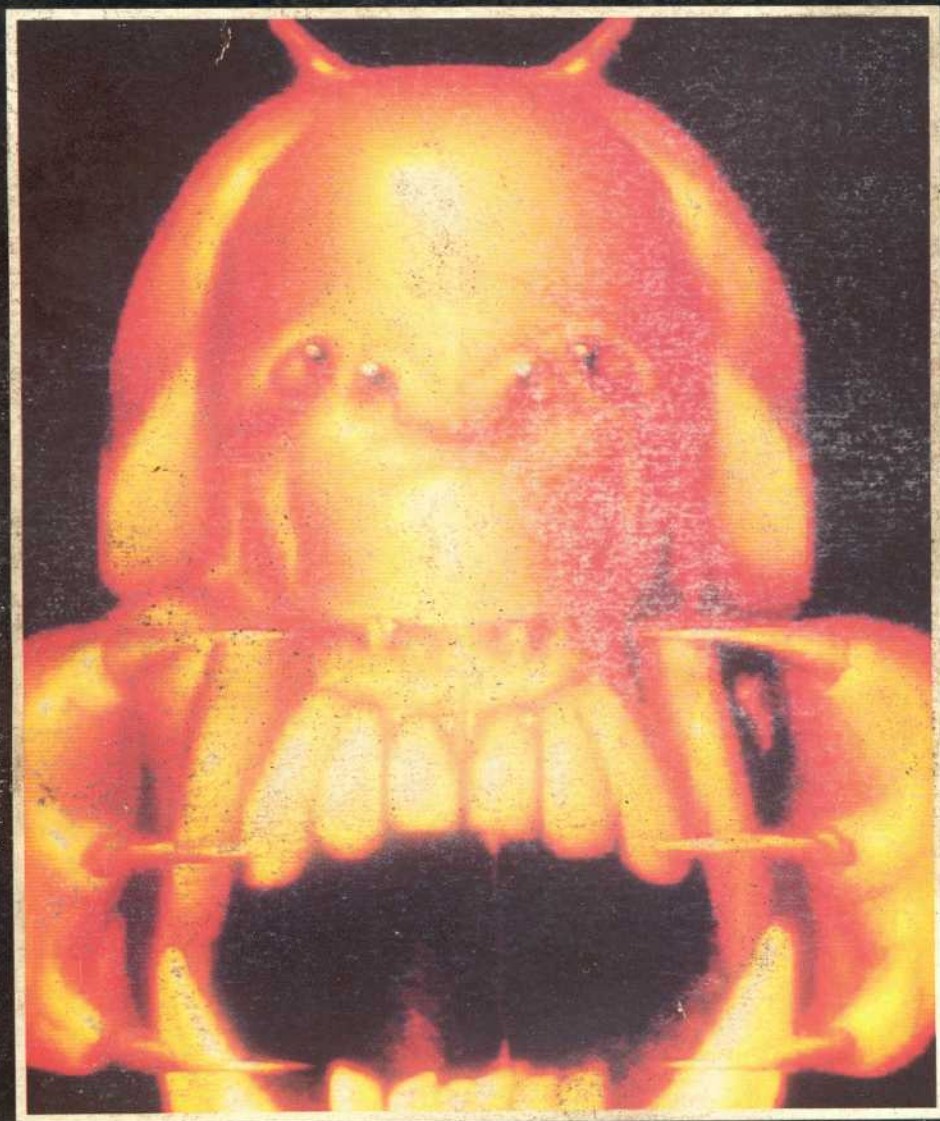


COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '92



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '92

C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Elkövették: 1
0.75
(engem ki ne hagyjatok! — CoVboy)
Homoki Péter

Társtettesek: Jean
Kádár László
Molnár Zsolt
Szijártó Szabolcs
+ egy csomóan a tökmák meg elsősegély anyagokkal

Címlapkép: Mentro/Rebels demo (Amiga)

Belső fotók: most a Lajos volt az

Rajzok: Kis Getto (Müller Mihály honvéd)

Kézirat lezárva: 1992. november 02.

Fogyasztói ára boltban és söntésben: 398,- Ft

Fogyasztói ára előfizetéssel: 298,- Ft

Kiadja: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

ISSN 1215-4237

Készült: PÁTRIA Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

TARTALOMJEGYZÉK

A nagyok, avagy sohasem fogyunk ki a szóból:

BATTLETECH/Infocom (C64, Amiga, PC)	7
BATTLE COMMAND/Ocean (C64, Amiga, PC)	10
ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK/Accolade-Flair (C64, Amiga, PC)	14
ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS/Accolade-Flair (C64, Amiga, PC)	21
HEART OF CHINA/Dynamix (Amiga, PC)	30
MIXED UP FAIRY TALES/Sierra (PC)	34
PIRATES!/Microprose (C64, Amiga, PC)	39
POOLS OF DARKNESS/SSI (C64, Amiga, PC)	60
ROCKSTAR ATE MY HAMSTER/Code Masters (C64, Amiga)	79
ULTIMA UNDERWORLD/Origin (Amiga, PC)	81

TÖKÖS-MÁKOS (Hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni):

ABC Monday Football (C64)	94
Apollo 18 Mission (C64, Amiga)	95
Basket Manager (C64, Amiga)	95
Bill & Ted's Excellent Adventure (C64, Amiga)	96
Bushbuck (PC)	97
Cadaver 2. — The Payoff (Amiga)	99
Creatures 2. — Torture Trouble (C64, Amiga)	99
Crystals of Arborea (Amiga)	100
Demon's Kiss (C64)	101
Dirty (C64)	101
Eskimo Games (C64)	103
Eternal Dagger (C64)	103
Face Off Hockey (Amiga)	104
Frigyláda (C64)	104
Godfather (C64)	104
Great Courts (C64)	105
The Great Giana Sisters (C64, Amiga)	105
Hollywood Poker Pro (C64)	105
Jai Alai (C64)	106
John Barnes European Football (C64, Amiga)	106
King's Bounty — IV. szint: SAHARIA (C64, Amiga, PC)	107
Miami Ice (C64)	108
Postman Pat (C64)	109
Monkey Island I. (kiegészítés) (Amiga, PC)	110
Oil Imperium (C64, Amiga)	110
PP. Hammer (Amiga)	111
Stümp In Secret Mission/Starbyte (C64, Amiga, PC)	111

PLUS/4 SAROK (Kevesebb, mint tavaly, de erről nem mi tehetünk.)	
Creatures	112
Drol	113
Hajótörött	113
The King's Testament	114
Királylány	114
POKE-ok, tippek	115
Digital System/Callisto	116
Future Composer	116
Psychadelia	117
Turbo Assembler V6.0	117
Programozástechnika	118
ELSŐSEGÉLY (C64, Amiga, PC)	120
A szemünk jójózott, mire bepötyögtük!	
DEMOLÓGIA (64, Amiga)	130
Rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról.	
PROGRAMOZÁSTECHNIKA (Kinek hasznos, kinek unalmas.)	
Kalandjátékok írása (C64)	142
Intro modul elkészítése (Amiga)	156
BŰVŐS CARTRIDGE-EK (Gombnyomás, kész, rajt...)	
Atomic Power (C64)	158
Action Replay Mk V-VII. (C64)	160
Action Replay Mk III. (Amiga)	165
FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK (Ez csak azért van itt, mert még hiányzott vagy 20-30 oldal.)	
Autodesk Animator (PC)	179
Create with Garfield (C64)	180
Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga)	181
Dveidim V1.0 (C64)	187
Demo Maker/Warriors of Darkness (C64)	188
Giga CAD (C64)	190
Intro Maker/Warriors of Darkness (C64)	192
Magic Monitor V1.0 (C64)	193
3D Message Maker/Masters Design Group (C64)	193
Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga)	194
Rockmonitor/USA Team — Soundmonitor (C64)	195
Scribble V2.10 (Amiga)	201
SMON C0000! (C64)	204
Sprite + Graphic BASIC (C64)	205
CoV KATALÓGUS (Ezt meg mé' ne?)	207

BE(LE)VEZETŐ

Hölgyeim és uraim, barátaim, olvasóink, fiúk, lányok, asszonyok, dolgozók, tanulók, lovagok és lovagínák, hát ismét megszületett a(z) nagy mű, megint egy kicsit nyikorogva, de begördült a CoV Évkönyv szekere a nagyérdemű elé.

A legjobban rühellünk bevezetőt írni, mert egy bevezetőben meg kell próbálni röviden értékelni azt ami általában egy bevezető után következik, s mi rendkívül elfogultak vagyunk saját dolgainkkal szemben. Viszont fejlődünk. Tavaly óta kicsit megkomolyodtunk, ettől még persze a borító belső oldalain ugyanolyan értékes információk találhatóak, mint tavaly, csak erre idén már nem keresünk közhelyeket. Boldogan töltötte el szívünket, amikor a visszejelzésekből megtudtuk, hogy a tavalyi évkönyvben a tartalomjegyzék tetszett a legjobban, na ja. Főleg a Tökös-Mákosba került dolgok felsorolása, nem? Mert szerintünk, ha az alapján valaki fel tudta lapozni a keresett oldalt, az vagy zseni, vagy managertablettát szedett. Getto grafikáit is sokan dicsérték, annál kevesebben a grafikák hátsó oldalait, amelyek tetejére (véletlenül) elfelejtettük rányomtatni, hogy JEGYZET. Ezt a design-t most elhagytuk, bár gondolkodunk egy 200 oldalas 'JEGYZET' kiadásán, amibe mindenki azt írna bele, amit akar, így nyugodtan lehetni szidni a tartalmát. Szóval ebben az évkönyvben minden oldalra feltapétáztunk valamit, csak azért, hogy nehogy információéhségben kelljen tengődnőtök. Getto jelen sorok írásakor még katona, így csak fél-(vagy negyed-)gőzzel járult hozzá grafikáival eme irodalom felvirágoztatásához. Tekintsük át, mire számíthat a kalandor lelkű olvasó, ha tovább kíván lapozni? (Én a helyetekben eddig sem olvastam volna ezt a süket dumát — CoVboy)

A nagyobb lélegzetű stuffok mind olyan stuffok, amit többséggel kértetek, vagyis az olvasók igényei alapján került összeállításra. A **Battletech** csak úgy az utolsó utáni pillanatban került belelapátolásra, így lehet, hogy egy-két dolog tisztázatlan maradt, de ezt kértétek a legtöbben, most hagyjuk ki? A **Battle Command** leírásnak bizonyára minden akciós és szimulátorrajongó örülni fog. Az **Elvirákat** egyszerre zúdíjtuk rátok, és ismételten szeretnénk megnyugtatni minden C64 géppel rendelkező úriembert, hogy a leírást nem a demóról készítettük, van C64-en is **Elvira II.** — igaz, csak pár hete jelent meg! A **Heart of China**, a **Mixed-Up Fairy Tales** és az **Ultima Underworld** elsősorban a PC-s játékok kedvelőinek készült. Az SSI féle szerepjátékok kedvelői csemegézhetnek a **Pools of Darkness** oldalain, a **Pirates!** nagyfokú mániánkról tanuskodik, bár úgy 50-60 oldalra terveztük. A **Rockstar Ate My Hamster** végül is elfért volna a Tök-Mákban is, hogy mégis miért került ide? CSAK!

A **Tökös-Mákos** azért lett csak ennyi oldal, mert úgy készült ez a könyv mint a nagy krimik, amikor egy sikátorban a főhős előtt és mögött is megjelenik egy bulldózer. Nos itt a főhős volt a Tökös-Mákos, és ahogy hízott a könyv eleje meg a vége, úgy ment össze a Tökös-Mákos is. Csak az a baj, hogy lassan már letráról sem érjük el az asztalok tetejét, melyek lábát a felgyülemlett tökmák anyag támasztja. Igyekszünk azért folyamatosan leadni azokat is!

Az **Elsősegélyhez** különösebb kommentárt hozzáfűzni nem kívánunk, hacsaknem annyit, hogy ha a POKE-ok fele nem működik, az nem nyomdahiba, hanem feltehetőleg verzióbeli, vagy más egyéb eltérésekből adódhat. Ez volt eddig is a tapasztalat, mi viszont minden hozzánk érkező tippet, POKE-ot, cheat-et stb. jó szokásunkhoz híven csokorba szógtuk szedni, és leközzöljük úgy azokat, ahogy kaptuk.

Demó rovat még nem volt a CoV-ban, ezzel az úttörő húzással szeretnénk lemérni, hogy a későbbiekben ilyen témájú cikkekre van-e igény?

A **programozástechnikát** főleg a C64-eseknek ajánljuk, ők még tanulhatnak is belőle valamit. Az Amiga téma elég sivár, de ez van.

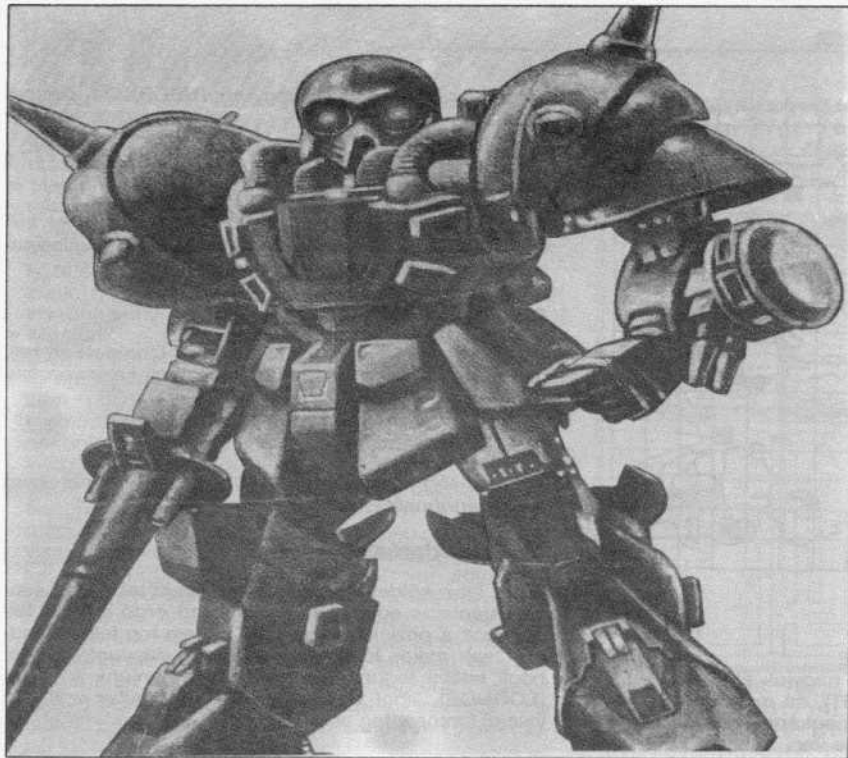
A tavaly megkezdett **cartridge** témát — FC III. — most folytatjuk, ezúttal egy Amiga cartridge-et is nagyító alá vettünk. Már látjuk a — főként nemhivatalos — hardware kereskedők komisz mosolyát: már megint csaptunk nekik egy jó kis bizniszt.

A könyv végén elhelyezett 14 db. **felhasználói programleírást** azoknak szántuk, akik gépükkel talán a játékon túl mást is szótkat csinálni.

Hát csak ennyi fért bele az új évkönyvbe, ja és még el nem felejtjük: CoV Évkönyv előfizetési csekkek még nagy számban rendelkezésre állnak. A szerkesztőség címén keresztül bárkinek tudunk küldeni. Ne feledd: lényegesen olcsóbban kaphatod meg, mint a fogyasztói ára. Mi? Hogy ezt miért pont neked írjuk, amikor te már megvetted és éppen ezeket a sorokat olvasod, hát azért, mert lehet, hogy mire továbblapoznál, már rég kitepték a kezedből és elfutottak vele. Akkor jusson eszedbe az előző mondat.

Egyébként meg köszönjük, hogy megvetted ezt a könyvet, és reméljük, hogy tartalma elnyeri tetszésedet!

A s(z)erkesztők



BATTLETECH

Elsősorban a C64-es tábor nagyobb százaléka kérte tőlünk, hogy ugyan írjunk már pár sort a BATTLETECH névvel illetett játékról. Persze a játéknak Amiga és PC változata is létezik, úgy tűnik ez utóbbi géptípusokon nem aratott olyan sikert, mint a jó öreg. Hát ami azt illeti, ez most valóban pár sor lesz, mivel egy ideig mi is azok közé tartozunk, akiknek gőze sem volt, mi a nyavalya a játék célja? Mindazt az infót, amit össze tudunk szedni a játékhoz, most közreadjuk:



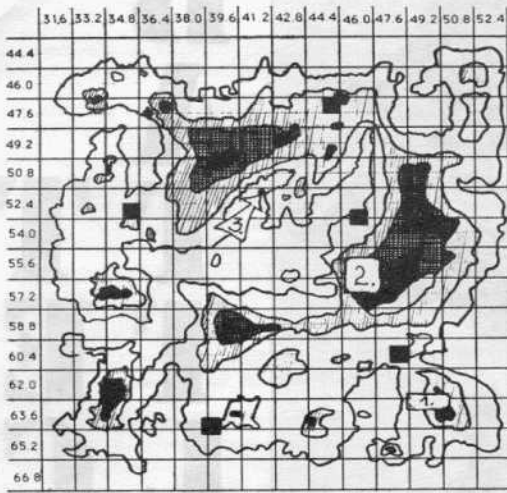
Ha olvasta valaki a CoV 28-ban közölt Gateway Corporation leírást, és tetszett a játék története, a bizonyára nem fog csalódní ebben a játékban sem. Vérbeli sci-fi akció-kaland-stratégia, na most már egyértelmű a játék besorolása nem? A Battletech a képzeletbeli jövőben játszódik, egy ugyancsak elképzelt világban.

Ennek az elképzelt világnak a térképét is mellékeljük, melyen azonnal szemünkbe tűnik, hogy a tényleges játéktér a 31,6—52,4 hosszúsági és a 44,4—66,8 szélességi koordináták között játszódik. Ez fontos lesz majd a játék során a helyszínek közötti tájékozódásban.

A képernyő 2 jól elhatárolható részből áll. A bal oldal a kommunikációs mező, a jobb oldal pedig a játéktér. A kommunikációs mező felső részén látjuk pl. mozgásunk irányának kijelzését (a kalandjátékokban megszokott módon: NORTH, EAST stb.). Ugyanezen mező alsó részén jelennek meg a választható parancsok is:

- WALK — lépegetés
- RUN — futás
- JUMP — ugrás
- USE WEAPONS — fegyverek használata
- KICK — ütés
- COMPUTER — számítógép mód (CREDIT stb.)
- SCAN UNIT — egység vizsgálata
- NEXT UNIT — a következő egység
- FLEE — menekülés
- BEGIN FIGHT — támadás kezdete

A játék kb. az 50. hosszúsági és 63. szélességi koordinátán a CITADEL-ből indul. A Stainer bázis a fiatal pilóták kiképző központja. Mi is beiratkoztunk egy kiképző tanfolyamra, ami szükséges ahhoz, hogy kiengedjenek bennünket akciók végrehajtására. Kezdeként az a legjobb, ha körülnézünk, hová is csöppentünk. Sétálgassunk, hogy megjegyezzük az épületek elhelyezkedését (ez később nagyon fontos lesz).



1. CITADEL
2. STARPORT
3. STAR LEAGUE CACHE

Ha kísértálgattuk magunkat, hagyjuk el a bázist. Menjünk délkeletre (SOUTHEAST), és menjünk be a gyakorlóközpontba. Itt fogjuk megkapni az első küldetésünket. Összesen 7 küldetés van, az elsőt kicsit részletesebben ismertetjük, a többi csak futólag, mivel apróbb eltérések vannak az egyes küldetések között. Ha a 7 küldetést teljesítettük, megfeleltünk, így elég érettnek tartanak bennünket ahhoz, hogy nagyobb felfedező körútra induljunk ebben az érdekes világban.

Az első küldetés:

Aki látta a STAR WARS egyes részeit, az bizonyára tudja, mi az a Birodalmi Lépegető. Nos a MECH egy hasonló robot-tákolmány, mellyel közlekedhetünk, támadhatunk vele. Szóval a felkínált MECH-t fogadjuk el, és fussunk el vele a délkeleti gyakorlótérhez, majd vissza. Ezt a MECH-t Locust-nak hívják, és azért vesszük őt, mert ő a leggyorsabb MECH. Ez igen nehéz feladat volt, inkább gyakorlás. Amikor visszafutottunk vele, akkor menjünk vissza a bázisunkban a pihenőre (BARRACKS), s a nagy fáradtságra aludjunk egy jót. Amikor felébredtünk, hívnak fognak minket, de mi ne törődjünk vele, figyeljük egy csöppet a képernyő bal alsó részén látható CREDIT mértékét. Azt fogjuk tapasztalni, hogy folyamatosan emelkedik. Most menjünk a kommunikációs központba (NORTHEAST), ahol éppen világűri tőzsde folyik. Mindenünket fektessük be a NasDiv cégnél. Ezután menjünk ki, majd sétálgassunk egyet, s ha ismét lesz pénzünk, ismételjük meg az előző húzásunkat. Ezt ismétlegessük egészen addig, amíg a CREDIT el nem éri a 200-at (ha valaki nem jött volna rá, számítógép módban vagyunk). Kapcsoljuk ki a monitort, és hagyjuk, hogy a számítógép maga dolgozzon egy kicsit. Kis idő elteltével a számlánk annyira meg fog nőni, hogy elegendő pénzünk lesz egy kis bevásárláshoz. Hova menjünk vásárolni? Hát persze,

hogy a fegyverboltba. Itt vegyünk INFERNO-t, pajzsot (HEAVY INV. SUIT), majd induljunk a gyakorlóközpontba.

A 2. küldetés:

Meg kell keresnünk egy rakás hulladékot, és el kell hozni azt. Célszerű a Chameleon MECH-et választanunk, mert annak van keze.

A 3. küldetés:

No végre! Egy kis harc! Maradjunk Chameleon-nál, mert ő egy különleges MECH, nem csak keze van, hanem igen jó fegyverzete is!

A 4. küldetés:

Az ellenség visszavág, de Chameleon ismét nem hagy bennünket cserben!

Az 5. küldetés:

Ez az igazi küldetés! Az ellenfél Locust-tal támad minket. Ajánlatos egy tő, vagy egy sűrű erdő mélyén felvennünk a pozíciót, így a MECH nem fog felmelegedni. Csak akkor lőjünk, ha biztosak vagyunk benne, hogy találni fogunk. Ha győztünk, menjünk a bárba (LOUNGE), ahol beszélgetssünk Rick Atlas-szal, aki valami fontosat fog adni nekünk...

A 6. küldetés:

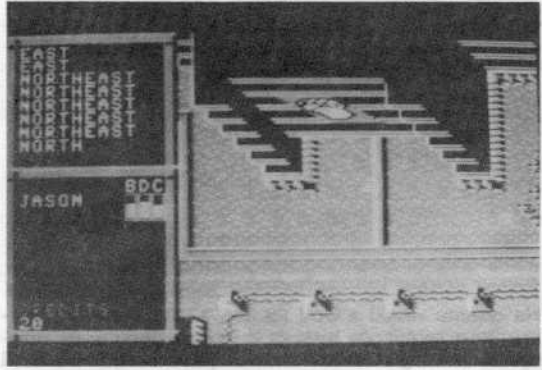
Nem sokban különbözik az előzőtől, csak annyiban, hogy itt már 2 Locust támad minket.

A 7. küldetés:

Itt jöhet ellenünk 3 Locust, vagy esetleg 4 Jenner is (ez utóbbi az univerzum legfélelmetesebb robotja).

Hogyan tovább? (ajánlott stratégia)

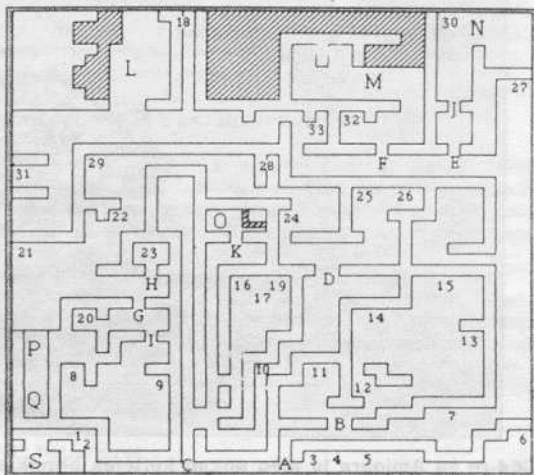
- Feleslegesen soha ne ugorjunk bele egy harcba;



- Ha a falak eltűnnek, keressük meg az átjárót balra, helyezzük rá a lézert a legközelebbi ellenségre, és RUN-nal meneküljünk;

- Ha szerencsénk van, eljuthatunk az északnyugati romoknál található átjáróhoz. Ezen át már elhagyhatjuk a **CITADEL**-t. Ekkor adjuk ki a **FLEE** (menekülés) utasítást, és a harcot magunk mögött hagyjuk;
- Menjünk a 47. hosszúsági és 56. szélességi koordináták találkozásánál elhelyezkedő **STAR PORT**-ba. Amikor bejutunk, hagyjuk a **MECH**-t a garázsban. Menjünk a ruházati áruháza (ez egy kis épület a tó közelében). A legfontosabb, hogy mielőbb átöltözzünk, ha nem lesz rajtunk az egyenruha, már nem leszünk annyira szembetűnők;
- Menjünk be az **Inaugural Hall**-ba, ahol megtudjuk, hogy éppen bált készülnek rendezni az univerzum új parancsnoka számára. Sétáljunk egy kicsit odakinn, majd térjünk be újra. Találkoznunk fogunk egy emberrel (*Crescent Hawks*), aki egy disc-et fog átadni nekünk, melyen apánk üzenete található, aki még az invázió kezdetén tűnt el;
- Őljük meg azokat a katonákat, akik megtámadnak bennünket, és menjünk a **COMSTAR**-ba. Vegyünk magunkhoz 150 credit-et. Ezzel a pénzzel menjünk vissza a garázsba és fizessünk az órónak. Megtudjuk tőlük, hogy az új barátunknak is van egy **Commando** nevű **MECH**-je. Ülünk be a **MECH**-ünkbe, és sétáljunk vele egyet. Kerüljük ki az ellenségeket, majd térjünk vissza a **STARPORT**-ba. Most már elegendő credit lesz a számlánkon. Mindent vegyünk magunkhoz, csak 1000 credit-et hagyjunk meg, és induljunk a műhelybe (**Mechit-Lube**). Javítsuk meg mindkét **MECH**-et (sajnos a **Chameleon**-t nem tudjuk jobbá varázsolni).
- Iratkozzunk be a technikai tanfolyamra (**Apprentice**), mert így képesek leszünk a kilőtt **MECH**-ek-ről leszedvegni a még ép alkatrészeket. Ezeket azután eladhatjuk.
- Vegyünk pajzsot és fegyvereket **Rex** számára, és menjünk vissza **CITADEL**-be (vegyük magunkhoz a közben megsérült disc-et is).
- Induljunk a városba (**STARPORT**-tól északra), és mentjük ki *Crescent Hawk*-ot a börtönből. Vegyük el az ő **MECH**-jét (természetesen többet is kipróbálhatunk, mielőtt megtalálnánk az igazit).
- Mindenki üljön a saját **MECH**-jébe, majd sétáljunk körbe, a városokban látogassuk meg a kórházakat, és a műhelyeket (**Mechit-Lube**) is. Ha szerencsénk van, még két harcos csatlakozik hozzánk. Az egyik egy doki, a másik pedig egy mechanikai szakember. Ez utóbbit feltétlenül irassuk be egy technikus tanfolyamra, a dokit pedig egy orvosi szemináriumra. A dokinak vegyünk egy **Field Surgery Kit**-et.
- Előfordulhat, hogy valaki a társunk közül áruló, ő meg fog halni nagyon hamar, még az első harcban. Ekkor a mi feladatunk, hogy találjunk helyette mást.
- Amikor együtt a csapat, mindenkit szereljük fel erős pajzsokkal, **INFERNO**-kkal, valamint az összes **MECH**-t tuningoljuk fel maximumig.
- Induljunk el a feltalálóhoz, aki megjavítja a disc-et, és beszélni fog egy bizonyos **STAR LEAGUE CACHE** bázisról, a csillag-közi liga titkos raktáráról, és különös **MECH** darabokról. Még azt is megtudjuk, hogy apánk is itt тұnt el. Induljunk tehát oda. Ez kb. a 41-42. hosszúsági és 51-52. szélességi koordináták között található.
- Menjünk be. A helyszín térképét is mellékeljük, melyen feltüntettük az összes ajtót, és a kódok elhe-

lyezkedését. Ez egy jó kis logikai játék lesz, vigyázzunk kezdjük el gyűjtögetni a kódokat, és szépen egymás után nyissuk ki az összes ajtót. Legutolsóként a 'K' jelű ajtót kell kinyitnunk, hogy bejussunk a csillag-térkép szobába.



Kódok: A (R1, B3, Y5); B (R2, B7, Y18); C (R15, B14, Y11); D (R13, B31, Y4); E (R25, B33, Y10); F (R28, B24, Y16); G (R29, B12, Y6); H (R20, B27, Y22); I (R17, B19, Y4); J (R8, B9, Y21); K (R30, B23, Y32)

L — Hyperpulse; **M** — Hyperpulse kapcsolója
N — **MECH** részei; **O** — Csillag-térkép szoba
P — Titkos átjáró; **Q** — Phoenix; **S** — Bejárat

- Itt érintsük meg sorban a következő bolygókat:
 — Pesht
 — Benjamin
 — Skye
 — Ryerson
 — Kathil
 — Achener.
- Ekkor a létra melletti terminálon fehér kódot kapunk, így át tudunk menni a rejtett átjárón.
- Kérdezzük ki apánk **MECH**-jét.
- Menjünk a **Hyperpulse Generator** kapcsolójához ('M') és kapcsoljuk be a generátort.
- Menjünk át a generátorhoz ('L'), és... gondoljuk innen már a játék befejezése nem lesz gond.

Nekünk úgy összességében tetszett a játék, Aliens szerű beütésével, némi Gauntlet szerű grafikával. Talán a játék menetét egy kicsit túlbonyolították a halandó C64-esek által megszokott játékokhoz képest, ez is magyarázat adhat arra, miért nem tudott senki rájönni a megoldás kulcsára. Ezúton mondunk köszönetet Kádár Laci barátunknak, akinek a segítségével nélkül ez a pár sor most nem jelenhetett volna meg.

Ja, majdnem elfelejtettük, ha valaki rendelkezik a PC-s verzióval, az mondjuk PC Tools-szal keresse meg a következő byte sorozatot a **BETCH.EXE** fájlban: 83, 7E, F2, 03, és cserélje le 90, 90, 90-re. Szuper-sebezhetetlen robotot kapunk eredményül.

BATTLE COMMAND



C64-re és Amigára is elég sokan kérték ennek a programnak a leírását, mely 1991 tavaszán Amigán, 1991 őszen pedig C64-en aratott osztatlan sikert külföldön és hazánkban egyaránt. Ez a siker még ma is tart, ezt bizonyítja a nagy érdeklődés a program leírása iránt. Akkor vágjunk is bele:

Az angol sajtó a program megjelenésekor azt kürtölte szét a világnak, hogy ez a tankszimulátorok királya! Nos, ez a jelző illik is a *Realtime Games* játékará, aki nem hiszi, járjon utána...

A történet észak és dél háborúját dolgozza fel, valamilyen távoli jövőben. Mi az északiakkal vagyunk, mint egy *Mauler* szupertank vezetője. Parancsnokságunk úgy döntött, hogy a hosszú hónapok óta tartó tili-tolinak véget vet, s néhányunkat szuper — a radarokat kijátszó — helikopterrel átdobnak az ellenség vonalai mögé...

Itt kezdődik a játék. A *Mauler* földetérését Amigán érdemes végignézni, C64-en kevésbé sikerült jól ez a jelenet (mellesleg akinek ez unalmas, Amigán az 'ESC' billentyűvel akár át is ugorhatja). Az intro megtekintése után eldönthetjük, hogy új játékot kezdünk (**START GAME**), vagy be akarunk tölteni egy előzőleg kimentett állást (**LOAD GAME**). C64-en ha be akarunk tölteni egy állást, akkor kódot kérdez a program. A kód mindig azonos: **02001GOOGO**. Lehet, hogy Amigán is volt kód, csak a mi verzióinkból már kiirtották. Ezután a főmenübe jutunk. A **STATUS** választása esetén eddig elért pontszámainkban gyönyörködhetünk, és azt is megtudhatjuk, hogy eddig hány küldetést teljesítettünk. Célserű a **SELECT MISSION**-nel visszamenni a főmenübe és kiválasztani egy küldetést. Amigán 15 küldetésből válogathatunk, C64-re ebből csak 7-et ültettek át. A többi küldetés sorrendje nincs meghatározva, bár célserű az egyébként folyamatosan nehezedő küldetéseket sorban teljesíteni.

Először is tehát a küldetést kell kiválasztanunk, ezekről a későbbiekben részletesen szólnunk. A küldetés kiválasztása után a **BRIEFING** opcióval kapjuk meg parancsnokainktól a feladatot. Küldetésenként kiválaszthatjuk, hogy milyen fegyvereket kívánunk magunkkal cipelni. A **STORES**-ra clicckelve tudjuk meg, hogy milyen fegyverek állnak a rendelkezésünkre. A választható fegyverek száma Amigán kezdetben csekély, mert még kis kezdők vagyunk, ám minél több feladatot tudunk magunk mögött felmutatni, annál több fegyver kiválasztására nyílik lehetőségünk. C64-en minden fegyverhez hozzáférünk, ám a lézérágyút egészen addig nem tudjuk használni, amíg egy pár sikeres küldetést végre nem hajtunk. A **MAP**-pel kapjuk meg a küldetés helyszínének térképét, melyen be lesz jelölve, hogy hol dobnak ki és hol szednek fel bennünket a helikopterrel. Vörös pont jelzi a célt. A **CLOSE**-t választva térhetünk vissza ismét a főmenübe.

Ha ezen túlvagyunk, a **SELECT** opcióval léphetünk tovább. Újabb menüt kapunk. Most kell a tankba beucolnunk a kiválasztott fegyvereket. Vigyázzunk, mert 1-1 bevetésre 1000 kg. felett nem enged a program többet berakodni, ugyancsak lényeges, hogy egyszerre csak négy félélt vihetünk.

A fegyverek:

PULVERISER BATTLE CANNON: Ágyú, normális tanklőveg. Sok különlegessége nincs, a célzásnak megfelelően használhatjuk. Gyenge a tűzereje, a lövedék lassú. Max. 1-et szerelhetünk fel. Súlya 400 kg, lőszerkészlete: 60 db;

PHOENIX RADAR GUIDED: Radarirányítású föld-levegő rakéta. Légi célpontokra hasznos, pl. helikopterek ellen, de földi célpontokra is használhatjuk, csak nemigen fog célt találni. Egy fegyver-helyre 5 db. fér fel, max. 2 db. szerelhető fel, súlya pedig 300 kg;

PHOENIX IR GUIDED: Infratávírányítású föld-levegő rakéta. Ez is légi célpontokra hasznos. Egy fegyverhelyre 8 db. fér fel, és itt is max. 2 db. szerelhető fel;

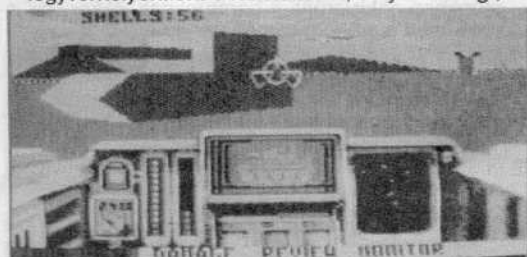
BANSHEE RADAR GUIDED: Radarirányítású föld-föld rakéta. Légi célpontokra nem sok értelme van pótfentgetni vele. Mellesleg nagyon hasznos fegyver, minden küldetésre célszerű legalább 2 adagot magunkkal cipelni. Távoblati célokra nem hatásos, csak néhány méterre lévő dolgokat tudunk biztonságosan kilőni vele. Egy fegyverhelyre 5 db. fér fel, súlya: 200 kg.;

BANSHEE IR GUIDED: Infratávírányítású föld-föld rakéta. Egy fegyverhelyre 8 db. fér fel. A radarirányításúakból egyébként azért van kevesebb, mert mindenféle célra lehetünk velük, míg az infratávírányításúakkal általában csak álló célpontokat célozhatunk meg;

H-40 NORTAR: Ez gyakorlatilag egy aknavető. Nem a legszuperebb fegyver, mert nehéz vele a célzás, és a tűzereje is kicsi. Max. 2 db. szerelhető fel egy fegyverhelyre, lőszerkészlete: 20 db., súlya pedig 250 kg.;

SLEEPER TIME BOMB (Amiga): Időzített bomba. Nagyon súlyos, így csak a helyet foglalja, de hatékony. Az időzítő gombokkal legalább 15 egységre állítsuk;

DRAGONFLY WIRE GUIDED: Normál, drótvezéreléses rakéta. Célszerűbb inkább a **Banshee-t**, vagy a **Phoenix-et** használnunk, mert azok könnyebbek, és könnyebb is velük célozni! Talán az az egy előnye van, hogy nagyot lehet vele rombolni, viszont elég pontatlan. Max. 2 adagot szerelhetünk fel, fegyverhelyenként 6 rakéta fér el, súlya: 300 kg.;



SPECTRE IR DECOY: Hőcsapda, amely megtéveszti az infrarakétákat. Szerintünk teljesen felesleges magunkkal vinni, mert csak helyfoglaló, és időnként úgyis annyi infralövedékkel lepnek el, hogy hamar elfogy a töltete. Egyébként sem célszerű harc közben erre fecsérelni az időt. Töltete 12 db., súlya: 100 kg.;

PHANTASM CHAFF: Fémcsapda, mely a radarvezérelésű rakéták megtévesztését segíti elő. Töltete 8 db-os, súlya: 100 kg.;

SKEET (Amiga): Akna, elsősorban akkor hasznos, ha kergetnek bennünket, ilyenkor célszerű magunk után egyet-egyelt elpottyantani;

K-90 (Amiga): Bomba, amelyet magunk előtt eldobva főként nagyobb építmények megsemmisítését érhettük el vele. Nincs célkeresztje, csak úgy tájoljuk be az objektumot a képernyő közepére, és tűz. Ha közel van az objektum, lövés után gyorsan távolodjunk hátrafelé;

SLAM LASER: Talán ez a leghasznosabb, a lézer-ágyú. Mindent képes hatástalanítani, amit felénk ránk lőnek. Csak megfelelő számú küldetés teljesítése után használhatjuk. Töltete: 60 db., súlya: 350 kg.;

Ha mindent beállítottunk, válasszuk a **START MISSION-t**, és már mehetünk is! Kis töltőgetés után a tank vezetőülésében találjuk magunkat.

A műszerfal és a kezelőbillentyűk:

Az irányítást Amigán az egerrel, és/vagy a joystick-kel, valamint néhány billentyűvel, C64-en pedig joystick-kel és pár billentyűvel oldhatjuk meg. A képernyő felső részén négy pozíció található, amely azt a négy fegyvert jelképezi, amit magunkkal vittünk.

'1', '2', '3' és '4': aktuális fegyverek kiválasztása; Középen látható a játéktér, alatta a műszerek, legalul pedig egy infó sor. A műszerfalon alul látható 3 kapcsoló szerepe a vizuális nézeti kép meghatározásában fontos. A baloldali az előre a jobboldali pedig a hátranézet messzelátó módban, míg a középső az infra nézeti mód.

'B': előnézet;

'R': hátranézet;

'N': infralátás;

'F2': A messzelátóval látható kép kinagyítása;

A műszerfalon balra két függőleges vékony sávot is láthatunk. Az egyik az üzemanyagszintet jelzi, a másik pedig a sebességünk. Ez utóbbi (a jobb oldali) sávja lehet zöld, vagy piros. Ha piros, az azt jelzi, hogy hátrafelé megyünk. A helikopter Amigán a bal oldali egér gombbal hívható, ám erre csak akkor van lehetőségünk, ha a felszedésre kijelölt hely közelében vagyunk. A műszerfal jobb oldalán láthatjuk a radart. A középen látható kis pötty vagyunk mi, sárga színnel jelennek meg a repkedő dolgok (pl. helikopterek), szürkével az építmények, zölddel a fák, bokrok, késsel a telepített ágyúk, és a legfontosabb: vörössel minden mozgó ellenség.

'F1' - Előlnézeti mód (a tankból), ill. visszakapcsolás más üzemmódból;

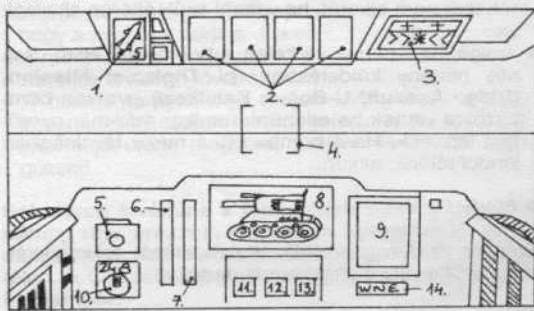
'F3' - Rongálódásjelző (DAMAGE); [Amigán 'F6']

'F5' - Térkép mód (hogyan lássuk, hol is vagyunk)

'F7' - kívülnézeti kép [Amigán 'F3'/'F4']

[Amigán 'F7' - vezérlési opciók]

Ha a tank irányítása és a műszerfal között akarunk váltani, akkor Amigán a jobb egérgombot, vagy az 'ENTER'-t, míg C64-nél a 'SPACE' billentyűt kell használnunk.



- 1 - az aktivizált fegyver, és lőszer mennyisége;
- 2 - a még meglévő fegyverek mennyisége;
- 3 - SCANNER. Ha az álló 2+ jel alá ér a mozgó sor + jele, akkor tartunk pontosan a cél felé;
- 4 - az aktuális fegyver célkeresztje;
- 5 - rakéta jelző — ha kilöttek ránk egyet, akkor jelez;
- 6 - üzemanyag kijelző;
- 7 - sebességjelző (ha tolatunk, vörössel jelez);
- 8 - messzelátó mód, vagy a rakéta kamera képe;
- 9 - radar
- 10 - ez itt úgy tűnik csak dísz;
- 11 - hátránézeti messzelátó mód kijelzése;
- 12 - infralátás kijelzője;
- 13 - előrenéző messzelátó mód kijelzője;
- 14 - iránytű

A tank irányítása nagyon egyszerű, amerre nyomjuk a joy-t, vagy az egeret, arra megy a tank.

A MAULER tank jellemzői:

- A maximális sebességet csak úton tudja elérni, terepen mindössze a végsebesség 3/4-ére képes.
- Célszerű óvatosnak lenni, ha a DAMAGE kijelzőn a tank bizonyos részei már vörössel elszíneződtek, mert ha oda kapunk még egy-két találatot, akkor Bye, Bye Szása...
- Tankunk nem légitaxi szolgálat, kb motorcsónak, így hát hegyeken, folyókon nem tudunk vele átkelni. Csak kisebb terepkadályok leküzdésére alkalmas. Ez sem mindegy, hogy kicsoda. Egy kis fát, bokrot, őrtornyot első nekifutásra el tudunk taposni, míg kisebb bódéknak, faházaknak már akár 3-4 alkalommal is neki kell mennünk, hogy ledőljenek. Nagyobb létesítmények (pl. gyáarak) esetén ne legyenek illúzióink, ott inkább mi fogunk „megdőlni”.
- Ha a motort (ENGINE) találatok érik, sebességünk folyamatosan csökkenni fog. Ha a teljesítmény 50 % alá esne, jobb ha magunk vetünk véget a játéknak!
- Ha a hátsó pajzsunknak már annyi, akkor kapcsoljunk hátramenetbe, és kapcsoljuk is be a hátránézeti képet (ha még sértetlen a kameránk). A radarral elég jól elirányíthatjuk a tankot.
- A nagyobb objektumokat (pl. gyáarakat), ha lehet, akkor jó messziről likvidáljuk, mert a robbanásuk során szétszóródó repeszek gyakran jelentős sérüléseket okozhatnak.
- A térkép széle ne legyen csalogató a számunkra, mert még azt hiszik, hogy dezertálni akarunk és...
- A navigálás során csalóka lehet, hogy a két láncalpat is be kell kalkuliálnunk a tank szélességébe, s ez sokszor nem sikerül, ha valami szűk átjárón akarunk átcsusszanni.
- Amigán a tankunk védtelen a bombázók ellen. Sajnos néhány küldetésben (pl. **Diplomat Mission**, **Bridge Assault**, **U-Bomb**, **Kamikazi**) gyakran bombázókat vetnek be ellenünk, amikor már-már nyerőben lennénk. Ha a bomba kb. 1 méter távolságban landol tőlünk, akkor...

A küldetések:

Először az Amiga verzió 15 küldetését tekintjük át, majd a C64 verzió eltéréseit ismertetjük.

STARTER MISSION: Ez a CoVboy-nak való küldetés, mivel itt szinte csak gyakorolnunk kell. Összesen egy célt kell megsemmisítenünk, majd vissza kell mennünk a helikopteres felszedési helyre — egyébként ez utóbbi feladattal zárul minden küldetés, úgyhogy a továbbiakban ezt már nem fogjuk leírni.

HIDEOUT: Ebben a küldetésben négy célpont megsemmisítése a feladat. A célpontok megsemmisítésére a legjobb aknavetőt használunk. Az akna útja nyomon követhető a radaron, így láthatjuk, hogy a célpontot eltaláltuk-e, vagy sem. Ha nem, akkor állíthatunk az aknavető szögén és próbálkozhatunk újra.

DESTRUCTION: Hasonló küldetés, mint az első. Több álló célpontot kell kinyiffantanunk. Ehhez célszerű ágyút vinni magunkkal.

MISSILE BATTERY: Rakétatámaszpont megsemmisítése a cél. Itt már az ellenség kezd ideges lenni, úgyhogy nem árt óvatosnak lennünk!

SATELLITE: Az északiai által egykoron kémkedési célokkal fellőtt műhold meghibásodott, és pont az ellenség földjére pottyant le. A mi feladatunk, hogy a műholdat visszaszerezzük. A feladatot éjszaka kell végrehajtani, de van infránk, úgyhogy semmi vész. Amikor megtaláltuk a holdat, nagyon óvatosan menjünk csak neki (kb. 2 egységnyi sebességgel), mert ha nekisietünk, és eltapossuk, ugye akkor teljesítettük is a küldetést...

HOSTAGE RESCUE: Meg kell keresnünk a déliek hegyekkel körülvett kutatóbázisát, és a déliek által fogságba esett tudós barátunkat kell kimentenünk innen. Célszerűbb az utat övező hegyeket balról megkerülni, hogy a bázist megközelítsük. Ha örömmel nekisietünk a barátunknak, akkor úgy járunk, mint a műhold esetében...



AIRFIELD ATTACK: A radaron megjelenő összes repülőteret meg kell semmisítenünk. A még ép repülőterekről felszálló repülők nem lesznek kedvesek hozzánk, ezért célszerű minél előbb leszedni őket. Infrá föld-levegő rakéta használata ajánlott! Célszerű tehát minél gyorsabban elpusztítani a hangárokat valamilyen gyors fegyverrel. Ha van már SLAM-ünk, kapcsoljuk be. Ha a rakétát lönek ki ránk, pár lézernyaláb és megúsztuk;

BRIDGE-ASSAULT: Egy következő hadműveletünk biztonságos lebonyolításának alapfeltétele, ha egy bizonyos híd megvédenek attól, hogy azt a déliek lerombolják. Nem elég azonban csak úgynevezett hidfőállást elfoglalnunk, a hid környékén felvonultatott erőket is meg kell semmisítenünk. Ehhez feltétlenül vigyünk magunkkal lézergyűt is!

ESCORT DUTY: Az északiak egy egységéhez utánpótlást szállító teherautó-konvoj haladását, és célbajuttatását kell biztosítanunk. Próbáljunk meg minél közelebb haladni a konvoj mellett, egyébként nem érzik magukat biztonságban, és megállnak. Ha elakadnának, nekünk kell az utat előttük megtisztítani. Nagyon vigyázzunk a rakétákra. A program kedves kis kétélűekkel szórakozik. Ha egy ilyen kétélű megpróbálunk befogni és kilőni, ravisz módon áthúz az út másik oldalára, és rákapsol, majd eltűnik. Ha az incidens akkor történt, amikor a konvoj mögött álltunk, olyan szépen bele fog menni a rakéta az előttünk haladó teherautóba, hogy csak na. Gratulálunk!

RAILWAY AMBUSH: Az előzőhöz hasonló feladat, csak itt ugyanezt egy vonattal kell eljátszanunk. Pontosabban itt nem az a feladat, hogy megóvjuk a vonat biztonságát, hanem meg kell akadályoznunk, hogy a vonat a déliek kezére kerüljön. Ehhez a vasút mentén minden állomást el kell pusztítanunk, így a vonat nem azon a vonalon fog közlekedni, amelyen egyébként közlekedne, letér a pályáról. Föld-föld rakéta bevetése ajánlott, ebből is a radarosé.

DIPLOMAT MISSION: A déliek előrehaladott tárgyalásokat folytatnak más államokkal, hogy szövetségre lépjenek velünk szemben. Ezt kell megakadályoznunk, mivel a tudomásunkra jutott, hogy éppen tárgyalások folynak a diplomáciai képviselőknél. Ezt az épületet vörös színű zászló jelzi. Nem nehéz megtalálni, ezt az objektumot kell a föld színével egyenlővé tennünk. Célszerű a H-40-essel irtani, mondjuk 45°-os röppályával a jól őrzött hid mellett mindent elpusztíthatunk. A legfontosabb dolog itt a gyorsaság. Teljes sebességgel robogjunk be a bázisra, miközben már messziről rakéta és ágyútűzet nyitunk. A kijelölt épületet 2 Banshee segítségével löjük ki, és tűnés;

KAMIKAZI: Nevéhez hű küldetés. Ebből nagyon nehéz élvez kikecmeregnünk. Nem kell mást tennünk, mint irtani az egyre több és több ellenséget. Lézerágyút mindenképpen vigyünk, de még így sem valószínű, hogy az első próbálkozásunk sikeres lesz!

RIVER RAID: Egy folyó mentén új ipari komplexumot üzemeltet be a déliek. Ha a komplexum teljes gőzzel elkezd működését, az ott gyártott fegyverekkel térdre kényszeríthetnek az északiakat. Feladatunk tehát az ipari létesítmény megsemmisítése.

NIGHT MOVES: A tudós megmentéséhez hasonló küldetés. A déliek karmai közül megszökött egy hadifogoly, aki fontos információk birtokában van az északiak állásaival kapcsolatban. Minél előbb meg kell mentenünk őt, hogy ki ne szedjék belőle ezeket a dolgokat. Ez nem olyan nehéz küldetés.

U-BOMB: A déliek fondorlatos módon megszerezték az északiak titkos fegyverét a szuperbombát. Feladatunk, hogy ezt visszaszerezzük, mert egyébként annyi az északiaknak. A déliek egy pulzáló sugárfalal is védik a szuperfegyvert, ami még nehezebbé teszi a küldetés teljesítését.

A C64 verzió küldetései:

BLAST'EM: 2 üzemanyagraktárt kell megsemmisítenünk, hogy gyengítsük a déliek utánpótlását. Viszonylag könnyű küldetés, megfelel az Amigán a Starter Mission szintjének.

MISSILE: Lásd Amiga verzió, **Missile Battery**.

HOSTAGE: Lásd Amiga verzió, **Hostage Rescue**.

NIGHT MOVES: Lásd Amiga verzió, **Night Moves**.

SATELLITE: Lásd Amiga verzió, **Satellite**.

RIVER RAID: Lásd Amiga verzió, **River Raid**.

HIDEOUT: Lásd Amiga verzió, **Hideout**.

Tanácsok a játékhoz:

- Az '1' - '4' billentyűkkel kiválasztva a megfelelő fegyvert, a tűzgombbal (vagy egérgombbal) fogjuk be a célpontot, ismételt megnyomásra tüzelünk. Föld-föld rakéta esetén ez nem is bonyolult. Föld-levegő rakéta esetén az első gombnyomás a rakéta-vezérlő képernyőjére kapcsol. Ez ott jelenik meg, ahol egyébként a távcső által látott képünk van. Ezután célszelű a célpontot megkeresnünk a levegőben, a következő gombnyomástól pedig a már megimert fázisok: befogás, tüzelés.



- A lézerágyút csak a könnyebb küldetések teljesítése után kaphatjuk meg, tehát nem kell arról álmodnunk, hogy az elején kiválasztható. Az viszont igaz, ha megvan ez a fegyver, vigan végigvihetjük a többi küldetést. A hő- és fémjelző, megtévesztő nyavalyáinkat kézi az automatikus adagolásra is állíthatjuk. A kézi vezérlés hatékonyabb, mert csak akkor használjuk, amikor valóban szükség van rá, így nem pocskoljuk el őket.
- Egy küldetés teljesítése után a felszállási helyre kell mennünk, és (legalábbis Amigán) meg kell nyomni a műszerfal bal oldalán látható gombot. Vigyázzunk, mert amíg megjelenik a helikopter, addig is onthatják ránk a golyókat, rakétákat. A helikopterbe való bejutást nem kell végreelnünk, ezt már automatikusan végrehajtja a program.
- Érdemes joy-jal kóricálnunk még Amigán is ('F7').
- Érdemes gyakran játékkállást menteni, Amigán is jó ha van tartalékban 2-3 Save Disk. Ha nem lenne, tölteskor ne felejtjük el átkapcsolni az írásvédőt, nehogy a program átírja a disket!
- A radart állandóan figyeljük!
- Kerüljük a villogó lövedékeket!
- A hirlánc tornyait úgy tudjuk kilőni, hogy először egyenként elkezdjük leszedgetni a kiálló vezetőkeket, majd utána megütni neki a főárbócnak teljes gőzzel!

Sok sikert kívánunk a küldetések sikeres teljesítéséhez. Úgy érezzük, jó helyen tapogatóztak azok, akik a tankszimulátorok királyának titulálták ezt a játékot. A C64 átirat is jól sikerült, élvezetes, jó szórakozást ígér.



Elvira

MISTRESS OF THE DARK

Hurrá! Kiálthatnak fel sokan, akik hónapok óta maceráltak bennünket leveleikkel: „Mikor lesz már végre Elvira leírás?” Melyik? Tehetnének fel mi is a kérdést, de tekintettel az első rész nagy sikereire, valamint a második rész aktualitására, most egy füst között megjelent egy *Elvira Arcade Game* is, amit sokan tévesen *Elvira II*-nek tituláltak. Ezzel most itt nem kívánunk foglalkozni. Következzék először is a *Mistress of the Dark* az *Accolade*-tól, a C64-esek egyik legnagyobb alkotása, de Amigán sem semmi.

A történet az *Elvira* című horrorfilm paródiát dolgozza fel, mely főként az USA-ban aratott annak idején osztatlan sikert. *Elvira* egy igen szép néni, akinek megadatott az váratlan esemény, hogy nagybácsikájától egy ici-pici váracskát örökölt. Szegény *Elvira* nagyon tudjuk sajnálni! (Mindig tudtam, hogy át kéne operáltatni magamat! — CoVboy) *Elvira* másodállásban közgazdász volt, így hamar felmérte a helyzetet, mi más is lehetne tenni egy romokban heverő váracskával, mint rendezőbehozni, és turista paradicsommá avatni. *Elvira* összkomfortos asszonyság volt, így nem fecse-relte azzal az idejével, hogy takarító Gmk-k után koslasson, maga látott neki a nagytakarításnak. Így esett meg, hogy már éppen a TRASH nevű szuperképzdóményt (gy.k. kuka) célozta meg egy földön heverő — már-már elsárgult — papírtekerccsel, azután mégis előbb rápillantott, majd el is olvasta a rajta lévő alig olvasható írást. Ebből kiderült *Elvira* nagypapja mamájának (gy.k. ükanyja) (Ügy jobban hangzott volna, hogy apja nagyanjának, de várjunk csak, most apai, vagy anyai ágon? CoVboy), — akit úgy hívtak, hogy *Emelda* — milyen iszonyatos az élettörténete.

Dióhéjban: Élt egykoron egy gazdag ifjú herceg, akit úgy hívtak, hogy *Sir Eric*. *Emelda* nagyon szerelmes lett belé, és meg is tartották a menyegzőt. Ám az idő eljárt felettük, megöregedtek, *Sir Eric* pedig egyre

kevesebbet törődött *Emeldával*, idejének nagy részét már mással sem töltötte, mint az üzlettel. Rengeteget utazott, alig volt otthon, s ez *Emeldát* rendkívül bántotta. Teltek múltak a hónapok, az évek, *Emelda* egyedül búslakodott a magányos várban, mígnem egyszer csak látogató érkezett, az éppen arra járó *Lord Beremond* kért bebocsátást. *Emelda* örült, hogy végre kizökkentődik a szomorú magányból, így nem bánta meg, hogy beengedte a szegény vándort. Ám közben kiderült, hogy a látogató egy gonosz varázsló, aki megrontotta a szerencsétlen *Emeldát*, sőt gonosz mágiát font köré. Az elcsábított, magatehetetlen *Emeldára* átkos varázslat szállt, így *Lord Beremond* kénye kedvére forgatta az uja körül. A várból kíséret kastély lett, a környék lakosai részben elmenekültek, mert a vár ideiglenes ura, és a mágikus rabságba ejtett úrnője terrorizálta a környéket. Történt azonban, hogy egy hosszú utazás végén a vár eredeti ura, *Sir Eric* hazaérkezett. A környék látványa letargikus volt, hullák heverték a földön, a környéket pedig démonok lepték el. *Lord Beremond* elbűjt, mert *Emeldával* közösen kieszelt tervüket, vagyis *Sir Eric* elpusztítását az asszonyságnak kellett magára vállalnia, elsősorban azért, hogy férje gyanút se fogjon. *Emelda* a hosszú várakozás után boldog éjszakát ígért a semmit sem értő férjnek, akinek sajnós ez volt az utolsó éjszakája. *Emelda* azonban egyet nem vett számításba, nem olvasott a fogamzástgátlásról, így őt is váratlanul érte 9 hónap múlva a dolog, fia született. Ő tehát nem volt más, mint *Elvira* nagypapja. *Emelda* néhány évvel később meghalt.

Elvira úgy gondolta, ez biztos valamilyen vicc, nem vette komolyan a papírtekerccsen olvasottakat. Ám ahogy teltek a napok, a várat furcsa szellemek kezdték ellepni. *Elvira* számára ekkor világosodott meg a dolog: *Emelda* szelleme visszatért a várba, hogy gonosz üzelmeivel tovább keserítse a vár és környéke lakóinak életét.

Itt kapcsolódunk be a történetbe. *Elvira* minket kér meg, segítsünk neki megtalálni azt a 6 kulcsot, amivel ki tudnánk nyitni a titkos ládát, amely *Emelda* varázseréjét rejt. Ezzel megnyílna az út előttünk, hogy végleg elpusztítsuk a gonosz banya szellemét!

Először is tekintsük át a képernyő felépítését, valamint a játék kezelését:

Induljunk a képernyő bal felső sarkából

ROOM — megjeleníti azokat a tárgyakat, amelyek abban a helyiségben találhatóak, ahol éppen tartózkodunk;

INV — a nálunk lévő tárgyakról némi infót kaphatunk, az infó megtekintéséhez a fel/le nyilakat is használhatjuk;

WEAPONS (C64-en csak **WPNS**) — fegyvereink listáját kérhetjük le vele;

Irányjelző nyilak — amelyek vörös, abba az irányba mehetünk, egyébként zöld színűek;

Legalul az **INVENTORY** ablaka látható középen, felle a minket jellemző információkat olvashatjuk le:

STR (STRENGTH) — fizikai erő;

RES (RESILIENCE) — védettségi szint;

DEX (DEXTERITY) — ügyességi szint;

SKI (SKILL) — fegyverrel való bánásmód szintje;

LIF (LIFE) — életerő;

EXP (EXPERIENCE — csak Amigánál) — hány %-ot teljesítettünk idáig;

Középen fent látható a fő ablak, itt láthatunk mindent ami a játék helyszínén a **Killbragant** várban történik. Ez gyakorlatilag a kilátás a játékos szemszögéből. Ha itt ráclickelünk egy-egy érdekesebb dologra, akkor ahhoz közelebb kerülünk. Ettől jobbra található az egyes parancsok. A parancsok listája változhat attól függően, hogy éppen hol járunk, ám mindig csak az aktív parancsokat használhatjuk, ezek fehérrel vannak jelölve.

OPEN — nyissuk ki (kézzel);

CLOSE — csukjuk be (kézzel);

LOCK — zárjuk be (kulccsal);

UNLOCK — nyissuk ki (kulccsal);

LOOK IN — nézzük meg;

EXAMINE (C64-en **EXAM.**) — vizsgáljuk meg;

MIX — keverjük össze;

CONSUME (C64-en **EAT**) — együk meg;

USE — használjuk el;

THROW — dobjuk el

PAUSE — megállítjuk a játék menetét;

SAVE — játékállást mentünk;

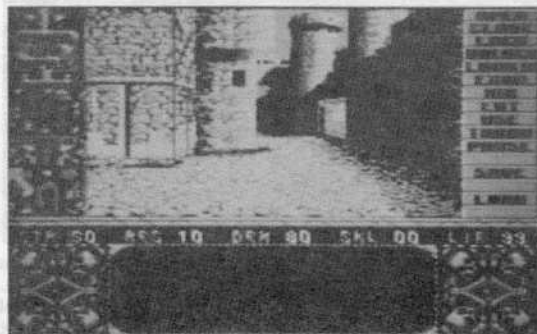
RESTORE (C64-en **LOAD**) — játékállást töltünk;

Ez utóbbi kettő parancs használata viszonylag sűrűn ajánlott, gondoljuk, aki egy picit már játszott ezzel a játékkal, annak nem kell külön magyaráznunk, hogy miért?

A billentyűzetről **'SPACE'** megnyomására átléphetjük az intró; **'M'** megnyomására pedig a zenét kapcsolhatjuk ki/be.

A játék:

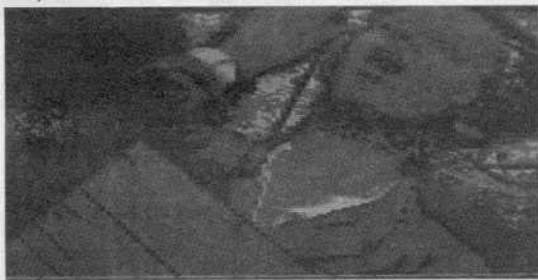
Indulásképpen célszerű belépni a várba. Jobbra egy régiségkereskedőhöz térhetünk be, balra pedig a kapuőr szobáját találjuk. Akár ide megyünk, akár tovább, ne lepődjünk meg, dutyiba vágnak minket, de jó vicc. *Elvira* viszont hamarosan a segítségünkre fog sietni, és kapunk némi varázslatot is. Miután visszacaplatunk a bejáráthoz ne felejtjük el az istálló előtt felvenni az ott heverő szalmát (**HAY**), erre még szükségünk lesz. Most menjünk be a régiségkereskedőhöz, ahonnan a nagy pajzzsal távozzunk. Próbáljuk is ki (**USE**). Most már mehetünk a várba.



Célozzuk meg a fegyverraktárt (jobbra a 2. ajtó), itt vegyük magunkhoz a kardot, a változatosság kedvéért a pajzsot és az íjat. Két pajzzsal úgy néznénk ki mint a 2 lábon járó reklámtábla, ezért a régit dobjuk le. Most **USE**-oljuk az újat és a kardot is. Ha tovább megyünk a folyosón, ne felejtjük el felvenni a varázsdolgokat. Menjünk a könyvtárba, ahol magunkévá tehetjük a fekete varázskönyvet, ezután a nappaliból elemelhetjük a karót és a filodendront (**MONSTERA**) is. Kezd unalmas lenni itt a földszinten. Meg se álljunk a 2. emeletig.

A 2. emeleten nehogy bedugjuk az orrunkat a vámpír szobájába (ez ahogy felérünk az első ajtó), először talán menjünk a fürdőszobába az ópiumért (**LAUDANUM**), de azért a többi helyiséget is átnézhetjük, a szekrényekből stb. vegyük magunkhoz az itt-ott szétszórt nyilvesszőket, de ne távozzunk a biblia nélkül sem! Fontos, hogy a kék szobában talált Bibliában rejtették el az imádság tekercsét (**PRAYER SCROLL**), erre is nagy szükségünk lesz a későbbiekben. Ha ezek mind megvannak, visszamehetünk a földszintre, a konyhába, ahol megtaláljuk *Elvirát*, aki másodállásban nemcsak közgazdász, hanem szakács is. Nyissuk ki a kamrát, ahol mézet (**HONEY**) találunk, ebből és a szalmból (**HAY**) a **MIX** segítségével már elkészíthetjük a **HERBAL HONEY** varázslatot, ami lehetőséget ad a számunkra, hogy később felismerjük az egyes varázsfüveket a kertben. A kamrában még felünk fehér és vörösbort is (**WHITE WINE**, **RED WINE**), ezeket is vegyük magunkhoz. Miután elfogyasztottuk a varázslatot, kavarjunk ki a várkertbe (a hátsóba), és szedegessük fel az egyes növényeket (mindet!). Ha minden igaz fel kell szedni a nadragulyát (**BELLADONNA**), somfát (**DOG WOOD**), mákot (**POPPY**), lángvirágot (**FLAME FLOWER**), tűztövis (FIRETHORN), a négyle-

velű lóherét (FOUR LEAF CLOVER), galagonyát (HAWTHORN), vénuszshaját (MAIDENTREE HAIR), fagyöngyöt (MISLETOE), gombákat (MUSHROOMS), gyilkos nadragulyát (DEADLY NIGHTSHADE). Ha körülnézünk megtaláljuk a kertész viskóját, ahol ott leledzik a kertész is, igen jó egészségi állapotban. Szegényt már a férgek rágják, ne mulasszunk el tunkolni belőle, gyűjtögessünk egy kis férget (MAGGOT), de mielőtt távoznánk, vizsgáljuk meg a kis dobozt (ONE LITTLE BOX; a német verzióban EINE KLEINE DOSE), vegyük magunkhoz a kalapácsot, a keresztet, az olajlámpát és a kulcsot is!



Most menjünk a veteményes előtti kapuhoz, ami zárva van (UNLOCKED; a német verzióban VERRIEGELT). Ezt az imént talált kulccsal nyithatjuk ki, és szedjük fel a számunkra érdekes növényeket: a sisakvirágot (ACONITE), violát (BLEEDING HEART), vérpapacsot (BLOOD ROOT), pityangot (DANDELION), bodzát (ELDERBERRY), petrezselymet (PARSLEY), útifüvet (PLANTAIN), szilt (WITCH HAZEL), valamint egy HELLABORE nevű képződményt, amit még a 8 kötetes angol szótárral sem tudunk beazonosítani, mellesleg a német változatból kapott német szóval sem mentünk semmire. A belépéskor egy kis harc is vár ránk. Ha kijövünk, megtalálhatjuk a céltáblát. A kardt nem célszerű behajigálni, inkább az ijjal (pontosabban lőpuskával) **(Véletlenül nem nyilpuskával? — CoVboy)** próbálkozunk. Ha megúntuk a célbalövészetet (ezt a MESSAGE IS IMPROVEMENT üzenet jelzi), összeszedhetjük a nyilvesszőinket, és mivel vége a szünetnek és becsöngettek, visszamehetünk a várba.

A konyhát vegyük ismét célba, ahol ránk támad a szakácsnő, fussunk el előle. A börtönben vizsgálódjunk a cellákban, és a folyosón is. Biológia órára csöngettek be, úgyhogy rovarokat kell gyűjtögetnünk. A ROOM használatra ajánlott, hogy tisztán lássunk, mivel is állunk szemben. A folyosón a pókhálókat vegyük szemügyre (SPIDER'S WEBBS), ahol pókokat (SPIDER) találunk, a cellákban pedig egy tárgyat se hagyjunk ki a sorból, így találhatunk bogarakat (BEETLES), százlábúakat (CENTIPEDES) és fülbemászókat (EARWIGS) is. Ha belépünk a kinzókamrába, ne felejtjük el magunkhoz venni a fogót és a sót. Látunk itt egy csontvázat (SKELETON) is, ezt is vigyük a biológia órára, de előbb szedjük fel a kezében lévő kulcsot, s csak azután cipeljük magunkkal Samut **(Bocs Józsi! — CoVboy)**. Megvan tehát az **1. kulcsunk!**

Nem igaz, hogy a gyomrunk mindig a konyhába vonz minket, irány a konyha! Ha a szakácsnő megint ke-

ckedni mer, dobjuk meg a sóval (SALT THROW) **(Amilyen sót a múltkor is vettem, nem csodálkozok rajta, hogy a szakácsnő odébbállt! — CoVboy)**. Itt annyit szeretnénk hozzáfűzni a C64 verzióhoz, hogy a HOTLINE törés a szakácsnő jelenetnél rossz lemezoldalt kér, nekünk a 4. lemezoldalt kell betennünk! Most keressük meg a biológiaszertárat, vagyis menjünk vissza a 2. emeletre, de most nyugodtan nyissunk be az első ajtón vámpír barátunkhoz. Nem, nem a csontvázat kell hozzáválni, azon már nincs hús! Inkább a karót vágjuk bele. A C64-esek meg fognak lepődni, hogy a karót nem tudják USE-olni, szóval akkor előbb hozzuk el a kalapácsot a kertész viskójából, persze legyen nálunk a karó is, és a vámpír ellen a kalapáccsal próbálkozunk. Mielőtt távoznánk, a vámpírpót (VAMPIRE'S DUST), és a földön heverő nyilvesszőket vegyük fel, majd — miután ismét kicsöngettek — rohanjunk ki a hátsó kertbe, és meg se álljunk a parkig. Egy ronda súlyomnak nem tetszik a pofánk, nekünk pedig az övé, úgyhogy lőpuska (csakazértis!) elő, sólyom lelő, halott madár EXAMINE, nyilvessző kihúz, sólyomtoll (BIRD'S FEATHER; a német verzióban: VOGELFEDER) felvesz, kulcs felvesz. Na ilyen tömörséggel folytassuk a leirást? Micsoda? Hogy nem? Na jó, akkor irány a labirintus. Megvan a **2. kulcsunk** is.



A MAZE-ben nem lesz könnyű dolgunk, de próbáljuk meg felvenni az algákat (ALGAE), a különféle növényeket: fekete lószót (BLACK LOTUS), vérliliomot (BLOOD LILLY), liliomlevelet (LILLY LEAF), liliomot (LILLY), csalánt (NETTLES), bogáncsot (THISTLE), a páfrányt (FERN), és az ijedtében elreppenő madárka fészkeben heverő tojást (BIRD'S EGG) is. Eközben kerüljük a találkozást a szörnyikéssel, inkább használjuk az lőpuskánkat, meg az eszünket. Ha megtaláltuk a szörnyek fészket (ez valahol a labirintus közepén van), vegyük szemügyre, látunk-e a sötét mélyén egy foszforeszkáló szemprát? Ha igen, ne habozzunk **(Mi ez, borotvahabreklám? — CoVboy)**, lőpuskánkkal lövöldözzünk oda egy párat, amíg el nem tűnik a szempár. Most már beláthatjuk, vegyük magunkhoz az itt található tárgyakat, legfőképpen a gyűrűt, majd kilépve a vizinövényeket se hagyjuk ott. Közben ismét becsöngettek, úgyhogy irány a vár, hittanóra lesz, menjünk a kolostorba és vegyük fel a bibliát, mely állatbőr borítású (MANTICORE HIDE). Ha odamegyünk az oltárhoz, ne felejtjük el a keresztet tenni az imént talált gyűrűt. Nagy rés nyílik, amin ezután bemehetünk. A koronát mindenképpen vegyük fel **(Pozsonyban forintért nem adnak sőt! — CoVboy)**, és használjuk az imádság tekercsét (PRAYER SCROLL) az előtt az ikon előtt, amely keresztet ábrázol. Ekkor megnyílik egy fal, ahol egy hullát vélünk felfedezni. Tegyük a fejére a koronát,

és vegyük el a szent kardját. Ez egy jó csere volt. (Úgy látszik jártak a szerzők a prágai bolhapiacra — CoVboy) Most USE szent kard, gyakoroljunk egy kicsit, majd menjünk vissza a kiindulási helyszínünkhöz az istálló mellé.

Menjünk fel a toronyba, és a várfal oromzatán egyensúlyozhatunk egyet. Séta közben ellenfélbe botlunk, ő a szürke lovag, de rá se hederítsünk: ijpuska elő, ló, ellenfél potty. No de hova potty? Mivel nála volt egy kulcs, ami kell a játék megoldásához. Az oromzaton a lórséből vegyük fel a borostyánt (IVY). Nyilvesszőink ismét fogytán, varázslatokkal sem állunk valami jól, jobb ha felkeressük *Elvirát*. Kotyvasztassuk össze a GLOWING PRIDE varázslatot, majd miután *Elvira* fel-emelte az ételfelvonó liftet, az imént kotyvasztott varázslatot adjuk *Elvirának*, aki a közben megjelenő titkos alagútba bemászik. A HOTLINE törés erősen kifagyós, úgyhogy akik nem tudják odaadni *Elvirának* a GLOWING PRIDE varázslatot, azok elhozhatják a kerétesz viskójában található olajlámpát (OIL LAMP; a német verzióban ÖLLAMPE), amit persze a lyukba bele kell tennünk. Ha így sikerült, akkor eltűnik, majd kis idő múlva csúszva-mászva visszatér és már fel is vehetjük az újabb kulcsot. Lám megván a **3. kulcs!**

Ezután a katakombák felé vesszük az irányt, a toronyból menjünk le. Legyünk résen, és pár varázslatot is tartunk készenlétben, mert gonosz ellenségek fogják utunkat állni. A célt többféleképpen is elérhetjük, mert a labirintus nem bonyolult, szabályos téglalap alakokból épül fel. Kriptarabló gyakorlatunkat egy olyan trükkkel tetézzük, hogy először a bal oldalra eső koporsó fedelét távolítsuk el, s helyezzük el benne Samut (akit már elég régen magunkkal hurcolásunk). Ne felejtjük el a koporsóból előtte kivenni a vaskulcsot (IRON KEY; a német verzióban EISEN SCHLÜSSEL). Sétál-gassunk egyet, a bejárat felett kőarcokat láthatunk, ha az egyik száját megvizsgáljuk, megkapjuk a sárkányvért (DRAGON'S BLOOD). Ha szörny barátunk megérkezik, varázslatokkal pusztítsuk el, és ne felejtjük el a harc közben a kezét sem levágni. Útközben még vegyük fel azt a követ, ami a varázsos rúnákat tartalmazza, majd menjünk vissza a koporsós helyszínhez, és a másik koporsó fedelét is távolítsuk el.

Ez csapatda volt, a kriptát el fogja árasztani a víz, bukunk le a víz alá, keressük meg a fenéken található titkos folyosót, és várjuk meg, amíg a felfelé haladást jelző nyíl zöldről pirosra nem vált, ekkor felúszhatunk, s lám egy kútban landolunk. Merüljünk ismét le, de most a másik irányba menjünk, ám rács zárja el az utunkat. Sebaj, húzzuk elő a vaskulcsot, nyissuk ki a rácsot, és irány vissza a víz felszínére. Ezúttal a vizes-árokban bukkanunk fel, micsoda vízi labirintus. Bukjunk megint le, mint a vöcsök, lehetőleg az árok középső részénél, és ha egy picit előre megyünk (néhányszor előre), akkor rábukkanunk katona barátunkra, akit nem is olyan régen íjpuskázunk le a várfalon tett sétánk közben. Vegyük fel az újabb kulcsot, majd ezúttal a kút felé távozzunk, és a kútból másszunk ki. Ne felejtjük el felvenni a moszatot sem (MOSS) a kútról.

Már **4. kulcsunk** van!

Anyagismeret óra következik, menjünk az öntödéhez (ez a börtöntől nincs messze). Vegyük ki az olvasztótégelyt a fadobozból. A tégelyt tegyük a tűzre, majd olvasszuk meg az ezüst keresztet, végül ezüstözzük meg az egyik nyilvesszőt. Ha visszamegyünk az istállóhoz, és bemegyünk, farkas támad ránk, ám mi ne tétovázzunk, eresszük bele az ezüst végű nyilvesszőt. Nézzünk körül. Vegyük fel a lószórt (HORSEHAIR), majd Amiga esetében menjünk el egészen az utolsó karámgig, ahol a falból kiemelhetjük a gyűrűvel ellátott követ, s így hozzáférhetünk az **5. kulcshoz**. C64-nél ne a harmadik, hanem a középső karámban keressük a kulcsot.

Most menjünk a fegyverraktárba, ahol csak a kardot tartsuk meg magunknál, és vegyük fel a páncélt. Ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha előtte megcitt az erőit, mert így bírjuk el a páncélt. Ha visszamegyünk a bejáráthoz, a kapitány kekeckedni fog, ne tétovázzunk, borítsuk el varázslatokkal (DEMON'S BREW, PALMLIGHT, FINGERLIGHT), ami úgy meggengíti, hogy ezután közvetlen küzdelemben simán legyőzhetjük.

Ha nem győztük volna le, akkor:



A falon egy cédulát vélünk felfedezni, ami alatt meglátjuk a **6. kulcsot**. Birtokba is vehetjük.

Most ismét menjünk vissza a cuccainkhoz, a páncélban egy kicsit nehézkes a mozgás, vegyük le, és a többi dolgot vegyük fel. A **6 kulcs** már megván, a láda viszont a negyedik toronyba van befalazva. Ezt legelőszőrűbb lenne mondjuk egy ágyúval lerombolni. Ágyúnk is van az istálló melletti — harmadik — torony tetején, de az ágyút el is kéne sütni. A kanócot meg kellene gyújtani valamivel. Honnan is szerezhetnénk tüzet, ha nem a konyhából! A tűzhelyből szedjük fel egy izzó széndarabot (ezt mondjuk fogó nélkül nem érdemes kipróbálni), s ha megván az izzó széndarab, irány az ágyú, gyújtjuk meg a kanócot. A toronyt leromboltuk, szabad az út a ládához. A megfelelő kulcsokkal csak a megfelelő zárok nyithatók. Ha sikerült mindet megtalálnunk, kinyílik a láda, s találunk benne egy pergamentekercset, meg egy tört. Fontos a zárok nyitási sorrendje is, mert egyébként...

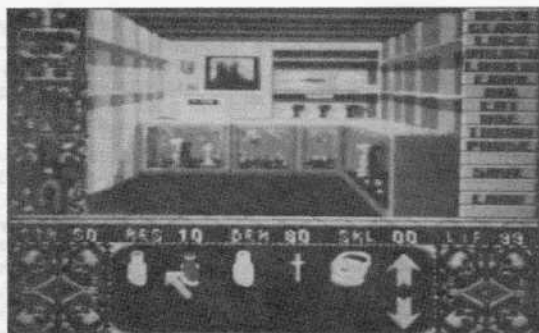
Ismét szerelkezzünk fel jó varázslatokkal, majd irány a katakombák. A katakomba közben tele lett mindenféle demonnal, akik ellen csak varázslatokat vehetünk be! Szóval, amikor a katakombákba beléptünk, először

menjünk jobbra, majd balra, ahol egy Y-elágazásnál találunk a földön egy besüllyedést. Próbáljunk ki egy trükköt, tegyük bele a nálunk lévő követ (amit a szörnytől vettünk el), és a megnyílt lyukon keresztül másszunk le. Célszerű előtte minden élet és energia-növelő varázslatunkat aktivizálni. Ha minden OK, és a program sem fagyott ki, akkor a folyosó végén nem mással, mint *Emeldával* találjuk szemben magunkat. A csillag közepére helyezzük el a szentelt kardot, használjuk azt a SCROLL-t, amit a ládában találtunk, így *Emelda* varázsereje megszűnik, és leszúrhatjuk a nálunk lévő tőrrel.

Happy End, *Elvira* hálája jeléül megajándékoz bennünket, mi pedig folytathatjuk kalandunkat az *Elvira II*-ben.

Taktikai tanácsok:

- Az aktuális fegyvert a **WEAPONS (WPNS)** parancssal választhatjuk ki, majd az **USE** segítségével használhatjuk azt.
- Ha varázslattal kívánunk támadni, akkor fogyasszuk el a megfelelő italt, amire meg fog jelenni egy **SCROLL**. Ha ezt a **SCROLL**-t aktivizáljuk (**USE**), akkor hat a varázslat a kiszemelt áldozatra.
- Ha karddal vesszük fel a harcot egy ellenféllel szemben, legyünk óvatosak. Amíg az egér, C64-en a joystick tűzgomját olyan gyorsan nyomogassuk, amilyen gyorsan csak tudjuk. Legalább háromszor kell megsebezniünk ellenfelünket, hogy átadja lelkét a túlvilágnak.
- Ha az ellenfél támad, a pajzsral védekezhetünk. A védettségi szintünk a RES melletti érték alapján olvasható le, így ez alapján dönthetjük el, hogy milyen pajzsot veszünk magunkra. A pajzs használatakor akkor nyomjuk meg az egér vagy joystick gombját, ha ellenfelünk éppen vad csapást intéz felénk.
- Ha elkerülhetetlen, hogy harcba bocsátkozunk valakivel, akkor jobb oldalon megjelenik a harc ablak. A két nagy piros/fehér téglalapra clickelhetünk harc közben. Támadáskor a **LUNGE/HACK** (szúrni/vágni) menüt használjuk. Ilyenkor clickelünk a karakter bal oldalára szúrás esetén, és jobb oldalára a vágás esetén. Védekezéskor a **BLOCK/PARRY** (hárítás/kivédés) menüt használhatjuk. Ugyancsak balra clickelve hárítunk, jobbra pedig kivédünk. A harc infó részben megjelenő számok az adott és kapott találatok mennyiségét jelölik. Az alsó szám mutatja, hogy ellenfelünket hányszor találtuk el, felül pedig a mi sebeinkről kapunk adatot.
- Ha felfedező körútjaink közben zárt ajtóval találkozunk, amit nem kulcs nyit, arra egyszerűen csak clickelünk rá, és kinyílik.
- Tárgy felvételére úgy van lehetőségünk, hogy a fő ablakban ráclickelünk, ám a gombot nyomvatartjuk, és a megjelenő kéz ikont felvisszük a bal felső sarokba az **INV.**, vagy a **WEAPONS (WPNS)** sorhoz. Ekkor engedjük el a gombot, és a tárgy már meg is jelenik az **INVENTORY**-ban. Ha ugyanezt a **ROOM**-mal tesszük, akkor dobjuk el a tárgyat. Bár tárgyak eldobásának az a legegyszerűbb módja, ha az **INVENTORY** menüben ráclickelünk, majd a kurzort átvisszük a fő ablakba és ott elengedjük a gombot. Ekkor a tárgyat ott dobtuk el, ahol tartózkodtunk.



- Néhány tárgyba bele lehet nézni, ez esetben clickeljük a tárgyra, majd a **LOOKIN** parancsra. Ha van benne valami, akkor infót kapunk róla az **INVENTORY** ablakban.
- A tárgyak számát nem korlátozták, úgyhogy nem kell fukarnak lennünk!
- A fő képernyő bal és jobb alsó részén időnként, harc közben, vagy varázslatok használatakor számok jelennek meg. Ezek mutatják, hogy milyen eredményt értünk el. A bal alsó sarokban jelenik meg, hogy az ellenfél varázslata nálunk milyen sérülést okozott, míg a jobb alsó sarokban láthatjuk azt, hogy a mi varázslatunk milyen sérülést okozott az ellenfélnek.
- A játék során különböző erőnléttel, fegyverzetel stb. rendelkező katonákkal, szörnyekkel gyűlhet meg a bajunk. A leggyengébb karakter a **MONK** (védettsége mindössze 5-10, életereje 60, s a fegyverekkel is csak 20-45 szint között tud bánni). Utána következik a **SOLDIER**, majd az **ARCHER**, ezt követi a **KNIGHT**, a **SKELETON**, a **WATER B.**, és végül a legerősebb a **CAPTAIN** (ennek már 150-es életereje van, védettsége 70-es szintű). A közlegény és kapitány közötti karakterek szintjei arányosan emelkednek. A lovag (**KNIGHT**) viszont közvetlen ember-ember küzdelemben sajnos legyőzhetetlen. A C64 esetében **SOLDIER** / **KNIGHT** / **SKELETON** / **CAPTAIN** a sorrend.

A varázslatokról

Talán nem volt egyértelmű a leírásból, hogy ketyvasztatunk varázslatokat, ezért most egy kicsit részletesebben ezt is ismertetjük.

Elvira a konyhában várja, hogy végre elhozzuk neki a varázskönyvet, amit persze előtte meg kell keresnünk. Ha minden megvan, vigyük *Elvirára* a nyilat és nyomjuk meg az egér vagy joystick gombját. Ekkor aktivizálódik a **MIX** ikon.

Most a **MIX** ikonra clickelve kapjuk meg a varázslatok listáját. A felüle mutató nyílakkal lapozhatunk, a kiválasztott varázslat nevére rá kell clickelni. Ha kiválasztottunk egyet, a nyitott könyv jobb oldalán megjelennek a mágikus alapanyagok. Ezekből kell kiválasztani a megfelelőeket, és át kell vinni a könyv bal oldalára. Most nem a jobb oldali, hanem a könyvbéli **MIX**-re kell clickelni a jobb alsó sarokban, és *Elvira* már ketyvaszt-

ja is nekünk a kért varázslatot. Ha jó összetevőket választottunk ki, a varázslat bekerül az INVENTORY-ba, varázslat, vagy folyadék formájában. Ez utóbbit üveg ikon szimbolizálja.

Azok közül a varázslatok közül, amellyel rendelkezünk, bármelyiket használhatjuk. Először egy varázsigét kell kiválasztanunk az INVENTORY-ból, majd a megfelelő parancsra (CONSUME vagy EAT és USE) kell clickelnünk jobb oldalon. Sajnos a varázslatok ereje hamar elapad, ilyenkor egyszerűen eltűnik a listából.

Végül közöljük a varázslatok és azok összetevőinek listáját, mind az angol, mind a német verzióra vonatkozóan. Zárójelben azt is megjegyeztük, hogy az adott összetevőt hol találjuk.

ALPHABET SOUP: Dandelion/Löwenzahn (konyhakert) + Elderberries/Holunderbeeren (konyhakert) + Rose Petal/Rozenblüten (konyhakert) — segítségével el tudjuk olvasni a mágius rúnákat

BRAIN ACHE: Poppys/Mohnblume (füves kert mellett) + Mushrooms/Pilze (hátsó várkert) + 1 Maggot/Made (kerti viskó) — a saját DEX értékét növeli, az ellenfél ügyességi pontjait csökkenti

CAT & DOG BROTH: 10 Spiders/Spinnen (börtön) + Horse Hair/Pferdehaar (istálló) + Lilly Flower/Lilie (labirintus) + Witch Hazel/Virgin (konyhakert) — visszaállítja erőnlétünket, és nagy erejű varázserőt ad

CLOTTED SURPRISE: 3 Spider's Webb/Spinnennetze (börtön) + Hawthorn/Weissdorn (hátsó várkert) + Moss (kút) — meggyógyítja a kisebb sérüléseket

DEMON'S BREW: Vampire's Dust/Vampirstaub (vampir szobája) + Dragon's Blood/Drachenblut (kriptaszoba) + Deadly Nightshade/Tödlicher Nachtschatten (hátsó várkert) — a legnagyobb erejű varázslat normál ellenféllel szemben

FINGERLIGHT: 5 Earwigs/Ohrwürmer (börtön) + Deadly Nightshade/Tödlicher Nachtschatten Berries (hátsó várkert) + Belladonna (hátsó várkert) — megsebzí az ellenséget, nagyon jó támadó varázslat

FIRE SPONGE: Plantain/Wegerich (konyhakert) + Flame Flower/Flammenblume (hátsó várkert) + Moss (kút) — megállítja a szörnyeket, mivel 10 mp-ig tűzfalat idéz elő, eközben a másik irányba elmenekülhetünk

GLOWING PRIDE: Thistle/Distel (labirintus) + Dandelion/Löwenzahn (konyhakert) + Flame Flower/Flammenblume (hátsó várkert) — világító varázslat

HERBAL HONEY: Honey/honig (kamra) + Hay/Heu (istálló mellett) — elősegíti, hogy felismerjük a nővényeket

ICE SPONGE: Plantain/Wegerich (konyhakert) + Hawthorn/Weissdorn (hátsó várkert) + Moss (kút) — megállítja a szörnyeket, mivel 20 mp-ig jégfalat állít, ám sajnos tüzes fegyverek hamarabb is elolvasztják

ICED MAGIC: Hawthorn/Weissdorn (hátsó várkert) + Thistle/Distel (labirintus) + Blood Lilly/Blutlilie (labirintus) — meggyógyítja a komolyabb sérüléseket is

KNIGHTTYME PLEASURE: Bird's Feather/Vogelfedern (sólyom) + Deadly Nightshade/Tödlicher Nachtschatten (hátsó várkert) + 5 Beetles/Käfer (börtön) — védekezésre nagyon jó, főként varázslatok ellen hasznos

LUCKY SURPRISE: Nettles/Nesseln (labirintus) + Four Leaf Clover/Vierblättriges Kleeblatt (hátsó várkert) — növeli a DEX értékét, javulnak a reakcióink

MAIDEN'S TURNOVER: Maidentree Hair/Mädchenhaar (hátsó várkert) + Fern/Farn (nappali) + 3 Spider's Webb/Spinnennetze (börtön) + Honey/Honig (kamra) — gyógyító varázslat, rövid időre a páncéllal egyenértékű védelmet is nyújt, de ez nem tart sokáig

MANTICORE FLIP: Maidentree Hair/Mädchenhaar (hátsó várkert) + Fern/Farn (nappali) + 3 Manticore hide (kápolna) + Honey/honig (kamra) — gyógyító varázslat, nő a sérthetetlenségünk

MIND LOCK: Poppys/Mohnblume (füves kert mellett) + 1 Maggot/Made (kertész viskója) + Blood root/Blutwurzel (konyhakert) — megállító varázslat, lebenítja az ellenfelet

MONSTERA PIE: Monstera/Monsterra (nappali) + Parsley/Petersilie (konyhakert) + Ivy/Efeu (oromzaton) — nő az erőnk, de lustábbak leszünk tőle, és ezért sebezhetőbbé válunk

MUSHROOM TENDERNESS: Hellabore/Nieswurz (konyhakert) + Elderberries/Holunderbeeren (konyhakert) + Mushrooms/Pilze (hátsó várkert) — igen rövid időre nagyon erősek leszünk

PAINFREE: White wine/Weisswein (kamra) + Black Lotus/Schwarzer Lotus (labirintus) + Laudanum/Opiumtinktur (lyuk a fürdőszobában) — fájdalomcsillapító, amelynek hamar elmegy a hatása

PALMLIGHT: 5 Centipedes/Hundertfüsser (börtön) + Mistletoe/Mistelzweige (hátsó várkert) + Belladonna (hátsó várkert) + Absinthe/Absinth (bár) — támadó varázslat, a Fingerlight-nál némivel erősebb

PROFITIOUS SURPRISE: Aconite/Eisenhut (konyhakert) + Nettles/Nesseln (labirintus) + Four Leaf Clover/Vierblättriges Kleeblatt (hátsó várkert) — növeli a DEX értékét, javulnak a reakcióink, nem rossz kis varázslat

SIZZLING EGGS: Bird's Egg/Vogeleier (labirintus) + Hellabore/Nieswurz (konyhakert) + Firehorn/Feuerdorn (hátsó ösvány) + Lilly Leaf/Seerose (labirintus) — hatalmas erejű támadásokra képes, így hasznos lehet

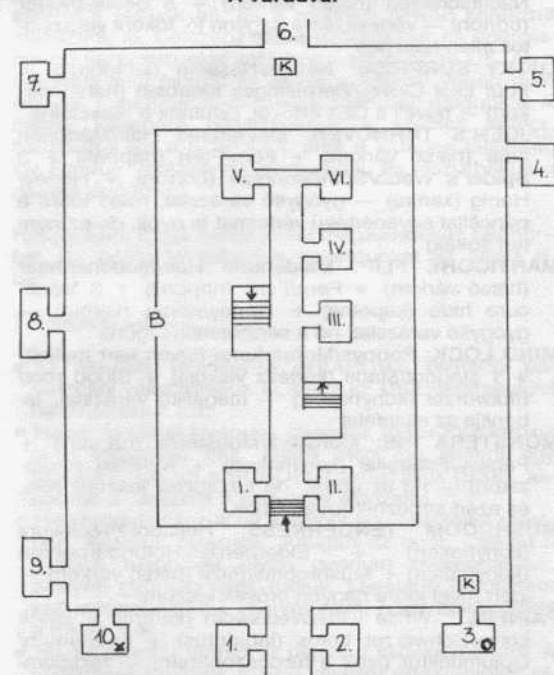
SPAGETTI CONFUSION: Belladonna (hátsó várkert) + Parsley/Petersilie (konyhakert) + White wine/Weisswein (kamra) + Witch Hazel/Virgin (konyhakert) — ad egy olyan varázslatot, amivel csökkenthetjük az ellenfél ügyességi pontjait, így könnyebben legyőzhetjük

THORNY SPLINTER: Firehorn/Feuerdorn (hátsó várkert) + Nettles/Nesseln (labirintus) — nagyon jó támadó fegyver, ám hatástalan, ha az ellenfél állja a tüzet

WOODEN HEART IN ALGAE/ALGEN SAUCE/HOLZHERZ: Dogwood/Hornstrauch (kerti viskó) + Algae/Algen (labirintus közepe) + Bleeding Heart/Blutendes Herz (konyhakert) + Honey/honig (kamra) — igen erős gyógyító varázslat, gyakran érdemes használni, ha megsebeztek minket

Következzenek a fontosabb térképek:

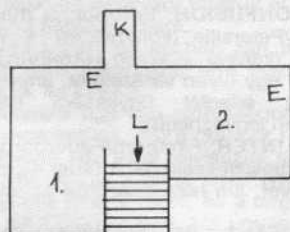
A várudvar



1 — Órszoba (kapitány); 2 — Szoba (pajzs, balta); 3 — Órtorony (katona); 4 — Szoba; 5 — Órtorony (katona); 6 — A kert bejárata; 7 — Órtorony (katona); 8 — Kovácműhely (öntőtégely, katona); 9 — Istálló (farkasember); 10 — Órtorony (katona)

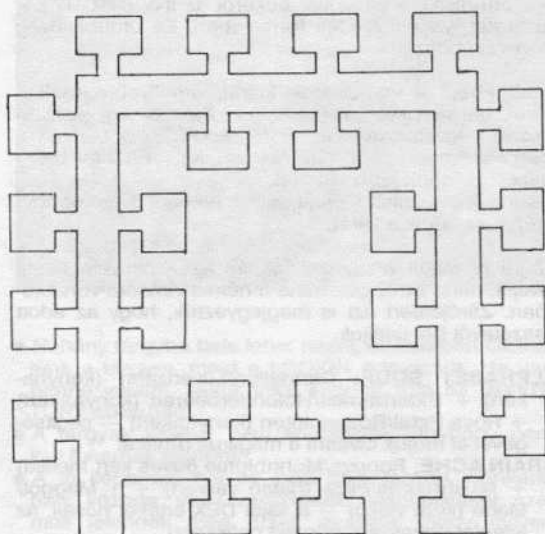
I — Könyvtár (varázskönyv); II — Szoba (virágok, pohár, fadarab); III — Fegyverszoba; IV — Szoba; V — Szoba (kulcs); VI — Kápolna (kereszt, gyertya, biblia)
 X — Kút
 K — Katona
 B — A börtön bejárata
 O — Lejárat a katakombákhoz

A konyha és a pince



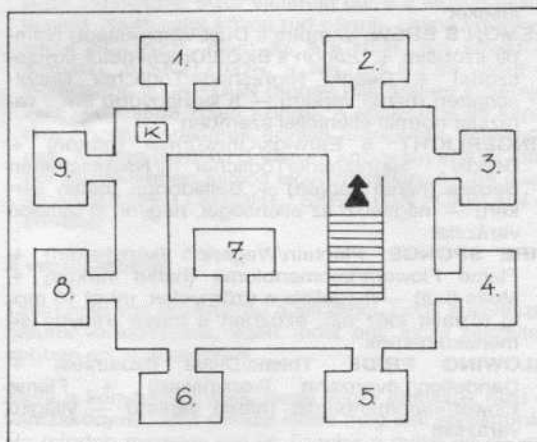
1 — Kamra (méz, bor)
 2 — Konyha
 E — Elvira
 K — Kulcs
 L — Lejárat a pincébe

A börtön



Üres cellák — 15 db.
 Fülbemászók — csak egy cellában
 Bogarak — csak egy cellában
 Pókok — csak egy cellában
 Kulcs és fogó — egy cellában

Emelet



1 — Üres szoba; 2 — Vámpír szobája
 3, 4, 5, 6 — Üres szobák
 7 — Ópium
 8 — Zárva van az ajtó; 9 — Nyilvesszók
 K — katona

Már csak egy dolog maradt hátra, hogy köszönetet mondjunk **Tolmácsi András** budapesti olvasónknak, aki beküldött térképeivel és a német verzióbeli eltérésekkel segítette eme leírás elkészülését.



Elvira 2.

THE JAWS OF CERBERUS

Alig, hogy kihevertük a *Mistress of the Dark*-béli megrázkództatásainkat, megjelent az *Elvira Arcade Game* című akciójáték. A félreértések elkerülése végett szeretnénk tisztázni, hogy az nem az *ELVIRA II.* 1992 tavaszán megjelent a kaland második része Amigára, jó hír a PC-seknek, hogy ezt a részt már nem csak német nyelven élvezhetik, mint az elsőt, viszont PC-re van egy jó kis kódtábla, ennek a közlésétől most eltekintünk. A *Jaws of Cerberus* C64-es változatával kapcsolatban is sok pletyka keringett az utóbbi időben. Ugyancsak 1992. tavaszán elterjedt C64-re egy *ELVIRA II. Demo*, amelyben felhasználták a játék címképernyőjét, és kiemeltek a játékából 1-2 félelmetes animációt.



Nos, már itt a címképernyőn is szemünkbe tűnhet, hogy a 16 bites változattal ellentétben nem az *Accolade* nevét látjuk a képernyőn, hanem egy bizonyos *Flair Software*-ét. Ennek az az oka, hogy az *Accolade*-nek a szó szoros értelmében beletörött a bicskája a 8 bites verzióba, míg nem végül is a *Flair* programozói vállalták az átültetést. Így született meg végül is 1992 őszén a C64-es átírat, amelyet megtekintve azt a következtetést vontuk le, aki játszott az első résszel, az most sem fog csalódnai, a

programozók ismét felülmúlták önmagukat és a gép képességeit. Egyébként az egyik elterjedt C64 verzió, és az angol sajtó *Cerebusnak*, a 16 bites verzió és a német sajtó *Cerberusnak* titulálja az alvilág kapujának órét. Ki érti ezt, de ne tőlünk várjátok rá a magyarázatot. Hát nem mindegy, hogy hogy hívják, az a lényeg hogy három feje van és rendkívül ronda.

Ennyi rizsa után igazán szólhatnánk már valamit a játékról is. Ahogy az első rész, ez is egy szerepjáték-kaland, amely ugyancsak amerikai horrorparódián alapzik (*Cassandra Peterson*).

A sztori kezdete, kicsit színesítve: *Elvira* megmenekül *Emelda* átkos varázslatától, a kastélyból eltűnnek a démonok, lassan visszazökken az élet a rendes kerékvágásba. *Elvira* megvalósíthatja álmát, hogy turista paradicsommá varázsolja a kastélyt (*Micsooodaaa?* Ez valami újfajta olcsó szalámi? — *CoVboy*). Az ötlet beigazolódik, az üzlet beindul, s *Elvira* gazdag lesz. Olyannyira gazdag, hogy barátai tanácsára pénzét egy TV stúdióba fekteti. Telnek-múlnak az évek, ám az ősök szelleme úgy látszik, még mindig kísért. Egyik napról a másikra a stúdiót gonosz démonok szállják meg. A kiegészítő személyzet lélekszakadva menekül, ám sokak még a stúdióban ott hagyják a fogukat. A démonok célja *Elvira* volt, őt elrabolják és fogva tartják az egyik stúdióban. A mi feladatunk annak megakadályozása, hogy az alvilág kapujának az óra, a 3 fejű szörnyeteg: *CERBERUS* átvigye *Elvirát* az alvilágba. Ehhez természetesen meg kell találnunk *Cerberus*-t és el kell pusztítani őt...

Itt kapcsolódunk be a játékba, mivel a mi feladatunk lesz eme nemes feladat elvégzése.

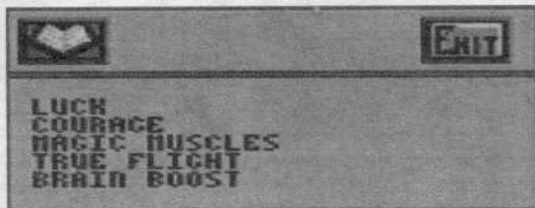
A változatosság kedvéért először is nézzük meg, mennyiben változott a képernyő felépítése az előző részhez képest. Kezdjük megint a bal felső sarokból.

- A bal felső sarokban egy emberi alakot látunk, tetőtől talpig. Itt jelzi ki a program főhősünk **aktuális egészségi állapotát**. Külön mutatja legfelül az **életerőt** (ezt Amigán egy szív is szimbolizálja), alatta pedig a **fej, felső testrész, kezek**, végül pedig a **lábak** egészségi állapotáról kapunk tájékoztatást. Ez utóbbiak értéke 9 egységről indul, sérülés esetén pedig ballag szépen lefelé.
- Amigán és PC-n alatta jelenik meg az **aktuális varázslat** képe, a mellette lévő nyilak segítségével lapozgathatunk.
- Ugyancsak Amigán és PC-n a bal alsó sarokban helyezték el a **mozgásérzékelőt**.
- Közvetlenül mellette található az **INVENTORY** ablakban megjelenő tárgyak **scrollozására** alkalmas nyilak, illetve mellette, az előző részhez hasonlóan az **INVENTORY** ablak.
- Középen fent a **fő képernyő** látható.
- Tőle jobbra fent **6 db. kis ikont** látunk. Az Amiga/PC és C64 verzió itt csak a jobb alsó ikonban tér el egymástól. Most nézzük ezeket sorban:
Bal felső: A nálunk lévő **tárgyak előhívása**
Jobb felső: Az adott **helyszínen lévő tárgyak** előhívása
Bal középső: **Varázslat ikon** (induláskor ez még üres)
Jobb középső: **Varázslat készítése**
Bal alsó: A **támadási módot** állíthatjuk be (kard ikon)
Jobb alsó (Amiga/PC): A közelünkben lévő **lényrel beszélgethetünk**
Jobb alsó (C64): Meglévő **varázslatok INVENTORY**-ja (mint az Amiga/PC) verzióban a bal oldalon az ember alak alatt
- A 6 ikon alatt 4 mezőt látunk. Ha egy tárgyra ráclickelünk, itt jelennek meg azok a **parancsok**, amit tehetünk velük (EXAMINE, USE stb.).
- Alatta a kis emberalakra clickelve **hősünkről** kapunk **aktuális információt**, míg mellette a disk ikon választása esetén a **disk opciókat** (SAVE/LOAD) választhatjuk ki.
- Jobb oldalt alul láthatók a **mozgást irányító nyilak**. Balról a fel/le, tőle jobbra pedig a négy égtájak megfelelő irányok. Az Amiga/PC változatnál az alapállapot a kitöltetlen (szürke) színű nyíl, ha valamelyik irányba mozoghatunk, akkor sárgával színeződik el. Ez a C64 verziónál maradt a régi, tehát alapállapotban zöld, ha mehetünk valamerre, akkor vörös.
- Végül a fő képernyő alatt láthatók az **állapotjelző információk**:
LEV — eddig elért varázslási szintünk
Bizonyos varázslatokat csak akkor tudunk létrehozni, ha már valamilyen (7, esetleg 8) szintet elértünk
P.P. — power point-unk
Főleg a barlangok 4. szintjénél lesz érdekes, ahol meg kell várunk, hogy legalább 2 ICE DART-ra elegendő P.P.-nk legyen, mielőtt a szakadékhoz megyünk
H.P. — egészségi állapotunk
Ha nagyon leromlik, célszerű valamely egészségszajgató varázslatot aktivizálnunk
EXP — tapasztalati pontjaink (mint általában)
A C64 verzióban az EXP nem a végére került, hanem közvetlenül a LEV után találjuk, a többi stimmel.

A tárgyak felvétele és lerakása az első részben már megismert módon történik, mivel a játék teljesen pointer vezérelt, azokra a dolgokra, amit már az előző résznél leírtunk, ismételtelen nem térünk ki.

Varázslatok készítése

Először a varázslat készítése ikonra kell clickelnünk, majd a varázskönyvben a könyv ikonnal lapozgathatunk. Ha kiválasztottuk az aktuális varázslatot, és az összetevő(k) is a rendelkezésünkre állnak, a mocsár alakú ikonra clickelve tudjuk azt összekotyvasztani.



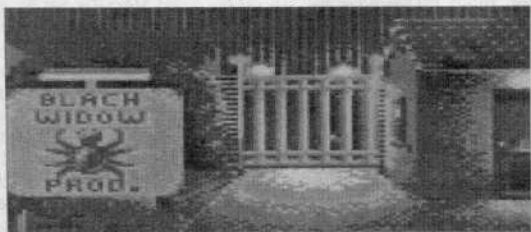
- ABSORB MAGIC** <— gránátkő (barlangokból) + abszorbens anyag
- ANTIDOTE** (testünket megszabadítja a mérgektől, ezt úgy vehetjük észre, ha a testünk valamely részén sorvadnak az izmok) <— mérges gombák (barlangok)
- BIND DEMON** (szellemkötözés varázslata) <— terekcs (barlang, a skorpionál) vagy tekercs, kötél
- BLESS** <— egy kémcsőnyi szenteltvíz, kereszt
- BRAINBOOST** (észélesítő varázslat) <— floppylemez (titkárnői szoba)
- BREATH UNDERWATER** (kététűség varázslata) <— kenyér (spejz) vagy sütemények + rágógumi + pattogatott kukorica
- BUOYANCY** (Felhajtóerő varázslat) <— halszállak
- COURAGE** (a bátorság varázslata) <— bor (ebédől) + italok (rendező szobája) vagy borosüvegek (spejz)
- DETECT MAGIC** <— quartz (barlangokból)
- DETECT TRAP** (csapdák ellen) <— poharak vagy szódásüveg vagy vázák (1. emelet, nappali)
- ENCHANT WEAPON** <— smaragd (barlangokból) + körörmeszelő
- FEAR** (a rettegés varázslata) <— boszorkány szeme (kosztümszoba)
- FIREBALL** (tűzes varázslat, éghető anyagokból készíthető) <— újság, papírzsebkendő, faliújság papírjai, tárcában lévő levél, naptár
- FREEZING BLADE** (csak 8. varázslási szint felett) <— toll, kulcs, amit a spejzban tettünk le
- GLUE** (ragadós varázslat) <— ragasztó (konyha)
- HEALING HANDS** (gyógyító varázslat) <— élelmiszer
- HERBAL HEALING** (teljes testrész feljavítása) <— ehető gombák
- HOLY BLAST** (Szent Szél varázslat) <— 2 kémcsőnyi szentelt víz, arany kereszt, terítő a templom oltáráról, egy gyertyatartó, viola szentelt víz
- ICE DART** (jégdárda, hatásos fegyver)
- ILLUSION** (csak 8. varázslási szint felett) <— tükör
- LIGHTNING BOLT** <— amethyst (barlangokból) + hangvilla
- LUCK** (a szerencse varázslata) <— ezüst lóhere amulett vagy szerencse cica (szobában a kandallón) vagy patkó (konyha)

MAGIC MUSCLES (varázsizom varázslat) <— fém-
edények (konyha)
MAGICAL ARMOUR (Varázspéncél varázslat — csak
7. varázslási szint felett) <— 3 gyertyatartó
MINDLOCK (védelem a DESTROY MAGICK ellen) <—
lakat, könyv (PC-s játékok)
PROTECTION (pajzs) <— szódáspatronok vagy vő-
dőr (1. emelet, nappali)
RESIST FIRE (megvéd a tűztől) <— tűzoltókészülék
(az alagsor felé haladva)
RESURRECT (feltámasztó varázslat) <— Frankie
agya (labor) + szív (labor) + imakönyv (templom,
szószékről)
REVIVE (erős szagú dolgokból előállítható, felélesztő
varázslat) <— sajt, fehérítő
SUMMON STORM (viharidéző) <— barométer (a ki-
sértetház bejáratánál)
TELEKINESIS (magunkhoz teleportáltunk valamit)
<— magnó (titkárnői szoba)
TRUEFLIGHT (csak 8. varázslási szint felett) <— pár-
na
TURN UNDEAD (varázslat élőhalottak ellen) <— agy-
velő, sárga lombik, kémcsöveg
UNHOLY BARRIER (erős fal) <— biblia (1. emelet, 2
páncél között nyíló szobában az asztaliókban)
UNSEEN SHIELD (hatásos pajzs, nincs súlya)

Jó szokásunkhoz híven most következnek egyfajta vé-
gigvitel, pár térképpel bővítve, hogy itt-ott könnyebben
tájékozódhassatok!

Indulás a stúdió elől

Kezdeként némi foglalkozás kiválasztása után *Elvira*
barátónk úgy dönt egy varázslatot követően, hogy
odaadja nekünk a varázskönyvét, bajlódjunk vele mi,
az előző részben már épp eleget kotyvasztott.



Ha előre tekintünk egy táblát vélünk felfedezni, nézzük
meg mi van alatta? Nocsak, valaki elhagyta a szeren-
cséjét **(az én voltam, amikor a nyár végén megláttam
azt a rahedli levelet — CoVboy)**, egy lóhere
(CLOVER), vegyük is mindjárt fel. Ha jobb oldalra te-
kintünk, egy követ látunk **(miféle követ, ez diplomáci-
al játék? — CoVboy)**, vegyük azt is fel, hátha jó lesz
még valamire. Most kavarjunk oda az őrbödéhoz. A fe-
nébe, nem nyílik az ajtaja, sebai, dob kő üveg, nyit aj-
tó. Nézzünk körül, jusson eszünkbe az „*Egyen ruhát, a
legjobb falat!*” című strófa, úgyhogy öltünk
magunkra... nem a nyelvünket, hanem az egyenruhát.
Ne fedjük a sapkát sem felküldeni a fejünkre, és
adjunk ki egy visel parancsot is, hogy ne csak a
látszata legyen annak, hogy felvettük a ruhát. Ha
körülnézünk, egy falújságot látunk, melyen elsárgult
papírok számolnak be arról, hogy Kádár papa

meglátogatta a Nyina Vasziljevna Termelő
Szövetkezetet, hogy az Újpesti Dózsa 2:1-re kikapott a
DVTK-tól, hogy a Nagykőrösi Konzervgyár 250 %-ot
teljesített, és ezért a vasárnapot szabadnappá
nyilvánították. Unalmas szövegek, úgyhogy tépkedjük
le az összes cetlit. A helyiségből nyílik egy gardrób is,
melynek ha kinyitjuk az ajtaját, megpillanthatjuk a
helyiség egykori lakóját, nem éppen gustubos
kivitelben. Barátunk övéről **(Az övéről? — CoVboy)**
bányászuk le a számítógép üzemetetéséhez
feltétlenül szükséges kulcsot, majd nyomuljunk a jó
őreg TPA géphez. A kulcsot illesszük a helyére, a
monitort kapcsoljuk be, s a kód beírása után **(Hi-hi! —
CoVboy)** már nyitva is van a kapu.

A kocsiparkolóba jutottunk, ahol *Elvira* kocsiját is meg-
pillantjuk. Ne a gumit szúrjuk ki **(Micsoda perverz
disznóság ez már megingt? — CoVboy)**, hanem a cso-
magtartót próbáljuk meg kinyitni. Ha kinyit, vizsgálód-
junk benne, és vegyük magunkhoz a kulcsot (a villá-
sat), és a fogót is. Megfordulva beballaghatunk a stú-
dióba. Egy nagy terembe érünk, legyen mondjuk az
aula (így stílusos), itt célszerű mindent aprólékosan
megvizsgálnunk. Keressük meg a lifttartót, hívjuk oda a
liftet, ha megjött, szálljunk be és keressük meg a gomb-
okat. Az alagsorba szeretnénk eljutni, ehhez a BASE-
MENT-nek megfelelően a 'B' gombot kell megnyom-
nunk. Ahogy kiszállunk, jobbra nem messze egy indi-
ános film forgatásáról elmenekült — és itt az alagsor-
ban elbújt — főhőssel futunk össze, aki csapzott tollai
ellenére csak annyi felvilágosítást tud nyújtani *Elvirával*
kapcsolatban, hogy valamelyik stúdióban fogva tartja
egy szellem. Még azt is elmondja, hogy valami kutya-
fejű alakot öltött a szellem, igen erős, nagy a varáz-
sereje. Elmondja továbbá azt, hogy ő varázslatot tudna
készíteni, de ahhoz kell egy zsák, egy tomahawk és
egy lándzsa, végül még felhívja a figyelmünket arra is,
hogy ha visszajövünk a békepipát se felejtjük el ma-
gunkkal hozni.

Hagyjuk magára szegény megháborodott indián bará-
tunkat, majd nézzünk körül az alagsorban. Találunk itt
egy szekrényt, ami feltehetőleg szegény megboldogult
takarítónőké lehetett. Ha kinyitjuk, találunk benne ru-
hafehéritőt (BLEACH) és mosószeret (DETERGENT) is.
Ezeket is vegyük fel, hátha valaha a szellemek kisegítő
munkára osztanak be minket. Most már visszameh-
tünk a lifthez, amelyben most a 2. emelet gombját kell
megnyomnunk. A liftből kilépve kétszeri jobbra hala-
dás után érjük el a számítógéptermet. Amint belép-
ünk, megpillantjuk az asztalon a *PC-s játékok* című
könyvet, ezt semmiképpen ne hagyjuk ott, vegyük ma-
gunkhoz, hisz enélkül a könyv nélkül nincs is értelme
a játék folytatásának. Menjünk ki a teremből, hogy
ilyen olcsón jutottunk ehhez a könyvhöz, erre inni kell,
szemben megpillantjuk a büfét. Az alkoholt már mind
felvedelték a szellemek **(Ők fordítva csinálták, elő-
ször szellemek, utána ittak, én először szoktam inni
és utána lebegek! — CoVboy)**, így csak szódáspatrono-
kat találunk, meg pár megszáradt sütemény marad-
ványt. A biztonság kedvéért tegyük el ezeket is, ki tud-
ja mikor ehetünk legközelebb. A MAKE-UP (gy.k.
sminkelő) szobát célozzuk meg. Úgy látszik a szelle-
mek nagyon megijedhettek attól a látványtól, amit a tü-
kör nyújtott a számukra, mert gyorsan beledobták a

szemeteskosárba (Kinek a tükör, kinek a levelek. — CoVboy). Vegyük ki, és menjünk ki innen is. A szemben lévő helyiségben a szereplők ruháit tárolják, a biztonság kedvéért ide ne menjünk be, inkább keressük meg Elvira szobáját, pontosabban öltözőjét, ugyanis Elvira tulajdonosi mivolta ellenére másodállásban most éppen színésznő. Elvira igazi hajszinét elég nehéz lenne beazonosítani. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy legalább 3 flakon hajspray-t találunk. Ez a szoba egyébként gazdag fellelhető tárgyakkal. Ne elégedjünk meg a flakonokkal. Nézzünk bele pl. a sminkes dobozba, melyben érdekes módon egy ezüstből készült lóhere alakú amulettet találunk, ugyancsak a dobozba tettem a hajsütővasat is. Jó párosítás. Ha körülnézünk, találunk még törölközőt, pattogtatott kukoricát, papírsebkendőt, újságot, körörmeszelőt is. Ezeket is tegyük el. Elvira szobájával szemben a rendezői szoba helyezkedik el (Elvira úgy lát-szik tudta, hogy kell helyezkedni — CoVboy). Egy rendező nem lenne rendező, ha hiányoznának a szobájából a márkás italok (kivétel, ha az a rendező egy pu. — CoVboy), vigyük magunkkal az italokat, de a kísérőről se feledkezzünk meg, a szódásüveget is tegyük el. Menjünk el a folyosó végére, ahol szellemtelen időkben irógépkopogás hallatszik. Most azonban csend honol a titkárnői szobában. Menjünk be, ahol a polcon nyikorog a már rég lejárta magnó, csak nem volt aki kikapcsolja. Tegyük el a magnót. A titkárnő elspejzolt a számítógépteremből egy mágneslemezt is a jobb időkre, ezt a disk box-ból szerezhetjük meg.

A liftet hamar megtalálhatjuk — ha megjegyeztük merre jöttünk —, most egy szinttel lejjebb megyünk, vagyis az 1. emeletnek megfelelő gombot kell megnyomnunk. A tárgyaink elérték azt a mennyiséget, hogy ha még többet felvennénk, akkor megzökkennénk alatta, ezért a program többet már nem fog engedni felvenni, a meglévőkből viszont varázslatokat tudunk előállítani (BREATH UNDERWATER, DETECT TRAP, HEALING HANDS, ICE DART, LUCK, PROTECTION, UNSEEN SHIELD), melyeknek nincs súlya.

Az 1. emeleten keressük meg a kettes stúdiót. A nálunk lévő tárgyak közül rakjuk le a következőket: hajspray-s flakonok, törölköző, mágneslemez, tárcsa, szó-dácsszifon, tükör, villakulcs. Balra a nappaliba jutunk. A kandalló melletti szeszesvödört és a polcon lévő vázákat vegyük fel. Ezekből készíthetünk PROTECTION és DETECT TRAP varázslatot. Páncélok díszeslegnek az ajtó előtt. A jobb oldali páncélnak tulajdonosuk el a bal kesztyűjét, valamint a sisakját, majd menjünk át közöttük, be az ajtón. Balra egy asztalt látunk, nézzük meg a fiókját. Úgy látszik, amikor kinyitották, a lakatját bedobták a fiókba, úgyhogy már egy lakattal is gazdagabbak lettünk. Ugyancsak itt a fiókból vegyük fel a bibliát is. Megint kotyvaszthatunk egyet (UNHOLY BARRIER).

Menjünk ki, és keressük meg a gyermekmegőrző szobát. Ezt úgy találhatjuk meg, ha felbaktatunk a jobbra található lépcsőn, jobbra, balra, és be az első ajtón balra. Itt is divik a Rubik mania, úgyhogy tegyünk el egy kockát, majd sétáljunk vissza a nappaliba. A könyvtár a nappaliból nyílik, ám egy ronda kísértet állja el az utat. Tekervényes logikával kitalálhatjuk, hogy

egy kísértetet is leköthet a bűvös kocka, így tegyük le azt a földre, mire a kísértet elindul felé. A kísértet ugyanis csak egy kísértet, ezért egyszerűen átmehetünk rajta. Most már beléphetünk a könyvtárba. A könyvtár kiváló táptalaj lehet arra, hogy a varázslatok dolgában egy kicsit fejlesszük tudásszintünket. A mérgekről szóló könyvet (EVERYMAN'S POISON HANDBOOK) keressük, ezt a Reference címjegyzet alatt találjuk meg. Olvassuk, majd tegyük vissza. Úgy látszik már valaki járt itt előttünk, és ki is jegyezte egy jó erős mérge receptjét, de véletlenül a könyvből hagyta a cetlit. Mivel a könyvet letelessük, a cetli kiesik, és mi azt szépen eltesszük. Menjünk ki a könyvtárból ismét a nappaliba, ahonnan most az ebédelt vesszük célba (a bejárattól jobbra). Terülj terülj asztalkámat látunk, úgyhogy szépen sorban pakoljunk le az asztalról, de ha lehet, az ételfedőt ne emeljük fel, mert Ozzy Osbourne fog farkaszemet nézni velünk, állati szép!



Gyártunk varázslatokat (COURAGE, DETECT TRAP). A jobbra eső találóablakot valaki az utolsó kajálást követően becsukta, mi most nyissuk ki... Mi a fene történt, és hogy kerültünk a spejzba? Ki a fene fekszik ott az ablakon. Mindenesetre szép a csizmája, kb. olyan a lábmérete, mint a miénk, ezért húzzuk le a csizmáját, majd mi vegyük fel, és viseljük is! Vegyük fel az itt található kenyeret, és a borosüvegeket is, ezekből készíthetünk újabb varázslatokat (COURAGE, BREATH UNDERWATER). A nálunk lévő tollat és kulccsomót tegyük le, ezek helyébe inkább vegyük fel a húst és a sajtot. Készítsünk pár varázslatot (UNSEEN SHIELD, ICE DART). A nálunk lévő hajsütővasat üzemeljünk be, és kezdjük el melegíteni a hőmérséklet szabályozót. Erre meg fog jelenni egy vámpír, akit likvidálhatunk az UNSEEN SHIELD varázslatot követően, no és persze a sisakot ne felejtjük el viselni (amit a pécéltől vetünk kölcson). A spejzről távozzunk az ajtón át, először a lépcsőn át jobbra, majd balra megtalálhatjuk Frankie-t a laboratóriumban. Közben viszont nem ártna a fűyainkból leadni valamit, készítsünk varázslatokat (FIREBALL, REVIVE, LUCK). A laborban vegyük fel az agyvélőt, pár kémcsövet és a sárga lombikot, s készítsünk újabb varázslatot (TURN UNDEAD).

Ha felmegyünk a lépcsőn, jobbra a konyhába jutunk. Tegyük el a húsbárdot (MEAT CLEAVER), a kosarat (BOWL), a polcon lévő sárga dobozban található ragasztót és vödörben lévő patkót. Mielőtt kimegyünk, készítsünk varázslatokat (LUCK, GLUE). A húsbárdot kifelé ki is próbálhatjuk, ám kilépés után balra inkább a TURN UNDEAD varázslattal próbálkozzunk, a Zombie-re a bárd hatástalan. Menjünk vissza a konyhába, és vegyük fel a fémedényeket. Készítsünk újabb

varázslatot (MAGIC MUSCLES). Most a konyhából menjünk ki főbejárathoz, és szabaduljunk meg minden tárgyunktól, csak a varázskönyvet, a függőt (PENDANT), a keresztet és a fegyvereinket tartsuk meg. Nagyon koszosak lettünk az ide oda járkálás során, ezért induljunk el balra a lépcsőn, a fürdőhöz jutunk. Amikor belépünk, ne felejtjük el felvenni a szivacsot és a törölközőt sem. Ennyi elég is volt a fürdőből, menjünk ki, jobbra és egyenesen be az ajtón. Ne felejtjük el viselni a sisakot és a kesztyűt, majd belépve és jobbra fordulva semmisítsük meg a kísértetet egy ICE DART + UNSEEN SHIELD varázslatpárossal. Zuhanása közben a kezéből kihullott pár kép, ezeket, valamint a cetlit a kezéből vegyük fel. Megtudjuk, hogy van egy piros gomb valahol az ágy alatt, ami egy titkos átjárót nyit. Keressük meg ezt a gombot, majd nyomjuk meg. Megnyílik a titkos rés, amin másszunk át. Azért volt fontos, hogy a kereszt nálunk legyen, mert ellenkező esetben a mennyezeten szundikáló vámpírok kicsit közelebből megismerkedtek volna anatómiai felépítésünkkel. Így viszont békén hagyunk, és nyugodtan odasétálhatunk az oltár elé, ahol felvesszük a vért tartalmazó kelyhet, valamint pár gyertyát is. Gyorsan távozzunk, nehogy észrevegyék a vámpírok ténykedésünket!

Menjünk vissza a szobába. A kandalló tetején egykoron valaki pénzbedobós játékkal szórakozott, ugyanis itt egy „szerencse cicát” (gy.k. perselyt) helyeztek el. Vegyük fel, és belőle készítsünk varázslatot (LUCK). Ha kimentünk, a folyosón ballagjunk el egészen jobbra a második ajtóig, majd egy COURAGE varázslatot követően lépünk be. Ha körülnézünk, látunk egy párnát, ezt vegyük fel. Alatta egy hangvilla bújik elő, ezt se hagyjuk ott. Ha visszamegyünk a főbejárathoz, megszabadíthatjuk magunkat pár cucctól, tegyük le a szivacsot, törölközőt, a kehely vért és a párnát is.



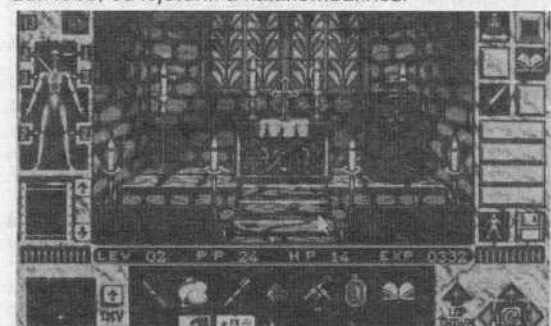
Vegyük fel a tűzoltókészüléket, Most menjünk le az alagsorba, és készítsünk varázslatot (RESIST FIRE), valamint vegyük fel az ajtón lógó zsákokat, és a kazán melletti rézrudat is. Ha megjelenik a szörny, ne habozzunk, egy FIREBALL-lal jobb belátásra bírhatjuk. Most ismét felmehetünk a 2. emeletre, ahol meglátogatjuk a kosztümszobát, azt ahova a sminkelő szoba után nem mentünk be. Mielőtt belépünk, nem árt egy UNSEEN SHIELD varázslat, így meg tudjuk ólni a bent tanyázó boszit. Mivel a boszi szerette a sötétet, gyűjtünk villanyt, és vegyük magunkhoz a varázsruhát, a fehér köpenyt, valamint a baloldaltól az első kosztümöt is.

Ekkor ajándékba kapunk egy jó kis kardot, ezt mindjárt próbáljuk is ki. Mielőtt távoznánk, még vajújk ki a boszi szemét, ebből varázslatot készíthetünk (FEAR).

Most irány a sminkes szoba, ez pont szemben van. Az elpusztított kísértet kezéből lepottyant fényképeket vegyük elő, és válogassunk ki kettőt. Azt, amelyiken egy laboráns, és amelyiken egy varázsló portréját véljük felismerni. Most egy kis logikai játék következik, a sminkes szobában az egyik tükör előtt találunk pár kelléket. A sminkes doboz, valamint a parókák és a tükör felhasználásával próbáljunk meg a fotókon látható maszkokat elkészíteni. Ha ezzel végeztünk, a fotókra már többet nem lesz szükségünk, eldobhatjuk őket, s a sminkes dobozt sem érdemes magunkkal vinni. Visszamehetünk a kísértetházba. Először is menjünk a konyhába be az egyik ajtón, ki a másikon, majd a lépcsőn le a laborba. Frankie barátunkhoz nyugodtan odamehetünk, ha felöltöttük a laboránsi alöltözékünket. Miután megbizonyosodtunk róla, hogy Frankie segítőkész, kérjük meg, ugyan készítsen már mérget nekünk a recept alapján, amit a könyvtárban találtunk (MIX A FORMULA, A POWERFUL POISON). Gyorsan elkészíti, és elzavar bennünket, mert fontos dolga van. Sebaj, irány a nappalinnal keresztl a dolgozószoba, közben a bejáratnál vegyük fel a húst, öntsük rá a Frankie által kotyvasztott mérget, majd az egészet úgy ahogy van pottyantsuk bele a szobában található akváriumba. Piranháinknak nem nagyon tetszik a dolog, mi viszont gazdagabbak lettünk egy kulccsal, amit most már nyugodtan kihalászhatunk az akváriumból. Ha jobban szemügyre vesszük a szobát, a falon egy értéktelen kép tengeti szürke hétköznapjait. Értéktelen képek mögött mindig pécélszekrények leledzenek, mi is tekintsünk be a kép mögé. Lám, lám, miután levettük a képet a falról, a pécélszekrényt kinyithatjuk a most talált kulccsal. (Ez egy cool betörésvédelem!) Ha nem jó a mérég, nyugodtan elmehetünk hentesnek! — CoVboy) Nocsak, a pécélszekrényben semmi mást nem találunk, csak egy pipát. A fene tudja, mi lehet ezen olyan értékes, de hátha jó lesz indián barátunknál békepipának, úgyhogy tegyük el. Most menjünk vissza az emeletre, át a folyosón, folyosó végén megint fel. USE hangvilla, amire nagy fény árad be, és a közben megjelenő vámpír barátunk úgy gondolja, mégis csak jobb lesz, ha a „béke poraira” strófalával búcsúztatjuk. Visszamehetünk a lépcsőn, de ne menjünk el a balra található első ajtó mellett úgy, hogy nem megyünk be. Itt találunk egy létrát, ezt mindenképpen vigyük el, de a gyufát se hagyjuk ott, ha lehet. Ha van létránk, körülnézhetnénk a padláson is. A létrát célszerű mondjuk a kitörött ablakhoz támasztani, így kijuthatunk a tetőre. A kémény mellett helyezzük el a rézrudat, mivel villámhárító sehol sem látunk a környéken, és ezután akár le is mászhatunk.

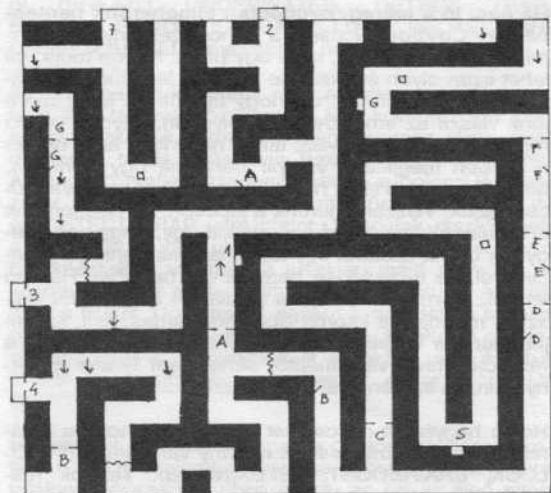
Hol is hagyjuk a cuccainkat, hát persze hogy a bejáratnál. Most készítgessünk néhány varázslatot (MIND-LOCK, BRAINBOOST, TELEKINESIS). Tartsuk magunknál a következőket: hajspray-s flakonok, tükör, párna, kereszt, kémcsövek, függő, varázskönyv, ezüst gyertyatartó, varázsruha, és természetesen a fegyverek. A spejzban hagyjuk a tollat és a kulcsunkat, ezért most menjünk el értük. Ha ezeket is magunkhoz vet-

tük, mehetünk a 3. stúdióba. Sisakot fel, és igyekezzünk gyorsan a templomig, mert ha nézelődünk a de-
nevék meglephetnek bennünket. Az oltárnál a szen-
teltvízzel töltjük meg a kémcsöveket, majd vegyük le
az oltárról a terítőt, két gyertyatartót, a szószékről az
imakönyvet, vegyünk még egy fiatal lányi szentelt vizet és
készítsünk 5 db. HOLY BLAST varázslatot, valamint
egy BLESS varázslatot. MAGICAL ARMOUR varázslat-
ot csak akkor készíthetünk, ha már a 7. varázslási
szintet is elértük. Ha a 8. szintet is elérnénk, akkor
már az ILLUSION, FREEZING BLADE és a TRUE-
FLIGHT varázslatok elkészítése sem akadály. A szó-
szék mindig útban van, húzzuk el a helyéről, s az ott
található csapóajtót kinyitva másszunk le. Lent ne tétó-
vážzunk, a karddal csitt-csatt, hogy mindkét szörny ki-
lehelje a lelkét, ezután a kőből levő sírfelelet is húz-
zuk félre, és lejutunk a katakombákhoz.



Katakomba — 1. szint:

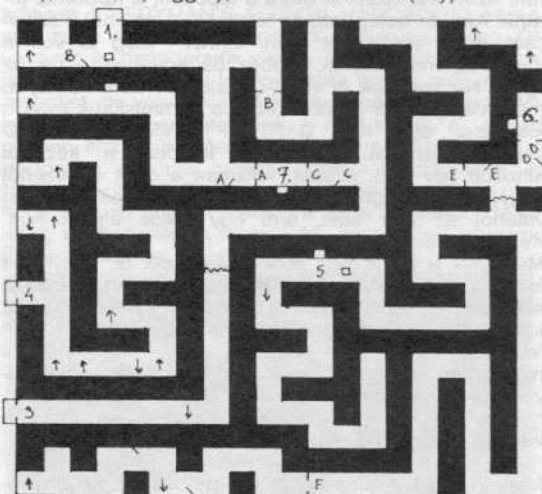
1 — ládakuks 2. (key); 2 — gyógyító ital (red potion)
+ zombi; 3 — erőital (olive liquid); 4 — kis pajzs; 5 —
aranyozott kehely (chalice); 6 — gyógyító ital (red
potion); 7 — P.P. növelő ital (red liquid)



A katakombák 6 szintjéhez térképet mellékelünk, így
lépésről lépésre megoldást nem adunk, a labirintust
mindenki kénye-kedvére járhatja be. A katakombák-
ban elhelyezkedő helyiségekben nagyon sok fontos

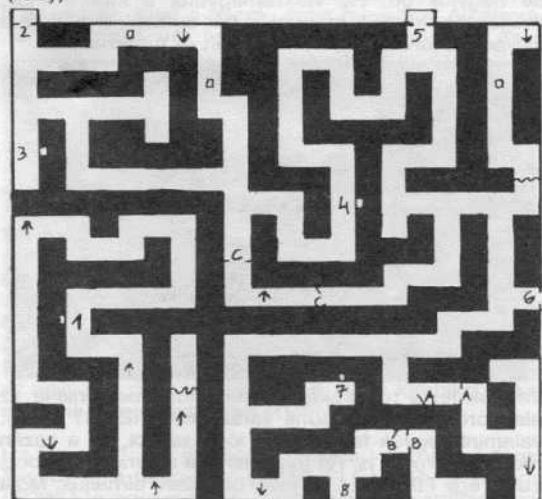
Katakomba — 2. szint:

1 — kék kő (saphire); 2 — gyógyító ital (red potion); 3
— gyógyító ital (red potion) + zombi; 4 — tekercs
(scroll), hosszú kard (long sword); 5 — balta (hand
axe); 6 — tör (dagger); 7 — ládakuks 1. (key)



Katakomba — 3. szint:

1 — P.P. növelő ital (red liquid); 2 — kínai váza
(chinese vase); 3 — láncfűrész; 4 — ládakuks 3.
(key); 5 — kék ital (blue liquid); 6 — sárga ital (yellow
liquid) + zombi; 7 — ládakuks 4. (key); 8 — vörös kő
(ruby)

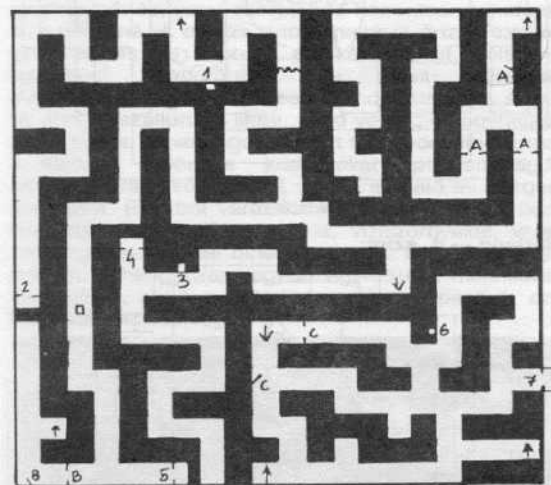


tárgyat kell megszereznünk, ami gyakran nem lesz
könnyű. A csontvázak itt-ott lyukakat fúrnak a földbe,
ezeken a lyukakon keresztül közelíthetjük meg a kata-
kombák egyes szintjeit. A 6. szint kicsit bonyolultnak
tűnik, annak ellenére, hogy végeredményben két fon-
tos feladatunk lesz, a 6. szinten meg kell keresnünk

az *ál-Elvirát*, és el kell pusztítanunk. Ez ugyanis csak *Elvira* utánzat, közeledtünkre félelmetes kígyó lesz belőle. Azonban, ha elpusztítjuk (ehhez BLESS varázslattal kell megáldanunk a kardot), a kígyó helyén egy lándzsára leülünk, amit begyűjthetünk indián barátunk számára. A másik fontos feladatunk a 4. szinten lesz.

Katakomba — 4. szint:

1 — ládakulcs 1. (key); 2 — constitution ital (dark blue liquid); 3 — fakalapács (mallet); 4 — halszálkák; 5 — P.P. növelő ital (red liquid); 6 — ládakulcs 2. (key); 7 — piros kő (garnet) + zombi

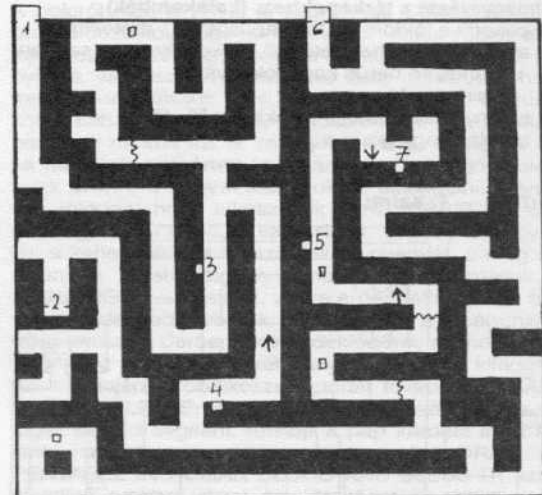


Itt meg kell keresnünk a ládát rejtő szobát, a ládában pedig a halszálkákat. Ebből BUOYANCY varázslatot készíthetünk. A katakombákban nagyon sok a csapda, találkozhatunk drótakadályokkal, amit el kell vágnunk, földi csapdákkal (kapcsolókkal), melyeket a legcélszerűbb kikerülni. Bolyongásunk során igen sok lény is keseríti ténykedésünket: *Goblin*-ok, melyeket a karddal mellen kell szűrni, *Szelleme*k, melyekkel szemben pl. a COURAGE varázslat hatásos, *varázsló*, akit csak úgy tudunk átverni, ha felvesszük a sminkszobában készített másik maskaránkat, és a kérdésre: I'VE HAD FOOD POISONING választ adunk, *patkányok*, melyeket karddal hatástalaníthatunk, *csontvázak*, melyek a lábukon a legsérülékenyebbek, *zombik*, akik általában hátulról támadnak, valamint egyéb szörnyek, melyek ellen a GLUE, vagy a FIREBALL varázslatok lehetnek sikeresek. Ezt már mindenki kitalálhatja maga is, mindenestre jó tanácsként szeretnénk megjegyezni, hogy ha lehet, akkor három varázslatot ne pocsékoljunk el: HOLY BLAST, TELEKINESIS, BUOYANCY.

Miután sikeresen kijutunk a katakombákból, menjünk fel a templomba, ahol nem más mint maga a HALÁL lesz olyan kegyes, és meghív minket az otthonába. Ne ijedjünk meg tőle, HOLY BLAST, UNHOLY BARRIER, és FIREBALL néhányszor, amittől várhatóan ki fog feledni. Ha egészségi állapotunk azt mutatja, hogy némi gyógyulásra van szükségünk, a HEALING HANDS segíthet.

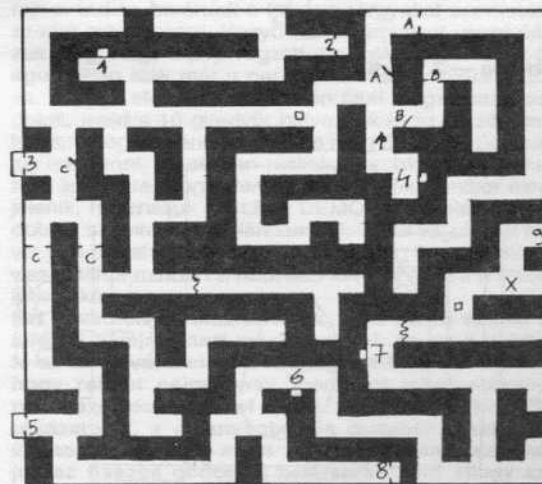
Katakomba — 5. szint:

1 — fegyverhasználatot elősegítő ital (green liquid); 2 — gyógyító ital (dark red liquid); 3 — ládakulcs 1. (key); 4 — fűrógép; 5 — P.P. növelő ital (red liquid); 6 — nagy pajzs, tőr a ládában; 7 — fából készült karó



Katakomba — 6. szint:

1 — ládakulcs 2. (key); 2 — axe (balta), a láda csak csapda (üres); 3 — aranyrög (mielőtt kimegyünk — CLOSE); 4 — P.P. növelő ital (red liquid); 5 — gyógyító ital (dark red liquid); 6 — tőr; 7 — gyógyító ital (red liquid); 8 — P.P. növelő ital (red liquid) + zombi; 9 — az 'ál' Elvira; X — varázsló



Menjünk vissza a kísértetházba, vegyük fel a sárga butykost és ha nem lenne nálunk, akkor a körömszelőt is. Mehetünk az 1. stúdióba. Amint belépünk egy barlang túrul elének, a pók barlangja. A barlang 4 szintjéről térképet közlünk, mert így könnyebb lesz a

tájékozódás. Az első elágazásnál ne felejtjük el hívni a liftet. Ezután menjünk a tóhoz, de merülés előtt aktivizáljuk a kétéltűség varázslatát (BREATH UNDERWATER). A ránk támadó szörnyrel végezzünk, a tó felekéről pedig vegyük fel az ott található kötelet.

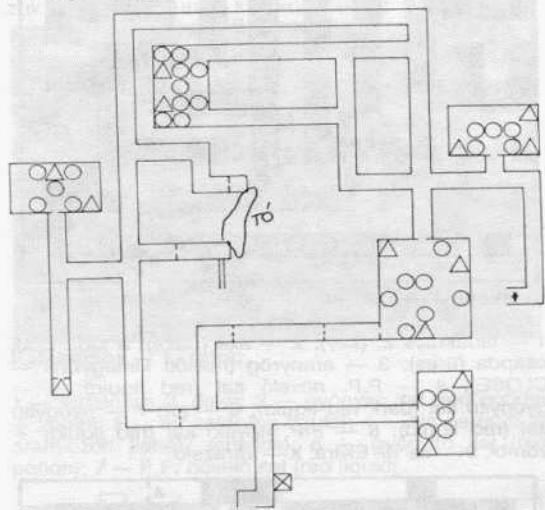
Jelmagyarázat a térképekhez: (katakombák)

☐: csapda a földön; ⚡: fali kapcsoló; ⚡: drótcsapda
 ⚡: ajtó (ha mellette betű áll, akkor azon a szinten ugyanolyan betűs kapcsoló nyitja

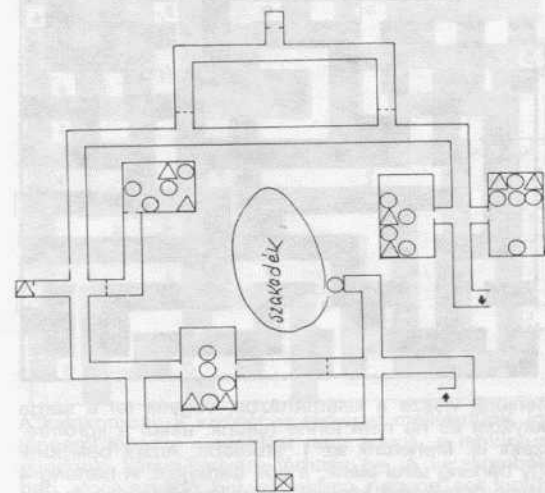
(barlangok)

○: szörny a föld alatt; ⚡: pókháló; ☒: lift
 △: kristály, vagy gomba

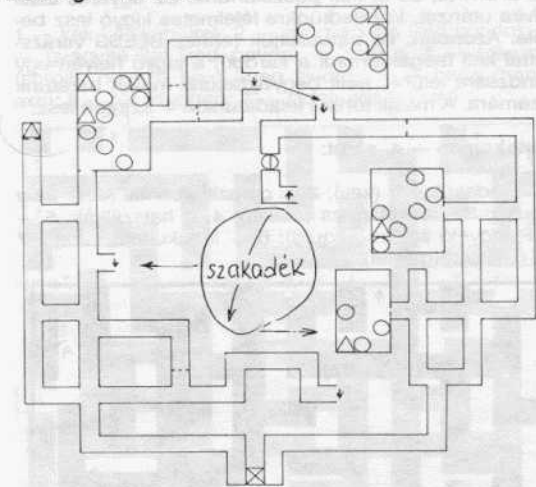
Barlang — 1. szint:



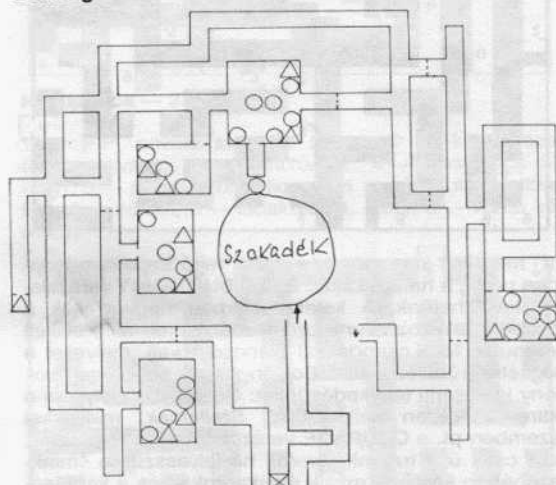
Barlang — 2. szint:



Barlang — 3. szint:



Barlang — 4. szint:

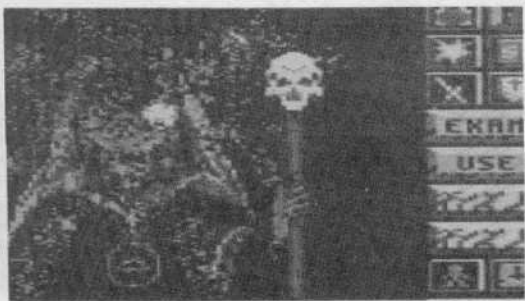


Nagyon sok tárgy van nálunk, valahogy nem sikerül feljőnni a víz felszínére, de ne aggódjunk, van már felhajtó erő varázslatunk (BUOYANCY), használjuk ezt és mehetünk is a 2. szintre. Itt egy skorpió próbál elküldeni minket az örök vadászmezőkre. FIREBALL, vagy LIGHTNING BOLT jó lehet ellene, ha kinyituk, a helyén egy tekercset találunk, amiből a BIND DEMON varázslat állítható elő. Ha ezzel megvagyunk, irány a 3. szint. Ezen a szinten két lényeges dolgot tehetünk. Megölhetjük a hangyakisrálynőt, aki a mérges gombákat őrzi. Ebből pedig ANTIDOTE varázslatot készíthetünk. A szakadéknál vágjuk el a jobb oldali pókhálót, így lengő kötelet kapunk, amivel átlenghetünk a 4. szintre. A 4. szinten egy nagyobb teremből nyíló kis folyosóban egy pókhálóban talán éppen szerencsétlenül járt elődünk leledzik. Látunk valamit a melle táján, de nem érjük el, ezért hatásos lehet a TELE-

KINESIS varázslat. Egy tárcsa kerül a birtokunkba, benne egy kulccsal. Most menjünk a szakadék széléhez, majd egy ICE DART-ot aktivizáljunk, így felfigyel ránk egy óriáspók. Gyorsan igyekezzünk vissza a lifthez, miközben újabb ICE DART, mert a pókhálók között elég nehéz a járkálás. Hívjuk ide a liftet, a liftajtót a tárcában lévő kulccsal nyitható. A liftben nyissuk ki a túlsó ajtót is, majd mind a kettőt zárjuk be magunk után, és menjünk a szakadék másik oldalához. A pók már nem lesz ott, ereszkedjünk nyugodtan le, némi várakozás után kiszabadíthatjuk *Elvirát*. Azaz hogy korai még örülni, ez az *Elvira* is csak egy utanzát volt, melyet kiszabadítottuk, darázs lesz belőle, amit a hangykirálynőhöz, vagy skorpióhoz hasonlóan tehetünk ártalmatlanná. A darázs a tomahawk-ot őrizte, ezt vegyük fel, és ha kaptunk egy-két csipést, célszerű egészségi állapotunkat egy kicsit feljavítani (ANTIDOTE). A pókhálón leereszkehdhetünk a 3. szintre, ahol beszállunk a liftbe, majd végleg elhagyhatjuk az 1. stúdiót. A barlangokban tett ténykedéseink során találhatunk különféle kristályokat (pl. smaragd, amethyst, gránátkő, quartz), valamint ehető és mérges gombákat. Ezekből varázslatok állíthatók elő. A barlangokban fellelhető hernyókat, viziszörnyeket, vagy szünyögeket karddal ölhetjük meg, a fejük a gyenge pontjuk, a hangyákra nagyon vigyázzunk, mert savat spriccelnek, nekik a potrohuk a gyenge pontjuk, ezt kell a karddal szétvágni.



Ha visszamegyünk a kísértetházba, a bejáratnál ne felejtjük el a falról elemelni a barometert, mert ebből SUMMON STORM varázslatot tudunk előállítani. A tetőn használjuk, hogy vihar legyen, majd menjünk le a már jól ismert lépcsőn *Frankie*-hez a laborba. A rézrudacska és a vihar megtette a hatását, a becsapódó villám elindította azt a berendezést, ami itt lent található. *Frankie* el is kábult a becsapódástól. A berendezés



már életképes, csak be kéne kapcsolni. Először a jobb-, majd a bal oldali kapcsolót kapcsoljuk át. Közben *Frankie* magához tér, ne hagyjuk, hogy közel jöj-jön hozzánk. Ha elvágjuk a drótokat a fején, elvehetjük a skalpját, amit az előzőleg levett fejpánt tartott, s így szabadbá vált az agya.

A polcra még a szívet is vegyük fel. Cseles dolog a programozóktól, hogy nem mindegy, mikor vágjuk el a fejrótokokat. Ettől függ, hogy a *Frankie* mögötti ajtó kinyílik-e, vagy sem. Ha kinyílt az ajtó, immár on a harmadik *Elvirát* találjuk meg, de ő már az igazi! Nézzünk körül. Látunk egy zsákot, gondolkodjunk csak! Indián barátunk mintha ezt is emlegette volna, jó, vigyük el, és menjünk a kísértetház bejáratához, ahol jó szokásunk szerint a tárgyainkat szoktuk elhagyni. Együtt van minden, hogy elkészítsük a RESURRECT, valamint egy BIND DEMON varázslatot. Vegyük fel a gyufát, a kehely vért és 10 szál fekete gyertyát, s meg se álljunk a 3. stúdióig. A templomban használjuk a RESURRECT varázslatot, amire a pap feltámad és beszédbe elegyedik velünk. Megköszöni a jóságunkat, majd amikor a *Cerberus*-ról érdeklődünk, az indián barátunkhoz akar bennünket irányítani. Őt már kifaggattuk az elején, próbálkozzunk tehát tovább: HE SAID YOU'LL HELP ME, vagyis hogy ő meg azt mondta, te fogsz nekem segíteni. Amikor a pap kérdést intéz felénk, mit tegyen, válaszoljunk neki: DRAW A PENTAGLE IN HUMAN BLOOD AND BLESS IT, azaz rajzoljon emberi vérről egy ötszöget és áldja meg. Most adjuk oda neki a kehely vért (HERE IT IS), mire a pap elkavar a kocsi parkoló felé, hogy szép nagy ötszöget tudjon a vérről rajzolni. Mi most menjünk le az indián barátunkhoz és tegyük le szépen elé a zsákot, amit a labor mellől szereztünk, a lándzsát, amit a katakombák 6. szintjén szereztünk, a tomahawk-ot, amit a barlangok 4. szintjén szereztünk, és a pipát, amit a dolgozószobában találtunk a pécélszekrényben elrejtve. Indián barátunk a lerakott tárgyakat szertartása szerint megszenteli. Vegyük fel a tárgyakat, majd nézzük meg, hogy a pap végzett-e a saját dolgával. Az ötágú csillag alak már a parkolóban van a földre rajzolva. Tegyük először le az indián által megszentelt dolgokat, majd a 10 gyertyát helyezzük el az ötszög csillagra, és egyenként gyújtjuk is meg őket. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha sorban ráclíckelgetünk. A zsák alkalmas lesz arra, hogy *Cerberus*-t idézzük. Amikor megjelenik, használjuk a BLIND DEMON varázslatot, majd dobjunk szemtájékon a lándzsával, végül vágjuk ki a szívet is a tomahawk-kal, így az átok meg fog szűnni, és visszaállhat minden a normális kerékvágásba a stúdió környékén.

Ezt követően mi más történik, mint *Elvira* ezúttal is kifejezi háláját, mert megmentettük őt, és a stúdiót is az átkos varázslattól. Hívhatjuk a takarítóbrigádöt, hogy rendet csináljanak, homokot lehet szórni a málnaszörpoltokra, el lehet takarítani a pókháló utanzatokat, a műanyagból és gumbiból készült rovarmaradványokat, mi is végérvényesen leszórhathatjuk az összes göncöt a bejáratnál, mint ahogy azt eddig tettük, mert hölgyeim és uraim a filmnek vége, holnaptól új díszlet készül a stúdiókban, és talán megkezdődik a forgatása egy újabb horror-paródiának, hogy abból is számítógépes átirat készülhessen, aminek esetleg az *Elvira III.* címet fogják adni, s akkor ismét találkozhatunk...



HEART of CHINA

Sajnos a C64-eseknek nem adatott meg az az öröm, hogy gépükön élvezhessék a Dynamix szépen kivitelezett játékát, a kínai szívet. Ennek ellenére szép számú levelet kaptunk a 16 bites gépeket nyűstőlóktól, melyben ehhez a játékhoz kérnek némi leírásfeleséget. Velünk lehet beszélni (legalábbis addig, amíg józanok vagyunk).

Most kivételesen nem írunk róla 10 KByte-nyi bevezetőt. Elég, ha annyit mondunk róla, hogy az egész szinte csak digitalizált képekből áll, a kezelése egyszerű, olyan mint a *Manhunter*-é, tehát a kurzorral kell csak mozgatni. PC-n a nálunk elterjedt változat csak VGA-s.

Háttértörténet: Egy bizonyos Kate Lomax-ot, aki mint nővér segítette a népet, elrabolta egy hadúr, Li Deng. Kate Lomax apja egy dúsgazdag ember, aki üzletet ajánl nekünk, hogy kapunk \$200,000,000-t, ha visszahozzuk a lányát. Mivel a főhős egy volt 2. Világháborús ász, kap egy Arrow gépet is. Viszont sietnünk kell, mert minden nap \$20,000-ral csökkentti E.A. Lomax a bérünket. Kapunk segítségnek egy nindzsát is, egy bizonyos Chi-t, de előtte, meg kell keresnünk őt...

Keressük először is meg. Ha már megtaláltuk, akkor az ő képe is feltűnik, a bal sarokban. At is lehet váltani rá, ha arra clickelek, s akkor a másik szereplő kerül a sarokba. Ha a jobb sarokban lévő ikonra a 'bal' billentyűvel clickelek, akkor csak a tárgyainkat mutatja, ha a 'jobb'-bal, akkor a szereplőt is. Ekkor lehet **use**-olni egyes dolgokat a szereplővel, fel kell venni a tárgyat, s rá kell vinni a szereplőre, akkor az kézbe veszi, s csinál vele valamit (**MOVE POINTER TO CoVboy**, **PICK UP A CAN BEER** — SZIA DOBOZOS —, **MOVE BEER TO CoVboy's HAND**, **DRINK BEER** — CoVboy)

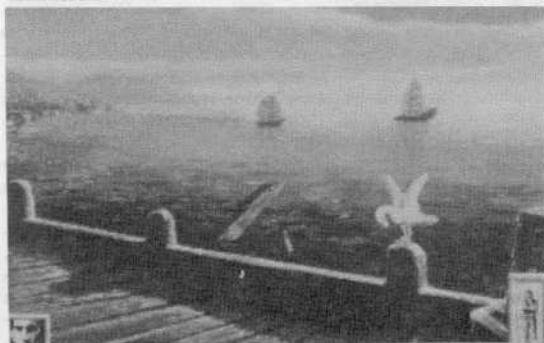
Vizsgáljuk meg a sirályt (**Azt**, amelyket a **Kanizsa Sörgyárban készítenek?** — CoVboy), mire az elkezd tiltakozni, majd egy nagyot piszkít a kikötő deszkáira. Hősünk („*Lucky*” *Jake Masters*) erősen tiltakozik, ha

most próbáljuk felvenni. Menjünk inkább ki, az EXIT feliratú ikonnál (egyébként ezzel is lehet ki/beszállni valahova, nemcsak arébbmenni). Itt egy kulis fickó várja parancsunkat, hogy hova vigyen el minket. El lehet menni a dokkba, *Lomax*-hoz, a reptérre, és a városba. A dokkban már voltunk, tehát akkor menjünk el *Lomax*-hoz. Gyorsan elzavar minket, hogy már órák óta *Kate Lomax* után kellett volna mennünk. Akkor most inkább gyerünk a városba. Itt be lehet menni egy kocsmába, meg egy herbáriába. A gyógynövényeshez ne menjünk még be, mert elküld minket egy jobb helyre. A kocsmában található több minden, ám használható egyénnek csak a rosszlány és a csapos tűnik. Ha beszélgetünk a rosszlánnyal, s ki szeretnének próbálni, khm. szóval a tudását, nemskóra **RESTORE**-ozhatunk, mert pár fiú fejbevág minket.

A csaposnál érdeklődjünk *Chi* után, s faggassuk addig, míg valamelyik tag bele nem szól a társalgásba. Teljesen mindegy, hogy ennek mit mondunk, mert a vége az lesz, hogy kidobnak minket. Ha jókat mondunk a csaposnak, akkor most megjelenik egy gondolatfelhő, itt válasszuk ki azt, hogy visszajövünk másnap, mikor már lehiggadtak. Mikor bemegyünk, akkor ott áll előtűnk egy pali, teljes feketében, aki *Chi* (ha mindent jól csináltunk). Beszéljünk vele, ám mikor az utazás eszközéről lenne szó, kiderül, hogy nem szereti az Arrow gépeket, mert mindig lezuhananak. Hmm, keresnünk kell valamit, amivel meggyőzhetjük. Az ivó előtt egy papírgalacsint található, amit vegyünk fel. Adjuk oda a papírt *Lucky*-nak, és a már ismertetett módon **use**-oljuk. Ekkor egy szép papírpilótát hajtogat belőle. Vegyük ki a kezéből, majd ismét térjünk be az ivóba. Itt vegyük elő a papírpilótát, s irányítsuk *Chi* felé. Ekkor *Lucky* poénkodik, hogy most nézz ide *Chi*, mert egy tudományosan megtervezett, 3D-s repülőszimulációt fogsz látni (**F-39 Paperiator?** — CoVboy). Miután a papírpilóta a szoba másik végén köt ki, *Chi* valami folytán mégis hajlik a dologra (talán megsajnál minket, hogy még ki kellene találnunk pár ilyen ócska trükköt, ha meg akarjuk győzni). Ekkor megjelenik a képe a sarokban.

Miután innen kimentünk, azt mondja *Chi*, hogy át kellene ugrani a gyógyfűveshez Herr Báriához. Most ha bemegyünk a piroslámpás házba (**Ahol az ügyesebb pekingi kacsák megtollasodhatnak? — CoVboy**), akkor szólunk ismét a gyógyfűvesnek, s az megint mandarinul gagyog, de most *Chi* is közbeszól, hogy hadd beszéljen inkább ő vele. Engedjük, váltunk át *Chi*-re, s válasszuk a szóbuborék-ikont. *Chi* megfűzi a tagot, hogy mégis szóbaálljon velünk. Ekkor vehetünk már gyógyfűveket, s ajánlanak még térképet *Li Deng* házáról, meg egy útlevelet, ami ugyan nem hamis, de másé volt előtűnk, s az egy kínai fickó, tehát semmi esetre sem hasonlít ránk. A térkép semmire sem jó, mert a rajta jelzett titkos bejáraton elkapnak minket (bár lehet, hogy ott is be lehet keveredni, de nekünk még nem sikerült). A gyógyfűvekhez kell még sirálypiszok, amit már meg lehet látni a programnak az elején, de mire visszamegyünk, az eltűnt, s a sirály nem nagyon hajlandó újat szolgáltatni, tehát le se sz** minket. Igen, igen, ez is hiánycikk lett Honkongban, biztos nagy a kereslet a (gyógy)fűvek iránt, aminek a minősége csakis sirályszéklettel kifogástalan. Hmm, el lehet képzelni még, hogy ebből teát kell csinálni, feltehetőleg! Az ürületeket csak úgy kaphatjuk meg, ha elcseréljük vele a nindzsa lepényét (**vagy lefagyasztiuk szegény ürüt, és lyukat vágunk rajta — CoVboy**). Adjuk oda ezt neki, majd *Lucky*-val vegyük fel a friss salakterméket. Egész szép, s élethű (no meg persze még mindig nedves *Lucky* szerint), s meg is lehet vizsgálni, de akkor már nem lesz olyan élethű, mert nem is digitalizált a képe (meglepő módon) (**de kár! — CoVboy**).

Most menjünk vissza a gyógyszerészhez, tegyük oda neki a tábla, s miénk is a csodás gyógynövénycsoomag. Adjuk oda *Chi*-nek, és mehetünk is. Menjünk a repülőtérré. Itt egy pali áll a gépünk előtt, és nem akar minket beengedni, csak ha megmutatjuk az útlevelet. Ha most nálunk lenne, s a kezébe is adnánk, akkor szépen lecsukna, mert egy többszörös gyilkos útlevele volt az. Tehát válasszuk csak azt, hogy nincs meg, de ő biztos felismer, s egy rövidebb közjáték után be is enged a gépbe. Vegyük fel a feszítővasat, a kötelet, s a csákyát (ezt a kettőt még ne kössük össze, mert nem lesz módunkban szétszedni). Utoljára menjünk a fülkébe, s irány a hadúr otthona! Miután odaértünk, le kellene szállni egy helyen, amiben *Chi* ad segítséget, ugyanis ellenkezik, ha rossz helyre szállnánk.



Landolás után látunk egy tehenet, s egy falusi embert, aki közeledik (**Már megint hol a jogdíjam? — CoVboy**). Váltunk *Chi*-re, adjuk oda neki a kötelet, majd fogjuk el vele a tehenet. Ekkor már össze lehet szerelni a kötelet a csákyával. Vegyük fel a tehenet. A paraszttal is *Chi* beszéljen, kérjük el tőle a ruháját (előtte Want Some tobacco? vagy mi) Vegyük fel a ruhát (*Chi* vegye fel). Ekkor teljesen úgy néz ki, mint egy helybéli. Menjünk fel az erdőhöz, majd láthatjuk, hogy egy pali megy be egy tehénnel a hátvégi ebédhez. Ha továbbmegyünk balra, akkor meglátjuk a térkép szerinti bejáratot, aminek ki lehetne feszíteni a vasrácsait a feszítővassal, ám minket mindig elkapnak. Szóval *Chi* inkább a főbejáraton menjen át, a tehénnel együtt.

Miután beértünk, öltözzünk át, s vegyük fel a nindzsa ruhát, kendővel együtt. Menjünk be a mellettünk lévő kis kunyhóba, s ott vegyük fel a kulccsomót (ez nem kötelező, de ajánlott). Most már kimehetünk innen is, és el lehet menni *Lucky*-ért az erőd oldalánál. Itt dobjuk le a csákyás kötelet *Lucky*-nak, majd újra együtt a „csapat”.

Menjünk be az ebédlőbe, majd ott várjuk meg, míg a jobbra-balra mászkáló ör elmegy jobbra először, úgy, hogy nem látszódik. Ekkor lépünk ki. Az asztalról vegyük fel az üveget, s lökjük meg a gyertyatartót. Jó ötletnek látszik, ugyanis az örök elmennek oltani.

Menjünk a konyhába. Itt vegyük fel a két disznót (melyeknek ugyan nincs semmi szerepe a játékban), majd töltsünk szeszt a helyes kis dobberman tálkájaiba. Miután álomba szenderedett (szegény kutya, hogy fog majd fájni a feje egy egész üveg rizspálinkától!), menjünk fel. Vegyük fel a kést. Nyissuk ki az ajtót, s a köztér után reteszeljük be. Mivel 2 kobra őrsi *Kate Lomax*-ot, el kellene őket intézni, de kézzel ne is próbálkozzunk. Adjuk inkább *Lucky* kezébe a pisztolyt, majd azzal lövjük meg az egyik kigyót (vagy aki állatbarát, az próbálkozhat *Kate*-tel is). Ezt úgy kell, hogy a jobb billentyűt nyomva kell tartani egy kis ideig, s akkor megjelenik egy célkereszt. Nyomjuk le a bal gombot is, és a kigyó (avagy *Kate*) darabjai szanaszét repkednek. A második kigyó viszont mindenképpen megmarja *Kate*-et, s ezután le lehet lőni a No. 2 kigyót is. Most kapjuk fel *Kate*-et és irány a szemben lévő ablak. Itt vegyük fel a becses függőzsinórt, s ereszkedjünk alá, míg nemes *Chi* barátunk megkéri az ellenfeleinket, hogy legyenek türelemmel, míg leérünk. Lent szálljunk be a tankba (először a tankok felé EXIT), s amint beléptünk a rideg irányítórészébe, indítsuk is el.

Ez két módon lehetséges:

- 1) Felfeszítjük a vassal a slusszkulcs helyét, majd összecsomózzuk a madzagot.
- 2) A slusszkulccsal elindítjuk a gépet (ez a vörös kulcs, bár nem hinnénk, hogy használná is valaki ezen módszert, hiszen olyan hétköznapi unalmas) Miután a motor gyengéd duruzsolás után elindul, hamarosan kint is találjuk magunkat, miután a tank a falnak így szólja: CRASH!

Most egy ügyességi rész jön, amit a játékos át is ugorhat, a programírók kedvessége folytán. Egyébként a szimulációs rész a **Dynamix** féle vektorgrafika minőségével lett elkészítve, azaz **BARON**-i szép (olyan mint a **RED BARON**). Egy SKIP után újra a repülőgépnél termünk, ahol ajánlott a fülkébe beszállni.

KATHMANDU

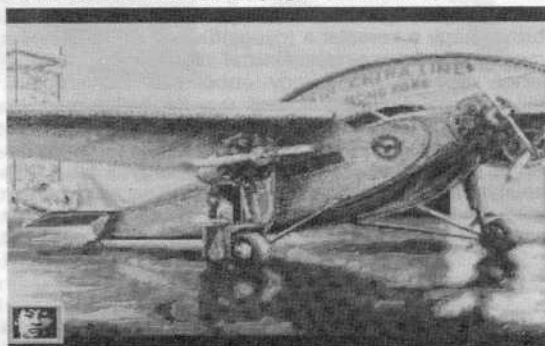
A gépen meg lehet tekinteni újdonsült szerzeményünket, aki sajnos nem a tárgylistán szerepel (hiszen akkor lehet USE-olni, mint nővért (mindenki erre gondolt a USE-olással kapcsolatban?). Ama hölgy haldoklik, s ezért szíve fagyos és kék felénk nézve (meg hát el van ájulva, s alig ismer minket). Amúgy ez azt jelenti, hogy mit is érez a hölgy irántunk. A gép igaz Isztambul felé indult, de OUT OF FUEL hiba miatt landolnia kell egy kellemes nepáli csúcson. Itt a társaság két használható személye elmésvitát folytat arról, kinek is kellene mennie segítségért. A rasszisták járnak jól, hiszen aki a nindzsát kitaróbbnak gondolja, annak igaza lehet, de a nindzsa nem szerencsés. Am főhős No 1. szerencsés, hisz *Lucky* a neve. Szóval küldjük „*Lucky*” *Jake Masterst* a hosszú útra. Ezalatt *Chi*-vel másszunk be a gépbe, vegyük fel a takarókat (2), majd ki. Itt beszéljük őket *Kate*-en és a repülőgép-hegy részen egy kis szélvédelem miatt. Etessük meg *Kate*-et 2x a gyógyfűvekkel, mire kiderül, hogy *Lucky* segítséget talált. Mi is átranzportálódunk oda.

MÉG MINDIG KATHMANDU

Miután ott vagyunk, ahol a nő gyógyítja *Kate*-et, legyünk a lehető legkedvesebbek hozzájuk, s mikor *Kate*-tel beszélünk a későbbiek során, lebegjen az a szemünk előtt, hogy a játéknak akkor van vége, ha elnyerjük a kegyeit. Ezután kerülünk ki a házból. Menjünk oda ahol a fiú plusz egy doboz van a képen. Vegyük fel a dobozt, majd a fiúval beszéljünk. Azt mondja, hogy ha elvisszük, akkor benzint is ad. De ez esetben az édesanyja egy nagyot vág *Lucky* fejére legkezelebb, és sajna csak akkor ébredünk fel, mikor már a vihar elvitte a gépünket. Mondjuk neki, hogy mi is utálunk a szüleinket, s fel is aprítottuk őket baltával ici-pici darabokra. stb. Ekkor azt válaszolja, hogy velünk nem fog elmenni, bolondok vagyunk, s csak akkor ad benzint, ha adunk is cserébe érte valamit. Itt az idő, hogy felvegyük a kis dobozt, ami a lábunk előtt hever. Adjuk *Chi*-nek. Adjuk *Chi*-nek még azt a kést is, amit a hadúr erődjében szedtünk fel, a kutya után. Használjuk a pálcikákat a dobozon, majd a tengelyeken a rézpénzeket, s ha mindent jól csináltunk (lehet, hogy ki is kell előbb fúrni az oldalát), akkor észrevesszük, hogy milyen jó ötlet volt ezt csinálni, mert egy játékautót faragtunk. Ezt adjuk oda a gyerekeknek. Megkapjuk a benzint (azaz az azt jelképező gumicsövet). Távozzunk. Menjünk el a távirati irodába (a második ház a jobboldalon), s beszéljünk a nővel. Egy újságot kölcsönöz nekünk, amiből megtudhatjuk, hogy hadúr barátunk keres minket, s vár már Hong-Kongban. Erre felad *Lucky* egy táviratot *Lomax*-nak, hogy Párizsba viszi az „árut”. Gyerünk ki. Keressük meg a látát (fenn), s beszéljünk az őrral. Ha mindent jól csináltunk, akkor beenged. Benn *Lucky*-val szólunk a lámához, s elmond nekünk egy-két kevésbé fontos dolgot, majd imádkozik.

Menjünk ki, majd ismét be, s ekkor megint fogadóképes a láma. Elmondja, hogy kellene egy szent tekerecs, de mivel ez a helyi vezetőnél van, ezért meg kéne szerezniük. Önként ügyse fogja odaadni, de mivel neki van fegyvere (egy egész darab pisztolya, s talán van hozzá golyója is), ezért senki nem mer vele a faluban szembeszállni.

Menjünk ki, és tovább a kocsmába, ahol beszélgeszünk egy sort a néppel (s ha azt akarjuk, hogy a karavánfőnök segítsen nekünk, akkor kell neki fizetni italt is), majd oda lyukadunk ki, hogy semmiképpen nem akarnak segíteni, mert nincs fegyverük. Adjuk hát oda a pisztolyunkat! Erre egy kis mozi következik, ők megőrülnek, hogy most végre leszámolhatnak a vezetővel, betörnek hozzá, elveszik a tekercsét, s nekünk meg örömmel segítenek elfordítani a gépet. Miután felszáll a vasmadár (jui, milyen költői kifejezés!), elindulunk Isztambul felé. Itt üzemanyagért szállunk le.

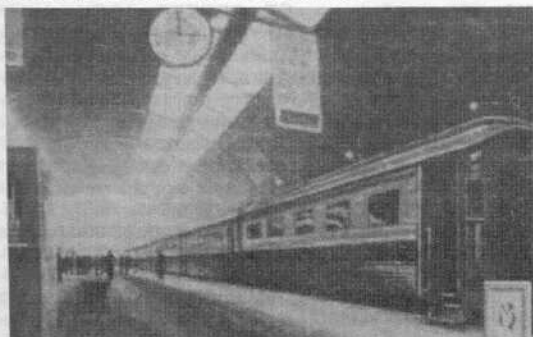


ISZTAMBUL

A fickóval folytatott eszmecsere során kiderül, hogy most speciálisan nincs elég üzemanyag a repülőternek. Azaz a városban kell sétálni. A hétköznapi halandó most elkezdene örülni, hogy végre 3 személyt lehet irányítani, de *Chi* erre beleszól, hogy ő most inkább pihenni akar a gépnél, mi meg mehetünk a nővel (...és a *Mynthon?* — *CoVboy*).

Utunk a piacon keresztül az útkereszteződésig tart, itt forduljunk el jobbra s keressük meg a tisztai klubot. A klubba *Kate* nem jöhet velünk, ami kész öröm *Jake*-nek, ugyanis legalább egy ideig más név után futkározhat. Haha! De itt jön a meglepetés! Amint ki akarna lépni a klubból, jön pár fegyveres török. *Jake*-t elfogják, s közlik vele, hogy a főnök (valami szultán) lányával tett elítélendő cselekedetünk miatt elítélnék, s hogy szívesen elvinnének minket a szultán „házáig”. Elvisszik oda, s ott egy kellemetlen rész kezdődik *Jake* számára. A szultán lánya csak csokit evett, amióta *Jake* elhagyta, s így felszedett egy-két mázsát. Eközben visszakapjuk az irányítást, de csak *Kate*-t irányítjuk. Menjünk be vele a sapskás pali mellett lévő kiskereskedésbe, ahol szert tehetünk egy-két török ruppóra is, ugyanis az amerikai \$ számukra egy pusztuló, kilátástalan helyzetben lévő ország valutája. Adjuk el neki a kis szív alakú mittudjukmiaz-tartókat, s erre ad rendszer, török pénzt. Ebből a pénzből menjünk el a sze-

rencsejátékos fickóhoz, s ne is hagyjuk abba a játékot egészen amíg meg nem kopasztsuk. Elég könnyű ez az „ügyességi” rész, mivel mi is meg tudtuk csinálni elsősre, szóval fel a fejfel. Ha van már bagónk, ugorjunk be megint az árushoz, vegyünk meg a fűrészt (ha valaki akar költeni, megveheti a turbánt, a gitárt stb.), s ugorjunk el a teveárushoz a piacon. Alig hihet, de tevéet veszünk nála. Le lehet alkuadni az árakat másfél lepedőig, szóval legalább ennyi (török) cash legyen nálunk. Mivel bőr- és farmerdzseki árust nem találunk, valamint aranyárus sincs a közelben, beszéljünk a kordés fiúhoz, csak előtte nyomjuk le a kordéja rúdját. Egy hosszabb vita után kapunk egy virágot, ami kiderül, hogy tők ritka, meg minden ilyesmi. Most menjünk a palota felé. Itt ha az órhöz beszélünk, akkor csak az derül ki, hogy nagyon nem tetszik neki *Jake*, főleg az nem tetszik benne, hogy a szultán lányát „megbecstelenítette”, olyan értelemben, hogy most nincs meg az a szultán lányától elvárható büszkesége. Ha továbbmegyünk keletre, itt egy kisnyugdíjas üldögél, és mereven nézegeti a földet (**biztos elgurult a nyugdíja — CoVboy**), s azt mondja, hogy segít nekünk, ha adunk érte cserébe valamit, s ha megvannak a megfelelő szerszámaink. Adjuk neki a virágunkat. Ez pont jó neki. Elkezd érdeklődni a szerszámok felől. Nekünk mindenünk megvan ami kell, csak egy kis módosítással (dinamit, sav — fűrés; autó, motor — teve). Nincs más hátra, mint kiszabadítani *Jake*-t. Jaj, azt majdnem elfelejtettük mondani, hogy mielőtt idemennénk, menjünk el a pályaudvarra, s vegyünk jegyet Párizsig (puszta megérzésből). Ha kiszabadítottuk, eljutunk a piacig, itt a fiúval beszél megint *Kate*, s mondjuk a fiúnak azt, hogy azt üzenni *Jake* *Kate*-nek: *bocs*. Fontos, hogy ezt mondjuk. Ezután menjünk a repülőtérre, hátha megjött már a benzin. Még nem. Olajválság alakulhatott ki. Erre jobb bizonyítékot is kapunk, amikor egy nagy pukkanás hallatszik a gépből. Biztos rakéta volt, de nem, egy kis bomba volt ajándékként a hadúról. A nagyobbik gond ott van, hogy *Chi* is ott van (vagyis a néhai *Chi* ott volt), ám neki már tökmindegy, szóval mi fussunk el (vasútállomás). Ugorjunk fel a vonatra, s már robogunk is Párizs felé. Sihuuhuhuhu (pompás hatáseffekt, mi?)



VONAT

Fő feladatunk, hogy meggyőzzük a másik nemet személyünk csodálatos mivoltjáról. Legjobb, ha *Kate*-t választjuk, vele könnyebb meggyőzni *Lucky*-t.

Hint: Ne legyünk nagyon-nagyon rámenősek, csak nagyon rámenősek, különben *Lucky* megcsömörlök tőlünk. A válaszokat nem írjuk, így sokkal izgibb. Nem-sokára betoppan *Li* egy embere, aki kellemes meglepetést okozva karddal hadonászva támad ránk. Akció!

Egy sima játék ez is, s ha valaki maga akar elmenni, akkor annak tanácsoljuk, hogy legyen készenlétben a visszavonulás gomb, mikor az ellenfél hátrafut, mi meg utána, mert az utolsó kocsi le fog válni (hogy miért, az a forgatókönyvíró titka lesz). Ha minden jól ment, akkor most az ellenfél meghal a kocsival együtt, mi meg visszaugrunk *Kate*-ünkhöz, smaci, s az utazás közben vörös és nem hideg szív.

Végjáték

Amint Párizsba érkezünk, *Lomax* megtalál minket, s a lányának elkezd örülni, akkor viszont kevésbé lesz vidám, mikor a csekkünk után érdeklődünk. A pénz meg akarja tartani, hiszen a gépet is szétrobbantottuk, no meg az árut sem szállítottuk időben.

Ekkor *Kate* megfeddi apját, hogy ne bánjon így a leendő férjével (ha valamit nem csináltunk jól, akkor most csendben marad, mi meg alkoholisták leszünk), de az apja ezen meglepődik. Megsérti büszkeségünket, erre mi egy heves S.O.B. felkiáltással álcúscson verjük (a SOB értelme kb. olyasmi, hogy nőnemű szüléd kétes erkölcsű). *Kate* megvéd minket, így csak a személyes testőrét fogják le a rendőrök.

EPILÓGUS

Szín: egy szállodai szoba, nászutasok részére

Szereplők: *Jake* (the Snake) Masters (WWF), *Jake*-né, stb...

Jake + Kate: Puszi

Ajtó: Kop-kop

J+K: Tessék (biztos a szobalány)

Ajtó: (nyílik) — szoba„lány” be

J+K: Jéééééééé! Nahááááá!!!

Szobafiú: Crunch

Kifli: Jajj!

Szobafiú: =*Chi*;

Meglepetés (*Jake + Kate*);

Kérdés (*J + K*);

Válasz (*Chi*); „Egy nindzsa nem hal meg, csak visszavonul”

Vihogás (*Jake + Kate + Chi*);

End.

Hát, hogy őszinték legyünk egy menetet megért a játék a szép képek miatt, de aki egyszer végigszenvedte magát rajta, az biztos nem fogja sokáig őrizgetni, mert csak a helyet foglalja újabb csodák elöl.

Most jut eszünkbe, sokan kérdezték, hogy a *Heart of Africa*-nak és a *Heart of China*-nak van-e köze egymáshoz. Hát, ha azt a kis dolgot figyelmen kívül hagyjuk, hogy mindkettő számítógépes játék, akkor legalább annyira a közük egymáshoz, mint a *Getto Blaster* című játéknak *Müller* maestróhoz.



MIXED-UP FAIRY TALES

Ennek a leírásnak szinte semmi gyakorlati haszna nem lesz, de legalább foglalja a helyet (Ez cool! Engem meg volt pofátok kitérni a 175 oldalas *Monkey Island 2* leírásommal! — CoVboy). Aki ennek a játéknak nem tud elmenni a végére 5 perc alatt, az valószínűleg még nem töltötte be a 3. életévét. Ennek ellenére egy igen szép *Sierra* játék, jó effektekkel, s egy kissé megváltoztatott szerkesztővel. Az ajánlás szerint 3-8 éveseknek készült, de persze a szép képek miatt érdemes egyszer a 9 éveseknek is megnézni (max. egyszer). Az installáció során is (vagy a README file-ban) feltételezik a szerzők, hogy kb. ennyi idős gyerek ül a képernyő előtt, tehát ne lepdjétek meg, hogy a leírás is ennek megfelelő.

Ajánlott eszközök:

- egy kis párna; • egy játékos; • egy olvasó; • esetleg egy játékos olvasó; • kakaó, tej, tejeskávé, kávé, te(j)a ízlés szerint (esetleg cukorral); • valami rágcslálnivaló (10 db. sózott ujjköröm, szükség szerint lábköröm);
- egy *Mixed-Up Fairy Tales* másolat (esetleg eredeti példány), 4 db. HD-s lemezről felpakolva; • egy egér (lehet több is, de legalább egyet fogjunk meg, s dugjuk be a COM 1-be vagy a mouse-portba); • VGA kártya és monitor; • effektekhez Covox-tól kezdve bármilyen más DAV kártya, nélküle a szokásos üritési hangok (bár *Covox*-szal is elég olyan...); • zenéhez bármilyen zenekártya (IS-en szokás szerint *** minőségű);
- ja, nem árt egy PC sem, persze HDD-vel (7.5 Mega szabad hely sem árt)

Beware of the Ideas of Mine! (ESTI MESE)

(a maci köpködése most elmarad, mert nincs monitor-tisztító, s amúgy is rosszúl hozná ki az effektet az IS, legalább COVOX lenne jó, de az még nincs ugye?) (Bácsi kérem, mi az a kovoksz? — CoVboyka)

Kedves gyerekek/felnöttek/öregek/fiatalok/fiúk/lányok/gyekek! Ha floppykon ott állana előtettek ez a program, kérjétek meg apucit, hogy installálja fel nektek, hívja be az egérdrívort — apu tudni fogja mi az —, s indítsa el. Most már én foglak irányítani benneteket óriási izgalmak és hatalmas (ovi)poének közepette. Ugye mindig kell egy ilyen jóbarát, aki mindig ott van mellettetek? liiiiiigeeeeeeeennnn! (válasz). Kezdjük hát el a nagy kalandot! Nem, nem. Az a hegy az elején nem ellenség, s nem is kell lelőni a gombot nyom-

kodva, hiába kékül el. Meg nem is ilyen játék lesz. Itt minél csalafintábbnak (mi több, furmányosnak) kell lenni, hogy végigvihessük a játékot. Szóval várjuk meg, míg a hegy eltűnik, s kirajzolja a MIXED-UP feliratot. Ekkor nyomjuk meg az egér bal gombját (a szebbik kezdet mellett lévő a bal kéz, s az arra mutató irányba eső gomb a bal gomb). Ekkor feltesz egy kérdést angolul: LOAD SAVED GAME vagy NEW GAME. Mivel most játszol először, válaszd ki a NEW GAME-t. (Irányítsd oda az egérről a kis kezdet, s nyomd le a bal gombot). Ki kell választani most, hogy kivel szeretnél játszani. Mindenki próbáljon nemének megfelelő tállálni (Akkor én most mit csináljak? — Oli néni kis fia). Aki ebben még nem biztos, az válassza a 2-t. Ezután be kell írni a nevüket, s abban is segítenek, hogy kiírják a betűket. Aki esetleg nem tudna még írni, az találomra válasszon ki betűket, csak a felső sorba ne nyúljon, mert az nagyon bonyolult. Vigyázat! Egy névre csak egy kimentett állás jut! A legfelső sorban van egy nyíl, azzal töröld az utolsó karaktert, mellette a Space-szel elválasztod a neved (automatikusan nagybetűzi), az Enter-rel pedig megmondod neki, hogy kész. Elkezdődik a mese.

Mese a mese kiválasztásáról

Könyvtáros-néni: — ÖT PERCET ADOK, HOGY KIHOZZ EGY KÖNYVET!!! Jó... (Tetszik ugye, hogy ilyen nagy betűkkel van kiírva). Kb máshol is ugyanilyen kedvesek az emberrel a könyvtárosok. A Lincoln kép elkezd rágózni, s lufit is fúj, majd az kipukkan! Hahahaha! (Látszik, hogy ugyanaz rendezte, mint aki a QFG-t, bár abba a jó poénokat biztos a fickó „Cole” tette bele, s a Silly Clown dolgokat pedig a nő. Itt ezt csak a nő készítette). Most kiesik egy könyv a polcra (Ahh, mint a Szellemirtók I-ben, a múltkor a TV is közvetítette!) Kinyílik, s kimászik belőle egy sárkány. Ezt a főszereplő egy „Húha, egy valódi sárkány!”-nyal konstatálja (A sárkány csak ne nyalogasson! — CoVboyka), szóval lehet valami a dologban, hogy az egy sárkány. A kosztüme ne zavarjon meg senkit, árleszállítás volt abban a boltban, ahova anyu szokott henteente kétszer delután órákat eltölteni. Bemutatkozik: „Szia, könyvkukac vagyok (Bookwyrm)”. Most gyerekek engedelmekkel súrtjuk az eseményeket: El akar hívni **Könyvszágba**, hogy segítsünk neki, mert a mese-könyvet egy tag össze akarja keverni, s aztán senki

nem fogja olvasni őket, s mi meg tudnánk tenni, mert... Megkérdezi, hogy elmennék-e vele. Erre mi elkezdünk szabódni: „*Nincs nálunk útlevel, nem kaptunk még vízumot, azt se tudjuk milyen védőoltás kell, meg nincs nálunk a kis kék kengurus igazolványunk sem, meg anyu mindig is óvott a cukros bácsiktól, s a könyvtárban kell maradnunk*”. Erre a sárkány: „Anyukád a cukros sárkányoktól még nem mondott ugye semmit”, tehát no problem, meg a könyvtárban maradunk ugyanis, mivel a könyv ott marad, s **Könyvland** abban van. Tehát utazunk.



Megérkeztünk a házába. Itt elnyavalyogja még, hogy mit is kéne tennünk. Meg kéne keresnünk egy mese kezdetét, s ott válasszuk ki a könyvből a mesecímet („a mese nevét nevezik mesecímnek” — informál még többek között *Könyvkukac*, a továbbiakban csak *BW*), majd segítségük végigvinni a mesét. Megláthatjuk még a csodás menüt is, ami áll 2 parancsikorból, egy tárgykijelzőből (egyszerre csak egy tárgy lehet nálunk), egy vezérlő ablakból, ahol kimenthetünk, betölthetünk, kiléphetünk (ekkor magától kiment), s újrakezdhetjük, valamint beállíthatjuk a hangerőt és a készítőkről kaphatunk infót.

Bővebben a 2 parancsikorról:

- DO - csinálni (mozogni, beszélni, használni),
- illetve egy teljesen szükségtelen, csak *poénokat* adó SEE (nézni).

A mozgás úgy történik, hogy odavisszük a kezét, lenyomjuk a gombot, s oda fog menni (travel féle funkcióval persze), s ha a kép/út szélére visszük, akkor át-megy arra a képernyőre (feltéve, ha lehet arra). A beszélgetésnek 2-féle módja van, választ várunk tőle (rá clickelünk), vagy mi teszünk fel neki kérdést (munka-gunka clickelünk).

BW háza:

Itt vehetünk süteményt az asztalon lévő edényből, amennyit csak nem szégyellünk (na ugye, nem is cukros bácsi/sárkány). Agyonkérdézhetjük minden marhaságról, hogy pl. mi van ha eltévedünk (akkor ott a térkép), mit csináljunk (segítsünk mindenkivel)... Most menjünk ki.

BW udvara:

Itt elmondja, hogy tőle északra egy keresztveződés van, délre meg a sűrű erdő. A későbbiek során itt lesz mindig, s napozik, illetve segítséget ad arról, hogy ki hol is van, ha keresnünk kell, meg hogy ki szorul

segítségre. Innen induljunk hát el, s rakjuk össze még a meséket az Esti mese előtt. A legtöbb mese elkezdési sorrendje mindegy, csak a *Hófehérke* és *Brémai muzikusok* nem, azokat utóljára hagyjuk. *Hamupipó*kéval érdemes legelőször végigmenni, majd a *Jankó meg a babpazuly* (vagy hogy is hívják magyarul), utána a *Szépség és Szörnyeteg*, *Brémai muzikusok*, s végül a *Hófehérke* (és a 7 smurfs).

Hamupipóke (Cinderella)

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer, hol volt, egyszer nem volt, aztán mégis lett.

- **Szereplők:** 2 gonosz mostohateső, mostoha (gonosz persze), apuka papucs, tündérmegamama, királyfi (King Charm), tők, báli emberek.
- **Helyszín:** ház, kastély, bálterem, tőkös hintó bel-seje.
- **Előzmények:** Gonosz mostoha, Hamupipónek dolgoznia kell, jön egy bál, királyfira rá akar akaszkodni, de csak nagyesztélyibe mehet oda —> gond.
- **Cselekmény:** Tündérmegamama (nálunk keresztanya) segít rajta, tőkből hintót csinál, meg egerekből lovakat, s HamuPi-re meg szép ruhát, de csak éjfélig tart a bűbáj. Bálban királyfi beleesik, meg akarja ..., de eltűnt éjféltre, s a korai meccseket soha sem szerette. De hagyott egy fél pár Nike Air 180-at, ami speciális darab, csak órá illik.
- **Tetőpont:** királyfi keresi, közben HP elvesztette minden reményét (ez a HP nem az a HP!).
- **Megoldás:** királyfi megtalálja, feladja rá a cipőt, ugyan csak cipőkanál segítségével, (nővérei is ott voltak a bálon, s ők is a királyfit szerették volna, de hát közös királyfinak is tőrös a... háta; szóval ők is felpróbálták, na nem HamuPi-t, de nem ment). Ekkor ráismer Charm király, s iziben meg... házasodik HPipóval. Happy end.

Keressük meg a kezdőképet. Menjünk a keresztútra (északra, felfelé, az N betű felé a térképen). Itt a TOWN felé mutató tábla irányába (W — azaz nyugat, gy.k. bal). Bent északra megint. Itt kérdezzük ki, ami azt nem kéri, hogy mondjuk el a mese címét (TELL THE TITLE), s válasszuk ki fent a mesekönyvet (*Fairy Tales* van ráírva), majd ott a *Cinderella*-t. Ekkor az erőse barnává vált, ami azt jelenti, hogy a mesét elkezdjük. Most jön a tündéri nagyi, s máris varázsolná a hintót, de ahhoz kéne egy tők (normális süttők). *Hamupipó* informál minket arról, hogy egy kicsi, fura emberke vitte el (a későbbiek során sok kellemetlenséget fog még okozni ez a pali, aki egy tuskés hátú, ronda fogú, büdös szájú, repedt sarkú *Bookend* nevű személy). Azt nem tudja, hogy hova, de azt mondja, hogy meg kéne szerezni. Persze vállaljuk el ezt is, hogy itt is segítünk. Mondják még, hogy *BW* tudja, hol is lehet a tők. Menjünk hát *BW*-höz. Azt mondja, tőle északkeletre van. Menjünk először északra, majd keletre, amíg egy fابدodég nem értünk. Az előtt van a tők, tők jól elrejtve (amúgy ez jellemző, mert itt mindent az út közepénél dagnak el). Ha viszont benézünk a házba, akkor azután a program elfelejt újrarajzolni a tőköt, s azt így csak találomra foghatjuk meg (Kéz). Ha megvan, az ideig üres ablakocskában egy tők lesz

(jée). Vissza *Cinderellához*. Most megköszönik, s el is megy a tökhintóval. Menjünk el a felső sarokban lévő kastélyba, s ott találjuk *King Charm*-ot, amint azon óbégat, hogy HPipő elment. De lát egy surranót, amire emlékszik, hogy *Cinderelláé*. El akarja neki vinni, amikor a már említett tuskés pacák odarohan, s elfut vele. Megkér a király minket, hogy kövessük, s nézzük meg hova „rejt”. Gyalogoljunk hát utána. *BW* házától *DNY*-ra lévő 2 göcsörtös faig követjük, ahol a gyanútlan *BE* (*Bookend*) egy gonosz kacaj kíséretében (mármint itt soha nem fogja senki sem megtalálni) leteszi az út közepére *HP* csónak méretű kis 49-es cipőjét. Vegyük fel, s vissza *KC*-hez. Az nagyon megőrül, elindul keletre (persze mi is követjük), s ott az első útjába akadó nőt megkéri, hogy próbálja fel. *HPipőnek* beletér a lába (más csak elsüllyedt volna benne), s a többi meg már úgy megy, mint ahogy a mesében kéne mennie.



Jankó és a paszuly (Jack & the Beanstalk)

Szegény özvegy mamus volt, egy szem fia *Jankó*, meg egy szem tehene *Riska*, egy szem pénze sem volt, ezért egy szem tehenét elküldte a város egy szem piacára, hogy ott eladja az egy szem tehenét, s *Jankó* jó üzletet csapott, mert kapott érte egy zacskó babot, s még számlát sem kellett adnia, meg a helypénzt is a szociális támogatószerv fizette. Hazament, anyuci elfenekelte. *Jankó* meg elásta a babot, hogy megmutathassa a muternak, nem olyan lökött ő, s az másnap reggelre ki is nő, úgy ahogy a mesében *Jankó* beszáll a liftbe és elutazik a tetejére, hogy szerencsét próbáljon. Bemegy az óriás házába, s ott meglátja a havi nyertes bongó-szelvényt, meg az arany tojást tojó tyúkot, aminek kilóját 603 ezer Ft-ért veszik a *BAV*-ban (mi meg panaszkodunk a darabonkénti 7-10 Ftos árért, amikor már a mesében is úgy 20 ezer Ft egy tojás!). Megtalálja még a mutáns aranytojást is, amely az upgrade-olt verziója az előzőnek, mert ez az arany tyúkot tojó tojás. S egyikért sem adózik az óriás, mivel „találta” őket, ezért *Jack* elveszi és elviszi, hogy bejelenhessen a dolgokat, meg hogy a bongószelvényt kiválthassa és a pénzt szétoszthassa a szegények között (ő és az anyja). De az óriást időben riasztják, s elindul a nagyobb, külső lifttel lefelé, hogy *Jankó*t elfenekelje. De *Jankó* csak fogja a baltáját, s elvágja a külső lift egyik vezetékét, mire az elromlik, s a két emelet közt marad a pacák. *Jankó* meg sikeresen kiváltja, az aranyat pedig a zaciba nyomja, s boldogan él a mu-

tival, míg meg nem érkezik a házmeister, hogy kinyissa a liftet...

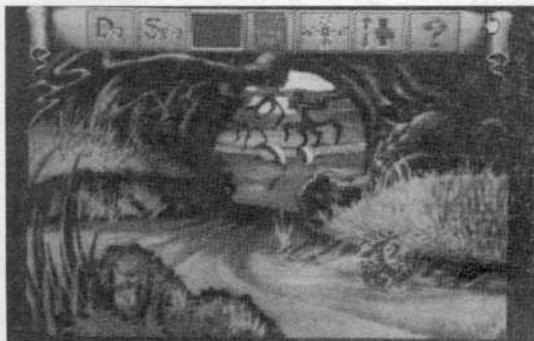
Jankó Cinderella házától *K*-re található. Szokásos kérdészetés; majd cím azonosítása (*JACK AND THE BEANSTALK*). Ezután szerezzük vissza neki a zacskó babját, mert ellopta *BE*. Ez a város kapujától *D*-re van, egy hidnál (**note**: itt lehet inni a vízből is, aminek persze nincs gyakorlati haszna). Néha egy béka is ugrál, de sajnos nem kaphatjuk el, hogy pusztít adjunk neki. Vigyük vissza a babot, majd az elveti a fal mellett, s rögtön fel is mászik rá. Lesz még egy gondja. Ha elmegyünk *BW*-hez azt mondja, hogy segíteni kell még neki, ott lesz a kereszteződéstől *E*-ra. Menjünk oda. Valaki ellopta a baltáját, s vissza kéne neki szerezni, de addig ő majd itt marad, s figyelmeztet mindenkit, hogy jón az óriás (hehe, kedves). Menjünk el hát a baltáért. *BW*-től *D*-re van. Vegyük fel, majd ballagjunk vissza. Ekkor megdöngeti a paszulyt, az óriás lehullik, s jozódik a szeme. Menjünk el *BW*-hez, mire az elmondja a többit (megjédt az óriás, s megígérte, hogy többet ilyen nem tesz...).

Szépség és Szörnyeteg (Beauty & the Beast)

Volt egy pali, kereskedő, meg a szerencsétlennek volt még 3 lánya is. El akart menni *Kuwaitba* olajkutat olítani, s megkérdezte leányait, hogy mit is hozzon nekik. Az egyik kért egy szép ruhát, a másik egy tarajos övszert, a harmadik pedig csak egy szál rózsát. Az öreg elment, meg is vette mindenkinek a dolgokat, s félre is tette a vámpénzt a cumókra, amikor eszébe jutott, hogy rózsát még nem vett. Aznap sztrájkoltak a virágárosok, sehol sem kapott, sehol sem látott. Am amint ment az erdőben észrevett egy várat, de a várban sem volt rózsza. Továbbment. Na, végre talált egy szál rózsát, és le is szedte. Ekkor megjött a ház ura, egy hatalmas, csúf lamer. Azt mondta, hogy adja neki a lányát cserébe, s akkor nem öli meg. Postafordulattal el is küldte a legkisebb lányát, Szépséget. Nagyon jól megvoltak, s boldogan énekeltek, meg rajzoltak együtt, de a csaj nem mert továbbmennni, hiszen a Szörnyeteg ronda volt és lamer. Ezután valami sz** dolog történik és vergődik a szörnyeteg. Megkérdezi Szépséget, hogy hozzá menne-e feleségül. Ha igen, tovább fog élni (neeee! Hadd ritkuljon a férges lamerje). A csaj tudja, hogy apja elvesztene miatta egy csomó kedvezményt, s még él az édesanyja a szörnynek, tehát a vagyona is rászállna, mert még nem iratott testamentumot. Szóval legyen igen, mire az szépséges *GFX*-manná és *IFHTP* készítővé alakul, s kiderül, hogy a *Neo Paladins* tagja volt, csak elváltoztatta egy csúnya vírus. Boldogan élnek még...

Beauty a városközponttól balra esik, apja iránt érdeklődik. Kérdezzük ki, s adjuk meg a címet (*B&B*), majd menjünk el a bal alsó részen lévő várba. Itt beszéljünk a palival, mondjuk el neki, hogy a lánya üzeni, hogy vacsorát már nem kap (ja, itt a pali eltévedt a hatalmas erdőben, ami kb. 20 fából áll). Elmondja, hogy gondja van, mert be kéne menni a rózsáért a kertbe, de őt mindig valaki a nevén szólítja, s eltéved. Menjünk be hát a kapun, s a hatalmas labirintuson túlvá elerünk a rózsáig. Kézkurzorral clickeljük rá, majd vigyük ki. Itt vár még az ipse, adjuk neki a gazt. Nagyon boldog lesz, de lefagy a mosoly a képéről, amint megjelenik a *Beast*. Irtó ijesztő (ilyenkor mindig el szokott fogyni

egy vagy több köröm rágcsálás közben, főleg ha szóva van és pörkölvé). Azt mondja, hogy megöli, ha nem adja neki a lányt. A kereskedő örömmel elfogadja az ajánlatot (márminthogy a lány megkapja a rózsát is, de adja neki), s elrohan. Közben nekünk elmagyarázza *Beast*, hogy ő nem is olyan rossz, de olyan sz** dolog a magány, s a társkereső soha nem szuperált. Hagyjuk magára most, mert *Beauty* gondban van, *BE* megint szívózik, s a csaj nem juthat el urához (aki-vel időközben egész jól összejött). Keressük meg B.-t, s elmondja, hogy nem fog időközben hazaérni, mert mindig megijed *BE*-től. Segítsünk neki, s akkor biztos bátrabb lesz. Elmondja még, hogy *Beast* többször megkérte a kezét, de ő mindig nemmel válaszolt. Vigyük el *Beast* váráig, s közben egyszer megjelenik *Bookend* és azt mondja: „*Húú! Vigyázz mert megöllek!*” — s közben rémisztően hadonászik kezeivel. *Beauty*: „*Nem félek téled, mert XY itt van és ő majd megvéd, meg azt mondta, hogy ne féljek, s így bátor vagyok!*” *BE*: „*De majd megeszlek mindkettőtöket!*” *B*: „*Nem félünk akkor sem!*”. *BE* el. Most már elmehetünk *Beast*-hez, be a kertbe, aki ott fekszik persze kiterülve. *Beauty* megrázza, s azt hiszi, hogy meghalt, de ekkor *Beast* megkérdi, hogy akar-e a felesége lenni, s az akar, meg satöbbi (**note**: az eddig működésen kívüli szökököt elkezd fröcsögni).



Brémai muzikusok

3 állat el akart menni Brémába, hogy ott zenészek legyenek, miután kijárták a Liszt Ferencet, de útközben betértek egy házhoz, ahol banditák osztottak a zsákmányon, s elkezdtek nekik zenélni, mire azok félreértették és elrohantak. Ők meg ottmaradtak a lóval, meg a házzal, s már nem is akartak Brémába menni (szereplők: számár, kutya, macska, kakas) Menjünk el a békás hidig ahol találunk egy kakast, akit megijesztett *BE*, s a Brémába Iggyekvő Társulat tagja volt. Elmondja, hogy a keresztútnál kéne találkozni a többiekkel, s vigyük oda, ő nem mer egyedül menni. De nincs ott senki, s ajánlja, hogy keressük meg a többieket, először a macskát, majd a kutyát, s végül a szamarat. Infót kaphatunk *BW*-től hollétük felől, illetve ha már visszahoztuk a macskát, akkor az állatoktól is.

MACSKA: *BW*-től DK-re, fán. Nyugtassuk meg, hogy haverok vagyunk, majd vissza a keresztútra. Ott hálálkodás, s elmondja, hogy nincs meg a többi, hozzuk már elő őket is.

KUTYA: A macska azt mondja, hogy nem arra volt, amerre ő feküdt, mert nem hallotta. *BW*-től 2-szer keletre. Beszéljünk hozzá, s elmondja, hogy ő addig kergette *BE*-t, amíg el nem tévedt. Vissza kell vinni.

SZAMÁR: Róla *BW* sem tud semmit, de a macska arrafelé hallotta, amerre ő rejtőzött. D,NY,NY. Kiköt-ni, mesélni neki. Visszavinni.

Együtt van mindenki, s most el is indulnak Brémába, minket is visznek. Van egy kis honvágyuk, de reménykednek. Az indulás öröme adnak egy koncertet nekünk. Jó. Mehetünk. Megyünk keletre, amíg egy faházhoz nem érünk. Itt benéznek. Bent két rabló ül, s épp a legfrissebb zsákmányról elmélkednek (s azt fogasztják). A zenészek látják, hogy milyen boldogok, s ezért énekelnek nekik egy dalt (meg remélik, hogy az még jobban fog nekik tetszeni, s még tán meg is invitálják őket ebédre — a kakast biztos meghívnák egy levesre/levesbe). Persze a banditák azt hiszik, hogy valami szörny, vagy több szörny, s elmenekülnek inkább (vissza se jönnek). Ekkor mi elmondjuk nekik, hogy biztos tolvajok voltak, ezért ha bemennek és ott laktak, ezenkívül ha megeszik az ott lévő kaját, akkor nem lesz az erkölcsi gond (legalábbis nem akkora). Ott is maradnak. Happy end.

HÓFEHÉRKE (Snow White) és a smurfok

Egyszer-kétszer volt egy gonosz mostoha, de most ez egy királynő, aki járatta az Új Tükör magazint és minden nap kézbevette, hogy megkérdezze: „*Új Tüköröm új tükröm, mond meg nekem, miért én vagyok a legszébb a világon?*” Mire az újság mindig ezt felelte: „*Mert Hófehérekét még senki sem látta.*” Erre a mostoha elhatározta, hogy irtó mérges lesz, s elveri a háztól a lányt, sőt el is teszi láb alól, bár akkor nem fog családi pótlékot kapni. Kikergette a helyi erdőbe, majd utánaküldte a Terminátort, de az nem akarta megölni, mert *John Reese* már átprogramozta, ezért inkább egy arra járó ábrárcset szívét vitte el a boszi-királynőnek, aki mindig is rossz volt bioszból, meg átaludta az órákat, szóval azt hitte *HF*-é. *HF* gondolta sétált egyet, mielőtt éhen hal, s véletlenül ráakadt a helyi törpe-kaszárnyára. Bent kitakarított, amiből arra lehet követ keztenni, hogy igencsak fáradt lehetett, s az az elméjére is fátylat vetett, nem tudta, hogy mit is tesz. Majd megfőzött, s véletlenül jól is sikerült a tyúkhuslevese, amit az ábrárcset megmaradt részeitől csinált. Bement a hálószobájukba, de mivel nagy sajnálatára senkit sem talált ott, nagyot sóhajtott és leült az egyik ágy szélére. Az ágy ugyan eléggé megroggyant, de kibírta még *HF*-t vagy fél óráig. Ő azonban már igen kimerült volt, s egyre elnehezdedő szempillái is sürgettek, hogy tegye el magát másnapra. Hátradólt hát, s életében először lefeküdt aludni anélkül, hogy fogat mosott volna. Ám hamarosan véget ért a *Bookland*-i *Só és Cukorbánya* második műszakja, s a smurfok közül páran elindultak haza, de a többiek még ottmaradtak társadalmi munkára. Az első hármat viszont hamar beérték a pedálabbak, mert a buszmegállóban is sokat kellett várniuk, s csak kisbusz jött a munkásjárat helyett. Na szóval egyszerre értek így haza, s amint csikorogva kitarult előttük a ház tölgyfaajtaja, óriási sokk rázta meg őket egytől-egyig. A házban rend volt, s a kaja is meg volt melegítve, nem kellett még bi-

ciklizni sem a mikrohullámú sütő áramfejlesztése miatt. Először is megették a levest, majd utána keztek mostak, mert kanál nélkül ették a levest (főleg, hogy a leves nem volt megszűrve, s nagy zsírpacnik úsztak rajta, s az a zsír mind a kezükre ragadt), a kanalak pedig legurultak a sarokba, s egy pókháló eltakarta HF szeme elől. Miután jót ettek, ittak, gondolták hunynak egyet, s megint egy sokk érte őket (már kezdték megszokni). HF aludt az ágyban. Felkeltették, de nem lett belőle balhé, maradhatott, ha mindennap kitakarít, meg kaját is csinál. Am ennek a háztartásbelinek a jelenléte nagyon zavarta a gonosz királynőt, mire beöltözött pomázi almaügyőneknek, s elment almát árulni. HF-hez is eljutott, s az vett is tőle 2 kilót. Készített belőle pitét. Egyet viszont meg is kóstolt, beleharapott... Később kiderült, hogy a Szedd-Magad Akción, ahol a királynéni ezt gyűjtötte, le voltak permetezve az almák, méghozzá igen erős permettel. Ezért HF rögtön gyomorgörcsöt kapott, s az szorította, csavarta a hasát, egyre jobban és jobban, mignem teljesen összeszorult a gyomra, s ekkor inkább kilehelte lelkét. A törpök hazajöttek, de látták, hogy nem mozog. Megrúgdosták, s még akkor sem óbégatott. Gondolták meghalt. Nagy lett erre a sirás, hiszen egy csomó pénz a temetése, főleg ha üvegkoporsó kell neki, s hol van még a fizetés! De amint vitték a temetkezési vállalkozóhoz, jött egy deli legény, a helyi tanácselnök fia, s megkérdezte őket: „Héééé (mondom), majd kilógott a kaponyél a szájából!) Hová visziteek?! Adjátok nekem. Az üveget. Az a lány nem kell, de pont most evett a lovam egy pitéből, amit egy ház közelében dobott le), s kéne neki valami koporsó, mert meghagyta, hogy ne hamvasszuk el, hanem temessük el. A lány uccse mondta, hogy temetni kellene, majd apucinak szólok, s akkor elégetik nektek. Az sokkal olcsóbb, s vállalom a temetési költségeket.” Erre nagyon megörültek a törpék, s azonnyomban ki is borították a koporsóból HF-t, de amint közelebb ment hozzá a fiú, csak a lányt nézte, meg rajta a kis férgeket, amik már kikezdték, amikor megbotlott és ráesett HF-re. „ÁÁÁaaahhh — PAFFF” hallatszott, majd „CUPP”, mert HF-re esett, s vákuum keletkezett valahogy HF és az ő képe közt. Erre HF azt hitte, hogy ez csók volt, s fel is kelt. Nagy volt az öröm, hogy neki sem kell fizetnie a hamvasztásért, s az üvegkoporsót még vissza is veszik, mert a blokk még megvolt.

HF: „Jaj, de jót aludtam. Jéé! Ki vagy?”

Fiú: (miközben kirázogatója a fogai alól a bennragadt kukacokat): „Áh, szóra sem érdemes.”

HF: „Rólad álmodtam!”

Fiú: „Én is. Figyél, nem te vagy Freddie?”

HF: „Nem, én Hóféherke vagyok”

Fiú: „Ja, akkor most meg kell kérnem a kezéd. Na, leszel a nejem?”

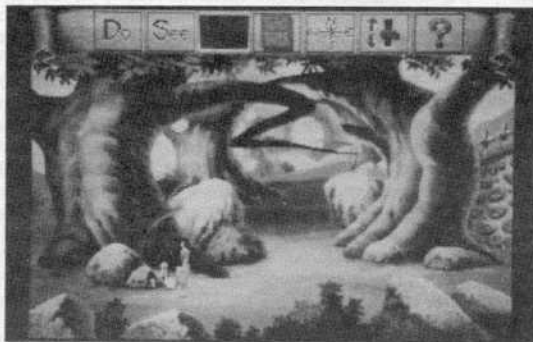
HF: „Jó vicc, így volt megírva, nem?”

Happy end. De ekkor a törpék elkezdtek sorba kidőlni, mert ettek a pitéből. A fiú tudta, hogy még sok munka áll előtte, de örült is ennek egy picit...

BW-től keletre HF-ke, kérdegetés, mesecím elmondása. El kell vezetni a törpök házáig, mert eltévedt. Ott a törpök elbúcsúznak tőlünk s megköszönik segítségünket.

Nemsokára Hóféherke elhull, viszont az ezüst herceg nem jön (a koporsó BW-től nyugatra van, egy tisztá-

son). Meg kell keresnünk (mármint a herceget), s el kell oda vinnünk. BW-től délre van, oldozzuk ki (kéz-kurzor click a kötélén), majd vezessük el a koporsóig. Ott ő smacit ad neki, ráismernek, hogy egymásról álmodtak, s LOVE AT FIRST SIGHT... (ez a partnerkereső jobban működött, mint a *Beast-é*).



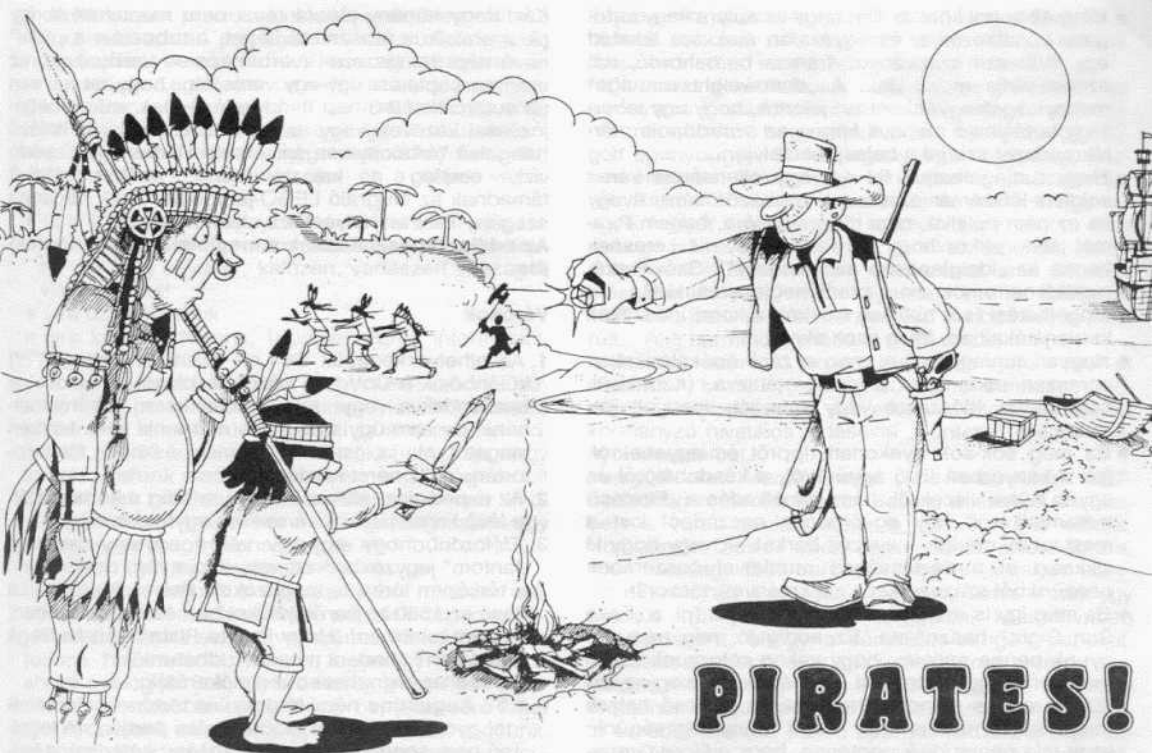
Menjünk most keletre.

KÖNYV

BW itt nyomozgat, keresi a könyvét, ami eltűnt, mikor valaki segítségért kiabált, s ő kiment a házból, de ott nem volt senki, s mire visszatért, a könyvet meglovasították. Csakis *Bookend* lehetett, de most nem találja sehol. Vállaljuk el a feladatot. Menjünk a bal alsó sarokba, a barlanghoz, amire ki vannak függesztve a táblák, hogy NO ENTER meg ilyesmi. Minket persze nem lehet átverni, ezért be is megyünk (szép, így tanítják a gyerekeket a felhívások, tiálmak megsértésére. És ha bent egy rendőr áll? Akkor lebuktunk persze, a büntetést mi fizetjük, nem Lori Ann Cole). Idebent BE van, aki épp náci módra máglyára akarja a könyvet vetni, hogy utána senki se olvashassa. Ekkor gyorsan hívjuk BW-t, aki először szóval kéri BE-t, hogy adja nekünk a könyvet, de mikor az nem használ, egy szép nagy barna sárkánnyá alakul, s így mordul rá. Erre persze *Bookend* szót fogad, s nekünk adja a könyvet, de igen mérgesen. Megkérdezzük most tőle, hogy miért akarja életleni őket, mire azt mondja, hogy ő utálja a könyveket, de kiderül, hogy azért, mert nem tud olvasni, s így nem élvezheti a csodás kalandokat. Erre BW-t megkérjük, hogy tanítsa meg olvasni BE-t, s erre az nagyon felvidul, mi meg mehetünk vissza a könyvtárba. **Könyvtáros néni:** „NA MI VAN?! MEG VAN MÁR HOGY MI KELL?” **Te:** „Ja, ez egy csodás darab” — miközben a könyv igen heves titakozása ellenére is erősen magadhoz szorítod...

S a legvége:

BOLDOGAN ÉLSZ, AMIG MEG NEM... (rejtvény: vajh mi lehet a vége. Erről az utolsó szóról is lehet, hogy lesz egy külön leírás — úgy kb. 40 oldal — a '93-as évkönyvben) (Na ne szórakozzatok, akkor már inkább a 93-ban megjelenő *Monkey Island 3!* — CoVboy)



PIRATES!

A CoV 9 és 10. számában megjelent leírás sem sikerült igazán teljesnek, tükrözi ezt az a sok levél, amelyet PIRATES! ügyben azóta kaptunk. Ezt a játékot mi is valóban a szívünkbe zártuk, s szívesen töltünk el mellette időnként 1-1 órát. A leírás megjelenése óta eltelt időben megszerzett tapasztalatok összefoglalása a CoV-ban kicsit szűkös lett volna, ezért most itt kicsit bővebben (?) próbálunk meg foglalkozni a témával.

Lesz benne szó:

- Az állásmentések/visszatöltések fura trükkjeiről, a kereskedé-toborzási cheat-eléseiről, a hajó nélkül maradt kalózokan át az időgépezésig.
- A helyenként amnéziás, skizofrén kormányzókról, sértődős és hazudós lányaikról. (Pl. a Buckingham-jelenség kimaradt: az angol kül-és katonapolitikát mintha a játékban is a nevezett biszexuális bábjúnár, aki tökéletes antitalentum volt, — de mint I. Jakab király homoszexuális partnere szédítő karriert futott be - irányítaná. Vajh, Erzsébet királynő tud róla, hogy kormányzói a spanyolokkal szöveteznek? Igaz, a polgári forradalom alatt pedig notórius royalisták. Vagy Németalföld harcoló polgárai tudnak arról, hogy a 1560-as játékokban kinevezett kormányzók rögtön a spanyolok szövetségesei lesznek? Azon biztos nem csodálkoznak, hogy a harmincéves háborúbéli angol szövetségésünk milyen gyorsan át-át vált a spanyolokhoz. Az európai hadszíntereken is jobban fétek egy-egy „szövetségés” angol sereg váratlan felbukásától mint az ellenségétől. Amellett, hogy elfelejtették tájékoztatni őket az angol

lok, hogy éppen mikor és hol lépnek be a háborúba még nekik kellett etetni és felszerelni is az angol se-regeket.)

- A CoV leírásban szereplőktől lényegesen jobb minősítésekről,
- Néhány Murphy-törvényről. (Szolidabb változatai? mindig a jobb csajoknál jön a new governor, a banyás papa marad, vagy, hogy a szél irányát a joystick-kel tudjuk irányítani, ergo a szél mindig szembe fog fújni, amikor éppen a legrosszabb.)
- A lenullázó party-kasszánkról,
- A leghülyébb szisztéma szerint járó kincsesflottákról, a kasszánkat kiakasztó dupla kincses-flottákról,
- Háttérinfóként a játékbani kalózokról,
- A játékbani hajókról, mik a játékban a naszádok, a játék vitorláshajó szimulátoráról, a játékbani hajótípusok történelmi eredetijeinek beazonosításával, (Hogy a holland szlup-naszád a játékbani sloop-ként miért inkább az angol kutter őrnaszád, az még csak sejtethető, de hogy a francia tartane kisasznádnak miért lett pinnace-ként két árbóca - hát ezt speciál én sem tudom.)
- A hülye hajózási tonnákról, így: mi az angol displacement, francia déplacement tonnage (erre hivatkozott a leírás is) és mi a deadweight tonnage (ez szerepel a játékban). Hálstennek a grosstonnage térfogat (magyarul BRT) nem keveredett bele. (Ezekkel a hajózási hordó-tonna mértékekkel mindig baj van, nem egészen egyértelmű, hogy térfogatra vagy éppen súlyra vonatkozik-e. A játék idején pl. a XVII.sz.-i francia tengerészetnél 1 tonnasúly 4 „standard boroshordó” térfogategységet jelentett. Ez álli-

tólag 42 angol köbláb. De, hogy ez súlyra vagy térfogatra vonatkozott-e, és egyáltalán mekkora lehetett egy XVII. sz-i szabványos francia boroshordó, hát ezeket tudja a Ja... A „deadweight tonnage” mennyiségek egyébként azt jelentik, hogy egy teher- vagy tartályhajó mennyit képes az avoirdupois mér-térendszer szerint a belsejében elvinni...

- Hogy tuningolhatjuk fel egy-egy ellenséges város soldiers-létszámát az eredeti többszörösére, avagy ha ez nem politika, nem történelmeóra, hanem Pirates! játék, akkor hogy kerülnek bele, mit keresnek benne az „ideiglenesen állomásozók”? Szóval szárföldi ostromok, extra szadi meglepetésekkel.
- Megélhetősi (sőt túlélési) trükkök a korai időszakok karrierjátékaiiban, főleg azok elején,
- Hogyan tuningolhatjuk meg a záró értékelésünket, pontszámunkat csak a játékot játszva. (Azonkívül, hogy korai időszakot vagy renegát spanyolt játszunk.)
- És még sok-sok gyakorlati tippről és egyebekről. (pl. a kanyarban lövő ágyúnkról, a késdobálóról és egyéb hülye viccekről, némi elmélkedés a „Pirates!-matematikáról”, így egyárbócos naszádból lost a mast-tal mi marad — evezős bárka! —, vagy hogy ki sikkszt el a tisztességes munkával összerabolt pénzünkből százezreket a zsákmányosztáskor?)
- És még így is mennyi minden kimaradt! (pl. a „Take Sun Sight” használata. Ez addig jó, míg nem vagyunk benne annyira, hogy vakon célozzunk az ismeretlen nagy lavórán át. Bemérjük és megjegyezzük az egyes standard helyeink és a kieső helyek magasságát, máris van némi irány-segítségünk, vagy míg nem tudjuk pontosan, hogy a Gran Granada nevű szemétdombhoz hol kell átcapatni a másik lavór partjára.)



Szóval, jó ez a játék. Bár szívesen választottuk volna még a térségben jelenlévő ötödik európai nagyhatalom képviselő Virgin-szigetek-i dánt is. Mennyivel bonyolultabb nemzetközi helyzetek lehetnének.... És mekkorát lehetne pl. profitálni egy 1600-as dán-holland háborúból... (mint a többi a nem-spanyolból.) Emellett roppant emlékezett a játék egy korábbiira, egy bizonyos Tai-Pan-ra... (Nem is titok honnan lopták az alapot)

Na, itt a klón tett az eredetin, annyira, hogy már nem is egy kategória szinte. Szébb lett, több variációs, gyorsabb (??, hát, ahhoz képest!), könnyebben kezelhető, és minden helyenkénti szadista hajlama ellenére — könnyebben játszható. És inventory is van!

Kár, hogy néhány jópofa részt nem mentettek át, így pl. a praktikus átnézeti térképet, a toborzást a „suhí” nevű népi hangszerral (verbunkos — verbunkos), az aranyos caplatást egy-egy városban, hogy mi hol van (itt automaticse 3-3 nap minden lépésünk, már a behajózással kezdve), vagy az eredeti, és óriási jó hajózó hangokat (árbócníykorgás, kötélürlődés, felcsapódó víz), esetleg a kalóztámadást, amikor minket támadnak az átugrólag LEGO-jampikák. Csak ne lenne szegény Tai-Pan helyenként olyan ronda...

Az eddigi tapasztalataink a megjelent CoV leírás(ok) óta:

Városok

1. Az elhelyezkedésük C64-en hmm... némileg (???) különbözik a CoV-ban közölt térképtől. A városokat beazonosítva egy térképmellékleten feltüntetethetnénk, de erre ügyis rájún (?) mindenki játék közben magától. Na ja, csak idő, türelem és némi földrajzi-történelmi ismeret kérdése.
2. Az expedíciós játékok városai mindig a korban előtte lévő karrierjátékok városaival egyeznek meg.
3. Elfőrdül, hogy egy-egy város egy-egy játékban „fantom” jegyzékben ott van, infója van, csak éppen a térképen üres a megszokott helye. Ilyen pl. La Vega az 1660-as karrierjátékokban és expedícióiban, de nem mindenben! (Hogy Puerto Plata miért La Vega a játékokban? Mindent mi sem tudhatunk.)
4. Az esetleg legnehezebben előkerülők:
 - **St. Augustine** némi földrajzi és történelmi ismeret tel gyorsan megvan Florida keleti partján. (A legelső nem spanyol-portugál alapítású amerikai, a legelső észak-amerikai város, Észak-Amerika legrégibb egyetemével. Csupa leg...)
 - **A Gran Granada** nevű szemétdombra nagyon haragudtunk, állandóan ide akartak küldözgetni családú ügyben, míg 7 hónap után elő nem került a 17 fok magasságában a Csendes óceán partján egy öbölben. (Use „Take sun sight”. Ilyenre jó!)
 - **St. Thome** a trinidadí öböl sarkából egyenesen délre legyalogova lesz a szárföld. Valószínűleg itt bányásszák a Silver Traint.

Állásmentések

Csodálatosan fura dolgokat tudnak produkálni! Ebből egy ami bosszantó lehet, a többi azonban kedvez, jól kihasználható, némi csalásra is lehetőséget nyújt. Tapasztalataink:

1. Állásmenteni mindenhol tudunk, ahol a városba sikerült bejutni. Így ellenséges, vagy olyan városban is, akinnél már bűnözők voltunk. (Nem feltétlenül ellenség az „anyanemzetünk” szerint, vagy a szerint ugyan ellenséges, de a karrierünk, tevékenységünk szerint nem minősít bennünket annak.)
2. Állásmentés csak gyalog rakott partra! Visszatérve nincs hajónk, csak gyalogolunk a tengerparti zöld mezőn. Ez egészséges ugyan, sőt kiválóan erősíti a lábizmainkat, állóképességünket, vitálkapacitásunkat, de teljesen alkalmatlan a kalózmesterségünk gyakorlásához karrierünk előrehaladásához. Ilyenkor a hajónk még csak partközélemben volt, de a városi menüpontok, benne a mentés már működésbe léptek. Ekkor korábbi mentésre kell visszaállni, és a két

mentés közötti produkciónk elveszett. Megelőzhető ha a mentés után egy ki-be menettel ellenőrizzük, hogy hajóstól benn voltunk-e, és szükség szerint újra mentünk. Legfeljebb dezertál a teljes legénységünk az egész kasszával. (Ebből rájöhetünk, hogy mire vártak már.) Szerencsére ez így ritkább, viszont annál gyakoribb karrier vagy expedíció indulásánál.

3. Állásmentést visszatöltve újra él a teljes városi menü:

- Újra fogad a kormányzó (kivétel a korai időszak karrierjátékainak kormányzó-leltiltásai), de nem léptet elő még egyszer, kalózért, vadászért váltságdíj viszont jöhet!
- Újra üzletelhetünk
- Újra kocsmázhatunk, toborozhatunk, információt, térképet vehetünk.

4. Ha úgy mentettünk állást, hogy kereskedőnél járunk és a pénze elfogyott, akkor visszatöltve több pénze lesz mint eredetileg volt, az árai is emelkedhetnek, 20-80 arannyal is! Jó trükk lehet, ha nagy szájrét akarunk eladni egy helyen, vagy megfizedett létszámmal zsákmányosztás előtt nincs már kedvünk átinkólni magunkat másik gazdag saját vagy szövetséges (vagy ellenséges de nem bűnöző státuszunkban nyilvánartott) városba.

Ilyenkor sose adjunk el egyfajta áruból mindent, arányosan osszuk el a kereskedő pénzt a biznisshez.

5. Mentett állást visszatöltve szárazföldi városban is tudunk hajót eladni, javítani, ugyanígy mindenhol, ahová gyalog jöttünk, így eredetileg lehetetlen volt.

6. Ha olyan városba lopakodtunk be, ahol sem letter of marque-unk nics, vagy éppen bűnözők vagyunk, akkor a „Divide up the plunder” menüpont eredetileg le van tiltva, a kocsmában jelentkező nincs, híreket nem kapunk, legfeljebb sügök és térképpel hálalók jelentkeznek. Ha állást mentünk és visszatöltjük, minden úgy él, mint az anyanemzetünknel, nem csak toborozhatunk, akár zsákmányt is oszthatunk!

7. Állásmentés/visszatöltéssel „időgépezetünk” is, erről majd később.

Expedíciós játékok

Többnyire sétagalopp, a kezelési/térképismereti gyakorlat megszerzési. Általában csak az a kérdés, hogy meddig győzi türelemmel a crew áldásos tevékenységünket. (Jó egy, esetleg két kalóz-évig.) Kivételek is vannak:

- **Francis Drake** expedíciója 76 fővel kemény dió, indulásként,
- **Baron de Pointis**-é is izgalmas, amiatt, hogy a tömegesen dezertáló crew hagy-e nekünk is valamit? Ha partraszállunk kereskedni, kétszázásával dezertálnak.

Igazából egy kis valós történelmi demót hiányolunk, az eredeti expedíciók történetéből. Egyik-másik egész szórakoztató lehetne.

Na nem feltétlen *L'Olonnois*-ét, (eredeti neve *Jean-Francois Nau* volt, kalóznévét szülővárosa nevéből kapta, a játékban ugyan *L'Ollonois*-ként szerepel, mi *L'Olonnois*-ként ismertük, de nem lényeges), aki „mind egyikünk közül a legkegyetlenebb” volt, így az már a horror világába tartozna. A korabeli kalózzvilágról a leg-hitelesebb képek egy kalóz fogságba került és kényserből közöttük élt francia felcser, *Alexandre-Olivier*

Exquemelin leírásából maradtak fenn, élményeit és a hírhedt kalózok történeteit, tetteit az 1678-ban, Amsterdamban kiadott könyvében örökítette meg.

L'Olonnois (szülővárosa: Les-Sables-d'Olonne) az iszonyatos kínzások, kivallatások „mestere” volt. Leírás maradt arról, hogy sajátkezőleg fejtete le egy elfogott spanyol hajó 90 fős legénységét, úgy, hogy közben élvezettel nyalagatta a vérüket a tengerészkarjáról. Rajzos ábrázolás maradt fenn arról, ahogy az egyik foglyát egy kivégzett fogoly frissen vágott, még dobogó szívével etette meg. Amikor ütött az utolsó órája, neki is át kellett élni mindazokat, amit életében másokkal művelt, olyan kegyetlen volt a halála is. 1671-ben Baru szigetén emberevő karibok kezébe került... Alig harmincegynéhány éves volt...

A játékban szereplő expedíciója időpontjának 1667-et ismertünk, közel 700 emberrel, *Michel de Basque* korabeli kalózkapitánnyal szövetségbe, a tortugai francia kormányzó hivatalos áldásával „büntette” meg a spanyol Maracaibot.

Henry „Redhair Morgan”, alias „The Pirate King”. 1667-ben földig rombolta Puerto Bello-t, a játékkal ellentétben a város tovább nem is létezett. (Az elődjét, *Nombre del Dios-t Francis Drake* juttatta erre a sorsra, 1594-ben vagy 1586-ban, attól függ kinek milyen könyvét nézzük.) Ez a Morgan-expedíció, illetve ennek egy piszkos trükkje jónéhány történelmi kalandfilmben visszaköszönt, ahogy a városban elfogott papokat, szerzeteseket, apácákat küldte elővédnek a város harmadik, magát meg nem adó Santiago de la Gloria erődjének megostromlásakor. Következett Maracaibo. Itt az öböl kijáratát elzáró spanyol flottába a saját vezérhajóját vitte bele gyűjtőhajóként. Majd az öböl kijáratát védő erőd ellen hatalmas színlelt ostromának előkészületeit ettek meg a spanyolok, az összes ágyút, védelmet áthelyezték a várható szárazföldi ostromhoz, mire ő a szabadbá vált kijáraton röhögve távozott... (Jókai „**Kalózkirály**”-a pedig a rabszolgakereskedőként kalóz fogságba került és kalózá, vezérré vált *Bartholomew Roberts*, 1719-1722-ig ténykedett, ezalatt cirka 400 hajót intézett el. Romantikus széplélek, az egyik legkegyetlenebb, legferesebb kalóz volt. Kalóznévén: *The Dandy*, ill. *El Guapo*. Szép kalapját úgy lőtte le a Swallow fregatt egy ágyúja, hogy a feje is benne volt...)

A játékban szereplő expedíciójának is volt egy piszkos trükkje, és fura ötölete.

Az anyaországok között ugyan béke volt, de itt a helyi kormányzók önállóan döntöttek ilyen kérdésekben, így Jamaica kormányzója is 1670 végén: egy jelentéktelen csete-paté miatt meg kell büntetni a spanyolokat! Hát persze, hogy Morgan legyen az. 1300 fős csapattal indult Panama ellen, kirabolta, felgyújtotta, lerombolta. (Így ellentétben a játékkal 1671 januárjától egy darabig Panama városa sem létezett.) 200 málfás ósvér megakva a rablott arannyal, ezüsttel, ment vissza a szoroson. A parton azonban Morgan „otffejejtette” a crew-t, néhány bizalmi emberével elhajózott a szájréval, és becsületesen, jó kalóz módjára meg is osztottak rajta a Port Royale-i angol kormányzóval. A spanyolok óvást nyújtottak be sportszerűtlenség miatt az angol királynál, Morgant bíróság elé idézték Londonban. Szerencséje (vagy sok pénze) volt. Jamaica alkormányzója címmel távozott a buliból, és megbízással arra, hogy számolja fel a karibi kalózkodás! Nem jött

be, újra kalózkodás gyanúja miatt került angol bíróság elé, az összes vagyonát, rangját elkobozták, ő pedig „belepusztult” a szegénybe és vagyona elvesztésébe. Nem angol volt! Érdekes, hogy általában wales-i-ként emlegetik, de volt ahol holland származásúként találkoztunk vele.

Csak két tipp az expedíciós játékhöz:

1. Expedíció kezdetén mindig hajótól kérjünk híreket, hogy éppen ki kivel van. Ha ezért partraszállunk, lepatann néhány (vagy néhány száz) emberünk.
2. Nagy létszámú expedíciónál, de ugyanígy karrierjátéknál is, ha sok a crew, először mindig a kaját töltjük fel az éppen kirabolt városban! A crew ugyanis sokat fogyaszt! Ha kevés a kaja romlik a hangulat, és hajlamosak a tömeges éhenhalásra!

(Ja, mellékes történelmi adalék: Morgan panamai expedíciója nem a játék szerint Goave-tól indult 1671-ben, hanem Port Royale-tól, 1670 végén.)

Egyéni karrier játékok (Na végre! — CoVboy) Értékelés (hogy a végén kezdjük)

Nem egészen olyan, ahogy az a CoV leírásban szerepelt. A „próbakarriert” (1660 holland) 2 duke (holland, francia) 1 colonel (spanyol) rangokkal, 130.000 arany, 6350 acre földbirtokkal zártuk, két megmettett rokonnal, hollandként francia feleséggel. (Érdekes, hogy a kezdetben a spanyoloknál haladtunk leggyorsabban a saját kalózaik és az angolok írtásával, annak ellenére, hogy őket is nyírtuk. Két captain mellett itt már colonel voltunk!)

Erre a leírás szerint a „plafon” körüli értékelést várna az ember, ami nem egészen jön be. Jön a rang alapján „Extremely Important Member”, vagyon alapján „Extremely Wealthy Man”, azonban összeségében csak 80 pontot szereztünk, Fleet Admiral lettünk. Igen keményen vette figyelembe a program, hogy ezt 10 év alatt hoztuk össze, és nem kimondottan jönnek minősítette!

„Éles” karrierjátékokban megkaptuk ugyanezt 3-9 év alatt, lényegesen kevesebb rangokkal és vagyonnal, de természetesen nagyobb aktivitással. Rangok alapján a leírás szerinti legjobb „Greatly Admired” csak a harmadik felülről a rangsorban. A sorrend az alábbiak szerint alakul:

1. „extremely important member”, jön pl.
 - 2 duke + 1 baron + 1 major,
 - 1 duke + 1 count + 1 colonel + 1 major,
 - 2 duke + 1 colonel rangokra, de már 2 count + 1 admiral-ra is,
2. „very important member”, jön pl.
 - 1 marquis + 1 baron + 1 ensign,
 - 1 count + 1 baron + 1 captain rangokra,
3. „Greatly Admired”, jön pl.
 - 1 duke + 1 captain + 1 ensign,
 - 1 baron + 1 admiral + 1 captain rangokra,
4. „well respected member”, jön pl.
 - 1 count + 1 major + 1 captain,
 - 1 count + 1 admiral + 1 ensign rangokra,
5. „credible member”, jön pl.
 - 1 baron + 1 captain + 1 ensign rangokra.

Hírvéünkre ugyancsak van jobb mint, a „daring and bold”, ezt két év alatt illik összehozni, ezután pedig már a „bold and fearless” hangzik jobban. Még ettől is jobb a „brave, bold and fearless”.

Összefoglaló minősítésre a „quit and happy”-vel nem gyakori, inkább a „cheerful and happy” és az ettől eggyel gyengébb „contented and cheerful” szokott lenni a sorrend. egyszer fiatal házasemberként jött egy mókás „happy and fun-loving”, mely egy friendly and attractív csajjal együtt a nötlenségi próbához képest 16 plusz pontot jelentett!

A pontozás minősítésében a királyi tanácsosnak is vannak fokozatai: 95-99 pontig csak úgy meztláb, 100 ponttól bárói ranggal, 120-tól grófival, 140-től márkival, 160-tól herceggel együtt. (A saját plafonunk 166 pont, az 1600-as holland partira, 173 pont, az 1600-as holland partira.)

Karrierünk összpontszáma 36 év körül van a csúcson, innen leszálló ágba kerül, hiába gyűjtünk még hozzá akármennyi rangot, birtokot, vagyont, a következő két évben innen akár 10 pontot is visszaeshet!

Kezds, kormányzó, kereskedő

1. A bevezető intró, hogy mi szél vetett ide, általában attól függ, hogy mit választottunk. (Tendenciájában!) Van a teljes karrier-pakliban:

- 5 kalendor ezen belül 2 angol (1620, 1640), 2 holland (1660, 1680), és 1 francia (1600)
- 2 holland kereskedő (1600, 1640)
- 1 francia hugenota (1620)
- 1 angol felfedező (1600)
- 1 angol, nem is figyeltük miféle „Tengeri Súlyom”, aki aki rógtón kapitányi ranggal kezd karriert 1560-ban
- 5 renegát spanyol, 1680 kivételével minden spanyol az, akik igazából nem is kalózkodni akarnak, hanem egy korrupt bíró jogsértő ítélete miatt elvezett családtagjaikat indulnak felkeresni,
- 1 spanyol parti őr, aki zászlósi ranggal kezd (1680)
- 7 hivatásos, profi kalóz, ezen belül:
 - 2 francia (1660,1680), 1 angol (1660) „buccaneer” róluk lásd később a 'Megjegyzés rovat'-ot
 - 1 francia (1640), 1 holland (1620) „privateer”, róluk dettó lásd a megjegyzést,
 - 1 angol (1680) és 1 francia (1560), aki csak úgy egyszerűen „pirate”, ill. „corsair”, azaz csak úgy kalóz.

Megjegyzés rovat

Nem azért, hogy letoljuk saját magunkat! Csak úgy háttérinfóként, hogy felvaghassunk kicsit az ezerrányú ismereteinkkel...

A „buccaneer” inkább a holland eredeti „vrijbouter”-ből (szabad rabló) elfranciásodott és úgy elterjedt „fliboustier”. Az angol „buccaneer” eredetije a francia „boucanier” még nem egészen kalóz, hanem vadászattal és hústüstöléssel foglalkozó szigetlakó telepes, a boucan pedig maga az az indián eredetű herkentyű, olyan rácsos tűzhelyszerűség, amin a húst füstölték. A kapcsolat az, hogy hamarosan közülük és az utódaik közül kerültek ki a korabeli legkeményebb kalózok, a „fliboustier”-ek.

A „privateer”-kalózok a saját történelmi korunkat egy jó évszázaddal megelőzve kerültek a játékba. Ők ugyanis a XVIII. század (főleg második felének) jellemző észak-amerikai és francia kalózái. Szintén bérbevehető profi kalózok, de még az előzőnél, is furább népség voltak! Állami kalózok! Békeidőben kalózkodtak, vagy az anyanemzetük megbízásából regionális háborút viseltek, háborús időben reguláris hadiflotta szolgálatra voltak kötelezve hajóstól. Fogságba esésükkor hadifogoly státusz illette meg őket! (Jellemző hajójuk a gyors brigg, a játékban ez fajtott el „merchantman”-re, és a szkuner, mely nem a sznuker-billiárd!) Olyannyira hivatalos „állami kalózok” voltak, hogy a zsákmányuknak törvényben meghatározott részét be kellett szolgáltatniuk az anyaország tengerészeti hatóságának! Világtörténelmet is befolyásoló szerepük volt a francia és az amerikai „privateer”-eknek az észak-amerikai függetlenségi háborúban, jórészt ők voltak azok akik (fél-)reguláris amerikai és szövetséges francia hadiflotta-ként gyakorlatilag megbénították az angolok anyaországból jövő tengeri utánpótlását!

Na szóval... Az intrók ezeken belül egy-egy fajtára meglehetősen azonosak. Némi változatosság csak a kalandorokon belül van, akik egyaránt lehetnek zsigások, aranyifjak, vagy éppen szegénylegények, még ugyanarra is. Detto ez a profi kalózoznál. Bár a „privateer”-ek általában a családban, a papától öröklik a szakmát, de elvéve a szegényember legkisebb fia verzió is előjön. Nem részletezzük, hosszú lenne.

Ugyancsak ettől függ a hajóhoz jutás módja is, a hungenének és a szegénylegénynek általában a család atyai barátja, a jószágos kormányzó bácsi adja, és fedezi a pályakezdés költségeit is, a többiek vagy lopnak egy „warship”-et (lásd később a hajóknál), vagy leginkább egy smucig smugger-csempészt kell elvenni, aki nem nagyon akar csendestársként a buliba önként beszállni vele, ezért civilizált módon meg kell őt győzni, azaz kicsit megdézsnézni.

2. Saját nemzetiségű „letter of marque”-unk nem mindig van ám az indulásnál! Nincs:

- 1620-ban franciaként
- 1600-ban senkinek,
- 1640-ben hollandként,
- 1680-ban angol- és hollandként,
- renegét spanyolként természetesen sosem
- a profi kalózkoból pl. „buccaneer”-ként, „privateer”-ként mindig, „corsair”-ként is, de „pirate”-ként sosem.

Viszont:

- 1560-ban az angol „tengeri sólyom” ugye rögtön kapitányi rangban kezd (oh, kedves esélyegyenlőtlenségl)
- 1680-ban pedig a spanyol „parti őr”-t indítja zászlósi rangban a kormányzója. (Ugyis renegattá tesszük!)

3. Ha nincs, akkor ugye már az elején kell venni, pénzért, a saját nemzetiségű is Az ára többnyire „jutányosan” csak 600 arany. (Tendenciájában, és főleg angolként.) Vagy kellene! Ha tudnánk! De nem tudunk! A kormányzói menüpontok nagyon sok korai játékban le vannak tiltva, nem mehetünk ám be hozzájuk, csak a spanyolokhoz! Ezek a letiltások legin-

kább akkor szűnnek meg, ha egy-egy várost elfoglalva nekik adunk. De így sem biztos! Még így sem tudunk bejutni az 1560-as franciában az angolokhoz, de 1620-as hollandban a „szövetséges” angolokhoz (csak azután kegyeskedtek ebben fogadni miután szövetségest cseréltek, spanyolra, engem pedig bűnözőnek minősítettek, még csak meg sem köszönték az egy évvel korábban nekik adott várost!)

Ezek általában párszázfős, 0-50 „soldiers”-es városok. Jó, itt még csak megértjük, kicsi a város, szegény az eklézsia, nem telik kormányzóra, ha pedig nincs kormányzó, akkor kinél legyen „visit a governor”? Na de az 1620-as Barbados-on, Nevis-en, Saint Christopher-en? Csak a „letter of marque”-ért a markát tartani volt kormányzó, utána illegáltságba vonult? Vagy az 1628-as elfoglalt Havana-ban, mely minden játékban a legnagyobb város, vagy legalábbis a három legnagyobb egyike? (700-800 fős várostól lesz főnök.)

4. Ugy igazából jóformán csak az 1660-as alapjáték indulási feltételei, induló esélyei azonosak, nemzetiségektől függetlenül. A többi korban azonban arányosan egyenlőtlen feltételek mellett startolhatunk. Nem túl nehéz kitalálni, hogy néhány játék kivételével mely nemzet fiatalként startolhatunk nagy főrrel, legyen az létszám, felszereltség, vagy főleg földrajzi pozíció, esetleg háborús viszonyok.

A „Klasszikus példa”, 1560:

- A francia corsair Florida Keys-en, vagy Grand Bahama-n kezd, 2 hajóval, 6 ágyúval, 80 fős legénységgel. Idegesítő, kiindulás, mert: Már maga a földrajzi pozíció, városkörnyezet a legjobb eely az éhenhalásra,

A kormányzók ugye, így rang, birtok nem halad, Toborozni nem lehet, a kocsmákban esetleg 2-5 fő jelentkezhet is, de leginkább egy sem. Létszámot felvenni csak az elfoglalt hajókról sikerült leginkább, Kirabolhattuk akár Havana-t is, de semmire nem mentünk vele. A cucc eladhatatlan volt, spanyol kereskedő nem biziszlalt meg felárral vásárolt „letter of marque” esetén sem, angolnak, franciának esetleg 200-300 aranya volt, vagy gyakran üres kassza. A pénzt következetesen eldugták a kedves polgárok, ami dicsérendő igekezet, gondosság részükről, csak hát kinek drukkolunk? A crew nem nekik!

Maximum 140 fős angol hangulatú gardánk jött össze, egy használható város elfoglalásához bizony kevés. Mire a délvídekre levergődtünk, az ottani kisvárosok úgy megerősödtek, hogy azokat sem lehetett bázisnak elfoglalni, a crew hangulata pedig a bányászbéka.... alatt.

- Az angol „tengeri sólyom” Trinidad szigeténél kezd, a déli vidéken, ami kezdésre a legjobb pozíció, 2 hajóval, de a pinisze mellett a bárka helyett fast galleon-nal, 20 ágyúval, 156 fős legénységgel, kapitányi ranggal.

Az előzőhöz képest sétágalopp. Nem részletezzük, de üzletelni, toborozni, bázisvárost foglalni, kormányzót kinevezni, előléptetést, birtokot gyűjteni, szóval mindent lehet, és sokkal könnyebben.

- Nem akármilyen ám az 1600-as 1640-es játékban hollandként kezdeni sem, egy szál 6 ágyús, 20 fős

legénységű fleute („cargo fluyt”) hajóba öltöztetett békés kereskedőnek álcázva! Ráadásul még teljes a békétábor is, sehol egy nyavalás kis háború! Lehet ugyan békésen kereskedni is, és kalózkodra vadászni akikkel összefutunk, de a csak kereskedést senki sem díjazza (főleg a crew-nk) és ezekből nehéz lesz meggazdagodni.

1600-ban ráadásul még holland gyarmat sincs, miként ugye Hollandia is csak 1609-től, és ellentétben az angolokkal itt nem tettek ilyen kegyes kis csalást a kedves programozók. (Pl. a legkorábbit, Arubát, de ez végig nincs.)

A „cargo fluyt”, eredeti nevén csak „fleute”, jellegzetes holland hajó, egy *Pieter J. Zirona* nevű, Hoorn-béli hajóépítő konstrukciója. Úgy látszik minden híres tengeri madár ebben a városban született. Korának legjobb, legkönnyebb manőverezésű hajója, belvízi és nyílt tengeri hajózásra, kereskedelmre és háborúra egyaránt, szinte univerzálisan használható volt. Tudjátok mitől lett szegény ilyen, felül keskeny, alul öblös? Röhejes, de a dán vámtörvények miatt! A dánok ugyanis a fedélzet legnagyobb szélessége alapján szedték a vámot a Kattegat-szorosban. Paff neki, ezt nevezik ugye tudományos módszernek a hajótervezésben. Hoppá, dánok: ők is itt voltak, a Virgin szigetek gyarmatosító urai, kalózzai, a buliból kimaradtak!

Féltünk tőle, erre csodálatos dolgokat produkált, szinte mindenre jól tudtuk használni, tengeri csatából ostromig. 1600-ban az induló kikötő, Trinidad kijáratánál rögtön egy francia „fast galleon” várt, 180 fővel, 22 ágyúval. 35 fős, 6 ágyús fleutémval olyan sportlövészetet rendeztünk ellene, hogy esélye sem volt. 10 fős veszteséggel elfoglalva, ketten rögtön át is akartak igazolni róla. Még francia gróf korunkban is francia-holland háború volt miatta. A valóságban is ilyen lehetett, 1616-ben a Holland Kelet-indiai Társaság fleute-flottája szőröstül-bőröstül lenyelte a spanyolok fűszer-flottáját a védelmére kirendelt hadiflottával együtt, valahol Ceylon és Indonézia között. (Nem csak kincses-, hanem fűszer-flották is voltak, ezeket Manila-flottáknak hívták.)

Igaz, más játékokban nem használtuk, de beledurrantani egyet abba a kedves bumfordi képébe sem nagyon volt szívünk ezek után.

- Gyilkos kezdés a 1600-as francia is, de nem bakfitty 1620-ban vagy 1640-ben sem franciaként kezdeni.
- 1600-ban mindenki **Trinidad**-nál kezd (a spanyol La Vega-nál), a francia pl. 40 fővel, legközelebbi anyavárosai Eleuthera és Grand Bahama, ott a másik világvégén,
- Az angol „felfedező” ugyanekkor ugyaninnen 80 fős csapattal kezd, ha némi történelmi csalással, de két kis gyarmatot is kapott, igaz másutt nem, és éhen lehet halni mellettük, sőt nehezítésként még a béke is tombol az egész vonalon.
- A másik totális békével nehezített angol kezdés az 1680-as, azonban ekkor már nagyszerűen lehet a rabolt sajrával üzletelni, ha rangunk is birtokunk nem is, de a pénzünk szépen szaporodik,
- Ugyancsak randa az az angol kezdés is, amikor 1620-ban nem Barbados-ról vagy Nevis-ről indít a program, hanem Eleuthera-ról kell az éhhalál elől lekínlódni magunkat délre.

- A két vicces holland kezdés pedig 1620-ban van kárpótolva, főleg ha **Curacao**-ról indít a program „privateer”-kalózként nem Florida-Keys-ről vagy Grand Bahama-ról egy 175 fős „fast galleon”-nal.
- Szegény renegát spanyol élete mindig a legkeservesebb, 1620 előtt még nehezebb mint az 1560-as francia vagy 1600-as holland.
- Az angol karrieretek (főleg a koraiakat) még kisebb kedves „történelmi bakik” is próbálják segíteni, míg pl. a franciák az 1600-as játékokban sem kapták meg az 1568-1623-ig jogos tulajdonukat, Santo Domingót.

Néhány ilyen angol apróság még:

- **Nassau** az alapítása előtt már 135 évvel angol a játékban. A sziget 1656-ig spanyol birtok volt, ekkor foglalták el tőlük a Tortugáról kivert kalózkodó angoljai (meg Port Royale-t is, minden kalózfészek-ellenes spanyol akció új konkurenciagyarmatokat hozott létre), ekkor kapta a New Providence sziget nevet, felépült rajta egy Charlestown nevű kis település, magát Nassau-t pedig csak 1695-ben alapították.
- **Grenada** az 1600-as játékokban angol, pedig csak 1650-ben alapították a franciák és 1762-ben foglalták el az angolok tőlük.
- Az 1640-es játékokban már angol **Monserrat**-ot csak 1783-ban kapták meg a spanyoloktól, szerződéssel.
- Az 1624-es angol alapítású **St. Lucia** szerepel az 1600-as játékokban. A történelme tipikusan karibi, 1624-től 1814-ig, míg végleg angol birtok lett 14-szer foglalták el egymástól oda-vissza az angolok és a franciák!
- **St. Christopher**-t Santo Domingo spanyol visszafoglalása után, 1623-ban alapították az onnan kivert, zömmel francia boucanier-ek, 1625-ben elűzték maguk közül az angol kisebbséget, akik létrehozták Nevis-t. A franciákat az előzőről pedig a spanyolok verték ki 1629-ben, mire ők megalapították a rettegget, hírhedt kalózfellegvárat, Tortugát. De St. Christopher-re is visszajöttek a 40-es években, sőt 1665-ben Nevis-t is elfoglalták az angoloktól. (Az angolok pedig tőlünk mindkettőt, de csak 1713-ban. Így ment ez akkoriban, ido-oda.) St. Christopher a játék időszakában tulajdonképpen végig francia, noha ebben 1640-től már angol St. Kitts. Igaz, történelmükben 1620-as játékokban sem lehetne egyszerre St. Christopher és Tortuga.

Lehetne még folytatni, de minek. Ez csak játék, nem történész vitaforum- főleg Veletek-, egy játék pedig ezektől függetlenül lehet jó is, rossz is. Csak úgy...

5. A „letter of marque”-nak üzletelés szempontjából szinte semmi jelentősége. Spanyol kereskedő kirúghat akkor is ha van, de üzletelhet akkor is, ha már bűnözők vagynak náluk. Vagy éppen az egyik megveszi azt, amivel az előző kollégája kirúgott, nálunk ez a város kategóriájától függ, úgy figyeltük. A többiek pedig nem finnyásak, nem is érdekli őket, hogy miket mond a kormányzójuk, vagy milyen státuszban — esetleg bűnözőként — szereplünk náluk. Időnként még azt is meg lehet csinálni a spanyolokkal is, hogy visszamegyünk eladni nekik azt, amit éppen onnan raboltunk az előbb. Majd újra kirabolhatjuk. Csak a saját crew-nk nem fogja tel meherorosan, ők hamar ráúnnak ha egy helyen rendezkedünk be ilyen tranzakcióink lebonyolítására.

A „letter of marque” arra jó, hogy — talán! — nem diszsortúzzal fogadnak, de ez sem biztos. időnként teljesen hülye módon, össze-vissza, kiszámíthatatlanul hajlamos lövöldözni mindenki. (vagy nemlőni, ez ritkább.) És főleg él a városban a „divide up the plunder” menüpont. Erőddel védett városban rang-vagy e nélkül nem.

A „letter of marque” legnagyobb hasznát a kocsmában vesszük. Erőddel védett városban ugyanis e nélkül nem kapjuk meg a „Tavern News” legfrissebb számát az induló városunk kivételével — renegát spanyolként esetleg ott sem — és hiába várjuk a kedves Sea-Dog-ot, hogy bájos mosolyával felajánlkozzon a szolgálatunkba az embereivel. Legfeljebb információval és térképpel hálalok jelentkezhettek. (Kivétel: mentett állásból visszatöltés.)

6. Ha hasogatni akarjuk ama szórszálát, a kormányzók „megbizást adnak” ellenségeik irtására.

7. A kormányzók időnként amnéziára is hajlamosak, kideríthetetlen okból, ki-(vagy be)-számíthatatlanul újra tartják a markukat a „letter of marque” árért, még akkor is, ha a szomszédban az azonos nemzetiségű kollégájuk esetleg éppen az előbb léptetett elő és adott birtokot. Ekkor már a kedvezményes 600 arany tarifát számolja fel, vagy esetleg az 1000 arany amnesztiát! Ilyenkor még lőnek is befelé. Ha a főnök nam kapja meg a külön zsebpénzt akkor nincs eredményes kocsmázás, zsákmányosztási lehetőség a városában, szigetén. Angol, holland, francia már mind eljártozta nekünk ezt a műsort. A kereskedők ilyenkor is fűyülnek rá, nekik fontosabb az üzlet, de nem nekik van igazuk? (Főleg 1680, ritkán 1620.)

8. Karrier közben meghirdetett amnesia idején „hostile” titulusunknál senki nem ajánlott még fel amnesztiás „letter of marque”-t.

Parti, vagy macerálásuk elején, míg nem vittünk ellenük túlzásba 600 arany második „letter of marque”-t, vagy 1000 ill. 2400 aranyért amnesztiás „letter of marque”-t ajánlottak fel. Ha már nem, akkor túl voltunk a bocsánatos bűnön.

Ugyanígy járhatunk akkor is, amikor két lökött szövetségesünk háborúzik egymás ellen, és kölcsönösen cukkolnak a másik irtására, de ha bármelyikükhöz hozzányúlunk a saját apukánk tetszését nem nyeri meg. (Azaz: a választott nemzetünkét.)

9. A kormányzók időnként nem csak amnéziában, de tudathasadós azonosságavarban is szenvednek. Az 1640-es francia játékban pl. a holland kormányzók végig azt szajkózzák, hogy háborúban vannak a franciákkal és a hollandokkal! A kocsmában persze korrigálják, a dutch-ok alatt a spanyolok értendők, ezt is díjazza a kormányzó, nem polgárháború tört ki. Amikor viszont már a spanyolokat is mondják a franciák és hollandok mellett akkor a spanyolok alatt az angolok értendők.

10. Szövetséges, de nem hadviselő ország nem díjazza a szövetségese ellenségének irtását. A szövetség csak a macerára vontakozik, ha bántjuk a szövetségest azért haragszanak.

11. Szövetségek háború nélkül is vannak. Sőt: ha békeidőben kalózkodunk, esetleg senkinek sem fog tetszeni. Egyre-másra fognak alakulni a szövetségek a mi tevékenységünk ellen! Benne esetleg a választott anyanemzetünk, és olyanok akiknek addig csak szívességet tettünk.

12. „Letter of marque”-t természetesen az anyanemzetünk ellenségénél is alapáron vehetünk amíg nincs náluk priuszunk. Sőt, nagyszerűen lehet haladni a ranglétrán, ha közös ellenségünket, vagy az ő másik ellenségét irtjuk — nála is.

13. Viszont, ha renegát spanyolként spanyol városból indulunk, és a felajánlott „letter of marque”-jukat elfogadjuk, akkor azonnal „wary” státuszunk lehet a velük szembenállónál, aki a sajátját rögtön háromszoros áron mérheti meg akkor is, ha néhány spanyol szétcincálásával megyünk hozzá. Nem minden játékban, de néha bejön. (1660) Ezek rendszeresen a franciák.

14. Egyetlen kormányzó sem jelentkezett még, hogy az elfogott kalózkodását kiváltsa. Ha hagyta magát, akkor magára vessen. Még a családjától is mindig más nemzetiségűhöz jött érte váltásdíj, ha már volt. (1560-ban addig a spanyolokhoz.)

15. Az 1560-as karrierjátékban eredetileg nincsenek hollandok, miként még Hollandia sem, hiszen ekkoriban kezdik odahaza spanyol gyarmatként gyilkolni a spanyolokat a felszabadító háborúban. Ekkor még holland karrier sincs.

A játékba behozhatjuk azonban őket is, ha elfoglalt városba holland kormányzót nevezünk ki. Halából bele is köpnek a lelkivilágunkba. Spanyol hajóik, de saját kalózaik lesznek.

16. Minél reménytelenebb, nehezebben kezdődik egy karrier, a program annél inkább igyekszik, hogy akár egy élet elvesztésével is, rögtön az elején elvegye a kedvünket a folytatástól.

- 1560-ban franciáknét nehogy megtámadjunk valakit míg spanyol vizekre nem értünk! Az első rögtön egy örült francia kalóz szokott lenni, aki éppen erre van szakosítva! Vagy egy életünk kell neki, vagy az egyik hajónkat süllyeszti el.

- 1640-ig bezárólag renegát spanyolként mindig („notóriusan”) duke kalózkod szoktak elsőként megtámadni, létszámunkat megtizedelni. Ha nem spanyolok, akkor még hiába is fogjuk el őket, mert csak 1640-ben szokott először olyan angol vagy francia kormányzó lenni, akinek be lehet szolgáltatni. Az 1560-as borburata-i indulásnál rögtön ki is nyírtak 13 emberünket. A maradék 51-gyel szárazföldi ostrommal megtámadtuk a 30 fős helyőrségű Margaritát. A terepen 180 védő radírozott le a pályáról.

- Az 1600-as hollandban ugye rögtön egy 180 fős „fast galleon” a 6 ágyús, 35 fős fleutenk ellen. Pechje lett.

- Mindig renegát spanyolként romlik leggyorsabban a crew hangulata.

-és még van néhány ilyen verzió a program tarso-lyában, aranyos, kedves meglepetésnek.

17. Ha viszont már beindul a bolt, akkor nekünk a francia játékokban futott legjobban a szekér, ilyenek voltak a legsimább ügyek általában, kevesebb szadzással. (Kivéve:1560.)
A legtöbbet viszont talán az 1620-as angolban káromkodtunk, az ötödik év után a program viselkedése már kimerítette a perverzitás fogalmát ellenünk. És csak a könnyű journeyman fokozatban! Meg az újrakezdett 1560-as franciában. Meg...

18. A kereskedők árai meglehetősen kiszámíthatatlannak, a város kategóriája, állapota akkora átfedéseket takar. Persze a játék során a főbb bázisvárosainkra ki lehet gyorsan ismerni, de úgy általában egyébként:

- **struggling** esetében 10-30 arany, de volt már néha 50-80 is,
- **surviving**-gel kezdve már nagy a szórás, itt általában 40-80 arany, de esetleg 120-ig is felmehet,
- **prospering** esetében általában 50-120, de lehet hogy csak 30, vagy lehet, hogy 120-220 arany áron üzletelhetünk,
- **wealthy** esetében is van ahol csak 50-90, de van ahol akár 110-240 arany árak mellett lehet biznisszeln.

Spanyol városoknál a város gazdagsága egyenes arányban áll a kereskedők erkölcsi érzékével. **Surviving** esetében minden további nélkül biznisszel még bűnözővel is, de a **prospering**-nél minden további nélkül kirüg már. **Wealthy** rangban is!

19. Egy-egy város gazdagodását mi is elősegíthetjük! Ha egy elfogadhatóan fizető várost rendszeresen tömünk a rablott szajréval, akkor a város egyre jobban gazdagodik, és egyre jobban fog fizetni, emelkednek az árak.

Ha csak a program közbe nem pofázik egy „x captures..”, vagy „Pirates plunder...” szeretett városunk információival. Szinte perverz módot ezt csinálta velünk az 1620-as angol parti ötödik évében: két hónap alatt Spanish captures P. Cabello, Florida Keys, Providence, Curacao, pirates plunder Barbados, Nevis, St. Christoph. Maradt biznisszeln néhány struggling városka, ahol 40-60 tonnáként lehetett eladni 400-500 tonna cuccot, 6-8-szori állásmentés-visszatöltéssel. Idegesítő is, amellet romlik a crew hangulata, a reputációnk és a hírnevünk közben.

20. Ha mentett állást visszatöltve csak egy helyre megyünk a városban (pl. kereskedő) és újra mentünk, akkor nem telik közben az idő! Folyamatosan ugyanarra a napra menti a program mint az előző volt! Visszalép eget időben! (Más a trükk!)

21. Szövetségi hűségük? Hát...

A legstabilabbnak, szinte sűrű tartónak egyes francia, ritkábban holland partik francia-holland szövetségei vagy háborúi bizonyultak. Az angolok hajlamosak 3-6 havonta cserélni az ellenségüket vagy a szövetségésüket!

A legjobban az 1660-as angol partiban babráltak ki velünk: egyszerre csak mindenki szövetséges lett a spanyolokkal, mi meg ott álltunk mindenkinél bűnözőként! De jó vicc!

Nőügyekről

1. A C-64-en kötögetős természetesen nincs, a négy hölgy és azok feleségkénti értékelése, és megfigyelésünk szerint valószínű többletpontszáma a karrierükben:

- egy hűvösen ravasz tekintetű, rókaszemű bögyös Mona Lisa, aki mint feleség „friendly and attractive woman”, 6 plusz pontot jelent,

- egy kedvesen egyszerűen hosszúhajú, szalaggal a hajában, aki feleségként „lovely and cheerful girl”, 5 plusz ponttal,

- egy hetyke lezser démon, ő feleségként az „exciting and beautiful creature”, 4 plusz pontot ér. Nem csak izgi kis menyecske, vigyázat, hazudós is!

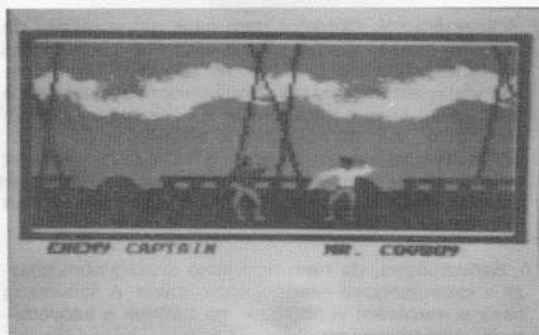
- egy leginkább kopaszodó misszionárius papra emlékeztető banya, keresztel a nyakában, beesett monoklis szemekkel, feleségnek „shrewish and prestersome creature”, 3 pontot ér.

Legkönnyebben a shrewish banya hajlandó hozzánk jönni, ő a leghajlamosabb belénk szeretni is, legtovább kéri magát az exciting démon. A bögyös attractive Mona Lisának és a szalagos kis lovely-nek viszont meg van az a jó (?nem mindig!) tulajdonsága, hogy főleg a korai partikban kisvárosi kormányzó lányaként már őrnagyi ranguk mellett is hajlandó hozzánk jönni! Sőt nagyvárosban is, esetleg már kapitányként is!

2. A „Well!” kezdetű szövegre a CoV leírásban finoman fogalmaztunk. A csaj ettől sokkal csúnyábbakat mond, igencsak fel van háborodva a pofátlanságunktól! HRMMMMPH! Még, hogy Őt egy csóró kalózkapitány! Mikor ő Lady Akárcicsoda!

3. A csajokat csak az országuknál elért rangunk érdeklí, fútyulnek ám a karrierünk során véres verítékkel összegyűjtött többire!

4. A szerelmes lánykákbán meg van ám a hajlam arra is, hogy a kincs flottákról össze-vissza fecsegjenek, azaz használható információ helyett hülyeségekkel is traktálhatnak. Két szomszéd csaj egymás után tud ám olyanokat mondani, hogy na most melyiknek higgyünk! Hihetőt is hazudhatnak!



Nem volt ám különb a b. nejük sem amikor figyeltem, öt dobásából csak egy volt igaz! Curacao-ról pl. Spanyolhonba akart küldeni a „Treasure Fleet”-ért, amikor rögtön elkaptam a szomszédos Caracas-on! A kis hazudós! (Ez az exciting démon volt.)

Well! What a cheek... mondjuk mi is. És sehol egy valóperes ügyvéd a játékban! HRMMMMPH!

5. Ritkán, de előfordulhat, hogy ugyanaz a kormányzó két egymás utáni látogatáskor más-más csajt mutat be. Biztosan nagy a család. De sajnos nem kérhetjük ekkor vissza az előzőt, hogy sorry Sir, de a bőgős nekem jobban tetszett mint az ön zsémbes anyósa! (Még hogy a lány! Új csajjal a minőség romlik!

6. Új kormányzóval természetesen új csaj is jár. De ha már megnősültünk és az apóst leváltják, a nejük akkor is marad, az új kormányzó lányaként is ő szerepel tovább.

Azt viszont nem tudjuk, hogy hogyan folytatódik a love story ha valaki elfoglala a városunkat, vagy éppen bűnözők leszünk náluk a hadihelyzet változása miatt, önző karrierérből. Ilyen még nem jött össze valahogy. (Vagy mégis? Lásd később.)

Nősülés után eme ballépésünk a személyi státusz lapunkon rögtön az első helyen jelenik meg, zárójelben a nevünk mellett.

7. Jól megérdemelt nyugdíjunk elérésekor azonban a feleségünköt is megszabadulunk, nyugdíjasként még akkor sem látjuk, ha éppen náluk vonultunk vissza, feleség vagy család sehol.

Gyakorlati kalózkodás

Csak úgy össze-vissza, ahogy az eszünkbe jut.

1. Ha a zsákmányosztás után a civil életbe visszatérést választjuk 3-4 hónap múlva ugyanúgy visszatérhetünk kalózkodni amíg az egészségi állapotunk megengedi. (A „retire” választása, majd a befejezésre „No” válasz.) Ezzel, de a másik expedíció választásával is a megkezdett partinkat folytatjuk.

Nem kell viszont ilyenkor nehézségi fokozatot emelni, így ezzel a módszerrel egy választott fokozatban végigjárható egy-egy teljes karrier. (Ha csak életet nem veszünk.)

Mi pl. journeyman fokozatban játszunk a folyamatos partikat, hogy ez könnyű-é vagy nehéz, hát az csak nézőpont kérdése. Ahogy halad a parti egyre inkább szaporodnak ebben is a szadista kiábrándulások, a program egyre nagyobb pofátlanságokra, pofátlan csalásokra képes. Vagy ha nehezen induló karrierről akar lebeszélni már az elején. Pedig ez állítólag még csak az emberbarát viselkedésű gyenge fokozat.

2. Hogy az egészségi állapotunk milyen szisztéma szerint változik a fene tudja, nem jöttünk rá. Általában 33-34 évesen szokta elérni a poor szintet. Azt sem tudjuk, hogy ezután a crew milyen szisztéma szerint küld nyugdíjba.

Ekkor még mindig szoktunk kapni egy körre lehetőséget, de azután teljesen változó. Egyaránt vannak „küszöbértékek”, amit ha nem érünk el nem tetszik nekik, és elzavarnak. Ilyenek pl. 2 év — 20, 10 év — 85, 11 év — 105 pont, de ezeket teljesíteni is volt,

hogy a hatodik körrel nyugdíjaztak, vagy kor szerint már akkor, mikor a 36 évet elértük, de volt hogy 39 éves korban nyugdíjaztak csak, az előbbinél gyengébb teljesítménnyel.

3. Nekünk a kb. kétéves ciklus vált be a zsákmányosztásra.

Ha egy kikötőbe „túlhordott terheséggel” érkezünk és a crew már nagyon várja a részét, akkor ha tovább akarunk menni dezertálni fog a teljes csapat, az egész kasszával.

4. Egyszer sem sikerült rájönni arra, hogy a zsákmányt hogyan osztja fel a program. Nem érdemes utánaszámolni sem, nem fog egyezni a pénzünkkel, új 100.000 mindig el fog tűnni! (Kalózkodó? TB járulékos? SZJA? ÁFA? VÁNYA? Esetleg a kormányzó jattja? Ki tudja?)

Journeyman fokozatban cca 10% a kapitányé, ugyanekkora összeg a következő kör kezdőtökéjére átvitt pénz, majd ami az előző jó 100.000-es levonás után még maradt az a crew-é, bármennyien is vannak.

(Legextrémebb esetünk: Panama ostroma után 358-ból 17-en maradtunk, de hozzuk a szetont, 134.000 arany! + fejenként jó 35 tonna szajré, erősek vagyunk! A korábban elfoglalt Puerto Bello-n zsákmányostás, 350.000 arany felosztva. A kapitány „4 tiszti rész” 35.000, a következő kör indulótökéje ugyanennyi, a crew-é fejenként 11.800. Ez akárhogy is számoljuk csak 260.000, ki sikasztotta el a hiányzó 90.000-t? És mennyi a 4 tiszti rész? Még parasztematikával számolva is...)

Sőt, ha szárazföldi ostromnál a teljes csapatunkat kinyírták a bozótharcban, hiába gyalogolunk ám át a legközelebbi saját vagy szövetséges városba crew: 1 fő mellett zsákmányt osztani, akkor sem kapjuk meg az egészet, csak a 10%-ot!

5. A legénység ritkítása zsákmányosztás előtt egy imitált tengeri ostrommal igencsak kockázatos vállalkozás. De erről majd az ostromoknál. A ritkítást azért általában elvégzi ilyenkor egy-egy ügyeletes kolléga, vagy vadász ha belekötünk, csak el ne süllyesszen is!

6. Jó zseriánk után, sok összegyűlt pénz és szajré esetén a program menetrendszerűen gondoskodik a nagyarányú létszámcsoökkentésünkről egy-egy szárazföldi ostromnál, vagy a tengeren egy-egy emberirtó hajó formájában. Innen folytatni általában öngyilkosság, ez a figyelmeztetés, a feldobott labda.

Viszont ilyenkor még elugorhatunk rokonért, kincslelőért, ekkor már lesz hozzá türelme a legénységnek. Legfeljebb a reputációnk romlik egyet ha sokan akarnak belénk kötni útközben, ezért nem árt, ha már készülünk rá, és úgy helyezkedtünk.

7. Jó zseriánk után szinte menetrendszerűen jön egy olyan kalóz, vagy vadász, esetleg egy agyonfegyverzett kereskedő akivel egyszerűen nem tudunk mit kezdeni, lehetetlen kinyírni! A szélviszonyok nem kötik, csak minket, időben mozdulni, elmenekülni vagy visszatámadni lehetetlen, de ha sikerül is visszatámadnunk, a sörtüzeink kanyarban(!) kikerülhetik.

Variációk a végkifejletre:

- kevésbé rossz: a hajónkból sajtot csinál, egy csomó emberünket leagyzó, majd elégedetten távozik,
- sokkal rosszabb: addig abba sem hagyja, és tehetetlenek vagyunk ellene, míg el nem süllyeszti,
- legrosszabb: a hajónk roncsával sikerül összekaszkodnunk vele, ekkor azonban még az ellenséges kapitány közelében sem járunk mikor már villognak is a találatai az emberkének. Kézdobáló, a hajó másik végéből elintézt tisztességes vívás helyett.

(A programok ilyen pofátlan csalásaihoz már hozzáedződöttünk a különböző autó- vagy motorverseny játékokban, ahol sokszor amíg mi a kanyarvételrel kirlődünk, a program a sajátját csak fogja és egyszerűen áttemeli a kanyaron túlra. Szóval nem lepett meg bennünket ennek a programnak az előbbi trükkje sem. Természetesen a gyenge journeyman...) Szóval gondoskodik a program a létszámcsökkenésünkről, ha szerinte nagyon megerősödöttünk vagy nagy a létszámunk. Ez nem is mindig rossz, mert általában akkor is kiségethet vele, ha a hangulat leromlott, lázadásra lehet számítani. Csakhogy:

8. A Murphy-törvények is működnek ám! Néha nem is akarhogy!

- Ha létszámérősítéssel nagyobb szárazföldi ostromra készülünk akkor belebotlunk a legerősebb kalózba, vadászba, a legfürgébb, legpontosabban lövő őrnaszádba, vagy egy agyonfegyverzett kereskedőbe (30-34 ágyú, 220-280 fős merchantman-ok nem számítanak kurióznak, még journeyman fokozatban sem), akik rögtön tervmódosítást javasolnak. (Ja, hogy-hogy őrnaszád? Vannak, és ott ahol lenniük kell, de majd később, a hajónál, ha kibírjátok addig...)
- Ha már nagyon szeretnénk szárazföldi ostrommal létszámcsökkenést, akkor rendszeresen terepharc nélkül bejuthatunk az erődbe, bármennyi a védőlétszám, főleg ha a hangulat már angy, akkor akár zsinórban foglalhatjuk el a legnagyobb városokat is, és ezután már marha nehéz lesz létszámunkat elfogadható anyagi veszteség mellett megritkítani.
- Vívó emberként mindig a legkritikusabb helyzetben szokta eljátszani azt a műsort, hogy elege van már az egész öldöklésből, ő inkább ártatlan moskitóvadászként a Béke Nobeldíjat szeretné. Csak lóbálja a kardját a feje felett, de egyszerűen nem hajlandó egy becsületet behúzni vele. Mi ekkor Gorbi-nak becézjük, azonkívül, hogy röhögünk rajta mi mást tehetnénk? Vagy tornázik. Térdhajlítás egy, kettő....

9. Egy igencsak lényeges „apróság”, amiről elfelejtkeztünk a CoV leírásban:

A folyó kasszánk 655.200 arany után ugyanúgy lenulláz, mint az ágyúink száma 254-nél!
Kissé bosszantó amikor egy kör végén a kiárusításkor 655.210 helyett csak 10 aranyunk lett! Szákmányosztásra!

10. St. Augustin 1600-zal kezdve spanyol, Florida keleti partán, a térkép legfelső szélén. Szánjunk rá egy kiruccanást, és próbáljuk meg folyamatosan

addig nyírni, míg csak nem sikerül elfoglalni. Nem biztos, hogy jót tesz a crew hangulatának, de a mienknek igen. Ha spanyol marad, akkor állandóan ide, a világ végére akarnak küldözgetni családi ügyben! (1560-ban a becsületes neve Carolina lenne.) Meg Gran Granadára, míg nincs meg.

11. Várost általában akkor sikerül el is foglalni, nem csak kirabolni, ha nagy létszámmal vagyunk, és legalább két-háromszoros túlerőben maradtunk az ostrom végén. De így sem mindig, Cartagena, Puerto Bello helyőrségét jónéhányszor kiirtottuk már az utolsó emberig, 320-350 fővel, mégsem kaptuk meg.

12. Egyetlen egyszer sem sikerült várost elfoglalnunk:

- Apprentice fokozatú karrierjátékban kísérletezve,
 - Ha az ostrom terepharcra kezdődött, (de, már egyszer.)
 - Ha a város a kirablás után is „wealthy” vagy „prospering” kategóriájú maradt, (expediációs játékban esetleg)
 - Ha családi ügyben két-három cím volt a tarsolyban, ilyenkor pl. a program soha nem arról érdeklődött, hogy milyen nemzetiségű új kormányzó legyen, hanem azt tudakolta, hogy nem vagyunk-e arra kíváncsiak, hogy X,Y,Z spanyol donok éppen hol vannak?
13. A negyedik begyűjtött rokon után (hugi, papa, mama, nagybácsi a sorrend) többet már nem kell keresni, együtt a család. Összesen 3 ilyen infót kaptunk csak kocsmában, a többit mindig a kormányzóknál vendégeskedő uraktól. A célvárosban ugyanígy a kormányzónál vagy a kocsmában kellene keresni őket, attól függően, hogy honnan kaptuk. Mivel itt már ugyanis bűnözők vagyunk, egyszerűbb megostromolni és kirabolni a célvárost, mint lopakodással kísérletezgetni, úgyis ki fognak dobni, rablás közben pedig a keresett urak is elő fognak kerülni. Időnként vicces hangulatában ipiapacsot, itt a piros — hol a pirosat játszik velünk a program: ingázta két város között, hogy éppen most ment át a másik, majd onnan meg vissza. He-he, de örül ezért a crew! (Nincs humorérzékük!) Két madárkaért dupla ostrom kell, szóloban kerülnek elő! Kormányzónál infót csak előléptetéskor kapunk!

14. Miután túl vagyunk az első birtokadományon, a vagonunk két szákmányosztás között is folyamatosan növekszik, ezek jövedelmével, havonta. Ha van vagy 10.000 acre birtokunk, akkor ez a plusz jövedelem is elérhet havi egy-kétezer arany nagyságrendet, ha jól figyeltük 100 acre-ként havi 10 arany. Nem a partikasszába megy, személyi lapunk vagyon rovatában szaporodik.

Az egyszerű birtokadomány felső határát nem tudjuk, de biztos, hogy nem csak 1200 acre. A legtöbbet egyszerre az 1600-as hollandban kaptunk, 2600-at, 2150-et a Piet Heyn, 2000-t a Baron de Pointis expedíciókban, 2450-et az 1560-as angolban, 1700-at kétszer, 1250-1400-at már jónéhányszor.

A kincsesflottákról

15. Elfogásuk a C64-en anyagilag nem mindig egy nagy szám. Az 50.000 arany itt nem áll, és attól is függ, hogy milyen korban és mit játszunk. Általában olyan 46.000 szokott lenni, a várossal együtt, szőröstül-bőröstül. A négy 1680-as játékban viszont mindössze egyszer kaptuk meg 46.000 aranyat érte, a többi alkalommal következetesen csak 20.000-23.000 aranyat! Kimerültek a bányák, vagy ezek a ... ezt is eldugták?

Hát szóval, egy-egy gazdag város kiadós kirablása többet hozhat a konyhára. Ha belefutunk egy-egybe bónusznak jó, de annyit nem mindig érnek, hogy csak ezeket hajkurásszuk. Ha nagyon keressük őket, úgyse fogjuk megtalálni.

16. A kincses flották mozgását azért némi türelemmel és még több szerencsével azért ki lehet tapasztalni, ami aztán vagy bejön — vagy nem. Nem is érdemes tippet adni erre.

A program meglehetősen szabadon kezeli a menetrendet, még egy-egy játék folyamán is előfordulhat évente 2 hónapos szórás. Ha mentett állásból visszaellenőrizük, meglehetősen furcsa dolgokat tapasztalhatunk. Néhány példa:

Az 1680-as franciában Puerto Principe-ből Havana-ban elkapjuk. Három következő kísérletre az egész környéken semmi, egészen Vera Cruz-ig visszamenve, a negyedikre tengeren találunk három galleon-t de egész más irányban: Santiago környékén.

Ugyanebben Campeche-ből Havana-ban elkapjuk. Öt új kísérletből négyszer ott volt, egyszer a környéken sem.

1620-as holland: La Vega-ból Cumana-ban elkapjuk. Három új kísérletből még a környéken sincs semmi.

1680 angol, holland: mindkettőben elkapjuk Curacao-ról Cumana-ban. Három-három új kísérletben a környéken senics semmi.

Hasonló az 1620-as angolban, Santiago Vega-ról Santa Marta-n, és még volna példánk, de minek.

17. Ha szerintünk közel van, akkor az informátoraink közül a kalóznak, vadásznak hinni kell. (Eddig csak egy föllentett.) A lányokban nem mindig lehet megbizni, főleg az exciting démon lehet hazudós. Amikor a kis lovely-t figyeltük, ő 3:2 arányban oké volt. Ugyancsak oké szokott lenni az attraktív bögyös maca is, a shrewish banya ugyancsak csúnyán hazudhat. (Pl. két szomszédos lókött tyúk ugyanakkorra mondta ugyanazt Cumana-ra és Puerto Bello-ra. Ez még a jobbik eset, mert tudjuk, hogy melyik hihető.) Általában a saját nemzetiségű az igazmondó, a „szövetséges” szokott föllenteni. Még a feleségünként is!

18. Elfogott kalóztól, vadásztól túl sok átállásra jelentkező (több mint ritkítás előtt voltak!) leginkább kincses flottát jelent a legközelebbi kikötőben. A kolléga nem biztos, hogy a mi ünnepélyes fogadásunkra várt. Galleon viszont nem mindig, 1660 előtt nagyon sok kőborol csak úgy szólóban, ezek inkább csak ettől kezdve.

19. Bár a „Tavern News”-ben nincs hír róla, de előfordul, hogy a konkurrencia is elfog egyet-egyét? Csak úgy heccből figyelve volt már néhányszor, hogy az egyik kikötőben ott volt, de a másikba már nem érkezett meg a menetrend szerint! Na, de kincses flottákról ennyit, de néha ennyit sem érnek!

Hajókázás, tengeri kalózkodás

20. Apró figyelmetlenségünk a CoV leírás hajó-tablícskujánál: a megadott tonnák természetesen a három „járatos” hajóméretezés közül a „hasznos hordképesség”-re vonatkoznak. Ha csak sima „t”, akkor metrikus, ha „tdw” akkor angolszász tonna.

(Vannak még ugye a regisztertonnák, amik hülye módon köblábtérfogatok, és a vízkiszorítások, aminek nem sok gyakorlati haszna van, mert csak hadihajókra használják, de úgy, hogy a hossz- és szélességi méreteket is meg szokták adni mellé, meg a merülési mélységet. Semmi mással nem egyezik, még a hajó saját súlyával sem. Az „igazi” fregatté 600-1000 t volt)

21. A tablícskukban megadott hajótípusokkal nem csak azok, illetve azok nem csak azzal járnak!

- Nem minden fregatt/fast galleon kalózkodás a játékban, a többségük csak dolgát végző hadihajó.

- Ők a legjobb informátoraink, már a pusztá felbukkanásukkal is. Bármely kikötő ki/bejáratnál (így saját nemzetiségű előtt idegen, idegen előtt saját nemzetiségű, stb.) eddig nem várt járőrfregatt (nem vadász!) váratlan felbukkanása általában hadiállapot változást, új háborút, új szövetséget jelenthet! Kérdezzük meg tőle! Legfeljebb... Ebből is hírt kapunk!

- A „fast galleon” természetesen nem ugyanaz a hajó mint a fregatt 1640 előtt, csak a játékban paraméterei azonosak. A galleon-ok az 1500-as évek közepén kialakult francia fregatt-korvett az 1600-as évek közepén kialakult francia hajók. (Az angol-galleon továbbélése, fejlettebb változata az 1600-as évek közepétől egészen az 1800-as évek végéig a brigg.) A kettő közötti tudáskülönbségről a játékban is meggyőződhetünk egy-egy „war galleon” elleni kakaskodásban.

- A „pinnacle”, a „sloop”, a „braque” kortól függően bármely zászló alatt hajózhát (akinek van már „sloop” annak esetleg a másik kettő már nincs, de pl. a franciak és spanyolok megtartják a „braque”-t mellette.)

Nem is békés teherszállításra használják őket leginkább, valószínűleg elkerülte az író figyelmét az, hogy ezek bizony hadihajók! Nem véletlenül lehet velük jól bizoncolni, és nem véletlenül használják egyes játékokban ellenünk előszeretettel a kalózvadászok. (Meg kalóz, meg csempészhajók.) Ezek, illetve ezek eredetije a XVII. sz. közepének

— második felének 10-30 ágyús kis hadihajói, a (gyors-) naszádok. Legjellemzőbb felbukkanási helyeik is az őrnaszád pozícióknál felelnek meg. Ilyenkor nincs is rajtuk sok cucc, csak a kalózén, vagy ha csempészhajó lehetett.

Azért is kerülhetett el ez a figyelmünket, mert a program ugye csak a klózt és vadászt különbözteti

meg, de már nem tesz különbséget az őrszolgálatos hadihajó vagy a békés kereskedő, esetleg csempész között. Gyorsan rájöhettünk ám erre játék közben, elég egy nem-vadásznak azonosított fregattot pl. jámbor kereskedőnek nézni és úgy kötni bele.

Talán az intróból lehetett volna figyelni rá, amikor „a fast warship” az, amit szocialista megőrzésre átvesszünk. De ha jól tudjuk az angol köznyelvben a „pinnace” és a „sloop” csak egyszerűen naszád, a mai angolszász haditengerészeteknél pedig „warship”-nek a torpedónaszádokat hívják.

- Francia zászló alatt is lehet „cargo fluyt”, kortól függ.
- 1560-ban már nincs „war galleon”, a spanyol kalózvadászok ekkor leginkább tulspékelt bárkát használnak (mozgékonyabb!) vagy fregattot, ezt inkább semleges nyílt vizeken vagy távolabbi idegen kikötő előtt.
- az 1680-as játékokban már nincs pinisz sem, 1640-ig pedig még nincs szlup, 1628-ban és 1640-ben is csak hollandoknak és holland kalózoknak. „Cargo fluyt” is csak 1600-tól.
- Angol kalózvadászok jöhetnek szluppal is, az 1680-as játékokban kedvenc hajójuk egy-egy szlupnak álcázott mozgó erőd, legalább egy fregatt létszámával, tűzerejével, de a szlup fűrge mozgékonyaságával. Fregattunkat képes lehet elszállítani. Aranyos játékszer a program részéről, nekünk annál kevésbé volt öröm amikor az első néhány alkalommal beleszaladtunk egy-egy 220-250 fős, 24-34 ágyús ilyen szlupba. Fregattot ilyenkor szintén saját felségvizeiken kívül használnak, leginkább távoli nyílt vizeken, távoli idegen kikötőknél.
- Francia kalózvadászok is jöhetnek az 1680-as játékokban mindennel, szluppal, bárkával, fregattal, mint az előzők. A holland vadászokat nem is nagyon ismerjük, a hollandokat minden játékban kifizetődőbb fejni, mint rájuk szállni, általában legjobban fizető helyek között vannak, így nem igen szokásunk velük kötekedni.

A játékban szereplő hajók mintáiul valós történelmi hajótípusok szolgáltak, helyenként korhűen, helyenként korban kissé eklektikusan. Kissé stílizált sziluettképeik és vitorlázaik még a megjelenési azonosítástól is jobban tanulmányozható a „white banner” stádiumukban. Az alábbiaknak felelnek meg:

- a játékbani „cargo fluyt”-ról volt szó, a holland „fleute”,
- a játékbani „barque”, csak bárkának hívjuk a továbbiakban, a mór-arab kalóz eredetű 24-30 ágyús francia „chebec” naszád. Angol neve xebec, hollandul schebecke. Ők nem használták, latin hajó, a kategóriájának kb. megfelelő angolszász naszád a valamivel kisebb két- esetleg három-árbócos „lugger”, nem hasonlít rá, a játékban nincs.
- a játékbani „pinnace”, a továbbiakban csak pinisz lesz, a chebes kistestvére, a francia „tartane” kisanaszád. Angol és holland nevét nem tudjuk, ők nem használták, latin hajó, spanyol-portugál változata a „felucca”. Eredetileg egyárbócos, a játékban kettő. A „chebec”-kel együtt a gálya egyenesági rokonai, kistestvérei!

- a szlup ugyan létezett holland naszád, a játékbani „sloop” azonban nem egészen ő, hanem inkább hasonlít a hajótest sziluettképeiben és elővitorlázatban tőle eltérő angolszász testvére, a 10-14 ágyús „kutter” őrnaszádra.

- a játék különböző galleon-jai a VIII. Henrik korában kialakult angol- vagy „Tudor” galleon-ok, különböző méretben. Kettős hadi-kereskedelmi hajók. Utódaik ugye a közepes méretű vegyeshaszárnálú briggek, és a nagy csata- vagy sorhajók. Nem téveszthetők össze a gályákkal, hadigályákkal (angolul: galley) még spanyol zászló alatt sem, mert azok úgy néznének ki, mintha a galleon-nak kétárbócos „barque” vitorláza lenne, sőt a gályák eredetileg csak előre tudtak lógni, ott volt az ütegfedélzet, kétoldalt pedig ugye a római, bizánci, velencei korok óta a gályarabok evezői. Ilyen is van, de az másik játék!

A játékbani hajóméretek se téveszenek meg senkit, talán egyedül a „sloop” a helytálló a szlupra és kutterre. A játékbani fregattunk egy nagy naszád méretű, sőt majdnem akkora, mint kistestvére, az általában 30 ágyús korvett. (A fregattok pl. 40-60 ágyús hadihajók voltak.) Sőt, mint kedvencünk, a korvettel együtt a legszebb a vitorlás hadihajó — a kettő csak méretben tér el — a játékban talán a legrandábbra van rajzolva... Majd csak túléljük.

Mint azt a bizonytalanságot, tudatlanságot is, amire aztán végleg nem jöttünk rá: a tipikusan egyárbócos naszádokon (pinnace-tartane, sloop-kutter) mit, pontosabban mennyit jelent a „lost a mast” állapot, azaz stil- és CoV-szerűen egygel kevesebb árbóc? Mennyi is maradt? Már a zsákmányosztás kapcsán irtuk, hogy a „Pirates!-matematika” nem erős oldalunk.

22. A CoV-ban megjelent leírás a végeredményét tekintve tulajdonképpen jó a hajó—szél viszonyokra, bár ez nem nagy hajó—kis hajó kérdése. Ez abból adódhat, hogy a szereplő egyes hajótípusok vitorlázattól függő viselkedése a vízi arcade során a programban — szerintünk — alapvetően jó, valóságúhően sikerült, mint szimuláció!

Más a viselkedése, szélfogása a „hosszvitorlás” (a játékban a naszádok) és a „keresztvitorlás” a (a játékban a többi) rendszerű hajónak, és szerintünk ez az, amit a program igen jól szimulál.

Az ezeket konyhanyelven megismerjük mindjárt könnyebbé válhat a tengeri hadiviselésünk, ismerjük hozzá az alkalmazkodó taktikát, ami a vezérhajónk támogatásához kell. Nem árt, ha van miből, így jó ha kialakítunk magunknak egy „standard flottát”. Jól bevált „standard flottánk” pl. 1640-nel kezdődően:

- 2-3 naszád (kopnak! mindig legyen használatos tartalék!), a legjobban bevált az 1 szlup + 2 bárka trió,
- 1 vagy inkább 2 fregatt.

Ha egy ilyen ötfogatott összeállt, akkor annak gyakorlatilag nincs lehetetlen. Hat hajóig kiegészíthető, nem árt, ha galleon-nal vagy war galleon-nal. Ennél többet nem érdemes cipelni, mert egyrészt már sok inaktív létszámot kötnek le, másrészt az elfogott értékesebb hajókat sem tudjuk megtartani eladásra.

Az 1640 előtti játékoknak van néhány speci trükkje, és kissé eltérő gyakorlati koreográfiája is, ha eredményhezóan akarunk ténykedni, úgy, hogy egyelőre maradjunk ezeknél, de úgy általában is:

- A keresztvitorlás hajó igazi eleme az erős szél. A fregattunk ilyenkor nem csak nagyon gyors (12 csomós sebességgel legázolhatjuk az ellenfelünket), hanem fordulékony és nagyon könnyű manőverezésű, még oldalszéllel is. Közepes szélben már elveszett a manőverezési tartomány egy része, és főleg a manőverezés gyorsasága. Gyenge szélben leginkább csak béna kacsa a játékban.
- A hosszvitorlás hajónk (játékban naszdájaink) viszont bármely szélviszonyoknál könnyebben manővereznek, a gyenge szelet jobban fogják (ekkor gyorsabbak is a fregattnál), de oldal- vagy ellenszélben is, kb. 45°-os ellenszél tartományig „szorítják a szelet!”. (Hű, de szakszerűek voltunk, hogy miket nem tudunk, nem is gondoltuk volna!) Jól jöhet ostromkor! Még itt is lenne különbség a gaff-vitorlázatú szlup és a latin vitorlázatú pinisz, bárka viselkedése között, de annyira már nem megyünk bele.

Az egyes hajókból eddig kicsiholt legnagyobb sebességek:

- pinisz, szlup 10-10 csomó, a pinisznél gyenge szélben is,
- bárka, merchantman, fregatt 12-12 csomó, (fast galleon is),
- war galleon, galleon 13-13 csomó, de a program 14-et is ki-kihöz a sajátjából. Már mi is, mindkettőből 15-öt.

Harcolni is kéne. Hát kezdjük!

23. Tengeri csatába menet sose azt nézzük, hogy mekkora hajó ellen kell menni, hanem azt, hogy milyen a szélviszonyok. Hiába választottunk akár mekkora vezérhajót, akár hány emberrel, ágyúval megpakolva, ha aztán pofára esünk, mert semmire sem tudjuk használni. A hajónagyság, tüzérső, létszám nem minden, mert ha eredményt is akarunk elérni (általában ezért játszunk) akkor nem csak sok ágyúval a semmibe lövöldözni, hanem mozogni, támadni, támadás és az ellenfél sortűzei elől kitérni is tudni kell. Ehhez kell a vezérhajónkat a manőverezési sajátosságai szerint jól kiválasztani.

A taktika roppant bonyolult, a végrehajtása is, egészen addig, míg ki nem próbáljuk. A lényeg roppant egyszerű és tömör:

- Lehetőleg mindig olyan hajót válasszunk amelyek sebessége mozgékonyasága az adott szélviszonyok között nagyobb, jobb, mint a megtámadotté.

A többi már csak saját ügyességünk, gyakorlatunk kérdése.

- Hosszvitorlás naszadot erős szél kivételével lehetőleg ne támadjunk keresztvitorlás fregattal, merchantman-nel, stb, közepes szélben fregatt még bejőhet, de gyenge szélben semmi esélye elene.
- Közepes szélben fregattot, galleon-t, war galleon-t támadhatunk fregattal, de ha csak naszadunk van kéznél bárkával minden további nélkül, vagy éppen szluppal is nekimehetünk.

- Gyenge szélben viszont bármekkorára csak naszáddal menjünk. A legnagyobbakat is körbetáncolva lövöldözhetjük, eljatszhatunk velük az it a piros — hol a piros magyar népi játékot. Olyan aranyos pinisszel galleon ellen.

- Mindig zsakbamacska viszont egy-egy naszáddal támadó kalózkodás: a 2 ágyús 16 fős francia szluptól a spanyol és a francia bárkáján át a 34 ágyús 250 fős szlupig széles a skála, szerencse vagy pech kérdése, hogy mit fogtunk ki.

24. Taktikai tanácsadó a kivitelezéshez: hosszú lenne, csak néhány szempont, mert jó vezérhajó választás után általában a feladat is roppant egyszerű.

- Jó szélllel szemből szembe vagy orral farba (?!) próbáljuk meg legázolni, lövöldözés nélkül, akkor teljes épségben megkapjuk. Nem árt, ha létszám-főlényben vagyunk! Leginkább zsakmányosztás utáni újrakezdéskor van szükségünk így sürgősen egy naszadra a fregattunk mellé.

- Szélirányból előtte, vagy mögötte haladva, cikcakkozva, nyulvadástat játszhatunk. Ebből szokott leginkább a „white baner” lenni, vagy ha nagy sebességgel próbáljuk meg legázolni a sérült hajót.

- Igazi élvezetes, jópofa „tengeri csatát” játszhatunk, ha oldalirányból támadunk rá. Egész izgalmas tud lenni egyforma nagyságrendű és sebességű hajók között, de eljatszhatjuk a mi gyorsabb hajónkkal lassabb ellenség ellen is. Ezt szeretjük a legjobban, megpróbáljuk leírni:

Az irányára rézsütosan lámeini, mielőtt befoghatna minket fordulónkkal tűz, rézsütosan el, majd újra irányváltás, és támadhatunk újra. Ha jól csináltuk akkor mindig pontosan oda fog lőni az ellenfél ahonnan 1-2 másodperce jöttünk el, vagy ahol az irányváltásunk nélkül kellene lenni.

Ha rosszul csináltunk, vagy lassú, nehézkesen fordul a hajónk hozzá (rossz támasztottunk), akkor pechünk van. Ehhez a taktikához sebesség, fordulékonyaság, és némi gyakorlat kell. A lényeg: mozogni, forogni, és sohasem haladni egyirányban többet mint ami az ellenfélnek kell ahhoz, hogy beérjen. De ha ennyi időt nem adunk neki, akkor össze-vissza, kiszámíthatatlanul fog lövöldözni, amibe aztán könnyen beleszaladhatunk.

- Gyenge szélben két lassú hajó között a klasszikus kocsmai verekedés adok-kapok-já alakul ki, amin csak mi veszthetünk, ronccsá lőtt hajónkkal, 150-200 leágyúzott emberünkkel. Nincs sebességkülönbségünk, fordulékonyaságkülönbségünk, egyet tudunk tenni: beállni egymással párhuzamosan a másik tüzterébe, és löni orrvérzésig, mi is, az ellenfél is azt teszi. Elmenekülni, támadni, a másikra „csákyázáshoz” ráfordulni egyikünk sem tud, a legkisebb manőverre 0 vagy negatív sebességünk lesz. Ilyenkor a program egy darabig tűri, de aztán látva, hogy ott állunk egymástól egy-két ujjnyira, és nem tudunk a másikkal mit kezdeni, miután mindkét hajóból csak 20-35 fős ementáli sajt maradt már nem várja ki, hogy hajlandó-e elsülyyedni valamelyik szerencsétlen. Szóval jön az „After a long chase...”, véget vetnek a zenének, hazamennek a legények..., már akik még egyáltalán túlélték. Nem derül ki, hogy ki a legény...

- **nagyon fontos, hogy lazára vegyük a figurát, nagy és görcsös igyekezetből semmi ránk nézve jó nem szokott kijönni!**

25. A szélviszonyok az ellenfélre, annak mozgására nem mindig kötelezőek! Vigan hajózhat ám teljes sebességgel abban az irányban is amerre nekünk krónikus ellenszélünk van! Leginkább jó szériánk után egy-egy túlspékelt naszáddal támadó kalózra, vagy egy 250 fős, 34 ágyús szluppal támadó kalózvadászra. Ez utóbbi angol, a kapitánya leginkább duke, notórius, és késdobáló. De randa munkát tud végezni ilyenkor!

26. Nem árt ha figyelünk olyan apróságra is, hogy az egyes hajótípusok ágyúinak utántöltési sebessége nem azonos! Leggyorsabb a fregatté és a szlupé, ellenségként leggyorsabban töltenek az angolok, igen lassan a nem-vadász galleonok.

27. Ha csak egy fregattunk (fast galleonunk) van, pl. osztás utáni újrakezdéskor, akkor legelőször egy gyanútlan semleges vagy szövetséges naszádot próbáljunk meg elfoglalni magunknak.

Ellenséges naszádok ellen ilyenkor általában rossz szelünk lesz (a parti előrehaladásával mindinkább), az csak gyorsan leágyúz vagy 50 emberünket mire támadásba lendülhetnének, majd nézhetjük, hogy húzza el a csikot.

Hajlamos erre a választott nemzetiségünk őrnaszádjai is, hiába próbáljuk győzködni, hogy haver, ne hülyeskedj, nekünk is kéne a hajód, add már ide! (Egyszer, egy felejthető rossz pillanatunkban „war galleon”-t tartottunk meg zsákmányosztáskor vezérhajónak....)

28. Baráti kalózvadászt nem feltétlen muszáj ám megtámadni, még akkor sem, ha jól jönne a fregattja vagy fast gallonja!

Ha támadjuk, először megpróbálja korrigálni a hűlyeségünket, békésen ki akar térni előlünk. Ha nagyon forszírozzuk a dolgot, akkor többnyire egyet-kettőt belénk durrant; térj észhez öcsi, majd nézhetjük, hogy ott megy. Általában csak a létszámunk és a hajónk látja kárát. A legváratlanabb helyeken szoktak felbukkanni, de ha fregattot akarunk fogni, akkor nem győzzük a baráti vadász és nem-vadász fregattokat kerülni. Méginkább a korai játékok fast galleon-jait.

Még rosszabbul járhatunk olyan ellenséges vadász-fregattokkal akik előzőleg kalózámnasztiát hirdettek. Velük ilyenkor akár vívásig is szívóskodhatunk, csak éppen nem is olyan biztos, hogy mi leszünk a nyörök.

A nem-vadász járőrfregattok elfogása általában mindig könnyebb, de az ellenséges vadászé is, ha nincs amnesztia.

29. Egy-egy bármilyen típusú elkötött baráti vagy semleges hajó ára míg „no title” vagyunk 200-400 arany plusz kiadás (1000 aranyért „letter of marque”), ha már volt, akkor 600 aranyért új „letter of marque”. Nem pénz érte, bárkánt, fregattért megéri, mi csináltunk már jobb boltot. De egy kemény kalóz beszolgáltatásáért már „no title”-ként is elnézik, csak a

zászlósi előléptetésünkkor vonnak le 100 acre birtokot ez egyébként jogosból. (pl. kezdésként egy duke kalóz beszolgáltatásakor a „vétélár” zászlósi rang + 250 acre birtok, gróf kollégáért ugyanez 150 acre birtokkal, ha „notorius”-ak. (Ha gyáva — nincs birtok.)

Zászlósi rangban már olyan apró csiny, mint egy hajó elkötése bocsánatos bűn, szóvá sem teszik.

30. Fogadó sortűztől, zátonyra futáskor, létszámihiány miatt ritkán a sorban az első, a vezérhajó süllyed el. Marha szemtelen módon szinte mindig a legértékesebb, amiből a legnagyobb kárunk származik, így egy fregattunk, vagy dugig tömött galleonunk, akár hanyadikok is a sorban! Ha pedig egy hadihajó — merchantman párosunk van, akkor általában elnéző a program, a hadihajónk marad meg, még ha fregatt is.

Egy elsüllyedt, vagy elsüllyesztett hajó veszteségét előre nem lehet becsülni, hogy éppen ez volt az amelyiken a családi nagykasszát tartottuk, a pénzünk nagyobbik fele fog elveszni, főleg ha csatában vagy ostromkor a vezérhajót lőtték ki alólunk! Veszítettünk már egyetlen — csatában kilőtt — szluppal 400.000-ból 250.000 aranyat!

Ostrom így-úgy, tengerről vagy szárazföldről

31. Ha egy nagyobb helyőrséglétszámú várost csak kirabolni akarunk (természetesen erőddel védettet) nem pedig az elfoglalásával vagy a saját létszámunk leépítésével akarunk kísérletezni, akkor inkább a tengerről hajóval ostromoljuk ha lehet! Nem egy ördöngös valami, könnyen bele lehet jönni. Ennek két óriási előnye is van:

- mindig tudjuk, hogy kb. hány védőre számíthatunk,
- jobbat tesz a hírnevünknek az értékelésnél (nem azonos a menetközbeni reputációnkkal, nem is egészen aszerint működik.)

Szárazföldi ostrommal igen gyakran és igen keményen pófára eshetünk!

32. Mindig arról ostromlunk ugye valamit, amerről a főtérképen, úgyelve annak szélirányára, nekimentünk.

Partink előrehaladtával azonban mindiggyakoribb az a szemtelenség szokása lesz a programnak, hogy

- a főtérkép látómezijéből ellenséges városhoz közeledve eltűnnek a felhők,
- ellenséges városhoz közeledve a szélirány megfordul, a város felől fúj,
- a főtérkép széliránya az arcade-ban fordul meg, vagy a szél az arcade-ban eláll.

Ha nincs legalább 6-7 csomós sebességünk az ostromhoz, akkor inkább hátra arc, vissza a tengerre és a főtérképre, és próbálkozunk újra, hajót váltva, vagy váltogatva. A fregatt, bárka, szlup kombináció valamelyike a szélfogási, manőverezési sajátosságai szerint be fog jönni. Esetleg irányt is válthatunk, a legtöbb tengerparti város két irányból is támadható, a legjobbat, a rézsútosat ritkán adja meg a program. Esetleg megpróbálhatunk az arcade térképen is lőtávolon kívül végigmenni, hogy legalább oldalszeles rézsútos támadási irányt keressünk.

33. A CoV-leírás ostromtaktikáját jobb, ha elfelejtjük, ha erődnék a leírás szerint zsinórban egyenesen rontunk neki, akkor leginkább a süllyedő hajónk látványában gyönyörködhetünk, majd a „Your ship is holed...” kezdetű szövegben. Mert onnan is lőnek ám, mindig a bemért haladási irányunkra. És el is találnak, akkor pedig lőttek az egésznek!

Hajóval ostromolva nem szabad találatot kapnunk! Mivelhogy már egy 24 ágyús erőd első találatá úgy lassítja szlupunkat, hogy a második találat elől már kitérni sem tudunk, ettől teljesen manőverezhetetlen lesz, és menetrendszerűen jön a harmadik találat a süllyedő hajónk szép, de nem felemelő, megnyugtató látványával. 36 ágyús erődnél ugyanez a helyzet a fregattunkal is! 48 ágyúsánl dettó, innen a szlupnak kettőt elég. Hajónk nagyságától függően egy 12-től több ágyús erőd első találatá után már nincs menekvés.

(Na ezért marha rizikós a CoV-leírásban javasolt létszámleépítés, imitált ostromnál leágyúztatva. Ha pedig a zsákmányozásra kiszemelt baráti városnál próbáljuk meg ezt, akkor természetesen itt fognak a leggyalázatosabban lőni, elég nehéz lesz az elsőbe belenavigálnunk, és természetesen a legtökéletesebb szelet kapjuk ami csak egy ostromhoz elképzelhető. Maradhathunk esetleg az arcade-térkép szélén, hogy lehetőségünk legyen visszamenekülni a tengerre, de itt is elég nehezen fognak ilyenkor eltalálni, ellenséges erődből is. Intézzük el szárazföldi ostrommal, ha már ezt karjuk. Egy csapattal menjünk a térkép széléhez, a többieket hagyjuk ott, lehetőleg nyílt terepen, amikor a védők lerendezték őket húzzuk ki a csikót a meghagyott csapattal a térképről. Ettől — meglepő módon még a hírnevünk is emelkedhet az értékelésnél!)

Az eredményes ostromtaktika: jól választott hajóval elnyújtott, de élesen tört cikk-cakkozással, vagy leszűkítve trapéz-fogású vonalban találat nélkül bejutni az erődbe. Ez utóbbinál: az egyenesből meglátva az első lövés irányát, a várható becsapódását, oldalazzunk egy hajószelességnyt előre, majd álljunk egyúttal egyenesbe. A következő lövésnél ugyanez, de vissza a másik irányba, és így tovább, míg csak be nem értünk. Ez utóbbi a kisebb manőverezési kitérők miatt ugyan gyorsabb, de némi gyakorlattal megy csak, a szűk és utolsó pillanatokra hagyott kitérő manőverek miatt nagyobb a találati veszélye, ne csodálkozzon senki, ha először nem fog esetleg sikerülni. Minimum 6-7 csomó kell. (10-12 még jobb)

Ha pedig már benn vagyunk, akkor a vívótudásunktól függően 2-4-szeres túlerő ellen simán győzhetünk. (Nem ritkán 300-350 védőt létszámvesztés nélkül — saját létszám — lerendezünk egy szluppal behajózva, de pl. volt már, hogy ilyenkor Havában a szluplétszámból 8 főt vesztettünk 745 védővel szemben, vagy szárazföldi ostromból megmaradt 42 emberünkkel Santa Marta-n 14 fős veszteségünk lett 390 védő ellen! Ez utóbbinál a város védői a szárazföldi ostrom előtt 90-en voltak, ebből maradt a 390 fő a terepharc után. Majd szárazföldi ostrom is lesz.....!)

34. Egyes városok tengeri ostromát szintén nem árt előbb gyakorlásként kipróbálni, az itteni viszonyokkal megismerkedni, nehogy a kezdő kalózok az első éles ostromkor lepődjenek meg.

Ezek: Maracaibo, Margarita, St. Catalina (Providencia, Vera Cruz, St. Augustine, és más okból pl. Cumana, Martinique.

Az első néhánynál az arcade-ban a támadásunkat korallzátóknak nehezítik, és mindig a legszűkebb hajózó csatornába szoktak a legpontosabban lőni az erődből. Nem csak a fogadó sortűzekre kell figyelniük, hanem arra is, hogy közben zátonyra se fussunk. Az igazán aranyos az tud lenni, amikor az arcade-ban egy nagyobb zátonypad középső zátonyának a tetejéről kell indulnunk, oda landoltatott a program a főtérképről. De jó vicc!

Cumana és Martinique ostromához csak naszád való, krónikus ellenszél nevű tengeribetegség szokott itt fellépni. Itt jön(-ne) nagyon jól, ha sikerülne kifogni a délnyugati rézsútós támadási irányt, csak a program a rézsúti irányt ritkán ismeri, leginkább akkor nem, amikor kellene. A fregattunk szelfogásával itt szinte semmi esély az eredményre.

35. Ezek tengerparti város csak szárazföldről támadható, ketté: Cartagena és Barbados.

Nyugatról támadva mindkettő előtt összefüggő korallzátó van, amin nem tudunk átjutni, csak zátonyra futásunkat közli eredményként a program. (Ha ki nem lőnek addig.) Délről támadva az erőd mindkettőnél messze, hátul, a város mögött lesz, hiába érünk partot, a program he-he, közli, hogy innen ugyan esem jutunk az erődbe, menjünk már vissza a tengerre és próbálkozzunk gyalog! Ugyanezt a szöveget kapjuk akkor is, ha rossz helyen értünk partot hajóval ostromolva, pl. az erőd előtti szigeteskén, vagy az erőd elé benyúló kis földnyelven, ilyen városok is vannak, vagy kisodrótunk.

Behajózni viszont — csak úgy — minden további nélkül lehet, ekkor nem zavarja a programot az összefüggő zátony, ha pedig délről megyünk és harszganak ránk: lőni fognak, és ránk, nem köztünk lévő városokra. (Ostromkor többnyire nem lövik.)

36. A szárazföldi ostrom sokkal lassabb a terepharcnál, de legalább kitűnően gyakorolhatjuk a vulgáris kifejezések felidézését, emlegetését közben. (Most játszol vagy...?)

Sőt ha gyengébb idegzetű játékosok vagyunk, vagy egy jó kór sajnálunk, esetleg életvesztéssel elpaszszolunk akkor nem árt, ha volt a közelben mentett állásunk.

Léven hogy:

37. Egy-egy város szárazföldi ostromlása meglehetősen kétélű fegyver!

Ha a program nem enged be az erődbe, hanem előtte terepharcot ad, akkor nem a rendes védőlétszámmal kell többnyire felvenni a harcot, hanem annak 2-4, esetleg 6-szorosával! Ezek aztán jöhetnek minden módon, hajó, lovasság, gyalogság, ez utóbbi kettő esetleg „golyóálló, páncélos alakulat”-ként is! (Harci elefánt vagy légcicata nincs kár.) Hogy kik ezek, felmentő sereg, civilből felfegyverzett milícia vagy más, azt játékosny homály fedi. (Castro-internacionalisták? — CoVboy) Ráadásul a pofatlanság tettejéért ezek az „ideiglenesek” a későbbiekre is ottmaradnak (nem politika, nem történelemóra, **Pirates!**-játék) megkeserítve ez-

zel a későbbi tevékenységünket is, ha visszatérünk! Így tulajdonképpen mi magunk feltuningolhatjuk egy-egy város helyőrségének a létszámát egy szárazföldi ostrommal akár az eredeti 3-4-szeresére is!

Helló, itt vagytok még? Akkor most kössétek fel, vegyetek nagy lélegzetet, hosszú példabeszéd jön, néhány extrémébe esetünkkel!

- Malária Barbados-on, kocsmai infó szerint 90 soldiers. 245 emberrel támadunk, a kinti terep megtisztítása után 46-an érünk az erődbe, ahol még mindig 175-en várnak. A kinti hullákat nem leltároztuk. Mentett állásból békésen ellenőrizve tényleg 90-et adott a városi info.
- Havana-i malária, kocsmai infó szerint 190 soldiers. 315 emberrel támadunk, a terepen 700-tól több a védő. Mikor elfogyasztva őket az erődbe érünk, még ott is van 485. 90 megmaradt emberrel tudunk elmenni, pofatlanságként a vihar rögtön visszalökött minket, mire az info közölte, hogy befutott a Treasure Fleet... A jó nénikéjt! Mentett állásból tengeri ostrommal ellenőrizve valóban 190-en fogadnak.
- Puerto Bello, malária után az info szerint 185 fős helyőrség, ott a Silver Train is! 515 emberrel ostromlunk, vagy 300 az előtte elfogott war galleon vadászról állt át, irtás előtt nem voltak annyian. A fogadóbizottság létszámára nem emlékszünk, de mire az erődben is végeztünk az 515-ből 27-en maradtunk. Átbattyogtunk Panamába crew-ért, lopakodás sikeres, jelentkező nincs (az állásmentés—visszatöltés trükkre később jöttünk rá), de van tőlünk is 3 dobbantó. Így elsüllyedt (volna!) létszámlámi miatt 4 hajónk, ezzel és a 3 lépéssel kb. tiszteresét veszítettük (volna!) a bolton mint amit a Silver Train hozott. Azért csak (volna!), mert ekkora pofatlanságot mi is rögtön viszonzotunk első dühünkben. (Sőt, ez volt az első ilyen esetünk.) Mielőtt ide jöttünk, Santa Catalina-n mentett állásunk volt...
- A vadász ugyanúgy jön, a jelentkezőit elküldjük, a Silver Train ugyanott, de hajóval ostromlunk. Eredmény: fogadóbizottság 185 fő (plusz 100-zaf?), mi vagyunk a nyerők. Lehet, hogy nemfair eljárás volt a részünkről, de nem mi kezdtük!
- Indián támadás után 320 védő Cartagenában. Ötszázegyháznál megünnel nekik. Védők minden elképzelhető módon és elképzelhetetlen mennyiségben, csak kicsi piros hajóból 4. Lovasok 250-300 fő, gyalogosok egyébként 450 fő körüli csapatokban. Mire átrágtuk magunkat az erődbe, és ott akkor győztünk az utolsó pillanatban a vívásban, amikor 785 védővel szemben egyedül maradtunk.... (Az utolsó kettőt akkor nyiták ki mellőlünk amikor a főnök végre hagyta magát térdelő testhelyzetben püfölni.) A kirárolás megadva, crew 1 fő, de az happy hangulatban és marha erős, vízünk valami 500 tonna cumót, és aj he happy hangulatban gyalogolunk Santa Martára új crew-ért, és velük vissza a cuccért. (Jó, ha Santa Marta már az elején elfoglaljuk magunknak vagy a szövetségeseinknek!)
- Két másik esetet már irtunk, amikor az 1560-as spanyolban Margarita 30 fős helyőrségének 180 védője radirozta le a 51 emberünket a terepen, és az

1600-as hollandban, amikor a 90 fős helyőrség Santa Marta-n még mindig 390-en maradtak a terepharc után.

- Az egyik legkáromkodósabb partiban, az 1620-as családi ügyben várnak Cartagenaen. Mentett állás Curacaon, cirka 200 fővel megyünk, a helyőrség 230 fő. Lopakodásra kidobnak, ostromolni kell. Golyóálló páncélos századok, zászlóaljakkal radiroznak le a terepen. Előző mentett állásból cheat-elek, plusz 85 fő toborzásával. Így se jött be, a program is rátett a saját védőire az előző feltupirozott létszámhoz képest is még 200-at!
- Leginkább cartagenai trükk szokott lenni a terepharcban a páncélozott, golyóálló védőcsapat, de jött már be néhányszor Havanán, Santiagon, ritkábban Caracason és Santo Domingon. Ez kétféleképpen is működik: jön vagy 100-120 fős lovascsapat, és saját vesztesége nélkül ráront a fedezékbe lövöldöző két legerősebb csapatunkra, majd ott helyben lemészárolja őket, még ha a miénk 150-200-an vannak is, úgy hogy nekik csak 20-30 fő veszteségük lesz, a másik verzió szerint 400-500 gyalogos védő csinálja meg ugyanezt, esetleg két csoportjuk összálva, muskétásaik aránya a létszámukban 80-90% is lehet!
- A lovas védőcsapatot időnként csak előételnek adja a program a 3 gyalogos védőcsapat mellé. Szerecséresen nagyon ritka.

Hát... valahogy az ilyen apró meglepetések is kimaradtak a CoV leírásból, nem csak a lenullázó partikasszánk.

Természetesen ez még mindig csak a „journeyman” fokozat! 70 ágyús „war galleon”-okkal ebben még nem találkoztunk, de az sem lehet rosszabb, mint az ilyen szárazföldi kirablások. **(Finomak voltatok! — CoVboy)** Ebben a fokozatban a „war galleon”-ok 54 ágyús sztokak jönni. 46 nem számít kuriózumnak, leginkább egy 16 ágyús chebec-naszád bárkával szoktunk velük csemegézni. Nem egy kuriózum ebben a fokozatban sem a 20 ágyús, 160 fős kalóz-pinisz, a 24-34 ágyús, 200-250 fős kalóz- (de inkább 1680-as angol kalózvadász-) szlup, a 30-34 ágyús 220-280 fős merchantman, de ettől túlfegyverezettebbeket még nem fogtunk ki, csak egy 24 ágyús 192 fős kalóz-pinisz.

Persze oké, védjük magunkat, jó a CoV-leírás taktikája is, csak hát ugye a program helyenként igen-csak pofátlanul viselkedik!

Mert azért mindjárt másképp néz ki a menyasszony, ha pl. 190 védő helyett 1100-1200-zal (ebben a terepen legalább 500 muskétával), vagy esetleg 320 védő helyett 1800-2000 fős hadsereggel (a terepen ebből 800-900 agyonfegyverezett muskétás) kell felvenni a harcot. A sok lúd pedig... , az ilyen sok védő pedig leginkább kalóz győz(het).

Nem tudjuk, hogy az ilyen hadsereget milyen szisztema szerint állítja ki a program ellenünk, azt sem, hogy ilyenkor hogyan számítja a saját muskétásait, de egy-egy többszáz fős defender-csapat 80-90 %-a is csúszli úriember lehet. Fene tudja, hogy a mi csapatunknál is hogyan kapjuk a muskétás létszámot, akkora a szórás. Mi már azon sem csodálkozunk, ha fele annyi muskétás sincs kiosztva mint az ágyús száma, de azon sem, ha két-háromszorosa. Negatív csúcunk: 195 fő, 186 ágyú, 47 csúzli.

38. Tippjeink a CoV-leírás taktikáján túl a terepharcos ostromhoz:

- **Redezük csapatainkat széthúzott háromszög alakba, és folyamatosan nyomuljunk az erőd felé. A leggyengébb csapatunk legyen a védők felé, ők legyenek az áldozati barikád, hogy szórakozzanak velük, a másik kettő a háromszögben a védők lőtávolán kívül. Nagy létszámvesztésügünkkel jár, de a védőlétszám függvényében eredményes lehet.**
- **A kapott tereptől függően kicserélhetjük a védőket, egy csapatunkkal mögéjük kerülhetünk, mire kapcsolnak már nem érnek utól az erődig. A két erősebb csapatunkkal álljunk fedezékbe, úgy hogy minél távolabbra kicsaljuk a védőket. A leggyengébb csapatunk legyen a mozgató csali. Míg a fedezékben lévő csapatainkkal szórakoznak a leg-erősebb csapatunkat óvatosan vigyük ki innen, lopkodjunk kerülővel az erőd felé. Ha korán észreveszik, álljunk át a csalikra, mozgassuk úgy őket, hogy újra a fedezékben lévőek elé vigyük a védőket. Ha már nagy főrunk lett a támadásra kivont csapattal, vagy a kertek alatt új fedezéket értünk el vele, akkor a többieket hagyjuk, ahol éppen vannak, ezekkel pedig támadás az erőd ellen. Odabenn úgyis összegyűlik mindenki, a kinnmaradt ostromlók és védők is. De támadáskor alig maradtak benn!**
- **Ha a korábban írt hadseregekbe vagy páncélos alakulatokba futunk bele, akkor kétféle eredményes taktika van: hátra arc, és húzzuk a csikót, menekülünk amíg tudunk és ha van kivel. Az így otthagyt város aztán a továbbiakban nagy ívben kerüljük ki, mert hosszútávon legalább annyi védője lesz a városnak, mint amennyit otthagytunk. Vagy: kapcsológomb, and load latest savegame. Ez a leghatasosabb.**
- **Esetleg megpróbálhatjuk, hogy mi jön ki belőle. Igaz, hogy csak egyetlen egyszer, de már mi is kaptunk páncélosokat: az 1560-as angolban 62 fős 25 muskétásos csalink nyírt ki hirtelen fedezékbevonva 250 fős itt rájukutó védőcsapatot 5 fős saját veszteséggel Santiagonál.**
- **Az előző kicszelezést megpróbálhatjuk két csapatunkkal is, ekkor felváltva ellentétes irányba mozgatta őket, lehet felváltva a védőket, nem fogják tudni merre menjenek.**

39. A szárazföldi ostromnak egyetlen előnye van: fele-fele arányra javulnak az esélyeink, hogy hozhatjuk az összes pénzt. De ha ostrom előtt a parti vizeiken lövöldözésbe keveredünk, akkor a pénzt el fogják dugni, úgy hogy ilyenkor jobb nem kötekedni senkivel!

40. Terepharcnál csak a védők tudnak menetközben tüzelni, a mieink csak állóhelyben, vagy csak lónek, vagy csak masiroznak! A hazai terep a védőknek lejt, ők gyorsabban mozognak!

41. Még egy pofátlan trükk a terepharcnál: csapatainkat a part mellett, benn a vízben kapjuk. A védőket nem hatja meg az illidi pancsikázásunk, mert mire egy reumás teknős gyorsaságával sikerül partra kecmeregnünk ők már röhögve ott várnak, és ki is nyírnak. (Jellemzően Cumana ostromakor.)

Spéci trükkök a korai időszakok karrierjátékainál főleg az 1640 előtti játékokban.

1. **Néhány alapvető különbség, bevezetőként:**
 - **Kevesebb létszámot tudunk tartani, hajlamosabban dezertálni,**
 - **A terepharcos ostromoknál az 1000 fő feletti védőseregek ritkábbak, helyette sokkal gyakoribbak a golyóálló védők,**
 - **A kirámolt városok gyorsabban újragazdagodnak,**
 - **Választott anyanemzetünk vagy bérmunkaadó gazdánk a spanyolok elleni odaadóbb, kitartóbb háborúzással segíti előmenetelünket. (kivétel: 1560-ban a franciák, később az angolok.)**
 - **Eredményünket az értékelés a pontozáskor jobban respektálja,**
 - **Tengeri közlekedésünk jóval nehezebb (jelzős szerkezetek!), a szélviszonyokat időnként csak az „okadék” jelzővel lehet érdemben minősíteni. A legkülönbözőbb lassúsági rekordokat tudjuk felállítani. (Sajátunk: 1560 francia, Santiago Vega és Maracaibo, kb 1200 km, 150 nap alatt, cirka 8 km/napnak felel meg. Napi néhány órássá úszva vontatással gyorsabb lenne., főleg ha éhesek a cápák. Sajna, ezt nem választthatjuk.**
 - **Lehetőleg ne bántsanak senkit a spanyolokon kívül, bármelyikünk jóindulatára szükség lehet. (Igy is lesz haragosunk.)**
2. **A nem-spanyol városok olyan kicsik, hogy semmire sem használhatók, kormányzók is csak évek múlva lesznek. Még 1620-ban is csak Curacao és Barbados a két stabil kivétel az elején.**
Ha meg akarunk élni, akkor erőddel nem védett spanyol városokat kell használni „bázisunknak”, míg meg nem erősödünk szövetséges város foglalásához, majd az meg nem erősödött ahhoz, hogy elterhasson.
Szóval nem szabad rögtön nekiugrani a könnyű prédának, mert ők lesznek az eltartóink. Ezekben kereskedhetünk, toborozhatunk, zsákmányt is oszthatunk. Az árai ugyan nem érnek az égig, de még mindig jobbak az angolok, franciák gyakran üres kasszáinál. A struggling, surviving spanyol kereskedők nem moralizálnak holmi tisztességről, kalózokról, ők is meg akarnak gazdagodni, ezért inkább biznizselnek. Ha prosperingre gazdagodtak és elkizni kezdenek, akkor ki kell őket rabolni, ettől megnyugszanak, észhez térnek, és üzletelnek.
3. **Ha gazdagabb spanyol városba lopakodva sikerült amnesztiát venni, ne rohanjunk a kereskedőhöz, mert azzal együtt is ki fog rugni. Vagy állásmentés és visszatöltés, vagy csináljunk egy ki-be menetet, csak ezután fog üzletelni. Ha fog!**
4. **Ha legénységet is akarunk tartani, akkor cheat-elni kell a kereskedőnél az állásmentés-visszatöltés trükkkel, hogy mindent eladhassunk. A crew roppant dühös ha többszáz tonna eladatlan, ránkrohadtt cuccot furikázunk folyamatosan ide-oda.**
5. **Más az eredményes tengeri hadviselés taktikája és koreográfiája is, ugyanígy a célszerű „standard flottánk”.**

3. Az asszony városát a program többnyire megkíméli. Ha mégis elfoglalja valaki, akkor a nejüknek lóttek, még akkor se kapjuk vissza, ha sikerül ugyanolyan nemzetiségű kormányzót kineveznünk oda. Családi állapotunk nős marad, új asszonyt nem választhatunk. (Ha bűnözők lettünk ott: nem áll szóba velünk.)

Vegyes saláta II. Állásmentés trükkök és „időgép”

1. Ha a kereskedőnél úgyis chat-elünk az állásmentéssel, akkor megérkezve vásároljuk fel a készletét. Visszatöltés után többnyire emelt áron szóhatjuk rá. (...nincs szaga...)

2. Ha egy városban állást mentettünk, majd visszatöltjük, a két mentés között az ügyeinket intézve, akkor nem fog telni közben idő. Minden mentésünk az érkező napjára fog történni, minden visszatöltés onnan fog indulni, a plusz 3 napot rátéve, amit minden behajózásnál felszámol a program. (Egyébként is.) Két kivétel van: ha a hónap váltott közben, vagy hajónaplóba bejegyzett esemény történt (előléptetés), vagy olyan infót kaptunk (rokonról, úton lévő kincsesflottáról).

Bónuszként hónap váltáskor is előfordulhat, hogy a korábbi időpontra kapjuk a mentést. Ez jó, mert a hónapváltáskor birtokaink 1 havi jövedelme ismételen hozzáíródik a personal status-unk vagyon rovatahoz. (Kétszer kapjuk ugyanarra a óra.)

3. Ha zsákmányosztás után az új kanyar induló állását kimentjük úgy, hogy még nem voltunk senkinél, majd ezt visszatöltjük, megint működhet az időgép, néha egész extrém módon:

- Ha eredetileg 4 havi pihenőt kaptunk, akkor visszaállíthatja 3 hónapra, amivel megintcsak nyertünk 1 havi dupla jövedelmet, meg egy plusz aktív hónapot.
- Néha olyan meglepőt is adhat, hogy a visszatöltés után nem a kapott 3-4 havi pihenő utáni időről, hanem a zsákmányosztásra érkező napjától folytathatjuk, arra mentve tölt vissza.

Ez igazi bónusz, mert 3-4 hónapra dupla jövedelmet kapunk, ugyanennyi aktív hónapot a játékhoz. Ez még a kincsesflottákat is meghűlyíti, mert ha valamelyik már úton volt a mentéskor, akkor ugyanabban a városban lesz a visszaléptetett időpontban is, de ha újra eljön az indítás ideje, akkor megegyezzer elindul. Így ugyanazt a kincsesflottát kétszer is elfoghatjuk, pl. a Silver Traint január-februárban és május-júniusban is — ugyanott!!!

Kicsit zűrös, úgyhogy megint példabeszéd:

December 15-én érkezünk zsákmányosztásra pl. Curacao-ra. Az állást kimentjük. Zsákmányosztás után rögtön kimentjük, ezen már az időközi jövedelmünk a birtok után 4 hónapra hozzáíródott a personal status bankszámla rovataiban. Ezután informálódunk, a csaj azt mondja, hogy a Silver Train Cumanában van. Az előző állást visszatöltjük, és meglepődünk, hogy december 15 van, a vagyonunk az áprilissal egyezik, és a Silver Train Cumanában van, de ha folytatva ápriliséig eljutunk, akkor megegyezzer ott lesz, és a vagyonunkhoz is ismételen hozzáíródik havonta a birtokok jövedelme. Tök jó.

Vegyes saláta III. Újra kincsesflották.

1. A város előtt a tengeren elfogott kincses galleon(ok) a C64-en bonus(ok). Nem vonja le ennek összegét a városban levőéről.

2. A kincsesflotta szállítmánya a kortól függ, minél későbbi időt választottunk, annál kevesebb.

Tapasztalataink:

- 1560-ban (és expedícióban) 50-54 ezer arany,
 - 1600-ban általában 50.000 arany,
 - 1620-ban (1628 expedícióban) 46-50 ezer arany,
 - 1640-ben 44-46 ezer arany,
 - 1660-ban (és 1666, 1671 expedíció) 34-36 ezer arany, de van, hogy a 46 ezret is megkapjuk,
 - 1680-ban (és 1692 expedíció) 20-23 ezer arany.
- Ezek olyan jó átlagok, néha elterhetnek tőle.

3. A CoV-leírásban említett Basic hibaüzeneteket (csak egyfajta van belőle) leginkább kincses flották elcsúszások kapjuk.

Ha a parti-kasszánk egy fogásnál túllépi a megengedett 655.200 aranyat, akkor jön az „Illegal quantity” Basic hibaüzenet. Ekkor nem úgy csinálja, mint a kereskedőnél, hogy lenulláz és újrakezd.

Leginkább akkor jön, ha zsákmányosztásra készülve futunk bele egy kincsesflottába, vagy utolsó fogásra készülve a program bedobja egyszerre, egy városban mind a kettőt. (Van ilyen vicce.) Elfoglalva jön a Basic hibaüzenet, a 'Restore' gombot megnyomva kapunk egy „Ready”-t, egy „Run”-t begépelve vagy a városi menüben, vagy a város mellett a főtérképen találjuk magunkat. A hajónapló szerint kiraboltuk a várost, kincsesflottástól, de a party statusban ellenőrizve minden készletünk az ostrom előttivel egyezik, csak a kinyírt crew-nk hiányzik. Mindent a városban hagytunk. Kissé kínos, ha számítottunk a kajájukra, és az erőviszonyok számunkra rosszul alakultak. Előfordul még ha egy-egy tengeri fogásnál lépjük túl az összeget, vagy a kereskedőnél hajó eladásával.

4. A két kincsesflottát együtt, egyszerre Nombre (del) Dios-on, majd Puerto Bello-n szokta a program bedobni.

Vagy azt a verziót, hogy a Treasure Fleet itt van, a Silver Train ugyanekkor Panamában. Ekkor először Panamába megyünk, a Treasure Fleet türelmesen megvárja, hogy ott mire jutottunk.

5. Ha a kincses flották egy-egy kikötőjét elfoglaljuk, akkor a menetrend a következőekben esetleg 2 hetet előre lép. Vagy nem.

(Teljesen hülyén hajlamosak jární. Ugyanannak a játéknak egyik évében október helyett augusztus 16-án fogjuk el a Silver Train Nombre (del) Dios-on, a következő évben októberben, de a Treasure Fleet-tel egyszerre, aminek viszont csak decemberben kellett volna itt lenni, a harmadik évben a Treasure Fleet kimaradt, a következő év februárjára csúszott át. Vagy az aranyos kellemetlenség, az 1640-es spanyol játékban: amikor ott kéne lenni az üres Rio de Hachta foglaljuk el szövetségesre. Ha ebből a mentett állásból Maracaióba megyünk, akkor Santa Marta-n van, ha Santa Marta-ra megyünk, akkor Maracaióba van. Mókás, tényleg.)

6. Teljesen szubjektív, de szerintünk a szárazföldi ostromnál szadizásra hajlamos Rio de Hacha helyett sokkal könnyebb a kincsesflottákat Maracaibo-ban, tengeri ostrommal elfogni. Bár az 1560-as játékokban ezt szokás megkapni szövetséges városnak elfoglalva. (1600-tól pedig Puerto Bello-t Nr. 1. bázisunknak.)

7. Parti elején rögtön próbáljunk meg rástartolni a legközelebbi kincsesflottára. Mindjárt jobban respektálnak utána. (A kocsmákban is.)

Vegyes saláta IV. - Tényleg vegyesen

1. Merchantman-es kalózok csak az 1620-as és 1680-as játékokban nincsenek. A többiben nem is olyan ritkák!

2. Ha a crew hangulata „angry”, és lakatlan területen vetődünk partra, a program ugyan nem írja ki, de akkor is lelécelnek néhányan, mert utána a létszámunk és a kasszánk is megcsappan.

3. Nem tudom mi a szisztéma, de ha fogyó kajánál erős részen partraszállunk crew-t legeltetni, akkor néha újra lesz 20 napi kaja. őskori vadászat — gyűjtögetés módszerrel? Vagy lelép a többlet crew az előző szerint? Nem tudtuk ellenőrizni, ritkán, véletlenszerűen jött, ha direkt próbáltuk sosem sikerült.

4. Ha kifogyott a kaja „porciózni kezdik a zsákmányt”, és a nyílt tengeren dezertáltak. Hogy hányan és mennyi pénzzel, azt csak a party status-unkból tudjuk meg. Hogy mi lesz velünk a nyílt tengeren hajó és kaja nélkül, csak pénzzel, legyen az ő gondjuk.

5. Zsákmányosztás során a fokozatok szerinti 2, 4, 8, 16, „tisztí rész” kapitányi részesedés nemes egyszerűséggel a kassza 5, 10, 15, 20%-a.

6. Rossz választás utáni reménytelen karrierre két verzió jött:

- Ha a jampit sikerült leklopfolni, akkor az eredeti alapállást kaptuk, de ágyú nélküli 8 fős hajóval, mindenkinél bűnözővel. Sima úgy, játszható. Erőd nélküli városba kell járni, toborzással, hajófogással kezdeni. A többi idővel kialakul.

- Ha nem sikerült a vivás, akkor 35 éves kora lefutott karriert kaptam, ágyú nélküli hajóval, 8 fős „angry” crew-val, teli kasszával, jókora vagyonnal. Zsákmányt osztani nem lehet, állásmentéssel cheat-elni nem lehet, a hajó a tengeren van, vizszatoltés után gyalogos kalózok leszünk. Így aztán a crew dezertál a teljes kasszával és 1 életünkkel, 1 évi kényszerpihenő után lehet folytatni, 36 évesen, ágyú nélküli, 8 fő crew-val, mindenkinél bűnözőként.

Érdekes viszont, hogy a parti állás részleteit, így vagyton, parti kassza, térképek, mindig valamelyik előtte játszott partival egyezően kaptuk!

7. Ahogy zászlósi rangban egy hajó elkötése, úgy kapitányi rangban egy városuk kirablása is bocsánatos bűn, de bárként már akár háromért sem teszük szóvá. Korai játékokban semmi értelme, mert többet

fogunk veszteni a bolton ha visszamegyünk kereskedni, mint amit az egyszerű kirámlás hozott. 1640-nél már esetleg lehet, ha mással akarunk jattot kapni érte.

8. Kocsmában vett city-info rögtön felíródik a „Cities”-be, ezért tűnik úgy utólag, hogy meglévót adtak. Ha pedig valamelyik városot nagyon kinalgatják az nem véletlen: vagy értékes figyelemfelhívás, vagy csak szórakoznak velünk. (Túl drágáért többnyire az utóbbi.) Ha pedig egy szövetséges városot ajánlgatják zsinórban, akkor azt hamarosan el fogja foglalni valaki.

9. Időként szánjuk egy kis időt arra, hogy terepismerteti gyakorlatért tegyünk éles játékon kívül egy-egy üres kört. Ismerkedünk a jellegzetes azonosítási alakzatokkal (szigetek, szigetcsoportok, félszigetek, zátonyok) olyan részen is, ahol élesben ritkán tevékenykedünk, mert város nincs a környéken. Időnként ilyen kalóznemjárta helyre is szokás eldugni egy-egy rokont, kincsesládát, pl. Missisipi-deltába, a leendő New Orleans helyén (St. Augustine környékének mondják), a Hondurasi öböl partvidékén vagy valamelyik kis szigeten (Villahermosa környéke, legalábbis szerinte), vagy a Bahamák szigetdzsungelében. A crew pedig haragszik érte, ha netán a másik világvégén keresgélésre, térképazonosításra pazaroljuk a drága kalózdíót! (Az inka-kincset 100.000-ért nem árt az első térképrészről elhozni!)

10. A folyamatosan tartható crew létszámunk a kortól függ, mindenkinek kialakul gyakorlatban idővel. Ettől többet nem szabad erőltetni, mert ha a játék szadizó kedvében van, akkor úgyis annál nagyobb hadsereget fog bedobni ellenünk, vagy már az indulásnál dezertáltatja, esetleg nehéz lesz leépítenünk.

11. A folyamatos partikat journeyman fokozatban játszva legjobb hasznát úgy vesszük, amikor több párhuzamosan, 1-2 hetes kihagyással játszott parti során a fedéltmester figyelmeztetet már közeledve, hogy a megtámadásra éppen kiszemelt várost már korábban elfoglaltuk szövetségesre. Rajta kívül ki a csoda tudja, hogy éppen melyikben, mit, kinek.

A Cities-ben hajlamosak besárgulni, a hajónapló is túlép rajta, de amíg benne van, szerepelhet csak úgy, hogy plundered, vagy plundered és ezzel együtt captured, de akár plundered és akinek adtuk captures az illető várost.

12. Két apró figyelmetlenség volt még a CoV leírásban:

- A városok ostromakor a kincsesflottákat kaphatjuk el, kalózflokkákat irtunk helyette.

- Visszavonulás után a „Return to pirate life”-fal kalózkodhatunk újra a korábbival azonos nehézségi fokozatban. A „privateering”-gel kiváltjuk az obsitot, akárcsak a „Remain in...”-nel.

Nem kell kivárni az értékelési procedurát ha a privateeringet választottunk, de az utána következő kérdésre, hogy be akarjuk-e fejezni a játékot a „No” választ adjuk. Ekkor ugyanúgy az előzőt folytatjuk, azonos nehézségi fokozatban.

Trükközések a záró értékeléshez

avagy hogyan manipulálhatunk a végeredménnyel, záró pontszámunkkal úgy, hogy csak játszuk a játékot.

1. Expedíciót játszva a kiírás szerint csak forintosított vagyonunk és záró hírnevünk adja az értékelést. (Emellett még valamit sumákol benne, mert a szinte azonos produkcióval zárt Morgan és l'Olonnois expedícióból az előzőre 78, az utóbbira csak 67 pontot kaptunk. (A korábbi időket itt is magasabban pontozza.)

- Ne hagyjunk nagy birtokadományos előléptetést a végére, mert annak havi jövedelme már nem jelenik meg a personal statusunk bankszámla rovataán.

- Ügyeljünk a záró hírnevünkre, ha kell hozzuk helyre! (Nem a folyó reputációnk, a karriernél van róla szó, hogy hogyan.)

- A Hawkins-expedíciót játszva, ha birtokot is akarunk, ne angol kormányzókat nevezünk ki. Leghűségesebb partnereink a hollandok lesznek. A franciák békét fognak kötni, az angolok nem hajlandók háborúba lépni a spanyolokkal.

2. Visszavonulásra készülve az utolsó félév során kísérjék figyelemmel az eredményünket „Próba-visszavonulással.”

Baráti városban ügyeink rendezése után: állásmentés (!!!), zsákmányosztás, civil életbe visszatérés, pontozás, Hall of Fame kérdésre „No”, másik játék invitálás „Yes” válasz, és tölthetjük is vissza az előbb mentett állást. (Ha mentettünk!!!)

Ebből már tudhatjuk, hogy min kell javítanunk, és hogy hol fog beállni kb. a pontszámunk a maximumra.

3. Karrierjátékban három ponton trükközhetünk, javíthatunk:

- időben, a csúcson önként megyünk nyugdíjba,
- ugyanaz a produkciónk decemberben 10-15 ponttal többet ér mint ha januárra átcsúszunk,
- záró hírnevünk nem egészen úgy működik, mint a folyó reputációnk, jó sok is van belőle.

Ezzel a hárommal akár 15-25 pontot is javíthatunk!

4. Záró hírnevünk nem egészen sorrendben: „Active and daring”, „Daring and bold”, „Bold and fearless”, „Brave, bold and fearless”.

Notórius folyó reputációnk mellett a záró „active and daring”, vagy „daring and bold” is lehet. Ekkor kelően szorgalmasak voltunk ugyan, de nem elég bátrak, keveset kockáztattunk. Látványosan javítható, ha 3-4 alkalommal kis létszámmal nagy túlerő ellen támadunk, pláne ha győzünk is. (Érdekes, még akkor is, ha jókora veszteségünkkel elhúzzuk a csikot, vagy direkt nyíratjuk így ki a legénységünk nagy részét.)

Javasolt taktika: álljunk be 2-3 hajóval 80-100 fős létszámra, és támadjunk meg hajóval olyan városokat, ahol 3-4-szeres túlerő lesz.

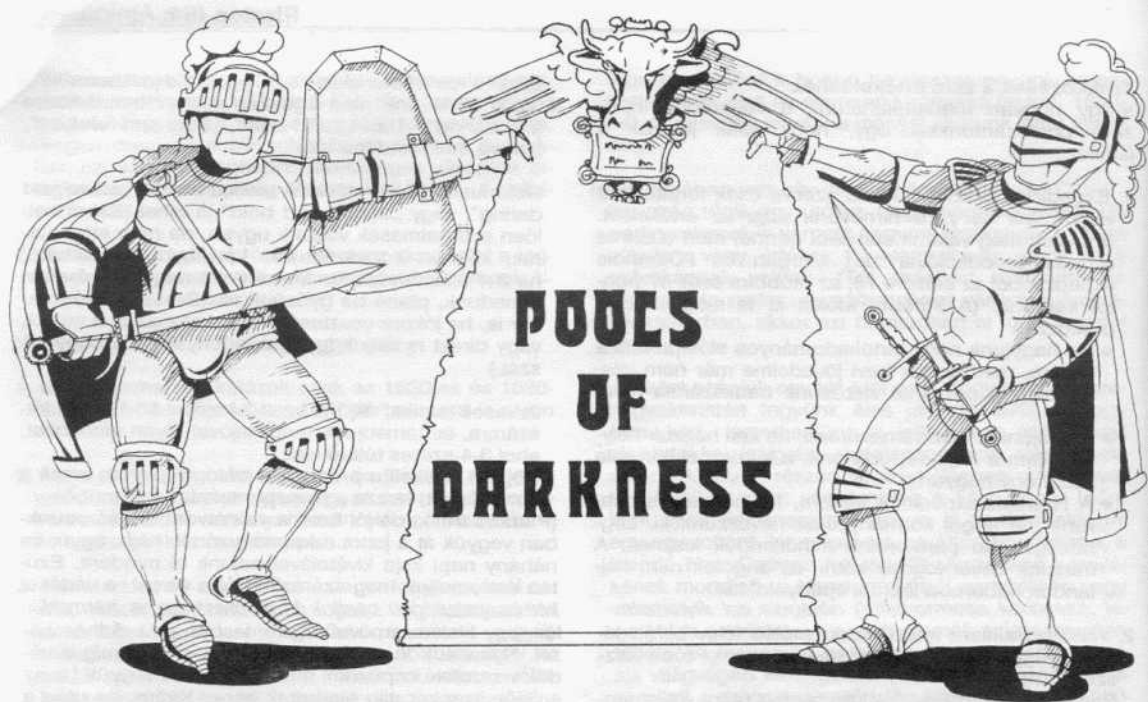
Rögtön értékeli a program a bátorságunkat, emeli a hírnevünket, hozza a pluszpontokat.

(Piszkoz trükk, de jól fizet: a visszavonulási városunkban vegyük át a jattot a kormányzóknál, hajó, ágyú, és néhány napi kaja kivételével adjunk el mindent. Ezután ostromoljuk meg szárazföldről a várost, a védőket két csapatunkkal csaljuk ki jó messzire, a harmadikkal, egy kislétszámúval álljunk lesben az erdőhöz közel. Nyírassuk ki a két csapatunkat, majd amíg a védők visszafelé caplatnak a meghagyottal vegyük be az erdőt, ilyenkor alig maradtak benn. Kirámolás után a szajrét eladhatjuk ugyanítt, mert a rangunk miatt a csínyünket már elnézik.)

Ennyit sikerült összehordani második nekifutásra erről a nagyszerű stuffról, amely méltón megérdemelte, hogy úgy összességében ennyit foglalkozunk vele, talán nem véletlenül tornássza fel magát a mai napig a C64-es TOP listákra. Ha mégis kihagytunk volna valamit, akkor azt jövőre már majd egy külön könyvben fogjuk dióhéjban összefoglalni. (Ez persze csak vicc volt — CoVboy) Ja, a hintekért köszönet illeti Torba László gyöngyösi olvasót, valamint itt van még egy jó kis táblázat (thanks to Smaca alias Hajzer Barnabás, Százhalombatta city-ből)

THE NEW CARRIER

Idő	Nemzet	Legsz.	Ágyú	Arany	Kaja	Goods	Hides	Tobac	Sugar	Város	Vagyon	Föld	Rang	Hajók
1560	English	156	20	1000	20T	50T	0T	—	—	Trinidad	200	0	Captain	Fast G., Pinnace
1560	French	80	6	4000	30T	0T	0T	—	—	Grand Bahama	200	0	L of Marque	Barque, Pinnace
1560	Spanish	60	6	1000	10T	0T	0T	—	—	Borburata	200	0	Notitle	Pinnace
1560	Dutch	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1600	English	80	8	2000	20T	30T	—	0T	—	Trinidad	200	0	Notitle	Merchant Man
1600	French	40	8	5000	10T	10T	—	0T	—	Trinidad	200	0	Notitle	Barque
1600	Spanish	60	6	1900	10T	0T	—	0T	—	La Vega	200	0	Notitle	Pinnace
1600	Dutch	20	6	8000	20T	25T	—	0T	—	Trinidad	200	0	Notitle	Cargo Fluyt
1620	English	40	10	4000	18T	0T	—	0T	—	Eleuthera	200	0	L of Marque	Barque
1620	French	56	8	4500	12T	10T	—	0T	—	Tortuga	200	0	Notitle	Barque
1620	Spanish	60	6	1000	10T	0T	—	0T	—	La Vega	200	0	Notitle	Pinnace
1620	Dutch	175	22	4000	20T	0T	—	0T	—	Curacao	200	0	L of Marque	Fast Galleon
1640	English	40	10	4000	18T	0T	—	—	—	Eleuthera	200	0	L of Marque	Barque
1640	French	48	10	3000	12T	0T	—	0T	—	Tortuga	200	0	L of Marque	Pinnace, Finn.
1640	Spanish	60	6	1000	10T	0T	—	0T	—	La Vega	200	0	Notitle	Pinnace
1640	Dutch	20	6	8000	20T	25T	—	0T	—	Trinidad	200	0	Notitle	Cargo Fluyt
1660	English	40	8	2000	14T	0T	—	0T	—	Port Royale	200	0	L of Marque	Sloop
1660	French	48	8	1000	13T	0T	—	0T	—	Leogane	200	0	L of Marque	Sloop
1680	Spanish	60	6	1000	10T	0T	—	0T	—	Caracas	200	0	Notitle	Pinnace
1680	Dutch	40	6	2000	20T	0T	—	0T	—	Curacao	200	0	L of Marque	Sloop
1680	English	56	8	1000	12T	0T	—	0T	—	Nassau	200	0	Notitle	Sloop
1680	French	48	8	1000	13T	0T	—	0T	—	Tortuga	200	0	L of Marque	Sloop
1680	Spanish	44	8	2000	12T	0T	—	0T	—	San Juan	200	0	Ensign	Sloop
1680	Dutch	40	8	4000	15T	15T	—	0T	—	Curacao	200	0	Notitle	Sloop



Forgotten Realms. Hallot már valaki erről a sorozatról? Az SSI valamikor, néhány évvel ezelőtt a *Pool of Radiance*-szal nyitotta meg a sort. Pár hintet mi is ejtettünk róla a CoV 12-ben. A sor a *Curse of Azure Bonds*-szal folytatódott, erről a CoV 8-ban olvashattunk. Ezután következett a *Secret of the Silver Blades*, melyhez kaptatok egy adag térképet is a CoV 16-ban. Az első kettőhöz még volt egy pár tipp a CoV 20/21-ben is. Következzék most a sorozat negyedik részének ici-pici ismertetője, térképekkel illusztrálva.

CoV Adventour rovatában bővebben általános információkat szerepjátékokhoz. Nos, a CoVboy-hoz hasonló szerepekkel rendelkezők számára először is egy rövid áttekintést adunk arról, milyen információk ismeretére van szükség ahhoz, hogy valaki egy SSI-féle játékkal el is tudjon kezdeni játszani (**Csupa fül vagyok!** — CoVboy).

Szóval ezekben a játékokban egy csapatot kell összeverbúválni. Egy csapat mindig karakterekből áll. Ez idáig nem hinnénk, hogy meglepő lenne.

Mi az a karakter? Tulajdonságok jellemzik, valamint, hogy főképpen mihez ért, s milyen fajból való.

A tulajdonságok általában:

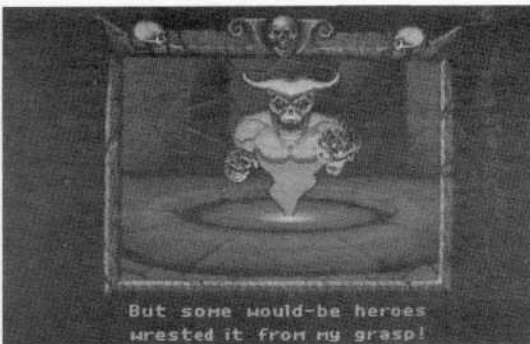
- STR** - erő - ütés ereje, sebzése, cipelési súly
- INT** - ész - maximális varázslatszám, gyors felfogás
- WIS** - bölcsesség - agytámadás elleni védekezés
- DEX** - ügyesség - védekezés, reflex



Ebben a játékban már igazi profi hősök vagyunk, s ez kihat a karakterszerkesztésre és a játékra egyaránt. Nagyon szuper, hogy egy berhelés nélküli harcos lehet úgy 135 HP-s is, a tolvajok meg mind 16. szintűek, ha újat kezdünk (**Má' bocsánat bácsikák, de mi az a HP, Hewlett Packard? — CoVboy**).

Csatlakozunk az előttünk szólóhoz. Nagyon sok levelet kaptunk, akik azt kérték tőlünk, ugyan írjunk már a





But some would-be heroes
wrested it from my grasp!



As punishment, I bound them to my
followers to assist in the conquest of
these realms.

CON - egészség, életerő + HP, sokk és feltámasztás túlélése
CHA - vonzerő - meggyőző képesség (a **POD**-ban)

Minden tulajdonság értéke általában 3-18-ig terjed, de lehet 19 is, ha valami pluszt kapott egy faj miatt, vagy erős varázslatoknál a 18-as erő megnőhet 22-esre is.

A karakter osztályok:

Fighter - harcos (STR). Itt van még egy % is az erőben 18-nál, a max. a 00, a min. 01. Általában kétszer támadhatnak egy körben.

Thief - tolvaj (DEX)

Magic-User - varázsló (INT)

Cleric - pap (WIS)

Paladin - lovag (csakis az erkölcsös lovag értendő itt) - Harcos + Pap (CHA)

Ranger - kőszá, vándor harcos, de az íjat szereti, kevésbé erős, de okosabb

Druid - akármí, ami csak TRUE NEUTRAL-nál lehet, s a játék során csak varázslatfajtákból vannak ilyen típusúak.

A karakter fajok:

HUMAN - ezek mi vagyunk

ELF - tünde

HALF-ELF - féltünde

HALFLING - félszerzet, hobbit

DWARF - törp(e)

GNOME - gnóm

Hobbit, törpe, gnóm lehet pl. tolvaj-harcos keverék.

A tündék ügyesebbek, de százalékban gyengébbek. A féltündék egy kicsit gyengébbek csak az embernél. A törpök nagyon rondák, s 1%-kal gyengébbek, de +1 CHA. A gnómok és a hobbitok ugyan csúnyábbak, de egészségesebbek, a gnómok ügyesebbek is, a hobbitok pedig tolvaj-képességekben jártasak. A legjobb mindenhol az ember. A nők mindenhol gyengébbek (az intelligenciáról nem is beszélve!), s nem is adnak pluszt, csak valózatosságot a csapatban (**Ennek a mondatnak minden szavát beigazolta az élet is, bocs Zita! — CoVboy**).

Hogy szerkesszünk karaktert?

Általában a faj és az osztály kiválasztása után választunk jellemet. Egyes fajoknál van osztálymegkötés is, de ezt mindenki látni fogja, pl. hobbit nem lehet varázsló.

Jellemek:

LAWFUL - törvényes

NEUTRAL - semleges

CHAOTIC - törvénytelen

GOOD - na, ezt nem mondjuk meg

EVIL - gonosz

Jó, ha a legtöbb **LAWFUL NEUTRAL** vagy **NEUTRAL GOOD**, esetleg **TRUE NEUTRAL** (valódi semleges) vagy **LAWFUL GOOD** (tök rendes). Egyes osztályoknál lesz megkötés, akkor csak azokat fogja kiírni, ami lehetséges.

A tulajdonságok, az osztály és a faj alapján fogja kiszámolni a jellemzőket.

A jellemzők:

HP - Hit point, sebzéspon, mennyi sebzést bír még ki
AC - Armour Class, védettségi szint, ez függ még a nálunk lévő tárgyaktól is.

THACO - találatpont

Encumbrance - megterhelhetőség, a nála lévő tárgyaktól és pénztől függ

Movement - mozgáspont egy körben

Damage - sebzés találat esetén (x+y(+varázslattal))

Ezt követően megadja az **EXPERIENCE POINT**-ot és egy **LEVEL**-t. Az EP csatában, jötttben, helyes döntésben nő, s ha kellő mennyiséget elért, akkor **LEVEL**-t (szintet) léphet, így megnő egy két jellemzője s néha tulajdonsága is. Varázslóknál, papoknál csak meghatározott szinttel lehet egy-két dolgot varázsolni.

A megfelelő ikonnal beállíthatjuk, hogy nézzen ki a karakterünk, milyen fegyver legyen nála stb.. Ezt természetesen lehet változtatni játék közben is.

Most tekintsük át a tárgyakat:

A cipelendő/cipelő dolgok több csoportba oszthatók:

PéNZ:

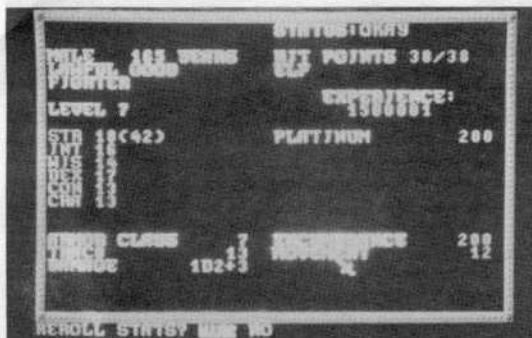
Platinum (1 db - 1kg) - 5 arany;

Gold (talán még van ilyen, de a többi olcsóbb - réz, ezüst, elektrum kimaradt);

Gem - Drágakő, az árát a boltos határozza meg. 50-300 PI;

Jewelry - Ékszer, szintén a boltos ad árat rá. 400-2000 PI;

Ezek a karakterlapon (**VIEW**-en belül) vannak kijelzeve.

**Fegyverek:**

Ez igen fontos. Vannak korlátozások osztályonként.

Harcos: —

Tolvaj: hosszú/rövid kard, bunkó, tör, dobonyil, parittyá

Pap: csak tompa, buzogány, láncos buzogány, FLAIL stb.

Varázsló: tör, bot, dobonyil, gerely (ez nem biztos)

Jó sok van belőlük, csak párat sorolunk fel:

BASTARD SWORD - lamer kard (félresikerült)

BATTLE AXE - csatabárd

BROAD SWORD - pallas

COMPOSITE LONG BOW - jobb, mint a LONG BOW

COMPOSITE SHORT BOW - jobb, mint a SHORT BOW

DAGGER - tör, dobható

DART - dobonyil, csak dobható

FINE LONG BOW - (a legjobb íjtéle)

FLAIL - nincs magyar megfelelője, sok kis szöges buzogány fejfel, amik láncra vannak fűzve

HEAVY CROSSBOW - számszerjé, de nehezebb, s erősebb, mint a LIGHT CROSSBOW

JAVELIN - gerely

LIGHT CROSSBOW - számszerjé, QUARREL is kell

LONG BOW - nagy íj (hosszú)

LONG SWORD - hosszú kard

MACE - buzogány

MORNING STAR - láncos buzogány

PIKE - lándzsa

SCIMITAR - findzsa (görbe kard)

SHORT BOW - kis íj (rövid) - nyíl (ARROW) kell bele

SHORT SWORD - rövid kard

SLING - parittyá, töltettel (BOLT)

TWO-HANDED SWORD - kétkezes kard

WAND OF ... MAGIC MISSILE, ICE STORM, FIRE-BALL, LIGHTNING lásd varázslatok

Páncélok, védelem (AC csökkentő):

BRACERS - csuklóvédő — AC 4, AC 6 fajtákkal

HELM - sisak - AC=AC-1

SHIELD - pajzs — AC=AC-1

MAIL-ek:

BANDED - pikkelyes bőring/bőrpáncél

CHAIN - láncing

LEATHER - bőring/bőrpáncél

PLATE - lemezing/nehéz páncéltart

RING - gyűrűs bőring/bőrpáncél

Ruhák (nincs sok értelme):

BELT - öv

BOOTS - csizma

CLOAK - köpeny (vagy palást)

RING - gyűrű (nem varázslatos!)

ROBE - csuha vagy köpönyeg

Egyéb tárgyak:

BOULDER - kő

DIAMOND - nem tudod, hogy mit jelent?

EMERALD - zafír

GEM - drágakő (itt is!)

JEWELRY - drágakő

MIRROR - tükör

RUBY - rubin

Varázsdolgok:

Minden tárgy után ha van egy + és egy szám, akkor az általában megnöveli a tárgyra jellemző dolgokat vagy az AC-t. Pl.: LONG SWORD + 3 —> AC=AC-3 (de változtathatja a damage-t és a thAC0-t is); vagy SHIELD + 2 —> AC=AC-2

Egyéb fajták:

EYES OF CHARMING - bővölés szemei (lásd CHARM varázslat)

GAUNTLETS OF OGRE POWER - erő + stb.

JAVELIN OF LIGHTNING - villámot szór (lásd LIGHTNING BOLT varázslat)

POTION OF ... - SPEED, EXTRA HEALTH, HEALTH MOVEMENT-et növeli, HP-t különböző mértékekben

RING OF COLD RESISTANCE - véd a hidegtől

RING OF ELECTRICITY - véd a LIGHTNING-től, LB-től

RING OF FIRE RESISTANCE - véd a tűztől

RING OF INVISIBILITY - láthatatlanná tesz

RING OF PROTECTION +x - AC=AC-x

RING OF WIZARDRY - véd a varázslatoktól (agytámadás)

SILVER - ez ugyan nem varázs, de mintha varázslat pluszos lenne

Varázslatok:

Nem jelöljük külön a MAGIC-USER, DRUID és a CLERIC varázslatokat, s csak pár érdekesebbet jelölünk.

Detect Magic; Read; Find Traps - érzékelés

Bless; Prayer - isteni segítség (áldás, ima)

Enlarge/Reduce; Strength; Haste - tulajdonság növelése

Curse/Remove; Curse/Bestow; Curse - átkok (eltávolítása)

Cure/ Cause/ Light/ Serious/ Critical Wounds/Disease/Blindness - sebek/betegség/vakság eltávolítása, okozása

Charm Person/Monster / Mass Charm - ellenfél átáll hozzánk

Invisibility *10° Radius; Mass Invisibility - láthatatlanság

Minor/Globe Of Invulnerability - sérthetlenség

Confusion; Stick to Snakes; Otto' Irr. Dance; Fear - agytámadás, zavarás
 Sleep; Silence 15' Radius; Power Word Stun; Hold Person - bénítás, altatás
 Mind Blank; Ray of Enfeeblement; Feeblemind - agytámadás, felejtetés
 Poison; Slow Poison; Neutralize Poison - mérég (hatástalanítás)
 Disintegrate; Destroy; Slay Living; Power Word Kill; Death Spell - elpusztító varázatok
 Prot. from Evil/Good/Normal Missiles *10° Radius; Resist Fire; Dispel Evil; Dispel Magic - védelmi varázatok
 Flesh to Stone; Stone to Flesh - kővéválás (gyógyítása)
 Restoration; Heal; Raise Dead; Resurrection - gyógyítás (erős)
 Shield; Iron Skin; Fire Shield (Flame type: fire, cold) - védelem, AC
 Energy Drain - szintszívás
 Dimension Door - ugrás varázslóval (hibás)
 Mirror Image - védelem varázslóval
 Monster summoning - 4 óriás baziliszkus idézése
 Blade Barrier; Cloud Kill - támadóvarázs, helybenmarad
 Fire Touch; Faerie Fire; Burning Hands; Magic Missile; Lightning Bolt; Meteor Swarm, Cone Of Cold; Fireball; Delayed Blast Fireball; Ice Storm - támadóvarázs, az összes csak egyszeri használatra

Fontosabbak jellemzők:

BLADE BARRIER - legjobb álló varázslat
 BLESS - megáld; nő a thAC0/Damage/AC
 CHARM - ha valaki átáll hozzánk, azt nem kell megölni!
 CONFUSION - megzavarodik; elmenekül/nem támad/mindenkire/saját emberre támad
 CURSE - megátkoz; csökkennek a fent említett dolgok
 DELAYED BLAST FBALL - legjobb robbanóvarázslat, nagy hatáskör, sok HP
 FIRE SHIELD - tűz/fagyvarázs ellen
 HASTE - sebesség növelése
 HEAL — majdnem teljes gyógyítás, csak 1-2 HP-val kevesebb
 HOLD PERSON - bénít, s ilyenkor kicsi ütés elég a halálhoz; a POWER WORD... dolgok: majdnem biztos, hogy sikerülnek
 LIGHTNING BOLT - ha valakit etalál, nem áll meg, hanem megy tovább még kb. 8-10 lépést a célzás irányába; falakról visszaverődik
 MIRROR IMAGE - először a tükörképeket kell szétvagdossni vagy meg kell találni (szerencsével) az igazit
 RAISE DEAD - hulla felélesztése
 REMOVE CURSE - ha egy tárgy meg van átkozva, s felpróbálta valaki, akkor az nem tudja többé levenni, ezt lehet ezzel megszüntetni
 RESTORATION - szintszívás visszaállítás
 SLOW POISON - mérég hatását késlelteti

Van olyan varázs is, amellyel egy körben több célt is be lehet állítani;

INDULHATUNK CSATÁZNI!

Ha mi jövünk, akkor megjelenik egy menü:
 MOVE / AIM / (TURN) / (CAST) / USE / (BANDAGE) / DELAY / GUARD / QUICK / DONE

Most tekintsük át az egyes menüpontokat.

MOVE: Mozogni lehet a megadott MOVEMENT pontig, egy átlós lépés néha 1, néha 2 pontot vesz el. Ha valamelyik ellenfélnek nekimegyünk és kézitusához való fegyver van nálunk, akkor meg is támadja.

AIM: Nem kézitusához való fegyvernél (pl. ij) itt lehet becélózni és meglőni az ellenfelet. Megjelenik egy újabb menü:

NEXT / PREVIOUS / MANUAL / (TARGET) / CENTER / EXIT
NEXT, PREV. - következő/előző ellenfélre megy
MANUAL - kézíleg lehet beállítani; ha oda lóhet, akkor EXIT mellett TARGET is lesz
TARGET - puff, odalőni!
CENTER - középre hozza a becélzottat
EXIT - ...

TURN: Ha pappal/lovaggal vagyunk, akkor az élőholtakat nyugalomba helyezhetjük vele (ha elég magas a szintünk, meg elég ügyesek vagyunk). Vigyázat az élőholt papoknak van TURN DEAD opciójuk, amellyel — bár ők csak egy élő — elküldenek minket a másvilágra. Ekkor Gone-ok leszünk (lásd később).

CAST: Varázsolhatunk, ha olyan karakterrel lépünk.
USE: A tárgylistánál használunk valamilyen eszközt, vagy kicseréljük a kezünkben lévő dologgal.

BANDAGE: Ha van egy eléggé megvert társunk (tehát eszméletlenül vagy halottra), akkor ezzel bekötözük, s ő nem fog meghalni; sőt, lehet, hogy eszméletlenül lesz a haldoklóból.

DELAY: Egy másik karakterrel lépünk a csapatból, ezzel várunk.

GUARD: Ha elfogyott a lépésünk, de nem tudtunk ütni, akkor ezzel őrt fog állni, és a közelébe menő ellenfelet megcsapokja.

QUICK: Átadjuk a gépket a vezérlést egy körig.

DONE: Nem akarunk semmit se csinálni vele.

A sebek, melyeket kaphatunk (adhatunk):

- Sima HP csökkenés normál fegyvertől - Ez megteszi minden mezei ellenfelen, de pár extrán csak varázsfegyver foghat. Van olyan szörny is, amin csak ilyen fog.
- HP csökkenés tűzvarázstól - Gólemet ne üssünk vele, s vigyázzunk a robbanóvarázsoknál, hogy ne kerüljünk bele.
- Sérülés hidegvarázstól — Van néhány amelyik immunis rá, de az ritka.
- Sérülés elektromostól - Van néhány amelyik immunis rá, de az ritka (MINION of BANE, BIT OF MOANDER)
- Sérülés Blade Barrier varázstól - Figyeljünk rá, mert igen sokat vesz el Meteor Swarmtól. Ugyanaz, mint a tűzvarázslat, de rövidebb hatósugarú, s közelebbre lehet csak célozni, de több lövedéket is lő egy varázslatnál, s erősebben sebez.

- HP csökkenés betegségtől, méregtől - Időnként eltávolított meghatározott mennyiségű HP-t, addig, amíg el nem távolítjuk, vagy ha méreg, akkor meg nem szüntetjük, illetve lelassítjuk.

Egész test ellen irányuló támadások:

- **Szintszívás** - Élőhalottak szokták, ez megegyezik azzal, amikor energiát vagy vért szívnak el tőlünk.
- **CHARM** - Szinte sosem használják, s nehezen is sikerülhetne az ellenfélnek, de nekünk azért hasznos lehet.
- **Illúzió** (pl. STICKS TO SNAKES) - Elrohan az illető (FLEE), s nem akar tovább harcolni.
- **Hipnózis** - Elalszunk (SLEEP), SILENCE 15° R., STUN (bénítás), HOLD PERSON. Ekkor jobb, ha körülvesszük az emberünket, hogy az ellenfél ne ühessen bele, mert így igen kevés HP-t bír csak el.
- **Zavarás:** FEAR (félelem), OTTO'S IRR., DANCE (olyasmi, mint a CONFUS.); CONFUSION; Nem sokat lehet ellene tenni, de elég eredményesen használható dolgok.
- **Agytörés:** FEEBLEMIND, meg ilyesmi. Nem nagyon akarták még emberünk ellen alkalmazni. S mi sem vizont.
- **Halálvarázskok** - POWER WORD KILL: biztos halál, de szerencsére idáig nem próbálták rajtunk stb... Itt SLAINED felírt jelenik meg általában a KILLED helyett; - A DISINTEGR.: felosztja a manust, de eléggé ritkán sikerül (az ellenfélnek).
- **Kővéváltás** - A STONE TO FLESH az ellenszere; BITS OF MOANDER: a nagyok tehetik vagy mi. Nincs sok haszna számunkra, csak poén.
- **Paralízálás** - Persze ez is bénítás, de itt nemcsak a csata végéig marad béna, s gyakrabban sikerül.

Karakterállapotok:

- **Unconsc.** - Eszméletlen. HP-je 0-tól —> 10 HP-ig terjed. Nem harcol, s nem is üt, de hamar meghalhat (elvérezhet).
- **Dying** - Haldoklik. Kb. ugyanaz, mint az előző, csak itt már igen rossz bórben lehet.
- **Dead** - Raise Dead, vagy Drop Char/Remove Char segíthet csak rajta...
- **Gone** - Remove Char/Drop Char. Szegény, de rossz lehet neki egyedül egy másik dimenzióban, másik világban. Persze nem mehetünk utána, nem tudjuk hova került. Csont se maradt. Hogy mi fog kerülni a koporsóba, az rejtély. TURN DEAD vagy DISINTEGRATE okozza.
- **Petrified** - Nyugodtabb ember lett belőle, de keményebb is lett az ökle. Viszont benuit, szóval nem tudjuk használni csatában sem (azaz kővévált).
- **Paralized** - Benuit, egy idő múlva normális lesz.
- **Megöregedett** - Az Elixir of Youth az ellenszere. Amolyan szintcsökkenéssel is járhat.

Van több is, de ezek, amik általában előfordulnak.

ELLENFELEK

(az adatok NOVICE szintre vonatkoznak)

Élőholtak (nagyon sok ilyen fog előfordulni)

Név	HP	AC
Spectre	18	2
Banshee	N/A	N/A
(lehet halálsikolya este)		
Wraith	13	4
Lich	52	0
Dracolich	40	0
(sárkányos lich)		
vámpír sima	20	1
(nem fog a vámpírokon nyíl)		
vámpír mage	20	1
vámpír thief	15	1
vámpír cleric	29	1
Giant Zombie	20	4
Wight	11	5
Skeleton	2	?
Death Tyrant	37	0
(Hulla-beholder)		

Emberfajták

Név	HP	AC
Vaasan warrior	61	0
Mage	22	1
Rogue	23	3
Master thief	39	0
Evil Knight	40	-3
Swordsman	34	0
Black C. Mage	28	0
FK. Assassin	37	1
Banite Cleric	30	1
Red Mage	28	2
Dark Lord	N/A	N/A
Moander Cultist	36	2
Evil Champion	41	1
Dark Warrior	40	2
Drow	?	?
Champion	N/A	N/A
Wizard	38	0
Priest	N/A	N/A
Priestess	N/A	N/A
Sorcerer	N/A	N/A
Sorceress	37	1
Raksasha	16	-4
(Fireball, LBolt, Ice Storm; tűzállóak, varázsolnak)		
Rajah	30	-5
Rukh	30	-5
Mah(arajah)	58	-5

Elemek

Név	HP	AC
Earth (föld)	36	2
Tűz	36	2
(Az AC-n persze nem sokat ront egy)		

Óriások		
Név	HP	AC
Hegy shaman	26	4
Felhó	N/A	N/A
Shaman	36	2
Mage	38	1
Tűz	41	1
Shaman (Hold Person varázslatok)	27	3
Mage (Fireball varázslatok)	29	2
Ettin	22	3

Sárkányok		
Név	HP	AC
Red (tűz)	44	-1
Blue (zárlatos)	40	2
Green (méreg)	36	2
Black (sav)	32	3
White (gorenje kivezetés)	28	3

mindegyik igen erős félelmet vált ki, tudnak tüzet, savat, fagyot okádni szintől változóan;

Egyéb rosszak (kardélre-hányini valók):		
Név	HP	AC
Ogre	11	5
Shaman	20	2
Mage (Shield)	20	2
Otyugh	18	3
Greater	31	0
Neo	27	0
Carrion Crawler	7	3
- Bit of Moander kicsi (bénit)	31	0
nagy zöld (kővédermeszt, bénit)	36	0
nagy vörös (kővédermeszt, bénit)	40	0
- Minions of Bane (ezeket nyíllal)		
kék (megráz ugyanannyival, mint amennyit ráütöttünk)	22	2
vörös		
fekete		
- Beholder	37	0
- Elder Orb (több varázslat —> Arcame)	37	0

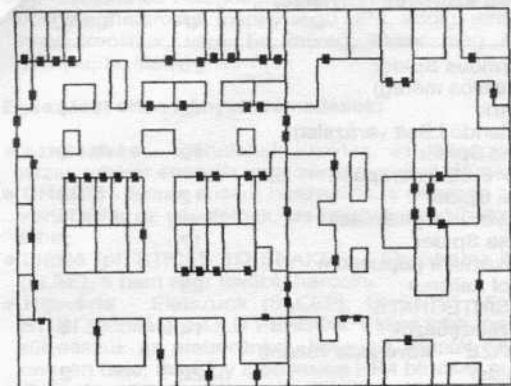
Egyéb szörnyek		
Név	HP	AC
- Pókok		
Giant Spider (Halálos méreg)	12	4

Egyéb szörnyek (folytatás)		
Név	HP	AC
Enormous Spider (Halálos méreg)	20	1
Electric (állandó LBolt varázslat)	12	4
Stone Spider	12	4
Kőévált a harapása		
Gaze Spider	12	4
Kőévált a pillantása		
Phase Spider	17	7
Kőévált a papucsom		
Pet of Kalistes	29	-1
DISINTEGRATE		
- Baziliszkusok (GAZE — kővé akar váltani)	14	4
Greater (ilyet idézhetünk is)	22	2
Dracolisk (+ savat okád)	18	3
- Margoyle	13	2
Greater	27	0
- Iron Golem (csak varázsfegyver, varázslat nem)	40	3
Large (bár LBolt lelassítja, de tűzvarázs meggyógyítja)	60	0
- Egyebek		
Purple Worm (halálos mérgű harapás)	34	6
Meduse (GAZE)	13	5
Umber Hulk (GAZE)	23	2
Salamander (tűzálló, mert abból való)	21	3
Walking Trees	27	0
Bulette	20	-2
Pyrosnake	10	5
Cryo snake (jön belőle a cüg)	10	5
Gnt Cockatrice	22	3
Poison. Snake	N/A	N/A

Ennyi áttekintés után éppen ideje lenne rátérni magára a **POD**-ra. Kezdeként ismerkedjünk meg a legfontosabb helyszínekkel és azok koordinátaival.

PHLAN (vagy mi a neve a kezdeti városnak)

1. rész (kezdet)	
03-02,01	Temple of Sune
04-07,02	Training Hall
11,01	Passenger Dock
13,02	Cloister of Tyr (nem engednek be)
11,07-08	Városháza
12,11	Sunrise Inn
07,14	Temple of Gond
03-04,10	Temple of Tempus
0,12-11	Parkside Gate —> kettesbe

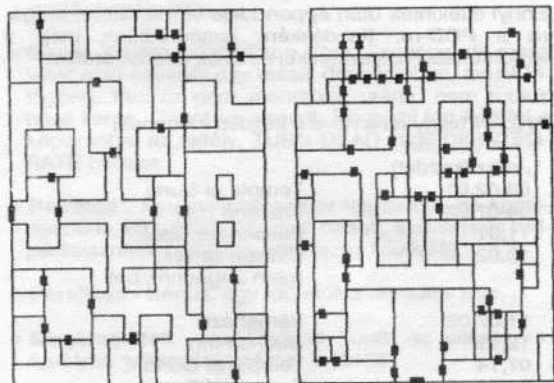


2. rész (park után)

00,04	Kuto's Gate
03,03	?
10,07	Fine Clothing
14,07	Valhegen Park
09,03	Smithy's Choice
01,13	Troll Toss Tavern
04,10	Bowyer's Supply
03,13	Spendthrift Inn
08,14	Lakeside Inn
14,13	Ohlo's mystic devices
15,12-11	Parkside Gate
00,09	

Itt van a fenyegetett család, épp fenyegetik őket azal, hogy ha nem fenyegetik meg magukat, akkor már nem is lesznek fenyegetett család, s hiába fenyegetik a hősöket, hogy újból megfenyegetik őket, nem fognak a fenyegetett, illetve akkor már csak kevésbé fenyegetett családnak segíteni. Ha valaki nem jött volna rá ebből, itt egy pár fekete mágust meg fehér-sárkányt kell levágni (hiába, az ellentétek vonzzák egymást).

Silver Cave (Start-tól északkeletre)



02,06	Kérdő óriás
01,00	Skeleton, Spectre támadás
05,03	Vaasan támadása
09,00	4 HGiant; Infó
	a megszerzendő tárgyakról
10,02	Ide a talizmánt kell hozni
14,01	Vaasan támadása
11,04	Ékszer, lángoló szélű kereszt
09,05	Csendes terem
04,12	Lindewood staff
01,11	Vámpírok t.
03,14	Kincs
07,14	Oakroot staff + Föld Elemek
14,11	Vaasan t.
14,15	Föld E. t.
14,08	Betömni a lyukakat (Vaasan)

Stockade Kimarr

07,15	Ogrek és óriások t.
02,11	Sasha egyik óre segít, beáll
07,07	Drow-ok
03,11	Ogre-ok vacsoráznak
03,02	Felirat szekrényen
06,04	Kimarr keletre van
10,03	Drow (duma : Kimarr fél)
05,10	2 fogoly, ogre örökkel
	(szabadítsuk ki a foglyokat)
05,07	Terítő az asztalon,
	a cuccok alatta átkozottak
01,08	Ember (tanácsot ad)
09,05	Quil + Kimarr itt van

Small Stockade (előzőtől nyugatra, kicsi, nem jelzett)
Keletre van a kapitány. Megkér, hogy segítsük a sárkányok ellen. Majd csata a sárkányok ellen.



Xroads (nem jelzett, északon)

Óriások őrzik az útkereszteződést, és ki akarnak rabolni egy kereskedőt, de megöljük az óriásokat, s megkapjuk a kulcsot a storeroom-ban lévő kincsekhez (el vannak dugva).

Small Hut

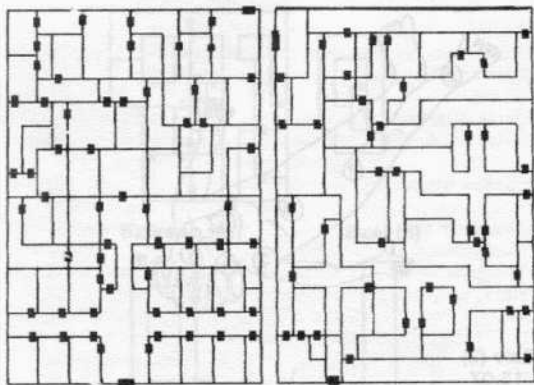
A déli teremben ember -> kérdez: válasz: SENKINEK (NO ONE) sem vagyunk szolgálatában ellenben megbök.

Északi teremben: Bane jelle;

Small Family-yard: menj be a terembe

Dragonhorn Garp

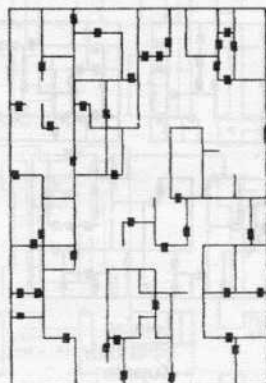
07,15	Bejárat (TALK)
05,14	órszoba: LG Iron Golem +
	Ogre (mage is)
09,14	mint előbb
11,13	déire, északra: Keep Out!
	Private! (belépés -> csata)
13,13	mint a 11,13
03,13	mint a 11,13
01,13	mint a 11,13
05,10	FK Assassin-ek
	(erősítés is jön)
07,09	Véres csata óriás <-> ettin;
	Ettin nyer-> Ettin t.



- 09,08 Tavern (meglopnak)
 09,10 CGiant t.
 14,08 Konyha (nincs értelme, megdobálnak)
 07,05 Sámán hivat
 15,06 Otyugh-ok t.
 03,04 Fújtató hang, ajtócsapódás
 03,06 óriás + ogre
 (Challenge their auth.)
 05,00 Ogre, óriás t.
 03,02 sárkányok
 11,01 Ogre sámán + csata.
 Ogre (mage, sámán is) + óriás t.
 15,00 Átjáró
 03,11 Forgató
 02,15 Keleti fal: Passes out and Focus (rejtett ajtó) keletre
 05,12 Szörnyek ajánlata
 07,15 keletre —> varázsút
 13,12 FGiant-ok, figyelmeztetés
 10,12 HGiant-ok elrejtenek tárgyat
 07,13 Rest-hely
 06,10 Kérik HGiant-ok, hogy nyugatra menjünk
 04,02 Kilazult kő — DK-i fal
 03,06 YES —> beomlás
 12,07 Forgató
 15,08 Teleport 11,6-ra
 07,07 Teleport 11,6-ra
 13,09 Assassin-ek
 10,10 Assassin-ek ebédője
 10,04 FGiant örök
 04,04 Pókok
 06,03 Forgató
 07,01 Rest-hely
 13,02 Rest-hely
 15,01 Illúziófal északra (csak oda)
 09,00 UMBER HULK t.
 02,00 Meduse t.
 04,00 Illúziófal délre (csak oda)
 02,03 Kérdés: YES — REFUSE
 02,05 örök, FGiant Mage: királynő
 00,02 Sárkányok

Ruins of Myth

- 15,04 Bejárat
 13,06 Valami nehezett délre cipeltek
 09,15 Rakshasa energiaszivás -> Rakshasa t.
 06,13 Poros padló, Rest-hely
 03,14 Templom (oltárral)
 02,09 Nacacia elkeseredik
 08,04 Raks. t.
 12,01 Ex-oltár
 14,01 Raks. t.
 15,09 Bejárat —> Archery (fegyverek)
 15,11 nem lehet bemenni
 14,14 Bent: baziliszkus, medúza
 03,10 Spectre + tünde páncél (ne vedd el - +EPoint)
 04,06 Detect Magic
 05,01 Tyrantaraxus —> Dispel Evil —> csata: sok Raks. t.
 04,04 Mássz át (climb over)

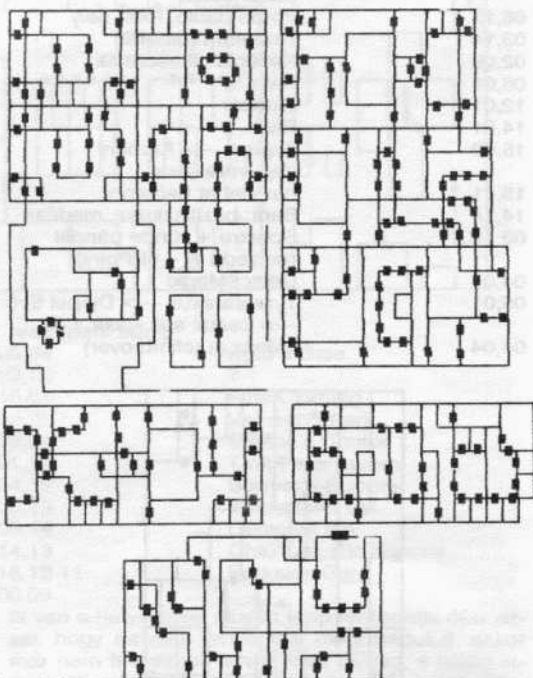


Red Tower (Marcus tornya)

- Kint:**
 02,13 Főbejárat —> sok pók t.
 08,12 Titkos bejárat
 04,12 Raktár —> phlani katonák
Bent:
 03,11 Fekete kéz + tenyér
 07,10 Lejárat
 04,10 Feljárat
Level 0
 09,00 Feljárat
 11,14 14 Harcos
 13,13 Papi tanítás
 14,00 Rest-hely
 13,10 Örök
 11,19 'OVER HERE' - 'Ide!'
 Egy hang mondja
 10,09 Shal - harcosnő csatlakozik
Level 2
 10,00 Feljárat
Level 3
 05,06 Drow csapat
 07,07 Rest-hely
 02,04 Lejárat

03,02
04,00
06,00

Moander-ek t.
Otyugh-ok t.
Feljárat



Level 5

10,04
15,05
04,02
07,02
02,00
10,00

Lejárat
Rest-hely
Kupola
Hulla
Rest-hely
Feljárat

Level 7

01,07
06,09
10,09
11,05

14 Harcos
Varázslók jönnek két oldalról
Maze of Archs
Feljárat

Level 8

10,10
06,12
07,12
00,10
03,11

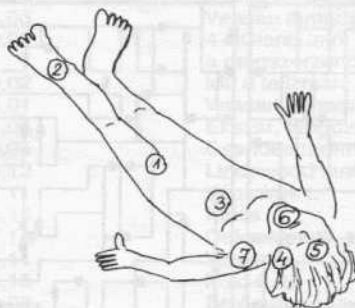
Otyugh Hadsereg t.
Oltár — vámpir t.
Kincs
Rest-hely
Csapatok/Feljárat (varázsajtó)

Thorne

00,13
04,15
04,13
10,13
15,08
12,07
08,06
07,06
04,07

Teleport vissza a Limbóba
Foglyok
Foglyok cuccai
Raizel, a tolvaj
A végzet kürtje megszólal
Megint megszólal, D-re kincs
Öregember Ki-Rint keresi
Kincs keletre
Thorne

Moander dimenziója



Szív (3)

15,07
09,07
07,04
11,09

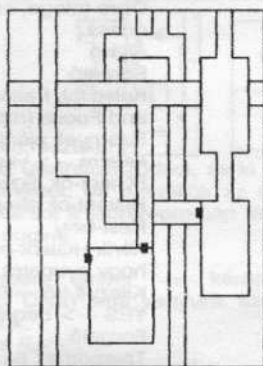
Sokszor jön ide a Vigyázó

Egy kerek szövetdarab
szájszerű nyílással
Bőségszaru (Cornucatiopia)
Sok arany (bazi nehéz —>
MOVEMENT pont 4-re
mindenkinek)
Fegyverkészítő
szerszámokról infó a szájtól

11,01

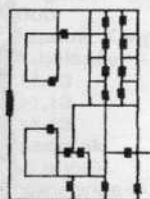
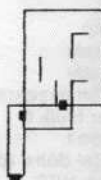
18,03

Ad egy STAFF SLING-et, és valami abszolút ha-
szontalant gagyog Tanetal-ról (este átharapja a tor-
kodat, noha nappal békénhagy).

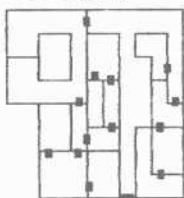


Agy (5)

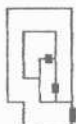
Kertészek (2)



Vállseb (7)



Remete (4)



Szívseb (3)



Száj (6)



Zhentil Vára (Zhentil's Keep)

Város

Belépésnél 50 PI-t kérnek, válasszuk az utolsó előtti, vagy ha a tolvajnak jó a beszélőkéje, akkor a 2. szót.
 01,12 Boltos
 02,12 Házaló, egy MACE +4-et kínál 10 GEM-ért cserébe
 05,09 Fegyverárus
 10,09 Bane temploma (téged úgyis kikergetnek innen)
 13,13 Varázsbolt (biztos olcsó volt a telek ilyen koor-ral)

15,14

Egy fickó kikérdez, hogy Bane ellensége vagy-e, ha igent mondasz, elmond egy titkos járatot, meg egy térképet ad.

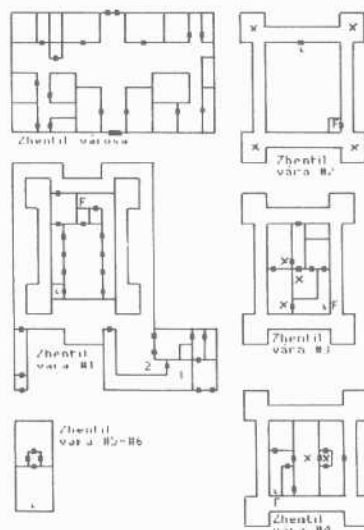
12,14

Kocsmá

Térképek:

Baloldalon egymás alatt: város, vár#1, vár #5-6;

Jobboldalon egymás alatt: vár#2, vár#3, vár#4



Mulmaster városa

13,00 Bolt
 03,04 Banite-k templomba mennek
 01,06 Valaki fel akar bérelni, de előtte az arénába kell menni
 07,04 Aréna bejárata
 05,04 First Justicar (valamilyen tisztviselő), innen is be lehet jutni az arénába
 13,05 Fogadó
 14,05 Bane temploma

Mulmaster pincéje

00,03 Kijárat a felszínre
 05,10 Fut egy rab: Arcame gyilkosságát tervez! (ne kövesd)
 01,14 Rabnő: szabadítsd ki a társát
 04,15 Lord Arcame követője: GEM-eket kapsz, ha elmész
 10,13 Haldokló rab (ezt kellett volna kiszabadítani...)
 10,01 A Halott Csarnoka (csata sok élőhulltal)
 14,05 Kijárat a felszínre
 11,04 Bejárat a labirintusba
 12,08 Északra van a kijárat a labirintusból, elvisz a 14,09-be
 11,14 Arcame
 11,15 Arcame kincseskamrája (itt van egy Eyes of Charming)
 06,00 —> 06,09

1: Ha nálad van a Horn of Doom, akkor sárkányok támadnak meg

2: Ha nálad van a a kristálygyűrű, akkor pókokkal kell csatáznod

3: Ökölbe zárt kéz, de Bane talizmánja kinyitja a kezét és továbbmehetsz

4: Átjáró a Sötét Phlanba (sötétség tava)

Vár-előtere

Pár RED-MAGE kérdezzet, feleld nekik az igazat Adót kérnek (fő*10 GEM)

10 lich átkutat (ha van nálad nagyhatalmú tárgy, megtámadnak)

Kocsikapu (bezárva), Lift (lezárva)

Drow-ok óvőhelye #1 (előtérből lefele)

01,01 Úritik a rabszolgás-szekereket, pókok és sok drow támad

04,08

Csicsás kocsi, drow hercegi-páré, pénzt lehet szerezni, ha túsúl ejtjük őket, na meg persze egy buszt a repülőterre, és egy repülőgépet sofőrrel, Makóig benzinnel.

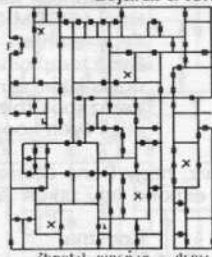
01,10

Traned, egy hobbit magas-szintű tolvaj (csatlakozik)

08,13

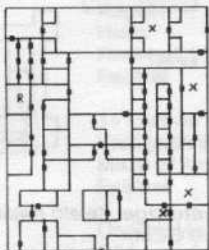
Drow barakk

- 09,14 Drow-ok rejtőznek
 07,03 Drow főpapnő + zheniliek
 13,09
 Drow rabszolgák, Traned-et lelővik a rejtőzködő drow-ok, de felgyógyíthatjuk, s utána ottmaradhat, hogy a rabszolgákat kivezesse
 07,14 Lejárát a templom előterébe

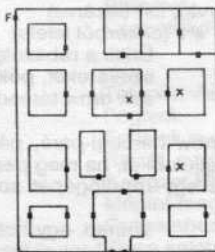


Templom előtere

- 12,01 Gólem, a vasmedál megállíthatja
 09,06 Szertartás, pókot Pet of Kalistes-szé alakítanának
 07,09 Rejtett örök
 00,01 Csapda (ha lenéz, elvakítja egy villámlás)
 13,01 Sötétség kútja, fényesség kivonatát tegyél bele
 02,13 Silk adta medállal az örök továbbengednek
 03,14 Vasmedál a gölem ellen
 07,13 Silk (YES-t neki)
 11,11 Rabok, Silk kinyitja az ajtajukat
 14,10 Fényesség kivonata
 14,05 Alkimisták kiszedik egy rabszolga lelkét, de az még dumálhat is nekünk



Templom

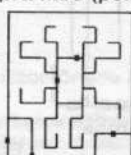
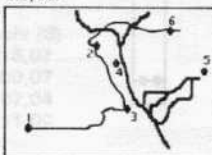


- 12,10 Rabszolgák kiszabadítása, harc —> EXP pontok
 09,10
 Órákulum, egy journal-t megad, aminek a tartalmára később rákérdez, szóval valami védelem.
 08,06
 Drow-szertartás, nagy harc, majd csomó teleport (városok krátereire és egy a Kalistes síkjára visz)

Kalistes síkja:

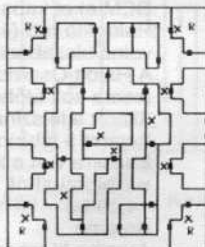
Romváros (1)

- 07,04 Teleport vissza a Limbóra, amikor ideérkezel, egy hang fenyeget, s harcolnod kell egy csomó pókkal
 05,02 Rejtett kard (pókhálóban)



A teszt háza (2)

- 13,05 Dridereket kiszabadítani —> tanácsot ad mint a 13,05-nél mint a 13,05-nél mint a 13,05-nél
 13,10 Egy tálban egy amulett (WARD) van, ez megvéd a pókoktól; Ha odaérsz eltűnik; Itt a titkos átjáró a teszt folyosójába
 02,05 Áttörni a falat
 02,10 Félelem érzése —> PUSH FORWARD
 11,03 Tűzfal —> menj tovább
 09,14 Kérdés, válasz: BANE
 10,14 Török + amulett
 11,11 Előrébb lépések hangja, ott van Shest meg egy dolog
 04,06
 07,04
 07,14
 07,08



Pókhálós város (3)

- 09,01 Gubó —> kinyitni —> kard
 08,07 Harc
 08,08 Háló. Ha bemászol egy csomó pók le fog támadni

Pókhálós város (4)

- 00,01 Csomagocska (fegyver)
 03,08 Gubó —> törpék csontjai lógnak ki a gubóból

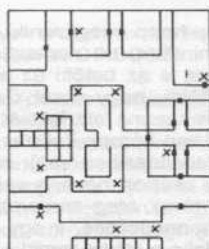
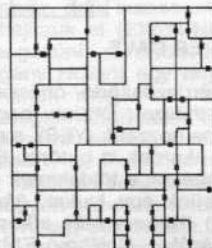
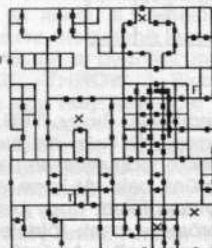
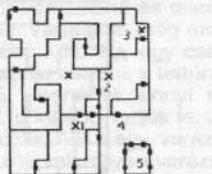
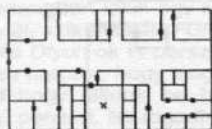
- 05,06 Storm Harpgrim, egy törpe,
aki az elrabolt barátnőjét
keresi (Artát)
- 02,09 Friss ázás (SING → csata;
DIG → üres)
Harc

Pókhálós város (5)

- 06,05 Drider: Ismeri Kalistes
templomát
Gubó → harc
Harc

Pókhálós város (6)

- 05,02 Zsebtolvaj drow gyerekek
Harc
- 03,04 Lyuk (YES válasz)
01,02 Átjáró a hetesbe (előtér
Kalistes rezidenciájába)



Kalistes lakása (8)

Sötét Phlan

A térkép ugyanaz, mint a normál phlan-ié
13,00 Ide érkezünk, csata
drow-okkal, akik Sashát

viszik

- 05,03 Csata
01,02 Porphrys Cadorna esküszik
Sashával (Gothmenes az
anti-pap) csata
02,06 Park → tele van Walking
Tree-kkel
12,14 Vámpírok mauzóleumot
építenek → csata
12,11 Fogadó: csapos
→ REST - pihenni, ne tegyük
→ INFO - nem ad semmi infót
→ FIGHT - egyet lehet csatázni
09,06 Vámpírok, akik a városi
kincstárat őrzik, csata
00,04 Kuto kapujából itt a vasfalhoz
juthatunk

Gothmenes palotája

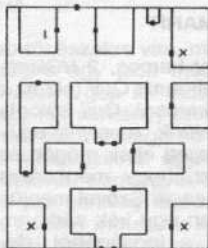
12 sárkány (3 dracólich, 3 vörös, 3 kék, 3 fekete) /
Minions of Bane-hegyek / Beholder barlang /
Raksasha trükk

Ennyi helyszíni információ után induljunk is el. Kezdjük Phlan-ban: PHLAN

Ha megérkeztünk, akkor menjünk is el rögtön a *Troll Toss Tavern*-be, s verjük el az *ettin*-eket, mire kapunk egy halom drágakövet. Ebből vásárolhatunk pár jó kis cuccot. Amúgy nem kell megjedni, ha valaki meghal, csak legalább egy élje itt túl, mert a templomokban ingyen gyógyítanak, s támasztanak fel. Rest-elni meg az *inn*-ekben (fogadóknak) lehet. Ha megvan már a kívánt felszerelés (az *Ohyo's mystic d.*-ban varázsszerköket lehet kapni, bár igencsak drágán), akkor gyérünk el a Városházára. Menjünk be az északi terembe, ahol *Sasha* vár minket, a szokásos fiatal nő. Elmondja, hogy eléggé alapos munkát végeztünk a múlt alkalommal, szóval nincs sok küldetése, azaz csak egy. El kéne kísérni őt meg a hadseregét egy útra. Miután elváltattuk, azt mondja, hogy Kuto Kapujánál (*Kuto's Gate*) fog várni minket. Menjünk be még az oldalsó könyvtárba, ahol ugyan nem a mindig is kedves könyvtárosnői fogad, hanem egy kalapos pali. Vele majd még találkozunk, s itt nem is mond semmi fontosat. El lehet menni még a jövendőmondóhoz, aki egy kis ellenszolgálatásért elmond egy szokásos zavaros mesét. Na, most már mehetünk Tharba a hadsereggel.

Kalistes lakásának előtere (7)

- 13,06 Itt egy drow aki segít a tervedben (mutat egy képet egy táblán, mint valami kristálygömbben)
- 13,03 Erős ajtó, nem tudod betörni
- 02,01 Arta, akit a törp társunk keres
- 05,10 Scrollók
- 01,07 Kaja, de ne edd meg



Kalistes előtere (7)

Kalistes lakása

- 05,01 Női rabszolgák
09,01 Férfi rabszolgák
12,09 Csata
02,06

Kalistes tojásai. Kend szét őket a falon (DESTROY),
mire Kalistes is idejön, s le kell csapnod

Egyszer csak, hipp-hopp megjelenik egy hatalmas esőfelhő. Eltakar mindent, de nemsokára felhangzik *Bane* érces baritonja, s az betölti az egész kócerájt. Persze elkezd blöffölni, hogy most ő mindent meg mindenkit legyőz és uralma alá hajt a hadnagyaik segítségével. Ebből van három: *Kalistes* (pókok a kedvenceik), *Tanetal* (*Moander*-ben van), meg *Gothmens* (ez lehet, hogy egy csoport neve, s valami kétszeres többszámúba van téve). Meg emberei elvernek mindenkit. Hatalmas mennydörgés, s egy halom meteor össze-vissza szabdalja a földet, majd kiönt egy tó is, meg sok eső is esik, egyszerűen igen rossz a helyzet.

Ahhoz, hogy helyreállítsuk az előző állapotokat, szükségünk lesz 4 tárgyra, az erő tárgyaira. Ezek:

Végzet kürtje (**HORN OF DOOM**)

Kristálygyűrű (**CRYSTAL RING**)

Bane talizmánja (**TALISMAN OF BANE**)

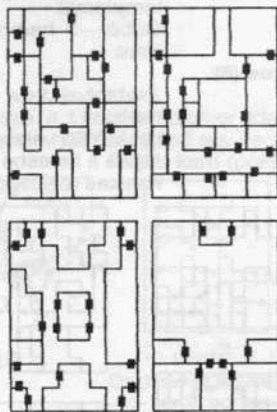
Bane kristálya (**BANE CRYSTAL**)

Hármat a három pártfogolt hordoz magánál, egyet meg egy sárkánykirály, szóval az egész csak egy sétáloppnak is felfogható vakáció.

1. hely: TEMPLOM

Vissza kell állítani a rendet az elfoglalt templomban. Van órjárat is, ami *SWORDSMAN*-ból és *BANITE CLERIC*-ekből áll. Először menjünk be, előre (a két oldalon nincs semmi érdekes). Idebent valaki feljut a lépcsőre, lehet követni, de nem lesz semmi érdekes. Ahol most állunk, a bejárat 2. szint, két lépcsőt és egy falírkát tartalmaz. Az egyik lépcső fel, a másik lefelé vezet. A falírka egy fekete kezét ábrázol, s csak akkor lehet lekaparni a falról, ha végigvittük ezt a helyszínt. Először is menjünk fel. Itt van 4 fátyla, amit meg kéne gyújtani, de azokat csak speciális tűzzel lehet lángra lobbantani. Van még egy harang, amit ha meghúzzunk, akkor jön egy *banshee* és azzal fenyeget, hogy megbánjuk, ha ilyet teszünk még egyszer. Azért is húzzuk meg. Megint jön, s üzeni, hogy ha valamelyik őrut megint meg találja ezt a kötelet húzni, hát esküszik, hogy megöli. Húúúúzd meg! Most már teljesen felírt az agyvíze (ha van egy női szellemnek ilyen), s rántkátmad, de előtte sikolt egyet, ami egy halálvarázs. Majd meg kell vele küzdeni. Utána menjünk a helyszín északi részén lévő vámpír-lebujba, s ott irtsuk ki az egész kócerájt. Itt nincs több dolgnak, menjünk le. Megint le, az 1. szintre. Keressük meg a lejáratot. Bár itt is van pár extra móka, pl. az ebédlőben vannak felhalmozva a templomi kincsek (ne vegyünk belőle!), s egy pali a konyha legészakibb csücskében, akit ne pofozzunk fel, hanem hallgassuk meg inkább motyogásait, mert ha megpofozzuk, azonnal meghal. A vízeskancsóban van egy zöld trutyi is, amit inkább ne igyunk meg. Inkább menjünk le a 0. szintre, az alsósrba. Itt van 5 animált hulla, aki most nem rántkátmad, hanem inkább infót ad, mert őket jó lélek mozgatja. Van itt még egy kriptá, ahova menjünk be, s ott találunk egy kevésbé kontrozott lovag-szellemet, aki segítséget kér tőlünk, de előbb letesztel, hogy megfelelőek vagyunk-e. Ez gyakorlatilag 2 tesztből áll: 1. **egy-két Fődelem**, s ha levertük őket, akkor lesz belőlük egy cserép-edény, amit vegyünk fel, mert a megtisztulás edénye. 2. **pár Tüzelem**, ezekből meg a szellem tüze lesz, s beszállnak az edénybe. Menjünk tovább, majd ott ad egy lámpát, amivel meggyújthatjuk fent a fátylakat, s utána

meg kell húzni a harangot. Van itt még pár cucc is. Menjünk innen ki, de mielőtt kilépnénk a kriptából, menjünk oda az oltárhoz, s ott válasszuk a 3. lehetőséget, s így egy áldozat-szerűséget mutattunk be az istenkéjének. Ja, a lovag szelleme meg végre felmehet a mennyekbe. Tegyük amit mondtott, de szaporán, majd menjünk le a 2. szintre, s itt meg is gyógyítanak minket. Itt is lesz tehát egy templom.



SILVER CAVE

A kérdezősködő óriásnak mondjuk, hogy YES, az *Ezüsthölgyet* jöttünk meglátogatni. Ő *Vala*, aki csatlakozna hozzánk (YES), s elmondja, hogy *vaasan* harcson akarnak itt betörni. Segítsünk neki. Az kéne venni a hatalmat a földelemek irányítása felett, hogy betömhessünk egy lyukat. (*Vala* öröme csak földelemek jók?) (**Nekem más elképzelésem volt a lyuk tömkődéséről — CoVboy**) Ehhez kell egy égő kereszt, egy talizmán és egy tölgyfapot, valamint még kell egy *Lindewood staff* is. Ezután keletre kell menni, s ott elmenni egy nagy lyukhoz, ahol éppen áttörni akarnak a *vaasan*-ok. *Vala* feltartja őket, s addig betömjük a lyukat, de pár ájtutott, s azokkal meg kell küzdeni. Találkozunk még élőholtakkal is (*Spectre*), illetve a kriptában vámpirokkal is, Na meg *vaasan*-okkal és földelemekkel is meg kell küzdenünk.

STOCKADE KIMARR

Órjárat: 6 *HGiant* harcos, 2 *HGiant* sámán Itt *Sasha*-t kell kiszabadítani, s azt *Quil* (aki az ogre nyelv szerzője is) segít megkeresni. *Quil* különböző varázsüzetekkel beszél velünk, amelyek egy idő után elhalványulnak. Ezek rejtett ajtók mögött és közelében szoktak lenni. Ahhoz, hogy megkeressük *Quil*-t, abban *Sasha* egyik óre segít. Szóval menjünk el *Kimarr*-ig, aki a végső csatában egy kék sárkánnyá változik. Ekkor *Quil* megszökik a fogságából, de rántkátmad még *Kimarr* pár óre is (**Nem tudtam, hogy a svéd váltópénz is lehet ilyen kegyetlen! — CoVboy**). Majd *Sasha* meglesz, s ennek a helyszínnek is vége. Amúgy *Kimarr* az óriásokat és ogre-okat uralma alatt tartott egy varázslattal, amit *Quil* megszüntetett ugyan már, de az csak azt jelenti, hogy nem lesz több óriás rabszolgája.

DRAGONHORN GARP

Először el kell jutni egy *ogre-sámán*-ig, aki a városban embereket keres, s mindenki a kegyeiért verseng, amit gyilkolással lehet elérni. A *Private!* feliratú szobákban nincs semmi érdekes, csak sok hulla-jelölt. A kocsmában, ahol meglophatnak, először követeljük a pénzünket (**DEMAND MONEY**), majd öljük meg, bár ekkor órák fognak jönni. Utána nem biztos, hogy megöljük a pénzünket, de ezt akkor el kell ismételnünk 1-szer, 2-szer. Menjünk be egy *Inn*-be, s ott azt mondja nekünk egy pali, hogy ha megöljük a felhőóriásokat, akkor bebizonyítjuk a sámánnak, hogy mi rátermettek vagyunk. Menjünk el hozzá, s ő meleg varázslatokkal fogad minket (úgy 14 HP minusz mindenkin), majd megtámad egy halom *ogre*-val együtt. Győzzük le őt, majd keressünk egy átjárót egy barlangba.

A barlangban lakik egy *FGiant* varázslónő és testőrei, katonái, akik másféle *FGiant*-ok. Vannak itt még medúzák és *Otyuh*-ok is persze. Néha küld egy-egy csapat *FGiant* harcost, hogy megköszönje nekünk a tettünket, majd hogy álljunk be hozzá katonának ennyi meg ennyi pénzért. Ne fogadjuk el, s inkább verjük le. Jusunk el a varázslónőhöz. Közben lesz egy varázslút, ahova ha belépünk, megérezzük valamilyen varázslatnak az illatát, s végtelennek tűnik az út. Viszont 4 óránként megjelenik egy csontváz, amit kutassunk át, vegyük fel a gyűrűjét majd hajtsuk el (**EXAMINE...-TAKE...-THROW...**). Ekkor megszűnik a varázs. Lesz még egy hely, ahol pár szegény *HGiant* egy tárgyat rejt el, amikor belépünk. Kérjük meg őket, hogy mutassák meg, mi az, majd megkérjük minket, hogy segítsünk (**DEMAND, YES**). Menjünk utánuk, s amikor megpróbálnak egy követ kiszedni, az kilazul, s rájuk omlik a tető, mi viszont még idejében kimenekülünk. Hát sorry értük. Amikor már nagyon közelébe értünk a varázslónőnek, akkor lesz megint egy előcsapata, s ők felajánlanak egy halom pénzt, ha csatlakozunk a varázslónőhöz. Ne tegyük (**REFUSE**). Öljük meg őket, menjünk délre, majd az ott lévő sereget is likvidáljuk, azután kövessük a folyosót a kijáratig, ahol sárkányokkal kell megküzdenünk. Kaszaboljuk le őket is, aztán kifelé.

SÁRKÁNY-BARLANG (AERIA) —> QUEST FOR HORN OF DOOM

Ez *Dragonhorn-gap*-tól északra van, menjünk fel az ottlévő kis folyócskán, s egy picit mozduljunk keletre, majd akkor észreveszi a gép is. Induljunk el északra (útközben jöhet egy-két sárkány, érdemes őket megölni, mert akkor nem halunk meg), ott lesz 6 ajtó, 2 keletre, 2 nyugatra. Mindegyiknél egy-egy sárkányfajta van, a vörös kivételével. Mindegyik lakosztály végén van egy-egy kulcs pár sárkány társaságában, amiket érdemes felvenni. Ezután induljunk el az északi ajtók felé, ahol már kiderül, hogy ezt a lebujt egy fekete-kőrű varázsló vezeti, s szabadidejét drakolicek készítésével tölti, akik erősebbek, mint a sárkányok éltükben. Intézzük el gyorsan ezt a fickót (útközben 1-2 *zheniti*-i varázslóval is összeakasztjuk a bajuszunkat), majd meglátunk egy teleportot is, amibe belépve persze *Eliminester* fogad minket, s innen egy *Aerie* nevű helyre mehetünk tovább, de előtte megismerkedhetünk az

új teremtménnyel, a drakolicecse (micsoda öröm!).
THORNE —> HORN OF DOOM

Amint kilépünk (persze megint tárgyak nélkül), újból csatázhatunk. Menjünk el a foglyokhoz, szabadítsuk ki őket, vegyük be a csapatba *Raziel*-t, a tolvajt, keressünk egy-két vörös-sárkányt (bagatell), s meg is kapjuk a **Végzet Kürtjét**, ami természetesen *Gah-Iser* tülke, amit nekünk a megjelent *Ki-Rin* szelleme mond el. Most már ki is mehetünk. Akinek így nem világos, hogy mi történt, annak elmondjuk: Ez a *Thorne* megszerezte ezt a kürtöt, amit 3-szor megfújva egy háborút indítana el a sárkányokkal az élén. Ezt tudta *Ki-Rin* is, aki meg akarta ezt akadályozni, de mivel ő nem volt ilyen csodás és irtóan intelligens hős, mint mi, nem sikerült neki.



MYTH ROMJAI

Itt egy *Nacacia* nevű tünde kér segítséget, ugyanis nagyon rossz dolgok esnek meg manapság *Myth* romjai közt. Nagyon idegesíti őt pl., hogy egy csomó fa eltűnt a helyéről, elkezdett járkalni, s mindig ijesztgeti a szerencsétlen látogatókat, s így már igen rosszul megy neki az üzlet is. Azt is mondogatják, hogy *Tyrantharaxus*-t fel akarják éleszteni. Ezen a helyen baziliszkusokkal raksashákkal, medúzakkal és mozgó fákkal kell megküzdenünk. A baziliszkusok órárszerűen támadnak minket. Kutassuk végig az összes raksasháts helyet.

A raksashák olyat csinálnak, hogy a *myth*-i lovakok közül párat elkapdosnak, s egy gömbbel kiszedik az életenergiájukat. Emiatt az egyik helyen *Nacacia* is kétségbe esik, ekkor válasszuk a 2. lehetőséget, nyugtassuk meg. Keressük meg a főtemplomot, s ott először **DISPEL EVIL**, amikor megjelenik *Tyrantharaxus*, majd öljük meg a raksashákat.

Ezután még kincsért át lehet kutatni a lyukakat, de számítsunk arra, hogy némelyik lyukba való bemászásunk ránk omolhat néhány kő, s komoly sebet is okozhat. A tünde hullát hagyjuk békén. Ezzel vége ennek a helyszínnek is, *Nacacia* megköszöni segítségünket, és megígéri, hogy majd a legújabb nagylemezükbe befoglalják nemes tetteinket. Hát ez tényleg nagyszerű!

VÖRÖS TORONY —> PRE-TALISMAN OF BANE

Kint: menjünk be, lehetőleg az oldalsó bejáraton.



Bent: Menjünk el a fekete tenyérig, s ott ha valaki akar, kaphat sebesülést. Először hazudjunk (LIE), odajön Marcus a „telefonhoz”, s rájön, hogy átvettük, ha várunk rá (WAIT). Na mindegy, keressük meg a *phlan*-i harcosokat, akik azt mondják, hogy *Shal*-t keresik, meg a varázsló nővérét. Segítsünk nekik. Menjünk először le, szabadítsuk ki *Shal*-t, majd menjünk fel a legtetefjére, a 7-8. szintre. Mindig a feljárókat keressük meg.

3. szint: Drowk, TALK YES NO

5. szint: Kupola (Dome). Itt éjféle sötétség van, majd láthatjuk, amint egy fekete tenyérben egy vörös pont jelenik meg, azaz egyezséget kötött Marcus és Bane. Ezután MOVE. Itt baromi hideg van, s egy-két HP-t le is vesz, szóval előtte CAST RESIST COLD. Menjünk egy bent lévő termébe, s ott lesz egy hulla. Van nála egy gyűrű, 2 gerely meg egy kétkézes kard.

6. szint: Itt ad pár nevet: VAST DORMANT, TANETAT —> GLABREM

7. szint: Amikor két oldalról jönnek varázslók, MOVE-oljuk magunkat, s ugorjunk 06,08-ba, ott WAIT-eljünk. A Maze of Archs-ba bekerül pár *Otyugh*, s ha ők feljutnak, akkor tudnak erősítést kérni.

8. szint: Menjünk be a varázsajtón, majd itt lesz egy elég nehéz hely. Elmonjuk a teendőket:

Ei kell pusztítani a *Black Circle* tagjait, akik egy barakkban laknak, s általában bent alszanak. Ezek ellenlébasai a *Red Mage*-ek. Van egy trükk is egy helyen, ahol ki lehet hallgatni 2 *RMage* párbeszédjét. Az egyik mondja a társának: „Ha meg akar támadni (gondoljuk itt egy *BCircle* tagról van szó), akkor kopogj 3-szor az ajtómon, és mondd, hogy RED”. Várjuk meg míg elmennek, s tegyük ezt. Híhi, bentről egész fura hangok jönnek. Azután intézzük el a bent maradtakat is. Keressük fel a templomokat, s öljünk meg ott mindenkit. Menjünk vissza a 8. szintre s ott is ha találunk ellenséggel teli oltárt/templomot, akkor támadjuk meg őket. Van egy nagy templom, sok ellenféllel, ide bejuthatunk, de csak egyszer érdemes ott harcolni, mert elég sokan vannak. Keressünk fel egy vonuló *Moander* darabka (*Bits of Moander*) csapatot, hallgatózzunk (LISTEN), majd öljük meg őket is. Ha mindent megcsináltunk, keressünk fel egy helyet, ahol egy kísértet van, s megkérdez minket, hogy hogyan is hívhat. Tök mindegy, hogy mit mondunk. Utána elmegy, hogy fogadhat-e minket. Ha tönkretettük Marcus pár tervét,

azaz mindent jól csináltunk, akkor azt mondja, hogy Marcus már vár, de ha nem, akkor nem is enged be, s kéri, hogy menjünk el. Ha ekkor nem megyünk el, akkor ránk uszít egy csomó kis fenevadat (gy.k. kutya), s azokkal meg sem lehet küzdeni, de ők leveznek lépésenként 1-2 HP-t, amíg be nem menekülünk egy zárt helyre. Ha bemehetünk hozzá, akkor meg kell vele küzdeni, és persze pár másik órével. Vigyázat, mert egy MIRROR IMAGE-t varázsolt, s többször kell megütni, mire eltalálható lesz. Ha legyőztük, keressük meg *Petra*-t, *Shal* nővérét, a varázslónt, aki kémkedett ott. Ekkor elkezd a torony leomlani, s a nagy templomban lévő oltárhoz kell menni (amiből idáig gusztustalan ... folyt), s ugorjunk rá. Elrejt minket *Eliminaster*-hez, akivel a könyvtárban is találkozunk, s aki megkért minket a Birodalom megmentésére. A kalapos pali üdvözlí *Shal*-t meg *Petra*-t, s azoknak csinál egy kötelet, hogy visszaereshedhessenek a Birodalomba. Mi, ha akarunk, elmehetünk *Moander* testére, aki egy ipse városméretű hullája, s ahol *Taneta* is található, meg egy csomó dolog. *Elimin* ad pár segítséget, pl. lehet nála tárgyakat lepakolni, mert ha másik dimenzióba lépünk, akkor elvesznek a varázstárgyaink. Gyógyít is, de most inkább induljunk *Moander*-re.

MOANDER

Lábon: *Moander* papok azt szeretnék, hogy engedelmeskedjünk nekik. Hagyjuk magunkat, de amikor egy gépet hoznak, ellenkezzünk. Majd keressünk fel minden zugot, szabadítsuk ki a rabokat, s menjünk ki a sebből. Miután a rabok átvették az irányítást a seb felett, lehet REST-elni is.

Szemből az agyban: *Black Circle* varázslók. Kutassuk fel gépeiket, s lessük ki belőlük a látomásokat, majd romboljuk szét őket, ha lehet.

Fülben: Menjünk be a spirál legbelsejébe, s ott keressük meg a remetét, aki ad egy tanácsot, hogy *Aethwaef*-t nyugatra keressük tőle. Lehet nála TRAIN-elni is és ad asszem páncélt is. Persze REST is lehetséges.

Száj: *Moander* egyet bőfikél vagy kilélegzik, de mi innen nem tudunk bekerülni a szívéig.

A vállnál lévő sebben: Egy pali megkér minket, hogy segítsünk neki megtisztítani a lakhelyét, és cserébe ő ad nekünk varázslótyótt, amivel bejuthatunk a szívbe. Segítsünk. Járjunk végig mindent, s irtsunk ki minden ellenfelet (lesz *Bits of Moander*, *Minion of Bane*, *Moander Cultist*, *Fire* és *Earth Elemental* meg tán még *Iron Golem* is). Ha kész vagyunk, megjön a fickó, s adja amit ígért, meg pár extra cuccot. Most már mehetünk a szívecskenkébe.

Mély seb a felső (jobb) kéztől balra: Innen lehet bejutni a szívbe. Először meg kell gyengíteni pár fröcsivel a csodaleányból a szövetet, majd már át is lehet vágni. Háromféle helyre kerülhetünk. Bal oldali főér fent/lent; Jobb oldali főér fent.

Szív: -> TALISMAN OF BANE: Meg kell először szoknunk a szívekben való mászkálást. Próbáljunk izomszövetekben járni fóképp. Ha érben kell mászni, vigyázzunk. Ha LUB-ot hallunk, akkor elvisz a vér sodrása a gyűjtőérben, ha DUB-ot, akkor a verőérben. A bal kamra legfelső bal sarkában van egy hely, ahol nem érvényesül a vér sodrása. Időnként kellemetlen dolgok történhetnek:

megjelenik *Tanetal & Co.* és jobbik esetben elintéz pár ottlévő katonát, rosszabbik esetben meg ránröhhög. Ekkor nevéssünk vissza (**LAUGH ALONG**), s így nem mindig fog megtámadni. Láthatjuk még a bennünket megelőző hadsereg maradványait is. Van pár csontváz is elszórva. Megtámadhatnak még egyéb szörnycsapatok is: *Iron Golem + Bits of Moander*. *Tanetal* csapatára vigyázzunk, nehéztük: kb. 4 *Large Iron Golem*, 4 *Moander Cultist*, jó pár *Fire Elemental*, *Bits of Moander*-ek és még maga *Tanetal* (sokkarú rókapofájú). Először keressük fel a Vigyázót (*Watcher*), aki nem más, mint *Aethaweg*. Meg kell menteni, ki kell szabadítani egy szövegetből, mert beragadt. Jótett helyébe jót várunk, s ad is egy adag italt, amitől leesnek a belépéskor rákragadt parazitákat, amik lassították mozgásunkat (**YES**). Elmondja még, hogy *Tanetal* a bal kamrában van. Keressük meg a szájas szöveget, s etessük meg, majd gyömöszöljük be egy zsákba (T-F-K). Vegyük fel az aranyat is, majd menjünk el a bal pitvar fölé, ahol ad egy infót a száj, hogy a jobb pitvar körül látott fegyverkészítő szerzőmokat, amik alkalmasak lehetnek *Tanetal* ellen. Fel lehet még venni a bőségszarut is, de irtó súlyos. A bal kamrában tényleg megtalálható *Tanetal*, de amint megtámadnánk, feleml egy jogart, s minket kiönt a vér. Viszont a jobb pitvar környékén nem találunk sehol szerzőmokat, illetve az egész szív területén sem, ezért ezt a küldetést még nem tudtuk teljesen kilőni. A játék végéhez persze szükséges a kis talizmán, de ezt a hiányt egy kis trükkkel el tudjuk intézni. Most szálljunk le *Moander*-ről, s menjünk vissza a Birodalomba (a teleport mindig ott lesz, amihez egy kötélen kell felmászni a toronytól).

PHLAN #2

Kiderül, hogy *Phlan* a föld alá került, s elérni a vörös toronytól lehet. Menjünk be, s induljunk el a városába, ahol *Shal* elmondja, hogy egy-két ellenfél betört a városba, s intézzük el őket. Elmondja még azt is, hogy *Sashá-t* elrabolták, s gonosszá lett. Az ellenfelet üzzük ki: menjünk a *Kuto Kapuja* alatti 2. házba (3 méző széles), s ott küzdjünk meg a varázslókkal. Ezután a család, amit terrorizáltak, megköszöni nekünk, a gyerekek meg megkérnek minket, hogy mutassuk meg a fegyvereinket, mert felnőtkorukban ők is ilyen szeretnének lenni.

Szirup, csöpp-csöpp. Hát úgy látszik előbb-utóbb minden sorozatból valami szappan-opera lesz, ha a 3. szám után még próbálkoznak. Tényleg, egész jó ötlet lenne a *Forgotten Realms*-ből teleregényt csinálni, pl. *Phlan-i Phamillák* néven. Nem kéne sok lényeg, csak hogy a szomszéd *Air Servant*-ja elcsábította az *Earth Elemental*-ünket, aki pedig már el volt jegyezve egy helyes kis *Large Iron Golem*-mel, s azt hazudta inkább neki, hogy a rége eltűnt anyját (egy *Carrion Crawler*-t) kereste. Amikor erre rájött a *Lg Iron Golem*, a tűzbe vetette magát, mire kigyógyult a depressziójából, s hálából megcsókolta a rajta segítő *Fire Elemental*-t, de rájatkapta ezen az anyja és... Kész kasszasiker lenne! Amúgy a *Sashá*-ról szóló hír egyelőre nem igaz, ugyanúgy megtalálható *Dragonshorn Gap*-ben, mint azelőtt, de amint átéljük *Sótét Phlan*-ra, *Sasha* is megtalálható lesz ott.

MULMASTER

A kapunál lévő öröket hagyjuk békén (**MOVE ON**), majd térjünk be az 1,6-ba, utána pedig *FIRST JUSTICAR*-hoz, akinél „vezekelhettünk” bűneinkért, mire ő betelepít minket az aréna közepébe, ahol 2 kört végig kell küzdeni, s azután még beszélhetünk is *Arcame*-mel, a város vezetőjével.

Az arénában amúgy 5 környit lehet verekedni:

- 1) 2 fekete sárkány
- 2) 4 vörösféreg + 2 *DISPLACER BEAST*
- 3) 3 szalamandra és 6 *pyrosnake*
- 4) 5 *ogre* és 4 *ettin*
- 5) 4 *CARRION CRAWLER* és 1 *GREATER OTYUGH*

Majd ekkor (ill 2 kör után) jön egy beholder aki levinnie minket *Arcame*-hez. Most játszuk azt, hogy engedjük. Lent menjünk előre és délre amíg csak lehet, s akkor elérjük a termet, ahol *Arcame* kancellárja van, aki jó pénzért egypár küldetést ad.

- 1) Rakjuk meg *Thorne*-t (ha már megcsináltuk, mielőtt kérte volna, nem kapunk érte pénzt, ám így mindegyikért <=250 gem-et kapunk)
- 2) Rakjuk meg *Zhentil*-t
- 3) Hozzuk el *Silk*-et

Induljunk *Zhentil*-ért

ZHENTIL VÁRA

Az elővárosban menjünk el a térképes fickóhoz (15,14), majd induljunk el az általa kijelölt titkos járaton, s így nem kell sem kapuadóit fizetnünk, sem harcolnunk (egy ideig). A vár bejárata előtt viszont egy halom ór van, akiket le kell kapcsolnunk, de viszonylag nem lesz nehéz (kevés a varázstudó köztük). Oda-bent először induljunk felfelé, egészen a 4. szintre, na persze útközben lesz egy-két nézeteltérésünk beholderekkel, sárkányokkal (vagy egy tucatt) meg sok-sok őrral, de ha valaki jól lép akkor csak négyszer kell küzdeni. Szóval a negyedik szinten, ha felvesszük a nyakláncot, akkor egy kristályfal keletkezik körülöttünk, majd *Zhentil* gonoszul elkezd nekünk vicceket mesélni, mire egy kegyelmes hárpia jelenik meg, akit nem ismer fel a vár ura, s erre a hárpia nagyon megharagszik. Az idáigi „*Pizza, pizzát hoztam, kinek lesz?*” felkiáltásokat egy hosszantartó mély morgás váltja fel, s kifejt, hogy minek is idézi az meg a „*Digó-Rigó Pizzaszűtő Szolgálat*” házhozszállító-hárpiaját, aki még azt sem tudja mi a binomális teorema. Majd gyorsan megkéri az egyik csapattagot (mi választhatjuk ki melyiket), hogy ha kitelepőtálja a kristályfalon kívülre, akkor szüntesse meg a varázst (bárki megfelel a célra). Ekkor elkezd üldözni *Zhentil*-t, de az addigra időben elteleportálja magát, s a kőemény pizzákkal már csak a falról szedi le a vakolatot dühében.

A másik lehetőség, hogy kikérüljük a nyakláncot (visszafelé is fel lehet venni), s *Zhentil* szobájában találjuk magunkat, aki épp azon fáradozik, hogy megiddéze a pizzát vacsorára. Mivel mi igen gonoszak vagyunk, ezért kapunk a géptől 3 féle választási lehetőséget:

CHARGE / MAGIC / SHOOT

Az első kettő egy-egy csatát eredményez, majd egy csapatjón keresztül a nyaklánchoz kerülünk, tehát a továbbiakban ugyanaz érvényes, mint feljebb, de ha meglőjük (**SHOOT**), akkor őt ugyan nem, de egy va-

rázkönyvet találunk el, ami felgyullad, s az idézett hárpia is megjelenik, szóval a varázsfalos ökröséget átugorjuk. Most már mehetünk is le, mert *Zhentil-t Arcame* kérésére elintéztük (időközben kaphatunk egy kis sérülést is a leomló tető és téglák miatt).

A teljesített küldetések után megint el kell menni az arénába, átverekedni magunkat legkevesebb 2 körön, s így újból eljuthatunk *Arcame*-hez. A következő küldetés, hogy *Silk*-et el kellene hozni, nem fog menni, de azért vállaljuk el.

Induljunk vissza *Zhentil* várába, de most menjünk inkább lefelé. Itt a pince első szintjén a következő a dolgunk: Keressük meg *Traned*-et, majd menjünk el a rabszolgákhoz, szabadítsuk ki őket, s induljunk le a templom előterébe. Lehet egy kis kincset is szerezni, ha beszállunk a hercegi kocsiába, s túsókként kezeljük a *drow*-okat, amíg pénzt nem adnak. Azután meg le is ölhetjük őket egy kis **EP**-ért.

Előter: Keressük meg *Silk*-et, beszéljünk hozzá (**APPROACH, YES**), vállaljuk el, hogy segítünk neki, cserébe ad majd elég segítséget. Menjünk el a fogdába, verjük le az öröket (2-szer), majd menjünk be egy cellába, ahol a többi hatyú (ugyanis *Silk* egy olyan *drow*, akinek van egy fehér tincs a hajában a sok fekete mellett, s a jelme is jó, és ő egy „hatyú” nevű felszabeditási szervezet vezetője, akit nem kaptak még el). Hamar kiszabadulnak, s *Silk* ad egy-két tanácsot, meg egy medát, amivel egy csoport őt békén fog hagyni. Ha viszont *Arcame* utasításait követnénk, akkor ezeket se kapjuk meg, meg *Silk*-et sem kapjuk el, mert:

- Amikor találkozzunk vele, és harcolni szeretnénk, akkor kisurran mellettünk az ajtón;
- Ha befogadjuk, és el szeretnénk hagyni a szintet, akkor azt mondja, hogy ő nem mehet tovább, s kilép a csapatból;
- Ha meg megöljük/megölik csatában, vagy más hasonló módon ártalmatlanná tesszük, akkor sem fog mindig velünk jönni, s a program azt nem veszi ilyenkor figyelembe, hogy *Silk* milyen borbén is van. Menjünk el az alkímistákhoz, öljük őket halomra, s így megmentettük a rabszolgányait, akit majdnem kivégeztek. Beszél a *drow* alkímista kísérletekről a sötétség kivonatával kapcsolatban, amit egy innen nem messze lévő lötytel lehet semlegesíteni. Szerezük meg a létyót, s bátran induljunk tovább a központi terembe (útközben egy-két őr is rántámad, de ezt ki lehet küszöbölni azzal, hogy ott megyünk át, ahol az örök továbbengednek — nyugatra, lent). Szerezjük meg lent esetleg a vasmedált is, de azért egy darab nagy gölem nem valami világszagotóan nehéz dolog. Bent a központi teremben épp át akarunk alakítani egy pókot *Pet of Kalistes*-szé, s mivel jobb, ha egy **GAZE SPIDER**-rel kell megküdeni, mint egy *Pet of Kalistes*-szel. Ja, meg azonkívül van még pár *drow* is. Menjünk tovább a villámló folyókra (a lenti barakkokban nem érdemes kutatni, szinte csak ellenféllel lehet találkozni). A szinte fel-frissítő sérülések után induljunk el a csapdához. Menjünk át rajta, a következő terembe meg az ajánlott úton menjünk, mert telepörtök vannak benne össze-vissza. A következő pályán már csak egy gölem van, aki a vasmedált látva nem támad, ha békénhagyjuk. Innen továbbhajtva van a medence, teli sötét lötyikével, amibe mi lassú tűzőn tegyünk bele

két deci világos nedűt, három csipet borkósvat, majd ha már elpárolgott belőle a festék, ízles szerint tájaljuk. *Silk* mesél egy rejtett ajtóról is keletre, aminek segítségével eljuthatunk a templomba, de ugyanígy a templomba kerülünk egy másik lejáróval is.

A templom: Amint belépünk erre a szintre, azonnal látjuk, hogy itt valami nagyon fontos dolog van készülőben, és a rabszolgákra is emiatt volt szükségük az árnyéklatos tündékeknek. A pókcsipte rabszolgák sebességsökkenése néha zavarja a *drow*-okat, ezért adnak nekik egy kis szérumot, amivel újból régi formájukban lesznek. Ekkor valamivel könnyebb őket terelni. Szerezzünk egy ilyen szérumot (az alsó, nagy épületben található), majd szabadítsuk fel sora a elnyomott réteget (kezdjük a jobboldali alsókkal). Persze lesznek mérges örök és mérges pókok, mi több: mérgespókok (a mérgesörök már elmentek nyugdíjba). Fent van egy börtön, oda is térjünk be, lehetőleg alulról menjünk be, a legkeletibb épületnél. A baloldali termek felsőbb részeiben egyszer csak, hipp-hopp, egy szempillantás alatt megjelenik *Traned*, s be akar kérkedni a csapatba. Engedjük, mert majd ő viszi el a rabszolgákat. Ha minden megvan, térjünk be az orákulumhoz, aki ad egy infót valami journalról, de hát sajna, ahhoz egy másik orákulum kéne, aki elmondja a journal tartalmát (vagy meg kellene venni a **POD**-ot. Brrr...). Ha belépünk a központi terembe, először egy jót csatázhatunk, majd látunk egy halom telepörtöt. Egy pár a Birodalom különböző részeire visz, a másik meg a *Kalistes* síkjára (ugyanis ez egy pályaudvar). *Traned* beültet az egyik **UN** felirátú szerelvénybe a rabszolgákat, majd elfelejt jegyet kezelni és elindul a szerelvényben az ígéretek földjére, valamelyik vízzel teli kráterbe. A gép által feltett kérdésre a válasz nem ismert. A kérdés viszont igen, a gép megkér minket, hogy emlékezz a orákulum szavaira, gépeljük be a folytatását ennek a mondatnak: „*Védd a hölgyünket és rombold le a (valami 6 betűs)*”. Így sem lesz semmi baj. Ezután hatoljunk be *Kalistes* síkjára, hogy megszerezzük az egyik erőtárgyat, a kristálygyűrűt. Természetesen *Limbó-n Eliminester* fog minket várni.

KALISTES SÍKJA

Itt összesen nyolc épület van, ezek közül ötnek ugyanaz az alaprajza, ezeket nem rajzoltuk meg újra, csak a koordinátákat jelöltük. Amint megérkezünk, *Kalistes* szeme (kivételesen nem egy nagy kocsonyás valami, hanem egy jelképes szem) megró minket, hogy minek jöttünk ide, majd rákondog egy halom pókot, akik éppen jószándékkal közelednek hozzánk. Miután az első hullámot levertük, lépünk félre (na nem úgy), s minél hamarabb induljunk ki az épületből, itt nincs több teendőnk, hacsak valaki nem harcolni vagy fegyvert szerzene akar.

A hármas és az ötös helyeket kihagyhatjuk életünkéből, nem szükséges oda bemenni. A négyesnél csak mindössze annyit a dolgunk, hogy felkeressük a törpét, s megmondjuk neki, hogy segítünk (**GREET, YES**). A kettes számú hely a tesz helyszíne, ahol meg lehet szerzeni egy amuletet a pókok és *drow*-ok ellen (nem mindig fog persze használni, csak egy bizonyos hányadát megszünteti a támadásoknak), meg egy

Shest nevű lamerrel is meg kell küzdeni, s így *Kalistes* fellegylet ránk.

A *drider* fogdák előtt lévő őröket kapcsoljuk le (**AMBUSH**), lehetőleg valami csendesen mozgó karakterrel (tolvaj, herót, tünde), majd szabadítsuk ki az összes *drider* (**Drow+spIDER**), akik segíteni fognak a teszttel kapcsolatban. Ki lehet irtani még a *drow* barakkokat is, ami egész jó muri.

Induljunk el most a teszthez. Először egy titkos ajtó kell felfedezni, majd áttörni egy falat, harcolni *drider*-ek ellen stb. (le van írva a koordinátáknál). Ha megvannak az amulettek, kapunk még egy két +4-es tört is, csak tudnánk, hogy minek. Mehetünk is a 6. helyre, *Kalistes* tornácára, ahol menjünk át az előszobába az 1,4-es koordinátáknál.

Előszoba: Induljunk rögtön a konyhába, ne sokat lafacázzunk a kincsekkel meg a többivel. A konyhában egy *ogre* szakács mellett kuktáskodik *Storm Hargrin* huga, a törpe lány. Harcolni kivételesen nem kell, de van ott egy csapóajtó is, ahova az előkészített, ebédnek szánt rabszolgák esnek le. Mi is elindulhatunk lefelé, mert idefent nincs sok dolgunk, csak harcolhatunk.

Kalistes szobája: Menjünk be sorban minden rabszolgához, nyugtassuk meg őket, s már indulhatunk is *Kalistes* tojótermébe. Menjünk a legnyugatibb részbe középre (teljesen mindegy, hogy fent vagy lent) s verjük szét a tojásokat a falon (**DESTROY**), mire *Kalistes* is megjelenik meg egy-két rosszember, s verjük őket le. Megkapjuk a kristálygyűrűt, majd pedig egy szemtelen ex-rabszolgá magáénak követeli, fenyegetvén minket, hogy nincs egyedül. Az tényleg igaz, hogy nincs egyedül (van egy-két idézett elem), de azért amit ilyen frissen szereztünk meg, azt ne adjuk semmiképp. Ezután már mehetünk is vissza a *Limbó*-ra, onnan pedig a Birodalomba.

MULMASTER újból (és utójára)

Kerülünk *Arcame*-hez a már ismert módon (aréna), de mivel még nem teljesítettük *Silk*-kel kapcsolatos kérésüket (nem is lehet), megkérdi, hogy megtagadjuk-e a feladatot, mondjuk hogy nem, de erre azt mondja, hogy aggasztjuk és harcolhatunk egy jót. Verjük szét a fejt mindenkinék, aki az utunkba akad, s így jussunk el *Arcame*-hez (a labirintusból a kijutás: **NY, D, D, É**, de lehet követni *Minions of Bane*-eket, akik hangos kántálással megmutatják a kivezető utat). Csapjuk le, majd fosszuk ki. Indulhatunk is a végső pályák felé. Itt kell megjegyeznünk, hogy mivel *Bane* talizmánját nem áll módunkban megszerezni, ezért egy kis segédeszköz szükséges, szóval berhelni kéne. Ez embernek egy 5 hónapnyi játék után már nincs sok türelme az olyan pályákon folytatni a játékot, ahol nem tud semmit sem kezdeni, meg már kívülről fújja a koordinátáit. Persze ajánlott a próbálkozás a vállalkozó szelleműeknek, mielőtt elindulnánk *Sötét Phlan*-ba, egy tiszta agy talán több ötlettel rendelkezik.

Menjünk el az átjáró jelzett szobáiba. Az első helyen, egy nagy csapat sárkány támad ránk, mert ők is szeretnék a végzet kürtjét. Utána ugyanez történik, csak a kristálygyűrű miatt, és pókok támadnak meg. Mind-egyiknél egy-egy szobor irányítja ránk a vadakat. Viszont a következő pályán, a legkeletibb részen ott áll

egy bezárt fekete marok, *Bane* jele. Ha nálunk van *Bane* talizmánja és a többi hatalom-tárgya, akkor kinyitlik, s mi mehetünk tovább, ahol az út egy teleportba torkollik. Hopp-hopp, ugorjunk bele, s máris *Limbó*-n találjuk magunkat, ahol *Eliminester* megdicsér minket, hogy jól választott ő hősöket (azazhogy magát dicséri meg ezzel).

Felkészít minket a végső támadásra, s egy anyai csók után elmondja, hogy nézzünk körül, mielőtt átmenénk az úttesten.

SÖTÉT PHLAN

Amint landolunk *Phlan* negatív síkbeli verziójában, egy csapat *drow* asszony tuszkolja kifelé *Sashá*-t, egyelőre ismeretlen okokból. Természetesen mi jó fiúk/lányok vagyunk ezért megverjük a *drow*-okat, de *Sashá*-t már nem kapjuk vissza, őt addig kivitték a teremből. Menjünk mi is ki. Odakinn rengeteg sok szörny van, s a hatalmas tömeg megindult valamerre, de minket is magukkal sodornak. Ja, itt *Sötét Phlan*-ban nehezebben megy a **TURN UNDEAD**.



Az egyik térre visznek, ahol *Cadorna*, az ex-tanács tag igazi *Phlan*-ban (most élőholt itt, *Sötét Phlan*-ban), egy tőle várhatóan is jóval hosszabb beszéd után, s a magukat halálra ünt többi élőholt eltakarítása után elmondja, hogy feleségül szándékozik venni *Sashá*-t. Az esküvő az északnyugati teremben lesz, a ceremóniát pedig *Gothmenes* maga fogja vezetni.

Induljunk el abba a terembe (de persze van időnk, utközben szétverhetjük a városházat, meg a mauzóleum-építkezés kőműves-vámpírjait, valamint a park sétáló fáit is).

Az esküvőn is egy jót verekedhetünk (rögtön támadjunk), és szerencsénk *Gothmenes* egy picit becsicscentett a pezsgőtől és arrébszáll. Ezek után már itt nincs több dolgunk, menjünk ki a *Kuto* Kapujának megfelelő helyre.

GOTHMENES ÉS REZIDENCIÁJA

Nini, ott a vasfal! Vegyük elő a kürtöt, hogy szétrobantsuk (mert *Ki-Rin* is azt mondta), mire *Gothmenes* előjön fenyegetőzve, hogy ne tegyük, mert biztos halál, blablaba. Fújjuk meg, de a gép feltesz egy kérdést, hogy hányszor. Kezdjük el szép egymás után a számokat próbálgatni, de 6-t véletlenül se írjunk be, mert akkor... (akkor még továbbjutunk).

A keletkezett lyukon *Gothmenes* házába kerülünk. Kapcsoljuk be a **SEARCH** módot, mire a gép megkérdezi minket, hogy ki veszi kézbe a három tárgyat. Néha halk pusmogást lehet hallani, de ha kézben van a *Horn of Doom*, akkor meghalljuk a beszélgetést, azaz-hogy *Gothmenes* még nem akar minket megölni a *Minions of Bane* sereggel, mert fontos információnak vagyunk birtokában, s azt ki szeretné csikarni tőlünk.

Ha *Bane* talizmánya is a kezünkben van, akkor megérezzük a titkos járatokat, s menjünk is tovább (teljesen mindegy, hogy a keletin vagy a délin-e).

Odabent egyszer csak megjelenik *Sasha*, meg egy halom *phlan-i* katoná (igazi *phlan-i* katoná-formájúak), majd feltesz egy kérdést, hogy jöttek segíteni, hol van *Eliminester*. Hehe, azt hiszi *Gothmenes*, hogy beugrunk ennek az ócska trükknek. Harcoljunk velük, mire kiderül, hogy a szokásos alakváltó varázst alkalmazta egy csapat raksasha. Van köztük két maharadzsa is, tehát kössük fel magunkat. Ezután menjünk el a beholderekhez, ha van hozzá kedvünk, azután meg induljunk beljebb, az egyes és kettes számokkal jelzett helyeken használjuk amit kell (1: Végzet kürtje, 2: *Bane* talizmánya), majd menjünk be a 4-gyel jelzett szobába. Itt vár *Gothmenes* meg a beholder barátja. *Gothmenes* időközben megtudta hol is van *Eliminester*, s most viccből egy átváltoztatott raksasha jön elénk, aki *Eliminester* formáját viseli. Harcoljunk vele. Utána *Gothmenes* elindul megkeresni a *Limbó-n Elimi-t*, de előtte felhúzza egy órát, ami nagyokat kongva jelzi az időt. *Gothmenes* egy óra múlva jön vissza (1 útés — 1 perc), addig megszereshetjük a kristályát, ami egy fekete tóban van. El lehet intézni az órát, ha egy követ teszünk a mutatóiba, de akkor annyi élőhóttal kell megküzdeni, hogy nem is éri az meg (kb 80 csontváz, 30 medúza, jópár *lich*). Lehet másképp is meggyőződni is, meg egy-két harc miatt, de a legjobb ha azonnal kipróbáljuk a tavat. Aki belenyúl, az egy **Cause Critical** varázslatot kap, s inkább visszahúzza a kezét, mert „a tó maga a halál”. Viszont *Bane* kristályára is szükségünk van, mint 4. tárgyra, szóval vegye fel az egyik emberünk a kristálygyűrűt, s úgy nyúljon a tóba.

Miután megvan, megjelenik *Gothmenes* is, egy emberrel a hóna alatt, aki nem más, mint *Elimi*. Először felajánlja a cserét, hogy odaadja *Elimi-t*, ha mi visszaadjuk a kristályt, de mondjunk mindre nemet, mert ebben a kristályban lakozik az ereje, s a sérthetlensége. Ekkor elkezd harcolni *Elimi*-vel (szép képet terveztek hozzá), viszont minket is le fog kötni egy nagy halom szörnyeteg, ami a tavon keresztül jön: *dracolich*-ek, *bits of Moander*-ek, *minions of Bane*-k és *pets of Kalistes*-ek végelelhatatlan sora. Am van egy utolsó lehetőség az utolsó reményesugar felcsillanására, ha valamelyik tag használja *Bane* kristályát, s így a szörnyek nagyon nagy hányada meghal, viszont a dolog fonákja az, hogy majdnem biztos, hogy meghal (nekünk idáig mindig megsérült a fickónk egy 230-250 HP-nyit). Majd feltámasztjuk a meccs után! Azért most sem kell félni attól, hogy elúnjuk magunkat a csatában, mert így is maradt mindegyikből kb 10 darab.

Ha ez a csata kész, a többi már csak pihenés. Most *Gothmenes* barátja, a beholder támad csapatával együtt. Utánuk viszont egy cudar dolog történik, mert hipp-hopp *Gothmenes* legyőzi *Elimi-t*, s az elmerül a

tóban, majd ő maga fordul ellenünk. Megint egy csata, pár *minions of Bane* is jön, de miután legyőztük *Gothmenes-t*, már csak tényleg enterezni kell. *Gothmenes* könyörög istenéhez, *Bane*-hez, hogy segítse meg, adjon neki erőt, de *Bane* kegyetlen azokhoz, akik nem viszik végbe terveit. Most, hogy együtt van a négy tárgy, a kristály porrá válik és **CONGRATULA....**

Hát igencsak szégyelljük, hogy nem teljes a megoldás, azazhogy *Bane* talizmánját még nem sikerült megszereznünk.

A PC-seknek van még itt egy kis berhelés. Amint már kiderült, elég nehéz a játék, ezért gondoljuk nem nagy bajor, ha valamit a tuningolásokról is írunk.

A karakter jellemzői a **CHRDAT??**.SAV file-ban vannak:

16-27. byte:

Tulajdonságok: Mindet 22-re állítsuk (ez a varázslatokkal elérhető legmagasabb érték). Erőszázalékot ne írjunk 22-nél.

178. byte / 508. byte:

HP maximum / HP jelenlegi: Sajnos csak 255 HP-nk lehet.

331. byte-tól:

PéNZ: Platiniumot és gem-et is írjunk, mert mindre van szükség. Vigyázzunk, a pénznek noha nincs szaga, de súlya az van (4 PI = 1 kg).

179-305. byte-tól:

Varázslatok: Mindet 01-re, de érdemesebb utána **MEMORIZE**-zal jegezzeni inkább, esetleg szintnövelés után (papok esetében persze elég a szintlépés).

137, 139, 140, 142, 143. byte:

Osztálytól függő szint: Igen gyorsan lehet szintet lépni, tehát nem érdemes átírni. Am vigyázat! Ha a HP-nk 255, s utána lépünk szintet, akkor át fog pördülni a számláló.

Aki igen szuper csapatot szeretne (nemcsak 255 HP, hanem pl. -100 AC, -120 thAC0, 128 HP sebzés a dobonyítottól elkezdve a kétkesz kardig), az mentesen állást, amikor közvetlenül a kéz mellett áll, majd lépjen ki, s írja át a **SAVGAM?.PTY**-t:

A 401-es byte-ra eggyel nagyobb értéket kell írni!

Van egy érzésünk affelől, hogy ez a **POD** még megmutatott mindent, amit ezzel az ábrázolásmóddal bemutatni lehetett, de a csata módosításán kívül szerintünk a többi még jó ideig életképes lenne. Hiszen nem lehet azt mondani, hogy mindenben a legjobb az *Eye of the Beholder* sorozat, ami csatában kifejezetten pocskák (annak ellenére, hogy az már real-time). Az csak a földalatti szűk dungeon-okhoz megfelelő. Egy kicsit lophantának ötletet talán a *Might & Magic III*-ból, mert ott azért egész széles pályán játszódnak.

No persze az egyik legjobb megoldás az lenne, ha az *Ultima Underworld*-ből merítenének, az meg csak egyezményesen jó. Ha mégis lenne a sorozatnak következő része, mi örömmel várjuk, hiszen szinte már félisteni szintre juthatott el idáig a player, s ha egyszer az lenne a feladat (úgy a 7. részben), hogy magával *Bane*-nel találkoznánk, s őt kellene szamuzni, akkor az azért elég sokat hozhatna a konyhájukra, bár egy kicsit illúziórombolás is lenne...



ROCKSTAR ATE MY HAMSTER

Pools of Darkness-ezés közben már-már az agyunkra ment, hogy CoVboy bátyó kb. 50-edszer tekerte vissza agyonhallgatott PUF kazettáját, ezt a megrázókódátást azután már a magnó sem bírta, de meg kell vallanunk, a végén már mi sem. CoVboy maestró szabadidejében (Én nem tudom, hogy nekem mostanában lett volna szabadidőm! — CoVboy) szívesen gitározgat, némi nedű elfogyasztása után meg énekelni is szokott, kánonban a kutyájával. Egyszóval, ha így halad, hamarosan a reflektorfények keresztútjában láthatjuk viszont. Első nagylemezének anyagát saját elmondása alapján fémből készítették, és az autójába hegesztették be, miután horpadt elődjét felajánlotta egy kedves olvasó számára. A siker már-már olyan mértékű lett, hogy a **Code Masters** sem télenkedett, már 1989 nyarán megelőlegezte a bizalmat, és elkészítette a **CoVboy Ate My Hamster** című programot (gy.k. CoVboy = Rockstar). Lássuk tehát, **Code Masters**-ék hogy egyengették elméleti síkon CoVboy maestró pályafutását.

A **CECIL PITT MANAGEMENT** nevű „cég” főnökeként rendkívül elégedetlenek vagyunk, mivel nem megy az üzlet, így megpróbálunk egy rockegyüttest menedzselni. 50000 font áll rendelkezésünkre a játék kezdetén. Célunk, hogy egy éven belül 4 platina (de lehet hogy csak arany) lemezt szerezzünk a csapattal. A mindenkor pénzünk a képernyő bal alsó sarkában látható (gy.k. a **CASH** felirat mellett). E fölött látható a 4 aranylemez (most szürkék, ha kékre váltanak, akkor már megszereztük őket). Emellett látható a naptár, illetve az eladási skála. Mindefelőtt ülünk mi, CoVboy társaságában (itt is álneve van, **Clive**-nak hívják).



A játék kezdetén kijelentjük, hogy ez nem mehet így tovább, és CoVboy nagynénjének USA-ból küldött pénzéből egy rockegyüttest akarunk szervezni. Vált a színhely, CoVboy és mi egy nagy monitor előtt csücsülünk, és CoVboy megkérdezi, hány sztár lesz az együttesben. Egytől négyig lehet választani, szerintünk a 2. a legoptimálisabb, de mindenki döntse el magának, hány palli kell neki. Ezt kiválasztva, még egyszer le kell nyomni a tüzet (legalábbis C64-en —> programhiba?). Azután a monitoron megjelenik egy sztár feje, és CoVboy a következő dumát löki: „xx boss! This is xx, whos on xx a week. Do you want this xx rock star?” Az első xx lényegtelen, CoVboy szokásos baromságai. A második a sztár neve (hihihi), a harmadik, hogy heten-

te mennyi zsozso kell neki, a negyedik pedig a stílusa. Fizetés minden pénteken van, és nem árt, ha ugyanazon stílusú sztárokat szerdünk, ámbar egy stílus több néven is emleget a mi derék CoVboy-unk. Ezalatt egy kis ablakban megjelenik a két lehetséges válasz, hogy **Mr.X**-et elfogadjuk-e (No — nem, Yes — igen)? Ha elfogadjuk, akkor CoVboy megsugallja, hogy még hány sztár kell (xx boss! *Another xx far out rockstar to go.*), vagy csak vált a kép újra az irodára.

CoVboy kitalál egy nevet az együttesnek (jó köcsög), és megkérdezi, tetszik-e. Nemet választva bepötyöghetünk egy normálisabbat. Ezután megkérdezi, hogy új, másodkézből való, vagy sz** (pl. CoVboy gitárja) hangszereket veszünk. Az ár mindig különböző, tehát a szövegben keressük meg, és ennek megfelelően válasszunk. 10000 alatt érdemes.

Itt a főmenü! A pontok a következők:

PRACTICE: Gyakorlás. Csak rögtön a játék elején érdemes pár napot gyakorolnunk, hogy belehallgassunk a banda zenéjébe. Ha pocskra sikeredett a dolog, akkor sürgősen herdáljuk el a pénzünket ajándékozással (lásd később), és kezdjük a játékot előlről.

GIG: Koncertezés. Ezt szinte mindig érdemes. Az első mellékmenüben kiválaszthatjuk, hogy hol, milyenek az árak egy estére, illetve milyen mértékű a székek száma, bónusként még az optimális jegyárat is megkapjuk:



Kocsmák (PUBS): 10 font, 200 szék, 20 font;
Klubok (CLUBS): 1000 font, 500 szék, 20 font;
Egyetemek (UNIVERSITIES): 2800 font, 1500 szék, 20 font;
Hangversenytermek (CONCERT HALLS): 7000 font, 4000 szék, 15 font;

Stadionok (STADIUMS): 16500 font, 10000 szék, 10 font.

Miután kiválasztottuk a helyet, ki kell választanunk a jegyárat (vagy kilépés: **CANCEL TOUR**), azután azt is, hogy hányszor koncertezzünk (**2-7 NIGHTS**, vagy **CANCEL** (kilépés)). Mivel a koncertezés életünk egy része, a többit majd később.

PUBLICITY: Reklámozás. CoVboy kitalál egy hülye reklámötletet, megjeleníti az újságban (nem CoV), aztán meg dicséri. Erre akkor van szükség, ha rosszul megy az üzlet.



GIFTS: Ajándékozás. Itt el lehet herdálni a pénzünket, ha rossz a banda és új játékot akarunk kezdeni. Egyébként a sztárokat meg lehet ajándékozni. Időnként elszüthetünk egyet-egyet. Az árak sztáronként értendők.

Nos, ha jól megy az üzlet, különböző ajánlatokat kapunk. Első koncertünk után (csak ha jól sikerült) ajánlatot kapunk egy lemezgyártó cégtől. Ők 5% royalty-t (gy.k. részesedés) kérnek, és 1000000 pénzt adnak. Rájuk egy nagy **No**-val válaszolunk. Miután a harmadik koncertünkről térünk vissza, már lesz egy épkezláb ajánlat: 15% royalty és 3000000 font. Lehet, hogy van ennél jobb is, de nekünk ezt ajánlották utoljára, tehát menjünk bele. Térjünk vissza az előbbi ajánlatra. Van aki szponzorálni szeretne. Ne menjünk bele, mert az összeg csekély, és ha a cég csődbe megy, mi is rossz hírbe kerülünk. Azonkívül még jótékonyági koncertet (**CHARITY GIG**) is szoktak kérni. Ez marhaság, mert vagy az baj, hogy belemegyünk, vagy az, hogy nem. Többnyire azonban megússzuk. Különbben, ha baj van, az újság ír róla, és rossz hírbe kerülünk (egy ideig kevesen jönnek a koncertünkre).

Visszatérve a játékhoz: jön a koncert. Hacsak tehetjük, koncertezzünk! Itt a már említett menük után láthatjuk a plakátunkat. Azután egy kép, ahogy a buszban csücsül az egész banda, velünk és CoVboy-jal az előtérben. Mindenekelőtt néha egy-egy tag valami show-fel-dobást kíván. Ezt CoVboy mondja, s ebből az ár a lényeg. Kezdetben nem menjünk bele, később viszont minden további nélkül. Ez egyébként az egyik legnagyobb szemtelenség a program íróitól, mert ha nem megyünk bele, a tag egy-két alkalom után ki lesz rúgva. Ot többet ne vegyünk be a csapatba. A kérdés után a tagok mennek koncertezni. Azután mi megkérdezzük CoVboy-tól, hogy hogy ment a jegyárusítás (**700 Ft-os**

rózsaszín ticketteket tessék! — CoVboy). Ő a jegyek számát, illetve a keresett összeget mondja meg. Ez a ciklus addig megy, ahány estén koncertezzünk.

Mint már mondtuk, lehet lemezt kiadni, ha a kiadót elfogadjuk. Ez egy új menüpontban testesül meg: **RECORD**. Amint tehetjük, válasszuk ki. Kiválaszthatjuk, hogy hány sávos legyen a felvétel. Legjobb (és drágább) a 48 sáv — 50000 font. Ezután már a stúdióban vigadunk. A fiúk lejátszanak egy számot, és CoVboy egy újabb hülye nevet talál ki neki, ami helyett **No** után választhatunk egy normálisat. Ez úgy 10-szer ismétlődik meg. Egy nagy poén (hahaha!), hogy egyszer megnyomunk egy gombot, ami kitörli az utolsó sávot.

Ha felvettünk egy albumot, akkor a **RECORD** pont **RELEASE**-zé alakul. Itt adhatjuk ki az albumot (**RELEASE ALBUM**), illetve egy számot (**RELEASE SINGLE**). Ha számot adunk ki, akkor videoklip is lehet vele (**YES** a választást követő kérdésre). Kiválaszthatjuk, hogy ki rendezze. A legdrágább a legjobb, azután azt is megadhatjuk, hogy hol készítsék (szintén legdrágább a best). Végül a témáját, de a témák mindig mások, ki-ki válasszon a saját kedvére. Különbben 1 millió fontfedezet alatt ne próbáljunk számot kiadni, mert klip nélkül semmit sem ér. Albumot viszont ingyen kiadhatunk, rögtön a felvétel után (**Naná, hogy fotóalbumot! — CoVboy**).

Ha már kiadtunk egy albumot és/vagy egy külön számot, akkor vasárnaponként megnézhetjük a toplistákat (albumoké, illetve számoké). 2-3, rosszabb esetben 4 hét múlva már a mi művünk is fut. Vannak azonban lemezhamisítók, akik miatt nem megy az üzlet. Ők egy idő után (kiadást követő nap — 3 hónappal a kiadás után) telefonálnak. Ekkor 4 dolog közül 2 értelmes van: rájuk küldhetünk egy-két gorillát, vagy fizetünk. A gorillák általában leverik őket, 50000 ellenében, de ha nem, akkor kapharthatjuk a fejünket. Ha fizetünk, akkor biztosan leállnak; csak az ár magas: 2-400000 font. Ha véletlenül leesne egy szám a toplistán, akkor adjunk ki egy újat, lehetőleg jobb (drágább) klippel.

Néha (nagyon ritkán) beperelnek egy szám koppintásáért. Mi kb 50-szer játszottunk a játékkal, és ez csak egyszer fordult elő. Ilyenkor busás összeget kell fizetnünk: 1 millió fontot.

A játék grafikája tűrhető, a figurák humorosak, a szöveg is poénos. A menüvezérlés könnyen kezelhető. A játék egyetlen hibája, hogy nincs benne save/load funkció, mert így 1,5—3 óráig is leköti az embert (meg az, hogy még mindig nem valósultak meg a benne levő dolgok! — CoVboy). Az aranylemezeket egyébként furcsán osztogatja: amikor ötödikek lettünk, akkor adott, de amikor elsők, akkor nem. Persze, ha mind a 4 pignyullant, akkor jön az endsequence... Egyébként kusszadtunk Sir Beast alias Déval Gergelyt, aki — ha minden igaz — most éppen az USA-ban leledzik (ez tők komoly!), hogy felkutassa CoVboy nagynénikéjét, küldje már azt a pénzt, mert anélkül CoVboy-ból sohasem lesz Rockstar...



ULTIMA UNDER WORLD



No, eme kis pihentető managerjáték után ismét belesöpphenhetünk a kalandok mélyébe. Biztonsági öveket kérik becsatolni, mert ami most jön, azal a fellegekbe fogunk szállni (mi lesz ez, Plus/4-es leírás? — CoVboy). Mielőtt azonban valóban csobbannánk egyet, sokak kérésére következze az *Origin*-éktől egy kis *ULTIMA* helyzetjelentés: Egykoron, a nyolcvanas évek vége felé ('87-'88) megjelent a software piacon az *Origin* egy *ULTIMA* „fedőnevű” RPG sorozattal. Akkor még az volt a természetes, hogy ezen játékoknak először megjelenik a C64-es, majd fél évvel később az Amigás változata, senkit nem érdekeltek különösebben, hogy PC-re elkészül-e vagy sem. Ahogy jöttek az újabb részek, a játék is annál bonyolultabbá vált, ezt pl. C64-en jól szemlélteti, hogy az első rész még csak 1 lemezoldal volt, a második kettő, egészen a hatodik részig mind annyi lemezoldal, ahányadik részről van szó, kivétel az ötös, ez C64-en 8 lemezoldalra sikeredett! Nos, az 1988-as *ULTIMA V*. PC-n még elég gyengére sikerült, csak EGA-s volt és még csak egy Intrót sem találhatunk az elején. Talán az *ULTIMA VI*. (*The False Prophet*) jelenthette a fordulópontot — ez az utolsó egyébként ami C64-re is megjelent eddig (1991) —, PC-n már 1990 óta a boltokban van. 1992-ben hozták ki a piacra az *ULTIMA VII-et* (*The Black Gate*), és leírásunk tárgyát az *ULTIMA UNDERWORLD*-öt is. Ez utóbbiaknak nemhogy a C64-es változatáról semmi hír eleddig, de még az Amigás változatról is csak kósza hírek keringenek, mindenesetre biztató, hogy a nyári szakkiallításra a producerek tettek olyan felelőtlen kijelentést, hogy 1993 elejére jön az Amigás változat is! C64 ügyben nem nyilatkoztak, de gondoljunk csak arra, az *ULTIMA VI*-ról is csak akkor szereztünk tudomást, amikor már a boltokba került. Jó piacpolitika, ha nem vagyunk biztosak benne, hogy sikerül átírni a stuffot, akkor nem iszunk előre a maci bőrére. Szóval az

ULTIMA VII és az *ULTIMA UNDERWORLD* PC-n is rendelkezik némi szépséghibával. Csak 2 Megás alappal rendelkező konfiguráción hajlandó elindulni, ezzel most sok olvasónknak meg is válaszoltunk a kérdésére. Az *ULTIMA VII*-ben — amely az *ULTIMA VI* után 200 évvel később játszódik — az lesz a feladatunk, hogy megmentünk Britanniát a fertőzéstől, amiben csak *Avatar* lehet segítségünkre, ő viszont egyedül erre nem képes, szüksége van egy segítőtársra, akit először is át kell telepítenünk a saját dimenziójából, ehhez pedig először meg kell építenünk a teleportálásra alkalmas fekete kaput... Nem is olyan bonyolult így röviden leírva. Ez a küldetés lehet, hogy nem is lesz olyan sikeres, mint amire számítunk, bizonyítja ezt a tény, hogy keményen dolgoznak az *ULTIMA VIII*-on is, ahol folytatnunk kell előző ténykedéseinket. Ugyancsak mostani hír, hogy fejlesztik az *ULTIMA*-k királyját az *ULTIMATE ULTIMA* című játékot, amelyről eddig csak annyit tudunk, hogy ötvözni fogja az eddigi *ULTIMA*-k legjobb jegyeit. Most következnek az *ULTIMA UNDERWORLD*, mely a labirintusokban való mozgások grafikai megoldásaiban nyerte el első-sorban tetszésünket.

Most (is) sikerült az *Origin*+*Bluebyte*+*Mindscape* csapatnak egy igazán jót alkotnia. Ismeretlen okok miatt annyi változást vezettek be, hogy ez alkalommal nem kell *Dupret*, *lolot*, meg hasonlóan üdö nevekkkel ellátott társakat irányítani, elég magunkra dönteni.

Ehhez persze egy új irányítórendszert kellett tervezni, amivel egy személyt vezethetünk, ám a csapat elhagyásával nyert szabad kapacitást belefektethetjük valami másba. Azt kell mondanunk, hogy sikerült nekik. Az eddigi legjobb szerepjáték-irányítást oldották meg azzal, hogy ötvözték a DM-stilust, a *Freescape*-pel, azonkívül meglótyintették egy kis (mondjuk nem

annyira gyors) bitmap grafikával, real-time móddal, s így elérték a majdnem megfelelő valóság utánzatot. Az érzékszerveinket sem hagyja cserben, pl. *Sound-Blaster*-en (megjegyezzük, hogy pro-t is kezel) a beszéd nagyon élethű, a grafika meg az újabb RPG-ktől elvárt szintet magasan veri (bár valakinek nem tetszik a ráközelítéskor adott bitmap-es nagyítás, de ha fokozatokat is beépítettek volna, akkor meg kb. 4 megával hízótt volna az amúgy is túlsúlyos (12MB) játék).

Nó persze az RPG-knél gondolni kell a kintről nem érzékelhető változásokra is, mert itt a saját szemszögöböl mutatja a szereplőt. Ilyen pl. az erőpont, a mana-pont, az ellenfél sebesülése stb. A játékban természetesen ügyelni kell a világitótestekre is, mint az újabb *Ultima* részekben, erre is számos lehetőség van. Az árnyékolás egész gyors, igaz nem egy ray-tracing. Ennyi bevezető után térjünk rá a játék kezelésére.



Egérke ajánlott!

Parancsmenü (baloldalt fent)

GYŰRŰ : I/O menü (Billentyűvel: 'F1')

SAVE/RESTORE: szokásos. 4 mentésre ad lehetőséget

SOUND/MUSIC: Beeper-en csak „effekteket” ad

DETAIL: Mennyire részletes a grafika — egyenesen arányosan a mozgás sebességével

VERY HIGH: Minden bitmap grafikás

HIGH: A plafon vektorgrafikás

MEDIUM: A padló is

LOW: Még a falak is vektorgrafikásak

AT-n érdemes a **LOW**-t használni (**XT**-n a **QUIT**-ot), így elég finoman mozoghatunk (azaz nagyon finoman)

RETURN TO GAME: Kilépünk az I/O menüből

QUIT GAME: Ez az ajánlott parancs **XT**n

SZÁJ: Beszélünk valakivel ('F2')

KÉZ: Felveszünk valamit ('F3'). A kezünk csak egy bizonyos távolságig ér el.

SZEM: Megvizsgálunk valamit ('F4')

KARD: Az előző kettő ingere. Harcolni fogunk. ('F5')

KULCS: Használni valamit ikon ('F6')

Ezenkívül még előhívhatók a következő parancsok is:

'F7' — Inventory és tulajdonságlista lekérése

'F8' — Aktuális varázslat végrehajtása

'F9' — Infó a legközelebbi ellenfélről

'F10' — Csicsikálunk egy picit

A képernyő középső fő játékerén megjelenő célkereszttel választhatjuk ki a célt, a kiválasztott parancsot pedig az egér jobb gombjával hajthatjuk végre.

Két sárkány: Poénkodások, pl erővesztés, talált csapások, szétvert ellenfelek, ill. halál után. A csapda-kereséseknél is hasznuk lehet.

Mongbat (felül a képen — szárnyas majom): Csata közben a szeme színe mutatja, hogy mennyi sérülést bír még az ellenfél (zöldtől-pirosig).

Baloldalon alul — nagy gomb: lásd harc ismertetésénél;

Jobboldali üvegek: bal-szélső (piros/zöld) — **VITALITY POINT** = erőpont (mennyi energiánk van még); jobb-szélső (kék) — **MANA POINT** = varázshatalom pontjai

Íránytű (középen): A piros pont az északi irányt mutatja, amerre pedig állsz, az mutat előre.

Ha az íránytűre clickelünk megjelenik egy sor adat: Először az, hogy mennyire vagyunk éhesek. Itt a fokozatok:

satiated - rókázásig bezabáltunk

full - tele vagyunk

well fed - jóllaktunk

fed - el vagyunk

peckish - már korog a gyomruk

hungry - éhesek vagyunk

very hungry - nagyon éhesek vagyunk

starving - Ilyenkor jobb már enni, mert csökkenti a **VP**-t, és nem is tudunk jól aludni (nem gyógyulunk)

Majd a pihentségünk jelenik meg:

wide awake, awake, rested, fatigued, tired...

Ezután az, hogy hányadik napja vagyunk már a föld alatt, majd hogy hányadik szinten vagyunk a metróban, végül pedig az erő- és hatalompontjaink száma.

3 nyíl (íránytű alatt):

balra forduló: 45° balra

jobbra forduló: 45° jobbra

egyenes: „fut” (darabosabban mozog)

Tekercs: Itt a szöveges üzenetek jelennek meg (nem beszéd, csak megjegyzés).

Jobboldali tábla: Eleinte a tárgyakat mutatja, meg minket.

A tárgyat a kívánt helyre (esetleg zsákba/táskába/stb-be tehetjük). A tartóedényeknek is megvan a végső kapacitásuk (mennyit tömhetünk beléjük). Van egy teherbírási adat is, azt a fickónk mellett, egy bekeretezett szám mutatja. Ha alul a lánckarikára clickelünk, akkor ez a menü megfordul, s a tulajdonságainkat írja ki, számmal. Felül jelenik meg a név, alatta az osztály, mellette a gyakorlati-szint, tulajdonságok, (**STR**, **INT**, **DEX**, **VIT**, **MANA**) tapasztalat-pont, legalul pedig nyilakkal mozgathatóan az ismeretek (**SKILLS**):

ATTACK: támadási

DEFENSE: védelmi

UNARMED: pusztakezes harcmodor

SWORD: karddal hadonászás

AXE: balta

MAICE: buzogány

MISSILE: kilőhető fegyverek

LORE: tárgyak felismerése

CHARM: vonzerő (dumához/cseréhez)
MANA: hatalompluszok
CASTING: mennyire tartósak a varázslatok
SNEAK: lopakodás (meghal-e az ellenfél)
SEARCH: kutatás (megleljük-e)
APPRAISE: elérés/hozzáérés
TRACK: nyomkövetés
ACROBAT: a magasugráshoz kell
REPAIR: az üllőknél, fegyverjavításhoz
PICKLOCK: zárnyitás (egyszerűbb ajtókon)
SWIMMING: úszás, belefutunk-e, illetve mennyi idő után fulladunk bele

Később szert tehetünk egy rúnaszákra, aminek segítségével varázsolhatunk is (el is lehet hajigálni a zsákot, ami egy plusz élvezet, főleg ha a vízbe dobjuk). Erre clickelve is megfordul a tábla, de most a tulajdonások helyett a már meglévő rúnáinkat mutatja meg, illetve a hiányzóknak a helyét. Egy rúnára a bal gombbal clickelve azt érjük el, hogy egy hasonló rúna jelenik meg a látkép jobb alsó sarkában, majd több rúnát kiválasztva maximum 3 rúnát fog mutatni. Ezeket kitörlni a rúnák alatt lévő kis ikonnal lehet. Ha a kiválasztott rúnával varázsolni akarunk, akkor a kis rúna-ablakra kell clickelni.

MOZGÁS:

A középső ablakban (a továbbiakban **kép**) a célkeresztek támadás és nem lenyomott parancs-gombok esetén nyilakat mutatnak. Ha mozgatjuk a célkereszteket, akkor a formájuk is változik. A bal gomb lenyomásával az éppen aktuális nyíl felé mozdul:

Egyenesen előre nyíl: előre

Hátramutató nyíl: rúkverc

balra/jobbra egyenes nyíl: balra/jobbra csúszunk
jobbra/balra hajló nyíl: jobbra/balra fordulunk pár foknyit

Ha más parancs gomb van lenyomva (kivételek a gyűrű, ami a **PAUSE**-zal egyenértékű), akkor ugyan a nyilakat nem fogja kirajzolni, de a bal gombbal akkor is mozoghatunk, de az irányokat saccolnunk kell. Mi mondjuk jobban szerettük a fickót gombokkal irányítani, mert úgy sokkal precízebb volt.

HARC:

Erre a legnehezebb segítség nélkül rájönni, mivel elég bonyolult. Amikor ezt választjuk, s a célkereszteket kivisszük a képre, akkor a használt fegyverünk (esetleg öklünk) jelenik meg a kép alján, de úgy, mint ahogy az igazából is kinéz.

Ha a jobb gombot nyomva tartjuk, akkor a már említett baloldali alsó gomb elkezd szint változtatni (a fegyverünk/kezünk meg mozogni). Ez azt jelenti, hogy mennyire van már ütésre kész állapotban. A vörösnel még nincs semmi, a barnánál már felemeltük egy kicsit, a sárgánál már lendítettünk is rajta, a zöldnél pedig már teljes erőt fogyes belefektetni az ütésbe. Itt tapasztalható ki az egyes fegyverek gyorsasága is. Az ütésünk függ attól is, hogy hol lendítettük meg (de pusztakezes harcnál nem).

- **bök:** iránytű felett

- **oldalvágás:** kép szélén

- **vág felülől lefelé:** a kép tetején

Az hogy melyik oldalról melyikre vágunk, függ a karakterkészítésnél kiválasztott szőbbi kezűntől. Azaz ha jobbkézest választottunk, akkor az oldalvágásnál balról jobbra csapunk, ha balt választottunk, akkor jobbról/balra, s a fegyver is azon az oldalon jelenik meg.

BESZÉLGETÉS, CSERE:

Értelemesebben kinéző létformákkal inkább ezt próbáljuk, mint hogy rögtön nekiessünk. Ha megöljük, akkor megszerezzük a dolgokat, de a tudását az ellenfél a sírba viszi. Spiritiszta szeánszra igazán nincs sok időnk, ezért elveszetteknek tekinthetjük. Ha meg nem öljük meg, akkor valószínű, hogy ő fog károsítani minket.

A beszélgetést a száj ikonnal lehet kezdeményezni, majd a дума közben egy, kettő vagy többféle választási lehetőséget kapunk, amin továbbmehetünk. Néha van egy **OTHER...** dumapont is, itt persze nekünk kell begépelni valamit.

A beszélgetésekhez az irányt majd megadjuk, de azt elmondjuk, hogy egy beszélgetést befejezni a **FAREWELL, BYE, GOOD-BYE, FARE THEE WELL** meg hasonló dumákkal lehet („*Dumaparti ház, egy emlékre vigyáz...*” — **ja j rossz kazettát tettem be!** — **CoVboy**).

Van amelyik karakter elkér tőlünk valamit beszélgetés közben. Ekkor válik fontossá a fenti (fizimiska felett) 4 tányérserű valami, ahova ha beleteszünk egy tárgyat, s a mellette lévő fekete pont fehérré válik, akkor fel fogja ajánlani azt a beszélgető-partnernek.

Csere esetén az általunk kínált tárgyakat tegyük a mi tányérainkba, amit meg tőle kérnénk érte cserébe, azt meg jelöljük ki nála, majd nézzük meg, hogy mit szól a cseréhez. Ha minden OK, akkor eltűnnek a felajánlott tárgyak, az öveit meg elvehetjük.

Ha magas a **CHARM**-unk, akkor elég jó bizniszeket tudunk csinálni, mint mi, pl. elcsereeltünk egy érmét (**COIN**) 4 aranyra (**GOLD PIECES**), egy adag kajára meg 8 másik érmére.

TEREPISMERETEK:

Falak: Van sokféle formában, színben, de az általában mindegy, hogy hogy néz ki. Van ahol el van rejtve egy ajtó, ezt a térképen jelzi. Ugy pontosíthatunk a rejtkeajtó hollétén, hogy **LOW DETAIL**-be kapcsolunk, majd elkezdünk forogni a szobában. Sokszor a gép így megmutatja a széleit.

Ajtók és rászok: Nyitásukról később.

Gombok, karok stb.: Ezekkel titkos ajtókat, bezárt ajtókat lehet kinyitni, vagy valami egyéb csacsakaságot kieniedni (20-30 patkány, 10 fejletlen stb.). A padló is változhat. Van ahol víz van, itt úszni fogunk, s úszás közben nem verekedhetünk, szóval a vízi szörnyek cikisek. A vízbe ejtett dolgoktól búcsút is vehetünk, szóval legyünk óvatosak.

Láva — padló helyett: Sebez a szinttől függően. Pl. a 8. szinten már egyáltalán nem ajánlatos a lábán járni, mert igen hamar a halálunkat lelhetjük rajta. A lábában lévő szörnyek is nehéz ellenfelek. A lábába vetett tárgyak általában nem süllyednek el rögtön, de a lények ha nem tudnak kigyalogolni onnan, akkor ott pusztulnak (erre vigyázzunk).

Ablakok: Ide benézve a láva szintjét láthatjuk.
Ankh jel: Azt mutatja, hogy azon ajtó mögött értelmes és békés lények vannak, jobb ha először beszélgetünk velük.

Nagy szikla: A kőomlás emlékét idézi, ezt csakánnyal aprítva, eljuthatunk kis paritya-kövekig.

Szókőkutak: Itt vízzel frissíthetjük fel magunkat, s feltölthetjük a készletünket.

Padok/székek — meg egyéb vektorgrafikás tárgyak: Csak dísznek jók.

Nagy ankh-jel: Ezek a templomok szerepét töltik be (lásd ismeretnövelés).

AJTÓK NYITÁSA:

A kulcsos kézzel lehet kinyitni a be nem zárt ajtókat, de ha be van zárva, akkor sem kell megijedni.

Egyik lehetőség, hogy a kulcsos kéz-ikonnal kiválasztunk egy kulcsot a listáról (bal gomb!), s azt az ajtóra visszük, majd click.

Másik a betörés. Addig kell verni, amíg ki nem nyílik. Ilyenkor jobb, ha kézzel ütögetjük, mert a fegyver könnyen megsérülhet.

Ha megvizsgáljuk az ajtókat, akkor kiír róluk egy adatot: **STURDY**, **DAMAGED**, **BADLY DAMAGED**, **MASSIVE** lehet. A **MASSIVE** azt jelenti, hogy ne is próbáljuk szétverni, mert sosem fog sikerülni. A **DAMAGED/BADLY DAMAGED**-et verve mindjárt utunkra enged az ajtó.

Van még egy lehetőség, ha álkulcsunk van, akkor azal is próbálkozhatunk, de a siker nem mindig garantált (lenti szinteken van olyan ajtó, amit nem is lehet így kinyitni).

MÉRGEZÉS:

Vannak mérgező szörnyek, növények, melyek révén rossz dolog kerülhet a szervezetünkbe. Ilyenkor zöld-dé válik az eddig piros üveg, majd előbb-utóbb egy-két (sőt több) VP-1 levez fölünk.

Egy idő után a testünk legyűri a mérget, ez az idő a mérge erejétől függ. Azt, hogy mennyire vagyunk megmérgezve az iránytűnél írja ki: **BARELY**, **MILDLY**, **BADLY**, **SERIOUSLY POISONED**. Van ital, gyógyó-nvény és gyűrű is, ami semlegesíti a mérget.

TÁRGYAK:

Minden tárgy képvisel egy meghatározott súlyt, s ha a cipelt dolgok összege eléri az általunk elbirt összeget, akkor már több dolgot nem vehetünk fel.

A tárgyakat mindenhova le lehet tenni, csak a gyűrűknek van két plusz helyük, az ipsékn kezeinél. Az is igaz, hogy nincs annyi hely a tárgyainknak, mint egy *Sierra* játékban, de ezt meg lehet lőketni egy-két tartóedénnyel, ahová belerakhatunk cuccokat.

A fegyvereknél, páncélokna, ételeknél, ékszereknél kiír egy adatot a sérültségről, illetve kajánál annak koráról. A sérüléseket fegyverjavítással lehet kiköszörölni, a kaját meg jobb eldobni, ha szagos (**SMELLY**).

A megjelenő fokozatok:

kaja: **SMELLY** — n-DAY OLD — FRESH

fegyver: **EXCELLENT** — **SERVICABLE** — **WORN** — **BADLY WORN** — **BROKEN**

ékszer: **PERFECT** — **UNDAMAGED** — **DAMAGED**...
 Itt az értékéből von le a sérülés;

Tartóedények:

Hátizsák - ebbe fér a legtöbb

Zsák (BAG) - ebbe is sok fér

Doboz (BOX) - már nem annyira jó

Aranydoboz (GOLDEN BOX)

Edény (BOWL)

erszény (POUCH)

tegez (speciálisan nyilvesszőkhöz)

térképtartó

Fegyverek:

Pengés fegyverek

Tőr (DAGGER) - Gyors, persze kicsit sebez

Rövidkard (SHORT SWORD) - Már erősebb, de lassabb

Hosszúkard (LONG SWORD) - Az előzőnél is erősebb

Pallos (BROAD SWORD) - Igen jó, de lassabb

Ütlegek

Bunkó (CUDGEL) - Gyenge buzogány-féle. Elég gyors

Könnyű buzogány (LIGHT MACE) - Előzőnél jobb, kb. ugyanolyan sebes is

Nehéz buzogány (HEAVY MACE) - Nehezebb, lassabb, de jókat lehet vele csapni

Balták

Hajítóbalta (THROWING AXE) - Gyenge...

Bárd (AXE) - Lassabb, de jókat sebez

Csatabárd (BATTLE AXE) - A leglassabb dolog, de irtó nagyokat csap

Lőhető (töltetes) fegyverek

Ij (BOW) - Nem rossz, de elég gyenge

Számszerij (CROSSBOW) - Lassabb, de erősebb

Varázsvessző (WAND OF ...) - Változó varázslatokkal, de meghatározott töltetekkel

Ezeknél először fel kell húzni (jobb gomb), majd ha felhúztuk, akkor megjelenik egy célkereszt, s a kívánt pontra újból clickeljük.

Mindnek lehet varázsfajtája is (ilyeneket úgy a 5. szintől találhatunk), pl. amelyik pontossággal (**ACCURACY**), nagyobb sebzéssel (**MAJOR DAMAGE/... DAMAGE**), gyorsasággal van megáldva.

Páncélok:

Bőr, lánc és lemezes formája van mindegyiknek, persze a lemezes a legnehezebb, de legtöbb sérülést elbíró.

Sapka:

Bőr, láncos, sisak

Mellvért, lábvért, kesztyű, csizma

Van egy másik csizma is, ami sárkánypikkelyből készült, de ilyenből csak egy van, majd lásd a 5. szintnél.

Itt is van varázssal ellátott forma. Legjobb a 8. szinten vannak. Ilyen fajták lehetnek:

RESIST BLOW: igen gyenge, pite dolog átverni

THICK SKIN: cooler

IMPASSABLE: a legeslegeslegjobb

Vannak még pajzsok is:

Fa, kerek fémpajzs, nagypajzs

Gyűrűk:

Mindegyik varázslatos.

Van **réz**, **ezüst** és **arany** fajtájú.

Ilyeneket találunk: **RESIST BLOW, THICK SKIN, LEAP, LEVITATE, REGENERATION**. Legjobb az utolsó kettő, ezek mindenképpen ajánlottak a megszerzésre.

Ékszerek, pénzek:

Korona (sisaknak is jó), **serleg**, **tál**, **nyakiánc**, **medál**, **érme** (coin), **arany** (gold pieces). Cserénél jók.

Kajak:

Kukorica, **alma**, **hús** (szokásos csibecomb-forma), **kenyér** (olyan bucfiforma), **vegni**, **hal**.

Az cikis, hogy mondjuk a kukoricát főzés nélkül, só nélkül megeszi, de hát lehet, hogy *Origin*-éknél ez mindennapos (a *Black Cauldron*-ban pl. nem akarja azt megenni a hős, bár az *Sierra* játék).

Italok:

Víz, **sör** meg egyéb csodadolgok. A víz felfrissít (nem leszünk annyira álmosak), a többi szerepére meg mindenki rájöhet otthon is (**Há—há — CoVboy**).

Kulcsok:

Ajtónyitáshoz kelleneek.

Térkép:

Annyi van, mint ahány anya. Automatikusan megrajzolja, sőt, a titkos ajtókat is jelzi.

Fényforrás:

Fáklya (TORCH) - rövidéletű, de pl. ezzel lehet csak tömjént gyújtani

Gyertya (CANDLE) - hosszab életű

Lámpás (LANTERN) - újratölthető (OIL FLASK)

Egyéb segédanyagok:

Holdkő (MOONSTONE) - a GATE TRAVEL varázslat ehhez tesz le

Ál kulcs (LOCK PICKER) - lásd ajtónyitás

Tűske (SPIKE) - ezzel ajtókat lehet bezárni

Olaj (OIL FLASK) - ezzel lehet a lámpát feltölteni

Hálózsák-szerű (BEDROLL) - ezzel lehet elaludni (pihenés)

Gyógyfű (LEECHES) - eltávolítja a mérget a testünk-ből, de a VP-nk csökken

Csákány - Köveket verhetünk szét vele. Elméletileg lehetne vele aranyat is bányászni, de az még nekünk nem sikerült.

Pecabot - vízparton friss halat lehet vele fogni

Italok (POTION) - van amelyik egy varázslatot indít el, van amelyik rosszat tesz, van ami jót.

Rosszat:

HALLUCINATION - fordítás nem szükséges

MANA BOOST - alszívja a hatalompontot

POISON - erős mérget tartalmaz

Jót:

HEAL - gyógyít 10-20 HP-t

GREATER HEAL - többet gyógyít

RESTORE MANA - visszaállítja a hatalompontot

Papírok:

Tekercs, **papír**, **fecni**, **könyv**.

Ezeket infókat olvashatunk, térképeket kaphatunk, vagy éppen el kell vinni valakéhez.

Talizmánok:

Ezeket meg kell keresni a játék folyamán.

Mindenféle bugyuta jelzőik vannak, pl. törvényesség, alázatosság, emberségesség, áldozat, csoda, dicsőség. Csak a useful-okat említjük külön:

Kard (SWORD OF JUSTICE): jó gyors, nagyokat üt, s nem is nehéz

Pajzs (SHIELD OF VALOUR): a legjobb pajzs (ankh-jellel)

Gyertya (TAPER OF SACRIFICE): soha-ki-nem-alsó lámpás

LÉNYEK

Ha egy mozgó lényt megvizsgálunk, akkor kiírja a gép a nevét és a hozzáink viszonyulását. Ez lehet: **MELLOW, UPSET, HOSTILE**. A **HOSTILE** támad, az **UPSET**-tel meg nem mindig lehet beszélgetni. Egyes formáknál még a **FRIENDLY** is megjelenhet, ami jó dolog.

BAT, CAVE - Barlangi denevér. Nagyobb termekben van, nem mindig támad. Könnyű ellenfél.

BAT, VAMPIRE - Mint rokona, csak szívósabb, s nagyobbab sebez.

DAEMON - Egy van belőle, az is elég gondot okoz, de azt itt nem lehet megölni.

FIGHTER - Harcosok. Ellenfélnek nem épp optimálisak, mert nevékhöz hiven jól küzdenek. Egy kivételével mind barátságos (eleinte). Szakállasok szoktak lenni. Pl. az 5. szinten vannak.

FIRE ELEMENTAL - Tűzzellem. A 7-8. szinten vannak, a lábából jönnek elő. Elég sok jöhet egyszerre belőlük, néha ki-kimásznak a lábából portyázní egy szerencsétlen kalandorra. Ami cikis, hogy sokat kell csapni rájuk, gyorsak, meg általában a távolból egy-két tűzlabdával köszönnek.

GAZER - Olyan beholder-forma, egy nagy szemmel, egy kisebbel, meg 2 karmos csáppal. Szívós, varázsolhat is (valami elektromosat). Röpköd.

GHOST - Nemmondjukmegmiez. Elég sokat kell csépelni, ráadásul ez is 3D-ben mozoghat (—> száll)

GHOUL - Hullaevők. Intelligensebbek az átlagnál, de van veszélyes változata is (vörösebb színű).

GHOST, DIRE - Ugyanaz, csak sötétben, meg nagyobbakat üt.

GOBLIN, GRAY - Szürkegoblin. Értelmes, de van olyan, amelyik nem nagyon akar szóbaállni velünk (megértjük), hanem inkább ránkcsap. Az olyanok vörös övet viselnek. *Tyball* őrei is a 8. szinten.

GOBLIN, GREEN - Intelligensebb, mint a szürke, s a gonosszal egyik példánya sem állt szóba, s nem is támad ránk. Ugyanolyan erősségű, mint a szürke.

GOLEM, EARTH - Földgólem. Barna, emberforma. Jó nagyokat csap, viszont nekünk is jó nagyokat kell rá ütni. Ritka, pl. a törpkirály kincseskamrában van.

GOLEM, METAL - Hasonló az előzőhöz, csak fémeseen csillogó szemei és keményebb öklei vannak.

HEADLESS - Fejetlenek. Nagy körmeik vannak, meg ruha nélküliek. Varázslók félresikerült kísérleteiből születtek. Pontosak és ellenállóak. Elég jókat sebeznek.

IMP - Repkedő bestiák. Hasonlítanak a **mongbat**-okhoz. Csak a 8. szinten látjuk őket, egyszer (s akkor sem küzdünk meg velük). A 3. szinten is van egy, ami varázsolni is tudott, de azt könnyen lecsaptuk (villanyosot varázsoljt).

LIZARDMAN - Gyikember. 3 fajtája van: vörös, zöld és szürke. A vörös és zöld kb ugyanaz, és egyik sem tud „emberülni”, azaz hogy nem tudják kimondani a közös nyelv szavait. Nem kell velük harcolni (de lehet).

LURKER - A vízben van (és csak ott). Nem annyira nehéz ellenfél, bár gyorsan üthet (haraphat), de ami számunkra igen ellenszenves benne, hogy vízi élete folytán szárazföldről nehezen, vagy csak lőfegyverrel lehet sebezni.

LURKER, DEEP - Ugyanaz, mint az előző, csak a harapása ráadásul mérgező is, és több sebesülést bír ki.

MAGE - Varázslók. Kettő híján csak rendesekből áll. Ha támadnak, akkor csak varázslatokkal támadnak. Nem is olyan könnyű ellenfelek. Pl. 7. szint.

MONGBAT - Szárnyas majom. Ritkán jön, elég gyenge, de izolálhatja a teret bármerre.

MOUNTAINMAN - Törpök. Nem kékek, de azért értelmesek, s csak akkor támadnak, ha okuk van rá. Nehezebb ellenfelek.

MYSTIC CLOUD - Nem sok vizet zavar, csak ott van, ahol van.

OUTCAST - Törvényen kívüli. Ember, általában nem támad, hanem el lehet vele beszélgetni. Őket is a báró tetette ide, mert rossz fát tettek a tűzre.

RAT, GIANT - Óriáspatkány. Gyakori, gyengén mérgező, de könnyű ellenfél. Csapatban viszont veszélyes.

REAPER - Először, mint egy fa tűnik fel, de aztán az tűnik fel, hogy mit keres egy fa a felszín alatt 1 km-re. Ezt követően meg azt vesszük észre, hogy mintha az előbb nem ott lett volna, s mire észbekapunk, az kap velünk hajba. Jókat üt, de közepesen szívós. Lent (6. szinttől) látható.

ROTWORM - A leggyengébb ellenfél. Vörös és kukacszzerű. Magyarul kb. dögféreg(?). Csak harap. Ha érintéztük, egy kiklofolt húscsapat marad utána, amit megehetünk, illetve csinálhatunk belőle pörköltet, ha adunk hozzá egy kis zöldgombát. Arra még nem jöttünk rá, hogy miképp, de azért infónak jó lesz. Van egy zöld haverja is, aminek a nevét sajnos nem tudjuk, mert már egy épet sem találtunk.

SKELETON - Csontváz. Hosszúkarddal támad, közepes ellenfél, de élőholt, szóval azok a varázslatok is hatnak rá.

SHADOW BEAST - Alig lehet észrevenni, viszont elég nehéz levérni. Megmondjuk őszintén, hogy mi egyszer verekedtünk csak vele, akkor azután, hogy valami hülyeséget irtunk bele a tárgylistába berhelés közben, s amikor a tárgyat letettük, ez támadott meg (mint ahogy be lehetett jegyezni a többi szörnyet is).

SLUG, ACID - Savtrutymó. Formátlan zöld csúszó pióca-szerűség. Közepesen nehéz ellenfél. Amint neve mutatja, savat köpköd. Vízpartoknál, eldugott zugokban szokott lenni.

SLUG FLESH - Ugyanaz, mint feljebb, csak ez nem köp, de harap.

SPIDER, DREAD - Mérgező pók, közepesen nehéz ellenfél, vörös.

SPIDER, WOLF - Haragos pók, közepesen nehéz ellenfél, szürke.

TROLL - Értelmes lény, jó erős teremtés. Az 5. és 7. szinten.

TROLL, FERAL - Ugyanaz, csak ez mindig támad. Sötétebb bőrű.

TROLL, GREAT - Ugyanaz, mint a sima, csak ha megtámadjuk, akkor ez még nagyobb csap ránk.

WISP - Egy darab van belőle, kis kék fényekben tündöklő intelligens szentjánosbogár-telep. Azzal nem nagyon lehet harcolni, de mivel gyors, nagy gondot okozhat annak ellenére is, hogy egy-egy bevitt ütése kis kárt okoz.

VARÁZSLATOK

A varázslás módját már leirtuk, de a varázslatok meg eddig nem. Ami késik az jön, mondja a közmondás is. Ki kell választani a megfelelő rúnát, amit a jobb gombbal nézhetünk meg, mert a gép csak a rúnajeleket rajzolja ki, a nevüket nem.

Minden varázslatnál meg van határozva, hogy hányadik szintű varázsló tudja sikeresen megcsinálni. Persze ezek fogyasztják főképpen a hatalompontokat. Nem biztos, hogy minden bűbájt leírunk, de azért a legfontosabbakat áttekintjük. Ja, 8 kör van, ami a varázslatok szintjét mutatja.

1. kör

CREATE FOOD = IN MANI YLEM - Kaját készít (előtűnk lesz!);

HARM = AN MANI - Kis sérülés az ellenfélén;

HEAL = IN MANI - Kisebb gyógyítás;

IGNITE = IN FLAM - Felújítja az elégett fátylát/gyertyát;

LIGHT = IN LOR - Kis világitás;

RESIST BLOW = BET IN SANCT - Gyenge védelmi varázslat;

2. kör

INFRAVISION = QUAS LOR - A melegvérű lényeket jelzi a sötétben (tehát élőholtakat, hullókat nem);

MAGIC ARROW = ORT JUX - Varázs-nyilvesszőt lőhetünk;

POISON = IN NOX POR - Megmérgezi az ellenséget;

TELEKINESIS = ORT POR YLEM - A távollévő tárgyakat elhozza;

3. kör

CURSE = AN SANCT - Gyengíti az ellenfél pajzsát;

FIREBALL = POR FLAM - Tűzlabda-varázs, ki ne ismerné?

GREAT LIGHT = VAS LOR - Hosszab ideig nagyobb fényt ad;

THICK SKIN = IN SANCT - Erősebb védővarázs;

REPEL UNDEAD = AN XEN CORP - Az élőholtakat megfutamtítja;

4. kör

CONJURE = KAI XEN - Egy vadállat áll az oldalunkra, és segít a harcban;

DISABLE = AN VAN MANI - Nagyt sebző energia-varázs;

LEVITATE = HUR POR - Lebegünk, azaz ha ugunk, akkor nem esünk le, illetve gyors magasságcsökkenéskor sem;

WATER WALKING = YLEM POR - Tiszta molnárika leszünk;

5. kör

EXPLOSION = VAS POL FLAM - Hasonlít a tűzlabdához. Robbanás;

INVISIBILITY = SANCT LOR - Láthatatlanok leszünk, s nem támadnak ránk;

LIGHTNING = ORT GRAV - Villám. Nagyt sebez;

PARALYZE = AN XEN POR - Lebénítja az ellenfelet;

6. kör

FLAME WIND = FLAM HUR - Lángot fúj ellenfeleink közé;

MASS PROTECT = VAS IN SANCT - Mégerősebb védelem;

NEGATE = AN ORT - Nem varázsolhat az ellenfél egy ideig;

POISON WIND = NOX HUR - Egy jó mérgeket szelentünk;

7. kör

CHAIN BOLT = VAS ORT GRAV - Erős energia-sebzés, ami minden ellenfelet végighalad;

ENCHANT = IN ORT YLEM - Különleges tárgyaknak mágikus erőt ad;

GATE TRAVEL = VAS REL POR - A legközelebbi holdkőhöz teleportál el;

KILL = IN CORP - Egyszerűen megöli a szembenlévő felet;

8. kör

DEATH WIND = CORP HUR - Lásd NOX HUR, csak itt halál energiát adunk ki;

SUMMON = KAL XEN CORP - Egy démont hívunk segítségül a harcban;

TIME STOP = AN TYM - Megállítjuk az időt, egy kicsit (csak ezt az egyet varázsolhatnánk MI néha...);

TREMOR = VAS POR YLEM - Egy földrengést okoz. Kővek hullanak, meg mindenki megsérül jó pár km-es körzetben;

Amint látható, nem éppen egy tökéletes varázslatrendszer, de hát ez van.

Most leírjuk az egyes rúnák jelentését is, aminek segítségével, ki lehet próbálni más kombinációt, illetve nem csak üres betűk lesznek az egyes rúnák.

AN - oszlatni/kioltani

BET - kicsi

CORP - halál

DES - lejjebb

EX - szabadság

FLAM - láng

GRAV - energia/mező

HUR - szél

IN - csinálni/okozni

JUX - veszély/csapda/sérteni

KAL - idézni/meghívni

LOR - fény

MANI - élet/gyógyítani

NOX - mérég

ORT - bűbáj, varázslat

POR - mozogni

QUAS (lent) - illúzió

REL - változtatni

SANCT - védelem

TYM - idő

UUS - fel/emelkedni

VAS - nagy

WIS - tudás/megtudni

XEN - lény

YLEM - dolog

ZU - alvás/altatni

ISMERETNÖVELÉS

A játékban itt-ott vannak templomok, amikhez szólna nő egyes gyakorlataink szintje, ha a megfelelő varázsszót (**MANTRA**) ejtjük ki. A következő szavakat találjuk:

AAM - Picklock

ANRA - Defense

FAL - ?

HUNN - ?

LAHN - Lore

LON - Repair

LU - Search

MUL - ?

ONO - Swimming

ORA - Unarmed

RA - Attack

ROMM - Missile

SAHF - Track

UN - Charm

A JÁTÉK

Előrebocsátjuk, hogy nem tudunk minden tárgyat megszerezni, illetve minden küldetést bevégezni, de azért a játék vége megtekinthető, ha egy kicsit kotorászunk is valami editorral.



Most valahogy nem volt kedvünk rajzolgatni, épp elég volt a POD térképeit, meg egyébként is lehívhatók az egyes szintek térképei a játékból, úgyhogy csak azt említjük meg, melyek azok a fontosabb dolgok, amivel az egyes szinteken találkozhatunk.

1. szint — Goblinok

Kitasztott telep / szürke goblin telep / szürke rossz goblinok / zöld goblin telep

2. szint - Hegyiemberek (MOUNTAINMAN)

Király (GOLDTHIRST) / kincstár + földgölem / bányász / bányarérm (GAZER) / snak, a kovács / tervrajzok (BLUEPRINTS) / holdkő (MOONSTONE) / repető ital (FLYING POTION) + mérgeital (piros) / kulcs az italkohoz / szürke, rossz goblinok / gömb (távolbalató) / rúddal nyitható rács

3. szint - Gyíkemberek és a mocsár

Banditák (4 nő) / szürke gyíkok telepe / (M)Urgo, az őrült varázsló / zöld- és vörösgyíkok telepe / Zak, a fénymániás / 2 kulcs + 1 kulcs / jó páncélzat / rúd, melyet ha meghúzzunk, sok óriáspatkány szabadul ki / teleportálás / van egy fickó is, aki rögtön rántámad (meg lehet próbálni beszélni vele)

4. szint - Trollok és lovagok

Troll kolónia / ugrálás (gombok) / rossz trollok / jó cuccok / Bullfrog puzzle / sok kis állat / Rodrick, a Káosz Ura, a gonosz lovag / sérült lovag / "labirintus" / elsőtiszt (TAPER OF SACRIFICE) / kézműves és drágakő-csiszoló / fegyvertár / vezető-lovag (STANDARD OF ...) / lovagok telepéhez bejárat

5. szint - Ghoulok és a nagy temető

Különféle cuccok / SWORD OF JUSTICE markolata (első darab) / alkimista / karok / csapda, lecsapódik a rács / Judy, Tom volt szeretője / lift a bányába / bánya / Ghoul telep / Garamon sírja (szellem-fickó, aki minket idehozott) / teleport -> kijárat

6. szint - A látnokok rendje (varázslók)

A volt akadémia terme / könyv: PROPERTIES OF RUNESTONES / könyvtár / BOOK OF HONESTY, talizmán / Vilus labirintusa / jó cuccok / Morlock / Bronus / találkozó-terem / tömjén-csomagok / beszélő varázsló és ajtó / gölem (SHIELD OF VALOUR)

7. szint - Tyball szintje

Börtön / kulcs / kómlás / lebegés gyűrűje / medál (örökhöz) / Tyball, erő-elszívó gömb, báró lánya / sok kincs, de átkozott nagy részük!

8. szint - Vulkán és démon

Fickó (kulcsot ad) / jó cuccok / Garamon csontja (rúnák, varázsszavak) / démon és a vulkán belseje

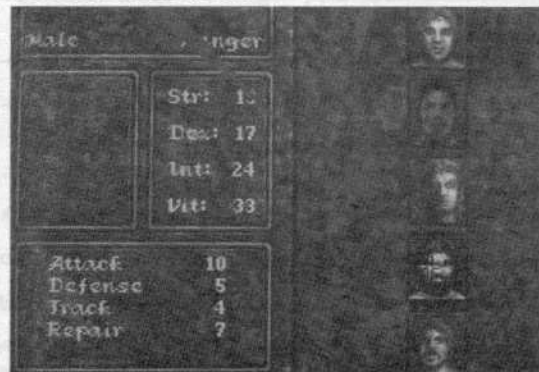
ELKEZDÜNK JÁTSZANI

Miután behívtuk az *Ultima Underworld*-öt, nonsokára megjelenik egy menü:

INTRODUCTION: Megmutatja az előzményeket, hogy is kerültünk ide. Egyszer legalább érdemes megnézni.

Miután megérkeztünk az *Ultima VI*-ból, alig tudtunk elaludni, de mikor már majdnem elszundítottunk, egy szellem képe jelent meg előttünk, és megkért, hogy segítsünk neki, az öccse nagyon gonosz terveket sző Britannia és az egész világ ellen, mert tegnap este nem volt otthon Blend-a-med, sem celofános tejesspóhár, de még celofán nélküli sem, hogy beledobhassa lefekvés előtt a Milky Way-ét. El is viszen minket a ködös Albionba, ahol épp egy jó jelenetkor dob le minket. A báró lányának sikításától visszhangzik az egész vár, az öccse meg gonosan elteleportálja magát, míg a lent várakozó troll a leányt elviszi, be a mélység gyomrába. Persze ekkor törnek be a ketonák az ajtón, s mivel a báró lánya nem épp most vette fel a hálóköntösét, sőt, nincs is itt,

hogy vigasztalja őket, mérgeükben elvisznek a báróhoz. Előtte persze megpróbálják elkapni a trollt, hogy visszaszerezzék a lányt, de az aluljáróban túl sok volt a rosszindulatú goblin, így inkább visszafordultak. A báró sem hisz nekünk. Azt mondja, szerezzük vissza a lányát, s akkor bebizonyítjuk, hogy tényleg mi vagyunk AVATAR. Elcipeltet a bejáratig, s egy hangos, öblös csattanással bezáródik mögöttünk az ajtó, elzárva az egyetlen kijáratot ebből a rémálomból...



CREATE CHARACTER: Elindítunk egy szereplőt egy újabb kalandra.

Először a nemet választhatjuk meg:

MALE - férfi

FEMALE - nő

Ezután azt kérdi, hogy jobb-, vagy balkezesek leszünk-e:

RIGHT/LEFT

Utána az osztályt kell kiválasztani, amihez tartozó-nak szeretnénk őt:

FIGHTER - harcos

MAGE - varázsló

BARD - dalnok

TINKER - Hehe, ha egy kicsit nacionalisták akarunk lenni, akkor nézzük meg az *Ország* féle nagyszótárban az egyéb jelentéseit, s ne fogadjuk el amit mondtunk: kb. tolvaj

DRUID - mi már elfelejtettük, mit is jelenthet

PALADIN - lovag (pap+harcos)

RANGER - kősa (varázsló+harcos), jobb lövési célzással

SHEPHERD - pap (mint lelkipásztor)

Ezután a kívánt képességeket szelektálhatjuk:

TRAPS - csapdák felfedezése

ACROBAT - ügyesség

SNEAK - lopakodás

SEARCH - kutatás

SWIMMING - úszás

REPAIR - javítás

APPRAISE - üzleti érzék

CHARM - megnyerő magatartás

MANA - varázslási képesség

CASTING - varázslás

LOVE - szerelem

PICKLOCK - zár kinyitása

Ezt követően harcbeéli jártasságunkat állíthatjuk be:

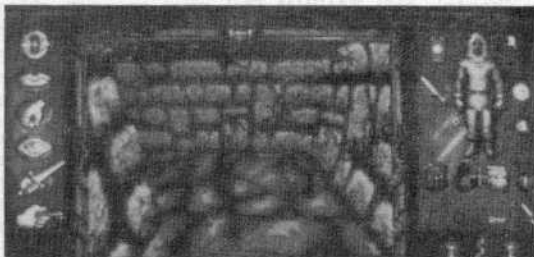
UNARMED - fegyvertelen

SWORD - karddal való jártasság

AXE - baltával való jártasság
MACE - buzogányban való jártasság
MISSILE - varázslásban való jártasság
ATTACK - támadásban való jártasság
DEFENSE - védekezésben való jártasság
TRACK - üldözésben való jártasság
 Végül pedig az igazolványképét választhatjuk ki.

Ha minden rendben, akkor mondjuk neki, hogy **YES**, ha nem, akkor annak az ellentétjét.

ACKNOWLEDGEMENTS: Ökorségek, a készítők nevei, tesztelők meg ilyesmi.
JOURNEY ONWARD: Folytatunk egy kimentett állást.



Amikor megérkeztünk a föld alá, nincs semmink, csak a két kezünk, meg egy adag hálóruhánk. Vegyük fel a mellettünk lévő zsákokat, tegyük a megfelelő kezünkbe a tórt, az egyik felső rekeszbe meg a fáklyát, majd gyűjtjük is meg. Gyakoroljunk egy-két ajtón, öljük meg a kis patkányt, vegyük fel a bőr-lábvédőt, s először ajánlott megkeresni a kítaszítottakat, felvenni ott a nem birtokolt hálószákat, gyertyákat, meg kaját. A továbbiakban már az ilyenekre nem térünk ki, sem arra, hogy meg kell ölni valakit, vagy fel kell venni egy kulcsot, ki kell nyitni egy ajtót. Ha egy figurával beszélni szeretnénk, csak az elcsatangoltaknak a helyét adtuk meg, a többi általában egy kupacban van, telepen vagy akár a börtönben. Most pedig leírjuk inkább a küldetéseket, és a megoldási menetet.

#1: REPTETŐ-ITAL

Második szint. Egy *Ironwit* nevű mérnöknek kell megszerezni a tervrajzait, aki még jóindulatúan is rettentő szórakozottnak mondható. Ahhoz, hogy a tervrajzhoz bejussunk, szükség van egy reptető-italra, ami ugyan csak ezen a szinten begyűjthető. Az italokhoz lévő ajtó be van zárva, de a kulcs is ezen a szinten található. Ha megvannak a tervrajzok, értük cserébe kapunk egy másik reptető-italt, ami a 4. szintre fog kelleni.

#2: DRÁGAKÓ-VÁGÓ

Meg kell ölni a bánarémet. Ha megöltük, menjünk el a királyhoz, s az hálája jeléül ad egy drágakó-csiszoló, amit a 4. szinten található kézműves lovagnak kell majd odaadni. Miután odaadta, megkérdezi, hogy szeretnének-e látni a kincstárát. Feleljünk nemet, mert ez a király igen kapzsi alak, s azonnal elfogatna minket az őreivel. Ekkor megmondja a kincstárához a jelszót, ahova ugyan nem érdemes bemenni (csak arannyal meg drágakövekkel van tele, meg egy földgölemmel), de majd később jó lesz valamire.

#3: MURGO SZABADSÁGA

Harmadik szint. Gyíkok jönnek, s gagyognak valamit, amire válaszolnunk kell. Leírjuk pár szó jelentését, a többi *Murgo* „lefordítja”, azaz elmutogatja.

BICA = helló
TOSA = te
CLICK = nem
SSETH = igen
ZEKKA = ajándék
SORR = harc
OSSLI = adni
SSTRESH = segítség

A főnökük, egy szürke gyík, azt mondja, hogy szerezünk neki valamilyen ajándékot, s akkor elengedi a rabját, *Murgo*-t. Azt nem tudtuk, hogy milyen ajándék kellett neki, de *Murgo* rácsát ki lehet nyitni egy kis zárnyitási tudománnyal. Ekkor ugyan rántámad a gyík, de le lehet győzni.

#4: RING OF HUMILITY

A szürke gyíkok megkérnek, hogy keressük meg nekik *OSSKA*-t, a volt főnöküket, aki egyszer elment, hogy megküzdjön valami szörnnyel. Még nem találtuk meg, de cserébe szerintünk a **RING OF HUMILITY**-t adják.

#5: TEMPLOM

4. szint. Trolltelep. Az egyik helyre nem akar beengedni egy troll. Azt mondja (miután átkeresztelt minket *Rodriguez*-nek), hogy adjunk neki valami ajándékot, amit szeretni fog. A főnökükkel beszélve megtudhatjuk, hogy ez a fiatal troll nem vágyik jobban semmire, mint egy vörös drágakőre (rubin). Ezt sok helyen lehet találni, egyet nem messze a troll teleptől is. Miután ki nyitotta az ajtót, egy templomot találunk odabent.

#6: SÁRKÁNY-CSIZMA

Egy *Sethor Strongarm* nevű nagytroll elkezd nekünk arról mesélni, hogy milyen jó is volt a mama főztje. Legfőképp a dögkukac-pörköltet szerette. Ha csinálunk neki egy ilyet, akkor cserébe sárkánypikkelyeket ad, amit el lehet vinni az egy szinttel lejjebbi szabó *ghoul*-nak (*Marrowsuck* a neve), s az készíteni fog belőle lábbelit, ha viszünk neki egy goblint (lehetőleg zöldet). *Sethor*-nak nem muszáj megfőzni a pörköltet, meg is lehet ölni, akkor is megszerezzük a pikkelyeket. Viszont goblint még nem próbáltuk vinni a *ghoul*-nak (főleg azért, mert mi már előtte kiirtottunk viccből minden szürke- és zöldgoblint).

#7: TAPER OF SACRIFICE

Egy *Dorna* nevű lovaglány (elsötiszt) elmondja, hogy volt nekik vala egy szépséges gyertyájuk, ami soha sem aludt el, ám egy nap egy őrütt tört be ide, gyorsan felkapott minden világítótestet, majd mint a szélvész eltávozott. Még arra sem volt idejük a lovakonak, hogy bemutassanak neki egy jó nagyt, s az már eltűnt. Ez a gyertya a 3. szintű *Zak*-nál van, akitől vegyünk el vagy cseréljünk el minden gyertyáját, meg lámpását. A nagy, vastag lesz az **Áldozat Gyertyája**. Cserébe mert visszahoztuk, megtarthatjuk.

#8: BULLFROG PUZZLE

Ha át akarunk jutni a túldoldali üregekbe, akkor az oldalsó karokat kell használni (2 db. 6 irányba fordítható kar + 2 gomb). Az ott lévő varázspálca a felszínt az eredeti állapotba teszi, merthogy ezekkel a karokkal egy utat nyithatunk magunknak.

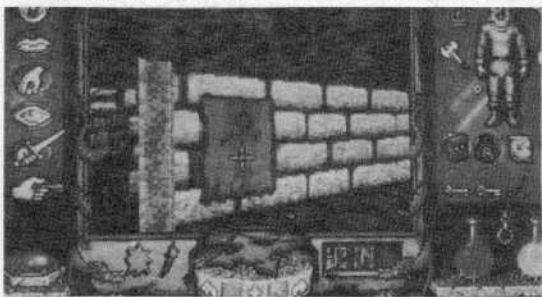
Északi kar: K-Ny koor (X)

Nyugati kar: É-D koor (Y)

Felső gomb: egy szintnyi föld emelése

Alsó gomb: egy szintnyi föld csökkentése

Van egy egyszerűbb módszer is, ha egy kicsit feljebb-ről ugrunk egyet, s akkor ott már át tudunk mászni az északibb üregbe. A déli az rejtett, s egy kicsit lejjebb is van, mint a másik lyuk.



#9: STANDARD OF ... (talizmán)

A lovagok beszéltek egy fickóról, aki megtébolyodott, elvonult, s most a **Káosz Urának** nevezi magát. Északon él, mindenkibe beleköt, de a nagyobbik baj az, hogy idáig bárkibe kötött bele, mindig az áldozat húzta a rövidebbet. Nem ártana, ha megküzdene vele. Menjünk el a sebesült lovaghoz. Elmondja, hogy neki adták azt a feladatot, hogy rendbetegye a rendes nevén esett csorbát, de **Rodrick** túl erős volt ahhoz, hogy legyőzze, s inkább elmenekült. Megkér, hogy mentjük meg a becsületét, s győzzük le a gonosz lovagot. Ha megtesszük, akkor elmegy a vezérhez, s mi is beszélgetünk vele, mire az hálából, hogy megmentettük a becsületüket, odaadja a zászlójukat. Ez a **STANDARD OF...** (azért irtuk így, mert már nem emlékszünk az igazi nevére).

#10: CRUX OF ANSANTA KÜLDETÉSEK:

Beléphetünk a lovagrendbe is, ahol küldetéseket kapunk, s ha teljesítjük őket, akkor valamit ad cserébe (lehet, hogy ez lesz a **SWORD OF JUSTICE** pengéje). Ahhoz, hogy belépünk a rendbe, a következőt kell tennünk: beszélünk egy őrlovaggal (nincs más tisztsége), azt állítjuk, hogy a rend tagja akarunk lenni, majd azt, hogy harcosok vagyunk ha a helyzet úgy kívánja, s azért harcolunk, hogy a gonoszt ritkítsuk. Ekkor beajánl a főnökhöz. Az is próbák alá vet: először megitat valami löttyel, azt mondja rá, hogy halálos mérge van benne, de azért ürítsük ki a poharat. Tegyük is így, mert ez csak a próba egy része. Csak víz volt az. Megkérdez minket, hogy féltünk-e. Mondjuk neki, hogy igen (akár igaz, akár nem), mert szerinte egy rendtag-

nak ismernie kell a félelmet. Kiadja az utolsó próbát: szerezzük meg **Lorne** írását. Ez egy trólos területen van. Mi a trólok és lovagok területe közti fiú termében találtuk meg, de nem biztos, hogy az ott is volt eredetileg. Ha elvisszük neki, elmondja, hogy most egy aranyozott páncélt kéne megszerezni, amit legutóbb egy kitaszított lovag vitt el, de mikor az meghalt, nem látták többet a páncélt. Nos, ennek a lovagnak a sírját megtaláltuk (5. szint, ahol a csapda van), de a páncélt sehol sem leltük meg.

#11: ARANYRÖG

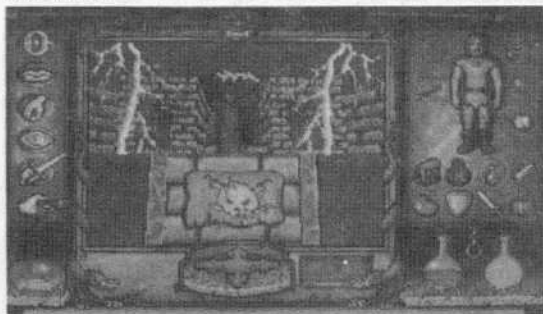
Ötödik szint. Az alkimista elmondja nekünk, hogy ha gyűjtenénk neki **ZANIUM** (Za) nevű anyagot, akkor aranyat fog nekünk csinálni. Tudjuk, régi trükk, de azért próbáljunk segíteni neki. Ad egy darab zaniumot, mert azt mondja, hogy magához vonzza a közelében lévő rokonait. Legalább 80 db-ot kell neki gyűjteni. Elmondja azt is, hogy ez a bányában található, ahova azért nem tud lemenni, mert nem tudja a liftnek a kódját, amit csak egy ghoulish ismer (**KNEENIBBLE**), de a ghoulok nem állnak vele többé szóba, mert egyszer önvédelemből megölte az egyiküket. **Kneenibble** azt mondja, hogy adjunk neki 10 halat, s akkor elmondja a kódot. Ez nem ütközik nehézségbe, ha van pecabotunk. A kód (bár lehet, hogy változik) nálunk 7—2—6 volt. Ezt úgy kell beadni, hogy a 0 a 12 órát jelenti, a többi pedig az óramutató járásával nő (balról jobbra kell bevinni a számokat). Kinyílik a rács, mi meg ha bemegyünk, el leszünk teleportálva. A bányában a földön hevernek a zaniumok, csak át kell rajtuk menni, s már fel is vette. Van egy-két teleport is, de azok nem nagyon zavaróak. A T3-as teleporttal tudunk kijutni a bányából. Miután odaadtuk neki, azt mondja, hogy jöjünk vissza egy óra múlva, s akkor adni fog egy nagy aranyrögöt. Így is lesz.

#12: SWORD OF JUSTICE

Ebből csak egy darab helyét ismerjük, amiről infót a ghoulish vezető, **Mr. Shaneklick** adhat. Ő viszont előtte elmondja, hogy cserébe kér valamit. Ha megkérdezzük, hogy mi, azt mondja, hogy az agyunk. Megértjük, hogy szeretne ilyen monumentális és szinte tökéletes dolgokban gyönyörködni, de sajnos ez csak egyedi darab, úgyhogy kérjük meg, hogy pontosítson (a szürkeállományt még odaadnánk, mert annak ügysem tesz ki a színe). Erre kifejti, hogy egy problémája van, aminek megoldásában nem ártana segíteni. Egy ghoulnak valaki rossz agyat adott (mármint reggelire), mert egy kacagó vízagyú lett belőle, s nem is tud mást csinálni, mint azon röhögni, hogy ő most milyen jókat derül ok nélküli. Mondjuk neki a trükköt (a 2. beszédpont): Hívjon össze egy lakomát, s mondja, hogy a felszolgálót érke a kacagós ghoulish spájzából valóak, mire a tettes vissza fogja utasítani a meghívást. Ennek nagyon megőrül a ghoulish-fejedelem, s elmondja, hogy egyszer egy őrült varázsló kikergette őket a kriptákból, pedig ott egy csomó jó kaja volt, s aztán le is tett oda valamit. Ezek a kripták innen északra vannak. Az a valami meg egy kardnyél... Ha megvan mindkét karddarab (nyél+penge), akkor elmehetünk **Shak**-hoz, aki 10 aranyért egy óra alatt helyre fogja nekünk pofozni a fegyvert.

#13: LOVE STORY

Ha a *Judy* nevű nénihez elmegyünk, ő az elmondja, hogy volt valamikor neki egy barátja, úgy hívták, hogy *TOM*. Már majdnem megházasodtak, amikor egy fejletlen kiugrott a látvából, s miközben *Tom* küzdött vele, mindketten lesüllyedtek a látvába. Már azt sem tudja, hogy néz ki *Tom*, viszont ha szerzünk neki egy képet róla, nem lesz hálátlan (de ne úgy fizessen, ahhoz már túl öreg!). A képet lent a 7. szinten a börtönben lehet megszerezni, amikor egy *Bolinard* nevű harcostól térképet kérünk, az a térképet egy festményre rajzolja, aminek másik oldalán *Tom* képe van. Hogy mit kapunk érte, az örök homály számunkra, mert mi véletlenül meglóktuk *Judy*-t, az meg pont a lávapatak szélén állt, s beleesett, kimenni meg már nem tudott, szóval legközelebb, mikor visszamentünk, már csak egy vértócsa volt a helyén... Talán a **KEY OF LOVE**-t adta volna.



#14: VAS RÚNA

8. szint. A *GRALWORT* nevű varázsló felajánlja, hogy elárulja a leghatalmasabb rúnakő, a **VAS**, megszerzésének titkát. Menjünk el a központtól keletre, menjünk be a 2 szem közé, s akkor a találkozó-szobába jutunk. Ott vegyük fel a zafirokat, s tegyünk egyet-egyét a 4 sarokban lévő emelvényre, majd menjünk vissza a középpontba, s nyomjuk le a szürke gombot, mire megjelenik a **VAS** kő. Ahhoz, hogy visszatérjünk, a vörsebb gombot kell benyomni.

#15: SHIELD OF VALOUR

Menjünk el a gólemhez, mondjuk el neki, hogy meg akarjuk szerezni a dicsőség pajzsát, ezért meg szeretnénk vele küzdeni. Gyorsan verjük le, mire azt mondja, hogy megnyertük a pajzsot, ott van, vegyük fel. Sajnos megölni nem tudjuk a gólemet, mert mindig ránk szól, hogy a pajzsot már elnyertük, mit akarunk még?

#16: KÖNYVFUTÁR - BOOK OF HONESTY

Bronus-hoz nézzünk be, szóljunk hozzá, s ajánljuk fel szolgálatainkat, mire ad nekünk egy könyvet, hogy vigyük el *Morlock*-nak. Lelkünkre köti, hogy a világért se nézzünk bele a könyvbe (tényleg ne nézzünk bele, mert felrobban). Ha odaadjuk *Morlock*-nak, az megköszöni, s elmondja, hogy akart jutalmat adni, de most, hogy megtudta a hőstettünket, mármint hogy elintéztük a nagy tűzhydrát, amely mindig is fenyegette népét,

sokkal nagyobb jutalmat fog adni. Ezt tagadjuk le, mert ugyebár a becsületesség könyvét szeretnénk megszerezni. Megdicsér, s azt mondja, hogy menjünk el a könyvért, ott van valahol innen északabbra.

#17: KÖNYVFUTÁR 2

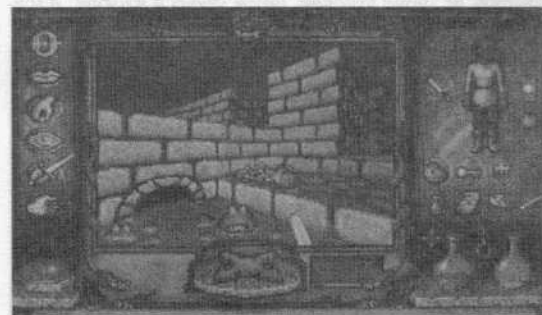
PROPERTIES OF RUNESTONES

Keressünk egy *RANTHRU* nevű fickót (baloldal, alul). Azt hiszi, hogy *Vilus* (egy eltévedt varázsló) szolgálja vagyunk. Elmondja, hogy ez a *Vilus* hatalmas varázsló volt, nagyon tehetséges, és azt kutatta, hogyan lehet varázsolni rúnakövek nélkül. A fekete erők hatalmukba kerítették, s elfoglalta az egész északi részt, telinyomatta pókokkal, patkányokkal meg ilyesmikkel, s most már alig merészkednek arra a részre. Elvitt a könyvtárból egy könyvet, s még mindig nem hozta vissza. Az a könyvet el kéne hozni, s akkor tanítani fog minket. Először azt hittük, hogy ad majd egy új rúnakövet, de nem, csak a **CASTING**-ot növeli meg. Apropos, *Vilus*. Őt nem találtuk meg.

#18: MURGO-KOMPLEXUS,

AVAGY WINE OF COMPASSION

Van egy *DR. OWL* nevű vak tata, aki igen türelmetlen, de felajánlja, hogy ha visszahozzuk *Murgo* nevű szolgáját, akkor elmondja, hol is található a **WINE OF COMPASSION**. Ezért még nem is mentünk volna el érte, de utána lehet még kérni tőle egy rúnakövet. *Murgo*-t a már említett módon szabadítsuk ki a gyököktől, majd jöjünk vissza *Dr Owl*-hoz, aki elmondja, hogy a **WINE OF COMPASSION** egy saktábla-aljú szobában van (ez keletre van egy kisállatoktól hemzseggő teremttől, a 6. szinten — északra), ahol a déleleti sarokban lévő mezőt emeljük fel, ott a bor.



#19: HOL IS GURSTAG? - KEY OF TRUTH

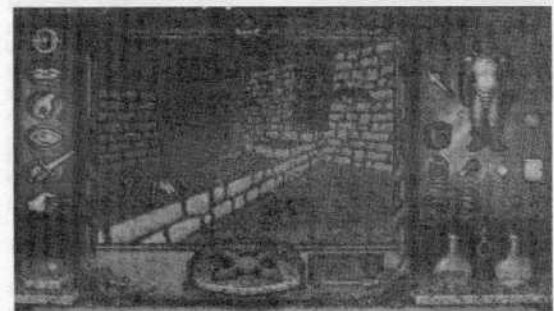
ILLOMO varázsló elmondja, hogy a barátja, *GURSTAG*, egy napon elindult, hogy választ találjon egy rejtvényre, de azóta nem látta. Keressük meg, a rabok közt van a 8. szinten, majd adjuk át az üzenetét *ILLOMO*-nak, ami: **FOLANAE**. Ez még nem a rejtvény megoldása, mert meg kell nézni a könyvtárban azt a könyvet, amelynek a címe tartalmazza ezt a szót, hogy mivel is kezdődik, mert ha azt elmondjuk egy templomban, mint **MANTRA**-t, akkor a templom odaad egy kulcsot, a **KEY OF TRUTH**-t, ami egy darabja a **KEY OF INFINITY**-nek (lásd később). Persze az is elég, ha csak annyit mondunk a templomban, hogy **FANLO**.

#20: TYBALL, KARDUNKON A VÉRE!

Ha lejutottunk a 7. szintre nem árt, ha először egy bizonyos medálért megyünk el, s addig kikerüljük az őrállásokat, mert ha nincs nálunk medál, akkor kérdés nélkül rántkírnak. Ja, amikor leérünk, egy sebzett harcos áll előttünk, aki egy bizonyos italt kér, majd meghal, de utolsó szavaival elmondja, hogy mindenképpen szerezzünk medált, mert úgy járunk, mint ő. Ha megvan a medál, akkor indulhatunk *Tyball* ellen. Előtte meg kell szerezni egy kulcsot, de az nem lesz gond. Vigyázat! *Tyball* szobája előtt sok a halálcsapda! Ha bent vagyunk, szóljunk egyet *Tyball*-hoz, majd verjük le. Sok sebesülést bír, jókat varázsol, ráadásul lebeg is. Azért nem lehetetlen megölni. Amikor elesik (haldoklik), szépen kinagyítja a program, s láthatjuk mint hullik el (ennek is közhelyszerűen a szája szélén kicsorog a vér, már tök unalmas). Közben a disznó el-ejt még egy-két infót, hogy megkeserítse örömlünkét. Elmeséli az előzmények okait:

Megtudta, hogy egy igen-igen erős démon, a Fátylak Szaggatója, át akart jönni ebbe a világba. Ez nagyon nagy bajokat okozott volna, ezért segíteni próbált a maga módszereivel. Azért rabolta el ezt a lányt, hogy miután kiszabadította béklyóiból a démont, áttegye a lány testébe, mintegy korlátozva a hatalmát. Hála nekünk, csak a varázslat első részét tudta sikeresen befejezni, azazhogy elengedni a démont.

Amikor ezt kimondja, elviszik a lelkét egy lejjebbi szintre. Kiszabadíthatjuk a lányt (egész jó bőr), de az nem visz ki minket, s egy hálapuszit sem ad (bár ha nő szereplővel játszottunk volna, akkor azért ez nem lett volna olyan jó ötlet), csak az amulettjének segítségével nazaviszi magát. Olyan közhely már ez az amulett is. A KQ2-ben, és a *Hero's Quest I*-ben is mindig azt használták a női szereplők, ha haza akartak menni. Szedjük el *Tyball* kulcsait, járjuk végig a szobáit, s töltsük fel készleteinket.



#21: SZÖKÉS AZ ALKETRECBŐL

Menjünk el a börtönbe, ott is az örökhöz, mutassuk fel a medált, mire beengednek. Amint bemegyünk a rácsra, lecsapódik mögöttünk, s az örök irtó jót röhögnek rajta. Odajön a troll-smasszer is, és azt sugallja, hogy meg is lehet ám őt vesztegetni, hogy kinyissa a hátsó rácsot. Adjunk neki valami értékesebbet (korona, medál). Amúgy ki lehet nyitni álkulccsal is. Ezután ne szóljunk az örökhöz, mert legközelebb rántkírnak. A cellákban sok dolog van, pl. zárt, masszív ajtók, amit csak *Tyball* kulcsával lehet kinyitni. Menjünk be:

DANTES - Vele beszélve (kedvesen kell vele diskurálni) elmondja a kijáratot, amit ő ásott, de azért nem tudott kimenekülni, mert egy lávafolyás elállja az útját, s már a lábai kezdenek rohadni, nem tud velük ugrani, de mi csak menekülünk el arra.

GURSTAG - Szerepe már ismertetve.

GRIFFLE - Egy kítaszított. Kaját kér, mert éheztetik már egy ideje, ugyanis eddig mint bányarab volt szolgálatban. Csak infót ad, de azért jó dolog rendelkezni vele.

KALLISTAR - Tébolyodott varázsló. Csak kuriózum.

TÖRPE - Mondjuk el neki a törpkirály jelszavát (ha tudjuk) vagy csak esküdjünk neki, mire megkér, hogy tisztítsuk meg az élőholtaktól a lenti sírokat. Ad egy kék kristályt, ami hozzánk fogja vonzani a háborgó lelkeket.

BOLINARD - Adjunk neki kaját, majd kérjük tőle térképet. Azon lesz *Tom* fényképe (vagy mi). Aztán menjünk ki **DANTES** útvonalán.

#22: KEY OF COURAGE

A törpe is ezt kereste a börtönben, de már túl kimerült ehhez az úthoz. Menjünk el az északnyugati feljáróba, s egy elég különös helyre kerülünk. Mindig csak menjünk felfelé, minden ellenfelet győzzünk le, s a legelső szinten megeljük, amit kerestünk. Ja, lesz egy *WIMP* is, akivel jobb csak beszélgetni, s elmond egy varázslat-receptet is:

VAS KAL CORP - Azt mondja, alig várja, hogy kipróbáljuk. Tényleg működik a varázs, és amit csinál az egyenesen isteni. Tudniillik elveszi az ÖSSZES tárgyunkat, s ottmaradunk a vége előtt egy szál pizzamában. A kulcs a fontos, forduljunk is vissza, s menjünk le a 8. szintig.

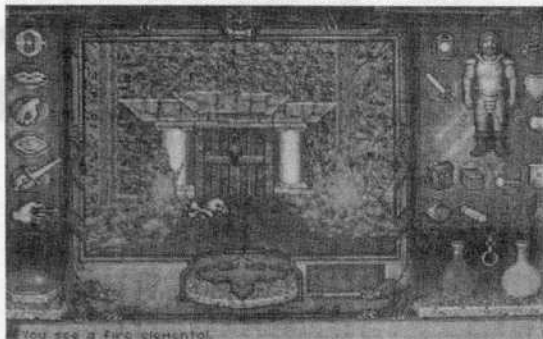
#23: EGY SZEÁNSZ

Ha *Tyball* megölése után szunyálunk egyet, akkor megjelenik *Garamon*, s elmondja, hogy amit a bátyja mondott, az mind igaz, s a démont semmi halandó fegyver vagy varázslat nem tudja megsérteni, de ha segítünk rajta, akkor esetleg lenne egy utolsó, halvány reménysugár Brittanía megmentésére. Először is el kéne hozni csontjait, majd belefektetni sírjába, hogy ne csak ilyenkor, álmunkban tudjon hozzánk szólni. A 8. szinten őljünk le mindenkit, kivétel egy *CARASSO* nevű pacák, akitől kulcsot kaphatunk a vulkán bejáratához vezető ajtóhoz. Még felajánl egy varázspalcát is, amit egy nagy varázsló sírjánál talált (*Garamon* sírja). Kaját is kér. Szedjük fel a csontokat (sok rúna is hever mellette), s vigyük el az 5. szintre, a sírtermébe, majd use-oljuk a sírba a csontokat. Ekkor megjelenik egy kékes színű pacák, aki *Garamon*-nak vallja magát (azaz szellem). Feltesz egy-két pite kérdést is, válaszoljunk rájuk. Először azt vitatja meg velünk, hogy milyen hatalmas dolgokat lehetne felhasználni ahhoz, hogy meghívassuk magának Britanniának a szellemét a segítségünkre. Szegény hangyaagyú nem jön rá, hogy ezek a tárgyak *Cabirus* 8 talimánja (**OTHER... —> TALISMAN**). Aztán abban kér segítséget, hogy ezeket a nagyhatalmú tárgyak energiáit hogyan lehetne gyorsan felszabadítani. Erre mondjuk azt, hogy **VOLCANO**. Na, neki is leesett, elmondja, hogy mit kell tennünk. Menjünk le a vulkánhoz, nyissuk ki a kapu-

ját, s dobáljuk bele szép sorban mind a 8 talizmánt, s mire az utolsó is beleesik, egy akkora energia szabadul fel, hogy annak segítségével képes lesz számúzni a démont.

MINDEN JÓ, MÉG HA VÉGÜNK IS VAN

Készüljünk fel hát a utolsó csatára (ha esetleg hiányozna egy-két stuff, akkor most inkább ugorjunk a berhelésre)! Pattintsuk össze a **KEY OF TRUTH**-t, **KEY OF COURAGE**-t és a **KEY OF LOVE**-t, hogy megkapjuk a **KEY OF INFINITY**-t, a vulkán kapujának kulcsát. Vegyük fel az olajzöld, tömött bőrdzsekit, húzzuk fel a cipzárt a zsebénél, az övrésznél és elől, kapcsoljuk fel a kikeményített barnásfekete övre a kis, kerek kézigránátokat, töltsük be az ismétlő-puskát, húzzuk fel a revolvért, a fekete és sötétzöld rúzsokkal rövid csikokat húzzunk a karunkra, vessük át vállunkon a mázsás forgócsöves golyószóró pántját, libbentsük hátra rövid hajunkat egy gyors fejmozdulattal, majd egy utolsó pillantást a tükörbe vetve észrevevesszük, hogy mennyire hasonlítunk egy jóképű, mindenre elszánt kemény legényre. Tartsunk egy kis kávészünetet, ajánljuk, hogy mindenki szabaduljon meg felesleges vízkészletétől, majd felrisszelve visszaülhetünk a gép mellé, hogy megmenekítsük Brittanía népét.



Menjünk le a 8. szintre, nyissuk ki az ajtót, küzdjünk meg a gélemmel meg a tűszellemekkel, álljunk a kau elé, használjuk a **KEY OF INFINITY**-t, s ime feltárla a vulkán belseje! Ott a démon is bent a közepén, de még nem lehet megsérteni sem. Szokásos vörös bőr, három szar, meg egy barna szőr-fecske egy keskeny, fekete övvel. Tipikus. Álljunk fel a platóra, s kezdjük el szépen behajigálni egymás után a talizmánokat. Szép nagyokat robbannak. Egyre nagyobbakat. Majd a nyolcadiknál egyszer csak megfordul körülöttünk a világ, s elkezdünk pörögni egyre gyorsabban, a közepen kinyílt kék kapu felé. Viszont a démon is arafelé forog, s abból igencsak baj lesz, ha ugyanoda kerülünk! Igen, egy asztrális sík, ahol most vagyunk, s a démon meg itt van előttünk, de már szabadon mozog. Harcolni ne álljunk le vele, nem fogy a VP-je, varázsolni meg egyáltalán nem lehet. Háromféle út látható viszont, egy kék, egy vörös és egy zöld. Mindegyiken elindulhatunk, útközben sok bizarr lény akad az utunkba, de nem támadnak. Ha a kékén indulunk el, akkor egy viharos medencébe jutunk, ha a vörösén, akkor egy lávaverembe, de ha a zöldet választjuk, akkor hamarosan élvezhetjük a szép end-sequencet. Miután ki-

értünk az öbölbe, egy hajó épp idejében felvesz minket, s így megmenekültünk a kitörő vulkán és a felrobbanó sziget okozta sokktól. A hajó nem más, mint a báróé, aki ledobott minket a föld alá. Ő személyesen is a hajón van. Bocsánatkéréssel kezd, majd a lánya felmagasztal minket, mint nagy hősoket, végül pedig ismét az otthoni, puha ágyban találjuk magunkat, s már éppen elaludtunk volna, amikor... Ez a lökött *Garamon* sem talált jobb időt a beszélgetésre. Már megint felkeltett minket az álmunkból, ennek nem lesz jó vége. Most viszont csak ő is gratulálni akar, meg bocsánatot kér azért, amiért nem a mi, hanem a mélység többi lakóinak megmentésével foglalkozott, s ránk már nem jutott ereje. Jó duma. Már csak *Origin*-ék congrats-ai vannak hátra, s léphetünk is ki...

Még nincs vége —> BERHELÉS PC-seknek

Mivel nem tudunk mindent befejezni, adunk egy kis berhelési tanácsadást. Lehet próbálkozni becsületes megoldásokkal is, pl. a **CUP OF WONDER**-t szeritünk a jósk fogják adni, a **RING OF HUMILITY**-t meg a szürke gyíkok, ha visszahozzuk nekik **OSSIKA**-t. A **KEY OF LOVE** talán *JUDY* tulajdona...

A **PLAYER.DAT**-ot nézzük meg:

A számokat más számrendszerben jegyzi le (kódolja), ezért az általunk ajánlott értékeket javasoljuk használni.

Tulajdonságok

- 34-53.. Offset byte** (ismeretek); az összeset írjuk át HEX 13-ra
- 54,55,56,57. Offset byte** (Mana pont + VP maximális); HEX 6B-re mindet
- 76,77,78 Offset byte** (teherbírás); mindhámat HEX 10-re írjuk át
- 221. Offset byte** (VP aktuális); HEX FF-et írjunk ide

Tárgyak

Tegyünk le minden tárgyat, azután vegyünk magunkhoz 4 nem fontos fogyóciiket (kaja, fáklya, érme stb.), lehetőleg egymás mellé. Mentsük ki. Nézzük meg, ha a **PLAYER.DAT** 344 byte hosszú, akkor jól csináltuk. Írjuk át (egy tárgy 8 byte hosszú)

- 312. byte** - 36-ot -> **RING OF HUMILITY**
- 320. byte** - AE-t -> **CUP OF WONDER**
- 328. byte** - 19-et -> **SWORD OF JUSTICE / BLADE**
- 336. byte** - E2-t -> **KEY OF LOVE**

Ha esetleg nem sikerült volna, akkor most más tárgyat tegyünk oda, s annak írjuk át a kódját (ilyen is történhet sajnos)

Na, most már tényleg vége! Jó szórakozást kívánunk mindenkinek a játékhoz. Van egy-két élvezetes dolog is, amit érdemes kipróbálni, pl. nekifutásból ököllel lecsapni egy fejtelent, úgy, hogy rögtön hanyattesik és meghal (szétloccsan a vére, meg minden jó dolog), vagy nekifutásból felugrani, s úgy leülni egy denevért (színtén élvezendő látvány), egyszóval látványban gazdag, igen élvezetes játékot alkottak a program írói. Ezek után már mi is kíváncsian várjuk, milyen újabb ötletekkel rukkolnak ki az **ULTIMATE ULTIMA**-ban!



TÖKÖS-MÁKOS

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL (C64)

A program „elég jó” képekkel és digitalizált beszéddel kezdődik. Ezek között van (volt) a védelem is. Ezután betöltődik a főmenü; ahol a kettős portba dugott joystickkel mozoghatunk:

Field goal (extra point on) off: A touchdown után legyen-e „jutalomrúgás” vagy ne, érdemes kikapcsolni, mert marha sokáig tart, mire betölti.

Cheerleaders ON/OFF: A csapat szurkolóinak a megjelenítését kapcsolhatjuk ki-be. Kár kikapcsolni, mert a három szurkoló két szőke és egy barna hajú lányból áll.

Half time/game over ON/OFF: A második és az utolsó negyed utáni képeket kapcsolhatjuk ki/be. Kár értük.

Play Game: kezdődhet a móka
A play game választása után egy újabb menübe jutunk:

- One gamer practice:** Gyakorlás;
- One gamer exhibition vs computer:** Egy játékos a gép ellen;
- Two gamer exhibition head to head:** Két játékos egymás ellen;
- Two gamer exhibition teammates:** Két játékos együtt a gép ellen;
- One to four gamer playoffs:** Valamilyen kupa négy csappal;
- One to ten gamer playoffs:** Ugyanaz, mint az előbbi, csak tíz csappal;
- Demo mode:** Demo (ki hitte volna);
- Exit to basic:** Na vajon mi lehet?

Ezután ki kell választanunk a csapatunkat (van egy pár választási lehetőségünk...). Ha valamelyik „kupát” választottuk, előtte ki kell választanunk, hogy hány csapatot irányítson a gép, és hányat a játékosok.

Végre betöltődik a játék. Ekkor a következő képernyőt látjuk:

1. Itt láthatjuk a támadási variációkat. A Short-ban a labdát birtokló kezd el futni a kapu elé, a Long-ban egy hosszú passzal juthatunk előre.
2. Itt láthatjuk egy-egy sisak alatt, hogy melyik csapat támad/offense), és melyik védekezik/defense)
3. Itt a támadási variáció, kiválasztásához hátralévő idő van.
4. A negyedből hátralévő idő.
5. Az eredmény negyedekre felbontva.

A joystick fel és le húzásával választhatjuk ki a nekünk megfelelő támadási vagy védekező variációt. A túzgomb megnyomása után kezdődik a játék. A meccs és a harmadik negyed kezdetén az egyik csapat középhátvédje egy hatalmasat rúg a labdába, amit az ellenfél középhátvédje elkap és megindul az ellenfél kapuja felé. Ugyanez a helyzet touchdown után is. A játékot a joystickkal irányíthatjuk, a túzgomb megnyomása után az alul lévő sisakok valamelyikének kiválasztása után passzolhatunk.

- Ha megnyomjuk a 'RUN/STOP'-ot, egy menü töltődik be:
- Return to game:** Visszatérés a játékhoz.
- Main menü:** Egy újabb menübe juthatunk:

Quarter Length: A negyed hosszát állíthatjuk be (5-10-15 perc)

New game: Új meccset kezdhetünk.

Return to game: Visszatérés a játékhöz.

Play maker utility: Itt állíthatjuk be (az enter play maker választása után) hogy milyenek legyenek a támadási variációk.

Team modification utility: Beállíthatjuk bármelyik csapat játékosainak erősségét.

Exit to basic: Kilépés a programból.

A meccs vége után egy képet látunk arról, hogy a győztes csapat (mi vagyunk a kékek, az ellenfél a piros), ünnepli a győzelmet, majd ugyanez az öltözőben. A játék legfőbb erénye a grafika. Ritkán látni ilyet C64-en (majdnem olyan jó, mint az ELVIRA-é), de a szimulátor rész is jól meg van írva.

• LUDMAN JÓZSEF, Kápolnásnyék

APOLLO 18 MISSION (C64, Amiga)

A program, amiről írni szeretnék, az **APOLLO-18 (Mission to the moon)** című program.

A programban egy űrhajót kell irányítanunk, a kilövés-től a holdrészallásig + vissza. A programot külön kiemelik a digitalizált beszédek. Első feladat a kilövés. Itt nyomjuk meg a joy-t (port 2.), és egy irányító képernyőre juttunk. Itt minden szót addig állítsunk, amíg zöldnek nem lesznek, és alul megjelenik a STATUS: GO felírat. Most nyomjuk meg a joy-t, és elkezdődik a visszaszámítás. Figyeljük a jobb felső sarokban levő csíkot! Ezt mindig az ERROR felírat előtt! (nem könnyű!) Ha ez a kilövés sikeres volt, újabb töltés után már az űrhajókabinban ülünk. Ismét joy nyomás és itt is váltjuk a szavakat zöldre. Ezt mindig meg kell tenni, tehát röviden a feladatok:

DOKKOLÁS: A joy tüzgombjával tudunk hátra menni, jobbra balra húzva pedig az eltérést szabályozhatjuk. Minél pontosabban vagyunk, annál több pont!

LESZÁLLÁS A HOLDRA: Itt egy kis űrkabint kell letenni a hold felszínére. A joy-t hátrahúzva emelkedik, jobbra-balra pedig az irányt szabályozhatjuk. A kabint lehetőleg a zöld csík mentén vezessük.

HOLDSÉTA: Itt egy űrhajós embert kell a holdon irányítani. Először tüzgomb, hogy emberünk ugorjon egyet, majd a joy-t jobbra balra tudjuk magunkat előre tolni. Figyeljük a kép alján levő csíkot. Ha az piros lesz, az űrhajós elesik, ami idő + oxigénvesztés.

FELSZÁLLÁS: Itt csak a szavakat kell zöldre állítani, és élvezzük a látványt.

ŰRSÉTA: Itt is űrhajóst kell irányítani. Az űrben kis műholdakat kell összeszedni. A 'SPACE' billentyűvel a kis kampót tudjuk elővenni, amit a műholdon levő lyukba kell akasztani. A joy-jal az irányt tudjuk változtatni.

VISSZATÉRÉS: Itt az űrhajót kell irányítani a kabinból. A képernyőn lévő kereszt alakú jelet kell irányítani, mai a visszatérés szögét mutatja. Vigyázzunk, mert ha túl nagy az eltérés a szögnél akkor a kabin egyre jobban melegsik, majd felgyullad....

A visszatérés után három űrhajós képét látjuk, akik boldogok. Majd egy digitalizált hang lemondja hogy: *Congratulations Appolo*, majd az eredményt! *It's a perfect, good, fault mission*. Hát ez lenne.

• BAKÓ MIKLÓS, Budapest

BASKET MANAGER (C64, Amiga)

Ez egy nem túl friss kosárlabda manager, de ahhoz képest nem rossz.

Először kiválaszthatjuk, hogy olasz (A.), vagy angol (B.) nyelvű legyen-e a játék. Azután „New Game”-t választva új játékot kezdhetünk, vagy „Load Game”-t választva elmentett állást tölthetünk vissza. (Ez esetben a gép kéri tegyük be az állást tartalmazó lemezt és tűz) „New Game”-nél a játékosok és a játékok számát választhatjuk ki a kis nyilakkal. „Fatto”-ra tüzelve kéri a játékos(ok) nevét. A bejelentkezett képen beállíthatjuk a jobb felső sarokban levő trikó színét az alatta levő nyilakkal. (Több játékos esetén a mezeket célszerű erősen elütő színekre változtatni.) Az első kosárlabdát választva 32 emberfejt tűnik fel a képernyőn. Akármelyikre tüzelünk, alul különféle titokzatos üzenetek jelennek meg. A szélső színes vonalakat hagyjuk, inkább nézzük meg a feliratokat:

- Name: az illető neve;
- AGE: az illető kora;
- ROLE: az illető funkciója;
- FEE: az illető ára.

Kezdetben inkább 800-900.000 körüli embereket vegyünk, vagy kevés milliót, mert elfogy a pénzünk. Ha egy embert megfelelően találtunk, a „BUY” kosárlabdával megvásárolhatjuk. (Elkezd rajta villogni a

„SOLD” felírat.) „EXIT” akármí, kosárlabda választásával jövünk ki az almenüből. A „BUY VETERANS” kosárlabda választásával a 8 legdrágább ember jelenik meg. (Minden úgy mint előbb.) Csak néhány meccs megnyerése után érdemes vásárolni belőlük. „SELL PLAYS” labda: egy táblázat jelenik meg, amin megvásárolt emberek szerepelnek. Ha valamelyiküket el akarjuk adni, tüzeljünk rá, és ha zöldre váltott, a „SELL” kosárlabda választásával adhatjuk el. A kilépés mint a többinél.

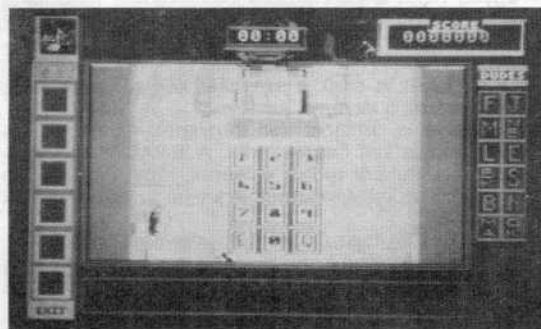
Ha már nyolc játékost választottunk, az utolsó labdára tüzelve (feltéve, ha már mindenki választott) töltődik az igazi játék. (Ha még hátravan játékos, akkor az választ.) Vigyázat! Akit valaki már választott, azt más nem választhatja!

Ha már mindenki választott, megjelenik pár info (pl. ki kivel játszik). A tüzgomb vad nyomogatására egy lista jelenik meg, ahonnan a megfelelő játékosnak öt embert kell kiválasztani a játékhoz, és ha mindenki kész, indulhatnak az izgalmas órák, vagy a méla unalommal eltöltött percek. Innen nem irom tovább, aki akarja, úgyis rájön a lényegre. (Ja, egyébként én az angolról készítettem a leírást — nehéz volt rájönni?)

• ANYISZONYAN ARTÚR, Szekszárd

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE (C64, Amiga)

A cím hallatára biztosan minden kalandjátékkedvelőnek felcsillan a szeme, s izgatottan tölti be a BTEA nevű játékot. Az első látásra jönnek is néz ki. A másodikra azonban már nem annyira, hiszen a program kevesebb logikát és több hülyéskedést (komolyan!) tartalmaz, mint azt az ember elvárta volna. Ha azonban egy kicsit játszunk is vele, rájövünk, hogy nem is olyan rossz ez a Bill és Ted. Sőt, egy teljesen egyedi, nem egészen szokványos arcade-adventure-rel állunk, azaz ülünk szemben. Bevezetőnek ennyi elég, vesszünk néhány röpké pillantást inkább magára a játékra.



A program lényege a következő: a világ minden tájáról kell híres embereket begyűjtenünk, ehhez pedig egy időgép áll a rendelkezésünkre. Legelőször is ki kell választanunk, hogy milyen nehézségű legyen a játék. 1. és 2.-nél, 3.-nál és 4.-nél is más feladatokkal kell szembenéznünk, bár sokminden megegyezik (néhány tárgy másol van, vagy teljesen más tárgy van helyette). A végigvitelt a level 2-ről írtam, a level 4-hez csak tippekkel tudok szolgálni.

Először azonban néhány általános dolog. A tárgyakról: tűzgomb: felvétel; space: be/kilépés a tárgyakhoz; kurzornyílak: megfelelő tárgy kiválasztása; 'RETURN' (akinek nem tetszik: enter): tárgy használata. Az időgéppel való utazás esetén évszámokat kell beírunk.

Ezek a következők:

- 0000 — Ice Age
- 0010 — I Million B.C.
- 0064 — Nero
- 1209 — Genghis Khan
- 1429 — Joan of Arc
- 1509 — Michelangelo
- 1632 — Desert
- 1793 — Antoinette Mare
- 1805 — Napoleon Bonaparte
- 1810 — Ludwig Beethoven
- 1863 — Abraham Lincoln
- 1878 — Billy the Kid
- 1901 — Sigmund Froyd
- 1915 — Albert Einstein
- 1989 — Cirole K
- 1998 — San Dimas Wall
- 9410 — Socrates

Még valami: ha ebédelni, vagy esetleg sürgősen vé-

cézni kell mennünk, álljunk csak be az időgépbe, itt nem telik az idő. Egyébként itt tudunk Savelni ('S') Loadolni ('L'), vagy kilépni játékból ('Q'). Az időgépből az 'E' billentyűvel távozhatunk.

Level 2.

Ebben a nehézségben 12 dude-t kell begyűjtenünk ellenben az 1.-vel és a 3.-kal, ahol csak 6-ot (ezért is nem írok azokról). Természetesen nem kell az én általam előírt sorrendhez ragaszkodni, ahol nincs szükség valamilyen tárgyra, oda mindegy, mikor megyünk. Még egy fontos dolog: minden harmadik ember után vigyük el őket a *San Dimas Wall* épületéhez. Hát akkor lássuk a medvét:

Utazzunk el mondjuk elsőnek *Napoleon*-hoz. Itt csak menjünk végig balra, majd vegyük el a sátor lábánál lévő hangjegyet. *Napoleon* követni fog minket az időgéphez. Most menjünk el *Beethoven*-hez, aki éppen zenét komponál, azaz szeretne komponálni (kár hogy nem látja, mit csinál!). Nekünk van egy jó kis dallamunk, adjuk oda neki a hangjegyet. Mielőtt távoznánk, vegyük föl a színes virágokat a vázából. A virággal már mehetünk is *Sigmund Froyd*-hoz. Ahogy belépünk, az asszony dobálni kezd minket mindeféle kacattal. De miután megkapta tőlünk a virágokat, megnyugszik. *Froyd* pedig velünk tart. Következő úticélunk legyen *Nero*. Itt egy tűzoltókészülékkel lehetünk gazdagabbak, jelenleg mást nem tudunk csinálni. *Joan of Arc*-ot a máglyahalál előtt ennek a készüléknek a használatával szabadíthatjuk ki. Természetesen ő is beszáll a gépbe. Menjünk most *Socrates*-hez, aki egy rendkívül agyafúrt kérdéssel fogad bennünket: „*Ki bölcsebb Socratesnél?*”. Vegyük fel a pénzt a földről, majd menjünk fel a helyen az érméket összeszedve, hogy megkapjuk kérdésére a választ. Legfelülre a kis hegyi úton juthatunk el. Itt egy izgatott hegylakó segít rajtunk a felelettel: „*Senki sem bölcsebb Socratesnél.*” Meg is mondjuk neki a választ, mire ő velünk jön. *Abraham Lincoln*-t a pénzzel csalogathatjuk magunkkal. Utazzunk mondjuk *Michelangelo*-hoz, ahol máris vegyük fel a hegedűt a tokból. Keveredjünk valahogy fel a lét rákon, a festőművész egyből társunk lesz. Látogassuk meg ismét *Nero*-t, aki még mindig vidáman élvezi Róma lángokban égését. Nem jó az a lant, adjuk inkább oda neki a hegedűt. Ő is a miénk. Menjünk el a banditák rettegést vezéréhez, *Billy*-hez a *Kid*-hez. Itt meglehetősen furcsán lehet közlekedni: ha a bejárati ajtó jobb felén megyünk be, akkor a bárhoz jutunk, ha a bal felén, akkor pedig *Billy*-ékhez. Először tehát az előbbi helyre menjünk, ahol egy lepénnyel(?) növekszik tárgyaink száma. *Billy*-t úgy szerezhetjük meg, ha szétverjük dühös társait (nagyon nehéz lesz: csak a tüzet kell nyomogatni, akár hátat is fordíthatunk a képernyőnek). *Genghis Khan* értékelni fogja lepényünket, hiszen hálából követ minket (vajon hány kiló lehet?). Tegyük egy kirándulást 1 évvel időszámításunk elé. Az ősemberrel ne törődjünk, csak vegyük fel a zseb-számológépet. *Einstein*-nek ezt adjuk oda, hátha sikerül kiszámolnia, amit akar. Na lám, sikerül! Nyomban velünk jön. Már csak *Antoinette Marie* van hátra a sorból: itt egy kis labirintus-játék következik, tehát

Pacman-rajongók, figyelem! Miután ezen is szerencsésen túljutottunk, mehetünk *San Dimas Mall*-hoz. Menjünk be, majd jobbra, és válaszoljunk igent (Y), vagyis hogy begyűjtöttük az összes járomadarat. Itt a vége, fuss el véle!

Level 4

Ehhez a szinthez csak tippjeim vannak, íme:
Rögtön a startpályán menjünk be az üzletbe, majd vegyük fel a jégpiszkáló (jobb nevet nem találtam neki!). Ezzel mehetünk is a jégkorba (**Ice Age**). Itt a jobb oldalon, a hegyoldalban használjuk előzőleg megszerzett tárgyunkat. Egy zsebszámológép tűnik elő a hó alól! Ezt *Einsten*-nek adjuk oda, *Napoleon*-nál most egy ástót találunk, miután felvettük, menjünk a sivatagba (**Desert**). A homoknak kb. a közepén használva egy tűzoltókészülékkel leszünk gazdagabbak. Ezzel

BRAVESTARR (C64, Amiga)

Rögtön a lényegre térek. Első ránézésre valami örült arcade, de utána inkább kaland irányzatot vesz. Tehát: egy városban találjuk magunkat, de mielőtt a magva jönne, a kezelést ismertetem:

1. A házakba úgy tudunk bemenni, hogy az ajtó elé állunk, majd joy hátra.

2. Ha járművünket megtaláltuk ugyanez a módszer, csak a fenti nyilat utazásunk célpontjára irányítjuk.

3. Az egyes helyszíneken egy menübe jutunk

EXAMINE (körülnéz és elveszi amit lehet)

TALK (beszél az ott lévőkkel — ha van)

LEAVE (vissza a pályára)

Szóval, ahogy megjelenünk menjünk balra és megtaláljuk járművünket.

Menjünk el a pálmával jelölt helyre, és menjünk be a barlangba. (**TALK**-ra állítsuk) A gép közli, hogy nem messze van egy kincsesbánya. Menjünk oda. A bányában (**TALK**) majd (**EXAMINE**). Erre kapunk egy értékes kristályt, és az ottani népek elmondják, hogy a fő gonosz **TEX HEX** elrabolta a sámánt. Menjünk vissza a városba és keressük meg az **EXCHANGE** nevezetű boltot. (**TALK**) Megkérdezi a manusz, hogy eladjuk-e neki a kristályt. (**YES**) Így van már pénzünk is. Irány a **BAR**. A kocsmáros (**TALK**) megkérdi tőlünk, hogy némi ruppóért kell-e nekünk információ (**YES**). Ekkor elmondja, hogy **TEX HEX** a **HALOTTSZIKLA**-városban van. Menjünk oda. (Egyébként ezek a helyek mindig akkor jelennek meg a térképen, amikor valami információt kapunk róluk.) Itt azonban nem

BUSHBUCK (PC)

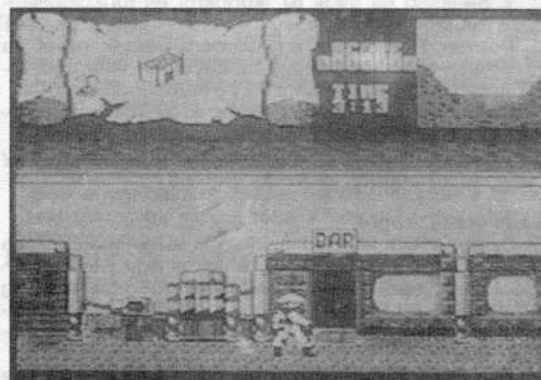
Hmmm... ezt a játékot a **PC-GLOBE** adta ki, anno 1989-'90 tájékán. Elég jól sikerült stuffnak tudható be!

A lényeg a következő: egy világotató pacákként kell minél több, egy bizonyos országra jellemző tárgyat begyűjtenünk — esetleg ellenfelünkkel (a gép), illetve társainkkal versenyezve. Kezdetkor beírhatjuk nevünket és a kívánt szintet [kezdő, közép, haladó], ezután a gép rákérdez, hogy van-e még több játékos [„Is anyone else playing? (Y/N)“], nemleges válasz esetén a szinttől függően a gép három ellenfelet generálhat: **PIERRE**, **NATASHA**, **VICTOR** néven. Hogy akarunk-e velük játszani, arra rá is kérdez [„Do you want XY to

— mint a többi nehézségen — *Joan of Arc*-nál tudjuk eloltani a tüzet. Itt viszont találunk egy öngyújtót. Utazunk csak el 1 évvel i.sz. elé. Az a szegény ősemler nem tudja meggyújtani a tüzet, segítsünk hát rajta a gyújtóval. Tőle kapjuk meg azt a hangjegyet, amit *Beethoven*-nek kell odaadnunk. *Socrates*-nél egy 1 dolláros lelünk a földön, vegyük is fel. *Billy the Kid*-nél menjünk be a bárba (jobb ajtófélf), majd adjuk oda pénzünket az eladónak. Cserébe kapunk egy kenyérféleséget. *Genghis Khan* lakhelye is egy kis suskát rejtget: ezzel *Abraham Lincoln*-t vesztegethetjük meg. Egyelőre csak ennyi, de majd lesz több is. Összegzésül a **Billy & Ted** egy érdekes, furcsa kivitelezésű játék, érdemes vele foglalkozni mindenkinek. S bár egyszerű feladatokat jellemzik, azért nem minden megy olyan könnyen!

• **BALÁZS MIKLÓS**, Szigethalom

találjuk, így hát vissza a városba, a **JAIL** nevezetű helyre.



Ezen a helyen a manusz kérdése arra irányul tudni akarjuk-e hol van **TEX**. (**TALK**) (**YES**). Elmondja, hogy most hol tartózkodik. (Megjelenik egy nagy X forma) Menjünk oda. Itt azt a „*Last challenge*” jön. **TEX HEX**-et egy bölénykoponya + foszforeszkáló test-végtagok jelképezik. Mikor legyőztük, újból megjelenik a **BRAVESTARR**. Hát ennyi. Good Byte!

• **SZAPEK ATTILA**, Budapest

play? (Y/N)“]. Ha nincs ellenfelünk, akkor az lehet egy gyakorló üzemmód is, elsősre nem árt kipróbálni; hol is van néhány suvenir...

Most egy kis földrajz jön, némi kavarást után bejön egy világtérkép, a kérdéses városnak megfelelő betűt nyomjuk le — megemlíteném, hogy egész játék során **KELL** egy kisebb-nagyobb **ATLASZ!**

Máris megkaptuk a küldetésünket a [„Your mission is ...”] alatt. A kijelölt dolgokat kell megtalálni, ez akár lehet egy **BUZOKI** is, lágyabb eseteknél pedig mondjuk egy lányom a **YETI**-től... persze van néha területfelkeresés, esetleg egy épület felkutatása vagy más érdekesebb dolgok is.



Most pedig nézzük a képernyőn látható ikonok magyarázatát:

Bal oldali ikonok

Város: A városokat jelképező pöttyöket a térképen ki/bekapcsolja.

?: Segítség és infók az ikonokról és funkcióbillentyűkről.

Pointer: Ráclickelve egy városra, annak nevét és egyéb adatait kapjuk, ha figyelünk, már itt is rájöhettünk, esetenként van-e keresendő tárgy!

Kulcs: Jelmagyarázat a térkép színeiről és szimbólumairól.

Szinskála: Kezdő (BEGINNER) szint esetén a tárgy közelségének mutatója.

Jobb oldali ikonok

Szem: A két felsőbb szinten a tárgy megtalálása NEM AUTOMATIKUS, tehát ha egy városba értünk, ahol az egyik keresett stuff van, az még NEM JELENTI AZT, hogy meg is találtuk — mindig kutatni KELL utána. Kezdőkre ez NEM VONATKOZIK!

Nagyító: ZOOM-olás után a világtérképet, illetve az éppen aktuális kontinens térképét láthatjuk, utóbbit tehát kinagyítva. Akkor látjuk hasznát, ha nagyon zsúfolt egy rész, illetve ha egy hosszú vonalra akarunk szállni, s nem látjuk a célpont helyét.

Hangjegy: Az időnkénti effekteket szüntethetjük meg ezzel az ikonnal.

Repülőgép: Aktuális tartózkodási területünkről az ikon aktivizálásakor sugarasan a légiútvonalak jelennek meg. Választani jobbra-balra lehet, az éppen aktuális kiemelt és villogó célpontjának neve megjelenik a legfelső részen. Ha az útvonalat vihar, tornádó vagy egyéb ilyen szép darab keresztezi, akkor erre figyelmeztet. Esetenként nem foglalkozhatunk ezzel, s jegykockázattal nekivághatunk (próba-szerencse), ám a keményebb viharoknál legtöbbször vissza kell fordulni — ergo elveszithetjük két, esetleg három jegyünket is!

Papírlap: Lista a találandó stuffokról, a kiemeltre már annyi INFO érkezett be, mint amennyi a mellettük lévő szám. A játék elején semmi konkrét adattal nem rendelkezünk, ilyenkor el kell indulni egy találmára kiválasztott irányba. Mond-

juk a leggyakoribb esetekben mindig van egy-egy olyan tárgy, aminek tudni lehet előhelyét (pl. egy üveg erős pirosparipka valószínűleg Magyarországon lesz található, vagy a Yeti lábnyoma Nepálban stb.)! Szóval egy idő után bejön néhány információ, de nemcsak nekünk, hanem ellenfel(eink)ünknek is, ilyenkor érdemes ezekre odafigyelni, mivel mondanom sem kell, hogy ugyanazokat a dolgokat keressük, s mindegyikből CSAK EGYET lehet találni! Tehát néha nem árt sietni, nehogy elcsaklizzák előlünk!

EXIT: Kissé hosszadalmas kilépés...

SCORE: Beérkezett információként 5 pontot, a tárgyak megtalálásáért egyéb pontokat kapunk, de majd illene elvinni őket a kiindulási PONTRA! Ekkor kapjuk az igazi SCORE-hegyet, és a feladat teljesítéseként PLUSZ keresendő tárgyakat...

TICKETS: Repülőjegyek. Minden repülés egy db-ot fogyaszt, de ha nem figyelünk a viharokra, tornádókra, akkor elmehet két, illetve három is! A játék addig tart, amíg el nem fogy a jegyünk, illetve ellenfelünk jegye, ezután kiértékelés következik.

Hmmm... az ikonok magyarázatával már le is ráztam a tömör leírás-halmaz lényegét, most már csak a funkcióbillentyűk ismertetése következik:

kurzornyílak, mouse: Ikonváltás és a térképen a pointer DURVA mozgatása;

'Pg Up', 'Pg Down', 'Home', 'End': A pointer FINOM mozgatása a térképen belül;

'SPACE', MOUSE left button: L/M... vagy ENTER; **click:** opcióválasztás, ikonaktivizálás stb.

'ESC': kilépés a programból, ld. exit IKON;

'F1': segítség, ld. kérdőjel IKON;

'F2': játékos(ok) pontszáma(i);

'F3': grafikus animáció ki/be;

'F4': az egér sebességének meghatározása, érzékenység beállítás;

'F5': minden hangeffekt ki/be;

'F6': beállítás 16-256 színre;

'F7': kutatás egy tárgy után, ld. szem IKON;

'H' (elp): segítség, ld. kérdőjel IKON és 'F1';

'F' (ound): kutatás a tárgy után (keresés), ld. szem IKON és 'F7';

'S' (ound): hang ki/be;

'J,A,P,T,G': repülési útvonalak - repülés, ld. repülőgép IKON;

'K' (ey): információ a térképről, ld. kulcs IKON;

'C' (ity): városzimbólumok ki/be, ld. város IKON;

'Z' (oom): nagyítás a térképen, illetve kicsinyítés, ld. nagyító IKON;

'L' (ist): a tárgyak listája és a rájuk vonatkozó információk, ld. papír IKON;

'B' (oss key): ha éppen arra kóricál a számítéktanár vagy a főnök...

'Alt+A': nevünk begépelése után, még a játék elején, ha várunk pár percet, akkor egy DEMO indul el, ugyanígy ennél a billentyűkombinációnál is. A demót az 'ESC'-vel nyomhatjuk ki!

CADAVER II. — THE PAY OFF (Amiga)

A játék elején egy udvaron találjuk magunkat. Nézzünk körül! A fedél nélküli hordóban látunk egy dobozt. A baj csak az, hogy nem tudjuk kiszedni. Toljuk ezt a hordót a csöpögő cső alá és várjunk, addig amíg a hordó meg nem telik vízzel. Ekkor felszínre kerül a doboz is. Lökjük le a hordó tetejéről és nyissuk ki! Ezután vegyünk fel, ami benne volt és a dobozt is. Most helyezzük a ládában talált kulcsot a kulcslyukba. Mielőtt még kilépnénk a teremből, vegyük fel a sarokban levő naplót is. Most már kimehetünk az ajtón. Egy szobába jutunk, amelyben egy ágy, egy éjjeli szekrény és egy nyomógomb van. Nyissuk ki a szekrényt és vegyük fel a benne levő dolgot. A szobában találunk még csontokat és egy kulcsot is, amiket begyűjtünk fel. A falon levő gombot még ne nyomjuk meg. Most menjünk a következő szobába. Itt vegyük fel az érméket és a kupát is. Ezután nyissuk ki a ládát és vegyük fel a kiesző drágaköveket, majd menjünk a következő szobába. Itt

vegyük fel a serleget, majd nyissuk ki a ládát. A ládában egy méreggyógyító és egy erőital van, amikor mindjárt fel is veszünk. Most menjünk vissza abba a szobába, ahol a gomb volt és nyomjuk meg. Egy drágakő esik a szoba közepére, amit vegyünk fel. Már meg is vagyunk mérgezve, de gyorsan igyunk meg a méreg elleni italt és meggyógyultunk. Most menjünk vissza oda, ahol az italokat találtuk, és onnan menjünk tovább. A következő szobában vegyük fel az asztalról a húst, a tárgyért és a kupát. A gerenda tetején van egy kis doboz, amit szedjünk le a dobozt és nyissuk is ki. Találunk benne egy *Dispel Traps* nevezetű varázslatot, amit használjunk a sarokban levő ládán. Így már nyugodtan kinyithatjuk, nem lesz semmi bajunk. Vegyünk fel a benne levő gömböt...

Arra is rájöttem, hogy ha megisszuk az erőitalt, akkor el tudjuk húzni a gerendát...

A továbbiakhoz sok sikert!

• LEO OF EAST SIDE, Baja

CREATURES 2. - TORTURE TROUBLE (64, Amiga)

A játék 17 pályára van osztva, plusz egy gyönyörű endsequence.

Torture 1 - pressed for time.

Intézzük el a zöld kétéjú barátunkat majd ugorjunk feljebb a tóhoz. Pattogjunk át a köveken, ezt a szörnyet is tegyük helyre. Lökjük le a bombát egészen az üregbe! Menjünk az üreg túoldalára, és gyűjtsek be a robbanóanyagot. Ugorjunk le a keletkezett résen és lőjünk bele a kapcsolóba jó sokat amíg át nem vált (a bringás feje mellett). Az a barom nekünk ront a bringával, csak ugorjunk át és kész is a pálya.

Interlude 1 - funky forest

Két clyde-al fogjuk a ponyvát egy vadmarha meg dobálja le a többi clyde-ot. Úgy pattogtassuk át, hogy ne törje be a fejét. Pár perc (?) alatt rá lehet jönni a technikájára. Ha ez kész, jöhet a következő pálya.

Torture 2 - it's snow problem

Menjünk balra a kőhöz, lökjük jobbra a rés széléig. Ugorjunk le a bal oldalra úgy, hogy a bagoly fejére érkezünk. Rángassuk a kart jobbra-balra, hogy felrepüljön velünk a résig. Lökjük át a fején a követ (jobbra) egészen az emlékedőig, itt egy-egy lángfűjással dobjuk a gépbe.

Interlude 2 - frozen frolics

Ugyanaz mint az első csak más háttérrel.

Demons 1 - the blubber family

Ez egy mókás pálya. Rugdajuk meg a bug-okat úgy, hogy kilőjék a repkedő „mittuduménmiaz*-t. Úgy fel-le (a magasságot lehet állítani).

Scuba 1 - island happen'

Menjünk a parthoz (balra) erre clyde barátunk a fejünkre ugrik. Vigyük a következő szigetre, menjünk (ússzunk) a túoldalra, ezt csináljuk addig, amíg partra nem ér. Mehetünk a következőért.

Tortura 3 - acid antics

Lökjük a békát a vízbe. Menjünk le ahhoz a szörnyhöz, aki bottal taszigálja a clyde-okat a savba (a csónakos fazon a mi mozgásunkat követi vízszintesen, a béka meg függőlegesen). A béka jön utá-

nunk majd megfogja a követ... elnézést, valamit kihagytam: a csónakos fazonnak kell elkapnia a zuhanó clyde-okat... Ugráljunk vissza a starthelyre, lám-lám a béka felhozta a követ. Nyírjuk ki a szürke rohagáló valamit (beletelik egy kis időbe). Törjük ki ugrálással a plafon sötétkégy részét, gyorsan lépünk egyet balra. A békuci badobja nekünk a követ, ezt már csak rá kell tolni a botos szadista fejére. Reccs!

Interlude 3 - caves of stime

Ua. csak más háttérrel.

Torture 4 - meet mr. chainsaw

Ugráljunk át a padlókon, ugorjunk a zöld szörnyű szörny mögé. Váltunk át egy lefelé lövő lángra, ezzel lökjük odébb. Menjünk a hóemberhez, nyírjuk ki. Majd a másikat is, a bal oldalit (hóemberből hófolyó lesz). Lökjük a gépre. Ha közben a zöld izé odaér az ágyúhoz, lövöldözzük vissza a helyére. Mikor odaér az ágyú elé, toljuk a hógolyót a gépre (a jobb oldalit) mire a másik hótomb kilapítja a szörnyet.

Interlude 4 - shivering stunts

Mint a többi...

Demons 2 - the phoenix family

Mint az első... csak nehezebb.

Scuba 2 - island hoppin

Olyan mint az első csak jóval nehezebb.

Torture 5 - creepy chaus

Lőjünk szét a zöld dagit (balra). Marad utána egy adag madáreledel (bird seed), lökjük jobbra amig csak bírjuk... Lőjünk meg az alvó bagolyt (a képernyő jobb alsó sarkában pihen egy virágon). Kinyitja a szemét majd észreveszi a madárpapit (yum, yum, food) amig eszik, ugorjunk a fejére, cibáljuk a joy-t jobbra-balra és repülünk feljebb... itt gondolkozzon más is egy kicsit!

Interlude 5 - forest of gateav

Ez megint egy interlude...

Torture 6 - ballooney

Menjünk le, öljük meg a kék rohagáló szörnyet (a tüzet ugorjuk át), kapcsoljuk be a lufi gépet (tiz lufi

után újra be kell kapcsolni), szaladjunk fel a bagolyhoz. Álljunk alá, mire ő felemeli hősünket, ránkassuk a kart jobbra-balra. Átvissz minket a tűz túloldalára, ugorjunk le a miafrancezmármegint-hez és egy lövéssel altassuk el. Mellettünk szállnak fel a lufik. Lőjjünk beléjük jó sokat, hogy kidurranjanak a meder felett (a nyárson sülő clyde fölött). Ezt csináljuk addig, amíg meg nem telik a meder. Menjünk fel ismét a bagolyhoz, lőjjünk bele, erre szétépi azt, aki a bombát őrzi (nem-nem fordítva, a bagoly tépi szét!). Toljuk a bombát a tűz széléig, itt gyújtuk meg. Majd lökjük a vízbe... a bomba felrobban, a lezúduló víz meg eloltja a tüzet.

CRYSTALS OF ARBOREA (Amiga)

Ez egy RPG a *Silmarils*-tól. Demo: beküszik a képbe *Arborea*, majd SVUMM-bezűg a négy kristály. Cím, zene, majd főmenü. Felül a herceg, *Idren*-nek hívják. Az ő szerepét alakítjuk, és van egy 6 főből álló csapatunk is (egy varázsló, két ranger, három harcos).

A főmenü ikonjai:

MAP — térkép

- zöld: mező;
- sötétzöld: erdő;
- kék: víz;
- világoszöld: bozót;

Ezeket nem lehet keresztülmenni

- rózsaszín pötty: jómagunk;
- sárga pötty: csapatunk;
- piros pöttyök: ellenfelek (ez kellemes dolog);

Az ezenkívül előforduló dolgok a CoV 24. szám 21. oldalán mellékelt térképen vannak bejelölve.

DEPLACE-szel egy célpontot jelölhetünk ki a csapatnak. Mi nem megyünk velük!

3D - térhatású kép. Fantasytikus...

Alul az emberünk ikonjai. Ha a kert szürke, akkor az illető követ minket, ha nem, akkor barna. A képek alatt az életerő, jobboldalt a mozgásikonok láthatók, **MAP**. **EXIT**-re visszatérünk a főmenübe.

Baloldalt **iránytűt** találunk. Az iránytű oldalára egy nap és egy hold van karcolva. Közöttük vándorol egy sárga vonás, ez a napszakot jelzi.

Könyv-könyvjelzővel — francia nyelvű kezelési útmutató;

GAME feliratot tartalmazó menü

sauver partie — játékállás kimentése a játéklemezre. 4 db van;

charger partie — töltőgetőzdés;

nouvelle mastie — new game, Change a level: 1-5;

deoriptif partie — nehézségi szint jellemzése;

exit — good-bye;

Ha a főmenüben egyik **emberünk képére** clickelünk, bővebb infot kapunk:

VITALITÉ: életerő (ez a kettő a főmenüben is ki van jelezve);

ENERGIE: ha alacsony, nem lehet varázsolni, illetve a harcosok ritkábban találhatnak;

FORCE: erő;

EXP.: tapasztalati pont;

DÉGATS ÉPÉE: átlagos sebzés;

Interlude 6 - watery falls

Kezd már unalmas lenni ez a pálya.

Demons 3 - the heincous family.

A végső összecsapás... Your heroic days are over!

Hát ennyi volt. Brillians grafikájával, változatos zenéjével méltó az 1992. évre. Jópofa ötletnek tartom, hogy koppintották a Terminator 2 intro-ját (C2). Az end-sequence is nagyon jóra sikerült. Olyan töltőrutint alkalmaztak, hogy csak na (másodpercek alatt betölti a következő pályát). Mindenképpen érdemes beszerezni.

• ZENTAI FERENC, Budapest

Az alul levő ikonok:

kapu — exit;

sárga arc — Alvás be/ki. Az energia növelésére kell. A herceg azonnal kipihen magát.

zöld arc — álcázás, rangereknél;

barna arc, sárga sugarakkal — Infravision be/ki. Csak a hercegnél, ha jártunk a „C” házban.

kék gömb, sugarakkal — Bénító gömb bekapcsolása. A varázslónál, ha jártunk a „B” házban.

üvegcsék — Gyógyító létyó, 5 db. Egyenként 40 HP. Újtaroltése a kútnál lehetséges, egy alkalommal. Csak a hercegnél.

Az embereink elég lassan pihennek (kapcsoljuk 30-ba, mert csak akkor alszanak!), így például leugorhatunk a postára, feladni azt a bizonyos piros csekket...

Csata: A zöld négyzettel jelzett emberünk lép. Clickeljük egy szomszédos pozícióra.

Egyéb:

• A harcosok egy szomszédos pozícióban álló ellenfelet támadhatnak meg. Kb. ILISHP;

• A rangerek 8 irányban tüzelhetnek, legalább 2 egy-ség tárra. 6-8HP.

• A varázsló varázsolhat, ha az előző fordulóban nem lépett és nem kapott sebet. És persze ha van energiája.

A varázslatok:

rohanó emberkék — gyorsítás, saját emberünkön;

ember körben — védelem, saját emberünkön;

három álló ember — Teleport a csatater egy másik frontjára. Csak önmagán alkalmazhatja.

forgó tűz — egy emberre ható támadó varázslat kb. 18 HP.

emberből induló sugarak — mindenkire ható támadó varázslat, kb. 8 HP;

kéz — bénítás. Az illető nem tud lépni, és gyengül a védekezése.

Az utolsó két varázslat hatékony, a többi elmegy. A varázslatok mindig sikerülnek, és mindenféle ellenfélre hatnak.

• A herceg kezdetben egy gyenge harcos, később, az „A” házban tett látogatás után feljavul. Kb. 25 HP.

• Éjszaka az ellenfelek jobban harcolnak...

Az ellenfelek:

ork: Vörös páncliban. Van 1.0 és 1.5 verzió — az utóbbira már figyelni kell.

elfe: Magas, ezüst páncél, sisak. A 2.0-ás, bajuszos veszélyes!

??? : Denevér. No problem...

troll: Csúnya, bácsi, no problem. A sebei sem gyógyulnak.

Morgoth: Biztosan felismerjük, az utolsó torony előtt fog örködni. A varázslóval nyomassuk be a bénító gömböt a csata előtt, és nyertünk...

A játék célja:

A drágakövek eljuttatása a megfelelő toronyba. Csak akkor veszítünk, ha *laren* meghal. A térkép alapján

DIRTY (C64)

Kezdetben az utcán találjuk magunkat. Menjünk be a boltba! Vegyük meg a kávé, a bort és a szalmát! (COFFEE, WINE, SALAMI) Miután fizettünk (USE CASHCARD ON CASH), menjünk ki! A bal oldali ház-nál vegyük fel a levelet, és nyissuk ki! (BEAT LETTER-BOX, TAKE LETTER, OPEN LETTER) Miután elolvastuk, megtudjuk, hogy valamilyen emlékezetes szám a 238. A notebook-ból megtudhatjuk, hogy Anna telefonszáma 12345. A fülkéből felhívhatjuk, de nincs otthon. Ezek után másszunk be a kukába! Itt vegyük fel a szerszámokat, és a spray-t! (TOOLS, SPRAYCAN) Egy kis várakozás után a kukásautó elvisz minket a szemételepre. Az első kupac szemétben turkáljunk egy kicsit, ekkor megtaláljuk az üveget. (JAR) Menjünk tovább jobbra a roncstelepre! Nyissuk ki a trabant motorháztetejét, és vegyük ki az akkumulátort! Menjünk a mercedeshez, nyissuk ki, és tegyük rá az akkumulátort a drótokra! (USE BATTERIE ON WIRES) Ha beindítjuk a kocsit (Switch on mercedes) elvisz minket egy drótkerítés mellé. Menjünk jobbra és adjuk oda a kutyának a szalmát! Jóízűen befalja (a kutya), és hálaból elkezd követni. Az odún használjuk az üveget, ekkor beleszállnak a méhek. Törjük le az ágat (BRANCH), és dobjuk át a kerítésen! (THROW BRANCH ON COURT) A kutya elszalad és ás egy lyukat, amin keresztül bemászhatunk az udvarra. Menjünk a bejárati ajtóhoz és szórjuk be a méheket a ventilátoron (USE BEES ON VENTILATOR). Ha valaki enélkül akarna bemenni, akkor a portás bácsi szépen elkapná, és a börtönbe kerülne. Na mindegy, minket már ilyen veszély nem fenyeget, nyugodtan bemehetünk. Balra a lépcsőház, jobbra a portásfülke

DEMON'S KISS (C64)

Messziről a Savage 1. részéhez, és a Myth-hez hasonlít egy kicsit. Egy jobb sorsra érdemes nőnemű egyént kell kiszabadítanunk egy trükkös démon rabságából, aki a legfelső (11.) emeleten még a barátónk testét is magára öltötte megtevesztésként. Indulás után összesen 6 kulcsot kell összegyűjtenünk, és minden őrt hidegre kell tennünk. Balra lent a saját, jobbra pedig az ellenfél energiája látható, amihez kiváló segítséget nyújt az elhajtható buzogányunk. Felszerelésünkhöz tartozik az iránytű, ami az útvesztőben kiűnő segítség (lent középen nyíl mutatja a haladási irányt). A démon exitálása után a nyitott várkapun át rohanhatunk kedvesünkhöz. Joy-jal könnyű az irányítás, billentyűvel már nehezebb:

'0' — balra
'P' — jobbra

nem lesz nehéz végigjátszani. Ha esetleg elsőre nyernénk, nézzük meg a vesztes képét is. Tök jó. Amennyiben mégis kapásból nyernénk, látunk egy szép képet, *Arborea* visszaáll eredeti állapotába, végül megjelenik a **WELL DONE COMMANDER** üzenet... (jó, az egy másik játék — úgy látszik, nem csak a képernyőbe, hanem az agyamba is beleégett...) Már csak egy dolog van hátra: betölteni egy copy-t, és Format New Disk...

• ENDROSZ, Nyiregyháza

és a földszint található. Menjünk be a portára, és használjuk a hitelkártyát a computeren! Menjünk vissza az előtérbe és a hitelkártya segítségével nyissuk ki a páncélajtót! (USE CASHCARD ON OPENING) Itt nagyon kell sietni, mert az ajtó hamar becsukódik. A pincében vagyunk. Vegyük fel a benzinkannát és a villanykörtét! (GAS, LIGHTBULB) Az imént megismert módon menjünk ki! Ki-ki izlése szerint vagy lépcsővel, vagy lifttel menjen fel az első emeletre! Menjünk be az első ajtón a konyhába, és vegyük fel a borospoharat! A második és a harmadik ajtón az ebédlőbe juthatunk. Menjünk tovább a lakó folyosóra (KORRIDOR). Az első szobában vegyük fel a videocamera-t, egy videókazettát, és a kulcsot! (VIDEOCAMERA, VIDEOTAPE, KEY) A második szobában húzzuk el a faliszőnyeget (PULL WALLCARPET), így beláthatunk a női zuhanyozóba. Kapcsoljuk be a videocamera-t, és rakjuk bele a kazettát! O.K., főhő-sünk felvette a látványt. Menjünk be a férfimosdóba! Nyissuk ki a csapot, és használjuk! Ekkor már felvehetjük a kéztörölt. (SHOWEL) Menjünk be az ebédlő-be, rakjuk be a videokazettát a lejátszóba, és kapcsoljuk be! (USE VIDEOTAPE ON VIDEOPLEYER, SWITCH ON VIDEOPLAYER) Az ott ülő hapsi elkezd nézni a filmet, és felvehetjük a tárgyért és a kést. Menjünk le a földszinti korridorra, majd menjünk be a harmadik ajtón, a filmvászon mögé! A tárgyért adjuk oda a demonstrátornak, aki nagyon örül neki, és már hozzányúlhatunk az itteni videohoz. Kapcsoljuk ki, és vegyük ki belőle a filmet!

• BOGEY alias BOGÁR LÁSZLÓ, Budapest

'Q' — ugrás
'A' — guggolás
'S' — pause
'RUN/STOP' — abort
'Q+P' — ugrás + rúgás jobbra
'Q+O' — na vajon?
'A+P' — földön gurulás jobbra; 'A+O' — ???
'SPACE+P' — út jobbra
'SPACE+O' — út balra
'SPACE+A' — létrán lemászás
'SPACE+Q' — fel
'SPACE+Q+O' — buzogányhajítás balra
'SPACE+Q+P' — buzogányhajítás jobbra
'SPACE+A+O' — U.a.balra, guggolva
'SPACE+A+P' — U.a.jobbra, guggolva

• JUHASZ TAMÁS, Balatonlelle

DEMON'S KISS

▲ Kulcs

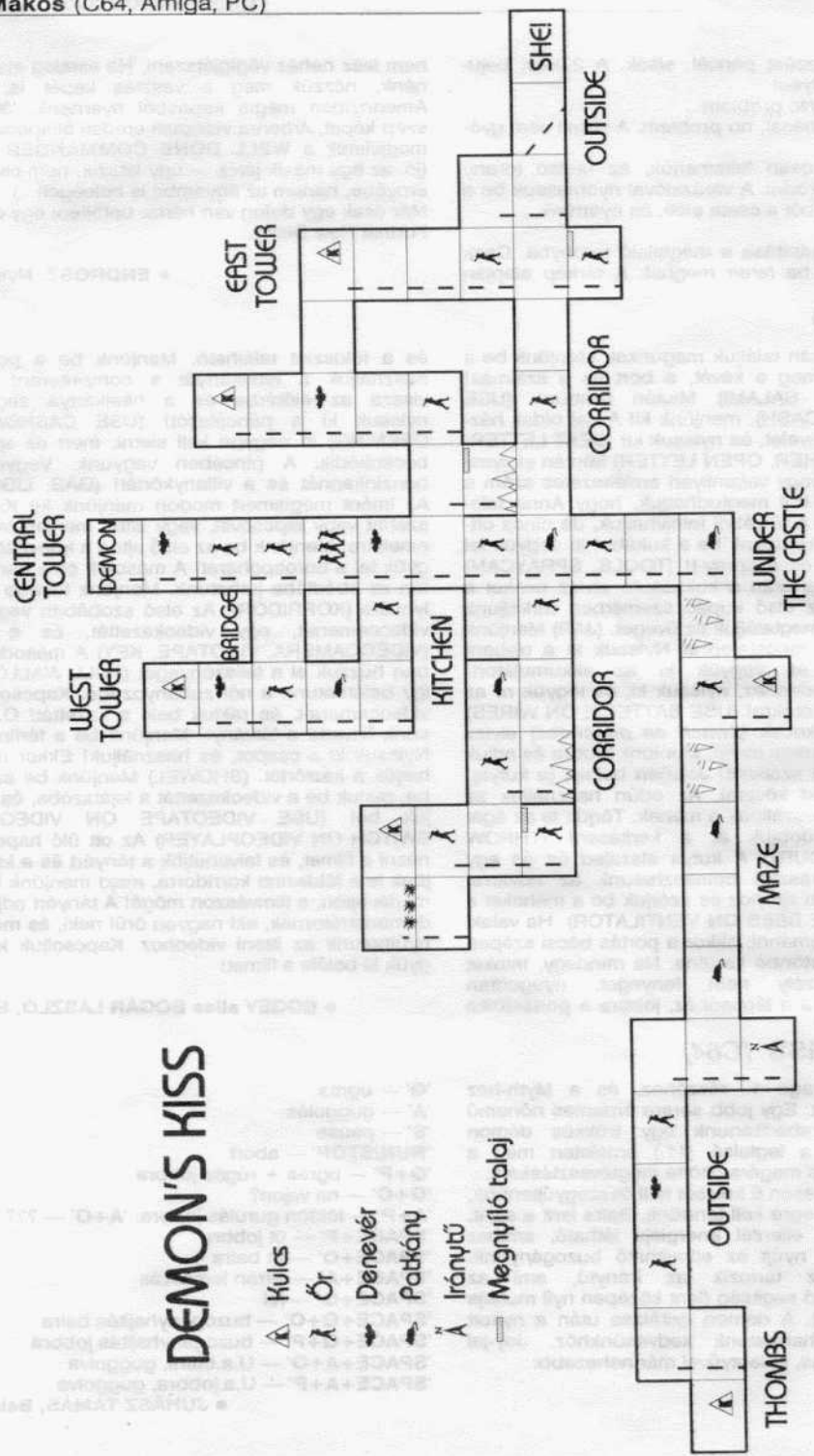
λ Ár

☘ Denevér

☙ Patkány

⚡ Iránytű

— Megnyíló talaj



ESKIMO GAMES (C64)

1. Hólabda hadművelet

A barátaink azon vannak, hogy egy óriási katapultot építsenek, amivel a hó alá akarnak temetni. Közülük egyesek az építőanyaggal átfutnak a képernyőn. A feladatunk az, hogy megakadályozzuk őket ebben hólabdák dobálásával. Ha sikerül 99%-os találatot elérni, mielőtt a bal és jobb oldali katapult elkészülne, kapunk 5000 ajándékpontot.

Ablak kidobása: 100 pont

Nagy sörösdoboz: 100 pont

Eszkimó fagerendával: 100 pont

Ballon (léggömb - 3 találat szükséges): 200 pont

Eszkimó a szánkón: 200 pont

Láda a szánkóról: 200 pont

Kicsi doboz (sörös): 200 pont

Medve kalapja: 300 pont

Eszkimó a hóbucka mögött: 300 pont

A célkereszttel, amelyik minden irányban mozgatható, megirányozhatjuk a barátainkat. Egy nyomás a tűzgombra és egy hógolyót lövünk valamelyik barátunkra. Időről időre nekünk is mozognunk kell, hogy ne nyútsunk ideális célt, mivel a barátaink is hólabdát dobhatnak. Egyébként a ballon csak akkor indul, ha a hóbucka mögött minket hógolyóval dobálnak, és eltalálnak. Mindig eltalálnak, ha a dobás előtt vagy a dobás alatt nem mozgunk oldalt! (Fussunk oldalra!)

2. Tojás gyűjtés

Ügyességünket azzal kell bizonyítani, hogy 99 időegység alatt 14 tojást gyűjtünk össze. Tojásoként 500 pontot kapunk. Csak az elrepült tojót szabad megérinteni, mert különben a vízbe esik. Ha sikerült megcsinálni 14 tojás összeszedését, akkor 5000 bónuszpontot kapunk. Az eszkimó a joystick

mozgatásának megfelelően mozog. Az állvány el és visszatolásához álljunk meg rövid időre az állvány előtt, túljünk és toljuk a joystickot abba az irányba, amerre el akarjuk tolni az állványt. Mi akkor kezdünk el leereszkedni a kötélén, ha az eszkimót a kötél fölé állít és a joystickot lefelé toljuk.

3. Jégkunyhó építés

A játéknak ebben a részében egy jégkunyhót kell felépíteni a képernyő jobb oldalán 99 időegységen belül. Ha a feladatot megoldjuk, akkor 5000 bónuszpontot kapunk. Minden időegységért, amit előbb befejezünk, + 10 pontot kapunk. Minden 5 hüvelykesblokk 500 pontot, 10 hüvelykes blokk 1000 pontot, a 20 hüvelykes blokk 2000 pontot ér. A jégkunyhó építéséhez jégtömbökre van szükségünk, amelyet először el kell, hogy készítsünk. Ehhez menjünk a képernyő bal oldalán lévő jéghegyhez. Ha az eszkimó elkezd összedörzsölni a kezét, az biztos jele annak, hogy állatian fázik. A joystick fel és ide-oda mozgásával (ne túl erősen, lehetőleg rendszeresen) nekilátunk egy jégkockát építeni. Eközben a kocka skáláról leolvashatjuk a kocka éppen adott nagyságát 10,15,20 hüvelyk nagyságú (elérjük a kívánt nagyságot, ha a jelzőskála megfelelő nagyságot mutat és egyidejűleg a tűzgombot megnyomjuk). A 20 hüvelykes jégkockát automatikusan megkapjuk. A jégkockával a kezünkben fussunk az igluhoz, mely ebbe beleépítenéd. Eközben az iglu skálán látjuk, hogy még mennyi kell ahhoz, hogy az iglu kész legyen. Ügyeljünk arra, hogy az állatokat ne érintsük, mert akkor elejtjük a jégtömböt.

• VARSÁNYI GÁBOR, Szombathely

ETERNAL DAGGER (C64)

Ez itten kérem egy leírás akar lenni holmi *Eternal Dagger* című C64-es unalomhoz.

Először csináljuk talán egy játéklemezt az „eredetiről”, a program utasításai alapján. Erre lehet menteni is (ami menthető), de az előző állás felülíródik. A kezelés elég egyszerű nem hiszem, hogy valakinek gondot okoz. *A Tell the mi...* kezdetű menüpont azt jelenti, hogy dicsekszünk, vagyis ezzel lehet állást menteni. Induláskor a Varázslók földjén, a Varázslók tornyában vagyunk, egy maximum 8 fős kicsit siralmas csapatpal, és amit készíteni tudunk helyette az sem jobb. Ezen csak a lemezmonitor segíthet. A fazonok káderlapja és a Party 2 címző alatt van a játéklemez 'A' oldalán, ez íródik mindig felül.

Menjünk a sziget északnyugati sarkába, és keresgéljük egy kicsit, így átjutunk a szemben levő szigetre, holmi *Necromancer*-rel (nem *Neuromancer*), és bandájával lesz egy kis vitánk. (Tán megitták a sörünket?) Más dolgunk nincs is, mint kiirtani áki és ami mozog. Talátnak egy halottat is, aki nem él és nem mozog, de nem tudtam mit kezdeni vele. Mikor kijövünk a tethelyről, az összeomlik mögöttünk, és a sziget térképe kicsit megváltozik.

Mehetünk a varázslókhoz jelenteni. Ezek nagyon ünhatják már a macerálást, mert a tengerentúrra küldnek, tehát irány a déli kikötő. Felaprithatjuk útközben a sziget idegenförgalmi nevezetességét, egy sárkányt is. A kikötőben eladhatjuk hullábrálsaink eredményét, milliómosok nem leszünk, és vehetünk felszerelést, vagy a meglevőt tuningolhatjuk. A kocsi mint mindenhol itt is egy jó hely, kellemes időöltés

közben néha infókat kapunk. Sajnos a játék célja nem az, hogy végig a kocsmában üljünk, tehát szálljunk hajóra, és menjünk a Tündérek földjére. Mashova nem is mehetünk. Itt szintén ütemezzünk be egy kocsmalátogatást. A Tündérek kelet felé tessékelnünk minket, de előbb menjünk le a délkeleti erdőbe, keressük meg *Magobát*, és szépen kérjük tőle a *Living Dagger*-nek csufolt zsebkést. A temetés után ballaghatunk először északra, majd keletre, míg le nem megyünk a térképről. A teknőcöket ne maceráljuk, mert még szükség lesz rájuk. Mikor lementünk a térképről, északra találunk két templomot, és egy *Koruy* nevű romvárost. A templomokban infót, *koruy*-ban a pofánkra kaphatunk. A szöske hercegnő kulcsa a sárkánykirálynő szobájában van. Ha megvan az örök bicska, látogassuk meg a teknőcöket egy térképet is neki infó ügyében, majd irány a délnyugati kikötőből a Törpök földje. Itt egész otthon éreztem magam, mert mindent sokkal drágábban adnak el, mint amennyiért megveszük, a levegőért is fizetni kell, az orjáratok nagypofásjak és ha el akarok érni valahova, meg kell kerülni az egész országot, szóval állithonos a légkör. Sri a sziget közepén lakik, a déli oldalról közelíthető meg. Itt buvárfelszerelést vételezhetünk, majd hajózatunk vissza a Tündérszigetre, (10-szeres áron). A végét nem látom le, ezért csak néhány tipp. A Sok a Tündérsziget legdélnyugatibb dombján laknak. Avis az északnyugati sarkokban kuksol, és a kemencebe dugdos dolgokat. A *Démonok Kapuján* csak az örökös bicskát vihetjük át.

• BIRKÁS LÁSZLÓ, Bonyhád

FACE-OFF HOCKEY (Amiga)

A főmenü opciói sorban: 2 játékos, liga valamint 3 féle gyakorlás: lövés, védés és verekedés. Ha túl sokat filóznunk, akkor a prg. bedob valami demójátékot. Válasszuk a liga opcióit, miután eleget gyakoroltunk. Itt a csapatok közül válasszuk ki a nekünk tetszőt és vágjunk bele a sűrűjébe.

GM Functions (menedzser főmenü)

- **Looks Ok to me** — továbblépés (...)
- **Make Trade Offer** — Játékoscsere. A **send**-del válasszuk ki, hogy kitől akarunk megválni, a **receive**-vel pedig azt, hogy ki kéne. Az **offer trade**-del véglegesítjük az üzletet és megkapjuk a választ (igen vagy nem).
- **Move players:** A tartalécsapatunkból hozhatunk fel pár ifjontot, illetve a nagycsapatból tehetjük át a bénákat.
- **Reitre players:** Nyugdíjba küldhetjük az elagott játékosokat.

Caach Functions: Módosíthatjuk a sorokat, új taktikákat dolgozhatunk ki...

- **Edit names** — a csapat, a menedzser nevét, valamint a játékosok nevét, posztját, mezszámát és korát írhatjuk át.
- **Sell franchise** — „otthagyni” a csapatot. Ha már megvan a megfelelő csapat, akkor „OK”, és a ligamenübe jutunk, melynek pontja:
- **Select season...** — A szezon mérkőzés számának beállítása, kivel hányszor (1,3) játszunk, és a playoff-ban körönként hány győzelem kell a továbbjutáshoz.
- **Start season** — Ez vajon mi lehet?

FRIGYLÁDA (C64)

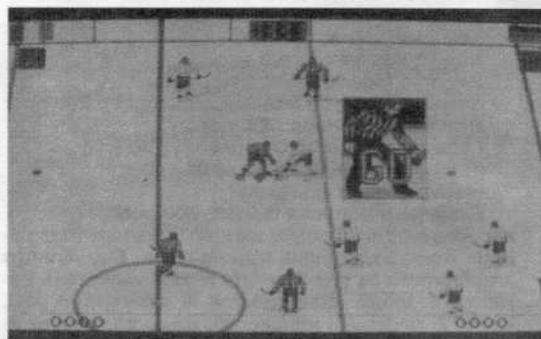
Gondolom, ez a kis segédlet elfér a Tökmák, vagy ADVENTOUR rovatba erről a játékról. A **FRIGYLÁDA** egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Hátere: meg kell szerveznünk a frigyládat és Washingtonba kell vinnünk, mielőtt a nációk rátennék a kezüket. A nyelvezte eltér a hagyományos csonka magyartól. (Pl.: VEDD PÁLCÁT). Vigyázzunk, ha egy parancs F-betűvel kezdődik és a program esetleg nem érti, úgy veszi, hogy feladtuk a játékot. Energiánk és pénzünk fogy. A lehetséges irányokat és az energiát jelzi a játékok. Az életterekben, vendéglőkben az EGYÉL pa-

GODFATHER (C64)

„A Keresztapa” c. sikerfilmet az *US Gold* jóvoltából már nem csak nézhetjük, hanem játszhatjuk is! Az első dolog ami majd levesz a lábadról, a grafika lesz. Szuper! Fantasztikus, és biztos vagyok benne, hogy aki látja, annak távra marad a szája, tehát a legjobb. A játék a filmhez hasonlóan a *Corleone* család életét mutatja be 80 éven keresztül. A bevezető rész is nagyon jól kidolgozott, melyben újságcikkeket láthatunk, olvashatunk a maffiáról és a *Corleone* családról. A bevezető után New Yorkban találjuk magunkat és élénk tárral e nagy város panorámája. A játékot tökéletes hangeffektusok követik, és hallhatjuk a film eredeti zenéjét is. A kezdetben *Marlon Brando* szerepében találjuk magunkat, míg a programot már az ő fia *Michael*-ként

- **GM functions** — Vissza az előbbi menübe.
- **Scores/standings** — Eredmények és a bajnokság állása
- **Reset League** — Új bajnokság kezdése.

Ha elkezdjük a bajnokságot, annyiban módosul a Ligamenü, hogy lejárthatjuk, vagy elhalaszthatjuk a soronkövetkező mérkőzést.



A mérkőzés során **'SPACE'**-szel cserélhetünk sorokat, **'1'-'4'**-ig leívhathatjuk a választott taktikákat.

Még valami: a játékosmenüben a **'C'** billentyű lenyomására megkapjuk a játékos infóit. A játék tényezőinek beállításával majd csak elboldogul valahogy mindenki!

• **MEZŐ ISTVÁN, Gyöngyös**

ranccsal maximumra állíthatjuk az energiánkat. A kikötőkben, pályaudvarokon és reptereken a **FIZESS** parancssal válthatunk jegyet, az épp indulni készülő járműre. A tárgyak mindig más helyeken vannak, ezért érdemes minden várost bejárni. Tárgyakat felvenni a **VEDD**, letenni a **TEDD** parancssal lehet. Egyszerre csak 7 tárgy lehet nálunk. Az **'Y'** az állást menti, amit az **'X'**-szel lehet visszatölteni. **'P'**-vel kérhetünk helyszíneirást (**PANORAMA**). Sima **'RETURN'**-re a pénz és a helyszín neve íródik ki.

• **ARCHANGEL (TM) SOFT, Sátoraljaújhely**

fejezzük be. A cél: mindenkit meg kell semmisítenünk, aki veszélyesnek látszik. Gyakorlatilag mindenkit, kivéve a járőrelőket és a rendőröket. Ha azonban ezt mégis megteszük és ártatlanokat ölünk meg, kitagadnak a családból és a játék véget ér. Erőnként oly módon növelhetjük, hogy felvesszük a tett színhelyén lévő elsősegélycsomagot. Az elsősegélycsomagon kívül még több tárgy áll rendelkezésünkre, de sajnos a szöveg írója nem nagy, játékoskészséggel rendelkezik, ezért ezek jelentésének megfejtését nektek hagytam. Nagyon jó dolog a játékban az, hogy a megölt emberek holtteste nem tűnik el, holmi füst felhőben, hanem ott marad és körülötte nagy vértócsa is található.

• **KARLOVIC OLIVÉR, Szeged**

GREAT COURTS (C64)

Ez egy remek tenisz-szimuláció, C-64-en nem láttam jobbat. A főmenüben négy menüpont közül választhatunk. Lentől felfelé:

- **Ranking:** A legjobb játékosok listája;
- **Mode:** A nehézségi fokozat kiválasztása. Kezdőknek legyen egyelőre EASY, majd később ADVANCED, végül pedig PROFESSIONAL.
- **Main menu:** Visszaléphetünk a főmenübe.
- **Practice:** Gyakorlás. Két játékos játszhat, illetve machine-val egy adogató automata lesz az ellenfél. Ennek hat programja van, az 1-es program a legkönnyebb.

Visszalépve az almenübe: 'RUN/STOP', a főmenübe

THE GREAT GIANA SISTERS (C64, Amiga)

Ez a program egy nem túl nehéz, mászkálós játék. A játék elején beállíthatjuk, hogy hány játékoskal kívánunk játszani (PRESS '1'... '2') Az egyik hölgy: GIANA, aki sárga hajú, a másik hölgy MARIA, ő zöld hajú. Mindkét hölgy PORT 2-ről irányítható.

Jobbra vagy **balra:** megy a megfelelő irányba;

Fel: felugrik;

Fel + jobbra vagy **balra:** ugrik az adott irányba;

FIRE: lő;

"SPACE": óra, bomba, körte működtetése;

A képernyő felső részén, a következőket láthatjuk:

NÉV: Pontszám;

BONUS: A felvett gyémántok száma. Száznál lenulázódik, plusz életet kapunk.

LIVES: Életeink száma: kezdetben három.

STAGE: Az aktuális pálya száma (1-33 között).

TIME: Na mi lehet?

A játékban különböző tárgyak és állatok segítenek, illetve akadályoznak. Azok a négyzetek, amelyekben sárga csillag van, általában gyémántot tartalmaznak, de néhányban megtalálhatjuk azokat a tárgyakat, amelyek jól jönnek a játék végigjátszásához. Ezek a következők:

- **kerék:** tuskés lesz tőle a játékos haja, így a téglákat is ki tudjuk fejelni;
 - **villám:** kortálan számú lőszerhez jutunk;
 - **dupla villám:** történyünk nem össze-vissza kering, hanem rááll az élő és mozgó célpontra, és általában megsemmisíti;
 - **eper:** semmi jelentősége;
 - **óra:** néhány másodpercre lebénítja a képen levő állatokat;
 - **bomba:** néhány kivétellel minden állatot megöl;
 - **körte:** a tüzes hordóba nyugodtan beleugorhatunk (PRESS SPACE), nem halunk meg;
 - **nyalóka:** + élet;
- Ha meghalunk, minden tárgyat elveszítünk.

HOLLYWOOD POKER PRO (C64)

Egy rókaról a hányadik bőr? Szóval az egykaptafára készült vetkőztetős pokerek egyike, ez éppen az 1987-es ReLINE verzió. Ez az, amelyik az egykori Arsene Lupin filmsorozat főcímképécel jelntkezik be. (En még emlékszem rájuk, bár ez nem érdem, ez állapot!) A pókerszabályok mellőzhetőek, aki nem ismeri bárme-

Main menü, a Service menüpontnál a szervákat gyakorolhatjuk.

• **Tournament:** Play-jel a géppel játszhatunk, Give Up-pal vagy Main Menü-vel visszatérhetünk a főmenübe.

Útni a tűz-gombbal tudunk, minél tovább nyomjuk, annál hosszabb lesz az ütés, tehát szervánál csak kicsit nyomjuk meg.

A tenisz szabályai szerint megy a játék, Easy-ban, ha a pálya szélére szerválunk, könnyen átjethetjük az ellenfelet.

• **ANYISZONYAN ARTÚR, Szekszárd**

• **Állatok:** ha hozzájuk érünk, meghalunk. Egy részük nem lehet lelőni és felrobbantani sem. Minden negyedik pálya végén egy skorpiót vagy egy sárkányt kell lelőnünk vagy kikerülnünk, hogy teljesítsük a pályát. A skorpió 12, a sárkány 15 lövés után tér jobb belátásra, meghalnak. Lehetőleg ugorjuk át az összes lyukat, mert ha nem, akkor elhalálozunk.

Egy-két pályán gyémántbányák találhatóak, ahol feltanulhatunk gyémántból. Általában 25-40 gyémánt van egy-egy bányában. A bányákba úgy tudunk lejutni, hogy olyan lyuknál esünk le, ahol kék hullámvonal van. Feljutni pedig a liften tudunk.

Ha eljutottunk a 32-es pályára, akkor indulunk el, és pottyanjunk le a kék vonalra. Most kivételesen nem gyémántbányába, hanem a 33-as pályára jutunk. Itt egy sárkány próbál eltéríteni minket célunktól, de egy gyors RESTORE, és... máris visszajutottunk a játék elejére. Hülye vicc volt, mi?

Szóval, ha még egyszer sikerül eljutni ide, ugorjunk fel a felső négyzetre, és próbáljuk meg átugrani a sárkányt. Ha nem sikerült, akkor próbálkozzunk, míg el nem fogy az összes életünk. Ha sikerül, akkor futás jobbra, mielőtt a sárkány elkap. Menjünk a sárga gyémánthoz és már végeztünk is.

Egy-két tanács:

- **Vannak téglák,** amelyeket megfejelve egy kis gyémánthoz jutunk;
- **Egy-két állatot** úgy is meg tudunk ölni, ha rájuk ugorunk;
- **Néhány pályán „teleportálhatunk”** is.
- **Vannak olyan négyzetek,** amelyeket nem láthatunk, de ha pont alatta ugrunk fel és megfejeljük, továbbtesz három pályával minket.

Ilyen négyzeteket találtam a következő pályákon: 3-as, 6-os, 8-as, 17-es, 22-es, 25-ös, 28-as.

• **NONAME**

lyik játékkönyvben utána nézhet. A „vezényszavak”-ra dettó, minden verzióknál azonosak, a CoV 14. Plusi részén is ott vannak. A kassza fordítva!

Nem is ez a gond, pókérezni is szeretek — nagypapámszere sajna nem telik, ezért csak úgy. Van belőle kettő is, így kétféleképpen is tud bosszantani.

Az egyik — agyontört — verziónál esetleg elfelejték olyan opciókat kikapcsolni, mint az állandó nyelés, végtelen pénz, aztán játszhatok egy olyan pancser ellen, aki szerint az én semmim veri az ő párját, tercét, vagy az én kis párom az ő fullját. Huhhh! Borzalmas. (De biztos vannak ilyen állandó sikerélményre éhezők, különben nem csinálnának ilyet. Meg örökéletet, meg sérthetlenséget, meg végtelen energiát, meg...)

A másik verzió hülye szokása, hogy a valahányadik kör után, amikor a csaj a kebleit tárná fel, elkezd, hogy irjak már be ilyen vagy olyan kódot! (Programvédelem, a la *ReLINE*?)

A Krisztustövis-erdőbe! Hát honnan szedjek én neki ilyet?! Azt hiszi gyári verzióval és gyári leirással rendelkezem?

Na így aztán a harmadik sikeres kód-mellétrafálás

JAI ALAI (C64)

Ez egy faltenisz program. A menü:

OPCIONES

FRONTON: Hol akarunk játszani? Miami arénában, vagy Spanyolországban, Esakal Jai.

TIPO DE JUEGO: A mérkőzés típusa

Juego normal — normális

Juego con armas — a játékban stuffokat vehetünk fel.

TIEMPO DE JUEGO: A mérkőzés hossza — 5; 10; 15; 20; 25; 30; 35; and profi szinteken. Ja, ezek a perceket jelentik.

ARBITRO: A bírót választhatjuk ki.

INDUMENTARIA: Kiválaszthatjuk a két játékos nevét (játékos).

SALIR: EXIT

PARTIDO

UN JUGADOR: Ha egyedül vagyunk a gép ellen, a beállított paraméterekkel indul a játék.

DOS JUGADORES: Na, itt egymás ellen gyűrhetjük a joy-t!

NIVEL DEL ORDENADOR: Fogalmam sincs róla.

CAMPEONATO: Indul a bajnokság;

Na most a játék lényegéről:

2 x 2 manusz rohángál a pályán. 2-t a gép irányít (kék) a többi mi (piros). Felétéve, ha 1 Player-re van állítva az opció. A pálya 2 vonallal három részre van osztva. Ezeknek szerepe csak a szervánál van, ugyanis a labdát úgy kell dobni, hogy a PASA és a FALTA közötti területre essen. Másik megoldás, ha olyan alacsonyan ütjük a labdát, hogy az ellenfél el tudja kapni. Ja, saját labdát nem lehet elkapni.

után lefagyott vigyorral eredeti fiúnak nevez, és kész. Nem csakokért kár, némelyik egészen randa tud lenni pucéran, a másik verzió még azt is megkérdézi, hogy hányadik képről kezdjük. Csak az idegesítő, hogy jó hosszan újra kell tölteni, így ha nyelő szériában vagyok több idő elmegy az újratöltögetésre mint a pókérezésre.

A négy csaj elméletileg négy nehézségi fokozatot nem tűnt fel. Jó hír viszont a berhelőknek, hogy át lehet büttykölni fordított sorrendre. Ekkor a csajt szépen felöltöztethetjük, nehogy még megfázzon itt télviz idején! Jó kísérletezést! Nem lővöm le a poént. Ha esetleg nem sikerült, akkor ki-ki élvezheti helyette a lemezcserélgetés nevű programot, mindig change disket fog kérni. Vagy állandóan keresi magának.

● **TORBA LÁSZLÓ, Gyöngyös**

A szerva a következőképpen zajlik:

● A joy fel/le mozgásával lehet a dobás magasságát belőni. Lásd a fenti keret középső részének bal oldali kék nyílát.

● A joy balra/jobbra mozgásával lehet a dobás irányát belőni. Lásd az előbb említett ábra jobb, illetve bal oldalán levő nyílakat. Ha azt nem látod, akkor egyenesen fogod űtni a labdát.

● A joy tüzgombjának nyomását idejével lehet a dobás erősségét belőni. Ez legyen az utolsó állítás, mert itt az erősséget csak növelni lehet (vagy elengedni).

Szabályok: Ne csináljuk sok FALTA DE SAQUE-t, PASA-t, és REBOTE ILEGAL-t.

FALTA DE SAQUE — Szervával a labda a FALTA vonal előtt esett le.

PASA — Szervánál a labda a PASA vonal után esett le.

REBOTE ILEGAL — Úgy dobtad a labdát, hogy először a földön pattant.

NO RECEPCIONADA — Az ellenféltől kapott labdát nem kaptuk el.

RETENCION — Ha sokáig tökölnék a labdamozgás beállításával.

FUERA — Ha a labda a jobb oldali vonalon kívül esett.

GANA ORDENADOR — Vége a mérkőzésnek. (Hurrá!)

A labdát elkapni tüzgombbal lehet.

Igyekezzünk az ellenfél labdáit mind elkapni, gyors alacsony ütésekkel NO RECEPCIONADA-t adni, és azokat a labdákat, amik a pályáról kimennek, nem elkapni. Eredmény: **FUERA**.

Talány ennyi. Kellemes szórakozást kívánok!

● **POKORACZKY CSABA, Nyiregyháza**

JOHN BARNES EUROPIAN FOOTBALL (C64, Amiga)

A kiváló *Manchester United* után a *KRISALIS* még egy fantasztikusan jó futballt dobott a piacra. A *John Barnes E-F* sokkal jobb az előbbi társánál. Nagyon sok részlet van, amiben eltérnek egymástól, de a játék lefolyása majdnem ugyanolyan.

Mikor beolvassuk a játékot, magunk előtt látjuk a menüt, ahol el kell döntenünk, hogy EB-t vagy csak egy meccset játszunk, hogy bekapcsoljuk a scannert, vagy nem, ha akarjuk hogy a meccs alatt essen az eső bekapcsoljuk a **Weather On-t**. Választhatunk botkormány és egér között, valamint meghatározhatjuk a já-

ték időtartamát is.

Választanunk kell, melyik ország ellen fogunk játszani. Rendelkezésünkre áll a legjobb európai válogatottak listája is, mint pl. Anglia, Franciaország, Németország, stb. A Manchester-rel szemben itt a nevek valódiak és az animáció sokkal jobb és gyorsabb. Nagyon jól megvan oldva a közönség szurkolása is, akik időnként in-tegetnek és ugrálnak amikor gólt ad a csapat, még néha petárda robbanása is hallatszik. A kapusok nagyon jól védik kapujukat és ezért nehéz gólt adni, nem úgy, mint más programoknál ahol akár fél pályáról is lehet-



tünk gólt. Ez a játék nagy tudást és ügyességet igényel. Szabadrúgás esetén meghatározhatjuk, hogy melyik játékos hová fog befutni, hogy kinek adja át a labdát és hogy ki rúg majd kapura. Sokszor fogja a labda az ellenséges kapus kezében végezni, és ezért kell megteremteni a legjobb helyzetet a gólr. A játékvezető, aki vezeti a játékot, könyörtelen ha a lapok

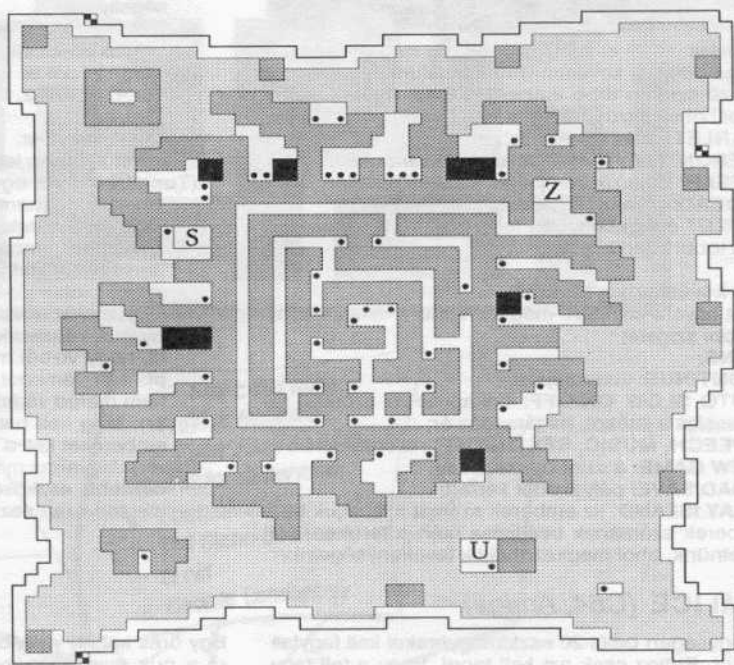
osztogatásáról van szó. Ha szeretünk szabálytalankodni, a játékvezető ki fog állítani vagy megjutalmaz egy sárgalappal. A *John Barnes E-F.* igazi csemege azok számára, akik kedvelik az effajta játékokat. A program egy lemezen található, ami még egy pluszt jelent. Jó szórakozást!


• KARLOVIC OLIVÉR, Szeged

KING'S BOUNTY — 4.SZINT (SAHARIA) (64, Amiga, PC)

SAHARIA

-  Sivatag
-  Szikla vagy erdő
-  Víz
-  Vár (kezdőbetűvel)



-  Város
- láda, ajándékserleg vagy a 8 fárgy egyike (játékonként változik)

MEGA-LO-MANIA (64, Amiga)

Teljesen ikonvezérelt, stratégia játék. Csak az egeret kell használnunk. 9 szinten kell végigküzdenünk, szintenként 3 szigetet kell meghódítani. A szigetek területekre vannak felosztva. A játék i.e. 9500-tól i.sz. 2001-ig tart.



Szintenként +100 embert kapunk, de ha ügyesek vagyunk és 100-nál kevesebbet használunk fel, akkor a következő szinten több emberünk lesz. A játék elején 4 játékosból választhatunk:

- SCARLET:** ádáz és agresztív;
- OBERON:** hátbetámad és könyörtelen;
- CAESAR:** bosszúszomjas és kiszámíthatatlan;
- MADCAD:** ravasz és halálos;

A SCARLET a legkönnyebb fokozat, ha azt választjuk, akkor a többi ellenünk lesz.

Ezután következnek a főmenü:

A sziget nevére clickelve megnézhetjük a szinten található többi szigetet

OPTIONS:

- **CONTINUE:** visszalépés
- **AUTO SLOW ON/OFF:** bekapcsolva azonnal lassítja a játékot, ha támadás ér;
- **SPEECH, MUSIC, SFX ON/OFF:** no comment
- **NEW GAME:** a szint újratekérése;
- **LOAD/SAVE:** pályakódot kér/ad;
- **PLAY ISLAND:** az emberek számát állíthatjuk be.

Az emberek számának beállítása után a területre kell ráclickelnünk, ahol megkezdhetjük tevékenységeinket.

MIAMI ICE (C64, Amiga)

99 időegységen belül 20 eszkömgereket kell fagyalttal ellátni. Ehhez csak azt kell tenni, hogy a teli fagyaltkelyhet a vendéghez toljuk és az üres kelyhet elkapjuk. Minden elkapott fagyaltos kehelyért 100 pontot kapunk, 20 kiszolgált gyerekért pedig 5000 bónuszpontot. Egyébként a pontok felosztása a vendégek kiszolgálása után oszlik meg.

- sárga gyerek: 300 pont/1 fagyalt; fehér gyerek: 300 pont/1 fagyalt; zöld gyerek: 500 pont/2 fagyalt; szürke gyerek: 500 pont/2 fagyalt; barna gyerek: 700 pont/3 fagyalt; kék gyerek: 700 pont/3 fagyalt.

Elvesztjük az állást, mint fagyalttárolás, ha egy gyerek eléri a fagyalttároló végét. Egy fagyalt méréséhez a figurát mozgassuk a tároló magasságába, ahol egy gyerek áll, mozgassuk a kart jobbra és a végén balra.

Az ikonok:

(**emberke**): 3 fokozatban váltható az idő múlásának sebessége.

(**pajzsok**): A pajzsok színe a játékosokat jelzi. Ha az egyik pajzsra ráclickelünk a bal gombbal, akkor békát ajánlottunk fel az ellenfélnek. Ha ilyenkor megjelenik egy többszínű pajzs, akkor az azt jelenti, hogy elfogadta (bár ez nem fog sokáig tartani). Egyszerre 3 játékos lehet szövetségben (ui. ha 4 lehetne, nem lenne kit legyőzni). A pajzsok melletti szám az adott területen (váron kívüli) emberek, vagyis inkább fegyverek számát jelenti. Azért fegyverek, mert pl: a vadászrepülőhöz 8 ember kell, de egyet jelez ha kint repked. Ha szövetségben vagyunk, akkor a fekete pajzsra ráclickelve tudjuk kiásni a csatabárdot.

(**papír**): Itt lehet megnézni azt, hogy a megtervezett tárgyhoz milyen mennyiségű nyersanyag szükséges.

(**pajzs**): Az épületeink sérüléseit javíthatjuk, feltéve ha van pajzsunk.

(**védők**): Védőket innen lehet kipakolni a falakra. Vár 4, bánya 2, laboratórium 1, gyár 3 védőt igényel.

(**kard**): Támadást, áttepedést, rakétakilövést (6. szinttől) innen lehet kezdeményezni.

(**Tunggram**): Az egyik legfontosabb ikon. Itt lehet tervezni (nem előállítani!) fegyvereket, pajzsokat. Értelmszerűen minél több emberrel tervezünk, annál rövidebb idő alatt kész a „tervezet”. A felhasználható nyersanyagoktól és azok mennyiségétől függ, hogy milyen fegyvereket tervezhetünk meg.

(**bánya**): A készletek végesek, tehát meg kell fontolni, hogy vízből mennyit használunk fel, mert ha pl. sok támadót csinálunk, akkor lehet, hogy nem marad védekezőnk.

(**gyár**): Meg kell határozni a tárgy mennyiségét és embereket kell a gyártásra állítani.

(**labor**): Ugyanaz mint az izzó ikon, csak itt már modernebb eszközöket kell megtervezni és az itt megtervezett eszközöket gyárban kell előállítani.

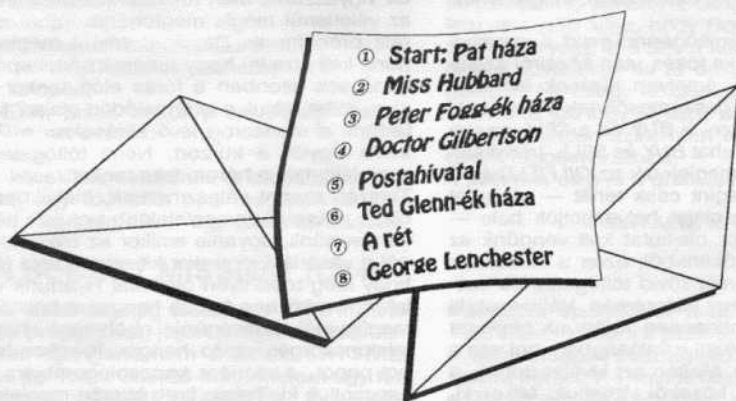
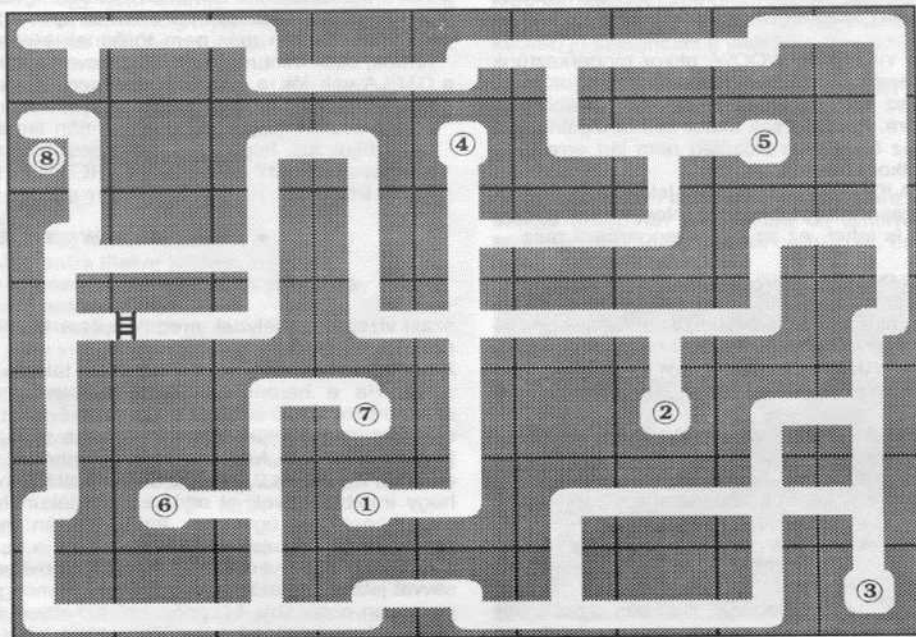
• PANKÁSZ VIKTOR, Pécs

Egy üres kehely megfogásához mozgassuk a joysticket a pult magasságában, amelyiken a fagyaltkelyhely áll. A játék befejezéséhez: **RUN/STOP**.

A választéklistán meg van a lehetősége annak, hogy egy partit gyakoroljunk. Akkor válasszuk a joystick-kel a „Practice a Level” módot. Ekkor a játékot ki kell választani. Javaslom, hogy mindenki válassza a „Hall of Fame”-t. Ekkor a legjobb eszkimók az elért pontszámokkal kiírásra kerülnek. A menü pontok közé „No of Players” a játékosok száma bevihető (max.4 fő) akik a játékban részt vesznek, a joystick-kel, ha jobbra-balra mozgatjuk, így beállítjuk (előreállítás=1). Ha a „Start Eskimo Games”-t választjuk, akkor folyamatosan játszhatjuk a fenti 4 játékot.

• VARSÁNYI GÁBOR, Szombathely

POSTMAN PAT (C64)

POSTMAN PAT**SECRET OF THE MONKEY ISLAND (kiegészítés) (Amiga, PC)**

- a páncaálszekrény kinyitása kicsit máshogyan történik: 1PULL, 2PUSH, 4PULL, PUSH.
- a WOODOO-koktélhoz ('a la MONKEY ISLAND) kell még CEREAL (gabonapehely) is!
Tehát az alábbi stuffokat kell belepakolnunk a rotygó üstbe:
 - cinnamon

- breath mints
- jolly roger
- ink
- fine wine
- rubber chicken
- cereal
- gunpowder

- a SWORD MASTER (alias: Carla) meglátogatása másodsorra már nem lehet gond... mindenesetre nem kell elmennünk a boltoshoz, hogy őt követve jussunk el a tüzes babyhez. A helyes útirány: ...menjünk el az útelágazásig (FORK), azután tovább az úton, tők mindegy, merre, a sárga virágokhoz kell eljutnunk. Innét húzzunk felfelé, teljesen jobbra, növények után újra jobbra, azután balfelé, jobbra, az ároknál fel. Ha minden YIKES! és WOOW, akkor megérkeztünk egy nyilat formázó táblához. Nos, ezt babráljuk meg, s akkor lesz hid is, ekkor már csak tovább kell menni jobbra. Persze csak akkor kell birizgálnunk a táblát, ha az öreg árus előzőleg nem járt erre (ő is rácsap, amikor követjük...!).
- a NAGY MAJOMFEJHEZ Monkey Islandon a tisztást kell megkeresnünk (CLEARING). Nos, jöjjünk gyalog (csónakkal is lehet, ez az egyik tengerparti rész —

BEACH —, ahol ki tudunk kötni), hogy a majom követni tudjon (NAGYON FONTOS!).

A tő (POND... ide a folyót követve juthatunk, elindulva a folyamágazásnál (RIVER FORK)) mellett van egy félsziget, benyúlik a tengerbe, ennek közepén található a keresett hely.

- Ha a kannibálokkal sokat szórakozunk, akkor már egy riasztóval felszerelt páncélozott ajtóval látjuk el a kunyhót. Ezután már nem törődnek különösebben velünk, csak mint rég nem látott havert fogadnak...
- CARLA-nak jök a kérdései, de nem éppen nehéz megverni. Pl., amikor elcsippantja nekünk, hogy eme mocskos sziget minden pontján ismerik, csak válaszoljuk azt, hogy ez természetes, hisz szagolták a lehelletét... (MY NAME'S FEARED N'EVERY... — EVEN.BEFORE...).

• JAHNY MANOW®™, Budapest

OIL IMPERIUM (C64, Amiga)

Egy újabb játékmertető következik. Ezúttal egy nagyon érdekes játék ismertetésére ragadtam írógépet, az OIL IMPERIUM-ról van szó. Ezt a programot a RELINE SOFTWARE készítette, amiért nagy dicséret érdemel.

Az AMIGA változatról lesz szó: a játék elején ki kell választanunk, hogy melyik olajmellémával kívánunk a továbbiakban a játékban résztvenni. Ezután beírjuk a nevünket, majd egy kódot kérdez tőlünk a gép. A jobb játékokban ez a kód már ki van operálva, ezért írunk be két tetszőleges betűt. A gép némi jelentéktelen kérdés után — pld. melyik irodát választjuk — töltésébe kezd, és gyorsítottósknek néhány pillanat múltán megjelenik a választott irodánk. A képen látszik egy naptár, egy utazótáska, egy számítógép, egy telefon, a legújabb újságunk, és ha jól emlékszem, még egy térkép.

Irányítsuk a kurzort a számítógépre, majd a nyomjuk meg a fire-t. Némi aprócska töltés után közörlő szemléltetjük meg a monitort, amelyen kiirások láthatók. Ha nagyon kicsi a tévénk, összemósódnak a betűk, de próbáljuk azért kibogarászni a BUY és a SELL szavakat. Vásárolni és eladni. Tehát BUY és SELL. Irányítsuk a BUY-ra a kurzort, mire megjelenik az OILFIELD és a TANK felirat. Tehát — megint csak tehát — olajkutat vagy tankot — amibe az olajat helyezhetjük bele — akarunk vásárolni. Először olajkutat kell vennünk az ötmillió dollárból, kezdő tőkénkől, ezért a kurzort az OILFIELD-re irányítsuk. Ismét rövid töltögetés és csodák-csodája, megjelenik egy világtérkép. Válasszuk ki szépen, hogy melyik kontinensen kívánunk olajkutat vásárolni. Érdemes megnézni a valóságban, hol van a világ olajlő paradicsoma. Miután ezt kiválasztottuk, a földrésztérképet egészen közörlő láthatjuk. Mikor kiválasztanánk egy kutat, egyszerre csak megjelenik egy felirat, miszerint az kérdezi, kívánjuk-e a területet ún. EXPERT REPORT-tal megvizsgálni. Ez bizony pedig 15000 DOLLÁR-unkba fog kerülni. Aki nem szereti szórni a pénzt, kérem, az is hallgasson most rám. 15000 dollár ugyan itteni viszonylatban is igen sok pénzt jelent, de az EXPERT REPORT elengedhetetlen. Miután a YES feliratra orientáltuk a kurzort, az EXPERT REPORT eredményét szemléltetjük meg. Az EXPERT REPORT tulajdonképpen nem más, mint egy szám-

szaki vizsgálat, melynek eredményét a képernyőn tanulmányozhatjuk.

A pár felirat közül a BRL melletti szám talán a legfontosabb. Ha e három betűjelzés mellett étketlenkedő szám értéke 65-70 ezernél magasabb értéket jelez, az olajkutat megvehetjük, mert nem veszteséges. Ezután lehetőségünk van fúrára. Ha szakemberek végzik el a fúrást, több mint 2.000.000 dollárt kell fizetnünk, úgy hogy inkább álljunk el ettől a szándékunktól. Tehát magunknak kell ügyesnek lenni. Miután megjelenik egy olajfúró gép rajza, elindul. Próbáljuk a kurzort úgy mozgatni, hogy mikor a fúró leér a föld mélyén fekete sávval jelzett olajlelőhelyre, az általunk mozgatott nyíl pontosan a céltábla közepén helyezkedjen el. A fúró gyorsaságát egyébként a tűzgombbal lehet fokozni, de vigyázzunk, mert fúrószerszámunk el is törhet. Ha ez véletlenül mégis megtörténik, újból meg kell a fúrást próbálnunk. De vigasztalóul mégiscsak gondolkodni kell arra is, hogy mennyi pénzt spóroltunk meg. Tanácsos azonban a fúrás előtt tankot vennünk, hiszen mibe rakjuk a kitermelődött olajat? Miután visszatértünk a monitoron lévő kiirásokra, a BUY TANK feliratra vigyük a kurzort. Némi töltögetés után megismerléltetjük a három fajta tankot.

Tetszés szerint választhatunk, melyikben kívánjuk az olajat tartani. Legmegfelelőbb nekünk három közepesen vennünk, ugyanis amikor az olajkutat vásárlásánál a vásárlási jogunkat kifizettük, arra is gondoltunk, hogy még több ilyen olajkutat kívánunk venni. A játék leforgása közben furcsa hangokat hallhatunk. Ha jó a megfigyelőképeségünk, rájöhetünk, hogy ez bizony telefoncsoörgés sító hangja. Ilyenkor hagyjunk csapot-papot, a monitor kapcsológombjára (POWER) és kapcsoljuk ki. Tehát 'fire'. Miután megjelenik szobánk képe, azonnal irányítsuk a nyilat a telefonra. Kis várakozás után megjelenik az üzenet. Telefonon általában csak rossz hírt kaphatunk itt is az üzenetek háromfélék lehetnek. Ugyan jó hír is akad, de ritkán. Tehát: vagy égnek a kutaink — ilyenkor azonnal az utazótászkára kell kurzorunkat vinni, s miután egy gyönyörű szép sportrepülőgépről ejtőernyővel a hátunkon kiugrunk, máris neki láthatunk a tűzoltásnak. Mikor eloltottuk a tüzet, a gép kiírja százalékos értékben a kárunkat. Vigyázat! Ha háromszor megégünk, 100%-os a

kárunk, mivel nem volt, aki eloltsa a tüzet — vagy kiszáradtak — ilyenkor a számítógépre visszük a kurzort, majd a fúrás feliratra, és az adott helyen, a kiszáradt kutunkat újból ki kell fúrni, hogy ismét termeljen olajat — a harmadik pedig a jó hír, ha üzletet ajánlanak nekünk. A különböző államok részvényeket kívánnak ránk sózni. Ami nem nagy baj. Ilyenkor meg kell vizsgálnunk, hogy nem akarnak minket átvágni. Főleg az oroszok árulnak mindig ilyen neveltséges hozam-al részvényeket. Hát nem furcsa! No de, nem baj... Úgy sem hagyjuk magunkat átvérni!
Ezenkívül a megtermelt olajunkat el is tudjuk adni — SELL OIL —, ha megnézzük a piaci árakat. Azonban

P.P.HAMMER (Amiga)

Ez a *Demonware* 1991-es játéka.

Irányítás:

- Joy fel: ugrik, létrán mászik;
- Tűz+Joy balra illetve jobbra: kőtörés;
- Joy le átlósan: szűk helyekre is bemászik;

Billentyűzetfunkciók:

- 'F1'-'F5': a megfelelő tárgy aktiválása;
- 'F10': zene ki-be;
- 'P': pause;
- 'HELP': öngyilkosság;
- 'ESC': kilépés a játékból;

A képernyőn a felső sorban található kijelzők sorrendben: Életek száma - pontok száma - megszerzendő kincsek - idő. Alul: hordozott tárgyak - három mérő: E - energia, P - magasugrás, O - turbó kőtörés;

Tárgyak:

- Kulcsok:** a színükkel megegyező ajtókat nyitják;
- Kék varázsital:** visszaállítja az energiát maximumra;
- Sárga varázsital:** 20 mp-ig láthatatlanná tesz;
- Homokóra:** plusz 50 másodperc;
- Olaj:** turbó kőtörés 20 mp-ig;
- Kék kő:** bonus pálya;
- Kincsek:** az összeset meg kell szerezni;
- Tekercsek:** néhány hasznos jótanács;
- Vibráló fal:** teleport;
- Kis ajtó:** EXIT (csak akkor jelenik meg, ha az összes kincset összeszedtük).
- Szív:** plusz élet;

A széttörhető kövek kiemelkednek a többi közül. Ha széttörtük őket, egy idő után újra megjelennek! Ha még mindig ott vagyunk, akkor egy életet elvesztünk.

STÜMP IN SECRET MISSION (C64)

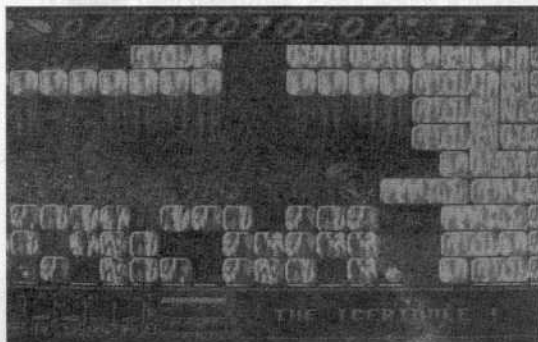
Ha már *Hanula Zsolt* az édig dicsérte a BITERIDERS nevű bandát és proggyjukat, jöjjön itt egy másik ismeretleje. Nem kell ujjongani, nem a *SOUL CRYSTAL/STARBYTE* jön (az volt a CoV 28-ban), hanem egy hasonló kalandjáték: *STUEMP/STARBYTE*. Igaz még csak most kezdtem vele foglalkozni, ezért nem kaptok teljes leírást. Tudom ügysem, adnátok le, mert a játék annyiban hasonlít a *Soul Crystal*-hoz, hogy németül íródott és úgy is kéri a parancsokat. A játékban egy titkos ügynököt alakítunk. A világ különböző pontjaira utazgathatunk vasúttal. A jegyünk 10 utazásra érvényes ezért jó lesz taktikázni...

Egy pár jótanács kezdőknek.

csakis ott adhatjuk el megtermelt olajunkat, ahol a vételi jogot megszereltük a vásárlásra, eladásra. Ha az olaj ára 8-9, akkor az már egy jó árnak (*PRICE*) számít. Egy hónapig tevékenykedhetünk így, azután jön a következő játékos. A játék időtartama igen hosszú, bár választásunkkal a játék elején ezt meghatározhattuk. Szerintem a *RELINE SOFTWARE*-nak ez az egyik legjobb terméke. A játék grafikája, zenéje, még *C64*-en is igen élvezetes, az *AMIGA*-ról nem is beszélve. Sok kedvet, jó szerencsét a játékhoz. Gazdálkodj okosan!

• ENDRŐDI ATTILA GÁBOR

A fortyogó sávon lassabban lehet menni. Ahol vékony mozgó réteg van a köveken, ott amerre elindulunk, arra megyünk, megfordulni nem lehet, csak előre ugarani.



A Bonus pályára kék kő érintésével vagy különböző titkos ajtókon juthatunk be (ha egyszerre elsötétül a kép és a gép kiírja, hogy *Bonus Round*, akkor ez egy titkos ajtó volt). Itt a szívet kell megszerezni. A víz, tűz, állatok, lövedékek és az emberek csökkentik az energiáinkat. Ha elfogy az energia, egy életünk elvész. Ha viszont az idő fogy el, vége a játéknak.

A játék minden szint után ad egy kódot, ami a beírt névtől függően változik.

A játéknak elég jó a grafikája és a zenéje, érdemes kipróbálni.

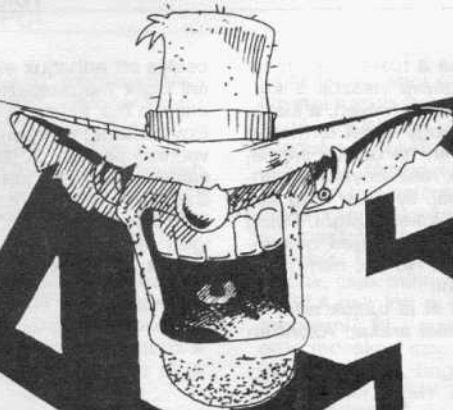
• MATALIK KRISZTIÁN, Gyöngyöspata

- Mindent vizsgáljunk meg! Órületlen marhaságokat tud összehordani a játék...
- Mombasában beszéljünk a fickóval (FRAGE) és némi pontot + 1 walkie talkiet kapunk.
- Osakában, ha benyitunk a vendéglőbe az ott lévő ninját ne zaklassuk!
- Amíg az ór Rómában az ajtó előtt áll, addig ne próbáljunk bemenni!
- A kezdőhelytől D-re nézzük meg a felhőt (UNTERSUCHEN)

Az állomások: Róma / Madrid / München / Kalkhusen / Moskau / Kobenhaven / Mombasa / Osaka / Sydeny / Hawaii / Borestons / Osterinsel

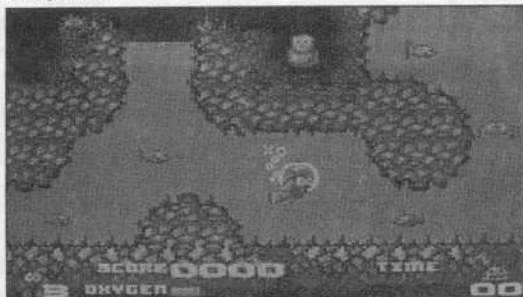
• PAPP ATTILA, Pápa

PLUSZSAROK



CREATURES

A játékban egy idióta, bagolyszerű valamivel kell mászni jobbra, és meg kell szerezni 3 fajta villogó izét, amikből egy csomó el van szórva a pályákon. Az egyik egy színesen villogó gömb, 2 szemmel, a másik olyan, mintha egy négy éves gyerek napról rajzolt „művét” félbevágták volna (és ráadásul vigyorog, sőt színesen villog); a harmadik a változatosság kedvéért színesen villog, és... a fenébe, mindenki megnézheti őket a pályák elején, én meg itt fogyasztom a tintát! Először egy térképszerűséget, majd felette egy LOADING 1.1 feliratot pillanthat meg a bekapcsolt monitorral játszó játékos. A fekete csík a bejárando utat, a piros — na vajon mit jelenthet!? (Megsúgom: a bejárt utat.) A LOADING x.y felirattól az x a pályát, az y a pálya részét jelenti.



Az irányítás:

TÚZ NÉLKÜL

fel: ugrás

jobbra: jobbra

balra: na vajon ez mi?

le: csak tűzzel van értelme!

rövid tűz: lövés az aktuális fegyverrel (ld. később)

folyamatos tűz-re egy idő után villogni kezd a bagoly (?) és ilyenkor elengedve lángot fújnak.

TÚZZEL

Ugyanaz, csak közben lő is egyet a bagoly (?) — kivéve, ha lehúzzuk a kart, mert akkor (ld. később)...

A **le+tűz**-nél fegyvert választhatunk. Eleinte csak egy van, de az összegyűjtött villogó izékből vehetünk más is. Le fogom írni, hogy milyen sorrendben ajánlott őket megvenni.

felfelé lövés: nyilvánvaló;

robbanógolyó: az útja végén felrobban, és hatalmas pusztítást tud csinálni;

előre lövés: na vajon...

láng-lövés: olyasmi, mintha lángot fújnánk, csak távolabbra visz, nem olyan erős (bár fene tudja...), és nem kell rá fél órát várni, amíg „feltöltődik” a bagoly (a változatosság kedvéért?);

Ha valamit többször veszünk meg, erősebb lesz. Ezt mutatja a mellette lévő betű — **C** a legerősebb.

Csak a „mentő-pályákat” írom le, mert a többi felesleges

1. — Menjünk balra egészen addig, amíg oda nem érünk, ahonnan már föl tudunk ugrani a platóra. (YIKES, szép mondat volt!) Lőjünk bele a gömbbe,

és ugorjunk föl, majd ha elhaladt előttünk, fújuk le az ágút, miután odarohantunk. Lőjünk a gömbbe újból, majd ugráljunk fel az X-hez! Innen még nem kapnak el a kis izék! „Gyűtsünk” lángot, majd ha megtörtént, várjuk, amíg elhaladnak fölöttünk ezek az izék. Ugorjunk fel, fújuk le a férget! Ezt ismétlegessük, amíg megpadlózik, osztán (átmegyek vidéki nyelvjárásba...) álljunk a kis palló elé(!), és fújuk le a követ — jöhet a happy end. (Egyébként MINDENKÉPPEN nézzük meg a megmentendő lények halálát — tök jó horror!) (Tehát: MINDENKÉPPEN, MINDEN PÁLYÁN, de főleg a 3. pályán jó: elővesz az ellenfél egy Galmes géppityut, és elkezd szétlőni... ah, nem írom le a poént, mindenki fogódzkodjon meg jól, és nézze meg maga...).

2. — Állítsuk át a kapcsolót másik irányba. Váltunk át robbanógolyóra, és várjuk meg, amíg megteik a pohár. Kapcsoljuk vissza a kapcsolót, és lőjünk bele a pohárba. Alljunk a lift SZÉLÉRE, és amikor a dagi kinyitja a szemét, menjünk a közepe felé. Miután felvitt, lőjünk bele egy csomó robbanógolyót, majd ha közelebb jön, ugorjunk a baloldalt fent található párkányra, és onnan spékéljük. Egy idő után megújna, és közelebb jön, lángot fújva. Jó ötlet, kövessük példáját. Hátrébb megy, újból lőjük robbanógolyóval. Miután feladta, fújuk le a magot (a pohár az), és amíg a szörnyek azt zabolják, ugorjunk a tönk mellé, és kezdjük el fújkálni...

DROL

Aranyos (hülye) kis mázskálós játék, ha jól tudom csak lemezen. Ha elindítjuk az elejétől, kis idő után egy demót szemléltetünk. Megtudhatjuk a konvertáló nevét — Geekay. A 'SPACE' lenyomására töltődik a játék. Szépen kezdődik, úgy néz ki, mintha befagyott volna, lehetne káromkodni, de mégse ez csak egy trükk volt. Valami nagyon idétlen zene(?) kíséretében bejön a kezdőkép is. Ha tűzgombot nyomunk, akkor talán mehetünk is. Egy figurát irányítunk, akinek össze kell szednie pár dolgot, nevezetesen egy lökhajtásos krokodilt és egy kislányt, aki egy lufival császkal. Van egy kis bökkenő, található itt ugyanis néhány pattogó skorpió, ami ugyan kilőhető, de ha nekünk jön, egy szépet robbanunk. A repkedő madarakból tálcán kinálkozó sült galambot készíthetünk egy lövéssel. Ha az előbb említett dolgokkal megvagyunk, akkor jöhet a 2. pálya. Itt a változatosság kedvéért egy lökhajtásos krokodilt és egy kislányt (helikopterrel) kell elkapni. Ennek (röpké pillanatig — tűzgomb lenyomásához szükséges idő) akadályai lehetnek: valami ronda ugráló lények meg egy pár mágnes ami ha ránk tapad

HAJÓTÖRÖTT/TMTS

Az intrót egyszer érdemes végignézni, mert van benne egy vicc is. Ha kigyönyörködtük magunkat akkor RESET. Ekkor kitömöríti a játékot. (Erre egyébként akkor jöttem rá, amikor már lenyomtam a billentyűzet 0,75 részét egyszerre — no reflect — és végső elkeseredésemben gonosz mosollyal reset-eltem. Bejelentkezéskor ismét RESET majd POKE 4097,10: RE-NUMBER. Ezután töröljük a 411-es sort. Erre azért van szükség, mert — legalábbis nálam — játék közben

happy end (itt is nézzük meg, mi történik, ha áramba esik, vagy szétfűrészezi a penge).

3. — Először lőjük szét az alsó sárkányt, majd ugorjunk legfelülre, és AUTOFIRE-ON az egyeses lövéssel! Kezdjük el ugrálni (egy helyben), és olvassunk CoV-ot, amíg nem jön a mentő-pálya. Ez a legegyszerűbb, csak nehéz... Allitsuk a lövésmódot lángra, majd kapcsoljuk be az AUTOFIRE-t (komolyan csak azzal lehet!), és addig pöccintgessük a joy-t balra, amíg villan egyet a gömb. Itt álljunk meg, és olvassunk újból CoV-ot, de ahogy felrobbant, AUTOFIRE off, és menjünk oda a 2 gömbhöz. Menjünk tehát oda a 2 gömbhöz, Közvetlenül mellőlük!... Ne legyen hézag a bagoly(?) és az alsó gömb között!!! AUTOFIRE ON, de ahogy villant egyet az alsó gömb, azonnal forduljunk meg. Ha az utolsó gömb is szétment, forduljunk vissza, és ahogy villant az alsó ... és így tovább, amíg a gömbök meg nem padlóznak. Ekkor álljunk a megjelenő gömb jobb oldalára, fújuk le, gyorsan forduljunk jobbra, gyűjtsünk lángot, és újból fújuk le. HAPPY END. Jön a 4.1-es pálya...

Mi a fene, hát nincs vége? De igen: Főhősünk meghívja a barátait a házába; amikor elmennek, marad a barátnője, és íme a hatalmas „LOVE STORY”.

• DRAGOS GERGELY, Budapest

nem tudunk lőni. A mágust célszerű lerázni, menjünk egy szinttel lejjebb. Létezik egy telepörtáló egyén is, aki szinteken nem az ajtókat használja, hanem hip-hop eggyel feljebb v. lejjebb lesz található. Ha kész, akkor töltődik a 3. pálya. Itt a jobb alsó sarakba kell elmenni egy lányhoz, aki HELP-et kiabál. Ez például nem tetszik egypár aranyos csikóhálnak, ráadásul lőnek is ránk (barackmaggal). Akkor ez még nem elég valaki késeket dobál. Több fajtájú kés van, alacsony a repülő, magasán repülő, görbe és nem görbe. Ugyanez nyilakkal (görbe nyíl nincs!). Jönnek még pörgő fogkefék (balták) is, nem nagy ügy csak bele kell lőni. Az egészben az a legjobb, amikor a legelső ajtón megyünk át, néha egy cuki hűsevő növény nyúlik ki és elkap. Mindenesetre, ha ügyesek voltunk, jöhet a Congratulations. Itt megtudhatjuk, hogy kompetent szintünk 01 és az egész nem is volt olyan nehéz. Majd kezdődik előlről minden sok-sok nehezítéssel.

• GIRUNA EVRIM

többször BREAK-ot ír ki. Na akkor a game:

A tengerparton vagyunk. A segítség szerint nem ártana némi vizsgáldózs (VIZSGÁLG PART). A part tele van roncsokkal (VIZSGÁLG RONCS). Kitartó túrkálásunk meghozza eredményét, — egy bibliát (FOG BIBLIA). Mivel itt más dolgunk nincs, menjünk keletre. Az itt található emberben, csak egy érdekes dolog van: halott. Vizsgáljuk meg (VIZSGÁLG EMBER). Van rajta egy csizma (FOG CSIZMA). Nincs több teendő ezen a helyszí-

nen (É). A tengerparton állunk. Mivel már oly rég óta fut a program, hogy valószínűleg mindenki fáradt, pihenjünk egy sort (VÁR): Várakozásunk gyümölcse egy láda. Vegyük fel és nyissuk ki (FOG LÁDIKA, NYIT LÁDIKA). Tébláboljunk északra (É). Itt szoruljunk be a fába (BE). Itt tovább északra (É). Húzzuk meg a függőnyt (HÚZ FÜGGÖNY), a leszakadó darabot, vegyük fel (FOG FÜGGÖNY). Vegyük fel a fáklyát is (FOG FÁKLYA), majd vizsgáljuk meg a padlót (VIZSGÁL PADLÓ). Egy koponyát találunk. (Ne félj CoVboy, nem tehénponya). (Há-há! — CoVboy) (FOG KOPO-NYA). Menjünk vissza a pókhoz (D). Hálózunk, illetve függönyözzünk be egyet (FOG PÓK). Csápoljunk vissza az előző teremben (E), és tépjünk le egy újabb függőnydarabot (HÚZ FÜGGÖNY, FOG FÜGGÖNY). Helyezzük át magunkat az innen északra levő terembe (É). Egy ben(s)züölt törzsfőnök társaságát élvezhetjük. Vele nem lesz bálhé, ugyanis halott. Felvehetjük (FOG HULLA), mire a program megdicsérs batorságunkért („*hát te nem vagy szívbaraj krapek!*”). A segítség szerint laza itt minden. Akkor lazán húzzuk ki a falból a követ (HÚZ KÖ). Félában ugrálva észrevesszük, hogy a kiesett kő helyén egy nyaklanc van. Vegyük fel (FOG LÁNC), majd hirtelen felindulásból törjük szét az itt található korsát (TÖR KORSÓ). Egy újabb tárgy gazdagítja gyűjteményünket: egy kés. Csápoljunk vissza az erdőbe (D,D,D). A változatosság kedvéért ballagjunk északra (É). Essünk neki a fának (fel). Itt egy fehér ember, aki éli Juhéé! De nem sokáig (ÓL PAP). Miután mindenki elküldött nyaralni (gy.k. melegebb éghajlatra), és újrakezdve a játékot elért eddig a pontig, nos akkor szerényen javasolom, hogy inkább

nyomja le az 'F1' billentyűt (SEGÍTSÉG). Átmenjünk Mari nébibe (KÉRDEZ PAP). Vizsgáljuk meg a villját is (VIZSGÁL HAZIKÓ). Nahát még ablak is van rajta! Ez természetesen minden jobb adventurert arra készítet, hogy megvizsgálja (VIZSGÁL ABLAK). Ha jól emlékszem van egy leselejtett Bibliánk. Előttünk meg itt van a pap. És mivel a pap nem pap Biblia nélkül, adjuk neki (AD BIBLIA). Hálája jeléül megajándékoz egy baltával. Zuhanjunk a mélybe (LE). Húzzunk el délre (D). Minden jólelkű természetvédő óvja a fákat. Vágjuk le e becses növényt fojtogató alatomosságot (VAG INDA), és hogy nehogy visszajöjünk vigyük el jó messzire (FOG INDA). Zúgjunk el keletre (K). Itt egy fantastische schöne tő. Miután már mindenki tök ideges — ami tudvalevőleg növeli a pulzust ennél fogva izdadást okoz. Hútsuk le magunkat egy kicsit (ÚSZIK). Az itt található szemüveget így vehetjük fel: (FOG TÚZ SZERSZÁM). Hogy ez miért van így, fogalmam sincs. Kecsesen, mint egy balettozó szarvasmarha szökdécseljünk kétszer nyugatra (NY, NY). Tarháló népek most kiélhetik vad ösztöneiket (LOP KÖKUSZ). Libegjünk el a pap régi viskójához (K,É, NY). Bemenni nem tudunk, mert zárva az ajtó. Kungfu-ban járatos hajótöröttünknek azonban ez nem akadály (TÖR AJTÓ). Na most már minden COOL. Menjünk be (BE). Az itt található reverendát a program automatikusan felveszi (milyen kedves legalább nem kell a billentyűket keresgélni!). Mint a nyílpuskából kilőtt interkontinentális atomtöltetű rakéta ballagjunk ki (KI). Innen már csak egy iszonyú nehéz lépés van hátra. Gépeljük be (NY). Juhé!

• MATULA FERENC, Eger

THE KING'S TESTAMENT

Ez egy szöveges grafikus kalandjáték, amely teli van cool Mouse grafikákkal. A játék lényege az, hogy visszafoglaljuk a minket megillető királyi trónt. Több megoldása is van a játéknak, ezek közül egyet részletesen ismertetek, a többit csak úgy, hogy mit kell beírni.

Egy útelágazásnál állunk. Innen jobbra kell menni (2). A szélmalomhoz érkezünk, ahol a molnár tájékoztat arról, hogy az utakon keresztes lovagok járhatnak, és a gyanús egyéneket elkapták, esetleg meg is ölik. Innen a körülöttünk lévő pusztaságba kell menni (2). Egy kis házhöz érkezünk. Menjünk be (!) Bent találunk az öreg Bencével, aki apánk hű szolgája volt, és a rábizott végrendeletet átadja nekünk. Kiderül, hogy apánk nem volt áruló, és aki most ül a trónon, az csak bitorolja azt, ezért ránk hagyta apánk a birodalmat és megbízott, hogy vegyük át a hatalmat, és uralkodjunk. Bence figyelmeztet, hogy érkezésünkről már tud a király, és meg akar ölni! Innen a Goldburgi erdő-

be kell menni (1). Miután beértünk az erdőbe, már mehetünk is jobbra (3). Egy városhoz értünk. Itt találhatjuk a nyomort, és azt is megtudjuk, hogy visszakívánják apánkat (aki meghalt), de itt vagyunk mi, majd rendet teremünk, de még nem fedhetjük fel, hogy valójában kik is vagyunk. A városban tovább haladva (space) elértünk egy várhoz, ami egy tő túloldalán van, de mi könnyűszerrel átmenjünk a tavon átívelő hidon. Megérkezünk a vár könyvtárába. Itt előre kell menni (3), és máris fejünkön érezhetjük a koronát, ugyanis nyertünk. Ha viszont balra megyünk, akkor egy lovaggal találjuk szemben magunkat, aki tüstént nekünk esik, és az esetek többségében mi nyerünk, tehát — győzelem —, de van olyan eset is, amikor a lovag legyőz, ilyenkor cumi van, és kezdetjük előlről az egészet.

Egy másik lehetőség: 2,2,N,2,2,N,2,2 — győzelem !!!

• RÉVÉSZ ISTVÁN, Deszk

KIRÁLYLÁNY

Az introból megtudhatjuk, hogy üdvözlőnek, a játék sok szót ismer (szerintem még többet nem), újra mutatja a képet (=a szoba szöveges leírása), ha nem lenne világos, az előbbi hatás eléréséhez az újra szót kell beírni, egy peti, na jó, Peti nevű egyén kisér, aki igen érdekes hozzászólásokat tesz, presseljük a 'T'!

„Egy ócska düledéző liftben állok, a félhomályban alig látok”. Van itt ajtó, gomb, zsebkezdő, aki akarja, az utóbbi kettőt felveheti (VEDD ZSEB, a gombot nem le-

het). Mivel a gomb világít, kopogjunk (KOPO), majd menjünk innen (LEP). A könyvtárba kerültünk, ahol vadonatúj lánynyomok láthatók (valószínűleg a minket a liftből kiszabadító egyéné). Ha olvassuk a könyvet, (VEDD KONY, OLVA KONY) érdekes információkra leljünk, de csak ha fordítva olvassuk (TAMASZIP JLESIV, TÜRÜGY A LE DBOD, TAPMAL A DSAGROP). A könyvben van vicc is: „Mitől fél a béka?” Attól, hogy megcsókolják. Ja, a könyv végén is

van info: *OLIZIV A TNIM, TEZIV A DSEREZS EN*. Ennek a kulcsát nem árulom el, de aki megfejti, az ne játsszon ezzel az adventure(?) -rel. Az íróasztal megvizsgálása után (VIZS IROA) megjelennek: cetti, papucs, filctoll. Egy fiók is van! Vizsgáljuk meg! Egy VIZS FIOK után kiderül, hogy üres. Vizsgáljuk meg a polcot! VIZS POLC után: megjelent egy egérfogó. Vegyük fel azt, ami kell: VEDD PAPU, VEDD EGER. Na, most már pihenhetünk (ULJ FOTE). A fotel elfordul és egy új helyre kerülünk. Ez az erkély tele üvegszilánkkal, vegyük fel a mágnest (VEDD MAGN)! Gyönyörködünk a panorámában! (NYIS ABLA) A léghuzat visszavisz a könyvtárba.

Ha északra vesszük utunkat, egy gépet találunk, mely magabaszippantva a mágnest egy kulcsot dob ki, amit felveszünk (E, VEDD KULCS). Aki akarja, felveheti a pisztolyt és az egyforintost (VEDD PISZ, VEDD EGYF). Vegyük fel az egeret és tegyük le az egérfogót (VEDD EGER, TEDD EGER). Aki éhes, ehét. (VEDD ETEL, ESZI ETEL). Na jó, hagyjuk az épületet (D,D,N)! Aki felvette a pisztolyt, az most megijeszti a szamurájt

(IJES SZAM), mire az elrohan, s mi felvehetjük tárgyait, de nem írom le hogyan. Lépjünk! (LEPJ, mivel az elefant megjíj az egértől, a lyukon át elhagyhatjuk a terepet, LEPJ). Rövid bolyongás után hagyjuk el az erdőt (D,E,E,E). Úristen, de hosszú ez a leírás. Inkább csak a lépéseket írom le, ime:

E;VIZS FATO; VEDD KESZ; D; K; AZTA KESZ; N; E; K; VISE KESZ; FORG LAMP; LEPJ AJTO; TORD TOJA; TEDD MAGN; VISE PAPU; VEDD FESZ; N; FESZ KEME; LEPJ; CSOK BEKA; VEDD GYUR; D; N; D; HAJI GYUR; E; VEDD BUZO; D; K; TEDD FESZ; TEDD EGER; VEDD BILI; PISI; SZAR; TEDD BILI; VEDD VANK; VEDD PARF; FEKU AGY; ALUD; ALLJ; F; TORD LAKA; LEPJ VEDD PIZS; VISE PIZS; VEDD KULC; L; VIZS LADA; TEDD PISZ; VEDD MEGH; FEKU AGY; ALUD; ALLJ; N; E; LEPJ; CSOK KIRA.

Ekkor megcsókoljuk a királylányt, aki további kalandokra kér fel bennünket, ha 'l'-t ütünk, ajánlja a prg. next partját. The end!

• KOVÁCS ZSOLT or ÉBRI of HAS

POKE-OK, TIPPEK JÁTÉKOKHOZ

Beküldők:

Balázs Károly, Maglód
Baranyai Ervin, Tokodaltáró
Jahny Manow®™™, Budapest
Kovács Zsolt, Dabas
Németh Gábor, Vecsés
Proky of Sex'n'Spirit, Budapest
Sztítás Krisztián, Mosonmagyaróvár

ARTÚR KALANDJAI

POKE 6913,255 (255 élet)

BLAGGER

>330A FF ;255 élet
>2B4E 00 ;A rózsák nem veszélyesek
Indítás: SYS 9242

Ezután csak billentyűzetről játszható: 'Z', 'X', 'SHIFT'

CAPTAIN FIZZ

A villogó vonalon úgy lehet átjutni, hogy a pálya bal felső sarkában van 4 kis kör egy négyzetes alakzatban, a műszerfalon pedig egy SWITCHES felirat és felette négy üres kör. Értünk hozzá a bal felsőhöz, erre a SWITCHES feletti első kör elszíneződik, majd értünk hozzá a jobb-felsőhöz, elszíneződik a második is. A bal-alsó jön, végül pedig a jobb-alsó, így a SWITCHES felett mind a négy kör elszíneződött. Amíg ezek 'világitanak', addig nincs villogó sáv!

CHOPLIFTER+4

Nyomjuk le egyszerre a MUFFBUSTERS betűt (örökélet)

CLOUD KINGDOMS

A pályakódok, melyek a rekordlistába irandók. A következő kezdéskor a megfelelő szintről kezd:

1 - LAMENESS; 2 - MACEDON; 3 - JASON; 4 - THOMMY; 5 - IGNITOR; 6 - MALENTE; 7 - ADRIENNE; 8 - PIGEON; 9 - NUKIEMAN; 10 - ALBAMA; 11 - MISKOLC; 12 - WOHNUNG; 13 - CHAINS.

CRATER

Az örök időhöz a következőket tegyük: játsszunk és mielőtt elfogy a idő, reseteljünk, ilyenkor újra

megjelenik a demo. Most üssünk le 3 karaktert! Ha most indítjuk el a játékot, akkor már működik is az örökidő!

G-MAN

>2A39 14
Indítás: SYS 10240
Ha 20-nál több életet írunk be, kiakad (Hex 14 = Dec 20)

GUNSLINGER

POKE 10212,234 (örök lövedék)

KILLAPEDE

POKE 10496,234 (örökélet)

LEAPIN LOUIE

POKE 10175,97 (ezentúl ha nekimegyünk egy akadálnak, akkor a következő pálya következik)

MC.STONEY 2.

POKE 10210,44; POKE 11902,234; POKE 11935,44; POKE 11951,44 (örökélet)

POWER

Itt következnek a pályakódok. Akkor kell beírni, amikor a LEVELCODE-t kéri:

1 - NEWTON; 2 - FREEZE; 3 - GALVAN; 4 - THOMMY; 5 - INDIGO; 6 - INSIDE; 7 - KNIGHT; 8 - NOBODY; 9 - SLOWLY; 10 - TARGET; 11 - AMZING; 12 - VODOOH; 13 - ROLLER; 14 - JUNGLE; 15 - VACUUM; 16 - VISUAL; 17 - COWBOY; 18 - EUROPE.

ROCKMANIA

A CHEAT igen egyszerű: gépeljük be 'DESIGN', s már is minden nagyon JAZZ!

SCRAMBLE (SCRAM néven is terjed)

>390B EB EB EB
RUN után, ha teljesen fekete a kép, és sipol a TV hangszórója, akkor RESET és SYS 14848

TEN LITTLE INDIANS

A program szavai hexadecimálisan 2BD8-tól találhatók meg (monitor 'RETURN' M2BD8 'RETURN' és utána M 'RETURN'). A prg. leresetelhető, ha közben nyomjuk a 'RUN/STOP'-ot, monitor üzem-módba tér vissza. Restart: G1000 (Ne ijedjünk meg, a kurzor majd visszajön!)

A vonaton ülünk. Ez jó hely, várjunk (WAIT). Itt nem tehetünk semmit, várjunk tovább! (WAIT). Menjünk ki és vegyük fel a vonat alól a villáskulcsot (E,D, városban! A helyes út: N, W, W. Itt vagyunk a kapuór bódéjánál (Ország László szótára szerint). Menjünk be! (GO GATE) Utána déli (S). 2x kelet után ismét a vasút (E,E). A vasútállomásnál kelet: mocsaras folyóparton találjuk magunkat. (E) A sarat megvizsgálva rézkulcsra lelünk, amit felvehetünk. (LOOK MUD, GET KEY). Mi van nyugatra? (W) A folyó. Menjünk délre! Szedjük fel mindent! (S, 2xLOOK CRAT, GET CAND, GET ROPE, N). A saras parton és a gamekeeper-nél ne menjünk át háromszor, mert meghalunk...

DIGITAL SYSTEM/CALLISTO

Ez egy elég jó digitalizálóprogram, funkciói:

- 'U/I' — a kimentés területének felső határa;
- 'T/Y' — a kimentés területének alsó határa;
- 'E/R' — a lejátsszandó memóriarész felső határa;
- 'Q/W' — a lejátsszandó memóriarész alsó határa;
- 'S/D' lejátsszási sebesség;
- 'H/J' kimentési sebesség;

Kimentés a memóriába:

- '2'
- 'F3'

FUTURE COMPOSER

Erről már írkáltam valamit egy CoV-béli NEWS-ban; Ez COMMY64-en is igen menő zeneszerkesztő akar lenni... no, most már van PLUS/4-en is, elég régóta. Fontos róla tudni, hogy nem csak zenék szerkeszthetők, hanem rátöltött 62-es MX-ok is futkáozhatnak a gép regiszterein, sőt, még alakíthatjuk is őket!

Úgy gondolom, ennél nem is adhat többet senki egy zenéigétni vágó felhasználónak, lévén hogy ez a gép gyengéje! Nézzük a menüpontokat:

'F1' [Music Edited]

Ezt nevezhetjük a főprogramnak, ez a zeneszerkesztő meghívása. Billentyűk:

- 'F1': zene újraindítása
- 'F2': lejátsszás megállítása
- 'F3': lejátsszás folytatása (megállítás után)
- 'F7': gyorsított music
- 'F8': kilépés a főmenübe
- 'CTRL+1': 1.szólam szerkesztése
- 'CTRL+2': 2.szólam szerkesztése
- 'CTRL+3': 3.szólam szerkesztése
- 'CTRL+SHIFT': belépés a hangszermenübe...

...a hangszerek számai függőlegesen jelennek meg, meghívás az SND-vel!

- 'shift+1': 1.szólam külön lejátsszása
- 'shift+2': 2.szólam külön lejátsszása
- 'shift+3': 3.szólam külön lejátsszása
- 'shift+6': a block kikalapálása
- '*': belépés a blockszerkesztőbe...

...először adjuk meg a kívánt hangszer számát; SND XY, ezután a hang lecsengésének hosszúságát; DUR XY...

...és most a hangok...

C - 1; D - 2; E - 3; F - 4; G - 5; H - 6; H - 7; C - 8

TOMB OF TARRABASH

POKE 12754,36 (örökélet); POKE 8233,76: POKE 8234,46: POKE 8235,32 (sérthetetlenség)

TREASURE ISLAND

>1163 FF; Indítás: SYS 4109

ÚRKALAND

POKE 7871,98 (örökélet)

VARMIT

>19FE AD

Indítás: SYS 10953

XADIUM

POKE 7554,0 (örök idő)

ZONE CONTROL

POKE 8323,220 (örökélet)

Magnóindítás után, ha a kimentendő részhez ér, 'SPACE'

Lejátsszás:

'1'

'F3'

Kilépés:

'3'

'F3'

Ezután saját prg-ként kimenthetjük a digitalizált részt.

• KOVÁCS ZSOLT or ÉBRI of HAS

...ezután újra megadhatjuk a hangot és a lecsengést. Ezt az eljárást folytassuk a többi szólamnál is. Ezenkívül van még egyéb funkció;mixelés, hang-erős, csúsztatás...

'F2' [OTHER OPTIONS]

- '1': Swap Track 1-2; az egyes és kettes felcserélése;
- '2': Swap Track 2-3; ugyanez a kettessel és hármassal;
- '3': Swap Track 3-1; hármassal/egyes felcserélése;
- '4': Demo Songs; demo kiválasztása. Mint norma zene, az 'F1' funkcióval hallgatható meg;
- '5': New Song; új zene szerkesztése, a régi törölődik;
- '6': Kill Track 1; legyilkoljuk a tárból az egyes track-et;
- '7': Kill Track 2; ugyanez a kettessel;
- '8': Kill track 3; ...és hármassal;
- '9': Kill Block \$00-\$00; letörli az általunk megadott blockokat;

'F3' [Disc Menus]

- '1': Save Complet Sound; Kiment a szerkesztőben lévő összes zenét;
- '2': Load Complet Sound; Betölt egy zenei programot. Minden mehet, akár 64-es, akár szerkesztővel készített effekt-egyveleg;
- '3': Save Sound + Relocate; Kiment a szerkesztőben található zenét a megadott tárcimtól kezdődően;
- '4': Save Dates Only; Elmenti a zenében használt hangszerek adatait;

- '5': **Load Dates Only**; ...ugyanennek betöltése;
- '6': **Save Block \$00**; Kimentti a definiált blockot;
- '7': **Load Block \$00**; ...betölti a blockot;
- '8': **Save Track \$00**; Elmenti az aktuális track-et;
- '9': **Load Track \$00**; ...betölti;
- '0': **Load Sound \$00 - \$00**; betölt egy MX-t \$00 tárciműl \$00 tárciműl;
- +: **Save Sound \$00 - \$00**; ...kimentti a MUSAX-ot megadott helyközre;
- '\$': **Directory**; katalógus;
- 'C': **Disc Command**; műveletek;
- 'B': definált trackdarab elmentése;

'F4' [Create Player]

Ezzel a funkcióval kimentünk egy lejátszót. Ha erre majdan rámásoljuk a kész zenét, akkor a **FUTURE**

PSYCHADELIA

A programmal demójellegű alakzatokat rajzolhatunk ki. Mozgatás: JOY2, tűz esetén jelennek meg az alakzatok. Változtatni is lehet őket: 'SHIFI+' az alábbi billentyűk segítségével:

- 'Q' — szabad tér (mozgáskimentéshez);
- 'W' — vonalszélesség;
- 'R' — mozgás memóriába vitele, még egyszer: előbbi leállítás;
- 'T' — 1 vagy 2 pont mozogjon, legyen-e kisérő;
- 'O' — ponteltűnési sebesség;
- 'P' — ponteltűnési sebesség;
- '*' — használt színek száma;
- 'A' — Automata, újra: leáll;

TURBO ASSEMBLER V6.0

Alapvetően négyfajta kifejezést ismer:

- decimális, pl: Ida 4096
 - hexadecimális, pl: sta \$4000
 - bináris, pl: and #%01001101
 - karakteres, pl: cmp #'Q'
- (Ez utóbbiakat jelöljük a továbbiakban a * jellel.)

A fordító közvetlen parancsai

Ezeket kell a forráslistába elhelyezni.

- * — Ez az aktuális sor címe fordítás alatt, értékét közvetlenül megváltoztathatjuk. Pl:
*=\$0400 — A program a \$0400 címtől fordítódik.
*=\$1000 — A fordítás a \$1000 nagyobb címtől folytatódik.
JMP * — Örökciklus.

.OFFS # — A program címeit ezután megnöveli # értékkel.

.BYTE #,#,#... — Befordítja a kész programba az utána megadott byte-okat. .WORD #,#,#... — akárcsak a byte-nál, de itt egy teljes szót (word) fordít (azaz 2 byte-os értéket).

.TEXT *,...* — Az idézőjelek közt szereplő karaktereket befordítja ASCII kódjukkal a programba.

COMPOSER betöltése és használata nélkül is futtatható. Megoldás pl. egy DEMO-nál, ha összefésüljük a lejátszót és zenét, majd G300-zal indíthatjuk alkotásunkat. Már csak egy jobb grafika kell, és kész is a csodálatos remekmű...

'F5' — 'F6'

Átszedett nóták, a CRACKEREK szövegével.

'F7'

Leírás angolul.

Szóval nem érdemes kihagyni, mindenki ezt keresgélje, mert tényleg hasznos!

• **JAHNY MANOW®™**, Budapest

- 'S' — szimmetriaváltás;
 - 'D' — milyen távol jelennek meg a fő ponttól a többi pontok;
 - 'H' — színállítás;
 - 'L' — vonal vagy alakzat kövesse a pontot;
 - 'C' — a fő pont (Cursor) sebessége;
 - 'V' — a többi pont megjelenésének-eltűnésének sebessége;
 - 'B' — átmeneti memória hossza;
- Ahol egy vonal jelenik meg, állítani lehet, ott használható a 'SHIFT'+ '</>'.

• **KOVÁCS ZSOLT** or **ÉBRI** or **HAS**

A szerkesztő on-line parancsai.

(Különböző billentyű kombinációk).

'RETURN' — Leellenőrzi a sort és a következőre lép. (Ha be van állítva akkor beszúr egy sort és arra lép.)

'DEL' — A kurzor előtti karaktert törli.

'CRSR UP/DOWN' — A sort leellenőrzi és lép a megfelelő irányba.

'INST' — Beszúrás mód ki/be.

Az F-gombokra is definiálva vannak különböző funkciók: (zárójelben a C64-es változat billentyűi)

- ('F1') 'F1' — Egy képernyőt lép felfelé
- ('F3') 'F2' — „WORD”-ot ír a képernyőre
- ('F5') 'F3' — „BYTE”-ot ír a képernyőre
- ('F2') 'F4' — Forráslista elejére ugrik
- ('F4') 'F5' — Fordít+Futtat
- ('F6') 'F6' — Kurzor alatti sort törli
- ('F8') 'F7' — Forrásszöveg végére ugrik
- ('F7') 'F8' — Egy képernyőt lép lefelé

Scrollozás közben a 'SPACE'-t lehet használni pause-nak.

Az ezután következő funkciókhoz előbb meg kell nyomni az 'ESCAPE'-et (C64-en a balra nyilat).

'A' — Minden karakter használása, kilépés. 'ESC' (64-en balra nyíl). (Ez nagyon hasznos, ha a funkcióbillentyűt definiáljuk át, mert egyébként nem lehet olyan billentyűket írni, aminek valami egyéb funkciója is van. Pl: RETURN);

- 'B' — Block parancsok: Mentés lemezre/törlés/másolás a kurzor sorától. (Az S és az E címkével definiált blockra vonatkozik.)
- 'C' — Szerkesztő inicializálása: Törli a forrásprogramot is!
- 'D' — Disk parancs.
- 'E' — SEQ file beolvasása. (Segítségével át lehet hozni más assemblerekből forráslistát.)
- 'F' — Keresés
- 'SHIFT + F' — Memóriaterület feltöltése megadott byte-tal.
- 'G' — Megadott címkére ugrik.
- 'H' — Keresés folytatása (használható csere továbbfolytatása a cserélés nélkül).
- 'I' — memória inicializálása (u.a. mint a feltöltés, de előre beírja a memória elejét és végét, így csak három RETURN kell neki).
- 'J' — Memória listázása a képernyőre (ha nem 8-cal osztható számot adunk meg a két határnak, tovább fog futni!).
- 'K' — Funkciógombok definiálása (utána a megfelelő funkciógombot kell leütni).
- 'SHIFT + K' — Keyclick be/ki — ez C64-en a billentyűismétlést kapcsolja ki/be, de +4-en nem működik.
- 'L' — Forrásfile betöltése.
- 'SHIFT + L' — File betöltése a memóriába meghatározott címtől.
- 'M' — Címke definiálása, a kurzor sorára. (Lehetséges címkék: 0-9,S (Start-), E (End-block)).
- 'N' — Megadott sorra ugrás (túl hosszú forrásprogramban nem jól működik).
- 'O' — Színcsere;
- 'P' — EOR kód beállítás (kimentéskor, betöltéskor ezzel titkosítja a file-t).
- 'Q' — Sor elejére ugrik.
- 'R' — Csere a forrásprogramban (Ld. H és T).
- 'S' — Forrásfile kimentése
- 'SHIFT + S' — Memória kimentése megadott címek közt.
- 'T' — Ha a Replace (R) megtalálta a keresett szót, ezzel lehet kicserélni, és tovább kerestetni.
- 'U' — A forrásprogramban használt címkék (Labels) listázása: ? — nyomtatóra, * — képernyőre, név — file-ba.
- 'V' — Memória foglaltságának kijelzése, szabad block, + foglalt block. (Egy block 256 byte, annak megfelelően dönti el, hogy 0 byte-okon kívül van-e valami benne, ha nincs, akkor szabad.)
- 'W' — SEQ file-ba mentés. (Más assembler-ekbe beolvasható);
- '1' — Kilépés (Nem reset!);
- '2' — *,-----,* sor beírása a forrásszövegbe.

- '3' — Fordítás.
- '4' — Fordítás kijelzéssel, ? nyomtatóra, * — képernyőre, név — file-ba. (Megegyezik más assembler-ek .OPT P-jével: elől az aktuális cím, utána a befördített byte-ok, majd a forrásszöveg. Nyomkövetéshez fontos lehet.)
- '5' — File-ba fordít: (Ha a *-nak többször is megadtunk értéket, nem működik rendesen!)
- '6' — Adatokat emel be a memóriából a forrásfile-ba, .BYTE... segítségével.
- '7' — A kurzor új sorra lépésénél, ebben az oszlopban fog ezentúl megjelenni.
- '8' — A forrásszöveg tabulációját az aktuális kurzor oszlopra definiálja. (Nem árt a sor elejére definiálni 'W' használata előtt, mert lényegesen rövidül a file!)
- '—' — Két hexa szám kivonása.
- '+' — Két hexa szám összeadása.
- '=' — Megegyezik más editorok CUT funkciójával: a kurzor utáni oszlopból a következő sorból a szövegrészt egy sorral feljebb emeli, és amit onnan kitörölt, azt elteszi a pufferbe.
- '£' — A pufferből az aktuális kurzorpozícióba másolja a szöveget
- '.' — Az editor címkéinek listázása, (Not set — nem definiált, egyébként a sor száma).
- ';' — Editor címke törlése (Not set lesz).
- '*' — Lemez katalógus kiírása.
- '/' — Kurzor alatti sor törlése.
- 'F1' — Funkció gombok resetje.
- '@' — Disk státusz kiírása.
- 'DEL' — Aktuális sor törlése.
- 'INST' — Sorbeszúrás ki/be.
- 'SPACE' — Sor feltöltése space-szel.
- 'CRSR UP/DOWN' — 200 sorral előre/hátra.
- 'SHIFT + RETURN' — A kurzor oszlopától a sor végéig egy sorral lejjebb tolja a szöveget.

Végül néhány jótanács:

Ha túl sokat javítottuk a szöveget, akkor előfordul, hogy sok nem használt címke bennmarad a memóriában. Ezeket el lehet tüntetni, ha 'W'-vel kiírjuk, majd újraindítás után 'E'-vel visszaolvassuk, a kimentett forrásfile is rövidebb lesz!

Ha az első sort jelöljük kezdősornak a block-hoz, és töröljük a block-ot, akkor telepokolja mindenféle zagyvalékkal a forráslistát, és megdöglik a proggy!

Az 'ESCAPE'-et (balra nyilat) kétszer egymás utáni megnyomással lehet írni. Kellems programelszállást kíván:

• RACHY AS RAJNAI ÁLMOS

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Egyszólamú IRQ digi player

Ezzel a player-rel lehetőség nyílik 4 bites digik lejátszására is, annak ellenére, hogy a Plus/4 csak 3 bites digit ismét hardware oldalról.

* = \$0FE8
UTEM=\$D0

OLV=\$D1
VEG=\$D3
HANG=\$DA

START SEI
STA\$FF4F
LDA#\$1B
STA\$FF06
LDA#\$A0 ;timer LO

STA\$FF00
LDA#\$00 ;timer HI
STA\$FF01
LDA#<IRQ1
STA\$FFFE
LDA#>IRQ1
STA\$FFFF
LDA#\$08
STA\$FF0A

```
LDA#$00
STA UTEM
LDY UTEM
DEY
LDA OTL,Y
STA OLV
LDA OTH,Y
STA OLV+1
LDA VTL,Y
STA VEG
LDA VTH,Y
STA VEG+1
CLI
JMP *
```

```
IDE2 LDA#<IRQ2
STA $FFFE
LDA#>IRQ2
STA $FFFF
INC $FF09
AKKU1 LDA#$00
IKSZ1 LDX # $00
IPSZ1 LDY # $00
RTI
IRQ2 STA AKKU2+1
LDA HANG
STA $FF11
STY IPSZ2+1
STX IKSZ2+1
LDY # $00
```

A TIMER LO és HI byte-jával állítjuk be a lejátszás sebességét. Az UTEM-nél állítható be, hogy az ütemeket milyen sorrendben játssza le. Ha \$00-t írunk, újrazedi. Az OTL és OTH-ban az ütemek kezdetét adhatjuk meg. A VTL és VTH-ban az ütemek vége lett definiálva.

Ezt a rutint természetesen a C64-esek is felhasználhatják. Az eltérések a következők:

```
STA $FF3F helyett
LDA # $35 és STA $01
STA $FF06 helyett STA $D011
STA $FF00 helyett STA $DC04
STA $FF01 helyett STA $DC05
LDA # $08, STA $FF01 helyett
LDA # $81, STA $DC0D,
STA $DC0E, LDA # $7F,
STA $DD0D
STA $FF11 helyett STA $A418
INC $FF09 helyett LDA $DC0D
```

Ezenkívül a listában megjelöltünk két részt I.-gyel és II.-vel. Ezeket a következőkre kell kicserélni:

```
I.: LDA # $34
STA $01
LDA (OLV),Y
AND # $0F
ORA # $10
STA HANG
LDA # $35
STA $01
```

```
II.: LDA # $34
STA $01
LDA (OLV),Y
LSR
LSR
LSR
LSR
ORA # $10
STA HANG
LDA # $35
STA $01
```

- Plus/4-re PROKY/Sex'n'Spirit
- C64 módosítások JOSH/Exile

```
IRQ1 ;ugrás a programra
STA AKKU1+1
LDA HANG
STA $FF11
STY IPSZ1+1
STX IKSZ1+1
LDY# $00
```

```
II. -----
LDA (OLV),Y
LSR
LSR
LSR
LSR
TAY
LDA DIGIT,Y
STA HANG
```

```
I. -----
LDA (OLV),Y
AND # $0F
TAY
LDA DIGIT,Y
STA HANG
```

```
-----
LDA # <IRQ1
STA $FFFE
LDA # >IRQ1
STA $FFFF
INC $FF09
AKKU2 LDA # $00
IKSZ2 LDX # $00
IPSZ2 LDY # $00
RTI
DIGIT *= $10F0
.BYTE $90, $91, $B1, $92
.BYTE $93, $B2, $94, $95
.BYTE $B4, $96, $97, $B4
.BYTE $98, $B5, $B6, $B7
UTEMT *= $1100
.BYTE $01, $02, $00
OTL *= $1140
.BYTE $00, $00
OTH *= $1160
.BYTE $12, $30
VTL *= $1180
.BYTE $00, $00
VTH *= $11A0
.BYTE $30, $50
```

Az OTL/OTH-ban az első ütem kezdete: \$1200, a másodiké: \$3000. A VTL/VTH-ban az első ütem vége: \$3000, a 2.: \$5000.

```
IDE INC OLV
BNE IDE
INC OLV+1
LDA OLV
CMP VEG
BNE IDE2
LDA OLV+1
CMP VEG+1
BNE IDE2
LDY UTEM
LDA UTEM,Y
TAY
DEY
LDA OTL,Y
STA OLV
LSA OTH,Y
STA OLV+1
LDA VTL,Y
STA VEG
LDA VTH,Y
STA VEG+1
INC UTEM
LDY UTEM
LDA UTEM,Y
BNE IDE2
STA UTEM
```

Adott helyre töltés lemezről

Sokan fennakadnak azon, hogy hogyan töltsenek be mondjuk egy charset-et \$1000-re, ha az mondjuk \$3800-ról lett kimentve. A DLOAD nem az igazi, mert töltés után a BASIC újraláncolásra ugrik. Lépünk inkább monitorba! Írjuk

be az L*set neve*,8 parancsot! Amikor kiírja, hogy SEARCHING, nyomjunk egy 'RUN/ STOP' + 'RESET'-et, mielőtt elkezd a töltést. Ez azért kell, hogy a paraméterek be legyenek állítva. Most akkor jön a program része: keresünk egy olyan memóriarészt, amit nem használunk, és nem is töltünk

rá. Erre jó pl.: \$05F0 vagy \$0700. A rutin:
LDX # \$00 ;töltési cím, alsó byte
LDY # \$10 ;töltési cím, felső byte
LDA # \$00 ;mert LOAD
LDA \$AD ;mert ,8,0
JSR \$FFD5 ;LOAD rutin vége
BRK

- PROKY of Sex'n'Spirit



ELSŐ- SEGÉLY

COMMODORE 64

Csak úgy ömlesztve rátok zúdítjuk az év során felgyülemlett termést. Köszönet illeti a következőket:

Bánhegyi G.Péter, Budapest
Békési Zoltán, Budapest
Estélyi Róbert, Budapest
Esztergályos Kolos, Budapest
Frankó Vitaly, Békéscsaba
Halász Péter, Kecskemét
Koszik Zoolt, Budapest
Kovacsik Tibor, Budapest
Kovács László, Karcag
Körtvélyes Ákos, Szombathely
Kóvári János (COLT), Hatvan
Mező István, Gyöngyös
Nemes Raymond/STRIDER of Gods, Nagykanizsa
Papp István, Budapest
PTCP, Kecskemét
Radó Zoltán, Budapest
Sánta László, Polgár
Serfőző Tamás, Budapest
Simal András, Budapest
Steiner Balázs, Budapest
Szemes János, Budapest
Szigethy András (PIGMY), Zalaegerszeg
Szókovács Róbert, Kazincbarcika
Szóts Zoltán, Budapest
Tóth Mihály, Százhalombatta
Tóth Norbert, Orosháza
Turcsányi Tamás, Hort
Varga Krisztián, Budapest
Varga Viktor, Miskolc
Veress @oland (@ED), Pomáz

1985 — RESET: POKE 24036,0: SYS 20000 (örökélet);
ACTION FORCE 2 — RESET: POKE 52346,255: SYS 22435 (örökélet);

ALIENS — A CoV 19-ben már olvashattuk a szintkódokat. A kezdőkép megjelenése után lehetőségünk van az alábbi kódokkal közvetlen ugrásokra is: 7060E - NEWT megmentése; 5506F - irányítóterem; 9061D - labirintusrendszer;

ALIENS — A CoV 3-ban megtalálható a végtelen fegyver, ill. a végtelen energia beviteli módja, a CoV 19-ben pedig a pályakódokkal találkozhattunk. Most pár újabb POKE következnek: RESET: POKE 38408,x (1-255 a startszoba kiválasztása): POKE 43287,0 (sérthetlenség): POKE 33542,48: POKE 33543,25: POKE 33458,48: POKE 33459,12 (nincs sötét szoba): SYS 32777;

AMC — POKE 11639, x (életek száma)

ANARCHY — 1964hex,ADhex (örök idő): 4020hex,x (életek, játékból);

ANTICIPAL — RESET: POKE 18679,173: SYS 16384 (örökélet);

ANTIARIAD — RESET: POKE 35486,165: POKE 35496,16: SYS 2080 (örökélet);

ARCADE CLASSICS — RESET: POKE 4136,x (invader életek száma): POKE 19463,x (asteroid életek száma): SYS 31506;

ARMAGEDDON — RESET: POKE 4098,1: SYS 2063 (örökélet);

AUF WIEDERSEHEN MONTY — RESET: POKE 21862,76: POKE 21863,123: POKE 21864,85: SYS 16384 (örökélet);

AXIONS — POKE 17388,173 (örökélet);

BACK TO REALITY — RESET: POKE 20109,173: SYS 16384 (örökélet);

BAGITMAN — POKE 19013,189: POKE 22235,5: POKE 22236,235 (örökélet);

BALL BLASTER — 00A8hex,01 (sok credit, játékból);

BEYOND THE ICE PALACE — RESET: POKE 42687,255: POKE 42688,255: SYS 26487 (örökélet);

BIG MAC — RESET: POKE 4170,250: SYS 19072 (örökélet);

BLUE MAX — RESET: POKE 17925,173: POKE 25584,173: POKE 17483,0: SYS 32768 (örökélet);

BMX RACERS — RESET: POKE 11617,138: POKE 11618,2: SYS 11770 (örökélet);

BMX SIMULATOR — RESET: POKE 13937,0: SYS 4096 (örökélet);

BOMBUZAL — RESET: POKE 38462,0: SYS 2793 (örökélet);

BOULDER DASH II. — POKE 25088,250 (örökélet);

BUG BLASTER — RESET: POKE 18760,234: SYS 18360 (örökélet);

BUG BOMBER — A kódok: 0-11 - (1. játékos) KKCJDD; (2. játékos) OLCLDH; (3. játékos) LKKJLD; (4. játékos) PLKLLH; 0-21 - (1. játékos) KKDNDL; (2. játékos) OLDPDP; (3. játékos) LKLNLL; (4. játékos) PLLPLP; 0-31 - (1. játékos) KOGJHD; (2. játékos) OPGLHH; (3. játékos) LOOJPD; (4. játékos) PPOLPH; 0-41 - (1. játékos) KOHNHL; (2. játékos) OPHPHP; (3. játékos) LOPNPL; (4. játékos) PPPPPP; 1-11 - (1. játékos) KCCBBB; (2. játékos) ODCDBF; (3. játékos) LCKBJB; (4. játékos) PDKDJF; 1-21 - (1. játékos) KCDFBJ; (2. játékos) ODDHBN; (3. játékos) LCLFJJ; (4. játékos) PDLHJN; 1-31 - (1. játékos) KGGBFB; (2. játékos) OHGDF; (3. játékos) LGOBNB; (4. játékos) PHODNF; 1-41 - (1. játékos) KGHFFJ; (2. játékos) OHHHFN; (3. játékos) LGPFNJ; (4. játékos) PPHHNN; 2-11 - (1. játékos) KICICD; (2. játékos) OJCKCH; (3. játékos) LIKIKD; (4. játékos) PJKKKH; 2-21 - (1. játékos) KIDMCL; (2. játékos) OJDOCP; (3. játékos) LILMLK; (4. játékos) PJLOKP; 2-31 - (1. játékos) KMGIGD; (2. játékos) ONGKGH; (3. játékos) LMOIOD; (4. játékos) PNOKOH; 2-41 - (1. játékos) KMHMGL; (2. játékos) ONHOGP; (3. játékos) LMPMOL; (4. játékos) PNPOOP; 3-11 - (1. játékos) KACAAB; (2. játékos) OBCCAF; (3. játékos) LAKAIB; (4. játékos) PBKCIF; 3-21 - (1. játékos) KADEAJ; (2. játékos) OBDGAN; (3. játékos) LALEIJ; (4. játékos) PBLGIN; 3-31 - (1. játékos) KEGAEB; (2. játékos) OFGCEF; (3. játékos) LEOAMB; (4. játékos) PFOCMF; 3-41 - (1. játékos) KEHEEJ; (2. játékos) OFHGEN; (3. játékos) LPEMJ; (4. játékos) PFPGMN; 4-11 - (1. játékos) IKAJDC; (2. játékos) MLALDG; (3. játékos) KJKJLC; (4. játékos) NLILLG; 4-21 - (1. játékos) IKBNDK; (2. játékos) MLBPDO; (3. játékos) KJKNLK; (4. játékos) NLJPLO; 4-31 - (1. játékos) IOEJHC; (2. játékos) MPELHG; (3. játékos) JOMJPC; (4. játékos) NPMLPG; 4-41 - (1. játékos) IOFNHK; (2. játékos) MPFPHO; (3. játékos) JONNPK; (4. játékos) NPNPPO; 5-11 - (1. játékos) ICABBA; (2. játékos) MDADBE; (3. játékos) JCIBJA; (4. játékos) NDIDJE; 5-21 - (1. játékos) ICBFBI; (2. játékos) MDBHMI; (3. játékos) JCJFJI; (4. játékos) NDJHJM; 5-31 - (1. játékos) IGEBFA; (2. játékos) MHEDFE; (3. játékos)

JGMBNA; (4. játékos) NHMDNE; 5-41 (1. játékos) IGGFFI; (2. játékos) MHFHFH; (3. játékos) JGNFNI; (4. játékos) NHHNHM; 6-11 - (1. játékos) ITAICC; (2. játékos) MJAKCG; (3. játékos) JIIKIC; (4. játékos) NJIKKG; 6-21 - (1. játékos) IIBMCK; (2. játékos) MJBOCO; (3. játékos) JIJMCK; (4. játékos) NJJOKO; 6-31 - (1. játékos) IMEIGC; (2. játékos) MNEKGG; (3. játékos) JMMIOC; (4. játékos) NNMFQO; 6-41 - (1. játékos) IMFMGK; (2. játékos) MNFOGO; (3. játékos) JMNMOK; (4. játékos) NNNOOO; 7-11 - (1. játékos) IAAAAA; (2. játékos) MBACAE; (3. játékos) JAIAIA; (4. játékos) NBICIE; 7-21 - (1. játékos) IABEAI; (2. játékos) MBBGAM; (3. játékos) JAJEII; (4. játékos) NBJGIM; 7-31 - (1. játékos) IEEAEA; (2. játékos) MFEECE; (3. játékos) JEMAMA; (4. játékos) NFMCMC; 7-41 - (1. játékos) IEFEEI; (2. játékos) NFFGEM; (3. játékos) JENEMI; (4. játékos) NFNNGM.

BUG BOMBER — Szintkódok: 11 - KCCBBB; 21 - KCDFBJ; 31 - KGGBFB; 41 - KGHFFJ;

CATABALL — RESET: POKE 24990,234: POKE 24991,234: SYS 4096 (örökélet);

CAVERNS OF ERIBAN — RESET: POKE 48291,221: POKE 48292,248: SYS 50333 (örökélet);

CAVERNS OF SILLAHC — RESET: POKE 16805,169: POKE 16806,0: POKE 16807,234: SYS 5000 (örökélet);

CHALLENGE OF THE GOBOTS — RESET: POKE 28798,80: SYS 16384 (örökélet);

CHEAP SKATE — RESET: POKE 7616,0: POKE 7628,185: SYS 4096 (örökélet);

CHINA MINER — POKE 33301,245: POKE 33457,255: POKE 34562,10: POKE 34623,234: POKE 34625,234: POKE 34632,44: POKE 34634,234 (örökélet);

CHUBBY CHESTER — Az első 10 pálya kódja (a kód változhat!): 1 - nem kell; 2 - CMGBIN; 3 - DIGOKG; 4 - BBGGJH; 5 - APDFEP; 6 - ACDLDN; 7 - JMNJOG; 8 - LAOLJL; 9 - GAJMPP; 10 - HMKJCF;

CHUCKIE EGG — RESET: POKE 16851,x (életek száma): SYS 14848;

CHUCKIE EGG 2 — RESET: POKE 24577,1: SYS 18698 (örökélet);

CHUCKIE EGG 2 — 4A44hex,x (életek, indítás előtt): 00D7hex,x (életek, játékból);

COBRA — RESET: POKE 19322,173: SYS 4378 (örökélet);

COMIC BAKERY — RESET: POKE 59582,173: SYS 2304 (örökélet);

CRACKER'S REVENGE — POKE 32170,234: POKE 32171,234: POKE 32172,234 (örökélet);

CRAZY COMETS — RESET: POKE 37002,169: POKE 37003,0: POKE 37004,234: SYS 24881 (örökélet);

CREATURES — Azok a kis villogó bigyók, amiket fel kell venni (a lövések vételéhez), mindig eltűnnek a felszedésük után, tehát nem lehet meghalás után újra felvenni őket. Ez azonban nem igaz az első pálya egy helyén — valószínűleg programhiba folytán. A teendő: szedjük fel a „bigyót” (egy kis víz után, ott ahol az alsó szinten van egy nagy vigyorgó kukac, mászkál, valamint van víz is, és alul-felül van „kincs”), majd menjünk le a kukac melletti vízhez, és üssünk bele (a vízbe), majd miután megfuladtunk, újra a víztől indulva ismét felvehetjük a kukac feletti nyavalyát... (azután le a kukachoz, bele a

vízbe stb.). Ezt eljátszozgathatjuk, amíg meg nem unjuk!... Vagy húsz-harmincszor érdemes felvenni! (persze csak örökéletes verzióval)...

CRISIS MOUNTAIN — POKE 2665,238: POKE 3144,238 (örökélet);

CUTBERT IN SPACE — POKE 2726,255 (sérthetetlenlenség);

CYBERTRON — RESET: POKE 6888,234: POKE 6889,234: POKE 6890,234: POKE 6891,234: SYS 2128 (örökélet);

CYLU — RESET: POKE 39409,173: SYS 49152 (örökélet);

DAN DARE II. — 0070hex,x (idő): 3130hex—315Ahex-ig,EAhex (örökélet);

DARE DEVIL DENNIS — POKE 29173,255 (örökélet);

DARE DEVIL DENNIS II. — RESET: POKE 24683,138: POKE 24684,138: SYS 39700 (örökélet);

DARK TOWER — 7254hex,A9hex (örökélet, játék előtt): 251Fhex,x (életek, játékból);

DELIVERANCE — RESET: POKE 5635,234: POKE 5636,234: POKE 5637,234 (JIM örökélete): POKE 5663,234: POKE 5664,234: POKE 5665,234 (BOB örökélete): SYS 7360;

DINKEY DOO — POKE 11989,18: POKE 12296,165 (örökélet);

DOOMDARK'S REVENGE — RESET: POKE 26944,76: POKE 26945,167: POKE 26946,3: SYS 2048 (örökélet);

DRAGON HAWK — POKE 3477,255 (örökélet);

DRAGON SKULL — RESET: POKE 5366,173: SYS 2560 (örökélet);

DRELBS — POKE 8813,255: POKE 10445,250 (örökélet);

DYNAMITE DAN — RESET: POKE 25963,173: POKE 25097,0: POKE 25104,0: SYS 16128 (örökélet);

DYNAMITE DAN — 4076 hex,xx (életek száma);

EMPIRE STRIKES BACK — RESET: POKE 51917,173: SYS 32704 (örök pajzs);

ENFORCER — RESET: POKE 12227,228: POKE 12228,49: SYS 52432 (örökélet);

ESCAPE — POKE 5514,27 (örökélet);

EVOLUTION — POKE 6947,255 (örökélet);

FAIRLIGHT — RESET: POKE 34413,234: POKE 34414,234: POKE 34420,234: POKE 34421,234: SYS 20992 (örökélet);

FALCON PATROL — POKE 16764,36 (örökélet);

FIGHTER BOMBER — Egy kis kiegyezés a CoV 14-ben található leírásához. A '<' és a '>' billentyűkkel a csúrólapokat állíthatjuk (nem kell mindig bedőlni irányváltoztatásnál). Az F4CG verzióval akasszunk le mindent a gépről (magnó, cartridge) kivéve a floppy-t (meg a joy-t, v. joy-okat). Ha ezt elmulasztanánk, akkor a program nem fog tovább tölteni!

FIRETRACK — RESET: POKE 12285,234: POKE 12286,234: POKE 12287,234: SYS 9216 (örökélet);

FIST II. — A CoV 14-ben már volt egy két POKE, viszont az örökélet elérésének legegyszerűbb módja, ha egymás után háromszor lenyomjuk a 'RESTORE' billentyűt!

FLAK — POKE 4798,36 (örökélet);

FORCE ONE — RESET: POKE 2203,x (életek száma): SYS 2063;

FREAK FACTORY — RESET: POKE 25671,173: POKE 25685,173: POKE 40275,173: SYS 16384 (örökélet);

FROEHN — RESET: POKE 36485,234: POKE 36486,234: POKE 36487,234: SYS 34418 (örökélet);

FROST BYTE — RESET: POKE 4388,165: POKE 4465,165: SYS 2825 (örökélet);

GALAGA — POKE 17288,165: POKE 17383,173: POKE 17388,173 (örökélet);

GALAXY — POKE 3369,230: POKE 3378,230 (örökélet);

GALAXY TERROR — 2780,x (életek száma);

GATEWAY TO APSHAI — POKE 2264,99 (örökélet);

GHOSTBUSTERS — POKE 22014,9 (ennyiszter ezer pénzünk lesz — pl. itt 90.000): POKE 24440,40 (örökélet);

GHOULS — POKE 8367,255 (örökélet);

GIANA SISTERS REMIX — Ha lenyomjuk egyidejűleg a 'SHIFT', 'Z', 'A', 'W' vagy az 'A', 'R', 'M', 'N' billentyűket, akkor szintet ugrunk.

GOBLIINS — A kódok: 1 - VQVQFDE; 2 - ICIGCAA; 3 - ECPQPC; 4 - FTWKFEN; 5 - HQWFTFW; 6 - DWNDGBW; 7 - JCJCJHM; 8 - ICVCGCT; 9 - LQPCUJV; 10 - HNWVWGB; 11 - FTQKYLE; 12 - DCPLQMH; 13 - EWDGPNL; 14 - TCNGTOV; 15 - TCVRMP; 16 - IQDNKQO; 17 - KKKPURE; 18 - NGOGKSP; 19 - NNGWTT0; 20 - LGWFGUS; 21 - TQNGFVC;

GODS & HEROES — RESET: POKE 3568,169: POKE 3569,0: POKE 3570,234: SYS 2304 (örökélet);

GORF — POKE 7240,234: POKE 7241,234 (örökélet);

GREAT GIANA SISTERS — A CoV 5-ben közölt POKE nem minden verzióval működik. Íme egy másik: RESET: POKE 2446,255: POKE 6697,255: SYS 2098 (örökélet);

GRIBBY'S DAY — RESET: POKE 3648—4096,0: SYS 17088 (örökélet);

GRIDER — POKE 6757,173 (örökélet);

GUARDIANS — RESET: POKE 21050,169: POKE 21051,0: POKE 21052,234: POKE 21053,234: POKE 21054,234: SYS 24765 (örökélet);

GUNSHIP — Biztos sokan bosszankodnak azon, hogy a játékállást nem lehet úgy kimenteni, hogy a lemezen felülírjuk azt. Nekem az 1987-es JAGGER féle törés van meg. Ezen a lemezen megtalálható egy BEGIN nevű BASIC file, melyben megtalálhatjuk azt a részt, amely az eredmény kimentéséért felelős. Ebben, ha megkeressük a 726-os sort, így néz ki:

726 GUSUB 920: SYSKE+54: POKE63269,0: F\$="PILOT": GOSUB655.

Ezt egy kicsit átalakítva, és egy új sort kreaálva elérhetjük, hogy nem kell mindig új lemeze pakolni kitüntetésünket, pontszámainkat stb. Tehát az F\$ értékadása után be kell írni egy GOSUB 1000 utasítást, a GOSUB655 elé, majd:

1000 OPEN 15,8,15,*S:PILOT:CLOSE 15:RETURN.
Természetesen a DOS '@' parancsát inkább ne használjuk, így teljesen sportszerű a felülírás. Nos ezzel meg is oldható könnyen a dolog, most már minden sikeres küldetés után kimenthetjük akár a programlemezre is az állást.

GUTZ — POKE 48372,165 (örökélet);

HARRISON FORD — POKE 15764,167 (örökélet);

HAUNTED HOUSE — RESET: POKE 7609,234: SYS 9500 (örökélet);

HAZAR — Pályakódok: 1 - NONEEDED; 2 -
—BATMAN—; 3 - THE YAWN; 4 - PASSWORD;
HEAD OVER HEELS — RESET: POKE 30315,144:
POKE 30316,144: SYS 324 (90 élet);
HELL FLIGHT — POKE 2400,32 (örökélet);
HERBY — POKE 7191,255 (örökélet);
HERCULES — RESET: POKE 3905,169: POKE
3906,0: POKE 3907,234: SYS 2304 (örökélet);
HEXENKÜCHE — POKE 30757,5 (örökélet);
HEXPERT — POKE 21875,173: POKE 21872,173
(örökélet);
HOBBIT — Az egyik legelterjedtebb változat nem haj-
landó RUN-ra elindulni! Az indítás a SYS 40704 pa-
ranccsal lehetséges;
HOLLYWOOD STRIPPOKER — POKE 32964,x (tét):
POKE 32966,x (játékos pénz): POKE 32968,x (lány
pénze);
HOVER BOVVER — POKE 38680,96 (örökélet);
HUDSON HAWK — RESET: POKE 8868,173 (örök-
élet): POKE 8592,x (életék száma): POKE 8876,234
(sérthetlenség): SYS 8608;
HUNCHBACK II. — POKE 21748,234: POKE
21749,234: POKE 21750,234 (nincs ellenség);
I BALL — RESET: POKE 20669,234: POKE
20670,234: SYS 16939 (örökélet);
IMPOSSIBLE MISSION — POKE 27028,0: POKE
31005,12: POKE 31006,221: POKE 31020,12:
POKE 31021,221: POKE 31484,12: POKE
31485,221 (örökélet, sérthetlenség);
INTERNATIONAL KARATE — Ha lenyomjuk egyidejű-
leg az 'X' + '1', '2', '3', '4' vagy '5' billentyűket, ak-
kor megváltoztathatjuk a játék sebességét;
JUMPING JUNIOR — POKE 9450,44 (örökélet);
KAKTUS — POKE 4565,234 (örökélet);
KICKMAN — POKE 7424,230 (örökélet);
KIDGRID — POKE 10020,234 (örökélet);
KILLERWATT — POKE 36785,234 (örökélet);
KLAX — RESET - POKE 27666,0 (végtelen credit):
SYS 2080;
KNIGHTMARE — POKE 34264,x (életék száma);
LADY TUT — POKE 2392,50 (örökélet);
LANCER LORDS — POKE 16424,60 (örökélet);
LASER STRIKE — POKE 16475,173 (örökélet);
LAST MISSION — RESET: POKE 7927,12: SYS 14848
(örökélet);
LAZER TAG — RESET: POKE 9809,234: POKE
9810,234: POKE 9811,234: SYS 14848 (örökélet);
LE MANS — POKE 2547,x (idő limit);
LORDS OF CHAOS II. — Action Replay Cartridge nél-
kül ezt a trükköt nemigen lehet elvégezni. A játék
menüjében lépünk át a monitorba, és a 8D6Ehex
címe írunk EEhex-et, az azt eredményezi, hogy a
játék elindítása után 238 manánk lesz. FFhex-nél a
játék kiad. Ha ez megvan, indítsuk el a játékokat, és
mielőtt varázsolunk, 9E9F-től 9ED1-ig töltjük fel
55hex értékkel, így mindenből 5!! lesz! (Nagyon jó,
ha az embernek 5 démonja van) A játék még így
sem könnyű, de meg lehet nyerni.
MAGGOT MANIA — POKE 2532,4 (örökélet);
MANIAC MANSION — Az Edna szobájában lévő
small-key-jel ki lehet nyitni a játékautomata COIN
BOX-ját. Így visszaszerezhetjük a „pénzünket”. Ha
SID-del játszunk: mivel ő tud zongorázni, ezt felve-
hetjük magnóra. Ha ezt a kazettát lejátszuk, lila
csap szobájában elveszi és ad egy olyan kazettát,

amelyen az intro zene hallható. Jópofa jelenet az
is, amikor a Meteor Police alkalmazottja elviszi a
meteort.

MECHANICUS FLIPPER I. — 2AA3hex,ADhex
(örökélet, játék előtt): 1F87hex,x (életek, játékból);
MECHANICUS FLIPPER II. — 2A51hex,ADhex
(örökélet, játék előtt): 1F87hex,x (életek, játékból);
MECHANICUS FLIPPER III. — 2A92hex,ADhex
(örökélet, játék előtt): 1F87hex,x (életek, játékból);
MEGA APOCALYPSE — RESET: POKE 32417,173:
POKE 32509,173: SYS 22562 (mindkét játékos
örökélet);
MERLIN — RESET: POKE 22795,173: SYS 20480
(örökélet);
MICROPROSE SOCCER — Ha kemény csapatot ka-
punk, pl. Argentina, és nem tudunk gólt rúgni, va-
lahogy szendvedjünk el az ellenfél 16-osáig, majd
mozogjunk, hogy kijöjjön a kapus. Vigyázat, ne-
hogy megfogja a lasztit. Alljunk be és csavarjuk
meg a labdát. Csavarás: jobbra v. balra a joy-t, kis
várakozás, majd az elhúzott iránynak megfelelően
átlósan up or down.
MIND GAMES — RESET: POKE 22324,0: SYS 29184
(örökélet);
MINER 2049'ER — POKE 9450,173 (örökélet);
MONTEZUMA'S REVENGE — POKE 36190,230
(örökélet);
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS — A HIGH
SCORE táblába írjuk be az ANNE CHARLESTON
nevet, hogy könnyebbé tegyük további életünket;
MOON PATROL — POKE 2872,200 vagy POKE
2872,255 vagy POKE 8300,5 (örökélet);
MOTOR MANIA — POKE 8646,255 (örökélet);
MOUNTINE MICK'S DEATH RIDE — RESET: POKE
4465,234: POKE 4466,234: SYS 4096 (örökélet);
MOVIE — RESET: POKE 16151,173: SYS 4096 (örök-
élet);
MR. HELI — A CoV 18-ban is található két kódot a
2. és 3. pályához. Most az 1. pályához következik
kettő, de ez sem biztos, mert állandóan változik:
CADAHCAAUADFCADCKCY,
CAAF5GHAAQADCEADCKCX;
MR. MEPHISTO — 40800,x (életék száma): POKE
25922,44: POKE 26432,44: POKE 26372,0 (örök-
élet);
MR. ROBOT — POKE 11518,255, más verzióval
8221hex,EAhex (örökélet);
MRS. PAC MAN — POKE 8090,173 (örökélet);
MUTANTS — RESET: POKE 9273,230: SYS 4096
(örökélet);
MYSTERY OF THE NILE — Kódok: 1.szint -
HD576172V; 2.szint - HE576171V; 3.szint -
HF576170V;
NEPTUNE'S DAUGHTER — POKE 7870,80 (örökélet);
NEUROMANCER — A LINK kódok: REGFELLOW,
CONSUMEREV, ASANOCOMP, WORLDCHES,
CHEAPO, PSYCHO, CHAOS, IRS, FUJI,
KEISATSU, HITACHIBIO, BRAINSTORM, SOFTEN,
FREEMATRIX, EASTSEABOD, LOSER, YAKUZA,
HOSAKACORP, BANKGEMIN, MUSABORIND,
VOYAGER, BOZOBANK, JUSTICE;
NEURONICS — A Kódok a következők: 2 - CIBCLM; 3
- HULATI; 4 - TMBFDS; 5 - XTOAEL; 6 - ZYORZY; 7
- TXGFWT; 8 - YRYQTX; 9 - CCJEYT; 10 - FFNZBE;
11 - WOQXOS; 12 - AZMFED; 13 - AQXXZZ; 14 -

UQUQNF; 15 - UAJDKH; 16 - MSILEK; 17 - ZAGFNG; 18 - IVCNKN; 19 - EAZXGR; 20 - YFSNRB; 21 - UYUURP; 22 - UPUMER; 23 - ACYNPG; 24 - DUAGDK; 25 - TSTIHH; 26 - QUTFFN; 27 - EISYWQ; 28 - BJDDYQ; 29 - USENIE; 30 - AOIYSW; 31 - BUOIMJ; 32 - HPIWGV; 33 - SGKSOP; 34 - CVQHAZ; 35 - CTLKAL; 36 - RILWTK; 37 - PVQMRS; 38 - JAQKRQ; 39 - YAEMVC; 40 - DCGUSW; 41 - QQMVMC; 42 - NVZRPO; 43 - JLRNCV; 44 - OBLNKW; 45 - HEMMAA; 46 - AUAGQD; 47 - KFHMMAE; 48 - UYGMYG; 49 - QUICHN; 50 - SCBLEB; 51 - UDHHIU; 52 - SGZPWW; 53 - ORHMIY; 54 - OGOUTW; 55 - ALAJA; 56 - PLQOFJ; 57 - LWTAYS; 58 - GLNMZF; 59 - YDQAOC; 60 - XRPXYB; 61 - KCSGKQ; 62 - QXDYMM; 63 - EIADJ; 64 - GTJFGS; 65 - UJEQPP; 66 - UYMHGZ; 67 - XJXVDJ; 68 - CKHNQ; 69 - DGXYXQ; 70 - WTTNRL; 71 - FBRRRN; 72 - IHGUSG; 73 - BDIYJP; 74 - FTVLW; 75 - NZWCGP; 76 - LAYZUL; 77 - WWRVZW; 78 - CHXDUF; 79 - CVBKPY; 80 - UOVDBM; 81 - VFPWZA; 82 - VOQWVQ; 83 - RGVLOI; 84 - ULLEAA; 85 - HEEIBJ; 86 - VHYVUQ; 87 - ONNWFJ; 88 - ZGLUCJ; 89 - MJYENJ; 90 - HVZBFP; 91 - XGJEOP; 92 - MBYRIE; 93 - RJWZMG; 94 - PXSRSX; 95 - ECDCTR; 96 - NBAHTD; 97 - IGEHOY; 98 - PTLGPR; 99 - GKJBHH; 100 - HKARSZ; 101 - UZGIRY; 102 - IPPRHB; 103 - MNZBEL;

NINJA SCOOTER SIMULATOR — RESET: POKE 3546,234: SYS 4096 (végtelen idő);

O'RILEYS MINE — POKE 9251,44: POKE 9253,170 (örökélet);

OCEAN DECATHLON — POKE 9450,173 (örökélet);

OMEGA RACE — POKE 6300,230 (örökélet);

OUT OF THE WORLD — F96Ehex,AEhex (örökélet);

PAKACUDA — POKE 7015,234 (örökélet);

PENGO — POKE 20295,44 (örökélet);

PETCH — POKE 20295,44 (örökélet);

PITFALL I. — POKE 5393,255 (örökélet);

PIXIE PETE — POKE 10473,255 (örökélet);

POWER — A CoV Évkönyv '91-ben több kód hibásan szerepelt, az 50-es kód pedig kimaradt, íme a javítás és a pótlás: 21 - LAUNCH; 22 - M7MS49; 29 - SPL5PS; 31 - HINBOW; 34 - OQ2AYB; 36 - 178293; 49 - Y2X3W5; 50 - XVQZOX.

PP.HAMMER — A CoV 25-ben csak az első 38 szint kódja volt. A 39 - PASSWORD, és 40 - DUMMY;

PRISON RIOT — POKE 6399,165 (örök életvédek);

PSI WARRIOR — RESET: POKE 8984,255: SYS 12288 (örökélet);

PULSOID — Ha a 'SHIFT/LOCK' be van nyomva, akkor a „labda” elindulása után tűzre továbblép a következő pályára (max. 30);

Q-BERT — POKE 4446,173 (örökélet);

QUINTIC WARRIOR — RESET: POKE 8547,173: SYS 8233 (örökélet);

R-NEST — POKE 4446,173 (örökélet);

REPTON 3 — RESET: POKE 16953,234: POKE 16954,234: POKE 16955,234: SYS 16384 (örökélet);

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS — POKE 35518,250 (örökélet);

RICK DANGEROUS 2. — Az örökélethez a HIGH SCORE táblában írjuk be: **JE VEUX VIVRE**;

ROBIN OF WOOD — RESET: POKE 36391,x (életek száma): SYS 16384;

ROBIN TO RESCUE — POKE 6144,234 (örökélet);

ROBOCOP — Az első file után, ha nem kapcsoljuk be az örök energy-t: RESET: POKE 44416,0: SYS 32768. A töltés után sajnos nincs örök energy, ezért: RESET: POKE 45372,0: SYS 32768. Az én verziómna a többi pálya képe zavaros, semmit sem lehet látni, ezért ha valaki ezzel a problémával küszködik: RESET: hex.B8B8-on van egy LDA 00, cseréljük ki LDA FF-re (Cartridge-esek előnyben): SYS a szokásos. Hopp, még mindig nem okay, kell még egy hex. B8D6 LDA 00-ra LDA FF is. Ha az utolsó pálya is nehéz lenne, akkor: RESET: hex.A8AA SBC 01 helyett SBC 00, végül SYS hex. 8000!

ROCKET ROGER — POKE 18190,44: POKE 18193,44 (örökélet);

ROUNDABOUT — POKE 12843,234 (örökélet);

RUBICON — RESET (Intro-nál fagyasztani!): POKE 1284,159 (örökélet): POKE 1846,169: POKE 1848,208 (örök energia): SYS 1287. Biztos feltűnt mindenkinek, hogy az egész a képernyőn van, ezért nincs is szükség újra indításra, hisz Freeze után 'F7'-re folytatódik a buli. Akinek meg nincs cartridge a birtokában, az szerezzen be egy Traineres verziót!

RUFF'N'READY — Az örökélet megoldása nagyon egyszerű: a címképernyőn írjuk be: **EVIL NEVER DIES**.

RYSKHA — POKE 9428,173: POKE 49876,173 (örökélet);

SABRE WULF — RESET: POKE 45219,173: SYS 3328 (örökélet);

SAMMY LIGHTFOOD — POKE 3678,189 (örökélet);

SCOOPY DOO — RESET: POKE 7450,96: SYS 2560 (örökélet);

SHADOWFIRE — RESET: POKE 25188,173: SYS 16384 (végtelen idő);

SHAMUS — POKE 27165,141: POKE 27136,54 vagy POKE 23558,169: POKE 27185,165 vagy POKE 13436,169: POKE 27185,169 vagy POKE 27185,189 (örökélet);

SHAMUS CHASE II. — POKE 15475,233 vagy POKE 3888,128: POKE 15476,176 (örökélet);

SHAOLIN'S ROAD — RESET: POKE 17187,234: POKE 17188,234: POKE 17189,234: SYS 16406 (örökélet);

SHEEP IN SPACE — POKE 35039,44 (örökélet);

SIDE WINTER — RESET: POKE 25187,0: POKE 25188,0: SYS 7639 (örökélet);

SILKWORM — A CoV 18-beli POKE nem mindenkinél működött. Íme egy másik: RESET: POKE 32203,173 (nincs főellenlenség): POKE 32203,255 (a játék lelassul annyira, hogy még élvezetes, de nem halálos): SYS 2128;

SIM CITY — Ha az EDIT SCREEN-ben megnyomjuk az 'F1' billentyűt, akkor 4.000,- \$ lesz a birtokunkban. Ha az utat, vagy villanyvezetéket a víz felett meggyújtjuk, majd a bulldózerrel eloltjuk, akkor a tűz helyén egy darab föld lesz, amin már tudunk kanyarodni;

SLAMBALL — RESET: POKE 3245,250: SYS 2066 (örökélet);

SON OF BLAGGER — POKE 6626,232 (örökélet);

SORCERY — RESET: POKE 56325,255; SYS 31744 (végtelen idő);

SPACE INVASION — POKE 2409,173 (örökélet);

SPACE PILOT — POKE 3486,12; POKE 3487,221; POKE 3611,12; POKE 3612,12 (örökélet);

SPELUNKER — POKE 10407,44 (örökélet);

SPIDERMAN — A hálófolyadék-képlet megszerzése: OPEN PAINTING. A ventilátort a hálóval csak lelassítani lehet, és ezzel nem nagyon lehet mit kezdeni;

SPIKY HAROLD — RESET: POKE 30605,169; POKE 30606,15; POKE 30607,234; POKE 30608,234; POKE 30609,234; SYS 28672 (nincs ellenség);

SPOOKS — RESET: POKE 14919,32; SYS 5616 (örökélet);

SQUISH'EM — POKE 2562,100 (örökélet);

STAFF OF KARNATH — RESET: POKE 1005,182; POKE 1006,10; SYS 20024 (örökélet);

STARFORCE 2. — Ha az elején valamilyen oknál fogva nem kértünk örökéletet, akkor egy 'SPACE'-t üsünk, és no lám benne vagyunk a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT-ben. Ugy átszerkeszthetjük a játékot, mint a pinty. Ha a szerkesztésünket ki akarjuk menteni, akkor valamilyen memóriamentős kártyát használunk (pl. *Action Replay V, FC III*), ugyanis a STORAGE menüt a crackerek nem díjazák!

STARFOX — RESET: POKE 35156,165; SYS 32768 (örökélet);

STRANGELOOP — RESET: POKE 44217,173; POKE 45986,173; SYS 665 (örökélet);

STREET SURFER — RESET: POKE 3120,69; POKE 4054,99; POKE 4327,217; POKE 4336,208; SYS 3072 (örökélet);

SUBTERRANEA — RESET: POKE 5975,234; POKE 5976,234; POKE 5977,234; SYS 50167 (örökélet);

SUMMER CAMP — Írjuk be a HIGH SCORE táblába a CALAMITY nevet. A többit már kitalálhatjátok...;

SUPER ROBIN HOOD — RESET: POKE 4496,234; SYS 2304 (örökélet);

SUPER SCRAMBLE — 4691, x (idő limit);

SUPERMAN — RESET: POKE 37940,0; POKE 22605,0; SYS 4096 (örökélet);

SUPREMACY — Az ATC verziónál, ha nem Wotok-ra clickelünk és betöltünk egy régi állást, hogy megnyerjük a játékot, akkor kifagy. Ilyenkor a végső roham előtt mentsünk, kapcsoljuk ki a gépet, majd a játékot betöltve WOTOK-ra clickeljük, töltjük be a régi állást és megnyeréskor elégedetten nézhetjük a kivégzést...;

SUPREMACY — Ha valakinek gondot okoz, hogy a játékok elején a jónép gyorsan felzabálja a kaját, akkor buy-oljunk egy B-29-est és pakoljuk tele emberekkel. Ezt máshol talonnak hívják. Ily módon egy-egy kaját sem esznek — viszont nem is fizetnek. Ez nem olyan nagy baj, ugyanis a pénzcserinálás nem túl nehéz dolog. Ha valakit nem zavar a maximális népességnövekedés, nyugodtan szedhet mellette nyugtatót és 100 %-os adót. Persze túl könnyű lenne a módszer ismertetésével, így hát következzenek inkább a megfigyelések: a joy-on van egy fire gomb és lehet mozgatni jobbra és balra is. Továbbá az is szemet szúrt, hogy a prg. két fázisban számolja a népesség alakulását és az adók fizetését. A végkövetkeztetést mindenki vonja le maga. Nem lesz túl nehéz...;

SWAMP FEVER — RESET: POKE 12424,44; SYS 32836 (örökélet);

TANK — 126Bhex,x (életek, játék előtt); 008Bhex,x (életek, játékból);

TASKMASTER — RESET: POKE 29577,234; POKE 29578,234; POKE 29579,234; SYS 27328 (örökélet);

TEMPLE OF ASPHAI — POKE 3574,44 (örökélet);

TERMINATOR — RESET: POKE 8323,255; SYS 6704 (örökélet);

TIGER HELL — 4B6Chex,ADhex (örökélet, játék előtt); 5DB7hex,x (életek, játékból);

TOAD FORCE — RESET: POKE 36827,0 (örökenergia); SYS 51179;

TRANSWORLD — Ha már unalmas minden nap 42 kocsit megpakolni újra és újra, gyorsabb egy jó nagy összegű kölcsön felvétele: párszor tízmillió elég lesz. Ebből vásároljunk fel néhányat a saját részvényből (mondjuk 10.000 db-ot), majd nyissunk meg néhány fióküzletet. Pár nap múlva a részvényekből vissza tudjuk fizetni a hitelt és az egész tranzakciót megússzuk pármillió haszonnal;

TURBO OUTFIT — PAUSE után, ha megnyomjuk a ';' (pontosvessző) billentyűt, már töltődik is a következő pálya;

UGH — POKE 22178,255 (örökélet);

UNDERWURLDE — RESET: POKE 34404,45; SYS 36209 (örökélet);

UP'N DOWN — RESET: POKE 36103,173; SYS 32768 (örökélet);

VIDEO MEANIES — RESET: POKE 18535,234; POKE 18536,234; SYS 19723 (örökélet);

WALL BALLS — 0056hex—0057hex,x (életek, játékból);

WALLIE GOES RHYM — POKE 8144,238 (örökélet);

WARHAWK — RESET: POKE 27090,234; POKE 27091,234; POKE 27092,234; SYS 24064 (örökélet);

WHEELIN WALLIE — POKE 27427,173 (örökélet);

WHISTLER'S BROTHER — POKE 26188,0 (örökélet);

WINDWALKER — Rájöttem, hogy *Tao Vu* az *Isles of Dead* szigetektől balra lévő szigeteken, a legészaknyugatibb nagy szigeten búj el, mert megijed a ninjától. A házban ül és azért nem jön ki, mert a szigeten van egy rabló. Vele beszélgetve csak akkor ad oda egy bizonyos feketé köpönyeget, ha a tudás fokozatunk *Wind Walker*. Teendő: Menjünk be a házba és győzzük meg *Tao Vu*-t, hogy adja oda a köpönyeget. Menjünk ki, reseteljük a rablót, ekkor kijön *Tao Vu*. Már van egy társunk, aki állandóan követ. A köpönyeget vigyük el a *Pandához* és terítsük le. Ezután alszunk egyet, s mire felébredünk, eláll az eső, s napok rendben jönnek tovább...;

WINZER — A játék kezdetén vegyünk fel annyi pénzt a bankból, amennyit nem szegyeülünk, mindig a leghosszabb (1 év) kamatozást válasszuk. Ha időközben elfogy a pénz, akkor mehetünk a bankba;

WIZARDRY — 63EAhex,ADhex (örökenergia);

XERONS — POKE 2273,238 (örökélet);

Z — POKE 6172,174 (örökélet);

ZAGA — POKE 9551,9 (örökélet);

ZAGA MISSION — POKE 12155,169 (örökélet);

ZAK McKRACKEN... — Ha megvesszük a boltban az áruhánkat (sapka, szemüveg), megbütykölhetjük a „TPC” számítógépét. Tegyük a következőt: Use phone bill on computer terminal. Zak így törölni fogja a telefonszámát;

ZALAGA — 1708hex,EAhex: 19D9hex,EAhex (örökélet);

ZENOS — RESET: POKE 24236,173: SYS 2064 (örökélet);

ZEPELIN — 3801hex,x (életek), ill. POKE 18546,44: POKE 14337,10 vagy POKE 18547,234: POKE 18548,234 vagy POKE 10081,100 (örökélet);

ZYNAPS — RESET: POKE 37281,x (életek száma): SYS 32769;

AMIGA

Természetesen nem csak C64-re, hanem Amigára is összejött egy adag cheat, meg mindenféle ötlet, így ezeket is rátok zúdítjuk. A köszönet ezúttal a következőket illeti:

Egri Csaba, Dunaújváros

Faragó Péter Győr

Király András, Sopron

Nemes Raymond/STRIDER of Gods, Nagykanizsa

Steiner Balázs, Budapest

AFTERBURNER — PAUSE után írjuk be: THUNDERBLADE. Ha tovább indítjuk a játékot, az 'N' billentyűvel extra életet, a 'G'-vel pedig extra rakétát kaphatunk.

APB — Az örökélethez a HIGH SCORE táblába írjuk be: ALF.

ARCHIPELAGOS — Archipelago választásakor 8421-et kérünk, majd 'ENTER', 'ENTER'. Ezután 1-9999-ig azt a szigetet választjuk, amelyiket akarjuk.

ARMY MOVES — Az örökélet az első pályán: 'ALT'+ '1'+ 'D'. A második pályán: 'ALT'+ '1'+ 'J'. A második pálya kódja: 101069.

ASTRO MARINE CORPS — A pályakódok a következők: NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DAGOBAN, REPLICANT, KRULL, METROPOLIS.

AWESOME — Az energiabeállítási részénel SHIELD állítás közben a numerikus billentyűzet '+' billentyűjét nyomjuk meg, majd 'TÜZ'. Ezután az 'F1', 'F2',... billentyűkkel különféle könnyítéseket kérhetünk.

BAAL — Az örökélethez a HIGH SCORE táblába írjuk be: LOVEBUNDLE.

BACK TO THE FUTURE 2. — PAUSE után írjuk be: THE ONLY NEAT THING TO DO. Ezután a pályaváltáshoz: 'Z'.

BATTLE ISLE — A pályakódok: 00 - FIRST; 01 - GHOST; 02 - GAMMA; 03 - MARSS; 04 - EAGLE; 05 - METAN; 06 - FOTON; 07 - POLAR; 08 - TIGER; 09 - SNAKE; 10 - ZENIT; 11 - DONNN; 12 - VESTA; 13 - OXID; 14 - DEMON; 15 - GIANT; 16 - CONRA; 17 - PHASE; 18 - EXOTY; 19 - MOUNT; 20 - FIGHT; 21 - RUSTY; 22 - FIFTH; 23 - VESUV; 24 - MAGIC; 25 - SPACE; 26 - VALEY; 27 - TESTY; 28 - TERRA; 29 - SLAVE; 30 - NEVER; 31 - RIVER.

BATTLE SQUADRON — Ha a játék közben beírjuk: CASTOR, akkor ezt követően az 'F1-F10' billentyűkkel könnyítéseket kapunk.

BATTLE VALLEY — Az örökélethez be kell gépelnünk: ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE.

BSS JANE SEYMOUR — A kódok a következők: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

CABAL — Az örökélethez írjuk be játék közben: SCHLIKA, majd 'F2'.

CAR-VUP — A BUMPER kódszóra sérthetlenséget kapunk.

CARRIER COMMAND — PAUSE után írjuk be: GROW OLD ALONG WITH ME. Ezt követően a '+' és '-' billentyűkkel állíthatjuk az energiát.

CHUBBY GRISTLE — Az örökélethez a címképernyőn írjuk be: BUUURP.

CRACKDOWN — PAUSE után írjuk be: SMURF, majd 'F1/F2'-vel állíthatjuk magunknak az energiát.

CYBERNOID — Az örökélethez írjuk be a címképernyőn: RAISTLIN

DOGS OF WAR — Az örökélethez induláskor írjuk be: TIMBO, majd nyomjuk le az 'F5'-öt.

DOUBLE DRAGON — Az ellenfeleinket játék közben megölhetjük a 'DELETE' billentyűvel, ha a címképernyőn begépeljük: R U CALLING MY PINT A POFF?, majd megnyomjuk a 'RETURN'-t.

DRAGON NINJA — Az örökélethez először is be kell gépelnünk: TERRIFIC, majd meg kell nyomnunk az 'F3' billentyűt.

DRAGON SPIRIT — Az örökélethez először is PAUSE ('F9'-cel), majd írjuk be: DRAGON HEAD, és nyomjuk meg az 'F10'-et.

DRAGONSPACE — A pályaugráshoz az 'ALT' és 'LE' kurzor billentyű egyidejű lenyomására van szükség.

DRAKKHEN — Extra energiát szerezhetünk játék közben az 'F9' megnyomásával. Ehhez azonban először is a char disket kell betöltenünk, névválasztáskor adjuk meg: 31415927, majd 'ENTER', írjuk be: SUPERVISOR, és ismét 'ENTER'. Ezzel kész is vagyunk.

DYNABLASTERS — A kódok: Level 1. - UKCLMNKT; MUFWLNCC; UAOWOJEU; UAYKOSEN; UAYKLIEN; UAOKLIEN; UAOKLSEN; Level 2. - UKBZWGVG; MUFEEESC; UAOKTVEU; UAYKTOEE; UAYKTEEA; UAOKTEEE; MUREEOVL; Level 3. - UAWKOVVR; UAEKOVRR; MURCLEVU; MUKCLICS; UAWVIORL; UAEVIORC; UKAHMBSZ; UKBHPGVA; Level 4. - MUKCNNGS; MUFENVRV; UAEVQGGH; UAYVBSZR; MUWCNKLK; UKAHNMUS; UAEVQSGH; UAYVTJZT; Level 5. - MUWCONKU; UAEVQGC; UAEVOJGL; UAWVOIGC; UKLHJMUP; UAEVLIGR; UKAHJTUP; Level 6. - UAWVVPGH; UKKZEGLY; UACKQVGL; UAHKBEZC; UARKQOGL; UACKQOGL; UACKQEGL; Level 7. - UARKIVGL; UACKIPGR; UACKGVGH; MUWELQHL; UARKGOGH; UACKGOGH; UACKGEGH; MUWELJHH; Level 8. - UKVOELVP; UKKOSLVY; UACFVQRL; UKVOSTUV; MUYETVU; UACFVIRC; MUHEEBVU.

DYNASTY WARS — Játék közben az 'F2'-vel pályát válthatunk, ha még a címképernyőn begépeljük: CHEAT MODE.

E-MOTION — Az 'F1-F4'-gyel ugrálhatunk a pályák között, ha a címképernyőn beírjuk: **E-MOTION**.

ELF — Játék közben gépeljük be: **CHOROPOO**. Az energiánk azonnal feltöltődik, plusz minden állatkából és növényből maximumunk lesz. A boltokban az állatainkért és növényeinkért plusz felszerelést, energiát, életet vehetünk: Az üvegcsé megvétele után az 'F' billentyűvel ki/bekapcsolhatjuk a sérthetlenséget. Ez csak rövid ideig hat, de főellenségeknél jól jön! Információ kérésnél sok baromságot tudhatunk meg, semmi értelme. Az élet világos lesz, kilencnél több is lehet, csak a gép nem tudja jelezni. A repülő szerkezet megvétele után repülni tudunk ugrás helyett. Ezt mindenképpen vegyük meg!

ELITE — *Jahny Manow*-nak üzenem, hogy a Fuel Scoop nem megtakarítja az üzemanyagot (ld. **CoV Évkönyv '91**), hanem ha közel megyünk a naphoz (a kabin hőmérséklete kb. 80°), akkor feltölti azt. Az Extra Energy Unit nem az energiabankok kapacitását növeli, hanem azok töltődését gyorsítja. Felesleges volt azt is leírni, hogy a bolygóknak milyen politikai beállítottsága van. A bedokkolásra is sokkal jobb módszert tudok. Amikor kivillant az 'S' betű a műszerfalon, akkor álljunk be, ezután teljes speed, majd kapcsoljunk balra, s addig repüljünk, amíg a dokkolónyílás pont velünk szemben lesz. Ekkor gáz le, majd Front, szembeállni a bázissal és berepülni. Ez egy 100 %-os módszer, az biztos, hogy gyorsabban bedokkolhatunk, mint a dokkoló computer. Amíg, amikor beforgatja a gép az Mk-3-at, akkor azt tetszőleges irányba forgathatjuk a CRSR-okkal. Ha esetleg kíváncsiak vagyunk a többi űrhajóra, akkor press 'F' button. Ja, ha megnyomjuk a 'D'-t, akkor maximális forgatásról visszatérhetünk gépi forgatásra. 'I'-vel, és 'O'-val közelíthetjük, ill. távolíthatjuk az űrhajónkat. Ha Amigán a monitorban tûrkálunk (játék közben), és Thargoid támadóink ellen néhány energiabombát irunk át a számlánkra, akkor ezeket használva döbbenet tapasztalhatjuk, hogy nem akarnak szétrobbanni (a Thargoid-ok, és nem a bombák)!

EYE OF HORUS — Creditnél gépeljük be: **SPAM**, örökéletet nyerünk.

FATE-GATES OF DAWN — Larvinban szerezzük meg az alkímistát, aki tud aranyesőt varázsolni, azután menjünk délkeletre a mágikus forráshoz, és „itassuk le” a társaságot! Varázsoljunk addig aranyesőt, amíg varázslatpontjaink el nem fogynak, és igyunk megint! Ezután infinite aranyeső varázslat! Jó kis summát van lehetőségünk vele összeharcsolni...

FERNANDEZ MUST DIE — Az örökélethez **PAUSE** után gépeljük be: **SPINY-NORMAN**.

FUSION — A **HIGH SCORE** táblába írjuk be: **SWAMP THING**, majd nyomjuk meg az 'E' billentyűt. Az egyes szintek között a '+' és a '-' billentyűkkel lépegethetünk.

GAME OVER 2 — A második pályára átjuthatunk a **11423** kód begépelésével.

GHOST'N GOBLINS — Az örökélethez a **HIGH SCORE** táblába egyszerűen írunk egy felkiáltójelet (!).

GHOULS'N'GHOST — Az örökélethez játék közben írjuk be: **KAREN BROADHURST**.

GOLDRUNNER — A szintváltást az 'F9'-cel érhetjük el, ha a **HIGH SCORE** táblába beírjuk: **EASYMODE**.

GRAVITY FORCE — Amikor jelszót kér a program, írjuk be: **WARPzz**, ahol zz annak a pályának a száma, ahol játszani szeretnénk.

GREMLINS 2 — Az örökélethez a **HIGH SCORE** táblába írjuk be: **SINATRA**.

HELTER SKELTER — A pályakódok a következők: **SPIN, FLIP, GOAL, LEFT, TWIN** és **PLAY**.

HYBRIS — Az örökéletet megkaphatjuk 'F10'-zel, ha a **HIGH SCORE** táblába begépeljük: **COMMANDER**.

IKARI WARRIORS — Az örökéletet megoldhatjuk, ha a **HIGH SCORE** táblába beírjuk: **FREERIDE**.

IMMORTAL — A pályakódok a következők: **CDDFF10006F70; OADDA21000E10; BFDfE31001EB0; 09DE443000EB0; 3B7FD53010E41**.

IVANHOE — A pályaváltás 'N'-re érhető el, de csak akkor, ha **PAUSE** után begépeljük: **ZOMBINETTE**, majd **'RETURN'**.

JAMES POND — Az örökélethez először is játék közben be kell gépelnünk azt, hogy **JUNKYARD**. Ha most megnyomjuk a **'RETURN'**-t, már örökéletünk is van. Ismételt **'RETURN'**-nel ez természetesen ki-csapcsolható.

JUDGE DREDD — A játék közben teljesíthetjük az egyes pályákat a **'HELP'** billentyű segítségével. Ehhez először is a játék elején **DREDD** néven jelentkezünk be, majd írjuk be: **BRUCKEN PLAYING HERO QUEST** és **EXIT**.

KID GLOVES — A sérthetlenséghez először is **PAUSE**, majd írjuk be: **RIANNON**, ezután **'F9'**.

LAST DUEL — Extra életet kaphatunk **'F8'**-cal, ha **PAUSE** után lenyomjuk a **'HELP'**, bal **'SHIFT'** és az **'I'** billentyűket. Ezután egyébként az **'F'** pályát vált.

LEATHERNECK — Az örökélethez írjuk be: **CUTHBERTNECK**, majd **'F3'**.

LED STORM — Az örökélethez gépeljük be: **DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT**. Figyelem a 2. és a 3. szö közé 2 db. **SPACE** kell!

LIGHT CORRIDOR — A kódok a következők: **0000, 5400, 0101, 3901, 2601, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305**.

LINE OF FIRE — Az örökélethez a játék közben be kell írunk: **OPERATION FERRET**.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 — A **CoV 24**-ben két kód is hibás volt: 3 - helyesen **PEA SOUP**; 7 - helyesen: **BAGLEY**;

MAGIC MARBLE — A szintkódok a következők: Level 1 - **ADVERTISER**; Level 2 - **EVERYWHERE**; Level 3 - **TOOTH PASTE**; Level 4 - **CONNECTION**; Level 5 - **CLEVERNESS**; Level 6 - **COPYWRITER**; Level 7 - **TELEVISION**; Level 8 - **CIGARETTES**; Level 9 - **COMPLICATE**; Level 10 - **IMPOSSIBLE**; Utolsó szint - **INTERESTED**.

MENACE — Az örökélethez játék közben gépeljük be: **XR3ITURBONUTTERBASTARD**.

MICKEY MOUSE — Cheat-eket kaphatunk az **'F2-F4'** billentyűkkel, ha játék közben beírjuk: **6135688**.

MONTY PYTHON FLYING CIRCUS — Ha már kezd a játék unalmassá válni gyorsan ugorjunk el az utolsó szintre. Ezt megtehetjük, ha a **HIGH SCORE** táblába beírjuk: **SEMPRINI**.

NECRONOM — A pályaválasztáskor 'N' megnyomására a következő pályát kapjuk. Ha ezt végignyomkodjuk, akkor megnézhetjük a befejezést anélkül, hogy játszottunk volna. Ha a játék közben a numerikus billentyűzeten megnyomjuk az '1' billentyűt, sérthetlenséghez jutunk. A '0' billentyűvel a CHEAT módba jutunk. Ezt követően:

'F1/1': +/- sebesség

'F2/2': +/- lövéstípus zűzereje

'F3/3': +/- tüzéző

'F4': + bombák/rakéták száma

'F5': + sérthetlenség (ENTER ki/be)

'F6': + energia (folyamatos tüzegombnyomás ki/be)

'F7': + credit

'F8': + élet

'F9': pálya teljesítése

'HELP': „pályagörgetés”

'SPACE': lövéstípus változtatása.

NINJA SPIRIT — Az örökélethez PAUSE, majd nyomjuk meg egyszerre a 'CAPS LOCK', 'CTRL' és 'SHIFT' billentyűket.

NINJA WARRIORS — Az örökélethez 'CAPS LOCK', majd gépeljük be: CHEDDAR. Ismételt 'CAPS LOCK'-ra indul a játék.

OLYMPIC CHALLENGE — A sportág választást megoldhatjuk, ha begépeljük: HINGSEN.J, majd válogatunk az F... billentyűkkel.

OOPS-UP — A szintkódok a következők: Level 10 - DO4G; Level 20 - DK49; Level 30 - 10F4; Level 40 - 4G7H; Level 50 - S04L; Level 60 - MC 90; Level 70 - FUK0; Level 80 - EB01; Level 90 - A234.

OUT RUN — Extra időt kaphatunk a 'T' billentyűvel, ha előtte beírjuk: RED BARCHETTA.

P-47 THUNDERBOLT — 'F1'-gyel szuper élet, 'F2'-vel pedig pályaváltás érhető el, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: ZEBEDEE.

PACLAND — Az örökélethez a címképernyőn gépeljük be: AVALON.

PEGASUS — A szintkódok: 11 - SCREECH; 21 - DRAGONFLY; 31 - BEEBOP; 41 - CELESTIA;

PLATOON — A szintek között lépkedhetünk az 'F1-F4' billentyűkkel, miután begépeljük: HAMBURGER-HILL (minusz: numerikus bill.).

PP.HAMMER — A kódok: 1 - akárm; 2 - RCIGHEBW; 3 - VBFSGDTW; 4 - BWWFDBRV; 5 - UVIEUABU; 6 - JUFEVWU; 7 - VSVDJUST; 8 - CRSCSTGS; 9 - VJEDFSU; 10 - RHBAJJR; 11 - VGRABIHR; 12 - CFHBDHCS; 13 - WDWVVFJ; 14 - SCTVAEEI; 15 - WBFWRDDH; 16 - DADTTCWG; 17 - VVTSGAGG; 18 - RUJRHWBF; 19 - WTCRCVAF; 20 - DRWUETSE; 21 - WJITVSCD; 22 - SIFTARUD; 23 - WGVHRITC; 24 - DFGTHHB; 25 - IEEGSGVB; 26 - ICBIFEJA; 27 - ABRIHDA; 28 - AAHJBCCW; 29 - HVBCDAIV; 30 - HURCTWHV; 31 - ATHDWWCU; 32 - ARAEJTJT; 33 - IJUESSET; 34 - IIFVDRDS; 35 - AHCVHVJS; 36 - AFTFBHFR; 37 - JEJEEGAJ; 38 - JDCEVFWI; 39 - BBWDADR; 40 - BAICRCBH; 41 - IWFCTBTH; 42 - IUVIFWTG; 43 - B2SIIVHG; 44 - BSEJCUVF; 45 - JJBGESJE; 46 - JIRGVRIE; 47 - BHHHAJDD; 48 - BFATRHR; 49 - REUTJGFC; 50 - VDHGSJF; 51 - CDRDFEWB; 52 - VATUHCAG; 53 - JWJTBBAW; 54 - UVCTDAWW; 55 - CTSWUVFV; 56 - VSVIUUAU; 57 - RRBVJTJU; 58 - VIWBSRRT; 59 - CHIAFJBT; 60 - VGFBHITS; 61 - SEVCCGSR; 62 - WDSCEFG; END - DCEDVEUS.

PRINCE OF PERSIA — A második szint után pályát ugorhatunk, ha megnyomjuk a 'CAPS LOCK' és az 'L' billentyűket egyszerre.

RETURN OF THE JEDI — 'F2'-vel pályát válthatunk, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: DARTH VADAR.

RICK DANGEROUS 2. — Ha beírjuk a HIGH SCORE táblába a POOKY nevet, örökéletet kapunk.

ROAD BLASTERS — 'F' segítségével üzemanyaghoz juthatunk, 'S' pedig pályát ugrik, ha begépeljük a játék közben: LAVILLASTRANGIATO.

ROBOCOP 2. — A CHEAT billentyűket előcsalogathatjuk a játékból, ha a címképernyőn 'SPACE'-szel elválasztva begépeljük: SERIAL INTERFACE.

ROCK AND ROLL — A szint, ahol kezdeni akarunk meghívható egy kis trükkal. A címképernyő szűrőkre váltásakor be kell gépelni egy AAXBB szerkezetet, ahol AA a szint száma, ahova el szeretnénk jutni, BB az AA fordítottja, pl. AA = 05, akkor BB = 50, XX pedig az 'X' billentyű kétszeri lenyomását jelenti.

ROTOR — A szintkódok a következők: Level 1 - GAG; Level 2 - LIP; Level 3 - FLY; Level 4 - MEN; Level 5 - AWE; Level 6 - TNT.

SAINT DRAGON — Az örökélethez játék közben 'CAPS LOCK' bekapcsolása mellett gépeljük be: DECAFFINATED.

SATAN — Az örökélet a játék első részében: 'ALT'+ '1'+ 'D'. A második részben: 'ALT'+ '2'+ 'M'.

SHINOBI — Az örökélethez gépeljük be PAUSE után: LARSXVIII (a végén 3 db. kis 'i' betű!).

SIM CITY — 10.000 \$-ral gazdagabbak lehetünk, ha 'CAPS LOCK' bekapcsolása után beírjuk: FUND.

SKIDZ — A tüzegombbal egyidejűleg nyomjuk meg a billentyűzeten az 'ALT' billentyűt, majd eközben a 'C'-t is, hogy örök energiához jussunk.

SLY SPY — A kód: 007, ill. ha még játék közben beírjuk azt, hogy: SHAKEN NOT STIRRED, akkor örökéletünk is lesz.

SPHERICAL — Szintváltást oldhatunk meg a szám-billentyűkkel, ha a kezdőképernyőn begépeljük: BLADERUNNER.

SPY WHO LOVED ME — Az örökélethez az első címképernyőn írjuk be: MISSMONEYPENNY.

STORMTROOPER — Ha több életre lenne szükség, csak nyomjuk meg az 'F9'-et, miután a HIGH SCORE táblába beírtuk: JAMES CAMERON.

STREET FIGHTER — Az örökélethez játék közben be kell írunk: STREET CHEAT.

SUPERCARS — A 2. szint kódja: ODIE, a 3. szinté pedig: BIGC. Ha 500.000 \$-t akarunk, akkor a kód-kérésnél adjuk meg: RICH.

SWITCHBLADE — Miután a HIGH SCORE táblába beírtuk: POOKY, az '1-5' billentyűkkel kiválaszthatjuk a megfelelő szintet.

SWORD OF SODAN — Pályát válthatunk 'ENTER'-rel, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: NANCY.

TEST DRIVE 2. — A legközelebbi benzinkúthoz a leg-rövidebb idő alatt úgy juthatunk el, ha játék közben begépeljük: GAS.

TIME MACHINE — Örökélethez úgy juthatunk, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: DIZZY.

TITUS THE FOX — A szintkódok: 2625; 8455; 2974; 4916; 1933; 0738; 2237; 5648; 6390; 8612; 4187; 1350; 9813; 5052; 3360; 2045;

TOTAL ECLIPSE — Az örökélet eléréséhez meg kell nyomnunk egyidejűleg az '1', a '9' és a 'tűz'-gombot.

TOYOTA CELICA RALLY — Időmegállítás: a verseny kezdetén 'CTRL' + 'C' egyszerre.

UNREAL — A pályaváltás 'RETURN'-nel történhet, ha begépeljük: **ORDILOGICUS**. Ezt a nagyszerű manővert azon a képernyőn kell megtennünk, amelyiken sárkánnyá fejlődnek a golyók.

VIKING CHILD — A kódok a következők: **SHARKMAN, NYMHARSY**.

UNTOUCHABLES — A pályaváltás elérhető az 'F10'-zel, ha a kezdőképernyőn begépeljük: **SOUTHAMPTONGAZETTE!**

WOLF CHILD — A címképernyőn írjuk be: **THE PERFECT KISS**. Örök fegyvert kapunk.

XYBOTS — Örökéletet úgy nyerhetünk, ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: **ALF**.

Z-OUT — Az örökélethez meg kell nyomnunk egyidejűleg a 'J' és a 'K' billentyűket.

ZOOM — Bármelyik pályán kezdhetünk, ha játék előtt megnyomjuk az 'F10'-et.

IBM PC

Az elkövetők:

Eglesz Dénes, Budapest

Lánárd László, Budapest

OGYI & SKULL from Interfrigo Software House

Sitkei Levente, Budapest

Várady Tamás, Budapest

BATTLE ISLE — Valahol azt olvastam, hogy nem lehet a gép ellen játszani! Dehogynem! Írjuk az **OPTIONS** almenüben a pályakódot **CONRA**-ra, és csodák csodája, immár a gép is beállítható, mint játékos. A játéknak egyébként 3 verziója forog közközezen.

Eredeti verzió — **2 játékos pályák**: first, ghost, gamma, marss, eagle, metan, foton, polar, tiger, snake, zenit, donnn, vesta, oxxid, demon, giant;

Eredeti verzió — **computer pályák**: conra, phase, exoty, mount, fight, rusty, fifth, vesuv, magic, space, valey, testy, terra, slave, never, river;

Eredeti verzió — **bonus pályák**: storm, europ;

DATA lemez #1 — **2 játékos pályák**: first, ghost — pályák módosítva;

DATA lemez #2 — **computer pályák**: conra, phase, exoty, mount, fight, rusty, fifth, vesuv — pályák módosítva;

DATA lemez #2 — **2 játékos pályák**: clock, losag, bombs, comet, pearl, mirror, romel, magma;

DATA lemez #2 — **computer pályák**: block, watch, lagun, birma, serpt, rambo, yukon, point, frogs, italy, lines, varus, sound, tweak, nipon, flair, arrow, korso, nouth, fjord, donor, leyes, jumpy, werft;

EPIC — A küldetések kódjai a következők: **AURIGA, CETUS, CEPHEUS, FORNAX, APUS, CAELUM, MUSCA, CORVUS, PYXIS**.

EYE OF BEHOLDER — A CoV 25-ben közölt kódokat szeretném folytatni, ill. helyesbíteni: **PAJZS,4,3 - SHORT; PAJZS,5,1 - REAR; TOJÁS,4,3 - FITNESS; TOJÁS,3,3 - USING; TOJÁS,5,3 - TOUGHNESS; FLAIL,1,1 - WEALTH; FLAIL,5,3 - WIZARD; FLAIL,4,3 - OFFICIALS; CHAIN,2,1 - HOUND; MAIL,3,3 - DISTURBING; MAIL,4,2 - FLAMING;**

LEMMINGS — Itt következnek a kódok: **Level - FUN - TRICKY** szerkezettel: **1 - nincs - HCENLMPNPS / 2 - IJLDLCCCL - CMNLMFLQDX / 3 - NJLDLQADCY - CAJLDMBEV / 4 - HNLHCIOECW - IKHNLMBCEV / 5 - LDLCAJNFCK - NHNLMBADES / 6 - DLCIJNLGCT - HLDMCNNEEW / 7 - HCAOLNLHCY - LDMCAJNFEN / 8 - CINLCLICJ - LICIJNNGEM / 9 - CEJHMDLJCN - MCAOLLDHES /**

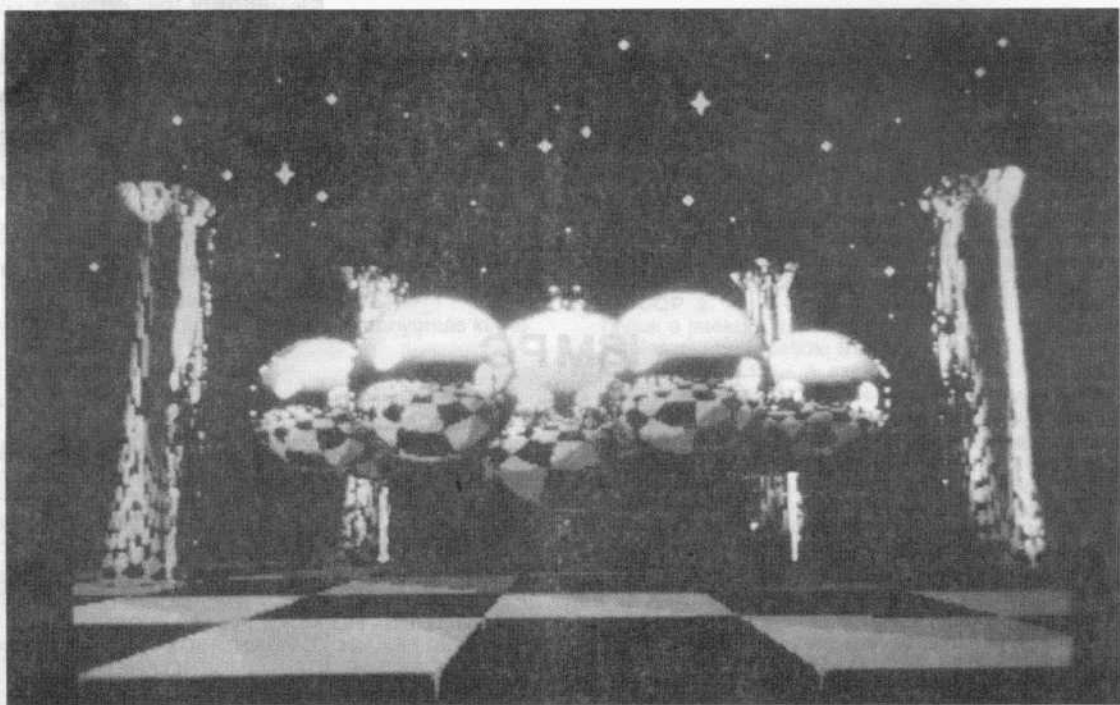
10 - IJHMDLCKCS - CMNNLIIEW / 11 - NHMLHCALCT - CEKJOLOJEJ / 12 - JOLHCMMOMCV - IKJOLICKEO / 13 - MDLCAKLNCS - NJOLICALEX / 14 - DLCIJNMOCM - JOLICMNMEX / 15 - LCANNMDPCJ - OLICAKLNEL / 16 - CIOLMDHOCN - LMBIJNOOEY / 17 - CEJHLFLLBDX - ICANLMLPED / 18 - IKHNFHCDDL - CINLMDMQET / 19 - OJLNHCEDUS - CAKHNNIBFN / 20 - HLFCLINEDS - IJLJFMCCFR / 21 - NNHCAKLFDG - NHLFMCEDFQ / 22 - FLCIJLLGDU - HLFMCIOEFW / 23 - LCENLLFHDV - NNICEKLFFJ / 24 - CMONNNHIDX - FICMJLLGFX / 25 - CAKJMNHJDT - MCENLLHFHY / 26 - IKHMFLCKDW - BINNNFIEM / 27 - NJMFLCALDU - CAJMJFMJFR / 28 - HONHCIOMDS - MJJONICKFU / 29 - OFHCAKNNDV - NHMFMCALFV / 30 - NHCMJNOODJ - HMFMCIOEFP;

LOMBARD RALLY — Kimentett állás és pénz. A 4-7. byte az érdekes. Ide célszerű az **FFFFF0F**-et írni.

SIM CITY — A kimentett játékállás **3108**. byte-jától kezdődik a pénzmag.

SPACE ROGUE — A CoV 25-ből nem derül ki, hogy hogy lehet átjutni *Vilanie*-n. Nos — legalábbis PC-n — először repülünk **ConVecEast**-re, és a kocsmától délre lévő ajtó mögött talk-oljunk az emberkével. Itt ne azt mondjuk, hogy „You are tiszta hülye”, mert az nem frankó! Elmeséli, hogy az a kedves kis asszonykája elment a Fekete Szektahoz. Ad egy holopicture-t, hogy „Find her wife”. OK. Menjünk a **Signe**-ba. Itt a férj nevét mondjuk meg a meditáló nőnek a nagyteremben. Ő azt mondja, hogy a férj jöjjön érte... Lets go! Vissza a **ConVecEast**-re! A férj nincs elragadtatva a választól. Ő biz' nem megy! Ad viszont egy amulettet, ami megvéd *Vilanie*-től! A **Manchi-Egg** az ő szobája mögött van. Irány **Sir Gut**. Ő azt mondja, hogy tők jó, hogy megtaláltuk a tojást, de az út túl hosszú, és addig tuti, hogy kitor a háború. Szerencsére hallott egy bohókás prófról, aki feltalálta a **Warp Drive**-ot! Mehetünk a **Micon IV**. **Outpostra**. A prof beszereli a kutyút, és kéri a koordinátákat: **GC 3409**... És már mehetünk is. A **Manchi-k** rendszerében jó sűrűn mentsünk állást a temérdek **Vulture** miatt.

STREET ROD — A kimentett játékállásban kotorászhatunk. A 16-19. byte-ra célszerű nagy számot írni (pl.: **FFFFF0F**), mivel itt a pénz tudjuk növelni. A kis cseles felcsérelli a byte-okat. Az itteni példa **268.435.455**,- dollárt hoz a konyhára, ami egy ilyen játékban nem hátrány.



≡DEMOLÓGIA≡

Már több helyen találkozhattunk demó-rovattal és/vagy demókról szóló cikkekkel, de ezidáig a CoV hasábjain még nem jelent meg ilyen témájú írás. Mindenképpen újtásról van szó, így kíváncsiak vagyunk arra, hogy az olvasótábor igényt tart-e később is hasonló írományokra. Ezúttal izelítót adunk arról, hogy mi történt az utóbbi egy-másfél évben, az amúgy igen termékeny demószíntéren...

Azoknak, akik kevésbé járatosak ebben a tudományban, egy kis történelmi áttekintést állítottunk össze. Talán kezdetnének azzal, hogy mi is az a demó. Sokan, ha meghallják ezt a szót egyszerűen nem tudják mire vélni a dolgot. Esetleg valami játék, vagy felhasználói program bemutató változata? Kétségtelen, hogy ilyen demók is léteznek, de most nem ezekről lesz szó. Maga a szó a „demonstration” rövidítéséből származik, és annyit tesz, mint bemutatás, demonstráció. Ebből könnyen kiderül, hogy valamiféle látványról lehet szó. Grafikák, zenék, futószövegek, programozási trükkök, fortélyok halmaza, de ennek az egésznek mi az értelme? Egyes számítógép tulajdonosokat teljesen hidegen hagyja a programozásnak ezen irányzata, főleg azokat a PC-seket, akik pályafutásuk során az adatbáziskezelésen még nem nagyon jutottak túl. Ahhoz, hogy a problémát jobban megértsük, utazzunk a múltba. Úgy 1983/84 táján C64-en kezdtek megjelenni

az első játszható programok. Ennek mindenki nagyon örült, de senki sem tudta mire vélni a játékok elején látható rövid kis bevezetőket, vagy talán nem is nagyon érdekelt senkit.

Természetesen az illegálisan feltört stuffokról van szó. Szóval a programok elején egyre gyakrabban jelentek meg hosszabb rövidebb rutinok, melyeket nem a software-t forgalmazó cég helyezett el. Kialakultak az első cracker csoportok (azon egyének összesége, akik álnéven feltört programokat terjesztettek pl. **SECTION 8, CRACKMAN**) azzal a céllal, hogy játékterjesztő tevékenységükkel gyorsan nagy hírnévre tegyenek szert. Teltek múltak az évek, és úgy 85/86 táján már nem volt elegendő a képernyő kiszínezése, vagy egy-egy szánalmas sprite felvillantása, így hát megjelentek az első színvonalasabb intrók. Az intró nem más, mint az introduction azaz bevezető rövidítése. Az akkori hírességek (**DYNAMIC DUO, 1001 CREW, IKARI, FAIRLIGHT, HOTLINE, TRIAD** és Amerikában az **EAGLE SOFT INC.**) már nem elégedtek meg az elavult unalmas trükkökkel, új ötletek után néztek. Ekkor találkozhattunk először valamirevaló scroll-lal, rászterhurkákkal, logokkal és nagyon fontos elemként belépett a zene! Így a csapatok hírnevét már nem csak a feltört programok mennyisége, hanem a színvonalas, sok esetben szép intró is öregbítette.

Kezdők számára persze tisztáznunk kell néhány fontos kifejezést.. A scroll, szó szerint tekercselhető papírt jelent, azonban ebben az esetben a képernyő elhelyezett futószövegről van szó. A későbbiekben aztán kismillió

változata jelent meg; kisscroll, nagyscroll, hullámzó, pattogó, villogó stb. Játékok esetében tovább bővül a jelentés, hisz bármely begördülő és tovafutó objektumot scrollnak minősíthetünk. A magyar nyelvben több fordítás is elterjedt; képernyőgörgetés, futószöveg, fényűjság (??), de valahogy egyik sem az igazi. Szóval maradjunk a scrollnál! A logo a mindennapos életben is elterjedt kifejezés, egy-egy cég, jelen esetben az adott csapat nevének látványos megjelenítése. Általában egy színes állófelirat, de ez nem törvényszerű, mert az intrók fejlődésével elterjedt a jobbra-balra, majd a későbbiekben a fel-le mozgatás is. A raszterhúrkák, vagy csíkok, azaz a képernyőszín, vagy más színregiszter soronkénti váltásával tovább növelték a bevezetőprogramok látványát. Fontos lépés volt, hogy ekkortájt a különböző csoportok már tudomást szereztek egymásról és egy láthatatlan erő tartotta őket össze, amitől scene-nek, magyarul szintérnek nevezünk. Ez abban mutatkozott meg, hogy a játékok előtt üdvözölték egymást, és találkozókat, ún. copy-party-akat szerveztek. Ahogy a C64 tulajdonosok tábora növekedett egyre több olyan programozó is szeretett volna hallatni magáról, akik amúgy nem jutottak megtörhető játékokhoz, így valami más módot kellett választaniuk. Tehát az intró már nem tartozott szorosan egy illegális programhoz, egyre inkább teret hódított önálló változata a demó. Létrejöttek az első legális csapatok (**ZETREX, DEXION, TRIANGLE, BEYOND FORCE, FIRE EAGLE, CONTEX, SUPER SWAP SWEDEN** a későbbi **HORIZON** stb). Az első demók még igencsak intró jellegű mutattak, de ahogy a komolyabb sűrítők terjedni kezdtek, egyre több adat fért el a memóriában és ennek hatására egyre komolyabb programok is születtek. A demóprogramozás lassan művészetté vált, és a csoportok egyre több új ötlettel rukkoltak elő. Szerencsére a C64-es sok hibájára derült fény, így lehetővé vált az alsó-felső ill. az oldalkeretek eltávolítása, a képernyő fel-le rángatása, egy negyedik digitális csatorna felhasználása és számtalan egyéb — korábban elképzelhetetlen — megoldás látott napvilágot. A multiplexelt sprite-okkal pl. megnövelhették a gép szerény nyolc darabos készletét, kezdetben csekély mértékben, de ahogy a demózás fejlődött ez egyre inkább kitolódott a lehetséges maximum felé (60-70). A programok lassan kinőtték a 64 kbyte-os keretet és elkerülhetlenné vált az utántöltés, így megjelent egy új irányzat az ún. megademó. Az első változatokban ezt úgy oldották meg, hogy míg az egyik rész a képernyőt elfoglalta, már töltődött is a következő. Ez aztán hamar kiment a divatból, mert a lemezműveletek sok időt vesznek igénybe és ez némely esetben a látvány rovására ment. Tehát a demórészeket külön loaderrel költötték össze, s ez az irányzat jobb híján C64-en a mai napig is tartja magát. A scene következők nagy vívmánya a lemezűjságok megjelenése volt (**Sex'N'Crime, Mamba**, Magyarországon a „*Főlény*”). A hírekből, újdonságokból, demó ismertetőkből és toplistákból mindent informáltak, és a szintér komoly szervezetté alakult. Azonban időközben (87) megjelent az Amiga, és egyre több csoport tért át az új rendszerre, amely kife-

jezeten támogatja a látványcentrikus programozást. Az Amiga scene kialakulásához nem kellett sokat várunk, úgy 88 környékén már komoly crackercsapatok tevékenykedtek (**BAMIGA SECTOR ONE & KENT TEAM, TRISTAR, QUARTEX, WORLD OF WONDERS, ACKERLIGHT, SPREADPOINT, PARANOIMIA** a későbbi **SKID ROW**), de már találkozhattunk az első demógroupokkal is (**WILD COPPER, TRIANGLE, FAIRLIGHT & NORTHSTAR, PIRANHAS, PHENOMENA, RED SECTOR, BRAINSTORM, SCOPEX, ANARCHY**). Két irányzat alakult ki, ami a mai napig is tartja magát. Az egyik csoportba az ún. DOS alapú programok tartoznak, míg a másik komolyabb stílust a trackload stuffok képviselik. Ez utóbbival érdemes egy kicsit bővebben foglalkoznunk. Kezdetben a 64-en kialakult szokást követték: több rész egymás után loader rutinjal összeláncolva. Gyakran az egyes részek semmi összefüggést nem mutattak, s magának az egész kreálnának nem is adott külön nevet, egyszerűen Megademó! Az igazi áttörés egy **Slayer** nevezetű úriemberhez fűződik, aki a finn **SCOPEX** egyik neves codere volt akkoriban. Nos, a forradalmi ötletet az jelentette, hogy a trackloaderes demóban nincs külön töltőréssz, tehát az egyes részek dinamikusan követik egymást. Szinte észre sem vesszük, hogy a lemezműveletek mikor zajlanak, mert a program tempója magával ragadja a szemlélot. Egy-egy látványosság csak másodpercekig foglalja el a képernyőt és a program egy kerek egészet alkot egyedi design-nal és egyetlen zene felhasználásával. Megjegyzendő, hogy mostanában C64-en is megpróbáltoztak (**ORIGO, FAIRLIGHT**) a stílus meghonosításával, több kevesebb sikerrel, mivel a hosszú várakozási idők vonatottá teszik a demót, és megkérdőjelezik a program élvezhetőségét. Visszatérve, Amigán az idők folyamán több külön műfaj vált elkülöníthetővé. A demók mellett találkozhatunk slideshow-kkal, musicdisc-ekkel illetve discmag-ekkel is. A slideshow képek, míg a musicdisc zenék gyűjteménye. A lemezes űjságok színvonala szinte összehasonlíthatatlan a C64-en hasonló kategóriába tartozó programokéval. Többségük egy-két havonta többszáz oldalas terjedelemben jelenik meg (**Zine, Mc.Disk, ICE, Raw, Hack-Mag, Top Secret**). A demókban felelhető rutinok főként a gép két alapvető képességére épülnek. A blitternek köszönhetően a poligon objektumok programozása rendkívül gyorsá és egyszerűvé vált, míg a copper támogatja a raszterátmenetek és plazmajelenségek megjelenítését. Külön érdemes említést tenni a mostanában beinduló PC-s színről. Eddig az jelentette a problémát, hogy a konfigurációk különbsége miatt nehéz volt egységesen minden gépen működő demót kreálni. Manapság azonban elfogadottnak tekinthetünk egy minimális standard, 286-os VGA kiépítést, Sound Blasterrel, amit a legtöbb demó ki is használ. Így szép lassan szaporodni kezdtek a PC-s csapatok is. Találkozhatunk egy-két igazi őreggel (**TRISTAR & RED SECTOR, FAIRLIGHT, SKID ROW**), ugyanakkor újabb tehetségek is felbukkantak mostanában (**SPACEPIGS, ULTRAFORCE**, valamint és nem utolsósorban hazánk vezető csapata a **TWIN SECTORS**). Manapság a demók elérték egy igen magas professzionális szintet, ami azzal jár, hogy egy-egy színvonalas produkció elkészítésére több hónapos szorgos munka szükséges. Ehhez a folyamathoz nagyban hozzájárult, hogy egyes copy-party-k demó-

versenyén több ezer dolláros nyereményeket osztanak ki. A most nyáron Dániában megrendezésre került **HURRICANE-BRUTAL** party közel 20.000,- \$ összdíjazású volt!

A következőkben a tavalyi és idei év legprofibb munkái közül válogatunk. Egyfajta áttekintést nyújtunk azoknak, akik nem nagyon járatosak a demók világában, és azoknak a gyűjtőknek, akik kollekciójából esetleg még hiányzik egy-két komolyabb darab. Profiktól ezúttal elnézést kérünk, de a válogatás során nem a programok kora, hanem azok minősége volt a döntő!

AMIGA DEMÓK

VIRTUAL WORLD/TOMSOFT

Ki ne emlékezne *Thomas Landspurg* korábbi nagy botrányt kavart produkciójára a „*Trip To Mars*”-ra, amit 1990-ben a **RED SECTOR/SILENTS** party-n a programozó távolléte miatt disqualifikáltak. *Thomas* nem adta fel, és a tavaly Norvégiában megrendezett **CRYPTOBURNERS/DEXION/FAIRLIGHT** konferencián új ötletével ismét bevonult a számítógépes vektorgrafika történetébe. Megalkotta Amigán először a kör alakú filled vektorokat, melyekkel korábban elképzelhetetlenül komplex objektumokat kreált, és mozgatót a három főtengely körül. A demó első része egyfajta bevezetőnek tekinthető, mert csak ezután jön a lényeg, mikor az újdonsült módszerrel egy rövid SCI-FI történet bemutatására vállalkozik. A 2019-ben játszódó esemény egy új bolygó, a KL JON felfedezéséről szól, s szinte megelevenedik képernyőnkön a hangulatos zenei és grafikai aláfestés hatására. A képek egyébként egy francia grafikus *C-Dyrk* nevéhez fűződnek, aki korábban nagy sikereket ért el **DEMONS** csoportnév alatt kiadott slideshow sorozatával. A poligonokból felépített rájak, halak, tengeralltjárók, és űrhajók tökéletesen simulnak az állógrafikák világába (lásd **CoV 26. címlapján**), és a két alkotó összmunkáját dicsérik. *Thomas* ezzel a programmal és előző munkáival egy új stílus alapköveit helyezte el, amit vektorfilmnek nevezhetünk. Ezen a vonalon azóta több kiváló produkció született, köztük az emlékeztető öt lemez felélelő „*Odyssey*” az **ALCATRAZ** gondozásában. *Thomas*-ról egyébként olyan hírek terjednek, hogy ideiglenesen Franciaországból Afrikába költözött. A rajongóknak vigasztalásul annyit, hogy természetesen az Amiga nem maradt otthon, és a közeljövőben valami újdonság várható a mestertől.

DECAYING PARADISE/ANDROMEDA

Szintén az előbb említett party-n ért el helyezést az egyik legkiválóbb norvég csapat. Az **ANDROMEDA** tavaly nyár óta újabb három demóval lepett meg bennünket, s meg kell mondanunk, hogy egytől egyig kiváló produkciókról van szó. Az előfutárnak tekinthető „*Decaying Paradise*” kivitelezés szempontjából semmi kívánivalót nem hagy maga után. A változatosság kedvéért ez a program is vektorgrafikára épül. Kezdetben egy visszaszámlálás formájá-

ban, majd egy olyan gyűrű alakú scrolt láthatunk, melyet a képernyő előtt elhelyezett fényforrás világít meg. Ez az úgynevezett „light sourced” grafika mostanában újra kezd teret hódítani a demók világában. Kezdetben a fényt kibocsátó pont nem mozdult, míg manapság az jött divatba, hogy mind az objektum, mind a fényforrás helyzete változik, így az árnyékhátások kiszámítása sokkal összetettebb matematikai műveleteket igényel. Sőt egyes programokban három különböző fényhatást alkalmaznak, ami annyit jelent, hogy a három alapszín a zöld, a piros és a kék saját pályán mozog, ezzel a látvány tovább fokozható. Ezt követően egy olyan filmtekerécsert láthatunk, melynek elgördülő kockáiban különböző poligon testek animálódnak. Az utolsó, és egyben legcoolabb effekt egy rövid életű C64-es csoport, a **Super Swap Sweden** régi ötletének továbbfejlesztése, egy szinuszosan mozgó henger, és az a köré csavarodó scroll formájában. Ez tényleg nagyon jól néz ki, így mindenkinek ajánljuk, hogy győződjön meg róla saját szemével, nem bánja meg!

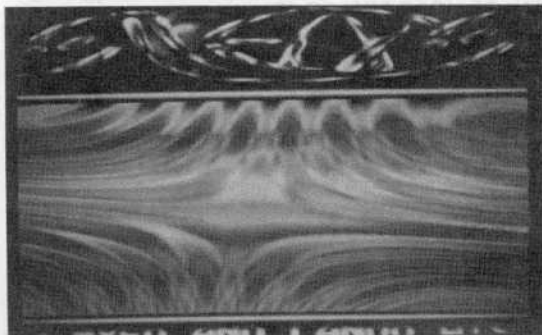
ICE/THE SILENTS

Emlékszünk még a hajdanán, C64-en kiadott demókra, amikor 8 szerencsételen sprite egy kék raszterhurka körül keringett? Hát igen, de szép is volt az akkoriban úgy '87 táján, mikor a **SILENTS** első próbálkozásait láhattuk. Azóta a csoport nagy változáson ment át. A korábban kizárólag vers tagok mellett most felfedezhetünk dán és újabb francia divíziót is. *Ronan*, aki azóta az **ANARCHY** kedvéért sajnos elhagyta a csapat kötelékét, mint coder első munkájával szépen debütált. Ő az első programozó, akinek sikerült HAM grafika (*Boris Vallejo* festménye) felett poligon objektumokat mozgatni, és ugyanezt megtenni egy több szintű Beast parallax scroll előterében, valamint négy sincroller mozgatásával egyidőben is. Egyébiránt a technikáról annyit, hogy egyszerű trükkről van szó, a kép felett megjelenő vector objektum természetesen csak sprite-ok használatával lehetséges. A továbbiakkban figyelemre méltó a gömbformájú tüzijáték, nem beszélve a többszáz plotból álló golyó affin torzításáról. Vektorrutinja soha nem látott dinamikával mozogja alakzatait és transzformálja más objektumokká. A hatás jól érvényesül a képernyő méretű kockákból álló scrolnál, és olyan összetett testeknél mint a **Nintendo** féle **Gameboy**.



GLOBAL TRASH/THE SILENTS

„Az egyetlen tény, amit biztosan tudhatunk a jövőről az az, hogy fantasztikus lesz” — Artur C. Clarke (1962), a 2001. Űrodüsszeia írójának mondatával indul a **SILENTS** dán divíziójának party-demója. Már a credits mindent elárul, mikor megtudjuk, hogy a **Dromacore**-ból ismert művészpáros, **Mikael Balle** (grafikus) és **Jesper Kyd** (zenész) négy hónapig tartó közös munkájáról van szó, melyet **Sunjohn** programozói tevékenysége kelt életre. Az alkotói hármast azóta felbomlott, **Sunjohn** az **ANARCHY**-ba távozott, míg a fennmaradó duó a **CRIONICS** codereivel lépett egységre. Bizonyos hírek szerint Koppenhágában egy stúdiót hoztak létre, ahol öten tevékenykednek, s többek között itt hozták létre a „**Global Trash**” második részét, a program csak videón elérhető folytatását, illetve a Karácsonykor kiadott kétlemez **„Hardwired”**-et is. Ennél a munkánál az az első szembetűnő jelenség, hogy rögtön a töltés utáni első másodpercben megszólal a zene, s ha a továbbikban nyitvatartjuk a szemünket, nem győzünk pisogni a szebbnél szebb ray tracing animációk láttán (kép a **DEMÉLOGIA** fejezet elején), vagy ha még ezen sem akadunk fel, akkor vessünk egy pillantást az egy pixeles RGB plazmára:



Ez tavaly áprilisban még egyedülálló volt a világon. Ezek után csak úgy zárójelben említjük meg a 16 színű cycle effekttel ellátott vektorobjektumokat, és a mostanában annyira elcsépelet csavarodó poligon kockákat, az ún. rubber cube-ot valamint a pontokból összeállított zoom-oltatott gömböt. Ezt kár lenne kihagyni!

SUBSTANCE/QUARTEX

Akik még nem látták ezt a demót, gondoljuk most kicsit meglepődtek. A legendás **QUARTEX**, a leghírhedtebb cracker csoport az Amiga történetében; Űgy 1986 táján, amikor egyesek még C64-esről sem álmodtak, ők már az első **A1000** játékok feltérésén fáradoztak. Pályájuk folyamatosan felfelé ívelt, s kb. 2 évvel ezelőtt érték el a csúcst, majd egy hosszú csendes szünet következett, és úgy nézett ki, hogy a csapat megszűnik. Ekkor jött kapóra a francia-dán **PARADOX** felbomlása, így a team Franciaországi divíziója teljes egészében belépett a **QUARTEX**-be. Két alcsoportot hoztak létre: a **Specials**-t, és az **Alliance Design**-t, mely utóbbi kizárólag PD programok írásával foglalkozik.

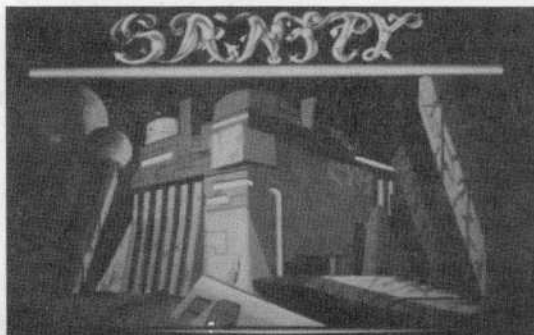
Nekik köszönhetjük ezt demót, amely szerintünk nyugodtan besorolható az eddigi legjobbak közé. **Corto** (coder) ezúttal megmutatta, hogy kell kinézni egy demónak, ő hozta létre először azt az érdekes lepedőszerű plottermozgást, amit a program elején láthatunk, és olyan monumentális objektumokat kreált, mint a „**My Room II**”. Mit mondhatunk erre: nem látványos, de ötletes!



Ez egy tipikus számítógépes szobáját mutatja be. Az ötlet egyébként a **FAIRLIGHT** hasonló című programjából származik. A demó vége felé egy kicsit mi is szerepet kapunk. A joy segítségével közlekedhetünk egy sötét folyosón, és meglátogathatjuk **QTX** szülőföldjét egy szimulátor szerű program segítségével. A program kiadása óta sajnos drasztikus változások mentek végbe a csapat életében. A francia **QUARTEX**, mint olyan szinte teljesen megszűnt, a helyi software rendőrség szigorú intézkedéseinek köszönhetően. Az **Alliance Design** először önálló csoportként tevékenykedett, de néhány hónappal ezelőtt belső problémák miatt végül is felbomlott. Igazán nagy veszteség érte a demó területet!

ELYSIUM/SANITY

Ez a nemrégiben újrászületett német csoport igen hamar a világ élvonalába küzdötte magát. **Chaos** és **Panther**, a két kiváló programozó kemény munkája nyomán több kisebb nagyobb demó, musicdisc és egyéb látványos kreálmány kelt életre. Ebben a produkcióban feltétlenül érdemes megemlíteni az öt képet nagytól négy bitplane-es real time zoomert:



Ezenkívül jelentősek még a 144 vektorkockából összeállított transformált objektumok is, melyek mellesleg 50 Hz-es képfrekvencián futnak (ez annyit jelent, hogy minden egyes raszterciklushoz egy képfázis tartozik). Létrehoztak egy olyan majdnem teljes képernyős *Star Wars* scrollt, mely x tengely körül perspektívikusan forog, valamint az ő nevükhöz fűződik az első konkáv sakktabla, és egy olyan vektorkocka, melynek minden oldalán egy nagyobb méretű scroll fut. A csapat további sikereihez tartozik a berlini *Amiga Expo*-n elért harmadik helyezése, amit „*Flash For Fantasy*” c. produkciójukkal érdemelték ki.

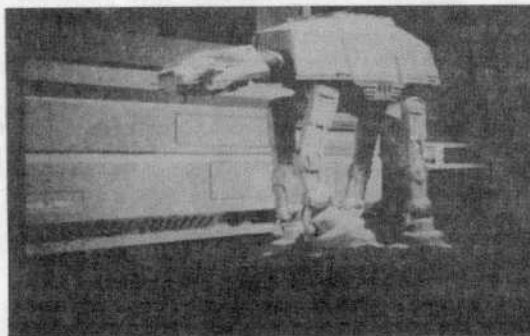
BLACK'N'WHITE SLIDE/PENTAGON & DRIFTERS

Általában a digitalizált képekből összeállított slide-show-k nem tartoznak a nagy fáradtságot és technikai tudást igénylő munkák közé. Ez esetben mégis kivételt teszünk, mert a program képeinek minősége, a zenei és grafikai körítés, a szokásosnál lényegesen kiemelkedőbb. Az összes festmény egy AD&D történet illusztrációjaként készült, és a képernyőn fekete fehér interlace üzemmódban jelenik meg. A zene több mint 8 perc hosszú, és tökéletesen tükrözi a grafikák által nyújtott hangulatot.



WALKER DEMO V1.0/IMAGINETICS

Feltehetően sokan emlékeznek az Amiga korai napjaiból ismert sétáló macskára. Ez is valami hasonló, azzal a különbséggel, hogy itt cica helyett egy a *Star Wars* trilógiából ismert birodalmi lépegető digitalizált fázisai láthatók. A digitális képeket ugye-mixelték össze az Amigát ábrázoló kézzel rajzolt grafikus háttérrel, és a gépezet zajával.



MENTRO/REBELS

Múlt év nyarán kapott szárnyra egy új szokás, ami azóta egyre erőteljesebben befolyásolja az Amiga demók megjelenését. Ezen örület speciel a **REBELS**-nek köszönhető, akik először a demó és az intró összevonásával létrehozták a dentrót, majd egy pár héttel később előrukkoltak egy BBS intróval, amit mentrónak neveztek el. A BBS (*Buletin Board System*) intró egyébként a mostanában különben széles körben elterjedt modemes adatbázisok telefonszámának hirdetésére szolgál. Lényeg az, hogy ezzel a kis szójátékkal egy mai napig tartó folyamatot indítottak el. Egyre másra jellennek meg a fintrók, mentrők, dentrők, kuntrók, funtrók, bont-rók és egyéb szörnyűségek. Sokan már nem is gondolják végig a program nevét, csak úgy vagdal-koznak az idétlen nevekkel. Jelen esetben egy mega BBS intróról van szó, amely igen kellemes grafikai és programozói megoldásokat tartalmaz. Láthatunk egy nagyon cool „*Baal*” képet is (*lásd a címlapon!!!*), amely egy korábbi játék alapján ihletett és olyan copperplasmák tűnnek fel, amilyenek-korábban még nem találkozhattunk. A legnagyobb poén, a cirillbetűs **REBELS** logo a program végén látható. I tak dalse!

RAY OF HOPE 2/MAJIC 12

Csak azért mutatjuk be ezt a programot, mert alap-mű. Ha valaki még nem ismerné, feltétlenül nézze meg, hisz szerény hazánk demótörténetének egyik alapművéről van szó. Ez a demó elődjéhez képest, ha lehet még százszor jobb. Egyértelmű, hogy abban a pillanatban mikor megjelent Magyarországon a legszínvonalasabb munka volt, de azóta sajnos nem nagyon tűnt fel olyan merész próbálkozó, aki veszélyeztette volna a király hatalmát. Ez leginkább annak a ténynek köszönhető, hogy a csoporton nem nagyon dolgozik egy fantasztikus képességekkel megáldott grafikus: név szerint *Rack*, aki jelenpillanatban a magyar scene büszkesége.

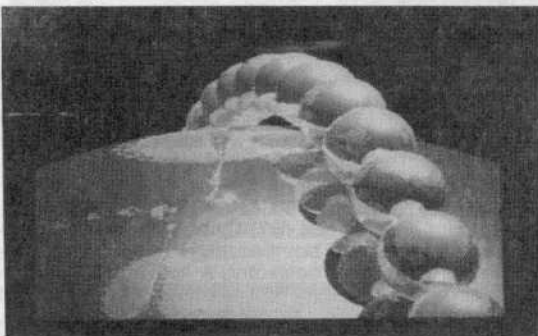


Annak idején, mikor a Eurochart még megjelent, a neve gyakran szerepelt a legjobb tíz között magával a demóval egyetemben. Ezzel ő, illetve a **MAJIC 12** az első olyan csapat, amely kivívta a nemzetközi scene elismerését. Emberünkről még azt is tudni kell, hogy egy fekete fehér Junosty tv-vel dolgozott! A programban egyébiránt a legkülönbözőbb grafikai megoldások mellett találkozhatunk egy új típus interferencia effektussal, ahol nem körök, hanem

különböző hullám, illetve más geometrikus alakok mozgásával értek el érdekes hatást. Szerencsétlen **FIRE CREW** tagokat gúnyolandó, egy nagyon szép kék-piros copper varázst láthatunk, majd különféle kisebb plotter- és bobrutinok után utazhatunk egy vektoralagútbán, valamint megtekinthetünk egy kevésbé sikerült új típusú RGB plazmát. A demó fénypontja az utolsó rész, ahol egy olyan karakterkészletet láthatunk, ahol minden betű testét más és más grafikai háttér képezi. A program zenei aláfestését, ami szintén kiváló *Dr. Bully*, a csoport norvég zenésze szerezte. Munkájuk eredménye, hogy tavaly szeptember 8-án megnyerték a CCCC demóversenyét.

ALFA AND OMEGA/PURE METAL CODERS

„Kutatásaink vége az, hogy visszaérkezünk arra a pontra, ahonnan kezdetben kiindultunk” *T.S.ELIOTT*. A mostanában oly divatos idézetek egyike ebben a demóban is megtalálható. Készítői sosem tartoztak a gyenge csoportok közé, s ezzel a programmal bizonyítottak. Megmutatták, hogy egy színvonalas program megírásához manapság már egyre több matematikai tudás szükséges. Kidolgoztak egy meglehetősen gyors vektorrutint, mellyel bejárhatjuk egy labirintus belsejét, s ami a későbbiekben hirtelen egy **PMC** logo-vá alakul. Felillantanak nekünk egy 5 bitplanes Coca-Colás dobozt, majd egy új ötlettel rukkolnak elő. Adva van egy gömb, amin különféle fractal grafikák scrollozódnak illetve animálnak, a forgás illúzióját keltve, majd ezt körbeveszi egy olyan kocka, melynek csak az élei láthatók, s a kettő együtt különböző irányokban komplex forgómozgást végez. Ezzel még nem értünk a végére, mert következik egy olyan ray tracelt fractal animáció, ami az eddig megjelent összeset veri, beleértve az Enigmát is.



A parádé folytatódik egy folyamatos körrel határolt mandelbrot mozgató rutinnal, s egy végtelenített grafikai megoldással fejeződik be. A látvány *Cocyc* és *Vaguard*, a két programozó matematikai tudását dicséri.

GUARDIAN DRAGON/KEFRENS

Tavaly szomorú esemény rázta meg demóscenét, mégpedig az, hogy az egyik leghíresebb és legtevékenyebb dán csoport feloszlott. Nem hiába írjuk, hogy legtevékenyebb, mert fennállásuk óta összesen nyolc megademót bocsájtottak ki, és akkor

nem említettük az egyéb programokat, melyek nem tartoztak szorosan a megademó sorozat kötelékébe. A volt tagok a legkülönbözőbb csapatokba (**ANARCHY**, **FLASH PROD.**) távoztak. A felbomlás legfőbb oka az volt, hogy a dudák többsége pénzügyileg kezdte kamatoztatni programozói tudását, így a teljes semmittevés jellemezte a csoportot. Ez egészen egy szép szeptemberi napig tartott, mikor néhányan úgy gondolták, hogy „felélesztik a piramisok korábban kihunyó szellemét”. Megszületett az új **KEFRENS!** A Dániában tartott **STATIC BYTES/LIGHT** party egyik helyezettje ez a demó, amely 3 srác kemény munkája. *Laxity*, a programozó felújított néhány régen elfeledett ódivat effektet. Ezek közé tartozik az a space-scroll, amit mindjárt az elején láthatunk, majd a **Mental Hangover**-ből ismerős sakktáblán pattogó golyókkal találkozunk, s egy igen szépen stencilézett vektorrutinnal. A program futását *R.W.O.* grafikai színesíti és *S.L.L.* zenei aláfestése kíséri. A befejező részben megismerkedhetünk *Kefren* fáraó és rajongóinak történetével. (Lásd **CoV 27.** címlapján)

JOYRIDE/PHENOMENA

Szinte lehetetlen a demókról úgy értekezni, hogy a világ jelen pillanatban legmagasabb színvonalon álló csoportjáról a **PHENOMENA**-ról ne szólnánk. A múlt nyáron kiadott munka címét a *Roxette* együttes *Joyride* című albuma ihlette. A stáb a következő személyekből állt: *Mace*, aki korábban a **DUAL CREW**-ban tevékenykedett, most összegyűjtötte szanaszét heverő forrásait, és ezekből állította össze magát a demót. *Tip* és *Mantronix* (ex-**RAZOR 1911**, akik ma már a **SONIC PROJECT** zenetársaság kötelékén belül dolgoznak) komponálták a zenét, és *Color* (aki mindig is **PHENOMENA** tag volt) látta el őket grafikával. Mind a négyen profi munkát végeztek. Az egész alkotásnak van egy nagyon kellemes tulajdonsága, mégpedig az, hogy nem kell elolvasnunk minden unalmas scrollt, s végigvárunk a vektorok forgódását, mert bármikor bármely képernyőt elhagyhatjuk a bal egérgomb megnyomásával. A program érdekességei között említenénk a kör alakú alagútbán feltűnő objektumokat, és azt a multidemót, ami a négyrészesre osztott képernyőn jelenik meg. Valamint nagyon tetszetős az a „szívárvány a *Marson*” címmel ellátott screen, amit az utolsó előtti részben láthatunk. Az utolsó rész valóságos kavalkád, minden mozog mindenben, s a scroll kivételével valamennyi objektum vektorgrafikából készül. Ha jobban megfigyeljük ez látható a középen elhelyezett spirál alakú képződményen is.

INTRO, DENTRO, MENTRO, DEMO?/THE SILENTS

Úgy látszik a fiúk megúnták a tucatszámra megjelenő mentrókat, dentrókat, pintrókat és ezzel a címmel tiltakoznak az 1991-es évben kitört örület ellen. A program egész szerkezete rendkívül jó ízűre utal. Kezdetben egy érdekes szinuszos rendszerű real time zoomer-t láthatunk, majd ezt követően néhány manapság divatos vektorobjektummal találkozhatunk. Az első ilyen test egy kék és egy piros kocka áthatásút mutatja be, majd az elmaradhatatlan megvilágított poligonok következnek. Az utolsó objektum az utóbbi időkben elterjedt celebrandil ef-

fektus alapján működik (nevét fejlesztőjéről *Celebrandil/PHENOMENA*-ról kapta), ami annyit jelent, hogy a ténst fehér és színes lapok által határolt. A színes lapok teljesen átlátszóvá válnak, amennyiben azok a néző felőli oldalra kerülnek, míg a fehér oldalak enyhén áttetszőek. A programozók (ebben az estében Performer) a színek variálásával, illetve az alak változtatásával is növelhetik az amúgy is látványos hatást. Minket különösen megragadott, hogy a testek forgatása egy szépen kidolgozott és félooldalasan elhelyezett logo felett történik, és ez az asszimetria a programnak sajátos varázst kölcsönöz!



DRUMS & PIPES/TRISTAR & RED SECTOR

Gondoljunk mindenkinek ismerősen cseng ez a két név. **RED SECTOR**, akik korábban szinte kizárólag legális tevékenységet folytattak (gondoljunk csak arra a korszakalkotó megademóra, vagy a **CEBIT'90**-en megjelent vectordemóra, melyek egyaránt nagy sikert arattak), és **TRISTAR**, a tősgyökeres crackergroup most **TRSI** néven frigyre lépett. Egy ilyen hatalmas groupnál, ahol százon is felül van a tagok létszáma szükségessé vált, hogy bizonyos alcsoportokat hozzanak létre. Így született meg a csakis PD programok kiadásával foglalkozó **Surprise! Production**.



SO WHAT/EQUINOX

Hirtelen áttérünk az utóbbi időben kiadott musicdisk elemzésére, ezért egy átmenetet képező programmal folytatjuk. Egy olyan hibriddel van dolgunk, ami szinte minden ismert stíluslelemet magába foglal. A program elején demóként indul, a későbbiekben *Opus* grafikáit láthatjuk (lásd **CoV 28. címlapján**), majd következik a megameglepetés; a második lemez beolvasása után a program musicdiskké alakul, amit a készítő „*Insomnia*” külön névvel láttak el. Azonban vigyázzunk, mert akad néhány szakmai melléfogás, pl. a program nem ellenőrzi, hogy betettük-e a második lemezt, és gondolkodás nélkül tölt, ezáltal ha nem voltunk elég figyelmesek, kezdetjük a teljes töltési procedurát előlről. A csoport ígérete szerint újabb bomba ötlettel rukkol elő; lemezes képregény újságot adnak majd ki, hasonló tréfás történetekkel, mint amit a most bemutatott demó egyik részében láthatunk. Sajnos erről a fejlesztésről azóta sem kaptunk hírt!

Ennek a programnak az az érdekessége, hogy a zenét a korábban grafikai munkáért széles körben elismert *J.O.E.* szerezte. Ezúttal több kevesebb sikerrel megpróbálkozott komponálni is. Egyébként korábban az osztrák **TSK-CREW**-n belül tevékenykedett (biztos emlékszik mindenki, kiadtak egy slideshow-t, olyan szép képekkel, hogy akkoriban az még csodaszamba ment.), majd később évekig a **SCOPEX**-ben dolgozott. Mindenesetre a zenékre jellemző, hogy jó témákat dolgoznak fel (van köztük ismert is pl: *Enola Gay*), de valahogy érződik rajtuk, hogy korai próbálkozások. Azonban legyünk türelmesek, mert egyes pletykák szerint a következő kompozíciók már sokkal magasabb színvonalat ütnek majd meg. Kíváncsian várjuk a beigért folytatást!

CRYSTAL SYMP./PHENOMENA, REBELS, SCOPEX

Oh nem, már megint ők?! Újabb kooperációs program és egy újabb bombasztikus musicdisk, amibe megint nem lehet belekötni. A készítő munkái érdekében oszlanak meg; A két ismert **PHENOMENA** zenész komponált, **REBELS** tagok programozták, és *Uno/SCOPEX* készítette a grafikákat. *Tip* és *Mantronix* saját bevallása szerint inkább a mennyiséget tekintették fontosabbnak, és igyekeztek kis memória igényű hangzásokat felhasználni. Mind a muzsikák, mind a kezelés kivitelezése professzionális munkát takar. A funkciók billentyűkkel állíthatjuk be a kívánt hangerőséget, a megfelelő scrollbességet, ezzel léphetünk be a menürendszerbe, ahol kiválaszthatjuk a lejátszandó dallamot, s a képernyő alján olvasható szöveget is. Ez remek kis funkció, mert idővel nem válik unalmassá a zenehallgatás. Megtudhatunk információkat a csoport további terveiről, a munka folyamatáról, technikai



adatokat láthatunk magáról a programról és a zenéről, valamint rendkívül érdekes party-riportokat olvashatunk a nyáron tartott skandináv konferenciáról.

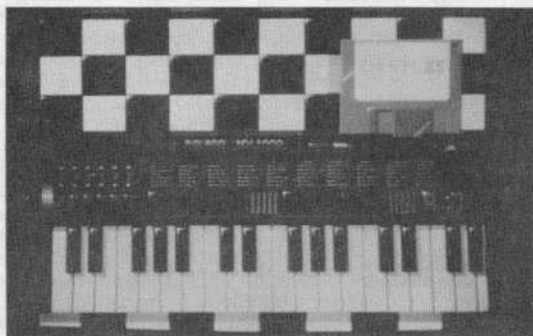
PROPAGANDA/ZERO DEFECTS

Ha Olaszország, akkor **ZD**, és egy új musicdisk, kizárólag acid és funky house zenékkal. Ez olyan műfaj, amit nehéz objektíven értékelni, mert sokan utálják, sokan rajonganak érte, de az is igaz, hogy Amigán az ehhez hasonló ütemek megvalósítása a legkönnyebb. Így hát nem is kívánunk bővebben kitérni magára az audió részre. Sokkal inkább érdekes a program vizuáltechnikai megvalósítása. Bár korábban is láthattunk képernyőn megjelenített lemezjátszókat, erősítőket és egyéb szerkezeteket, ez most mégis valamivel többet nyújt a többinél. Lehetőségünk van irányítani a magnó működését (play, forward, stop, pause), ki-be-kapcsolhatjuk az erősítőt, szabályozhatjuk a hangerőt, valamint a balance-ot, és a csatornákat külön-külön is hallgathatjuk. Minden egyes funkcióhoz a jobb egér gombbal férhetünk hozzá, míg a bal mouse gomb a menübe invitál, ahol a zenék kiválasztásában ismét a jobb oldali érintkező kapott szerepet. Összességében ez a produkció primán beillik a **ZD** által mostanában kiadott javuló tendenciát mutató demók sorába.



TOXIC WASTE/MIRAGE

Ezen holland csoport augusztus végén kiadott zenelemezén hét kellemes dallam közül választhatunk. A program kivitelezése érdekesnek mondható.



Mindvégig egy ROLAND MX1000-es szintetizátor környezetében tartózkodunk, még a lemezcsere is a hangszer felhasználásával oldották meg (Ugye tudjuk, hogy egyes szintetizátorokban lemezről betölthetők illetve lemenethetők különböző hangzások, ezért ötletes ez a kivitelezés). A **TW** további látványos megoldatása, hogy jobb mouse gomb megnyomása után egy sakkasztalhoz hasonló mező az egyes kockák a zene ütemének megfelelően villannak fel. A csoport egyébként gőzerővel dolgozik egy „**Chit Chat**”-nak elnevezett diskmag-en, ahol bárki a világon bárkinek üzenetet küldhet.

SLEDGE HAMMER/SOC.BRIGADE

Nem hiszük, hogy sokaknak be kell mutatni ezt a csoportot. Ők voltak az első amigások Magyarországon, akik komolyan vették, és tulajdonképpen az ő nevükhöz fűződik a magyar scene létrehozása. Emlékszünk az első intrókra, vagy pl. a **Boxer**-re, amivel megnyerték a *Computer Karácsony* demóversenyét? Lassan több mint egy éve egy lemezen elméletileg havonta (gyakorlatilag félévente) megjelenő újsággal hallatnak magukról. Ez az állítás nem teljesen helyénvaló, mert még jóval más lemezújságok előtt létezett egy papíron megjelenő lap *Sledge Hammer* néven, azonban bizonyos nyomdatechnikai, és kényelmi okokból kénytelenek voltak áttérni a lemezes formátumra. Nem volt rossz húzás. Szóval a „*Pöröly Kalapács*” egy igazi pirate magazin, s ezzel kielégíti azokat az igényeket, amire más hazai lapok, profi computer újságok nem vállalkoznak (hiszen nem is ez a céljuk). Megtalálunk benne minden információt, amire egy magyar „kalóznak” szüksége van: party-riportok, és előzetesek, hírek, programozástechnika, viccek, rettenetes grafikák, zsörtölődések és még nagyon sok más.



FILLED UNTIL DEATH/CERBEROS DESIGN

Tavaly novemberben a Kecskeméten megrendezett **SB23C BASH**-nak keresztelt összejövetelen szomorú hír rázta meg a hazai színt. Az egyik legjobb magyar csoport, országunk büszkesége a **CERBEROS** befejezte pályafutását és felbomlott. A búcsú alkalmából kiadtak egy rövid ám rendkívül látványos programcskát, ami a party demóversenyén első helyezést ért el. *Silkie*, akít bátran emlegethetünk, *Uno*, *Rack* és más világhírű grafikusok közt, ezúttal is megmutatta mit tud. Pompás képek, logo-k és karakterek kísérik végig ezt a rettenetes

intrót (a készítőik így nevezték el). A munka további része a kis csoport többi tagját dicséri. Az első látványosság egy vectorlandscape, mely egy sajátos világba kalauzol bennünket. Ha figyelmesen szemléljük az eseményeket kiderül, hogy a piciny birodalom olyan utak és tárgyak szövevénye, amely madártávlatból egy **CERBEROS** logo-t formál. A későbbiekben egy xyz irányba megnyúló scroll-lal találkozunk, s végül a csoport végérvényesen búcsút vesz tőlünk. A távozás ellenére azonban folytatják a munkát, s a jövőben nem demókat, hanem játékokat fognak készíteni. Talán érdemes megemlíteni, hogy a *Silkie*, *Bruce* és *Goophy* alkotói hármas létrehozta a **Morbid Visions** névre hallgató software fejlesztő társulatot, és ha minden igaz nemsokára igen komoly kalandjátékokat várhatunk tőlük. A csapat többi tagja szintén játékok fejlesztésébe fogott.



WITH VECTORS TO HEAVEN/WFMH

Utazunk rövid időre Lengyelországba. A magyarokon kívül ők az egyetlen volt „kommunisták” akik eddig valamit felmutattak a demózás történetében. **WFMH**, azaz a **WORLD FEDERATION OF MAD HACKERS** rövidítése ez a furcsa név. Kétségtelenül nem egy frappáns megoldás, de ez az utóljára kiadott egy lemezes alkotásban egyáltalán nem zavaró. Sajnos van egy olyan megérzésünk, mintha a lengyelek máris egy körrel előttünk járnának demó téren. Az első rész már ismerős lehet azoknak, akik találkoztak a **SILENTS** féle **Ice**-szal. 5 db színes scroll kúszik be egy logo alatt. Hát nem túl sok, de azért nem rossz! Ekkor kezdődik az igazi show. Olyan furcsa, de ötletes vectorbobos testeket láthatunk, amilyenekkel eddig még nem sűrűn találkozhattunk. Ezután bemutatják legújabb light sourced fillező rutinjukat, amely szintén megállja a helyét a nyugati piacon. Az egyik leglátványosabb rutin az a scroll, ahol minden egyes betűt egy sokoldalú szabályos test oldalán helyeztek el. A program végén a készítőik egy röpké kis slideshow-ban prezentálják a demó készítésében résztvevő arcok fényképét. Gyenge idegzetűeknek nem ajánljuk!



DIGITAL INNOVATION/ANARCHY

Tavaly szeptemberben az **ANARCHY** kiadta az első igazán nemzetközi összefogással készült produkcióját. Mint ismeretes ez a kezdetben angol társaság az utóbbi időben igen gyors fejlődésnek indult. Elsőként norvég és más skandináv divíziók, majdan a **KEFRENS** megszűnése után egy rendkívül erős dán szekció csatlakozott. Azóta majdnem minden nyugat-európai országban találkozhatunk **ANARCHY** tagokkal. A programozói háttérrel *Dan*, *Rush* illetve *Icronit*, a grafikus betéteket *Golem* és *Milkshake* biztosították, valamint a zenéről *Nuke* gondoskodott. Nem hiába, hisz a röpké 26 perces demó a végletekig feszíti az Amiga képességeit. A magasszintű design-nak, s a változatos három részből álló zenének köszönhetően tartós szórakozást ígér. Kezdetként bemutatnak egy magas, változó alakú színuszscrollt többplanes képpel a háttérben, később találkozhatunk egy ultrarubbernek elnevezett objektummal is. Ez annyit jelent, hogy a vektorkockának minden oldalát meggörbitik a forgatás közben. Ha emlékszünk rá, a csoport norvég tagjai vezették be magát az eljárást azzal a különbséggel, hogy egyes éleket nem hajlítottak meg. Ez a változat azonban már szinte tökéletes. Emlékeztet látványt nyújt a különös fractal és mandelbrot rutin, illetve figyelemre méltó az a rutin, amely 1280 pontot helyez el egy olyan gömb felületén, amelyben egy üvegszerű kockát és egy csillagot helyeztek el. Ezen kívül még számtalan apró jelenet látható, egyszerűen felsorolni is nehéz!

HIS MASTERS NOISE/MAHONEY & KAKTUS

Két úriember műve, akik a korai amigás években több tucat demót, illetve musicdiscet adtak ki. Ki ne emlékezne a legendás **FAIRLIGHT/NORTHSTAR** megademó harmadik részére, melyet az első komolyabb megademók közt tartanak nyilván. Nos, ők ketten igencsak megfásultak a hosszú évek során. 10 programozással töltött év nem semmi! Tehát úgy határoztak, hogy abbahagyják számítógépes pályafutásukat és kiadják utolsó munkájukat egy két lemezes zenegyűjteményt, ami sok szempontból egyedülálló a világon. Először is a program magán hordozza a két alkotó kedves humorát, amivel a lemez elhelyezése után azonnal találkozhatunk. Maga a lejátszótúrinnal igen komplex. Nem is nagyon találkozhatunk manapság olyan zenelemezzel, ahol 100-nál is több szám kapott helyet. A gyűjtemény, amely lejátszható folyamatosan és manuális szelektálással is, több komponista legjobb munkáinak válogatását tartalmazza. Lehetőségünk nyílik mindent aprólékosan beállítani, így az egér mozgásának egyes paramétereit, a felbukkanó üzenetek jellegét, és a felhasznált nyelvet, valamint a tulajdonunkban

lévő extra memória kihasználtságát is. Így elraktározhatjuk az utolsó három modult, illetve az egész egyes lemez tartalmát. A változatos és minden stílusra kiterjedő zenék hallgatása közben érdemes megfigyelni a képernyőn megjelenő poénos effektusokat, és egyéb meglepetéseket is. Reset után egy kis érdekesség következik, ugyanis *Mahoney* egy 16 színű 1500 pontból álló félgömböt valósított meg. Persze ez csak hab a tortán, mert a teljes program kiismeréséhez és valamennyi zene végighallgatásához bizony egy szabad délután szükséges.

BURGER HILL/COMA & D-TECH

No fene! Kellemes meglepetés! Két olyan csoporttal találkozunk a demóscenén, akik a legritkább esetben dobnak piacra egy-egy új rutint. Mindkét német csapat inkább arról nevezetes, hogy kiváló lemezűdásokat szerkesztenek a *Hack-Mag* illetve az *MC.Disk* formájában. Sajnos a **COMA**-ról tudnunk kell, hogy ez év elején beszüntette működését, ami annyit jelent, hogy tagjai más csoportokba távoztak (pl. **SANITY**, **ALCATRAZ**, **TRSI**). Persze ez nem változtat azon a tényen, hogy ez egy remek kis demó. Talán megkockáztathatjuk azt a kifejezést is, hogy mulatságos, mivel a program fő eleme a hamburger. Minden a kaja körül forog, még a vektorrestek és egyéb kreatúrák is. Találkozunk egy olyan mandelbrot rutinnal, ahol a fő motívumot egy kövér big mac alkotja, és egy több-bitplane-os poligon harapnivaló is bepördül a program végén.

PUNISHER/DIGITAL

Egy viszonylag újkeletű brit csoport első komoly trackmo-járól van szó (trackmo azaz tracköltésű demó). A **Punisher** óta három újabb produkcióval jelentkeztek, melyek szintén hasonlóan magas színvonalat ütnek meg. A program elkészítése *Spook* és *Acid*, míg a grafika és zene (!) egyetlen kivételesen tehetséges személy *Flame* nevéhez fűződik (lásd **CoV 29/30**. címlapján). A teljes demó az első másodperctől az utolsóig bezárólag rendkívül látványos, köszönhető ez az izléses grafikai betéteknek és a változatos programozói fogásoknak egyaránt. **ALCATRAZ**-hoz hasonlóan ők is megvalósították a **STAR WARS**-ból kölcsönvett hipertérugrás látványos jelenetét, valamint bemutatják gyors körrajzolójukat, ami eddig sosem látott mennyiségű objektum megjelenítésére képes.

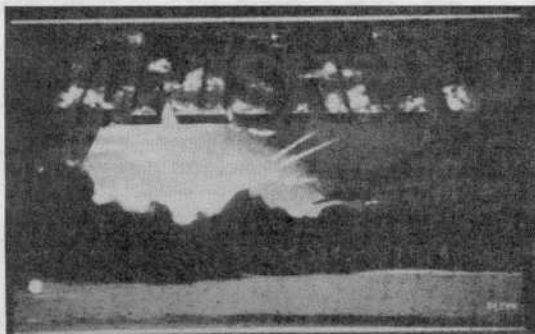
Nagyon érdekes az a megoldás, mikor a közeledő csillagok csőalakkban szerveződnek és az a komplex vektortest, ahol a glenzkereten belül egy rubber kocka kapott helyet. A program vége felé egy új tállálmánnyal rukkolnak elő, amely a *Slayer* féle stencilezett poligonok továbbfejlesztéseként fogható fel. A különbség csupán annyi, hogy a testek oldalán látható minták együtt fordulnak magával az objektummal. Az utolsó részt más demókból kiemelt logo-k gyűjteményéből állították össze.

UNKNOWN TERRITORY/AXIS

Tavaly december végén Hollandiában a **MIRAGE PRIME'91** party-n győzött *Crackerjack* és *Fresh 6* hónapi munkát igénybe vevő közös produkciója. A program fő célkitűzése, hogy megváltoztassa a világ demókról alkotott szemléletét, s száműzze a vektorokat. Egy y tengely körül forgó scroll-lal, néhány kellemes animációval, egy zoom-oló szinuszscroll-lal, és gyors fraktálrutinokkal bizonyítják be, hogy poligon testek nélkül is lehet látványt produkálni. Nagyon tetszetősek *Fresh* graffiti stílusú rajzai, főleg egy-egy 32 színű zoom után, valamint a **VISION**-nak dedikált részben igencsak megzisztják a blittert 18 darab 16 pixel magas szinusz-scroll bemutatásával. Hangulatos zene és izléses design.

SEEING IS BELIEVING/ANARCHY

1991 Karácsonyan óriási party volt Dániában. Több, mint ezren vettek részt a nagyszabású összejövetelen, és a demóversenyen is több ezer dolláros nyereményeket osztottak ki. Régi ismerősünk az **ANARCHY** már csaknem 3 éves múltja tekintetét vissza, és azóta sikerült megtartani magas szintű szerveztségét és aktivitását. Ugyan a **SIB** helyezést nem ért el a versenyen, de ennek ellenére szép darabja lehet gyűjteményünknek. A programot, a már-már fanatikusnak mondható *Dan* készítette, *Nuke* zenéi és *Facet* grafikai támogatásával. A demó különlegessége, hogy a forráskódot egy 386-os PC segítségével fordították az Amiga memóriájába. Találkozhatunk egy glenzvektorból készült űrhajóval, egy viszonylag gyors körrutinnal, pontokból összeállított vektorbokkal és egy szépen kivitelezett light-sourced vektorral. Az effekték többsége egy kockákból kialakított **ANARCHY** logo jobb illetve bal oldalán kerül bemutatásra. Az legszebb jelenet, amikor pár színes vektorhasáb bizonyos fáziskülönbséggel elfordul egymás tetején.

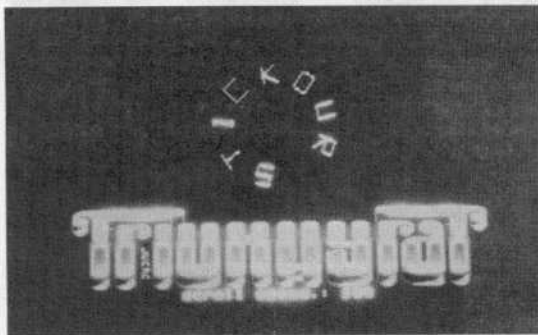


C64-ES DEMÓK

C64-es összeállításunk sajnos igen nyúlfarknyira sikeredett. Köszönhető ez annak, hogy a gép hőskora már lassan leáldozóban van, s a mostanában megjelent demók sem az igaziak már. Persze ez nem jelenti azt, hogy egyáltalában nem történik semmi. Kis házánkban pl. egyre több törekvő csapat hallat magáról (talán egy kissé túl későn). Mindenképpen említést kell tennünk a legjobbakról, így hát egy rövid — fóként hazai — gyűjteménnyel lepünk meg benneteket:

VECTOR MAGIC 2/TRIUMWYRAT

Nyár közepén jelent meg a legendás VM második része, a csoport töretlen fejlődésének újabb bizonyítéka. Az alkotók: Pubi és HRH ezúttal 4 különálló részben mutatják be, hogy mire is képes az a sovány 1 megahertz. Mindjárt az elején 12 darab kocskát láthatunk forogni. Az effektus könnyen megvalósítható a C64 karakteres képernyőjének köszönhetően, ennek ellenére igen ötletesnek találjuk. Elég bizonyos karaktereket 12-szer kimásolni a screenre, majd átdefiniálva a készletet ehhez a jelenséghez jutunk. Az más kérdés, hogy TRIUMWYRAT-ék mindezt poligongrafikával képesek megvalósítani. A következő részben a már ismert zene-ütemére-változó testekkel találkozunk, majd egy bonyolult vektorscroll-lal, melynek bizonyos paramétereit magunk is állíthatjuk.



Minden változtatást a joystick segítségével hajthatunk végre. Az utolsó rész a már ismerős animált objektumokat mutatja be. A tárgyak bonyolultak, mozgásuk elég gyors. Egyszerűen profi munka!

MIRROR/PRIDE

A tavaly augusztus elején Szegeden tartott TKK party egyik helyezettje ez a munka. Az első rész érdekes interaktív megoldással indul. A készítő a közönségre biztatta a grafikák kiválasztását, így az 1-es és 2-es billentyűkkel eldönthetjük, hogy melyik logo-t kívánjuk használni.

A demó a továbbiakban főleg az Amigáról áthozott vektorbob grafikán alapszik. Jelezzük, hogy ennek nem sok értelme van, mert BOB annyit jelent, hogy „Blitter Object”. Tudjuk, hogy C64-en nincsen blitter, ezért a programozók 8 darab sprite használatával helyettesítik. A harmadik részben pl. öt ilyen objektumot láthatunk egyidőben, majd a következő részben 32 test közül válogathatunk, s végül az

utolsóban a bobokkal együtt egy tükröződő real-time logo DYCP-pel találkozunk. Emítésre méltó a programot végigkísérő grafikai munka, egyetlen fájlal, hogy a zenék nem saját készítésűek.



LAME OVER/FACES

A tavaly ősszel megrendezett *Compfair* kiállítás első helyezettjéről van szó. Be kell vallani, hogy egy ilyen produkció létrehozásához, bizony magas technikai felkészültségre van szükség. A *FACES*-en látszik, hogy egyáltalán nem szűkölködnek tehetséges programozókban, zenészekben és grafikusokban. A kétoldalas demó elkészítésében a csoport szinte összes tagja részt vett. A grafika oroszánrészre *Clairvoyant*, a zenék *Louie* és *Valentine*, valamint a programozás *Syllinor* és *Dr.Hector* nevéhez fűződik. A 13+1 képernyő közül egy-egy nem ritkán világrekordot is tartogat számunkra. Ők voltak az elsők, akiknek sikerült hat darab FLI képet egy memóriában eltárolni (hozzátesszük: egy kis csallással, mert a képek nem használják ki a teljes képernyőt), valamint a *CREST*-et megszegyenítve létrehozni az első tech-tech-ező egy pixeles FLI FLD-t (huh!). Nagyon kellemes az a képernyő, ahol három logo egymás mellett különböző irányú mozgást végez, s ehhez társul egy szép grafikus kép.



Néhány gyengén sikeredett rész, mint a szinuszscroll, vagy a rastersplit kivételével minden rész színvonalas, komoly munka. Dacára a sok kéz együttes serénykedésének, vagy tán épp ennek köszönhetően úgy érezzük, mintha a demó nem állna össze egy megtervezett egészé. Persze ez jelentősen nem csorbítja az alkotók érdemeit, pusztán apró stilisztikai hiba.

JUSTINCASE/GRAFFITY

Összehasonlítva az előző indulóval, megoszlanak a vélemények. Egyértelmű, hogy az első helyezett technikailag, ha nem is sokkal, de a „Justincase” felett áll, viszont design területén a **GRAFFITY** magasan veri a **FACES**-t. Igen, ennek a demónak stílusa van. Az első részben láthatunk egy árnyékolt spritescroll-t, ami magasan iveli át az alatta elhelyezett logo-t illetve sideborder-es szöveget, majd egy eddig egyedülálló rutinnal találkozunk, az „Ice Cream Castle”-ből ismerős 40 karakteres FLI kép felett elhelyezett logo-ról van szó, azzal a különbséggel, hogy itt a felirat hullámzó mozgás közben saját tengelye körüli forgást is végez. Emellett a 12 darab 2*2-es sideborder-scroll-lal ók tartják ezen a téren a világrekordot. Kellemes megoldás az FLI logo animáció, nem beszélve a program zenei aláfestéséről, amit *Brian* munkásságának köszönhetünk. A program az előbb említettrel együtt szép darabja lehet gyűjteményünknek!

**WONDERLAND VIII/CENSOR DESIGN**

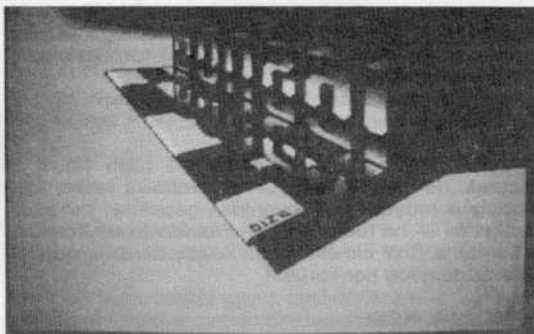
Ez a svéd csoport, mely a **TRIAD** volt tagjaiból jött létre, igazi tehetségekből épül fel. Külön érdekesség, hogy két tagjuk, *Bob* (coder), és *Sensei* (grafikus) Svédországban élő magyar szülők gyermekei, így valamennyire mi is büszkék lehetünk híres **Wonderland** sorozatuk 8. tagjára, melyet tavaly május elején bocsájtottak közre. A program olyan sokkoló hatású rutinokat tartogat, mint az első igazi C64-es snurkel scroll. Ez annyit jelent, hogy a kigyózó szöveg minden egyes karaktere elfordul saját középpontja körül. Ezenkívül találkozhatunk egy nem kevésbé sokkoló hatású svéd nővel.



A program tartalmaz éhány igen magas színvonalú grafikai betétet, valamint egy jól sikerült **MC Hammer** feldolgozást (**Pray**) is. Természetesen egy **CENSOR** demóból sem maradhat el a svéd csoportok (**FAIRLIGHT**, **TRIAD**, **CENSOR**) által oly annyira közkedvelt sarló/kalapács. Nem tudjuk ki hogy van vele, de mi annyira nem ragaszkodnánk ehhez!

COCKCRUSHER & LETHAL DISPLAY IV/BONZAI

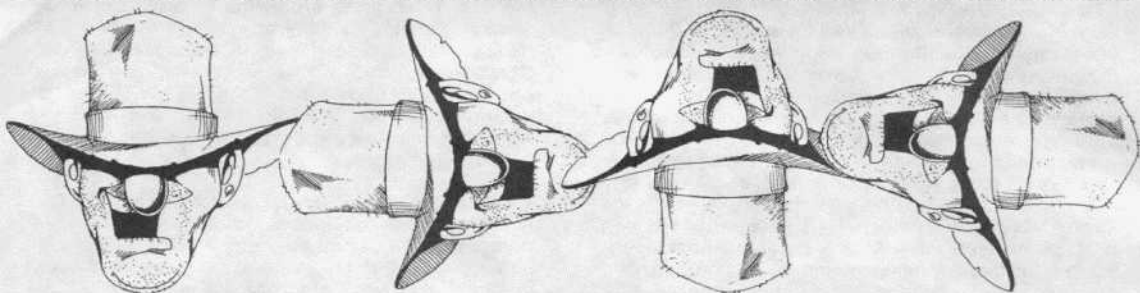
A **BONZAI** sikereit többek között annak a demódömpingnek köszönheti, amit eddigi pályafutása során produkált. Megademók, digizenék, újságok és egyebek követik egymást nap mint nap. Ha választanunk kellene, hogy a két program közül melyik a jobb, nagy gondban lennénk. Mindkét demó hasonló szerkezetre épül, programozástechnikailag és látvány terén nagyon közel állnak, így nem érdemes külön ismertetni a kettőt. *Ricky* tökéletes szintre fejlesztette a teljes képernyős real time zoomer-t, emellett bemutat egy 320x200-as 4 színű **BONZAI** logo-t, melynek mindig csak egy töredékét láthatjuk egy kis mozgó ablak segítségével. A régebben Amigán annyira divatos vektorscroll (pl. **CLASSIC Intro**) megvalósítása is az ő nevükhöz fűződik. Sajnos a vektoros részek nem dobtak fel bennünket, amióta az egyik **VOICE** demóban egy teljes képernyős igen gyors poligon kockát láttunk.

**PARALYZED BYTES/FACES**

Végezetül újra az arcokkal találkozunk. Kellemes meglepetés, hogy a tavalyi **CCCCP**-n a második helyre csusszant ez a demó, szerintünk teljesen megérdemelten, hisz sok szép és technikás részt tartalmaz. A programot szintén a már említett ismerősök készítették. Ami teljesen kiakadásszámba megy, az a borderre is kilibbenő vektorplotter, egy **FACES** felirat formájában. Mellesleg egy grafikus képernyő és egy sideborder scroll társaságában. Persze mindezek mellett nem szabad megfeledkeznünk arról a kör alakú spritescrollról, ami az összes keretnek fittyet hányva közlekedik egy logo felszínén, vagy arról az x tengely körül elforduló **FACES** feliratról sem, amely 2 igen látványos nyújtogatott scroll társaságában tűnik fel.

Nos ennyit a demók és egyebek világából. Természetesen ha lesz igény rá, a jövőben is közölni fogjuk egy adott időszak legjobb munkáit.

PROGRAMOZÁSTECHNIKA



KALANDJÁTÉKOK ÍRÁSA (C64)

Mindenkivel előfordult már, hogy egy kalandjátékon nyüglődött, és nagynehezen megtalálta a megoldást. Azután eszébe ötlött, hogy „ilyen szemétségeket én is ki tudok találni” (Aki kitalálja, honnan az idézet, CoV Évkönyv '92 előfizetési csekket nyer!) Ezen kapva-kaptak a nyugati software-fejlesztők, s készítettek néhány kalandjátékszerkesztőt. Akik nem tudnak hozzájutni az ilyen programokhoz, jobban ki akarják használni a gépük lehetőségeit, esetleg speciális dolgokat is be akarnak építeni a programjukba, haszonnal forgathatják (le, fel, jobbra, balra) az alábbi ötleteket. A téma megírásakor feltételeztük a haladó BASIC és kezdő gépi-kódú tudást. Akik pedig nem értenek a gépi-kódhoz, azok is haszonnal forgathatják/törölhetik az itt közölt programokat.

FIGYELEM!

A között programok nem estek alá több hónapos tesztnek, de megírásnál ki lettek próbálva (akkor még mindegyik működött). A nyomda-, gépelési-, programhibákat és — ha tudja valaki —, az esetleges korrekciót kéretik a CoV címére megküldeni, bár úgy gondoljuk erre nem fog sor kerülni!

KEZDJÜNK NEKI

Mielőtt bármibe is belefognánk, gondosan meg kell terveznünk mindent. Pontos elképzelés kell az egész játékról (helyszínek, szereplők stb.).

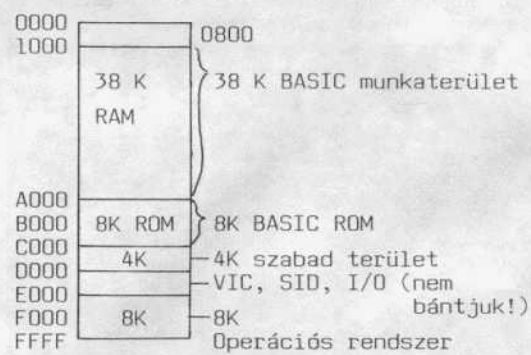
1. Egy szöveges játék legfontosabb része a szótár. Minél hatékonyabb egy program, annál több szót ért meg. (Ez a mondat fordítva talán értelmesebb.) Ügyelnünk kell továbbá a gyors szótározásra. Gondoljunk bele, mi lenne, ha a játékos beírná, hogy h*lye program, s a játék 5 perc múlva kinyögné, hogy: „Mit nyikorogsz itten”...

2. A főprogram. Egy szöveges játéknál ez lehet basic is (ld. Időregész), elég gyors, ha a lassabb részeket gépi kódú rutinokkal helyettesítjük.

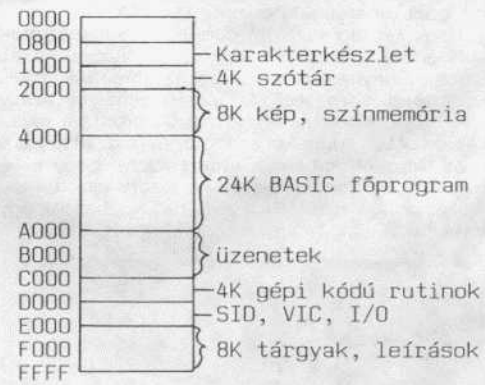
3. Szubrutinók. A fejezet elsődleges célja a szubrutinok megírásában való segítség, azok felhasználásának lehetőségei.

Hogyan lehetne ezeket a leghatékonyabban megoldani?

A C64-es memóriafelosztása alapállapotban:



Egy lehetséges tárfelosztás a kalandjátékhoz:



A 4K gépi kódú rutinok (C000-D000) lehetnek jelzők, counterek, vagy egyéb adatok.

Első látásra egy kicsit furcsán fest a kép a be nem avatottaknak. Hogy írunk a ROM-okra? A válasz: a ROM-ok „alatt” RAM memória van, csak meg kell értenünk a géppel, hogy most honnan vegye az adatokat. Ezt a C64-en an 1-es tárcímen adhatjuk meg.

A processzor az 1-es cím alsó 3 bitjét használja erre a célra. A „Gépi kódu programozás haladóknak” című *English* könyvben benne van az a táblázat, amit erre jól használhatunk. Ez nem szükséges, ha valakinek olyan monitor programja van, ahol be lehet állítani, hogy a ROM-mal, vagy a RAM-mal dolgozzon. Nézzük sorban az egyes részeket!

KARAKTERKÉSZLET

Ez teljesen önálló dolog. Szerkesztjük meg a kívánt (magyar) karakterkészletet egy karakterszerkesztővel, majd egy monitorral másoljuk át a \$0800-tól kezdődő területre, végül mentsük ki. Ezzel is megvolnánk. Bár minden ilyen egyszerű lenne!

KÉPEK, GRAFIKA

Ezzel most inkább nem foglalkozunk, a memória tervezésénél kihagytuk neki a helyet. Később, ha lesz igény rá, majd írunk erről is.

SZÖVEGEK

Egy találos kérdés: mi kell egy szöveges játékhoz elsősorban? Szöveg, mi? Tehát: INPUT-RUTIN. Nézzük át a fejezet végén mellékelt listát!

A megjelölt adatokat tetszés szerint módosíthatjuk. A maximálisan beolvasható karakterekhez soha ne írjunk 38 karakternél többet, mert a kiírási kép összetörik! A beolvasási sebességet mindenki tetszés szerint módosíthatja.

A program egy teljesen új INPUT-RUTIN. A kurzort a 'SHIFT+R' által kirakott karakterrel szimuláljuk, de ez is átirható. A kurzorral való mozgás nem lehetséges. Az előző karaktert a 'DEL' billentyűvel törölhetjük. Egymás mellé nem írhatunk két 'SPACE'-t, ezzel egyszerűbbé tettük a szavak szétválasztását.

Hogyan kommunikálhat a játékos a programmal? Mindenekelőtt egy-, két- és háromszavas parancsokkal. Melyiket mire használhatjuk?

1 szavas: IGE

2 szavas: IGE FŐNÉV

3 szavas: IGE FŐNÉV FŐNÉV

Az **egyszavas** parancsok a legtöbbször használatosak. Ezek lehetnek helyváltoztató parancsok, vagy szolgáltató utasítás. (Pl. **ÉSZAK** illetve **EREDMÉNY**)

A **kétszavasak:** valami módon a környezetet megváltoztató utasítások (**FELVESZ COLA**) vagy kommunikációt szolgálók. (**BESZÉL EMBER**)

Háromszavasak: ezek a legfejlettebb parancsok. Valamilyen „összetettebb” műveletre használhatók, ahova több adat kell. Például át akarunk adni valamit valakinek (**AD SÖR COVBOY**), vagy ki akarjuk nyitni az ajtót, de az nem nyílik, akkor egy kis segítséget kell hívunk (**NYIT AJTÓ KULCS**), illetve ez utóbbi hiányában egy kissé drasztikusabb módon (**NYIT AJTÓ FESZÍTŐVÁS**).

Először tehát nem ártana ezeket a szavakat a gépbe vinnünk. A fejezet végén mellékelt programlista (**COMMAND MAKER V2.0**) alkalmas erre a szerkesztésre, bár felveszi a versenyt még egy csigával is. Ez persze csak példa, ki lehet bővíteni. A memóriában

való tárolási formától viszont ne térjünk el!! Egy **AUSTRO-COMPILER**-rel való fordítás után már mindjárt kellemesebb. Ha viszont a lefordított változatot használjuk, célszerű a használt memóriát (ld. program) jó magasra (pl. \$6000) állítani, nehogy saját magára ráírjon a program. Azután fordítás előtt nem ártana beépíteni valami SAVE/LOAD funkciót is befele, különben csak a tárban lévő adatokat menthetjük ki. (Igaz, azokat vissza lehet olvasatni, úgyhogy mi meg vagyunk beépített SAVE nélkül is.). Nézzük a program használatát:

Ezeknél a szerkesztőknél (lesz még néhány) a használható billentyűk ki vannak írva, igaz olyan angol/magyar keverésben. Szóval most chruncoljuk a lényegét, de később ettől már megmenekültük:

'**CRSR LE/FEL**' — Ezzel mozoghatunk a szavak között. Mindig az első szó az aktuális.

'**E**' — Megadhatjuk a parancs szövegét. A beállítottnál hosszabb szöveget nem fogad el.

'**C**' — Itt a parancs azonosítóját kell megadnunk. Egy byte-on tároljuk, ezért a megengedett értéktartomány 1-255-ig terjed. Írhatunk 0-t is, de később megbánjuk.

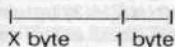
'**N**' — A parancsok (tárgyak, jelzők) maximális hosszát adhatjuk itt meg.

'**O**' — Megadhatjuk, hány szót írjon be a program a megszerkesztettek közül a memóriába.

'**R**' — A szerkesztett szavak beírása a memóriába.

'**L**' — Az előbbi parancsok rögzített szó-lista (nem az elsőhegedűs) visszaolvasása a program által kezelt tömbbe.

Nézzük csak a szavak szerkezetét a memóriában pl. maximum 5 karakter hosszú szavak esetében:



X byte: A szó (ASCII kódokban)

1 byte: az azonosító

A szavak azonosítója egy 1 byte-os szám, ezzel hivatkozhatunk majd a szóra. Értelemszerűen több szó is kaphat egyforma azonosítót, feltéve, hogy rokonértelműek. Például: A délre menni szándékozó játékos többféleképpen kifejezheti szándékát: **D,DÉL,DÉLRE**. Nyilvánvaló, hogy ezeket felesleges külön kezelni, hiszen ugyanazt a dolgot kell elvégezni mindhárom esetben. Ezért kevés munkával sokat javíthatunk szövegértelmezőnk sokoldalúságán.

Célszerű továbbá a hasonló parancsokat egy csoportba rendezni (pl. a mozgást végző parancsok azonosítói 1-től 12-ig terjednek stb.), így a főprogramban nem kell minden azonosítót megvizsgálnunk, elég azt megnevezni, hogy 13-nál kisebb-e, és ha igen, el kell ugrani a mozgást végző rutinra, s az majd betájolja magát. Mindenki ért mindent?

Még egy kikötés: egyik szóban sem szerepelhet az '=' (egyenlő) karakter, mert a rutinok ezt használják a szótár vége jelnek. Úgy gondoljuk, ezt ki lehet bírni.

Próbáljunk kifejleszteni egy elvet a begépelte mondatok elemzésére! Hányféleképpen kaphatunk egy 1 szavas parancsot? A példákban 5 karakteres szavakkal dolgozunk.

D — rövidebb, mint 5 karakter

KELET — pont 5 karakter

NYUGAT — hosszabb, mint 5 karakter

Ha rövidebb, mint 5 karakter, akkor ki kell egészíteni szőkőzőkkel. Ha pont 5, akkor a legkönnyebb a dolgunk (nem kell semmit csinálni). Ha hosszabb 5 karakternél, akkor egyszerűen le kell választani az első ötöt, s a továbbiakban azzal dolgozunk.

A következő — úgy szintén a fejezet végén található — BASIC lista egy példa, hogyan lehet bekérni egy input-sort, majd azt egy másik rutin A\$ változóba teszi. A BASIC program fő része szétválasztja a bekért szöveget, majd meghívja a dekódoló szubrutint (ld. később), ami megpróbálja kikeresni a szótárból a szavakhoz tartozó azonosítót, s ha sikerült, berakja A-ba. Ha hibás a szó (nincs a szótárban), A-ba 0 kerül. Ezért nem írjunk azonosítónak 0-t, mert nem tudjuk megkülönböztetni a nem létező szót a megtalálttól! E példa kipróbálásához eddigi ismereteink nem elegendők, szükséges hozzá néhány, a későbbiekben nagyító alá kerülő szubrutint (pl. dekódoló). Ez még mindig nem elég, szükség van a **COMMAND MAKER**-rel megszerkesztett szótárra, amit elkészülte (és memóriába való bemásolása) után a \$1000-\$1FFF-en lévő területen kell elhelyezni. Ezután már indulhat a móka.

A program (a BASIC) úgy van megírva, hogy futtatás után rögtön kiírja a szétválasztott szavakat, s a megtalált azonosítókat. Ha saját programban szeretnénk használni, ezeket a részeket töröljük! Ajánlatos a rutint szubrutinként beépíteni. Hívás után CM(1), CM(2) és CM(3) változóban vannak az azonosítók. Az N változó tartalmazza, hogy hány szó lett begépelve (max. 3-at vesz figyelembe). Ha mondjuk N=2, a CM(3) tartalmát nem szabad figyelembe venni, mert az az előző inputot tartalmazza!

Az imént felmerülhetett egy kérdés. Hogyan lehet gépi kódból BASIC változóba adatot tenni?

A ROM-nak van egy kis rutinja, amivel meg lehet keresni egy megadott (már definiált, azaz előtte legalább egyszer hivatkoztunk kell rá!) változót. Előtte be kell írni \$45/\$46 címre, melyik változót akarjuk kerestetni. Pl. ha A-t akarjuk kerestetni:

- > LDA #\$41 ; a ascii kódja
- > STA \$45 ; beírása \$45-re
- > LDA #\$00 ; második karakter nincs, 00-t írunk
- > STA \$46 ; rögzítés \$46-on
- > JSR \$B0E7 ; változó keresése

Na, itt állunk meg egy szóra! A V2 (és a többi CBM) BASIC ugyebár 2 karakterből álló változókat kezel (ebbe nem számít bele a \$, vagy a % jel). Ha normál változót (pl. A, DE, AR stb.) akarunk kerestetni, elég \$45/\$46-ra beírni a két betű ascii kódját (ha nincs második, akkor oda 00-t). Ha egész típusú változót (a %-ost) akarjuk kerestetni, akkor még a legfelső bitet 1-re kell állítani, vagyis az mind a két ascii kódhoz hozzá kell adni \$80-at. Így pl. A% kódja \$C1 és \$80. A stringekkel hasonló a helyzet. Itt csak a második byte-hoz kell \$80-at adni. Pl. A\$ kódja \$41, \$80. A többikkel most nem foglalkozunk, akit érdekel, olvassa el a „Gépi kódu programozás haladóknak” c. könyvben!

Folytassuk tehát egy kis kitérő után a tanulást! A változó kereséséből visszatérve \$47/\$48-on kapjuk a változó címét. A \$47/\$48-at át kell másolni \$49/\$4A-ra, mert a változóbeállító rutin itt keresi.

Most már csak azt kell tudnunk, hogyan tárolja a BASIC a numerikus változókat. Erre kitalálták az ún. lebegőpontos számbázisot. Így viszonylag nagy pontossággal 5 byte-on tárolhatunk tizedesjegyeket is tartalmazó számokat. Ha valakit bővebben érdekel, az előbb említett könyvben erről is talál információt. Nekünk nem szükséges belebonyolódni ebbe, elég azt tudni, hogy ha egy numerikus változó értékét akarunk adni, azt át kell konvertálnunk lebegőpontosá. Szerencsére a ROM-nek erre is vannak rutinjai, ami nekünk kell írni. Egy 1 byte-os előjel nélküli számot úgy alakíthatunk megfelelő formára, hogy be tesszük Y-ba, s meghívjuk az átalakító rutint:

- > LDY #érték
- > JSR \$B3A2

Az átalakított szám a FAC-ban van (ez egy „lebegőpontos regiszter”, ami \$61-től található a tárban). Ezt az 5 byte-ot már nyugodtan át lehet vinni a változóba. No nem ilyen egyszerű az egész, hagyjuk inkább ezt is a ROM-ra!

- > LDA \$47 ; \$47-en levő változó cím
- > STA \$49 ; másolása \$49-re
- > LDA \$48 ; \$48-on levő felső byte
- > STA \$4A ; másolása \$4A-ra
- > JSR \$BBD0 ; a FAC beírása a változóba

Ez is megvan, még sincs este!

A stringek értékadása kicsit egyszerűbb. Először ugyanúgy meg kell kerestetni a változót, mint az előbbiekben, de a fent említett módon jelezni kell, hogy stringgel van dolgunk. Itt csak 3 adatot kell megadnunk: először a string hosszát, majd a helyét a memóriában alsó/felső byte alakban. Például egy 15 karakter hosszú szöveget, mely a \$C127-től helyezkedik el a memóriában, a következőképpen tehetünk A\$-ba:

- > LDA #\$41 ; 'A' ascii kódja
- > STA \$45 ; \$45-re
- > LDA #\$80 ; második betű nincs, csak
- > STA \$46 ; a string jelzőt írjuk be
- > JSR \$B0E7 ; változó keresése
- > LDY #00
- > LDA #\$0F ; a string hossza 15
- > STA (\$47),Y ; beírni
- > INY
- > LDA #\$27 ; a string címe alsó byte
- > STA (\$47),Y ; beírni
- > INY
- > LDA #\$C1 ; felső byte
- > STA (\$47),Y ; beírni
- > RTS ; visszatérés

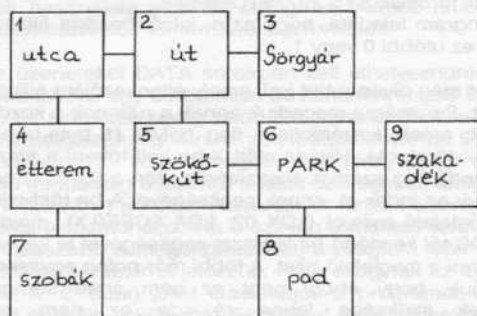
Most már megnézhetjük a hátrébb található dekódoló rutint is. A listája be van kommentezve, úgy gondoljuk, ezen felül elég az előbb írt magyarázat a megértéséhez. Figyeljünk, hogy a megjelölt értékek értelemszerűek legyenek!

Ezzel a szótárázás témáját ki is merítettük... egyelőre.

	É	D	K	NY	ÉK	ÉNY	DK	DNY	FEL	LE	Feltételes
1	0	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	5	3	1	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
4	1	0	5	0	0	0	0	0	7	0	0
5	2	0	6	4	0	0	0	0	0	0	0
6	3	8	9	5	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0
8	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

A HELYSZÍNEK

Most azt fogjuk megbeszélni, hogy hogyan is valósítuk meg a helyszíneket, s ezek egymással való kapcsolatát. Gondoljuk, mindenki el tud képzelni egy néhány helyszínből álló játékeret. Legyen ez mondjuk a *Kőbányai Sörgyár*. Vagy inkább egy csendes Japán város. Vegyük például a következő térképet!



Nézzük, hogyan tarthatnánk számon, az egyes irányokba haladva melyik helyszínről hová jutunk. A **GAC**-ban használt módszer egy kicsit „nyomorék”. Ez meg egy kicsit tágigényes, de így egyszerűbb. Készítettünk egy táblázatot (lásd fent).

Minden helyszínhez tartozik egy sor. Összesen 11 irány van: 8 égtáj, fel, le és még egy (ld. később). Ha az adott irányba való elmozdulás lehetetlen, a megfelelő rovatba 0-t írunk! Ha a megadott irányba való mozgás következtében a másvilágra teleportálódunk, különböző „álhelyszíneket” írunk be. Ez azt jelenti, hogy egy megadott helyszínszámot (a legnagyobb sorszámúnál nagyobbat) kinevezünk mondjuk „tűzhálnak”. Tehát, ha összesen 35 helyszínnel dolgozunk, abba a rovatba, ahol tűz által meghal a játékos, beírunk mondjuk 36-ot (de akkor minden ilyen esetben 36-ot írunk!), ha leesett egy szakadékba, akkor meg pl. 37-et.

Ha az adott irányba lehet ugyan mozogni, de ugyanarra a helyszínre jutunk, ahol eddig voltunk, a helyszín számát kell beírni a táblázatba (jól használható pl. útvesztőknél).

A helyszínek sorszámozása 1-gyel kezdődik. A 0-s helyszínek kiütetett feladata van: ha egy tárgy nálunk van, azt úgy tárolja a program, mintha a 0-s helyszínen lenne. A **GAC**-ban említett „kukát” megoldhatjuk egy szinten kinevezett — pl. a halálóknál nagyobb számú — helyszínnel, de akár több álhelyszínt is használhatunk, ha csoportosítani kell a tárgyakat.

Ennél a táblázatnál egy kicsit sok a nulla. Ha valamelyik oszlopban mindig zéró szerepel (tehát abba az irányba sehonnan sem lehet menni), akkor azt az oszlopot ki is vehetjük a táblázatból. Ilyen esetben a programban elég ellenőrizni, hogy a t. játékos a „kivett” irányba szándékozik-e battyogni, s ha igen, akkor minden egyéb vizsgálódás nélkül kiírhatjuk a „Nem mehetsz abba az irányba!” nevű sablonszöveget.

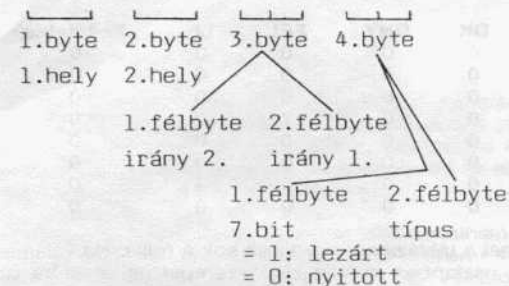
Nézzük most azt, ami minden bizonyos sokakban felkeltette az érdeklődést. Igen, arról a bizonyos titokzatos 11. irányról van szó. Ehhez a táblázatban azt írjuk, hogy feltételes. Mi a fene ez? Mi van, ha a helyszínen egy ház bejárata van. A játékos azt is írhatja, hogy **MENJ BE**, vagy **LÉPJ BE**. Ilyenkor megmondhatjuk neki, hogy „**ADD MEG ÉGTÁJJAL AZ IRÁNYT!**” a la *Rátkai*. Am ha nagyobb intelligenciát akarunk kölcsönözni a programunknak, akkor az ilyen parancsokat (**UGORJ**, **MENJ KI**, **LÉPJ BE**) másként kezeljük. Pl. ha a helyszínen egy gödör van, akkor eddigi ismereteink alapján a **LE** parancssal juthatunk bele. Értelemszerűen az **UGORJ**, vagy a **MENJ LE** parancsok ugyanezt a hatást kellene érzékeltetnie. Erre szolgál a feltételezett irány. A nevét onnan kapta, hogy — maradv a előző példánál — a helyszínen egy gödör van, s ha a játékos azt írja be, hogy **UGORJ**, akkor **FELTÉTELEZHETŐLEG** a gödörbe akar lejutni.

Ezt a táblázatot nevezük mondjuk bejárás táblázatnak. A **WALK TABLE MAKER**-rel (ugyancsak a gyorsabb, lefordított változatot ajánlatos használni) aránylag kényelmesen szerkeszthetjük ezt a táblázatot. A **BASIC** programot lefordítás előtt célszerű a saját igényeknek megfelelően átalakítani. A megszerkesztett táblázatot másoljuk át a \$C500-tól kezdődő területre, majd a gépi kódú rutinoknál írjuk át a megfelelő címeiket \$C500-ra! Nagyon egyszerűen elérhetjük a tábla adott bejegyzését az alábbi képlet alapján:

$A = \text{PEEK}(\text{kezdőcim} + ((\text{helyiség} - 1) * 11) + \text{irány} - 1)$
 A helyiség ugyebár 1-255-ig terjed, az irány pedig 1-11-ig (az észak az 1-es, dél a 2-es stb.).

AKADÁLYOK: AJTÓK, ELLENSÉGEK

Tudvalévő, hogy a játékos sohasem mozoghat nyugodtan a helyszínen, mindig akadályozzák különböző tényezők. Többfelét is szokás használni. Lehetnek az utat elzáró „békés” tárgyak pl. **AJTÓK**, **RÁCSOK**, **KAPUK**. Kevésbé békés akadály pl. valamilyen szörny, egy **LÉNY**. Mi a 4 kiemelt tipust fogjuk használni, de ez tetszés szerint bővíthető, akár 16 féleire is. Itt is tárolnunk kell néhány adatot. Az **AKL EDITOR**-ral ugyancsak megszerkeszthetjük az idevágó táblázatot. (No, itt derül ki igazán, milyen gyors is a **BASIC**. Fordító nélkül ebbe bele se kezdjétek!) Nézzük most, hogyan tárolunk egy bejegyzést.



Kényelmes, takarékos programozás: Jelzők és counterek

Kívül ne fordult volna elő, hogy valamire egy kétállapotú jelzőt kellett volna használni, de csak a BASIC-re számíthatott. Nemrég megbeszéltük, hogy a BASIC minden numerikus változót 5 byte-on tárol. Tehát eddig 40 bitet használtunk el, holott 1 is elég lett volna. Ha mondjuk 100 jelzőt használnánk, akkor ez 5X100=500 byte, míg a most bemutatásra kerülő segédlettel 1*100=100 bitre, azaz 13 byte-ra is lecsökkenthetjük. A következő rutinok 256 jelzőt kezelnek, amelyet 32 byte-on tárolnak.

Az első rutin a jelzők leolvasását segíti. Hívási formája: SYS 49749,n
A rutin A-ba teszi az n. számláló értékét (0 vagy 1).

A másik rutin ennek az ellentéte. Hívási formája: SYS 49775,n,állás
A program feladata, hogy az n. jelzőt beállítja állásra, ahol ez utóbbi 0 vagy 1.

Lehet még olyan rutint írni, amely ellenkezőjére állítja a jelzőt. Segítségül megadjuk annak a rutinnak a kezdő-címét, amely kiszámolja a flag helyét (1 byte-ban 8 flag-et tárolunk). Hívása előtt X-be kell tölteni a kiszámolandó flag számát. Visszatérés után a 02-es címen kapjuk az index-et, ennek segítségével A-ba tölthetjük a megfelelő byte-ot (LDX 02: LDA \$CEE0,X), majd a \$C29C-től kezdődő bit-táblázat segítségével le kell választani a megfelelő bitet. A többi már pofon egyszerű. (Tudjuk, hogy ebből pont az nem értett semmit, akinek szüksége lenne rá, de ez nem egy nélkülözhetetlen rutin, másrészt az előbbi 2 felhasználásával BASIC-ben nagyon egyszerűen meg lehet írni.) Ja, az ígért kezdőcím: \$C238.

Még egy kis megjegyzés. Ez így ahogy van — bár nehéz elhinni —, mégsem rövidebb, mint a normális ábrázolás. Gondoljunk bele: minden leolvasás előtt SYS utasítás; +1 byte, a balcím; +1 byte, ha egy egykarakteres változóba tesszük, vessző karakter; +1 byte és így tovább. Tehát inkább a régi módszert célszerű használni. Illetve van egy módszer, ami mégis jól lehet: be kellene építeni a két rutint egy egybyte-os parancsnak (pl. / és „balranyil”) illetve a leolvasót egy függvénynek. Így talán érdemes lenne használni. Nekünk nincs kedvünk ezzel szórakozni. Talán valaki más...

A most következő számlálós elv is egy kicsit sántít (ugyanazon okból), de ezt a részt csak programozástechnikai szempontból csempesztük bele ebbe a fejezetbe. Talán más nyelvekben használható...

Szóval a számlálós egy kicsit egyszerűbbek. 0-256-ig kaphatnak értéket. 1 byte-on tárolódnak. Az első rutin (SYS 49598,sz) A-ba teszi az sz. számláló értékét.

A második prg. (SYS 49607,sz,é) az sz. számlálót é. értékre állítja. Az utolsó pedig (SYS 49624) törli az összes számlálót. Ez az inicializálásnál hasznos lehet.

Ide is lehetne még írni néhány dolgot (pl. számláló növelése/csökkentése x-szel), de semmi értelme tovább szórakoznunk vele.

1, 2. hely: Egy ajtó ugyebár két helyszínt köt össze. Ha az egyiket kinyitjuk, akkor nem túl jó, ha a másik oldalról érkező zárva találjuk. Ezért mind a két helyszín számát nyilvántartjuk, s így még rövidebb is, mint ha kétszer tárolnánk. Lényeknél más a helyzet. Ők (?) egyetlen helyszínen vannak, s míg meg nem küzdöttünk velük, nem foglalkozhatunk a helyszín többi részletével. Tehát a lényeknél a 2. helyszín nincs figyelembe véve.

1, 2. irány: Egy ajtó a helyszínen egyetlen irányban zárja le a mozgást. Mivel 11 irány van, elég a tárolásra fél byte. Lényeknél ez felesleges.

A 4. byte 7. bitje jelzi, hogy az akadály járható-e, azaz kinyitottuk-e az ajtót, illetve kinyituk-e a szörnyet. Az első byte az akadály típusa (AJTÓ, LÉNY stb.).

Az ehhez a részhez kapcsolódó gépi rutinok:
Annak a szubrutinnak, amely a mozgást végzi, szüksége lehet egy olyan rutinra, amely ellenőrzi, hogy nem gátolja-e valami az adott irányba való mozgást. Hívási formája: SYS 49830, helyiség, irány

Ha van valamilyen akadály az adott helyszínen, az adott irányban, A-ba teszi a bejegyzés 4. byte-ját, vagyis a típus-byte-ot. A 7. bit alapján el lehet dönteni, hogy az irány járható-e, s ha nem, akkor az első 4 bit alapján ki lehet írni, hogy „A ... MEGAKADÁLYOZZA A TOVÁBBHALADÁST”. Ha nem talált a rutin akadályt, akkor A-ba 255-öt tesz (ilyen nem fordulhat elő rendes bejegyzésnél).

A második rutinra az ajtó/rács/lény stb. nyitást/zárást/kinyitást végző programrészeknek lehet nagy szüksége. Hívási formája: SYS 49906, helyszín, típus, jelző

A helyszín úgy gondoljuk, hogy egyértelmű. A típus az akadály típusa. Ez nem gond, mivel a játékos ügyis megadja, kit akar kinyitni stb. Másrészt így elértük, hogy egy helyszínen lehet több akadály is, csak azonos típusú nem.

A jelző azt mondja meg a rutinnak, hogy mit csináljon az akadályval (ha nem talált megfelelő akadályt, A-ba 0-t ad vissza), ha a jelző 0, megváltoztatja az akadály állapotát (ha járható volt, bezáródik és fordítva), ha 1, A-ba olvassa a bejegyzés 4. byte-ját.

Úgy gondoljuk, ezekhez a rutinokhoz nem kell különösebb megjegyzés, elég a kommentezés.

ÜZENETEK

A szöveges játék elsődleges közlésformája az üzenetek kiírása. Tudvalevő, hogy a szöveg csak úgy falja a memóriát, ezért egy elvvel kicsit megrövidíthetjük a szövegeket. Arra gondoltunk (illetve már előttünk is gondoltak rá), hogy ha az adott karakter után szóköz következik, ezt a 7. bit 1-re állításával jelezzük, s az utána következő szóközt elhagyjuk. Tudjuk, ez nem valami nagy tömörítés, de a semminél ez is jobb. Ennek a dolognak van egy hátránya. A rutin jelenlegi állapotában nem ír "SHIFT"-elt karaktereket. Az input-rutin ennek megfelelően van beállítva, úgyhogy semmi gond. Egy kis változtatással ez elérhető, ha igény van rá, ez is megoldható.

Az üzeneteket nem nekünk kell kódolni, ezt elvégzi helyettünk a **MESSWRITER** nevű szupergyors hyperszuper-mega-giga BASIC-ben írt program. Mivel ennek használata eltér az eddigi kényelmes (kuc-kuc) „szerkesztőtől” ismertetnénk a funkcióit.

Az üzeneteket DATA sorokban kell elhelyeznünk. Mivel a BASIC egy sorba max. 80 karaktert enged bevenni, az üzenetek pedig akár 254 karakter hosszúak is lehetnek, szükség van néhány parancsbyte-ra. Ezeket a szövegektől külön stringben kell elhelyezni. A program mindaddig összefűzi a talált szövegeket, amíg egy '^' (hatvány) jelet nem talál. Ekkor fogja a szöveget, s beírja a memóriába. Ha a szöveg tömörített formában is hosszabb a megengedettnél, a program leáll. A '*' (csillag) karakterrel jelezzük, hogy elfogytak az üzenetek. A '£' (font) jellel utasíthatjuk a programot, hogy sort emeljen a kiírásnál. Figyelem! Ez az egyetlen parancs, amit a szöveggel egybe is lehet írni.

A szövegek memóriába való kódolása legyen a következő: töltsük be a **MESSWRITER**-t, írjuk be a szövegeket DATA sorokba, majd **MENTSÜK KI!** A szövegek helyét jelző mutatót a program elején állítsuk jó magasra, nehogy a program ráírjon a szövegek végére! Végül monitorral másoljuk át a megadott területről a \$A000-on kezdődőre (ezt néhány monitor nem engedi, de a lemezen levő igen). Nézzünk egy példát!

```
1000 DATA "HELLŐ, ÜDVÖZÖLLEK A PROGRAMOMBAN."
1002 DATA "REMÉLEM, JÖL FOGSZ SZÓRAKOZNI.", "*"
1004 DATA "NEM TEHETED MEG.", "£", "***"
```

Futtatás során több adat is megjelenik a képernyőn. Az első sorban lévő szám jelzi, hányadik üzenet van soron a memóriában írásnál. Ez néhány sorral lejjebb az üzenet szövegénél is megmutatkozik. Hogy a tényleges üzenetkódot megkapjuk, az előbb kiírt számhoz még hozzá kell adnunk egyet, mert programozási okokból 0-s üzenet nincs.

A második sorban két szám található. Az első az aktuális üzenet hosszát, a másik a tömörítés utáni hossz (ennyi+1 byte-ot foglal az üzenet a memóriában) jelöli.

A példával élve az 1. üzenet így néz ki:

```
HELLŐ, ÜDVÖZÖLLEK A PROGRAMOMBAN.
REMÉLEM, JÖL FOGSZ SZÓRAKOZNI.
```

Itt a '^' jel jelzi az üzenet végét. A 2. üzenet így néz ki:

```
NEM TEHETED MEG.
```

Ha itt a '^' jelet kihagyjuk, s rögtön '*'-ot írunk, az üzenet nem íródik be a memóriába!

Ehhez a részhez egy rutin kapcsolódik. Feladata, hogy a tömörített szövegeket kiírja.

Hívási formája: SYS 49635,ü

A rutin kiírja az aktuális képernyőpozícióra az ü. üzenetet. Az első karakter elé beszur egy szóközt, hogy bekezdés formájában legyen. A program a szövegeket \$A000-tól keresi.

TÁRGYAK

Egy kalandban ugyebár elkerülhetetlen a tárgyak használata. Egy tárgyról általában 3 információt tartanak számon: a helyét, nevét és leírását. Néhány rutinnal szeretnénk könnyebbé tenni a tárgyak kezelését.

Az **első** a tárgy helyének leolvasását segíti.

Hívási formája: SYS 50030,t

A t. tárgy helyszínszáma A-ba kerül.

A **másik** ennek az ellentéte.

Hívási formája: SYS 50039,t,h

A rutin t. tárgyat pillanatok alatt h. helyre hozza.

A **harmadik** rutin már bonyolultabb. Erre akkor lehet szükség, ha egy helyszín infoját kell megjeleníteni, vagy ki kell listázni a játékosnál lévő tárgyakat.

Hívási formája: SYS 50054,h

Erre a h. helyiségben lévő tárgyakat kilistázza. Ha 0-s helyszínt adtunk meg, akkor a játékosnál lévő tárgyakat írja ki. Egy kicsit intelligens is: ha nincs a helyszínen (vagy a játékosnál) semmi, nem ír ki semmit. Ha egy helyszín tárgyait kérdeztük le, a tárgyak listája előtt beszurjuk az „**Itt van:**” szöveget, ha a játékos tárgyait listázzuk, akkor a „**Nálad van:**” szöveget. Ezt a két sablonszöveget nekünk kell elhelyezni a többi üzenet között, ugyanis a rutin itt fogja keresni. Ne felejtsek el beállítani e két üzenet sorszámát a rutinban megjelölt helyen!

A tárgyak nevét és leírásukat nem az üzenetekkel együtt kell elhelyezni, bár a **MESSAGE-WRITER**-rel kell beírni a memóriába. Onnan aztán monitorral a \$E000-tól lévő területre kell másolni. A tárgylistázó rutin itt fogja keresni. A tárgyak nevét lehetőleg sorban írjuk be, mert az 1-es tárgy nevét a rutin a \$E000-s terület 1-es üzenetén keresi (pontosabban nem keresi, hanem kiírja, amit ott talál). 0-s tárgyat ne használjunk! Elég az 1-255-ig levőt is számontartani. A tárgyak leírását a nevük után helyezhetjük el. Nem kötelező sorban, de aki nem így jár el, majd megbánja!

Ezzel ünnepélyesen bejelentjük, hogy a mai programozástechnika óra végetért. Mint már említettük, ha lesz igény rá, később a témát tovább vezésszhetjük, hiszen akár egy Evkönyvre valót is meg lehet vele tölteni. Ígéretünknek megfelelően a fejezet végére maradtak a nélkülözhetetlen BASIC listák, a gépi kódú program, valamint az összefoglaló táblázatok.

Ezennel sok sikert kívánunk minden felhasználónak!

INPUT-RUTIN:

```

10 SYS36864
20 .OPT 00:*=#C000
100 ; - INPUT RUTIN-
105 JMP R1
110 TMP = #60:FLAG =#5F
120 PTR =*+1:PUFFER =#C0FE
122 PRINT =#FFD2
130 X =#D3:TAR =#62:CHR =#5E
140 ; -1-
142 R1 LDA #10:STA TMP+1
144 LDA #0:STA TMP
146 STA FLAG
148 LDA #1:STA PTR
150 LDA #13:JSR PRINT
152 LDA #>":JSR PRINT
154 R1A LDA #"-":JSR PRINT
156 ; -2-
158 R2 JSR READ:STA CHR
160 ; -3-
162 R3 CMP #13:BEQ R15
164 R4 CMP #20:BEQ R16
166 ; -5-
168 R5 LDX FLAG:CPX #0
170 BEQ R7
172 ; -6-
174 R6 CMP #32:BEQ R2
176 R7 LDX PTR:CPX #20:BEQ R2
178 R8 CMP #32:BEQ R10
180 R9 LDX #0:STX FLAG:JMP R11
182 R10 LDX #1:STX FLAG
184 ; -11-
186 R11 JMP FIND
188 R11A LDX PTR:STX X
190 JSR 58640:LDA CHR:JSR PRINT
192 INC PTR
194 LDX PTR:STA PUFFER,X
196 JMP R1A
198 ; -15-
198 R15 LDX PTR:CPX #0
200 BEQ R1:DEX:STX PTR:RTS
202 ; -16-
204 R16 LDX PTR:CPX #1:BEQ R2
206 LDX PTR:STX X:JSR 58640
208 LDA #32:JSR PRINT:LDX PTR:DEX:STX X:STX PTR
210 JSR 58640:JMP RAA
212 ; -READ-
214 READ LDA #0:STA 198
216 RE1 LDA 198:BEQ RE1
218 LDA 631
220 LDX #20
222 RE2 LDX #FF
224 RE3 DEX:BNE RE3
226 DEY:BNE RE2:RTS
228
230 FIND LDA CHR:LDY #0
232 F11 CMP TABLE1,Y:BEQ VISSZ
234 INY:CPY #46:BNE F11
236 JMP R2
238
240 VISSZ JMP R11A
242 TABLE1 .ASC " ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU"
244 .ASC "VWXYZ0123456789"
246
248 * =#C181
250 RAA LDX PTR:DEX:LDA PUFFER,X:INX
252 CMP #32:BEQ RAA8
254 LDA #0:STA FLAG:JMP R1A
256 RAA8 LDA #1:STA FLAG:JMP R1A
    
```

INPUT-RUTIN (SZÉTVÁLASZTÓ):

```

1 R#="" :SYS49152:SYS49385
5 T$(1)="":T$(2)="":T$(3)="":N=1
10 I=1
20 B#=MID$(R#,I,1)
30 IFB#="" THEN 80
40 T$(N)=T$(N)+B#
50 I=I+1:GOSUB 130
60 IF I>LEN(R#)THEN90
70 GOTO 20
80 IFN<3 THENN=N+1:GOTO50
90 OC=49458
100 PRINT:FORI=1TO3:B#=LEFT$(T$(I)+
    ",5):SYSOC,B#:PRINT"*****"B#
110 CM(I)=R:PRINTA:NEXTI
120 END
130 IFLEN(T$(N))<5THEN180
150 I=I+1:IFI>LEN(R#)THEN90
160 B#=MID$(R#,I,1)
170 IFB#="" THEN150
175 I=I+1
180 RETURN
    
```



```

65 IF FL=1THENFL=0:PRINT"X":GOTO110
70 FORI=1TO2
80 A=AC+I:GOSUB2020:PRINT"J", "A#":GOTO110
90 S=1:FORJ=1TO11:A=A+AC+I,J:GOSUB2020:PRINTA#:"S=1-S:POKE646,SZ(S):NEXT
100 NEXT
110 PRINT:PRINTTAB(3+(X*3)):"#1"
120 POKE198,0:WAIT198,1:GETA#
125 IFA#="J"THEN200
130 IFA#="I"THEN300
140 IFA#="K"THEN320
150 IFA#="X"THEN340
160 IFA#="J"THEN360
180 IFA#="I"THEN400
190 IFA#="R"THEN500
200 IFA#>="0"ANDR#<="9"THEN600
205 IFA#="E"THENPRINT"J":END
210 GOTO120
300 Y=X:IFX<11THENX=X+1
310 PRINT"TAB(3+(Y*3))":PRINT"Y":GOTO110
320 Y=X:IFX<1THENX=X-1
330 GOTO310
340 IFAC<0THENAC=AC+1
350 PRINT"AC":GOTO55
360 IFAC>1THENAC=AC-1
370 GOTO350
400 PRINT"WRITING...PLEASE WAIT"
410 FORI=1TO40:PRINT"ROOM"
420 FORJ=1TO11:POKEMEM+(I-1)*11+J,R(I,J):NEXT:NEXT
430 GOTO30
500 PRINT"ROOMS":INPUT"ROOMS":AD
510 IFAD<0ORAD>255ORAD<ACTHEN500
520 PRINT"J":GOSUB2000:GOTO350
600 GOSUB620:FL=1:B#="" :PRINT"ROOMS":INPUT"ROOMS":B#
605 Y=X:A=VAL(B#):IFR>255ORAC<0THEN600ROOMS
610 A(AC,X)=A
613 GOTO350
620 POKE631,ASC(A#):POKE198,1:RETURN
700 PRINT"JUMP TO":INPUT"JUMP TO":B
710 IFB<0ORB>ADTHEN700
720 AC=8:PRINT"J":GOTO55
1999 END
2000 PRINT"MEMORY:ME TO ME+1*AD":RETURN
2010 PRINT"TAB(25)"ROOMS:"AD":RETURN
2020 B#=STR$(A):C#=MID$(B#,2,LEN(B#)-1)
2030 IFLEN(C#)=1THENR#="" :"+C#":RETURN
2040 IFLEN(C#)=2THENR#="" :"+C#":RETURN
2050 R#=C#:RETURN
2100 PRINT"ROOMS:MOV NUM:EDIT F7:WRT R:ROOM J:JUMP"
2110 PRINT"J"
2120 RETURN
    
```

MESSAGE WRITER:

```

1 PRINT"J"
5 K=0:MEM=8192:DIMR(255)
10 READ A#:IFA#="*"THENEND
20 IFA#="+"THENGOSUB40:B#="" :GOTO10
30 B#=B#+A#:GOTO10
40 PRINT"J":K=X:LEN(B#):PRINT"ROOMS":B#
50 FORI=1TOK
60 R(I)=ASC(MID$(B#,I,1)):IFR(I)=32THENR(I-1)=R(I-1)OR 128:R(I)=0
65 IFR(I)=92 THENA(I)=13
66 IFR(I)>128THENR(I)=R(I)AND127:R(I)=R(I) OR 64
70 NEXT
75 J=1:I=1
80 IFR(I)=0THENI=I+1:GOTO80
90 PRINT"J",J:POKE MEM+J,R(I):J=J+1:I=I+1:IFIX+1THENS0
100 POKEMEM,J:K=K+1:MEM=MEM+J:RETURN
1000 DATA"EKKOVES KORONA","+"
1010 DATA"CSILLOGO RUBINT","+"
1020 DATA"EGO GYERTYA","+"
1030 DATA"IZZO LAVA","+"
9999 DATA"*"
    
```

AKL EDITOR:

```

10 PRINT"J";:POKE53280,0:POKE53281,0
15 DIM IR$(11):A(255,6):TH=3:REM TIPUS DB.-1
20 FORI=0TO10:READIR$(I):NEXT
30 FORI=0TOTM:READY$(I):NEXT
40 ME=1328:AC=1:AD=4:C=0
45 DATA"E","O","K","NY","EK"
50 DATA"ENY","OK","DNY","E","L","ET"
55 DATA"RCS","KAPU","AJTO","LENY"
60 PRINTTAB(12)"A.K.L. EDITOR"
65 GOSUB2300
70 PRINT"NUM HS1 HS2 IR1 IR2 TYPE WL"
80 PRINT"
    
```

```

90 PRINT "TTTT"
95 PRINT "TTTT->XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX<-"
96 PRINT "TT"
100 FOR I=0 TO 2: GOSUB 2000: NEXT I
105 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
110 PRINT TAB(9+(5*I)) "T"
120 POKE 198,0: WAIT 198,1: GETA#
130 IFA#="M" THEN 200
132 IFA#="M" THEN 220
134 IFA#="M" THEN 240
136 IFA#="J" THEN 260
138 IFA#=" " THEN 300
140 IFA#="W" THEN 500
142 IFA#="E" THEN END
150 IFA#="R" THEN 600
190 GOTO 120
200 Y=C: IFC<5 THEN C=C+1
210 PRINT TAB(9+(5*Y)) "J ": PRINT "J": GOTO 105
220 Y=C: IFC>0 THEN C=C-1
230 GOTO 210
240 IF AC<0 THEN AC=AC+1
250 PRINT "XXXXXXXX": GOTO 100
260 IF AC>1 THEN AC=AC-1
270 GOTO 250
271 IFA#=" " THEN 2500
300 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
310 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
350 IFC<2 THEN 360
352 IFC<4 THEN 370
354 IFC<4 THEN 390
356 A(AC,6)=1-A(AC,6): GOTO 2500
360 GOSUB 2400: INPUT0: IFC>255 THEN 360
362 A(AC,C+1)=0: GOTO 2500
370 W=A(AC,C+1): PRINT "XXXXXXXX": GOSUB 2600
371 IFA#=" " THEN 2500
372 IFA#="M" THEN 375
373 IFA#="J" THEN 380
374 GOTO 370
375 IF W=10 THEN W=0: GOTO 377
376 W=W+1
377 A(AC,C+1)=W: I=0: GOSUB 2000: GOTO 370
378 IF W=0 THEN W=10: GOTO 382
380 W=W-1
381 GOTO 377
382 W=A(AC,5): PRINT "XXXXXXXX": GOSUB 2600
383 IFA#=" " THEN 2500
384 IFA#="M" THEN 396
384 IFA#="J" THEN 400
395 GOTO 398
396 IF W=10 THEN W=0: GOTO 398
397 W=W+1
398 A(AC,5)=W: I=0: GOSUB 2000: GOTO 390
400 IF W=0 THEN W=10: GOTO 402
401 W=W-1
402 GOTO 398
500 PRINT "WRITING... PLEASE WAIT"
505 FOR I=1 TO 4: PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
510 W(1)=A(I,1): W(2)=A(I,2)

```



```

520 W(3)=A(I,3)+16*A(I,4)
530 W(4)=A(I,5): IFA(I,6)=1 THEN W(4)=W(4) OR 128
540 FOR J=1 TO 4: POKE MEM+4*(I-1)+J-1, W(J): NEXT J
550 NEXT I: PRINT "J": GOTO 600
600 GOSUB 2400: INPUT R: IFR>255 OR<0 THEN 600
610 AD=R: PRINT "J": GOTO 600
1399 END
2000 A=AC+I: GOSUB 2100: PRINT "XXXXXXXX" B# " | ":
2005 FOR J=1 TO 2: A=A(AC+1, J): GOSUB 2100: PRINT B# " | ": NEXT J
2010 FOR J=3 TO 4: PRINT I R#(A(AC+1, J)) " | ": NEXT J
2020 PRINT I#(A(AC+1, 5)) " | ":
2025 IFA(AC+1, 6)=1 THEN PRINT "+": RETURN
2030 PRINT "-": RETURN
2040 A#="STR$(A): B#=MID$(A#, 2, LEN(A#)-1)
2050 X=LEN(B#)
2060 IF X=1 THEN B#=" "+B#: RETURN
2070 IF X=2 THEN B#=" "+B#
2080 RETURN
2090 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
2100 PRINT "X": RETURN
2300 PRINT "MEM: " ME " | | TO " ME+(AD*4) " | | AKS: " AD
2310 RETURN
2400 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
2410 RETURN
2500 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
2600 POKE 198,0: WAIT 198,1: GETA#: RETURN

```

READY.

GÉPI KÓDÚ SZUBRUTINOK (C000-C41B):

```

c000 4c 04 c0 jmp c004 ;INPUT-RUTIN SYS 49152
c003 01 .by 01
c004 a9 10 lda #10 ;Ez a rész nem kell
c006 85 61 sta 61 ;a programhoz, a hely
c008 a9 00 lda #00 ;bővítésekre használható.
c00a 85 60 sta 60 ;Az lda #00:sta 5f
;maradjon!
c00c 85 5f sta 5f ;spc jelző törlése
c00e a9 01 lda #01 ;olvasott szöveg hossza:
c010 8d 03 c0 sta c003 ; 1
c013 a9 0d lda #0d ; CR kirása
c015 20 d2 ff jsr ffd2 ; (soremelés)
c018 a9 3e lda #3e ;(nagybetűk/grafikus
c01a 20 d2 ff jsr ffd2 ;jelek üzemmód)
c01d a9 d2 lda #d2 ;SHIFT-R kiírása
c01f 20 d2 ff jsr ffd2 ;a kurzor szimulálásához
c022 20 9a c0 jsr c09a ;karakter a billentyű-
c025 85 5e sta 5e ;zetről, mentése
c027 c9 0d cmp #0d ;RETURN?
c029 f0 4d beq c06b ; -igen
c02b c9 14 cmp #14 ;DEL?
c02d f0 48 beq c077 ; -igen
c02f a6 5f ldx 5f ;spc jelző
c031 e0 00 cpx #00 ;előző kar. spc?
c033 f0 04 beq c039 ; -nem, most lehet spc is.
c035 c9 20 cmp #20 ;a beolv. kar. spc?
c037 f0 e9 beq c022 ; -igen
c039 ae 03 c0 ldx c003 ;már a max. kar.?
c03c e0 14 cpx #14 ;*** 14 az input sor
;hossza
c03e f0 e2 beq c022 ; -igen, nem fér el a kar.
c040 c9 20 cmp #20 ;a beolv. kar. spc?
c042 f0 07 beq c04b ; -igen, spc jelző 1
c044 a2 00 ldx #00 ; -nem, spc
c046 86 5f stx 5f ;jelző 0
c048 4c 4f c0 jmp c04f ;kar. kiírása
c04b a2 01 ldx #01 ;spc jelző
c04d 86 5f stx 5f ;l-re állítása
c04f 4c b0 c0 jmp c0b0 ;beolv. kar. kiírása
PRINT
c052 ae 03 c0 ldx c003 ;oszlop beállítás
c055 86 d3 stx d3
c057 20 10 e5 jsr e510
c05a a5 5e lda 5e ;a mentett kar.
c05c 20 d2 ff jsr ffd2 ;kiírása
c05f ee 03 c0 inc c003 ;kar. tárolása
c062 ae 03 c0 ldx c003 ;az input-pufferben
c065 9d fe c0 sta c0fe,x ;vissza az olvasóhoz
c068 4c 1d c0 jmp c01d RETURN
c06b ae 03 c0 ldx c003 ;ha nincs szöveg,
c06e e0 01 cpx #01 ;nem lehet.
c070 f0 92 beq c004
c072 ca dex ;valódi hossz
c073 8e 03 c0 stx c003
c076 60 rts
DEL
c077 ae 03 c0 ldx c003
c07a e0 01 cpx #01 ;nincs mit törölni?
c07c f0 a4 beq c022
c07e ae 03 c0 ldx c003
c081 86 d3 stx d3 ;-1 kar.
c083 20 10 e5 jsr e510
c086 a9 20 lda #20 ;DEL szimulálása
c088 20 d2 ff jsr ffd2
c08b ae 03 c0 ldx c003
c08e ca dex ;visszalépés 1-gyel
c08f 86 d3 stx d3
c091 8e 03 c0 stx c003 ;a pufferbn
c094 20 10 e5 jsr e510
c097 4c 81 c1 jmp c181
l kar. beolvasása
c09a a9 00 lda #00
c09c 85 c6 sta c6
c09e a5 c6 lda c6 ;van kar. a illetve
;pufferban?
c0a0 f0 fc beq c09e ; -nincs
c0a2 ad 77 02 lda 0277 ;első kar. feldolgozása
c0a5 a0 20 ldy #20
c0a7 a2 ff ldx #ff ;várakozó ciklus
c0a9 ca dex
c0aa d0 fd bne c0a9 ;X és Y értékei változtat-
c0ac 88 dey
c0ad d0 f8 bne c0a7 ;hatók
c0af 60 rts
ELLENŐRZŐ
c0b0 a5 5e lda 5e
c0b2 a0 00 ldy #00 ;a karakter
c0b4 d9 c4 c0 cmp c0c4,y ;kiírható?
c0b7 f0 08 beq c0c1
c0b9 c8 iny
c0ba c0 2e cpy #2e ; *** 2e db. karakter van
c0bc d0 f6 bne c0b4 ; a táblázatban.
c0be 4c 22 c0 jmp c022 ; -nem
c0c1 4c 52 c0 jmp c052 ; -igen. Kiirni!
;kiírható billentyűk
;tablája
c0c4 20 41 42 .by 20,41,42 ;billentyűzet táblázat.
c0c7 43 44 45 .by 43,44,45
c0ca 46 47 48 .by 46,47,48 ;szabadon
;átdefiniálható.
c0cd 49 4a 4b .by 49,4a,4b
c0d0 4c 4d 4e .by 4c,4d,4e ;csak c0e8-ig lehet
;írni!
c0d3 4f 50 51 .by 4f,50,51
c0d6 52 53 54 .by 52,53,54 ;c0bb-re írjuk a kar.-ek
c0d9 55 56 57 .by 55,56,57
c0dc 58 59 5a .by 58,59,5a ;számát!
c0df b0 b1 a2 .by b0,b1,a2
c0e2 b9 40 a4 .by b9,40,a4
c0e5 b8 5e ff .by b8,5e,ff
c0e8 20 .by 20
Input szöveg A$-ba
c0e9 a9 41 lda #41 ;SYS49385
c0eb 85 45 sta 45 ;A$ kódja kereséshez
c0ed a9 80 lda #80
c0ef 85 46 sta 46
c0f1 20 e7 b0 jsr b0e7 ;változó keresése
c0f4 a0 00 ldy #00
c0f6 ad 03 c0 ldx c003 ;a hossz beállítása
c0f9 91 47 sta (47),y
c0fb c8 iny
c0fc 4c 28 c1 jmp c128
c0ff 00 .by 00
;-- c100-c127-ig az INPUT-RUTIN beviteli puffere.
c128 a9 00 lda #00
c12a 91 47 sta (47),y ;cim, alsó byte
c12c c8 iny
c12d a9 c1 lda #c1
c12f 91 47 sta (47),y ;cim, felső byte
c131 60 rts
DECODER
c132 20 fd ae jsr aefd ;szöveges változó
c135 20 9e ad jsr ad9e ;kiértékelése
c138 20 a3 b6 jsr b6a3 ;beolvasása. ($22/23-ban a
;mutató.
c13b a9 00 lda #00
c13d 85 fb sta fb
c13f aa tax ;X-be 0 !
c140 a9 10 lda #10 ;$fb/fc a parancstáblázat
c142 85 fc sta fc ;kezdeti mutató ($1000)
c144 4c 69 c1 jmp c169 ;parancs keresése
;mutató átállítása a köv.
;parancsra
c147 a5 fb lda fb
c149 18 c1c
c14a 69 06 adc #06 ; *** 06 a parancsok
;hossza+1
c14c 90 02 bcc c150
c14e e6 fc inc fc
c150 85 fb sta fb
c152 a5 fc lda fc ; *** 10 az utolsó parancs
c154 c9 10 cmp #10 ; utáni = jel címének a
c156 f0 03 beq c15b ; felső byte-ja
c158 4c 69 c1 jmp c169
c15b a5 fb lda fb ; *** 18 az előbbi címnek
c15d c9 18 cmp #18 ; az aljó byte-ja
c15f f0 03 beq c164 ;nincs több parancs.
c161 4c 69 c1 jmp c169
c164 a9 00 lda #00 ;nem sikerült megtalálni
c166 4c 7d c1 jmp c17d ;A-ba 0 írása
c169 a0 ff ldy #ff
c16b c8 iny
c16c c0 05 cpy #05 ; *** 05 a parancsok

```



```

c16e f0 09 beq c179 ; hossza
c170 b1 22 lda (22),y
c172 d1 f7 cmp (fb),y
c174 f0 f5 beq c16b
c176 4c 47 c1 jmp c147
c179 a0 05 ldy #05 ; *** 05 a parancsok
; hossza
c17b b1 fb lda (fb),y
c17d 4c 9b c1 jmp c19b
c180 00 brk ; szabad byte
; kiegészítés az input-rutinhoz
c181 ae 03 c0 ldx c003 ; az előző kar.
c184 ca dex
c185 bd fe c0 lda c0fe,x
c188 e8 inx
c189 c9 20 cmp #20 ; spc?
c18b f0 07 beq c194 ; -igen
c18d a9 00 lda #00
c18f 85 5f sta 5f
c191 4c 1d c0 jmp c01d
c194 a9 01 lda #01
c196 85 5f sta 5f
c198 4c 1d c0 jmp c01d
;A-ban levő szám A
;változóba
c19b 85 ff sta ff
c19d a9 41 lda #41
c19f 85 45 sta 45
c1a1 a9 00 lda #00
c1a3 85 46 sta 46
c1a5 20 e7 b0 jsr b0e7 ;változó keresése
c1a8 a5 47 lda 47
c1aa 85 49 sta 49
c1ac a5 48 lda 48
c1ae 85 4a sta 4a
c1b0 a4 ff ldy ff
c1b2 20 a2 b3 jsr b3a2 ;átváltás lebegőpontosra
c1b5 4c d0 bb jmp bbd0 ;FAC-et változóba írni
;0-255-ig szám
;olvasása X-be
;vessző keresése
;numerikus érték olvasása
READ COUNTER
;SYS 49598,melyiket?
c1b8 20 fd ae jsr aefd
c1bb 4c 9e b7 jmp b79e
;X. counter A-ba írása
SET COUNTER
;SYS 49607,melyiket,mire
c1c7 20 b8 c1 jsr c1b8
c1ca 8a tax
c1cb 48 pha
c1cc 20 b8 c1 jsr c1b8 ;counter beállítása
c1cf 8a tax
c1d0 a8 tay
c1d1 68 pla ;a megadott
c1d2 aa tax ;értékre
c1d3 98 tya
c1d4 9d 00 cf sta cf00,x
c1d7 60 rts
CLEAR COUNTERS
c1d8 a0 00 ldy #00
c1da a9 00 lda #00 ;counterek
c1dc 99 00 cf sta cf00,y
c1df c8 inx ;törlése
c1e0 d0 fa bne c1dc
c1e2 60 rts
MESSAGE PRINT
c1e3 20 b8 c1 jsr c1b8 ;SYS 49635,üzenetszám
c1e6 a9 20 lda #20 ;bekezdés
c1e8 20 d2 ff jsr ffd2 ;kiírása
c1eb 78 sei
c1ec a9 36 lda #36 ;átkapcsolás a
c1ee 85 01 sta 01 ;BASIC "alá"
c1f0 a9 00 lda #00
c1f2 85 fb sta fb ;$AB/FC szöveg-kezdet
c1f4 a9 a0 lda #a0 ;mutató ($A000)
c1f6 85 fc sta fc
c1f8 ca dex
c1f9 f0 10 beq c20b ;üzenet
c1fb a0 00 ldy #00
c1fd b1 fb lda (fb),y
c1ff 18 c1c
c200 65 fb adc fb ;megkeresése
c202 90 02 bcc c206
c204 e6 fc inc fc
c206 85 fb sta fb
c208 4c f8 c1 jmp c1f8
c20b a0 00 ldy #00 ;szöveg kiírása
c20d b1 fb lda (fb),y
c20f aa tax
c210 c8 iny
c211 ca dex
c212 f0 1e beq c232
c214 b1 fb lda (fb),y
c216 84 ff sty ff
c218 86 fe stx fe
c21a 48 pha
c21b 29 7f and #7f
c21d 20 d2 ff jsr ffd2
c220 68 pla
c221 30 07 bmi c22a ;szóköz rövidítés?
c223 a4 ff ldy ff
c225 a6 fe ldx fe
c227 4c 10 c2 jmp c210
c22a a9 20 lda #20 ;szóköz írása a kar.
c22c 20 d2 ff jsr ffd2 ;után
c22f 4c 23 c2 jmp c223
c232 a9 37 lda #37 ;visszakapcsolás
c234 85 01 sta 01 ;a BASIC-re
c236 58 cli
c237 60 rts
;-----
;flag címének kiszámítása
c238 a9 00 lda #00
c23a 85 ff sta ff
c23c 8a tax ;a hozott érték
c23d 18 clc ;osztása 8-cal
c23e 4a lsr
c23f 66 ff ror ff ; /2
c241 4a lsr ; /4
c242 66 ff ror ff ; /8
c244 4a lsr
c245 66 ff ror ff ; /8
c247 aa tax
c248 a5 ff lda ff ; a maradék
c24a 18 clc
c24b 4a lsr ;lehozása
c24c 4a lsr
c24d 4a lsr ;az alsó
c24e 4a lsr
c24f 4a lsr ;bitekre
c250 85 ff sta ff ;maradék
c252 86 02 stx 02 ;eltolási cím
c254 60 rts
;-----
READ FLAG
;SYS 49749,melyiket
c255 20 b8 c1 jsr c1b8
c258 20 38 c2 jsr c238
c25b a6 02 ldx 02
c25d bd e0 ce lda ce00,x
c260 a6 ff ldx ff
c262 3d 9d c2 and c29d,x
c265 f0 03 beq c26a
c267 a9 01 lda #01
c269 2c a9 c0 bit 00a9 ;rejtett LDA #00 utasítás
c26c 4c 9b c1 jmp c19b
;-----
SET FLAG
;SYS 4977,melyiket,mire
c26f 20 b8 c1 jsr c1b8
c272 20 38 c2 jsr c238
c275 a4 ff ldy ff
c277 b9 fd c2 lda c29d,y
c27a 85 fc sta fc
c27c 49 ff eor #ff
c27e 85 fe sta fe
c280 86 fd stx fd
c282 20 b8 c1 jsr c1b8
c285 a4 02 ldy 02
c287 e0 00 cpx #00
c289 f0 09 beq c294
c28b b9 e0 ce lda ce00,y
c28e 05 fc ora fc
c290 99 e0 ce sta ce00,y
c293 60 rts
c294 b9 e0 ce lda ce00,y
c297 25 fe and fe
c299 99 e0 ce sta ce00,y
c29c 60 rts
c29d 01 02 04 .by 01,02,04 ;táblázat a

```

c2a0 08 10 20	.by 08,10,20	;bits	c340 90 02	bcc c344	
c2a3 40 80 ff	.by 40,80,ff	;átszámításhoz	c342 e6 fc	inc fc	
		KERESÉS AZ AKADÁLYLISTÁN	c344 85 fb	sta fb	
c2a6 20 b8 c1	jsr c1b8	;SYS 49830,helyiség,irány	c346 c6 02	dec 02	;van még bejegyzés?
c2a9 86 fe	stx fe	;helyiség tárolása	c348 f0 08	beq c352	;nincs, vége
c2ab 20 b8 c1	jsr c1b8		c34a 4c 2e c3	jmp c32e	;igen, keresés tovább
c2ae 86 fd	stx fd	;irány tárolása	c34d b1 fb	lda (fb),y	;helyiség összehasonlítása
c2b0 20 5c c3	jsr c35c	;inicializálás	c34f c5 fe	cmp fe	;a keresettel
c2b3 a0 00	ldy #00	;x. helyszin, 1.bejegyzés	c351 60	rts	
c2b5 b1 fb	lda (fb),y	;összehasonlítása a	c352 68	pla	;vissza a BASIC-hez
		;keresett	c353 68	pla	;utolsó visszatérési cím
		;helyszinnel			;törlése
c2b7 c5 fe	cmp fe		c354 20 b8 c1	jsr c1b8	;a jelzőbyte
c2b9 f0 1b	beq c2d6	; -megvan			;érvénytelenítve
c2bb c8	iny		c357 a9 00	lda #00	;A-ba 0-t küldeni
c2bc b1 fb	lda (fb),y	;x. helyszin, 2.bejegyzés	c359 4c 9b c1	jmp c19b	
c2be c5 fe	cmp fe				INICIALIZÁLÁS
c2c0 f0 1d	beq c2df	; -megvan			;(akadálylista)
c2c2 a5 fb	lda fb		c35c a9 4c	lda #4c	;*** akadálylista
c2c4 18	c1c	;mutató állítása			;kezdeté,
c2c5 69 04	adc #04		c35e 85 fb	sta fb	; also byte
c2c7 90 02	bcc c2cb	;a köv. elemre	c360 a9 34	lda #34	;*** akadálylista
c2c9 e6 fc	inc fc				;kezdeté,
c2cb 85 fb	sta fb		c362 85 fc	sta fc	; felső byte
c2cd c6 02	dec 02	;van még bejegyzés?	c364 a9 02	lda #02	;*** ennyi bejegyzés van
c2cf d0 e2	bne c2b3	; -van	c366 85 02	sta 02	; a listán
c2d1 a9 ff	lda #ff	;nem sikerült megtalálni	c368 60	rts	
c2d3 4c 9b c1	jmp c19b	;A-ba 255 küldése	c369 b1 fb	lda (fb),y	;akadály állapotát-típusát
c2d6 a0 02	ldy #02		c36b 4c 9b c1	jmp c19b	;A-ba tenni!
c2d8 b1 fb	lda (fb),y	;1.irány beolvasása			READ OBJECT
c2da 29 0f	and #0f		c36e 20 b8 c1	jsr c1b8	;tárgy helyének leolvasása
c2dc 4c e8 c2	jmp c2e8		c371 bd e0 cd 1d	lda cde0,x	;SYS 50030,tárgy
c2df c8	iny		c374 4c 9b c1	jmp c19b	;A helyet A-ba tenni!
c2e0 b1 fb	lda (fb),y	;2.irány beolvasása			SET OBJECT
c2e2 29 f0	and #f0		c377 20 b8 c1	jsr c1b8	;tárgy helyének
c2e4 4a	lsr		c37a 86 ff	stx ff	
c2e5 4a	lsr		c37c 20 b8 c1	jsr c1b8	;beállítás
c2e6 4a	lsr		c37f 8a	tax	
c2e7 4a	lsr		c380 a6 ff	ldx ff	
c2e8 c5 fd	cmp fd	;összehasonlítás a	c382 9d e0 cd	sta cde0,x	;SYS 50039,tárgy,hely
		;keresettel,	c385 60	rts	
		;Nincs tovább keresés			PRINT OBJECTS
		; -megvan	c386 20 b8 c1	jsr c1b8	;megadott helyszinon
c2ea d0 d6	bne c2c2	;akadály tipusa+állása	c389 86 f9	stx f9	;lévő tárgyak listázása
c2ec c8	iny	; A változóba	c38b a2 00	ldx #00	
c2ed b1 fb	lda (fb),y	SET AKL	c38d 86 fa	stx fa	;szöveg-jelző=0
c2ef 4c 9b c1	jmp c19b	;SYS 49906,helyiség,típus,	c38f e8	inx	
		;jelző	c390 bd e0 cd 1d	lda cde0,x	;következő tárgy helye
c2f2 20 b8 c1	jsr c1b8	;inicializálás	c393 c5 f9	cmp f9	;egylenő a keresettel?
c2f5 86 fe	stx fe	;keresés	c395 f0 06	beq c39d	; -igen, kiírás
c2f7 20 5c c3	jsr c35c	;tipusbyte behozatala	c397 e8	inx	;köv. tárgy
c2fa 20 2e c3	jsr c32e	;mentése 04-re	c398 e0 05	cpx #05	;*** 05=ennyi tárgyat
c2fd 20 b8 c1	jsr c1b8		c39a d0 f4	bne c390	; használunk
c300 86 04	stx 04		c39c 60	rts	
c302 8a	tax		c39d 86 f8	stx f8	;a tárgy kiírása
c303 29 0f	and #0f	;alsó 4 bit	c39f a4 fa	ldy fa	;ki volt már irva az
c305 85 03	sta 03	;tárolása 3-ra			;elősor?
c307 a0 03	ldy #03	;a bejegyzett akadály	c3a1 c0 00	cpy #00	
c309 b1 fb	lda (fb),y	;típusának	c3a3 f0 12	beq c3b7	;nem, kiírni
c30b 29 7f	and #7f	;összehasonlítása	c3a5 a6 f8	ldx f8	
c30d c5 03	cmp 03	;a keresettel	c3a7 20 d0 c3	jsr c3d0	;tárgy kiírása
c30f f0 08	beq c319	; -megvan	c3aa a9 0d	lda #0d	
c311 20 3b c3	jsr c33b		c3ac 20 d2 ff	jsr ffd2	; CR kiírása (soremelés)
c314 a6 04	ldx 04	;típus vissza X-be	c3af 20 11 c4	jsr c411	;késleltetés
c316 4c 02 c3	jmp c302	;keresés tovább	c3b2 a6 f8	ldx f8	
c319 20 b8 c1	jsr c1b8	;jelzőbyte beolv.	c3b4 4c 97 c3	jmp c397	;vissza
c31c a0 03	ldy #03		c3b7 e6 fa	inc fa	;előüzenet kiírása
c31e e0 01	cpx #01	;1-es?	c3b9 a5 f9	lda f9	
c320 f0 47	beq c369	; -igen, beolvasás	c3bb f0 03	beq c3c0	
c322 b1 fb	lda (fb),y	; -nem, akadály	c3bd a2 04	ldx #04	;*** az "Itt van:" ü.
		;állapotának			; száma
		;megfordítása	c3bf 2c a2 03	bit 03a2	;*** 03="Nálad van:"
c324 49 80	eor #80				; ü.sz.
c326 91 fb	sta (fb),y		c3c2 20 e6 c1	jsr c1e6	;üzenet kiírása
c328 a9 01	lda #01	; A-ba 1-et tesz,sikerült	c3c5 a9 0d	lda #0d	
c32a 4c 9b c1	jmp c19b		c3c7 20 d2 ff	jsr ffd2	;soremelés
c32d 60	rts		c3ca 4c a5 c3	jmp c3a5	;vissza
c32e a0 00	ldy #00	;bejegyzés 1.helyszin			DATEPRINT <\$e00-s
c330 20 4d c3	jsr c34d	;összehasonlítás a			;szövegek)
		;keresettel,	c3cd 20 b8 c1	jsr c1b8	
c333 f0 f8	beq c32d	;Megvan, vissza	c3d0 78	sei	
c335 c8	iny	;bejegyzés 2.helyszin	c3d1 a5 01	lda 01	;RAM-ok bekapcsolása
c336 20 4d c3	jsr c34d	;összehasonlítás	c3d3 29 f8	and #f8	
c339 f0 f2	beq c32d	;megvan, vissza			
c33b a5 fb	lda fb				
c33d 18	c1c	;következő bejegyzés			
c33e 69 04	adc #04				

```

c3d5 85 01 sta 01
c3d7 a9 e0 lda #e0
c3d9 85 fc sta fc ; $e00-től
c3db a9 00 lda #00
c3dd 85 fb sta fb ;vannak a szövegek
c3df a0 00 ldy #00
c3e1 ca dex
c3e2 f0 0e beq c3f2 ;üzenet keresése
c3e4 b1 fb lda (fb).y
c3e6 18 clc
c3e7 65 fb adc fb
c3e9 90 02 bcc c3ed
c3eb e6 fc inc fc
c3ed 85 fb sta fb
c3ef 4c e1 c3 jmp c3e1
c3f2 b1 fb lda (fb).y
c3f4 85 f7 sta f7
c3f6 a0 00 ldy #00 ;másolás a RAM-ba
c3f8 b1 fb lda (fb).y

c3fa 99 e0 cc sta cce0,y ; ,hogy ki tudjuk írni
c3fd c8 iny
c3fe c4 f7 cpy f7
c400 d0 f6 bne c3f8
c402 a9 cc lda #cc
c404 85 fc sta fc
c406 a9 e0 lda #e0
c408 85 fb sta fb
c40a a9 37 lda #37
c40c 85 01 sta 01
c40e 4c 0b c2 jmp c20b ;ugrás a MESSAGEPRINT-re
;KESLELTETÉS
c411 a2 ff ldx #ff
c413 a0 ff ldy #ff
c415 88 dey
c416 d0 fd bne c415
c418 ca dex
c419 d0 f8 bne c413
c41b 60 rts
    
```

A gépi kódú rutinok összefoglaló táblázata:

Név	Cím	Bemenő adatok	Kimenő adatok
INPUT RUTIN	49152	—	—
IN A\$	49385	—	A\$ — input sor
DECODER_	49458	A\$ — egy szó, kieg. szóköz	A — megtalált kód
INA	\$C19B	AC — szám	A — szám
GETN	\$C1B8	—	XR — szám a BASIC-ból
READCT	49598	melyik counter-t?	A — a counter értéke
SETCT	49607	melyiket, mire?	—
CLRCT	49624	—	—
MESSAGE PRINT	49635	melyik üzenet?	kiírja a megadottat
FIND	\$C238	XR — a szám	02,FF — a szétválasztott
READFLAG	49749	melyik flag-et	A — a flag állapota
SETFLAG	49775	melyiket, mire?	—
READ AKL	49830	helyszín, irány	A — akadály típusa
SET AKL	49906	helyszín, típus, jelző	A — típus, vagy —
READ OBJECT	50030	tárgy	A — a tárgy helye
SET OBJECT	50039	tárgy, hely	—
PRINT OBJECT	50054	helyszín	kiírja az itt található tárgyat
PRINT DATA	50125	üzenet száma	E000-s üzenetkiíró
BEJÁRÁSI TÁBL.	\$C500	—	—
SEGÉDPUFFER	\$CCE0	—	—
TÁRGYAK HELYE	\$CDE0	—	—
JELZŐK SZÁMÁRA	\$CEE0	—	—
SZÁMLÁLÓK HELYE	\$CF00	—	—

Azután itt van még egy táblázat a különböző helyen lévő karakterkészletek, és képernyők bekapcsolásához. A táblázatban bitminták vannak, ezeket kell összefésülni, majd az 53272-es címre POKE-olni.

```

1101XXXX — 13312
1110XXXX — 14336
1111XXXX — 15360
    
```

Képernyőtároló:

```

0000XXXX — 0
0001XXXX — 1024
0010XXXX — 2048
0011XXXX — 3072
0100XXXX — 4096
0101XXXX — 5120
0110XXXX — 6144
0111XXXX — 7168
1000XXXX — 8192
1001XXXX — 9216
1010XXXX — 10240
1011XXXX — 11264
1100XXXX — 12288
    
```

Karakterkészlet:

```

XXXX000X — 0
XXXX001X — 2048
XXXX010X — 4096
XXXX011X — 6144
XXXX100X — 8192
XXXX101X — 10240
XXXX110X — 12288
XXXX111X — 14336
    
```

Pl. az 1024-en kezdődő képernyő+a 2048-on lévő karakterkészlet esetén: 0001xxxx és xxxx001x. Összefésülve: 0001001x. Az 53272-es cím esetében a legalsó (az egyetlen x a végén) bit nincs felhasználva. Tehát az ennek megfelelő poke: 53272,18 vagy 19.

INTRO MODUL ELKÉSZÍTÉSE (Amiga)

Ahhoz, hogy egy saját készítésű Amiga intro minden tekintetben elnyerje barátaink tetszését, jó zenével és minimum szép szöveges inzerttel kell ellátnunk.

A zenét az introinkba mindig ún. modul alakban helyezzük el. Ezeket a modulokat a *Sound Tracker*, *Noise Tracker*, *Future Composer* stb. segítségével előállíthatjuk. Most itt a zenei témával nem fogunk foglalkozni, sokak kérésére a szövegek megjelenítését vettük nagyító alá.

Az itt ismertetésre kerülő rutinnak az a feladata, hogy egy megadott hosszúságú szöveget a képernyőn központosítva megjelenít. A betűméretet mi határozzuk meg. A szöveg 2 bitmap-es (4 szín), míg a háttér 3 bitmap-es lesz. Az aktív képernyőnk nagyobb lesz, mint a monitorméret, így a BORDER hibát is kiküszöböljük.

A '00' jelenti a sorvéget, míg 'FF' a szöveg végét. A feliratok nem ismétlődnek a képernyőn.

EKR1 és EKR2 a bitmap kezdete, CHR1 a szöveg hosszúsága, MDL1 a modult jelenti, azaz a képernyő hosszát.

EKR1 = \$72000
 EKR2 = \$73000
 CHR1 = \$78
 MDL1 = \$2e
 FONT1 = \$5a000
 FONT2 = \$5ab40

```
START: lea    $00dff000,a6
        move.w $02(a6),d0
        move.w $1c(a6),d1
        or.w   #$8000,d0
        or.w   #$8000,d1
        move.w d0,S96
        move.w d1,S9A
        move.w #$7fff,$009a(a6)
        move.w #$7fff,$0096(a6)
        move.w #$83c0,$0096(a6)
        move.l #$COPPERLIST,$0080(a6)
        clr.w  $0088(a6)
        bsr   FCL4
MOUSE: btst  #6,$00bfe001
        beq  END
BEAM:  cmp.b #ff,6(a6)
        bne  BEAM
        bsr  IGN
        bra  MOUSE
```

```
END:   move.w S96,$0096(a6)
        move.w S9A,$009a(a6)
        move.l 4,a5
        lea  GFXNAME,a1
        jsr -$0198(a6)
        move.l do,a1
        move.l $0026(a1),$00dff080
        move.l $0032(a1),$00dff084
        jsr  -$019e(a6)
```

```

;-----
rts
;-----
IGN:   cmp.l  #$0000,FABE
        beq  IGN1
        btst #02,$dff016
        beq  IGN2
        rts
IGN2:  clr.l  FABE
        move.l TTL,a0
        move.l (a0)+,STI
        move.l a0,TTL
        clr.l  TIM
IGN1:  add.l  #$01,TIM
        move.l TIM,d1
        move.l STI,d2
        cmp.l  d2,d1
        beq.s IGN3
        cmp.l  #250,d1
        bne.s IGN11
        bsr   FCL4
IGN11: rts
IGN3:  bsr   FCL4
        bsr   FAB4
        move.l TTL,a0
        move.l (a0)+,STI
        move.l a0,TTL
        clr.l  TIM
        rts
TTL:   dc.l  TTABLE
TIM:   dc.l  0
STI:   dc.l  0
;-----
FCL4:  move.w #$3200,FAC0+6
        move.l #EKR1,a0
FCL41: clr.l  (a0)+
        cmp.l  #EKR1+$400,a0
        bne.s FCL41
        move.l #EKR2,a0
FCL42: clr.l  (a0)+
        cmp.l  #EKR2+$400,a0
        bne.s FCL42
        move.w #$5200,FAC0+6
        bsr   FOFF
        rts
FON:   move.w #$222,FAC3+2
        move.w #$333,FAC3+6
        rts
FOFF:  move.w #$dbb,FAC3+2
        move.w #$eba,FAC3+6
        rts
FAB4:  bsr   FON
        move.l ATXT1,a0
        clr.l  d0
FAB33: cmp.b  #$00,(a0)
        beq  FAB31
        add.l #01,d0
        add.l #01,a0
        bra.s FAB33
FAB31: clr.l  d1
        move.b #22,d1
        sub.b  d0,d1
```



```

move.l # $90,d0
sub.l d0,d0
move.b d0,FAC1+7
move.b d0,FAC2+7
FAB5: move.l ATXT1,a0
      cmp.b # $ss,(a0)
      bne.s FAB32
      move.l # $ffff,FABE
      move.l # TXT1,ATXT1
      move.l # EKR1,FAB9
      bsr FOFF
      rts
FAB32: cmp.b # $00,(a0)
      bne.s FAB6
      add.l # $01,ATXT1
      move.l # EKR1,FAB9
      rts
      move.l ATXT1,a0
      clr.l d2
      move.b (a0)+,d2
      move.l a0,ATXT1
      sub.b # $20,d2
      move.l FAB9,a1
      move.l # FONT1,a2
      asl d2
      add.l d2,a2
      move.w CHR1*00(a2),MDL1*00(a1)
      move.w CHR1*01(a2),MDL1*01(a1)
      move.w CHR1*02(a2),MDL1*02(a1)
      move.w CHR1*03(a2),MDL1*03(a1)
      move.w CHR1*04(a2),MDL1*04(a1)
      move.w CHR1*05(a2),MDL1*05(a1)
      move.w CHR1*06(a2),MDL1*06(a1)
      move.w CHR1*07(a2),MDL1*07(a1)
      move.w CHR1*08(a2),MDL1*08(a1)
      move.w CHR1*09(a2),MDL1*09(a1)
      move.w CHR1*10(a2),MDL1*10(a1)
      move.w CHR1*11(a2),MDL1*11(a1)
      move.w CHR1*12(a2),MDL1*12(a1)
      move.w CHR1*13(a2),MDL1*13(a1)
      move.w CHR1*14(a2),MDL1*14(a1)
      move.w CHR1*15(a2),MDL1*15(a1)
      move.w CHR1*16(a2),MDL1*16(a1)
      move.w CHR1*17(a2),MDL1*17(a1)
      move.w CHR1*18(a2),MDL1*18(a1)
      move.w CHR1*19(a2),MDL1*19(a1)
      move.w CHR1*20(a2),MDL1*20(a1)
      move.w CHR1*21(a2),MDL1*21(a1)
      move.w CHR1*22(a2),MDL1*22(a1)
      move.w CHR1*23(a2),MDL1*23(a1)
      add.l # $2,FAB9
      bra FAB5
FAB0: dc.l 1
FAB9: dc.l EKR1
FABE: dc.l $FFFF
COPPERLIST:
dc.w $008e,$056d,$0100,$0200
dc.w $0104,$0024,$0090,$40cd
dc.w $0092,$0028,$0094,$00d0
dc.w $0102,$00cc
dc.w $0108,$0002,$010a,$0002
dc.w $1201,$fffe,$0100,$3200
dc.w $00e0,$0005,$00e2,$0000
dc.w $00e4,$0005,$00e6,$341c
dc.w $00e8,$0005,$00ea,$6838
dc.w $180,$000,$182,$f00,$184,$8bf
dc.w $186,$9bf,$188,$b5d,$18a,$c5c
dc.w $18c,$d5b,$18e,$5ba
FAC0: dc.w $f01,$fffe,$0100,$5200
FAC1: dc.w $00ec,$0007,$00ee,$1e91
FAC2: dc.w $00f0,$0007,$00f2,$2e91
dc.w $19c,$f90,$19e,$f90
dc.w $1ae,$b50,$1ac,$b50
dc.w $1b0,$d70,$1bc,$d70,$1be,$d70
dc.w $fa01,$fff0
FAC3: dc.w $18c,$222,$18e,$333
dc.w $ffdf,$fffe
dc.w $1601,$fff0,$0100,$3200
dc.w $18c,$d5b,$18e,$5ba
dc.w $ffff,$fffe
GFXNAME: dc.b *graphics.library*,0,0
even
S96: dc.l 0
S9A: dc.l 0
ATXT1: dc.l TXT1
      dc.b *COVBOY & 1.75*,0
      dc.b *UZINI NEKTEK*,0
      dc.b *AMIT IDE BEIRTOK*,0
      dc.b *AZ SZEPEN MEG*,0
      dc.b *FOG JELENNI*,0
      dc.b *A KEPERNYONI*,0
      dc.b *HAT NEM*,0
      dc.b *CSODALATOS ?*,0
      dc.b *JO DOLOG VOLT*,0
      dc.b *BEPOTYOGNI ???*,0
      dc.b $ff
      even
TTABLE: DC.L $0000059A,$00000073,$0000020D
      DC.L $0000007B,$00000209
      DC.L $0000004B,$00000143,$00000057
      DC.L $00000083,$0000006B

```


Basic parancsbővítések:

- OLD — a Resetelt basic programot hívja vissza;
- NEW — törli a gépi kódú programot is;
- DEL xx-yy — ahol xx a törölendő basic első sora yy pedig az utolsó;
- LIN "név",x,aa-bb — ahol x tárolóegység, aa-bb a kimentendő Basic sorok "kerete";
- REN xx,yy — ahol xx a kezdő sorszám yy pedig a sorszám emelkedés. Újrászámozza a Basic sorokat;
- MER — hülyeség;
- APP — Basic MERGE;
- AUTO xx,y — ahol x a kezdő sorszám, y a lépésköz, automatikus Basic sorszámozáshoz;
- BOO"név",8 — gépi kódú programok töltéséhez és indításához;
- PLI"név",8 — memóriától függetlenül, közvetlen a driveről listázza (nyomatotóra) a programot;
- DT+;DT- — Disk fastload ki-bekapcsolás;
- TT+;TT- — Turbo tape ki-bekapcsolás;
- OFF — a kártya lekapcsol, de a Fastload marad;
- \$ — Hexa számot Deci-vé alakít;
- # — fordítva;
- Értelmes a SYS\$C000, de a SYSH9152 is!
- Pack — tömörítő.

'F7' — toolkit:

- Disc Backup — szimpla track copy (az egyes billentyű fontos 1541/36 vagy 40);
- File Copy — végtelen sok file-t (no persze memórián belül) másol;
- File Transfer — alapban ismeri a Turbo tape-et, a Nova load-ot és a Standard-et. (Ha valamilyen más formátumot kívánunk másolni, be kell szerezni a felhasználói lemezt.)
- Packer — sűrítő: hatékony tömörítőprogram, ami dolgozik kazettára is(!);
- Sprite Editor — na vajon mi? (lásd később);
- Diashow: (előzőleg elmentett) grafikus képek visszanevezésére szolgál. Sose sikerült még használni (lemezen és kazettán!);
- Loader mentés: Hatszoros töltőprogramot ment lemezre. (Ha valaki software úton kíván gyorsítani, annak ott a Most-Access II.)

'F8' — Monitor:

- 'A' — assembler (A C000 LDA \$D019);
- 'B' — Basic parancs végrehajtás;
- 'D' — Disassembler (D 1000 1100);
- 'F' — feltöltés x értékkel (F 1000 2000 x);
- 'G' — program indítás (G080D);
- 'H' — keresés (H 100 200 A9 03);
- 'I' — memoriadump (ASCII) (I 1000 2000);
- 'IO' — Cia és Vic tartalma;
- 'L' — töltés;
- 'M' — memoriadump;
- 'N' — számkonvertálás;
- 'P' — nyomtatás;
- 'R' — regisztertartalom;
- 'S' — mentés (S "név", 08,1000,2000);
- 'T' — memórián belüli másolás;
- 'X' — Exit;
- '\$' — Directory;
- 'U' — verify;
- '*' — RAM/ROM átkapcsolás;

Freezer menüs Backup:

Freezelés után „felvétel” készíti a memóriáról és ezt lehet elmenteni lemezre (automata gyorstöltővel vagy nélkül) vagy kazettára (autostarttal + individual turbóval vagy turbo tape-pel).

Figyelem, ha a program kazettás gyorstöltővel rendelkezik, így nem lehet róla turbós másolatot készíteni, mert elmenti a gyorstöltőt is, \$0001-től menti a programot így az mindig felülírja a ROM-ot, s nem fog működni (á la X-tro).

Utility menü:

- Turbolinker.** Ha lassúnak tartjuk egy program lemez töltését, akkor használjuk ezt a menüpontot, s ha a gyorstöltő helyét (kb. \$300-450) nem foglalja el semmi, akkor rápakolja. Persze semmi nem biztos (csak a védelem).
- Text change (szövegcsere).** Textet lehet cserélni. Egyértelmű! (Ilyen védelem is van.) Pedig de szívesen lefordítottam volna a Supremacy-t.
- Parameter:** Sokmindenre jó, de igazán még nem tudtam használni.
- Pokes:** Egyértelmű. Hasznos Poke (NMI ölő)
- Spritekiller:** Spriteütközés letiltása. Manapság inkább bobokat használnak vagy az ütközés rejtve van definiálva (lásd Turrican).
- Joystick: ????**
- Autofire: ???**
- Slower:** Eredetileg az idő lassítására vagy leállítására jó, de általában lefagy. Monitorból jobb.

Editor menü:

- Picture view:** Az aktuális kép megnézése (a freezeles pillanatában). Érdeemes kipróbálni pl. az Armalyte-nál.
- Sprite Editor:** Minden oda van írva. Színek, funkció billentyűk. A sprite-ok között a '+/-'-szal lapozhatunk.
- Picture Print:** Kép nyomtatása a kiválasztott nyomtatótípuson.
- Text print:** Mint előbb, csak szövegre.
- Save pictures:** Fagyasztott képet lehet elmenteni egy adag formátumban. Ha programba akarjuk tenni, érems Koala formában, mert az az egész képernyőt elmenti pontonként, ha üres akkor is, így egyszerűbb a töltőrutin (sűríteni lehet).
- Load pictures:** Elmentett kép visszatöltése.
- Diashow:** Már volt róla szó.

Néhány tipp

- Ha train-elni akarunk valamit (csak türelem kell hozzá).
- Pl. mennyi a max. életek száma: (mondjuk 5) Monitor (persze Freeze után):
H 0000 FFFF A9 05
A9 - LDA kódja; 05 életek száma;
Kapunk egy zsák címet.
Mindegyiket végigpróbáljuk D cím cím + 1.
Írjuk föl a tárcímeket (a nulláslapot ne), majd H 0000 FFFF CE tárcím (1230 akkor 30 12) CE - DEC kódja,
ahol DEC tárcím van írjuk át mondjuk INC-re X. és Restart.

Zene keresése.

Először is, ha demó akkor: I 1000 2000, keressünk olyat hogy "Music By...". Ha játék, akkor H 0000 FFFF 8D 17 DH. 8D-STA kódja 17DH → \$DH17 (a hangerőé) ezt egy zenénél egyszer állítják be.

Utána már csak meg kell keresni az elejét és a végét, és már ki is lehet menteni.

Remélem lesz akinek hasznos lesz az info, bár kissé száraz, de próbáltam lényegre törő lenni.

• **MUCSÁNYI GÁBOR**, Szolnok.

ACTION REPLAY Mk V-VII. (C64)

Talán ez a legnépszerűbb cartridge-család kis házában, ezért is vesszük szemügyre mind a C64-es, mind az Amiga verziót. C64-re a legutolsó Mk. VII verzió főképpen csak a POKEFINDER opciójában tér el az előzőektől, így aki a régebbi verziókkal rendelkezik, nyugodtan felhasználhatja ezt az ismertetőt.

Az *Action* az ún. START- menüvel jelentkezik be. Ha szeretnénk elkerülni, hogy az aktivizálódjon, tartsuk nyomva bekapcsolásnál, vagy RESET-nél a 'CTRL' billentyűt. Ekkor az *Action* a háttérben marad, és a gépünk a hagyományos módon jeletkezik be. Az *Action* a következő RESET-ig, vagy a FREEZE gomb megnyomásáig passzív marad. Ha az előzőeknek megfelelően a 'G' billentyűt tartjuk lenyomva, akkor közvetlenül a FASTLOAD/UTILITY módba kerülünk.

AZ ACTION KÉT GOMBJA

A RESET gombot jobb oldalon találjuk. Ha megnyomjuk, visszatér a START menübe, mint bekapcsolás után. RESET-tel a gépben tárolt program nem sérül meg. Egyedül a BASIC program kíván egy RENEW-t. A FREEZER gombot középen találjuk. Ha megnyomjuk, a program futása megszakad, és a számítógép vezérlését a FREEZE menü veszi át. A menüből lehetséges a kimentés (BACKUP), továbbá a GRAPHIC-SPRITE és MONITOR funkciók meghívása, a program megváltoztatása — vagy változatlanul tovább futtatása. A FREEZE gomb megnyomásával be is fejezte ténykedését, mert a gép processzora ilyenkor nem működik. Ha egy megszakítás után a RESET gombot megnyomjuk, a processzor ismét működni fog.

AZ ACTION A GÉP BEKAPCSOLÁSA UTÁN

Egy menüvel jelentkezik be a számítógép bekapcsolás vagy RESET után, normál körülmények között. Ilyenkor az alábbi funkciók közül választhatunk (a továbbiakban mindig zárójel között tüntetjük fel a német verziók menüpontjainak angoltól való esetleges eltéréseit):

- 'F1' — CONFIGURE MEMORY (SPEICHERRESET)
- 'F3' — NORMAL RESET (RESET)
- 'F5' — UTILITIES (UTILITY)
- 'F7' — TOOLKIT/FASTLOAD

Az 'F1' segítségével memória konfigurálást a normál RESET nem hatástalanítja. Mind az 'F1', mind az 'F3' RESET után a számítógép a szokásos módon jelentkezik be. Az *Action* ilyenkor is működik. Ez azt jelenti, hogy — bár működésre kész — nem foglal memóriát, a futó programból nem lehet felismerni, és a program futását sem befolyásolja. Ezzel az *Action* a programok futathatóságára vontakozóan hardware szintén a legjobb kompatibilitást nyújtja.

AZ ACTION MENÜ

MODIFY MENÜ (FREEZE gomb)

- 'F1' — FREEZE (BACKUP Mk. VII-ben)
- 'F3' — SCREEN (Mk. VII-ben)
- 'F7' — RESTART/NEUSTART
- 'D' — DIRECTORY
- 'S' — PICTURE SAVE/BILD SPEICHERN
- 'L' — TURBO-LINKER
- 'M' — MONITOR
- 'T' — EDIT SCREEN/TEXT AENDERN
- 'K' — SPRITE KILLER/KOLLISIONSKILLER
- 'V' — VIEW SPRITES/SPRITES
- 'P' — PARAMETERS/PARAMETER
- 'E' — POKES/POKEN
- 'B' — BILD (Mk V.)
- 'H' — PRINTER DUMP, vagy
- 'A' — AUSDRUCKEN
- 'X' — POKEFINDER (Mk VII.)

FREEZE MENÜ (MODIFY gomb — F1)

- 'F1' — DISK DEVICE/FLOPPY NR.: 8
- 'F2' — DOS COMMAND/DOSBEFEHL
- 'F3' — DIRECTORY
- 'F5' — FORMAT/NEW DISK
- 'F7' — SAVE (WARP) LOADER
- 'A' — DISK SAVE-TURBO
- 'B' — DISK SAVE-STANDARD (Mk V.), DISK SAVE-WARP 25 (Mk VII.)
- 'C' — TAPE SAVE-TURBO (Mk V.), DISK SAVE-STANDARD (Mk VII.)
- 'D' — TAPE SAVE-SUPERTURBO (Mk V.), TAPE SAVE-TURBO (Mk VII.)
- 'E' — RESTART PROGRAM/PROGRAM STARTEN (Mk V.), TAPE SAVE-SUPERTURBO (Mk VII.)
- 'F' — EXIT → UTILITY (Mk V.), RESTART PROGRAM/PROGRAM STARTEN (Mk VII.)
- 'G' — EXIT → TOOLKIT (Mk V.), EXIT → UTILITY (Mk VII.)
- 'H' — EXIT TO FASTLOAD (Mk VII.)

UTILITY MENÜ (RESET — F5)

- 'F1' — DISK DEVICE/FLOPPY NR.: 8
- 'F2' — DOS COMMAND/DOSBEFEHL
- 'F3' — DIRECTORY
- 'F5' — FORMAT/NEW DISK
- 'F7' — SAVE (WARP) LOADER
- 'A' — DISK FILECOPY
- 'B' — DISK BACKUP (WHOLE DISK COPY — Mk VII.)
- 'C' — NOVA TRANSFER TO DISK
- 'D' — TAPE SLIDE/DIASHOW
- 'E' — EXIT TO FASTLOAD

SPRITE MENÜ (MODIFY — V)

- 'B' — BANK: 1
- 'M' — MODE/MODUS: STANDRAD, HIRES...
- '+ / -' (Mk V.), '< / >' (Mk VII.) — SCROLL
- '1' - '4' — COLORS/FARBEN
- 'L' — LOAD/LADEN
- 'S' — SAVE/SPEICHERN
- 'O' — UNDO/OOPS
- 'X' (Mk V.) — EXIT
- 'Q' (Mk VII.) — QUIT
- 'W' — WIPE (CLR)
- 'I' — INVERSE/INVERS
- 'R' — MIRROR/SPIEGELN
- 'F' — FLIP

BACKUP KÉSZÍTÉSE FREEZE UTÁN

A FREEZE utáni BACKUP a program komplett másolata. Az Action ún. „pillanatfelvételt” készít a memóriatartalomról, vagyis az ábráról, sprite-okról stb. Az információt a FREEZE után összesűríti, és ezután lemezre vagy kazettára lehet menteni.

A FREEZE-t célszerű a címképnél, illetve az első képernyőnél végrehajtani. A képernyő 10-20 mp-ig vilogni fog, ez jelzi, hogy a sűrítő dolgozik, gyakorlatilag cruncholja a programot. Ha a villogás megszűnik, a FREEZE-menüből kiválasztott SAVE funkciók valamelyikével lementhetjük a programot lemezre, vagy kazettára.

Kimentés lemezre

- 'A' — A programunk és az Action LOADER gyorsító rutin is a lemezre kerül. A LOADER rutin a 18. track felhasználatlan blockjainak egyikébe íródik.
- '1' — TURBO: A program lementése az Action standard Turbo-jának felhasználásával.
- '2' — WARP 25: A program lementése WARP 25 formátumban, a különlegesen gyors betöltés érdekében.
- 'B' — Az így lementett program visszatöltése hagyományos sebességgel — illetve a beépített gyorsító paraméterei szerint — történik. Gyakran egyébként az alkalmazott gyorsítók nem működnek együtt az Action-nel. Ez esetben töltés előtt az Action FASTLOAD-ot ki kell kapcsolni.
Ez a változat a 202 block-nál hosszabb programokat 2 FILE-ban tárolja le, ahol az első a definiált FILE neve, a másikat megkülönbözteti egy előtaggal (pl. 'Iprogi'). Híváskor a 'progi' file automatikusan hívja a 'Iprogi' file-t.

Kimentés kazettára

- '1' — TURBO: A TURBO 5-6-szor gyorsabban tárol és tölt, mint a C64 normál sebessége.
- '2' — SUPERTURBO: A SUPERTURBO kb. 8-10-szer gyorsabban tárol és tölt, azonban nagyon kényes a Datasette beszabályozására, és a szalag minőségére.

Lementett programok visszatöltése kazettáról

Minden DATASETTE-re mentett program használja a saját gyorsítóját. A program töltődik és indul.

Lementett programok visszatöltése lemezről

A lementett program a legmegbízhatóbban az Action FAST-LOADER-jével tölthető be (START menüből 'F7').

- 'F7' után nyomjuk meg a '\$'-t. A képernyőn megjelenik a lemez directory-ja, anélkül, hogy a memóriában lévő program megsérülne. A hosszú directory futását a 'RUN/STOP'-pal megállíthatjuk.
- A kurzor vigy-k a képernyő bal szélén kiválasztott program elé, és nyomjuk meg az 'F5'-t. A program töltődik és indul.

Egyes védelmek vizsgálják, hogy a memória egy FREEZE részére, előkonfigurált-e. Ezt kikerülhetjük, ha a számítógép ki- és bekapcsolása után a START menüből 'F3' segítségével normál RESET-et hajtunk végre. A mentett program ekkor persze hosszabb lesz, de a védelmen túl fog jutni.

Kazettán gyakori védelem, hogy a drive jelenlétét vizsgálják. Megoldás: kikapcsolt drive mellett töltsük be a kazettás programot, és csak a FREEZE után kapcsoljuk vissza a drive-ot.

A SPRITE-OKKAL VALÓ MANIPULÁCIÓK

SPRITE ütközés hatástalanítása

A FREEZE menüből válasszuk ki a SPRITE KILLER (német változatban: KOLLISIONSKILLER) funkciót. Itt választhatunk:

- SPRITE-ok közötti ütközés következményeinek kikapcsolása;
 - SPRITE és háttér ütközés következményeinek kikapcsolása;
 - Mindkettő egyidejű kikapcsolása;
- A funkció megkeresi a memóriában a definiált ütközéseket, és kiírja, hogy hányat talált. Ezután ismét indíthatjuk a programot, vagy ebben az állapotban lementhetjük. Ha a funkció aktivizálása eredményes volt, a programunkat „örökletesíthetjük!”, mert az ütközés-számláló értéke nem növekszik.

SPRITE monitor

Válasszuk ki a V — VIEW SPRITES funkciót. Minden SPRITE-unk, abban az állapotban, ahogy a FREEZE pillanatában a memóriában volt., a képernyőn meg fog jelenni. A manipulálható SPRITE (CENTRAL SPRITE) a képernyő felső részén középen dupla nagyságban látszik. Ekkor a következő lehetőségekkel élhetünk:

- 'B' — VIDEO BANK csere (0-3-ig)
- 'M' — MODE/MODUS csere. A SPRITE-ok két módban ábrázolhatók: Standard és Multicolor (HIRES). A megjelenő színek a játék színeitől eltérhetnek, újraindításnál ismét eredeti színűek lesznek.
- '+ / -' (Mk VII-nél '< / >') — SCROLL: A SPRITE-ok lapozása előre/hátra
- '1' - '4' — COLORS/FARBEN: színek megváltoztatása
- 'L' — LOAD/LADEN: A SPRITE-ot tartalmazó file töltése
- 'S' — SAVE/SPEICHERN: A file lementése;
- 'X' — EXIT: Visszatérés a MODIFY menübe
- 'W' — WIPE: Az aktuális SPRITE megszüntetése;

'I' — **INVERSE/INVERS**: A SPRITE invertálása;
 'F' — **FLIP**: Tükrözés a vízszintes tengely körül;
 'O' — **UNDO/OOPS**: Utolsó parancs visszavonása;
 'R' — **MIRROR/SPRIGELN**: Tükrözés a függőleges tengely körül;

Képek lementése

Az *Action* lehetővé teszi HIRESE/MULTICOLOR képek kieszedését a programból, és ezek külön tárolását kazettán, vagy lemezen. Futtassuk a programot a kiválasztott képig, és FREEZE. A megjelenő MODIFY menüből hívjuk meg a **PICTURE SAVE/BILD SPEICHERN (S)** funkciót, majd kövessük a képernyőn látható utasításokat. Ha nem HIRESE képet választottunk, akkor hiba-zenet jelenik meg, ilyenkor **RUN/STOP**-pal kerülhetünk vissza a menübe.

A képeket **BLAZING PADDLES**, **KOALA**, **ADVANCED ART STUDIO**, **ARTIST 64**, **VIDCOM 64**, és **IMAGE SYSTEM** módban tárolhatjuk. (A-F).

Nyomatás

Grafikus nyomtatóval az aktuális képernyő tartalmát ki tudjuk nyomtatni: FREEZE, majd válasszuk a **BILD (B)** (Mk VII-nél 'F3' — **SCREEN**) menüpontot. A képernyőn megjelenik a kép. 'F3/F5'-tel megváltoztathatjuk a keret és háttérszíneket. Az **PRINTER**

DUMP/AUSDRUCKEN (Mk V-nél 'A', Mk VII-nél 'H') menüpontban illesszük a nyomtatót:

0 — CBM 801, 803 és ezekkel kompatibilis;

1 — EPSON és ezekkel kompatibilis;

128 — mint 0 de INVERZ kép;

129 — mint 1 de INVERZ kép;

'RETURN'-re indul a nyomtatás.

A nyomtatást **RUN/STOP**-pal megszakíthatjuk, ha a nyomtatásnak vége, visszakerülünk a MODIFY menübe.

Ha a nyomtatott sorok között keskeny csík jelenik meg, az előzőekben felsorolt számértékekhez adjunk még 64-et.

A karakteres képernyő szerkesztése

Az **EDIT SCREEN/TEXT AENDERN** ('T') menüpont a memóriában a kijelölt stringet mindenhol kicseréli az általunk definiált stringre. (OLD TEXT/ALTER TEXT = forrásstring, NEW TEXT/NEUER TEXT = új string) A cserél elvégzése után kijelzi, hogy az adott stringet hány helyen találta meg a memóriában. Ezentúl:

'F3' — keretszín megváltoztatása;

'F5' — háttérszín megváltoztatása;

'CRSR' — kurzor mozgatása;

'RETURN' — kilépés a menüből.

POKE-OK ÉS PARAMÉTEREK

Az *Elsősegély* rovatokban között ún. cartridge POKE-ok megfelelő értékeinek beadásával „örökéletet” nyerhetünk. FREEZE után a MODIFY menü **POKES/POKEN** ('E') pontjából a megfelelő értéket (értékeket) beadhatjuk. **RUN/STOP**-pal visszatérhetünk a MODIFY menübe, itt **RESTART/NEUSTART** ('F7') segítségével folytathatjuk a programot, vagy 'F1' —>

FREEZE menü — lementhetjük a Trainer-es változatot. Az *Action*-be épített rendszer lehetővé teszi a FREEZE-elt programok speciális paramétereinek beolvasását, továbbá többrészes programok kazettáról lemeze mentését. A használatához be kell szereznünk az *Action ENCHANCEMENT* disc-jét, ugyanis ezen találjuk a szükséges rutint a műveletekhez.

A **NOVALOAD** paraméterek be lettek építve az *Action*-be, ezekhez külön software nem szükséges.

A UTILITY MENÜ

Ez a menü elérhető a START menüből 'F5'-tel, a FREEZE menüből 'F' megnyomásával, a MODIFY menüből 'F1' —> FREEZE menü —> 'F' megnyomásával, a SPRITE menüből 'X' —> MODIFY menü —> 'F1' megnyomásával, míg a TOOLKIT/FASTLOAD-ból —> OLD —> START menü —> 'F5' megnyomásával.

Disk Filecopy

247 blokkig másolhatunk prg. seq. és user FILE-okat normál módon, 255 blokkig WARP 25 formatban, egy, vagy 2 drive-val. A másolás során a COPY felkínálja sorban a lemezen lévő file-okat, 'Y' (a német változatban 'J') (igen) vagy 'N' (nem) lenyomásával tudunk szelektálni. A másolásra kijelölt file-ok a képernyőn maradnak, a többi felülíródik.

Lemezformázás

Szintaxisa megegyezik a DOS megfelelő utasításával, annyi különbséggel, hogy itt a UTILITY menü NEW DISK pontja a csatorna nyitást és zárást elvégzi.

Disk Backup

Teljes lemezoldalak másolása 35 track-ig. 3 lépcsőben hagyományos módon. A céldisc-et nem szükséges előzetesen külön formázni.

NOVA DISK TRANSFER

Az *Action* tartalmaz egy átviteli rutint a **NOVALOAD** rendszerrel kazettára írt programok lemeze mentésére.

- Töltsük a programot a címképernyőig;
- FREEZE, és ne tekerjük el a szalagot;
- A MODIFY menü-ből válasszuk ki a PARAMETER ('P') pontot. **PARAMETER CODE: NOVA**
- **RUN/STOP**-pal menjünk vissza a menübe, és mentjük le a főprogramot;
- A főprogram lementése után válasszuk a **NOVA DISK TRANSFER-t UTILITY** menü —> 'C'.
- Ha **NOVA-LOAD** programmal dolgozunk, a további részek tárolása ugyanígy mehet, ellenkező esetben ismét az **ENCHANCEMENT DISC** nyújtja a megoldást.

TOOLKIT/FASTLOAD

Az *Action* legnépszerűbb menüpontja. Szolgáltatásai:

- az F billentyűk definiálása;
- egyszerűsített töltő- és mentő utasítások;
- egyszerűsített DOS műveletek;
- fontos BASIC kiterjesztések;
- új, eddig ismeretlen BASIC utasítások használata;
- egyes integrált funkciók ki- és bekapcsolása;
- szükség esetén az *Action* kikapcsolása;

STANDARD DISK-TURBO

Ha a FASTLOAD aktív (default érték) a töltés és tárolás kb. 6-7-szer gyorsabb. A DISK TURBO a memóriától függetlenül dolgozik, nem feltétele a program-kompatibilitás. A STANDARD TURBO hagyományos Commodore GCR kódban dolgozik, minden egyéb rendszer, ami Commodore formátumot használ, lehetséges.

A párhuzamos SPEEDDOS-al nem működik együtt. Ha a drive-ban SPEEDDOS van, a DISK FILE-COPY és a DISK BACKUP használatának idejére ki kell azt iktatni.

WARP 25 disk turbo

A WARP 25 a jelenleg ismert leggyorsabb disk-turbo. 200 block körüli programokat 6-7 sec. alatt tölt be. Ezt a kb. 25-szörös sebességet az alábbi feltételekkel éri el:

- Speciális módon tárol. A program a floppyról csak egy speciális rutinnal olvasható, melyet a lemezre kell tárolni. *Action* nélküli konfigurációval a töltés 2-3 másodperccel hosszabb;
- A WARP 25 file valamivel hosszabb, mint az eredeti;
- A programokat tartalmazó lemezt tilos validálni;

Programozott F billentyűk

- 'F1' — LIST (BASIC programok);
- 'F2' — UGRÁS MONITOR-ba;
- 'F3' — RUN;
- 'F4' — Keretszín változtatás;
- 'F5' — Load '*:*,8,1 — Tölti a lemezről az első, illetve directoryból a crsr sorában lévő file-t;
- 'F6' — Háttérszín változtatás;
- 'F7' — Directory, a memória tartalma sértetlen marad;
- 'F8' — Ugrás gépi kódú rutinra (SYS...);

Egyszerűsített töltő- és mentő utasítások

/név — LOAD 'név',8,1
 ^ név — LOAD 'név',8: RUN
 & név — VERIFY 'név',8,1
 £ név — SAVE 'név',8
 £ név,W — mint S, de WARP 25 részére
 Az utasításoknál (SAVE kivételével) '?' és '*' használata megengedett.
 Különösen hosszú file-okat lehet a '£' parancssal lementeni, melyeknél a normál interpreter egyébként *OUT OF MEMORY*-t jelezne. Közvetlen directoryból töltés: Menjünk a *CRSR*-ral a képernyőn a program sorába, és 'F5'.

Egyszerűsített floppy-parancsok

@ — helyettesíti az OPEN 15, 8, 15: ... : CLOSE 15 utasításokat;
 @ (@8-@9) — a hibacsatornát olvassa;
 @I — inicializálja a floppy-t;
 @V — Validate;
 @R — RENAME (új név = régi név);
 @N: név — formattálás ID nélkül;
 @N: név, ID — teljes formattálás;
 @\$ (\$) — Directory;
 @S: név — file törlése;
 A biztonsági rákérdezésre adott 'Y' (német → 'J') (igen) válasz esetén kerül végrehajtásra.

@S: név, W — WARP 25 file törlése;
 @H: név, ID — lemeznév és ID változtatás tartalom sérülése nélkül;
 @C — aktivizálja a FILE-COPY-t;
 @B — aktivizálja a DISC-COPY-t;
 Ha két drive-ot használunk, és a 9-essel akarunk dolgozni, adjunk be @9-et. A következő @9 beadásig a parancs a 9-es készülékre megy ki.

TOOLKIT parancsok

A közvetlenül megadható parancsok a BASIC programozást könnyítik meg. A parancsok rövidített formája az első 3 karakter, 'SHIFT' nélkül.

- OLD** — Visszaállítja a NEW, vagy RESET-tel törölt programot.
- DELETE** — Törli a kijelölt BASIC programsorokat. Pl. DEL xxx-yyy az xxx-yyy közötti sorokat. DEL xxx- az xxx feletti sorokat.
- LINSAVE** — BASIC programból a megadott sorokat (intervallumot) tárolja. Pl. LINSAVE 'név',8,xxx-yyy
- MERGE** — A lemezen lévő programot hozzáfűzi a tárban lévőhöz. A megegyező sorszámokat felülírja. GOTO és GOSUB címeket nem számolja át. Pl. MERGE 'név',8 elvégzi az összefűzést. A MERGE 'név',8,xxx,yy a lemezen lévő programot xxx sorszámmal kezdődően, yy növekménnyel, átszámozva fűzi a tárban lévőhöz.
- APPEND** — Hasonló a MERGE parancshoz, de csak a program végéhez képes hozzáfűzni, magasabb sorszámmal.
- AUTO** — Automatikusan adja a sorszámokat, BASIC program írásánál. Kilépés: Üres sorban kiadott RETURN. Pl. AUTO 100 kezdősorszámmal, 10 növekmény, AUTO xxx,yy pedig xxx kezdő, yy növekmény.
- RENUMBER** — Programsorok átsorszámozása. Pl. RENUMBER xxx, yy xxx kezdőérték, yy növekmény. A GOTO és GOSUB ugrócímeket átírja, az új számozásnak megfelelően.
- MONITOR** — Belépés a gépi kódú MONITOR-ba.
- BOOT** — Tölti és indítja a gépi kódú programot. Pl. BOOT 'név',8 tölti a 'név' c. prg-ot, ha a beugrasi cím az első tárolt cím.
- COPY** — Hívja a FILE-COPY-t (u.a., mint @C).
- BACKUP** — Aktivizálja a DISK-COPY-t (u.a., mint @B).
- PLIST** — Listázás lemezről közvetlenül nyomtatóra. Pl. PLIST 'név',8 a 'név' nevű program listáját nyomtatja ki, a tárban lévő prg. sértetlen marad.
- SLIST** — U.a., mint PLIST, de képernyőre.
- ON** — Bekapcsolja a DISK-TURBO-t. (DEFAULT állapot)
- OFF** — Kikapcsolja a DISK-TURBO-t.
- @1** — TAPE-TURBO be/ki (részletesebben lásd ezután)
- ZAP** — Kikapcsolja az *Action*-t, és a gépet hagyományos üzemi rendszerbe állítja (az újabb Mk sorozatok nem tartalmazzák).

TAPE TURBO

A FASTLOAD-ba a DATASETTE részére egy automatikus TAPE TURBO lett beépítve. Külön rendszerként kezelhető, mert az ezzel tárolt programok az Action nélkül is betölthetők. Nem minden korábbi TURBO TAPE töltővel kompatibilis. Ajánlott eljárás:

A TOOLKIT/FASTLOAD bejelentkezések a TAPE TURBO nem aktív. (Győződjünk meg róla, @1 segítségével. Először TAPE TURBO ON, ismétlésre TAPE TURBO OFF feliratot kell látni.)

- Kapcsoljuk ki a TAPE TURBO-t ha aktív.
- Töltsük be az ismeretlen módon tárolt prg.-t.
- Kapcsoljuk be a TAPE TURBO-t.
- Mentsük le a programot.

Lehetség van még a TAPE TURBO egyszerűsített aktivizálására is:

A LOAD *név*,7 automatikusan TURBO-val tölt, és egészen addig aktív, amíg LOAD *név*,6 címzést nem kap.

TURBO-LINKER

Többrészes programok, melyeknek csak a főprogramját tettük át TAPE TURBO-ra, gyorsabban után-tölthetők, ha a TURBO-LINKER segítségével töltünk. A MODIFY menüből válasszuk ki a funkciót, és adja meg a megfelelő készülékszámot (kazetta: 1, lemez: 8-9).

A POKEFINDER (Csak Mk VII-nél)

Arról már beszéltünk, mi a teendő, ha egy cartridge POKE-ot be akarunk vinni az adott programba. Mi van akkor, ha viszont ezt az értéket nem ismerjük? Hívjuk meg a MODIFY menüből FREEZE után az 'X' segítségével a POKEFINDER-t!

A funkció kéri a FREEZE pillanatában aktuális életek számát. Ezután keresni kezd, és ha megtalálta, kiírja a következő formában:

```
POKE xxxx,yy (HEX)
INSTALLED
PRESS A KEY
```

Ezt az értéket írjuk fel, illetve bevihetjük a memóriába. Előfordul (nagyon gyakran), hogy több ilyen értéket is kapunk. Ekkor okosan a lista végén a következőt írja ki:

```
LOSE A LIFE AND REFREEZE
<STOP> TO ABORT
```

Vagyis 'SPACE'-re és 'F7'-re indítsuk újra a játékot, vesszünk el egy életet, majd FREEZE, és 'X', azaz ismét POKEFINDER. Ezt többször ismételtethetjük, amíg az INSTALLED felirat meg nem jelenik.

A POKEFINDER működése megszakítható a 'RUN/STOP' megnyomásával.

MONITOR

Az Action rendelkezik egy nagyon szuper gépi kódú MONITOR-ral is, amely minden helyzetből meghívható, a tárban lévő program sérülése nélkül. A futó, és FREEZE-el program összes paramétereit kiolvashatjuk, módosíthatjuk, változtatlan, vagy átalakított formában lementhetjük, végül visszatérhetünk a programba, ugyanott folytatva, ahol kiléptünk beíróle.

A MONITOR parancsai

- 'X' — Kilépés a MONITOR-ból;
- 'A' — ASSEMBLER;
- 'D' — DISASSEMBLER;
- PI. D xxxx yyyy disassemblál xxxx-tól yyyy-ig, D disassemblál az utolsó címtől.
- 'M' — Memóriataralom megjelenítése, hexa és ASCII kódban. BYTE-ok átírása mindkét kódban; PI. M xxxx yyyy az xxxx-yyyy memória tartalma hex. és ASCII kódokkal, M xxxx a memória tartalma xxxx címtől.
- 'I' — Megjelenítés ASCII kódban;
- PI. I xxxx yyyy az xxxx-yyyy terület memória tartalma ASCII kódokkal.
- 'I*' — Megjelenítés képernyőkódkódban;
- PI. I* a memória tartalma az utolsó címtől, képernyőkódkóddal.
- '*' — Atpcsolás RAM és ROM között (Default: RAM);
- 'R' — Regiszterek tartalmának megjelenítése;
- 'F' — FILL (memória feltöltése adott értékkel);
- PI. F xxxx yyyy AA az xxxx és yyyy közti területet AA-val tölti fel.
- 'C' — COMPARE (memóriaterületek összehasonlítása);
- PI. C xxxx yyyy zzzz az xxxx és yyyy közötti terület összehasonlítja a zzzz-tól kezdődő területtel. Ahol eltérést talál kiírja.
- 'T' — TRANSFER (memóriaterület másolása);
- PI. T xxxx yyyy zzzz az xxxx és yyyy területet át-másolja zzzz-tól kezdődően.
- 'H' — HUNT (Bitkombináció, vagy STRING keresése);
- PI. H xxxx yyyy AA BB CC a definiált tartományban keresi AA BB CC egymás utáni előfordulásait.
- H xxxx yyyy "szöveg" a definiált tartományban keresi a "szöveg" string előfordulásait.
- 'G' — Vissza a programba;
- PI. G xxxx Indítja az xxxx címen kezdődő gépi kódú programot. G egyébként a FREEZE utáni visszatérés a befagyasztott programba.
- 'N' — Számkonvertálás (Hexa - Bin - Dec);
- PI. \$C000, N 49152, N% 10101010
- Bármelyikből indulva, mindhárom bázisrendszer értékét kiírja. Egy byte konvertálás esetén ASCII értékkel együtt.
- 'P' — PRINT (az aktuális parancs előtt — nyomtatóra);
- A parancs előtt kiadott P a megjelenítést nyomtatóra irányítja.
- 'B' — BASIC parancs végrehajtása;
- B jelzi, hogy BASIC parancs következik, PI. BPRINT *név*.
- 'IO' — CIA és VIC chip regiszter kijelzése (vissza: *);
- 'L' — LOAD;
- PI. L *név*, L *név*,8 xxxx, L *név*,1, yyyy
- Ha címet adunk meg, az abszolút címre tölt. Cím megadásával a töltési cím eltolható.
- 'S' — SAVE;
- PI. S *név*, 8 xxxx yyyy, vagy S *név*,8, xxxx yyyy zzzz
- Mentésnél a memóriatarományt meg kell adni.

Ha harmadik címet is megadunk, ez lesz a visszatöltési cím.

'V' — VERIFY;

Pl. V *név'

'@' — Hibacsatorna, vagy DISC parancs jelzése;

'\$' — Directory;

'@*8' — Átkapcsolás Floppy MONITOR-ra (8. készülék);

'@9' — Átkapcsolás 9. készülékre;

'@*' — Visszakapcsolás a számítógépre;

'@ME' — Memory Execute (Floppy);

'@BR' — Block Read (blokk beolvasása floppy-ról a memóriába);

'@BW' — Block Write (blokk írása);

'F5' — előre pásztázás;

'F7' — folyamatosan pásztázás;

'CRSP fel/le' — soronkénti pásztázás;

'RUN/STOP', vagy 'RETURN' — kilépés;

DISC MONITOR

Belépés a MONITOR-ból a @* parancssal lehetséges. A parancsoknál minden esetben a készülékszámot meg kell adni.

0 (default érték): számítógép;

8-9: floppy;

ACTION REPLAY Mk III. (Amiga)

Az Amiga térhódítása során nem sokat kellett várni egy igazán hatékony cartridge megjelenésére. A DATEL Electronics nem adta ki a kezéből az adut, ahogy C64-en olyan nagy sikereket aratott világszerte az Action Replay sorozataival, úgy Amigán sem akart alul maradni a konkurensek tengerében. Az Amigás Action jelenleg az Mk III. verziószámánál tart, így most ezzel fogunk foglalkozni. Természetesen itt is él a felülről való kompatibilitás, így akik csak pl. az Mk II-essel rendelkeznek, ne ijedjenek meg, ők is fel tudják használni a most következő kis összefoglalót.

A FÉKEZŐ

Ezzel a gépet folyamatosan, közel megállásig lefékezhetjük. A fékezőt bármikor be- és kikapcsolhatjuk. Pillanatnyi állapotát a piros, ún. 'féklámpa' mutatja. Ha világít, akkor a fékező működik. A hengeres potencióméterrel a programok sebessége folyamatosan változtatható. A Modul-editor használata közben a fékező automatikusan kikapcsol, hogy a különféle cartridge-parancsok mindig a maximális sebességgel futhassanak.

Egyes programok sajnos bekapcsolt fékezővel nem működnek normálisan. Ezeknél a fékezőt ki kell kapcsolnunk!

A potméter új készüléknél meglehetősen nehezen forgatható, de ne szakítsuk ki a végállásból, teljesen nem tudjuk megállítani a program futását!

PARANCSBEVITEL

Amikor megnyomjuk a modul-editor gombot, megjelenik az editor képernyő, kék alapon fehér betűkkel (ha

@*8 — olvasás és írás, floppy Nr. 8;

@*9 — olvasás és írás, floppy Nr. 9;

@*89 — olvasás 8-ról és írás 9-re;

@*08 — olvasás 0-ról (számítógép), írás floppy Nr. 8;

@*80 — olvasás 8-ról (floppy Nr. 8), írás számítógép;

@* — visszatérés a default értékre.

Minden értelmezhető MONITOR parancsot (kivéve COMPARE) a floppy részére is ki lehet adni. A számítógép és floppy közötti ROM TRANSFER-hez előbb ki kell adni a '* parancsot (számítógép ROM be), RAM/ROM átkapcsolás a 6502 processzornál (floppy) sajnos nem lehetséges.

Nos ennyi lett volna a C64-esek egyik legnépszerűbb cartridge családjának az Action Replay (német változatban Action Cartridge) Mk V-VII-es sorozatok menüinek és funkcióinak tömör áttekintése. Reméljük, hogy segítünk ezekkel az információkkal mindenkinek, aki doksi nélkül volt kénytelen idáig használni a kutyút, másrészt reméljük, hogy felkellettük az érdeklődést az Action iránt mindazokban, akik még eddig nem rendelkeztek vele. Egy dolog maradt a végére, hogy köszönetet mondjunk *Turcsányi Tamás*nak, aki a készülővel kapcsolatos dokumentációit a rendelkezésünkre bocsájtotta.

a COLOR parancssal a színeket még nem változtattuk meg). Ezenkívül megjelenik egy villogó kurzor is (fehér aláhúzás '_'). Megkezdhetjük a parancsbevitelt! Ha egy parancsot elfelejtettünk, egyszerűen nyomjuk le a 'HELP' billentyűt. Ekkor emlékeztetőül megjelenik a parancsok és az editor-billentyűk teljes listája.

Az editor-billentyűk:

'F1' — Törli az aktuális képernyő tartalmát;

'<SHIFT> F1' — A kurzor a bal felső sarokba helyezi;

'F2' — A második képernyőoldalt az aktuálisra másolja;

'<SHIFT> F2' — Az aktuális képernyőoldalt a másodikkra másolja;

'F3' — Preferences menü — lásd preferences;

'F4' — Megismétli a legutóbb bevitt parancsot;

'F5' — Az egész modulképernyőt egy előzőleg csatlakoztatott EPSON nyomtatóra küldi;

'F6' — A parancsok nyomtatását kapcsolja ki/be;

'F7' — Átkapcsol a beszűrő és átíró mód között;

'F8' — A P-parancs (MemoryPeeker) közben használható különleges parancsok és billentyűk listáját jeleníti meg;

'F9' — Átkapcsol a német és az amerikai billentyűzetmeghajtók között;

'F10' — Megcseréli a bevitt képernyőt a második bevitt képernyővel;

'HELP' — Help-szöveg megjelenítése;

'<SHIFT> HELP' — Kijrja a rövidíthető parancsok listáját;

'SHIFT' — Megállítja a képernyő futását, hogy mindent nyugodtan el lehessen olvasni;

'TAB' — Beszűrő egy szóközt;

'DEL' — Törli a kurzor alatti karaktert;
 'BACKSPACE' — Törli a kurzor előtti karaktert;
 'BAL EGÉRGOMB' — Megszakítja a nyomtatást;

A négy kurzorbillentyű is használható. Ha a 'SHIFT' billentyűvel együtt nyomjuk le őket, az első/utolsó sora illetve a következő/előző szóra ugorhatunk.

Nyomjuk le egyszer a modul-editor gombokat és próbáljuk ki a szerkesztőbillentyűket is! Figyeljünk arra, hogy minden parancssort egy 'RETURN'-nel kell lezárni. A parancsok végrehajtása közben az Amiga Power LED-je villog és ezzel azt jelzi, hogy a gép dolgozik. Majdnem minden parancs megszakítható az 'ESC' billentyűvel, a nyomtatás pedig a bal egérgombbal.

SZÁMOK BEVITELE

Az *Action*-nel a szükséges számokat hexadecimálisan, decimálisan és binárisan is bevihetjük. Ezenkívül számok helyett regiszter-szimbólumok is használhatók, így a regiszterek aktuális értéke elérhető. Az MK III. alaphelyzetben a bevitt számokat hexadecimálisként értelmezi. Így ha 12-1 írunk be, ezt a modul hexadecimálisan értelmezi és decimálisan 118-nak felel meg. Ha pontosan meg kívánjuk adni, hogy egy hexadecimális számról van szó, akkor egy dollárjelet '\$' tehetünk a szám elé: \$12.

Ha egy számot decimálisként kívánunk bevinni, akkor ezt egy eléírt felkiáltójellel '!' kell jelezni, pl.: '!145' vagy '!32768'. Bináris számokat hasonlóan egy százalékjellel '%' kell kezdeni, pl.: '%1001' vagy '%0011110101011'.

Regiszter-megadásokat egy backslash '\' karakterrel kell jelezni. A következő jelölések lehetségesek:

\D0 ... \D7 — adatregiszter D0-tól D7-ig;
 \A0 ... \A7 — címregiszter A0-tól A7-ig;
 \SP — veremmutató;
 \PC — programszámláló;
 \B — dmon-buffer kezdete (lásd DMON-parancs);

Minden számmegadásnál egy szám helyett matematikai kifejezések is megadhatók, amelyek az összeadás, kivonás, szorzás, osztás műveleti jeleket tartalmazhatják. Számmegadásoknál a következő számok egyenlőnek tekintendők:

!128 = \$80 = 8*!16 = \$40+40 = 80 = %10000000
 %001001010 = 4A = 94/2-10+!16 = !74 = \$4A

A számolási parancs automatikusan minden átalakítást elvégez és az eredményt minden számrendszerben kijelzi. A decimális kijelzésnél az előjelet is figyelembe veszi a modul!

pl.: ? \$1000 — \$100 + !256 — %1 = \$FFF

PREFERENCES-OLDALAK

Ha a modul-editorban egy parancs beadása helyett az 'F3' billentyűt nyomjuk le, az első preferences-oldalhoz érkeztünk. A bal egérgombbal rákliccelhetünk az egyes mezőkre (ún. gadget-ek). Egér helyett a Port 1-re csatlakoztatott joystick-ot is használhatjuk. Egy aktív mező inverz színben jelenik meg. A preferences oldalakat a 'USE'-ra történő clickeléssel vagy az 'ESC' billentyű lenyomásával hagyhatjuk el, azonban

mindkét esetben megmaradnak a módosított beállítások. A két preferences oldal közötti átkapcsoláshoz cickeljük a megfelelő mezőre vagy nyomjuk le a szóközt ('SPACE').

AZ ELSŐ PREFERENCES OLDAL

MEMORY CONTROL — Balra fent

A **FAST gadget**-re történő cickeléssel a **FastMem** kapcsolható ki és be, feltéve ha létezik. A **CHIP gadget**-tel — amennyiben lehetséges — az 512K-s és a maximális chipmem között választhatunk. A **CLEAR RAM gadget** kiválasztásakor a Reset-nél történő memóriatörölés kapcsolható be. A változtatások csak a következő Reset után észlelhetők. A külső Fast-RAM bővítő használatához a következő mezők állnak rendelkezésre:

- **Extern Memory:** Kiválasztásakor a külső tárbővítőnek a modul által felismert használt területei jelennek meg. Ez a magát automatikusan konfiguráló tárbővítésnél automatikusan működik. Ugyanakkor ezek az értékek ráklicceléssel is módosíthatók, pl. ha magát nem automatikusan konfiguráló tárbővítést akarunk a modul számára ismertté tenni (rákliccelés után először a 'DEL' billentyűt kell lenyomni, hogy a régi érték töröljön!)

- **ADD mező:** Arra szolgál, hogy a tárbővítéseket minden resetnél az Amiga operációs rendszerébe beláncolja (helyettesíti az **Addmem** parancsot). Ezt a mezőt nem szabad használni magát automatikusan konfiguráló tárbővítésnél, csak akkor, ha előtte az **AUTOCONFIG** mezővel kikapcsolta az autokonfigurálást.

MODULE INTERNA — Balra középen

- **NoRes mező:** A modul különféle, reset-nél végrehajtott műveletei tiltja le. Így elmarad pl.: a memóriatörölés és a modul inicializáló része is.

- **Test1 és Test2 mező:** A modul belső beugrási tesztek bekapcsolása a szoftverkompatibilitás növelésére. Ha a test2 mező aktív, elegendő szabad, az operációs rendszer számára ismeretlen memóriának kell rendelkezésre állnia. Legalább annyinak, amennyi chipmem használatos (lásd **MemoryControl** mezők).

- **Blaker mező:** A modul-editor képernyőkímélő funkcióját kapcsolja ki és be.

COLOR CONTROL — Balra lent

Ezzel a gadget-tel saját magunk állíthatjuk be a Modulban használatos színeket. A **BACKGND** és a **FOREGND** mezőkkel, valamint a színekkel a karakterek és a háttér színei változtathatók.

MEGASTICK — Középen fent

A joystick-key-szimuláció ki/be kapcsolására szolgál, lásd a **MEGASTICK** parancsot!

AUTOCONFIG — A képernyő középen

Az Amiga operációs rendszerének autokonfigurálási eljárását kapcsolja ki/be. Ezzel a gadget-tel a memóriabővítőket és a merevlemez kapcsolhatjuk ki, amennyiben azok automatikusan konfigurálják magukat.

OK/NEXT PAGE — Középen lent

- Az OK-ra történő cickeléssel elhagyjuk a preferences oldalt és a beállításokat helybenhagyjuk. Hatása ugyanaz, mint az 'ESC' billentyűé.

- A **NEXT PAGE**-re történő clickeléssel átkapcsolhatunk a másik preferences lapra. Hatása ugyanaz, mint a **'SPACE'** billentyűé.

AUTOFIRE — Jobbra

A megfelelő százalékérték kiválasztásával egy tartós tüzelés (**AUTOFIRE**) kapcsolható be a joystickon és az egeren is. 100% jelenti a lehető legnagyobb lövéssűrűséget, 0% a tűzgomb kézi működtetésére utal. A programok egy részénél már 100%-nál kisebb érték is maximális lövéssűrűséget eredményez.

MÁSODIK PREFERENCES OLDAL

BOOTSELECTOR — Balra fent

A **BOOTSEL** mezők megmutatják, hogy a következő resetnél honnan boot-oljon a számítógép.

- **OFF** — Normál boot-olás a DF0 meghajtóról;
- **VARIABLE** — Boot-olás minden meghajtóról, amelyben reset esetén lemez található. A meghajtók prioritási sorrendje a következő: DF3 → DF2 → DF1 → DF0;
- **DF0-DF3** — Boot-olás a kiválasztott meghajtóról;

BOOTBLOCKCODER — Balra középen

• **ON** mező — Bekapcsolja a bootblockcoder-t (lásd **BOOTCODE** parancs). A bootblockcoder csak bekapcsolt bootvirus-tesztnél működik. (lásd **VIRUSTEST**, boot mező);

- **Code** mező — Az aktuális bootcode bevitelére szolgál. Bevitel előtt az előző értéket **'DEL'**-el törölni kell (lásd **BOOTCODE** parancs);

DISKCODER — Balra lent

- **DF0-DF3** mezők — Az egyes lemez meghajtók kódolását kapcsolja ki/be (lásd **CODE** parancs);
- **Code** mezők — A kódszavak bevitelére szolgáló mezők. Bevitel előtt az előző értéket **'DEL'**-el törölni kell (lásd **CODE** parancs);

DRIVECONTROL — Középen fent

Az **ON/OFF** gadget-ekkel a lemez meghajtókat kapcsolhatjuk ki/be (a DF0 meghajtót nem szabad 1.2-es és 1.3-as Kick-nél kikapcsolni);

VIRUSTEST — A képernyő középen

- **FIND** mező — Amennyiben ez a mező aktív, a Modul minden reset és nyomógombbal történő modul-hívás után átvizsgálja a memóriát. Ha vírust vagy resetálló programot talált, jelzi ezt. Reset-nél villog a képernyő, modulhívásnál üzenetet ad.
- **KILL** mező — Ha ez a mező aktív, a modul megpróbálja a reset esetén és a modulhíváskor talált vírusokat eltávolítani a memóriából (nem a lemezre!). Ez a mező csak a **FIND** mezővel együtt működik.
- **Boot** mező — Egy boot-lemez boot-blokkjának betöltése előtt az **Exec-Base** és más fontos regiszterekről másolat jön létre. Ha a boot-blokk lefutása után gyanús változtatások történtek, a modul bekapcsol és a felhasználó egy kibővített vírusmenüben többféle lehetőség közül választhat. Ez a funkció több autoboot-olós merevlemezrel problémákhoz vezet, ezért ilyen esetben ki kell kapcsolni ezt a funkciót. Ha egy boot-folyamatban a modul vírust talált, automatikusan egy menü jelenik meg a következő választási lehetőségekkel:

'F1' — **Continue booting**: a boot-folyamat folytatása, előtte minden esetben meg kell győződni arról, hogy a számítógép nem fertőződhet.

'F2' — **Display bootblock**: Megjeleníti a boot-blokkot ASCII formátumban. A vírusok gyakran elárulják magukat a boot-blokkban található szöveggel.

'F3' — **Install normal bootblock**: A behelyezett lemezre egy „tisztta” boot-blokkot helyez, a lemezen található vírus megsemmisül.

'F4' — **Install anti-virus boot**: A behelyezett lemezre egy olyan boot-blokkot installál, amely a szokásos boot-olási teendők mellett a memóriában víruskeresést is végez, az eredményt pedig kijelzi. Ez minden esetben előnyösebb egy szokásos boot-bloknál!

'F5' — **Restore execbase and continue booting**: visszaállítja az execbase struktúrát az eredeti értékekre, ezáltal a legtöbb memóriában lapuló vírust kiirtja.

'F6' — **Show changed vectors**: kimutatja azokat az ExecBase vektorokat, amelyek a boot-folyamat során megváltoztak.

'F10' — **Exit to monitor**: A szokásos modul-editor hívja meg, ezáltal az összes modul parancs használható. Az X-parancs hatására a boot-folyamat a szokásos módon folytatódik — további vizsgálatok nélkül.

SAFE DISK — Középen lent

- **Resident** mező — Aktív állapotában a SafeDisk-Tool minden reset után automatikusan installálva lesz és ennek az összes funkciója aktívoldi. A NoClick funkció kívánságra kikapcsolható.
- **NoClick** mező: A reset után meghívott SafeDisk-Tool NoClick funkcióját kapcsolja ki/be.

SETMAP D — Balra fent

Aktív állapotában minden reset során automatikusan a német billentyűzet-kiosztással indul a rendszer, így szükségtelemné válik a Setmap Work-Bench-parancs végrehajtása. Ez a funkció csak bekapcsolt boot-virus-tesztnél működik (lásd **VIRUSTEST**, boot mező);

LOAD/SAVE — Lent középen

Mindkét preferences oldal, az aktuális billentyűzet-kiosztás (modul-editor), valamint a savequick terület (lásd **SQMEM** parancs) aktuális állapotának mentésére (**SAVE** mező) és betöltésére (**LOAD** mező) szolgál.

OK/NEXT PAGE — Lent jobbra

- Az **OK**-ra történő clickeléssel elhagyjuk a preferences oldalt és a beállításokat helybenhagyjuk. Hatása ugyanaz, mint az **'ESC'** billentyűé.
- A **NEXT PAGE**-re történő clickeléssel átkapcsolhatunk az első preferences lapra. Hatása ugyanaz, mint a **'SPACE'** billentyűé.

BURSTNIBBLER — Jobbra középen

Aktív állapotában minden FASTSTART során megvizsgálja a gép, hogy a bal oldali egérgombot nyomják-e, és ha igen akkor rögtön a **BURSTNIBBLER** másolóprogram indul el.

A MODUL-EDITOR PARANCSAI

A most következő parancsleírások érthetősége kedvéért tisztázzunk néhány fontos és gyakran használt szakkifejezést:

Szintaxis — Egy parancs szintaxisa a parancs pontos elnevezése és a lehetséges paraméterek listája.

Paraméter — A paraméter egy szám vagy egy string, melyhez meghatározott funkció tartozik.

Cím — Egy cím alatt egy mutatót (számot) értjük, amely az Amiga fizikai memóriájának egy pontját mutatja. A következő címtartományok érvényesek:
 \$000000 — \$100000: Chip-RAM (maximum 1MB);
 \$200000 — \$400000: külső tárbővítések;
 \$600000 — \$a00000: külső tárbővítések;
 \$c00000 — \$c80000: belső 512KB tárbővítés;
 \$c00000 — \$d00000: belső 1MB tárbővítés;
 \$e00000 — \$dc0000: belső 1.8MB tárbővítés;
 \$dc0000: valós idejű óra;
 \$fc0000 — \$ffff: Kickstart-ROM;

Számérték — Egy érték egy számot jelent \$0 és \$FFFFFF között, egy egész szám előjellel vagy anélkül.

String — A string karaktersorozatot jelent, idézőjelek közé zárva (AmigaDOS fileneveknél az idézőjel elmaradhat). Egy string tartalmazhat különféle adatokat is, pl.:

1. "Ez egy string"
2. "Ez" \$20 "is" \$20 "egy string"
3. \$20 \$21 \$22 \$45 \$56

Mindhárom példa stringeket mutat be, különböző hosszban és tartalommal.

PC — Ez a rövidítés a (P)rogram (C)ounter, azaz programszámláló kifejezés megfelelője. A PC mindig annak a gépi utasításnak a címét tartalmazza, amelyet a processzor (az Amigában egy M68000) legközelebb végre fog hajtani.

Taszk — Egy taszk nem más, mint a program. Mivel az Amiga egy multitasking operációs rendszerrel dolgozik, gyorsan átkapcsolgat az egyes taszkok (programok) között. Ebből a felhasználó semmit sem vesz észre, úgy látja, mintha minden program egyszerre futna.

CPU — A CPU elnevezés a (C)entral (P)rocessing (U)nit — angol kifejezés rövidítése, magyar megfelelője központi vezérlő egység. CPU alatt a számítógép mikroprocesszorát (M68000) értjük.

FIGYELEM:

- A következő parancsismertetésekben a kerek zárójelek arra utalnak, hogy az adott paraméter elhagyható.
- Ha a szintakszisban egy vagy jel '|' szerepel, akkor több választási lehetőség áll a felhasználó rendelkezésére, de csak egyet szabad közülük megadnia.
- Ha a szintakszisban egy paraméter nincs kerek zárójelekkel közrezárva, akkor azt a paramétert mindenesetben meg kell adni.
- Azon parancsoknál, amelyek AmigaDOS file neveket igényelnek, a filenév és az elérési útvonal elhagyható, ekkor egy file-lista jelenik meg. (FileRequester-Box)
- Az összes számmegadásnál számok helyett matematikai kifejezések is használhatók;

FREEZER ES RIPPER- PARANCSSOK

SA parancs: freezelés lemezre

Szintaxis

a) SA (path)name(, crunchrate)

Az aktuális programot name néven, a path könyvtárban vagy az aktuális könyvtárban (lásd CD parancs) tárolja. Ekkor minden fontos adat lemezre kerül. A file-okat a modul kimentés előtt tömöríti, ezt színváltozás jelzi: fekete —> piros —> kék —> zöld —> fekete. A tömörítés hatás-foka az opcionálisan megadható crunchrate paraméterrel befolyásolható. Minél nagyobb ez az érték (\$10 és \$7FFF között), annál jobban tömöríti az adatokat, de annál tovább is tart a munka. Az alapérték \$20. Ha a program 1024Kb-nál hosszabb (preferences-szel beállítható), egy biztonsági kérdésre kell válaszolni, ugyanis egy ilyen hosszú program több lemezt is elfoglalhat.

b) SR (path)name(, crunchrate)

Ugyanaz a funkciója, mint a SA parancsnak, a különbség csupán annyi, hogy itt a kimentési folyamat végén a modult automatikusan elhagyja és a megszakított program folytatódik.

pl.: SA "0:game" — kimentés a DF0 meghajtóra;

LA parancs: egy freezelt file betöltése

Szintaxis:

a) LA (path)name

Betölti a lemezről, a path (illetve az aktuális) könyvtárból a name file-t. Az így betöltött program az X parancssal elindítható. Ha a betöltendő program több lemezt foglal el, a modul felszólít bennünket, hogy helyezzük be a megfelelő lemezt.

b) LR (path)name

Ugyanaz, mint a LA parancs, csak ennél a betöltött program kitömörítés után azonnal elindul. (megfelel egy LA parancsnak és egy azt követő X parancsnak)

pl.: LA 2:order/game — betölti a DF2 meghajtóról, az order könyvtárból a game freezelt file-t.

SLOADER parancs: töltőprogram kimentése

Szintaxis: SLOADER

Kiment (az aktuális könyvtárba, lásd CD parancs) egy AmigaDOS CLI alól futtatható programot, amivel a modul által kifreezelt és kimentett programok modul nélkül is futtathatók. Ezt a töltőprogramot, amely az ALOAD néven kerül a lemezre, átmásolhatjuk pl. a merevlemez C: könyvtárába (először lemezre kell kimenteni, aztán a CLI-ből copy parancssal a merevlemezre kell másolni).

Pl.: SLOADER — kimenteti az autoloader-t az aktuális könyvtárba

Pl. Ha egy kifreezelt programot kívánunk betölteni és elindítani (modul nélkül is), CLI-ből írjuk be:
ALOAD name

SQ parancs: kimentés RAM-diszkre

Szintaxis:

a) SQ

Az éppen futtatott programot nem lemezre, hanem az Amiga (használatlan) tárterületére menti

ki. Egy esetleges korábbi SQ paranccsal kimentett program felülíródik.

b) SQR

Ugyanaz, mint az SQ parancs, csak ez a program kimentése után automatikusan el is indítja azt. (megfelel egy SQ parancsnak és egy azt követő X parancsnak)

FIGYELEM: Ez a funkció csak 1Mb-nál nagyobb tárkapacitás esetén működik!

Pl.: SQ vagy SQR

SQMEM parancs: memória foglalása az SQ számára

Szintaxis: SQMEM (address)

Egy használatlan memóriaterületet foglal le az SQ parancs számára.

Pl.: SQMEM 200000

LQ parancs: betöltés RAM-ból

Szintaxis:

a) LQ

Betölt a számítógép kihasználatlan RAM területéről egy programot, amely az X paranccsal indítható. Előzőleg ki kell menteni egy programot a RAM-ba az SQ vagy az SQR parancs segítségével.

b) LQR

Ugyanaz, mint az LQ parancs, csak ennél a betöltött program rögtön el is indul. (megfelel egy LQ parancsnak és az azt követő X parancsnak)

Pl.: LQ vagy LQR

EXQ parancs: SaveQuick File < > aktuális program

Szintaxis:

a) EXQ

Kicsereéli az aktuális programot a RAM-diszkben tárolt (lásd SQ parancs).

b) EXQR

Ugyanaz, mint az EXQ parancs, csak ennél a csere után az aktuális program automatikusan elindul.

Pl.: EXQ vagy EXQR

TRACKER parancs: zenék keresése

Szintaxis: TRACKER (start); rövid alak: SRIP (start)
SoundTracker formátumú zenéket keres a ChipRAM-ban, a start paraméter megadása esetén ettől a címtől kezdve. A keresés három különböző algoritmus szerint folyik. A keresés pillanatnyi állapota a képernyőn követhető. Ha zenét talált, egy további menü áll rendelkezésünkre:

'F1' — Lejáttsza a megtalált darabot;

'F2' — Megállítja a lejátszást;

'F3' — Információkat ad a darabban használt hangszerekről és sample-kről, úgymint név, hossz stb.

'F4' — A zenedarab lemezre mentésére szolgál. Az 'F4' lenyomása után írjuk be a zenedarab nevét (elérési úttal, ha szükséges + 'RETURN'), a darab ezen a néven kerül a lemezre. Ha nem írunk be nevet, akkor a FileRequester jelenik meg. Az így kimentett zeneszám a leggyakrabban használatos SoundTracker-ekkel betölthető és felhasználható.

'F6' — A zenedarab lejátszása közben kiadja az éppen játszott rész adatait is.

'F7' — Folytatja a keresést további zenék után.

'F8' — Átalakítja úgy a zenét, hogy azokkal a SoundTrackerrel is betölthető, amelyek csak 16 hangszerrel képesek dolgozni.

'F9' — Módosítja a tárban a patternek hosszát úgy, hogy a zene a modulból helyesen lejátszható és kimenthető legyen.

'F10' — Befejezi a parancsot és visszatér a modul szerkesztőbe.

SCAN parancs: digitalizált sample-k keresése

Szintaxis: SCAN

A számítógép ChipRAM-ját hanghullámként ábrázolja és egy újabb menü a következő lehetőségeket kínálja:

egérgomb — A lejátszandó sample kezdő (bal egérgomb) és befejező (jobb egérgomb) címének kijelölésére alkalmas.

kurzor balra/jobbra — A lejátszandó sample kezdőcímeinek (ill. 'SHIFT'-tel együtt nyomva a végcímeinek) etolására szolgál.

'F1' — Lejáttsza a sample-t a beállított kezdőcímtől a végcímig a beállított frekvenciával (sampleperiod).

'F2' — Grafikusan felnagyítja a beállított tartományt, így részletesebben megtekinthető (zoom in).

'F3' — Visszaállítja a start, end és sampleperiod paramétereket a kezdőértékekre.

'F4' — Kinagyítja az ábrázolási tartományt, így nagyobb terület figyelhető meg (zoom out).

'F5' — Kiment a beállított sample-t IFF-8svx fileként. Ez mindazokba a zeneprogramokba betölthető, amelyek ezt a formátumot kezelik.

'1-4' — Az 1, 2, 3 és 4 számbillentyűkkel a start, end és sampleperiod paraméterek a kívánt csatorna (1-4) aktuális sample-jának megfelelő értékeire állíthatók be.

Pl.: SCAN

SP parancs: képek kimentése IFF formátumban

Szintaxis: SP (path)name(, picnr (height))

Az aktuális képet a path (ill. az aktuális könyvtárba name néven kiment). Számos képnél, gyakran játékoknál is előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló WorkBench screen-ekhez. Ezeket csak egyenként lehet kimenteni. A picnr paraméter mutatja meg, hogy melyiket kell kimenteni. Ha a picnr elmarad, az első kép kerül kimentésre. Ha a modul nem képes helyesen felismerni a kép magasságát, vagy a P parancs segítségével egy saját értéket választott, ezt a height paraméterrel lehet megadni. Kimentés előtt minden esetben tekintsük meg a képet a P paranccsal!

Pl.: SP '1:picture',1 1200 — picture néven, az 1-es meghajtóra, 200 pixeles magassággal kiment a első képet.

P parancs: képek keresése/megjelenítése

Szintaxis: P (picnr)

Kirajzolja az aktuális képet. Számos képnél, gyakran játékoknál is előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló WorkBench screen-ek-

hez. Ezeket csak egyenként lehet megjeleníteni. A kívánó kép számát a picnr paraméterrel lehet megadni. A megjelenítés közben a jobb és a bal oldali egérgombokkal a kép alsó szélé állítható be. A megjelenítés 'ESC' gombbal történő elhagyásakor az így beállított képmagasságot veszi figyelembe a modul. Ezt az értéket a kép kimentésénél is meg kell adni. A kép megtekintése közben a következő billentyűfunkciók állnak rendelkezésünkre:

- 'a' — autoplane: beállítja a planepointeret offset-tel
- 'b' — brightness plus: kivilágosítja a képet
- 'B' — brightness minus: elsötétíti a képet
- 'c' — colorreg plus: színregiszter plusz 1
- 'd' — dual playfield on: dualplayfield mód be
- 'D' — dual playfield off: dualplayfield mód ki
- 'e' — right border plus: jobb keret plusz 1
- 'E' — right border minus: jobb keret minusz 1
- 'f' — fast plane up: lapozás egy képpel felfelé
- 'F' — fast plane down: lapozás egy képpel lefelé
- 'g' — interlace on: interlace mód be
- 'G' — interlace off: interlace mód ki
- 'h' — hold and modify on: HAM mód be
- 'H' — hold and modify off: HAM mód ki
- 'I' — invert all colors: minden színregiszter értékét invertálja
- 'I' — lores mode on: alacsony felbontás (40 kar.) be
- 'L' — lores mode off: nagy felbontás (80 kar.) be
- 'm' — modulo 1+2 plus: mindkét moduloértéket növeli 2-vel
- 'n' — modulo 1+2 minus: mindkét moduloértéket csökkenti 2-vel
- 'o' — modulo 1 minus: 1-es moduloértéket csökkenti 2-vel
- 'O' — modulo 2 minus: 2-es moduloértéket csökkenti 2-vel
- 'p' — modulo 1 plus: 1-es moduloértéket növeli 2-vel
- 'P' — modulo 2 plus: 2-es moduloértéket növeli 2-vel
- 'q' — clear modulo 1+2: nullázza mindkét modulo-értéket
- 'r' — rotate planepointer: planepointer rotálása
- 's' — left border minus: bal keret minusz 1
- 'S' — left border plus: bal keret plusz 1
- 'w' — white helpscreen: fehér segítség-képernyő
- 'W' — black helpscreen: fekete segítség-képernyő
- 'x' — colorreg minus: színregiszter minusz 1
- 'y' — switch diw and ddf mode: scrollmód kiválasztása
- '+' — add plane: növeli a plane-számot
- '-' — sub plane: csökkenti a plane-számot
- '=' — set planepointer to one: összes planepointer értékét ráállítja az elsőre
- '0' — unlock all planes: felszabadítja az összes plane-t
- 'SHIFT 0' — lock all planes: rögzíti az összes plane-t (csak a 10-es blokkon)
- '1-6' — unlock plane: a megfelelő plane felszabadítása
- 'SHIFT 1-6' — lock plane: a megfelelő plane rögzítése (csak a 10-es blokkon)
- '7' — red color plus:
- '8' — blue color plus:

'9' — green color plus: növeli a beállított színregiszter színértékét

'SHIFT 7,8,9' — csökkenti a beállított színregiszter színértékét (csak a 10-es blokkon).

'KURZORGOMBOK' — a kép forgatása/scrollozása a megfelelő irányba

'SHIFT UP/DOWN' — a kép gyors scrollozása fel/le

'DEL' — hide helpscreen: segítség-képernyő kikapcsolása

'HELP' — show helpscreen: segítség-képernyő bekapcsolása

'F1' — default colors: beállítja a színeket alapértékre

'F2' — random colors: színek véletlenszerű beállítása

'F10' — set current picture: beírja a kép paramétereit a futó programba, de ezeket egyes esetekben az aktív copperlista felülírja, ezért a változtatások nem tartósak.

Ha a képernyőn látható képet ki akarja menteni, hagyjuk el a P parancsot az 'ESC' billentyűvel és használjuk az SPM parancsot (lásd alább).

SPM parancs: módosított kép kimentése

Szintaxis: SPM (path)name

Miután az aktuális képet a P parancs segítségével módosítottuk, a MÓDOSÍTOTT képet az SPM parancs segítségével name néven kimentheti.

Pl.: SPM ordner/test — A mempeeker-ben (P parancs) található képet 'test' néven az aktuális meghajtó 'ordner' könyvtárába kimentti.

TRAINER PARANCSONK

T parancs: trainermaker

Szintaxis:

a) TS value

Megkezd a trainer-módot és elkezd keresni a megadott értéket. A megadott value azt a számlálóértéket jelenti, amit keresni kell.

b) T (value)

Folytatja a trainer-folyamatot a megadott értékkel. Azok a címek, amelyek a keresett számláló lehetnek, megjelennek a képernyőn. Ha a trainer semmit sem talált, a 'TRAINERMAKER WAS NOT SUCCESSFULL!' üzenetet kapja. Ebben az esetben kezdünk új trainer-folyamatot, vagy fejezzük be a trainer-módot a TX parancssal.

c) TX

Befejezi a trainer-módot.

TD parancs: deep trainer (mindent megtalál)

Az új deep-trainert olyan esetekben tanácsos alkalmazni, amikor a régi trainerrel nem sikerült eredményt elérni vagy az csak nehézkesen használható.

Szintaxis: a) TDS

Elindítja és folytatja a deep-train folyamatot. Itt reprodukálható értékekre érdemes figyelni, mint pl. egy teljes energiacsík. Utána a lehetséges címek megjelennek.

- b) TDC
Folytatja a deep-train folyamatot. Itt a kezdőértéktől és a legutóbbi TDC értéktől különböző számot keresünk.
- c) TDX
Befejezi az aktuális deep-trainert. Újat kezdhetünk a TDS paranccsal.
- d) TD
Minden pillanatnyilag vizsgált címet megjelenít.
- e) TDI
Megmutatja a mindeddig vizsgált címek közül a leggyanúsabbakat.
- f) TDD start end
Ezzel a paranccsal az éppen vizsgált címek közül néhányat az elejétől a végéig törölhetünk, ki-
zárva őket a további vizsgálatból.

TF parancs: absolute trainer (tetszőleges életszám)

Szintaxis:

- a) TF address (start (end))
Megmutatja a program azon részeit, ahol a *SUBQ.X #X, address* vagy a *SUBI.X #X, address* parancsok valamelyikével valószínűleg a megadott cím tartalmát csökkentik.
- b) TFD address (start (end))
Ugyanaz, mint az a) pontban, csak itt ezeket a gépi utasításokat eltávolítja a programból, így a futó program már nem csökkenti a cím által tartalmazott számláló értékét.

PC parancs: energiacsík hosszának lemérése

Szintaxis: lásd P parancs!

Kirajolja az aktuális képet. Számos képnél, gyakran játékoknál is előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló WorkBench screen-ekhez. Ezeket csak egyenként lehet megjeleníteni. A kíván kép számát a picnr paraméterrel lehet megadni. Ha a picnr paraméter elmarad, a modul az első képet jeleníti meg. Az egér segítségével a kirajzott képen egy kivágást készíthet, amelynek képernyőpontokban mért szélessége és magassága az 'ESC' lenyomása után megjelenik. Így nagyon könnyű lemérni az energiacsík hosszát és ezt az értéket a trainer-ben fel lehet használni (számláló).

Pl.: P 1

PICTUREHEIGHT: !256
READY

ANTI VIRUS PARANCSOK**VIRUS parancs: vírusok felkutatása**

Szintaxis: VIRUS

Átvizsgálja a memóriát vírusok és resetálló programok után és megmutatja ezeket. A modul gombok lenyomása során ez a művelet automatikusan elindul, feltéve ha a VIRUSTEST-find opciót a preferencias menüben kiválasztottuk (bekapcsolásnál automatikusan lefut).

Pl.: VIRUS

KILLVIRUS parancs: vírusok kiirtása a gépből

Szintaxis: KILLVIRUS; röviden: KVIR

Megkeresi és eltávolítja a vírusokat/resetálló programokat a számítógép memóriájából. Ez az eljárás nem irtja ki a lemezen lévő vírusokat. A boot-blokk-vírusok fertőzött lemezeiről történő eltávolítására használjuk az **INSTALL** parancsot.

Pl.: **KILLVIRUS****LEMEZEK ÉS LEMEZKÓDOLÓ PARANCSOK**

Az Amiga Action Replay Mk III-mal már közvetlenül AmigaDOS kompatibilis lemezekkel dolgozhatunk. Az összes lemezművelet során közvetlenül AmigaDOS formátumú file-ok készülnek, több szabvány IFF formátum (képek, hangok) is használható.

Ezen lehetőség mellett a lemezeket kódszavakkal is védhetjük idegen hozzáférésektől (biztonsági másolatoknál is). Ehhez az Amiga Action Replay Mk III két különböző lehetőséget kínál:

- 1) Azon programoknál, amelyek közvetlenül a boot-blokkból indulnak és amelyeknél a lemez további részei egy idegen formátumban lettek felírva (Not a DOS-Disk), valamint a szokásos DOS-lemezeknél is fennáll a lehetőség a boot-blokk kódszóval történő védelmére. Ehhez a **BOOTCODE** és a **BOOTPROT** parancsokat használjuk!
- 2) Azon programoknál, amelyek nem használnak saját töltőrutint, hanem az AmigaDOS tölti be őket, az egész lemez kódolható. Ehhez a kódolatlan lemezt egy speciális eljárással át kell másolni. Ehhez a **CODE**, **CODECOPY** parancsokat használjuk!

BOOTCODE parancs: bootblokk-kódoló bekapcs.

Szintaxis:

BOOTCODE (codenumber);röviden: **BCODE** (codenumber)

Beállítja a bootblokk-kódoló számára a code-number kódszámot (0-\$FFFFFFF), vagy ha nem adtak meg paramétert, kiírja az aktuális kódszámot. Ha a kódszám nem nulla, akkor a bootblokk-kódoló aktív, és ilyenkor kódolt lemezeiről is boot-olhatunk (kódolatlan lemezek is a szokásos módon használhatók). A lemez védelme érdekében előzőleg a **BOOTPROT** paranccsal kódolni kell őket!

Pl.: **BOOTCODE 873233** — Bekapcsolja a boot-kódolót és a kódszámot \$873233-ra állítja be —> már csak kódolatlan, vagy ezzel a számmal kódolt lemezekről lehet boot-olni.

BOOTPROT parancs: lemez bootblokk kódolásaSzintaxis: **BOOTPROT** (codenumber)röviden: **BPROT** (codenumber)

Az aktuális meghajtóban lévő lemezt a megadott codenumber kódszámmal kódolja (a szám 0 és \$FFFFFFF között lehet). Az ilyen módon kezelt lemezekről már csak akkor boot-olhatunk, ha a modul segítségével a bootblokk-kódszámot erre a speciális számra állítottuk be (a **BOOTCODE** paranccsal). Ha a codenumber paramétert elhagyjuk, a pillanatnyilag beállított értékkel (**BOOTCODE** parancs) történik a kódolás.

A lemezek dekódolásához egyszerűen használjuk a lemezen mégegyszer ugyanazt a **BOOT-PROT** parancsot a mi speciális kódszavunkkal, amivel a lemezt kódoltuk.

Pl.: **CD 0:** — kiválasztja a df(0) meghajtót aktuálisnak;

BOOTPROT 12348765 — A df0: meghajtóban lévő lemez ezután kódolt és nem lehet róla bootolni.

CODE parancs: lemezmeghajtók kódolása

Szintaxis: CODE (drive (codenumber))

Lekódol egy megadott meghajtót (drive) a megadott kódszámmal (codenumber), ezután ez a meghajtó csak ezzel a kódszámmal kódolt lemezeket fogad el. Ha nem adunk meg kódszámot, úgy a drive meghajtó újra visszakerül eredeti kódolatlan állapotába. A beállított kódszavak egy reset után is a számítógépben maradnak, ezért csak egy megfelelően kódolt lemezzel lehet bootolni.

Pl.: lemezek kódolásához és használatához:

CODE 0 1234

Ezután a belső meghajtó (a modul is) már csak 1234-gyel kódolt lemezeket fogad el.

AmigaDOS lemezek másolása

Szintaxis:

a) **DCOPY source dest**

Átmásolja a source (0-3) meghajtóban lévő forráslemez tartalmát a céllemezre, ami a dest (0-3) meghajtóban található. Egy meghajtóval történő másolás is lehetséges.

b) **BURST (drive)**

Elindítja a burstnibbler másolóprogramot az aktuális memória- és meghajtó állapotban. A burstnibbler előnye a DCOPY paranccsal szemben az, hogy a burstnibblerrel egyszerre több meghajtóra másolhatunk.

A burstnibbler

'**START**' ikon — A másolási folyamat megkezdése;
'**STOP**' ikon — A másolás idő előtt történő leállítás;

'**MODE**' ikon — A másolási mód kiválasztása (DEEP, DOS);

'**START/END**' értékek — Meghatározott sávok átmásolása;

'**SIDE**' ikon — Egyes oldalak másolása;

'**U**' — felső oldal;

'**L**' — alsó oldal;

'**B**' — mindkét oldal;

forrás-meghajtó — zöld;

cél-meghajtó — barna;

'**SYNC**' ikon — Választás standard-sync (a lemezek speciális jelölése: \$4489) és az INDX-sync (meghajtóindex orientált másolás) között.

'**Ctrl-Amiga-Amiga**' — Kilépés a burstnibbler-ből.

A DOS másolási mód:

Ez a mód a szokásos AmigaDOS lemezek nagyon gyors és hatékony másolását teszi lehetővé (sokkal gyorsabb pl. a DiskCopy-nál). Ez két lemezmeghajtó esetében is érvényes, amikor a forrásmeghajtóban lévő lemez tartalma a cél-meghajtóban lévő lemezre kerül. Ha több mint

két meghajtó áll rendelkezésére, egy forráslemezről egyszerre több másolatot is készíthetünk.

A track kijelzőn végigkövethető a másolás menete, ahol a zöld mezők azt jelentik, hogy minden rendben van, a barnák pedig, hogy olvasási hiba lépett fel. Ha olvasási hiba lép fel, a modul megpróbálja azt kijavítani.

A DEEP másolási mód

Ebben a módban idegen formátumokat és egyes másolásvédezt lemezeket — biztonsági okokból — lehet másolni. A DEEP módban egy lemez átmásolásához némileg több időre van szükség, mint DOS módban, mert itt először a sávok struktúráját kell elemezni. Emiatt több lemezcserére van szükség, mint DOS módban, ha egy meghajtóval folyik a másolás.

Lehetőség nyílik más számítógéprendszerek legtöbb software-einek másolására is (nevezetesen: *Archimedes*, *Atari ST*, *IBM* és mások). Ezek az idegen formátumok másolhatók, amennyiben a SYNC INDX-re van állítva.

Pl.: **DCOPY 0 1** — A belső meghajtóban lévő lemezt a df1: meghajtóra másolja.

CODECOPY parancs: lemezek kódolása

Szintaxis: CODECOPY source dest

rövid alak: CCOPY source dest

Átmásolja a source (0-3) meghajtóban lévő (adott esetben kódolt) lemezt (AmigaDOS) a dest meghajtóban lévő lemezre és közben a dest meghajtó kódszavával kódolja az adatokat.

COPY parancs: file másolása

Szintaxis:

COPY (path)source name, (path)dest name

Átmásolja a (path)source name file-t (path)-dest name-ba. Megfelel a Copy CLI-parancsoknak.

Pl.: **COPY 0:s/startup-sequence, 1:test** — Ebben a példában a startup-sequence-t a df0:-ról a df1: test-be másoljuk.

CD parancs: könyvtár váltás

Szintaxis: CD (path)

Az aktuális elérési utat a path könyvtárra állítja át. Itt ugyanazok a szintaktikai szabályok érvényesek, mint egy szokásos AmigaDOS elérési útvonalnál. Egyetlen kivétel: df0: helyett 0:t kell beírni, df1: helyett 1: -t stb. Ha nem adunk meg paramétert, akkor az elérési út az aktuális.

Pl.: **CD 1:C** — Az aktuális elérési utat a df1: meghajtó C: könyvtárra állítja át.

DIR parancs: tartalomjegyzék megtekintése

Szintaxis:

a) DIR (path)

Megjeleníti az aktuális, vagy a megadott könyvtár tartalomjegyzékét (a DIR CLI-parancsnak felel meg).

b) DIR (path)

Használata ugyanaz, mint a DIR parancsé, csak itt az alkönyvtárak tartalma is megjelenik (a "DIR (path) opt a" parancsnak felel meg).

Pl.: **DIR 0:** — A df0: meghajtóban lévő lemez tartalomjegyzékét írja ki.

MAKEDIR parancs: alkönyvtár létrehozása

Szintaxis: MAKEDIR (path)name

röviden: MDIR (path)name

Létrehoz egy name nevű alkönyvtárat az aktuális vagy a megadott (path) könyvtárban (a MakeDir CLI-parancsnak felel meg).

DELETE parancs: file törlése

Szintaxis: DELETE (path)name

röviden: DEL (path)name

A name file-t törli az aktuális vagy a megadott könyvtárból (az ugyanilyen nevű CLI-parancsnak felel meg).

TYPE parancs: file-ok megjelenítése (ASCII)

Szintaxis: TYPE (path)name

Megjeleníti az aktuális vagy a megadott könyvtárban lévő name nevű file-t a képernyőn — szövegformátumban (a TYPE CLI-parancsnak felel meg).

Pl.: **TYPE 0:s/startup-sequence****RELABEL parancs: lemeznév megváltoztatása**

Szintaxis: RELABEL name

röviden: REL name

Az aktuális meghajtóban található lemez nevét a megadott (name) névre változtatja (A ReLabel CLI-parancsnak felel meg).

Pl.: **RELABEL *új név*****RENAME parancs: file/könyvtár átnevezése**

Szintaxis: RENAME (path)old, new

röviden: REN (path)old, new

A path könyvtárban lévő old file vagy könyvtár nevét new-ra változtatja (Az ugyanilyen nevű CLI parancsnak felel meg).

Pl.: **RENAME 0:s/startup-sequence, start****FORMAT parancs: lemez formázása**

Szintaxis:

a) **FORMAT (name)**

Az aktuális meghajtóban (lásd CD parancs) lévő lemezt AmigaDOS formátumúra formázza, ellenőrzés nélkül.

b) **FORMATV (name)**

Ugyanaz, mint az a) pontban, csak ez ellenőrzi a formázott lemezt (mint a Format CLI).

c) **FORMATQ (name)**

Letörli a már formázott lemezt (rendkívül gyorsan, a QUICK CLI-parancsnak felel meg).

INSTALL parancs: lemez installálása

Szintaxis: INSTALL (bootblocknr)

röviden: INST (bootblocknr)

Az aktuális meghajtóban (lásd CD parancs) lévő lemezre egy bootblokkot installál. A bootblocknr paraméternél két lehetősége van: bootblocknr=0 —> szokásos bootblokk, amelyet az AmigaDOS használ, bootblocknr=1 —> vírusvédelmi bootblokk, amely kijelzi a fertőzött programokat és boot-oláskor a képernyőt világoszöldre színezi, ha semmi fertőzött nem talált.

Pl.: **CD 1:**

INSTALL 1 — Vírusvédelmi boot-blokkot installál a df1: meghajtóban lévő lemezre.

DISKCHECK parancs: hibakeresés a lemezen

Szintaxis: DISKCHECK (drive)

röviden: DCHK (drive)

Átvizsgálja a megadott (vagy az aktuális) lemez-meghajtó DOS-struktúráját hibák után kutatva. A hibákat táblázatszerűen felsorolja.

Pl.: **DISKCHECK 2** — A df2: meghajtóban lévő lemez átvizsgálása.**DISKWIPE parancs: lemez gyors törlése**

Szintaxis: DISKWIPE (drive); DWIPE (drive)

A megadott (vagy az aktuális) meghajtóban lévő lemezen minden adatot rendkívül gyorsan és alaposan letöröl úgy, hogy minden sávot „szétrombol”. Az így kezelt lemezek csak a **FORMAT** parancssal történő formázás után használhatók ismét.

SAFEDISK parancs: Trackdisk.device patch-olása

Szintaxis: SAFEDISK (a)(b)(s)(n)(v)(u)(q)

SDISK (a)(b)(s)(n)(v)(u)(q)

A SAFEDISK parancs az Amiga operációs rendszerbe egy olyan programot installál, amely a lemezekkel való munkát biztosabbá és kényelmesebbé teszi. A következő funkciók közül lehet választani:

'b' — Kijavítja az op. rendszer lemeztartományainak hibáit.

'n' — Elnyomja a meghajtó kellemetlen kerregését, amit akkor csinál, ha nincs benne lemez. Ez nem minden lemez-meghajtóval működik. Ha szokatlan zajokat hallunk, ne használjuk ezt a funkciót!

'u' — Ha hosszabb ideig nincs hozzáférés egy track-hez, kiírja a trackbuffer tartalmát a lemezre, és lekapcsolja a meghajtó-motort.

'v' — A lemezírási művelet után egy verify-t végez, vagyis ellenőrzi a hibamentési felírást. Ha írási hiba lépett fel, egy kérdés jelenik meg. Itt választani kell, hogy figyelmen kívül hagyja-e a hibát (nem ajánlott), vagy újra próbálja a felírást.

's' — Ha egy hibás track van a lemezen, a SAFEDISK megpróbálja kijavítani és a lehető legtöbb adatot megmenteni a hibás track-ről.

'a' — A fenti összes funkciót bekapcsolja.

'q' — Eltávolítja a programot az op. rendszerből.

Pl.: **SAFEDISK a ;** — minden funkciót aktivizál.**LEMEZMONITOR PARANCSONOK****RT parancs: track-ek olvasása**

Szintaxis: RT strack (num (dest))

Beolvas az aktuális meghajtóról strack-tól (0-1159) kezdve num számú track-et (ha nincs megadva num, akkor egyet olvas be). Az adatok egymás után dest címűtől kezdve az Amiga memóriájába kerülnek.

Ezzel a lemezpufferrel összefüggésben kifejlesztettek egy új számformátumot, ami a track, sector és offset értékek tényleges memóriacímre történő átszámolását könnyíti meg. Így minden parancsnál (különösen monitorparancsoknál) címek helyett track, sector és offset értékek is beírhatók.

Szintaxis:

a) Ttrack(Ssector(Ooffset))

b) Ssector(Offset)

Például a lemez neve (Rootblock track I80 sector 0 offset !433) az a) alakban:

T!80S00!433 vagy T50S00!B1 stb.

a b) alakban:

S!8800!433 vagy S3700!B1 stb.

WT parancs: track felírása

Szintaxis: WT track num source

Felír az aktuális meghajtóban lévő lemezre az strack sorszámú tracktól kezdve num tracket. A felírandó adatokat a source címtől kezdve folyamatosan kell elhelyezni. Itt ismételtén rámutunk arra, hogy minden cím helyett, tehát e helyett is — amennyiben lemezpufferrel dolgozunk (RT parancs dest megadása nélkül) — speciális track/sector/offset formátumokat használhatunk.

Pl.: Két track (!10 és !11) beolvasása és kiírása lemezpufferrel és anélkül:

RT !10 2

WT !10 2 T!10

ez lemezpufferrel volt...

RT A 2 1000

WT A 2 1000

lemezpuffer nélkül, az adatok örökre \$1000-en maradnak...

DMON parancs: lemezpuffer megjelenítése

Szintaxis: DMON

Kiírja hogy az éppen használatos lemezpuffer a memória mely címén található (RT parancs után).

Pl.: DMON

CLRDMON parancs: lemezpuffer visszaállítás

Szintaxis: CLRDMON

Minden adatot töröl a lemezpufferből és a régi memóriatartalmat állítja vissza.

Pl.: CLRDMON

-CHK parancsok: blokk ell.összegek kiszámítása

Szintaxis:a) BOOTCHK address

Kiszámítja mindkét addressé címtől található szektor bootblokk-ellenőrzőösszegét és bejegyzi az eredményt a megfelelő helyre.

b) DATACHK address

Kiszámítja a megadott címen található szektor adatblokk-ellenőrzőösszegét és bejegyzi azt a megfelelő helyre.

c) BAMCHK address

Ugyanaz egy BAM szektorra vonatkoztatva.

GÉPI KÓDÚ MONITOR PARANCSONK

A parancs: közvetlen sorassembler

Szintaxis: A address

Meghívja a közvetlen assemblert. Ennél elsőnek a megadott cím fog megjelenni. Itt a kívánt gépi kódú utasítást a szokásos assembler írásmód szerint írhatjuk be. Az 'ESC' lenyomásával egyszerűen elhagyhatjuk a közvetlen assemblert.

B parancs: töréspontok

Szintaxis: a) B

Megjelenti az eddig elhelyezett töréspontokat.

b) BS address

Elhelyez egy töréspontot a megadott címre. Legfeljebb 5 töréspont használható!

c) BD address

Törli a megadott címen található töréspontot.

d) BDA

Törli az összes elhelyezett töréspontot.

MW parancsok: memóriafelügyelő-pontok

Szintaxis: a) MW

Megmutat minden pillanatnyilag használt memóriafelügyelő-pontot.

b) MS address

Elhelyez egy memóriafelügyelő-pontot a megadott címre.

c) MD address

Törli a megadott címen lévő memóriafelügyelő-pontot.

d) MDA

Törli az összes memóriafelügyelő-pontot.

ST/TR parancs: programléptető üzemmód

Szintaxis: a) TR (num)

Kilép a modul-ból és num száumú gépi utasítás végrehajtása után visszatér a modul-editorba, majd automatikusan kiírja a regiszterek értékét. Itt a JSR és BSR utasításokkal történő szubrutinhívások is egy gépi utasításnak számítanak.

b) ST (num)

Kilép a modul-ból és num gépi utasítás végrehajtása után visszatér a modul-editorba, majd automatikusan kiírja a regiszterek értékét.

C parancs: copper ass/disassembler

Szintaxis: C | 1 | 2 | address

A megadott címtől disassemblálja a copper listát.

Mi az a COPPER?

A copper egy speciális amiga-chip, ami a processzorokhoz hasonlóan egy saját programot dolgoz fel. Alapjában véve a copper csak arra képes, hogy meghatározott adatokat a chipregiszterbe írjon (a \$FFF000 címtől kezdve). Mivel azonban ezt meghatározott képernyősugár-pozíciókban teszi, látványos effektek készítésére alkalmas. A copper alapesetben a kép felépítésére használatos.

COMP parancs: memóriaterületek összehasonlítása

Szintaxis: COMP start end dest

röviden: V start end dest

Összehasonlítja a start-tól end-ig terjedő memória-tartományt a dest-nél kezdődővel és a különbségeket a dest területen lévő címek szerint megjeleníti.

D parancs: disassembler

Szintaxis: D (0 | address)

Disassemblálja a megadott címtől kezdődő M68000 gépi kódú programot. Ha nem adunk meg címet, a legutóbb (előző D parancs) disassemblált sortól folytatja. Ha az első D parancsnál sem szerepel cím, akkor azt a címet veszi, ahonnan a modul elhagyásakor a program folytatódna. Ha címnek a 0 számjegyet írjuk

be, akkor a disassembler a program-counter értékét veszi címnek.

E parancs: chipregiszter módosítása

Szintaxis: E (registeroffset)

Megjeleníti a registeroffset-tel megadott Custom-Chip regiszter tartalmát hexadecimálisan és binárisan. Ha nem adtunk meg regisztert, akkor a 0-ás regiszter írja ki. A regiszter tartalma egyszerű felülírással (és RETURN-nal) megváltoztatható. A változás nem közvetlenül a művelet után, hanem csak a modul elhagyásakor észlelhető.

P parancsok: keresés

Szintaxis: a) F string(,start end)

A megadott stringet az egész memóriában vagy ha megadták, a start-tól az end-ig tartó területen keresi és a megtalált címeket sorrendben megjeleníti.

b) FS string(,start end)

A megadott stringet az egész memóriában vagy ha megadták, a start-tól az end-ig tartó területen keresi de nem tesz különbséget kis- és nagybetűk között (különösen ASCII szövegek keresésére alkalmas).

c) FR string(,start end)

A megadott stringet az egész memóriában vagy ha megadták, a start-tól az end-ig tartó területen keresi — relatívan. Ez annyit jelent, hogy pl. a 0A 03 0B string esetén a következő bytesorozatot keresi: xx xx-7 xx +1, ahol xx tetszőleges!

d) FA address(,start end)

Olyan gépi utasításokat keres az egész, illetve a megadott (start, end) memóriában, amelyek valamilyen módon a megadott address címmel operálnak.

e) FAQ address(,start end)

Ugyanúgy működik, mint a FA parancs, csak a FAQ parancs kb. kétszer olyan gyors. Ugyanakkor a FAQ parancs nem olyan biztos, mint a FA parancs, vagyis ha a FAQ parancs semmit sem talál, a FA parancs eredményes lehet!

G parancs: program folytatása adott címtől

Szintaxis: G (address)

A megszakított programot a megadott címtől folytatja.

Pl.: G FC00D2 — Ráugrik a KickStart reset rutinjára —> egy softreset-et vált ki.

LM parancs: memóriaterület betöltése

Szintaxis: LM (path)name, dest

Betölti a memória megadott dest címére az aktuális vagy a megadott path könyvtárból a name file-t, mint bytesorozatot.

SM parancs: memóriaterület kimentése

Szintaxis: a) SM (path)name, start, end

Kimenteti a start-tól end-ig tartó tárterületet name néven a megadott vagy az aktuális könyvtárba.

b) SMDATA (path)name, start, end

Ugyanaz mint az SM parancs, csak itt egy olyan file jön létre, ami a megadott területet BASIC DATA sorok formájában tartalmazza.

c) SMDC (path)name, start, end

Ugyanaz mint az SMDATA parancs, csak az itt létrehozott file DC sorokat tartalmaz, amelyeket minden assembler megért és így (az assembler include utasításával) közvetlenül egy assembly forrásfile-ban használható.

M parancs: memória megjelenítése és editálása

Szintaxis: M address

Megjeleníti a memóriát a megadott címtől. A kiadott lista közvetlenül (csak a HEX tartományban) editálható (ne feledjük a módosított sor után a 'RETURN'-t).

MEMCODE parancs: tárterület kódolása

Szintaxis: MEMCODE start end code

Lekódolja a megadott területet (start-tól end-ig) a megadott code kódszámmal. Az így kódolt terület dekódolható, ha ugyanazzal a kódszámmal még egyszer kódoljuk.

ADD parancs: érték hozzáadása tárterülethez

Szintaxis: ADD start end value

A megadott terület byte-jaihoz egyenként hozzáadja a megadott value értéket.

N parancs: memória megjelenítése szöveggént

Szintaxis: a) N address

Megjeleníti a memóriát a megadott címtől — szövegformátumban.

b) NQ address

Megjeleníti a memóriát a megadott címtől — szövegformátumban, de kihagyja a nem nyomtatható karaktereket.

c) NO (offset)

Az N parancsnál használatos offset-et a megadott értékre állítja, vagy ha nem adtunk meg paramétert, kiírja az offset aktuális értékét.

O parancs: memóriaterület feltöltése

Szintaxis: O string, start end

A megadott start-tól end-ig tartó memóriaterületet feltölti a megadott stringgel. Ha a string rövidebb mint a feltöltendő terület, többször ismételve kerül a memóriába.

R parancs: CPU regiszterek editálása

Szintaxis: R (register value)

Ha megadtuk, beállítja a regisztert a megadott értékre és az összes regiszter értékét megjeleníti.

Pl.: R PC FC00D2 — A PC-t a KickStart resetrutinjára állítja.

SETEXCEPT parancs: exceptionhandler installálása

Szintaxis: SETEXCEPT

röviden: SEXC

Installálja a modul exceptionkezelőjét, ami lehetővé teszi hogy a legtöbb rendszerhiba ne GURU-t váltson ki hanem a modul induljon el. Egy üzenettel jelentkezik be, amely közli hogy melyik exception okozta a GURU-t, és ez utalhat a hiba jellegére.

TRANS parancs: memóriaterület másolása

Szintaxis: TRANS start end dest

röviden: I start end dest

A start-tól end-ig tartó tárterületet a dest címtől kezdve a memóriába másolja.

Pl.: TRANS 100 200 1000 — \$100-tól \$1FF-ig (\$100 byteot) \$1000-\$10FF-re másol.

W parancs: CIA regiszterek editálása

Szintaxis: W (register)

Megjeleníti mindkét CIA adott regiszterét a képernyőn. A regiszterek tartalma közvetlenül a listában módosítható. Ha nem adtunk meg regiszter paramétert, a \$0-ás regiszterpár jelenik meg. Az első binárisan ábrázolt érték a CIA-A, a második a CIA-B tartalmának felel meg.

WS parancs: string memóriába írása

Szintaxis: WS string, address

Elhelyezi a string stringet a megadott address címtől a memóriában.

X parancs: megszakított program folytatása

Szintaxis: X

Kilép a modul-editorból és ott folytatja a megszakított programot ahol abbamaradt (egy G parancsnak cím nélkül felel meg).

Y parancs: memóriaterület editálása binárisan

Szintaxis: a) Y address

Megjeleníti a memória tartalmát a megadott address címtől kezdve mégpedig annyi byte-ot, amennyit az YS parancssal beállítottunk.

b) YS (bytes)

Beállítja az Y parancs számára a byte-ok számát a megadott bytes értékre. A beirt érték 1 és 8 közt lehet.

? parancs: mini számológép

Szintaxis: ? (-)value (+|-|*|/ value) ...

Kiszámítja a megadott kifejezés értékét és az eredményt binárisan, decimálisan és hexadecimálisan is kiírja. A „pont a vonal előtt” szabályt NEM veszi figyelembe!

AZ OPERÁCIÓS RENDSZER PARAMÉTEREIT VIZSGÁLÓ PARANCSONOK

Természetesen a következő parancsok az INFO és a EXCEPTIONS kivételével csak akkor működnek, ha a megszakított program használja az operációs rendszert, ami játékoknál nem mindig igaz. Ha a program nem használja az operációs rendszert, vagyis az operációs rendszer paraméterei felismerhetően valótlanok, akkor az *EXECBASE NOT VALID* üzenet jelenik meg.

INFO parancs: Amigastatus és néhány chipregiszter megjelenítése

Szintaxis: INFO (picnr)

Megjeleníti az amiga azon legfontosabb rendszerparamétereit, amelyek a képfelépítést is jelentősen befolyásolják. Számos képnél előfordul, hogy a képernyőn látható kép több képből áll össze, hasonlóan az egymást átlapoló Work-

Bench screen-ekhez. A rendszerparaméterek csak egyes képekre vonatkozhatnak. A kívánt kép számát a picnr paraméterrel lehet megadni.

DEVICES parancs: a rendszer device-listája

Szintaxis: DEVICES

röviden: DEV

INTERRUPTS parancs: a rendszer interrupt-jai

Szintaxis: INTERRUPTS

röviden: INT

Csak az operációs rendszerrel szabványos módon „közölt” interruptok jelennek meg. A tényleges interrupt-rutin címek kiírásához használjuk az EXCEPTIONS parancsot.

LIBRARIES parancs: a rendszer library-k listája

Szintaxis: LIBRARIES

röviden: LIB

PORTS parancs: a rendszer port-jainak listája

Szintaxis: PORTS

RESOURCES parancs: a rendszer erőforrásai

Szintaxis: RESOURCES

röviden: RES

TASKS parancs: futó taszkok listája

Szintaxis: TASKS

A taszkokat három csoportba sorolja: running, ready és waiting taszkok. Az a taszk, amely a programmegállítás pillanatában feldolgozás alatt állt, a running tasks bekezdésben található. A taszk előtt álló cím a hozzátartozó task-struktúra kezdőcímét adja (lásd részletesebb szakirodalomban).

AVAIL parancs: szabad memória kijelzése

Szintaxis: AVAIL

CHIPREGS parancs: chipregiszter nevek listája

Szintaxis: CHIPREG

röviden: CREG

Egy listát jelenít meg az amiga által használt custom-chipregiszterek neveiről és offset-jeiről.

EXCEPTIONS parancs: interruptok megjelenítése

Szintaxis: EXCEPTIONS

röviden: EXC

Kiírja a következő (processzor-)ugrasi vektorok pillanatnyi állapotát: exceptions, interrupts, traps.

EXECBASE parancs: execbase kiírása

Szintaxis: EXECBASE

röviden: EXEC

Kiírja az összes execbase bejegyzés pillanatnyi tartalmát, címét és offsetjét.

DCHIP parancs: chipregiszterek leírása

Szintaxis: DCHIP chipregname

Kiírja a megadott chipregiszter leírását.

ALERT parancs: guru leírások

Szintaxis: ALERT (gurunr)

Kiír egy listát az összes guruszámról leírással együtt — ha nem adunk meg gurunr paramétert.

ASCII parancs: ASCII tábla kiírása

Szintaxis: ASCII

Megjelenít egy ASCII-táblát.

EGYÉB PARANCSONOK**MEGASTICK parancs: joystick szimuláció beállítása**

Szintaxis: MEGASTICK (1)

röviden: MST (1)

A MEGASTICK parancs lehetővé teszi a futó programban billentyűnyomásoknak joystick-mozgásokkal történő szimulációját. Ha csak az első játékos (player 1) joystick-ját kívánjuk programozni, akkor az 1-es paramétert meg kell adni! A MEGASTICK (vagy MST) parancs beírása után a programozó-menübe kerülünk. A programozó menü elhagyásához az 'ESC' billentyűt kell lenyomni, és a szimuláció már aktív, miután a modulból kilépett.

NOSTICK parancs: joystick szimuláció kikapcs.

Szintaxis: NOSTICK

röviden: NST

Kikapcsolja a joystick-key szimulációt.

CLRSTICK parancs: joystick-key szimuláció törlése

Szintaxis: CLRSTICK

röviden: CST

Kitörli a joystick(ok) programját és kikapcsolja a szimulációt.

SSTICK parancs: joystick-key szimuláció kimentése

Szintaxis: SSTICK (path)name

röviden: SST (path)name

Kimenteli lemezre, a path könyvtárba name néven az aktuális joystick-key szimulációt.

LSTICK parancs: joystick-key szimuláció betöltése

Szintaxis: LSTICK (path)name

röviden: LST (path)name

Betölti a lemezről, a path könyvtárból a name néven tárolt joystick-key szimulációt és aktiválja azt.

VERSION parancs: verziószám/dátum kiírása

Szintaxis: VERSION

RAMTEST parancs: amiga memória IC-k tesztelése

Szintaxis: RAMTEST start end

Leteszteli a megadott start-tól end-ig tartó memória-területet (egy darabban kell lennie) és kiírja a hibás byte-okat.

PACK parancs: memóriaterületek betömörítése

Szintaxis: PACK start end dest crate

Összetömöríti a start-tól end-ig tartó tárterületet és az összetömörített blokkot beírja a memóriába dest címtől kezdődően.

Pl.: PACK 70000 70100 71000 30

000044 — betömöríti a \$70000-\$700FF-ig tartó területet \$71000-ra

UNPACK parancs: memóriaterület kitömörítése

Szintaxis: UNPACK dest endofpacked

Végrehajtja a PACK parancs ellenkezőjét, vagyis a betömörített memóriaterületet vissza kitömöríti és dest-től letárolja a memóriában.

COLOR parancs: a modul színeinek beállítása

Szintaxis: COLOR (back pen)

A modul-editor színeit a kívánt értékre állítja; back a háttér, pen az írás színét jelenti. Ha csak egy paramétert adunk meg, vagy nem adunk meg egyet sem, akkor az aktuális színbeállítások jelennek meg.

RCOLOR parancs: modul színek alapértékre állítása

Szintaxis: RCOLOR

TM parancsok: memórialelőkezők

Szintaxis: a) TM

Kiírja a pillanatnyilag elhelyezett memórialelőkezők listáját.

b) TMS address

Elhelyezi a memórialelőkezőt a megadott címre. Egyidejűleg maximum tíz memórialelőkező használható. Az így elhelyezett memórialelőkezők egy „jegyzetfüzetet” alkotnak, amelyben egy játék összes fontos tárcímét nyilvántarthatjuk, amit pl. a trainmaker-rel vagy más módon kaptunk. A játék SA parancsokkal történő kimentésekor a memórialelőkezők is automatikusan lemezre kerülnek, LA/LR parancsokkal történő betöltéskor pedig visszatöltődnek!

c) TMD address

Kitörli a memórialelőkezőt, amely a megadott címre mutat. Ha ilyen nem létezik, a *MEMORY-COUNTER NOT FOUND* üzenet jelenik meg.

SPR parancs: hardware sprite-ok szerkesztése

Szintaxis: SPR nr1 | address1 (nr2 | address2)

A nr1 számú vagy az address1 címtől a memóriában (chipRAM) található sprite-ot egy szerkeszthető lista formájában megjeleníti a képernyőn, a sprite-színeket a számjegyek jelentik 0-3-ig. Ha egy második sprite-számot vagy címet is megadtunk, akkor a sprite ún. attached-sprite-ként jelenik meg és a színeit a számjegyek 0-9-ig és a betűk A-F-ig jelentik. Minden esetben a 0-ás szín jelöli a háttérszintet.

SETMAP parancs: keymap-editor

Szintaxis: SETMAP

röviden: KEY

Behívja a keymap-editort, amivel az Amiga operációs rendszerének billentyűzetkiosztását módosíthatjuk, így pl. a funkciógombokhoz a gyakran használt stringeket rendelhetjük stb. Kis idő múlva bejelentkezik a keymap képernyő, amelyen a billentyűzet és négy egyéb mező (**load, save, install, exit**) kapott helyet. Egy billentyű megváltoztatásához egyszerűen nyomjuk le azt (esetleg a váltóbillentyűket: **shift, alternate, control** is nyomjuk le), vagy vá-

lasszunk az egérrel. Ezután egy új menü jelenik meg a következő pontokkal:

- code:** a megváltoztatandó billentyű kódja;
- shft,alt,ctl:** váltóbillentyűk, amelyeket használt;
- repeatable:** a billentyű ismételhető;
- capsable:** a capslock hatással van a billentyűre;
- string:** a billentyű által kiküldendő string;
- OK:** a megváltoztatott billentyű elfogadása;
- cancel:** elvetni a változtatást;

Jobb oldalon a billentyű pillanatnyi kiosztása látható. A kurzor most automatikusan a stringen áll, amelyet a billentyű küldeni fog. Ez tetszőlegesen módosítható (max. 128 karakter), a nem nyomtatható karaktereket a hexa kódjakkal vihetjük be, '<\$' és '>' jelek közé zárva. A '<\$D>' ugyanazt jelenti, mint a '<r>' (a 'RETURN' ASCII-kódja). A 'RETURN' lenyomása után megjelenik az egérkurzor és már a fenti mezőket is tetszés szerint módosíthatjuk (pl.: repeatable kikapcsolása stb.). Ha a változtatásokat elfogadjuk, az OK — különben a CANCEL mezőt használjuk.

Az Exit mező természetesen a keymap-editorból való kilépésre szolgál.

RESET parancs: soft-reset kiváltása

Szintaxis: RESET
Kilép a modulból és egy soft-resetet vált ki.

NTSC parancs: átkapcs. ECS-NTCS (60Hz) módba

Szintaxis: NTSC

PAL parancs: átkapcsolás ECS-PAL (50Hz) módba

Szintaxis: PAL
Figyelem: Az NTSC és PAL parancsok csak az ECS chipekkel ellátott amigákban működnek (újabb modellek)!

NYOMTATÓVEZÉRLŐ PARANCSSOK

NORMALCHAR: kisbetűs üzemmód kikapcsolása

Szintaxis: NORMALCHAR
röviden: NCHAR
Lásd a SMALLCHAR parancsot!

SMALLCHAR: átkapcsolás kisbetűs üzemmódba

Szintaxis: SMALLCHAR
röviden: SCHAR
A további nyomtatások kicsinyített betűkészlettel történnek, papirtakarékosság céljából.
A rendes betűkészletre való visszakapcsoláshoz lásd a NORMALCHAR parancsot.

PRT parancs: string nyomtatása

Szintaxis: PRT string
Kinyomtatja a megadott stringet.
Pl.: PRT 'Hello CoVboy' A

Huh! Hát ennyi lett volna az Amigás Action Replay Mk III. ismertetője. Talán egy picit hosszúra sikeredett, pedig megpróbáltunk lényegre törőek lenni. Mindenesetre a lényeg azért leirtuk. Öttermezzo: Ez a leírás nem jelent volna meg, ha nincs a Szijártó Szabolcs! Köszönjük!

GAMES CENTER

1519 BUDAPEST, Postafiók 363.

Programrendelés nálunk a legolcsóbb, a leggyorsabb, a legmegbízhatóbb!

C64-re, Amigára és PC-re folyamatosan bővülő többvezes nagyságrendű programválaszték!

*1992/3. program- és árkatalógusunk ingyenes!
Megrendelhető egy felbélyegzett válaszborték ellenében!*





Felhasználói PROGRAMOK

AUTODESK ANIMATOR (PC)

Biztosan sokan akadnak, akik szeretnének mutatós animációkat készíteni, de hiábavaló próbálkozások után feladják. Oka: sokszor a program menüinek hiányos ismerete. Maga az ismertető, ami most következik, nem profi szintű, de kezdőknek, az első pár lépés megtételéhez talán elegendő. Csak a menüpon-
tok magyarázatát próbáltam meg érthetően leírni, azután már mindenki bajlódjon vele, ahogy tud.

ANIMATOR

- **BROWSE F:** A már elkészült animációk ablaksze-
rű betöltése.
- **FRAMES:** A fázisok beállítására szolgál, (pl. ké-
pek száma, képkockától képkockáig való veti-
tés, az animáció sebessége stb.).
- **OPTICS:** Méret megadás, egér control.
- **PALETTE:** 256 szín kikeverésére szolgál, a három
alapszín szerint. (RGB): 63 árnyalat. (HLS): 255.
A palette ikonon belül is van még menü (pl.
CLUSTER: a paletta összeállításában segít),
ezekre most nem térek ki.
- **DRAW T:** Egyszerre a képernyőn 6 utasítás lehet,
melyet a **SHIFT** gombbal aktivizálhatunk, s
szerkeszthetünk újakat.
- **INK TYP:** Itt is 6 ablak áll rendelkezésünkre, csak
ezúttal a festékszórászt állíthatjuk be.
- **TITLING:** Különböző .TXT állományok, és a
SCROLL között variálhatunk.

FLIC

- **NEW:** Új rajz készítése.
- **RESET:** Újraindítás.
- **COMPOSIT:** Az animáció lejátszási módját adhat-
juk meg.
- **JOIN:** Hasonló az előbbihez.
- **EFFECTS:** Látvány effektek:

SHRINK X2: 2x kicsinyítés;

EXPAND X2: 2x nagyítás;

CROP: A megmaradó ablak. a felesleget a gép
letörli.

TRAILIS: 2 vagy több kép egymásra vetítése
(homályos effekt).

PIXELATE: A kép pixel felbontása.

ENGRAVE: A kép vonalakból való felépítése.

LACE: Mint az előző, csak más vonalrendszer-
rel.

GRAYS: A kép szürke árnyalatú felépítése.

BACKWARD: Animációs képek kimentése.

FILES: I.O. műveletek (betűtípusok, képek, szí-
nek szerint).

CLIP

- **CLEAR:** Új kép.
- **RESTORE:** Egy képpel vissza.
- **APPLY INK:** Kijelölt képtől való törlés.
- **SEPARATE:** aktuális színnel való háttérszín átfes-
tése.
- **VIEW:** Na mi lehet ez?
- **FILES:** Úgy, mint az **EFFECTS**-nél.

CEL - Megjegyzés: Animációs fázisok előtt az első ké-
pet, tabulálni kell. Ez történhet kézzel (**ESC**) vagy
automatikusan (**TAB**).

- **MOVE:** A kép elmozdítása X:Y irányba.
- **PASTE:** U.a., csak az elmozdítás módjában tér
el.
- **BELOW:** U.a., csak az elmozdítás módjában
tér el.
- **STRETCH:** Ha a kurzor a szaggatott vonalon
belül van, akkor a teljes kép mozog, ha kívül,
a kép tengely irányban elforgatható.
- **TURN:** **SHIFT** után. Leginkább az **INSERT**
TWEEN utasítás után használhatjuk.

TRACE (Az animáláshoz szükséges menüpontok)

- **BLUE FRAME:** Ezzel az opcióval az előző mozgásfázist színezi kékre. Felhasználható pl. forgatások figyelésére. Az új képpel együtt jelenik meg. Ezt a „viszonyított” képet az **UNBLUE FRAME** opcióval hatástalaníthatjuk.
- **INSERT TW:** Animálásához ezt az ikont ajánlott használni, mert a **BLUE** és az **UNB.** eljárásnál a képek eltorzulhatnak, egészen a felismerhetetlenségig. (**TURN** eljárással együtt felhasználható.)
- **LOOP SEGME:** Az első, majd az utolsó kockára ugrik.

- **CLIP CHANG.:** Kockánként előre.
- **SEGMENT FL.:** Szerepe ugyanaz, mint az előbbi.
- **FLIP FIVE:** Az eddig elkészült animáció megtekintése.

SWAP (lényegében egy verem)

- **PASTE-TRADE:** Bemásolás és törlés.
- **RELEASE: SWAP** üzemmód kezdeti visszaállítása.

EXTRA

- **MASK:** Ebben a funkcióban a képek alá szerkeszthetünk...
- **RECORD:** ...és ezt elmenthetjük.

• **KÓRA ZSOLT, Gyula**

CREATE WITH GARFIELD (C64)

Ez egy nagyon jó képszerkesztő. Napjaink kis kedves nyávogójáról lehet örültebbnél örültebb képeket büvölni, vagy akár posztert gyártani a szobafalra. Betöltés után gyönyörködhetünk egy **GARFIELD** kezdőképben, majd az elmaradhatatlan copyright tabellában. Ezután kezdődhet a szerkesztés. A menüben a kurzorbillentyűkkel szelektálhatunk, vagy a **'SPACE'** segítségével. **'RETURN'**-re kiválasztunk egyet, amihez többnyire egy almenü tartozik:

SEE FICTURE: az elkészült kép megnézése.

GET BACKGROUND: HÁTTÉR választása. Ehhez tartozik egy almenü:

- PLAIN WHITE;** fehér háttér;
- ROOM:** szoba;
- TABLE:** szoba asztallal;
- LINE:** egyenes vonal;
- TREE:** egy nagy fa a fűben;
- FENCE:** holdfényes táj néhány kukával és egy deszkapalánkkal;
- LABEL OUTLINE:** Egy fehér vonal, a fölötte levő rész kék, és valami szöveg van benne. Hogy mi akar lenni, azt mindenki gondolja hozzá...
- CREATE! MENU:** vissza a főmenühöz;

GET STIC ONS: Élőlények, tárgyak stb. kiválasztása.

Ha pl. kiválasztunk egy dolgot, nyomjuk meg a **'RETURN'**-t. Betöltődik **Garfield**, vagy amit választottunk. A **'SPACE'**-szel kiválasztunk egyet a sok karakterből, majd ismét **'RETURN'**. Előtűnik a háttér, majd nemsokára a karakter is. A karaktert mozgassuk a kurzorbillentyűkkel oda, ahova tenni akarjuk, majd ismét egy **'RETURN'**. Utána visszajön a menü. Itt az élőlények vannak, nevük fel van tüntetve (jon, odie stb.), props - tárgyak, pl.: tv, kép stb. Elhelyezésük a képben ugyanúgy történik, mint a karaktereké.

QUOTES: *Garfield* angolus bölcs mondásait választhatjuk itt ki.

WRITE CAPTIONS: Mi is szerkeszthetünk dumákat ezzel a funkcióval. Kiválasztunk egy buborékot, majd **'RETURN'**. Beírjuk a szöveget, és ismét lenyomjuk a **'RETURN'**-t. A gép erősítést kér, hogy jó-e a szöveg. **YES**-re elhelyezhetjük a képet, **NO**-ra újból kezdjük.

CREATE! MENU: Vissza a főmenühöz.

SPECIAL ARTNORK: A speciális hátterek, karakterek kezelése.

SEE INSTRUCTIONS: Kezelési útmutató. A speciális dolgok egy külön programban vannak, ami a másolatokkal természetesen már nem terjedt el.

LOAD A SPECIAL BACKGROUND: Speciális hátterek betöltése.

CAPTURE A SPECIAL STICK ONS: Speciális dolgok kiválasztása.

DELETE A SPECIAL STICK ONS: Speciális dolgok törlése.

OREATE! MENU: Vissza a főmenübe.

ERASE STICK ONS: Képrészlet törlése. Figyelem! Ez a háttérrel nem törli. Ha az egész képet törölni akarjuk, válasszunk más háttérrel. A **'SPACE'**-szel válasszuk ki a kockaméretet, aztán a kockát vigyük rá a törölnödő részre, végül **'RETURN'**.

DATA DISK: Innen irányíthatjuk a lemezműveleteket.

SEE INSTRUCTIONS: Kezelési útmutató.

SEE THE CURRENT CARTOON: A kép megtekintése.

LOAD A CARTOON: Kép betöltése.

SAVE A CARTOON: Az elkészült kép kimentése.

DELETE A CARTON: Kép törlése a lemezről.

INITIALIZE A DATA DISK: Inicialja, vagyis formázza a disket. Vigyázat, ilyenkor az **ÖSSZES** program törlődik a lemezről!

CREATE! MENU: Vissza a főmenübe.

CARTOON PRINTER: Kinyomtathatjuk az egész képet.

SEE INSTRUCTIONS: kezelési útmutató

SEE THE CURRENT CARTOON: A kép megtekintése

LOAD A CARTOON: Kép betöltése.

PRINT A CARTOON: A kép kinyomtatása.

PRINT A POSTER: Poszter kinyomtatása.

PRINT A LABEL: Címke kinyomtatása.

SET UP THE PRINTER: Nyomtató beállítása.

CREATE! MENU: Vissza a főmenübe.

Sok sikert a **GARFIELD** alkotásokhoz!

• **STRIEGL PÉTER, Baja**

CYGNUS-ED PROFESSIONAL V2.0 (Amiga)

Szinte amióta számítógép létezik, azóta találkozhatunk szövegszerkesztő programokkal, illetve kifejezetten erre a feladatra tervezett célgépekkel. Az ilyen irányú fejlődés nagyban könnyítette az irodai munkát, s manapság, amikor a jó öreg „Erikákat” már majdnem mindenütt felváltotta egy-egy PC, vagy hasonló képződmény, az élet nélkülözhetetlen részévé váltak. Sajnos mi, háziszámítógép tulajdonosok nem túrkálhatunk éppen könyékig a minket elborító különböző remekbeszabott szerkesztőket tartalmazó lemezek zuhatagában, de egy-két szép példa így is akad! Gondoljunk a **Commodore 64**-en oly sikeres **EASY SCRIPT**-re, vagy a korai Amigás években széles körben elterjedt **TEXT EDITOR**-ra. Egyiket sem érdemes összehasonlítani mondjuk a PC-n közismert **MS-WORD**-del, vagy **VENTURA**-val, hisz ezek teljesen más kategóriába tartoznak.

Amigán a **CED (CygnusED)** az egyetlen program, amely így-úgy megállja a helyét. Természetesen a *Professional* jelző enyhe túlzás, mondhatnánk áica, hiszen egy rahedli olyan opció hiányzik, melyekkel a „profi” jelző megérdemeltté válna (például: helyesírás tesztelés, nyomtatás lézernyomatóra stb). Ezek azonban nagyobb hardware támogatást igényelnek, amelyekkel egy szerencsétlen kis Commodore ritkán rendelkezik (merevlemez meghajtó, lézernyomató).

Nos lényeges, hogy a programnak ezidáig két változata jelent meg. Az első, ami természetesen kezdetlegesebb, jó pár fontos parancsot nélkülöz (pl.: a hasábok két oldalra igazítása), így ha tehetjük szerezzük be a második kiadást. Ennek megvan az az előnye, hogy az első változat minden opcióját tartalmazza, azonban sokkal többet nyújt annál. A továbbiakban lépésről lépésre fogjuk elemezni a programot, tehát minden egyes menüpont külön kerül terítékre.

A kezelés meglehetősen egyszerű. Akinek legalább egy hete van már Amigája, az magától is gyorsan rájön. A pintert az egérral mozgathatjuk, s a szöveg felett a bal gombot megnyomva a kurzor aktuális pozícióját határozzuk meg. A betöltés után bal oldalon elhelyezkedő oszlop és az egér segítségével a képernyőablakban megjelenő szövegrészletet választhatjuk ki. Ez pont úgy működik, mint bármely lemezkezelő software könyvtárablaka. Ugyanezt érhetjük el a shiftelt kurzor-mozgató gombokkal is. A jobb gomb megnyomása után a legfelső sorban válogathatunk a különféle menüpontok között. Addig tartuk nyomva a jobb egérgombot (nem a jobb oldali egér gombját, hanem az egér jobb oldali gombját), míg ki nem választunk egy parancsot. Előfordul, hogy még az elengedés előtt egy újabb menü jelenik meg. Ekkor ne engedjük még fel az ujjunkat, hanem lépünk be az új keretbe, és folytassuk a keresést. Bizonyos esetekben az opció igénybevétele egy-egy ablak megjelenésével jár. Miután erre már nincs szükség, a bal felső sarokban lévő kis négyzetbe történő clickeléssel szabadulhatunk meg a nemkívánatos jelenségtől (a workbench-ből jól ismert ablakokhoz hasonlóan,

közel azonos eredményt produkál az 'ESC' billentyű is). Lényeges segítség, hogy a fontosabb opciókhoz billentyűzetkombinációk is tartoznak (általában az Amiga és egy segédkarakter egyidejű lenyomása formájában), így a későbbiekben, ha ezeket megjegyeztük, sokkal gyorsabban hozzáférhetünk a kívánt parancsokhoz.

PROJECT

ABOUT: Mindjárt az első menüpontban megtudhatjuk szerkesztőnk verziószámát, kiadási illetve copyright dátumát, készítőit, valamint kiadóját. Felhívják a figyelmünket arra, hogy a program másolása illegális, vagyis törvénybe ütköző (ehhez tartusk magunkat), ezért megadnak egy címet, ahol az eredeti változat megrendelhető.

CLEAR: Ezzel a parancsal végérvényesen megszabadulhatunk a memóriában elhelyezkedő állománytól. Vigyázzunk arra, hogy a program csak akkor kérdez rá a törlés indoklására, ha a szövegen időközben változtattunk. Ekkor az ablakban megjelenik az újonnan begépett karakterek száma, és egy kérdés a folytatással kapcsolatban (Az **OK** segítségével jóváhagyjuk a parancs végrehajtását, **CANCEL**-lel eltekintünk tőle, s ez a továbbiakra is érvényes).

OPEN NEW: Lehetőség nyílik több szerkesztőablak egyidejű kezelésére. Körülbelül azt érzük ezzel el, mintha a programot többször töltenénk a memóriába egymás után, s így a multitasking lehetőségeit kihasználva egyszerre futtatnánk azokat, azzal a különbséggel, hogy nem foglalunk több memóriát, nem lassítjuk a lehetetlenségig a gépet, s megengedjük az ablakok közti kommunikációt. Ezek után mindig az aktuálisan kiválasztott keretben dolgozhatunk, s a kiadott parancsok is csak az éppen használatos ablakra vonatkoznak. A kiválasztás, csakúgy mint a workbench képernyőn a pointer ablak fölé mozgatásával és a bal gombbal történik. Hogy milyen előnye vannah ennek az üzemmódnak? Például két különböző, azonban hasonló témájú szöveg, esetleg program „összedolgozása”, mivel a másolás könnyen megvalósítható a két ablak között.

OPEN: A menüpont kiválasztását egy szinte mindent eltakaró ablak megjelenése követi. Ez az egyik olyan részlet, amit az előző verzió óta gyakorlatilag teljesen átalakítottak, így minden lehetőségre részletesen kitérünk. A képernyő tetején egy számláló kapott helyett, ami a directoryban megjelenített (shown, displayed → display) illetve elrejtett (hidden → hide) file-ok számát mutatja, ugyanis lehetőség van bizonyos kiterjesztések elhanyagolására. **PARENT**-tel, a már korábban betöltött könyvtár állományait abc sorrendbe rendezhetjük, illetve egy-egy aldirectory-ból visszatérhetünk a főkönyvtárba. A „**DISPLAY/HIDE INFO FILES**” kétállású ikonnal a workbench-hez szükséges segédfile-ok elhagyását tehetjük lehetővé. Hasonlóképpen a „**HIDE**” parancshoz, ahol azokat a file-okat határoz-

hatjuk meg, amelyeket nem kívánunk a könyvtárban látni (beírás a pointer és bal gomb használata után). Például ***.bak** begépelésekor az összes backup kiterjesztésű állomány rejtve marad, valamint **demo***.* esetén valamennyi olyan file felelősbe kerül a kiterjesztésre való tekintet nélkül, melyeknek neve **'demo'**-val kezdődik. Ennek ellenkezője és ennél nagyobb prioritású a **"SHOW"** opció, mellyel az előzőhöz hasonló módon beállítható a megjelenítendő file-ok típusa. Az ablak oroszlán részét a directory teszi ki. Az állományok között a jobb oldalon látható oszlop mozgathatóságával, illetve a fel- és lefelé mutató nyilakkal válogathatunk. A file neve mellett található a hosszuk kilobyte-ban kifejezve. Egy másik hasonló ablak keretén belül a különféle háttértárolók (**drive: DF0:,DF1: stb. hard-disc: DH0:, DH1: stb.**), aldirectory-k és a lemezek elérési nevei kaptak helyet (egy lemezre a nevével is hivatkozhatunk. Ezzel a szisztemával egy-egy lemezt akár háromféle módon is beolvashatunk. Ha a rendszer nem találja a disc-et egyik meghajtóban sem, akkor egy kisebb ablakban fogja kérését nyomtatékosítani.). Itt is az előző módszerrel keresgélhetünk, amennyiben az adathorodok mennyisége meghaladja az egy képernyőt. A kiválasztott **dir** valamint szimbólum a **"DRAWER"** nevű keretben jelenik meg, majd a könyvtár beolvasásra kerül. Egyébként ugyanezt érhetjük el sajátkezőleg gépelléssel, illetve a fődirectory-ból való kiválasztás után is. Egy-egy file betöltése a következőképpen történhet:

1) A **"FILE"** keretbe begépeljük az állomány nevét (ez akár a könyvtár töltése közben is megtörténhet), majd a **'RETURN'** billentyűvel illetve az **OK** ikonnal hajtuk végre a parancsot.

2) A betöltött directory-ban a pointerrel kiválasztott filenévre kétszer nyomtatékosan ráclikélünk, illetve egyszeri gombnyomás után **OK**.

A **"GET DIR"** paranccsal a **"DRAWER"**-ben meghatározott könyvtárat hozhatjuk be, ha ez valami oknál fogva elmaradt, illetve ha időközben változtattunk a file-ok méretén (ugyanis egy-egy mentés után a program nem tölti újra a directory-t). Emellett kezdetben a **DF0: -t** olvashatjuk be. A **"FORGET IT"** opció megegyezik az ablakok bal felső sarkában elhelyezett **QUIT** ikonnal.

INCLUDE FILE: Hajszálpontosan ugyanúgy működik, mint a töltés, azzal a különbséggel, hogy a behozott szöveg nem törli automatikusan a memóriát, hanem bemásolódik az eredeti állományba arra a pozícióra, ahol a kurzor legutoljára tartózkodott.

SAVE BLOCK TO FILE: Egy korábban meghatározott block-ot, azaz a szöveg egy bizonyos részét menthetjük le későbbi célokra. A block kijelölését a **"CUT/PASTE"** menü tárgyalásakor tisztázzuk.

SAVE: Arra a célra szolgál, hogy a folyamatos fejlesztés alatt álló szövegállomány biztonságai okokból lementhessük, ugyanis ilyenkor a mentés azonos néven történik.

SAVE AS: Egy adott file más néven való lementéséhez, illetve magához az első lemezeírásához nyújt segítséget ez a parancs (pl.: biztonsági állomány — **backup** — készítése). Semmi mást nem kell tennünk, mint az előre kikészített **"FILE"** ablakba beírjuk a szöveg új nevét.

SAVE ALL CHANGES: A korábban lementett, s azóta módosított állományt kiegészíti, vagyis csak a változásokat menti le. Megjegyzendő egy fontos működési elv, ami az összes mentő parancsra vonatkozik, hogy a lemezre írás sohasem az eredeti file helyére történik. A program először lementi a frissen editált állományt, majd törli az előző változatot. Ennek az az előnye, hogy megfelelő segédprogrammal ekkor még visszahívható a korábbi file! Ebből viszont is az következik, hogy ha nincs legalább annyi hely a lemezen, mint az új szövegünk mérete, akkor a mentés hibaüzenettel leáll. Ekkor lehetőségünk van megszakítani a működést illetve lementeni az állományt az eredeti helyére. Abortálás esetén a legutolsó változatot nem éri károsodás!

CHANGE CURRENT DIRECTORY: Ez a menüpont csupán segítség az ezután következő nyomtató parancsokhoz. Amennyiben a **"PRINT BLOCK"** illetve **"PRINT FILE"** opcióknál nem kívánjuk külön meghatározni a forrásként használt aldirectory-t, akkor az itt megjelenő ablakban tehetjük ezt meg. A későbbiekben a **"GET DIR"** ikon használatával férhetünk hozzá a kiválasztott könyvtárhoz.

PRINT FILE: A CED ezzel az opcióval támogatja a nyomtatást. Szükséges tudnunk, hogy a program futtatása előtt a rendszerlemez **system configuration**-jének nyomtatásra vonatkozó részét printerünk jellemzőihez kell igazítanunk. Ezenkívül, ha ékezetes szöveget kívánunk megjeleníteni, akkor a szerkesztő elindítása előtt/után futtassuk le a **setprinter**-nek nevezett kis programot. Ez megmenti a kapcsolatot az operációs rendszer és a nyomtató között valamint a pufferbe tölti a magyar abc betűit. A művelet megkezdése előtt a szövegnek az editor előre kijelölt ablakában kell lennie! A parancs kiadása után a már ismerős directory jelenik meg, s itt választatható ki a nyomtató formátumú file neve. Vigyázat, itt nem betöltjük a kinyomtatandó állományt, hanem lementünk egy — a papíron történő megjelenítés szempontjából kedvező — formátumot. Amennyiben nem kívánunk változtatni a szerkesztett szövegen, akkor hagyjuk változatlanul a **"FILE"** ablakban feltüntetett **prt:** szócskát. Ez annyit jelent, hogy a nyomtatás paramétereit a memóriában tároljuk. A **"RETURN"** illetve az **OK!** megnyomása után egy újabb ablakban megadhatjuk a szöveg kezelésére vonatkozó instrukciókat. **"SPACES TO TABS"**, illetve **"TABS TO SPACES"**, azaz a szóközök tabulálásra, illetve vica verza történő felváltását határozhatjuk itt meg. Ezenkívül lehetőségünk van a szöveget a papír bal széléhez viszonyítva egész karakterenként elmozdítani. Ennek megadását az **"INDENT AMOUNT"** keretben véghezjuttatjuk el. A folyamat kezdetét a **"PRINTJOB STARTED"** ablak megjelenése jelzi. Ez akkor is látható, ha valamilyen akadály (pl.: rosszul elhelyezett papír, kikapcsolt nyomtató stb.) miatt a nyomtatás el sem kezdődött. Utóbbi esetben az ablak alján feltüntetett **"RESUME"** paranccsal állíthatjuk le a folyamatot. Ezzel azonban még nincs vége, mert a nyomtató pufferbe tele van adatokkal, illetve Amigánk a továbbiakban sem adja fel a kapcsolatfelvételt esélyét. Ekkor kismártva a kép tetején fel-tűnik egy **"PRINTER TROUBLE"** címet viselő DOS ablak, melynek segítségével (**Cancel**) kiléphetünk

a nyomtató üzem módból, illetve (**Resume**) fenntartjuk az eddigi állapotot.

PRINT BLOCK: Az előző opció analógiájára működik, azzal a különbséggel, hogy az előre meghatározott és a memóriában tárolt **block** azaz szövegrész nyomtatását végzi. Lásd még a „**CUT/PASTE**” menü leírásánál!

QUIT: A program elhagyása. Mielőtt azonban kilépünk, a szövegen történt változtatások esetén a **CED** megkérdejelezi e szándékunk bizonyosságát.

SAVE & QUIT: Egy biztonságos kilépési módszer. Ennek ellenére használata nem ajánlott, ha így akarjuk utoljára lementeni az elkészült állományt. Előfordulhat olyan eset, amikor lemezhiba, vagy egyéb műszaki akadály miatt nem sikerül a mentés, így az utolsó változat elvész.

QUIT & DIE: Azonosan viselkedik a „**QUIT**” paranccsal, amennyiben az „**OPEN NEW**”-val nem nyitottunk meg egy új ablakot. Ellenkező esetben csak az utoljára definiált window tűnik el.

ENVIRONMENT/GLOBAL SETTINGS

SCREEN HEIGHT: Ezzel az opcióval a kihasznált képernyő magassága könnyedén igazítható monitorunk képességeihez. A munkaterület méretét 7 előre megadott értékkel határozhatjuk meg. Ezek közül az utolsó (1000) egy változtatható érték (200-3200), amellyel az éppen látható kép mérete állítható be. Egy érdekes része ennek a pontnak az **interlace** üzemmód. Csak nagyon elveteműteknek ajánlott! Tulajdonképpen annyira hasznos van, hogy megkétszerezi a képen látható sorok számát, ezzel szemben, mint azt az interlace üzemmódról tudjuk, villogtatja a képet és felére csökkenti a betűk magasságát. Léteznek olyan bővítők, amelyekkel a vibrálás megszüntethető, s megfelelő monitor használatával a karakterek mérete sem zavaró. Ezzel együtt a program sebességét nagy mértékben csökkenti.

SCREEN WIDTH: Hasonlóan az előzőekhez, ezzel a paranccsal a kép szélessége határozható meg.

FORCE CUSTOM SCREEN: Ez alapállapotban is bekapcsolt állásban van. Amennyiben hatástalanítjuk, a **dos** képernyőről ismerős keret veszi körül a szöveget. Ezzel változtathatjuk a **CED** munkaterületének méreteit, ami akkor hasznos, ha multitasking üzemmódban paralel más programokat is futtatunk. Ekkor a **CED**-t összezsugorítva félretehetjük a képernyő egyik sarkába, és folytathatjuk a munkát egy esetleges másik programmal.

MACRO DEFINITIONS: Ezen almenü segítségével parancs-, illetve billentyűzetkombinációkat hajthatunk végre egy-egy gomb lenyomásának hatására. Tehát, minden további nélkül megvalósítható, hogy a **'Help'** leütésekor, a program lementse a szerkesztett állományt, majd kiírjon 15 db **'A'** betűt, s a szöveg tetejére ugorjon. A lehetőségeknek csak a fantázia és az érzészerűség szab határt (nem beszélve a memóriáról), de természetesen minden más billentyű, illetve azok kombinációja is szerepet kaphat. A „**BEGIN SHORT INVOCATION MACRO**” parancs először egy kulcsbillentyű lenyomását kéri (a későbbiekben ezzel aktivizálhatjuk majd a működést), majd a „**PUT IN MACRO DEFINITIONS**” fel-

irat megjelentetésével jelzi, hogy várja a különböző parancsok illetve billentyűk sorozatát. Ekkor szabaddon mozoghatunk bármerre, illetve lehívhatunk bármilyen opciót, azok mind tárolódnak. Nagyobb lépések végrehajtásakor a program megkérdezi, hogy be kívánjuk-e illeszteni az aktuális utasítást a macro láncolatába (pl. egy file lementésekor). Ezeknek a definícióknak akkor van nagy jelentőségük, ha az editálás során túlságosan sok szövegmunka vár ránk. Például minden egyes sor végére kell illeszteni egy kötőjelet, vagy mondjuk kényelmetlennek találjuk a „**SAVE AS**” korábban definiált billentyűzet kombinációját stb. A macro felépítését a „**BEG/END DEFINITION**” paranccsal fejezhetjük be. Ez az utasítás szolgálna egyben a több billentyű egymás utáni lenyomásával végrehajtható macro elkészítésére is. Ekkor a program mindig egy új billentyű beiktatását várja (**Ok**), egészen addig míg meg nem szakítjuk a folyamatot (**Cancel**). A szerkesztést az előbbivel megegyezően fejezhetjük be. A „**CLEAR DEFINITIONS**” paranccsal törölhetjük az összes eddig meghatározott macro-t. A „**SAVE/LOAD DEFINITIONS**” utasításokkal lementhetünk, illetve betölthetünk előre definiált állapotokat. Ehhez szorosan kapcsolódik a „**DEFINE STARTUP MACRO**” opció, ahol azokat a lépéseket adhatjuk meg, amelyek közvetlenül a **CED** program betöltése után hajtódnak végre. Nézzünk egy példát: Menjünk az említett parancsra, majd miután megjelenik a „**PUT IN MACRO DEFINITION**” felirat, mentjük le az előre beállított environment-et (ld. később), illetve töltjük be azt az állományt, amit mostanában gyakran használunk. Ezután végezzük el az utolsó változtatásokat (nem a szöveget), majd a „**BEG/END DEFINITION**” utasítással zárjuk le a tervezési folyamatot. Utolsó lépésként a „**SAVE DEFINITIONS**” opcióval mentjük le a teljes macro környezetet. Ne felejtjük el, ha legközelebb kitöröljük a meghatározásokat, majd újakat mentünk le, akkor elvész a startup szerkezet, így annak megőrzését egy előzetes újratöltéssel kell biztosítani („**LOAD DEFINITIONS**”).

PRIORITY: A multitasking, tehát az aktuálisan egyszerre futó programok működési idejét határozza meg. Pontosabban azt, hogy a CPU a felhasználható idő mekkora hányadát fordíthatja a **CED** működtetésére.

AUTOSAVE: Gyakorta ér bennünket bosszúság az áramszünet, műszaki hiba és egyéb csapások okozta pusztítás miatt. Ezért célszerű a fejlesztés alatt álló szövegállományt bizonyos időnként lementeni. Az „**AUTOSAVE**” opció „**SET TIMER**” alpontjában beállítható két automatikus lementés közt eltelt idő (percben kifejezve). Megjegyzendő, hogy a program csak akkor hajtja végre a lemezre írást, ha az eltelt idő után legalább egy billentyűt megnyomunk.

COLOURS/CYCLE COLOURS: Előfordulhat, hogy a „**PREFERENCES**”-ben beállított képernyő színek nem felelnek meg szövegszerkesztési célokra, vagy csak éppen izléstelenek. Ezzel a paranccsal magukat a színeket nem, de a képen betöltött szerepüket változtathatjuk (összesen 24 féle változat létezik — 4 szín van, és ezek ismétlés nélküli permutációinak száma 4! (faktorális) = 4*3*2*1).

COLOURS/ADJUST COLOURS: Amennyiben ezek után sem lennének megelégedve az eredménnyel, akkor az RGB skála segítségével saját színeket állíthatunk be. Először a egérrel, vagy a kurzorbillentyűkkel válasszuk ki azt, amelyiket meg szeretnénk változtatni. A „COPY” (másolás), „SWAP” (csere), „SPREAD” (átmenet) parancsok kiadása után arra a színre bökjünk rá, amellyel a kérdéses művelet végre szeretnénk hajtani. A tónusok egyedi változtatását az 'R' (red: piros), 'G' (green: zöld), illetve 'B' (blue: kék) feliratú hasábok mozgatásával érhetjük el. Az egyik módszer, hogy megfogjuk a pointer-rel, és folyamatosan csúszkálunk, de sokkal pontosabb, ha a hasáb alá, illetve fölé clickelünk, így egyesével befolyásoljuk a szín változását. Az oszlopok feletti szám az egyes komponensek értékeit mutatja.

COLOURS/USE WORKBENCH COLOURS: Az eredeti színek beállítására szolgál.

FILE SAVE METHOD/SIMPLE SAVES: A szerkesztett szövegfile elmentésének legegyszerűbb módja. Nem tartalmaz semmilyen biztonsági eljárást. Gyors, viszont nem megbízható!

FILE SAVE METHOD/SAFE SAVES: A mentések után egyben ellenőrzi is annak helyességét.

FILE SAVE METHOD/BACKUP TO *.bak: A lehető legbiztonságosabb és leglassabb módszer. Garantálja a lementett állomány hibamentességét, valamint készít egy biztonsági backup file-t is. Ennek ellenére sokkal szerencsésebb, ha saját magunk készítjük el szövegünk 'bak' kiterjesztésű változatát, mert így elkerülhetjük az esetleges figyelmetlenségéből adódó baleseteket, ugyanis ha egy másik állományt véletlenül ugyanazon néven mentünk le, akkor ezzel az opcióval megsemmisítjük mind a két file-t!

ICON CREATION?: Az aktuális állományhoz a lementéssel egyidőben info file-t készít.

HOT START ENABLED?: Két különböző kilépési-, illetve indítási módszer létezik; a meleg-, illetve a hideg-start. Hidegindításnál a memóriában korábban tárolt adatok elvesznek (ilyen pl. a számítógép kapcsolása), míg melegindításnál a memória legalább egy része biztonságban marad. Amennyiben erre igényt tartunk, akkor a „QUIT” parancs kiadása után is visszaléphetünk a szerkesztőbe a 'Jobb Alt' és 'Shift', illetve 'Return' egyidejű lenyomásával. Figyelem, csak az editor és az előzetes beállítások maradnak meg, a szöveget minden esetben korábban le kell menteni! Az esetlegesen feleslegessé vált programtól a 'Ctrl' + 'Jobb Alt' + 'Shift' + 'Return' billentyűzetkombináció hatására szabadulhatunk meg. A sikeres végrehajtást egy villanás jelzi.

KEYPAD = MOVEMENT?: Aki sokat dolgozott PC-vel bizonyára sűrűn fogják használni ezt az opciót. Hatása megegyezik a 'Num/Lock' billentyűével. Bővebben a numerikus keypad kihasználhatóságát teszi lehetővé. A 'Num/Lock' bekapcsolt állapotát a fejlécben feltűnő 'K' jelzi.

'.' (DEL) — törlés;

'o' (INS) — Insert üzemmod ki/be kapcsolása, tehát a gépelés során a kurzor mögött elhelyezkedő karakterek törölődjenek, avagy scrollozzanak. Egyébiránt ezt jelzi a fejlécben az 'I' betű'

'2', '4', '6', '8' — kurzor mozgatása a négy irányban;

'1' (END) — ugrás a sor végére;

'7' (HOME) — ugrás a sor elejére;

'3' (PAGE DOWN) — ugrás egy lappal lejjebb;

'9' (PAGE UP) — ugrás egy lappal feljebb;

SELECT FONT/SELECT DISC FONT: Előfordulhat, hogy szükséges egy másik karakterkészlet használata (esztétikai okokból, kiemelés céljából, vagy egyszerűen ékezetes fontokra van szükség). Ezzel az opcióval lemezről tölthetünk be különböző karakterkészleteket, amelyeket korábban a 'fonts' nevű alkönyvtárban helyeztünk el.

SELECT FONT/TOPAZ 80/60 COLUMN: Választhatunk 80, illetve 60 karakteres üzemmodok közt, de mindenképpen tartuk szem előtt, hogy 60-as képernyő-formátumnál a program sebessége jelentősen csökken és kezelése nehezkessé válik.

SAVE ENVIRONMENT: Amennyiben beállítottunk egy bizonyos szerkesztői környezetet (színek, üzemmodok stb.), és legközelebb is szeretnénk használni anélkül, hogy újra mindent előről kelljen kezdeni, lementhetjük egy adatfile formájában. A program ennek az állománynak egy különleges nevet ad, de ha több változatot mentünk le, akkor szükséges ennek a névnek a megváltoztatása.

LOAD ENVIRONMENT: Amennyiben saját környezetet töltünk be, használjuk a 'SPECIFY' al-pontot, ellenkező esetben a 'DEFAULT' is elég.

ENVIRONMENT/FILE SETTINGS

TAB SIZE: A tabulátor billentyű léptetésének nagysága határozható itt meg. Fontos figyelembe vennünk, hogy ha megváltoztatjuk az eredeti 8-as értéket, akkor számolnunk kell azazal, hogy a szöveg esetleg nem lesz kompatibilis más szerkesztőkkel.

CUSTOMIZE TABS: Az előzőnél sokkal precízebb megoldást kínál, mert itt nem csak egységes tabulátor ugrások állíthatók be, hanem minden egyes lépés a képernyőpozíció függvényében. A kezelés rendkívül egyszerű. A kép tetején megjelenik egy skála. Ahol 'T' betűt látunk, oda ugrik majd a kurzor tabulálásnál, s ahol '—'—t, azokat átugorja. A pointer-rel és a bal egér gombbal cserélgethetjük a 'T', illetve a '—' jeleket, bármely más billentyű lenyomásával visszaléphetünk az editorba.

SET RIGHT BORDER: Ez az opció akkor kap lényeges szerepet, ha más parancsokkal együttesen alkalmazzuk (pl. rendezés, elválasztás). Azt a legnagyobbat kurzor helyzetet adhatjuk meg, ahol még lehetnek karakterek. A pointer-rel együtt mozgathatunk egy függőleges szakaszt, s a bal gombbal kijelölhetjük a pozícióját.

SET SCROLL JUMP: Igényesebbek meghatározhatják a képernyő görgetés (scroll) finomságát is. Bár meg kell jegyezni, hogy a program ezen része nem igazán kielégítő, s Amigához méltatlan kivitelezést kapott. Gondoljunk arra, hogy milyen szépen lehet egy Amiga képet scrolloztatni. Ehelyett ez összevissza remeg és ugrál, ami annak köszönhető, hogy az alkotók nem egyeztettek a program sebességét a képernyő frekvenciával (50Hz). Visszaterve 4 fokozat közül választhatunk, minél kisebb a pixel-szám, annál finomabban fut majd a szöveg.

LAYOUT?: Alapállapotban a kurzorral csak ott mozoghatunk, ahol **space** vagy valamilyen más karakter foglal helyet. A „**LAYOUT**” parancs kiadása után helyzetünket szabadon változtathatjuk bárhol a szövegben. Ez nagy segítséget jelent táblázatok és ábrák készítésében. Az üzemmód aktivitását a fejlécben megjelenő 'L' karakter jelzi.

WORD WRAP?: A korábban meghatározott kereten túl megjelenő szavakat automatikusan új sorba rendezi. Figyelembe véve azt, hogy ez a kis rutin nem a szó, hanem a kurzor helyzetét figyeli, könnyen túljárhatunk az „eszén” (pl.: az előre felírt szó elé állva, az lazán áttolható a megengedett határon túlra). Jele a fejlécben 'W'.

INSERT MODE?: Insert üzemmód ki/bekapcsolása, tehát annak meghatározása, hogy a gépelés során a kurzor mögött elhelyezkedő karakterek törölődjenek, avagy scrolloznak. Egyébiránt ezt jelzi a fejlécben megjelenő 'I' betű is.

TAB = SPACES?: Nagyon fontos opció, amennyiben az általunk készített szöveget más szerkesztőben, vagy esetleg más gépen is meg szeretnénk jeleníteni. Akkor is ajánlott a használata, ha nem szabványos (azaz 8-as) tabulátor ugrásokat alkalmazunk, ugyanis nem biztos, hogy más editorok, illetve a sajátunk más alkalommal fel fogja ismerni a speciális jeleket.

EDITABLE FILE?: Különösen nagy jelentőséggel nem bír ez a pont. A működésének az a lényege, hogy nem működik. A **texteditor** ilyenkor csak olvasásra használható. Hogy mire jó mindez? Pl. ha valami kétfelületnek meg akarjuk mutatni, hogy eddig mire jutottunk, és biztosak akarunk lenni abban, hogy nem piszkít bele a munkánkba, vagy ha a gépet illetéktelen kezektől szeretnénk megóvni...

ENVIRONMENT/VIEW SETTINGS

STATUS LINE/ON/OFF?: A „**STATUS LINE**”-nal azaz helyzetjelző fejléccel a következő információk jelennek meg a képernyő bal felső sarkában;

#of lines — az eddig begépelte sorok száma;
changes — a változtatások száma az utolsó mentéstől számítva (ebbe az is beletartozik, ha kirakunk egy karaktert, majd letöröljük);

size — az editált file mérete byte-ban kifejezve.
 A „**Changes**” tetszés szerint felváltható a „**Pages**”, tehát az oldalak számát mutató kijelzőre.

STATUS LINE/SHOW ASCII VALUES: Különleges szolgáltatás a kurzor pozícióján tartózkodó karakter ASCII kódjának decimális megjelenítése. A szám a fejléc közepén olvasható le.

WHITE SPACES: Ezzel az opcióval láthatóvá tehetünk bizonyos különleges karaktereket (**tab**, **space**, sorvége — **eol** = end of line). A szöveg végső letisztázásánál kaphat különleges szerepet. Segíti a felesleges karakterek kitakarítását a szövegből, a végső layout kialakítását. Olvasáskor azonban jobb ha kapcsoljuk.

SCROLL BAR: A bevezetőben említett eredetileg bal oldalon elhelyezett szövegpozicionáló oszlop (**scroll bar**) helyzetét határozhatjuk itt meg. Lehet ez bal, illetve jobb oldalon, valamint meg is szűnhet létezni. Ez utóbbinál felszabadtul két írásra alkalmas oszlop.

SET SCROLL BORDERS: A parancs hatására egy ablak és egy mozgatható kereszt jelenik meg a képernyőn. A keret azt a mezőt határozza meg, ahol a kurzor még szabadon tartózkodhat anélkül, hogy képernyőgörgetést hozna létre. Tehát, ha mondjuk eggyel feljebb lépünk ebből a virtuális ablakból, akkor a szöveg is ugrik eggyel feljebb. A célkereszttel újra kijelölhetjük ezt a területet. A pointerrel és a bal egér gombbal adhatjuk meg a felső sarok pozícióját, majd hasonlóképpen határozhatjuk meg az alsó határt (a folyamat közben nem szükséges a gombot nyomva tartani!).

SPECIAL

VIEW OPERATIONS/SPLIT VIEW: Ehhez hasonló parancssal már találkozhattunk korábban is, mégpedig azért mert az „**OPEN NEW**” opció mellett ez is több szerkesztő ablakra osztja a képet (2-9). A különbség annyi, hogy a két részben a szöveg azonos, és ha változtatunk az egyikben, úgy változik a másik is. Ennek akkor láthatjuk hasznát, ha szövegvégünk, illetve programunk egy korábbi részletétől függően kell kialakítani a folytatást, s így nem kell minduntalan fel alá máskálnunk. Az itt fellelhető más alparancsok egyébként csak a „**SPLIT VIEW**” kiadása után használhatóak.

VIEW OPERATIONS/PREVIOUS VIEW/NEXT VIEW: A szerkesztő területet közötti léptetést valósítja meg. Kettőnél több ablaknál kapnak külön értelmezést, előre-, illetve hátraugrás formájában.

VIEW OPERATIONS/EXPAND VIEW: Az éppen munkafelületnek használt keret maximális kiszélesítését végzi el. Egyébként az ablakmozgatási műveleteket a pointer segítségével sokkal egyszerűbben is elvégezhetjük.

VIEW OPERATIONS/GROW VIEW/SHRINK VIEW: Az adott window egy karaktersorral történő fel-, illetve leléptetése.

FORMAT: Az első változatban nagy probléma volt a hasábok kétoldalra, valamint bal oldalra rendezésének hiánya. A „**WITH FILL**”, illetve „**WITHOUT FILL**” parancssal ezek a lényeges esztétikai lépések valósíthatók meg. Figyelem! A rutin végrehajtása után még egyszer ellenőrizzük a szöveg helyességét, mert előfordul, hogy egyes speciális karakterek (pl.: magyar ékezetes betűk) egyszerűen lemaradnak a szavak végéről. Pontosabban, amikor egy-egy hosszú ékezet a sor végére kerül, akkor a rendezés során a **CED** egyszerűen figyelmen kívül hagyja.

DOS/ARexx INTERFACE/SEND DOS/ARexx COMMAND: A szövegszerkesztő keretein belül is hozzáférhetünk a Dos utasításokhoz, esetleg a multitasking lehetőségeit kihasználva, betölthetünk egy másik programot (másolt, víruskiltott stb). Fontos a parancsok végrehajtásához, hogy a 'run' nevű kis program a 'C' directory-ban szerepeljen. Az utasítás kiadásához csupán be kell gépelnünk azt a képernyő tetején megjelenő keretbe.

DOS/ARexx INTERFACE/INSTALL DOS/ARexx COMMAND: Amennyiben nem csak egyszer alkalmazunk egy-egy utasítást, célszerű azt a funkciók billentyűzet kiosztására bízni. A gomb sorszámának megadása után adhatjuk meg a parancs alakját.

DOS/ARexx INTERFACE/LOAD/SAVE DOS/ARexx COMMANDS: Az előbb említett kiosztás lementésére, illetve betöltésére szolgál ez az opció.

DOS/ARexx INTERFACE/COMMAND #1-#10: A 10 darab definiált parancs végrehajtása.

ENTER ASCII: Az eltérő billentyűzetti típusoknak köszönhetően előfordul — bizony elég gyakran —, hogy nem találunk egyes karaktereket. Ekkor nem marad más hátra, mint az ascll kóddal történő bevitel. Csupán annyi a teendő, hogy a kurzort arra a pontra állítjuk, ahol a bevitt jelet meg akarjuk jeleníteni, majd beütjük a kódot.

CENTER CURSOR: Úgy mozdtítja el a parancs a szöveget, hogy a kurzorral kiválasztott sor a képernyő közepére kerüljön.

CENTER LINE: Szerkesztéskor játszik nagy szerepet. A pointer-rel kiválasztott sort középre rendezi.

FIND MATCHING BRACKET: Működésének lényege, hogy megtalálja a megkezdett zárójeleket — '(', '{', '[' — megfelelő párját. Az utasítás végrehajtásához azonban szükséges, hogy a kurzor egy ilyen jel felett álljon.

MARK LOCATION 1-3: Gyakori ugrások esetén célszerű megjelölni azokat a pontokat, melyeket sűrűn látogatunk az editálás során. Három ilyen pozíciót határozhatunk meg. Először álljunk a kurzorral a megfelelő helyre, majd alkalmazzuk ezt a parancsot. A későbbiek során a lépkedést a „JUMP TO MARK 1-3” utasításokkal lesz lehetőségünk végrehajtani.

CUT/PASTE

MARK BLOCK: Nagyobb területek mozgatását, sokszorosítását, törlését stb. teszi lehetővé ez a parancs csoport. A „**MARK BLOCK**” segítségével a kurzor adott pozíciójától (felelé, illetve felfelé egyaránt) kijelölhetünk egy — a későbbiekben kezelhető — szövegrészt.

MARK COLUMNAR BLOCK: Az előzőnél annyival nyújt többet, hogy nem csak teljes sorokat, hanem egy ablakot is kijelölhetünk. Célszerű a behatárolást a bal felső sarokból kezdeni, mert a szerkesztő egy új tömb behelyezését is itt kezdi. Ez azért fontos, mert ahhoz, hogy legyen egy kezelhető **block**-unk a memóriában, először ki kell vágnunk, majd vissza kell helyeznünk azt.

CUT BLOCK: Ez az a művelet, ami lehetővé teszi egy tömb memóriában történő raktározását. A kijelölt terület a szövegből eltűnik.

COPY BLOCK: Hasonlatosan az előző parancshoz, a kijelölt **block**-ot tölthetjük be az erre a célra kijelölt memória pufferekbe. A szövegrészlet azonban a képernyőn marad!

INSERT BLOCK: A kivágás módjától függően a szöveg eltűnhet, ezzel megoldva a törlés funkciót. Amennyiben továbbra is szükség van rá, a kurzor helyzetének megváltoztatása nélkül, „**INSERT BLOCK**”-kal eredeti helyére állíthatjuk. Emellett, a parancssal a további többszöri elhelyezés is lehetséges.

SAVE BLOCK TO FILE: Megegyezik a „**PROJECT**” menüpontban tárgyalt azonos című opció működésével.

ROT BLOCK: Valamely logikai eljárással felcseréli az abc betűit. Esetleg titkosításra használható, bár (?). Az eredeti szöveg a **block** újrakijelölése és a parancs ismételt végrehajtása után kapható vissza.

STRIP CR BLOCK: Nagyon fontos szerepet játszik az IBM PC kompatibilis gépek és az Amiga közötti szöveg-konverziók megvalósításánál. Tudniillik, a PC szerkesztők a sor végét két karakterrel jelzik. Amennyiben az így létrehozott file-t Amigán kívánjuk feldolgozni, hosszadalmas és fáradtságos munkát takarítunk meg ezzel az utasítással, hiszen a kijelölt tömbön belül automatikusan eltávolítja a feleslegessé vált sorvégi jeleket.

CHANGE CASE BLOCK: A kijelölt terület betűmértéteit cseréli fel. Kétállású kapcsolóként működik, így az eredeti állapotot a parancs kétszeri alkalmazásával kapjuk.

DELETE WORD: A kurzor után található első szót, szótagot, illetve speciális karaktert törli.

UNDELETE WORD: Az előző parancs kiadása előtti helyzetet állítja vissza.

BCK SPC WORD (Backspace word): A kurzor előtt elhelyezkedő szó törlését végzi, oly módon, hogy a következő szó a törölt helyére ugrik.

UNBCK SPC WORD: Hasonlóképpen az „**UNDELETE WORD**”-höz, hatástalanítja az előzőleg kiadott törlő utasítást.

DELETE LINE/UNDELETE LINE: A kurzor pozíciójával megegyező sort törli illetve visszahelyezi a képernyőre.

DELETE TO EOL: Törli a sort a **helyőr** és a **return** karakter által közbezárt területen. A hatás helyreállítását szintén az „**UNDELETE LINE**” végzi.

SEARCH/REPLACE

REPEAT SEARCH BACKWARDS/FORWARDS: Nagyon fontos a szövegben történő eligazodás szempontjából, hogy rendelkezésünkre álljon egy gyorskeresési lehetőség. Ezzel a parancssal egy szót, vagy annak egy részét a kurzor aktuális pozíciójától visszafelé (azaz felfelé), illetve előre (azaz lefelé) kereshetünk meg. A keresendő szöveget a kurzort tartalmazó ablakba gépeljük be, illetve itt állíthatjuk be a keresésre vonatkozó paramétereket is: uc=lc? azaz uppercase=lowcase, vagyis a kis és nagybetűk ekvivalenciáját (azonos értékűség), a haladás irányát (forwards, azonban ebben az esetben nem működik), valamint azt, hogy szótagot, szót, illetve szöveget keresünk-e (only words?). Érdekes funkció a „**WILD CARDS**”, ami nem más mint egy bizonyos szórézset keresése. Az így kijelölt szóban a változó karaktereket csillaggal jelöljük, tehát, ha az **'alma'** szót szeretnénk megtalálni egy olyan szövegben, ahol a következők szerepelnek; **1almaa**, **2almab**, **3almac**, akkor a következőképpen kell eljárniuk; egyszerűen a kereső ablakban a ***alma*** szócskát tüntetjük fel. Ez hasonló az „**ONLY WORDS**” parancshoz, azonban sokkal precízebb keresési lehetőségeket nyújt. A legnagyobb hasznát akkor látjuk, ha az „**ONLY WORDS**” parancs is aktív állapotban van. Ekkor a keresés csak a megadott hosszúságú szavaknál szakad meg. Tehát jelen esetben a rutin figyelmen kívül hagyja a **'birsalma'** szót! Az ismételt végrehajtás a parancs

többszöri kiadásával érhető el. A keresett szót a kurzor helyzete egyértelműen jelölni fogja, azonban meg kell jegyeznünk, hogy ez az opció úgymond néha rakoncátlankodik, és első végrehajtás során „not found” üzenetet ír ki. Ekkor sem bizonyos, hogy ez valóban fedi a valóságot, így a biztonság kedvéért hajtsuk végre újra az utasítást.

SEARCH FOR: Az előző parancs egyszeri végrehajtására készített változat. Fontos, hogy az itt begépelte szót, illetve beállított paraméterek a továbbiakban az ismételt keresés opciókban is szerepelnek. Tehát ne csodálkozzunk, ha „REPEAT SEARCH” esetén már többet nem jelenik meg az ablak. Ekkor az a teendő, hogy a „SEARCH FOR” opcióban kitöröljük az aktualitását veszített szót, és megnyomjuk a 'RETURN'-t. Így keresésről természetesen nem beszélhetünk, azonban az előző két parancs újra használhatóvá válik.

REPEAT REPLACE: Teljesen hasonlóan funkcionál az előzőekhez, azzal a különbséggel, hogy a keresett szót/szótagot/betűt/szóveget felcseréli az ablak legelső sorában megjelenő keretben feltüntetett karakterfüzérre. A művelet során, amennyiben a program megtalálja a keresett stringet, több lehetőség közül választhatunk: (**Yes**) felcserélés, (**No**) cseré nélkül ugrás a másik szóra, (**Last**) csak az utolsó szó felváltása, (**Global**) a fűzér felcserélése a teljes állományban, (**Quit**) a parancs hatástalánítása. Az egyes utasításokat azok kezdőbetűinek lenyomásával hajthatjuk végre.

CHANGE CASE LETTER: A kurzorral kijelölt betű méretét változtatja kis, illetve nagybetű formájában. A végrehajtás után a helyőrt egyet lép, így folyamatosan dolgozhatunk.

CHANGE CASE WORD: Ugyanúgy működik, csak a teljes szót, illetve annak a kurzortól vett részét módosítja.

UPPER/LOWER CASE WORD: Tekintet nélkül arra, hogy az adott szóban kis, vagy nagy karakterek szerepelnek felcseréli azokat a kiválasztott méretre (**Up** — nagy, illetve **Low** — kicsi).

UNDO: Gyakorta előfordul, hogy valami baklövést követünk el, kitörölünk egy-egy sort, block-ot, vagy néhan az egész szóveget. Ekkor a helyreállítás legegyszerűbb módja az „UNDO” parancs, amely egy meghatározott méretű puffermemóriában tárolja állományunk meghatározott számú állapotát. Ezek az állapotok az utolsó billentyű, illetve egér érintéstől visszafelé számíthatók, tehát, ha kiraktunk öt darab block-ot és letöröltünk egy hét betűs szót,

akkor a kiindulási helyzet 12 „UNDO” utasítással érhető újra el.

REDO: Az „UNDO” működésével ellentétes irányú, s csak annak legalább egyszeri végrehajtása után alkalmazható. Például, ha többször használjuk az „UNDO” parancsot, és véletlenül túllövünk a célon, tegyük fel letörölünk egy egész tömböt, vagy sort, akkor csak a „REDO” opcióval állíthatjuk helyre a szöveg megkívánt állapotát.

MAX UNDO LEVELS: Ezzel a változtatható értékkel határozhatjuk meg az egymás után letárolt állapotok számát, s egyben az „UNDO” végrehajtásának véges határát is.

MAX UNDO MEMORY: Megadja annak a memória területnek a méretét, ahol a program a változásokat tárolja. Az értéket 100-999999-ig magunk is módosíthatjuk

MOVE

JUMP TO LINE: Ugrást hajt végre a begépelte sorszámu sorra. Amennyiben ez nem létezik, akkor a szóveg aljára állítja a kurzort.

JUMP TO AOUTO-MARK: A két utoljára végrehajtott ugrás helyét váltogatja az ismételt végrehajtás során.

JUMP TO BYTE: Az ugrás a begépelte sorszámu byte pozíciójára történik. Amennyiben ez nem létezik, akkor a szóveg aljára állítja a kurzort.

SHIFT kurzor fel: Kurzor a képernyő tetejére, illetve ha már ott van, akkor ugrás 24 sorral feljebb.

SHIFT kurzor le: Kurzor a képernyő aljára, ill ha már ott van, akkor ugrás 24 sorral lejjebb.

SHIFT kurzor balra: Sor eleje.

SHIFT kurzor jobbra: Sor vége.

ALT kurzor fel/le/balra/jobbra: Ugrás 12 sorral, illetve karakterrel fel/le/balra/jobbra.

CTRL kurzor fel: Szöveg eleje.

CTRL kurzor le: Szöveg vége.

CTRL kurzor balra: Előző szó.

CTRL kurzor jobbra: Következő szó.

Nos, ennyi lenne a CED summázott leírása. Természetesen a jövőben várható egy-egy újabb javított kiadás megjelenése, tekintettel arra, hogy a szerkesztő még mindig tartogat néhány hiányosságot. Máris piacra dobtak egy új változatot a 2.12-es verziót, amely 2.0-ás DOS rendszer mellett is tökéletesen fut, Új szerkesztő parancsokat azonban nem tartalmaz.

• JEAN

DVEIDIM V1.0 (C64)

A programot 1984-ben „dobta piacra” egy német cég. Ez egy 3D perspektivikus szerkesztő. Viszonylag régi, de praktikus menürendszere, és jó megoldásai miatt érdemes elővenni a porosodó dobozok mélyéből...

Betöltés után a főmenüt kapjuk meg (sokan nem is értették az egyes menüpontokat, és mindjárt félretették a programot, ezért én rögtön magyarul írom le, mi mit jelent).

1. szín választás;

2. objektum tervezése;
3. objektum kiegészítése;
4. objektum tetszelése;
5. objektum eltávolása;
6. objektum betöltése;

A választás a **Port 2**-be dugott joystick-ke, vagy a kurzorgombok és a 'RETURN' billentyű egyidejű lenyomásával lehetséges.

Indulásképpen nézzük át az egyes menüket.

1. MENÜ — Szín választása

1. keret színe;
 2. háttér színe;
 3. szín 1;
 4. szín 2;
 5. szín 3 + a szöveg színe;
- válogatás: föl/le = menüpontok váltása;
jobb/bal = színek váltása (az aktuális menüpontnak megfelelően);
tűz/return = főmenü;

2. MENÜ — Objektum tervezése

Balra látható a 200x200-as szerkesztőterület (**Multi-color**), jobbra információk találhatóak. A legfontosabb a koordináták értéke (x és y)

Először a felülnézetben kell megadni a pont helyét (illetve a vonal kezdő végpontját), majd oldalnézetből a 'z' koordinátát is (magasság).

Ezután újabb menü jön, ahol a következőket választhatjuk ki:

- Az előbb megadott ponton rajzolja, vagy kösse össze a legutolsónak fixált ponttal (vonal húzása).
- A pont/vonal színe. lehet háttér-, vagy az 1. menüben megadott három színű.
- Következő pont megadása (ilyenkor kirajzolja az előbbi feltételek szerinti pontot, és már nem választhatunk).
- Itt még megmondhatjuk, és törölhetjük az előbb megadott pontot, helyette újat jelölhetünk ki. Értelemszerűen a hibás pont javítására szolgál!
- Vissza a főmenübe.

Vigyázat! a menübe lépéskor az alakzat törlődik is, és újat szerkeszthetünk!!! Kiegészítéshez mindig válasszuk a . menüt.

DEMO MAKER (C64)

Ezt a programot — úgy mint a későbbiekben ismertetésre kerülő **INTRO MAKER**-t — a **WARRIORS OF DARKNESS crew** készítette.

Ez a program jóval többet tud, mint az **INTRO MAKER**, tűrhető screen-eket lehet vele kreálni.

Nézzük az egyes menüpontokat:**SELECT THE FORM OF SCROLL**

Itt a karakterek elhelyezkedését lehet beállítani. Csak kis karaktereknél működik. Dupla betűknél nem a 4.-et (teljes betű) választva, a betűknek csak vagy a bal felső, vagy a bal alsó és felső, esetleg a bal és jobb felső része fog látszani. 4 esetben teljes betűt kapunk.

SELECT WAY OF SCROLL

A 'B' billentyű által elérhető második pont a scroll típusát állítja:

- 1) **funny scroll**
- 2) **normal scroll**

Az első pontnál a scroll hypersebességgel balra ront, míg a 2. választásánál sima scrollozást kapunk.

3. MENÜ — Objektum kiegészítése

Kiegészítés. Ez ugyanaz, mint a 2. menü, de ide belépve nem törlődik az objektum, így még bővíthetjük.

4. MENÜ — Objektum tesztelése

Megjelenik az objektum, kb. a felére kicsinyítve. Itt még láthatóak a forgatás paraméterei is:

Az x, az y és a z tengelyek körüli elforgatás mértéke. ezek közül a fel/le billentyűvel választhatunk. Itt egy fura sor is látható: — — — 0 + + +. Ez a forgatás sebességét és irányát hivatott jelölni. A '0' jel az adott tengely körüli elfordulást leállítja, a '+' a pozitív, a '-' a — irányú forgatást eredményezi, három-három fokozatban: a két legtávolabbi a leggyorsabb forgás, a közeli lassabbak.

Itt lehet választani a perspektívikus nézetet is. Itt azonban a nulla is perspektíva: nagyjából a valóságot követi. A legtávolabbi '-' a perspektívát úgy „lekicsinyíti”, hogy gyakorlatilag nincs is, míg a legtávolabbi '+' akkora perspektívát, válatoist ad, hogy csak győzzük kihámozni!!! (A perspektíva-rutin elég rossz ezért néha „ugrál”).

5-6. MENÜ — File-kezelő műveletek

A töltés és a mentés floppy-t kezel, először egy nevet kell megadnunk (utána kazettásoknál ki is akad).

Pár megjegyzés:

- A program reset- és egyéb védelemmel rendelkezik, ezekre újra indul.
- A kezelés túl bonyolult lett, túl sokat kell benne „kattogni”, a korból adódóan a forgatás borzasztóan lassú, még a hasonló korú *Mercenary* is sokkal jobb!
- Hülyeség volt a multicolor üzemmód.

A program egyébként teljes 1 (egy) file-ból áll!

• **KŐVÁRI JÁNOS (COLT), Hatvan**

SELECT THE COLOUR-SCROLL OF SCROLL

A 'C' billentyű megnyomása után a scroll alatt lévő terep színskrollát állíthatjuk (2 menü van - mint előbb -, de csak az első hoz érdemben beállítást. A választható árnyalatok:

BLUE — kék, GREY — szürke, RED — vörös, GREEN — zöld, GOLD — aranyárga színű lehet a színskroll.

SELECT THE SPEED OF COLOURSCROLL

A 'D' billentyű megnyomására beállíthatjuk a scroll színskrollját. A '+', '-' billentyűkkel állíthatjuk a sebességet, amit a gyorsuló, lassuló felirat jelképez. Miután megtaláltuk az optimális sebességet, csapjunk egyet a 'RETURN'-re. Az itt megjelenő menüből válasszuk ki a scroll BETŰINEK színét.

SELECT MULTI-OR NORMAL SCROLL

Az 'E' menüben állíthatjuk be a scroll fajtáját: **Single** vagy **Multicolour**. **Multicolour** esetén a szöveg betűi egy másik színnel díszítve vannak, **Singlecolour** használatakor nem. Bármelyiket is választjuk, egy menü jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a scroll feltételeit (2 dolgot lehet egyszerre):

BACKGROUND-OUT: Single és Multi esetében is megjelenít egy keret-rasztert, ami a szöveg mellett, attól kifelé, a kereten látható.

BACKGROUND-IN: Mindkét módban megjeleníti a scroll alatti rasztert.

MULTI-COLOUR 1: Multicolour esetén a MC.1. szint belekeveri a scrollba.

MULTI-COLOUR 2: Multicolour esetén a MC.2. szint belekeveri a scrollba.

NO ADDRESS: Nem adunk meg semmi csicsát. Ha egyik tárolóba sem rakunk semmit, nem lesz se külső, se belső raszter, és a karakterek is elég sivarak lesznek.

MAKE CHAR-SET REVERSE

Az 'F' billentyű által elérhető menüben (pontosan funkcióban) a gép a scroll karakterkészletét inverzbe rakja, vagyis: a szöveg fog színszcollozni az alatta lévő rasztercsík helyett; minden a szövegre kiadott utasítás a csikra fog hatni stb.

CHANGE FORM OF SINUS

Most a 'G' billentyű menüje következik. Itt a sprite-ok színuszmozgását állíthatjuk: '+/-' segítségével az alakzat betűit össze-, illetve szétnyomhatjuk.

'CRSR fel, le, jobbra': a szinusz formáját változtathatjuk

'F1', 'F3', 'F5', 'F7': A sprite mozgásterét állíthatjuk be.

'F': A szinusz „funkcióját” állíthatjuk. Ez gyakorlatban annyit jelent, hogy normál vagy lent/fent egyenletesen „elszórt” állapotba hozhatjuk a sprite-okat. A 2. módba rakott szinusz a képernyő alján megy ki és a kép tetején jön be. Coool!

'...': A szinusz repkedésének sebességét tuningolhatjuk itt.

'RETURN': Vissza a menübe.

L. OTHER SPRITES

A 'H' billentyű által elérhető pontban tölthetjük be az EDITOR által készített sprite-jainkat. Betöltés után meg kell adnunk, hogy a sprite Multicolour-e vagy sem, majd a színeket. Ezután a sprite-okkal nincs több gondunk. Egyszerre csak 8 sprite lehet a tárban!

SELECT SPRITE PRIORITY

Az 'I' billentyű megnyomása után megjelenő képernyőn beállíthatjuk: a sprite-ok a kép előtt (O) vagy mögött (B) jelenjenek meg. A szinusz állítás a prioritás-állítás után nem valami jól működik, mert nem látni a kép mögé bújó sprite-okat.

ONLY X OR Y SPRITE-MOVING

A 'J' megnyomása után egy menüt kapunk:

A sprite

ne mozogjon X irányban; (X)

ne mozogjon Y irányban; (Y)

semerre se mozogjon; (N)

normálisan mozogjon; (B)

Az első két esetben beállíthatjuk a sprite-ok koordinátáit, mivel nem biztos, hogy csak X mozgás esetén ferdén lefelé akarjuk mozgatni a sprite-okat...

A sprite-ok koordinátáinak beállítása a feladat. Az aktív sprite-ot a többitől eltérő színben láthatjuk (ez néha elég furcsa szín: van pl. tökfekete sprite is!). A joy-jal beállíthatjuk a pozíciót, ha megvagyunk, 'tűz+balra/jobbra' segítségével egy másik sprite-ot tehetünk aktuálissá. Megjegyezzük, hogy normál

(X+Y is) scroll esetén a gép a sprite-okat betöltési sorrendben mozgatja, tehát, ha az editorban elrontottuk a sprite-ok sorrendjét, akkor hiába fordítjuk meg a betűket itt, ebben a „koordináta-menüben”.

SELECT SPRITE-COLOURSCROLL

A 'K' betűs funkció a sprite-ok színszcrollját határozza meg. Kiválasztás után egy kérdés jelenik meg: akarunk-e sprite-színszcrollt? Természetesen igen. Itt megjelenik egy kis menü, ahol kiválaszthatjuk a 8 szín közül a megfelelő árnyalatot. Amelyik után szám van (RED 2, BLUE 2....), abból több is van, nem a szín a más, csak a gép egy kicsit „mahinál” a villogással.

SELECT CONSTRUCTION OF SCREEN

Az 'L' billentyű következik: itt a képernyő típusát állíthatjuk be. A képernyő 2 részre van osztva, egy felső és egy alsó részre. A két képrésszel teljesen KÜLÖN vacakolhatunk, az egyiket lehet akár KOALA kép, míg a másikon kedves (?) álló felirat hatalmas betűkkel. Nos, ebben a menüben állíthatjuk be a képrész típusát. Két kérdést kapunk: először a felső, majd az alsó screen-részt kell beállítani. (A sárga folt jelzi a területet.) A választható funkciók:

1. **GRAPHIC + MULTICOLOUR** — Egy normál többszínű kép(részlet) lehet itt.
2. **GRAPHIC + HIRES** - Egyszínű képrészlet.
3. **NORMAL CHAR-SET** — Normál karakterkészlet.
4. **MULTICOLOUR CHAR-SET** - Többszínű karakterek.

Csak úgy megjegyezzük, hogy ha egy színes képre „NORMAL CHAR-SET” üzemmódot nyomatunk, akkor a képünk helyett csak színes foltokat fogunk látni. Ugyanez fordítva is éli: egy duplabetűs szövegre „GRAPHIC + MULTICOLOUR” üzemmódot dobva csak egy nagy üres feketeséget kapunk.

ENTER TEXT OF SCREEN

Az 'M' billentyűnek egy cool funkciója van: itt vihetjük fel szövegeinket a képernyőre (álló feliratok!). Ehhez természetesen megfelelő char-set, és megfelelően beállított (lásd feljebb) screen kell. A program érdeklődik a sóderrel teleírandó képrész után, majd az editálás következik. Ez elég khm. bugyutál van megoldva, ugyanis nincs kurzor, továbbá semmi extra funkció sem (pl. clr). Ráadásul a nagyobb karaktereket RÉSZENKÉNT kell bepötyögni. Például egy dupla nagy A betűt így kell beírni:

A + shift/A + crsr/le, balra, balra + inverz on (ctrl-9) + A + shift/A + crsr/up + inverz off (ctrl-0) — ... huh! Szörnyű! Na mindegy. Vigyázat: néhány char-set nem rendelkezik pl. számgéppel, s egyéb jelekkel: , ! stb. Így karakterkészletet cserélve a csinos számok helyett csak furcsa kriksz-krakszokat találunk. Ez a scrollra is vonatkozik! Ja, és ne íráljunk nagyon bele a grafikába se, mert ismét grafikára kapcsolva elég furcsán néznek ki azok a bizonyos jelek... Az editorból a 'RETURN' segítségével léphetünk ki.

ENTER SCROLLTEXT

Az 'N' megnyomása után a scrollszoveget írhatjuk be. A sok süket дума közben az 'F1'-gyel válthatunk speed-et 0-9-ig. A 9 villámgyors, az 1 csigalassú, a nulla 1 másodpercnyi szünetet ad. Ha szöveget akarunk módosítani, akkor tényleg módosítanunk KELL: a gép törli az előbbi szöveget, és új hi-

ján szépen kifagy. Szóval ha nincs text, ne nagyon lookoljuk a készülő demót!

BACKGROUND COLOURS

Az 'O' billentyű a képernyő színeit állítja: az **outside** egy **POKE 53280,X**, míg az **inside colour** a **POKE 53281,X** utasítással egyenértékű. A keretszín csak a két szélső keretet állítja, míg a belső színezés az egész screen-t + a kép fölött és alatt lévő keretrészt is.

LOAD OTHER SOUNDS

A 'P' billentyű megnyomása után a gép a bepötyögött mójúzikot betölti és nyomtatja. A pont kipróbálására kiválóan alkalmasak a disken lévő **MONITOR SOUND 01-05** c. zörgések.

LOAD THE PICTURE

A 'Q' key-nek különleges funkciója van: itt tölthetjük be a pikcsört. Először meg kell adnunk, hova töltse: fentre (U), lentre (D) vagy az egész képernyőre (B). Utána a típus megadása következik:

1. HIRES;
2. MULTICOLOUR, vagy
3. KOALAPainter.

Ezek egyszínű, többszínű és KOALA képeket jelentenek. Koala kép esetén a gép kirakja a '?PIC' kez-

dést, nekünk csak az azonosítót és a nevet kell bebillentyűznünk. Vigyázat: a koala minden kép-nevet kiegészít 16 karakter hosszúságúra, a hiányzó részt space-ekkel feltöltve. Így nekünk itt is fel kell tölteni, az input sorban, kurzor és „számegyenes” nélkül Grrrrrr! A kép fontos eleme demónknak! Készítsük minél aprólékosabbra és szebbre, akár használjunk álló sprite-okat és villogtassunk vele a megfelelő helyen. A scrollszöveg elé is jöhet egy!

LOAD OTHER CHAR SET

Az 'R'-rel char-set betöltésére nyílik lehetőségünk, a már megszokott kurzor-néllküli stílusban. Ebben sincs semmi extra, csak a **BIG CHAR-SET xx** beírásánál vigyázzunk: ott ugyanis a szám előtt 2 space van!

VIEW DEMO

Az 'S' segítségével kukkanthatjuk meg a demót.

CRUNCH AND SAVE

A 'T'-vel tömörítjük a kész projectet, ami egy billentyű megnyomása után lemezre kerül. Terjedelme kb. 60 blokk. Innen már nem lehet visszatérni, szóval ha véletlenül nyomtuk meg a 'T'-t, annyi a 2 óras munkánknak!

● VÁRADY TAMÁS, Budapest

GIGA-CAD (C64)

Ez egy jól sikerült animátor program, amely 1 teljes lemezoldalt elfoglal, ezenkívül ott van még a demo is. A 'LOADER' nevű file-t kell betöltenünk, majd az indítás után megjelenik a főmenü. Most ismertetjük a menüszerkezet egyes pontjait:

ERSTELLEN

Flache

Síklapok körvonalának megrajzolása. A töréspontokat a joystick-kel lehet mozgatni, majd a tűzgombbal rögzíteni.

'L' — törli az utolsó töréspontot;

'CLR' — az egész képet törli;

'C' — egy segédkört rajzolhatunk, előbb a középpontot, majd egy kerületi pontját megadva befejezi a szerkesztést.

Ezután el kell helyezni a síkbeli alakzatot a képernyőn. A kereszttel kiválasztjuk a megfelelő transzformációt és tűz. A kis kép invertálódik. Ekkor a joy mozgatásával szabjuk meg a lépésközt.

	fel	le	jobb	bal
Forgatásnál	15 fok	-15 fok	1,5 fok	-1,5 fok
Eltolásnál	20 pont	-20 pont	2 pont	-2 pont
Nagyításnál	*1.2	/1.2	*1.02	/1.02

Közvetlenül a billentyűzetről is megadhatjuk a transzformációkat. A

1 2 3
4 5 6
7 8 9

billentyűkkel kiválaszthatjuk, majd a kérdésre megadhatjuk a transzformáció tetszőleges értékét. A 0 a 7-8-9 műveleteket egyszerre végzi el, tehát mindhá-

rom irányban nagyít, illetve kicsinyít.

A következőekben a már elhelyezett lapot lehet megduplázni, és a másolatát mozgatni, a két sikot összekötni.

'+' — megduplázza a sikot;

'*' — összeköti a két sikot;

'L' — törli a villogó másolatot;

'<' — kilépés, az alakzat térbeli rögzítése;

Rotation

Berajzolhatjuk egy forgástest profilját. A **Flache** menüben megismert gombokat használhatjuk. A '<' billentyűvel kilépve, be kell írunk, hogy a forgástest hány szögletű legyen, mekkora fordulatot írjon, és nevet kell adnunk neki. Ezután ismét a térbeli elhelyezés következik.

Form

Az egymáshoz illesztett lapokat és forgástesteket egyszerre tudjuk a térben manipulálni. A kilépés a '<' billentyűvel lehetséges.

Makro

Az objektumokat makrókból állítjuk elő. A különböző testeket makróként tároljuk, így később külön-külön is hivatkozhatunk rájuk.

'A' — makró betöltése lemezről;

'B' — makró tárolása lemezen;

'C' — lemezparancs kiadása;

(pl. **s:ma.proba** törli a proba nevű makró)

'D' — milyen makrók vannak a lemezen?

'E' — milyen makrók vannak a memóriában?

'F' — makró előállítás;

- 'G' — makró beillesztés, kétszerzés;
- 'H' — az egész alakzat egy makró lesz;
- '<' — kilépés;

Zeichnen

3 dimenziós rajzolás a joystick-kel.

	fel	
tűz+fel	OLDALNÉZET	tűz+le
	le	
	fel	
balra	ELŐLNÉZET	jobbra
	le	
	tűz+fel	
balra	FELÜLNÉZET	jobbra
	tűz+le	

A kívánt mozgáshoz a megfelelő irányba kell mozgatni a joy-t.

- 'CLR' — törli az utoljára rajzolt alakzatot;
- 'U' — sarokpont rögzítése;
- '+' — alakzat rögzítése;
- 'L' — az utolsó sarokpont letörlése;
- 'C' — segédkör rajzolása;
- 'F' — átvált **Flache** módba, áthelyezhetjük az alakzatunkat;
- '<' — kilépés a rajz menüből;

Löschen

- 'A' — törlés siklaponkénti kijelöléssel;
 - 'B' — makrónként;
- Ezen két pont valamelyikének választása esetén a következő billentyűkkel irányíthatjuk a törlést:
- '+' — a következő lép villog
 - '—' — az előző lap villog
 - 'L' — törli a villogó alakzatot
 - '**fel**felé nyíl'
 — a flache menübe lép, újra pozícionálható az alakzat
 - 'F1' — több törlendő lap esetén, gyorsabb ilyen módban a törlés, ilyenkor nem azonnal történik meg.
 - '<' — kilépés a törli menüből

- 'C' — név szerint makrót;
- 'D' — mindent;
- 'E' — összekötések módjának definiálása, forgástestek árnyékolásánál van szerepe.
- '0' — minden kontúr látszik;
- '1' — csak a vízszintes;
- '2' — egyik sem;

A '*Sind Sie sicher?*' kérdésre 'J'-vel válaszoljunk, ha biztosan ki akarjuk törölni, 'N'-nel ha tévedtünk.

Exit

Vissza a főmenübe, a '*System diskette sinlegen!*' felszólításra tegyük be a **Giga-CAD** lemezt. Erre akkor van szükség, ha a grafikánkat kénytelenek vagyunk a nagysága miatt másik lemezen tárolni.

FORM

Az egész alakzat térbeli helyzetének változtatása. Az **ERSETELLEN** menü **Flache** almenüjével egyezik meg.

DISK

- 'A' — objektum töltése lemezről;
- 'B' — objektum tárolása lemezen;
- 'C' — lemez parancs (lásd. a makro almenüt);
- 'D' — lemez katalógus;
- 'E' — grafika töltése lemezről;
- 'F1', 'F7' — keret és háttérszín állítása;
- 'F3', 'F4' — 2. szín állítása;
- 'F5', 'F6' — 3. szín állítása;
- '1' — 1. kép;
- '2' — 2. kép;
- 'M' — multi híres váltás;
- 'R' — sötét keret;
- 'S' — tárolás;
- '<' — kilépés;
- 'F' — grafika tárolása lemezen;
- '<' — kilépés;

ZOOM

- 'A' — A kép egy egy tetszőleges részét kinagyíthatjuk. A részletet egy téglalapba kell foglalni. Először a bal felső sarkot jelöljük ki a joy mozgásával, majd a tűzgombbal rögzítjük. Ezután hozzuk jobbra a joy-t, és a kívánt kivágásnál nyomjuk meg ismét a tűzgombot.
- 'B' — az eredeti nagyság visszaállítása;
- 'C' — optimális képkivágás a filmhez;
- 'D' — grafika megtekintése a 1. és a 2. képernyőn;
- 'E' — középre helyezés;
- '<' — kilépés;

DARSTELLEN

A grafika előállítás a beállított paraméterek szerint (lásd: **MOD1**). Használható az '1', '2', 'M' és 'S' billentyű, a **DISK** menüjénél megismert módon.

ZUSATZE

- 'A' — 640x400 pontos, 4 képernyőnyi rajz előállítás a nyomtatóról;
- 'B' — 1 képernyőnyi, 7 fokkal elfordított rajz;
- 'C' — film előállítás;
- 'A' — a test forgatása;
- 'B' — forgás a test körül;
- 'C' — fényforrás forgatása;
- 'D' — futópontok eltolása (a perspektíva variálása);
- 'E' — test felmetszésének eltolása;
- 'F' — z tengely billentése;
- 'G' — nagyság változtatása;
- 'H' — számolás (A **MOD1**-ben beállított paramétereknek megfelelő film készül. A '*file name*': kérdésre írjuk be mi legyen a film címe, és tegyük be a lemezt, amin tárolni szeretnénk.);
- 'I' — új paraméterek;
- '<' — kilépés;
- 'D' — film kiegészítése;
- 'E' — rajz keretének ki/be (ein/aus) kapcsolása;
- '<' — kilépés;

MOD1

- 'A' — nézőpont megadása (perspektivikus ábrázolás be);
- 'B' — metszsvonalak rajzolása csak takart-vonal módusnál, satírozásnál nem;
- 'C' — nem látható élek be/ki;
- 'D' — satírozás (árnyékolás);
- 'E' — fényforrás koordináták;
- 'F' — multicolor;
- 'G' — híres és multi egyszerre (az 1. és 2. képernyő-re);
- 'H' — nem látható él és satírozás egyszerre;
- 'I' — metszési mélység;
- '<' — kilépés;

MEGJEGYZÉS

A képek a lemez tartalomjegyzékében a következőképpen vannak jelölve: típusjel.név. A típusok jelentése:

- pi. — egyrészes (egy képernyőnyi azaz 320X200 pontos kép);
 - hv. — négyrészes kép;
 - hz. — tízrészes kép;
 - fi. — film;
 - ob. — ez nem képet jelöl, hanem egy alakzat pontjainak koordinátáit tartalmazó adathalmazt;
 - ma. — egy alakzat részének, egy makrónak az adatai;
- A típusjel után szerepelhet még egy azonosító:
- m. — multi
 - h. — híres a kép felbontása

INTRO MAKER (C64)

Ezt is — a DEMO MAKER-hez hasonlóan — a menük szerint fogjuk ismertetni

'A' — EDIT SCROLL TEXT

A kezdősebesség beállítását követően pötyögjünk be a scrollban viszont látni kívánt textet. Pl.: a megnyomása után állíthatunk új sebességet: 0 - néhány mp. pause; 1 - csiga; 2 - normális; 3 - gyors; 4 - csak szadistáknak való. Ha pausálunk, a program érdeklődik a folytatási sebesség után.

'B' — EDIT THE SCREEN

Itt az alsó, text mezőt javíthatjuk, szerkesztgethetjük. Használata teljesen egyértelmű, egyetlen kikötés van, a scroll sorába ne szemeteljünk!

'C' — CHANGE CHAR-SET

A tárban lévő karakterkészletekből választhatunk egyet, a betűbillentyűk segítségével.

'D' — LOAD OTHER CAR-SET

A lemezen lévő karakterkészletek közül tölthetünk be egyet. Figyelem! Csak egy karakteres, normál betűket töltünk, mert a négybetűs duplakaraktereknek csak a bal felső része fog látszani.

A lemezen található CHAR-SET-ek:
BIG MULTIC. CHR1 (+2); BIG CHAR-SET 01 (+02);
BREATH CHAR-SET1; BREATH MULTI-CHR; HIGH CHAR-SET 1.

'E' — LOAD OTHER SPRITES

A lemezen található (SYS 51511 segítségével indítható) editor segítségével elkészített sprite-okat tölt-

NYOMTATÁS

Megszerkeztett képeinket kinyomtathatjuk. Ehhez ki kell lépni a rajzoló programból, és a 'cad.hardcopy' programot kell betölteni.

- 'A' — kép betöltése (demo képeknél, helyett ?-et használunk a nevében);
- 'B' — 1 részes kép nyomtatása;
- 'C' — 4 részes kép nyomtatása;
- 'D' — 10 részes kép nyomtatása;
- 'E' — szimpla vagy dupla sűrűségű nyomtatás;
- 'F' — nyomtatóillesztés;
- 'G' — lemezparancs;
- 'H' — lemez tartalomjegyzék;
- 'I' — nyomtatóparancs;
- 'J' — nyomtató paraméterek ellenőrzése;

MOZI

A filmet a 'cad.movie' programmal lehet megtekinteni.

- 'A' — film betöltése;
- 'B' — egyetlen kép betöltése;
- 'C' — lemezparancs;
- 'D' — lemez tartalomjegyzék;
- 'E' — ciklikus vagy oda-vissza mozgás;
- 'F' — híres vagy multi kép;
- 'G' — színbeállítás;
- 'H' — a film megtekintése;

● POGONYI ZSOLT

hetjük be ide. Betöltés után a gép érdeklődik, hogy a sprite multicolor vagy sem.

'F' — ENTER SPRITES COLOUR(S)

A sprite-ok színeit adhatjuk meg. Normál esetben 1, multicolor sprite esetén 3 a színek száma.

'G' — ENTER COLOUR OF BESIDE SPRITES

A sprite-ok mozgásterét határoló két rasztercsík színösszetételét határozhatjuk meg.

'H' — ENTER COLOUR OF SPRITES

A scroll színváltozását állíthatjuk az előbbi pontban megszokott formában (kék, szürke, barna, zöld árnyalat).

'I' — ENTER COLOUR OF TEXT

Az álló (text mezőben lévő) szöveg színscrollját állíthatjuk a fenti négyből választva. Először a szöveg eredeti színárnyalatát, másodszer az alulról benyomuló colour-t adjuk meg. (Megj.: ez az állítás csak a SCROLL ALATTI részre vonatkozik, mert a scroll feletti rész egyenletesen villog (fehér-fekete).

'J' — CHANGE SPEED AND SINUS OF SPRITES

Itt a fenti részen repkedő spriteok „táncát” állíthatjuk: '+/—': sebességállítás; 'SPACE': a szinusz formáját állíthatjuk; 'RETURN': vissza a főmenübe.

'K' — ENTER CHANGED INTRO

Megnézhetjük a munkánkat.

'M' — SAVE THE CHANGED INTRO

Kimentés. Név beadás után az intro LEMEZRE kerül.

● VÁRADY TAMÁS, Budapest

MAGIC MONITOR V1.0 (C64)

A xxxx
Aszemblálás xxxx-tól. Ha programírás közben F-et írunk, abbahagyja.

B xxxx yyyy
BASIC data sorokba rendez xxxx-tól yyyy-ig, BASIC-ben listázható.

C xxxx yyyy aaaa bbbb cccc
Memóriarész mozgatása xxxx-tól yyyy-ig aaaa-tól kezdve, regiszterek átírása bbbb-től cccc-ig.

D xxxx
Disassemblálás xxxx-tól. Javítani lehet.

E xxxx
Memóriaszerkesztés xxxx-tól, AscII karakterekkel.

F xxxx yyyy zz
A memóriában xxxx-yyyy tartományban keresi a zz értéket.

G xxxx
Programindítás xxxx-tól.

H xxxx
Memória megtekintése sprite-mátrixban.

I — Szövegscanner.

'F1' — 100 byte-tal előre;

'F3' — 100 byte-tal hátra;

'F5' — 1000 byte-tal hátra;

'Inst/Del' — szöveg törlése karakterenként, a memória visszazomzdul a törölt karakter helyére;

'Shift + Inst/Del' — szövegbeszúrás, a memória előretolódik;

'+ / -' — EOR kód váltása;

'SPACE' — vissza a monitor parancsmódjába;

J — Multi/Hires képek megnézése.

'M' — váltás multi módba;

'H' — váltás hires módba;

'1-8' — videobankok közötti váltás;

'SPACE' — vissza parancsmódba;

K xxxx — Memória megnézése xxxx-tól AscII kódban.

L [xxxx]
Program betöltése eredeti helyére, xxxx megadása esetén az xxxx értéktől kezdve, aktuális perifériáról.

M — Memória megnézése hex-dumpban.

N — Törölt BASIC program visszahozása (RENEW).

O xxxx yyyy zz
xxxx-yyyy tartomány zz értékkel való feltöltése.

P — Perifériaválasztás.

QE xxxx yyyy zz
EOR-memória eltolása zz-vel az xxxx-yyyy tartományban.

QA xxxx yyyy zz
AND-memória eltolása zz-vel az xxxx-yyyy tartományban.

R — Regiszterek lekérdezése.

S "név", xxxx, yyyy
xxxx-yyyy tartományt kimentti "név" néven az aktuális perifériára.

T — Karakterkészlet keresése

'+ / -' — karakterbankok váltása;

'S' — aktuális karakterkészlet kimentése az aktuális perifériára;

'SPACE' — visszatérés parancsmódba az aktuális karakterkészlet használatával;

U — Memória scannelése képernyőkódokban.

X — Kilépés BASIC-be. Visszatérhetünk a monitorba a 'RESTORE' billentyű lenyomásával.

YA — Váltás RAM-ra.

YO — Váltás ROM-ra.

W xxxx yyyy aaaa

Átmásolja az xxxx-yyyy tartományt aaaa-tól kezdve.

@ — DOS-parancsok beadása.

Sprite-monitor.

'F1' — gyors előre keresés;

'F2' — gyors hátra keresés;

'+ / -' — lassú előre-hátra keresés;

'A' — mentés kezdőcím beállítása;

'E' — mentés végcím beállítása; (mentés automatikus!)

'RETURN' — váltás Multi/Hires módok között;

'1' — első szín váltása;

'2' — második szín váltása;

'3' — harmadik szín váltása;

'SPACE' — vissza a monitor parancsmódjába;

— Átszámol decimálisból hexadecimálisba.

\$ — Átszámol hexadecimálisból decimálisba.

% — A memóriát feltölti 00 értékkel 0400-tól FFFF-ig automatikusan. Utána a monitorba nem lehet visszatérni.

= xxxx yyyy aaaa

Az xxxx-yyyy tartomány aaaa-tól kezdődő ugyanolyan hosszúságú tartománnyal való összehasonlítása. A nem egyező címeket kiírja.

£ — A videoregiszter alaphelyzetbe állítása.

• TURCSÁNYI TAMÁS, Hort

3D MESSAGE MAKER (C64)

Ez egy igazán jól sikerült demó-szerkesztő program az MDG-től. Az intró után, amin a *Masters Design Group* reklámozza önmagát, bejön a főmenü:

'F1' — EDIT MESSAGE

'F2' — LOAD/SAVE

'F3' — EDIT TRACKS

'F4' — SHOW MESSAGE

'F5' — EDIT COLORS

'F7' — EDIT BACKGROUND

Nézzük sorban az egyes menüpontokat:

'F1' — EDIT MESSAGE

Itt lehet megírni a scrollozandó szöveget. Ide már belekontárkodott az MDG, de egy okos billentyűvel egy pillanat alatt törölhetjük.

Ezen a menüponton belül újabb menüpontok vannak:

'F1' — INSERT LINE

Ezzel tudunk a szövegbe egy üres sort beszúrni;

F3 — DELETE LINE

Ezzel egy sort lehet törölni;

F5 — LAST COLOR

A color táblázaton fel;

F7 — NEXT COLOR

A color táblázaton le;

F8 — SWITCH TRACK

A szöveg ívét lehet beállítani;

< — TEST SCROLL

Meg lehet nézni a már beírt szöveget;

CLR — CLEAR TEXT

Okos billentyű;

CRSR — SET COLOR NEXT LINE

Kurzorbillentyűkkel lehet tenni valamit, mindenki kitalálhatja, hogy mit!

Jobb oldalt van egy táblázat, ide 16 féle szín-variációt írhatunk. A sorok **'a-p'** egy-egy betűvel vannak megjelölve. Amelyik betű a scrollozandó szöveg táblázatának aktuális sorának a végén van, olyan színű lesz a szöveg (bonyolultabban nem sikerült leírni).

F2 — LOAD/SAVE

Itt tudunk tölteni/menteni;

F1 — LOAD DEMO: Egy már kész (ezzel a programmal írt) demót lehet beötenni;

F2 — DIRECTORY: Na vajon mi lehet?

F3 — LOAD CHARSET: A karaktereket tölthetjük be;

F4 — SAVE DEMO: A demót menthetjük ki;

F5 — LOAD MUSIC: Új zenét tölthetünk be;

F7 — CANCEL MUSIC: A bent lévő zenét hallgattatja el;

F3 — EDIT TRACKS

A szöveg ívét lehet szerkeszteni. Először választani kell **'a-p'** valamit. Később (az **'F1'** menüpontban lévő **'F8'**) ezzel a betűvel lehet hivatkozni rá.

'Q', 'W' — balra tolás

'E', 'R' — jobbra tolás

'Z', 'Y', 'A', 'S' — balra fordítás

'C', 'V', 'D', 'F' — jobbra fordítás

F4 — SHOW MESSAGE

Az eddig megírt demót nézhetjük meg vele.

F5 — EDIT COLORS

Az **'F1'** menüpontban található color táblázat színeit itt tervezhetjük meg, ezek a színek scrollozódnak a karaktereken. **'a-p'** a színsor kiválasztása, később ezzel a betűvel hivatkozhatunk rá. **'Cursor keys'** jobbra balra: a szín megnézése a karakteren.

F7 — EDIT BACKGROUND

Itt tervezhetjük meg a háttérben villogó csillag-sprite-ok helyét, villogását. Kurzor billentyűkkel a szokásos dolog lehet művelni. Ha rámegyünk a kurzorral egy csillagra (nyomjuk a **'RETURN'**-t), akkor a csillag eltűnik. Most mozoghatnak a kurzorral, a **'RETURN'** újbóli lenyomása után a csillag megjelenik. Így lehet áthelyezni a csillagokat. A **'+'** és **'-'** billentyűkkel a csillag nagyságát állíthatjuk. A **'CLR'**-rel az összes csillagot törölhetjük. A **'<'** folyamatos nyomásával nézhetjük meg az animációt. **'B'**-vel a háttér színét változtathatjuk.

Bárhonnan vissza lehet térni a menühöz a **'RUN/STOP'** segítségével. Kimentén után a lemezen a prg. 48 blokkos lesz. Elindítás után egy pár másodpercre az **MDG** kis reklámja villan fel a felső sorban. Ha ezt át akarjuk írni: a \$134B-\$1373 címek között keresséjük!

• BPC soft — FARAGÓ IMRE, Budapest

PRO-TRACKER V1.1B+ (Amiga)

Nem akarom kritizálni a Cov Évkönyv'91-ben leírtakat, csak a saját tapasztalataimat szeretném közreadni a programmal, illetve az előző leírásban foglaltakkal kapcsolatban.

DISK OPTIONS: Ha betöltés óta nem először lépünk ide be, automatikusan végrehajtódik az a töltés, ahol a nyíl áll. Akkor a legviccesebb, amikor véletlenül **LOAD SAMPLE-n** hagyjuk, és hangszerelemz van bent... Továbbá a **PT** a hangszereket hosszabban menti le, mint eredeti hosszuk: pl. a 26AC hosszú **PANFLUTE 2714** lesz. Nem tudom mi az oka, de a **FINETUNE-ra** tippelek. Fontos, hogy ha lehet, egy szó legyen egy hangszernév, mert a **PLST**-lista a szókód utáni részt nem értelmezi. Ettől még lehet azt tölteni (be kell írni csak a **SAMPLENAME**-hez, és a mellette levő ikonnal load-olni). Továbbá van egy hatjegyű szám a **DISK-OP**-ban betöltött tételek mellett. Ez azt hivatott jelezni, hogy az adott **FILE** „hol készült” (azaz minden **ST/PT/NT-00** lemeznek van egy száma). Változik, ha **KÉSZÜLT** egy másolat, illetve, ha változik a **PLST**-lista (... vagy nem. Eléggé **RND** a dolog.) Ezt elég bonyolult így elmagyarázni, azonkívül nem is lehet.

X-FADE: Állítólág arra (lenne) jó, hogy jobban lehessen **LOOP**-olni a hangszereket, de ezt én nem vet-

tem észre.

MOD.: Nem csak vibráltat, hanem zajosít, és néha rövidíti is a hangot (olyan, mintha scratch-elnék azt), de az **ECHO** is végez **MOD**-ot (annak értékétől függően). Egyébként az **ECHO**-val teljesen új hangszereket gyárthatunk, a **POS** értéke elég kicsi (de nem 0!). Ekkor minél többet nyomkodjuk, annál kevesebb marad a régi hangszer sajátosságaiból, és annál több lesz az újból (próbálja ki mindenki, akkor rájön, hogy mit írok). Így készült — szerintem — az **EPIANO** és a **FUTURE4** is.

RANGE: Az eredeti állapothoz nem a **SHOW RANGE**, hanem - értelemszerűen - a **ZOOM OUT** vis.

SAMPLE-hullámforma: Gyakorlatilag használhatatlan, mert legtöbbször a tényleges hullám helyett csak a szokásos zagyva kép jön. Viszont az oszcilloszkóp zenei (!!!) **G** és **G#** hangon általában tiszta képet ad.

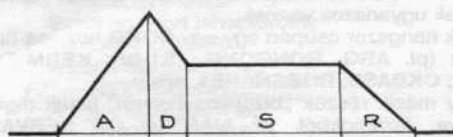
ANALYSER: Semmire sem jó!

TUNNING TUNE: (Nálam) nem működik!

RESAMPLE: Tiszta akkordok állíthatók elő, ha az eltolt változatokat összekeverjük.

Hangszergyártás: Feltétlenül alkalmazkennék **FU-t**, ha a hangszer nem ott végződik, ahol a középvonal van, különben az kattanással végződik! Figyeljünk arra is, hogy a hangerő relatív, és a halk hangszert 40-

Egy hang az elhangzása alatt alapvetően 4 fázison megy keresztül:



A hang bizonyos idő alatt feftut a maximális intenzitásra (**Attack**), majd lemegy egy középértékre (**Decay**). Egy ideig itt kitart (**Sustain**), végül lecseng (**Release**).

Ha pl. **dobot** akarunk készíteni, akkor célszerű zaj hullámot+leütés (**\$81**) és jó rövid (**1-4**) **A-t** és **D-t**, illetve **0** vagy **1 S-t**, **R-t** választani.

Ha mondjuk **szület**, vagy **tengerzúgást** akarunk szimulálni, a zaj hullám+leütés mellett **hosszú AD**, de főleg **hosszú SR** értéket kell választani.

Mind a 4 érték félbyte-os, tehát **0-\$F**-ig terjedhet. A *Dachsel* könyvben minden eddigi és ezutáni témáról van bővebb infó, továbbá rengeteg zene (csak legyen aki bepotyog).

Az **1. szám** felső (bal) félbyte-ja az **Attack**, az alsó (jobb) félbyte-ja pedig a **Decay**. Ez ugyanígy van a **2. számnál** is, de ott a bal félbyte a **Sustain**, a jobb a **Release**.

Impulzus: 4. byte — impulzuskitöltési tényező. Négyzög hullámnál itt kell megadni a hangzás teltségét. Négyzög hullámfórmánál kötelező beállítani, a többi hullámnál hatástalan.

Portamento: A hangmagasság csúsztatása az alapmagasságtól a megadottig. A hang adott frekvenciájáról meghatározott idő alatt megadott értékkel magasabbra csúsztatása:



A **3. szám** határozza meg, hány félhanggal húzzuk feljebb a hangot.

A **10. és 11. szám** a csúsztatás sebessége alsó/felső byte formában. Minél magasabb, annál gyorsabb.

Ha a program befejezte a csúsztatást, de a hang még mindig ugyanazon a magasságon szól (pl. sok G-4 közvetlen egymás után), előlről kezd a portamento-t.

A csúsztatást ugyebár be is kellene kapcsolnunk, amit a **9. szám** bal számjegyének 1-re állításával tehetünk meg. (0 — nincs portamento)

Pulzálás: Ez majdnem olyan, mint a portamento, csak itt nagyobb léptékekkel lehet húzni a hangot, s lefelé is léptethetünk.

Az **5. számon** be lehet állítani, hogy milyen gyorsan húzzuk fel a hangot.

A **6. szám** ugyanez, de azt kell beállítani, hogy mennyire siessünk a lefele húzással.

A **7. szám** a húzás nagysága.

A **9. szám** 2. számjegyének funkciója a bekapcsolás, és bitenként érvényesül.

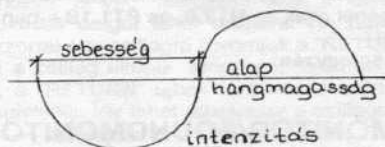
0. bit (=1) — a hangot felfelé húzni;

1. bit (=1) — a hangot lefelé húzni;

2. bit — a hangot csak egyszer (=1), vagy folyamatosan húzni;

3. bit — nincs funkciója;

Vibrálás. A név magáért beszél, de mégis magyarázatra szorul. A vibrálás az alap hangmagasságtól elindul le, vagy fel megadott sebességgel, majd mikor elérte a (szintén beállítható) minimumot/maximumot, akkor ellenkező irányban folytatja a vibrációt.



A **12. számmal** beállíthatjuk az intenzitást.

A **13. szám** a sebességet jelzi, értéke **\$00-\$7F**-ig terjed, a **7. bit** a vibrato kezdő irányát jelzi: 0 — le; 1 — fel. A sebesség minél nagyobb, annál gyorsabb.

A **14. szám** a vibrato késleltetése a hang leütése után.

A vibrato-t nem kell bekapcsolni. Mindig aktív, de ha az értékek 00-k, akkor ugyebár nem csinál semmit.

Szinkronizálás: a **14. számmal** a hangmagasságot állíthatjuk be nagyon kis léptékekben (1-1 frekvenciánként). Ez pl. kazettáról jövő zenével való szinkronizáláskor jöhet jól, mert így az azonos magasságú hangok valóban összecsendülnek.

Szűrő: Ez egy kicsit bonyolultnak tűnhet, nézzük sorban:

17. szám: bal számjegy: rezonancia; jobb számjegy: 0. bit — első szólamot szűrje (=1 — igen);

1. bit — a második szólamot szűrje (=1 — igen);

3. bit — a harmadik szólamot szűrje (=1 — igen);

16. szám: a szűrő típusának beállítása. Ha nincs szükség szűrőre, \$FF értéket kapjon. Egyébként a bal számjeggyel állíthatjuk a típust:

0. bit — aluláteresztő szűrő (=1 — be);

1. bit — sáváteresztő szűrő (=1 — be);

2. bit — felüláteresztő szűrő (=1 — be);

Ezeket lehet keverni is a megfelelő bitek bekapcsolásával. A jobb számjegyeknek nincs jelentősége. Ha a szűrőtípusnak 00-t adunk meg, a hangszer játsszásokor a szűrők kikapcsolódnak. Ekkor a SID „kattoghat”. (Aki ismeri a digi zenék trükkjét, az tudja, hogy miről van szó)

18. szám: a szűrő levágási frekvenciája;

19. szám: Azt az időegységet adja meg, aminél a

18. érték hozzáadódik a **22-es** számhoz;

20. szám: Ugyanez, itt kivonunk a **22-es** értékből;

21,22: Az az érték, amellyel felfelé, vagy lefelé számolunk. A **21. szám** az alsó byte. A **22. szám** 00-20-ig terjedhet;

23. szám : szűrő mód, bekapcsolás.

Bal számjegy:

0. bit — a szűrő minden leütésnél újra indul (=1 — be);

1. bit — kezdet a lefele számolásnál, vagy a fel-felénél;

2,3. bit — hatástalan;

Jobb számjegy:

0. bit — 1.szólam (=1 — be);

1. bit — 2.szólam (=1 — be);

2. bit — 3.szólam (=1 — be);

3. bit — nincs funkciója;

Természetesen nem csak egy hangszert lehet szerkeszteni. Azt, hogy melyik hangszer paramétereit módosítjuk, a jobb felső sarokban levő hexadecimális szám jelzi. Ezt az 'F1'/'F3'-mal növelhetjük/csökkenthetjük. A **SAMPLE- PAGE**-t a **'RETURN'** lenyomásával hagyhatjuk el.

A Főképernyőre visszajutva (a továbbiakban **TR/STEP**-nek nevezzük) megismerkedhetünk a szerkesztővel. A képernyő alapvetően 3 részre van osztva. A felső harmadon helyezkedik el a **szerkesztőréssz.** A középső részen a **HOT-KEY**-ek és a beállított szerkesztőparaméterek foglalnak helyet. (A **HOT KEY**-ek a „forró billentyűk”, vagyis a **TR/STEP**-ben lenyomva őket megváltoztathatunk egy paramétert, vagy meghívhatunk valamilyen segédrutint. PC-n egy kicsit más, de hasonló jelentéssel bír.) Az alsó harmadon néhány segítőfunkció várja, hogy hasznát vegyüek.

A SZERKESZTŐTERÜLET

Ez a rész 5 egymástól elkülönített oszlopra van osztva. A bal, **SP** feliratú oszlop jelzi, az aktuális **STEP**-et (ütemet). Ez az érték sor **\$00-\$FF**-ig terjed, és állandó, tehát nem tudjuk megváltoztatni. (Rá sem mehetünk a kurzorral.) A 3 középső oszlopban reméljük, mindenki felismeri a **3 TRACK**-et (szólamot). Annál is inkább, mert fölülük is van írva.

Egy **TRACK** oszlop újabb 3 részből áll. Az első egy négyjegyű hexadecimális szám. Ez az idetartozó **PATTERN** („minta”, vagy zenerészlet) címét tartalmazza. (Ez a valós címe is a memóriában.) Alapállapotban ez **\$BE00**, ami inicializálás után nem tartalmaz hangjegyeket. A **PATTERN**-mutató értéke — elvileg **\$B000-\$BEFF**-ig terjedhet, de bármit megadhatunk ezenkívül is. Vagy beleírunk a szerkesztőbe, vagy nem mentődik ki. Hehe. Megjegyeznék még, hogy inicializálás után a **\$BE80**-on kezdődő **PATTERN** metronómot (egyenletes tá-kat) tartalmaz. Ez jól használható pl. billentyűzetről való felvételkor a ritmus betartása érdekében. (Kár, hogy az elterjedt **RM** változat kifagy, ha billentyűzetről akarunk felvenni. A **SM** jól működik.)

A **TRACK** második része fölött a **TR** jelzés látható. Ezek az értékek 2 jegyű hexa számok. Azt adják meg, hogy az itt lejátszandó **PATTERN**-t hány félhanggal játssza magasabban, mint ahogy az a kottában (**PATTERN**-ben) meg van írva. Ez akkor le-

het hasznos, ha írtunk egy dallamot egy **PATTERN**-ben, s azt később minimál-zene-szerűen egy, vagy több félhanggal magasabban is le szeretnénk játszani. Ilyenkor nem kell újraindunk egy új **PATTERN**-be, félhanggal magasabban, hanem elég ezt a paramétert használnunk. Max. **\$7F** félhanggal lehet eltolni, és a 7. bit az irányt jelzi.

A **TRACK** harmadik oszlopa az **ST**-nevet viseli. Ez nem a **BASIC**-ből jól ismert állapotváltozó, hanem a **SOUNDTRANSPOSE** (vagy inkább **SAMPLE-TRANSPOSE**) rövidítése. Később látni fogjuk, hogy a **PATTERN**-en belül csak fél byte tartalmazza, hogy hányas hangszerezen játszódjon le az adott hang. Miért lehetett akkor 256 hangszert is szerkeszteni, ha csak 16-ot használhatunk? Ez így nem teljesen igaz. Egy **PATTERN**-en belül tényleg csak 16-ot használhatunk, de megadhatjuk, hogy honnan kezdve számoljuk a 16-ot. Erre szolgál a **ST**. Tehát: az **ST**-nél megadott számhoz minden hangjegy lejátszásakor hozzáadódik a hangjegyhez tartozó hangszer-félbyte. Az így kapott számú hangszerezen játszódik le a hang. Ez tuti, hogy első hallásra homályos (Azok, akik ismerik az **Assembly**-t PC-n, lehet, hogy megértik. Az **ST**-t vegyük úgy, mintha szegmens lenne, csak nem szorozzuk 16-tal. A hangszer-félbyte pedig megfelel az offsetnek. Csak egyszerűen össze kell adni őket.). Tegyük fel, hogy az első **STEP**-nél a **PATTERN**-ben használni akarjuk az első 10 hangszert. Ehhez elég, ha a hangok után a hangszer-félbyteba beírjuk az azon a hangon használni kívánt hangszer sorszámát (0-9-ig). (Hű, de szép mondat volt.) Mondjuk hogy a második **STEP**-nél a 32-43. sorszámú hangszereket akarjuk használni. Ehhez már az **ST** értékét be kell állítani **\$20**-ra (32). A hangszer-félbyteba azt az értéket kell beírni, amit hozzá kell adni az **ST**-hez, hogy megkapjuk a használni kívánt hangszer számát.

Ezt a három értéket minden **TRACK**-ben egymástól függetlenül állíthatjuk be.

Egy kis helyreigazítás. A hangszer szerkesztőben tényleg **\$00-\$FF**-ig lehet állítani a hangszer sorszámát, de **\$C0** fölött soha ne nyúljunk. A zagyva értékek egy program létét tükrözik. (Megölhetjük a playert.)

A legutolsó oszlop a **DIGI** nevet viseli. A névből először arra gondoltunk, digitalizált hangszereket lehet berakni a zenébe. Aztán később rádöbbenünk, hogy teljesen másról van szó. Itt kell beállítani az ütemparamétereket. Aztán mégis kiderült, hogy tényleg be lehet pakolni saját digi effekteteket. (A **SM**-ban nem!) Erről majd a leírás végén láthatunk néhány sort. Most nézzük az ütemparamétereket: A felirat alatt lévő címek a paramétertábla címét mutatják. Ezt **\$BF00-\$BFFF**-ig szokták megadni. Hogy az értékeket módosítani tudjuk, menjünk rá a **DIGI** (A **SM**-ban **AR/S**) oszlopra a megfelelő **STEP**-en, majd Nyomjunk **'RETURN'**-t! Ekkor egy csomó hexadecimális szám jelenik meg. A kurzorral scrollozhatjuk le/fel. Olyan ez, mint egy intelligens monitor. Később úgy döntünk, hogy maradunk az **ACTION REPLAY 7.0** monitorjánál. Menjünk a kurzorral a **\$BF00** című sorra (vagy arra, amelyik címen beléptünk ide)! Ha belépés után nem mozog-

tunk el, pont jó helyen áll a kurzor. Az egymás mellett 8 szám jelentése:

- 0. **byte**: a tempó finom beállítása alsó byte;
- 1. **byte**: a tempó finom beállítása felső byte;
Mivel a player megszakításból megy, ez a két byte adja meg, hogy milyen gyakran legyenek a megszakítások. Erről az értékről számol vissza a CIA megszakításvezérlő, s ha elérte a 0-t meghívja a megszakítási rutint. Ha túl kicsire állítjuk, nagyon lelassíthatjuk vele a programot.
- 2. **byte**: a tempó durva beállítása;
- 3. **byte**: Az ütem (STEP) hossza. Ennyi hang lesz azon a STEP-en, mind a 3 szótámon. Az ütem tényleges hossza ennek a duplája, mert egy hangjegyet két byte-on tárolódik. Az első byte a hangjegy pakolt formában. A második a hangszer- és parancsfélbyte. Tehát, ha \$20-ra állítjuk az ütemhosszúságot, 1 ütemben 32 hangjegy lesz, az egymást követő PATTERN-ek kezdőcímei pedig \$40 (64) byte-ra vannak egymástól.
 - 1. PATTERN: \$B000
 - 2. PATTERN: \$B040 stb.
- 4. **byte**: A zenedarab végének lassú lecsengése. Az utolsó STEP-nél kell beállítani. \$10-\$30-ig célszerű állítani. (\$10 — gyors, \$30 — lassú) Ha nem kell lecsengés, \$FF értéket kapjon.
- 5. **byte**: Az ütem hangereje. 4 bitet foglal el a SID-ben, ezért értéke \$00-\$0F-ig terjedhet.
- A 6. vagy a 7. **byte** a DIGI effektek sebességét állítja kis léptékben. (Csak RM!)

A szerkesztő a 'RETURN' lenyomásával hagyhatjuk el.

Most beszéljünk végre a hangjegyek beviteléről. Vigyük a kurzort a szerkesztendő PATTERN címére, s nyomjunk 'RETURN'-t! Ekkor megjelenik annyi hangjegy (és a hozzájuk tartozó parancsbyte), ahányat az előbb a DIGI-ben beállítottunk. Minden sorban 4 hangjegy látható, de ez nem a 4 csatornát jelenti (amúgy is csak 3 van), csak azért van így, hogy elférjen egy egész PATTERN a képernyőn. Az összes hangjegy egy TRACK-en játszódik le. A hangok feldolgozási sorrendje: balról jobbra, és fentről lefelé:

	1	2	3	4
C-3	00	+++	00	— 00 — 00
5	6	7	8	
C-2	00	+++	00	— 00 — 00

A hangjegy 3 helyből áll. Az első helyen a **hangmagasságot** (C-H-ig), a középső helyen a **félhangot** (#: megemeli a hangot félhanggal; —: marad a hang egész). A harmadik helyen az **oktávot** kell megadni. (0-7-ig)

A hangjegy után van még egy **vezérlőbyte**. A bal oldali számjeggyel nevezzük **hangszerfélbyte**-nak, a jobb oldalit pedig **parancsfélbyte**-nak. A hangszerfélbyteban adhatjuk meg a hangszeresek eltolási címét. (lásd ST) Értékük \$0-\$F-ig terjedhet. A parancsfélbyte bitenként működik:

0. **bit**: **Portamento-bit**. Hiába kapcsoljuk be a hangszerrel a portamento-t, nem fog működni, csak ha itt engedélyezzük. Az engedély csak erre az egy hangra vonatkozik, tehát, ha egy PATTERN-en be-

lül az összes hangjegyen alkalmazni akarjuk a portamento-t, minden hangjegy után be kell kapcsolnunk az engedélyjelzőt. Alapállapotban (0), a portamento le van tiltva.

- 1. **bit**: **Transpose-bit**. Ha 1-re állítjuk, kiküszöbölhetjük a TR-t. Ez akkor lehet jó, ha egy PATTERN-en belül nem akarjuk megemelni az összes hangjegyet, csak néhányat. Annál a hangjegynél, amelyet békén szeretnénk hagyni, tiltsuk le a TR-t. Alapállapotban (0) a transpose engedélyezve van.
- 2. **bit**: **Arpeggio-bit**. Az arpeggio-t engedélyezhetjük (lásd arpeggio) a bit 1-re állításával. Alapállapotban (0) az arpeggio ki van kapcsolva.
- 3. **bit**: **ST-bit**. Ezzel elérhetjük, hogy egy PATTERN-en belül akár 32 hangszert is használhassunk. Egy kikötés azonban van: az egyik 16-nak mindenképpen 00-tól kell kezdődnie. A másik 16 kezdetét az ST-nél kell beállítani. Ha az első 16-hangszerből akarunk használni, tiltsuk le az ST-t a bit 1-re állításával. Ha a második 16-hangszerre van szükségünk, engedélyezzük az ST-t a bit 0-ra állításával. Egyszerű, nem?

A szerkesztőnek a 'RETURN' lenyomásával inthetünk búcsút.

A PATTERN-összerakóban van néhány szerkesztőfunkció, amely megkönnyíti a zene bevitelét.

SOUND-OPTIONS (€)

Itt az előbbi 4 parancs funkciót fedezhetjük fel. A le/fel billentyűkkel mozoghatunk közöttük, bármelyik más karakterrel inverteálhatjuk az adott funkció bitjét. A parancs neve mellett láthatjuk, hogy a funkció most éppen le van tiltva (off) vagy engedély alatt van (on). A SOUND-OPTIONS mellett lévő szám mutatja a beállításokból jóvó értéket. Ezt kell beírunk a parancsfélbyte-ba, ha az előbb beállított összeállítást szeretnénk elérni. A SOUND-OPTIONS-ból a 'RETURN' megnyomásával léphetünk vissza a szerkesztőbe. Az SO-t egyébként a hangjegyek beadása közben is lehet hívni.

ARPEGGIO

Gondoljuk, mindenki tudja, mik az arpeggio-k. Azokra is gondolunk, akik nem tudják: Az arpeggio-k gyors hangmagasság változtatások, melyekkel akkordokat szimulálhatunk. Itt — ellentétben pl. a SOUND-TRACKER-rel — nem a parancsbyte-ban kell megadni az emeléseket. Így nem csak szabályos akkordokat hozhatunk létre. Egy arpeggio 8 byte-ból áll, melyeket a DIGI-ben kell elhelyezni az ütemparaméterek után (vagy előtt). Egy moll akkord a következő értékekből áll:

0C 07 03 00 0C 07 03 00

Ebből mindenki látja, hogy egymás után azt az értéket kell megadni, ahány félhanggal legyen megemelve az alap hang. Nézzünk egy példát:

Mondjuk, két különböző ütembeállításal dolgozunk, az arpeggio mellett. A keveredések elkerülése végett az első ütembeállítást írjuk meg a \$BF00-tól kezdődő 8 byte-ra. Majd a \$BF08-tól kezdve írjuk meg az összes arpeggio-nkat! Végül a maradék helytől kezdve írhatjuk a további ütembeállításokat. Ellenkező

esetben igen bonyolult lehet az arpeggio-k címének kiszámítása, sőt, ha nem szabályos arpeggio-kat használunk, nem is lehet első látásra eldönteni, hogy melyik sor arpeggio és melyik ütembeállítás. Ha ezzel kész vagyunk, lépünk be a hangjegy-beadóba!

Mondjuk az **A-3**-ra szeretnénk egy akkordot. Ehhez valahova be kell írni az **A-3**-at, és a parancs-félbyte 3. bitjének 1-re állításával (érték=4) engedélyezni kell az arpeggio-t. Ezután valahol meg kellene adnunk az arpeggio helyét. Ezt a hangjegy előtti parancsbyteban kell elhelyezni. Hogy ez egy másik hangjegyhez tartozik? Nem baj, olyan nagyon ritkán van, hogy két különböző hangjegy egymás mellett legyen. Azt pedig, hogy az egyik hang a másik kezdetéig szóljon, +++ jelek beírásával kell megtenni, azokhoz pedig nem kell parancsbyte, minden paraméter marad olyan, amilyen a megnyújtott hangjegynél volt. Tehát, hogyan valósítsuk meg az előbbi példát?

A DIGI-ben:

\$BF00 ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??

— az első ütemparaméterek;

\$BF08 0C 07 03 00 0C 07 03 00

— az arpeggio;

\$BF10 ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??

— a további ütemparaméterek.

A **DIGI** alatti értékeket állítsuk be mindig, hogy a használni kívánt ütemparaméter 8 byte-jára mutasson. Lépünk be a hangjegy-beadóba mondjuk a **\$B000**-as **PATTERN**-en! Adjuk be a következőket:

B000 --- 00 --- 08 A-3 41 --- 00

B008...

ahol **08** az arpeggio kezdőcíme (\$BF00), **A-3** egy hangjegy, **4**: arpeggio be, **1**: az 1-es számú hangszeren szól a hang.

ZENE LEJÁTSZÁSÁNAK KI/BEKAPCSOLÁSA — 'P'

A **'P'** billentyű lenyomásával állíthatjuk be, hogy most lejátszsa-e a szerkesztő a beállított zenerészletet, vagy nem. Ha a középső harmadban a **PLAY** felirat mellett '.' van, nem játszódik a zene (ezt jobb helyen még hallani — azaz nem hallani — is lehet), ha '*'-ot látunk (a **PLAY** mellett), akkor hallani kéne a zenét (kivéve, ha épp most töröltük ki).

SZERKESZTŐ FUNKCIÓK

Current step — 'F1'

Az aktuális **STEP**-et lehet vele beállítani, azt, amit (bekapcsolt állapotban) a player-nek éppen játszania kell. Ha lejátszotta a **STEP**-et, eggyel továbblép (ha tud) és ott folytatja a zenélést, valamint a **Cs**-t is módosítja. Ennek alapján követni tudjuk, hol tartunk a zenében. Ha megnyomjuk az **'F1'**-et, a **Cs** értéke átveszi a kurzor alatti **STEP** értékét.

First step: — 'F3'

Ez egy jelző, a zenének egy részét lehet vele és társával kijelölni. Ez adja meg azt, hogy a **STEP**-ekkel végzett műveletek a zene melyik **STEP**-jétől fogva hajtódnak végre.

Last step: — 'F5'

Ez a kijelölt terület végét jelzi. Ugyanúgy lehet az **Fs**-t és az **Ls**-t is megváltoztatni, mint a **Cs**-t. Ha azt akarjuk, hogy a zenének pl. csak a **\$23-\$31**-ig terjedő **STEP**-jeit ismételtesse a player, menjünk a 23-as **STEP**-re, majd **'F3'**, **'F1'**. Menjünk a 31-esre és **'F5'**, majd play be (**'P'**). Ha a meghatározott területet akarjuk ismételtetni, s a **Cs** a területen kívül van, bajos lesz a dolog. Ezért kellett **'F1'**-et is nyomni az **'F3'** után.

COPY FUNKCIÓK

Az **RM**-ben és a **SM**-ban 3 féle másolófunkció van:

1. Step másolása:

- Jelöljük ki a másolandó területet a fő szerkesztőben **'F3'**, **'F5'**-tel;
- Menjünk a célterület első **STEP**-jére a kurzorral;
- Nyomjuk meg a **'SHIFT++'** billentyűkombinációt!

Ennek néha az a hátránya, hogy a három egymás mellett lévő **TRACK**-et egyszerre lehet csak másolni. Sajnos olyan másolófunkció, amivel egyetlen **TRACK**-et lehetne másolni, nincs!

2. PATTERN-ek másolása:

- A fő szerkesztőből válasszuk ki a másolandó **PATTERN** címét, majd lépünk bele **'RETURN'**-nel!
- Nyomjuk meg az **'L'** billentyűt, erre a **PATTERN** elraktározódik egy belső tárba.
- Lépünk ki **'RETURN'**-nel, majd lépünk be a cél-**PATTERN**-be!
- Nyomjuk meg a **'SIFT+S'** billentyűkombinációt, s csodák csodája, az előbb kijelölt hangjegyek megjelennek ebben a **PATTERN**-ben is.

3. Hangszerek ('Z' után szerkesztett) másolása:

- Lépünk a hangoldalra **'Z'**-vel;
- Válasszuk ki a másolandó hangszert **'F1'**, **'F3'**-mal;
- Nyomjuk meg az **'L'** billentyűt!
- Válasszuk ki a célhangszert **'F1'**, **'F3'**-mal!
- Nyomjuk meg a **'SHIFT+S'** billentyűkombinációt!

STEP SZERKESZTŐFUNKCIÓK

'DEL' — **Step törlése** (DELETE). Az aktuális **STEP**-et törli, a többi eggyel előbbrehozza.

'INS' — **Step beszúrása** (INSERT). Az aktuális **STEP**-től kezdve lejjebb mozgatja az összes **STEP**-et, ezáltal ott hely keletkezik.

'@' (vagy **'SHIFT+@'**) — **PATTERN törlése**. Ezt is a fő szerkesztőben kell lenyomni, előtte rá kell állni a törlendő **PATTERN** címére a kurzorral.

JÁTÉK A BILLENTYŰZETEN

Ehhez előbb be kell állítanunk néhány paramétert:

'O', **'SHIFT+O'**: az **oktáv**.

Ezen az oktávon kezdődik az első billentyű.

'K', **'SHIFT+K'**: **hangnem**.

Az első használható billentyű ezen a hangon lesz. Célszerű arra állítani, amelyik hang az első a szintinken, vagy amelyiket megszoktunk zeneórán.

','/: **play voice.** (vessző, pont, per jelek)

Ki kell választanunk, melyik szólam helyett akarunk játszani.

Ha most megnyomjuk az 'F7'-et, elindul (folytatódik az eddigi dallam, s mi a kiválasztott **TRACK**-en bepróbálhatunk egy melódit az eddigi zenébe. A **TRACK**-eknél lévő beállítások (**TR**, **ST**) megváltoztathatják a leütött hangot. Gyakorlatilag az **ST**-nél adhatjuk meg, melyik hangszeren akarunk játszani. A billentyűzetkiosztás: a második sorban kezdődik. Itt az egész hangok vannak. A hozzájuk tartozó félhangokat a (majdnem) fölöttük lévő első sorbeli billentyűkkel csálhatjuk elő. Ez a sor folytatódik a 4. sorban, a hozzájuk tartozó félhangok a 3. sorban találhatók.

Ha a hangszer-oldalon ('Z') nyomjuk meg az 'F7' billentyűt, akkor a kiválasztott hangszeren nyikoroghatunk.

VALÓS IDEJŰ FELVÉTEL

Ez az **RM 4**-ben nem nagyon akar működni, de a **SM**-ban jó. Valószínűleg vannak már jó **RM** verziók is, ahol ez a funkció is használható. Akiknek csak egy rossz **RM 4-e** + egy jó **SM**-ja van, nagy öröme lehet abban, hogy a **SM** kimentett zenéjét be lehet tölteni a **RM 4**-be. (Ez fordítva nem igaz, mert a **SM** player-je nincs felkészítve a **DIGI** hanghatásokra.)

A felvételhez először is be kell állítani az előbb tárgyalt dolgokat, valamint, hogy honnan kezdődjön a felvétel ('F1') (hoppá, ezt az előbbinél is célszerű megadni, de kimaradt a szövegből. Be lehet állítani egy területet 'F3', 'F5'-tel, ekkor ebben a részben vehetjük fel a nyárogást. Ha végére ért a kijelölt rész player-e, kezdi előlről (a **FIRST STEP**-től).

Az 'R' billentyűvel ki kell választani, hogy melyik **TRACK**-en akarunk felvenni. (A **TKRx** felirat világít.)

A 'Q' billentyűvel a ritmushibákat lehet kiegyenlíteni

- '0' — nincs kiegyenlítés;
- '1' — kiegyenlítés 1/16-ra;
- '2' — kiegyenlítés 1/8-ra;
- '3' — kiegyenlítés 1/4-re;

A megfelelő **TRACK**-en a **PATTERN**-ek címét értelmesebben kell beírni. Pl. ha egy **PATTERN** többször is szerepel a felvevő területben, akkor az utolsó ráírás marad meg, s összekeveredik a felvételünk. Ezzel a felvevővel célszerű az egyes **PATTERN**-eket külön felvenni, majd „kézzel” összerakni a zenét. Ja, a felvételt az 'F7' megnyomásával indíthatjuk. Ismételt megnyomás-ra leáll a felvevő.

Nem maradt más hátra, mint a disk funkciók. Ezeket nem csak a fő szerkesztőből lehet hívni (akár csak a szerkesztőfunkciókat), de célszerű onnan.

TÁROLÁS (SAVE)

Először ki kell választani, hogy mit akarunk tárolni, a 'T' billentyű többszöri nyomogatásával. Figyeljük a **TYPE** után lévő szöveget!

music+samples (**SM**-ben **complete song**)

Az egész zene+ a player tárolása (50-60 blokk);

steps only (**SM**-ben **only steps**)

Csak a **STEP**-eket tároljuk (és a **PATTERN**-eket is);

SOUND

A hangszereket tároljuk. Itt meg kell adni 'Y', 'SHIFT+Y'-nal, hogy hányadik hangszertől; 'U', 'SHIFT+U'-val, hogy hányadik hangszerig akarunk tárolni.

'SHIFT+S' után meg kell adni a nevet ('\$ — directory, 'RETURN' üres sorral — visszalépés.), majd a szerkesztő kimentti a kiválasztott részt.

TÖLTÉS (LOAD)

Itt ugyanazokat a beállításokat kell elvégeznünk, mint az előbb. (Helyesbítés: nem kell semmit beállítani, a program felismeri a kezdőcím alapján, mit tölt.) 'SHIFT+L' után be kell írni a nevet ('\$ — dir., magányos 'RETURN' — kilépés), majd egy 'RETURN' után már tölti is a program a file-t.

MEGJEGYZÉSEK

Ha egy zenedarabot (**music+samples**) kimentünk, **BASIC**-ből betöltés után **SYS 49152**-vel, vagy **\$9FD0**-tól indíthatjuk. A **RM** file alapbeállításban **\$7D00**-tól kezdődik, a **SM \$A000**-tól. Mindkettő kb. **\$CB00**-ig tart. Azt, hogy melyik **STEP**-et játsszuk le éppen, a **\$C011**-es címen találja az érdeklődő.

DIGI EFFEKTEK BEÉPÍTÉSE (csak RM 4!)

Gondoljuk, sokan észrevették, hogy a **\$F9**-tól kezdődő **STEP**-ek **DIGI** száma inicializálás után előre megadott. Ezek felhasználásával digi effektet építhetünk a zenénkbe, mintegy negyedik szólamként. A következőket kell tennünk:

- Digitalizáljunk be egy kívánt hangszert a kiválasztott hangon. A digitalizálás minél rövidebb legyen. Akár valamilyen beszédre is bedigitalizálhatunk. A digi effektet szánt hely **\$4000**-tól kezdődik, és max. **\$8FFF**-ig tart. Célszerű a lehető legmagasabb címre egymás után pakolni a hangzásokat, hogy minél kevesebb memóriát kelljen feleslegesen kimenteni. Egy zenében több effektet is használhatunk (max. 16-ot), de a memóriában ennyi általában nem fér el.
- A digitalizálás után töltsük be az **RM 4**-et, majd olvassuk be a zenénket, amelybe be akarunk ültetni. Valahogy töltsük be a digi hangot (**Action Replay** segítségével célszerű, de a **music+samples**-ként is be lehet tölteni). Ezután néhány paramétert kell beállítani.
- Kezdjük azzal, hogy megnézzük, hol kezdődik a memóriában legalacsonyabban lévő digi (csak kerek címen lehet, mert az alsó byte-okat 00-nak veszi a program). Menjünk rá a **\$0FB0**-os digire, majd 'RETURN'. Az első byte-ra kell beírni az előbbi érték felső byte-ját. Innentől kezdve fog kimentődni a zene.
- Most még meg kell adnunk a digik tárolóhelyét. A **\$9FB0**-os digi-ben ezt tehetjük meg. Menjünk rá, majd 'RETURN'. Az itt lévő első két sor (16 byte) az egyes digik felső byte-ját kell, hogy tartalmazza. A következő 16 byte a megfelelő digik hosszának felső byte-ját várják.
- Ezután megírhatunk az úgynevezett szekvenciákat. Egy szekvencia **\$20** byte-ot foglal el. Az első helye **\$9220**-tól van, a másodiké **\$9240**-tól ... egészen

\$9FFF-ig lehet szekvenciákat írni. Lépjünk bele valamelyik szekvenciába! Itt sorban meg kell adni, hogy melyik digik játszódnak le. A felső byte a sebességet, az alsó a digi sorszámát jelenti.

- Már csak egy dolog van hátra: megadni, hogy melyik **STEP**-en melyik szekvencia játszódjon le. Ezt a **\$9000**-es digi-ben tehetjük meg. **\$9000**-tól **\$90FF**-ig minden **STEP**-nek megfelel egy byte. Itt a lejátszandó szekvencia kezdőcímeinek alsó byte-ját kell megadni. A 00 azt jelzi, hogy a digizés szüneteljen abban a **STEP**-ben.

Nézzünk egy példát. Tegyük fel, hogy bedigitalizáltunk egy dobhangot, amely a **\$8100**-tól a **\$8FFF**-ig tart. A zenébe való betétele:

- Először állítsuk át a **\$0FB0**-nál a felső byte-ot **\$81**-re, mert ez az egyetlen digink, s ez van a legalacsonyabban, csak innen kell kimenteni a memóriát.
- Tegyük be a 0-ás sorszámú digibe a dobot. Léjünk be a **\$9FB0**-ba, s az első sor első byte-jába írjuk be a digi kezdőcímét, a **\$81**-et. A harmadik sor első byte-jába írjuk a digi hosszának (**\$9000**-**\$8100**=**\$0E00**) a felső byte-ját (**\$0E**). Ezzel a dobra a 0-ás sorszámmal hivatkozhatunk.

- Most írjunk egy szekvenciát, amelyben használjuk a 0-s digit:

```
$9220 30 00 00 00 30 00 00 00
$9228 30 00 00 00 30 00 00 00
$9330 30 00 30 00 30 00 30 00
$9338 00 00 00 00 00 00 00 00
```

- Már csak be kell tenni a szekvenciát valamelyik **STEP** digijébe. Pl.:

```
$9000 20 00 20 00 20 00 00 00
```

- Ezzel a 0-ás, a 2-es, és a 3-as **STEP**-alatt meg fog szólni a digi szekvencia.

Véleményünk szerint ez a legtöbbet tudó zeneszerkesztő(-család), amivel 64-es pályafutásunk alatt találkozunk. (Lehet, hogy nincs is jobb.) A szerkesztő otthoni zeneírásra, hallgatásra, esetleg együtteseknek különböző effektek beírására kiválóan alkalmas. Még az egyes programok elejére a bevezetőbe is bele lehet tenni, de akkor tuti, hogy után kell tölteni a programot. A játék közbeni melódiák, hanghatások megírására nem alkalmas, mert egy nagyobb lélegzetű programban nem engedhetjük meg, hogy a zene lefoglaljon kb. 20 Kbyte-ot az amúgy is kevés 64-ből. Sajnos ez így van. Még ha 3 hangjegyet is tartalmaz a „zene”, a kimentésnél legalább 40-60 blokk. Jó szerkesztgetést!

• MOLNÁR ZSOLT

SCRIBBLE V2.10 (Amiga)

A **CygnusED** leírásában már említettük, hogy sok feladat ellátására egy alapkiépítésű Amiga képtelen. Ez nem egészen így van, ugyanis a **Scribble** készítőinek sikerült megvalósítani egy sor olyan funkciót, amit a **CED**-nél hiányolhattunk (helyesírás ellenőrzés, különböző karaktertípusok egyidejű használata stb.). A program egyedüli problémája, hogy a sebesség miatt szerkesztésre szinte alkalmatlan (legalább is **CED** után nehéz megszokni). Az ideális környezetet a két editor egyidejű alkalmazása jelenti, ugyanis szinte tökéletesen kiegészítik egymást.

Már első ránézésre is más rendszert láthatunk. A szöveg valamivel beljebb helyezkedik el, a mozgásra is két hasáb szolgál (egy a vízszintes, és egy a függőleges helyváltoztatásra). A legelső sorban egy kicsiny információs ablak kapott helyet. Itt üzeneteket láthatunk a következők sorrendben; (**Page**) aktuális oldalszám, (**Line**) sorszám (egy oldal kezdetben 54 sor), (**Column**) oszlopszám, és (**Action**) az éppen végrehajtott művelet neve (alapállapotban **edit**, azaz szerkesztés). A jobb alsó sarokban fellelhető kis négyzetrel a szerkesztő keretet rugalmasan alakíthatjuk, akár bármilyen más ablakot. A menürendszer sokkal szegényesebb, csupán öt rövid részre tagolódik. A fontosabb parancsoknak itt is megvan a megfelelő billentyűzetkódjuk, hasonlóan a **CED**-hez az Amiga és egy karakter billentyű formájában. A szerkesztési folyamatot a képernyő bal felső sarkában található négyzetrel fejezhetjük be. A kilépés hatására a le nem mentett állomány elvész!

PROJECT

ACHIEVE: A legfontosabb utasításokkal itt egy kicsit szokatlanul találkozhatunk. A töltést és mentést

nem a megszokott kulcsszavakkal jelölték, sőt a két funkciót egy közös pontban helyezték el. Az „**Achieve**”, azaz elérés parancs két alpontra tagolódik. A „**Documents**” a szerkesztő sajátos „**.doc**” kiterjesztésű állományait kezeli, míg a „**general**” bármely formátumot felismer. A két alpont azonban egy és ugyanaz, mert a DOS ablak jobb felső sarkában található „**Pattern**” két („**.doc**” és „**ALL**”) paraméterével szabadon ugrálhatunk a két mód között (csak „**Documents**” váltása esetén). A „**Directory**” ablakban a periféria, vagy a lemez nevét adhatjuk meg (**Works!**, **DF0:**, **DF1:**, **DH0:** stb). Apropó a program pontos működéséhez szükséges, hogy a munkalemez, amin magát a **Scribble**-t és segédállományait elhelyezzük, „**Works!**” névre legyen keresztelve! Nos visszatérve, a megjelenő könyvtár mellett látható oszloppal keresgélhetünk a file-ok közt. A program a directory betöltése után automatikusan ABC sorrendbe rendezi az állományokat, s egyben feltünteti azok byte-ban mért hosszát s egyben mentési időpontját. A „**Selection**” keretben határozhatjuk meg a kezelnit kívánt állomány nevét. Ez történhet a listáról való kiválasztással, illetve saját kezű gépeléssel. Mindkét esetben a pointerrel a megfelelő helyre kell clickelnünk! A legelső sorban sorakozó parancsok közül a „**Resume**”-mal fejezhetjük be ténykedésünket, míg a további három utasítással az előzetesen kiválasztott állomány állapotát befolyásolhatjuk; „**Get**” a file-t a szerkesztőmemóriába tölti, a „**Store**” elmenti az editált állományt, míg a „**Delete**”-tel törölhetünk. Lemezre íráskor a program ellenőrző kérdéseket tesz fel, illetve figyelmeztet, ha a kijelölt szöveg már létezik. Emellett egy szokatlan ablak is megjelenik; „**Enter optional comment**”. Itt egy olyan megjegy-

zést raktározhatunk, amit később a directory-ban az időpont és a hossz helyén láthatunk. Azonban ezt csak a **Scribble** képes felismerni!

STATUS: Itt láthatjuk a következő menüpontban beállítható paramétereket:

PAGE-LENGT: A nyomtatott oldal sorokban mért hossza.

PAGE-OFFSET

TOP-MARGIN: A nyomtatott szöveg és a papír teteje közti távolság.

BOTTOM-MARGIN: A szöveg és a papír alja közti távolság.

LINE-LENGT: Egy képernyősor karakterekben mért hossza.

JUSTIFICATION: A hasábképzés módja.

CHARACTERS USED: Az állományban eddig felhasznált karakterek száma.

CHARACTERS FREE: A puffermemória szabad részének byte-ban mért mérete.

WORD COUNT: Felhasznált szavak száma.

PAGE COUNT: Felhasznált oldalak száma.

SEARCH: A keresés sajnos nagyon gyengére sikeredett, modhatni primitív. Mindig csak az első olyan szót találhatjuk meg, amely megegyezik a begépett alakkal. Ahhoz, hogy többet is felkutathassunk legalább az alakját kell módosítani annak a szöveg-részletnek, amit a program megtalált.

REPLACE: Hatékony keresést inkább ezzel a paranccsal valósíthatunk meg. Amennyiben nem kívánjuk lecserélni a felkutatót szavakat, akkor az itt megjelenő ablakba ne írjunk semmit, vagy végülis mindegy, hogy itt mi szerepel. Ha változtatni akarunk, akkor ide írjuk azt a szót, amire le fogjuk cserélni a megtalált részeket. Az utasítás végrehajtásához szükséges azonban, hogy előzetesen a „**Search**” parancsnál kijelöljünk egy keresendő szócskát. Minden egyes megtalált szó után négy lehetőségünk van;

- 1) A „**Skip**”-vel figyelmen kívül hagyva az inverz karakterekkel feltüntetett szót, folytathatjuk a kutatást.
- 2) „**Change**” segítségével lecserélhetjük a megadott új karakterfüzérre.
- 3) „**All**”-al a szövegben fellelhető minden egyes azonos alakú szót lecserélünk az új stringre.
- 4) „**Quit**”-tel befejezhetjük a keresést.

ERASE: Törli a szerkesztett állományt.

OPEN: Ezzel a paranccsal egy új munkaterületet nyitunk meg, amellett, hogy a régi állomány a memóriában marad. Erre a célra alapállapotban 16 kilobyte-ot jelölhetünk ki. A megfelelő szám megadásával ez módosítható.

CLOSE: Az ellentétes irányú folyamatot valósítja meg az utasítás. Figyelem, amennyiben bezártunk egy ablakot (ebben az esetben nem képernyő, hanem memória ablakról van szó), az ott tárolt szöveg elvesz!

QUIT: Nemes egyszerűséggel így léphetünk ki a programból.

DEFAULTS

ACHIEVE: Teljesen azonosan működik a „**Project**” menüpontban tárgyalt lemezkezelő ponttal, azzal a különbséggel, hogy itt csak egy speciális file kezel-

lésére van lehetőség, ami a képernyő speciális jellemzőit állítja be. Egy kis trükkel azonban lehetőség van arra, hogy bármit betölthessünk, éspedig: A „**Pattern**” opciónál állítsuk át az épp aktuális kiterjesztést „**.All**”-ra, s innen már minden simán megy. Figyelem, az így betöltött file formátuma eltér a a szokványostól.

JUSTIFY: Ezzel az utasítással a szerkesztés során kialakuló hasáb feltöltésének módját határozhatjuk meg. Két állapota közül a „**ragged**” bal oldalra rendezi a szöveget, tehát normál editálásnál meghagyja azt úgy, ahogy a gépelés közben kialakul, míg a „**flush**” a két képzeletbeli margó között húzza szét a szöveget. Az így kialakuló üres teret szóközökkel tölti fel. Sajnos globális parancs lévén, nem lehet egy-egy block-ra külön vonatkoztatni!

LINE-LEN: Itt határozhatjuk meg egy sor hosszát, ami alapbeállításnál a nyomdai szabvánnyal egyezik meg (65). A szám módosítása esetén a program a sorokat automatikusan a képernyő közepére rendezi.

TABS: Meghatározható, hogy a tabulátor billentyű lenyomásakor a kurzor hány karakterpozíciót ugorjon a margóhoz képest.

INK/PAPER: A „**tinta**” illetve „**papír**” színbeállítás. A workbench-ben meghatározott négy lehetőség közül választhatunk.

PRINT: Ez az opció a nyomtatott szöveg minőségével és annak elhelyezkedésével foglalkozik. Azért kapott helyet ebben a menüben, mert egyike azoknak a paramétereknek, amelyek lementhetőek. Ezáltal elkerülhető, hogy minden egyes nyomtatás új hosszadalmas és fáradtságos beállítási munkákat kelljen végezniük.

PRINT/PAGE-LENGT: Az oldal hosszát definiálja. Ennek segítségével közli a nyomtatóval, hogy egy-egy papíron hány sort jelentethet meg, valamint eszerint jeleníti meg a képernyő alján látható oldakat számláló kijelzőt is.

PRINT/TOP-MARGIN/BOTTOM-MARGIN: Az első sor kiírása és a papír teteje alja közti távolság karakterisorban mérve.

FORMAT: Az IBM kompatibilis gépek és az Amiga közötti szövegállomány átvitelét segíti elő ez a lehetőség. Mint tudjuk, PC-n a sor végét két karakter jelzi. A 10-es ASCII kódú karakter (LF) a megszokott Return, amely Amigán a sor elejére viszi a kurzort, és egyet lép lefelé, míg PC-n csak az utóbbit hajtja végre. A 13-as kódú karakter (CR) működése Amigán teljesen megegyezik a 10-essel, így elegendő csupán az egyik használata. Ellenben, ha a szöveget eleve PC feldolgozásra tervezzük, akkor a lementés előtt állítsuk át az opció CR+LF állásra, így a másik szerkesztőben nem kell minden sor végét külön 'CR' karakterrel ellátni.

PRINT

PREVIEW: A **Scribble** a nyomtatást egy sor hasznos paranccsal tárolgatja. Sok felesleges próbálkozástól és elpocsékolt papirtól kímél meg bennünket ez az opció. A printer állat megjelenített szövegkép hű mását ezúton a képernyőn láthatjuk. A parancs kiadása után a program egy billentyű lenyomására vár. A megjelenítés mindig az állomány azon részé-

re vonatkozik, amely a kurzor pozíciója és a szöveg utolsó karaktere között foglal helyet.

LINEFEED: Nyomatató vezérlő utasítás, a papírt egy sorral feljebb lépteti. Csak akkor működik, ha a printer fogadóképes állapotban van. Ellenkező esetben a pufferben halmozódik fel más hasonló parancsokkal együtt, s a későbbiekben meglepetéseket okozhat.

GO: A parancs „**printer**” alpontja megindítja a nyomtatás műveletét, míg a „**file**” változat a kiírandó szöveget egy állományba menti el!

FORWARD: Ezzel az utasítással megszabadulhatunk a szerkezetben rekedt papírtól, mivel azt addig csévéli, míg az könnyűszerrel ki nem emelhető.

COPIES: A megjelölt példányszámot állíthatjuk itt be 1-100-ig. Egy-egy oldal nyomtatása után a program vár a következő lap elhelyezésére.

SPACING: A papíron megjelenő sorok közti távolság szabályozható 1-9-ig.

SHEET: Ezzel a parancssal meghatározható, hogy perforált papírral, azaz összefüggő láncolattal (**fanfold**), vagy egyedülálló A4 lapokkal dolgozunk (**single**).

TEXT

EDIT: A „**Text**” menüpontban elhelyezett opciók hatásának megszüntetésére és az eredeti állapot helyreállítására szolgál ez a parancs. Egyébként az itt bekért művelet neve a kép alján látható kis ablakban **action** címszó alatt jelenik meg. Minden egyes parancs külön pointerrel rendelkezik (**copy** — kamera, **style** — töltőtől).

A szerkesztő üzemmód helyreállítását egy ferde ecset jelzi.

COPY: Egy block kijelölését és memóriában történő tárolását valósíthatjuk meg. A behatárolás két módon történhet;

1) Megnyomjuk a bal egér gombot a kívánt kezdő-karakternél, majd azt nyomvatartva mozgunk bármerre (akár felfelé is), és akkor engedjük el, amikor a megkívánt területet kijelöltük.

2) Ugyancsak a bal gombot nyomjuk meg, de rögtön ezután a jobbot is. Ekkor automatikusan megmarad a behatárolást segítő elszíneződés, amit bármerre növelhetünk, s a kijelölés végén újra a bal gombot kell megnyomni. Egymás után akár több tömböt is meghatározhatunk, de a későbbi felhasználás szempontjából a tömbök az utolsó kivételével érvényüket veszítik!

CUT: Ez a parancs a törlést valósítja meg. A kijelölt block eltűnik a képernyőről, azonban a „**Copy**” utasításhoz hasonlatosan tárolódik a block pufferben.

PASTE: A kijelölt kezdőpontra helyezi a memóriában raktározott szövegrészletet.

STYLE: Itt határozhatóak meg a különféle karakterstílusok és azok használati területe. A különböző kiemeléseket 4 stílusjellegből válogathatjuk össze: (**Plain**) normál, (**Bold**) vastag, (**Underline**) aláhúzott, és (**Italic**) döntött. Természetesen a különböző kombinációk közül egységes logikusan nem lehetségesek; pl a normál nem szerepelhet együtt egyik elemmel sem. Az egyes stílusok beállítása után nem a megszokott módon juthatunk az eredeti állapotba, hanem a „**Plain**” beállításával.

SPELL: Angol szöveg szerkesztése közben nagy segítséget nyújt ez a parancs. A kijelölt terület helyesírását ellenőrzi. Azonban megjegyeztendő, hogy szükséges hozzá egy szótárfilét tartalmazó „**DICTIONARY**” névre hallgató lemez. Amennyiben ez nincs, marad az utolsó menüpont, melynek segítségével szövegeket segédlemez nélkül is helyesbíthetjük.

SPELL

Ez az utolsó opció teljes egészében a helyesírás ellenőrzésével foglalkozik. Nagyon lényeges, hisz gyakran szükségünk van arra, hogy valaki leellenőrizze egy-egy fontos levelünk, vagy esetleg angol házi feladatunk helyességét. Sajnos ez a funkció a megfelelő szótárfilé hiányában magyar szövegre nem alkalmazható. Viszont angolul utána nézhetünk egy-egy szó (**word**), a képernyőn fellelhető szöveg (**window**) illetve a teljes állomány (**document**) korrekciós módjának. A pointerrel kijelölt karakterlánc ellenőrzésekor a program a lemezen keresni kezdi magát a szót, s ha megtalálja, ha nem, feltüntetni azokat a hasonló alakú szavakat, melyek lehetségesek az adott szituációban. Ekkor három lehetőség közül választhatunk;

- 1) **Cancel**, azaz elfelejtjük az egészet.
- 2) **Learn**, tehát a szótárral megtanítatjuk az újonnan talált és még ismeretlen szót. Ezt óvatosan kell kezelni! Vigyázzunk arra, hogy minden sületlenséget ne tároljunk el a szótárfilé-ben, mert az a későbbiekben használhatatlanná válhat.
- 3) **Relace**-szel felcserélhetjük az ablakban megjelenő és kiválasztott szavak bármelyikével. A képernyőn található szövegrészlet ellenőrzésekor a program csupán azokat a karakteresorokat jelöli meg, amelyeket nem képes azonosítani. A művelet után egyik menüpont sem használható, csak az első billentyű megnyomása után.

A teljes dokumentum átnézésekor a szerkesztő a szöveget elejétől a végéig szavanként nézi át. Minden egyes ismeretlen szónál a következő lehetőségeink vannak;

- 1) „**Skip**” és „**Ignore**”-ral folytathatjuk a műveletet.
- 2) „**Learn**”-nel az előbb említett módon megtanítatjuk az új szót.
- 3) A „**Guess**” parancs kiadásakor a szóellenőrzésnél megismert ablakban találjuk magunkat, ahol hasonló szavak közül válogathatunk.
- 4) „**Correct**” hatására a megjelenő keretben begépelhetjük a string helyes alakját.
- 5) „**Quit**”-tel abbahagyhatjuk a teljes műveletsorozatot.

A **Scribble! CygnusED**idővel történő egyidejű használatával kiváló fejlesztői környezetet valósíthatunk meg. Ugyan vannak bizonyos kellemetlen mellékhatások, mint pl. a két szövegfórmátum gyenge kompatibilitása, valamint az ékezetes szövegfeldolgozás eltérése, ennek ellenére ez utóbbi program igényesebb layout technikájának és fejlettebb nyomtató kezelésének köszönhetően jelen van a legjobb Amigás szövegszerkesztők között. Azonban nem titok, hogy a legelőkeltebb megoldást az jelentené, ha a két editor pozitív tulajdonságait a későbbiekben egy harmadik igényesebb szerkesztő egyesítené.

SMON C000! (C64)

A 1000

Assemblálás. Megjelenik az első cím (\$1000) és írhatjuk a programot. Ha programírás közben 'F'-et írunk, akkor kilisztázza az eddig beírt programot és lehet javítani.

B 1000 1FFF

BASIC data sorokba rendez 1000-tól 1FFF-ig. BASIC-ben listázható.

C aaaa bbbb cccc dddd eeee

aaaa-bbbb átírandó ugrások tartománya.

cccc átírás kezdőcíme.

dddd-eeee eredeti program kezdő és végcíme. Át helyezi a tár tartalmát, átírja az ugráscímeket a megadott tartományokon belül.

D 1F3A

Disassembálás 1F3A-tól, javítani is lehet.

F — Keresés.

F 2D 4E, 1000 3FFF

Keresendő byte-ok (vessző kötelező!), kezdő-cím, végcím.

FA 1A 1000 3FFF

Abszolút címzések keresése (abszolút cím, kezdő-cím, végcím).

FZ 1, 1000 3FFF

Zérólapos címzések keresése (zéró-cím, kezdő-cím, végcím).

FI 1*, 1000 3FFF

Implicit címzések keresése (implicit címzés: az utasítást követő byte a következő operandus); implicit cím, kezdő-cím, végcím.

FT 1000 3FFF

Nem értelmezett utasításokhoz. Kezdő-cím, vég-cím.

G 40F3

Programindítás 40F3-tól.

I 01 — Perifériaválasztás. Magnóval dolgozik.

I 08 — Perifériaválasztás. Floppy-val dolgozik.

K 100F — Ascii listát ad (átírni is lehet) 100F-től.

K 100F 4000

Ascii listát ad (átírni is lehet) 100F-től 4000-ig (a közbenső címeket kiírja).

L "név"

A "név" nevű programot betölti az eredeti helyére az aktuális perifériáról.

L "név",3FFF

A "név" nevű programot betölti 3FFF-ra az aktuális perifériáról.

M 10F8

Memórialistát ad a megadott címtől (átírni is lehet) hex-dumpban.

O 1000 1FFF A0

Az 1000-1FFF tartományt feltölti A0 értékkel.

P xx — Printerbeállítás xx-re. (Default: 04)

R — Regisztereket listáz, átírni is lehet.

S "név",1000,3FFF

Az 1000-3FFF tartományt kimentti "név" néven az aktuális perifériára.

TS 1000 3A00

A program 1000-n elindul, és 3A00-n megáll.

TW 1000

Lépésenként futtat 1000-tól.

V

Átírja az ugráscímeket, paraméterezést lásd a 'C' parancsnál.

W 1000 3FFF B000

Tárolóterület áthelyezése 1000-3FFF tartományból 8000-tól kezdve.

X — Kilépés BASIC-be.

= 4000 8000

A 4000 kezdőcímű és a 8000 kezdőcímű program között összehasonlítást végez. A nem egyező címeket kiírja.

? 3F00 +/- 00FF

Két négyjegyű hexadecimális szám összeadása vagy kivonása, ha az eredmény kisebb 00FF-nél, akkor kiírja binárisan is (hexán és decimálisan kívül).

XXX

Decimálisból számol. Ha XXX 0-255 között van, hexában, binárisban és decimálisban írja ki. Ha XXX 256-65535 között van, akkor hexában és decimálisban írja ki.

% XXXXXXXX

Binárisból számít, a szám csak 8 nyolc helyiértékű lehet. Eredmény kiírva hexában és decimálisban.

\$ XXXX

Hexából számít. Ha a szám kétjegyű, akkor bináris, decimális a kiírás, ha a szám négyjegyű, akkor hexa és decimális.

Z — Floppy parancsok.

R — olvas (read);

W — ír (write);

Javitáshoz használható.

X — kilépés;

*R 14 11 — beolvassa a 14-es track 11-edik szektorát;

*R — a következőnek láncolt blokk beolvasása;

*W 10 15 — kiírja, a blokkot a 10-es track 15-ös szektorába;

*W — kiírja a blokkot oda, ahonnan beolvastuk;

*M — az előzőleg beolvasott blokkot előlről kezdi;

'Run/Stop' — Kilépés az adott üzemmódból.

'Shift + betű' — Nyomtatóra írja a megfelelő betűt.

Memóriavizsgálatnál a 'C'='-t folyamatosan nyomva lassítható, 'SPACE'-re egyenként lép. Bármely más billentyű megnyomására a listázás leáll, megegyezési gombnyomásra továbbindul.

SPRITE + GRAPHIC BASIC (C64)

Ez egy 58 blokk hosszú program, amely 93 különböző BASIC utasítással bővíti a meglévőeket.

40X25-ÖS GRAFIKA

AT X,Y string — kiírja a szöveget;
SET c, f, x, y — kiír egy kódot;
FSET f, x, y — kiszínez egy helyet;
ZSET c, x, y — kiír egy kódot;
COLOUR keret, háttér — színbeállítás;
CURSOR f — színbeállítás;
FILL x, y, x, y, c, f — feltölt egy kóddal;
ZFILL x, y, x, y, c — feltölt egy kóddal;
INV x, y, x, y — invertál;
FFILL x, y, x, y, f — színez egy területet;
UP/DOWN/LEFT/RIGHT x, y, x, y — scrolloz;
VEC — bekapcsolja az új interruptot;
OLDVEC — visszakapcsol;
B/G/BG FLASH f, f, speed — keret és/vagy háttér villogtatása;
FOFF — kikapcsolja a villogtatást;
FLASH f, f, f — minden adott színű jelet villogtat;
OFF — kikapcsolja ezt;

SPRITE-ok

SCLR cím — törli a spriteblokkot;
SRVS cím — invertálja a spriteblokkot;
BMOVE cím, cím — másol;
SON sn — bekapcsolja a sprite-ot;
SOFF sn — kikapcsolja;
SBLOCK sn, block — sprite-hoz rendeli a mátrixát;
SMODE sn, modus;
 0 = multicolor;
 1 = normál;
SCOLOUR sn, f — sprite-ot színez;
MCOLOUR f, f — multi sprite-ot színez;
SPRIOR sn, modus;
 0 = háttér előtt;
 1 = háttér mögött;
X/Y EXP sn, modus;
 0 = normál;
 1 = nyújtott;
SSET sn, x1, y1 — sprite pozicionálás;
S UP/DOWN/LEFT/RIGHT sn, c — c pixelrel eltol;
SPLOT cím, x1, y1, m1, m2 — sprite rajzolás;
 m1 = 0 — normál sprite;
 m2 = 0 — töröl;
 m2 = 1 — rajzol;
 m2 = 2 — invertál;
 m1 = 1 — multi sprite;
 m2 = 0 — töröl;
 m2 = 1 — 1. sz1n;
 m2 = 2 — 2. szín;
 m2 = 3 — 3. szín;
DESIGN cím, y1, m1, string;
 m1 = 0 — normál sprite;
 24 jel a stringben:
 A — rajzol;
 B — üres;
 I — invertál;
 . — töröl;

m1 = 1 — multi sprite;

12 jel a stringben:

A — 1. szín;

B — 2. szín;

C — 3. szín;

D — üres;

I — invertál;

. — töröl;

SCORD sn, vx, vy — megadja a sprite helyét vx és vy változóban;

SMOVE sn, x2, y2, x2, y2, lépésköz, speed — mozgatja a sprite-ot;

MOVETO sn, x2, y2, lépésköz, speed — scrolloz a sprite-ot;

R UP/DOWN/RIGHT cím;

XMIR m1, cím — tükröz;

YMIR cím — tükröz;

TURN m1, cím — 180 fokkal elfordít;

ROTR cím — 90 fokkal jobbra;

ROTL cím — 90 fokkal balra;

DETECT modus;

0 = törli a sp-sp ütk.

1 = a sp-háttér ütk.

NAGYFELBONTÁSÚ GRAFIKA

HRG pont, háttér — hires gr. bekapcs.

NRM — normál képernyő;

CLS — képernyő törlés;

MULTI f, f, f — multi gr. bekapcs.

MODE modus;

hires 0 = töröl;

hires 1 = rajzol;

hires 2 = invertál;

multi 0 = töröl;

multi 1 = 1. szín;

multi 2 = 2. szín;

multi 3 = 3. szín;

multi 4 = invertál;

GCOLOUR pont, háttér — (hires);

GCOLOUR f, f, f — (multi);

PLOT x3, y3 — egy pontot rajzol;

DRAW x3, y3 — utolsó pontból vonalat húz;

LINE x3, y3, x3, y3 — vonalat húz;

REC x3, y3, x3, y3 — téglalapot rajzol;

BLOCK x3, y3, x3, y3 — teli téglalap;

ANGL x3, y3, rx, ry, w — ellipszis;

ARC x, x, rx, ry, sw, ew, w — ív;

GPRINT string — grafikus képre ír az utolsó pozíciótól!

GSAVE 8, string — nagyfelb.gr. tárolás;

GLOAD 8, string — A LED VILLOG!

EDITOR PARANCSONK

FKEY fn, string — funkcióbillentyű def.

DISP — funkcióbillentyű lista;

PAGE sorszám — 10 basic sor listája;

MOVE — a következő 10 sor;

BACK — az előző 10 sor;

OLD — a NEW-t után;

DUMP — változók listája;

ARRAY tömbnév — tömb listája;
MEM — a memória felosztása;
MERGE string, 8 — a memóriában kisebb sorszá-
 mú kell legyen!
ZSAVE 8, string, sortól, sorig
ZLOAD sortól, felülir, string, 8
DEL sortól, sorig — töröl;
HELP — Basic V2.0 utasítások;
@HELP — S+G Basic utasítások;
FIND utasítás — a sor számát adja;
AUTO sorszám, lépés
TRACE — nyomkövetés be;
RETRACE — nyomkövetés ki;
ERROR
COLD — S + G hidegindítás;

STRUKTÚRÁLT UTASÍTÁSOK

REPEAT:....UNTIL feltétel
CASE feltétel THEN... ELSE
AGAIN ...: ELSE ... — még egyszer az utolsó CASE
 feltétel
JUMP címke — ugrás;
LABEL címke — ide;
CALL címke — szubrutin;
SUBEND — CALL vége;

FÜGGVÉNYEK

XCORD (mindegy) — a kurzor y koordinátája;
YCORD (mindegy) — a kurzor y koordinátája;
CODE (x), y — képernyőkód;
FARB (X), y — színkód;
STICK (n) — joystick állása;
 n = 0 — port 2;
 n = 1 — port 1;
CHECK (0) sn
 = 1 — ha ütközött;
 = 0 — ha nem ütközött;
CHECK (1) sn
 = 1 — ha háttérrel ütközött;
 = 0 — ha nem ütközött;
TEST (mindegy) x3, y3 — nagyfelbontásban;

A PARAMÉTEREK JELENTÉSE

x — 0-39
y — 0-24
f — 0-25 (szín)
c, block — 0-255
cím — 32768+64*sprite szám
speed — 1-255 (1/10 sec)
sn — 0-7 (sprite szám)

x1 — normál 0-23
x1 — multi 0-11
y1 — 0-20
x2 — 0-511
y2 — 0-255
x3 — normál 0-319
x3 — multi 0-159
y3 — 0-199
w — 0-360 (szög)
fn — 1-12 (funkcióbillentyű)
fn — 9-12 (C= billentyűvel)

GPRINT KÓDOK

1 CTRL+A — x irányú betűnagyítás;
 2 CTRL+B — x irányú kicsinyítés;
 3 CTRL+C — y irányú betűnagyítás;
 4 CTRL+D — y irányú kicsinyítés;
 22 CTRL+V — kurzor 1 pixel balra;
 16 CTRL+P — kurzor 1 pixel jobbra;
 15 CTRL+O — kurzor 1 pixel fel;
 21 CTRL+U — kurzor 1 pixel le;
 157 bal — bal;
 29 jobb — jobb;
 145 fel — fel;
 17 le — le;
 19 HOME — home;
 147 CLR — clear;
 13 CTRL+M — carriage return;
 14 CTRL+N — kisbetű;
 142 nincs — nagybetű;
 18 CTRL+RVS/ON — RVS on;
 146 CTRL+RVS/OFF — RVS off;
 6 CTRL+F — 0 írásmód;
 7 CTRL+G — 1 írásmód;
 10 CTRL+J — 2 írásmód;
 11 CTRL+K — 3 írásmód;
 12 CTRL+L — 4 írásmód;

MEMÓRIAFELOSZTÁS

0000-0400 — mint a kézikönyvben
0401-6FFF — Basic-ram
7000-7FFF — editor és strukturált utasítások
8000-83FF — video-RAM
8400-87FF — sprite-blokk 16-31
8800-9FFF — blokkgr. és sprite utasítások
A000-BFFF — HRG
C000-CFFF — HRG utasítások
D000-DFFF — nem használt
E000-E7FF — HRG szintároló

● POGONYI ZSOLT

Az ACOMP számítástechnikai Kft. szaküzletében:

Budapest, XIV. Álmos Vezér útja 17. 1141

Telefon: 183-1817, FAX: 251-2523

Legolcsóbban vásárolhatsz C64, Amiga 500, Amiga 500+, Amiga 600 számítógépeket, valamint számítástechnikai kellékeket, mágneslemezeket, kiegészítő egységeket, posztereket, játékokat!

Vidékre utánvétes csomagküldő szolgálat.

Nyitvatartás: hétköznap 9-18 óráig, szombaton: 9-12 óráig.

SpV - CoV catalogos

- 1942 (SpV 25)
 3D MESSAGE MAKER (Évk'92/64)
 4x4 OFF ROAD RAC. (ÉVK'91/64)
 688 ATTACK SUB (ÉVK'91A,PC)
 A NINJA KÜLDÉTESE (ÉVK'91/+4)
 A VAR KINCSE (CoV 23/+4)
 A-07 (CoV 5/+4)
 A-10 TANK KILLER (ÉVK'91A,PC)
 ABC MONDAY FOOTB. (Évk'92/64)
 ACADEMY (SpV 5)
 ACE (CoV 25/64)
 ACTION REPLAY MK III. (Évk'92/A)
 ACTION REP. MK V-VIII. (Évk'92/64)
 AFTER THE WAR (SpV 23)
 ALIENS (SpV 15)
 ÁLOM ÉDES ÁLOM (ÉVK'91/+4)
 ÁLVILÁG ÚRA (CoV 16/64)
 AMAUROTE (SpV 21)
 ANDY CAPP (ÉVK'91/64)
 ANNALS OF ROME (ÉVK'91/64)
 ANOTHER WORLD (CoV 28)
 ANTIPIAD (SpV 13)
 APOLLO 18 MISSION (ÉVK'92/64,A)
 ARCAÑA (CoV 9/64)
 ARCHIPELAGOS (CoV 2/A)
 ARROW OF DEATHI. (CoV 25/+4)
 ARTHUR QUEST FOR EXCAL. (CoV 23/A)
 ASYLUM (CoV 20-21/64)
 ATHENA (SpV 19)
 ATOMIC POWER (Évk'92/64)
 AUTODESK ANIMATOR (Évk'92/PC)
 AZTEC TOMB (CoV 24/64)
 BARBARIAN 3 (ÉVK'91/64)
 BARD'S TALE II. (CoV 15/64)
 BARD'S TALE III. (CoV 11/64,+4), (CoV 13/64), (CoV 20-21/64,A), (ÉVK'91/64,+4)
 BARRY McG'S BOXING (CoV 26/64)
 BASKET MANAGER (Évk'92/64,A)
 BAT'90 (CoV 18/64)
 BATMAN - JOKER/P. (CoV 2/64,A)
 BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64)
 BATTLE CHESS (CoV 4/64)
 BATTLE CHESS II. (CoV 23/A,PC)
 BATTLE COMMAND (Évk'92/64,A,PC)
 BATTLES NAPOLEON (CoV 23/64)
 BATTLETECH (Évk'92/64,A,PC)
 BEACH HEAD (SpV 12)
 BEACH VOLLEY (CoV 4/A)
 BEDLAM (SpV 25)
 BERKS 3 (CoV 3/+4)
 BEVERLY HILLS COP (ÉVK'91/64,A)
 BEYOND THE ICE PAL. (SpV 17)
 BIG GAME FISHING (CoV 27/A)
 BILL & TED'S EXCEL ADVENTURE (Évk'92/64,A)
 BIO CHALLENGE (CoV 8/A)
 BLINKY'S SC. SCHOOL (ÉVK'91/64)
 BLOODWYCH (CoV 12/A)
 BLUE ANGELS (ÉVK'91/64,A,PC)
 BOBO (CoV 8/64)
 BÖLCSÉK KÖVE (CoV 10/+4)
 BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/+4)
 BORROWED TIME (CoV 8/64/+4), (CoV 9/64,+4)
 BOSSZÚ (CoV 8/64,+4)
 BOX MANAGER (CoV 13/64)
 BRAINSTORM (SpV 18, SpV 20)
 BRIDGEHEAD (CoV 10/+4)
 BRUCE LEE (SpV 9)
 BUCCANEER (ÉVK'91/64)
 BUCK ROGERS (CoV 13/64,A,PC), (CoV 15/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC)
 BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64)
 BUGGY BOY (SpV 19)
 BUSHBUCK (Évk'92/PC)
 BUSHIDO (CoV 16/64)
 CADAVER 2 - THE PAYOFF (Évk'92/A)
 CAPTAIN BLOOD (ÉVK'91/64,A)
 CAPTAIN FIZZ (CoV 23/+4), (CoV 25/+4)
 CAPTURED (ÉVK'91/64)
 CARMEN SANDIEGO (ÉVK'91/64,A,PC)
 CARMEN SANDIEGO 3. (CoV
- 11/64,A/L)
 CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A)
 CARTHAGE (CoV 14/A)
 CASTLE DRACULA (CoV 25/+4)
 CASTLE MASTER (CoV 13/64,A)
 CASTLES (CoV 24/A,PC)
 CAULDRON II. (SpV 5)
 CAVE GUENNIE (CoV 23/+4)
 CENTURION (CoV 16/A)
 CHAMBERS OF SHAOLIN (ÉVK'91/64)
 CHAMONIX CHALLENGE (ÉVK'91/64)
 CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC), (CoV 28/64,A,PC)
 CHAOS (SpV 17)
 CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64)
 CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64)
 CLUE M. DETECTIVE (CoV 19/64)
 CLYSTRON (CoV 28/64,A)
 CODENAME MAT (SpV 12)
 COLOSSUS 4.0 CHESS (SpV 10)
 CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A)
 COP'S N ROBBERS (CoV 11/+4)
 CREATE WITH GARFIELD (Évk'92/64)
 CREATURES (Évk'92/+4)
 CREATURES 2 - TORTURE TROUBLE (Évk'92/64,A)
 CRIME TIME (CoV 22/64,A)
 CRYSTALS OF ARBorea (CoV 24/A) (ÉVK'92/A)
 CSAVARGÁS A GOMBÁK BIRODALMÁBAN (ÉVK'91/+4)
 CURSE OF RA (CoV 13/64)
 CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64), (CoV 20-21/64)
 CYBERNOID (SpV 16)
 CYCLONE (SpV 17)
 CYGNUS ED PROFESSIONAL EDITOR V2.0 (Évk'92/A)
 DALLAS QUEST (CoV 13/A)
 DAN DARE (SpV 21)
 DAN DARE II. (SpV 13, 15)
 DANGER FREAK (CoV 6/64)
 DARK SIDE (CoV 4/64)
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN (CoV 23/64,A,PC)
 DEATH WISH 3 (SpV 11, SpV 19)
 DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21/64,+4)
 DEJA VU (CoV 9/64,A)
 DEJA VU II. (CoV 20-21/A)
 DELI COMPACKER (ÉVK'91/+4)
 DELTA WING (SpV 10)
 DEMO DEMON (CoV 19/64)
 DEMO MAKER (Évk'92/64)
 DEMON'S KISS (ÉVK'92/64)
 DEMONOK BIRODALM. (CoV 12/+4)
 DEMONS DOM (CoV 19/+4)
 DEVIANTS (SpV 19)
 DIE HARD (ÉVK'91/64)
 DIGITAL SYSTEM (Évk'92/+4)
 DIR MASTER (CoV 19/64)
 DIRTY (Évk'92/64)
 DISKOLVAJ (CoV 16/64)
 DIZZY (CoV 6/64)
 DIZZY (SpV 13)
 DIZZY II. (CoV 6/64), (CoV 9/A)
 DIZZY III. FANTASY WLD. (SpV 24)
 DIZZY III. (CoV 8/64)
 DIZZY IV. (CoV 14/64)
 DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21/64), (CoV 23/64)
 DOUBLE TAKE (SpV 10)
 DRACONUS (ÉVK'91/64)
 DRAGON SPIRIT (SpV 25)
 DRAGON'S LAIR (CoV 3/A)
 DRAGONWARS (CoV 10/64), (ÉVK'91/64,A)
 DRAKULA ADVENTURE (CoV 28/64)
 DRILLER (CoV 7/64,+4)
 DRILLER (SpV 17)
 DROL (Évk'92/+4)
 DUCK TALES (CoV 10/64)
 DUN DARACH (SpV 14)
 DUNGEON MASTER (CoV 6/A)
- DVEIDIM V1.0 (Évk'92/64)
 EAST CALLING WEST (CoV 25/+4)
 ELITE (CoV 1-8/64,+4,A), (CoV 14/A), (ÉVK'91/+4)
 ELITE (SpV 11)
 ELVARAZSOLT KASTÉLY (CoV 17/+4)
 ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK (Évk'92/64,A,PC)
 ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS (Évk'92/64,A,PC)
 EMLYN HUGH.SOCC. (CoV 19/64)
 ENDURANCE (SpV 16)
 ENIGMA (CoV 17/+4)
 EQUINOX (SpV 7)
 ERIK THE VIKING (CoV 19/+4)
 ESCAPE FROM DRILL (CoV 2/64)
 ESKIMO GAMES (Évk'92/64)
 ETERNAL DAGGER (Évk'92/64)
 EVERYONE'S A WALLY (SpV 24, SpV 25)
 EXCALIBUR SWORD OF KINGS (SpV 25)
 EXOLON (SpV 15)
 EXTASY (CoV 24/+4)
 EXTERMINATOR (CoV 14/64,A)
 EYE OF BEHOLDER (CoV 19/A), (CoV 20-21/A)
 F-1 MANAGER (CoV 14/64)
 F-14 TOMCAT (CoV 5/64)
 F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21/A)
 F-16 COMBAT PILOT (CoV 15/64,A)
 FACE OFF HOCKEY (Évk'92/A)
 FAIRLIGHT (SpV 25)
 FALCON (CoV 5/A), (CoV 6/A)
 FERNANDEZ MUST DIE (SpV 21)
 FIGHTER BOMBER (CoV 14/64)
 FINAL CARTRIDGE III. (ÉVK'91/64)
 FINDERS KEEPERS (CoV 13/+4)
 FIRE KING (CoV 13/64), (CoV 14/64)
 FIRMBASE (CoV 20-21/+4)
 FISH (CoV 14/64), (CoV 15/64)
 FIST II. (SpV 5)
 FLASH GORDON (CoV 19/+4)
 FLIGHT SIMULATOR 2. (CoV 26/64,+4)
 FLINTSTONES (ÉVK'91/64)
 FLINTSTONES 2 (SpV 15)
 FOGD A PÉNZT ÉS FUSS (CoV 24/+4)
 FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64)
 FOOTBALL MANAGER (CoV 24/64)
 FOOTBALL MANAGER (SpV 17)
 FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4), (CoV 17/+4)
 FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (CoV 24/64)
 FORGOTTEN WORLDS (CoV 2/64)
 FRANKIE (CoV 8/64)
 FREDDY HARDEST (SpV 16, SpV 17)
 FRIGYLADA (Évk'92/64)
 FUTURE COMPOSER (Évk'92/+4)
 FUTURE KNIGHT (CoV 22/64,+4)
 FUTURE WARS (CoV 8/A)
 GAMEBASIC (ÉVK'91/64)
 GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4)
 GAMES DESIGNER (ÉVK'91/+4)
 GARFIELD (SpV 14)
 GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A)
 GATEWAY CORPORATION (CoV 28/A,PC)
 GATEWAY TO APASHAI (CoV 20-21/64)
 GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24/64,A,PC)
 GENGSZTER (CoV 18/+4)
 GEYSHA (CoV 14/A), (CoV 22/A,PC)
 GHOSTBUSTERS II. (SpV 23)
 GIGA CAD (Évk'92/64)
 GILDED AGE (CoV 22/64)
 GODFATHER (Évk'92/64)
 GORDIAN TOMB (ÉVK'91/64)
 GRAPHICS DESIGNER (ÉVK'91/+4)
 GREAT COURTS (Évk'92/64)
 GREMLINS (CoV 15/+4)
 GUADALCANAL (CoV 14/64)
 GUNFRIGHT (SpV 5, 5)
 GUNRUNNER (SpV 22)
- GUNSHIP (CoV 5/64,A)
 H.C.S. PACKER (ÉVK'91/+4)
 HAJÓTORÓTT (ÉVK'92/+4)
 HALÁLLABIRINTUS (CoV 25/+4)
 HALÁLLABIRINTUS 2. (CoV 27/+4)
 HARD DRIVIN' (CoV 6/64)
 HEART OF CHINA (Évk'92/A,PC)
 HEARTLAND (SpV 14)
 HEATHROW RADAR (SpV 13)
 HEATSEEKER (CoV 16/64)
 HEAVY METAL (ÉVK'91/64)
 HEAVY ON THE MAGICI! (SpV 21, SpV 22, SpV 25)
 HERO QUEST (CoV 20/64,A)
 HERO QUEST 2. (CoV 22/64,A)
 HERO'S QUEST (ÉVK'91/A,PC)
 HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64)
 HEROES OF THE LANCE (SpV 25)
 HÖS LOVAG (CoV 13/+4)
 HIKENKÜCHÉ (CoV 18/+4)
 HIGHWAY ENCOUNTER (SpV 10)
 HISS MASTER (ÉVK'91/64)
 HOBBIT (CoV 13/+4)
 HOLIDAY IN SUMARIA (SpV 20)
 HOLLYWOOD POKER (CoV 14/+4)
 HOLLYWOOD POKER PRO (Évk'92/64)
 HOSTAGES (CoV 4/64)
 HOW TO BE A COMPLETE BASTARD (SpV 19, SpV 20, SpV 25)
 HUNDRÁ (SpV 20)
 HYDROPOOL (SpV 6)
 HYPA BALL (CoV 19/64)
 IDŐLABIRINTUS (CoV 14/+4), (CoV 23/+4)
 IDŐUTAZÓ (CoV 17/+4)
 IMAGINATION (CoV 26/64)
 INDIANA JONES III. (CoV 5/A)
 INDIANA JONES IV - THE FATE OF ATLANTIS (CoV 27/A,PC)
 INKAK KINCSE (CoV 19/+4)
 INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10/64) (CoV 28/+4)
 INTRO MAKER (Évk'92/64)
 INVINCIBLE (CoV 17/+4)
 J.A.'S RALLY SPEEDWAY (CoV 18/64)
 JACK CHARLTON'S MATCH FISHING (SpV 16)
 JACK THE NIPPER (SpV 2)
 JAI ALAI (Évk'92/64)
 JAWS (CoV 23/64)
 JETSONS (CoV 20-21/A)
 JINXTER (CoV 26/64)
 JOAN OF ARC (CoV 1/A), (CoV 2/A)
 JOE BLADE (SpV 19)
 JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL (Évk'92/64,A)
 JOURNEY (CoV 3/A)
 KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4)
 KAZÉRA A MACSKA (CoV 17/+4)
 KISÉRTETŐ KASTÉLY (CoV 17/+4)
 KENDO WARRIOR (CoV 25/64)
 KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64)
 KIDNAP (SpV 19)
 KINCSDVÁDSZ (ÉVK'91/+4)
 KING'S BOUNTY (CoV 11/64), (CoV 14/64), (CoV 20-21/64)
 KING'S BOUNTY - IV. SZINT: SAHARIA (Évk'92/64,A,PC)
 KING'S QUEST III. (CoV 22/PC)
 KING'S QUEST IV. (CoV 7/A), (CoV 9/A)
 KING'S KEEP (SpV 11)
 KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A)
 KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64)
 KIRALYLANY (Évk'92/+4)
 KNIGHT LORE (CoV 22/64)
 KNIGHT TYME (SpV 10)
 KNIGHTMARE (SpV 20)
 KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17/64)
 KRISTAL (CoV 3/A)
 KUDI 64 (ÉVK'91/64)
 LARRY I. (CoV 10/A)
 LARRY III. (CoV 10/A), (CoV 11/A)
 LASER SQUAD (CoV 28/+4)

Ára: 398,- Ft



A

COMPUTERBOOKS
SIKERKÖNYVE



Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft., Budapest, XII. Tartsay V.u.12.**
Telefon: 1751-564, Telefon+FAX: 1753-591

Megrendelhető: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519**