

# COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



**COV**  
Commodore  
Világ

**KÖNYVEK**

**C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4**



# COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94

NO MORE LIES (Amiga) (PC)  
 CAPTIVE (Amiga) (PC)  
 EYE OF THE BEHOLDER 2 (Amiga) (PC)  
 EYE OF THE BEHOLDER 3 (Amiga) (PC)  
 FLEX NUBULAR (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

Amiga-könyvben állt a közzétételre az Évkönyv összeállításán nyújtott segítségért.

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 2 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 3 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 4 (Amiga) (PC)  
 THE DARK LORD 5 (Amiga) (PC)

**C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4**

THE DARK LORD (Amiga) (PC)

THE DARK LORD (Amiga) (PC)

## **Elkövettek:**

**Bryan** (Bors Gábor) — *Bard's Tale III.*  
**CoVboy** — *Lords of Chaos 1/2., Star Control*  
**DADA** (Werner Zsolt) — *Star Control 2., A modemek világa*  
**DANI** (Magyar Dániel) — *Captive*  
**DoT** (Molnár Zsolt) — *Elsősegély, Felhasználói programok, prg. technika*  
**HANCU** (Hanula Zsolt) — *Lords of Chaos 1/2.*  
**HáPI** (Homoki Péter) — *Conan, EOB 3., Warlords*  
**JAHNY©©™** (Simon János) — *Plus/4 sarok*  
**JEAN** (Csernoch János) — *Demo Világ, Felhasználói programok*  
**JOE** (Kószó József) — *Prg.technika*  
**JOE/STA** (Kovács Balázs) — *Prg.technika*  
**JOHNNY** (Endreffy János) — *EOB 2.*  
**K.JOE** — *Doriath*  
**MACI** (Kádár László) — *Prg.technika*  
**TARBY®** (Tarbaj Péter) — *History Line 1914-18.*  
**TT** (Török Tibor) — *Rex Nebular*

## **Külön köszönet illeti a következőket az Évkönyv összeállításában nyújtott segítségükért:**

### **A Játékleírások elkészítésében segítettek:**

Balázs Ádám, Felvégi Csaba, Hajmási Zoltán, Kádár László, Kadocsa Krisztián, Kéri András, Kőrös Péter, Koska István, Magyar András, Spillenbergy György, Szlovák Szabolcs, Toppantó András, Váradi Gergely, Vedelek Tamás;

### **A Szimulátor programok c. fejezethez az anyagokat elkészítették:**

Bodnár János, DINO (Eglesz Dénes), Dobó Viktor, Farkas Péter, Galuska Szabolcs, Szabó Attila, Szapor László;

### **A TőkösMákos c. fejezethez az anyagokat elkészítették:**

Bencze Gábor, Cs. Kovács Roland, Dóczy Zoltán, EMTÉ Design™ (Miklós Tamás), Garay Róbert (Lord of The AMIGA), Gazda Zoltán, Halász Zoltán, Király András, Kládek András, Koós Miklós, Lakatos Róbert (ROBY), MARDAM (Kiss Márton), MIKI(-ng), Mr. Babilon, R.T.P. (Ifj. Penzer Gyula), Rátkai Péter, Sági Zsolt, Sályi Attila, Stomfai Zoltán, Széplaki András, Szőke József, Tarman Gábor, Ternák Zsolt, Tóth Illés, Várhelyi Balázs, Zobolyák Péter (Petods);

### **Az Elsősegély c. fejezet elkészítésében közreműködtek:**

Anyiszonyan Artúr, Egri Csaba, Fazekas László, Izsóf András, Kiss Ákos;

### **A Plus/4 sarok c. fejezet elkészítésében közreműködtek:**

ASTERIX, BAG, City of ELECTRIX, Domicus Róbert, Farkas István, Gowanna (Kiss Csaba), Joe Blade, Matula Ferenc, Molnár Balázs, Péntes Zsolt, PROKY, RACHY of MX, SCN, Széplaki András, TMH and ALBERT (Turán Zsolt);

### **A Demo világ c. fejezet elkészítésében közreműködtek:**

Armitage Corto (Ajkai Örkény), Marinov 'Gaborca' Gábor;

**Címlapkép:** MVSEUM/ALCATRAZ demo (Amiga)

**Grafika és illusztrációk:** Müller Mihály (Kis Getto maestro)

**Technikai szerkesztő:** Rucz Lajos

**Kézirat lezárva:** 1993. november 15.

**Fogyasztói ára boltban és sőtésben:** 449,- Ft

**Fogyasztói ára előfizetéssel:** 398,- Ft

**Kiadja:** COM-WARE Kft.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.

Lévelelő: 1519 Budapest, Pf.: 363.

**Felelős kiadó:** Rucz Lajos

ISSN 1215-4237

**Nyomdai munkálatok:** PÁTRIA Nyomda

**Felelős vezető:** Bokor Gábor

# TARTALOMJEGYZÉK

Játékleírások, vagy ezúttal mintegy 80 oldalon keresztül hintjük a sódert:

DORIATH (C64) .....	7
LORDS OF CHAOS 1-2 (C64, Amiga) .....	9
BARD'S TALE III. (C64, Amiga, PC, Plus/4) .....	13
STAR CONTROL (C64, Amiga, PC) .....	35
STAR CONTROL 2. (PC) .....	38
CONAN THE CIMMERIAN (Amiga, PC) .....	40
WARLORDS (Amiga, PC) .....	47
HISTORY LINE 1914-18 (Amiga, PC) .....	50
CAPTIVE (Amiga, PC) .....	52
EYE OF THE BEHOLDER 2. (Amiga, PC) .....	54
EYE OF THE BEHOLDER 3. (PC) .....	69
REX NEBULAR (PC) .....	79

**SZIMULÁTOR Programok** (Újabb csokor a „Szállunk rendelkezésére” jegyében):

THE DAMBUSTERS (C64, PC) .....	83
F-19 STEALTH FIGHTER (C64, Amiga, PC) .....	84
FLIGHT PATH 737 (C64) .....	85
FLUGSIMULATOR (C64) .....	86
HELL CAT ACE (C64) .....	86
KNIGHT OF THE SKY (Amiga, PC) .....	87
RED BARON (Amiga, PC) .....	88
F-29 RETALIATOR (Amiga, PC) .....	89
SKYFOX 2. (C64, Amiga, PC) .....	93
F-14 TOMCAT (C64, Amiga, PC) .....	94

**TÖKÖS-MÁKOS** (Töredékek az állatok beküldött leíráshegyekből):

7 UP SPOT (C64, Amiga) .....	95
ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Amiga, PC) .....	96
ARCHON II. (C64, Amiga) .....	96
ARK PANDORA (C64) .....	97
CADAVER — DATA DISC (Amiga, PC) .....	97
CRAZY CARS III. (C64, Amiga, PC) .....	98
ENCOUNTER (C64, Amiga) .....	98
FACE OFF HOCKEY (C64, Amiga, PC) .....	99
FLASHBACK (Amiga, PC, Nintendo, Megadrive) .....	100
GOBLIINS (Amiga, PC) .....	103
GOLD OF THE AMERICAS (Amiga, PC) .....	104
HIGH FRONTIER (C64) .....	105
I PLAY 3D TENNIS (C64) .....	105
JOHNY QUEST (C64) .....	106
KRYPTON EGG + EDITOR (PC) .....	106
LORDS OF CONQUEST (C64) .....	107
MENEKÜLÉS A ZEON BOLYGÓRÓL (C64) .....	107
NAM (C64, Amiga, PC) .....	108
OMNIPLAY BASKETBALL (C64, Amiga) .....	108
PIRACY ON THE HIGH SEAS (Amiga) .....	108
POWER AT SEA (C64) .....	109
RBI II. BASEBALL (64, Amiga, PC) .....	110
ROY OF THE ROVERS (64, Amiga) .....	110
STRATEGO (64, Amiga, PC) .....	110
STREET ROD 2. (Amiga, PC) .....	111
TRADERS (Amiga, PC) .....	112
WIZARDRY (C64, Amiga) .....	112
YOGI BEAR (C64, Amiga) .....	113

**PLUS/4 SAROK** (Kétszer annyi, mint tavaly. A „flamingó” felfelé szárnyal?)

3D POOL .....	115
BATTERY 1. ....	116
CULTURE VULTURES .....	116
IDŐRÉGÉSZ .....	117
LASER SQUAD 1-2 .....	117
THE SAGA OF ERIK THE VIKING .....	119
SORCERER .....	120
WU LUNG .....	120
DEMO MUSIC CREATOR .....	121
FLI EDITOR .....	121
MEGATOOLZ .....	122
MAGICPAINT .....	123
Programozástechnika (Digi lejátszó) .....	123
Apró tippek .....	128
Plusi Elsősegély .....	128

**ELSŐSEGÉLY** (C64, Amiga, PC) ..... 129

DoT szemé jójózott, mire bepötyögte!

**DEMO-VILÁG** (64, Amiga, PC)

A tavalyinál hosszabb áttekintés az elmúlt időszak legkiemelkedőbb demoiról.

Az elmúlt időszak legsikeresebb C64 demoi .....	139
Az elmúlt időszak legkiemelkedőbb Amiga demoi .....	147
Az elmúlt időszak legkiemelkedőbb PC-s demoi .....	154

**PROGRAMOZÁSTECHNIKA** (Ezúttal több apróbb rutint mutatunk be)

STAR TURBO (C64) .....	156
Multi-grafikus képernyő hullámoztatása (C64) .....	163
Demo-betét (háttérben elvonuló csillagok) (C64) .....	164
Karakteres képernyő rugóztatása (C64) .....	166
ART STUDIO kép becikozása a grafikus képernyőre (C64) .....	166
Mouse-pointer vezérlése (C64) .....	168
IFF formátumú képek megjelenítése (Amiga) .....	170
File display rutin (Amiga) .....	173
IFFPrint — IFF formátumú képek nyomtatása (Amiga) .....	174
Képernyő folyamatos elsötétítése (Amiga) .....	176
Demo háttér betét (Amiga) .....	177

**FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK** (Hasznos információk nem csak játékosoknak)

DISC-DOC (C64) .....	180
INTERWORD (C64) .....	181
INTERPAINT (C64) .....	183
DISK MASTER V2.0 (Amiga) .....	186
FILE MASTER V2.2 (Amiga) .....	189
RATTLE COPY V5.0 (Amiga) .....	193
SUPER DUPER V2.01 (Amiga) .....	195
NORTON COMMANDER 4.0 (PC) .....	197

**A MODEMEK VILÁGA** ..... 199

(Info a BBS-ekről, FAX-modemekről, modemes játékokról, a levelek jelölésrendszeréről stb.)

**CoV POKE KATALÓGUS** (Ezt azért, mert már évek óta hiányoljátok) ..... 212**CoV KATALÓGUS** (Ezt csak a hagyományörzés miatt) ..... 214

# BE(LE)VEZETŐ

Kedves kalandor! Miután hatalmas csatákat vívtál a postán, hogy elsőként adhasd fel az Évkönyvre az előfizetési csekket, legyőztél a „cipőd surlódása” nevű főgonoszt, és egy új világba csöppentél, melynek neve: **CoV Évkönyv '93/94**. Az új világ kapujában állsz. Balra a „Tartalomjegyzék” második oldalát látod, jobbra egy üveg sört. Előtted az élet, mögötted a CoV árnyékában töltött 4 esztendő. Most mihez kezdesz? Ha érdekel a kaland, akkor lapozz az 575. oldalra, máskülönben meg oda lapozol, ahova akarsz.

— 575 —

A Be(Le)vezető olvasójaként abban a megtiszteltetésben van részed, hogy megtudhatod, milyen kalandra számíthatsz a továbbiakban. A küldetéseid külön-külön, de sorban is teljesítheted. Amennyiben ez nem lenne világos, lapozz a 575. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Egy CSÍT segítségével a kaland végére kerülsz. Kéred a CSÍT-et? Ha igen, lapozz az 577. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Az első küldetésedben nagyobb lélegzetű leíráshegyeken kell átmásznod. *Doriath* földjén egy sárkányt kell elpusztítanod. Ha ezt választod, lapozz a 7. oldalra, máskülönben olvas tovább. A kaosz birodalmában mocsáron, barlangon és egyéb félelmetes helyszíneken át kell kivívnod a győzelmet. Ha ezt választod, lapozz a 9. oldalra, máskülönben olvas tovább. A bárdok földjén megtalálhatod a kulcsot az *Arboria*-ba való teleportáláshoz. Ha ezt választod, lapozz a 13. oldalra, máskülönben olvas tovább. Mindezek után kiléphetsz az űrbe és két egymást követő küldetésben védelmezheted a Galaktikus Birodalmat szövetségeseiddel. Ha ezt választod, lapozz a 35. oldalra, máskülönben olvas tovább. Ismét a földön vagy, a barbárok földjén, ahol kimériai *Conan* szerepében kell szenvedned egy sort. Ha ezt választod, lapozz a 40. oldalra, máskülönben olvas tovább. Kalandod két stratégiai aljátékkal folytatódik. Az első küldetésben a középkorban, míg később az első Világháborúban kell tanúbizonyoságot tenned arról, hogy jó hadvezér vagy. Ha ezt választod, lapozz a 47., illetve az 50. oldalra, máskülönben olvas tovább. Győzelmed eredményeképpen utazol egyet a jövőben és egy börtönben térsz magadhoz, ahonnan kiszabadulva különféle úrbéli kalandozásokat kell tenned. Ha ezt választod, lapozz a 52. oldalra, máskülönben olvas tovább. Előző kalandodban nem találkoztál a *Beholder*-rel. Ezen mulasztásokat bepótolhatod. Ha ezt választod, lapozz az 54. oldalra, máskülönben olvas tovább. Mégsem találkoztál a *Beholder*-rel, ezért újabb menetre indulhatsz *Darkmoon* templomából, hátha most sikerül. Ha ezt választod, lapozz a 69. oldalra, máskülönben olvas tovább. Ha teljesen elment a kedved a szerepjátékoktól, akkor lapozz a 79. oldalra, az ottani küldetés felvidíthat egy kicsit, ha esetleg C64-ed, vagy Amigád lenne, akkor olvas tovább.

Egy repülőgép pilótafülkéjében ülsz. A sugárhajtóművek halkán duruzsolnak, kezed a botkormányon remegve várja az indítási parancsot. Ha indulni akarsz, lapozz a 83. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Hatalmas levéltenger közepén ülsz. Ki sem látsz a sok lamer ismertető közül. Felveszel egy bűvös szemüveget, ami megszűri a s.i.t. anyagot, és csak azt teszi láthatóvá, ami lehetőséget biztosít arra, hogy további 28 örült küldetésnek nézzél elébe. Ha ezt választod, lapozz a 95. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Tehetetlenül állsz egy „*Fellegekben szárnyaló flamingó*” társaságában, és azon tűnődsz, hogy lehettél olyan marha, hogy legalább 4 éve jó pénzt nem adtad el a csodamasinát. Bánatodra egy olyan küldetést teljesíthetsz, ami feltuningolhatja HP-id számát. Ha ezt választod, lapozz a 115. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Találatot kaptál. Ha nem alkalmazod a **FIRST AID** varázslatot, elvérzel, és a küldetésnek vége. Ha szeretnéd meggyógyítani magadat, lapozz a 129. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Elvéreztél! Feltámadásodra csak akkor kerülhet sor, ha legalább 5 percig utazol egy hatalmas szinusz-scroll hátán, az „*Utazik a hullám a vasúttal*” mozgalom jegyében, animált vektorbobok társaságában, egy 456789x1234567 pixelámi felbontásban 4000 Herz-en ketyegő poligon glenzobjektumban. Ha ezt választod, lapozz a 139. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Tele lett a hőcipőd az egész játékosdival, komolyabb küldetéseken szeretnél részt venni. Az ID-kártyát mintegy 2 napos pötyögéssel szerezheted meg. Ha ezt választod, lapozz a 156. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Inkább megmaradsz lamer felhasználónak, mert különösebben nem érdekel, hogy az, amin dolgozol, miért nem úgy működik, ahogy te szeretnéd. Ha ezt választod, lapozz a 180. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Kalandod lassan véget ér. Eredményedet beírhatod a nagy BBS HIGH-SCORE táblába. Ahhoz, hogy feliratkozhass, meg kell felelned a végső próbán. Ha ezt választod, lapozz a 199. oldalra, máskülönben olvas tovább.

Nyertél, jutalmul megnézheted az endsequence-t, melyben hatalmas katalógushegyek kívánják a tudtadra adni, csak rajtad múlik, hogy újabb és újabb küldetéseken vegyél részt, csak kitöltöd a csekket és...

— 577 —

A kaland végetért. Reméljük jól szórakoztatok. A könyvben elhelyezett színes oldalakkal, és a tavalyihoz képest mintegy másfélszer több szöveges információval próbáltuk meg ellensúlyozni azt a kényszerű áremelést, melyet a bevezetett ÁFA és költségeink jelentős mértékű emelkedése miatt nem tudtunk elkerülni. Egyszóval idén is köszönjük, hogy megvetted ezt a könyvet, és bízunk benne, hogy tartalma ismét elnyeri tetszésedet!

A s(z)erkesztők

# Getto

IN

# Deutschland

(SUMMER '93)





# DORIAATH



A játék célja egy varázslóval bolyongva megszerezni, és töredékekből összerakni egy papirtekercest, majd elpusztítani a jégbarlangban élő sárkányt. Utunk során sok teremtmény próbál keresztbe tenni nekünk, természetesen sikertelenül. Ezeket a lényeket csak saját amulettük ereje győzheti le, az amuletteket ládába rejtve találjuk. Mellettük találunk még különféle tárgyakat, amelyek a végső győzelemhez vezető úton nélkülözhetetlenek. A tárgyak a következők: erdital, rácskulcs, csapóajtó-nyitó kulcs, gombaméreg, növénytáp. A tárgyak között az 'F1' billentyűvel válthatunk, az amulettek között a 'SPACE'-szel. Mihelyt megvan a tekercs szövege, ezt az 'S'-sel ellenőrizhetjük, keressük meg a jeges barlangot (P,1). A sárkánynak nekiugorva és az erőitalokat folyamatosan elfogyasztva nyerhetjük meg a játékot (villogni kezd a képernyő).

## A vezérlés:

Joy tűz+le: varázslás

Joy tűz+oldalra: ugrás

Joy fel: kőtérre mászás

Joy jobbra/balra: mozgás oldalirányban

A labirintusban a játék a helyzetünket koordinátákban jelzi ki. POSITION: HALL [terem száma] OF [szint neve] DEEP. Ezt a melléket térképen is meg lehet találni, így a szintek neveit rövidítve. A terem száma függőleges, nevük a vízszintes koordinátán található meg. A 256 terem 16 szintre és szintenként 16 teremre oszlik. A szintek nevei: ATELAN'S, BEREN'S, CERIM'S, DARIN'S, ELIDAN'S, FEANOR'S, GLOTH'S, HALDIR'S, ISTAR'S, JETAR'S, KHADIM'S, LENTAL'S, MAGLOR'S, NERID'S, ORLIC'S, PENTAR'S, vagyis A-P. Teremtmények (mellettük az amulett helye, az amuletteket ilyen sorrendben kell összegyűjteni):

PLEBATA (megvan): ór, lehet pajzsos és nyilas

ROIMORT (B,1): király csillagokkal

WISPITH (C,6): szellemes szellem  
COBRON (I,6): fogait köpködő kígyó  
MAGUSAAN (I,2): mágus, aki csillagokat lát  
MINGOS (F,7): lila mágus  
KRAKOLI (O,4): zöld víziszörny  
DRACONIS (L,4): vörös sárkány  
QUASILIN (? ,?): ami a többire nem hasonlít  
Ez az amulett a 255 szoba átkutatása után sem került elő, a 256. szobát pedig QUASILIN őrzi!

## Tárgyak:

SCROLL FRAGMENT: tekercestöredék

[név] AMULET: lények ellenszere

STAMINA POTION: életerő 100 %-ra áll

FUNGATA POTION: gomba ellen jó

CLORONAR POTION (O,5): levélre öntve, az kihajt

PORTCULLIS KEY: kék rács kulcsa

TRAPDOOR KEY: csapóajtó kulcsa

A mérget a gombára állva/ötve lehet használni, ezekben a szobákban valamilyen védelem működik (nem lehet varázsolni, és ládákat kinyitni). A zöld lényt egy szobában (N,1) lehet használni. A levélen szaladgálva az 'F7' vad üvöltés-közbeni veresésével a levélből kinő egy virág, amelyben a falon leg-begő halálos ellenség elakad. Itt az első SCROLL-darab...

## Térképjelölések:

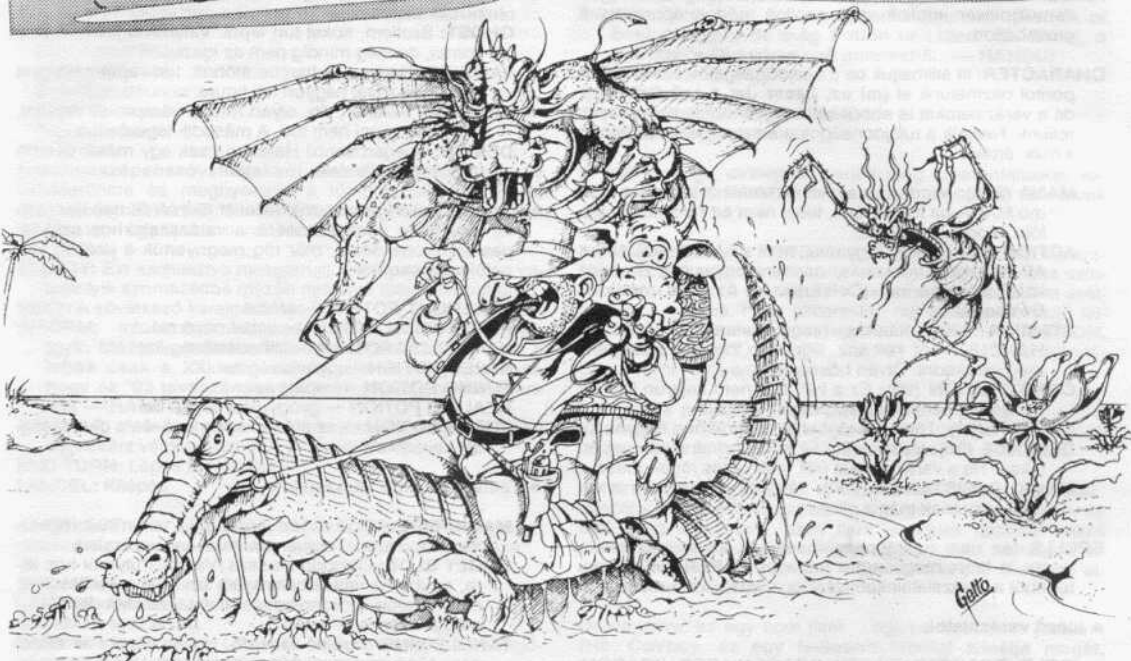
D, P, R stb. betűk — ellenségek

C\*, MA\* stb. betűk — amulettek

- |                |                |
|----------------|----------------|
| ☐ — SCROLL     | ↑ — szikla     |
| ■ — PORTCULLIS | — kőtér, létra |
| □ — TRAPDOOR   | — rács         |
| * — STAMINA    | — csapóajtó    |
| ⊕ — FUNGATA    | ⊕ — gomba      |



# LORDS OF CHAOS 1.



Nem, nem kérem — ez nem *Skandar Grann* legújabbelőtti kalandjainak a címe (bár ajánlom *Nemes István* figyelmébe: jobb cím mint a „*Kaosz kaoszának kaosza...*” — HANCU). Az átlagnál ugyanis butább egyorruák ezt szokták „*Lézer szkved három*”-nak hívni, ami valamit már elárul a színvonalról. (Az én szerénytelen véleményem szerint ez a legjobb fantasy-stratégia a „jóóreg”-en, és talán nem véletlen, hogy ez volt az utolsó-előtti-előtti program, amit hajlandó voltam a 64-esbe betölteni — az utolsó előtti az *ULTIMA 6* volt. Az utolsó meg a *COVBOY'S QUEST* /lesz/ — HANCU).

A gamét a *Mythos* gárdája programozta, és a *BLADE Software* hozta ki a piacra néhány csomag zöldséggel együtt.

Első lépésként talán töltsük be a játékot. Nemnemnem, először kapcsoljuk be a gépet, csak aztán töltsük be. (Bár lehet fordítva is, akinek sikerül kap bonus 100 pontot a *CoV*-tesztben — HANCU) Tudálekosabbak meglókolhatják a lemez directoryját is. Azt fogják tapasztalni, hogy egy 193 blokkos file a játék, van mellette pár apróbb dolog is, a lényegesebbek a „*GAM*” kiterjesztéssel ellátott pályák, az etherjert verzió van belőle 3 db., sorban 1, 2 és 3. *GAM* névvel. Ezek 48 blokkosok. Előbb hívjuk be a főtájetot. Néhány fajta kartács nem ajánlott, mert kitömörítéskor ki fog fagyizni, legálábbis a *Dominators* crack esetében. Ha mégis sikerült betöltenünk, akkor *Jean Michel Jarre* — *Equinox* (vagy az *Oxygene*? — *CoVboy*) taktusai mellett tragikus hirtelenséggel máris szembetaláljuk magunkat a játék első kérdésével (lesz még több is).

Attól függően, hogy milyen nyelverületen vagyunk jártasak (csak semmi szex — *CoVboy*), javasolt a választás:

1. English
2. Deutsch

Ezt követően jelenik meg a *Select Controls* opció, ahol egyorruák tehetetlenül nyomogatják a joy-t, a „*SPACE*”-t, az „*F1*”-et és a többi, míg nem jájónnek, hogy a highlighted mező (na vajon mi az?) csak a „*Q*”, vagy az „*A*” billentyű nyomogatására vándorol le vagy fel a:

- KEYBOARD  
JOYSTICK

opciók között.

Ha valakinek nincs joystick a birtokában, az vegyen egyet, akinek meg van, az válassza a joyt és nyomja meg a tűzgombot. Huh, a „*SPACE*” is jó lesz!

Végre bejutottunk a *WIZARD DESIGNER*-be! Itt a következő lehetőségeink lesznek:

- DESIGN WIZARD:** Karakter készítése (lásd később);  
**LOAD WIZARD, SAVE WIZARD, DELETE WIZARD:** Erre még a hülye is rájön (ha valaki esetleg mégse jönne rá, büszke lehet, mert ezzel bebizonyította, hogy nem hülye).  
**LOAD SCENARIO:** Pálya betöltése. A pályáknak rendkívül fantáziadús nevük van, mint ahogy azt már említettük: úgy hívják őket, hogy 1, 2, és 3. Sajnos, ha a filenév kéresekor valami baromságot adunk meg, és elküldjük, ő is elküld minket, és az egész játékot tölthetjük az elejétől. Hm igazán finom programozói munkát! A menüpont kezelését tovább nehezíti, hogy csak ebben a sorrendben lehet a pályákat végigjársani.  
**LOAD SAVED GAME:** Ez az!

A változatosság kedvéért válasszuk a **DESIGN** menüpontot. Minő meglepetés, egy újabb menübe jutottunk:

**NAME:** Na? mi? Na jó, eláruljuk? itt adjuk meg azt, hogy a demultiplexer implicit vagy explicit módon ápagolja a gruzsbájfot.

**CHARACTER:** Itt állíthatjuk be a tulajdonságaink értékeit. 600 pontot oszthatunk el (mi ez, **Laser Jet 4-es? CoVboy**), de a varázslatokat is ebből kell megvennünk, szóval spóroljunk. Nézzük a tulajdonságokat sorrendben (zárójelben a max. érték).

**MANA (200):** Minden varázslat aktivizálása bizonyos számú MANA-ba fog kerülni, tehát nem árt ha sok van belőle. Mondjuk hétszáz.

**ACTION POINT (40):** Ugyanaz, mint a **LASER SQUAD**-es AP. Mozgás, varázslás, minden fogyasztja. Harminc körül elég, ha van (**Celsiusban? Az nem rossz — CoVboy**).

**STAMINA (90):** Kitartás (vagy valami hasonló — **HANCU**). Nem kell sok, úgy sem fogunk rohagálni, meg verekedni. Ötven bőven elég.

**CONSTITUTION (90):** Ez a HP. Bár nem nagyon fogunk bonyózní, nem árt ha van vagy 70 belőle.

**COMBAT (30):** Támadóerő. Lehet minimumon hagyni.

**DEPENCE (30):** Védekezés. Ez is maradhat minimum értéken. Ha a varázslókat ütök, már úgyis régen rossz...

**MAGIC RESISTANCE (100):** Lásd az előbbi... ez is védekezés, csak mágia ellen.

**SPELLS** (ez nem tulajdonság, hanem a következő menüpont): itt lehet megvenni a maradék **EXPERIENCE** pontunkból a varázslatainkat. Nézzük a varázslatokat sorban:

• **Idéző varázslatok**

**GOLD DRAGON, GREEN DRAGON, RED DRAGON:** Arany sárkány, Zöld sárkány, Vörös sárkány. Ilyet még sohasem sikerült varázsolni.

**PIXIE:** Törpe. Elég gyenge fickó, láthatatlan, és tud tárgyat felvenni.

**DWARF:** Elf. Gyenge harcos, de olcsó, és tud tárgyat felvenni, ezért érdemes kulcsok, fegyverek, potionok begyűjtésére alkalmazni.

**GOBLIN:** Törpe. Olyan, mint a dwarf, csak drágább.  
**TROLL:** Erősebb a törpénél. Ő már jobban verekedik, kellemes **STAMINA**-ja van, és tud tárgyat felvenni. Jó csavó, de még jobb nála a.

**GIANT:** Tudja mindazt mint a troll, de jóval erősebb nála.

**CENTAUR:** Mr. *Kenta*, alias *Kenta ur* nem igazán tud semmit, ahhoz képest viszont elég drága. Ereje a törpékkel azonos.

**UNICORN:** Egyszarvú, sokat tud lépni. Teleportálni ugyan nem tud, ahogy azt egy becsületes mikronistól elvárna az ember, de még így is a legjobb hatású.

**PEGASUS:** Tud repülni, sokat lépni és meglovagolható, ezért bizonyos esetekben (pl. 3 pálya) jobb mint az unikornis.

**GRIPHON:** Ugyanazt tudja, mint a pegazus, de erősebb nála és drágább is.

**ELEPHANT:** Sokáig bírja a támadást. Jó **DEFENCE**-je van, és meglovagolható.

**GORILLA:** Kb. egy goblinnal egyenrangú (szellemi színvonalban is), olyan erős, mint a troll.

**LION:** Oroszlán, sokat tud lépni. Közepes harcos, nem nagyon kell használni.

**BEAR:** Medve, nagyon erős.

**CROCODILE:** Közepes harcos, de vízben jó sokat tud akadálytalanul mozogni, ami az első pályán nem egy hátrányos dolog.

**HAPPY:** Hárpia, mint egy dwarf, de tud repülni is és tárgyakat felszedni.

**GIANT SPIDER:** Óriáspók. A medvénél erősebb. A legjobb nem-élőhalott harcos, de mivel élők nem üthetnek meg élőhalottat, egy vacak zombi is megsz\*\*atja.

**ZOMBIE:** Nagyon gyenge élőhalott. Tárgyakat tud felszedni. Utórlasznek jó.

**GHOST:** Szellem, sokat tud lépni. Valamivel jobb, mint a zombi, de még mindig nem az igazi.

**VAMPIRE:** Nagyon jó harcos élőholt, tud repülni, tárgyat felvenni, szóval nagyon tuti figura.

**SPECTRE:** Kisérlet. Kb. olyan mint a vámpír, de repülni, tárgyat felvenni nem tud. A második legerősebb.

**DEMON:** A legerősebb! Harcban csak egy másik démon lehet méltó ellenfele.

- **Potionkészítő varázslatok** (ezeket nem érdemes használni, mert mire összeszednénk a varázssitalokhoz szükséges komponenseket, már rég megnyertük a játékot) van belőle egy csomó:

**STRENGTH POTION** — erőital  
**PROTECTION POTION** — védelmező ital  
**INVISIBILITY POTION** — láthatatlanság ital  
**SPEED POTION** — gyorsaság ital  
**FLYING POTION** — repülő ital  
**HEALING POTION** — gyógyulást segítő ital  
**SUPER POTION** — az erő- a védelmező- és a gyorsaság-ital keveréke

• **Támadó & védő varázslatok**

**MAGIC FIRE:** Mágikus tűz. Tűzet gyújt, amin nem egészséges átmenni. *Torquenada* kedvenc varázslata.

**GOGEY BLOB:** Osztódo massa. Valami trutyótot hoz létre, amibe ha valaki beleeragad, azt el is lehet felejtetni. *Elbo Smogg* előszeretettel alkalmazza. Mindenholt — még a vizen is — terjed.

**TANGLE VINE:** Terjedő liánerdő. Ugyanaz mint az előző, csak tűnövesztéssel. Vizen nem terjed, de ki lehet vízre is lőni, s ha szétütjük, rá lehet gyalogolni. (**Tényleg: a zebra tud úszni? CoVboy**)

**FLOOD:** Áradás. Pocsolyát csinál, a mozgást nehezíti, és néha megfulladnak benne emberkék.

**ENCHANT:** Megigézés. Az ellenfele egyik karaktere áttál hozzánk (vagy nem)

**SUBVERSION:** Felforgatás. Lásd bővebben: 'KAOSZ SZAVA'

**CURSE:** Átok, gyengíti az ellenfelet.

**MAGIC BOLT, MAGIC LIGHTNING, MAGIC ATTACK:** Mágikus nyíl, -villám, -támadás. Támadó varázslatok, egyre erősebb kivételben. Nem csak azt pusztítja el, akire lőttük, hanem a körülötte állókat is.

**TELEPORT:** (A kedvenc TV-műsorom, csak kihagytak belőle egy S betűt — **HANCU**).

**MAGIC EYE:** Meglátjuk vele a láthatatlan teremtményeket és a falon is 'A'-t láthatunk vele.

**MAGIC SHIELD:** Védekező varázslat, magyar hangja *Poszt Inor*.

Ha minden megvan lépünk ki a főmenübe (gy k. **EXIT**) és **Load**-oljuk be a scenariót. Há-há, újabb menü jön, de a figyelmes szemlélő rájön, hogy ez csak átmenő, mert ugyanaz mint az előző, csak van egy **PLAY GAME** menüpont is. Válasszuk ki ezt, és szinte azonnal megkezdődik a, megkezdődik a, megkezdődik a... (**most HANCU-n arébb tettem a tüt — CoVboy**) gól-zá-por! (*Kispest-Vac 1:2 Ole-olé!*)

**A képernyő jobb felső sarkában az öt kis izé jelentése:**

- Koponya:** Élőhalott fickó.
- Szárny:** Tud repülni.
- Meghámozott banán alias lovagló emberke:** A teremtmény meglovagolható
- Vércseppek:** A figura súlyos sérülést szenvedett.

**Szem:** A teremtmény láthatatlan. (Mi persze látjuk, mert különben nem tudnánk irányítani. Tehát nem láthatatlan, de az ellenség nem látja, tehát az. Érthető? — HANCU)

**A jobb alsó sarokban a figura tulajdonságait láthatjuk:**

Láb: Action Point  
Villám: Stamina  
Szív: Constitution  
Kard: Combat  
Pajzs: Defence

**Nakéremszépszóvalhátakkor:** Ha a kurzort rávisszük egy karakterünkre és megnyomjuk a tűz-gombot (billentyűzet még mindig: **Q//A//O//P//SPACE**), megjelenik egy... na mi is? Ugy van: egy újabb menü! **Nézzük:**

**SELECT:** Ezt kiválasztva mozgathatjuk a figurát úgy hogy valamelyik szomszédos mezőn nyomjuk meg a firebuttont.

**NEXT:** A következő karakterünkre lép.

**INFORM:** Infooormer tadabadadabapp, infooooooremer... (gyk: idézet volt Snow: Informer c. számából. Ha ez a leírás csak a XXI. században jelenik meg elárulom, hogy ez '93 tavaszának-nyarának legnagyobb slágere volt — HANCU).

**BIG MAP:** A teljes pálya térképét mutatja meg. A térkép egyébként végtelenített (á lá **Dragon Wars**).

**END TURN:** Végső befejezése.

**LANCEL:** Kilépés.

Ha **SELECT** után újra megnyomjuk a tűzgombot, meglepetésben lesz részünk: ismét egy újabb menü mosolyog ránk:

**END MOVE:** Vissza az előző menübe.

**CENTRE:** A játéktér közepére hozza a karaktert.

**BIG MAP:** Mint eddig.

**CAST:** Varázslás, lehet (-G) földi célpontra vagy (-A) levegőbe. A **MANA** minden kör végén nyolccal nő.

**USE:** Tárgy használata, bezárt ajtókat, lezárt ládákat is ezzel lehet kinyitni.

**CHANGE:** A kezünkben levő tárgy kicserélése egy másikra.

A második rész — a **LASER SQUAD**-hez hasonlóan — csak új küldetésekkel bővíti az elsőt, ezért a kezelésre itt külön nem feccserejük az időt. Ez a rész csak 145 blokk hosszú, szemfülesek találhatnak egy 35 blokk hosszú DOC file-t is a lemezen. Ezenkívül találunk két pályát (4 és 5), a **GAM** és **GER** kiterjesztésű file-ok összetartoznak. A lemezen van még pár 1 blokkos **WIZ** file is **DEFAULT...** névvel, hogy a **WIZARD DESIGNER**-ben ne kelljen annyit tökölnünk!

A sárkányok tudnak tárgyakat felszedni, repülni, tüzet fújni és igen nagy az erejük. Sárkányt csak **dragon herb** segítségével lehet elővarázsolni. A fűvet (**d. herb**) meg kell főzni egy edényben. Bizonyos lények: feltámasztott hullák, egyes állatok (**gorilla**) a felszedett tárgyat használni nem tudják (**kard, kés, pajzs...**) **HAPPY**, a boszorkány sem tudja használni a fegyvereket (a seprő az mióta fegyver? Nekem mondjuk reggelente használ a gyomromnak — **CoVboy**). Vizen csak krokodillal közlekedünk, mert a többi élőlény a varázslóval együtt megfulladhat. Ezért érdemes repülő-italt készíteni, és a szigetek között repülni. Ha edényben kifőzünk egy italt, azt minden élőlény meg tudja inni. Démonnal a hatása 1 kör, varázslónál 4 kör és ez az élőlényeknél értékük szerint változik.

**ITALOK:** Italfőzéshez először is kell egy edény (**Ez nem kacsá — CoVboy**). Kell még hozzá egy megfelelő italfarászlat, amit a játéktér elején lehet beállítani, és egy megfelelő tárgy adaleknak. Az edényt és a tárgyat egy helyre le dobjuk, a varázslóval fölé állunk és aktivizáljuk a megfelelő italfarászlatot.

**RIDE:** Felülés meglovagolható teremtményre.

**RIDER:** Leszáááááá!

**THROW A:** Tárgy eldobása.

**THROW B:** Fegyver eldobása úgy, hogy sebezzen.

**DRINK:** Ezzel lehet potiotot dörteni magunkba. (**Potion of Beer nincsen, de még Potion of Libere se. Sebaj, a CoVboy-'s Questben van mindkettő... — HANCU**)

**FILL:** Úres üveg megtöltése.

**EAT:** Kajaaaa!

**DROP:** =THROW. Tárgyat elejteni.

**PICK UP:** Tárgy felvétele.

A játék lényege, dióhéjban: verjük meg az ellenfelünket, azután a megnyíló **PORTAL**-on keresztül angolosan távozzunk a helyszínről.

Az **első pályán** egy **TORQUENADA** nevezett amatőr varázslóinas próbál ellenállni nekünk (sikertelenül). A meccs színe helye egy mocsár. Célszerű pár **dwarfot** és **giant bat**-et szétküldeni a világba, hogy felderítsék, hol az ellentél, majd felpattanni egy mikronisra, és egy verőlegényekből (**DEMON, SPECTRE, GIANT, SPIDER, GIANT**) álló kis csapat élén laposra verni *Torquenada* bácsit.

A **második pálya** egy barlangban játszódik és **ELBO SMOGG** az ellenfelünk. A nyerő stratégia itt is az, mint az előbb, csak itt egy picit erősebb fiúkat kell küldenünk.

A **harmadik rész** *Fagaril*, a mágus kastélyában játszódik, feladatunk a főberő kinyírása. Ez a pálya sokkal jobb, mint az első kettő együttvéve, ezért nem is adunk tippeket hozzá (mindenki bogarássza ki maga a scrollok adta homályos útmutatásokat és káromkodjon nagyokat a végső csatában elene felvonuló szörnyhegyek láttán).

Összegezve: ez egy cool játék. Legjobb kettesben játszani! (**Hé, CoVboy, ez egy feldobott labola! Kínálja magát, hogy szúrj be ide valamit! — HANCU**) (En nem így itelem meg a dolgot. Kettesben dög unalmas, ötvennél már úgy bóg a motor, mint Rozi a fejés előtt, ezért legjobb hármasban, sőt mégjobb négyesben... — **CoVboy**)

**A varázslatokhoz megfelelő tárgyak:**

speed potion	SULPH (kén)
flying potion	FAIR WING (madártoll)
super potion	AMBERGRIS (ámbra)
invisibility potion	CRYSTAL (kristály)
protection potion	CLOVER (4 levelű lóhere)
strenght potion	MISLETOE (fagyöngy)
healing potion	APPLE (alma)

(Lehet, hogy műveletlennek tűnök, de halvány lila gőzöm nem volt, hogy mi az az ámbra. Hallottam valamiféle ámbrás cetről, de eddig én sem tudtam, a cetnek mi a köze az ámbrához, és hogy azt eszik, vagy isszák? A lexikon szerint: *Egy bizonyos cettfajnak illatszert készítésére használatos viasszerű váladéka. Most már tényleg okosabb lettem!* — **CoVboy**)

Ha elkezdünk játszani, az **első körben** lépni nem lehet, csak varázsolni. Minden pályának megvan a maga különlegessége.

A **2-3. pályákon** semmi különlegesség nincs, szóval kár is rá pazarolni az időt.

A **4. pályán** egy nagy szigeten ládák vannak elhelyezve. A ládák le vannak zárva (**LOCKED CHEST**). A ládákat csak kulccsal lehet kinyitni (**CHEST KEY**). A szigetet egy különös növény borítja be (**WINKING TREE**). Ez a növény szülő zovakat a szörnyeket, melyek megtámadnak minket. A növények

csak mozgásban akadályoznak. Nehéz kiütni őket és gyorsan visszanőnek. Mellesleg a szigetet két démon őrzi.

Az **ötös pályán** egy labirintusban kell egy varázsló ellen harcolnunk (**HELIX**). Kemény ellenfél, de nem lehetetlen legyőzni. A labirintust telepportok hálózák be, és ezen keresztül le rövidíthetők a nagy távok. Az épület közepén van egy nagy terem, ahol lezárt ládában varázseszközök vannak. A terembe az út egy teleporton és két lezárt ajtón vezet. Az ajtókat különféle lények őrzik, a nagy terem pedig tele van műmiával, ami a démonnál erősebb.

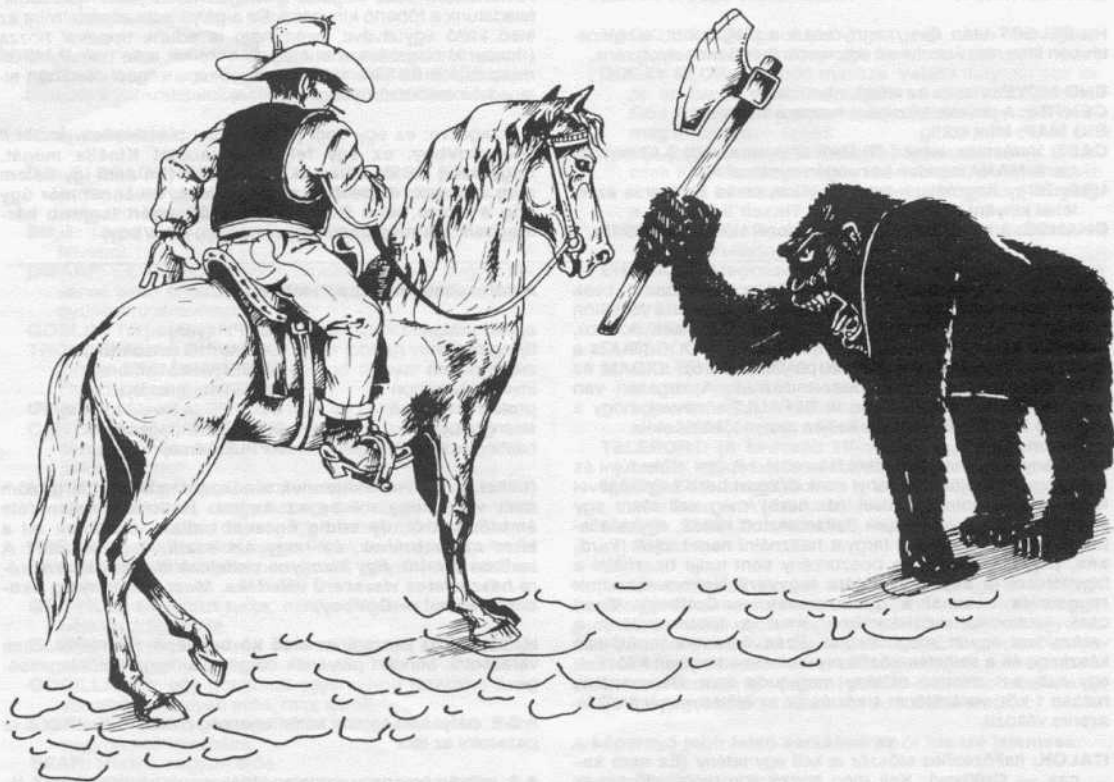
A lezárt ládákban sokféle varázstárgyat találhatunk. Ehhez csak annyi hozzáférni való van, hogy a legerősebb a **STAFF OF WRATH**.

Hát úgy gyorstalpalóban annyit a játék két részéről. Amíg azoknak és PC-seknek annyit, hogy mi még nem találkoztunk a 64-es verzió kivül a játékkal, ez még persze nem zárja ki azt, hogy nem létez(het), bár kevés a valószínűsége. A **BLADE Software** csak C64-es játékokat hozott ki a piacra. C64-en viszont igen színvonalas kalandjáték, mellesleg kazetások is játszhatnak vele valamennyit, főleg ha valaki floppyról behívja valamelyik pályát, majd cartridge-zsel szépen lementi 1 file-ban a memóriát. Sok sikert az ilyen tranzakciókhoz, azért floppy drive mindenképpen ajánlott!

Köszönet **Havasi Zsoltnak**, Nyergesújfalura, akinek pár tippjével pontosítottuk a leírást.

• HANCU & CoVboy

## LORDS OF CHAOS 2.



# BARD'S TALE III.



A játékot az **Interplay** adta ki 1988-ban (valószínűleg már akkor is az **EOA** „pártfogolta” őket...). Minden idők egyik legnépszerűbb RPG-je, és nem túlzás a játékmenet, az ötletek és a játék atmoszférája részére az első helyezést sem. A többi RPG-hez képest elég nagy a varázslatok száma (több, mint 100!), és ezek kb. fele egész jól is használható, ami pl. az SSI-játékokra nem igazán jellemző.

A CoV 11-ben már megjelent egy tippalmaz, de az csak a fontosabb cselekedeteket, a varázslatokat és a kezelést tartalmazta. Ez a leírás kicsit részletesebb a helyszínek terén (pl. pár tipp a keményebb harcokhoz, ami lesz elég sok, ha valaki nem berhel...), tárgyak leírása, varázslatok részletesebben, és térképek. A leírás megkezdése előtt egy megjegyzés: az alább leírtak mind a játékkal kapcsolatos tapasztalatokon alapulnak, nem konkrét ismereteken (pl. szabályok stb.), tehát esetleges hibák előfordulhatnak, ezekért elnézést kérünk.

#### Tehát:

A leírás elsődlegesen a C64 verzió alapul. Az Intro-ból 'U' megnyomásával egy utility-menübe kerülünk. Itt másolhatunk lemezt (mivel a **Character Disk** csak egy játékállás tárolására alkalmas, erre szükség is lesz), áthozhatunk karaktereket az előző két, valamint a 3. részből is, visszatérhetünk az intro-hoz, vagy elkezdhetünk játszani. Ha itt nincs más teendők, kezdjünk talán játszani. Miután megfordítottuk a lemezt, a program megkérdezi, akarjuk-e a kimentett állást folytatni. Ha nem töltünk állást (csak itt az elején lehet!), akkor a **Skara Brae** közelében levő menekülttáborba kerülünk.

Itt a következő opciók közül választhatunk:

- **Add character to party:** egy karaktert vehetünk be a csapatba;
- **Rename character** (ha még nincs senki a partiban): egy fickó átnevezése;

- **Remove character** (ha már van): karakter kimentése a memóriába és törlése a partiból;
- **Create character:** ld. később;
- **Delete character:** egy karakter törlése (ha a partiban van, akkor előbb ki kell menteni!);
- **Save party:** a partiban levő karakterek tárolása egy közös néven;
- **Leave the game:** kilépés a játékból;
- **Enter wilderness:** a tábor elhagyása (ha a töltés után nem a kimentett állást játszottuk, akkor a játék kezdete);

Az utolsó két opció kimenteti a karakterlistát a lemezre (eddig csak a memóriába írogatott a program), szóval a táborban ne nagyon cserélgessünk lemezeket, mert kellemetlen meglepetés érhet.

#### Create character:

Először ki kell választanunk, hogy a karakter férfi legyen, vagy nő (teljesen lényegtelen a játék szempontjából). Ezután a karakter fajtáját kell kiválasztani. A fajták közötti különbség az egyes tulajdonságok maximális értékében van (**St:** strength, **IQ:** intelligence, **Dx:** dexterity, **Cn:** constitution, **Lk:** luck):

	St	IQ	Dx	Cn	Lk
Human	17	13	15	15	12
Elf	15	16	16	13	13
Dwarf	19	13	14	17	10
Hobbit	11	13	19	12	17
Half-Elf	16	15	16	14	13
Half-Orc	18	10	15	18	11
Gnome	16	17	14	10	11

Egy tulajdonság értéke a maximális értékénél max. 7-tel lehet kisebb.

A HP (hitpoints) kezdeti értéke nem függ a tulajdonságoktól, és minden fajtánál max. 29.

#### Az egyes tulajdonságok szerepe:

- **Strength:** A harcoló karaktereknek (az első négy) fontos, a támadások nagysága és a találati pontosság függ tőle.
- **IQ:** A varázslók fontos tulajdonsága, függ tőle a varázslatok sikere és az **SPPT** (Spell Points) növekedése (a kezdeti értéke nem). Ezen kívül az ellenségek varázslatai elleni védekezés hatását is befolyásolja.
- **Dx:** Befolyásolja az **AC**-t, azonkívül a magasabb ügyességű karakterek előbb kerülnek sorra a harc egy körében.
- **Cn:** A **HP** növekedését befolyásolja.
- **Lk:** A csapatok hatásának elkerülésében játszik szerepet.

A felsorolt dolgoknak (pl. találati pontosság) a tulajdonságok csak az egyik összetevői, a második az osztály, a harmadik (a legfontosabb) pedig a karakter szintje.

#### Ezek után ki kell választanunk a karakter osztályát:

- **Warrior** (harcos): A legtöbb támadó- és védőfelszerelést használhatja, és 4-4 szintugrás után mindig eggyel növekszik a körönkénti támadások száma, egészen 8-ig. A HP-je elég magas.
- **Conjurer, Magician:** Az első két varázslóosztály. Elég kevés cuccot használhatnak, és kezdetben gyenge a HP is, de az osztályváltások miatt (sok szintlépés) később több HP-jük lehet, mint a harcосoknak. A játék vége felé szinte csak rajtuk áll a harc.
- **Rogue:** HP szintén elég gyenge, viszont jó kis extra tulajdonságai vannak (csapda megtalálása lédán, ilyen csapda hatástalanítás, rejtőzködés árnyékban — ilyenkor messzebről is támadhat és üthet kritikusat (találat esetén az ellenség meghal); valamint ismeretlen tárgy azontása).
- **Bard** (bárd): Nagyon jó HP, de harcban szinte használhatatlan. Várzseréjű dalai viszont nagyon hasznosak lehetnek.

*Sir Robin's Tune:* Távoztatja az ellenséges csapatokat (harc elkerülése). Ha szerencsénk van, akkor van is valami hatása...

*Safety Song:* Kb. mint az előző;

*Sanctuary Score:* Leviszi az **AC**-t max. 15 ponttal. Ha többször játszunk el harcban, akkor annyiszor, ahányszor eljártunk.

*Bringaround Ballad:* Harcban minden kör végén felviszi a HP-t, max. 15 ponttal. Ha csatában többször is eljártunk, akkor annyiszor, ahányszor eljártunk.

*Rhyme of Duetime:* Kicsit ügyesebbek lesznek a karakterek, és a normál támadásuknál eggyel többször támadnak.

*Minstrel Shield:* Az **AC**-t úgy viszi le, mint a **Sanctuary Score**, valamint a karakterek védettebbek lesznek az ellenség lehelleteivel szemben, a lehellet okozta sérülések pedig feleződnek. **Tenebrosia**-ban vásárolható.

*Kiel's Overture:* Támadó hatású ének (hatása megegyezik a **TREB** varázslat hatásával), **Lucencia**-ban vásárolható.

A bárd csak akkor játszhat, ha a kezében van valamilyen hangszer. A bárd énekeivel dalainak maximális száma a szintjevel egyezik meg, az „elhasznált” dalok valamilyen alkoholos ital (kocsmai italok, kivéve a *Ginger Ale*) fogyasztásával pótolhatók (csak ne vigyük túlzásba, mert azonkívül, hogy a bárd csontérszög lesz, a hangját is elveszítheti).

- **Paladin** (vándorlovag): Szinte teljesen megegyezik a harcossal, csak annyi különbséggel, hogy kicsit mások a fegyverkorlátozások.
- **Hunter** (vadász): HP a harcосokéhoz hasonló, tárgyak terén kicsit több a korlátozás, viszont van egy **Critical Hit** nevű tulajdonsága, ami ugye azt jelenti, hogy sikeres találat esetén az ellenség elhalálozik.

- **Monk** (szerzetes): Hasonlít a harcосhoz, de egyrészt alig használhat védőfelszerelést, másrészt több a fegyverkorlátozás is, viszont minden szintugrásnál eggyel csökken az **AC**-je (**Brilliant** után a **Monk**-nak pl. —30 volt az **AC**-je...). A tolvaj és a vadász extra tulajdonságai százalékban vannak megadva, a játék kezdetén elég gyengék, szintlépésnél növekednek.

Az egyes fajknál osztálykorlátozások is vannak (a faj után az szerepel, hogy mi nem lehet):

- **Human:** lehet minden
- **Elf:** Hunter
- **Dwarf:** Conjurer, Magician
- **Hobbit:** Paladin, Hunter
- **Half-Elf:** Paladin, Hunter
- **Half-Orc:** Bard, Paladin, Monk
- **Gnome:** Bard, Paladin

Ezek alapján mindenki generálhat neki szimpatikus karaktereket, de:

- Tolvaj feltétlenül szükség lesz;
- Indítsunk legalább 2, de ha lehet, 3 varázslót (legjobb talán 2 Magician és egy Conjurer);
- Használjuk fel mind a 7 helyet a partiban (néha még ez is kevésnek fog tűnni);
- A bárd és a vadász nem nélkülözhetetlenek, indításuknak vannak előnyei és hátrányai is.

#### A varázslókról

Minden varázslót 13. szintig fejlesszünk, ekkor megvan neki az osztály összes varázslata, váltsunk magasabb osztályba — a **Conjurer** és a **Magician** egyenlő szintű (13. szinthez 230.000 XP), majd sorban **Sorcerer** (400.000), **Wizard** (1.300.000) és **Archmage** (3.000.000). Egy osztályból válthatunk két magasabb (ill. egy magasabb és az egyenrangú) osztályba. Különleges a **Chronomancer** (3.000.000), ez lehet olyanból is, akinek megvan az összes **Magician** és **Conjurer** varázslata, de váltáskor elveszti az összes korábbi varázslatát (mégis szükség lesz rá a teleportálás miatt). Különleges a **Geomancer** (3.000.000) is, ezt csak **Kinestia**-ban „gyárthatunk” valamilyen harcос fickóból. Ha úgy váltunk osztályt, hogy nincs meg az összes varázslatszint (3 után lehet váltani), akkor a hiányzókat már soha nem kapjuk meg!

Ha elkészültek a karakterek, akkor lehet kezdeni barangolni.

#### A játék kezelése:

'P' — Mozgás előre;

'K' — Mozgás előre, és ezzel az ajtókon is át lehet menni;

'L' (vagy 'CRSR jobbra') — Fordulás jobbra;

'J' (vagy 'CRSR le') — Fordulás balra;

'W' — Alattunk lévő portal-on mozgás lefelé;

'E' — Felettünk lévő portal-on mozgás felfelé, de csak ha van repülő szörnyeg;

'U' — Egy tárgy használatára (ki kell választani a karaktert, majd a tárgylistából kell választani (fel: 'CRSR le', le: 'CRSR jobbra', kiválasztás: 'RETURN'), a tárgynak nem kell felszerelve (Equipped) lennie);

'S' — Állásmentés, meg is kérdezi, hogy tényleg akarunk-e menteni;

'B' — A bárd eljátszhat egy dalt;

'V' — Hangok ki/be;

'C' — Varázslás, ki kell választani a varázslót, majd bepótolni a varázslat nevét (ld. később);

'N' — A karakterek sorrendjének megváltoztatása;

'D' — Egy karakter kirugása. Olyan nem lehet, akiről irányítunk (tehát mi generáltuk);

'P' — Harc a csapaton belül. Számunkra nem egészen világos az értelme;

'<' — Pause, és általában kilépes vagy visszalépes;

'/' — Automap a bejárt területekről (ha nem dungeon-ben vagyunk, akkor az **SCSI** varázslatnak felel meg);



**1-7'** — A megfelelő karakter megtekintése (kép+tulajdonságok (Pool Gold 'p' — ehhez a fickóhoz kerül a csapat összes pénze, Trade Gold 't' — pénz adása másik csapatagnak), majd tárgyak /itt lehet őket felszerelni vagy másnak odaadni, vagy a tolvajjal azonosítani, esetleg eldobni/, ezután pedig megtekinthető az esetleges varázslatok listája, a bárd dalainak száma vagy az extra tulajdonságok szintje);

**'Shift + 1-7'** — mint az előző, de kép nélkül;

#### A játék két típusú helyszínén játszódik:

- város vagy környéke
- dungeon

A labirintusokhoz nem sok magyarázat szükséges (térkép annál inkább...), készülünk fel sok támadóra.

#### Különleges pontok:

- **Antimágia:** az érvényben levő varázslatokat azonnal megszünteti (a fényt kicsit később), és nem lehet varázsolni.
- **Erő/mágiacsapoló:** A HP-t illetve a SPPT-t csökkenti minden modulatra 3-18 ponttal (hogy mennyivel, az a helyszíntől függ).
- **Csapda:** Szeretetszomog, elég sok fajta van.
- **Silence:** Kikapcsolja a bárd énekét.
- **Spinner:** Össze-vissza forgatja a partit, nem tudni, merre nézünk (az iránytűt is megbolondítja).
- **Darkness:** Kijoltja a világításunkat.
- **Erő/mágianövelő:** A HP-t illetve a SPPT-t növeli 20 másodpercenként eggyel, természetesen csak a maximális értékig.

#### A városokban és környékükön különféle érdekes helyek vannak:

- **Temple (Skara Brae mellett Shrine):** Megfelelő pénzráfordítás ellenében bármit meggyógyítanak (ez az öregedés ellen lesz hasznos, mert **OLAY** varázslat elég sokáig nem lesz, másrészt ha van is, sok **SPPT**-ba kerülne)
- **Wizard's Guild:** Fejleszthetjük a karaktereket, megvehetjük a varázslók osztályának további varázslatait (persze csak ha elég fejlett a varázsló), és vásárolhatunk egy-egy varázslatot, ami nem szerepel egyik osztály varázslatai között sem (ezeket minden osztály megtanulhatja). A **Skara Brae**-beli **Review Board** annyiban különbözik tőlük, hogy ott nincs ismeretlen varázslat, viszont a varázslók csak ott válhatnak osztályt (no meg az öreg tata onnan küld el minket mindenféle küldetésekre)
- **Tavern:** Kocsmá. Az elsődleges rendeltetésén (mindenki leissza magát a sárga földig) túl itt vásárolhatunk információkat (ha egy dimenzióban több kocsmá van, azok ugyanazokat az infokat adják), valamint itt vehetünk a bárdnak valami alkoholt (akár el is vihethjük). Ha valamilyen anyag (pl. **Lucenciában** a sárkányvér) számára nincs edényünk, akkor az innen elvitt pia üvege jó lesz (azért az italt előtte igyuk meg...)
- **Bard's Hall:** Hallgathatjuk a bárdok dalait, valamint bárdunk egy-egy új énekét tanulhat.

#### A harc

Ha valaki a nyakunkba ugrik, akkor a következő lehetőségeink vannak:

- **Fight bravely:** Harcolunk
- **Run away:** Elfutunk, ha nem sikerül, akkor automatikusan a harc menübe kerülünk
- **Advance ahead:** Ha senki nincs 10'-re tőlünk, akkor a csapat előrehalad 10'-et.

#### A harc menü opciói:

- **Attack foes:** Egy 10'-re levő ellenfél megtámadása.
- **Defend:** „Védekezés”. Valójában a karakter nem csinál semmit.
- **Party attack:** Odaszóthatunk a csapatunk egyik tagjának (csak minnek...).

• **Use an item:** Egy tárgy használata. Így lehet lő- ill. dobó fegyverrel támadni.

• **Cast a spell:** Varázslás, id. feljebb

• **Bard song:** Csak bárdnál, egy dal eléneklése.

• **Hide in shadows:** Csak tolvajnál. Ha sikerül elrejtőzni, akkor a tolvaj sebezhetetlen addig, amíg elő nem jön, 20'-ra levő ellenfelet is támadhat (ha a következő körben ismét — sikeresen — elrejtőzik, akkor 30'-ig támadhat stb.), és úthet halálosat. Ha támad, akkor kijön az árnyékból, és lehet kezdeni a rejtőzködést előlőrl.

A harcban az Attack foes lehetőséget csak az első négy fickó kapja meg (ill. a tolvaj elrejtőzve az 5-7 helyekről is támadhat), így a varázslókat célszerű hátrahatni.

#### VARÁZSLATOK

##### Conjurer:

- MAFL(2): Fényvarázslat;  
ARFI(3): Támadó varázslat;  
TRZP(2): Csapda hatástalanítása (ládán);  
FRFO(3): Egy ellenséges csapat gyengítése. Nem sokat ér;  
MACO(3): Iránytű;  
WOHL(4): Gyógyító varázslat egy karakteren (4-16);  
LERE(5): Fényvarázslat hosszabb ideig;  
LEVI(4): Repülő szőnyeg;  
WAST(5): Támadó varázslat;  
INWO(6): WOLF megidézése;  
FLRE(6): Gyógyító varázslat egy karakteren (12-48);  
GRRE(7): Fényvarázslat, jobb, mint az eddigiék;  
SHSP(7): Támadó varázslat;  
FLAN(9): Gyógyítás az egész csapaton (12-48);  
MALE(8): Repülő szőnyeg hosszabb ideig;  
REGN(12): Gyógyítás egy karakteren (max. HP-re);  
APAR(15): Teleportálás. Be kell állítani az irányokat (pl. North: -1 = 1 lépéssel délre);  
FAFO(18): Egy ellenséges csapatot 40'-nel odébbtol;  
INSL(12): SLAYER megidézése.

##### Magician:

- VOPL(3): A harc idejére kb. 20%-kal megnöveli a kiválasztott karakter fegyverének erejét;  
QUFI(3): Gyógyító varázslat (8);  
SCSI(2): Megadja, hogy hol állunk az adott helyszíni viszonyítási pontjához képest (dungeon esetén ez a kijárat);  
HOWA(4): Támadó varázslat;  
MAGA(5): Id. VOPL, de kb. 25%-kal;  
AREN(5): Szem. Jelzi a csapdák, spinnerek, silence-és antimágia-helyek, lépcsők és egyéb különlegességek (pl. teleport) közellétét;  
MYSH(6): A harc idejére 2 ponttal csökkenti az egész csapat AC-jét;  
OGST(6): Megnöveli egy karakter erejét;  
STFL(6): Támadó varázslat;  
SPTO(8): Támadó varázslat;  
DRBR(7): Támadó varázslat;  
ANMA(8): Antimágia. Semmi észrevehető eredményt nem sikerült vele elérni;  
GIST(10): Id. OGST, de az egész csapatra;  
PHDO(10): Egy lépés idejére eltüntet a szemben lévő falat;  
YMCA(10): Pajzs hosszabb időre, 2 ponttal csökkenti a csapat AC-jét;  
REST(25): Az egész csapatot max. HP-re gyógyítja;  
DEST(16): Halálvarázs 10'-re, egy ellenfélre;  
ICES(11): Támadó varázslat;  
STON(20): Kővé vált karakter meggyógyítása;

##### Sorcerer:

- MIJA(3): Támadó varázslat;  
PHBL(2): A harc idejére —1 AC az egész csapaton;  
LOTR(2): Szem;

DISB(4):	A varázslattal létrehozott illúziószörnyek (WIND ...) megsemmítése;
WIWA(5):	WIND WARRIOR megidézése;
FEAR(4):	Félelem, egy ellenséges csapat gyengítése. Nem sok haszna volt;
WIOG(6):	WIND OGRE megidézése;
INVI(6):	—4 AC a harc idejére a partin. Többszöri használatra annyiszor —4, ahányszor varázsoljuk;
SESI(6):	Szem hosszabb ideig;
CAEY(7):	A legjobb fényvarázslat;
WIDR(12):	WIND DRAGON megidézése;
DIL(8):	ld. DISB;
MIBL(10):	Támadó varázslat;
WIGI(11):	WIND GIANT megidézése;
SOSI(11):	Szem, a legjobb;
RIME(20):	Támadó varázslat;
WIHE(16):	WIND HERO megidézése;
MAGM(40):	Támadó varázslat;
PREC(50):	Megakadályozza, hogy az ellenség újabb lényeket varázsoljon.

**Wizard:**

SUEL(10):	FIRE ELEMENTAL megidézése;
FOFO(11):	Támadó varázslat;
PRSU(14):	DEMON megidézése;
DEBA(11):	Támadó varázslat;
FLCO(14):	Támadó varázslat;
DISP(12):	Possessed karakter meggyógyítása;
HERB(13):	HERB megidézése;
ANDE(14):	Harcban használható. A kiválasztott karakter Possessed lesz tőle, 100 lesz a HP-je, és önállóan harcol. Halott átmeneti feltámasztására is jó (nem csak a harc idejére!);

SPBI(16):	Egy ellenség átállítása (csak ha van hely a partiban).
SOWH(13):	Támadó varázslat;
GRSU(22):	GREATER DEMON megidézése;
BEDE(18):	Halott feltámasztása;
WIZW(16):	Támadó varázslat;
DMST(25):	Támadó varázslat;

**Archmage:**

HAFO(15):	A kör visszalevő részében az ellenség már nem tud cselekedni;
MEME(20):	A kiválasztott ellenséges csapatot 10'-re hozza;
BASP(28):	MACO+SOSI+YMCA+MALE+CAEY;
CAMR(26):	Lecsillapítja a csapathoz csatlakozott megőrült szörnyeket;
NILA(30):	Támadó varázslat;
HEAL(50):	Feléleszti a halott karaktereket és mindenkit max. HP-re gyógyít;
BRKR(60):	A partiban lévő szabad helyeket KRINGLE BRO-kkal tölti fel;
MAMA(80):	Támadó varázslat.

**Chronomancer:**

VITL(12):	Gyógyítás egy karakteren a varázsló erejétől függően;
WIFI(20):	Támadó varázslat;
COLD(20):	Támadó varázslat;
GOFI(25):	Támadó varázslat;
STUN(30):	Támadó varázslat;
LUCK(45):	Harcban használható. Minden karakter szerencséjét növeli 8 ponttal;
FADE(50):	Halálvarázs 30'-ig egy ellenségre;
WHAT(60):	A varázslónál lévő egyik ismeretlen tárgy azonosítása;
OLAY(60):	Öregedés gyógyítása;
GRRO(65):	Egy karakter feltámasztása és max. HP-re gyógyítása;

FOTA(70):	WIFI + odébbtolja a kiválasztott csapatot 60'-nal;
SHSH(60):	Pajzs. -4 AC a partin;
FAFI(100):	Támadó varázslat;

**Geomancer:**

EADA(5):	Támadó varázslat;
EASO(5):	A térképen bejelöli a HP-t csökkentő pontokat;
EAWA(8):	Az aktuális térképen törli az összes csapdát;
TREB(10):	Támadó varázslat;
EAEL(15):	EARTH ELEMENTAL megidézése;
WAWA(15):	A szembenlévő fal eltüntetése. Ha mind a két oldalról varázsoljuk, akkor a dungeon elhagyásáig ott átjáró lesz. Valamivel több helyen működik, mint a PHDO;
ROCK(18):	60'-ig egy ellenség kővé változtatása;
ROAL(20):	Bejelöli a térképen az antimágia pontokat (nem lehet varázsolni, és a fény kivételével az összes érvényben lévő varázslat azonnal megszűnik, és a fény is elég gyorsan);
SUSO(20):	Bejelöli a térképen a gyógyító pontokat (kb. 20 másodpercenként +1 HP a karaktereknek);
SAST(25):	Egy ellenséges csapat odébbtolása 60'-nal;
SANT(30):	Bejelöli a térképen az SPPT-növelő pontokat (kb. 20 másodpercenként +1 SPPT a varázslóknak);
GLST(40):	Támadó varázslat;
PATH(40):	Térkép az aktuális szintről;
MABA(50):	Támadó varázslat;
JOBO(60):	Támadó varázslat;
EAMA(80):	Egy ellenséges csapat alatt „megnyitja a föld”, azaz mind meghal. Nagyon fontos!

**Vásárolható varázslatok:**

GILL(10):	Egy ideig a víz alatt is tudnak lélegezni a karakterek;
NUKE(150):	Támadó varázslat;
DIVA(250):	Ez egy kombinált varázslat. Hatásai:

- Meggyógyítja az egész csapatot, csak az öregedést nem gyógyítja;
- Csökkenti a csapat AC-jét 20 ponttal a harc idejére;
- Megnöveli a támadások számát 8-cal;
- Növeli a karakterek erejét (elég szépen: a kemény 15 pont körül támadó varázsló ez után 9-re 360 pontot ütött...);
- Növeli a találatok és a varázslatok sikerének valószínűségét;

Az óriási SPPT használat ellenére is nagyon megéri használni.

**A Chronomancer teleport-varázslatai:**

ARBO/ENIK(10):	Arboria
GELI/ECUL(15):	Gelidia
LUCE/ILEG(20):	Lucencia
KINE/OBRA(25):	Kinestia
OLUK/ECEA(30):	Tenebrosia
AECE/KULO(35):	Tarmitia
EVIL/LIVE(50):	Malefia

Az első varázslat visz oda egy meghatározott helyről, a második pedig a dimenzió érkezési helyéről visszavisz.

A varázslatok neve mögött mindenhol zárójelben az elhasznált SPPT van feltüntetve.

**A gyógyító varázslatokról:**

A WOHL, a QUFI és a VITL kivételével mindegyik gyógyítja az örületet (Nuts) és a mérgezést (Psnd)

## A támadó varázslatok:

Név	SPPT	Hatás	Erő	Táv	Mire?
ARFI	3	BURN	x-x*4	10'	1
WAST	5	SHOCK	5-20	20'	G
SHSP	7	SHOCK	15-60	60'	G
HOWA	4	—	6-24	90'	1
STFL	6	SHOCK	10-40	80'	G
SPTO	8	DRAIN	15-60	70'	1
DRBR	7	BURN	8-64	60'	G
ICES	11	FREEZE	20-80	50'	G
MIJA	3	SHOCK	x*2-x*8	80'	1
MIBL	10	SHOCK	25-100	60'	A
RIME	20	FREEZE	50-200	40'	A
MAGM	40	—	60-240	90'	G
FOFO	11	HIT	25-100	10'	G
DEBA	11	—	100-400	90'	1
FLCO	14	BURN	22-88	30'	G
SOWH	13	DRAIN	50-200	70'	1
WIZW	16	SHOCK	50-200	50'	G
DMST	25	—	200-400	90'	G
NILA	30	FREEZE	100-400	60'	G
MAMA	80	FRY	200-800	90'	A
WIFI	20	DRAIN	300-600	20'	G
COLD	20	FREEZE	50-400	80'	G
GOFI	25	BLAST	60-240	80'	G
STUN	30	SHOCK	50-200	50'	A
FAFI	100	HIT	400-1600	90'	A
EADA	5	FRY	200-800	80'	G
TREB	10	FRY	150-600	90'	A
GLST	40	FREEZE	400-1600	90'	1
MABA	50	BURN	300-1200	90'	G
JOBO	60	SHOCK	400-1600	90'	A
NUKE	150	NUKE	900-3600	90'	A

Az első három oszlop egyértelmű, a hatás azért érdekes, mert duplázhatja/felezheti a varázslat erejét:

- Hideg helyen (pl. **Gelidia**) a **FREEZE** varázslatok hatása felezett, a **BURN** varázslatoké dupla, meleg helyen fordítva;
- A gépekre (**Kinestia**) a **SHOCK** varázslatok hatása dupla. Ez más helyeken, nem gépekre is bejöhethet;
- Vannak helyek, ahol a **DRAIN** varázslatok hatása dupla.

Ezeket tapasztaltuk, de lehet, hogy van még ilyesmi.

Ha a hatás ki van húzva, az azt jelenti, hogy az illető varázslat soha nem sikerült (a legnyugább szörnyek ellen sem!).

Az erő a varázslat hatásának nagysága. Ahol x szerepel, az a varázsló szintje (osztály nem számít), ez a két varázslat elég megbízhatatlan. A hatás nagysága 99%-ban a két szám közepértéke +/- 5% (gyengébb varázslatoknál kicsit nagyobb a százalékos ingadozás).

A varázslatok ereje a **CoV 11**-ből származik, de egy-két helyen módosítani kellett, vagyis nem biztos, hogy mindenhol precíz pontos, de az esetleges eltérés minimális.

Az utolsó oszlop azt adja meg, hogy a varázslat hány ellenfélre hat:

1 — 1 ellenfélre (ezt használhatjuk a parti egyik tagján is)

G — Egy csapat ellenfélre hat

A — Minden ellenfélre hat

A repülő szörnyegről annyit, hogy nélküle nem mehetünk portál felé, és lefelé minden karakter 3 HP-t veszít.

Egyes varázslatok sikeressége a helyszíntől is függ (pl. **Malefia**-ban nem nagyon akarjunk telepörtálni), ezek: **APAR**, **PHDO**, **WAWA**.

Egyes harci varázslatoknál előfordulhat, hogy nem varázslat-rezisztens ellenfeleknél sem sikerülnek, ezek: **FAFO**, **DEST**, **PREC**, **SPBI**, **HAFO**, **MEME**, **FOTA** (az odébbtolás), **SAST**, **EAMA**.

Ezek függenek a varázsló intelligenciájától és szintjétől is (pl. egy **EAMA**-t tudó **Geomancer** általában már olyan erős, hogy az **EAMA** varázslat csak erősen varázslat-rezisztens csapat mond csodót).

Bármely támadó varázslat sikere függ a varázsló intelligenciájától (ezért nehezebb a varázslókat elvarázsolni), és nagyobb mértékben a varázsló szintjétől, osztályától is. A hatás az ellenfél varázslat-rezisztenciájától is függ, amit a program nem köt az orronkra. Ha ránk varázsolnak, akkor a védettséget az előbb említett dolgok határozzák meg, az ellenfél erőssége pedig a helyszínből kikövetkeztethető. Teljesen varázslat-rezisztens figura csak egy van: **Tarjan**.

A **Geomancer** térképre vonatkozó varázslatai csak a már bejárt pontokra vonatkoznak.

## A megidézhető szörnyek:

Név	AC	HP	T	L	V
Wolf	-2	30-110	8-15	—	—
Slayer	-13	70-125	Cr.Hit	—	—
Wind Warrior	-13	25-65	25-35	—	—
Wind Ogre	-13	25-130	30-50	—	—
Wind Dragon	-15	80-190	70-110	80-110	—
Wind Giant	-15	80-190	80-120	80-100	DEST
Wind Hero	-17	50-250	200-500	—	—
Fire Elemental	-13	15-55	45-55	—	—
Demon	-10	45-125	40-50	15-25	—
Herb	-12	50-290	75-90	—	SOWH
Greater Demon	-18	70-465	90-120	70-95	—
Kringle Bro'	-20	270-690	150-200	—	NILA
Earth Elemental	-21	420-940	200-300	—	EAEL

T: **Támadás**; L: **Lehellet**; V: **Varázslat**

A 4. oszlop a támadások ereje, az 5. az esetleges lehellet ereje, a 6. pedig a szörny által használt esetleges varázslat. A 2-5 oszlop adatai körülbelüliek, minden szörnyből készítettünk 18 darabot, és ezek közül 6-6-ot harcoltattunk is.

Szörnyet természetesen csak akkor varázsolhatunk, ha van hely a partiban.

## TÁRGYAK

A játékban elég sok tárggyal találkozunk. Egyeseket csak fel kell szerelni (**Equip**), másokat használni lehet (**Use**), és van, amely mindkét célra alkalmas.

## Védőfelszerelések:

*Buckler*, *xy Shield*, *Tower Shield*, *Pure Shield*, *Luckshield*, *Werra's Shield* — Pajzsok;

*xy Chain (Mail)*, *xy Scale (Armor)*, *xy Plate (Armor)*, *Robes*, *Blood Mesh Robe*, *xy Suit* — Ruhák/1, Vének;

*xy Helm*, *Ferofist's Helm*, *Helm of Justice*, *Thieves' Hood*, *Sorcerer's Hood*, *Crown of Truth* — Sisakok;

*xy Bracers* — Karkötők;

*xy Gloves*, *Gauntlets*, *Minstrels Glove*, *Mages Glove* — Kesztyűk;

*Elf Cloak*, *Seceadu's Cloak*, *Mages Cloak* — Ruhák/2;

*Ring* — Elegg sok fajtája van, a legtöbb csökkenti az AC-t, sokuk használható is;

*Steady Eye*, *Eelskin Tunic*, *Sphere of Lanatir* — Egyéb védőfelszerelések.

Csak a különböző csoportokban szereplő cuccok viselhetők együtt, valamint az utolsó csoport tagjai viselhetők bármivel (egyemással is) együtt.

A jobb fegyverek és más (nem védő) funkciójú tárgyak is csökkenthetik az AC-t. xy jelenthet:

**Mthr** — Mithril

**Admt** — Adamantite

**Dmnd** — Diamond

**Titan**

**Tung**

Ezek sorrendben egyre erősebbek (a Titan és a Tung egyenlő erős).

## Fegyverek:

A legtöbbnek több fajtája is van (pl. Halbard / Divine Halbard). A különlegesekre később részletesebben kitérünk.

**Kézifegyverek:**

*Dagger, Blade, Sword, Staff, Mace, Halbard, Firebrand, Holy Avenger, Heartseeker, Misericorde, Red's Stiletto, Kali's Garotte, Shadowshiv, Shadelance;*

**Kézi-, dobó-, és lőfegyverek:**

*Axe, Shuriken, Spear, Bow + Arrows, Boomerang, Star, Knife, Hammer, Trothlance, Holy Missile, Thieves Dart;*

A fegyverek erőssége igen változatos, a legerősebbek:

- **Nightspear** (harcos)
- **Holy Avenger** (lovag)
- **Red's Stiletto** (tolvaj)
- **Hunterblade** (vadász).

A legerősebb nem feltétlenül a legjobb! (pl. számít az AC csökkenése, az esetleges halálos támadás stb.)

**A bárd csak akkor tud játszani, ha valamilyen hangszer fel van szerelve. Ezek:**

*Mandolin, Galvanic Oboe, Angel's Harp, Cli Lyre, Deathdrum, Pipes of Pan,* valamint az összes fajta *Horn* és *Flute*.

**Különleges tárgyak** (ha a használatnál egy varázslat neve szerepel, akkor természetesen a használat azt a varázslatot eredményezi):

- **Holy Avenger:** Ha használója meghalna, akkor meghalás helyett max. lesz a HP-je, de a fegyver eltűnik (csak ha fel van szerelve!). Ez azonban nem mindig történik meg. Használat: Valamelyik fényvarázs.
- **Stoneblade:** Sikeres találat esetén kővé változtatja az ellenséget. Cool!
- **Troll Ring:** Felszerelve 20 másodpercenként 1-gyel növeli a viselője HP-jét (természetesen csak maximumig).
- **Speedboots:** Elvileg az lenne a funkciója, hogy ha mindenki ilyet visel, akkor a harcban az Advance 20'-ra nőjön. Gyakorlatban ez nemigen történt meg.
- **Nospin Ring:** Ha valaki viseli, nem hatnak a spinner-ek.
- **Breath Ring:** Viselőjének teljes védettséget nyújt a lehellek ellen.
- **Strifespear:** Találatkor Critical Hit-et üt, használat a egy FADE varázslatnak felel meg (végtelen töltetű). Nagyon hasznos cucc!
- **Heartseeker:** Találatkor Critical Hit-et üt.
- **Hunterblade:** Id. előző
- **Surehand Amulet:** Használójának minden ütése célba talál. Cool!
- **Staff of Gods:** Ha fel van szerelve, a tulajdonosnak a varázslatok a normális SPPT 1/4-ébe kerülnek. Használat: JOBO. Igen-igen hasznos.
- **Drmd Staff:** Ha fel van szerelve, 20 másodpercenként 2 SPPT-öt kap a tulajdonosa (természetesen csak a max. értékig).
- **Staff of Mangar:** Ha fel van szerelve, a tulajdonos varázslatai a normális felébe kerülnek.
- **Conjurstaff:** Id. előző
- **Yellow Staff:** Id. Drmd Staff, de 20 másodpercenként csak +1 SPPT. A Holy Avenger-höz hasonlóan halál esetén enni is bekövetkezhet a feltámadás és a tárgy elvesztése.
- **Mage Staff:** Id. Drmd Staff, de 20 másodpercenként csak +1 SPPT.

**Használható (Use) tárgyak:**

- **Wand of Power:** GRSU;
- **Holy Handgrenade** (egy kis Gyaloggalopp?): MAMA;
- **Dynamite:** MAMA;
- **Master Wand:** NILA;
- **Trick Brick:** ICES;
- **Arefolia:** GILL;
- **All's Carpet:** MALE vagy LEVI;
- **Tao Ring:** MALE vagy LEVI;
- **Angra's Eye:** BASP;
- **Pipes of Pan:** Valamelyik fényvarázs;

- **Thundersword, Dayblade, Holy Sword, Misericorde:** Id. előző;
- **Flame Knife:** FLCO;
- **Ogrewand:** WIGI;
- **Galt's Flute:** WIHE;
- **Wizhelm:** WIZW;
- **Deathdrum:** DEST;
- **Willow Flute:** WIZW;
- **Staff of Lor:** REST;
- **Powerstaff:** SOWH;
- **I-Ching:** SCSJ;
- **Incense:** REGN;
- **Deathring:** ANDE;
- **Red's Stiletto:** HAFO;
- **Holy TNT:** MAMA;
- **Tesla Ring:** WIZW;
- **Shadelance:** NILA;
- **Sparkblade:** SHSP;
- **Soothing Balm:** REGN;
- **Galvanic Oboe:** WIZW;
- **Purple Heart:** REST;
- **Hourglass:** STUN;
- **Angel's Harp:** REGN;
- **Shrill Flute:** FAFO;
- **Wand of Force:** FOTA;
- **Youth Potion:** OLAY;
- **Fire Horn:** A fickó rálehell (továbbiakban: BR) egy ellenséges csapatra (kb.15-20 HP);

- **Frost Horn:** BR (kb.50-60);
- **Dragonwand:** BR (kb.200-250);
- **Dragonshield:** BR (kb.60-90);
- **Wand of Fury:** BR (kb.10-20);
- **Deathhorn:** BR (Critical Hit!);
- **Thieves Dart:** Egy ellenfélre rálehell a tolvaj egy Critical Hit erejéig;
- **Horn of Gods:** BR (kb.1200-1300);
- **Cli Lyre:** BR (kb.400-500);
- **Harmonic Gem:** Az SPPT-t maximumra állítja;
- **Crystal Gem:** Mint a Harmonic Gem, de ez lehet több darabos is;
- **Flare Crystal:** Id. előző;
- **Torch:** Fényt csinál, de nagyon gyenge;
- **Lamp:** Id. előző;
- **Eternal Torch:** Az előzőeknél használhatóbb fáklya, kifogyhatatlan töltettel.

Néhány további tárgy is produkál valami varázslatot, de nem sikerült rájönni, hogy mi az. Ezek:

**Power Ring, Oscon's Staff, Sorcerstaff;**

Valamint néhány tárgy (szerintünk) teljesen használhatatlan:

**Masterkey, Elf Boots, Kato's Bracer, Spanner, Lever, Sheetmusic, Bolt, Nut;**

Utóljára maradtak a szobrok (**Figurine, Fgn**), amelyekkel különféle szörnyeket „gyárthatunk” (van, amelyik megegyezik egy varázslattal):

- **Brothers Fgn:** BRKR;
- **Molten Fgn:** Molten Man;
- **Mage Fgn:** One Eyed Angra;
- **Giant Fgn:** Frost Giant;
- **Dozer Fgn:** Bulldozer;
- **Slayer Fgn:** INSL;
- **Vanquisher Fgn:** Vanquisher;
- **Dragon Fgn:** Blast Dragon;
- **Herb Fgn:** HERB;
- **Death Fgn:** Black Death;
- **Familiar Fgn:** Familiar.

## Adatok:

Név	AC	HP	T	L	V
Molten Man	-10	60-180	30-60	15-30	---
One Eyed Angra	-16	380-680	---	---	NILA, MEME, INVI
Frost Giant	-13	30-140	40-60	---	---
Buildozer	-14	80-280	70-120	---	---
Vanquisher	-19	200-450	---	---	FLCO MIBL SOWH

Blast Dragon	-19	150-720	110-160	120-140	---
Black Death	-22	1130-1630	Cr.Hit	---	FOTA, FADE
Familiar	-15	80-100	---	---	INVI, ????

T: Támadás; L: Lehellet; V: Varázslatok

A HP, a támadás és a lehellet körülbelüli értékek. Ahol — szerepel, olyan cselekvésre nem sikerült rávenni az illető szörnyet. A ???? azt jelenti, hogy a Familiar-ek csak varázslattal össze-vissza, néha INVI-t, néha meg olyanokat, amit nem tudtunk azonosítani.

Szörnyet csak akkor idézhetünk, ha van hely a partiban.

## Az egyes helyszínek megoldása

## Wilderness:

Elsősorban keressük fel az öregot a **Review Board**-nál (**Skara Brae**-ben), akitől megkapjuk az első küldetést: likvidáljuk a **Brilhasti ap Tarj** névre hallgató figurát, aki **Tarjan**-ra jöng, és zavarja az öregur terveit. Na, itt kezdődik a játék egyik igen hosszadalmas része: addig kell harcolni, amíg olyan szintre nem tudunk jutni, hogy a partinak legyen valami esélye **Brilhasti** és társai ellen győzni. **Némi javaslat:**

- Addig mindenképpen jussunk el, hogy a varázslóknak meglehetősen az összes **Conjurer** és **Magician** varázslata. Ezután több lehetőség adódik:

- Elmegyünk felszeletelni **Brilhasti**-t. Ha három varázslónk van, akkor ez nem lesz olyan veszélyes.

- Az egyik varázslóból **Sorcerer**-t csinálunk, majd, amint lehet, **Archmage**-t. A többi maradjon!

- Az előző két lehetőség közül valamelyik, ráadásul egy másik varázslóból **Chromancer**-t csinálunk. Ennek később lesz haszna, **Brilhasti**-nál kicsit nehezebb dolgunk lesz.

- A legjobb megoldás az lenne, ha mind a három varázsló elmegy a **Wizard** szint végéig, majd innen kettőből **Archmage** legyen, a harmadikból **Chromancer**. Viszont olyan embert nem tudunk elképzelni, akinek ehhez túrelme lenne.

- Egy viszonylag elviselhető idejű megoldás: mind a három fickó eljut a **Sorcerer** szint végéig, majd kettőből **Archmage**, egyből **Chromancer** lesz. **Brilhasti** után az **Archmage**-ek fejlődhetnek, majd utána legyen az egyikből **Wizard**, így a másik elég magas szintű lesz.

- A Katakombákba (**Catacombs**) az Örül Isten templomából juthatunk le, ha a papnak azt mondjuk, hogy **Tarjan**. Az Alagutakban (**Tunnels**) megtaláljuk a **Chaos** szót, ezzel a pap beenged **Unterbrae**-be (itt már elég jó csaták vannak). Sorban haladjunk a szinteken lefelé, a lépcsők előtt mindig egy-egy kérdés van (válaszok sorban: **BLUE, SHADOW, SWORD**, az utóbbi kettőt a papnak is bemonthatjuk). Végül elérünk a 4. szintre, amely 3 részre osztható:

- Az elsőnél csak kerüljük ki a spinner-eket;
- A második és a harmadik szinten a nyugati fal mentén menjünk északra, aztán elérhetjük **Brilhasti**-t.

## Némi hint a csatához:

- Csata előtt feltétlenül mértsünk állást;
- Rögtön az első körben varázsoljunk **DEST**-eket a varázslókkal, mert a **Dark Guard**-csapat úgyis előbb lép, és közel jön;
- Ha a Sötét Öröknek annyit, akkor **Brilhasti**-t a **MEME/DEST** párossal írhatjuk ki (lehetőleg úgy próbáljuk, hogy a **MEME** legyen előbb...), ha nincs **Archmage**, akkor próbál-

kozzon a tolvaj (egyébként nem nagyon menjünk közel **Brilhasti**-hez, 40'-ról még nem veszélyes);

- Ha valakit érdekel: **Dark Guard**: AC:15, kb. 750 HP, **Brilhasti**: AC:14, kb.1250 HP.

- Ha legyőztük **Brilhasti**-t, akkor odateleportálódunk a **Review Board** elé. A fickók kapnak egy rakás XP-t, a varázslóknál kissé más a helyzet:

- Az **Archmage** és a **Chromancer** megkapja a sok XP-t (így rögtön meglesz az összes varázslatuk).

- A többi varázslónak meglesz az osztálya összes varázslata, megkapja az összes osztályt **Wizard**-ig, amibe nem kezdett bele, és valahányas szintű **Archmage** lesz 0 XP-vel (varázslatokat tanulhat, ha **Brilhasti** előtt a **Conjurer** és a **Magician** varázslatok voltak meg (másba nem kezdett), akkor 13-as szintű **Archmage** lesz). Tehát pl. valaki 13-as szintű **Conjurer**-ből váltott **Magician**-be, majd 5-ös szint után **Sorcerer**-be, akkor neki meglesz az összes **Conjurer**, **Sorcerer** és **Wizard** varázslata, valamint az addig tanult **Magician** varázslatok).

Well, ezt egy kicsit túlzottan is részleteztük, de nagyon fontos, hogy a játék elején hogyan hozzuk össze a csapatot.

## Arboria:

Amikor **Brilhasti** kiirtása után bemegyünk az öreghez, előadja, hogy valami Sötét Erő fenyegeti a világot, és ha nem írjuk ki gyorsan, akkor megsemmisíti az egész univerzumot. Ez a sötét erő természetesen **Tarjan** barátunk, akinek a kiiktatásához különféle istenek különféle tárgyaira lesz szükségünk (az öreg ugyan szivesebben látna az istenek segítségét, de ennek objektív akadálya lesznek). Először **Arboria**-ba kell teleportálnunk (innenőtől elengedhetetlen a **Chromancer**), ahonnan **Valarian** lját (**Valarian's Bow**) és az Élet Nyilait (**Arrows of Life**) kell elhozniunk. Teleportálni a csendes, békés ligetből (...*this grove is quiet and feels very peaceful...*) lehet, a **Chromancer** varázslóján **ARBOR**-t.

Mielőtt megkezdénénk a helyszín leírását, egy tanács: itt és a többi dimenzióban is igyekezzünk kiismerni az ellenségeket, és a könnyebben legyőzhető seregeket mindenképpen próbáljuk megverni, egyrészt XP, másrészt a tárgyak miatt (mi pl. **Arboria**-ban, a Gennyező Gódborn (**Festing Pit**) talátnak **Stoneblade**-et). A labirintusokból való kijutáshoz általában érdemes az **APAR** varázslattal próbálkoznunk. Akkor most az **Arboria**-i teendők:

Először menjünk el az öreg halász kunyhójához, és adjunk neki 500 aranyat, mire megkapjuk a **GILL** varázslatot (szerintünk minden varázsló tanulja meg). Ezután rögtön mehetünk a szomszédos tóba (edényre szükség lesz!), ahol megtaláljuk az Élet Vizét (**Water of Life**). Ha gyűjtöttünk belőle, akkor irány az erdő, ahol makkot (**Acorn**) szedünk. Mindezek után menjünk **Valarian** Tornyába (**Valarian's Tower**), ahol a 3. szinten használjuk a makkot, majd az Élet Vizét. Megnyitlik a feljáró a 4. szintre, ahol megtaláljuk az Éjárdárt (**Nightspear**). Itt az ideje, hogy felkeressük a királyt **Clera Brannia**-ban, aki közli, hogy a Szent Ligetbe (**Sacred Grove**) csak akkor mehetünk be, ha elhozzuk neki **Tslotha Garnath** fejét. Az illető új a **Festing Pit** nevű helyen éldegél, és csak a **Nightspear** segítségével lehet végleg elpusztítani (ha nincs **Nightspear**, akkor mindig feléled). Keressük fel tehát az urat (a térképen x-szel jelölt pontnál bontsuk ki a nyugati falat **PHDO** varázslattal), és csapjuk le. Itt nagyon hasznos a vadász, azonkívül próbálkozhat a tolvaj is, és szimplán agyon is lehet verni (kb. 2500 HP-je van). Varázslatokkal nem sokra megyünk, győftgassuk inkább a csapatot (mivel **Tslotha** is elég agresszív...). Ha kinyitjuk, akkor szedjük össze a fejét és a szívet, és irány a király, aki ennek örömeire beenged a Szent Ligetbe. Itt keressük meg az ajtót, és menjünk be rajta. **Valarian** mellesében pakoljuk be **Tslotha** szívé, és öntözjük meg az Élet Vízével. Hamarosan egy ajtó fog megjelenni a keleti falban, de ezt némi pirotechnika is kíséri, úgyhogy inkább egy kis időre (idő=lépések) menjünk ki. Ezután összeszedhetjük **Valarian** cuccait, és már mehetünk is haza.

**Két megjegyzés:**

- Rögönt ideleportáláskor találkozzunk *Hawkslayer*-rel, ha nem 7 karakterrel indultunk, akkor vegyük be a csapatba, amíg *Arboria*-ban vagyunk, velünk marad;
- Különösen veszélyes szörnyek — az *Avian* és az *Undead Avian* — tudnak olyan varázslatot, amitől a parti a következő körben nem tud lépni (menekülni sem), és ha több van belőlük, akkor szinte minden körben varázsolják is (általában sikeresen). A többi ellenség pedig szépen vagdalthúst csinál belőlünk...

**Gelidia:**

Miután az öreg megkapta *Valarian* cuccait, egy adag sóhajtozás után közli, hogy a Hideg Csúcstól (**Cold Peak**) **GELI** varázslattal juthatunk **Gelidia**-ba. Itt ne sokat máskáljunk felé, mert esetleg nekiáll a csapat megfagyni. Először keressük fel a kunyhót, ahol egy *Alendar* nevű egykori varázsló naplójából megtudhatjuk, hogy miért is van ilyen hideg itt. Ezután irány a Jégvár (**Ice Keep**), amelynek két szintje van, meg 3 tornya. A második szintre vezető lépcsőknél a nevűket kérdezik, mondjuk azt, hogy *Alendar* (vagy *Hawkslayer*) vagyunk. A második szint nagyon érdekes, ugyanis nincs ott semmi. Maradjunk tehát az első szinten. Keressük fel sorba a három tornyot.

• **White Tower:** Az északkeleti sarokban varázsoljuk a következőket: **LEVI, ANMA, PHDO**. Ezzel bejutunk a Fehér Toronyba, amelynek 4. szintjén 6 db fehér varázsló vár ránk. Ezek elég agresszívek, gyorsan közelednek, és nem csak varázsolnak, hanem verekszenek is. Osszuk meg őket rendszeren (**HAFO** ajánlott harc közben), nem olyan nehéz csata (azért menteni célszerű előtte...). Ha megvan, szedjük fel a Kristálylencsét (**Crystal Lens**), majd menjünk vissza az **Ice Keep**-be.

• **Black Tower:** A délkeleti sarokban varázsoljunk: **MAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI**. A Fekete Torony érdekes hely: semmit nem látunk, kellemes lesz tájékozódni. A 4. szinten van 5 fekete varázsló, akik **Geomancer**-ek, így majd néhány **Earth Elemental**-el és **ROCK** varázslatokkal fognak szerencsétlenni minket. A megoldás viszonylag egyszerű: toljuk őket 60'-on kívülre, és a tolvaj írta ki őket egyenként (jó sokáig tart, de kicsi a kockázat). Ha kész, szedjük fel a Fekete Lencsét (**Black Lens**), és menjünk vissza az **Ice Keep**-be.

• **Grey Tower:** Északnyugati sarok, varázslatok: **INWO, WIHE, FOFO, INVI**, és már mehetünk is a Szürke Toronyba. Itt jó kis idegbajt lehet kapni térkép nélkül. A 4. szinten a térképen A-val jelölt helyre teleportáljunk **APAR**-ral. A szürke varázslókhoz a következőket javasoljuk:

- Ne felejtünk el a harc előtt állást menteni;
- Próbáljuk meg őket közelebb hozni (**MEME**), de ne próbáljunk meg közel menni hozzájuk;
- A kulcsfigura itt is a tolvaj lesz, kellemes időtöltést;
- Ha van bárd, az igyekezzen minél több **Bringaround Ballad**-et játszani;
- A varázslók közül az egyik gyógyítson, a másik mindig varázsoljon **HAFO**-t.
- A **Chronomancer** próbálkozhat **FADE**-del, nátha szerencséje lesz;
- Imádkozzunk sűrűn, mert jó nagy mázli kell a győzelemhez.

Ha nyernénk, akkor szedjük fel Füstös Lencsét (**Smokey Lens**), és irány az **Ice Keep**.

Ezután menjünk a márványlaphoz (**marble slab**), és használjuk a lencsét. Egy lépcső nyílik meg a Jéglabirintusba (**Ice Dungeon**), amelynek második szintjén találjuk *Lanadir* cuccait: *Lanadir* Varázsgömbjét és a Hatalom Pálcáját (**Sphere of Lanadir, Wand of Power**). Előtte van egy kérdés, a válasz *Alendar* vagy *Hawkslayer* (az illúziófaon csak gyalogoljunk keresztül). Ha megvannak a stuffok, mehetünk is haza **Skara Brae**-be.

**Megjegyzés:** A **Blizzard Demon**-ökre itt ugyanaz vonatkozik, mint *Arboria*-ban az *Avian*-ekre.

**Lucencia:**

Az öregür elég rossz néven veszi, hogy *Lanadir* is meghalt, majd nagy nehezen kinyögi, hogy a kristályforrástól (...a *bubbling spring that almost glows with purity...*) teleportálhatunk **Lucencia**-ba egy **LUCE** segítségével.

Itt elsősorban keressük fel az Iboyahegy (**Violet Mountain**) 2. szintjén éledgelő Szírványársarkányt (**Rainbow Dragon**), aki nagyon örül, hogy megjött az ebéd. Miután az ebéd véget ért a sarkánnyal, szedjük fel a Kristálykulcsot (**Crystal Key**), és gyűjtünk egy kis sarkányvért egy edénybe. Most keressük fel a város környékén a rózsabokrokot, és szedjük mindehől egy rózsát. Az üres bokornál használjuk a sarkányvért, és így megkapjuk a szírványrózsát (**Rainbow Rose**) is. Látogassuk meg **Cyanis**-t a tornyban (ezt nyitja a **Crystal Key**), aki a harmadik szinten található, és épp örjög. Varázsoljunk egy **FLAN**-t vagy bármilyen egész partira ható gyógyító varázslatot, vagy használjunk ennek megfelelő tárgyat (ha megtámadna, akkor fussunk el), mire meggyógyul, és megajándékoz az egy Magikus Háromszöggel (**Magic Triangle**). Ez az *Alliria* Sirjának (**Alliria's Tomb**) első szintjén lévő kristálytömböt hivatott eltüntetni (**Cyanis** szavai ellenére ezt nem csak a bárd teheti meg), és máris mehetünk a második szintre. Itt ahogy haladunk beljebb, néha megjelenik egy szellemalak, és csak akkor enged tovább, ha odaadjuk neki a megfelelő rózsát (sorban: **White, Blue, Red, Yellow, Rainbow** — ezt az info-t a városban lévő **Bard's Hall**-ban tudhatjuk meg). A labirintus végén ott vár minket *Alliria Öve* és az Igazság Koronája (**Belt of Alliria, Crown of Truth**), amelyek felvétele után már indulhatunk is hazafelé.

**Megjegyzés:** A város ebben a dimenzióban nem fontos, de a **Bard's Hall**-t és a **Wizard's Guild**-et mindenképpen keressük fel.

**Kinestia:**

Az öreg bácsi egyre nehezebben viseli az általunk hozott hírláhireket. Némi gondolkodás után kisüti, hogy menjünk **Kinestia**-ba, és hozzuk el neki *Ferofist* Sisakját és a Harag Kalapácsát (**Ferofist's Helm, Hammer of Wrath**). Teleportálni a törpék régi bányájától (**Old Dwarf Mine**) kell **KINE** varázslattal.

**Kinestia**-ban ismét találkozzunk *Hawkslayer*-rel, aki itt sokkal fiatalabb, még nem is ismer minket. Menjünk át a **Private Quarters**-be, ahol meglátogathatjuk a haldokló *Ferofist*-et (természetesen az orruk előtt hal meg), és elolvashatunk egy versikét. A balkezes kulcsot itt találjuk, a jobbkezes pedig a barakkokban (**Barricks**). Innen menjünk a Műhelybe (**Workshop**), ahol a lezárt **portal**-t nyithatjuk ki a két kulcs használatával (bal: 15-ször, jobb: 18-szor). **Urmech's Para**-n és a **Viscous Plane**-en keresztül eljutunk a Szentélybe (**Sanctum**), ahol keressük fel **Urmech**-et. Lehetőleg ne támadjuk meg, hanem egyezzünk bele a békés megoldásba. Szedjük össze *Ferofist* cuccát, majd menjünk a géphez. Itt valamilyen harcok típusból (harcos, bárd, lovag, vadász, szerzetes) csinálhatunk **Geomancer**-t. Véleményünk szerint megéri kettőt csinálni, nagyon hasznos lesz a játék végén, de vigyázzunk, mert elvesztik a speciális képességeiket (**Hunter** — Critical Hit; **Bard** — dalk; **Warrior, Paladin, Monk** — többszöri támadás körönként; **Monk** — nagyon alacsony AC), és nem használhatják az addigi osztályukra jellemző tárgyakat sem (**Hunter** — Hunterblade, Hunters Cloak, Death Stars; **Paladin** — Holy Avenger, Pureblade, Pure Shield; **Bard** — Bardsword, Bard Bow, Minstrels Glove, hangszerek). Ezek után már mehetünk is haza.

**Megjegyzés:** A *Hawkslayer* által feltett kérdésre a válasz: **KEBERG**.

**Tenebrosia:**

Az öreg a szokásos siránkozás után azt mondja, hogy menjünk **Tenebrosia**-ba, és hozzuk el neki *Sceadu* Köpenyét és az Igazság Sisakját (**Sceadu's Cloak, Helm of Justice**). Teleportálni az Árnyéksziklától (**Shadow Rock**) lehet **OLUK** varázslattal.

**Tenebrosia**-ban szintén nem fontos a város, de a **Bard's Hall-t** és a **Wizard's Guild-et** azért itt is keressük fel.

Első utunk a kátránybányába vezet (**Tar Quarry**), ahol egy edénybe gyűjtünk olvad kátrányt (**Molten Tar**). Ezzel ellátogathatunk a Sötét Csailiba (**Dark Copse**), ahol egy csomó fa vesz körül valami fekete lyukat. Valamelyik szomszédos fát gyűjts fel a kátránnyal, és máris miénk az Arnyékkajtó (**Shadow Door**). Ezután menjünk az Arnyékkanyonba (**Shadow Canyon**), ahol a térképen X-szel jelölt helyen bontsuk ki a nyugati falat (**WAWA**), és gyűjtsük be az Arnyékkzár (**Shadow Lock**). Ezek birtokában menjünk a Semmi Középre (**Middle of Nowhere**), ahol használjuk az ajtót, majd a zárat, és máris továbbjuthatunk. Sceaду Birtokán (**Sceaду's Demense**) menjünk a második szintre a C-vel jelölt helyre, és bontsuk ki az északi falat (**PHDO** vagy **WAWA**), majd keressük fel **Sceaду-t**. Az illető isten nem túl barátságosan fogad minket, rögtön nekünk támad. Úgy lehet kinyírni, hogy a tolvaj odalopdózik hozzá, és lecsapja (egy **DIVA** nem árt az elején), közben a varázslók igyekeznek gyógyítani a csapatot. Ha kinyírtuk, akkor szedjük fel a cuccát, és irány **Skara Brae**.

#### Tarmitia:

Az öregúr már tisztá ideg, hogy minden isten meghal. Végül csak megnyugszik, és közli, hogy **Tarmitia**-ból szüksége lenne **Werra** Pajzsára és a Harcidárdára (**Werra's Shield, Strifespear**). **Teleportálás:** az Elveszett Harcosok Völgyéből (**Vale of Lost Warriors**) **AECE** varázslattal. Az öreg végül elhomályosuló tekintettel közli, hogy a kör majdnem bezárult.

**Tarmitia** ötlete szerintünk egyszerűen zseniális: 8 helyszínről lehet teleportálni, mindegyik egy-egy háború helye, és mindenhol a helyre jellemző figurák várnak ránk (**Berlinben** pl. orosz és német katonák). Az 9. helyszínen pedig vegyessen az első nyolcból.

Az elején kapunk egy nevet, amelyhez meg kell keresnünk a megfelelő helyszínt, az ottani kérdésre bemonddani a nevet, mire teleportálódnak, és megkapjuk a következők nevet stb., amíg el nem jutunk az utolsó névig, amivel **Berlinből Werra's Joint**-be jutunk.

A sorrend: **ARES — Troy, YEN-LO-WANG — K'un Wang, MARS — Rome, SUSANNO — Hiroshima, SVARAZIC — Stalingrad, ST. GEORGE — Nottingham, SDIABM — Wasteland, TYR — Berlin**.

Az utolsó válasz után még megkérdi az illető, hogy mi az igazi neve, erre a válasz **WERRA**, és máris elteleportálódnak **Werra's Joint**-be (megjegyzés: úgy is megy a dolog, ha **Berlinben** egyből bemondduk a **TYR** szót, majd a **WERRA-t**). Itt keressük meg **Werra-t**, akit hasonlóképp tehetünk ártalmatlanná, mint a boldogult **Sceaду-t**. Miután legyőztük, **Werra** felkel, és jót röhög rajtunk — csak nem hittük, hogy halandó lényre megölhetünk egy istent? (**Sceaду** meg forog a sírjában...) Hirtelen némi füst támad, aztán meg 6 db **Black Slayer**. Ezek elég veszélyes ípsék, de két **NUKE** igen szépen elrendezi őket. Ha győztünk (vagy elfutottunk), akkor újra eljutunk a megjelent társaság, és csak **Werra** marad velünk, akit kissé megölt egy kedves figura: **Tarjan**. Szedjük fel **Werra** Pajzsát (a **Strifespear-t** **Hawkslayer**-nek adta korábban), és az északeleti teleporton át menjünk haza.

#### Maelfia:

Az öreg most viszonylag nyugodtan fogad minket. Közli, hogy tud **Werra** haláláról, és időközben **Tarjan** őt is meggyilkolta. Szerencsére elmondja az utolsó teleport-varázslatot **Maelfia**-ba: **EVIL**. Ide arról a helyről kell teleportálni, ahol a program a mindenféle bűböket eregető forrást jelzi (**Foul, noxious gases...**). Mielőtt azonban teleportálnánk, a város elején lévő raktárból szedjük össze a cuccokat (a „neves” tárgyak feltétlenül kellene!).

**Maelfia**-ban igen „egyszerű” a dolgunk: Miután megtaláltuk **Hawkslayer** hulláját és összeszedtük a **Strifespear-t**, keressük meg az istenek szobrait, és használjuk a nevük mint ellátott tárgyakat (pl. **Valarian** szobránál **Use Valarian's Bow** stb.). Ha mind a hat megvan, akkor menjünk a 3. szinten lévő ajtó-körvonalhoz (**faint door outline**), amiből ajtó lett. Mielőtt be-

mennénk, mindenkit gyógyítsunk max. HP-re, a varázslók egyenek meg 1-1 **Harmonic Gem**-et (és tartalékba mindnél legyen min. 3, de inkább több). A **Geomancer**-(ek)nek muszáj tudni **EAMA-t!** Menteni szintén ne felejtünk el. Ezután beléphetünk. Némi tippek a harcokhoz:

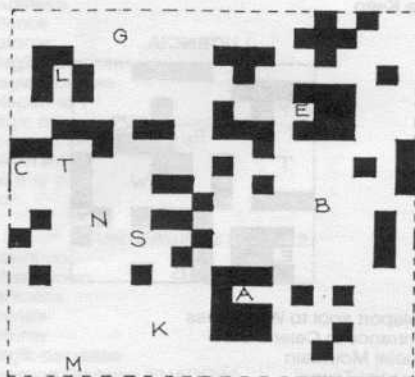
- 1. harc (1 High Priestess 10', 20 Black Paladins 20', 3 Pit Demons 40', 3 Rock Demons 30')**: **DIVA**-val indítsunk (talán a **Chronomancer** varázsolja), a papnőt pedig üssük agyon. Ezután sorban nyírjuk ki mindenkit (akit nem tudunk az első körben, azt toljuk odébb): **Pit Demons** (fontos, hogy ezeket először): **EAMA, Black Paladins: EAMA, Rock Demons**: bármilyen halálvarázs, vagy le is lehet útni őket (csak óvatosan...). Menjünk tovább a következő harcig (előtte gyógyulás stb.).
- 2. harc (20 Tarjan Warrior 10', 10 Vortex 10', 2 Black Dragons 50', 1 Redbeard 90')**: Itt is **DIVA**, és igyekezzünk a **Vortex**-eket elsüllyeszteni (ha nem sikerül az első körben, akkor az szinte biztos vereség), ha 2 **Geomancer** van, akkor a **Tarjan Warrior**-okat is rögtön az első körben, varázsoljon valaki **HEAL-t**, és toljuk odébb a sárkányokat. Aztán **Redbeard-t MEME**/agyonütés módon likvidáljuk, és végül süllyesszük el a sárkányokat is. Innen továbbhaladva teleportálódnak **Tarjan**-ba, ahol dél felé visszajuthatunk a menekültábrorhoz (utolsó lehetőség egy **Remove-ra**), vagy észak felé indulva felkereshetjük **Tarjan-t**. Az utolsó előtti pozícióban gyógyulás és egyebek, majd menjünk délre az illúziófalon keresztül, ahol már szeretettel vár minket **Torgyan** (pardon, **Tarjan**).
- 3. harc (30 Rock Demons 30', 30 Black Slayers 20', 2 High Priestess 10', 1 Lorini 60')**: Kezdesnek **DIVA**, és üssük agyon a papnőket, a **Lorini-t** vátóztassuk kővé, a másik két csapatot toljuk odébb. Ezután lehet választani: 1-1 **EAMA** vagy 2 **NUKE**, és már kész is.
- 4. harc (30 Rock Demons 30', 30 Black Slayers 20', 30 Vampire Lords 40', 1 Tarjan 90')** — még jó, hogy nem ebből is 30...! A szokásos **DIVA**, majd toljuk odébb mindenkit (**Tarjan-t** talán nem fontos...). Ezután **PREC** (**Tarjan** részére), egy **EAMA** a **Vampire Lord**-oknak, és a **Rock Demon — Black Slayer** párosra ismét 1-1 **EAMA** vagy 2 **NUKE** (mondjuk az **EAMA** jobb, mert nem halunk bele az unalomba...). **Tarjan-t** majd elintézi a tolvaj.

Ha sikerül győzni, akkor szépen megváltozik a valóság körülöttünk, és eljutunk az éterbe, ahol a nemrég elhunyt öregúr találkozik fiatalabb kiadásában, valamint a szintén nemrég elhunyt **Hawkslayer**-rel. Az öreg közli velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk, meg ilyének, és mivel a régi istenek meghaltak, mi leszünk az új istenek, és ehhez hasonló hiüleységek. Egyszóval: **Congratulations, megnyertük a játékot.**

#### A TÉRKÉPEK

A főhelyszínek térképei:

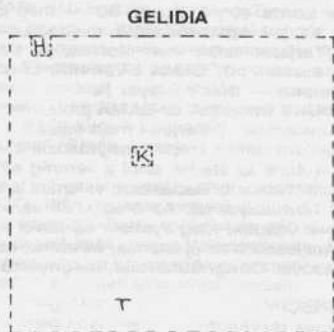
#### WILDERNESS



- C — Refugee Camp
- T — Scrapwood Tavern
- S — Shrine (Temple)
- E — Entrance to Skara Brae
- A — Teleport spot to Arboria
- G — Teleport spot to Gelidia
- L — Teleport spot to Lucencia
- K — Teleport spot to Ferofist's (Kinestia)
- N — Teleport spot to Nowhere (Tenebrosia)
- B — Teleport spot to Berlin (Tarmitia)
- M — Teleport spot to Malefia



- T — Teleport spot to Wilderness; Hawkslayer
- E — Entrance to Ciera Brannia
- B — Arefolia Bush
- A — Acorns
- L — Lake
- P — Festering Pit
- V — Valarian's Tower
- H — Fisherman's Hut



- T — Teleport spot to Wilderness
- H — Hut (Outpost)
- K — Ice Keep



- T — Teleport spot to Wilderness
- E — Entrance to Celeria Bree
- M — Violet Mountain
- C — Cyanis' Tower

- A — Alliria's Tomb
- R — Red Rose Bush
- B — Blue Rose Bush
- Y — Yellow Rose Bush
- W — White Rose Bush
- X — Empty Bush

**NOWHERE (TENEBROSIA)**

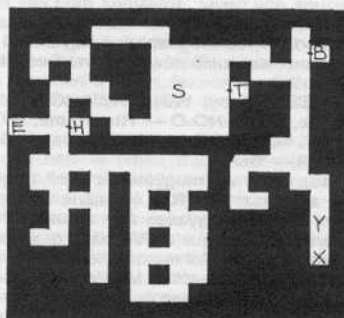


- T — Teleport spot to Wilderness
- E — Entrance to Black Scar Towne
- M — Middle of Nowhere
- Q — Tar Quarry
- C — Dark Copse
- S — Shadow Canyon

**A többi dimenzióba teleportálva labirintusba érkezünk:**  
Kinestia (Ferofist's); Tarmitia (Berlin); Malefia (Malefia Level 1); A beszínezett négyzetek fát vagy falat jelentenek.

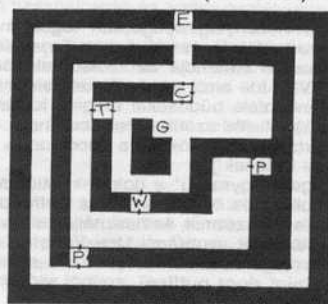
**A városok térképei:**

**SKARA BRAE (WILDERNESS)**



- E — Entrance/Exit
- H — Storage Hut
- S — Tarjan's Statue
- T — Temple of the Mad God
- B — Review Board
- X — „Teleport” to Y

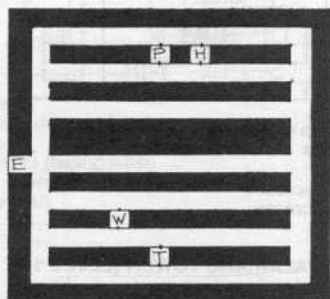
**CIERA BRANNIA (ARBORIA)**





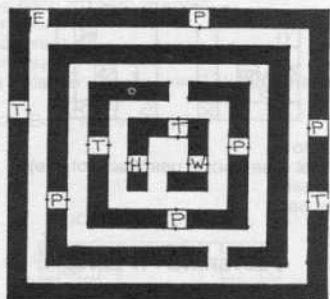
- E — Entrance/Exit
- C — Castle of the King
- G — Sacred Grove
- T — Temple
- P — Tavern
- W — Wizard's Guild (GILL)

**CELERIA BREE (LUCENCIA)**



- E — Entrance/Exit
- T — Temple
- P — Tavern
- W — Wizard's Guild (DIVA)
- H — Bard's Hall (Kiel's Overture)

**BLACK SCAR TOWNE (NOWHERE/TENEBROSIA)**



- E — Entrance/Exit
- T — Temple
- P — Tavern
- W — Wizard's Guild (NUKE)
- H — Bard's Hall (Minstrel Shield)

Gelidia, Kinestia, Tarmitia és Malefia helyszíneken nincs város.

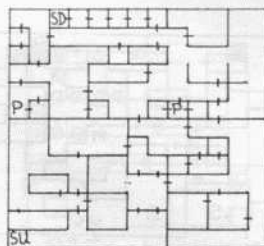
A beszínezett négyzetek üres házat vagy be nem járható pozíciót jelentenek.

**A labirintusok térképei:**

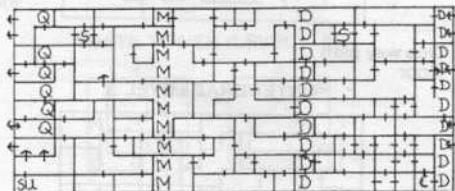
**SKARA BRAE:**

**CATACOMBS**

- SU — Stairs up to Skara Brae
- SD — Stairs down to Tunnels
- P — Magic increase
- Door

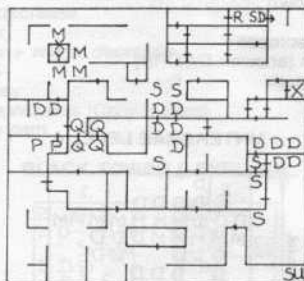


**TUNNELS**



- SU — Stairs up to Catacombs
- D — Darkness
- Q — Silence
- S — Spinner
- C — „CHAOS” written in blood
- M — Magic decrease
- One way path
- Door

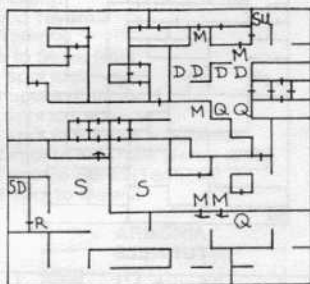
**UNTERBRAE LEVEL 1.**



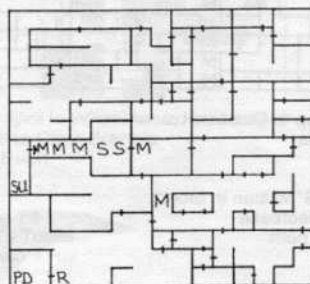
- SU — Stairs up to Skara Brae
- SD — Stairs down
- D — Darkness
- Q — Silence
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- X — Teleport to Y
- Y — Magic decrease, anti-magic spot
- R — Question (answer: BLUE)
- Illusion wall
- One way path
- Door

**UNTERBRAE LEVEL 2.**

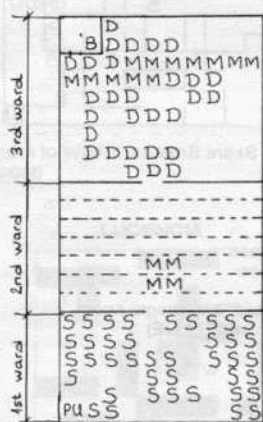
- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- D — Darkness
- Q — Silence
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- R — Question (answer: SHADOW)



UNTERBRAE LEVEL 3.



UNTERBRAE LEVEL 4.



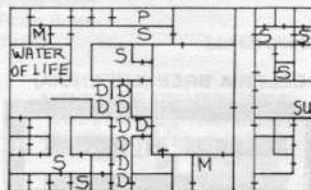
- One way path
- Door

- SU — Stairs up
- PD — Portal down
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- R — Question (answer: SWORD)
- One way path
- Door

- PU — Portal up
- B — Brilhasti + 4 Dark Guards
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- One way path (only north)
- Door

ARBORIA:

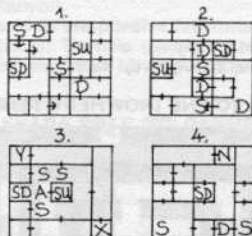
CRYSTAL PALACE (UNDER THE LAKE)



- SU — Stairs up to Arboria
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Door

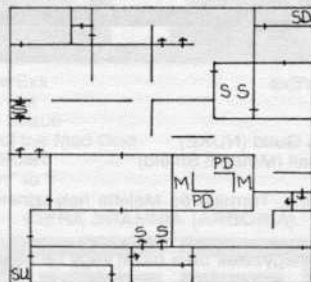
VALARIANS TOWER (LEVEL 1-4)

- SU — Stairs up
- SD — Stairs down (Level 1: to Arboria)
- D — Darkness
- S — Spinner



- X — Teleport to Y
- A — Acorn slot (use Acorn, use Water of Life)
- N — Nightspear
- One way path
- Door

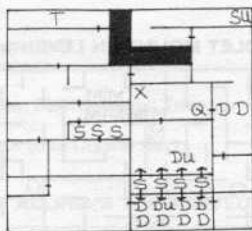
FESTERING PIT LEVEL 1.



- SU — Stairs up to Arboria
- SD — Stairs down
- PD — Portal down
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- One way path
- Door

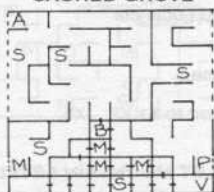
FESTERING PIT LEVEL 2.

- SU — Stairs up
- PU — Portal up
- DU — Portal up + darkness



- D — Darkness
- S — Spinner + darkness
- Q — Silence
- X — Cast PHDO (facing west)
- T — Tsotha Garnath
- One way path
- Door

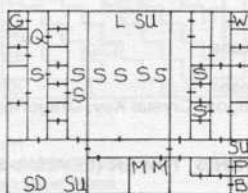
**SACRED GROVE**



- A — Archway back to Ciera Brannia
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- B — Bowl in Valarian's chest (use Tsotha's Heart, use Water of Life)
- V — Valarian's Bow, Arrows of Life
- Door

**GELIDIA:**

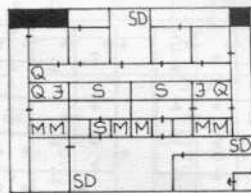
**ICE KEEP LEVEL 1.**



- SD — Stairs down to Gelidia
- SU — Stairs up + question (answer: ALENDAR or HAWKSLAYER)
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Q — Silence
- L — Black marble slab (use Lenses) + stairs down
- B — Passage to Black Tower (cast: MAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI)
- W — Passage to White Tower (cast: LEVI, ANMA, PHDO)
- G — Passage to Grey Tower (cast: INWO, WIHE, FOFO, INVI)
- Door

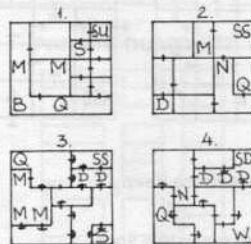
**ICE KEEP LEVEL 2.**

- SD — Stairs down
- S — Spinner
- Q — Silence



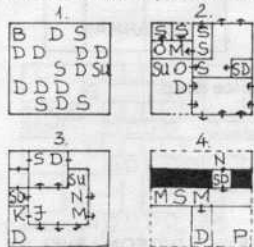
- J — Silence + spinner
- M — Magic decrease
- Door

**WHITE TOWER (LEVEL 1-4)**



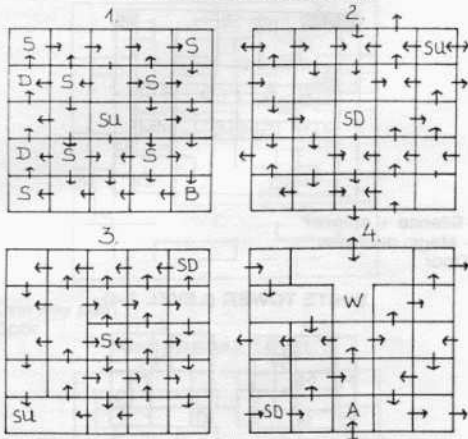
- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- SS — Stairs up and down
- B — Passage back to Ice Keep
- M — Magic decrease
- S — Spinner
- N — Spinner + magic decrease
- Q — Silence
- D — Darkness
- W — 6 White Wizards (Crystal Lens)
- One way path
- Door

**BLACK TOWER (LEVEL 1-4).**



- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- B — Passage back to Ice Keep
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- N — Spinner + magic decrease
- O — Darkness + magic decrease
- D — Darkness
- S — Spinner
- K — Silence + darkness
- J — Silence + spinner
- W — 5 Black Wizards (Black Lens)
- One way path
- Door

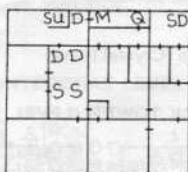
GREY TOWER (LEVEL 1-4)



- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- B — Passage back to Ice Keep
- D — Darkness
- S — Spinner
- A — Cast APAR to get to this spot
- W — 7 Grey Wizards (Smokey Lens)
- One way path
- Door

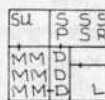
Megjegyzés: A Grey Tower (Gelidia) térképei kétszeres nagyításúak a sok nyíl miatt;

ICE DUNGEON LEVEL 1.



- SU — Stairs up to Ice Keep
- SD — Stairs down
- D — Darkness
- Q — Silence
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- Door

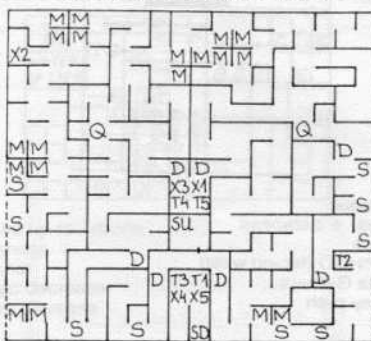
ICE DUNGEON LEVEL 2.



- SU — Stairs up
- D — Darkness
- R — Question (answer: ALENDAR or HAWKSLAYER)
- P — Magic increase + spinner
- M — Magic decrease
- S — Spinner
- L — Sphere of Lanatir, Wand of Power
- Illusion wall
- Door

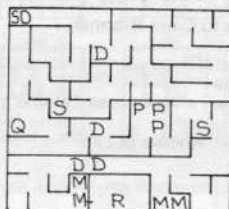
LUCENCIA:

VIOLET MOUNTAIN LEVEL 1.



- SU — Stairs up
- SD — Stairs down to Lucencia
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- Q — Silence
- T1, T2, ..., T5 — Teleport to X1, X2, ..., X5
- Door

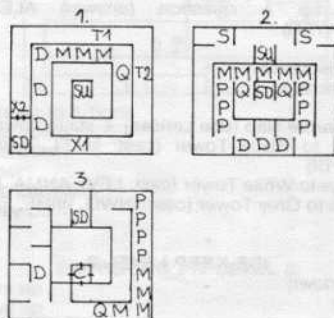
VIOLET MOUNTAIN LEVEL 2.



- SD — Stairs down
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- Q — Silence
- P — Magic increase
- R — Rainbow Dragon, Crystal Key, Dragonblood
- Door

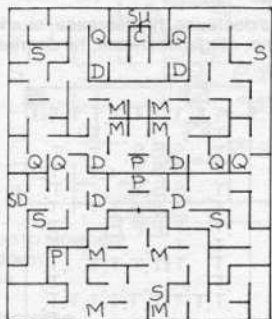
CYANIS' TOWER (LEVEL 1-3)

- SU — Stairs up
- SD — Stairs down (Level 1: to Lucencia)
- T1, T2 — Teleport to X1, X2



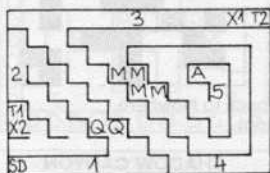
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Q — Silence
- C — Cyanis (cast FLAN), Magic Triangle
- X1 — Spinner
- Locked door (use Crystal Key)
- Door

**ALLIRIA'S TOMB LEVEL 1.**



- SU — Stairs up
- SD — Stairs down to Lucencia
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Q — Silence
- C — Crystal (use Magic Triangle)
- Door

**ALLIRIA'S TOMB LEVEL 2.**

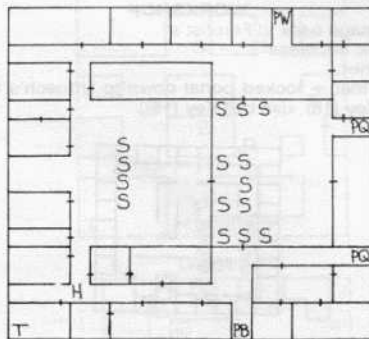


- SD — Stairs down
- 1 — Give woman White Rose
- 2 — Give woman Blue Rose
- 3 — Give woman Red Rose
- 4 — Give woman Yellow Rose
- 5 — Give woman Rainbow Rose
- M — Magic decrease
- Q — Silence
- T1, T2 — Teleport to X1, X2
- A — Crown of Truth, Belt of Alliria

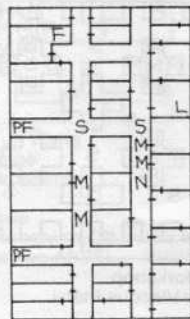
**KINESTIA:**

**FEROFIST'S**

- T — Teleport spot to Wilderness
- S — Spinner
- H — Hawkslayer, question (answer: ICEBERG)
- PB — Passage to Barracks
- PQ — Passage to Private Quarters
- PW — Passage to Workshop
- Door

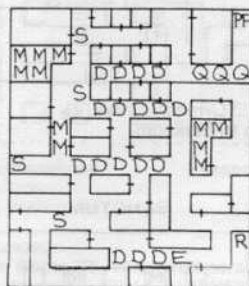


**PRIVATE QUARTERS**



- PF — Passage back to Ferofist's
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- N — Spinner + magic decrease
- F — Ferofist
- L — Left Key
- Door

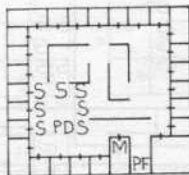
**BARRACKS**



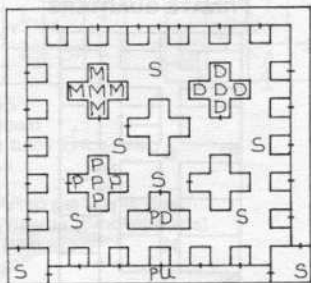
- PF — Passage back to Ferofist's
- D — Darkness
- S — Spinner
- E — Spinner + darkness
- Q — Silence
- M — Magic decrease
- R — Right Key
- Door

**WORKSHOP**

- PF — Passage back to Ferofist's
- M — Magic decrease
- S — Spinner
- PD — Spinner + locked portal down to Urmech's Para (use Right Key (18), use Left Key (15))
- Door

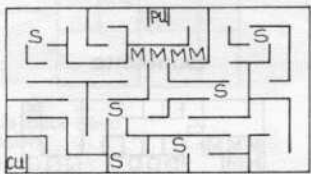


**URMECH'S PARA**



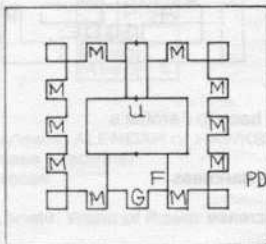
- PU — Portal up to Workshop
- PD — Portal down to Viscous Plane
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Door

**VISCOUS PLANE**



- PU — Portal up to Urmech's Para
- CU — Ceiling up to Sanctum
- S — Spinner
- M — Magic decrease

**SANCTUM**

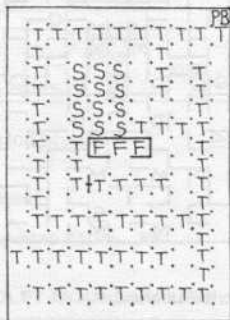


- PD — Portal down to Viscous Plane
- M — Magic decrease
- U — Urmech
- G — Urmech's Machine (create Geomancer)
- F — Ferofist's Helm, Hammer of Wrath
- Door

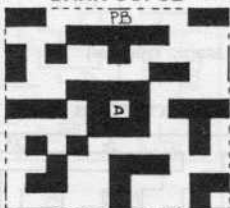
**TENEBROSIA:**

**TAR QUARRY**

- PB — Passage back to Nowhere
- F — Tar fountain
- T — Trap, magic decrease, hit decrease, stuck
- S — Spinner, trap, magic decrease, hit decrease, stuck
- Door

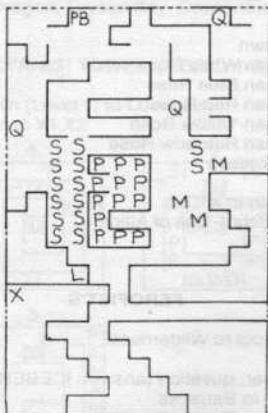


**DARK COPSE**



- PB — Passage back to Nowhere
- D — Shadow Door

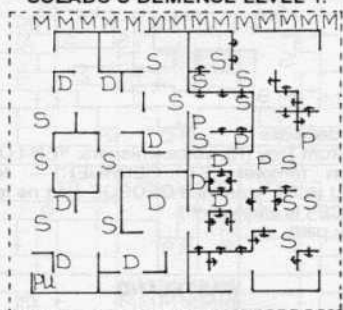
**SHADOW CANYON**



- PB — Passage back to Nowhere
- S — Spinner

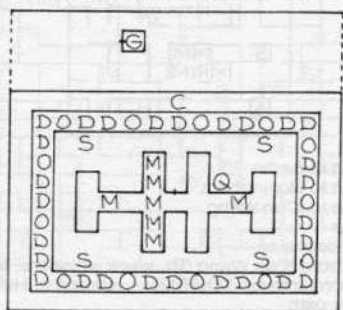
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Q — Silence
- X — Cast WAWA (facing west)
- L — Shadow Lock

**SCEADU'S DEMENSE LEVEL 1.**



- PU — Portal up to Nowhere
- PD — Portal down
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- One way path

**SCEADU'S DEMENSE LEVEL 2.**

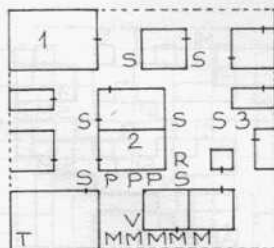


- PU — Portal up
- D — Darkness
- O — Darkness + magic decrease
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- C — Cast PHDO or WAWA (facing north)
- Q — Silence
- G — Sceadu + Sceadu's Cloak, Helm of Justice
- Door

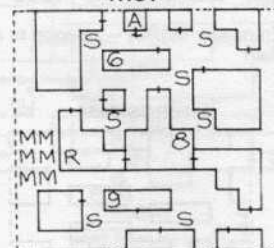
**TARMITIA:**

- T — Teleport spot to Wilderness
- 1 — Teleport to Rome
- 2 — Teleport to Nottingham
- 3 — Teleport to Wasteland
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- V — Voice whispers: ARES
- R — 2 questions (answers: TYR, WERRA) — teleport to Tarmitia (Werra's Joint)
- Door

**BERLIN**

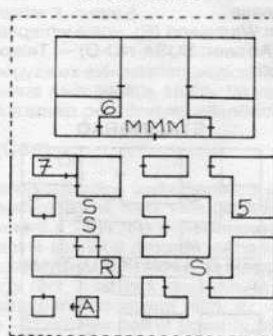


**TROY**



- 6 — Teleport to K'un Wang
- 8 — Teleport to Rome
- 9 — Teleport to Hiroshima
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- A — Arrival from Hiroshima (R), voice whispers: SVARAZIC
- R — Question (answer: ARES) — teleport to Nottingham
- One way path
- Door

**K'UN WANG**



- 5 — Teleport to Wasteland
- 6 — Teleport to Troy
- 7 — Teleport to Stalingrad
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- A — Arrival from Rome (R), voice whispers: SUSAN-NO-O
- R — Question (answer: YEN-LO-WANG) — teleport to Wasteland
- One way path
- Door

**ROME**

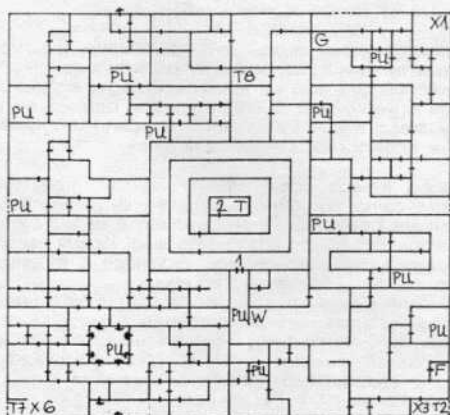
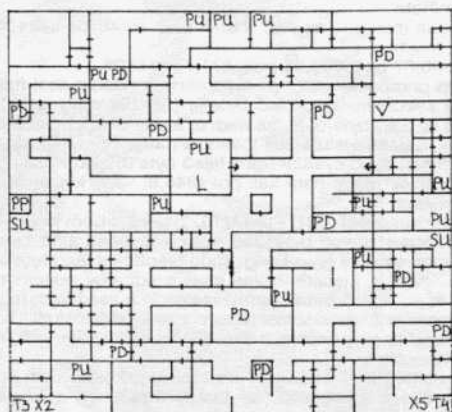
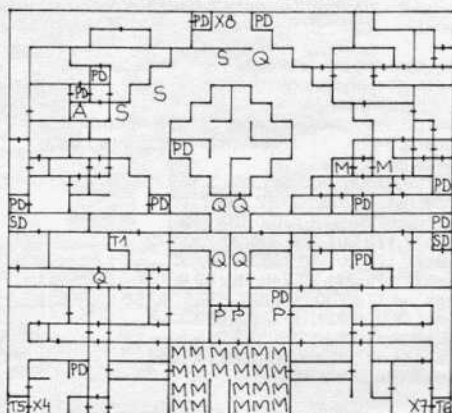
- 1 — Teleport to Berlin
- 8 — Teleport to Troy
- 12 — Teleport to Hiroshima
- S — Spinner
- M — Magic decrease





## MALEFIA:

## MALEFIA (LEVEL 1-3)



## TARJAN



- A — Arrival from Malefia Level 3  
 T — Teleport to Wilderness  
 M — Magic decrease  
 P — Magic increase  
 Q — Silence  
 H — Hit decrease  
 3 — Tarjan — battle 3, battle 4  
 — Illusion wall

A beszínezett négyzetek elérhetetlen pozíciókat jelentenek. A láthatatlan falakat nem jelöltük külön, ha valaki nem hisz a térképnek, az **Automap**-pel könnyen ellenőrizheti.

## BERHELÉS (C64)

Bár nagyon ellene vagyunk a berhelésnek, a játék két pontján rengeteg időt spórolhatunk meg vele (az elején a varázslók fejlesztése, valamint a vége felé a **Geomancer**(-ek) fejlesztése). Tapasztalataink szerint a program néha kissé furcsán reagál a berhelt adatokra, az XP berhelése viszont mindig problémamentes (úgy tűnt, a berhelt tárgyakra is furcsán reagál, így ha a tárgyleírásban van valami hiba, az valószínűleg ennek tudható be — berhelés nélkül ugyanis nem tudtuk volna minden különleges tárgyat jellemezni). Így célszerű csak a karakterek tapasztalatát módosítani (vigyázat, ha a varázsló osztályt vált, XP-je 0 lesz!). Az XP tárolása 4 byte-on történik:

● **A memóriában (cartridge ajánlott):**

1. karakter: \$3e15-\$3e18
2. karakter: \$3e95-\$3e98
3. karakter: \$3f15-\$3f18
4. karakter: \$3f95-\$3f98
5. karakter: \$bf15-\$bf18
6. karakter: \$bf95-\$bf98
7. karakter: \$1f95-\$1f98

● **Lemezen:**

- 1.: Track 28, Sector 09, Pos \$15-\$18
- 2.: Track 28, Sector 09, Pos \$95-\$98
- 3.: Track 28, Sector 02, Pos \$15-\$18
- 4.: Track 28, Sector 02, Pos \$95-\$98
- 5.: Track 28, Sector 13, Pos \$15-\$18

TB — Teleport spot to Wilderness

S — Spinner

Q — Silence

M — Magic decrease

P — Magic increase

PU — Portal up

PD — Portal down

PP — Portal up and down

SU — Stairs up

SD — Stairs down

T1, T2, ... T8 — Teleport to X1, X2, ... X8

V — Valarian's Statue

L — Lanatir's Statue

A — Alliria's Statue

F — Feroftist's Statue

G — Scaedu's Statue

W — Werra's Statue

H — Hawkslayer's Body + Strifespear

X8 — Portal down

T — Teleport to Tarjan

1 — Battle 1

2 — Battle 2

— Faint door outline (Door after freeing the 6 Gods' souls)

— One way path

— Door

6.: Track 28, Sector 13, Pos \$95-\$98

7.: Track 28, Sector 06, Pos \$15-\$18

Ha valakinek peche je, és nem itt tárolódnak az adatok, az megkeresheti őket a védelemnél ismertett módon. Mondjuk célszerű csak az éppen szükséges értéket beírni, hogy ne legyen a parti túl erős, maradjon izgalom is a játékban. Másrészt a játék elején mindenképpen kell valamennyit harcolni, hogy normális tárgyakat találjunk.

A legtöbb játékos odáig eljut a játékban, hogy kinyírja *Brihasti*-t, csinál egy *Chronomancer*-t, és menne *Arboria*-ba. *Twilight Copse* nevű hely ugyan nincs, de van egy csendes kis liget egy helyen a fák között, ahol viszont néhány fogalom fontossági sorrendje iránt érdeklődik a program. Ez lenne a védelem. Eltávolítása a következő:

- Ha valakinek ugyanaz a verzió van meg, mint nekünk, akkor fog egy lemezmonitort (akármilyen megteszi, csak szerkeszteni lehessen benne), betölti a 9. track 14. sector-át, és a következő pozíciókba 234-eft (\$ea) ír: 230,231,235, 236,241 (\$e6,\$e7,\$eb,\$ec,\$f1), és már kész is. A verzió ellenőrzéséhez itt van pár sor adat:  
e0: 7d e8 00 20 1a 73 b0 0a  
e8: 20 f2 a9 b0 05 38 6e e8  
f0: 7a 60 20 07 74 15 df 40

Bonyolultabb a helyzet, ha valamilyen oknál fogva a lemez másképp van szervezve, ekkor meg kell keresni az illető pozíciót. Legegyszerűbb a következő módon:

- Betöltünk egy egész oldalas másolót (nem kell nibbler), és elkezdünk másolni. Az első menet (csak olvasás!) után freeze (akinek nincs cartridge-e, annak lesz egy segédprogram), monitor és h0000ffff43424d, majd hxxxxffffb00a20 (xxxx az elsőre megtalált cím). A kapott címből vonjuk ki az elsőre talált címet (xxxx), a kapott szám yyyy, ezt osszunk 256-tal. A kapott szám törtszámú 256-szorosa a szektoron belüli pozíció. Az előző hányados egészrészét osszuk el 21-gyel, az így kapott szám egészrészéhez adjuk hozzá az adott menet kezdőtrack-jének számát, ez a track száma. Mivel a legtöbb másoló nem sorban olvassa be a szektorokat, a sávon belül egy lemezmonitort meg kell keresni a szektort (segít a fenti táblázat). Nehéz lesz...

- Ha az első menet után nem találunk semmit, akkor folytassuk a másolást (lehet, hogy előlrol kell kezdeni...), és próbálkozzunk a 2., majd a 3. olvasás után is. Itt azonban figyelniünk kell a sávonkénti szektorszámra is (1-17: 21, 18-24: 19, 25-30: 18, 31-41: 17), valamint célszerű tudni, hogy a 2. és a 3. menet melyik track-tól kezdődik (jobb híján számoljuk meg az első menetben a track-váltást jelző kattánásokat, adjunk a számhoz kettőt, ettől a track-tól kezdődik a második menet. Hasonló elven számítható a 3. menet kezdősávja is). Ha a keresés során egyik esetben sem találtuk meg a keresett számhármast, az nagy pech, mert akkor az valami extra verzió lehet.

Mivel a fenti leírás kissé nehezen követhető, itt egy konkrét példa:

Az első menet után h0000ffff43424d → 1800 (ez a három keresendő byte ugyanis az 1. track 0. sectorának első 3 pozíciója). h1800ffffb00a20 → nincs eredmény. A második menet a 12. track-kel indul, utána h1800ffffb00a20 → e867. \$e867=59495, \$1800=6144, 59495-6144=53351.

53351/256 = 208.40234, a törtszám 256-szorosa 0.40234\*256 = 103, tehát a sávon belüli pozíció 103 (\$67) (mellesleg a legtöbb másolónál a kezdőcím első byte-ja 0, ilyenkor a pozíció a talált cím — itt \$e867 — első byte-ja). Az egészrész 208, ez már a 17. track után van (6\*21 = 126, ha ennél kisebb lenne, akkor lenne 12-17 között), 208-126 = 82, 82/19 = 4.3157895, az egészrész 4, így a track száma 6+4+12 = 22. Tehát a keresett adat ebben a példában a 22. sáv egyik

szektorának a 103-as (\$67) pozícióján van (ellenőrizhető az előző táblázattal, amely adatai ez esetben \$61-nél kezdődnek).

Akinek nincs cartridge-e, annak hasznos lehet a következő program:

```
10 for=0to84:readb:poke828+a,b:c=c+b:nexta
20 ifc=11559thenprint"ok":goto32
30 print"hibal":end
32 open1,8,1,"@:seeker":print#1,chr$(60):chr$(3):
35 for=0to84:0$=chr$(peek(828+a)):print#1,0$,
38 nexta:close1:end
40 data120,173,17,208,141,255,3,169
50 data0,141,17,208,169,52,133,1
60 data169,8,133,173,160,0,133,172
70 data177,172,201,176,208,20,230,172
80 data177,172,201,10,208,8,230,172
90 data177,172,201,32,240,16,169,0
100 data133,172,200,208,227,230,173,165
110 data173,208,221,76,125,3,238,32
120 data208,169,55,133,1,173,255,3
130 data141,17,208,88,165,173,141,254
140 data3,140,253,3,96
```

Ez a program egy 'seeker' nevű rutint ment ki a lemezre. **Használat:**

Kezdjük másolni, az első menet után reset, be kell tölteni a rutint, majd:

```
poke855,67:poke863,66:poke871,77:sys828
```

Ezután printpeek(1022), az eredmény a másoló által használt terület kezdőcímének felső byte-ja (nézzük meg az 1021-es címen az alsó byte-t is, ha nem 0, akkor később ezt is le kell vonni). Ezután vissza kell tölteni a rutint, poke845, (az előző felső byte), majd sys828 (ha a felső byte 0, akkor vagy \$0800 a kezdőcím, akkor nem kell poke845,8; vagy keressünk másik másolót).

Ezután printpeek(1021)+peek(1022)\*256, ebből le kell vonni a kezdőcímet (felső byte\*256 + az esetleges alsó byte). Az így kapott címmel (yyyy) végzendő teendőket lásd feljebb. Ha a 2. vagy a 3. menetben van csak eredmény, akkor mindig reset és az előbb leírtak (természetesen a kezdőcím-megállapítás nem kell), a másolást persze mindig előlrol kell kezdeni. (Ha valaki esetleg másra is akarná használni a keresőt, annak itt van pár cím:

- poke845, (hi) — a keresés kezdőcímének felső byte-ja
  - poke855, (a1):poke863, (a2):poke871, (a3) — a keresendő adatok
  - sys828 — indítási cím
- A program a memória utolsó byte-jáig vizsgálódik.)

Nos, ez az „útmutató” kissé bőbeszédű lett, de igyekeztünk úgy leírni mindent, hogy a gépi kódban teljesen járattanok is el tudják távolítani a védelmet.

**Akkor most némi köszönetnyilvánítás:**

- Egyrészt mindeniknek, aki **BT3** anyagot küldött (jó sokan voltak);
- Másrészt külön azoknak, akiknek az anyagát felhasználtuk a leírás elkészítéséhez:  
**Garai Gergely**, Budapest (info tárgyberheléshez, adatok a varázslókról),  
**Hangya Gábor**, Siklós (a bárd dalai, valamint egy rakás térkép — az ő térképeivel ellenőriztük a sajátjainkat);  
**Horváth András**, Zalaegerszeg (néhány varázslat funkciója);  
**Kóvári János**, Hatvan (info tárgyberheléshez);

**Most már tényleg vége, és ezzel a Bard's Tale témát lezártunk is tekintjük — kivéve, ha közben mégis megjelene a Bard's Tale IV., bár szerény véleményünk szerint ez aligha fogja gazdagítani a C64-esek gyűjteményét...**

• BRYAN



## BARD'S TALE III. (C64)

It darks, cloaked figure laughs... "So you think you could defeat me again. Like the way you tracked me at Baron Harbun's castle, so many years ago?"

Press any key...

Tar Jan

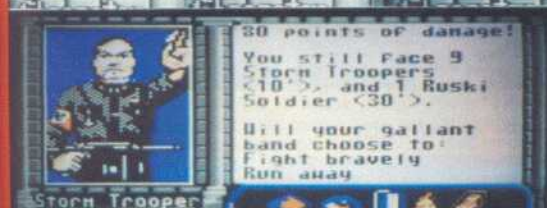
Character	AC	Hits	Gold	SPRT
Caranon Najera	-11	7200	6100	440
Storn	-11	6000	4000	108
Tanis	-11	6000	4000	108
Tasslehoff	-11	4107	4051	0
Coldmoon	-10	4335	4202	3184
Raistlin Najera	-10	4335	4166	2810
Pizban	-12	4360	4304	2925



You still face 3 Pit Demons (10%), 3 Rock Demons (20%), and 20 Black Paladins (50%).

Will your gallant band choose to:  
Fight bravely  
Run away

Pit Demons




Your onslaught is greeted with laughter. you face 1 Phantom Champ (30%), and 5 Putrid Zombies (10%).

Will your gallant band choose to:  
Fight bravely  
Run away

Putrid Zombie

STAR CONTROL (C64)



STAR CONTROL (PC)



STAR CONTROL 2. (PC)



WARLORDS (PC)



REX NEBULAR (PC)



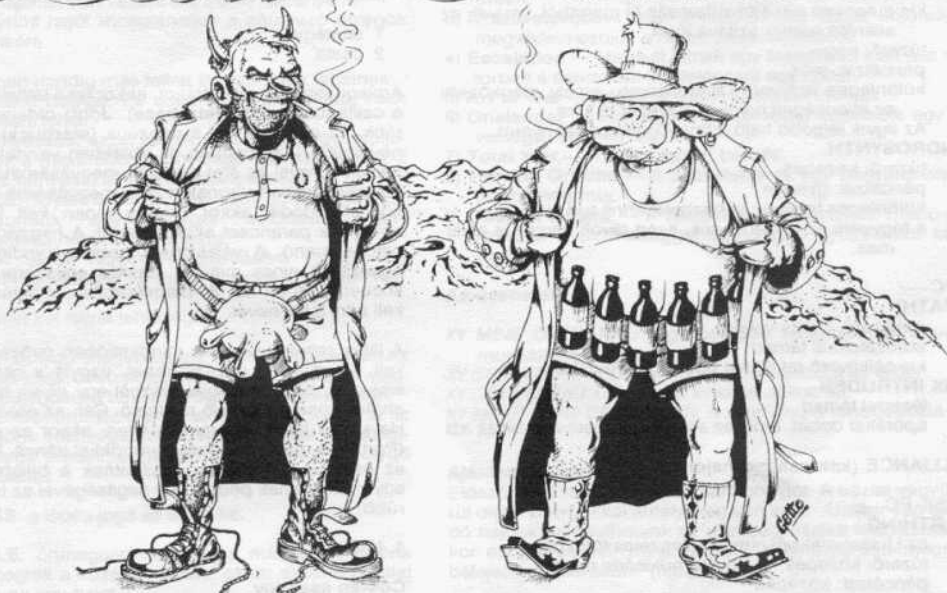
CONAN THE CIMMERIAN (PC)



HISTORY LINE 1914-18 (Amiga)



# Star Control



Átkár hiszitek, akár nem ez egy ósrégi program, mégis a legjobban ebben a műfajban. Lényeges, hogy az **Accolade** eme nagyszerű úr-stratégiájának C64 és PC-s verziója is létezik.

...a XXIII. században két hatalom verseng egymással az egyeduralomért. A jó fiúk csapatát szövetségesnek (**Alliance**), a rossz fiúkét hierarchiának (**HIERARCHY**) nevezik. Mindkét hatalom fejlett technológiával bír, és mindkét hatalomnak van egy sor — különböző tulajdonságokkal rendelkező — harci űrhajója. A távoli csillagrendszerekből érkező anarchista idegenek — felborítva az Egyesült Galaktikus Szövetség (EGSZ) békétörvényeit, és áttörve az EGSZ peremét — örült pusztításba kezdenek. Megkezdődik a harc a galaxisokért...

C64-en a proggy mindössze 136 blokk, PC-n a főjátékhoz hozzátartozik egy editor, és pár piusz file (joy vezérlő, bill. definiáló, installáló segédfile-ok).

Beállítás után a főmenü tárul a szemünk elé. A játékban két fél van: az egyik a **HIERARCHY**, a másik pedig az **ALLIANCE**. Legfelül jobb- és baloldalt a két csapat neve, alattuk az irányítási mód látható (ember, számítógép, robot, vagy ilyen medúzászerű lény). A közepén található oszlopból választhatunk különböző opciókat. Ezek: (felülről lefelé):

**PRACTICE:** Harc gyakorlása tetszőleges hajókkal. Ha már itt tartunk akkor le is írhatjuk, hogy is zajlik egy ilyen procedura: A megjelenő képernyőn 2 hajót láthatunk. Alul pedig, a felek hajóinak energiáját. Tűzzel lehet tüzelni. A joy egyes irányai meg a hajó haladási irányát működtetik. Vannak olyan hajók amelyeknél joy hátra funkcióval valamilyen más fegyvert működtetünk. A **FUEL** jelzi az üzemanyagot, ami lövéskor csökken és ha elfogyott akkor várhatunk míg töltődik (ez amúgy a hajó generátorát akarja jelképezni.) A másik skála a sérülés jelzi, ha elfogy akkor sajna...

**MELEE:** A két játékos csak csatában méri össze az erejét. A hajót az OK-feliratú ikonnal választhatjuk ki.

**FULL GAME:** Stratégiai és harci játék, a **Start New Game**-mel új játék indul, **Load**-ra pedig betölthetünk egy régi állást, erről bővebben ld.: később.

**SET PLAYERS (PC-n CONTROLS):** Játékosok beállítása:

**Human:** emberi irányítás

**Computer:** számítógép irányítás

**Cyborg:** számítógép irányítás a csatákban

**Psytron:** számítógép irányítás a stratégiában

A következő 3 a nehézségi fokozat, fentről lefelé:

**gyenge** (kezdő), **közepes** (haladó), **profi**

A computer választásokor géppel játszunk, a többi 2 játékos játék, a **RATING** alatt láthatóak a nehézségi fokozatok. A **Standard** a legkönnyebb az **AWESOME** a legnehezebb, a **Good** valahol a kettő között található. Ha egyik féllel végeztünk akkor mozgassuk azt fekete bigyót az **OK**-ra, ilyenkor az **ALLIANCE** paramétereit is beállíthatjuk.

**QUIT:** C64-en egyenlő egy resettel, PC-n vissza a DOS-ba.

A főmenübe bárholnan az 'F1' lenyomásával térhetünk vissza.

Most ejtsünk néhány szót a játék folyamán előforduló különböző űrhajótípusokról:

## 1. HIERARCHY (piros) csapat hajói:

--- C64, PC ---

### ILWROTH

az Űrszekerekből ismert Klingon-ragadozó tüzerő: nagy  
páncélzat: közepes  
különleges fegyver: láthatatlanság  
közelharca alkalmas

**UMAGH**

rádióaktív felhőt sugároz maga elé, ez felfogja a lövedékeket  
 tűzerő: nagy  
 páncélzat: rendkívül gyenge  
 különleges fegyver: hátrafelé is tud repülni közelharcra alkalmas

**UR QUAN**

kis automata cirkálókat bocsájt ki magából, melyek az ellenfélt hamar szitává lövik  
 tűzerő: nagy  
 páncélzat: erős  
 különleges fegyver: követő gómb, amely megközelelt az ellenséges hajót és sortűzet lö ki rá.  
 Az egyik legjobb hajó, könnyű vele csatát nyerni.

**ANDROSYNTH**

tűzerő: közepes  
 páncélzat: gyenge  
 különleges fegyver: sebezhetetlenné tud alakulni a fegyvere követő-lövedék, ezért távoli harcra is alkalmas.

---- PC ----

**SPATHI**

pókszerű, gyors valami sorozatokkal támad  
 kis célkövető rakétákat bocsájt ki magából

**VUX INTRUDER**

lézerrel támad  
 spórákat dobál, amik az ellenfélre ragadva lassítják azt

**2. ALLIANCE (kék csapat) hajói:**

---- C64, PC ----

**EARTHING**

az Űrszékerekből ismert jellegzetes földi hajó  
 tűzerő: közepes, célkövető nukleáris rakéták  
 páncélzat: közepes  
 különleges fegyver: vonzó sugar, amelyik bénítja az ellenfelet  
 fegyver: követőraéka, ezért távoli harcra is alkalmas.

**MYCOON**

célkövetős tűzgolyókkal támad  
 tűzerő: erős  
 páncélzat: közepes  
 különleges fegyver: nincs  
 fegyver: rendkívül erős „követőbuborék”

**YEHAH**

közepes, amolyan sárkányrepülő  
 tűzerő: gyenge, sorozatokat lö  
 páncélzat: közepes  
 különleges fegyver: erőterpajzs, egy mindent kibíró energiaharangot von maga köré másodpercek alatt

**CHENJESU**

lassú kristályhajó, kristálytömbökkel támad  
 tűzerő: nagy  
 páncélzat: erős  
 különleges fegyver: MYCON „követőbuborék” nehéz vele csatát nyerni!

---- PC ----

**MMRAHAM**

2 sebességgel képes haladni harcban lassú, lézerrel támad utazóként gyors, célkövetőkkel harcol

**AIRLOW**

kis piszok, nagyon gyors, célraálló lézere van a bolygó gravitációja nem hat rá teleportálni tud

**SYREEN**

közepes, apró lövedékekkel támad az ellenségreől kis villogó pontok formájában leszívja a pajzsot

**SHOFTIXI**

gyors, gyenge kis hajó  
 apró lövedékekkel támad  
 ön- és ellenfélmegsemmisítő szerkezet

Válasszuk a **FULL GAME** opciót.

A játék két részből áll:

1. stratégia
2. csata

Amikor elindítottuk a játékot, akkor felül látható a csillagtérkép a csillagbázisokkal (**starbase**). Jobb oldalon 3 ablak tekint ránk. Az elsóban van a pénzünk (**starbuck**), ami adózással növelhető. Ugyanebben az ablakban vannak azoknak a hajóknak a nevei és ára! amelyek megvásárolhatóak lesznek. A következőekben vannak a már megvásárolt hajóink. Ha egy kör elkezdődik akkor mindig innen kell kiválasztani azt, amelynek parancsot akarunk adni. A harmadik ablakban látható a menü. A választható pontok mindig sötét színűek. Egyébként nincs minden utasítás egyszerre benne. A játék közben C64-en az 'S' megnyomása: mentés, ilyenkor meg kell adni a file nevét.

A játék megnyeréséhez mindkettőben győzedelmeskednünk kell. Kezdjük az egyszerűbbel, vagyis a csatával: ez akkor alakul ki, ha a stratégiai résznél egy olyan bolygóra lépünk, ahol ellenséges űrhajó található. Cél: az ellenfél elpusztítása. Ha ketten játszunk egymás ellen, akkor az egyik Joystickal (Port 2), a másik (sajnos) gombokkal irányít. Amígán és PC-n ez esetben mindketten játszhatnak a billentyűzetről is. Az egyik játékosnak persze Joy segítségével az irányítás egyszerűbb:

**1. játékos:****C64-en csak joy**

Fel: előre (gyorsítás)  
 Balra: balra forgás  
 Jobbra: jobbra forgás  
 Le: különleges fegyver  
 Tűzgomb: tűz

**PC-n joy, vagy billentyűzet:**

előre (gyorsítás): numerikus '8'  
 balra forgás: numerikus '4'  
 jobbra forgás: numerikus '6'  
 különleges fegyver: 'ENTER'  
 tűz: 'CTRL'

**2.jatékos:****C64-en billentyűzettel:**

előre (gyorsítás): 'SHIFT'  
 balra forgás: 'X'  
 jobbra forgás: 'C'  
 különleges fegyver: '='  
 tűz: 'RETURN'

**PC-n billentyűzettel:**

előre (gyorsítás): 'W'  
 balra forgás: 'A'  
 jobbra forgás: 'D'  
 különleges fegyver: 'SHIFT'  
 tűz: 'SPACE'

**Most pedig nézzük részletesebben a stratégiai részt:**

Jobb oldalon, felső téglalap:  
 legfelső: pénz mennyisége  
 Alatta az építhető hajók neve és az ára. Pénzt egyébként bányászásból szerezhethünk

középső téglalap: a birtokunkban lévő hajók:

**STARBASE:** bázis, itt építhetünk új hajókat. Innen választjuk ki azt a hajót, amelyiket használni akarunk, hogy mire, azt az alsó téglalapról választjuk ki.

**BUILD:** Ezzel építhetünk új hajókat (Csak a STARBASE-nél használható) Választása után ki kell jelölnünk az építendő hajót. Majd mindenki leteszti a hajónkat. Minden hajónak van valami előnye és hátránya is.

**MOVE:** A kijelölt hajót mozgathatjuk a környező bolygók valamelyikére.

A harmadik sorban mindig más felirat látható, ezek lehetnek:

- 1. DEAD:** Halott bolygó. Ez soha sem választható, csak megerősíteni lehet.
- 2. MINE:** Bányászás, ezzel tudjuk a pénzünket gyarapítani, aminek a maximális mennyisége: 99. Általában 2-3 kör múlva bányásszák ki a nyersanyagokat.
- 3. COLONIZE:** Gyarmatosítás (élő bolygók leigázása). Ezzel tudunk egy bolygót kolonizálni, ami természetesen nekünk fog adózni.
- 4. RECRUIT:** Sérült hajóink megjavítására szolgál. Ez csak akkor lehetséges ha már a bolygót kibányásztuk.

A negyedik sorban két felirat lehetséges

- 1. FORTIFY:** Bolygó megerősítése, erőd létesítésével. Az ellenfél ezt csak ostrommal tudja meghódítani. A megerősített bolygókat a térkép villogó négyzetekkel jelzi.
- 2. BESIEGE:** Ostrom. Ez a pont akkor jelenik meg ha az egyik hajónk ellenséges bolygón van. Ezzel támadhatjuk a bolygó erődét. Legalább 2 hajó kell egy bolygó elfoglalásához.

ötödik sor: **PASS:** a lépés joga az ellenfél.

végül: **SCUTTLE:** önmegsemmisítés: ha már annyi hajónk van hogy megtelt a középső ablak, akkor ezzel a ponttal elpusztíthatunk egy hajót.

A játék körökre van osztva, minden fél 3-szor léphet. PC-n 9 küldetést kell teljesítenünk, de újabb scenario-k is készíthetők.

- 1) Starbucks** — Egy árva hajóval ütközünk bele egy ellenséges űrbázisba. A lényeg, hogy nem szabad megvárni, míg a bázis hajók tömkelegét küldi ránk hanem a lehető leggyorsabban el kell pusztítani.
- 2) First Encounter** — Egy szövetségi bányászegység összeütközik egy ellenséges rombolócsapattal. Mindkét oldalnak erődítményeket kell építenie és terjeszkednie kell az űrben.
- 3) A szövetségesek egy Shofixti-k által lakott kolóniát kell megvédelmezniük a rátörő hierarchistáktól.**
- 4) Escalation** — Mindkét félnek egy felfedezés alatt álló szektorban a semmiből kell felépíteni egy flottát.
- 5) Art of War** — A felek egyenlő eséllyel indulnak...
- 6) Onslanger** — Hat nagyerejű romboló közeledik egy szövetséges kolónia felé.
- 7) Total War** — A cím magáért beszél.
- 8) Proving Ground** — A Szövetségnek egy bányász szektort kell oltalmaznia.
- 9) Counter Attack** — A hierarchia által birtokolt Draco-rendszerben a Szövetséggel egy végső győzelemre készülünk...

#### Az üzenetek:

**XY MINE OPERATING:** egy bolygón befejeződnék a bányamunkálatok.

**XY STAR FORTIFIED:** egyik bolygón elkészült az erőd.

**XY COLONY SET UP:** valaki kolóniát állított fel.

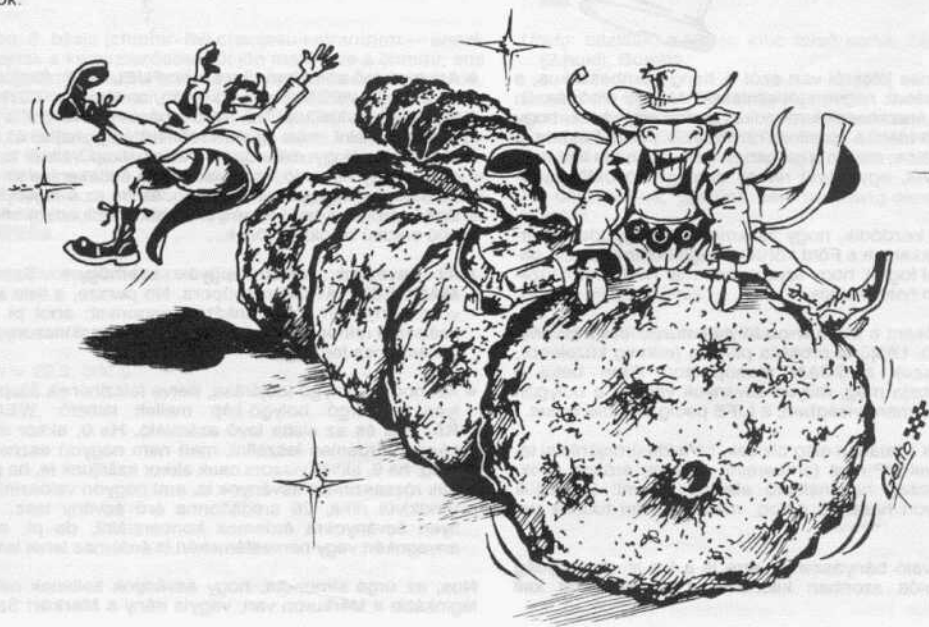
**XY MINE/ FORT DESTROYED:** a személyzet rendbehozta a hajót.

#### Ajánlott stratégia:

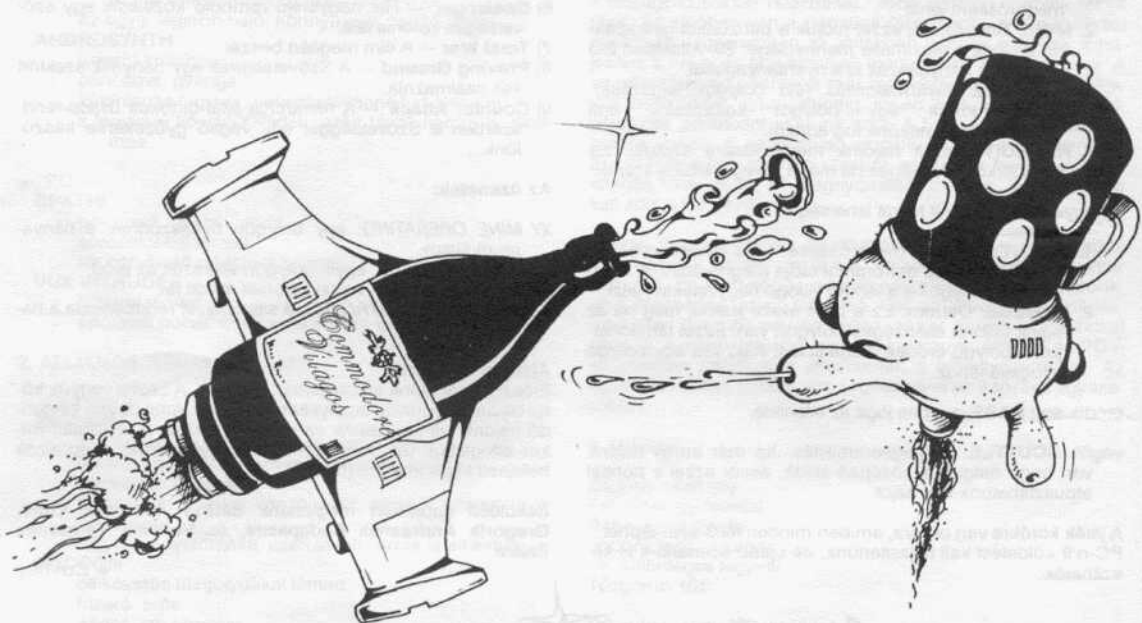
Először keressünk kolonizálható bolygót. A bázist vegyük körül olyan bolygókkal amelyekre van erőd. Amikor van elegendő hajónk, elindulhatunk az ellenség bázisa felé, azután mikor elfoglaltuk azt, megnézzük a gyönyörűen megrajzolt befejező képsorokat... (hihi)

Beküldött tippjeikért megathannx **Balázs Ádámnak** Érdre, **Gregorik Andrásnak** Budapestre, és **Vedelek Tamásnak** Bajára.

• CoVboy



# Star Control 2



Nagyon kellemes játékról van szó! A hang bombasztikus, a MOD-okat a srácok nagyon jól ettalálták! Akik az első részen nagy nehezen átszenvedték magukat, biztos alig várták, hogy ismét lehessen irtani a másikat (na ehhez a párosjátékhoz is jó a digi joy!). Nos, ebben a játékban sokkal több is van eme csih-puhin kívül, egyszerűen remek stratégiai/lövöldözős játéki!

A game azzal kezdődik, hogy zsákmányolva egy idegen űrhajót, és bekukkantva a Föld körül keringő űrállomásra, a parancsnok azzal fogad, hogy szerezzünk már nekik némi tüzelőt, mert éppen haldokolnak...

Bányászatot főként a **Merkur**-on folytathatunk, lévén ásványgazdag bolygó. Lépünk orbitális pályára (mindig közelebb), és ott válasszuk a **SCAN** menüpontot! Ezen belül a **MINERAL** mutatja meg, milyen ásványok vannak a bolygón és kb. mekkora mennyiségben; a **LIFE** pedig az élőlényeket.

Ezen élőlények általában elég cikisek, ha a kis űrhajónkkal találkozunk, mivel HP-nkat (embereink számát) erősen csökkentik. Mégiscsak használható ellenük valami: lelőhetjük őket! Ez nagyon hasznos dolog, mert üzletelni tudunk velük...

A bolygókon való bányászatról: erre is a kis landolóegység alkalmas. Mielőtt azonban kilőnénk, a következőket kell összevetnünk:

- A jobb felső ablakban van kiírva: **FUEL USE**. Általában 0.5 és 2 között van. Vili, minél kisebb, annál jobb. Központi jelentősége akkor van, ha több lépésben kívánjuk a bányászatot csinálni, mert annyira rossz az éghajlati és felszínviszonyok, hogy másodpercenként elkap valami buborék, villám vagy hasonló, ezzel is tovább csökkentve az amúgy sem népes legénységet a siklón: és ha ez a legénység (világító LED-ek a bal képernyőn, a sikló-sziluetten) elfogy, az 500 creditű hajóknak lóttek...

- Az ásványok színeit vegyük szemügyre. Szinkódok: **MANIFEST/CARGO** menüpont. No persze, a lista alján lévő ásványokért törjük inkább magunkat; ahol pl. csupa acélszínű minden, oda csak kitűnő időjárás viszonyok mellett érdemes leszállni...

- Az, hogy a bolygó időjárása, illetve felszínének állapota milyen, a forgó bolygó-kép mellett látható: **WEATHER RATING** és az alatta levő számláló. Ha 0, akkor mindenképpen érdemes leszállni, mert nem nagyon esznek majd meg, ha 8, akkor viszont csak akkor szálljunk le, ha pl. vannak rózsaszín-lila ásványok is, ami nagyon valószínű, hogy rendkívül ritka, 26 credit/tonna árú ásvány lesz... Főleg ilyen ásványokra érdemes koncentrálni, de pl. sugárzó anyagokért vagy nemestémékért is érdemes lehet leszállni.

Nos, az űrge elmondta, hogy ásványok kellene neki, ami leginkább a Merkuron van, vagyis irány a **Merkúr!** Szedjünk



össze mindent. Ez valószínűleg csak több lépésben fog menni, mivel a sikló raktérfogata olyan 40-50 tonna; ezért több-ször is **DISPATCH**-olnunk kell. Sajna a mi hajónk raktérfogata is véges: ezt ajánlatos lesz majd további modulokkal bővíteni (500 credit/darab, nem ár). Ugyanez igaz az emberi szállásokra: nem kell annyiszor visszamásznunk a Földhöz, ha pl. 150-200 emberrel hajózzunk ki, és akkor már ezeket nyugodtan feláldozhatjuk a bolygók felszínén... Ezen légénységi modulok ára elég magas, 2000/darab, de szintén megéri!

Még a **STARMAP**-ról kell szólnunk. Nagyon hasznos, ha itt a csillagterképen **SPACE**-szel kijelölünk egy útvonalat, akkor ezt **ENTER**-rel elküldve **AUTO-PILOT** üzemmódba lépünk: a gép elnavigál a kijelölt naprendszerbe. Persze ez általában baromi sok fuel-be kerül.

## A harcokról

Néha elkap egy-egy sötét pont a hipertérben vagy normál térben elcsip egy-egy űrhajó. Vannak jobbak, de rosszabbak is. Pl. akik állandóan joy-t nyomnak, azok bivalyerősek, rengeteg vadászuk van, de szerencsére nem kell harcolnunk velük. Vannak információ-árukló népek, kék meg narancs háttérrel: ezek gyengék; bár áraik (az a 100 rongy az elején kicsit idegesítő volt: aztán kiderült, ezért azt az infót mérték, amit aztán úgyis közöltek: hogy miért kék a háttér) kissé magasnak tűnnek eleinte; de élő cuccokat szívesen elfogadnak! Ha igazi harcra kerül sor, általában válasszuk eleinte a siklót. A program, ha megadjuk neki, automatikusan irányítja eme siklót és automatikusan lő is; de persze mindez kézi irányításra is átalítható. Különösen harcoknál előnyös, ha fordulási generátorok veszünk: ekkor sokkal gyorsabban tudunk majd a nagy űrhajóval fordulgatni, és ha még veszünk egy csomó fegyvert is, az még külön öröm.

Nos, az előbb a nélkülözhető föld-bázisról beszéltünk. Ha visszünk nekik némi cuccot, a srác kiböki, a Holdon is van egy elnyomó bázis: gyérünk oda! **SCAN-ENERGY**: oda szálljunk le! Mint kiderült, már régóta elhagyták...

Innentől kezdve a proggy elég könnyen végigjátszható, ezért némi hint:

Prokyon: 2: bázis (chmmr-faj) chenjesu + mmmrhm — ennek a két fajnak a kereszteződéséből jön majd létre a chmmr, ami le tudja győzni azokat a fa\*\*okat. Ehhez kell az energiaátadó. Ez a **MYCON**-oknál van; Betelgeuse **SYREEN**-faj, ők biznak meg (előtte el kell menni az **EPSYLON CAMELOPARDALIS**-1-re: van egy **VAULT**, barlang, utána irány a **SYREEN**-ek, majd **Beta Copernicus**. Tojás valahol (pl. belül). Két tojás! (Valahol erre felé kell a két tojás): ezeket el kell vinni a **SYREEN**-eknek, most mondják el azt, hogy hogyan csajjuk el az ellenséget: irány a **MYCON** bázis, elmegy az egész kóceráj a francba...

Lesz egy cucc, amit össze kell pakolászni; a pontos koordináták:

Zoqfotpic = 400, 543.7

lllwrrh = 22.9, 366.6

**Pkunk** = Gamma Krueger, 1. bolygó (bázis)

**Shofixt** = Delta Gorno, ezek le akarnak nyomni, 'ESC'-pel lehet menekülni (egyébként minden harcból menekülhetünk 'ESC'-pel!!!)

**Alpha Pavnis** = valamely bolygón lehet találni egy eszközt, **ARILLOU**-nak kell ezt elvinni (ami van = minden hó 17-én a két csillagrendszer között megnyíló kapun át: ez kb. a csillagterkép bal felén, úgy középtájon van).

**Mycron-ok bázisa**: 639.5, 231.2;

**Misztikus lény**: 629.1, 220.8

- Ha a mikonok elkotródtak, el kell menni valamelyikre, fel lehet venni a **SUN DEVICE**-t, ez kell, hogy a chmmr-faj gyorsan létrejöjjön.

- A kis szondával lőni lehet a népeket, azzal lehet utána kereskedni!

A **Pracion**-on is rabszolgapajzs van; az **Alpha Pavnis** közelében **Burvix Caster** rádióadó van, ezt **USE** a pajzsnál: kapcsolat.

**Yehat-bázis**: Gamma-Serpentis 1.

**Zeta Persei**: 1: **DRUUGE**: ezeknél rabszolgakereskedés, 1 dolgot érdemes itt venni: **ROSY SPHERE**.

**Sylandro**: (ami lövi a villámokat a hyperspace-ban) **Beta Corvi**-n, itt a bázis.

**Orz**: bázis: **Epsilon-Vulpeculae**, 371.3, 253.7. **Delta Vulpeculae**: 2:a: pajzs.

**Az ellenség főbázisa**: **Delta Crateris**

**Alpha Cerenkov**: Itt is van valami **Thraddash**: **Draconis** csillagkép, 1 fontos dolog: **Zeta Draconis**: 1: itt az **AQUA-HELIX** kell.

**Utwig**: bázisuk: a térkép jobb felső sarka, **Zeta Hyades**: 6/b (2.hold). Bomba.

Ezzel lehet nyerni. Don't activate yet! A Zutvietnek meg kell szerezni az Ultron nevű cuccot, ez a Arctus: 1:-on van. Ehhez kell a **ROSY SPHERE** (fent), **AQUAHELIX**, + amit a **PKUNK**-ok adnak: valami **spindle**. (Ezekre click, akkor belekajja). Ha összeraktuk, gyérünk neki az **Utwig**-oknak, odaadják a bombát.

**Spadhi**: 241.6, 368.7.

**Umgah**: Beta Orionis

**Thx for the help: to Sz. Gábor!**

• DADA

# CONAN THE CIMMERIAN



Robert E. Howard, kissé skizofrén figurának született. Ezt már kiskorában bebizonyította, mikor okvetlenkedő irodalomtanárjába belerúgott egy nagyot. Ekkor fogant meg benne az ötlet, hogy milyen nagyszerű dolog is irodalomtanárnak lenni, és a gondolatot továbbvive eljutott az írói pálya gondolatához. Nem volt eleinte sok ötlete, de aztán eszébe jutott, hogy skizofrén, és azonnyomban megkreálta a számára eszményi férfit (nem mintha azokat részesítette volna előnyben, hanem azért, mert skizofrén volt). Azzal nem hinnék, hogy nagy titokra derül fény ha elmondjuk: ő volt **Conan**.

A városi élettől megundorodott **Howard** minden utálatát beleöntötte a karakterbe. Tipikus ábrázolása: félhosszú, fekete haj, sötétkék, mindig vad (bár nem vadállatiasan vad), szúrós szem, eszméletlen izmok valamint a városi élettől elpuhultak (ahogy ő szokta mondani: civilizáltak) abszolút ellentétje és ideája, fáradhatatlan stb... **Howard**nak egész jók voltak a **Conan**-novellái, de a jellemábrázolása rettentően gyöngécske.

Minden fekete-fehér: szempillarebesgető, **Conan**ért omló, kellemes kinézetű hercegnők, királynők, igen gonosz gonoszok stb...

Mindezek ellenére nagyon nagy lett a **Conan** övező kultusz. Filmek, képregények, klónok, figurák és ami a legfontosabb: számítógépes játékok.

A **VIRGIN** úgy gondolta — még nem is olyan rég —, hogy megpróbál egy olyan **Conan**-felolgozást készíteni, ahol lehet vagdalkozni, de nemcsak ez a nyerő. Az ötlet ugyan jó volt, de a kivitelezés már nehezebb, telis-teli bugokkal.

Kijött ugyan egy javított változat, de abban is maradt azért valami. Itt-ott kellemes mondjuk, ha a pénz átugrik 100-ról 65535-re, de ha csak ez lenne a hiba... Még így el is menne, de a PC-s törés, ami kereng széles e hazánkban, szintén csapnivaló. Egy-két ok miatt sajnos le kell mondani a végigvitelről, legalábbis PC-n, bár a továbbiakra vonatkozóan is

adunk tanácsot, mivel azonban azt nem nagyon tudtuk tesztelni (csak egy fordításból vettük), nem vállalhatunk érte 100% garanciát.

A helyszín **Hyborea**, szeretett bolygónk az Atlantisz bukását követő években, ám még teljesen más kontinens-felosztással. Nem ártana valamiképp magáról a helyszínről beszélni, de úgy gondoltuk, a lényegesebb dolgokat inkább az aktuális helyszín előtt ejtjük meg.

A játék mitológiája az általunk már ismert mitológiák őse, pl itt is van már **Istar**, mint jó isten, **Mithra** (vagy mi a neve), aki **Jahve** elődje, és a gonoszoknak is van egy-két új eleme: pl. a kigyóisten. A kigyóemberek mérhetetlen szörnyűsége nemcsak a **Conan**-sorozatban fordul elő, hanem **Howard** más műveiben is (főleg **Kullnál**, Atlantisz harcos-királyánál), de ne lepődjünk meg, ha máshol is találunk ilyeneket.

A kigyóistennek emberáldozatokat kell nyújtani, meg minden rossz dolgot, ami nem tetszik a mai, elpuhult civilizáltaknak. Földi tisztviselője, azaz főpapja **Tóth Amon**, ez a személy már nagyon sok gonoszságot eikövetett földi pályafutása során. **Conan** ez nem is zavarta volna, mígnem egy nap, **Thoth Amon** csapatait **Conan** falvába küldte fosztogatni. Ez a falu **Kimmériában** van, északon a hegyekben.

A program mutat egy kis izéltőt **Irskuid** (ma **Piliszentlászló**) hétköznapijából. Minden nap **Conan**né kinéz az ablakon, a menetrend-szerint arra közlekedő talicskás mindennap orrabukik (pedig már tegnap arrébb is tette azt a követ, csak épp rossz irányba, mert nem oldalra, hanem előre rúgta). Acsi! Gonosz katonák gyülekeznek a nyugati oldalról! Vágta, porfelhő, s **Conan** azon veszi észre magát, hogy araja a földön, pörkölvé. Mivel típusember, ezért azonnal bosszút esküszik a lányért meg a faluért. Ennek véghezvitelében írt a Párhuzamos-alapítványnak, hogy jelöljön ki neki egy

megfelelő játékos, akinek ez sikerül, mert ő már öreg az ilyesmikhez.

Ezek leszünk mink. Amúgy a kerettörténetnek kerettörténete is van, ami pedig abból áll, hogy egy unatkozó mesemondó a tábornóznél szörökötat egy herceget meg egy másikat. Ezért elég sokszor meg is halhatunk, s utána a mesemondó kijavítja a meséjét, hogy hát nem is lehetett **Conan** ennyire ..., s elkezdi a mesét az epizód elejéről.

A játékban 7 epizód van, a programhiba miatt ez a leírás teljesen használható a 6. közepéig. Vannak alküldetések is, amik nem szükségesek a végigmenetelhez, de azért plusz arany vagy küldetést könnyítő tárgyat lehet benne elérni.

## Irányítás:

Ez igen könnyű, teljesen egérke-vezérelt. Oldalt van 4 főikon, s felül pedig egy-két ideiglenes.

A program 3 féle szinten játszódhat. Az első, a **szobaszint**, amikor **Conan** igen nagyban látható, itt kell harcolni, valamint a tárgyakat felvenni.

A második a **terepszint**, ahol **Conan** egy kicsinyített verziója futkos, itt lehet beszélgetni, létrát mászni és ajtót-nyitogatni.

A legnagyobb a **Hyborea-térkép**, ahol **Conan** csak egy villógó pont, s a városok, települések is fel vannak tüntetve (itt kezdünk).

## Állandó-ikonok (oldalt):

**Ököl — 1. szint:**

**USE** — Használ

**EXAMINE** — Vizsgáljat

**DROP** — Otthagyja a tárgyat (nem mindenhol marad is meg)

**SWING** — Kardozás módja (lásd ott)

**DONE** — Kész, menüből kilép

**Ököl — 2. szint**

**USE** — Ua.

**EXAMINE** — Ua.

**DONE** — Ua.

**Ököl — 3. szint**

Megy (TO →) felirat jelenik meg)

## Pofa

Tulajdonságok. Ezek egy-egy sikeres epizód után változnak (felfelé).

**STAMINA** — Ez az erőnk/energiánk

**COMBAT** — Melyik küzdésmódban menni a gyakorlata

**DEFENSE** — Védekezés, mennyit és milyen gyakran sebez meg minket az ellenfél

**DAMAGE +/—** Kardunktól függ. Sebzéseink nagysága

**STEALTH** — Minél magasabb, annál kisebb valószínűséggel fognak elkapni egy ház kirámozlása során

## Tárlisznya: Tárgylista

## A következő tárgyak fordulnak elő:

### Kulcsok:

Vannak hétköznapi kulcsok, amelyeket be lehet szerezni bármelyik kulcsostól **Shadizarban**, de a többihez csak nagyobb véréjtekezés árán juthatunk hozzá.

**COPPER KEY, BRONZE KEY, SILVER KEY, GOLDEN KEY** — Árusoktól

**JADE, MARBLE, ONYX, SKELETON, STEEL, BRASS, BROWN, GREEN, BLACK** — Ezek mind csak küldetések során találhatóak.

Azt a gép kiírja, hogy melyik zárhoz milyen kulcs kell (csak az jó hozzá).

### Térképek:

Ha ezeket **EXAMINE**-oljuk, akkor megmutatja, hogy hogyan is néz ki a keresett pont környéke (a keresett hely fe-

hér ponttal van jelölve), illetve mi merre vagyunk tőle (sárga pont, de ha nem vagyunk még azon a térképen, akkor 2 sárga nyíl jelöli az általunk tartandó irányt).

### Van belőlük pár:

**MAP TO MERCHANT'S QUARTER** — Hivatalos térkép-készítőktől Shadizarban

**MAP TO UNDERGROUND** — Hivatalos térkép-készítőktől Shadizarban

**MAP TO INN OF VEILS** — A „Kocsma a Vörös Kutya-hoz”-ban adja *Ninook*

**MAP TO INNER CITY** — Hivatalos térkép-készítőktől

**MAP TO LARSHA** — Hivatalos térkép-készítőktől

**MAP TO SNAKE ALLEY** — Hivatalos térkép-készítőktől

**MAP TO RING OF THOTH AMON** — Larshában egy gyikemberes teremben

### Italok:

Ezeket is árusoknál lehet venni, Shadizarban.

**WHITE LOTUS** (Fehér L.) = Visszaállítja Conan erejét

**PURPLE LOTUS** (Bibor) = 10%-kal nő a védekezés (DEFENSE), de csak egy ideig

**RED LOTUS** (Vörös) = Ideiglenesen 10 %-kal nő a pillanatnyi támadás-forma szintje

**BLACK LOTUS** (Fekete) = Ez szivató, mert csökken az energiája

### Varázstárgyak:

Ezek nagyrészt csak külön küldetés során lehet beszerezni.

**STAFF OF POWER**: Egyszer használható, az ellenfelet azonnal megölő **SMART BOMB**-féleség, botos kivitelben. Két darab van belőle, egy a shadizári „aluljáróban”, egy meg Larshában.

**HORN OF VALHALLA**: Ezt is csak egyszer lehet használni, ez egy elég klassz harcost idéző meg az oldalunkra, akivel immáron együtt harcolhatunk a győzelemért egy csata idejéig. Shadizár egy-két házában lelhető.

**GEN OF LIGHT**: Ennek a használata a fátylat feleslegessé teszi, mert addig elegendő fényt ad, amíg a föld alatt vagyunk. Egyszer használható, kettő van belőle (egy a dzsungeli romokban, egy meg valahol Európában).

**GEN OF SIGHT**: Ez egy ító pofás cikk. Bármikor használható, és mindig ad egy nagyobb térképet a jelenlegi területről. Mindenképpen szerezzünk be egy ilyet. Van egy Shadizarban, egy meg valamelyik romok közt.

**TELEPORT SPELL**: Ha egy ilyet USE-olunk, akkor egy térkép jelenik meg, és rá kell bökni egy pontra, majd **Conan** odateleportálódik. Igencsak használható. Egy varázslat kétszeri használatra jó. Bármely árusnál kapható, csak drága.

**FREEZE AMULET**: Van olyan, hogy egy varázsló jövedvényben nem tud mást tenni, mint szobrokat kelteni életre. Ilyenkor elég cikis, mert reagálnak a tegyverünk ütéseire, viszont ha egy ilyet kézbe/nyakbavesszünk, akkor visszaállnak eredeti formájukba. Ez se hiányozhat egy jó shadizári kereskedő pultjáról, de azért ennek is megkéri az árát.

**RUBY AMULET**: Küldetés során szerezhető meg. A játékban lévő egyetlen élőhoth-fajta, a múmia, igen könnyen elintézhető vele, mert csak USE-olni kell, és a hiáliontúli a tüz martalékává válik, nem kell száraz fadarab után kószálni.

**EMERALD AMULET**: Ennek segítségével a gonosz papokat szivathatjuk meg nagyon, mert minden felénk indított tűzvarázslatuk saját magukon fogn kikötni. Egy darab van belőle, az is a Szett templom tetetjén.

**KING'S CROWN**: Ha van ilyenünk, a múmiák nem fognak bántani. A kriptában van, a 2. epizódban.

### Egyebek

**ROPE:** Ha egy csapdába beleesünk, ennek segítségével kimászhatunk.

**TORCHES:** Igen fontos, a föld alatti mászkálásokhoz mindig meg kell egy ilyet gyújtani, s elég hamar elég. A **GEM OF LIGHT** használható helyette.

**FLINT & STEEL:** A mímia elintézése **RUBY AMULET** nélkül úgy történik, hogy egy olyan helyre csaljuk, ahol száraz fadarabok vannak a padlón, majd ezt a két tárgyat használjuk.

**STAFF:** Fabot, egyszer kell a 4. küldetés végén.

**RUBY, SAPPHIRE, EMERALD, DIAMOND:** Ezeket a köveket Shadizar házaiban leljük, jó pénzt ér eladhatjuk őket egy-egy drágakövesnek.

**COVMAG:** Ez egy borzasztó hasznos dolog, mindenképpen vegyünk legalább egyet havonta (de mégjobb, ha többet is). A legtöbb shadizari árusnál lehet kapni, 99 gold besants-ért. Elő is lehet rá fizetni a shadizari postagalamb office-ekben, ez egy mégjobb megoldás, mert biztosan megkapod és időben a nélkülözhetetlen információkat.

**GOLD BESANTS:** Arany pénzegység. Soha nem árt, ha sok van belőle.

## Kardok:

Minden kardnak más és más sebzésplussza.

**SWORD:** Ez a kezdő, amit **Conan** maga kovácsolt. Olyan is, 0% +

**BRASS SWORD:** Elég olcsó, vásárolható kard. 25% +

**BRONZE SWORD:** Elég olcsó, vásárolható kard. 35% +

**SNAKE SWORD:** Ez egy olyan kard, ami az óriáskígyó ellenfeleken nagyobb seb, normális ellenfél pedig 35% +1 ad. Az alagsorban van.

**LIZARD SWORD:** Mint a fenti, csak egy gyíkemberek ellen. 35% pluszt ad ez is mással szemben.

**OBSIDIAN SWORD:** Ez akkor kell, amikor a mágnes-monolit felé megyünk a 2. epizódban, ti. ez nincs egyedül fémből. Más ellen 35% +.

**STEEL SWORD:** Shadizari árustól szerezhető be, 50%-ot ad.

**KING'S SWORD:** A 2. epizód kriptabeli múmia-királya őrzí. 75%

**ENCHANTED SWORD:** A legerősebb, van ugyan árusnál is, de szinte megfizethetetlen, viszont egyet találhatunk ingyen Larshában is.

## HARC

A játékban nem ritkán agresszív módon kell kivívunk igazunkat, ha esetleg ez nem sikerülne, az erkölcsi győzelem akkor is a miénk marad, és tüstént újakezdehetjük a tábornői meséltő jótanácsai után.

Ha az ellenfél belénkrohan a terepszinten, akkor átvált szobaszintre és kezdődik a harc. Mivel a gép nem jegyzi meg az egyes ellenfelek terepszintű koordinátáit, egy jó menekülési lehetőség ha befutunk egy terembe vagy kimentjük az állást, mikor már majdnem elérne. S így visszatöltés után a kiindulásihelyen lesz az üldözőnk.

A bal alsó sarokban lévő csik mutatja **Conan** még meglévő energiáját, a jobboldali pedig az ellenfelét (**OPPONENT**).

**Conan**, mint kezdő kardforgató, a pengének csak egyfajta használatát ismeri, az oldal-suhintást (**SWING**), de ezt is csak alacsony szinten. Ahhoz, hogy a verekedés újabb módjait tanulhassa ki, el kell mennie **MASTER QUAN YO**-hoz, aki egy bizonyos összeg leperkála után hajlandó lesz tanítani minket. A módot mi választhatjuk meg, mindegyiket 100-ig vihetjük fel.

**CHOP (OVERHEAD)** — Csapás, feülről le.  
**THRUST (FORWARD)** — Bökdösés

Azért nem mindegy a támadás módja, mert van ellenfél, amit egy móddal sokkal könnyebben legyőzhetünk, míg a másik lehetetlen.

Ha sikeresen elvesztettünk egy csatát, a mesélő megemlíti, hogy **Conan** bezzeg tudta volna, hogy az ilyen és ilyen ellenfélhez ezt és ezt a módot kellett volna használni. Így összeállítottuk a következő listát:

**Tolvaj (THIEF)** — SWING

**Bérenc (TOUGHS)** — THRUST

**Őr (GUARD)** — CHOP

**Pap (PRIEST)** — THRUST

**Főpap (szarvas sisakkal) (HIGH PRIESTESS)** — SWING

**Metrógér (RAT)** — THRUST

**Pók (SPIDER)** — THRUST

**Múmia (MUMMY)** — CHOP, de mindegy, mert nem tudjuk karddal megsebezni

**Kígyó (SNAKE)** — THRUST

**Gyíkember (LIZARDMAN)** — SWING

**Szarvas majom (HORNED APE)** — SWING

**Bérgyilkos (ASSASIN)** — SWING

**Kalóz (CORSAIR)** — CHOP

**Jalung Thongpa** (magyar hangja SZABÓ ERNŐ) — CHOP, szintén nem így kell elintézni

**Tóth Amon (THOTH AMON)** — THRUST

**Sisakos harcos (HORNED WARRIOR)** — SWING

**Vasdémon (IRON DEMON)** — THRUST, bár ezt sem lehet legyőzni

A kardforgatás módját lehet változtatni egy felső menü keresztül, amikor **Conan**ra clickelünk, de lehet az 1-2-3 gombokkal is. Az egyes a CHOP, a kettes a THRUST, a hármas meg a maradék.

Ha ellenféllel kerülünk szembe, a szobaszinten, akkor ajánlott először a kardunkat kihúzni, a felső nyilak egyikével (7,8,9), majd csapkodni a jobbra nyillal. Nem valami bonyolult dolog. Vissza is lehet tenni a kardot utána, az alsó nyilakkal (1,2,3). Ha ki van vonva, akkor nem is tudunk megfordulni a teremben, csak rükkvercben haladhatunk hátrafelé.

## Helyváltoztatás

A nagyterképen a már említett nyilak módon történik. A terepszinten a haladást **Conan** futkosása biztosítja. Azt, hogy hova is menjen, meg lehet egyszer adni azzal, hogy az egérke kurzorával a megfelelő helyre bökünk, de lehet használni nyugodtan a billentyűzetet is.

A szobaszinten csak 1 dimenzióban mozoghatunk, ezt is megadhatjuk mind a klaviatúrán, mind az egerentyűn keresztül.

Ajtók nyitása úgy történhet, hogy az egérnyílal ráclickelünk a nyitandó ajtóra, de ha rámegyünk közvetlenül **Conannal**, ugyanez történik.

A szobaszinten található néha rejtett átjárók is, falikárpitok, trónusok, szobrok mögött. Ezekre is csak rá kell clickelni, és ha van mögöttük valami, akkor **Conan** átmege rajta. A trónusok alatt lejárók is vannak, és ilyeneket még nagyobb szönyegek alatt is találhatunk Shadizarban, csak a lejárók akkor a földalatti labirintusba visznek le.

A nagyobb helyszínekből (pl Shadizar, Larsha) úgy lehet kijutni, hogy egy nagy nyílást keresünk, fal nélkül, terepszinten. Shadizarban 2 ilyen is van.

## Tárgykezelés

A tárgyainkat a tarisznyába nézés után egy ablakban látjuk, szépen elrendezve. Mivel a háztásk/zseb kapacitása véges, ezért nem árt, ha majd néha elhullajtunk valamit, ami már nem kell. Ekkor menjünk a DROP parancsra, majd válasszuk

ki, melyik tárgyat szeretnénk letenni. Ha mindent el akarunk dobni (pl a vasmonlitos rész előtt), akkor az ALL-ra clickelünk. Ezt csak szobaszinten találjuk meg.

A **GEM OF SIGHT**, **TELEPORT SPELL** meg a térképek csak a terepszinten vizsgálhatók meg. A többi varázsszeszköz meg csak szobaszinten használható (az italok kivétel képeznek). Kardokat terepszinten is lehet cserélni.

Ha egy szobában olyan tárgyat látunk, amit át szeretnénk kutatni, akkor csak rá kell clickelni. Ugyanigy kell a hullákat is átvizsgálni. Abban az esetben, ha van ott valami érdeklő, megjelenik egy ablak, hogy felvegyük-e (**TAKE, TAKE ALL** — mindent amit ott talált).

## Vásárlás, beszélgetés

Sokszor belefuthatunk olyan figurába is (inkább Shadizarban), aki nem akar velünk harcolni, csak éppen arra kódorgott. Ebben az esetben megjelenik fent egy újabb menü: **CONVERSE, ATTACK, DONE**, esetleg **BRIBE**.

A **CONVERSE**-zel lehet elcseverészní vele. Itt kérdezhetünk témákról (**TOPICS**), ilyenkor olyasmik jelennek meg, mint **THOTH AMON, TEMPLE OF SET, A DIRECTION** arra jó, hogy elmondják egy-ké jó bevásárlóhely irányát. Az **ADVENTURE** nem mindig jelenik meg, de nem is mindig válaszolnak rá normálisan. Viszont olyan is megtörténhet, hogy egy kis mesét vagy meserészlet hallunk egy alküdetésről.

Nem mindig hajlandó a másik elmondani, amit kérdeztünk tőle, legalábbis ingyen nem. Ekkor jön be a **BRIBE**. A 2 nyillal lehet növelni a feláldozandó pénz mennyiségét. Nem mindig használ, ha ezt tesszük, de ha van mondanivalója és pénzért hajlandó lenne elmondani, akkor ezt úgy 30-50 aranyért már megteszi.

Az **ATTACK** akkor hasznos, ha már senki sem akar belénk kötni, de mi így szeretnénk pénzt szedni.

Ha betevődünk egy boltba, újabb menü jelenik meg akkor, ha a boltosra klikkelünk.

**BUY** — Vesszünk árut. Ilyenkor az eladó áruinak listája jelenik meg.

**SELL** — Mi adunk el árut. A mi tárgylistánk tűnik fel. Ha kereskedőnél vásárolható dolgok vesszünk, akkor azt eladni csak jókora veszteséggel tudjuk.

**DONE** — Szokásos

A **BUY** és **SELL** után egy másik ablak jelenik meg, ahol aludni lehet.

**ACCEPT** — Elfogadjuk az ajánlatot.

**COUNTER** — Le szeretnénk faragni az árából. Két nyillal lesz szabályozható, hogy mennyit. Nem lehet igazán nagyokat alküdni, mindegyik nagyon fog óbergatni.

Többféle bolt van, van olyan is, ahol csak eladni lehet.

**DRÁGAKÖVES**: Ez az. Az összegyűjtött rubintól, gyémánttól, zafírtól itt szabadulhatunk meg.

**VARÁZSBOLTOS**: Italokat, **TELEPORT SPELL**-t, **FREEZE AMULET**-et kaphatunk és adhatunk el itt.

**TÉRKÉPKÉSZÍTŐ**: Itt vehetjük meg a már felsorolt térképek némelyikét.

**VEGYESBOLT**: Botot, kötelet, kovát és acélt, fáklyát vehetünk, illetve adhatunk el.

**FEGYVERBOLT**: Kardok kaphatók, eladhatók.

**KULCSOS**: Itt a nevére utaló cikkeket találunk.

**ZALOGHÁZ**: Ez ugyan nem bolt, mert itt is csak eladhatunk, de nem tudtuk hova sorolni.

**BROKER**: Igen jó áron adhatunk el felesleges cikkeket. Egy van belőle Shadizarban.

Elérhető az 'F1'-gyel és egérrel is.

**NEW GAME**: Abbahagyjuk a jelenlegi menetet

**RESTORE GAME**: Ez visszatölti az előzőleg kimentett állást

**SAVE GAME**: Szokás szerint. Csak 1 kimentett állás lehet!

**TOGGLE SOUND**: Ezzel az amügy egészen kellemes hangot kapcsolgathatjuk

**QUIT**: A mindig is hasznos alternatíva.

## BILLENTYÜZET

Minden elérhető egérrel is, de a taszról azért gyorsabb.

'F1' — I/O menü

'I' — Inventory, tárgylista

'P' — Pause, szünet

'A' — Az ököl ikont aktivizálja

'S' — A tulajdonságokat mutatja meg

'CTRL+A' — A **Conan**ra clickeléssel egyenértékű

Reméljük mindent elmagyaráztunk, amit lehet a kezeléssel kapcsolatban.

Térképét nem próbáltuk meg rajzolni, mert a sok kis utca, ház miatt még térképpel is nagyon könnyen el lehet tévedni.

## Általános tippek

A pénz mint nálunk, ott is nagy fontosságra tett szert, nem árt, ha minél több van belőle. Viszont sajnos ott sem repül feltétlenül a markunkba, és még csak dolgozni sem lehet érte, a hétköznapi értelmében.

Szerezhetünk tekintélyes összegeket az alküdetések teljesítésével, de van egy kevésbé, ám így is eléggé veszélyes mód, a rablás. Ha betevődünk egy-két kevésbé lakott házba, felkutatathatjuk értékekért, és így egész hamar szép nagy summához juthatunk, de ha a **STEALTH** nem elég nagy, akkor baj van. Egy arrajáró ór meghallotta, hogy valaki bent tevékenykedik, s elzárak 3 hónapra, az összes idáig összegürített pénzünket meg elveszik.

Az is megeshet, hogy ha valakit kirabolunk (megölünk az utcán), akkor pénz lesz nála, de ez túl hosszú időt venne igénybe, mert sokincs náluk sok, a hitelkártyájukat meg letiltatják utolsó lehelletükkel is akár.

A harchoz sok tippel nem lehet adni, mert nem valami kivételesen bonyolult. El lehet menekülni az ellenféltől, ha baloldali clickelünk a szobaszinten, a terepszinten meg másik irányba rohanunk.

Vannak fogadók is, ahol lehet aludni 20 aranyért. Ekkor is regenerálódik a **STAMINA POINT**.

**Shadizar**, egy nyüzsgő, még függetlenségét élvező nagyváros, amolyan tipikus nagy közeli metropolisz a korai középkorban.

**Conan** itt próbál először szerencsét, hamubasült kardjával a hátán. Hét epizódot kell végigvinnie, miközben meg kell győznie a népet, segítenie kell a vezetőknak, hogy bosszúját beteljesíthesse.

**Teinktsük meg előbb az alküdetéseket!**

## A Látás Köve (GEM OF SIGHT)

**Crom** templomába betérve elpanaszolja a papocská, hogy segítsen nekik visszaszerezni ezt a szent ereklyét, amit a **Tolvajok Céhe** emelt el, valószínűleg egy **Merchant's Quarter**-ben élő ember megbízásából. Ha visszahozzuk nekik, busás jutalmat kapunk. De azért **Conan** magának is

megtarthatja, mert nagyon hasznos (bár ezt nem a pap, hanem mi ajánljuk).

Keressünk egy nagy házat, feltehetőleg pirostetőst, aminek a közepén egy ajtó van. Menjünk be, majd fel a lépcsőn, és egy **TELEPORT SPELL**-t használva jussunk el a tetőre. Itt meg kell küzdeni egy bérencel, majd egy sisakos harcosal, és nála megtalálhatjuk a követ. Tegyük vele belátásunk szerint.

### Zafir Amulett (EMERALD AMULET)

Mivel mostanában igen rossz idők járnak a nem Szett-hívrékre, ezért **Crom** templomán kívül a többi templomban is hiányzik egy-2 leltári tárgy. **Istár** templomából a **Zafir Amulett** tűnt el, ami a papi varázslatok tükrének is jó, ugyanis visszaveri a varázslatot indítójára.

A jelenlegi helyzete a Szett Templomának teteje, ahova érdemesebb felteleportálni, majd bemenni a fenti kis kunyhóba, s ott felkoncolni a papot. Vagy a papnál vagy az oltáron van az amulett (pontosan már nem is tudjuk). Ezt is vissza lehet vinni **Istár** Templomába, de ez is igen hasznos szolgáltatást fog **Conannak** tenni.

### Rubin Amulett (RUBY AMULET/AMULET OF UNDEAD)

Egy fogadás elmondja **Conannak** (**ADVENTURE**-re), hogy van egy olyan amulett, amit fel lehet használni élőholtak ellen, de a megszerzése igencsak rázós, ezért még nem próbálta senki. Lent van a föld alatt, s ad hozzá egy térképet is. Az alagútrendszerben van elhelyezve, egy rézkulccsal nyitható ajtó mögött, közel egy zöld nyílhoz. Elég sokat kell érte mázskálni. Ezért is kell harcolni.

### Erő Botja (STAFF OF POWER)

Most **Adonis** Temploma van bajban, hiszen az ő szent és hatalmas tárgyukat, az **Erő Botját** lovasították meg. Ezt is a föld alá vitték, ők is nagyon nagy jutalmat ígérnek, de nekik sem fogja **Conan** visszavinni, ha van egy kis esze. Ez a bot mindenkit megöl (a vasdémonokat ugyan nem), de csak egyszer használható.

A földalatti északnyugati csücske felé van, a lejáratot oda pedig keressük a Blaha Lujza tér körül. Mivel a gép itt azt nem írja ki, egy másik tájékozási pontot is megadunk: **Szett** Temploma körüli lakások egyikében (NY-i oldalon).

### Pénz a hulla varázslótól, aki most kivételesen nem hullát varázsol, hanem ő maga hulla, és még csak nem is lics.

A feltüntetett **DEAD CROW INN** fogadósát megvesztegetjük, elmond egy mesét egy varázslóról, aki nagyon nagy volt, nagyon gazdag volt és nagyon meghalt. A kincsét hátrahagyta, ami kitéhet egy 25000-nyit aranyat is, de lehet, hogy csak hasznavehetetlen részvényeket fogunk találni. Szadizari szokás szerint ez is lejjebb van, mint a felszín. Olyan helyen van, ahova csak teleporttal juthatunk be. Nézegessük a **GEM OF SIGHT**-ot, és ha látunk egy ilyet, akkor rajtál! Aranykulccsal van elszigetelve a külvilágtól.

### Tolvajok Céhe (THIEVES' GUILD)

Egy-két kocsmát vesztegetés után nagy nehezen sikerült kibogarászni, hogy a tolvajok féltve őrzött kincsei is a föld alatt vannak, de elég jól őrzve és aranykulccsal bezárva.

A lejárát most **Szett** Templomától keletre van, megint az egyik házban. Teleport varázslat megint szükséges lesz. A **STAFF OF POWER** körül lesz, szintén az északnyugati sarkokban, egészen balra.

Elég sokat kell érte csapkodni, de azért van ott egy kis zsozsó is, no meg halomnyi drágák.

Ennyit a mellékküldetésekről, jöjjön most a végcél.

## I. EPIZÓD

Keressük meg a **RED DOG TAVERN**-t, ahol egy öregembert látunk, aki egy olyan küldetéssel bíz meg, amit csak

**TAURUS**, a Tolvajok Céhének volt főnöke mondhat el. Ő nincs most abban az állapotban, hogy idejőjön, inkább nekünk kell helybemenni.

Mivel ez egy **MISSION IMPOSSIBLE**, ezért a feddőügnök is csak a következő feddőügnőkről fog említeni tenni, mert persze itt is lenni van a város kermekkel. A feddő-feddőügnök (tőfedő) egy **INN OF VEILS** nevű fogadóban szállásolta el magát. Az odavezető útról ad egy térképet is.

Viszont hogy egy kis mellékkereset is csordogáljon neki, nem jut rögtön eszébe a **Taurus** név. 30 arany persze megolajozza a memóriáját, s el is mondja, hogy menjünk ki a hátsó ajtón (jobbira), ott le, majd az első fordulónál balra és fel.

**Taurus** bácsi ha megvan, könnyes szemekkel tudunkra adja, hogy ő volt valaha a helyi Tolvajcéh feje, de sok rossz ember beépült a Céhebe, és őt kiközösítették. Ez hát a magyarázata a sok templomrablásnak.

Ahhoz, hogy visszaszerezzük neki a hatalmát, meg kell kaparintani a Kigyószemet (**EYE OF THE SERPENT**). Ezt egy kígyó őrzi, egy hatalmas, zöld, tekerdő, lábatlan csúszómászó. Ahhoz, hogy megöljük, melegen ajánlott a Kigyókard is, mert varázslat védi csillogó pikkelyeit. Hétköznapi pengével is lehet rajta sebet ejteni, de ha nem vagyunk elég ügyes harcosok, könnyen beletörhet a fogunk, mert igencsak keveset von el energiájából.

A Kigyókardot viszont egy olyan teremben őrzik, amit egy Jádeklucs nyit. Ezt kell először megszerezni, de ahhoz le kell győzni egy papot.

A kardhoz a következő útvonalat kell megtenni: nyugat, dél, nyugat, kelet, nyugat, kelet, nyugat, kelet, nyugat, bal-egy-két-há-jobb, le, le, le, **OPEN ELEVATOR**, **PRESS BUTTON 2**: szörzssakfsgffsssss. Ah, így már mindjárt jobb. Hol is voltunk? Ja, azaz nyugat, dél, nyugat, s ott is állunk a kardot rejtő ajtó előtt. De ez még nem elég. El kell jutni a **Szett** Templom tetejére, ahol megkaparinthatjuk a kulcsot.

Nyugatra, északra, keletre, majd fel. Szobaszintre vált. Induljunk nyugatra, amíg egy szörnyszoborhoz nem érünk, itt menjünk balra (ráclickelhetünk a gargyle-ra, s akkor tők jó lesz az egérnek). Itt van hát a pap, aki meg akarja védeni a kulcsocskát. Csapjuk le, s vissza a kardért. Innen már csak a kigyóért kell elmenni.

Fussunk vissza a **Szett** Templomba, de most keletre induljunk. Lesz egy hely, ahol kétféle haladási irány lesz. Nézzük meg most, mi is van az itteni gargyle-lal. Immáron az egér öröme dagasztja a mi mellünket is. Titkos lejárát volt. Ez lesssssz a kigyóverem. Odalent szisszgye támad ránk a kis vízisszsszikló. Váltunk hát kardot, így nem issz lesssz igazi feladat már leütni. Kutasszsszuk át, sssz egy sor villamosszsszgye mellett megtalálhatjuk a Kigyó Szemét! A további uncsi részlőt megkímél minket a gép, sssz rögtön a **RED DOG TAVERN**-ben leljük magunkat. Hmm, feltűnően rosssssz szokás, hogy mindig csak egy kocsmában találunk nyugodalmat.

## II. EPIZÓD

Ez egy sokkal rövidebb küldetés lesz. Egy jó, **Vicarus** névvel ad egy hintet, hogy északra van egy lyuk, ahova valaha egy hatalmas királyt temettek el, a nagyobb kincseivel egyetemben.

Oda kellene menni, megszerezni a koronáját és ha kell, a kardját. Aki még nem vette volna meg az **Enchanted Sword**-öt, annak itt egy jó alkalom az upgrade-re, de el is lehet adni kellemes mennyiségű aranyért.

Vizsont nem ilyen egyszerű az egész, mert akkor már nagyon sokan kirabolták volna. Aki idáig bemelegkedett a sirba, soha nem tért vissza, mert a kijáraton az a felirat, hogy: **AWEWSTISGFFBVGFGH**, azaz ami az élet örök értémet jelenti, így senki nem tartotta szükségesnek a kijutást, ott is megtalálták boldogságukat. Mivel **Conan** olvasni nem tud, őt ez a veszély nem fenyegeti, de mivel a pontos fordítása sem ismert (ez csak a fonetikus kiejtés), ezért sajnos mi sem kerülnünk sokkal előrébb.

Menjünk ki a **Hyborea**-térképre, irányítsuk **Conan** a kriptára. Amint belépünk, egy hatalmas kőfal csattan mögöttünk, s egy kis kőzet egy táblát az ajtóra, hogy „**A LIFT CSŐTÖRES MIATT NEM HASZNALHATO**”.

Azért ott van egy kulcslyuk is, amit egy Acélkulcs nyit (**STEEL KEY**). Menjünk tovább keletre. Itt van egy bot, egy halom tüzelő, meg egy kis faliblak. Vizsgáljuk meg, és kövát valamint acélt lelünk. Megtakaríthatunk magunknak ezzel egy-két bezzartot. Ha továbbmegyünk, ott láthatjuk a múmiát.

Békén nyugszik, mígnem el próbáljuk venni valamelyik tárgyát. Vegyünk el rögtön egyet (**KING'S CROWN, KING'S SWORD, STEEL KEY**). Ekkor felpattan a trónról és elkezd csapkodni. Mivel a kardunk egyáltalán nem tesz benne kárt, csalogassuk át a másik terembe. Ha van **RUBY AMULET**-ünk, akkor akár itt is lángra lobbanthatjuk egy **USE**-zal, de ha nincs, akkor sem kell 2ségeesni, hanem amint a farakás felé érünk **USE**-oljuk a **FLINT&STEEL**-t, s így a tűz enyészetévé válik mind a fa, mind a múmia, mikor feléér. Ezzel készen is lennénk. Mehetünk ki, de azért csippentsük fel a tárgyakat, ami még nála van.

### III. EPIZÓD

A francba, ez megint a kocsma. Hát ez a tudatalattii! Most egy **Jalek** nevű hajósfigura pattog: amikor egyik nap kikötöttek, hogy megszálljanak, a hercegnőt elrabolta egy szörnyűséges szörnyeteg. Minden próbálkozás, amit idáig vezetett a kiszabadítás érdekében, kudarcba fulladt. A kislányt **Belitnek** hívják. Emiatt persze még sikerült is volna a mentés, ám a gonosz varázslónót egy vasmonolit védi.

Ez a vasmonolit azon kívül, hogy vasból van, mágneses is. Így hát a katonák nem csoda, hogy otraggadtak, majd a szörny/varázslónó prédájává váltak, mert azt a fránya dögcedulát is vasból csinálták. Ezért kértek meg egy szabadúszó zsoldost — **Conan** —, hogy segítsen.

Menjünk oda, de a kalózok legénysége nem tudja, hogy **Conan** most ki is valójában, ezért szépen sorban nekiállnak **Conan**ra vadászni.

Keressünk egy biztos helyet ideiglenesen eldobandó vas-tárgyainknak, s szeríntünk a piramis tetején lévő lyuk bőven megfelel. A piramisra az indák segítségével jussunk fel, de előtte kerüljük ki nagy lyuban a monolitot, mert nagy mérete miatt kb 10 méterről már magához vonz.

Ha mindent lepakoftunk, ami vas, és egy bronz- vagy rézkarddal megtámadjuk, rájövünk, hogy nem is elég, ha vas nincs nálunk, de nem lehet egyáltalán fém sem, mert ez kivételesen olyan mágnes, ami minden fémszerkezetű cuccot odaszippant. Akkor inkább tegyünk le mindent odafent (még a pénzt is), majd vágjunk magunknak utat az Obszidián Kardhoz (ez is ott van, csak lesz, aki elállja az utat). Nem árt persze inkább abban a teremben letenni a többi cuccot, mert csupaszkézes harcban nemigen jeleskedik még **Conan**. Ha megvan az Obszidián Kard, akkor most már tényleg battyogjunk el a monolittól, s ha mindent jót csináltunk, akkor nem vonz minket oda.

A szörnyrel már csak meg kell küzdeni, s ha leverjük, az az időta hercegnő pont eltakarja az izgalmasabb helyeket. Visszakapjuk tárgyainkat, s ennek az epizódnak is vége. Később vissza lehet még jönni kincset keresni, mert van elég, de ekkor már nem kalózik, hanem pókok támadnak meg (PC-n bug miatt ezek is ugyanazt a szöveget nyomtatják, mint a kalózik, amikor belének kötnék).

### IV. EPIZÓD

Meg sem emlíjük, hogy hol vagyunk most. A **kuigar** nomádok kánja nemrég hozzáment a **turai** hercegnőhöz, **Zosará**-hoz, hogy egyesült erővel támadhassák **Thoth Amont**. Ezt azonban ő se szerette volna, így elraboltatta **Jalung Thongpá**-val, egy nagyon hatalmas mágussal a hercegnőt/kánét. **Zamboulába** vitte, de idáig nem találtak közvetlen bejáratot a városba. Mindezt **Juma**, egy **kusita** harcos mondja el.

Induljunk el **Zamboula** felé. Aha! Útközben egy kimerült fickóval találkozunk, aki ad egy papírt, meg halála előtt mond még valamit. Elmondja, hogy bejutottak társával **Zamboula**-ba, ki akarták rabolni a nagy oltárt, de egyszer csak megjelent **Jalung Thongpa**, és meghúzott egy kart. Mindeketten egy nagy verembe estek, de a verem telis tele volt hatalmas tövissekkel, s ő is csak úgy menekült meg, hogy a társára esett. Hosszú-hosszú idő után végre ki sikerült jutnia a veremből, de így se lett neki jobb, mert a sivatagban kell most meghalnia. Ezzel kileheli lelkét.

Mivel a halottat eltemetni nem akarjuk, inkább fosszuk ki. Van nála egy papirus, miszerint kerüljük el a 3 pontos helyeket (ott egy verem szokott elhelyezkedni), és a városba úgy juthatunk be, ha egy olyan falat keressünk, ahol páratlan fejek vannak. Menjünk tovább **Zamboulába**.

Ugye van egy bot nálunk? Bejárat tényleg nincs, de induljunk el balra, ahol is láthatunk egy olyan falimintát, melyen nem 4, de nem is kettő fej van, hanem 3. Nyomjuk meg, s bent is vagyunk.

A 3-as pontokat tényleg kerüljük, mert a lyukban itt-ott kigyó is lehet, azonkívül a kijutáshoz mindig kötelet kell használni.

A varázsló barlangja jobbra van, de egy kis lavafolyás elállja az utat. Több ilyen is láthatunk, ezek amolyan sorompók, mivel itt telepörtálni sajnos nem lehet.

Induljunk inkább le, 2 szintnyit, majd keressünk egy feljáratot. Ott az utunkat egy sisakos pap állja, de nála van az **Onyx Kulcs**, úgyhogy csapjunk neki oda. Lesz még egy onyx-záras ajtó, nyissuk ki a kulccsal.

Irány a legfelső szint (innen már nagyon könnyen fel lehet jutni, csak mindig kerüljük ki a 3pontos vermeket, s gyakran használjuk a **GEM OF SIGHT**-ot). Nyissunk hát be az ajtón! Az előszobában senki, de amint egygel joblibb megyünk, megláthatjuk a varázslót és zsákmányát lebilincselve.

A varázsló szitkozódik egy keveset, majd átvált átlátszóba, s nekünk jön. Egy törrel bökdös, de ne várjuk meg, mig hozzánk ér, mert mig láthatatlan, nem tehetünk benne kárt. Amikor kb. a kép feléig ér vagy egy kicsit tovább, menjünk a kézműben, s **USE**-oljuk a botot! Erre **Conan** beledugja a botocskáját az otlévő lyukba (nem abba, az még le van bilincselve), s így kinyílik a tüksés verem, ahol **Jalung Thongpa** szörnyethal. A káné bilincselve a varázsló halálával meg is szűnnek, s ennek az epizódnak is vége.

### V. EPIZÓD

A kocsmában egy ifjanc varázstudó epanaszolja, hogy volt valamikor **Thoth Amonnak** egy nagyhatalmú gyűrűje, amelyet

elhagyott egy kirándulás során. Mindenki ezt keresi, hiszen *Thoth Amon* is felbérelt egy-két aktivistát a kutatásra. Ahhoz, hogy megtudjuk, hol is van, meg kell látogatni *Morhan* nevű bölcset (*Morhan, the Sage*), aki elmondja, hol is kell megkeresni a gyűrűhöz vezető térképet.

*Morhan*-hoz menjünk be, s elmondja, hogy ez a térkép **Larshában**, a valaha hatalmas városban helyezkedik el, ahol most Gyikemberek uralkodnak.

A gyikembereket ajánlatosabb Gyikkarokkal aprítani, ennek a helye szintén **Larsha**, de **Shadizarban** is kapható olyan útkalauz, amely megmondja, hogy pontosan hol is van **Larshában**.

Kutassuk fel a kárdot, majd menjünk el a térképre a jobb felső sarokba.

A térkép szerint a gyűrű a shadizari kormányzó rezidenciájában található meg. Elég jól őrzik, szóval nem hinnénk, hogy senki se találta volna meg azóta, és hogy *Thoth Amon* csak úgy elvesztette. Valójában a kormányzó felbérelte a Tolvajok Céhét, hogy szerezze meg neki. El is mondhatnánk ezt *Thoth Amonnak*, de sajnos nem engednek be minket audienciára, s ha meg is ölné a kormányzót, megtartaná magának, pedig itt nekünk (jobbzan mondva az ifjú mágusnak) van rá szüksége.

A palota természetesen a belső városban helyezkedik el, így nem fognak minket nagyon beengedni oda, egy nagy csapat őr fogja utunkat állni. Jobb, ha a tetőn keresztül közelítjük meg, pl. ráteleportálunk a város oldalsó falára (ugyanis a Belső Város védve van a teleport-mágia ellen). Onnan már könnyen le lehet mászni, s csak egy-két akadékoskodó őrtől kell megszabadítani a világot. A palota egy hatalmas épület, 2 órrel a közelében. Kell hozzá egy márványkulcs (Larshában van, fent északnyugaton).

Amint belépünk, megint egy őr állja az utunkat, de ez erősebb, mint a többi. Legyőzése után még lesz talán pár szokányos őr is, de azoknak már semmi esélyük. Egy rejtejt ajtó a kincstárba vezet, s ott lesz a gyűrű (feltevévünk szerint egy falikárpit mögött van az ajtó).

Meg lehet keresni a kormányzót is, amint épp intim pillanatok kerget egy kis töltött pipívél. Örömlünk ugyan nincs sok benne, de azért ezt sem lehet mindennap látni. Ha megvan a gyűrű, akkor szokás szerint törzshelyünkre kerülünk.

## VI. EPIZÓD

*Akado*, az ifjú mágus elmondja, hogy bekövetkezett, amitől félt. Túl hülye ahhoz, hogy megértse, mit is rejt a gyűrű, mire is használható.

Ehhez meg kellene szereznie **Szkelosz Tekercsét**, ami Larshában található, az északi részen. A feladat így is elég nehéz, de az az egészben a legrosszabb, hogy egy vasdémont bizott meg őrzésével, amit semmi halandó nem tud elpusztítani.

Ugorjunk el Larshába, de amint támadni akarna a démon, meneküljünk el, s fussunk ki Larshából. A Hyborea-térképen vegyük célba a dzsungelbeli romot, kerüljünk a monolit közelébe, de úgy, hogy minket épp nem vonz magához. Mivel a vasdémontban sokkal több a vas, mint bennünk, őt már nagyobb távról is elviszi. Mellénk teleportál, s megszívja, mert a monolit beszívja, s oda is tapad, majd szétesik.

Fussunk vissza Larshába. Itt meg kellene keresni a Könyvtárat, ami az északi fal mögött van, de oda nem lehet egyszerűen átjutni. Azazhogy ezzel a verzióval nem is tudunk. Elég sok próbálkozás után belepillantottunk a **HINT BOOK**-ba is, hogy az mit ajánl, de egyszerűen csak annyit mond, hogy keressünk feljárót a tetőre, majd a létrák segítségével jussunk át.

Lenne is egy szoba, amelynek tetejéről vonatkoztatva azt mondtuk volna, hogy ez az, itt kellene felmenni, de a teremben egyetlen feljáró, lépcső sincs. Vannak ugyan még ezen kívül is létrák, de sajnos egyik sem visz sehová. Meg kellene egy **SKELETON KEY** is.

Aki esetleg továbbjutna, mert jó a prg-je vagy megtáitálta a megfelelő utat, esetleg az Amiga verzióval hajlandó volt időig eljutni, annak elmondjuk, hogy is van tovább (mi berhelést vetünk igénybe, de ezt senkinek nem ajánljuk, mert megszűnik akkor a játék varázsa, s az egész kb olyan izgi lesz, min egy tréneres suturem (shoot'em-up).

Az északi falon túljutva tehát keressünk egy épületet, amiben ott találjuk a tekercset. Vissza a kocsmába.

## VII. EPIZÓD

Eljött a leszámlolás napja *Thoth Amonnal*. Mivel igen sokat kell majd harcolni, vegyünk sok-sok **WHITE LOTUS**-t (kb 7-et), opcionálisan vöröset és bibort is, tegyük el az **ENCHANTED SWORD**-öt, esetleg a **SNAKE SWORD**-öt és a **LIZARD SWORD**-öt. Vigyünk valamit az élőholtak ellen is, megteszi akár a **KING'S CROWN** is vagy egy **FLINT & STEEL**. Jó hasznát fogjuk venni a **FREEZE**, **RUBY** és **EMERALD** amulettnek, bár a **FREEZE** mindenképpen szükséges. Persze egy **STAFF OF POWER**, **HORN OF VALHALLA** sohasem árt, legalábbis nekünk nem.

Ha minden OK, induljunk neki. A várra vizgázó seregeket szétverik a nomádok, a nagykaput nekünk ki fogja nyitni *Taurus*, de a többi már a mi dolgunk.

Odabent a portással, egy múmiával fog kezdődni az egész, szóval vegyük fel a koronát, mielőtt bemennénk, s akkor békénhagy. Továbbmenvén egy gyikember páros fog akadékoskodni, csapkodjuk őket meg. Lesz egy terem, ami úgy néz ki, mintha kincstár lenne, ezt inkább hagyjuk békén, ugyanis egy verem fog kinyitni, azonkívül egy kígyó is lesz a veremben. Össze kell szedni egy két kulcsot, színük alapján. Eltévedni nem lehet, hiszen addig nem enged tovább, amíg nincs nálunk a megfelelő kulcs, s csak egyenként juthatunk a kulcsokhoz. Színes kulcsok kellene: **BROWN**, **GREEN**, **BLACK**. Van ott főpap is, aki egy demont idéz meg örmében, hogy meglátogattuk, meg lesz még jópár igen erős ellenfél is, mint pl. sisakos harcos, elit őr (zöldszoknyás), élő szobor (ehhez kell a **FREEZE AMULET**), és néhány vasdémon. Mivel nincs nálunk még egy darab elektromágnes se, ezért előlük csak menekülni lehet, ütézelást képviselnek.

A belsőbb termekbe egy trón mögötti titkos járat vezet, de itt megint találkozhatunk hön szeretett program-bugjainkkal. A **HINT BOOK** pl. ilyenről nem is ír, mert amint oda belépünk, egy „labirintus-szerű” szobaismétést csinál, párhuzamos szinten. Nem lehet belőle kijutni se, titkos ajtó sincs, úgyhogy ez végképp betett.

Ha valakinek hibátlan a verziója, gratulálunk neki, boldog lehet, s reméljük továbbjut *Thoth Amonnal* való végső leszámlolás maradt csak le, ezt csakis a **HINT BOOK**-ból tudjuk, az azt írja, hogy a szívet kell megkeresni, s megtörni az azt védő üveget (jó, hogy nem egy kőszívű ember ez a *Thoth Amon*).

Borzasztóan és rettentően sajnáljuk, de most ez abszolút önhibán kívül volt, viszont ha esetleg találna valaki PC-n és Amigán is hibátlan változatot, annak ez nagyon hasznos lehet, mert nem egy kifejezetten könnyű játék a *Conan, the Cimmerian*.

Várható a programnak folytatása is, de reméljük ennél jobb kivitelben.



# WARLORDS



Ez egy igen cool game, persze javítható lenne még. Sajnos elég gyenge a grafika, viszont majdnem pompás digit effektekkel (főleg a startnál a dob-effekt klassz) rendelkezik. Stratégiai játék, s az egészet abba a történetbe húzzák bele, hogy *Illuria* földjéért harcol pár nép, név szerint:

**SELENTINE-k**  
**LORD BANE**  
**SZÜRKE TÖRPOK**  
**ELVALLIE** (tündék földje)  
**VIHARÓRIASOK**  
**KOR ORKJAI**  
**SIRIAN-ok**  
**LOVASURAK**

Célunk jó szokás szerint az, hogy nyerjünk (a nem erre vonatkozó leírás ismertetése egy külön könyvben lesz, ha szükséges ilyen leírás).

A legelső képen (a vidám, bajszos bácsi után) a játékosok sora választódik ki. Akivel mi szeretnénk lenni, az maradjon HUMAN, azzal a kis sisakos pófával. Ellenfélnek választathatunk más embereket, de úgy kínosan hosszú a játék (még 2 személyel is). Szóval a gépet úgy lehet ellenfélnek választani, hogy a megfelelő 'Fxy' gombot addig nyomogatjuk, amíg a megfelelő nehézségű szintet mutatja (KNIGHT — lovag; LORD — inkább jobb, ha marad a lord a fordításban is; BARON — báró). Majd START. Ezután szoktak a legtöbben elakadni. Ja, egér melegen ajánlott.

## JÁTÉK!!!

Két menü van: **FELSŐ PULL-DOWN** és **JOBBOLDALI ikon**. Van még egyébként jobb oldalit egy térkép is.

Az egér kurzorja többféle formát is felvehet, itt csak párat sorolunk fel:

**VÁR** — termelés megtekintése a kiválasztott várban  
**ÜRES NYÍL** — semmi sincs kiválasztva, semmi aktív parancs  
**CÉLKÖR** — kiválasztjuk a sereget, 2x click — az egész seregcsoportot  
**KICSI ÉS NAGYOBB NÉGYZET, MINT MOZGÓ KÖRVO-NAL** — csapat/hős, nagyobb seregetest kiválasztva  
**NAGYÍTÓ** — a térképen a kijelölt helyre viszi a fehér sarkokat, amik a jelenlegi nagyképernyőt mutatják, s ezzel együtt odazoom-ol  
**IRÁNY-NYÍL** — a kiválasztott sereget odaviszi  
**KARD** — a kiválasztott sereggel megtámadja a karddal kiválasztott várat  
? — információ ad a vár védettségéről és havi tejeléséről

## BAL KÉP

Itt láthatók a csapatok, az épületek és a tájformák

## SEREGEK

### CSAPAT (sereg, seregetest)

Altalunk fentartott különböző erősségű és sebességű harci egység, a várak elfoglalására és az ellenfél seregeinek lerombolására.

### HÓS

Kiemelkedő egyén, aki önmaga felér egy azonos erősségű csapattal, de annyiban különbözik attól, hogy a nem templom épületeket/romokat csakis ilyen hős kutathatja fel, és csak ő szerezhet onnan csodaeszközt, információt, illetve szövetséget. A játék legelején ilyen ember jelenik meg a fővárosunkban. A játék további folyamán is meg fog több ilyen jelenni, ha lesz elég tehetségünk, s egy kis anyagi juttatásért (600-1500 aranyig) segítségünkre lesz, mi irányíthatjuk. Lehet, hogy ekkor hoz magával 0,1,2,3 szövetségest is.

**HAD, ÖSSZEVONT SEREGEK**

Több sereggel egymásra állunk. Az ereje nem nagyon ismert, de a sebessége a leglassabb egység sebességével lesz egyenlő. (Double-clickkel)

**SPÉCI SZÖVETSÉGESEK**

Az átlagos csapatoknál nagyobb erővel és/vagy mozgásponttal.

**ÉPÜLETEK:****VÁROS**

A népre jellemző színű és alakú. Itt lehet további csapatokat termelni, megadott havi fenntartási díjért. Az ellenfél összes városát el kell foglalni a seregeinek legyőzése mellett, hogy teljesen győzedelmesek legyünk felette. Erre törekedik a másik is, ezért lehet a vár védelmi színvonalát növelni, max. 10-ig, de minden szintnövelés pénzbe kerül, méghozzá a végén már 800 aranyba. Egy sikeres ostrom lecsökkenti a védelmi értéket egygel.

**TEMLOM**

(város magasságú, azaz 2 szintes, oszlopos hely) Minden idetűvezt sereg, ha itt kutat, akkor meg lesz áldva, s emiatt megnő az ereje egygel. Egy templomban csak egyszer lehet megáldani magunkat, s az egész játékban 3 templom van.

**TORONY**

Innen könnyebben védekezhetünk/támadhatunk. 100 arany egy db. Csak mezőn lehet építeni.

**JÓSDA**

(ua. a formája, mint a templomnak) A hős infókat kaphat arról, hogy melyik tárgy hol van, s hogy ott milyen szörny is vár rá. Kapunk itt még általában egy drágakövet is, úgy 800-2500 arany közötti értékben.

**EGYSZINTES, OSZLOPOS HELY**

Csodaeszközök/péNZ/szövetségés taláható a hőssel. Meg kell küzdeni egy szörnyel.

**ROM**

(csak egy kockányi rom) Ua. mint a fenti, de itt van ilyen is, hogy pl. **szENT OLTÁR**, azaz megáldhatja (nem biztos!) a hőst.

**TÖBB KOCKÁNYI ROM**

Feldűlt, és lerombolt vár. Nincs haszna.

**TULAJDONSÁGOK A SEREGEKNÉL**

Minden seregnél meg van adva, hogy egy adott körben mennyit mozoghat, s hogy mennyi az ütőereje. Valamint a termelőkör azt is kiírja, hogy hány kör alatt van kész, és hogy a havi fenntartása mennyi aranyba kerül. Változó természeti formákon változó sebességgel haladnak. A leggyorsabb a varázsló (köntösös pofa), a legerősebb az őrdög és a sárkány.

**MOZGÁSPONT KÜLÖNBÖZŐ TERMÉSZETI FORMÁKON**

**Magas hegy (szürke):** Nem is lehet rajta átjutni, csak repülő lényvel  
**Alacsonyabb hegy (zöld):** 6/lépés  
**Ingóvány/mocsár:** 4/l  
**Erdő:** 4/l  
**Mező:** 2/l  
**Út és városban:** 1/l

**(hajóval)**

**Nyílt tengeren és öblökben:** 1/l  
**Csatornán:** 2/l  
**partaszállásnál:** 2/l

**(repülni tudó lényekkel)**

**minden:** 2/l (nem tudjuk miért nem lehetett megfelelni a mozgási pontjukat, s csak egyenként tudtuk csökkenteni)

Pár népnél valami csökken, pl.:

tünde nyilas — erdő: 2/l  
 óriás harcos — hegy: 2/l  
 farkaslovas — mocsár: 2/l

**CSAPATOK FAJTÁI**

Elfoglalt várak során új típusú lények is kerülhetnek hozzánk

**könnyűgyalogosság:** Erdő — 3; Mozgás — 10; ÁMI — 1  
**nehézyalogosság:** Erdő — 5; Mozgás — 8; Á — 2  
**tőrharcos:** E — 5; M — 10; Á — 2  
**óriásharcos:** E — 6; M — 10; Á — 5  
**tünde nyilasok:** E — 4; M — 12; Á — 3  
**farkaslovások:** E — 5; M — 14 ?; Á — 4  
**lovasság:** E — 6; M — 16; Á — 6  
**griff lovasok:** E — 6; M — 18 (REPÜL); Á — 6  
**pegazus lovasok:** E — 4; M — 18 (REP.); Á — 7  
**fiotta:** E — 5; M — 20 (csak vízén); Á — 12

**Spéci csapatok**

**ördög:** E — 8; M — 18  
**éióhóttak (UNDEAD):** E — 7; M — 12  
**sárkány:** E — 7-8 körű; M — 14  
**démonok:** E — 7; M — 12  
**varázslók:** E — 6; M — 50 (!!!)  
**hős:** E — 5; M — 12

Van pár különleges város, s ott változhatnak az adatok. **Az ÁMI jelentése:** általános megtermelési ideje (körben). Ez elég sokszor változik (fővárosokban, a népre jellemző tulajdonságú csapatok az adott helyen gyorsabban előteremtettek).

**CSODAESZKÖZÖK**

Csak a hősök találhatják meg, s nekik +erőt adnak, pl.: **Tűzkard, Jégkard, Fénykard, Sötétségkard, Ankh lándzsája ...**

**BAL KÉP (lásd NAGYÍTÓ kurzor)****OLDALSÓ MENÜ**

- **Zászló áthúzza**  
A kiválasztott csapat(ok) elhagyása, azaz újat választatunk ki a mozgásra.
- **Kard + Pajzs**  
Termelés a városban. A torony kurzorral kiválasztjuk a várost, majd válasszuk ki a megfelelő csapatípust. Ha 2x választjuk ki a csapatot, akkor ki is rajzol róia egy képet és adatokat. A jobb oldalon láthatjuk, hogy **PROD, LOC, STOP, EXIT**. A **PROD**-dal a kiválasztott csapatot elkezd termelni, a **LOCK**-kal egy másik helyre viszi át automatikusan a seregeket (szállításuk közben nem láthatóak), a **STOP**-pal abbahagyja a termelésüket, az **EXIT**-tel meg kilépünk innen anélkül, hogy megbizergáltuk volna az előző szelekcióinkat.
- **Tekercs + ?**  
Megmutatja seregeink hollétét a térképen fehér pontokkal.
- **CTR**  
A kiválasztott sereget a kép közepére hozza.
- **NXT**  
A következő seregre ugrik.
- **DEF**  
Békénhagyja a sereget, és az védekezni fog a következő körig.
- **QUIT**  
Nem akarjuk többet a körben ezt a sereget macerálni

## ALSÓ INFO-SOR

Berhelő! Max. 9999 arany lehet! És a file-hossz változik.  
High/low byte csere kell!  
**Name:** A játékos neve  
**Income:** Összbejövételünk havonta  
**Cities:** Tulajdonunkban álló városok száma  
**Gold:** ???  
**Turn:** Hányadik fordulóban járunk a játékban  
**Upkeep:** Sereg és egyéb cumó fenntartási költsége egy fordulónál  
**Def:** Város védelmi szintje

## FELSŐ MENÜ

## About WARLORDS

Csak pár dинnyeség

## GAME

**Observe Off/On** — A gép lépéseinek nyomonkövetése  
kl/be

**Sound Off/On, Save Game, Load Game, Quit Game** —  
No comment

## ORDERS

**Build** — mezőn 100 aranyért tornyot épít nekünk, városban védelmet épít

**Disband** — egy sereget/seregcsoporthoz szétoszt, megsemmisít

**Capital** — a fővárosunkra ugrik

**Raze** — lerombolja a várost, ami nem lesz egy népszerű cselekedet, de néha hoz pénzt, mert azért a katonáink az értékeket megmenekítik a városból.

## REPORT

**Armies** — kirajzolja az összes sereget a térképen a neki megfelelő színnel, alul meg egy diagramot mutat az arányról

**Cities** — diagram a városokról

**Gold** — diagram a pénzarányról

**Products** — diagram a termelésről

**Winnings** — diagram a nyerési arányról (minden eddigi beleszámlát)

**Hated** — egy kis kép arról, hogy melyik vezér mennyire kedvel minket

**Human** — emberi játékos, inkább őt kérdezzük effelől

**Apathy** — semleges

**Disdain** — lenéz

**Distrust** — bizalmatlan

**Dislike** — nem kedvel

**Hated** — egyáltalán nem kedvel

**Loathing** — Háborút folytat ellenünk. A kardok szinte semmit sem jelentenek, de a kék kard a legrosszabb. A sárkó azt jelenti, hogy olyan nép már nincs, megszűnt.

## HERO

**Drop** — tárgy ledobása hősnél

**Find** — hol van hősnünk (térkép, fehér négyzetecske)

**Take** — ha van valami balyu-szerű dolog mellettünk, akkor ezzel magához veszi azt a hős

**Inv** — milyen tárgyak vannak a hősnél

**Search** — kutatás hőssel és más sereggel

## TURN

End turn: vége a fordulónak.

## TIPPEK

• Erdemes ketten játszani, s talán a legjobb összeállítás, ha az egyik ork lesz, a másik meg tünde, hogy egymás segítségére lehessenek.

• Csata közben a double-click gyorsítja a menetet, s ha eközben az egeret párszor földhözvágjuk, majd betörjük vele a monitor, akkor a csatában a nyereség biztosított (nem válalunk érte felelősséget. .)

- Könnyű nyerni a következő népekkel: ork, tünde, törp.  
Középek: Lord Bane, sirian, selentine, lovas urak  
Nehéz: viharóriások

## AJÁNLOTT STRATÉGIA

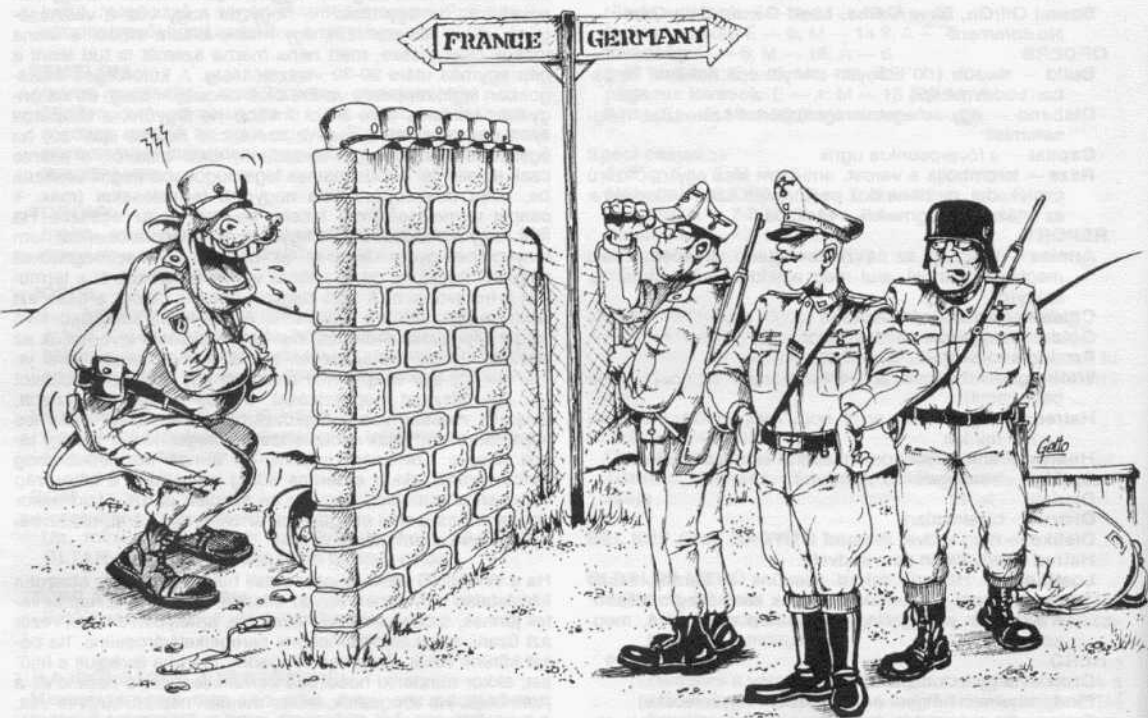
Az elején a gyors seregeket termeljük, s vegyünk fel lehetőségünk szerint minden hőst, a szövetségesei miatt. A végvárosainkat erősítsük meg, mielőtt támadás várható, s akkor is, mikor az ellenfél 20 lépésen belül van. A 40. kör körül (főleg ha egyedül játszunk) már eléggé nyavalyás dolgok lesznek az ostromok, főleg a fővárosoké és azon városoké, ahol egy főbb sereg tanyázik. A lehető legtöbb katonát termelése itt is szükséges, de annyira már ne a könnyű gyalogosságot termeljük, mert egy mezőn csak 8 sereg lehet, s ilyen típusal akkor már csak a szerencse segítségével győzhetünk városokon. Nagyobb csapatok és várható támadások előtt érdemes állást menteni, mert elég sok fűgghet a szerencsén. Ha egy várt bevettünk, de úgy hisszük, hogy túl nagy volt a veszteségünk, akkor azt mentsük egy másik állásra előbb, s utána töltsük csak vissza, mert néha marha szemét is tud lenni a gép egymás utáni 20-30 visszatöltésig. A különleges osztatokban legfőképpen a varázslókat becsuljuk meg, de ha öngyilkos küldetés van, akkor inkább ne tegyünk a csapatba ilyen egységet, mert csak a szerencse hozhat újat. Jó, ha egyszerre sok sereggel támadunk, több oldalról, s eleinte csak az ellenfél birodalmainak legeludogottabb zugait vesszük be, majd odacsoportosítva nagyobb termeléseket (max. 4 csapat termelése/város) lassan bevesszük az egészét. Ha már nagy a birodalmunk, s egy csomó belső városunkat nem fenyegetheti gyors támadás, akkor csak egy-két megtermelt csapatot hagyjunk ott, s a többi várból irányítsuk át a termelést a frontvonalra. A hajó nagyon értékes dolog, s csak ezt lehet seregszállításra használni. A bal felső sarokban lévő sziget elfoglalása érdemes, mert egy csapattal leverhetjük az egészét kisebb szerencsével, s a WINNING statisztikánk javul. Ha egy-egy csapat már elvégzett egy nagyobb feladatot (pl. egy felsziget megtisztítása), s erősen megfogyatkozott, valamint messze van a legközelebbi céltől, akkor érdemes felosztani, mert csak a fenntartási költséget növeli. Ha egy távoli terepre szeretnének menni, de annak közelében még nincs váruk, akkor érdemes addig megállítani a hátország váraiban a termelést, hogy az se szedjen pénzt. Majd mikor egy gyors csapattal elfoglalunk arrafelé egy várat, akkor irányítsuk arra a termelést.

Ha a WINNING elérte a jobb oldali határt, vagy már abszolút kilátástalan helyzetben van az ellenfél, akkor egyik nap követekek jönnek, s odaadnak egy tekercsét, amelyben a többi vezér azt üzeni, hogy átadják nekünk seregeiket/városaikat, ha békét kötünk velük. Erdemes elfogadni, mert ha levágjuk a fejüket, akkor mindenki háborúba vonul ellenünk, s nem is ez a játék célja. Ha elfogadtuk, akkor minden nép HUMAN-ra vált, s a gép kiír egy szöveget arról, hogy a mi (jelzők) uralkodásunk alatt *Illuriába* egy új aranykorszak köszöntött be, stb. Oszlássuk fel most a többi játékos minden seregét, a saját népünkkel ilyenkor már vér nélkül elfoglalhatjuk a többi várat, s miénk lesz az ellenfél összes pénze, serege, vára, a hőseit meg kaszaboljuk le, vagy vonultassuk el. Derítsük fel az összes romot, s épületet, majd mentsük ki az állást és nyomjuk le a 'CTRL+Q'-t. Ezután egy gyors 'DEL \*.\*' parancs, s egy 'Y' megszabadít minket egy-két rossz emléktől... sajnos nem sokáig, mert már nyakunkon is a **WARLORDS II.** szebb köntösben.

• HáPi

# HISTORY

## LINE '14-18



Nekünk a játék német verziója van meg, így arról készült a leírás is. Ez az igen kellemes proggy, a német-francia csatákat dolgozza föl a '14-18 időszakban. Az intro-t feltétlenül nézze meg mindenki (legalábbis az elejét). Ha jól emléxünk, ez a szarajevói merénylet, amikor elkezdí scrollozni a szöveget, mindenki továbbbugorhat az 'ESC' megnyomásával (akinek van elég ideje, az persze végignézheti...). Most jut eszünkbe, a leírás a PC verzióról készült, de Amigára is használható. PC-n csak VGA-n megy és nem árt hozzá némi hangkártya sem, különben egy árva hangot sem fogunk hallani. PC-n az egész géma kb. 6 megát foglal el a winchesteren, de Amigán sem kutya a maga 7 lemezével.

Na, most már éppen ideje lenne elkezdenni a leírást. Megnézhetjük a gyönyörű Bluebyte-logót, majd a címképernyő következí azok kedvéért, akik elfelejtették, hogy melyik programot indították el. Ezek után a főmenübe (hauptmenü) jutunk. Itt az egérrel, billentyűzettel (nyílak és 'Space' vagy 'Enter') és valószínűleg a joystick-kal lehet mozogni. Megemlítendő az 'F1' billentyű, ami a játék azonnali elhagyását eredményezi (ne használjuk túl gyakran!).

### HAUPTMENÜ - FŐMENÜ:

#### START

Ezzel lehet az uborkakonzervre kalapot varázsolni. Elnézést az egy másik játékt!

#### KÁRTE

Ez után következí az aktuális térkép kódja (PULSE, CIVIL, NOISE, ... LIGHT, ...). A következí terepet az aktuális megnyerése után adja, a pályák egyre nagyobbak, nehezebbek lesznek...

#### SPIELWERTE

Itt lehet beállítani néhány kapcsolót.

**Kampf ein/Kein Kampf** — Csata be/ki, erről majd később,  
**Mensch/Computer** — Az 'A' játékost ki irányítsa ember/számítógép.

**Mensch/Computer** — Ugyanaz mint az előző, csak a 'B' játékosra.

**Alle/Eigene depots** — Az összes vagy csak a saját depó tartalmát mutassa-e.

**Kein limit/Zuglimit 4-8-16** — Nincs lépéskorlátozás/max. 4-8-16 lépés körönt.

**Exit** — Vissza az előző menübe. Ez mindenhol jelen van, ezért csak itt emlíjtük meg.

**Bedienung** — Még néhány plussssssz kapcsoló.

**Normale/Schritte pal/Monochrome** — PC-n a monitor fajtáját határozhatja meg. Az első kettő között semmi különbséget nem találtunk mono VGA-s gépen.

**Maus sette A/B** — Melyik játékos (az 'A' vagy a 'B') irányítja az egeret. Két játékos esetén érdemes átkapcsolni a 'B'-re.

**Maus schnell/Mittel/Langsam** — Az eger érzékenységet állíthatjuk be. Tegyük gyorsra (schnell), bár így is egy 1 méter x 1 méter nagy egérpad kell majd.

**EXTRAS** — Na, ide már csak 2 opció jutott.

**Zeige liste** — Megmutatja az adott pályán elért legmagasabb pontszámot. A leer az üreset jelenti...

**Lade spiel** — Játékalállítás betöltése, 0-tól 9-ig terjedő számokkal hívhatózatunk rájuk.

**EXIT**

Mégis megemlítjük megegyeszer, ugyanis itt lehet kijutni a programból.

**ZUM DOS**

PC-n a DOS-ba (hát hova máshova) lépünk ki.

Ennyi lett volna a főmenü. A **Start**-ot választva elindul a játék. Ha egyedül játszunk, kiválaszthatjuk, hogy melyik felet akarjuk irányítani, a nemeket, vagy a franciákat. A **Pulse** térképen meg egyenlőek az erőviszonyok, míg a következő pályákon már kisebb-nagyobb problémák adódhatnak. Tehát elkezdődik az éppen aktuális csata. A játékegyenlőre jutottunk, ami jól láthatóan két részre van osztva. A bal oldali az 'A' játékosé... Kezdjük először a funkcióbillentyű ismertetését.

'F1' — Ennek így közvetlenül nincs semmilyen hatása, csak a fordulók végénél lesz szerepe.

'F2' — Zene be/ki (an/aus).

'F3' — Hangeffektek be/ki

'F4' — HQ Frequency 3.2. Ez fogalmunk sincs, hogy micsoda, de valószínűleg nem lényeges.

'F5' — Joystick 1 be/ki.

'F6' — Joystick 2 be/ki. Csak 2 játékos üzemmódnál!

'F7' — Eger be/ki.

'F8' — Eger érzékenysége. Már volt róla szó.

'F9' — Csata be (schnell) — gyors/langsam — lassú/ki.

A kurzor a hatszög alakú bigyus, ami mozog a képernyőn. Sajnos nem lehet vele átmenni az ellenség képernyőjére. Ezt lehet mozgatni egérrel, vagy joystickkal, vagy a billentyűzetről a megfelelő gombokkal: bal oldal a nyílakkal és az **Enter**-rel, vagy a **Space**-szel, a jobb oldal a **D**, **C**, **X**, **V** és a **CTRL** vagy az **Alt** billentyűkkel. Az egernek csak a bal gombját használjuk. Mint említettük, két fázis van. Az egyik a mozgási (bewegung), a másik a támadási (angriff). A két fél mindig ellentétes fázisban van. Figyelem! Az aktuális fázisban kiadott parancsok csak a fáziscsere (moduswechsel) után hajthatók végre, először a támadások, utána pedig a mozgások.

Az egységeknek úgy tudunk parancsot adni, hogy rávisszük a kurzort a kiválasztottira, és lenyomjuk, sőt nyomva is tartjuk az eger bal gombját, vagy a **Space**-t, vagy az **Alt**-ot, vagy a joystick-on a ?! gombot. Javasoljuk, hogy billentyűzetről irányítsuk (vagy joy-ról). Szóval lenyomjuk a gombot (ekkor nyílt terepen a kurzor közepén megjelenik egy X, épületben pedig semmi), és a kurzort megpróbáljuk elmozdítani egy irányba. Ekkor a következők történhetnek:

**Gomb + fel:** mozgás — 4 irányba mutató nyíl

támadás — ökl

le: információ — kérdőjel

javítás — villáskulcs

jobb: térkép — pergamen

bal: betekintés az épületbe vagy szállító járműbe — nyitott doboz

fázis vége, fáziscsere — 2 vízszintes nyíl

gyártás — kalapács

**Mozgás**

Természetesen csak a mozgási fázisban lehetséges (később az információal lesz szó róla), hogy milyen egység mennyit léphet. Figyelem! Egyes egységeknek (pl. közepes- és nehéztüzérség) a mozgás után még kell várniuk meg egy mozgási fordulót, hogy löhessenek.

**Támadás**

A támadási fázisban lehetséges, később...

**Információ**

Ha a kurzor egy egységen áll, akkor megkapjuk annak a képét, és egyéb információkat (csak ha saját egység). Itt csak a legfontosabb dumákat soroljuk föl, Luft, Boden, Wasser mindegyik után két szám áll, azt mutatják, hogy az adott egység milyen erősen, és milyen messzire tud támadni légi, földi, illetve vízi célpontok ellen.

**Panzerung** — páncélzat

**Geschwindigkeit** — sebesség

Ez az optimális érték uton, azt mutatja, hogy max. hány lépést tehet meg az egység, persze más terepen kevesebbet, például hegyen csak a gyalogság tud átjutni (no meg később a rapulók, de úgy gondoljuk, ez azokra nem vonatkozik) és csak egyet léphet körönként.

**Gewicht** — súly

Ez azt gondoljuk, egyértelmű. Valószínűleg befolyásolja a mozgást a különböző terepeken (lehet, hogy emiatt mehet át csak a gyalogság a hegyekre).

**Max. gruppenstärke**

Max. mennyire lehet főtítve a csapat sörrel (általában 6 egység). Ha a kurzor terepen áll, akkor kapunk egy általános táblázatot a játék állásáról.

**Runde** — hányadik kör sörnél tartunk

**Level** — a pálya kódja

**Modus** — éppen melyik fázisban vagyunk

**Bestser** — az ezen a térképen elért maximális pontszám (a top-listáról)

**Aktuell** — az aktuális pontszám, ne aggódjunk, ez folyamatosan csökken minden körben. Itt egy táblázat következik.

**Eins** — az 'A' játékos,

**Zwei** — a 'B' játékos,

**Karte** — a térképen összesen mennyi van belőle.

**Einheiten** — egységek,

**Vorratslager** — javítóműhelyt jelöl, a nagy (pergamenes) térképen egy D betű jelzi.

**Fertigungsanlagen** — gyár, jele Fe.

**Rohstoffe gesamt** — Összes nyersanyag, ebből lehet majd a gyárakban új alakulatokat építeni (mindegyik más-más mennyiséget igényel).

**Rohstoffe einnehmen** — nyersanyag bevétel.

A táblázat után meg megjelenik:

**Zug** — az aktuális fázisban belül ez hanyadik lépésünk. Ennek csak akkor van szerepe, ha az elején bekapcsoltuk a korlátozást, ami a **Limit**-nél meg is jelenik.

**Javitás**

A javítóműhelyben, illetve a gyárban (mondjuk ebben nem vagyunk biztos) ezzel meg lehet javítani a megsérült egységet. Elfelejtettünk megemlíteni egy fontos dolgot. Ha a kurzort rávisszük egy alakulatra, akkor alul megjelenik a neve, mellette egy szám az erősséget jelzi (hány sör van benne) 6-tól 1-ig. Ha 0, akkor az egység megsemmisült (ciki). A szám mellett meg van(nak) valami maszat(ok) a képernyőn. Ezek az egység szintjét jelzik (1-4 bigyó, utána valami kitüntetésekéi következők), vagyis hogy mennyire profi, hány utközetben vett már részt, úgy hogy el is találta az elleneleket. Ez lehet, hogy kicsit bonyolult, de adunk rá egy példát. A mi nehéztüzérségünk lövi a 5 egységre lévő ellenséges gyalogságot (jó móka). Mivel a gyalogság csak 1 egységre tud támadni, hát nem okozhat semmi kárt bennünk, mi meg lazán \*\*\*arra löjük szegényeket. Ekkor csak a tüzérség szintje nő, a gyalogság meg marad ahol volt (ha elég profi a tüzérség, akkor semmi sem marad belőlük akármilyen fázisban). Tehát vissza a javításhoz! Javitani csak a támadási fázisban lehet. Persze ez is felelémszt egy kis nyersanyagot. A térképen vannak független gyárak és műhelyek is. Ezeket el lehet foglalni, s utána már nekünk dolgoznak. Néha (mindig) vannak bennük rész alakulatok is.

**Térkép**

Az egész terep látszik rajta, meg lehet különböztetni a tereptípusokat is. Itt is vannak jelölések:

**HQ** — főhadiszállás (csak 2 van)

**F** — gyár

**D** — javítóműhely vagy más néven depó (utanpotálás).

**Betekintés az épületbe vagy szállító járműbe:**

A HQ-ba, vasuti kocsiba, teherautóba stb. lehet itt benézni. Mozgási fázisban kihozhatjuk innen az alakulatot (gomb + le), vagy egy üres helyre gyárthatunk egyet a nyersanyag függvényében (gomb + bal).

**Fázis vége:**

Miután kimozgottuk, illetve kítamadtuk magunkat, ezt választva jelezük a gépnek, hogy jöhet a következő kör. Ha 0 (ill. 2 játékos esetén a haver) is készen van, akkor megjelenik a bal oldali térfel info — mezőiben (ahol ezidáig az egységek neveit írta ki), hogy **F1: Moduswechsel**. Most lenyomva az 'F1'-et kezdődik a következő kör, viszont ha a 'D'-t nyomjuk le, akkor állást menthetünk. Végrehajtódnak a parancsok a már ismertetett sorrendben. Támadásnál a támadó oldal térfelén megjelenik egy ablak, alul két oldalt az egységek nevei, az ablakban felül a támadó, alul a védekező alakulatok kepei. Ha a csata ki van kapcsolva, akkor a max. 6 részből (6 rész alkotja az egységet maximálisan) néhány (esetleg mind) elszineződik, ezektől búcsút vehetünk. Ha a csata be van kapcsolva, akkor kianimálnak az egységek a mezőre (esetleg az erdőbe) és lenyomjuk egymást.

Röviden ennyit lehet elmondani a játékról. Egész potásra sikeredett, reméljük nektek is tetszeni fog.

• TARBY®

# CAPTIVE



Szereted az RPG-t? Szereted a kalandprogramokat? Szereted a jó grafikájú és kiváló játszhatóságú játékokat? Szereted a kihívásokat? Mert, ha bármelyikre is IGEN a válaszod, akkor ne hagyj ki a **Mindscape 1990-es** játékát, a **CAPTIVE**-t.

A játék PC-n és Amigán is megjelent, a leírás a PC-s verzióról készült (**MI? Hogy nem volt kedved cserélni a lemezeket? Hát ez Amigán is csak 1 lemezes, úgyhogy ez nem volt jó kifogás — CoVboy**). Csak érdekességképpen: A játék 1990-ben az év RPG-je, kalandjátéka és abszolut játéka lett. PC-n EGA-s és VGA-s, Roland-ot, Adlib-ot, Soundblaster-t is kezel, és elég hozzá egy 640 Kbyte-os 286-os is.

## The Story..., azaz az előzmények:

*Egy úrbörtönben tartanak fogva egy olyan bűnért, amit el sem követünk. Már éppen ideje, hogy kiszabaduljunk! A cellánk sarkában találunk egy aktatáska-computert, amin SOS jeleket kezdünk küldeni a kívüllégbe. Szerencsénkre 4 droid veszi a jelzéseket, őket kell irányítani. A csapat összeállt, kezdődhet a kaland a szabadulásunkért.*

## Operations..., azaz a játék kezelése:

A képernyőn kezdetben felül 5 kis képernyőt látunk, baloldalt van a főképernyő. Ettől balra egy kínai ikonnal állíthatunk be opciókat. Az első 4 kisképernyő akkor működik, ha a robotjainknak van már **OPTIK** nevű berendezése a fejük mellett lévő computerbe építve. A főképernyőtől jobbra vannak a kezelő ikonok. A nyílak szárazföldön értelemeszerűek, azonban más a jelentésük az űrben. A **létra** fel-le — a bolygón fel-le mászást jelent (ez nagy felfedezés volt). **PI**: űrhajóra, létrára. Ugyanez az űrben zoomolást jelent. A **Zzz...** ikon atvász-ikon, a **nyitott tenyér** pedig a pause-nak felel meg. A **lemez-ikon**

gondoljunk egyértelmű. A 4x2 db **kéz-ikon** droidjaink kezét mutatja. A 4 db küldőbőző ikon droidjaink státusz ikonja. Alul van még egy **control pad** 8 billentyűvel. Az első 5 a képernyőket kapcsolja ki-be, a többi nem túl lényeges.

**And the game begins...**, azaz kezdődhet a játék. Csak az első bázist írjuk le példaként, ez alapján megoldható a többi misszió is. Ime:

Először egy térképet látunk sok bolygóval és holddal. Cickeljük a villogó pontra, ez lesz első bázisunk. Zoom, megtudjuk, hogy a bolygó neve **Butre (És hol maradt a Guanó? Spanyolországban, vagy az Antarktiszon? — CoVboy)**. Cickeljük a **Landing pad-re** (leszállópálya), majd **Orbit** ikon. Amíg űrhajónk ideér, cickeljük a lemezikontól jobbra lévő ikonra. A chipeket tegyük robotjaink agyába, majd adjunk nekik nevet. A névtől függenek majd a tulajdonságaik. Magas (15) DEX. pontot eredményez a **yellow** név, magas WIS. pontot a **green** név (itt érdemes próbálkoznunk). A bolygón keressük meg a bejáratot, majd az üzenetet szedjük fel, ezen van az ajtó kódja. Nyomjuk meg helyes sorrendben a 4 sarkot és menjünk be. Az út végét fel zárja le, de mivel görgők vannak alatta, eltolható, click a jobb gombbal az előre nyíllon.

(A játékot lehet billentyűzetről is játszani, bár elég körülműveléses.)

Oké, benn vagyunk a bázis belsejében. Mostantól a jelszó: nyírluk ki mindent, ami mozog (a csatáról részletesen később lesz szó)! Gyűjtsük az aranyakat, és menjünk addig, míg el nem érünk egy csomó vibrálóbizeréhez. Yikes!!! (Még mindig dúl a monkey-mánia — CoVBoy) (**Ez nem én voltam — Én**) Elérkeztünk a generátorokhoz. Innen az egyik folyosó a professzorhoz vezet. **Kill him**, a hullája mellől vegyük fel a

**clipboard**-ot, a rajta lévő jelszót pötyögjük be a számítógépbe, mire megkapjuk a **Planet Probe**-t. Ezt egy erősebb robotnak adjuk, hiszen elég nehéz. Robbantsuk fel a generátorokat. Legcélszerűbb a kijáráshoz legközelebb esőre clickelni a dinamitsomaggal (hogyhogy nem vették fel a bejáratnál?).

Húzzunk ki innen fel az úrhajóra, majd click a **Planet Probe**-val a **Holomap**-en, és máris itt a második bázisunk. Leszállás, ajtónyitás (kód: *jobb alsó, bal alsó, bal felső, jobb felső*), és lépünk be...

**How can I fight?...**, azaz csata fegyverrel, vagy anélkül: A legegyszerűbb fegyver az ököl, kezdetben ezzel kell beérnünk. Ha útni akarunk, egyszerűen jobb click a megfelelő kézen. A hátsó sorban állókkal ne nagyon csapkodjunk, mert így csak az előttük álló csapatokat ütjük meg. Ha fegyvert találunk, vagy veszünk (kezdetben jó a **knuckle duster** vagy a **ball** is). Tegyük a robotunk kezébe, majd jobb click, mintha simán ütnénk. Ha a kezünkben lévő fegyver mellett egy kis 'S' betű jelenik meg, akkor droidunk még nem elég képzett a használatához. Ha sok az ellenfél, vagy nem akarunk harcolni, használjuk az ajtó módszert. Tehát: csaljuk a szörnyikéket egy ajtó közelébe, mi menjünk át rajta, majd amikor az ajtóba érnek ellenfeleink, egyszerűen csukjuk rájuk az ajtót. (Ez különösen jó pl. a professzornál.)

#### Other things..., azaz egyebek:

Egyik droid ikonon van egy korona, tehát ő a vezér. Ha mást akarunk vezérré tenni, azon clickeljük kettőt a bal gombbal. Ha két droid helyét akarjuk felcserélni, mindkettőn egy-egy click. Jobb clickre jön le a droid képe és inventory-ja.

Alul **LIFE**-ja (élet), és **POWER**-je (energia) található. A **multi-droid icon**-ra ballal clickelve gyakorlott RPG-seknek ismerős adatok jelennek meg robotjainkról:

**Dexterity:** ügyesség  
**Vitality:** életerő  
**Wisdom:** bölcsesség

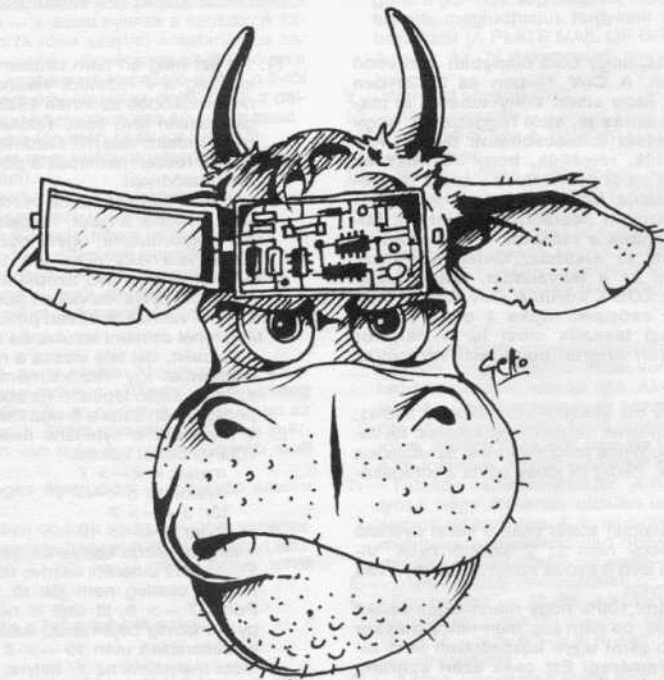
Kezdetben két skillünk van, amik persze fejlődnek. **Robotics** és **Brawling**. Az inv. ablakban a jobb felső sarokban van még három négyzet, ezek testrészekre bontva mutatják robotunk tulajdonságait.

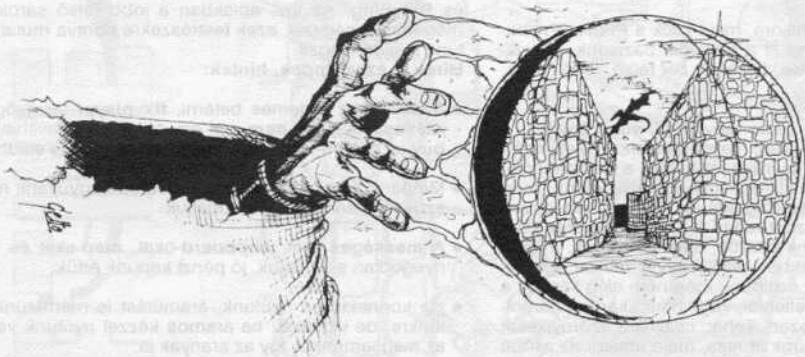
#### Hints..., azaz tippek, hintek:

- A boltoshoz érdemes betérni, **fix player**-rel gyógyíthatjuk játékosainkat, **fix item**-mel egy tárgyunkat javíthatjuk meg, **buy**-jal és **sell**-lel pedig vásárolhatunk, illetve eladhatunk.
- Mindent, amit csak találunk érdemes begyűjteni, mert vagy szükség van rá, vagy eladhatjuk.
- A **messages**-eket, **clipboard**-okat, **map**-eket és ilyeneket nyugodtan eladhatjuk, jó pénzt kapunk értük.
- Ha konnektorba nyúlunk, áramütést is mérhetünk ellenfelelünkre, de vigyázat, ha áramos kézzel nyúlunk valamihez, az megsemmisül, így az aranyak is.
- Ha egy társunk totál kipurcánt, adjuk el a testrészeit.
- A **power**-ünkre vigyázzunk, központja a mellkasban (chest) van. Hogy hogyan lehet visszaállítani, az már legyen a tisztelt játékos feladata...

Hát ennyi. A **Captive** nem egy egetrengető szuperprogram, de két fásztó **EOB** küldetés közben jól el lehet vele szórakozni.

• **DANI**





# EYE OF THE BEHOLDER II.

Lassan két év telt el azóta, hogy EOB hiányban szenvedő agysejtjeiteket tupiroztuk. A CoV 19-ben és 20/21-ben ecsetelt első rész akkor nagy sikert könyvelhetett el magának, no meg persze a leírás is, attól függetlenül, hogy hibák, és kiigazítások sorát tolmácsoltátok felénk. Köszönjük, tanultunk belőlük, reméljük, hogy **JOHNNY** és **HáPI** barátunk úgy szedi most csokorba az azóta megjelent két résszel kapcsolatos információkat, hogy minél kevesebb „kiigazítás” lapuljon postafiókunk mélyén. Mielőtt azonban fejest ugranánk a második részbe, kanyarodjunk vissza egy picit az elsőhöz. Meleg szívünket nem hagyhatja nyugodni az a tényálladat, hogy nyitott kérdések maradjanak az EOB I. körül. A CoV 32-ben már visszakanyarodtunk egy cseppet, röpké 1 oldal keretében az EOB I-hez, s ezt tesszük most is. A narrátor **Johnny** mellett ezúttal **Kéri András** budapesti versenyző lesz.

**1-3 szint:** Erről már nincs mit írni (egyértelműek az info-k), kivéve: a 2. szinten nem lehet megspórolni kulcsot: ha valamit álkulccsal nyitunk, nincs mögötte kulcs, az utolsóba pedig kampec lockpick. Pedig jól jöttek volna a „drágakövet-kulcsért”-nél...

#### 4. szint:

12. Az idevezető illúziófal(ak) közül csak a keleti nyitható kintről, az biztos hogy nem az 5. szintről nyílik. Viszont a DNy-részen lévő 3 szoba közül a keletiben van egy ACL. Talán az nyitja...

F. Itt van egy pók is, ami 100% hogy megmérgez valakit (ha nyugatról jövünk), de nem baj, mert nincs messze a 4 db Cure Poison (**Ami ugye köztudottan nem elmebaj, hanem ellenmég!** Ezt csak azért szúrta be, mert minden második levél említett nézett minket hülyének — CoVboy).

11. Na ezt meg én nem találtam (a jelölt illúziófal se nyílt ki, még a 7. szintről visszatérve sem!). Ugyancsak nem működött az innen északra lévő nagy terem nyugati részén lévő sem. Találtam viszont 4 db szöveget (nem tudtam velem mit kezdeni).

- A keleti részen nemcsak a pókok, hanem a hálók is újratermelőnek!
- Az 5 és 6 jelű szobához vezető folyosó nagyon vidám: Mire levágjuk a hálót, megjelenik mögöttünk egy pók. Ha megfordulunk, úgyszólván egy mögöttünk (ha nem vágjuk le a hálót, akkor is!).
- A 15-től keletre lévő szobát a szemközti falon lévő kis kapcsoló nyitja, és valami potion-t találunk ott.

#### 5. szint: Azért vannak itt bőven pókok!

B. Meg lehet csinálni lezuhanás nélkül: Elmegyünk a keleti kulcsért, dél felé vissza a nyugatihoz, és végül be a teleportba. Így viszont nem érdemes lemenni a 6. szintre vezető lépcsőn (próbálja ki mindenki...). Utána pedig simán csak a 8-hoz kell menni.

E. A teleportot a nyaklánc működeti, és kb. ilyen a 4 kőtárgy portal kulcsa:

medál: 4 <—> 7  
nyaklánc: 5 <—> 7  
tőr: 9 <—> 7  
jogar: 8 <—> 10

A tárgyat kézbe kell venni, és ráclickelni — valahova... Egyébként innentől kezdve nem lehet lineárisan haladni. Aki esetleg nem jött rá, annak: Portal 5 —> 7; Portal 7 —> 9, Itt szét is nézhetünk, de fel 8-ra. Ezt gyakorlatilag bejárhatuk, aztán le 10-re (F). Itt **Keirga** kiszabadítása után 10 —> 8; le 9; 9 —> 7; 7 —> 5. Most mehetünk az 'F' helyre, le 6-ra. Ezt is bejárhatjuk már. A 7-8-9 hátralevő részei sajnos attól függenek, hogy mikor milyen kulcsaink vannak.



6. szint. Megtréfálhatjuk a Kenku-kat, ha félrelepünk a nyíluk elől, viszont mi közben kilövének rájuk egy sorozatot. Van egy golden key valahol a felefelé vezető lépcsőtől — északra — eső folyosón (a pontos meghatározás!...). Egyébként kicsit nehéz továbbmenni... Ja és a kis, zárt részen (kb. 5-től északkeletre) van egy stone ring. Azt sajnos lusta voltam kipróbálni, hogy mire jó, de biztos, hogy nem a 7. szint F helyén kell használni!

G: Jó vicc, mert az első kivételével az összes helyen kétszer jön dart. Azazhogy az első visszafelejtövet fog tüzelni...

7. szint: Ezt egyébként nem fontos teljesen bejárni. Ami fontos az: (10), 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21. A maradék portál a 6. szintre vihet — kizárásos alapon... Továbbá itt az egyik speciális szikla! Az előbb említett 'F' helyre vezető ajtót golden és nem drow nyitja! Azon a helyen, ahol a 6 és 8 szám van, van egy bukkanó is. Azután meg kb. 5 élőhalott mögöttünk. A középső zárt helyen nehéz keresztülválgatni. A lényeg, hogy a „hadgyakorlat”-hoz utoljára menjünk, mert az ajtók egy picit egyirányúak! Ha jól csináltuk (és előtte MINDENT összeszedtünk) marad minden kulcsból egy (Drow kettő is).

— A T1-től északra lévő szobában 2 db élőhalott van, akit lehetetlen kinyírni — viszont mire fogytán van a HP-nk, meneküljünk vissza az ajtóig, csapjuk be, majd messze elhúzódva pihenjünk. Azután — talán — sikerül. Ja és a T1 ajtaja csak akkor nyílik, ha az F-től keletre lévő ajtók nyitva vannak!

8. szint:

G: Na ez lemaradt a térképről — a két H-folyosótól délre van. Egyébként a H folyosók mindkét irányban trükkösök.

9. szint: A porszívót minden útszéle eltüntetik a harcok egyik gégyverét — viszont ha eleget lövünk rá messziről, akkor tárgyaltan. A G — folyosótól délre eső zsákutcában fentről fekete kövek potyognak —> azzal nyílnak a szobák. A 13-nál lévő nagy teremben (a rúna szerint) kombinációs zár van. Egy-két FIREBALL is jött... Egyébként az itt lévő ajtót drow key nyitja! A 8-as szobán kis kapcsoló nyitja, a 7-től délre pedig a retesz kinyit egy illúziófalt (falat?). És a délnyugati részen lévő kicsi zárt részen van egy raise dead. F: Itt Jewelled key-t kapunk (én még csak azt kaptam).

5: Itt ugyan raise-dead-ot nem találtam, viszont az illúzió-falat se tudtam kinyitni!

8: Úgy látszik nem tetszett a gépnek a képem, mert itt sem engedtek a raise-dead-hez!

G: Itt két szoba nyílik két fekete kövel (a másik a 8/7-nél volt). Az északi mögött tényleg egy kulcs van, de a déli mögött már nem tudom melyik, viszont egyedülálló mage-scroll! Továbbá a G-től nyugati folyosón van 4 rekesz és a felirat szerint „elfelejtettünk valamit”. Vajon mit...?

10. szint: Itt az a fő gond, hogy miután kinyitunk egy tücsköt, mialatt szedgetjük a nyilakat, jön egy újabb — meg még egy... Aki a lépcsőn jött, az mehet is vissza, mert az ajtó a másik irányból nyílik. Tehát célszerű gödröknél átérkezni... Az 5-ös helyen van még egy csomó egyéb stuff is!

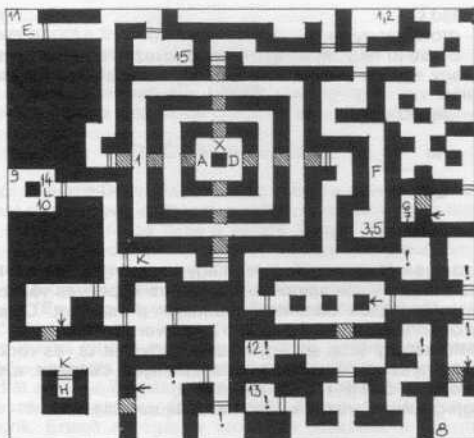
C: Szerintem itt felesleges átvergődni — a térkép szerint sehova sem vezet...

11-12: Itt már tényleg csak gödrön keresztül lehet lemenni. Ja a 11-12 nem a szintek, hanem a 10. szint azon szobájának száma, ahol az egyirányú gödör van (...tehát vissza nincs út).

**Tratattattam! Következik a hiányzó két szint:**

11. szint:

Ha nem találtátok volna ki, ez itt a 11. szint térképe. Ha igen, bonus 1 pont.



1 — Rock (zöld!)

2 — „Raise dead”

3 — Dwarfen healing potion + cleric scroll of Cure serious. A felsorolt dolgokon kívül egy csomó kapcsoló van itt, ez volna tehát a „Room of Levers”. Ha mindegyiket felkapcsoljuk (jó munka lesz!) jutalmunk egy Wand of Cone of Cold. A Potion szállítsuk el a törpéknek, s máris miénk a Wand of Silvas.

4 — „Cure serious”

5 — Wand: Magic Missile

6 — Draw Key

7 — Stone orb

8 — Orb of power. Nicsak! Egy fekete gömb. Ha visszaballagunk a portálok segítségével meg némi mászkálással a 4. szintre, meg tudhatjuk tárgyaink funkcióját, illetve mágikus bónuszait (A PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY például — 3-as...). Az 'of Adornment' megjelölésű tárgyak mágikusak.

9 — Wand of cone of cold

10 — „Hold monster”

11 — Banded armor + 'Slasher'

12 — Draw Key

13 — Human bones + Spellbook + Bracers + Ring + Stone Holy Symbol + Slasher+4. Kirath, F szintű varázsló, és cuccai hevernek itt. Csak 20 HP-je van, de az egyetlen varázsló a játékban, akit találnak. Mi elvettük a cuccait, persze ne adjuk vissza, csak a varázskönyvét.

14 — Medallion + Cleric Scroll of Raise Dead. Itt némi kavarrás van, de nem nehéz megtudni a nyitját.

15 — Ring

X — itt érkezünk

A — Portal. A Holy symbol működött, vissza a 7. szintre (!) Látható, hogy 3 gyűrű veszi körül — a portált. A külsőn kezdetben zárva van az ajtó. Akkor fog kinyitni (észak felé), ha — a két belsőt is az északi van nyitva. Ezután mindig az óramutató járásával megegyezően nyithatjuk az ajtókat, mindig csak egy irányba levőket (az északiak, után a nyugatiakat, azután a délieket stb.).

D — Trükkös illúziófalrendszer. A három, egyre nagyobb folyosó négy átlélenes oldalán vagy csillag, rúna, gömb, semmi (átjáró) van. A 3. illúziófal csak akkor nyílik ki, ha mindhárom ugyanarra van nyitva! A gombot megnyomva minden eggyel odébb csúszik!

E — ...izé, itt állást menthetünk!

F — Egy csomó kar (8 db). A következő rántásakor az alábbiak kapcsolódnak át: 1 —> 3 (5), 2 —> 4 (5, 6), 3 —> 2 (6, 7), 4 —> 1, 5 —> 8 (6-sembi, 7-sembi), 8 —> 1 (7). Room of levers.

G — A rúna szerint ez a kulcs szobája. Csakugyan!

H — Portal. Stone orb-bal a 12. szintre.

- I — lásd C
- K — grow key nyitja
- L — Újabb jó hely. Itt az ajtó vagy odavezet, ahonnan jöttünk, vagy egy kis lyukba, ahol van egy kis raise dead + medalion
- 'I' — „agyszívó”;

- — fal
- II — ajtó
- — illúziófal

A szörnyekről annyit, hogy van egy csomó „izé” 40 HP körül (ritkán találnak, de alaposan!), valamint köpenyes varázslók, akik még mielőtt odaérnek, lebénítják a csapatot. Célszerű odarohanni, és baromi gyorsan agyonverni!

Kétféle szörny lesz: az egyik szép nagyokat üt, és ronda; a másik agyszívó névre hallgat, és lebénítja a csapatot, azonkívül néha 40-50 HP-t üt (de ritkán talál).

**Megjegyzés:** agyszívók ellen használjunk villámot.

## 12. szint:

Itt a sok teleport miatt térképezni egyszerűen lehetetlen volt, ezért a főbb helyeket mindenki keresse meg maga!

- **Szörnyek:** Hatalmas kőgölem 40HP körül, és semmilyen varázslat nem fog rajta. Egyébként elég kevesen vannak
- Kezdésnél nem volt egyértelmű, mire nyit ki az illúziófal, de mindent végig kellett rángatni!
- **Teleport:** 3x2-es szoba a keleti falon 3 kapcsoló. A bal és jobb oldalai használhatatlanok, de a középső mindig továbbrak
- Van egy szoba, ami olyan mint egy teleport. A bal oldali egy speed-et, a jobb egy Orb-ot, a középső pedig egy-két Fireball-t ad (nem tekercs vagy pálcát).

- Szoba, 3 oszloppal. A középsőn egy skill key (ki és nyitja a túldoldali ajtót), a két szélsőn pedig mindegy mi, mert ha leveszünk valamit, 2 tárgyunk kerül fel helyette
- A skull-lal nyitott ajtó mögött 2 vitality és invisibility potion van, még két pillérgömbbel — a tetején. Kijöve bezárul az ajtó!
- 2 szoba egy-egy oszloppal, 3-3 orb-bal.
- 3 „gömbpillérek” szoba (rúna: a szférák szobája): 3 orbitot felrakva (itt fel lehet átmehetünk).
- Hosszúkas szoba 3 pillérel. A rúnák szerint fel kell raknunk egy potiont, orb-ot („szférát”), követ. Rakja fel mindenki, és nyomja meg a gombot! Hihi.
- Egy helyen (Kelet felé) betöltődik egy szörny, és köszöni, hogy besétáltunk a csapdjába. Akármít teszünk megtámad, és 100 HP-seket üt, meg aztán nem lehet megölni. Szaladjunk vissza a 3x3 szoba elé. Aztán kerüljük el, és szaladjunk be. Bent — egyik kis fireball után megtaláljuk — a portal-okon is látható — 7 kőtárgyat. Ha mind a 7 lenne, be se kéne jönni ide, de Store Holy Symbol csak itt volt. Mindeközben 1-2 karakterünk meghal (vegyes osztályt nem lehet feléleszteni!!!), de már van vagy 3 raise dead is.
- A játék befejezése előtt ezen a szinten találjuk meg majd a **Beholder**-t. Van egy terem, ahol 3 kapcsoló van. Mindegyiket **KÉTSZER** nyomjuk meg, balról jobbra haladva. A kapcsolgatás holmi illúziófalakat is nyit, az elsőnél egy olyan terembe jutunk, ahol 3 piederasztal van; a középsőről vegyük el a kulcsot. Ha a szélsőkön levő cuccok a „sztriptíz” nevű mûsor bevezetésével szerezhetők meg, akkor nem érdemes. A kulcshoz tartozó ajtó ott van 2 lépésre. A másik két kapcsoló nyomogatása nem visz semmilyen értékes helyre. Ezután menjünk ahhoz az ajtóhoz, amin eddig nem találtunk nyomógombot. Nahát! A továbbiakhoz sok szerencsét...

Ha már eléggé begyakoroltuk a megszállás csinját-binját EOB I-béli kalandjaink során, igazán fejlelődhethetünk oda, hogy betöltjük a második részt is, és elkezdünk a játékkal ismerkedni.

A 'The Legend of Darkmoon' alcímet viselő játék frankó introval kezdődik, és máris egy tekintélyes fõmenüvel állunk szemben.

**LOAD GAME IN PROGRESS:** Korábbi játszma folytatása.

**START NEW GAME:** Új játék indítása. A karakterek 7. szintűek.

**TRANSFER EOBI PARTY:** 4 karaktert hozhatunk át az 1. részből. Néhány cuccunkat (a Stone-tárgyakat) elveszik, egyébként oké.

**RUN INTRODUCTION:** Még egyszer megnézhetjük a kezdõ képsorokat.

**EXIT (TO DOS):** Ha ezt választjuk, egy nagy elménytõl fosztjuk meg magunkat!

Mielõtt fejest ugranánk a dungeon-ok, csapdák, rejtvények, mágius és nem-mágius tárgyak végeérhetetlen szövevénybe, egy kis áttekintés a változtatásokról — minden egyéb megtalálható korábbi CoV-okban (19, 20/21, 32, es az imént leírtak).

- Hat darab kimentett játékállásunk lehet, ami egy igen elõnyös változás.
- PC-n a grafika már csak EGA-n fut, persze van VGA-s változat is külön.
- Új varázslatok tûntek fel:

## Cleric

**TRUE SEEING:** Illúziófalakon átlátunk. Mindig legyen bekapcsolva.

**HEAL:** A karakter max. HP-ra kerül.

**HARM:** Meg kell ütni az ellenfelet, és ekkor neki csak 1-4 HP-je marad.

## Mage

**BURNING HANDS:** Lángszóró.

**BLUR:** Védekező varázslat.

**IMP. IDENTIFY:** Beazonosítja a varázstárgyainkat (hány pluszos, átkozott-e, stb.)

**REMOVE CURSE:** Átkozott tárgyakat csak ennek elmondása után tehetünk le (ha kézbe vettük).

**WALL OF FORCE:** Erõtérfalet generál. Elzárhatjuk vele a szörnyek útját, így pihenhetünk. Nem mindig sikerül (???)

**HOLD MONSTER:** Szörny megbénítása. Nagyon hasznos.

**TRUE SEEING:** Ld. cleric.

**STONE TO FLESH:** Kõvévált karakter rehabilitálása.

**FLESH TO STONE:** Ezt csinálják az ellenfelek velünk (meduza, baziiszkusz). Nekünk varázslat, nekik (sajnos) képesség. Mentõdobás van.

**DISINTEGRATE:** A célpont atomjaira bomlik. Ezt meg a **BEHOLDER** csinálja. Lesz egy pár... Van ellene mentõdobás, ami azt jelenti, hogy szinttõl és varázstárgyaktól függõ eséllyel nem hat ránk valami (illetve csak feleslegesen veszteséget szenvedünk, mint egyébként).

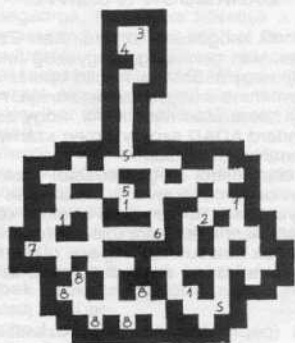
- A karaktereink gyakran észrevesznek illúziófalakat, titkos ajtókat.
- A varázs-ablak egyszerű varázslás után nem záródik be, így szórhatjuk a varázslatokat a harc mellett.
- 13 szintig lehet fejlõdni.
- Rengeteg animáció van, ami nagyon feldobja a játékot (különösen cool a pince-szint alján levõ!).
- Ja, és a vége nem egy szöveg, ami után a program reseteli magát (lásd **EOBT**), hanem kiváló grafikák gyûjteménye.
- Tekercsek elolvasása: kézbe venni, jobb gomb (vagy 'U').

Az NPC-k közül javasoljuk *San-raalt* és *Ambert*. Ne féljünk tuningolni, a program ellenfél-özone mellett ez igazán nem tekinthető csalásnak...

## ERDŐ

Kezddskor a **Darkmoon** templom melletti erdőben vagyunk, farkasok mindenfelé. Találkozhatunk egy nővel, aki felajánlja, hogy elvezet a templomba. Mondjuk öljük meg, mire egy papirt találunk (jobb gombbal, illetve 'U'-val nézhetünk meg tekerceket), mely szerint a nőnek — tiszul fogva tartott gyermekei miatt — a templomba kell csalogatnia a gyanutlan járókelőket. Gyanus...

Ugorjunk el délkelet felé, ahol van egy titkos lejárát egy földalatti raktárba. Itt van pl. a **Blur** varázslat. Ezután észak felé keressük meg a templomot, majd egyet kortyolva az odakészített százhektós tartályból, lépünk be...



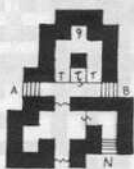
### Hintek:

- A sírokat nem érdemes felásni, csak csontok vannak bennük.
- Az egyik bozót mögött egy titkos lejárát van egy barlangba, némi kincssel. A törpék észreveszik a lejárátot, ezért érdemes legalább 1 törpét indítani.
- A vén csoroslyát nem érdemes kinyitni, mert nem akar semmi rosszat.

## TEMPLOM — FŐBEJÁRAT

A templomban két pap fogad szívélyesen. Nyugodtan öljük le őket: ellenzéki politikusok. Nézzünk el pl. balra. Egy rémült nővel találkozunk, akivel kivételesen beszéljünk (mára elég a vérengzésből). Megtudjuk, hogy *Calandra* nevű nővérét elrabolták, mégpedig valószínűleg *Darkmoon* papjai. Őké kislány, ha tudunk, segítünk. Ennek jegyében vegyünk szöglyre az ajtót, amely az egyetlen kijárát. (Ja igen, a hátunk mögött bezáródott az ajtó). Hosszas fejtörés után, izzadó tenyérrel az ajtókereten levő gombra clickelünk. És... kinyílik! Az-annya! Cool vagy, testvér! Bonus 500 000 points, loading next level!

Szóval, egy elágazásba jutunk. Jobbra lépve egyet, egy apró kapcsolót megnyomva egy teleport nyílik meg előttünk. Ez a feltámasztóhelyre visz, ahol az NPC-ket hozhatjuk játékba újra (szükséges: **a complete set of elf bones**). Saját hulláinkat **RAISE DEAD**-dal támasszuk fel (elfeket nem lehet, ilyenkor a **LOAD GAME** varázslatot használjunk). Mivel hullánk most nincs, teleportáljunk is vissza a folyosóra. Menjünk le a lépcsőn.



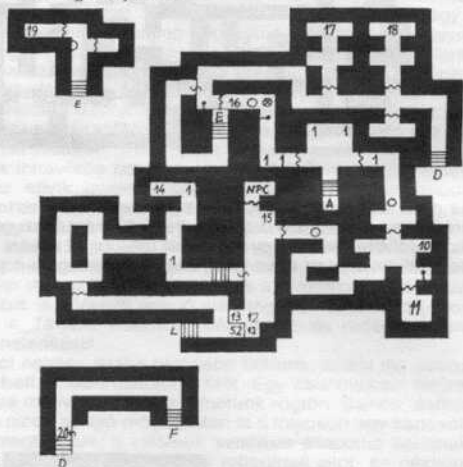
### Hintek:

- A két papot a bejáratnál öljük meg.
- Ettől balra némi info hullik az ölünkbe egy rémült asszonytól.
- Az egyik falban van egy gomb, mely mögött egy teleport búvik meg. Ide lépünk be —> a feltámasztóhelyre visz.

## PINCERENDSZER 1.

Hohó! E mán a **DUNGEON**! Szinte érezni a dohszagot, szinte hallani a patkányok ordítását, a rabok csilingelő nevetését — óh!! (vágott közbe és fejbe a **Várdi Gergő** nevű torpe harcos). Az iránt érdeklődik, hajlandó lennék-e végre a témáról beszélni és abbahagyni a rőtögést. Micsoda hangneme ez? Hát ezt érdemliem én? (**Igen - CoVboy**). Mikor én vagyok itt az ész! (**Én meg az erő - szól közbe ismét Gergő**). Haha. Na jó, folytatom.

Lehet menni jobbra meg balra. „Mindig jobbra kell törekednünk” — mondta a fajvédő politikus, mielőtt a nemzetiségiek a farkát a fülebe dugták volna (bocs!). Tehát arra. Néhány ór lemeszárítása után egy 2x2-es raktárt és egy hosszú folyosót találunk. Ennek a végén a szokásos „bukkanóra kő” módszerrel nyithatjuk az ajtót. Bent egy újabb ór pusztul meg. Találhatunk egy csomó hordót (üssük szét őket), egy kulcsot (**grey key**), egy kulcslyukat, meg egy ajtót, ami mögül hangok hallatszanak. Hogy az ajtót hogy lehet kinyitni, csak öt-órás szótárazás és félnapos konzultáció árán tudtuk meg. Benn van egy félszerzet (**halfing**), aki egész szeretne lenni, de  $1.75 + 0.5 = 2.25$ , szóval nem jó. Ne vigyük el, túl gyenge. Más dolgunk erefelé nincs, menjünk vissza a lejárathoz és az ajtó leküzdése után haladjunk előre. Ezután egy marék ör és két ajtó okoz majd gondot. Itt lehetünk egy érdekes dolgot: Egy papirt (infokat majd lefordítjátok) meg egy kútöt (**North Wind**). Sunyi szemünkben ravasz fény csillan. Csak nincs másik három, a többi égtájak megfelelően? De van csak nem itt. Vágtassunk előre a hosszan kanyargó folyosón és egy szinttel lejjebb jutunk.



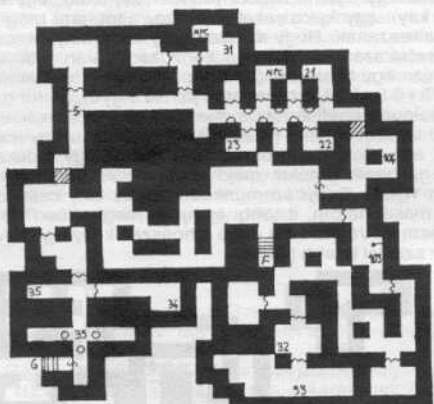
### Hintek:

- Az egyik teremben a hordót verjük szét, az ingyencségeket egy **CREATE FOOD** mágiával lehetjük magunkévá.
- Ettől nem messze az egyik folyosón valamit rajta kell felejtetni a padlón lévő masinérián, ugyanis ez nyitja és tartja nyitva az utána lévő ajtót.
- Egy bezárt ajtó mögött találunk egy félszerzetet. Ha bevesszük a csapatba, másnapra eltűnik pár cuccunk társaságában, de hogy egy infot, mely szerint van egy titkos lejárát a cellája mellett.
- A szemközti sarokban a hordókban 2 kaja + 3 mágikus por található (kőből visszaváltoztat).
- Az órknel az egyik víztartóban egy +1-es tör van.

## PINCERENDSZER 2.

Egy nagy terembe érünk. Mindig jobbra — újabb kulcsos ajtó. Bent szerezhetünk **skull key**-t, de egy tűzgolyót is mellé, szóval gyorsan lépünk vissza. Újabb ajtók sokasága vár bent. Az ajtók mögül csontváz-harcosok vidám csapatkái vágtatnak elő. Hamarosan eljutunk egy olyan ajtóhoz, ami kivételesen nem kulccsal nyílik, hanem erővel (click rá). Bent egy kisebb légió vár csontváz-harcosokból, papokkal fűszerezve. Ha megebedettünk, markoljuk fel a cuccokat, különös tekintettel a kulcsra. Menjünk vissza a nagy terembe.

A jobb oldali falon van egy kapcsoló. Egy titkos raktárba léphetünk be. Dél felé egy másodosztályú illúziófal van (ezt az egyik karakter mondja, nem mi!), a börtönbe juthatunk. A cellákban megtalálhatjuk *San-raal* csontját, csontváz-puzzlek (koponya, végtag), egy élő NPC (gyenge). A cellák sorá után néhány órkódó pappal kerülünk szembe, majd felhasználhatjuk a **skull key**-t. Bent egy csomó jó cucc meg egy **Darkmoon key** van. A másik is itt van valahol, de lehet, hogy a csontváz-harcosoknál van. Észak felé kapcsoló, aztán illúziófal, és máris berakhatjuk a két **Darkmoon key**-t. Előtte ugorjunk el *San-raal* felélesztési.



Az ajtók kinyitása után *Khelben* jelentkezik. Gyors infocsere, eredmény: kutassunk tovább Persze, mást nem is várhatunk. Jobbra menve egy tekercsert találunk. Eszerint itt gyenge a fal, valahol át lehet jutni. Balra egy újabb kürt (mi meg-

mondtuk!), neve **East Wind**. Előre haladva lépünk rá a bukkanókra bátran: tudjuk, hogy szerettek a **Fireball**-t! Jobb oldalt az egyik helyen a fal az átlagosnál is gyengébb; üssünk rá kettőt, és máris nyitva áll a járat. Ugye gyári verziója van mindenkinek? Nem? MÉR' nem?

## Hintek:

- A börtön egyik cellájában lévő törpepapot fogadjuk fel, legálább lesz egy nordárunk.
- A szint végén található koponyás ajtó mellett **Fireball**-csapda van. A kulcsot úgy szerezhethetjük meg, hogy meghúzzuk a fogantyút és elugrunk hátra. A tűzbadba elsuhan, és a bemélyedésben megjelembik a **skull key**.
- Találkozunk egy *Calandra* nevű megtépező nőnőm NPC-vel. Vigyük magunkkal, hasznos lehet a későbbiekben.

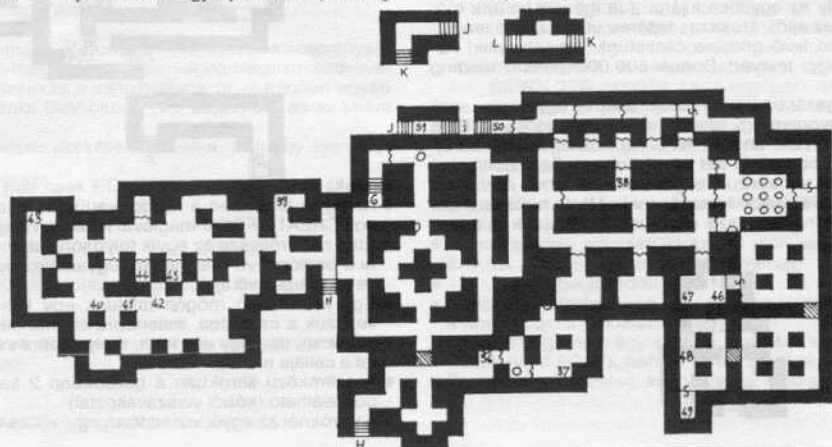
## DARKMOON 1. SZINT

Lemenve bezáródik mögöttünk az ajtó. Kár. Ez a szint egy szép nagy terület. Van benne egy négyszög (oldalai átlosan helyezkednek el), négy csúcánál fordító operál. A délinél van egy kapcsoló, ami mind a négyet hatástalanítja. Nekiallhatunk kutatni... és úgy félóra után rájöhettünk, hogy zselatinokkákon (ez egy standard AD&D szörny!) meg szárnyas micsodákon kívül itt semmit se lehet találni.

Aztán egy zseniális ötlettől meg a leírástól vezérelve megkeressük az északi beugróban levő illúziófalat, és át lépünk rajta. Ismét 3 irányunk van. Előre nincs semmi, kézenfekvő tehát, hogy arra kell mennünk. Balra tolvá (ok, nincs politika) megtaláljuk első pók-kulcsunkat meg egy rakás stuffot. Jobbra használjuk is fel a frissen szerzett kulcsot, és még lejjebb mászhatunk...

Különbéle színű (pepita kockás, bugyirózsaszín) óriáshangyák vernek itt tanyát. Újabb pók-kulcs birtokosa lehetünk, valamint sok cucc is van erre felé. Ezeket csak rakjuk el, most nincs idő azonosítani. Balra menjünk vissza az illúziófalra keresztül. Ha netán kimerültek volna varázslataink, talán pihenünk... óh! Szörnyű rémképek teszik lehetetlenné az alvást. Erre sürgősen megoldást kell találnunk. Délnyugaton van egy pók-kulcslyuk, mögötte egy portál, újabb pók-kulcs és újabb tárgyak. A mostani kulccsal nyissuk ki a délire eső másik pók-zárat. Egy olyan terembe jutunk, ahol 3x3 bukkanó van. Megoldás: a két átló mentén kell öt tárgyat lerakni. Már másodjára rájöttünk: ezt hívják máknak.

Szárnyas micsodák özöne támad ránk, mi azonban rendíthetetlenül megyünk a keleti illúziófal felé. Az újabb terep teljesen hasonló az előzőhöz, csak az illúziófal északra van. Itt begyűjthetünk minden jót: kulcsot, üveggömböt, meg **Stone gem**-et. Ez aktiválja a portált, amit az előbb megtaláltunk. Használjuk is, persze.



**Hintek:**

- A forgatót a bejárat közelében levő fal gombbal lehet kapcsolni.
- Az egyik teremben van a falban egy teleport, ezt az ugyan-csak ezen a szinten található gyémánttal lehet működésbe hozni (gyémánt, kék keretben). Ez a teleport visz a papok szintjére.
- A teleporttól balra van egy pók-kulcsú bejárat. Mögötte van a 9 kapcsoló, melyre X alakban kell a tárgyakat pakolniunk (a szélső 4-re és a középsőre). Ekkor nyílik meg az itt lévő ajtó.

**A PAPOK SZINTJE**

A Csodás fény — és hangeffektek után a papok-szintjén találjuk magunkat, de ez csak később derül ki. Egyelőre pihenjünk, vegyük fel a tekerceket, aztán teleportáljunk vissza az alagsorba. Ha betűre követtük a zseniális szerző utasításait, most rendelkezniünk kell két **Darkmoon** kulccsal, egy pók-kulccsal, egy szürke kulccsal, meg egy villáskulccsal (sebzés: 2 db = 10). Meg kell ezután találni az ajtókat is hozzá! Aki ennyi vergődés után erre nem képes, túzgolyó és jégvíhar általi halála ítéljük (az **EOB** nem gyenge lelkeknek való!).

Vad rohammal dübörögjünk felfelé (vigyázzunk a kanyarokban, csúszós a padló). **(Ki hányta le? - CoVboy)**. Összes kulcsunkat és ártatlanságunkat elveszítve, néhány fekete özvegyet lesmárolva eljuthatunk egy ismerősnek tűnő helyre... aha, itt volt a félszerzet, aki osztódással jött létre (levágták a kezét).

Most izgalmas rész jön... adjuk össze a kürtjeink számát.

- a) **gyengébbek kedvéért:** ha több mint 3, kevesebb, mint 5, akkor haladj tovább!
- b) **átlagnak:** ha 4, akkor jó.
- c) **matekosoknak:** ha a szám több mint kb. 5Xgyök8, és kevesebb, mint 1027 + xdx, valamint eleme az egész számok halmazának, akkor szemedet pozícionáld az alant levő bekezdésre, és olvasd tovább — ellenkező esetben fojtsd vízbe magad! (nyereség a világnak)

megteszi). Nehány lépés, és máris újabb problémát vehetünk oda meggyötört neuronjainkuk (de ne hagyjuk figyelmen kívül a szinapsziszaink csökkenő átviteli sebességét és a vörösen villogó „ENERGY LOW” feliratot): mit kell itt csinálni? Megoldás: vegyük kézbe egyenként a kürtöket, fújjuk meg őket a fal felé fordulva (jobb gomb), és örüljünk! A fal eltűnik, forduljunk előre, trallala...

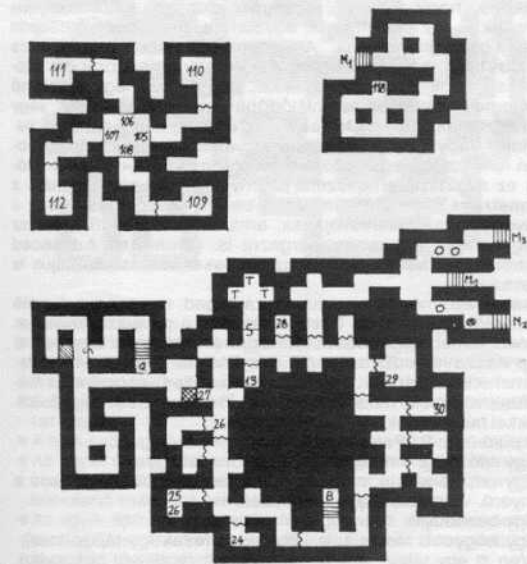
**Hintek:**

- Az egyik ágyban egy kulcsot lehet találni.
- A beugrókban lévő szobrokat jó, ha szétszappdoszuk, ugyanis az egyik mögött egy kapcsoló található, melyet megnyomva 3 teleport jelenik meg. A bal oldalival és az előtünk lévővel ezen a szinten kerülünk máshova, míg a jobb oldalival egy érdekes terembe jutunk. A falakon van 4 bemélyedés, ezekben 3 drágakő és egy kulcs. A drágaköveket együtt kell az egyes bemélyedésekbe helyeznünk, ekkor nyílik meg a mögöttünk lévő fal:
  - Ha a **zöld gem**-hez pakolunk, akkor az egy csapda lesz egy +3-as **plate mail** formájában (bezáradik a fal mögöttünk).
  - Ha a **copper key**-hez pakolunk, akkor papok jelennek meg az ajtó mögött, és csak 2 dart van itt.
  - Ha a **kék gemhez** pakolunk, akkor itt egy csomó kaját, és egy teljesen sima **two-handed sword**-öt találunk.
  - Ha a **piroshoz** pakolunk, akkor kapjuk a legjobb stufokat, pl. **wand** stb.
- Mindegyik helyen található egy rózsaszín **Tropelet Seed**. Ezzel lehet ebből a teremből visszajutni a folyosóra. A földön közepén levő gombrára kell ezt rakni, és ekkor megjelenik egy teleport...
- A templom bejáratánál — ha megvan mind a 4 — fújjuk meg a kürtöket, bejutunk a **TESZT** termeibe.

**A TESZT TERMEI 1.**

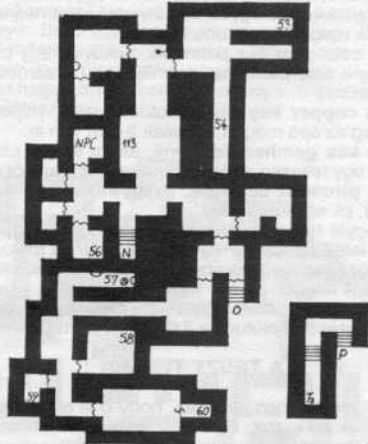
Egy bácsi jelenik meg, és közli, hogy ő itt a helyi séf, mi meg elkezdhetjük a Tesztet. Hah! Kezdetnek azt láthatjuk, hogy a kiindulási teremben minden négyzetben villámok villámianak, néha meg megszünnek. Ismét izasztó probléma előtt állunk: milyen elv szerint vándorolnak az üres helyek, ahol biztonságosan átkelhetünk? Miután kétheti letargia sem hoz eredményt, próbálkozzunk a Bölccsel a Biborholdban... (ez itt a reklám helye). Na jó, menjünk el balra. Négy db. ajtó néz farkasszemet velünk (miért pont farkasszemet? Miért nem mondjuk infravörös riasztószemet?). A baloldali kettő érdektelen, az egyik jobboldaliban egy sebesült sáska-harcost (magyar hangja **thri-kreen**) leljünk. Nyugodtan öljük meg, ha meggyógyítanánk, rájönne, hogy a sáska-harcosok nem ismerik a hála fogalmát. Máris van egy sáska-kulcsunk. Az utolsó ajtó mögött egy alvó törpe leledzik (**dwarf**). Ez az állapot hamar megszűnik, és felvehetjük a csapatba. Haát, láttam már jobbat is... Van itt egy jó kis mágikus rövid kard (**short sword**) is. Térjünk vissza a villámokhoz, és próbálkozzunk az előrehaladással.

Kapásból néhány sáska-harcosba botlunk, akiket illő üdvözlés (**fireball**...) után csapjunk szét. Egy csontkulcsot leljünk, amit előre mence fel is használhatunk rögtön. Sajnos, semmi érdekes nincs az ajtó mögött. Van itt a folyosón egy kapcsoló is. Ha meghúzzuk, a villámok sztatikus állapotba kerülnek. Na, így már jobb. Rügjük be a jobboldali ajtót, és nézzünk szét odabent. Markoljuk fel az átkozott kardot (**Long sword - 2 \*Hunger**), mert később szükség lesz rá. A villámokat nézzük meg ismét (nahát! biztos magas a villanyszámlája a **Darkmoon**-templomnak!), és most jobbra menjünk (az elektrosokk újráleszti halófényben levő agysejtejünket). Újabb sáskaharcos-roham után ússuk meg az ajtót. Odabent egy varázsszáj leledzik. Törjünk bele három csontot (**hehe, ez egy átvátoztatott kutya? - CoVboy**), és máris kiköp elénk egy nagy, vastag, fehér... csontkulcsot. Továbbmenve két ajtó található, meg egy lépcső. Ok! Reméljük, van nálatok mindenféle kulcs, mert különben nem juttok tovább... A jobboldali a sáska-kulcs nyitja, és így a sáskaharcosok fész-



Hm, hm. A bejáratí teremben volt egy fal, ami felhót, szelet, meg hasonlókát formázott (nem egy Michelangelo, de

kébe juthatunk. Mindentéle ajtónyitogatás után egy újabb zöld színű kulcslyukat lelünk. Itt vegyük használatba tolvajunk zárnyitó képességét... mi? hogy nincsen „thief”-karakter a csapatban? Ekkor csak a berhelés marad — PC-re lásd a leírás végén. Szóval, ha az ajtó nyitva áll, kukkantsunk be. Hm, hát a sáskák kifejléssel növekednek, itt mégis gubó-szerűségek találhatók. Egyet csapjunk szét, aztán térjünk vissza a folyosóra, mert az összes gubó ki fog kelni, és így nem támadhatnak hátba/oldalba. Miután sűrű könnyeket hullatunk ellenfeleink pusztulása felett nézzük meg a két szemet a fészek végében. A baloldali kivethető — aztán tegyük is vissza. Nem mintha rendes kisfiúk lennének, de csak így fog kinyitni a titkos ajtó. Itt gyűjtjük be a cuccokat, különös tekintettel a „mantis idolo”-ra. Most már felballaghatunk a lépcsőn. Az emeleten még tovább mehetnénk előre, de úgy az óriásdarazsak fészekébe jutnánk.



#### Hintek:

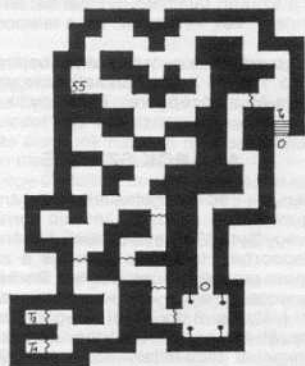
- Rögjön az elején nem árt, ha mindenkinek a Dexterity-je és az Intelligence-je 15 feletti, hogy át tudjon jutni a kezdeti világnépszerűségeken.
- Később egy kapcsolóval ezeket hatástalaníthatjuk.
- Van az egyik falon egy háromszög alakú bemélyedés, melybe valami értéktelent belepakolva egy wand-hoz juthatunk.
- A sebesült sáska harcossá kíméletlenül kaszaboljuk le!
- A mellette lévő szobában hortyogó 7. szintű harcossá papot vegyük be a csapatba.
- A szájnak adjunk 3 csontot és a koponyát. Jutalmunk egy csontkulcs, ami az ajtót nyitja.
- A sáskafészeknél a két szem közül vegyük kézbe az egyiket és tegyük rá a másikra, ekkor eltűnik a fal és...

#### A TESZT TERMEI 2.

Hamarosan egy olyan terembe jutunk, ahol négy kapcsoló van. A kivethető utat négy ajtó zárja el (csak egy látszik, de ne örüljünk). Következtetés: át kell kattintani mind a négyet — csak az a baj, hogy ha egyet meghúzzunk, egy másik előtt egy lyuk nyílik meg. Hm, hm. Ha a szoba előtti bukkanóra lépünk, a gódrók eltűnnek. — Csakhogy az ajtók is bezáródnak. Megoldás: úgy kombináljunk, hogy a folyosóktól legtávolabbi kapcsoló kivételével, a többi meghúzzuk. Eztán induljunk előre. Három ajtó után a karakterek egyike észrevesz valamit. Aha, nyomjuk csak be azt a téglát! Mi történhetett? Hm, még egy kapcsolót kéne átváltani... hátha eltűnt a gódró. Hát nem... De hátha valami csoda történt, lépünk rá, és... igen! Nyertünk!

Haladhatunk tovább... Van itten egy rézkuccos ajtó, de olyan biztos van nálunk. Egy kanyar után a bácsi jelenik meg, szépen animálva a kö-

vetkezőket mondja: a bal oldali út visz a következő próbatételhez, a jobb oldali meg a majdnem biztos halálba... hát persze, hogy az utóbbit kell választani. Másszunk fel a lépcsőn (előtte teleportáljunk), és egy útelágazásba jutunk.



#### Hintek:

- A falon lévő 4 kapcsolóból elsősorban a bejáratnál balra, majd a jobbra lévő, végül a szemközti jobbot kell meghúzni. Ekkor kinyílik 3 ajtó. A 3. átjáró végén be kell nyomni egy téglát, majd spuri vissza a kapcsolókhöz. A negyedik kapcsoló alatt lévő illúziólyukra ráállva meghúzhatjuk a 4. kapcsolót is. Így nyílik a 4. ajtó.
- Amikor a két választható útról papot a fickó, ne a bal oldali ajtót válasszuk, mert az csapda, HP veszteség, és ugrás a szint elejére.

#### A TESZT TERMEI 3. (A repülő kigyók szintje)

Kezdjük **Darkmoon** toronyező turánkat mondjuk — baira. Egy táblán homályos célzását láthatunk arra vonatkozólag, hogy a kettes a nyerő. Ez valószínűleg az FTC—Vác FC Samsung meccs többeredménye, de biztosan nem arra vonatkozik, hogy a három, számmal jelölt ajtó közül melyiket nyissuk ki. Az első mögött egyébiránt egy tűzgolyó-csapda van (a gép kommentárja: „*Azt hittem, bőlcsőbb vagy.*”) (**Yikes — CoVboy**), a harmadik mögött meg egy nagy gömböc, csáppokkal, azok végén szemekkel, meg egy nagy középső szemmel... hívhatjuk szemlélődőnek, szemzsarnoknak, vagy porlasztónak (**Milyen tónak? — CoVboy**) — ez akkor is beholder! Vagy inkább mégsem? ugyanis egy útes után felrobban. (**Akkor ez egy időzített beholder volt — Nagy!**) Szóval ez a gázspóra nevezetű szörnyeteg, ami megtalálható a **Monstrens Compendium Vol.X**-ben (X tetszőleges), és az a lényege a harc technikájának, amit az előbb leírtunk. Plusz még harapni is tud, és mérgezni is. (**Multitask Advanced Beholder = MAB**). Szóval az ilyeneket varázsszállal löjük le messziről.

A kettes ajtó mögött egy varázsszáj fogad, egy rendkívül értelmes szöveggel (lehet, **Darkmoon** nem a gonosz temploma, hanem elmebetegdondozó?). Rúgjunk bele, mire tűzgolyókat kőp vissza ránk. Ez az AD&D illemkódexe... Egyébként kétféle lehetünk. Jobbra nincs semmi érdekes, szóval akár mehetünk rögjön a másik irányba is. Sorban a következő dolgokkal találkozunk:

- repülő (sót: RAPülő) kigyók.
- Egy ajtó mögött rohadt kaja. Vegyünk fel egyet.
- Egy papnő jelenik meg, és közli, hogy a jobb oldali ajtó a nyerő. Valóban, egy kulcsot találunk.
- Egy bezárt ajtó.
- Egy nagybott terem, tele kégnyókkal (csak így tájsozlással). Van itt egy titkos ajtó is, ami mögött rendkívül sok stuffot találhatók.

Ezután térjünk vissza oda, ahol feljöttünk (mint a talajvíz...), és a másik utat kövessük. Egy fenyegető varázsszáj-szólam

után rakjuk be az imént szerzett kulcsot. Egy újabb elágazás. Balra menjünk, oldóssuk le a **MAB**-eket, és nézzük sorba a balra lévő leágazásokat.

Az elsőtben egy ajtó kinyitása után figyelmeztetést hallunk, miszerint ez egy halálos csapda, ne menjünk tovább. Így is van — ezért továbbmehetünk, mert ehhez is jár egy jó kis kép.

A második egy **Darkmoon**-kulccsal nyitható. Ilyen valószínűleg van nálunk. Ha nem, nézzünk körül a környéken, kettőnek is lennie kell (persze, két ajtó jár hozzá). Ha belépünk, varázsszálak hosszú sorát láthatjuk a beugrókban. Mindegyik éhes, és a megfelelő tápért cserébe „énekelnek” nekünk, ami a folyosó végén lévő ajtó kinyitásához kell. Lássuk sorban a megoldásokat.

1. *One's refuse...*: retten food
  2. *Items born of greed...*: öt darab kő (rock)
  3. *Nature's beauty...*: red gem
  4. *From the fiends...*: mentis idól (ekkor nyílik ki az ezen a szinten lévő bezárt ajtó, ami a red gem-et fejtli)
  5. *I must have the blade...*: long sword — 2. "Hunger"
  6. *No matter...*: bármilyen varázstekercs (Mage/Cleric scroll of...)
  7. *I am parched!*: bármilyen varázspital (potion of...).
- Tessék! Mivel más két délutánt szórakoztatt, öt perc alatt el-  
értük!

- Van egy végtelen folyosó, csak megyünk, megyünk, megyünk. Ebből úgy tudunk kijönni, hogy megfordulunk, és elindulunk visszafelé.
- A szájukat etessük meg a fentebb leírt módon.
- A következő teleportot addig használjuk, amíg mind a 4 **Darkmoon key** nincs nálunk. Ez elég idegölő lesz. Ezután már kinyithatjuk a kaput.

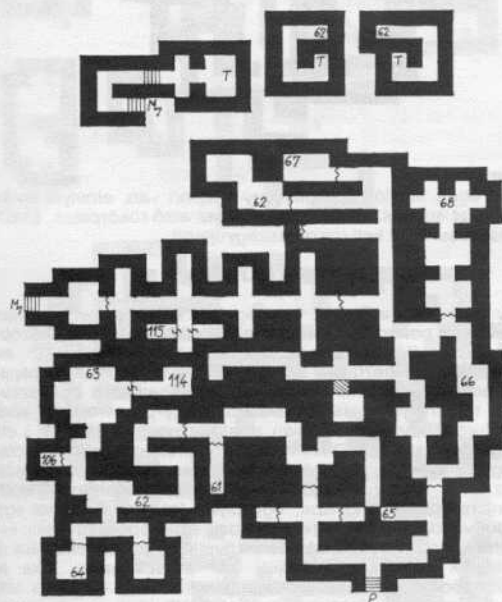
#### A TESZT TERMEI 4. (Beholder szint)

Mielőtt tovább indulnánk nézzünk körül erre felé! A következő folyosó végtelenné tűnik... de nem lesz az, ha megnyomjuk a jobb oldali falon alul levő téglat... Ezután még egy fordítómező is boldogít minket, s ennyi cécó után a folyosó végén nincs semmi érdekes. A másik **Darkmoon**-kulcsos ajtó mögött találjuk az egyetlen érdekes dolgot: egy tekercset, ami az illúziófalak elhelyezkedését mutatja egy egyelőre ismeretlen terepen.

Most már mehetünk. Azaz mennénk, de egy ismeretlen figura elől eljuttatja az utat. *Dr. Drau Draggore*, a **Darkmoon**-templom vezérigazgatója, a **Darkmoon**-bank elnöke, a **Darkmoon** csontváz-hadsereg vezérkari főnöke, és hasonlók. Természetesen nagyon gonosz, nagyon erős, és minden ütőkártyát ő tart a kezében (hogy ez mennyire igaz, a játék végén derül ki!). Ezenkívül az arca olyan, mintha valami amatőr rajzolóprogrammal készült volna — csak vonalak vannak benne. Hát az összehasználni elég rossz. Egyébként meg bezár minket. Es tényleg, némi lépcsómászás után rájöhethetünk, hogy az út egyszerűen véget ér. Azért az a teleport a szoba közepén egyáltalán nem feltűnő... (valahogy úgy, mint a **Mixed-Up Fairy Tales**-ben a tárgyak „eldugása”).

A teleport véletlenszerűen működik, és különféle kezekhez juthatunk el általa. Mr. Case, egy kulcsot őriz, amiből összesen 4-et kell összeszedni. Ha ez megvan, rakjunk valamit Mr. Case tenyerébe és teleportáljunk vissza a kiindulási terebbe. Jó! Négy kulcslyuk! A feladat rendkívül nehéz... (ugyan *Dram*, ezért az túl könnyű volt). A négy kulcs berakása után egy hangeffekt jelzi, hogy bonus pontjaink száma újab lépést tett a plusz végtelen felé (a beváltás: 50 — váltveregetés, 100 — kézfogás, 500 — hideg ölelés, 1000 — meleg ölelés (ok!), 5000 — oklevél, 10000 — a gyántó (**SSI**) gratulál). A folyosón túl levő táj megváltozott. Példánk tele lett igazi beholderekkel. A beugrókban összesen 4 db van (ha jól emlékszünk). A folyosón előre csörtetve arra a helyre jutunk, ahol használatba vehetjük az illúziófalakat jelző térképet. Keveredjünk el oda, ahol jelez valamit a térkép. Itt egy lyuk van a plafonon, a lyukba szorulva meg egy beholder. Segítségért könyörgő... segítünk, hogy gyorsan elérje a túlvilágot (KILL): Háhá, kiderült, hogy beborult — tudniillik mégsem volt olyan helpless, mint amilyennek látszott. Van a falon egy tornádót ábrázoló gomb — nyomjuk meg. Egy ventilátor feldarál minket, hurrá — ja bocss, az az **ALIEN3**. Szóval egy szinttel feljebb kerülünk (**SEVEN-UP**). A beholder itt van, szemrehányóan néz ránk. Hát illik megtámadni egy teljesen innocent beholder-t? Igen, mert egy beholder sohasem ártatlan... döfjük belé a +5-ös bicskánkat, amit még az **EOB I**-ből hoztunk, aztán nézzünk el a következő terebbe. Hm, hát itt nem egy-két **Kiváló Magikus Tárgyak Fóruma** díjjal kitüntetett cucc; a kristálykalapácsra még később szükség lesz. Van itt ajtó is, mögötte újabb beholder, illetve mágia-cuccok vertek tanyát. Van itt, egy **Wand of Dispel Magic**. Essünk vissza az előző szintre, de a kómat hagyjuk **Robin Cook**-nak. Távozzunk abba az irányba, amit a térkép is jelzett.

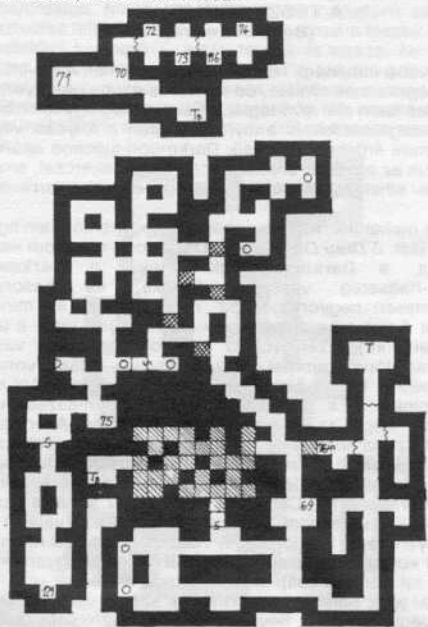
Rögvest **Khelben** jelentkezik. Beszámolunk neki, hogy, s mint alakul a meccs — **Khelben** határozottan aggodik, amikor *Dran*-ról hall. Aztán a kapcsolat megszakad a **Darkmoon** körül növekedő mágikus erőter miatt, de előtte **Khelben** biztosít, hogy mágustársaival együtt megtesz minden lehetőséget — klakk. Hát, egyedül maradtunk. Ennek öröme gyűrűközzünk neki az utolsó tesztnak. A tábla szerint ez a **Test of Vision**. A lényeg annyi, hogy a délkeleten lakó beholderrel délre van egy titkos kapcsoló. Ha ezt megnyomjuk, feltárul az utolsó aj-



#### Hintek:

- Az első száját nem kell megetetni.
- Ezután a folyosóról nyíló bal oldali ajtó mögött egy tűzlabda csapda, a jobb oldali mögött illúzió Beholder van.
- A szemben lévő ajtó előtti száj tűzlabdákat köpdös.
- Az egyik szobában lévő rohadt kaját érdemes elvinni, jól jöhet még.
- A nőci szövegezésének fogadjunk szót és jobbra menjünk.
- Az egyik csontkulcsos ajtó mögötti illúzió Behiket inkább varázslatokkal intézzük el, mert karddal támadva a ránk fröccsenő trutyi sok HP-t szed le csapatunkból.
- Az egyik ajtó mögött található elgyengült emberke cuccait ne vegyük el, mert ehhez mellé kell állnunk, de mellette egy kapcsoló van, ami zárja az ajtót és **THE END**.
- Egy illúziófal mögött van a kapsziség csapdája. A falon lévő háromszögbe tárgyakat pakolva nemsokára egy kőbányában élvezhetjük a játékot...

tó is. Odabent a papnő-szelem közli, hogy nem **Darkmoon** gyermekei vagyunk (miért, **egy templom móta szül embereket — CoVboy**), és ezért meg kell halnunk. A halált két beholder formájában nyerhetjük el. Ha megszabadultunk tőlük, nyomjuk rá a kezünket az oltárra — előtte is lehet, de úgy oda a móka). Sötétség vesz körül bennünket, aztán valaki felkintja a villanyt, és kiderül, hogy a templom előterében vagyunk. Cool, hát ez volt a teszt



**Hintek:**

- A padlón található kapcsolók kedves tűzlabda-csapdák.
- Az illúziófalak mögött egy üregből lógó „szerencsétlen éhező” Behi lóg. Mindegy mit csinálunk, úgyis megkóstol.
- Ahol meglátjuk a „Test of Vision” táblát, ott fell kell készülni, hogy a térkép bármikor megváltozhat.
- A földön lévő, elszórtan elhelyezkedő kapcsolók nyitogathatnak, illetve csukogathatnak bizonyos falakat.
- A ventilátor ikonot megnyomva egy szellő felkap minket és elvisz egy ajszintre.
- A Teszt végén jön egy spiné és ránk uszít pár Behit. Gázoljunk át mindenre és nyomjuk a tenyerünket az oltárra.
- Ezután a száj már nem lábatlanodik az ajtó előtt és tovább mehetünk a templomban.

**PAPOK SZINTJE — FOLYTATÁS**

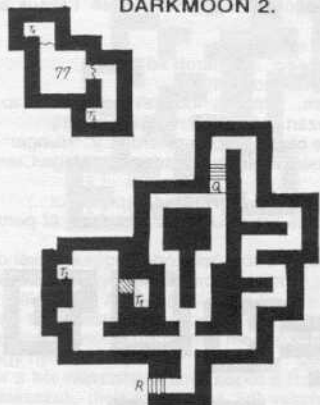
Menjünk fel a papok szintjére. A kellemetlenkedő csuhást üs-sük szét, aztán vegyünk használatba rézkulcsinkat. Nem lesz elég minden ajtó kinyitására, de erre nincs is szükség. Egyébként beteleporthatunk a pincéből is, ekkor eggyel kevesebb kulcs kell. A beugrókban lévő szobrokat csapjuk le, az egyik mögött van egy gomb, nyomjuk meg, mire eltűnik a fal. Három teleporthoz jutunk. Kezdjük a bal oldalival és a középsővel, ezek a pap-szinten raknak le. Ezután nézzük meg a jobboldalt. Egy terembe jutottunk, ahol négy falon rekeszek vannak, összesen három drágakövel. Középen a terem talaján valami furcsát érzünk. Ha összehordjuk a drágaköveket egy rekeszbe, az a fal eltűnik, és gyűlthetünk némi tápot. Az egyik irány halálos csapda, a legjobb pedig az északi. A talált lilá drágakövet „ütessük el” a terem közepén, mire egy teleporthoz ki belőle. Ezzel visszajutunk a papok lakhelyére. Va-

lahol egy varázsszáj **Darkmoon** jelét követeli. Mivel karaktereink tenyerén ott ékeskedik a JEL, továbbenged. Előtte azonban az egyik cellában egy **Amber** nevű egyén csontjaira bukkanunk, aki **Khelben** úgnőke volt. Egyébként végigcsinálta a tesztet. Elesszük fel, azután nézzük el a jelzett irányba. Egy zöld izé zárja el az utat. Használjuk a kristálykalapácsot, mire porrá emlik.

**Hint:**

- Most kell a smaragdkalapáccsal szétörni a zöld ajtót!

**DARKMOON 2.**



**Hint:**

- Az egyik illúziófal mögött egy teleport van, amelyik elvisz rínkét egy ajszintre. Itt található az első tükörpajzs. Ebből összesen 6-ot kell majd összegyűjteni!

**DARKMOON 3.**

Egy olyan helyre jutunk, ahol egy kis kavaráss van, de azért nem olyan bonyolult. Menjünk felfelé és hamarosan két szobrot találunk. Egy-egy **Dispel Magic**-et eresszünk el rájuk, és máris egy bulette (alias szárazföldi cápa) néz velünk cápaszemet. Ha leütöttük, egy ajtón át beléphetünk a baziliszkusok törzshelyére. Hamar találunk egy olyan termet, ahol egy furcsa képződmény van a falon, amibe láthatóan 3 db drágakövet kell tennünk. Menjünk balra, ahol egy illúziófal mögött megleljük az elsőt. Ugyanitt van egy teleportálgató rész. Elég egyszerű eljutni a második drágakövhöz. Most menjünk jobbra. Vigyázat, egy olyan folyosó jön, ahol egy gödör vándorol fel s alá (így tiltakozik az adópolitika ellen). Figyelünk meg a technikáját, és a következő teremben miénk a harmadik drágakő. Pakoljuk be a sablonba, mire a szomszédos ajtó kéjes sóhajjal kinyílik. Egy elágazás állít eléink problémát. Jobbra menve megölhetünk egy bulette-t, és lelhetünk egy kristálykulcsot. Azután meg a hozzávaló ajtót. Emögött egy üvegfal-labirintus van, amit három kapcsolóval mahinálhatunk. Ezt sem túl nehéz kikombinálni — és máris miénk az **Amulet of Life**. Ezzel hullákat ébreszthetünk fel (bár a mai gazdasági helyzetben talán hullának lenni a legjövendelmesebb). Ezután balra menjünk, mert egyelőre nem tudunk itt továbbmenni. Egy olyan terembe jutunk, ahol gödrök sora zárja el az utat. Ha a gombot megnyomjuk, egy baziliszkus jelenik meg. Várjuk meg, amíg rálep a bukkanóra, aztán **Hold Monster**. Ezáltal átjuthatunk. Az ajtón túl egy szivatórés jön. Az összes bukkanó egy-egy tűzgolyószórót aktivizál a falon. Ráadásul bulette-k mindenfelé. A jobb oldali folyosón 3 kapcsoló van. Ezek húzgalásával először tüntessük el a gödört, és az ajtót is ezek nyitják. Odabent némi tárgyananyag várakozik. Ezután derítsük fel az egész szekciót. Két érdekes dolog van: az egyik egy csiszolt pajzs, a másikat a kagyló-kulcsos ajtó



kinyitása után találhatjuk meg. Egy varázsszáj közli, hogy egy párbajt várhatunk, ha nem használjuk a mágiánkat. Vagyis rakjuk le a beugróbát az összes varázskönyvünkre és szent szimbólumunkat, aztán teleportáljunk. Egy bulette-ekkel teli terembe jutunk, menjünk tovább az illúziófalon keresztül. Verjük szét a lelkek falát (jó móka), és máris találkozhatunk ellenfelünkkel. Hát, nem túl kemény... jutalmunk egy **Talon's Eye** nevű drágakő, meg egy újabb csiszolt pajzs.

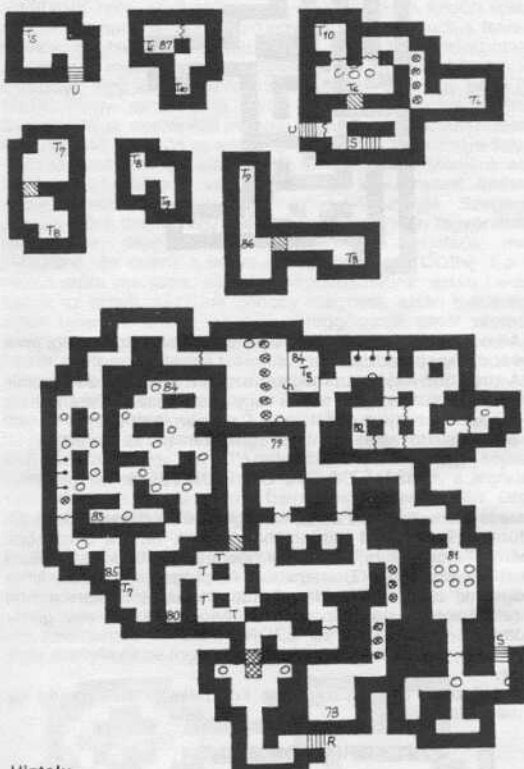
Menjünk vissza arrafelé, ahol az amulett volt, meg a szülő bulette. Egy fal zárja el folyton az utat. Lépjünk rá a szélső bukkanók valamelyikére, és dobjunk át valamit a másik oldalra. A fal odamegy, mi meg spurizzunk át. A **Talon's Eye** most kulcsként fog működni, de elvihetjük (szükség lesz rá). Újabb bulette-özön után egy lépcső jön, aztán egy üvegfal zárja el az utat. Kicsit visszább egy illúziófal van. Mögötte két teleport leledzik, ezek rejtik az üvegfalat eltüntető kulcsokat. Az egyiket hamar megtalálhatjuk, de a másiknál hosszú verekedős, kulcsrakosgató rész jön. Összesen a következőket kell begyűjteni: kristálykulcs, kagylókulcs (ezek az üvegfalhoz), agyarkulcs (**toster Key**), karmazsin kulcs (**crimson key**), 3 csiszolt pajzs (ezek későbbi felhasználásra).

- Sok földi kapcsoló tűzlabda-csapda. Kellemetlen, ha az erre-arra kolbászoló szörnyek hozzák működésbe.
- Az egyik teremben van 6 kapcsoló, szemben pedig egy fal. A fal cseles, ha át akarunk mellette menni, elélnk ugrik. Ezt úgy cselezhetjük ki, hogy egy súlyosabb tárgyat ledobunk a fal előtti sor egyik kapcsolójára, ekkor a fal oda ugrik, és mi mehetünk bekében.

#### DARKMOON 4.

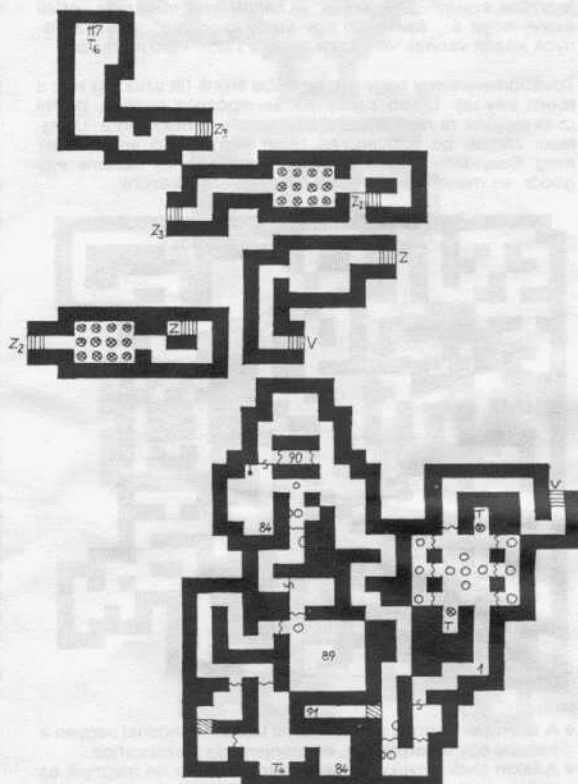
Ebben a részben *Dram* bedobja legjobb poénját. *Khelben* képeben jelentkezik, és egy jól elkészített szöveggel arra kér bennünket, ugyan haljunk már meg. Persze utána feléleszt — kapunk egy **Amulet of Resurrection**-t. Hm, demagógiából és népkábitásból otós, információelméletből kettős. Hát nem azt üzenete *Khelben*, hogy megszaktad a kapcsolat??? Azért az amulettet megtartjuk.

Mindeme események után tüntessük el az üvegfalat a fent említett két kulcs használatával. Két kellemetlen szoba jön, helyváltoztató gödrök keserítik az életünket. Azért nem nehéz, de nem árt, ha gyorsak vagyunk.



#### Híntek:

- A szoborfejekre nyomjunk 1-1 **Dispel Magic**-et.
- A földön sétáló lyukakkal legyünk óvatosak.
- Egy teremben három gem-et (soul, body, heart) kell belepakolni egy fali tartó masinériába. Ekkor egy másik — addig zárt — ajtó is kinyílik a folyosón.
- Sokat kell teleportálgatnunk.
- Az egyik teremben 6 lyuk van a földön. A fali kapcsolót megnyomva a legközelebb álló eltűnik. Ekkor gyorsan fussunk át.
- A folyosón lesz egy kombinációs játék. Úgy kell átjutni, hogy a lyuk is eltűnjön és az ajtó is kinyíljon egyidejűleg.



#### Híntek:

- Az egyik falban lévő lyukba a korábban talált **Starfire**-t kreil beletenni, hogy az ajtó kinyíljon.
- A megjelenő *Khelben* csak álca!
- A falon lévő szörnyfebe rakjuk bele a fogat.
- Egy teremben van 5 gömb a földön, 2 lyuk a sarokban és 4 üvegfal, mögöttük kapcsolókkal. A falak előtti 2 kapcsoló szabályozza, hogy melyik lyuk mögött jelenjen meg egy teleport. A középső kapcsolók azt szabályozzák, hogy ha bedobunk egy tárgyat a teleportba, akkor az melyik üvegfal

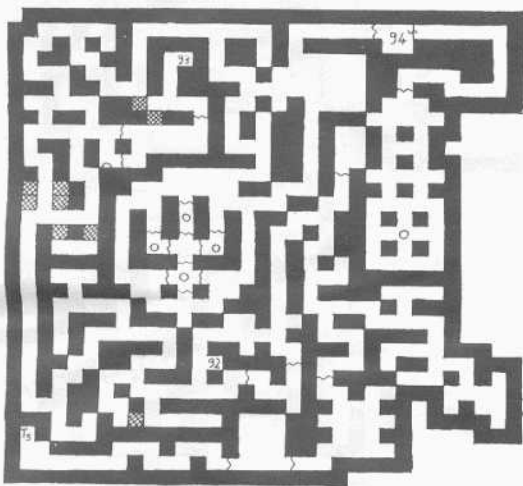
mögötti kapcsolóra essen. Minden belső kapcsolóra rá kell rakni valamit, hogy az itt lévő ajtó megnyíljon előttünk.

- A feljáratok után kétszer is van ilyen ugrálgató ügyességi játék, 15-nél nagyobb DEX-űek ismét előnyben!

## MEDUZÁK SZINTJE

Nemsokára szellemekkel találkozunk, meg egy szoborfejjel. Ő a portása a meduzák szintjének, de az ő engedélyén kívül 6 db. csiszolt pajzsra is szükség lesz. Ez volt az ELSŐ, hogy végleg elakadtunk a jatekban. Muszáj volt berhelní egy pajzst, mert — mint az eddigiekből is kiderült — csak őt volt nálunk. A meduzák szintjén nincs semmi érdekes. Van egy észak felé vezető folyosó, aminek a közepén egy fordítómező van — erre kell továbbmenni. Hamarosan egy érdekes helyre jutunk. Meduzák mindenfelé, meg egy bezárt ajtó. A segítség értelmében egy-egy meduzát kell csalnunk a négy bukkánóra, **cast Hold Monster spell**, azután zárjuk be minden oldalról. Semmi gond, máris mehetünk tovább, az ajtó kinyílik. Egy csontokkal teli terembe jutunk. Egy karakterünk megjegyzése szerint: „Szegények, itt haltak meg, mert nem vették észre, hogy a... falon van egy titkos kapcsoló”. A maradványok között vannak tekercesek, meg a Talon-kard markolata.

Továbbmenve egy nagyobb terembe érünk (itt szükség lesz a **tooth key-re**). Újabb szellemek keringőznek érrefelé, de mi csak lépünk rá nyugodtan a közepén levő bukkánóra. Üvegfalak zárnak be hirtelen, és **Dram** kárörvendő arca jelenik meg. Csapdába estünk, hehe — aztán kinyílik alattunk egy gödör, és máris a fagyóriások telephelyére érkezünk.



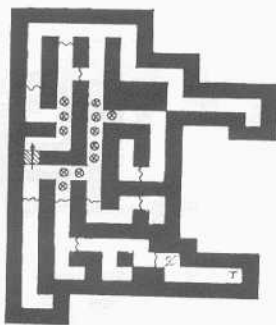
### Hintek:

- A teremben, ahol a szobor van a falban, mindenki vegyen a kezébe egy tükörpajzst, és menjen oda a szoborhoz.
- A falon lévő helyekre ezeket pakoljuk fel, s ha megnyílt az ajtó, vegyük le őket.
- Figyeljük gyakran az iránytűket!
- Ha rájtunk van a tükörpajzs, nehezebben változtatnak kővé minket.
- A pálya közepén a padlón van 4 kapcsoló, és odébb egy bezárt ajtó. Mind a 4 kapcsolóra rá kell hold monster-ezni 1-1 meduzát, majd becsukni utánuk az ajtót. Majd ők szépen rámasznak a kapcsolókra. Érdekes, hogy egy meduza nehezebb, mint 4-5 plate mail? Mert a cuccainkat hiába pakolnánk a kapcsolókra az ajtó valahogy nem akar kinyílni.

- Ezen a szinten van még egy Stone Dagger (tör, barna a széle), amellyel máshova juttathatjuk magunkat a teleport alkalmazásakor.

## A JÉGÓRIÁSOK BIRODALMA

Hatalmas öklük minden karakterünkön sebez (azért ez durva volt, **SSI** fiúk!). Az első elágazásban menjünk balra. Egy vándorló-gödörös részre értünk, jó nehéz átjutni, de nem lehetetlen. Menjünk a jobboldali folyosóra. Ismét gödörök. Lépünk be a baloldali beugrónba, nyissuk ki az ajtót, majd lépünk gyorsan előre. Ezáltal az ajtó mögötti fagyóriás nem szorí olyan helyre, ahol gödörbe pottyannánk. A következő elágazásnál ismét balra, és hamarosan egy képet kapunk. Egy fagyóriást ábrázol valami pengével a kezében, versike is jár hozzá, jó idéten (*Én kis fagyóriáska vagyok, szabad-e locsolni?*) Lényeg: megvan a Talon-kard pengéje is. Ezután egy portál elé jutunk, használjuk a kő-drágakövet (**stone gem**) és ennek is vége van.



### Hintek:

- A kedves kis óriások felaprítása után újabb ügyességi játék vár minket a padlón.
- A király szövege után megszerezünk a Talon kard harmadik darabját is. A teleport (törrel vagy gyémánttal kétszer) elvisz a papok szintjére, ahol is a **Crimson key-s** ajtó mögött lehet a kardot elkészíteni. Ez utána a miénk is marad.

## ISMÉT A PAPOK SZINTJÉN

Keressük meg a piros zárat, és rakjuk be a **crimson key-t**. Eljutunk a Talon kard sablonjához, rakjuk bele a 3 darabot: szem (**Talon's Eye**), markolat, penge. Szabad az út, és a kard is a miénk. Bemenne 3 út fogad. Először lefelé induljunk, ahol egy jó kis tekercest találunk. Aztán a jobb oldali lépcsőn vándorogjunk fel (vigyázat, van egy gödör előtte).

### Hint:

- A bal oldali 2 kapcsolóra rá kell pakolni valamit, és így megnyílik a fal.

## CRIMSON SZINT 1.











Fentről csak akkor tudunk visszajutni, ha a területen levő két kapcsoló lefelé állásban van. A háromszög alakú rekeszbe tárgyakat téve üveggömböket gyárthatunk. Ne essünk túlza-



*Khelben a Sword Coast leghatalmasabb és legbefolyásosabb főmágusa, és Waterdeep urainak egyike (bár ezt nem állítja nyíltan. Északon legtöbben azt gondolják róla). A Hártások (Harpers) szövetségese, fontos szerepet játszik a Lordok Szövetségének (mely Silvermoon-ból, Sundabarból, Neverwinter-ből, és Észak mas „jo” városából, valamint Waterdeep-ből áll) egybetartásában, folyamatosan dolgozik a különféle események és irányzatok befolyásolásán, évekkal*

**A térképek jelmagyarázata, csak azért így, mert így még sosem volt, majd lapozgattok szépen!**

**Általános jelölések:**

	Eltűnő fal		Kapcsoló a földön
	Fal		Kapcsoló a falon
	Lépcső		Kar a falon
	Illúzió fal		Lyuk a földön

1. Rock
2. Old Woman
3. Mage scroll of blur
4. Leather armour+2, rotterfood
5. Rusty dagger
6. Darkmoon
7. 2 arrow
8. Sir
9. Resurrection
10. Grey Key
11. 3 iron ration
12. Plation
13. Magical Dust
14. Cleric Scroll of Neutralize poison, parchment, mage scroll of magic missile, copper key
15. Grey key
16. 2 grey key
17. Dagger+1
18. Parchment, horn
19. Mage scroll of lightning bolt, skull
20. Sling, cleric scroll of raise dead
21. Fernur
22. Skull
23. Complete set of elf bones
24. Mage scroll of invisibility
25. Lock picks, spellbook
26. Copper key
27. Magic mouth
28. Complete set of elf bones, parchment, magical dust
29. Mage scroll of imp. identify, copper key
30. 2 cleric scroll of create food
31. Spell book, skull key, iron rat., helmet, longsword+1, shield+1, plate mail+2
32. Robe+1, dagger
33. 2 cl. scroll of cure serious wounds, iron rat., helmet, sh. sword \*sting\*+2, leather boots, axe \*the bolt\*+2
34. Parchment, horn, 2 potion of healing, potion of speed
35. Parchment
36. Spider key, skull, potion of healing
37. Skull, staff+1, longsword \*hath skull\*-2, shield+1, bracers of prot.+5
38. Mage scr. of remove curse
39. Femur, spider key, rock, skull
40. Skull, helmet
41. Longsword, darkmoon key, chain mail, dagger, shield, femur
42. Leather boots, 2 dagger, 3 dart
43. Horn, Helmet, plate mail, potion of cure poison, leather boots, long sword
44. 2 femur
45. 2 rock, dagger \*sa skull\*+2, femur, skull
46. 3 iron rations, spider key
47. Robe, amulet, mage scroll of haste
48. Axe, stone gem, spider key, potion of healing, potion of extra healing, 2 arrow+2, darkmoon key, glass sphere
49. 8 arrow+1, bow, cloak \*moonshade\*+3
50. Horn, darkmoon key
51. Mage scroll of fireball, mage scroll of shocking grasp, mage scroll of detect magic, cleric scroll of raise dead
52. L. sword—3, mace \*thumper\*-2, dagger \*yargon\*—2
53. Long sword \*hanger\*—2
54. Wand of lightning
55. Potion of cure poison, femur, copper key
56. Polirearm+1
57. Mantis key

*előre tekintve. Erdőjáró es festő, és sok figyelemreméltó mágus oktatója; részletesebben olvashatunk róla az FR1: Waterdeep & the North nevű füzetben. Megjelenését tekintve Khelben magas (186 cm), jó felépítésű, szakállas, fekete haja itt-ott őszül, és valasztékos modor jellemzi. Rendkívül bölcs, nem fölényes, és tökéletesen ismeri az északi emberek történelmét, tudását és mágiaját a barbarizmusból való kiemelkedés óta.*

58. Mage scroll of dispell magic, mage scroll of blur
59. Iron ration
60. Copper key, mantis idol, fire sphere
61. 2 rotten food
62. Darkmoon key
63. 5 potion of cure poison, cleric scroll of raise dead
64. Bone key
65. Skull, femur
66. Ring of adornment
67. Mage scroll of disintegrate
68. Bow, pot. of extra healing, parchment, 3 arrow+1
69. Dagger, femur
70. Bracers—2, 2 femur
71. Halberd+2, shield+3, crystal hammer+2, 2 dagger, staff, potion of healing, leather boots
72. Iron rat., rotten rat., femur
73. Mace, mage scr. of fireball
74. Skull, femur, waqnd of dispell magic
75. Chain mail, rations, ring of sustenance
76. 3 potion of healing
77. Polished shield, mage scroll of hold monster
78. Soul gem
79. Body gem
80. Heart gem
81. Crystal key
82. Amulet of life
83. Crimson key
84. Polished shield
85. Shell key, mage scroll of improved invisibility
86. Eye of talon
87. Shell key
88. Crystal key
89. Brahma's boots, mage scroll of ice storm
90. Starfire, mage scroll of stone to flesh
91. Polished shield, Johanna's cloak+2, parchment
92. Tooth
93. Mage scroll of invisibility 10' radius, stone dagger
94. Femur, hilt of talon, mage scroll of fl. to stone, skull
95. Talon's tongue
96. Sticky paper
97. Fire sphere
98. Mage scroll of fear, crimson ring
99. Mapaj
100. Shall rejoice, robe+2
101. Plate mail+3
102. Stone cross
103. Skull key
104. Potion of vitality, potion of cure poison
105. Blue gem
106. Red gem
107. Green gem
108. Copper key
109. 2 dart, tropelet seed
110. 8 iron ration, two handed sword, tropelet seed
111. Wand of magic missile, mage scroll of lightning bolt, tropelet seed, 3 potion of extra healing, potion of vitality
112. Cleric scroll of raise dead, two handed sword+2, plate mail+3, parchment, ring of adornment
113. Axe—2
114. Leather boots, polearm \*leech\*—2, banded armour+2, short sword+3
115. Two handed sword+3
116. Dragon skin+4, short sword+2
117. Ring of feather fall, crystal key
118. Mage scroll of true seeing
119. Amulet of life
120. Amulet of death
121. Ottár
122. Dron

**És akkor a berhelés PC-re...**

Töltünk be egy Berh-O-Matát (pl. **PCTOOLS**), OBDATA0...5.SAV file-okban vannak a kimentett játékállásaink. A karaktereink adatait hamar megtalálhatjuk, mindegyik duplán szerepel. Ezek közül az erőt felírhatjuk 24 (hex 13)-re, de ekkor az erővel nyitható ajtókat (a tesztnél van az utolsó ilyen) nem tudjuk kinyitni. Ha az erőnk nem 18 (hex 12), ne írjunk százalékot (ott van az erő után). A HP-nk és az EXP. pts. is itt van az elején, az utóbbi nincs duplán. A tárgylista az első karakternél a blokk alsó sorának kb. közepén kezdődik. Ha az első karakternek csak egy tárgy rakunk be, megtudhatjuk a kódját, és sokszorosíthatjuk. Ezt még az **EOB 1**-ben célszerű megtenni, mert ott van a legjobb fegyver (Severius+5) meg egy-két más jó dolog is. Vigyázat, egy

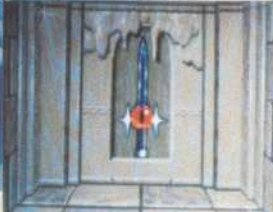
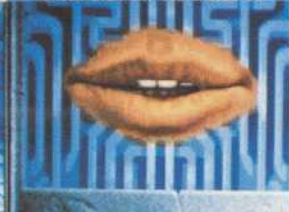
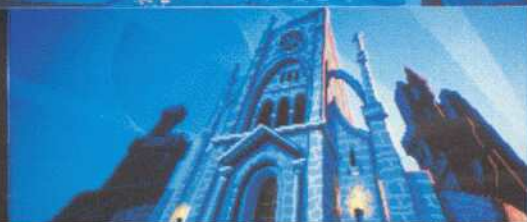
tárgy két byte-ot foglal le, és a második általában 00. Na, sok szerencsét meg minden. Ja, még egy dolog. Ha NP-eket magasra írjuk (pl. OF00=4095), nem hat ránk dezintegrálás, de ekkor csak **HEAL**-lal gyógyulhatunk, mert pihenéskor a pap nem gyógyít a berhelhet karateren.

Thanx minden kis apró tippért, ötletért, hintért a következőknek: EOB I. ügyben: **Hajmási Zoltán, Kéri András, Spillenberg György**; EOB II. megoldásában: **Felvégi Csaba, Kadosa Krisztián, Koska István, Magyar András, Szlovák Szabolcs, Toppantó András, Váradi Gergely**; EOB II. térképek megszenvedésében: **Kádár László, Kőrös Péter**; A stílzásért és formába öntésért: **CoVBoj**;

A legfőbb köszönet magamnak: **JOHNNY (Endrefy János)**

# Eye of the Beholder II

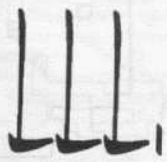
The Legend of Darkmoon



# Eye of the Beholder III



# EYE OF THE BEHOLDER



Darkmoon templomának kipucolása után SSI-ék úgy gondolták, egyedül is megérik a pénzüket, úgyhogy a **Westwood** kapcsolatnak búcsút mondtak. Senki nem lepődjön meg tehát az animációk minőségének romlásán, csakúgy mint a grafikus effektéken, de legalább megtudhatjuk, mire is képes a **Strategic Simulations Inc.** egyedül. Az eredmény: ha nem is szenzációs, de kielégítő lett, a hangok pedig kifejezetten jók. És már a harmadik, befejező résznél tartunk abban a sorozatban, ahol másodszorra sem bukkant elő még egy kis felújhatós beholder sem.

Történetünk a szokásos kocsmá/fogadó motivummal kezdődik, ahol békés hortyogásunkat egy berobbanó, hosszúkór-mű figura zavarja meg. Nem csoda, hogy rögtön hősökre lelt, mert az ivók telis-tele vannak ilyen alakokkal. Egy papírteker-cset lobogtatva lefekez asztalunk előtt, s átadja ismeretlen megbízójának kérését, miszerint a régen romba dőlt várost, **Myth Drannor**, egy ritka gonosz lics urálja, s nála van egy ritka hatalmas artifact (mint minden artifact), egy ritka **KODEX**. Nekünk ezt kellene visszahozni (milyen ritka nagy fantáziájára vail a készítőeknek!), s a licset eltakarítani. Aztán gyorsan elteleportál minket a legközelebbi buszmegállóba.

Szegény **Myth Drannor!** Már hányszor szabadíthatták fel mások, ha csak az **SSI**-éknek kétszer kellett feldolgozniuk a témát, miszerint az elesett metropoliszban gonosz dolgok történnek, és valami fertelmes oltárokat kezdtek el felállítani. Egyszer már raksashákat hasogatva kellett megszabadítani a helyet **Tyrantharaxus** (vagy mi a neve) oltárától (**POD**), most meg... Nos, nem lőjük le a „fordulatot”.

Órórn, hogy ez is 2nd edition (természetesen, mint mind a 3 rész), mellette pedig elérhetőek a legmagasabb szintű varázslatok. Mind a player-szes, mind pedig a tomás mágiák

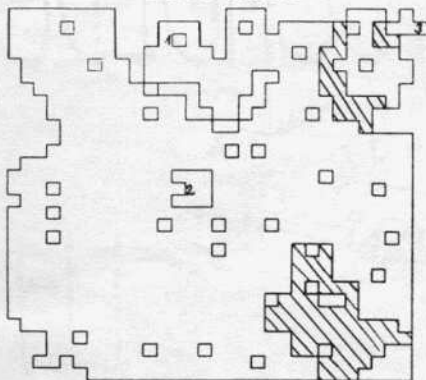
egy része ellőhető, itt-ott egy kis módosítással (pl. a **Sol's Searing Orb** valójában 6. szintű papi, míg itt 5. szintű, de van is benne valami igazuk, mert a 6. szintűekhez képest elég unalmas). Telis-tele cool varázscuccokkal, majdnem mindegyiknek külön neve, személyi száma és negyedéves buszberlete is van. A fejlődés egészen a huszadik szintig meg van oldva, de attól nem nagyon kell tartani, hogy 3-4 szintnél többet valaki is lépne, mert az XP-kkel igencsak szűkmarkú. Valószínűleg a részfeladatok teljesítésért járó tapasztalatokat „elfelejtették”, míg csak azok adtak egy kis lökést a **DQK**-ban, és a **POD**-ban. A szörnyek igen változatosak, jópár nem is eredeti **MC**-s. Az is meglehet, hogy a nem annyira régen kijött **Monster's Manual 2nd edition** (ligen, második kiadásos!) új szörnyhalmazából válogattak. Ha új karaktereket kezdünk, figyeljünk arra, hogy szintkorlátok vannak, és nagyon is zavaróak, másodsorban pedig nyugodtan megfeleledkezhetünk a tolvajokról, mert egyik képességükre sem lesz szükség a játék folyamán (ha a **BACKSTAB**-et nem nézzük, mert az csak nagyon ritkán jön elő, s akkor is az első sorba kell átdugnunk a tolvajt. Ez persze elég gond, főleg azoknak, akik tovább akarják vinni embereiket az első részből, mivel ott még nagy hasznuk lehetett (persze csak a zárnyitásra gondoljunk, mert minden más képessége — kivéve **BACKSTAB** — már akkor is haszontalan volt), a másodikban egy kicsit kevesebb, itt pedig teljesen nulla. Egyik zárat se lehet kinyitni szimpla zárnyítóval (legjobb tudomásunk szerint), arról nem beszélve, hogy az utánpótlásuk (új lockpickerek) nincs megoldva (max 1-t vehetünk fel, a **harcos/tolvaj törpéntől**). Tehát most ismét előjön az, amit a **POD**-ban mondtunk (és még mindig fenntartunk), hogy a legjobb, ha mindenki ember. Igencsak kellemtelen, ha a karakterünk megreken a szintlépésben, legyen az tünde vagy félszerzet. Esetleg multikasztokkal érdemes próbálkozni, mert azok magukban is elég lassan fejlődnek ahhoz, hogy ne legyen probléma (lásd **Father Jon** félel

pap/varázslót). Apropó: újítás, hogy ha bal gombbal nyomunk egy karakter nevére, sárgára vált, s megjelenik egy új menüpont: **ALL ATTACK**. Ha azt aktivizáljuk (vagy **SPACE**), akkor minden sárgával jelölt figura eldobja vagy használja a kezében lévő fegyvert (varázsvesszőt sajnos nem).

### Kezdjük ...

Huhogás, nedves talaj, hullabűz és szédülés rontja közérzetünket, de ha esetleg ezt még kibírtuk volna, akkor szürkés **GRAVE MIST**-ek fognak állandóan kötekedni. Elég sok van belőlük, de nem túl nagy ellenfelek. Egy parkosított külvárosi temetőben vagyunk, ahol zavar minket a fák morcos susogása. Na, ezt fel kell vidítani egy kis fejszecsattogatással és jó-zű notázással. A notázással nem lenne gond, de a fejsze hiányzik. Vagy mégse? Keressünk csak kincseket.

#### ERDŐS TEMETŐ



- 1 — kajaadag (4 db); gyógyital — POT OF HEALING (3); +2-es török (2); buzogány +2; PLATE MAIL +1; CHAIN MAIL; köpeny; balta +2 (!) Suhogtassuk csak meg, jobban szól, mint az a +1-es rövidkard. Ezzel egyik karakterünk kezében, belekezdhetünk cellulózgyárunk alapjaiba, irtsuk ki, amit lehet (pár fejszecsapás elég, a csikozott részek jelölik a kitermelhető helyeket). Egy-két újabb dologra is akadhatunk.
- 3 — MAGIC MISSILE varázsvessző; FIREBALL varázsvessző  
Időközben a helyi rendfenntartók, a Myth Drannori Lovagi Torna Club (MDLTC — 1550 + T100) lelkes edzői fognak belénk kötni a tagsági miatt. Egy kis gonosz-elleni-harc szöveg lehűti őket, s minket meg békében hagynak. Ha valaki máris túl erősnek éreznéd partiját, vagy sok-sok XP-t szeretne gyűjteni, a következő helyet ajánlhatjuk:
- 2 — MAUZÓLEUM. Hosszu, de opcionális hely, az erdő közepén. Ide tényleg csak izmos csapatral szabad bétévedni, mert másodpercek alatt otthagynak kivert fogainkat. Esetleg később is vissza lehet ide jönni. Ha úgy döntenétek, hogy bementek, akkor olvassátok el a következő fejezetet, ha nem, akkor LAPOZZATOK A 124. oldalra.

— 124 —

Ez egy FÉLELMETES fantáziajáték! A főhős TE vagy, TE döntöd el, mikor, melyik utat választod, de bárhogy is, Kalandod itt véget ér!

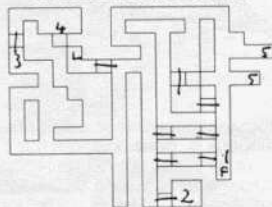
### KÖVETKEZŐ FEJEZET

A mauzóleumba bejutva kéjes kacajokra és sóhajokra figyelhetünk fel, mindenféle alapzajt elnyomva. Most az előtérben állunk, ahol csak egy tábla és négy lépcső van. A tábla szerint négy csontot kell lefele fordítanunk, hogy megnyíljen az

út. Egy-egy csont természetesen egy-egy szint végén található, ezeket a szinteket pedig egy-egy lépcső alján találhatjuk meg. Amíg ezt a 4 csontot meg nem forgattuk, csak kétféle szörny fog felbukkanni, **SWORDWRAITH** és **UNDEAD BEAST A SWORDWRAITH** a csontvázas figura, csak +2-es (vagy jobb) fegyver sebzi, úgyhogy ellene ajánlott az egyik +2 buzogányt felhasználni, inkább, mint a +1 ssword-öt. Sikeres találat egy erőpontot elszív, ami pihenéssel visszajön (ha persze mindet elszívja, a karakter hulla). Bővebben: lásd **MC 5 — GREYHAWK**, **AZ UNDEAD BEAST** ellen meg még kevésbé használjunk vágó- és szűrőfegyvert, mivel ezek csak bónusz (erő+mágikus) sebeznek rajta (elméletileg), de egy buzogány azért jól odatehet neki. Eközben irtózatásokat sóz embereinkre, úgyhogy nagyon vigyázzunk rájuk (mágiaellenállása is szép). Lásd **MC 4 — DRAGONLANCE**. Mint mindenkit ebben a nekropoliszban, ezeket is lehet turn-olni, de nem sokra jó, mert ugyanúgy visszatérhetnek. Mindenhol lesznek még ki-be húzálható úrnás-edények, amelyekből nyitott állapotban a poron kívül rossz lények is kiszállnak (ergo ha nem akarunk harcolni —> csukjuk be).

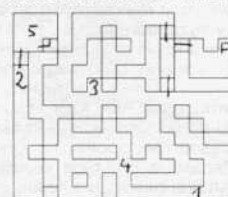
Az első szinten egy kis utalás a **PRAYER** scroll meg a felírat, mert ha bemegyünk egy ajtón, eitelportál minket. Lőjük akkor el azt a fránya **PRAYER**-t, s ki is szabadulunk börtönünk-ből. Az **SSI**-ék hogy kifundálták! Keressünk egy lejárat! Ugorjunk bele egy nagyot, de itt jobb, ha óvatosak leszünk, mert keresztül-kasul tűzgyólok repkednek. A meleg helyzeteket kikerülvén egy karhoz jussunk el, amit meghúzza egy kulcsot tehetünk zsebre (**HOLY KEY**), s ezzel az **ANKH**-zárat nyithatjuk ki. Ott is lesz egy rejtett gombos fal megett a csont(kar), rántsunk rajta egy nagyot.

#### MAUZÓLEUM LEVEL 1.



- 1 — „PRAY FOR THE DEAD” — „Imádkozz a meghaltért” — papi scr. **PRAYER**
  - 2 — **POT OF HEALING**, papi scr. **RAISE DEAD**
  - 3 — Kulcslyuk (szent kulcsé) — ankh-forma
  - 4 — Rejtett ajtó és kapcsoló
  - 5 — Urna
- A második szint sem sokkal nehezebb, csak egy „trükkös” platósor nehezíti dolgunkat. Itt ne tegyünk semmit az első és a negyedik taposóra (tehát a többire igen), s akkor nem fog minket se visszateleportálni, se leköpködni. Lesz két titkos gomb is, meg egy kulcs és a hozzávaló zár.

#### MAUZÓLEUM LEVEL 2.

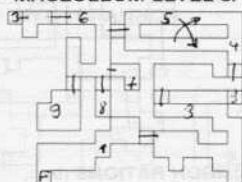


- 1 — Platósor
- 2 — Kulcslyuk
- 3 — Urna
- 4 — Titkos gomb —> kulcs
- 5 — Rövid kard +2, Rövid kard -2 („Maggot” a keresztnéve); titkos gomb —> kar



A harmadik is csak egy kicsit bonyolultabb: lesz egy felirat, miszerint „BE QUICK OR DEAD”, azaz megengedett legalacsonyabb haladási sebesség 45 kép/sec. Legyünk is gyorsak, s miután a platóra léptünk, keressünk a baloldali falon egy kart, amit rántsunk meg, vagy egy adag tuské a visszaspasztirozza embereinket. A másik nehézség az lehet, hogy nem találunk egy rejtettebb gombot, amit megnyomva az a két nyíl jelölte teleport eltűnik, s az ott kecmérgő monsterek szétvagdalva egy újabb szent kulcsot tehetünk el, amit a közelel zárban hasznosíthatnánk. Az ajtó mögött a harmadik kar-

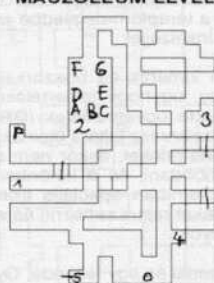
## MAUZÓLEUM LEVEL 3.



- 1 — Óriásérő-ital
- 2 — Plató („BE QUICK OR DEAD”)
- 3 — Kar
- 4 — Teleportokat kikapcsoló kallantryu
- 5 — Kulcs (szörnynél)
- 6 — Zár
- 7 — Zsebkönyv, robbanó rúnákkal
- 8 — WALL OF FORCE varázsvessző
- 9 — papi scr. RAISE DEAD, POT. OF HEALING, kajaadagok

Negyedik szint. Egy kis szórakozás karokkal, majd ha már mindegyik előbukkant, akkor a következő állásba tegyük őket a továbbjutáshoz: **A — fent, B — fent, C — lent, D — fent, E — fent, F — fent, G — fent, H — lent.** Ha ez nem jött volna be, akkor bocss, de mi nem sok logikát láttunk benne (vak-szerencse). Ezután már csak a szokásos kar, gomb, rejtett gomb, kulcs, zár, s végül lekattinthatjuk az utolsó csontot is.

## MAUZÓLEUM LEVEL 4.

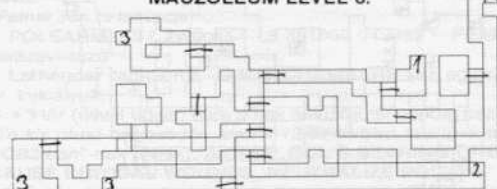


- 1 — Mage scr. PROT FROM PARALYSIS
- 2 — Kar
- 3 — Rejtett gomb —> kulcs
- 4 — Urna
- 5 — Zár
- 6 — Kar (meglepetés, mert nincs rajta a térképen)

Vége továbbmehetünk! A sok lejárát közül válasszuk mondjuk a jobboidait. Új szerzeményekkel is találkozhatunk, ezek a **SHADOW**-k (árnyak), amik leírását természetesen nem kell elmondani, hol találhatjuk, annak, aki még ezt sem tudja, elég annyit, hogy gyengus, de erőt is tud szívni. Persze járnak hozzá új hangeffektek is. Hamarosan egy másik, de jóval veszélyesebb alap-undeaddal is megismerkedhetünk, amely mindig is közel állt az emberek szívéhez, a **WIGHT**. Szintszí-  
vő képessége miatt nagyon gyorsan intézzük el, vagy ha sokan vannak, akkor egy **NEGATIVE PLANE PROTECTION**

ideiglenesen (egy csapásáig) védelmet nyújthat. Ezek a hullázöld mukik kócos söröval. A hatos szinten három botdarabkát kell összegyűtenünk, mindegyiket egy-egy út végén szerezhetjük meg, a különböző utakat pedig a platóra lépkedés irányának változtatásával érhetjük el. Ennyit a hatos szintről.

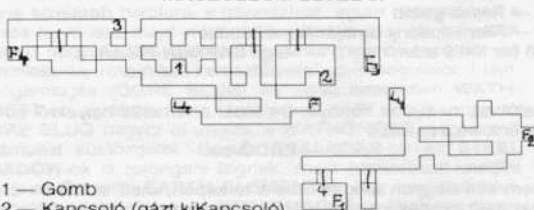
## MAUZÓLEUM LEVEL 6.



- 1 — Papi scr. CURE SERIOUS WOUNDS; kaja (2); TRIDENT +3 („Revko, a kamionsofőr” névvel)
- 2 — Mage scr. FIREBALL (hűhal); kaja (2)
- 3 — Botdarab(ok)
- 4 — Óriásérő-ital; mage scr. FIREBALL (hűhahúha!)

Most ne a hetesre, hanem a nyolcasra menjünk. Itt lesz a gomb, ami pont a pálcikák tetejére illik. Lesz egy gázkamra is.

## MAUZÓLEUM LEVEL 8.



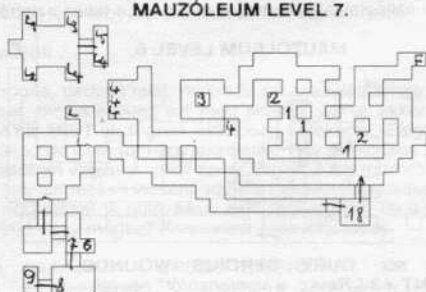
- 1 — Gomb
- 2 — Kapcsoló (gázt kiKapcsoló)
- 3 — Gömb (ORB) — rejtett gomb
- 4 — Visszajön minden szörny, ha odalépünk

Felkereshetjük végre a hetes szintet is, ahol nem ártana összeállítani a botdarabokat meg a gömböt. Egy *Isharn Hammerfell* nevű pajtást is találhatunk, akit a klanja küldött ide csapattársaival, hogy megnézzék a helyet, de az árnyak mindannyiójukat lemészárolták, csak ő maradt. Pont egy kínos helyzetben, kajaliopkodás közben akadunk belé. Ha memóriánk nem csál 8/9-es harcoss/olvaj törpe. Esetleg hasznos csapattárs lehet. Lesz egy erőfalas rész is, amit karokkal lehet tologatni, csak az a gond, hogy ha egyszer ettoljuk, akkor az összes fegyverünk és páncélünk etteleportálódik egy nem messi helyre, s pusztá kézzel (és pusztá varázskönyvvel — szent szimbólummal) kell megküzdenünk a shadow-tömeeggel. De még egy kattentás után a fal teljesen eltűnik, a botkészítő-automatát pedig elérhetjük Pakoljunk bele mindent a helyére (a gömböt a legtetejére, a három pálcikát alá), majd menjünk ki, és vissza. Különös szerzemény! Ha papunk jól megmarkolja, akkor hajlandó teljesen visszaadni az elvesztett szinteket... Nem kell elmondani, hogy sok **WIGHT** után mennyire nem árt, főleg, hogy a játékból a **RESTORATION**-t mint 7. szintű papi varázslatot kifejejtették. Utolsó feladatunk itt, hogy a valamikori nagy védő, *Fflar* kapitányt végső nyugovóra térítsük. Ahhoz, hogy bebizonyítsuk neki halotti mi voltát, egy névtáblára lesz szükségünk, amit zárt ajtó mögött találhatunk (a zárhoz a kulcsokat pedig gombok nyomkodásával szerezhetjük meg).

*Fflar* kapitánynak pedig adjuk be a sódert, miszerint ő, a nagy hős, esetleg egy nagy-nagy csata végén, és nagy-nagy sírások közepette nagy-nagy seregével együtt nagy-nagy mauzóleumba dugták porhüvelyüket. *Fflar* megnyugszik, s elnyug-

szik. Béke poraira, mi pedig egy új talizmánt is nyerünk a dolgon, aminek annyi a haszna, hogy nem kell majd az örökkégy fákylát használnunk a következő helyszínen, az erdőben.

**MAUZÓLEUM LEVEL 7.**



- 1 — +1 bunkó
- 2 — „DO NOT TOUCH”
- 3 — Rúnás fal, az összeállító hely a **ROD OF RESTORATION** számára
- 4 — Urna
- 5 — Gomb, ha benyomod, leesel
- 6 — Gomb (lent kulcs)
- 7 — Kulcslik
- 8 — Rejtett gomb
- 9 — *Fflar* kapitány urnájának névtáblája
- 18 (ez jön 9 után, nem?) — Maga **CAPTAIN FFLAR**

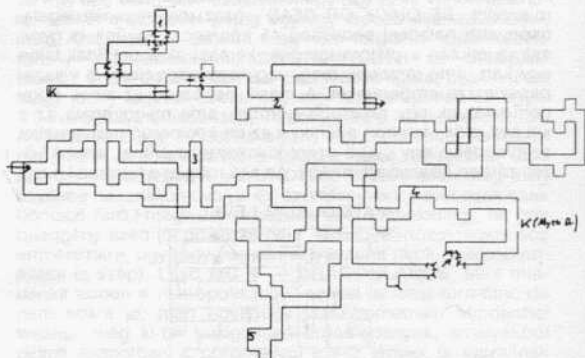
Valóban, nem volt könnyű. De most a temetés helyekről kerülünk be a tisztább

**3 — ERDŐ-be.**

Nem kell nagyon meglepődni a térképén, mert itt **SSI**-ék dírekt meg akarják keverni a játékosokat, szóval vannak kis úgrások, ezért a nagyobb bozótosokról nem is tudunk látképet nyújtani. Sokszor lesz olyan, hogy előrébb lehetne menni, de pár fa akadékoszkodik, ezeket vagy el kell kergetni az Örökké Egő Fáklyával, vagy megbeszélni velük a dolgot a **TALISMAN OF FRIENDSHIP**-pel. Az eredmény mindig ugyanaz lesz. Nem messze a bejáratról *Delman Rallyhorn* vagy hasonló nevű tünde kaszáló kőszálóba is belebotolhatunk, aki nagyon azon van, hogy felajánlja szolgálatait. Régióta ebben az erdőben írta a gonoszát, és nagyon vágyik egy csodás kardra, ami valaha *Fflar* kapitányé volt. Eleinte jó lesz harcosnak, de később igencsak zavaró lesz majd, ha minden egyes rajta bevitt találatnál átalakul albinó tigrissé, s úgy fog vagdalogni (weretigris). Jó, lehet, hogy így 19-es lesz az ereje, de csak varázsfegyverrel sebezhető figurák ellen mit sem ér. Azonkívül átalakulásakor mindent eldob a kezéből. Tizenkettes szintű ranger. Kétféle monster fog az utunkba akadni, pár minotaurusz rőfög (ezekről nem lehet sok különlegességet elmondani, de ha valakit érdekel => **MC 1**). Am annál izgalmasabb a **GREATER FEYR**. Elégé ismeretlen, de cool szörnyike, egyenesen az **MC 11 — FORGOTTEN REALMS II**-ből. A nagyobbik fajta 4x2d6 (8-48) HP-t sebez, azonkívül szeret láthatatlanná lenni, és pár kis érzelmekontroll-képesség is segíti. Rémalimokból és rosszakaratóból lettek. Persze hiper-alacsony (—2) AC és elég magas (40%) MR.

Először akkor szerezzük meg a fákylát, majd nézzünk a kincsek után. Igen sok hasznos dolog van a bozótosokban is, és ahhoz, hogy innen kihásszunk, át kell az alsón is menni.

- 1 — **EVERBURNING TORCH** (Örökké Egő Fáklya)
- 2 — *Delmair*
- 3 — +2 nyílvezető (6), **CHAIN MAIL** +4; lj; +2 hosszúkar
- 4 — **NECKLACE OF ADORNMENT**, +3 kétkézes kard; **PLATE MAIL** +2; **CONE OF COLD** varázsvessző



**5 — nyílvezető (6); IRON RATIONS (9)**

- A dzsumbujokban van még elszórva: **RING OF WIZARDRY** (5. szintűeket duplázza)
- GAUNTLETS OF FIRE GIANT** (22-es erőt ad)
- MAGIC MISSILE** varázsvessző
- LEATHER ARMOR** +2

Innen pedig DK-re van a kijárat, ahol egy vénember szelleme libben a látótérbe, s számonkéri tőlünk a legvagdosott fákát (valószínű, akkor druida volt a szentem). Persze ezt is elég lesz megnyugtatnunk, de ő egy próbát ajánl fel, ahol ki kell választani egy megfelelő könyvet a listájából. Ha nem nyert, még van 2 próbálkozásunk, de rossz esetben szintet is vesz emiatt emberkénk. A megfelelő könyveket foglalkozás és jellem is választja, de pl. Hammerfell barátunk nagyon örült a „**BOOK OF ADROIT DEEDS**”-nek. Most majd elvezet minket az elesett város romjaihoz.

A kicsit borús helyet feldobhatjuk, ha vérel kenjük össze a falakat (lehetőleg nem a sajátunkkal). Lesz rá lehetőségünk. Később átmehetünk a templom-negyedbe is, ahol újabb létformákat szagathatunk szájel.

Ebben a negyedben kimérák és boszorkák vannak, mind-egyik elég alapszörny, úgyhogy ismertetésükre nem térünk ki. A boszik kinézetükre ugyan zöldek (**GREEN HAG**), ám többi tulajdonságaik az annisz fajtára utalnak (pl. sebzés). Ha több kiméra körbeállna minket, akkor nem árt (meg máskor se) egy **HASTE**-t elmondani, és itt különben sem öregít karaktereinket. A templomban speciális trollok (szűrő/vágó-fegyver nem nagyon akar rajtuk sebzéni) és wyvernek (azok a mérgező papírsarkányok).

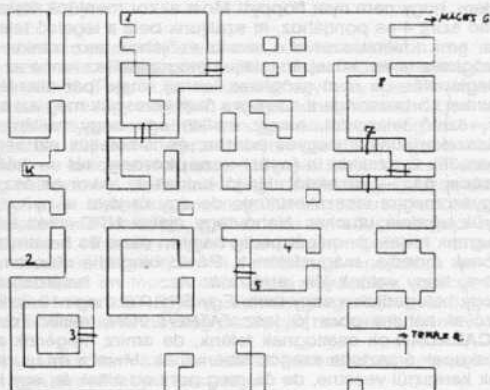
Lesz két NPC, egy saurial és egy féltünde. Gy k a saurial egy újonnan felkapott **Forgotten Realms** faj, amelyet *Moander* (teccik tudni, aminek hoittestét a **POD**-ban lerajzoltuk, s ahol túrkálni is kellett!), a gonosz isten használt, mint rabszolgákat. Valójában megeshet, hogy ez is csak az amerikai dinoszaurusz-kampány keretében került ide, ami igencsak divik, lásd **Jurassic Park** könyv/film, új (és tipikusan haszontalan, felesleges) dinoszauruszos rajzfilmek tucatjai (sőt, úrdinoszauruszok, meg minden egyéb). Ha valaki többet akar rólok tudni, az olvassa el az **MC 11-et**, és a **COMPLETE BOOK OF HUMANOIDS**-ből a rájuk vonatkozó részeket. Valószínűleg a **BLADEBACK** alfaj egy képviselőjével állunk szemben, de ezt csak osztálya miatt gondoltuk (külsőre ugyanis egy kicsit más). Nem túl értékes tag, **REX** a neve, és vagy 9-10. szintű pap. A másik *Jon* atya, akinek minden vágya, hogy a megszenteltelentített **Lathender** templomot kipucolhassa, de ebben egyedül nem elég erős. Ha valakit, akkor őt viszont érdemes magunkhoz vennünk. Cool pap/mágus. Es jó nagy szakála is van. **3.M.A.9. SZÁMÁRÓL**

Mindenképpen szedjük össze egy gyémántot, egy FEAR varázsvesszőt, és egy kristálykulcsot. Most keressük fel a Jégtermeket (ICE CHAMBERS), amihez az utat az előbb említett kulcs nyitja. Ott lesz egy niche, ami üresen tóg, de mellette egy szöveg segít minket az eligazodásban:

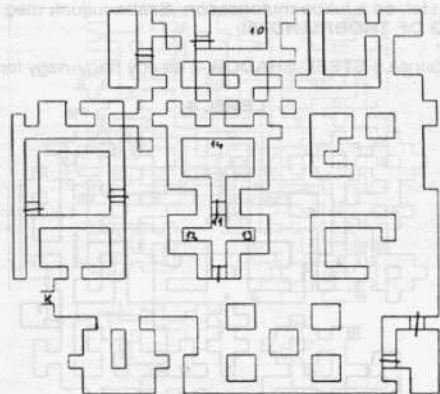
„ICE COVETED ICE” — Tegyük bele a gyémántot a niche-be; „DO YOU FEAR FOR YOUR CHILD?” — Dobjuk a niche-be a FEAR wandot;

„CHOOSE WISELY” — Vihetünk pár cuccot, amit esetleg erő-  
tér véd, oda egy DISPEL MAGIC-et nyomassunk, majd mi-  
énk minden, kifelé pedig a teleporttal ugorhatunk.

### MYTH DRANNOR



### TEMPLE QUARTER



- +3 rövidkard „Frostbite” — ami elérhető; Fogy. ár: 1650 Ft; névvel; FIRE RESISTANCE gyűrű; mage scr. HOLD UNDEAD, HOLD PERSON (2); HOLD TÖLTE, PROT FROM PARALYSIS, kristálykulcs; ezekre DISPEL MAGIC-et kell nyomatni
- Mage scr. REMOVE CURSE, IMPROVED INVISIBILITY, WATER BREATHING, SLOW, INVISIBILITY 10'
- Itt van Rex, a saurial (hogy ez a latin milyen világnyelvi Krynn-től egészen az alternatív FR létsíkigig beszélnek így)
- SPLINT MAIL: +3 pajzs; BLACK HAMMER +3 (visszajön, ha eldobod); BLESSED HOLY SYMBOL
- Papi scr. CURE LIGHT WOUNDS, CURE SERIOUS WOUNDS (2); mage scr. HOLD UNDEAD, FLESH TO STONE, HOLD MONSTER
- Papi scr. NEUTRALIZE POISON, AID, PRAYER, CREATE FOOD & WATER, SLOW POISON; mage scr.

POWER WORD STUN, MORDENKAINEN'S SWORD, FINGER OF DEATH, ACID STORM, TRUE SEEING; gyémánt

7 — FEATHER FALLING gyűrű

8 — +2 buzogány; —3 buzogány; HELM OF UNDERWATER BREATHING; pajzs; PLATE MAIL +3; PLATE MAIL —2

9 — Father Jon (a féltunde)

10 — POLEARM +3 („Zymoks — 9 391060 042352”); FEAR varázsvessző

11 — Lathender temploma — ICE CHAMBERS (az egyik) kr. kulcslyuk

12 — +3 tör (nevet ugyan nem adtak neki, de mi mindig csak „Te kis plusz hármás tör, amit a 12-es helyen találtunk az EOB3-ban”-nak hívtuk); papi scr. SOL'S SEARING ORB, CAUSE CRITICAL WOUNDS, NEUTRALIZE POISON

13 — +3 tör (ennek sincs neve, de mindenki kitálálhatta, hogy miért pont „Eljen-a-CoV”-nak neveztük el); papi scr. HEAL (3)

14 — Niche. CONE OF COLD varázsvessző (3); NECKLACE OF FEAR (2); NECKLACE OF FIREBALL; BRACERS OF PROT +2

Ha mindent beszereztünk, ami tetszett a listából, akkor felkereshetjük a MAGE'S GUILD-et.

### MAGE'S GUILD

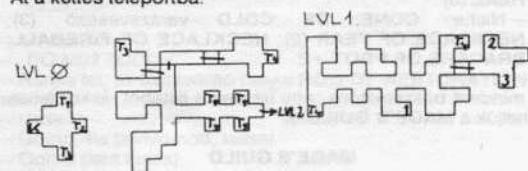
Egyre közelebb hatolunk a gonoszhoz, egyre nehezebbek a részek is. Itt lesz majd valahol Acwellian, a lics, aki (egyesekek szerint) nagyon nem ideillő. Ehhez dungeon-ok tucatjain és vízmolekulák trillióin kell keresztülverekedni magunkat. Eleinte ogárcsigák (OGRE SLUG) és kissé ismeretlen WATHGHOST-ok ugrálnak eléink, amelyekről csak annyit, hogy az OGRE SLUG nagyot üt vissza, a WATHGHOST meg szerez villámokat küldözgetni. Ezután SCALADAR-ok és STEEL SHADOW-ok is tolongani fognak, majd hamarosan megint egy ismerős pofa: EARTH ELEMENTAL (bár kevésbé felismerhető kivitelezésben). A SCALADAR-okon sem sok hasznosat tud csinálni egy kard, maradunk a bunkóknál/buzogányoknál, de válaszaik erre már egyáltalán nem jópofák (hamar belehalhatunk). A STEEL SHADOW-ok már nem annyira szívosak, tömegben sem okoznak gondot. EARTH ELEMENTAL-ok esetében megint vigyázzunk, mert hátsó embereinkre is tudnak csapni, és elementál mivoltuknak megfelelően nem fukarkodnak az indulattal sem. A víz is szépen képviselteti magát, eleinte csak pár WATER WEIRD (átlátszó kis kígyóforma), amely megint bosszantani tud csak, majd WATER ELEMENTAL-ok (a fene se jött volna rá, hogy azok akartak lenni, ha nem bugyborékolni volna a nadrágjuk) és SLITHERMORPH-ok (ezek ha burokban vannak, akkor ugyan nem tudnak támadni, de AC-jük jócskán lemegey, ha kijönnek, akkor meg fájdalmasat hasogatnak embereinkből).

Három teleport közül választhatunk (meg egy lejárát, de mivel ott jöttünk fel, nem nagy jellemre vallana visszamenni). Mondjuk legyen az egyes számmal jelölt (nem véletlen a megegyezés), de ha valaki élve szeretne hagyni pár ogárcsigábigát, akkor menjen a középsőbe. Az egyes pontnál lévő gombbal kinyithatunk egy álfalat, amely egy egész rakás wathghost-ot szabadít a nyakunkra. Továbbmenve három könyv is a kezünkbe akadhat, az egyik az „Elemi Évszakok”, a másik „Trobianid Könyve”, a harmadik pedig a „Külkereskedelmi termékjegyzék és a harmonizált áru- és kódleíró rendszer megfeleltetése”. Kezdjük az elsővel. Ebben valami nagyokos összegyűjtötte, hogy egyes elemeket az évszakokhoz lehetne rendelni. A föld nagyon jól megvan a félel, a tűz a nyárral, a víz a tavasszal és a levegő az ősszel. Miután magunkévá tettük e földöntúli bölcsességet, vegyük kezünkbe a következőt. Trobianid, egy valaha élt mágus egyre jobban fél attól, hogy nem fog nyerni egy doboz mágneslemezt, pedig mennyi CoV-ra előfizette! Rettegését hamar feloldódott, amikor a nyertesek közt olvasta a nevét, de ezen boldogságban uszó pil-

lanata nem tartott sokáig, mert pár sorral lejjebb azt olvasta, hogy egészségügyi okokból doboz floppy helyett dobozott **SCALADAR**-okat kap. Meg is jött a csomag, de a levélből kihullott egy söröskupak (biztos valami gonosz kézbesítő csempészte oda!). Forgatta *Trobriland*, hogy mi is lehet, de a számára baljós fényű vésetek cseppet sem voltak megnyugtatóak: „**CORMYRI VILÁGOS**”. De felsőbb hatalmak hamar rávezették a lényegre, miszerint az ifjúság italát (több értelemben is) tartalmazta az az eszköz, amiről ez lejtött. Nosza, neki látott kísérletezni, mert tudta, hogy ami kapcsolatban volt egy ilyen hatalmas eszközzel, annak magába is kellett valamit szivnia varázsserejéből. És negyven nap, negyven éjjel után megalkotta élete nagy művét: az első **GYURÚ**-t. Felpróbálta, s illett is rá, csak nem reszezte le eléggé a furat szélét. A **SCALADAR**-ok pedig soha többé nem bántották. A harmadik könyvet pedig akaratlanul is elfelejtjük felvenni, ugye?! Nekünk sem árt majd ez a gyűrű, de pár sorral még odobb van. A negyedik hely tele van teleportokkal, később visszajövünk. At a kettes teleportba.

- 1 — **RING OF PROT +3**
- 2 — Kaja
- 3 — Gomb (2 db — délit és északit nyomd be —> keletre ajtó nyílik)
- 4 — **NECKLACE OF MAGIC MISSILES, FIREBALL** varázsvessző, Trobriland gyűrűje (söröskupakja)
- 5 — Egy scroll

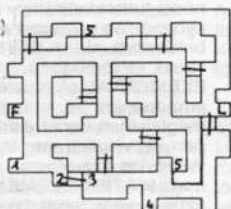
Ami jól hangzik azért érdemes persze elmenni, de a **Trobriland** gyűrűért mindenképp, s húzzuk is fel valamelyik karakterünk egyik kezére. A kis tekercsen egy másik kísérletező mágus feljegyzéseit olvashatjuk, aki életének elgonoszlásától tartott. Mennyivel hétköznapibb és érthető volt az a félelem, hogy nem nyer floppyt! Most akkor menjünk vissza az első szint 4-es pontjához. Itt szálljunk bele a legelső teleportba, ami a felirat szerint a tavasz esőjéhez tesz minket. Egy szögletes terem közepén találjuk magunkat (az lenne az igazi meglepetés ha nem szögletes lenne), majd pár ellenfél fog minket körbezsongani. Levágva őket keressük meg azt a kifelé vezető teleportot, amely mellett egy nagy hullám van. Visszakerülünk a négyes pontba, és ismételjük ezt végig a maradék évszakkal is (**nyár — napkorong, tél — hófóde csücs, ősz — tornádó**). Ha jól csináltuk, akkor az ősz után ugyan megint visszakerülünk, de egy új ajrat is nyíltot. Vegyük arrafelét utunkat. Hahó, egy újabb **NPC** száll felénk! **Bug**nak hívják, önmagát pedig nagyon okos és hatalmas fikónak mondja, mágusfélenek. Rövid biográfia után amellet dönt, hogy velünk jön, arról már viszont mi határozhatunk, hogy befogadjuk-e vagy sem. Egy **SPRITE** mage 10. szinten, szóval hátulra pont jó lesz **FATHER JON** mellé. Tovább **SCALADAR**-ok csattognak felénk, de amint megérik a söröskupak árszította szagot, lebénuílnak. Mivel a mi utunk rajtuk keresztül vezetne, de ők meg pont ott álltak le, egy kicsit noszogatnunk kéne őket. Felkereshetjük a túldolai **NICHE**-t, aminek felirata arra készíti a gyűrűsujjad, hogy kupakformát vegyen fel, és a lukba mutogasson. Szabaduljunk meg akkor a **RING OF TROBRIAND**-tól.



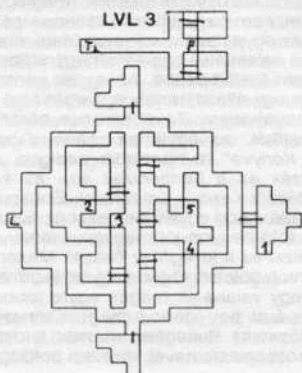
- 1 — Gomb (fal nyílrik)
- 2 — **BOOK OF THE ELEMENTAL SEASONS**
- 3 — **BOOK OF TROBRIAND**
- 4 — Sok teleportos, évszakos hely

**LVL 2**

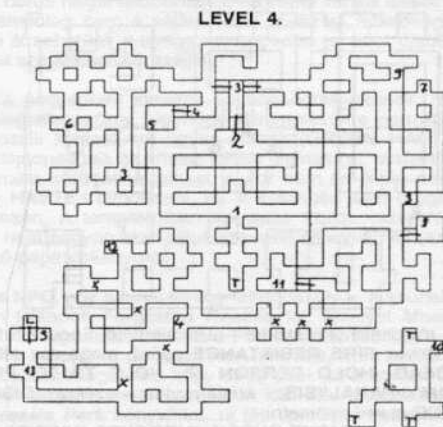
- 1 — Mage scr. **DEATH SPELL, HOLD MONSTER, CONE OF COLD, STONE TO FLESH, FLESH TO STONE, DIS-INTEGRATE**
- 2 — Gomb
- 3 — Gomb
- 4 — óriásérő-ital
- 5 — **SCRIVING GLASS** (hogy mire jó?)



Amint látható ezen a szinten sincs sok érdekes, bár zöld **OGRESLUG** lesz elég, és körbe-körbe is lehet mászkálni. Fontosabb lesz viszont a harmadik szint.



Most jönnek a **STEEL SHADOW**-k és egy nagy-nagy terem:



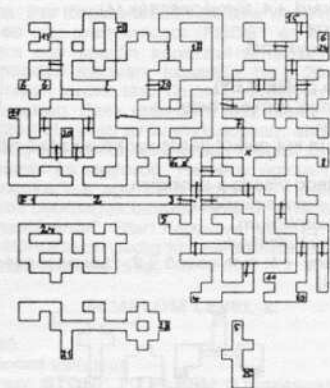
- 1 — Itt van **BUG**
- 2 — **Niche**, ahova a gyűrűt kell tenni
- 3 — lánc
- 4 — gomb
- 5 — Kó (4), bunkó, +2 nyílvesző (2 db)
- 6 — **DART OF HORNEST'S NEST**
- 7 — **LEATHER ARMOR +4**, kaja (2)
- 8 — **RING OF SUSTENANCE** (itt: nem kell a karakternek kaja), **FLESH TO STONE** varázsvessző, **POTION OF IN-VISIBILITY (2)**
- 9 — Teleport

- 10 — Tör +4 („Demar, megfordul, s megtérül” — visszajön)  
 11 — Kő +4 (4 db, „ANONYMUS” névvel), robbanó rúnás könyv, alma, méreg (4)  
 12 — Rövidkard +3  
 13 — Minden fegyvert és páncélt leszednek rólunk, majd csa-ta, utána felvehetünk mindent  
 X — Olyan mező, amelyre rálépve sebez és előretol minket. A tórt, a gyűrűt és a rövidkardot érdemes felvenni, a többi ahogy akarjuk. Lesz egy sok X-szel jelölt hely, amin a legjobb, ha gyorsan átfutunk, így sebződünk a legkevésbé (mert mindegyik oldalán még egy pár SCALADAR is van). Gombokkal lehet szabályozni, hogy melyik csoport aktivizálódik, s melyik nem. Menjünk tovább lefele az ötödik szintre.

ismét hosszú szakasz következik, de ez ráadásul még nagyon széles is. Rögtön leérve kapjuk fel a csákyt, majd a drágaköveket. Tegyük a kavicsokat egyik nyugisabb emberünk kezébe, és így negáljuk a teleportot. A falon lévő gombot többször is nyomkodhatjuk, mindig más irányba fog utat nyitni. Nézzük, mi kell megszerezniünk. Valanogy lejjebb kéne jutnunk, de a lejáratokat csak kulccsal lehet kinyitni (utána pedig csákyával). Szerezzük meg mind a négy kulcsot, de a kristályt csak akkor kapjuk meg, ha két smaragdot beledugunk az ottlévő niche-be, amihez először a 2 smaragdot kell megszerezni. Persze mindehhez tucatnyi gombot, láncot, kart, kallantyút, bizgentyűt kell más állásba tennünk. A sok X-es helyen csak a csapatk ellökéseire vigyázzunk, nehogy elveszítsük, mikor hol vagyunk. Valószínűleg a harcosoknak és a varázslóknak is lenne még pár tippje, hova kéne menni...

Le lehet kalandozni a többi vizalatti kócerájba is, mivel a kulcsok nem tűnnek el, ha használjuk.

## LEVEL 5.



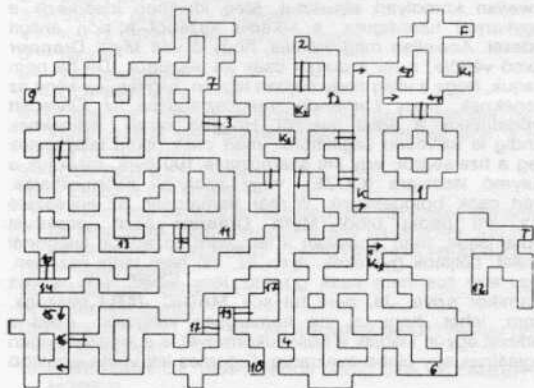
- 1 — Csáky  
 2 — Niche — benne két drágakő (kék és piros)  
 3 — Gomb (ezzel lehet változtatni az irányt)  
 4 — ELVEN CHAIN MAIL +3; nyílsvessző +4 (2); ROBE -4  
 5 — Lejáró a víz alá (ezüstkulcs nyitja) / feljárt  
 6 — Gomb  
 7 — Kar  
 8 — Ezüstkulcs  
 9 — Mage scr. POWER WORD KILL, METEOR SWARM, ABI DALZIM'S HORRID W., BIGBY'S EXPLODING FIST (hehe, na jó CLENCHED), ENERGY DRAIN  
 10 — Tekerics, mesével  
 11 — RING OF PROTECTION +3; rövidkard +3; LEATHER ARMOR +4  
 12 — Tekerics (újabb mesével)  
 13 — Zöld drágakő (smaragd)  
 14 — Lejárát (rézkulcs) / feljárt

- 15 — Rézkulcs (BRASS KEY — sárgaréz, de itt ez a default, mert legutoljára citromsárgaréz akadt a kezünkbe)  
 16 — POTION OF SPEED, mage scr. METEOR SWARM, POWER WORD KILL, TIME STOP  
 17 — Lánc  
 18 — „Mindkettőnek egy smaragdot” —> kristálykulcs  
 19 — Zöld drágakő (smaragd)  
 20 — Vörösréz kulcs (COPPER KEY)  
 21 — Lejárát (kristálykulcs) / feljárt  
 22 — Lejárát (réz, ezüst, kristálykulcs nyitja)  
 23 — óriáserő-ital  
 24 — Lejárát / feljárt  
 25 — Hosszúj; hosszúkard +4; pajzs +3; PLATE MAIL +2

A hatos szint sem lesz túl könnyű (mint ahogy az azután következők sem). Szinte biztos, hogy a csapat nagy része többször hal fulladásos halált. Ja, mielőtt leereszknénk! Nem árt kifejeletni természetesen a tüzalapú varázslatokat, a jó öreg CONE OF COLD maradhat. FIREBALL-ok helyett inkább halom WATER BREATHING-et memorizáljasson a varázsló, de még ezekkel sem lesz biztosítva a túlélés, mert sok olyan hely van, ahol minden mágia azonnal feloszlik (állandó DISPEL MAGIC), így a WATER BREATHING is. A vicc kedvéért nem jelöltük egyiket sem. A legbiztosabb, ha a HELM OF UNDERWATER BREATHING-et a feltámasztani/élesíteni tudó papnak adjuk, aki először a másik ilyenre képes papot éleszti fel, majd együttes erővel támogatják vissza az életbe a többi embert/demihumánt/humanoidot.

## LEVEL 6.

- 1 — Sárga drágakő; buzogány +2; sisak +2  
 2 — Tör +3; ICE STORM varázsvessző  
 3 — Niche (bele a kőkulcsot)  
 4 — POTION OF HEALING (2), SCALE MAIL +2  
 5 — Tör +2 (2); hosszúkard; kőkulcs (STONE KEY)  
 6 — GAUNTLETS OF HILL GIANT STR (19)  
 7 — Sisak +1; óriáserő-ital  
 8 — Vörösréz kulcs (COPPER KEY); BRACERS OF PROT +4; LIGHTNING BOLT varázsvessző  
 9 — HELM OF UNDERWATER BREATHING; nyílsvessző +3 (2); POTION OF HEALING (2)  
 10 — Kulcslyuk (vörösréz kulcs számára)  
 11 — Mage scr. TIME STOP, POWER WORD KILL, dart (4); LEATHER ARMOR, vörös drágakő (rubin), biborkulcs (CRIMSON KEY)  
 12 — Mage scr. WALL OF FORCE  
 13 — Gomb (14-es áramlatot ki)  
 14 — Áramlat  
 15 — Ide a WALL OF FORCE-t  
 16 — Ide a rubint  
 17 — Rejtett gomb  
 18 — RING OF PROT +3; kaja (2); pajzs +1  
 19 — Ide tedd a biborkulcsot (CRIMSON KEY)



Sok kis fűvőka nehezíti az átkéleket, mert egyik oldaluk ugyan senkit sem bánt, de párja visszaöl. Ezeket kis nyilakkal jelöltük a térképen. A vízirány átkapcsolását a K-betűvel jelzett helyeken érhetjük el kis Kapcsolókkal. A jelölésekről felekezettek meg, csak azoknak adtunk indexet, amelyek mellé jónak láttuk. Mindössze egy másik vörösréz kulcsra, egy bitor kulcsra (**CRIMSON KEY**), egy kőkulcsra (**STONE KEY**) és egy vörös drágakőre lesz szükségünk, valamint egy másik feljára. Gond jelentkezhethet a 14-es pontnál, ahol mindig visszalök egy áramlat, ezt a közeli, 13-as gombbal tudjuk ki-kapcsolni. Továbbmenve egy újabb áramlat akad utunkba (pontosabban mi akadunk az áramlat útjába), de pont úgy helyeztek el egy falat, hogy egy **WALL OF FORCE** meggátolhassa működését. Már csak a megfelelő helyre kell tennünk a bitorkulcsot és a rubint, s újra kint vagyunk a vízből. Most ne álljunk le az **EARTH ELEMENTAL**-okkal csapkodni (ugyis ők győzének), hanem fussunk be a déli folyosókra, onnan pedig a Keletibe. Gyorsan pattanjunk fel a kifutó vonat kimenőre! Hopp, nem sikerült. Zak-zak, zak-zak, zak-zak, s ott is vagyunk vagy tíz kicsi darabban.

Ha befutottunk, csukjuk is be a rácsokat, vagy egy **WALL OF FORCE** is megteszi, csak ne jöjjenek utánunk zak-zak-zaklatni az elementálók. Mindegyik falon lesz egy niche, amiben pár védelemgyűrű. Van köztük minden, pluszos és minuszos is. Most keressünk egy mérleget ábrázoló falat. A gyűrűket úgy kell oda betenni, hogy + és - értékük kiegyenlítse egymást (minden pakoláskor is), mindegyik felén ugyanannyi legyen, és legyen benne egyáltalán valami. Egy kis fejtorés. Na, ki lett elsőnek kész? Nem, a helyes megfejtés:

BAL	JOBB
+	-3
+1	-1
-2	+2
-2	+2

(vagy tetszés szerint felcserélve, esetleg JOBB/BAL)

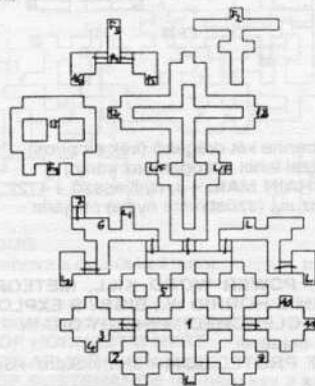
Hipp-hopp (vagy tetszés szerint felcserélve, pl. Hopp-hipp)! Elteleportáltak minket.

Oh, a lics, akit kerestünk! Abszolúte mindegy most miről beszélünk neki, őt ugyan már nem lehet megnyugtatni. De csata azért lesz! Agyon **MIRROR IMAGE**-te magát szegény **Acwellan**, de pár ütés segíthet abban, hogy megtaláljuk az **IGAZIT**, a nagy Őt. Persze bugyogna is a vér a szájából, de az élőhalott lics tisztában van vele, hogy a test halála után mintegy 2-3 hét alatt a vér már elbomlik, arról nem is beszélve, hogy ha a szív működés leáll, a test nem vérzik (esetleg csepeghet belőle a vér, ha nem alvadt meg, s olyan helyzetben van). De felre az ilyen gyermetegül vidám tréfával, **Acwellan** komolyan elpusztul. Még idejében ideérkezik a nagykarmú futár-figura, s kikapja kezéből a hön áhitott kódexet. **Acwellan** meg elárulja, hogy ő volt **Myth Drannor** utolsó védője, s mi a dolgot csak jól elszúrtuk. De ha nem akarjuk, hogy a világ egy bajban legyen, segítenünk kéne az isteneknek, hogy **Lathander** megtisztíthassa az Elfeledett Birodalmakat a Sötét Istentől. Hogyne kérlek, isteneknek mindig is szívesen segítettünk, mert csak ritkán felejtettek meg a fizetségről: egy kis száműzetés 100 évre, mondjuk a Trutyómó létsíkjára (OOZE), vagy azonnali szörnyethalás. Azért csak bólogassunk, ő már hamarosan az enyészete lesz, mi pedig újból **Myth Drannor** ázott utcakövet koptathatjuk, mert **Acwellan** a templom közepébe teleportált minket. Láttátok gyerekek, ilyen az, aki nem tartja eszében, hogy egy lics nem csak gonosz lény lehet! Neki is volt valamikor szíve. Ja, nem túl sok **MAGIC JAR**-t találtunk. Hmm, lehet, hogy a lics hamarosan visszajön, majd a Kódexet együtt kiadják a hosszukörművel, s a jogdíjból vígan vegetálnak egy újabb évezredig. Érdemes lett volna legalább

egy pillantást vetni annak a könyvnek a címlapjára... Az utcán egyet északra, majd sokat keletre, s el is értük a templomot. Idebent sem lesz túl kevés szörny, kezdődik fekete puddingokkal, ami már magában elég egy **YIKES**-hez, hiszen fegyvereinket csak megrongálja, ám tűz és **MAGIC MISSILE** elég jól használható ellene (mi erre az alkalomra takarítottuk meg az összes hasznos varázsvesszőnket). Később **SHADE**-k, amik fekete vetületei gonosz harcosok és mágusok szellemének, majd **SHAMBLING MOUND**-ok (ezekre szintén nem sok hatással vannak a kézfegyverek, de a tűz sem). Aztán jön a **NAGA** familia. Varázsolni tudnak inkább, itt említsük a **BONE NAGA**-t, ami élőholt is. Érdekesebb viszont a **SPIRIT NAGA** ábrázolása. Ismerős? Fekete-fehér csíkos farkok, kócos fej, hegyes fogak. Hát persze! Beetlejuice! Beetlejuice. Beetlejuice. Ha-ha-ha, most szegény első osztályos **CoV** olvasókat jól behúztuk a csöbe (azoktól a 6-7 éves olvasótörtől viszont elnézést kérünk, akik már tudnak magukban olvasni), mit is fognak **Beetlejuice**-szal kezdeni. Es ezekben a harapása is mérgező. Klassz. Hátramaratadok meg a **BANSHEE**-k, amelyeket reméljük mindenki szeret halgatni, de sajnós nekünk egy emberünket se tudta megölni vagy 30 sikoltozó aial, pedig direkt hagytuk őket kikiáltozni magukat. Mellesleg a program legjobb hangeffektje a távolban siránkozó nő szellem (meg a mauzóleum-beli kacagás). Nem, még az árnykutyák és a halállovagok is vannak még. A kutyákat csak nehéz megütni közönséges fegyverrel, de a halállovagokra vigyázzunk, mert ráérő idejűkben 20d6-os (20-120!) HP-t sebző tűzlabdákat fognak haggálni (szerencsére távolról nem próbálják meg). **POWER WORD**-ös képességeiket itt már annyira nem érdemes latba vetniük, s nem is teszik.

A templom első szintje

- 1 — Szókókút szókó nélkül
- 2 — Oltár — karddal
- 3 — Hosszúkar +4, tömjénzsák (4)
- 4 — Aranykupa
- 5 — Ide az aránykupát
- 6 — Gomb
- 7 — Tűzkulcs (**FIRE KEY**)
- 8 — Lyuk, tömjé' tömjént bele
- 9 — Kaját neki
- 10 — Szókókút kút nélkül (tehát szókó a szókó nélküli szókó-kútba)
- 11 — Kar — tedd vissza a szoborra
- 12 — Fekete szent szimbólum
- 13 — Szent szimbólum
- 14 — Fül alakú kulcslyuk
- 15 — Buzogány +4; nyilvessző +2; zsákoltt tömjén (2)
- 16 — Pajzs (4)



Papjaink keresere próbáljuk meg visszaállítani a templomot. A 2-es oltarra (ahol a szöveg — **WAR IS AVERTED BY**

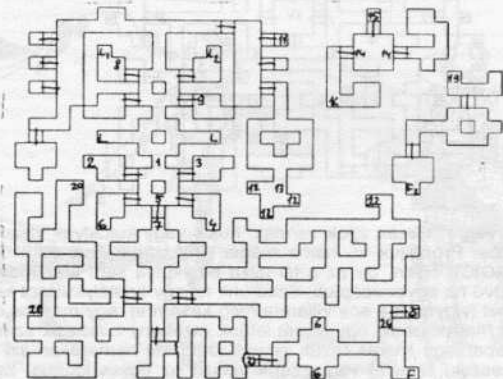
**FORSAKING THE SWORD** — egy kardra utal) egy kardot, a „**DROUGHT IS DISPELLED BY DRINK OF CLEAR WATER**” felirathoz az aranykupa, a „**PESTILENCE IS SUBDUED BY WAFT OF FRESH AIR**”-es helyre pedig egy **BAG OF INCENSE**-t (8-as hely), végül egy adag kaját a kilenceshez („**FAMINE IS DRIVEN AWAY BY GENEROUS**”). Keresd meg a tűzkulcsot, majd tedd vissza a szoborra karját, és be is jön az éterbe (éterből) **Lathender** egy kedves formája, de látszik az egészen, hogy csak **CoVboy-design lopás**. Jótéteményeinkért cserébe megengedi, hogy ahányszor letapizzuk szobrainak egy bizonyos részét, mindenkit felgyógyít maximumra. Fúj! Ha visszatesszük a 10-es tárgyat az 1-be, mindig egy **PRAYER**-t kaphatunk magunkra, ha beleiszunk az ottani vízbe. Egy hang azt súgja, keressünk szent szimbólumokat, de azokhoz sok pajzsra lesz szükségünk (vagy az lehet más is, de azt a 4 pajzsot pont erre teremtették). A kettes számú lejárton egy olyan helyre juthatunk, ahol csak annyit kell tennünk, hogy minden platóra egy tárgyat teszünk, s így kapunk egy szent szimbólumot, amit tegyünk el. Az egyes lejártnál is egy szent szimbólumhoz juthatunk, de itt csak az urnákat kell becsukogatni. Az eggyessel egy vonalban van egy másik lejárta is, ami egy ugyanolyan helyre vezet, de itt a szimbólum helyett egy **NPC** fetreng, vérben, s nem is úrnákat kell rendbetenni (ami roppant hősies feladat), hanem tömjénekkel kell telidugdozni két tartót (mert ez már hősiesebb). Paladin és nő, nagyon panaszkodik, hogy rosszul van, de csak nyugodtan hagyjuk a sorsára, mert gyenge harcos, azonkívül **Tabithának** hívják. Ha van már három szent szimbólumunk (még egyet össze lehetett szedni **Myth Drannorban**), akkor cseréljük ki őket a feketékre. De azokat meg inkább tegyük le, mert ha egy pap megpróbálja használni, csak belehal. Ha kész, a jelenleg csapdába vezető lépcsők már felfele fognak minket vinni, a második szintre.

**NAGA BONE**-k várnak ránk, de előtte **SHAMBLING MOUND**-ok. Pár forgatóra kell vigyázni, majd megkaparintani egy fagy- és egy aranykulcsot (**FROST** és **GOLD KEY**). Az aranykulcsot egy lejárón keresztül érhetjük el, a fagyosat nem. Ha minden megvan, keressük fel a 23-as pontot, de előtte egy olyan terület lesz (jelölve), amelyen minden mező forgató is egyben. Ezek után nem lesz nehéz meglelni a 25-ös helyet (24-nél nyitás az aranykulccsal), ahol kapjuk fel azt a kis gömbölyded formát. **Lathender** megint jól érzi magát, ismét megjelenik és vigyorog. Remény ugyan még nincs, de legalább megkaptok egy kfla fegyvert — mondja, s valami aranypapírba csomagolt bicskát nyújt át, aminek persze neve is van: „**Dhauzimmer**”. **Fflar! Fegyver! Volt! Ez! Valamikor!** És +5-ös, az előhóitakon pedig kb. háromszorosat sebez. Adjuk egy harcosunk kezébe, s fel.

### TEMPLOM LEVEL 2.

- 1 — Forgató
- 2 — Tömjénhez való lyuk
- 3 — Mage scr. **STONE TO FLESH**; 2 tömjénzsák
- 4 — Parittyá (kő nincs hozzá, de egy kicsit groteszk azért, hogy huszadik szintű karakterek sima, közönséges parittyát használjanak)
- 5 — Rejtett gomb északra
- 6 — Szobor
- 7 — Villámos terem (**DANGER! HIGH VOLTAGE** van kiírva, de most ez komoly)
- 8 — Papi scr. **CURE SERIOUS WOUNDS**
- 9 — **POTION OF HEALING**
- 10 — Tekercs (egy kis verral, de megkímélünk fordításától titeket)
- 11 — Rövidkard —4
- 12 — Platók (ajtó bezáródik mögöttem, mindegyikre tegyünk valamit)
- 13 — Mage scr. **DISINTEGRATE**; papi scr. **RAISE DEAD**; **POTION OF SPEED**; pajzs +4
- 14 — Plató (ajtó bezárul mögöttünk)
- 15 — Kar (de ezzel kijuthatunk)

- 16 — Aranykulcs
- 17 — Két rejtett gomb
- 18 — **CLOAK OF PROT** +4
- 19 — **PLATE MAIL** -4
- 20 — Fagykulcs (**FROST KEY**); rövidkard +4
- 21 — **GAUNTLETS OF HILL GIANT STR** (19); nyálvesző +3 (2); kavics
- 22 — Papi scr. **CURE CRITICAL WOUNDS**
- 23 — Kulcslyuk a fagykulcsnak
- 24 — Kulcslyuk az aranykulcsnak
- 25 — Itt a **MORNING'S LIGHT** gömb, aztán megkapjuk a kettes kard +5-t

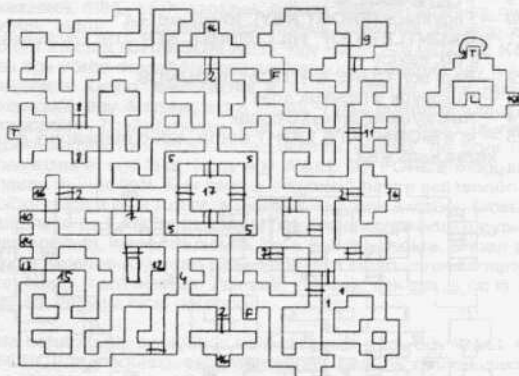


A harmadik szint már az utolsó-előtti, és itt a legtöbb helyen pihenni sem lehet (csak a halállövagos fenti szinten, meg pár egyéb helyen) Szedjünk össze négy **COPPER KEY**-t, és három **EMBER OF HOPE**-t. Az egyik kulcshoz úgy juthatunk hozzá, ha egy szobor karját megérintjük, és akkor megjelenik a közeli niche-ben. Időközben tegyünk bele minden elszórt kupa a neki legközelebbi niche-be, s ha mind négy a helyen van, meg is kapjuk a negyediket, valamint egy lehetőséget arra, hogy a terem közepén mindig felviszik a **FOOD**-ot és a **HP**-it is maximumra. Nyissuk ki az ajtókat egyenként, s tegyük bele az **EMBER OF HOPE**-okat az ott található **BEACON OF HOPE**-okba. Ha mind a négyben van már **EMBER**, a Hűség Kulcsát is megkaphatjuk 18-nál. Ezzel már csak oda kell mennünk a teleporhoz, beledobni a kulcsot, s utána mehetünk mi is.

### TEMPLOM LEVEL 3.

- 1 — Gomb
- 2 — **COPPER KEY**-lyuk
- 3 — Szobor (ez adja a kulcsot)
- 4 — Kar (2 **LIGHTNING BOLT**-ot repít)
- 5 — Niche
- 6 — Tömjénfüstölő
- 7 — **COPPER KEY**
- 8 — Plató (ha rálepünk az előttünk lévő ajtó bezáródik, de nekünk csak el kell valamit hajtanunk rá lépés előtt, s nem fog becsukódní)
- 9 — **COPPER KEY**, tömjén
- 10 — **EMBER OF HOPE**
- 11 — Plató (ajtó bezáródik ha belépünk, bansheek támadnak, ha lenyomtuk őket, keressünk egy vaskulcsot, azzal már kimehetünk); **HALBERD** +4; **POTION OF HEALING**
- 12 — Rejtett gomb
- 13 — Mage scr. **FIREBALL**
- 14 — Tömjénfüstölő
- 15 — Pajzs +4; **FLAIL** +4 „**MOURNING STAR**” névvel (jópofik az **SSI**-ék)
- 16 — **BEACON OF HOPE** (ebbe pedig bele az **EMBER OF HOPE**-t)

- 17 — Negyedik **EMBER OF HOPE**, lakoma helye  
 18 — Oltár —> itt fogjuk megjelni a **KEY OF FAITH**-t  
 19 — **MAGIC STAFF** +4; papi scr. **RESURRECTION**

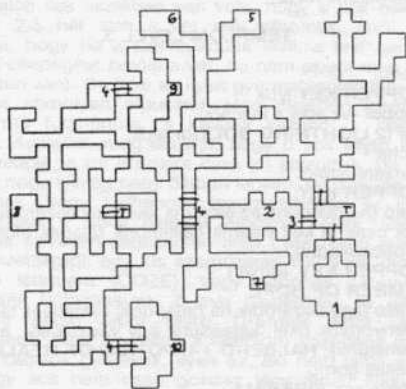


- 3 — Elektronys szoba  
 4 — Kristálykulcsuk  
 5 — Kristálykulcs; mage scr. **FIREBALL**(!)  
 6 — **COIN**, mage scr. **DISINTEGRATE**  
 7 — Lándzsa +4; **HAMMER OF THROWING** +3 (ez is visszajön, mint a **BLACK**)  
 8 — Pajzs +3 „Napmaszk”  
 9 — Élet Botja (**STAFF OF LIFE**)  
 10 — Army a falon

Most már csak az marad hátra, hogy vegyük fel a Napmaszkot és tegyük a középső teremben megjelent ajtó közepébe ami egy teleportra nyílik. Szálljunk tovább...

És végre! Bezárt ajtók vannak, kulcs vagy kulcslyuk viszont nincs. Próbáljuk ki, hátha mágia tartja zárva őket (**DISPEL MAGIC**). Nyert, de az a fél farka árnykúta sem lesz rossz kedvű ha agyoncsapjuk. Szedjük fel egy kristálykulcsot két-tónél (vigyázva a sok villámra meg késemre), egy másikat ötnél, hatnál pedig egy érmét lelünk (szegény huszadik szintű csapat, egy lyukas rezük se volt idáig, de hamarosan azt is elvesztik), amivel vágázzunk vissza az egyes pontig. Egy kütféleség lehet, csak hogy ez villog, vibrál, muzsikál és sok-sok kar meg gomb áll ki belőle, előtte meg tízvezesek tömegei ujjonganak, amikor puffanást lehet hallani. Egy csábító perselynek néz ki az a kicsoda az oldalán, dobjuk bele friss érménket. Ha! Egy újabb figura jelent meg a kút oldalán, mire a tízvezesek elkerekedett szemekkel üvöltözni kezdenek és neki-esnek az általuk „gép”-nek hívott kútnak. Felborítják, kibelezik, szétverik, lesprézik meg ilyenek. De ott valami csillant! Egy újabb kristálykulcs! Ez is kell. Vissza kilenchez a botér (az Élet Botja), s onnan le a négyeshez, ahol az ajtót kinyitva keressük meg azt az árnyéket piros szempárral a falon. Ha pusztá kézzel próbáljuk levakarni, csak sebez, de így eltűnik (az Élet Botja is).

**TEMPLOM LEVEL 4.**



- 1 — Kút (a tízvezesekkel)  
 2 — Kristálykulcs

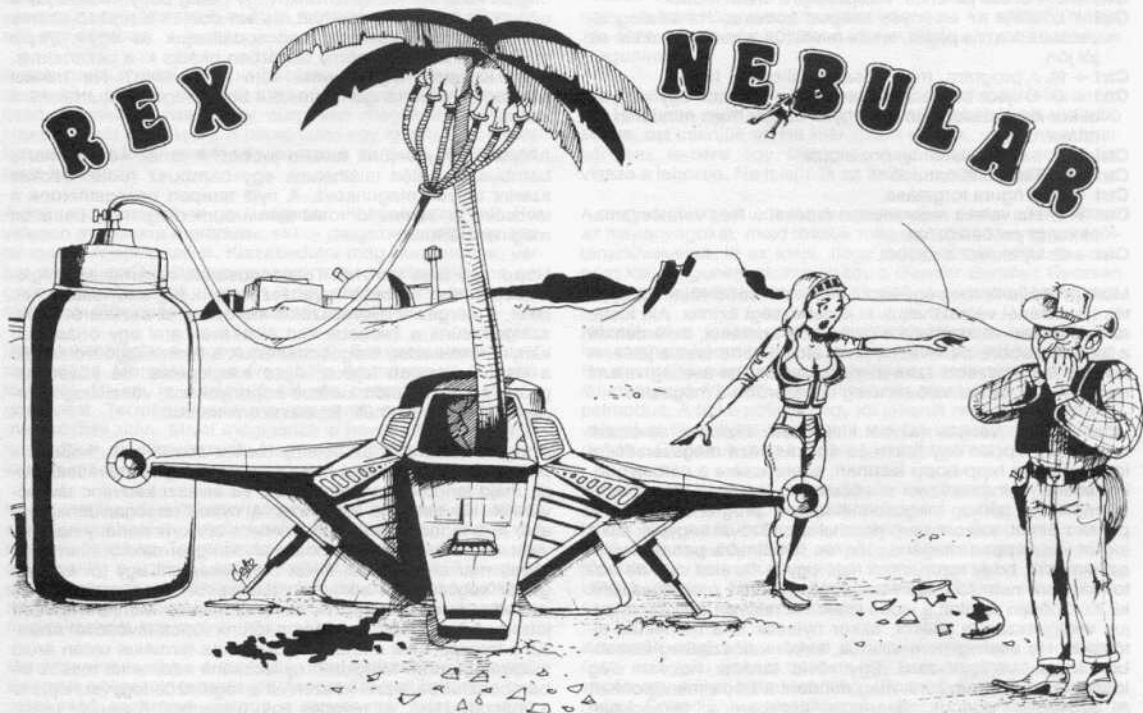
Úgy gondoljuk, akkor könnyes szemekkel elkezdhetünk búcsúzkodni eme jelentős sorozat utolsó tagjától is. Rajtuk is sirögörccsök és zokogások tucatjai hullámoztak végig, míg a gép törölte a programot. Béke poraira. Vigasztalásul elmondanánk, hogy újratekenni mindig lehet (és az első része még most, 93/94-ben sem lesz feltűnően borzasztó vagy primitív, sőt!).

U.i.: Ha valakinek nem lenne kódja hozzá, íme:

Oidal	sor	szó	kód
5	5	3	BETWEEN
8	5	2	GUARDCAPTAIN
9	5	2	STARED
12	5	4	CHARGER
18	5	5	THOUGH
21	7	14	WILDERLANDS
24	7	12	SIMPLE
25	9	4	SUDDENLY
28	3	3	COMPLETE
29	5	3	OCCUPATIONS
32	4	4	CLASSES
34	7	6	AWAY
35	5	4	PALADINS
38	9	1	ABILITY
39	2	6	MAGE
41	6	1	MEANS
42	5	3	POLEARM
46	4	6	MAINLY
50	2	4	DISPLAYS
52	3	1	EXAMINE
68	2	4	IMPORTANCE
70	2	4	ESPECIALLY
71	3	3	ENGAGE
73	10	1	REMEMBER



# REX NEBULAR



Hatalmas helló minden értelmes életformának az összes CoV mentén! Bár nem igazán friss program a Rex, érdemes rá pazarolni néhány oldalt, mert az eddigi leírások még mindig hagytak néhány fehér foltot a terepen. Persze illuziókat ne tápláljon senki: az emberi hülyeség szinte végtelen, és a **„Rex Nebular és a kozmikus dill”** névvel elkeresztelt proggy igyekszik ápolni a rászorulókat, egyre újabb lehetőségeket felmutatva.

Úgy gondoljuk, nem kerülhetünk el egy rövid technikai segélyt. Ha beszerezted (ugye megvetted? hukk!!) a **Rex**-et, akkor ballagj át a legközelebbi hardware boltba, és vegyél a jelenleginél egy számmal nagyobb gépet is. 286-osok kíméljenek, minimum 386 ajánlott, és rengeteg RAM. Ha sebességi problémák adódnak, azon a program paramétereinek állítgatásával segíthetünk, így esetleg lassabb géppel is menni fog, de a RAM bizony kritikus lehet. Esetleg mehet a program már 2 Megával is, de akkor nagyon sokat fog lemezezni. Az igazi gond szokás szerint a DOS RAM lesz. Egy-két nagyméretű animáció esetén a Rex bizony közölni fogja, hogy neki több mint 600K RAM kell, esetleg be is ragad a hibánál. Mentsetek gyakran állást, és legalább három egymás utáni mentést mindig tartsatok meg! Ha kevés a RAM, akkor be kell iztítani az EMM386-ot, és mindent fellapátolni a magas címekre. Akinek esetleg ez gondot jelentene (mert halvány segédfogalma sincs az EMS-ről), az indítsa el mondjuk a PCTools 8.0 RAM-SETUP programját, és hagyja rá a munkát. Mielőtt még a szakértők a torkunknak esnének, szeretnénk kijelenteni, hogy azért ajánljuk ezt a módszert, mert így a területen tökéletesen járatanok is könnyedén elvegezhetik a feladatot.

Ha a hardware-gondokat sikerült legyűrni, akkor már csak az angol nyelvvizsgát kell letenni, esetleg egy jobbjafta szótárat beüzemelni. A **Rex** szövegeit érdemes mindig végigbogarászni, borzalmas gag-ek vannak elrejtve benne.

Gondoljuk, a program vezérlésére mindenki rájön, aki látott már **„Esc”** gombot és egeret. (Nem! NEM MIKIEGER! Ez az, amelyek a gép hátsó feléből lóg ki kábé egy méter hosszan, és nem védekeznek.) A fásultabbak figyelmét szeretnénk felhívni arra, hogy az egér jobb szemét is lehet nyomni, annak is van itt-ott funkciója. Szóval lehet az egerrel mutogatni, kattintgatni, meg mindent. A shoot'em up játékosok közben ratata-tázhathatnak is, ha éppen olyan kedvük van. Ennyit a program vezérléséről.

Aki szeret csálni, az megteheti, de a csalásra állított **Rex** nem egy életbiztosítás. Szemmel láthatóan debug funkcióit kapta a programban a fejlesztők, amit a második memória zagvályódás után már jogosnak fogunk tekinteni. Ilyenkor ugyanis jó esélyünk van arra, hogy előlről kell kezdeni a játékot. Ezért javasoltuk a gyakori több generációs mentést. Egyébként a hibás programoknak mostanában nagy keletje van, és a **Rex**-et az egyik citromdíjas szerkentyűvel lapátolták össze, szóval készülünk fel mindenre.

Csálni a következőképpen lehet: Rátelpepszünk a **„Ctrl”** gombra, majd bepötyögjük: **WIDEPIPE**. Ezután további billentyűkombinációk kapnak életre.

**Ctrl + A:** Közli a szabad memória méretét.

**Ctrl + C:** Ki-be kapcsolja az egér koordináta kijelzését.

**Ctrl + D:** Nehézségi fok beállítása. Ha esetleg valamit elfelejtettünk beszerezni, akkor az akadályon esetleg átugorhatunk.

**Ctrl + E:** Megrázza a képernyőt.

**Ctrl + F:** „Frame mód” a képernyő kilopás támogatásán kívül más értelmét nem találtuk, attól persze még lehet...

**Ctrl + G:** Flagek állítgatása. Jobb, ha békén hagyjuk, hiszen játszani akarunk, nem?

**Ctrl + I:** Az egeret húzálja ide-oda. (Hogy ez mire jó, arról fogalmunk sincs.)

- Ctrl + J:** Fontos parancs: kikapcsolja a cheat módot.  
**Ctrl + L:** Kilírja az érvényes teleport kódokat. Ha esetleg elvesztettük azt a papírt, amire felvettük a kódokat, akkor ez jól jön.  
**Ctrl + N:** A program „macakosságát” állítja. hmm...  
**Ctrl + O:** Object beszerzés. Ha nagyon akarunk egy tárgyat, akkor itt beszerezhető. A tárgyak listáját majd mindenki kitölti...  
**Ctrl + P:** Infó a pillanatnyi pozícióról.  
**Ctrl + T:** Teleportálhatunk.  
**Ctrl + U:** A figura forgatása.  
**Ctrl + V:** Ha valakit rettenetesen érdekel a **Rex** verziószáma, akkor itt próbálkozhat.  
**Ctrl + Z:** Újrakezdi a szobát.

Most próbáljunk meg egy kicsit informatívabbá válni. Az új játék kezdetén választhatjuk ki a nehézségi szintet. Akli lusta, az nyugodtan választhatja a gyengébb szinteket, de érdemes a legnehezebbre benevezni, jóval érdekesebb lesz a játék. A leírás a legnehezebb szint alapján készült, ha esetleg valami nem egyezik, akkor valószínűleg egyszerűbb a megoldás.

Hősünk, *Rex Nebular* (akiből kisprózáék biztosan sorozatot csinálnak), éppen egy fenemód értékes váza megszerzésére indul, amikor hupp-hopp lezuhan, szerencsére a célbizonyon. Ha esetleg nincs kéznél a védelemre használt „log book” (khh, khh), akkor megcsodálhatjuk a programozók egyik perverz álmát, viszont nem játszhatunk. Szóval vegyük elő a log-ot. *Rex* éppen magához tér, és rémálmára panaszkodik: azt álmodta, hogy lezuhan. A hajó ugyan víz alatt van, de biztonságban, nem fog szétesni, ezért mindent próbálgassunk ki. Különösen ajánlott a video játék. Ha nagyon gyorsan akarjuk végigjátszani a játékot, akkor nyissuk ki a menekülő ajtócskát. Ha esetleg nem sikerült, akkor valószínűleg lassabban fogjuk végigjátszani. Egy rövid tanács: ha van elég időnk, feltétlenül nézzünk meg mindent a **Look** menüponttal! A szöveges poénok javarésze ezekben a leírásokban található.

Nézzünk ki a külvilágba a szék előtt található konzolon, igen-csak kellemes látványban lesz részünk, sajnos nagyon rövid ideig. Mindenesetre megnyugodhatunk: kint van levegő, víz, és társaság. Az útra persze össze kell szednünk egy kis motyót, hogy ne vesszünk el. Kezdjük a pilótafülkében, hiszen ott mindig vannak hasznos dolgok. (Például tea!...) Ebben a pilótafülkében találhatóunk egy pajzs modulátor. Természetesen vigyünk magunkkal, hiszen elfér nálunk.

Ballagjunk át a hajó lakóterébe. Itt is hasznos cuccokat találhatunk. Szokásunk szerint minden mozdíthatót gyűjtünk be, mint az adóhivat. Az ónjáró szendvics különösen nagy hasznunkra lesz rövidesen.

Irány a gépház. Hááát... látszik, hogy még volt idejük a programozóknak és a designereknek. Ennyire kis területre ilyen sok poén bezsűfolva máshol nem nagyon találhatók. (Tálan csak a garázs... lásd később... persze a darabszám ott sincs ennyi.) A mozdítható tárgyakra vonatkozó általános tanács itt is érvényes: vigyünk mindent. A lélegeztető kútyó egy kicsit nehezen vehető észre a földön, az időzítő viszont kéznél van. A kedvencünk a léftenartató rendszer fűtő energiatorrása, sajnos ott itt kell hagynunk. Ha felszerelkeztünk, irány a külvilág. A lakóterben található létrán másszunk ki.

Izgalmas hely a tenger. Megpróbálhatjuk húzigálni a növényzetet, vagy megvizsgálhatjuk a leközött aknát. Különösen kellemes szórakozás lesz lecsapni az úszáló rájára. Az orvosi szemetet sajnos nem vihetjük magunkkal. A döglött halakat viszont igen. Kellemes csomag... Aki látott és szagolt már napok óta oszlo halhullát, az most tegye félre az ebédet. Rövidesen egy barlang bejáratához érünk, ahol egy rejtőzködő tengerikigyó táplálkodik az arra tévedő halakból és rex-ekből. Itt a beállított nehézségi foktól függően elég egy-ke-

döglött halat adományozunk, vagy pedig begyömöszöljük a dögbe az ónjáró hamburgert, és ezt dobjuk a rejtőző szörny felé. Ez utóbbi esetben megcsodálhatjuk az egyik Pepsi reklám utánzatát: a szörny sugárban okádja ki a beltartalmát, majd kampec. Ugye senki sem táplálkozott? Ne minket szídjatok... A barlangon keresztül biztonságban kijuthatunk a szárazföldre.

A nyílt rétről menjünk tovább jobbra. A fánál, közvetlenül a bambusz fal előtt találhatunk egy bambusz rudat. Szokás szerint tegyük magunkévá. A nyílt terepen nézegethetünk a távcsóval is, semmi fontosat sem tudunk meg. Irány balra: ott még nem jártunk.

Hopp, egy üres kunyhó. Tulajdonosának kellemetlen meglepetésben lesz része: a fejedaszat egyik leghasznosabb kellekét, a mérgezett nyílveszélyeket elorozzuk az asztaláról. Elbeszélgethetünk a ketrebe zárt állatával, ami egy óriási patkányra emlékeztet, megcsodálhatjuk a falon függő trófeát, és a kisebb-nagyobb fejeket. Apró meglepetés: ha közel megyünk a kunyhó előtt kiállított koponyákhoz, vészvillogó-szerűen üzemel a szemük. Bóklásszunk tovább.

Ahogy elhaladnánk az ösvény mellett álló fa alatt, kapunk a pofánkra: a fán ücsörgő majom egy jól irányzott lövéssel leteríti, majd lendületesen rántapost, és elveszi kedvenc távcsóvünket. Kövessük a kis tolvajt. A nyitott térségen áthaladva akár le is fedhetjük a gödröt, mellette taláunk néhány nagy levelet. Ebből biztosan csapda lesz. Aki gyermekkorában igyekezett már embertársai életét megkeseríteni egy jól álcázott gödör segítségével elkövetett lábtöréssel és bokaficammal, az tudja, hogyan működik ez a szerkezet. Menjünk tovább jobbra. A fán a majom éppen a tőlünk lopott távcsóval szemléli a terepet, mint a finánc a jövedékes terméket utcán áruló magánimportőr. Mérgezett nyílacsánk van, tehát töltünk be bambuszrúdba, ezzel készen áll a rögtönzött fegyver, löjük le a fináncot. Nem, ez tévedés volt, a majmot. A sikeres találat után a majom festői ivben lezuhan, feje fináncnyira aszalódik, és elhúz. A távcsóvet ismét vihetjük. Menjünk továbbra is balra az ösvényen.

Wow! Izgató hölgyemény a terepen! Karcús szökéség! Sajnos valami 'átváltozónak' néz. Ha megfelelő válaszokat adunk a kérdéseire, akkor meggyőzhetjük IGAZI FERFI mivoltunkról. Kunyhója megtekintése után vegyünk magunkhoz egy tinki gyümölcsöt az elvesztett energia és gerincvelő pótlására.

Menjünk tovább a következő kunyhóhoz. Hmm... hát ez nem vált be: kaptunk az okosabb testrészeinkre. Próbáljunk továbbmennni a nyílt térségen előre. Ez sem vált be: egy tuliméretes gumimedve maga alá gyűrt. A megoldás természetesen a csapda. Már letakartuk, csak valami csali kell rá, ami kizárólag alapon csakis a tinki lehet. Tegyük rá a csapdat fedő levelekre. A gumimedve nagy távolságból érzékeli a tinki, ami valószínűleg a gumibogyó egyik helyi változata, és ráveti magát, így természetesen beszorul a csapdába. Menjünk tovább.

Ez valószínűleg a csapdába ejtett gumimedve kunyhója. A távolban két különös valamit láthatunk, valamint némi mozgást: Kukkantsunk bele a távcsóbe. Valaki bead egy kódot a taszatorán. Ezt a kódot jegyezzük fel. (Vigyázat! játékonként változik!) A nézelődést a létra tetejéről is végrehajthatjuk, innen jobb a kilátás. Természetesen innen is vigyünk minden mozdíthatót: vagyis a két csontot. Menjünk tovább a szerkentők felé.

Vizsgáljuk meg a meteorológiai mérőket. A szokásos paramétereken kívül Moby Dicket is mérnek, vele rövidesen megismerkedünk. Menjünk be a telefonfülszerű teleport-fülsébe, és jegyezzük fel a fulke saját kódját, később még szükségünk lesz rá. Ezután üssük be az előbb lelesett kódot. Már

meg is érkezünk, egyenesen a börtönbe. Ez az igazi expressz szolgáltatás. A csábos hölgyek rutinosan elhelyeznek egy cellában.

A sok munka után akár pisilhetünk is. A fal mögöl a cellaszomszéd beszél hozzánk. Itt némi extra infóra tehetünk szert, leginkább arra, hogy sürgősen meg kell szóznunk. Nézzük körül a cellában. A hátsó falon egy ígéretes rácsot láthatunk. Rövidesen ismét felbukkannak az órák, és kivizsgálásra hurcolnak.

A doki asszisztensével barátságosan elbeszélgethetünk. Rövidesen magunkra maradunk, ekkor megszerezhetjük az asztal mellett felejtett szikét. Kiszabadulni még nem tudunk, várjuk meg a dokit Válaszolgassunk neki mindentel, ha nagyon macacszkodunk, nagyon le fog csökkenni a használhatóságunk. Rövidesen visszavisznek a cellába.

Vegyük kezelésbe a rácsot a szikével. Bejutunk a szellőztető csatornába. Menjünk el az órszobáig, és másszunk ki a csatornából. Ülünk le a vezérlő elé, és nyomogassuk meg a gombokat. Természetesen a piros gomb nyitja a cellákat, a megerősítés után. Mivel megígértük a haverunknak, hogy kiszabadítjuk, ne tétovázzunk. Nagyra nőtt barátunk hipp-hopp lerendezi a barátságatlan hölgyeket.

Ha jól megfigyeltük a biztonsági monitor üzeneteit, láthatunk egy figyelmeztetést, amely szerint egy biztonsági kártya van az egyik cellában. Természetesen a szétéptett ór kártyája van még mindig a sokkarú szörny cellájában. Keressük meg, és vigyük magunkkal. Menjünk tovább az orvosi rendelőbe, a még mindig füstölő *Doktor Pyro* a kezében szorongat egy magnókazettát, ezt vegyük magunkhoz.

Menjünk vissza abba a szobába, ahol kirámoltak. Itt heverészik az a hölgy, aki tenyerének azonosításával nyitotta a cuccokat rejtő szekrényt. Sajnos a tenyér már hiányzik róla... nem messze a padlón található, nagy termetű haverunk jóvoltából. Tegyük rá a tenyeret a scannerre, így visszaszerezhetjük a cuccainkat. A szobában található egy magnó is, a 'hordozható minidiszko' típusból. Ez ugye magnókazetták lejátszására alkalmas, tehát hallgassuk meg az előbb megszerzett kazettát. A doki ismerteti a kísérlet során felhasznált anyagokat, és a keverési arányt.

Menjünk tovább az ajtón a már ismert teleport fülke felé. Itt egy újabb viseltes hölgy heverészik. Ósi mesterség alapfogásait gyakorolhatjuk: a hölgy zsebéből kilóg a hitelkártyája, tehát most a hullarablás művészetét is feleleveníthetjük.

Mivel a környéken mindenki nőnemű, ezért a szökés érdekében kellemetlen aktus következik: keressük meg a *Gender Bender*-t, és vessük magunkat alá a műveletnek. Wow! A kunyhóknál kellemetlen esemény történt, próbájuk meg most.

Mivel a hölgy most nem ismer fel, beszéljünk vele egy kicsit, persze lehetőleg ne keltsük fel a gyanúját, majd kérjük el a sülő csirkét. Megpróbálkozhatunk átkelni a patakon, legyen a piranháknak is egy jó napjuk. Menjünk vissza a börtön környékére.

Keressük meg a löszerraktárát. A biztonsági kártyát tegyük be a kártya lyukba, máris nyitva az ajtó. Belül óriási rendtelenség fogad. Amit elvihetünk, az egy célmű. Ballagjunk tovább.

A szomszédos raktárt szintén a biztonsági kártya nyitja-zárja. Bent egy nagyobb macska méretű patkányon kívül csak két tilthető valamit (nevezik töltnyűvelnyek) találunk. Természetesen ezeket is vigyük magunkkal.

A szomszédos helyiség a labor, mint az a füstnyomokból látható. Ide kártya nélkül is bemehetünk. Bent megtaláljuk a vá-

ratlanul elhalálozott doki felszerelését, valamint a robbanékony kísérlet négy alapanyagából hármat. Az alkohol hiányzik. Mint rutinos alkoholista, azonnal a bár irányába vethetjük magunkat.

A bárpultnál egy szerelő panaszkodik a javítandó teleportokra. Hatalmas nyilak figyelmeztetnek a zsebéből kikandálkozó listára, ezt cserjük el. Ha már piáért jöttünk, vegyünk a hitelkártyánk terhére egy üveggel, majd diszkrétan vonuljunk vissza a laborba. Ne felejtsek az asztalon a hitelkártyát.

A magnóról ismert recept szerint kutuyuk össze a keverőben az alapanyagokat, majd töltsük meg a robbanóanyaggal a töltnyűvelnyeket. Itt az ideje, hogy ismét nemet válsunk, már nem kell magunkat álcázni. Irány a *Gender Bender!* Gyorsan átváltozzunk, majd keressük fel az első utunkba eső teleportot.

Nézzük át a lopott papíron található teleport kódokat. Két használható kódot találunk, de érdemes kipróbálni a többit is. Ha a reptérre megyünk, akkor feldereng a menekülés útja: találunk egy jó állapotú hajót. Illesszük a helyére a pajzs- és a célművet. A fülke ablakán egy jól sikerült repedést láthatunk; valamivel be kellene ragasztani, ezt jelenleg nem tudjuk produkálni. Célozzuk meg a másik kóddal a várost.

Rögtön az érkezésnél szivderítő látvány fogad: egy csontváz. Derítsük fel a terepet, persze lehetőleg ne gyalog, gyorsan találunk egy autót, szolgáljuk ki magunkat. Csodálatos szerkeletű ez az autó, szilárd zoknitól kezdve az összegyűrt üdítődobozon keresztül a villogó szemű macskáig minden található benne. Szerencsére gombnyomással vezérelhető, csak a célt kell kiválasztanunk.

Keressük meg a lézerágyút a kísérleti laborban. A monitor üres, az ágyú viszont találunk egy kart. A céltábla kellős közepén egy hülye baba úcsorog (Barbie? Cindy? A nyavalya tudja.) Engedjünk a csábításnak, játsszunk orosz rulettet a babával. Sajnos a babának nem lesz szerencséje: az ágyú működik. Anyira, hogy kikapcsolni sem lehet. Na mindegy. A monitor szépen jelzi az ágyú teljesítményét. Ballagjunk át a szomszédos *Macro Prose* boltba.

Brrr... A cégsovínizmus tipikus példája. A *Macro Prose* boltban mélyen leszállított áron lehet kapni *Sahara Off Line* programokat... Az egyik asztalon egy elhagyott toll-lámpa hever, mentünk meg az enyészettől! Szedjük szét. Belsejében két *Durafail* (khm, khm) elemet találunk, sajnos teljesen lemerültek. Doboló nyuszit viszont nem találunk.

A következő helyszínen egy újabb bárt találunk, egy hatalmas hölgyemény szobor mellett. Menjünk be a bárba, és csodáljuk meg a faira kifüggesztett halakat. Az egyik trófea szájából még kilóg a horgász keze. Vigyük magunkkal a horgászbotot. A kassza nagyon szem előtt van, nyissuk ki. Nahát, egy kulcs! De vajon hova illik? Menjünk tovább az autóval. Itt egy torony bejárati lifttel találjuk, a biztonsági kártya sajnos nem nyitja. Menjünk tovább az autóval.

A következő helyszínen egy furá izléssel berendezett lakást találunk. A tűzhely mellett hivalkodik a páncélszekrény. Ez bizony záva van. A belső szobában egy kis sminkkészletet zsákmányolhatunk. Vonuljunk tovább az autószerelő műhelyhez.

Itt egy vadul ugató blóki fogad. Menjünk oda hozzá, és simogassuk meg. Ha esetleg nem sikerült, akkor próbálkozunk másképp. Remélhetőleg van nálunk csont. Mivel a blóki a bejáratnál ácsorog, dobjuk arébb, mondjuk a kerítésen túl. A kis kotorékba oltott tigris olyan gyorsan veti magát a csont után, hogy kondenzcsikot húz maga mögött. Menjünk be a garázsba. A blóki végzett az első csonttal, jön az ujjabbért. Hmmm... Kellene valami végleges megoldást találni... A garázsban felemelve porosodik egy autó, a háttérben látható az

emelő vezérlője, szerencsére működik. Galad módon csajuk tőrbé szerencsétlen kutyust: a következő csontot dobjuk a kocsai alatti veszélyzónába, majd, amíg csörökám a csonton ügyködik, mintegy véletlenül ejszük rá a járgányt. Ezt nevezik tacsokpalacsintának.

Ha végeztünk a véresszájú blokkival, begyűjthetjük a garázs túlsó oldalán található policement ragasztót. Ezzel ugyebár ragasztani lehet, jó erősen: például törött ablaküveget. A garázsban ezen kívül találunk egy visszapiillantó tükröt. Most van egy zárt páncélszekrényünk, két tükrünk, és egy beragadt lézerágyunk: hopp, menjünk csak vissza az ágyúhoz!

Próbáljuk meg tükrözni a lézert a visszapiillantóval. Sikerült! a lézer a plafonon keresztül távozott. Gyerünk vissza a fura *Bruce*hoz! Pechje volt, pont kedvenc nappalijának padlóját kapta el a lézer. Használjuk a másik tükröt is: a páncélszekrény pillanatok alatt megadja magát. Itt egy újabb kulcsot találunk. Menjünk tovább, egészen a hidig. Innen láthatjuk az alsó szintől már ismert hatalmas szobor felső részét is. A hid szelénél egy vezérlő dobozt nyithatunk ki a bárban talált kulcs segítségével, így leereszthetjük a bár bejárata fölé függesztett csónokot. Menjünk visszafelé egy kicsit az autóval.

Itt egy video boltot találunk. Természetesen a másik kulcsot kell használnunk, hogy bejussunk. Nézzünk alaposan körül. A legérdekesebb a hírességek lábnyomát őrző betontomb. Valamelyik sztár annyira vágott a hírnévre, hogy nemcsak a lábnyomát, hanem magát a lábát is itthagya betonba ágyazva. Micsoda gesztus! A pulton üzemelő telefon, sajnos senkit sem lehet felhívni. Szedjük szét a telefonkagylót, hátha találunk valami használhatót. Hopp, újabb két elem, ezúttal feltöltve. Tegyük be a két lerobbant *Durafal* elemet a kagylóba, majd tegyük vissza az egészet a helyére: megnyugtató fény jelzi, hogy a töltés folyik. Amíg ez megtörténik, nézzünk körül. Az újságosbódé mellett bemehetünk az egyik sikátorba.

A sikátorban egy antikhead rojpa a láncot egy képzeltbeli zene ütemére. Szerencsétlen walkmanjének elemei kimerültek. Sok jó infót ad: megtudhatjuk tőle, hogy a város hajdani vezetője a legmagasabb épületben lakott, és jókora műkincsgyűjteménye volt. A fickó a városban egy házilag barkácsolt ID kártyával közlekedik, és hajlandó megválni tőle négy feltöltött elemért cserébe. Nyomuljunk vissza a video bolthoz. Ellenőrizzük, hogy feltöltődtek-e már a *Durafal* elemek. Ha igen, vigyük ezeket is a szakállas fickóhoz. Cserébe megkapjuk a hamisított ID-t, a szakállas pedig elhúzza az erdőbe. Igaza van.

Vizsgáljuk meg a frissen kapott ID-t. EZ?!??? Egy óvodás jóbatt csinált! Na mindegy, ha a fickó ezzel közlekedett, próbáljuk meg mi is. A város bejáratánál, ahol az autót találtuk, nem tudunk bemenni egy ajtón: próbálkozzunk újra. Puff. Most sem sikerült. Próbálkozzunk a másik liftnél.

Wow! Fent vagyunk! Velünk szemben egy gyanúsán magas épület, vizsgáljuk meg a messzelátóval. Ott a távolban mintha a váza csillogna! most már csak oda kellene jutni valahogy. Nézzünk körül. Pont alattunk található egy hölgyemény hatalmas szobra. Akkor pedig mellette kell lennie a bár csónakjának. Szedjük szét a horgászbotot, a zsinórt rögzítsük a betonkampókhoz, és dobjuk le a maradékot.

Menjünk tovább jobbra. Egy újabb csontváz, és a csontok között egy tökéletes ID kártya. Nagyszerű! Menjünk vissza a város bejáratahoz. Most már be tudunk menni az ajtón. Bent nukleáris csúszlit, Lemington lézerkarabélyt, meg minden egyebet találunk. A minden egyébből válasszuk ki a detonátorokat.

Menjünk el a bárhoz. A ledobott zsinór pontosan a csónak mellett lóg, kössük a csónakra. Most már csak viz kell a csónakázáshoz.

Autózzunk el az akvárium ablakához, ahol *Moby Dick* nézeget minket. Egy bonyolult kérdés: ő van egy akváriumba zárva, vagy mi vagyunk egy terráriumban? A detonátorokat szereljük rá a töltényekre, majd rutinos terrorista módra az időzítőt az egyik bombára. A szerkesztőt tegyük az ablak elé, beállítjuk, majd észrevetjük, hogy az időzítőn a 4:59 után a 4:02 jelzés következik. Jó lesz sürgősen távozni. Autózzunk vissza a déli toronyhoz, és liftezzünk fel. Rövidesen felrobban a pokolgép, és a városból érdekes vizalatti műemlék lesz. A csónak szerencsére megmarad, mert kikötöttük, és szembe velünk ott a váza tornya. Másszunk be a csónakba, és vegyük az irányt arra.

Sajnos a vízzel együtt *Moby Dick* is bejött a városba. Hús- és Rex-evőnek látszik. Van egy sült csirkénk, és egy maradék bombánk. Dugjuk be a bombát a csirkébe, és az egész szendvicset adjuk oda az éhes kicsikének. A bomba végzi a dolgát, a szörny maradéka elsüllyed. Az ülés megtisztítása után menjünk tovább a torony felé. A víz színén egy üveg úszik, de üzenet nincs benne. Mivel a talált tárgyak általában hasznosak, vigyük magunkkal. Rövidesen a toronyhoz érünk, eredeti módon meggyűnk be: az ablakon keresztül. Bent a *Bigfish* politikus familia néz velünk szembe, a főhelyen pedig a 75000 galaktárt érő váza. Próbáljuk meg elvenni. Hmm... Nem véletlenül politikusok. Nem jelzik, hogy van riasztó, csak kiteszik a csalit, és ha rábúcsk, kapásból hátbalóznak. Igazán politikus módszer. (Kerestünk a program szerzői között magyar származásút. Nos: animation: *Cindy Lang-Bachur*, valószínűleg magyar származású. Nem lehet tudni, mennyi része van az ötletekben, de nem lennének meglepve, ha néhány tőle származott volna.) Viszont van nálunk egy üveg. Töltsük bele egy kis vizet, majd cseréljük le a vázával. Wow! Ha eltaláltuk a víz töltési szintet, vihetjük a vázát. Irány a teleport, menjünk a reptérre.

Ragasszuk meg a fülle ablakán a repedést a polycement ragasztóval. Akár indulhatnánk is, ha hajlandó lenne startolni a kicsi. Menjünk vissza a vezérlőbe, nézzük meg alaposan a vezérlő panelt. Az egyes állás vezérlése rossz, ami nem is csoda, látva a pálmafát. Próbáljuk ki a másik állás vezérlését. Ez működik. Egy csörő mókusszerű valami beletéved az anti-gravitációs mezőbe, és a kikapcsolás után keményen landol.

Mivel a timer mód azonnal bekapcsolja az antigravitációt, és így megakadályozza az utólagos beszállást, kapcsoljunk távvezérlő állásba, és bizakodjunk, hátha megtaláljuk a megfelelő kapcsolót. Ahogy a hajó felé ballagunk, a pálmáról leesik egy távvezérlő, valószínűleg az előbbi mókus hajdani tulajdona. Természetesen vigyük magunkkal, és másszunk be a hajóba.

Vizsgáljuk meg a mókus maradékát: hat szívkamra! Ez igen, nem lehet szőrösszívűnek nevezni. Nem maradt más hátra, mint távozni. A távvezérlővel bekapcsoljuk az antigravitációt, és ráadunk a meghajtást. Közben kapaszkodjunk a bal oldalt található egészségügyi papírba. Lehet, hogy a pilótaszék egyéb célokat is szolgál a hosszú üldögélés miatt? A bolygót őrző harci bázis, a *Slippery Pig* hiába próbál meg lelélni, esélyük sincs. Ezután már csak át kellene adni a vagyont érő vázát *Stonenak*, a főnöknek, de most utólr a balszerencse.

Hát, nagyjából ennyi. Egészen biztosan maradt még egy csomó kipróbálatlan lehetőség, érdemes próbálkozni. A **Rex** és valószínűleg várható folytatásai garantáltan jól fogják szórakoztatni a közönséget.

# SZIMULÁTOR PROGRAMOK



## THE DAMBUSTERS (C64)



A program legelején lefuttatja a crediteket. Egy gyors tüzelés után 3 pálya közül választhatunk:

1. Practice Dam Approach
2. English Channel
3. Scampton Field

Az első pálya egy gyakorlás: gyakorolhatjuk a gát szétlövését. A második már nehezebb, itt el kell repülnünk a gáthoz Angliából (jó messze van); a harmadik még még nehezebb — itt már nekünk kell felszállnunk — egy felszállópályára, aminek vége is van.

**A játék kezelése:** A joystick portból történik + a számok nyomogatásával:

1. pilótafülke
2. első gépágyú
3. második gépágyú
4. ?
5. térkép
6. műszerfal (motorok)

7. kerék
8. report; status

### Pilótafülke balról — jobbra:

- magasságmérő
- iránytű
- horizontjelző
- sebességmérő
- még egy iránytű

### Térkép:

Tele van mindenféle jellel. Ezek a jelek jelölhetnek:

- repülő
- hólégballont
- fényszórót
- légvédelmet

A repülő jöhet előlről és hátulról is.

Beszélgünk egy kicsit a bomba ledobásáról. Már úgy kezdünk, hogy pár másodpercen belül megjelenik a gát távoli képe; menjünk lejjebb a géppel, és ha már közel vagyunk, kapcsoljunk a motorok teljesítményét kijelző műszerfalhoz, és tegyük lejjebb a kapacitást, gyorsan a 2-est nyomjuk meg, és ha már tényleg elég közel vagyunk, fogjuk a gátat a két függőleges vonal közé és tüzeljünk. Ekkor eldobja a bombát és az valahova (vagy a gát elé vagy utána) leesik. Ha nem találtuk volna el a gátat, akkor kiírja, hogy mit hibáztunk:

- TOO FAST: túl gyorsan mentünk
- TOO SLOW: túl lassan
- TOO HIGH: túl magas
- TOO LOW: túl mélyen.

**Második pálya:** Ez már nem lesz olyan egyszerű, mint az előző. Itt repülnök kell egy ideig, hogy megtaláljuk a gátat. Jönnek különféle akadályozó objektumok; ezeket már korábban felsoroltam; ezek közül mindenképpen lőjük szét a légballonokat. Ha ezek nekünk jönnek, akkor biztos meghalunk. A repülőket is ha tudjuk, szedjük le, mert okoznak károsodást. A reflektorokat meg nem árt ha lelőjük.

**Felszállás:** Cudar dolog. Nekem se mindig sikerül. Annyit azért biztosra elmondhatok, hogy a 6-os műszerfalnál mind a 8 tologombot fel; a 7-es műszerfalnál még állandóan kapcsolgatni kell. Remélem, nektek sikerülni fog majd valahogy.

Azt hiszem a gépágyú használatához nem kell magyarázat.

• Dobó Viktor, Pécs

## F-19 STEALTH FIGHTER (C64, Amiga, PC)



A **Microprose** cég egyik szimulátor programjáról van szó, aminek a PC-s verziójáról lesz most szó (**A C64-es verzió teljes leírása megjelent az 1001/5 c. könyvben — A szerk.**). A **Microprose**-től jól ismert védelmen átjutva látható a ponttáblázat. Miután beírtuk a nevet, kezdődik a karrier:

A gép által megadott küldetést nem érdemes választani, mert a hidegháborúban nem írhatjuk az ellenfelet, így hamar leölnék.

4 helyszín közül lehet választani (*Libya, Central Europe, Persian Gulf, North Cape*). **Most a háború milyenségét lehet megválasztani:**

- Cold War
- Limited War
- Conventional War

(Úgy gondolom, hogy aki szereti lődözni az ellenfelet, az az utóbbit fogja választani...)

**Ezután jön a küldetés fajtája:**

- Air to air mission
- Strike mission
- Air to air training
- Strike training

Az Air to air mission-nál az egyik célpont repülőgép lesz, és több repülő jön elpusztításunkra.

Miután kiválasztottuk a küldetés fajtáját, a **nehézségi szintet** kell beállítani:

- Green Opponents
- Regular Opponents
- Veteran Opponents
- Elite Opponents (értelemszerűen ez a legnehezebb)

A következőkben a **fel- és leszállás nehézségét** állíthatjuk:

- No Crashes (akárhol leszállhatunk károsodás nélkül, feltéve, ha nem kapunk találatot)
- Easy Landing
- Relistic Landing

Ezt követően megjelenik a kiválasztott helyszín, rajta az útvonal és a célpontok vannak feltüntetve. Itt több dolgot is megnevezhetünk:

- A **Mission Targets** pontot választva a gép megadja a célpontokat, és annak koordinátáit.
- A **Radar Sites** pontot választva a radarok elhelyezkedését, és a **Missile Rangers** pontban a legnagyobb hatótávolságukat láthatjuk.
- Az **Air Bases** pont a felszállópályákat mutatja, és a jobb felső sarokban a hovatartozást (pl. friendly), gépei számát (pl. 4 Mig-29) láthatjuk.
- A **Flight Plan** pontban azt nézhetjük meg, hogy a tervezett útvonal alatt mennyi kerozint fogyasztana a gép, valamint a küldetés kezdetének időpontját.
- A **special Events** pontot aktivizálva a térképen kis négyzetek kezdenek el villogni (a **Green Opponents**-nél nem). Ezek mutatják azokat a helyeket, ahol az ellenségés földi erők összpontosulnak. A gép még kiírja, hogy ha lehet, akkor kerüljük el, de egy kis zavarással könnyedén túljuthatunk ezeken a területeken.
- Az **Exit Briefing** pontot választva a repülőnket fegyverezhetjük fel. Néhány fegyvert nem használhatunk; erre különböző indokokat ír ki (pl. *We will get a new supply tomorrow* stb).
- Az **Arming Complete** pontra clickelve továbblépünk. Itt 4 kiírással találkozunk:
  - **Select New Mission** — ha nem találtuk volna el az elején a gépet, újra megjelenik egy gép felülnézeti rajza. Ha eltáituk, akkor újra a táblázat töltődik be;
  - **Intelligence Briefing** — újra megnézhetjük a célpontokat stb;
  - **Arm Your Plane** — újra felfegyverezhetjük a gépet;
  - **Begin Mission**;

**Rövid töltés után feltűnik a pilótafülke...**

Baloldalt alul van a tolóerő kijelzője, felette az autópilóta állapotát kijelző lámpa, efelett a sérüléseket kijelző lámpa (a sérült rész piros színű), bővebbet az 'F6' megnyomásával tudhatunk meg.

Ismét feljebb található az aktuális fegyver kijelzője, mellette a rendelkezésre álló készlettel.

A felette látható sáv az analóg magasságmérő, ugyanebben az ablakban felül látható egy vízszintes sáv, ez pedig az analóg iránytű.

Az ablak közepén jelenik meg a célkör.

Az ablak jobb oldalán látható függőleges vonal az analóg sebességmérő.

Alatta egy kijelző a gyorsító, a fék és a segédzárnyak működését mutatja.

Ez alatt egy betű jelenik meg időnként. Ez akkor villog, ha a radarirányítású rakétát lőttek ki ránk (szórjunk **chaff**-et), ha az 'I' villog, akkor infravörös irányítású rakétát lőttek ki ránk, (szórjunk **flare**-et). Ha a radarirányítású rakéta levakarhatatlanul száguld felénk (sem a chaff, sem az ECH nem tudja eltéríteni), akkor szórjunk **decoy**-t.

Ez alatt van négy info. Az **ECH**-t a radarirányítású rakéták közeledetekor kapcsoljuk be ('4), az **IRJ**-t az infrairányítású rakéták ellen kapcsoljuk be ('3), a **BAY** akkor villog, ha a rakétaindító ajtó nyitva van. A **DCY** a decoy kilövése után világít.

Ettől balra látható az aktuális célpont, ennek távolsága (pl. 35 km), iránya (pl. 64), megnevezése (pl. *Sam Radar at Liberec*) és állapota (ha szövetséges, akkora *Civilian* or *Friendly* felirat villog).

Kicsit feljebb, az ablak alsó részén van az éppen aktuális szemléleti nézet kijelzése.

Középen lent található az üzemanyag-kijelző, ettől balra a térkép (taktikai, illetve domborzati lehet) jelenik meg. A taktikai térképen a szürke téglalapok repülőtereket, a kis vonalak rakétákat (piros az infra-, sárga a radarirányítású rakéták, a fehér színűek az általunk kilőtték). A kis radar radart, a repülőgép repülőgépet jelent.

A leszállás nagyon egyszerű, ha **No Crashes**-t választottunk. Mikor kb. 10 km-re közelítettük meg a leszállópályát, vegyük a tolóerőt. Ha megjelenik a **Safe Landing** felirat, már nyugodtan hátráddélhetünk a széken, hát ezt is teljesítettük...

Kellemetlenebb, ha lelőnek. Ezért, ha úgy gondoljuk, hogy nem érünk vissza a bázisra, inkább katapultálunk. Ha szövetséges területen katapultáltunk, akkor egy helikopter visz vissza, ha nem, akkor eikapnak.

**És végül néhány tipp:**

- Közép-Európában lehet a legtöbb pontot szerezni. A határok közelében tankcsapatok találhatóak, a **Green Opponents**-ben egy tankért 20, a **Regular 0**-ben 25, és a **Veteran 0**-ben akár 30 pontot is lehet szerezni egy tank vagy mobil **Sam** kilövéséért! A tankot 0,6 km-re kell ahhoz megközelíteni, hogy gépágyúval is ki lehessen lőni (ugyanaz a távolság igaz minden célpont kilövése esetén). Gépágyúval mindent ki lehet lőni, kivéve a hidakat!
- Az első küldetést érdemes **Training**-gel kezdeni, mert a küldetés teljesítése után rögtön kapunk egy **Silver Star**-t.
- Vannak főhadiszállások a *carlsbadi* és a *libereci* radarok közelében. A **Veteran**, ill. az **Elite 0**-ben nem érdemes **AMRAAM** rakétát vinni.
- Egy jótanács, amire mindig ügyeljünk. Repülőgép még soha nem marad fenn!

**A PC-s billentyűzetkiosztás:**

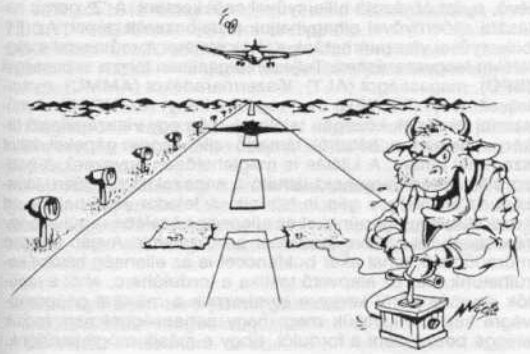
- '1' — Flare szórása
- '2' — Chaff szórása
- '3' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása infra rakéták ellen (IRJ)
- '4' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása radar rakéták ellen (ECH)
- '5' — Decay szórása radar rakéták ellen (DCJ)
- '6' — Futómű be-ki

- '7' — Autópilóta be-ki
- '8' — Kilővőnyílás be-ki
- '9' — Segédszárny be-ki
- '0' — Fékszárny be-ki
- '+'/'-' — Tolóerő fel-le
- 'Backspace'** — Gépágyú
- 'Enter'** — Tűz az aktuális fegyverrel
- 'F2'** — Válogatás a szemléleti pontok között
- 'F3'** — Domborzati, és taktikai térkép közötti választás
- 'F4'** — Adatok a befogott célpontok között
- 'F5'** — Fegyverek közötti választás
- 'F6'** — Találati helyek a gépen
- 'F7/F8'** — A hátralévő utat, és az üzemanyagot mutatja Ha a térkép domborzati módban van.
- 'F10'** — A célpontokat, és a fel-leszálló helyeket írja ki A célpont kilövése esetén a "Mission Complete" felirat jelenik meg.
- '?' — Előrettekintés
- '>' — Hátratekintés
- '<' — Jobbratekintés
- 'M'** — Balratekintés
- 'N'** — Tekintés a közelebbi célpontokra. Amit nem jelöl a térkép pl.: tank, depot stb.
- 'B'** — Válogatás a célpontok között.
- 'Z/X'** — A térkép kicsinyítése, nagyítása
- 'C'** — Lövész nézőpontja be/ki
- 'Shift+Z'** — Gyorsító Ezt egyébként elinduláskor érdemes bekapcsolni, mert az adott sebességnél automatikusan kikapcsol.
- 'Space'** — Fegyverek közötti választás
- 'Shift+?'** — Tekintés a gépből előre
- 'Shift+>'** — Tekintés a gépből hátra
- 'Shift+<'** — Tekintés a gépből jobbra
- 'Shift+M'** — Tekintés a gépből balra
- 'Shift+F1'** — A gép hátulnézetből Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F2'** — A célpont nézete Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F4'** — A rakéta követése. Az X,Y közelítés, távolodás. Ha nem lőtünk ki rakétát, akkor a rakétaindító ajtót láthatjuk.
- 'Shift+F5'** — A gép hátulnézete
- 'Shift+F6'** — A célpont nézete. Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F7/F8'** — A gép hátulnézetből. Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F10'** — Katapult
- 'Alt+V'** — A hang fokozatainak az állítása
- 'Alt+F'** — Training bekapcsolása
- 'Alt+D'** — A terep részletességeinek beállítása
- 'Alt+Q'** — Kilépés a programból

Sok sikert mindenkinek:

• Szabó Attila, Eger

**FLIGHT PATH 737 (C64)**



Egy **Boeing 737**-es utasszállító repülőgépet kell vezetni a felszállítás megkezdésétől a leszállásig. A játékok azoknak fog tetszeni, akik örömet lelik bizonyos paraméterek pontos betartásában. A grafika nem túl látványos, a műszerek többnyire digitálisak, a táj ábrázolása pedig inkább jelzésszerű, mint realis.

**Vezérlés:** botkormányal lehet az emelkedést és a fordulást szabályozni. A futókerekek behúzása az 'A', kibocsátása a 'Z' gomb megnyomására történik. A fékszárnyat a 'V', illetve 'F' gombokkal lehet szabályozni: a felső kettő növeli, az alsó csökkent a gép sebességét 20, illetve 10 csomóval. A műszerfalon balról jobbra az alábbi műszerek találhatók:

- Magasságmérő (Alt)
- Futómű helyzetjelző (V/C)
- Kifutópálya iránya (RH)
- Leszálló repülőter távolsága (DIST)

Középen fent, leszálláskor egy négyzet jelenik meg, mely színével jelzi, hogy a gép pillanatnyi magassága a leszállópályáról mért távolsághoz viszonyítva sok (fehér), kevés (piros) vagy éppen megfelelő (zöld) a pontos leszállás végrehajtásához.

Alatta a szám a repülés irányát, a kis nyíl pedig az elfordulás irányát és sebességét jelzi. Még lejjebb a bőlntási szöget mutatja egy kis rombusz, azaz hogy a gép arra felel vagy lefelé áll. Jobbra a függőleges sebességjelző (**REDI**) és az üzemenyagmérő (**FUEL**). A jobb szélén a sebességmérő (**ASI**), a fékszárny helyzetét jelző műszer (**FLP**) és az óra (**TIME**) található.

### Repülés menete:

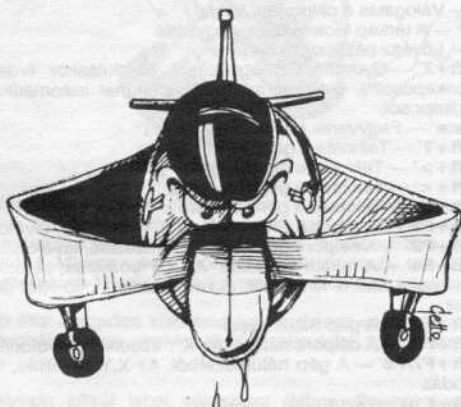
Kiengedjük a fékszárnyat. Ha a repülőgép iránya nem egyezik meg a pályairánnyal, kis sebességgel ráfordulunk. Felgyorsítunk. Felemeljük a gép orrát és a levegőbe emelkedünk. Tartjuk a sebességet, mert emelkedünk. Tartsuk még mindig a sebességet, mert 160-nál kisebb sebességnél lezuhanunk,

de 200 fölött viszont a fékszárny nem bírja. Ha elértük a 300-at (magasságot), behúzzhatjuk a fékszárnyat és a futóművet, de ügyelve rá, hogy behúzott fékszárnyal a legkisebb sebesség 180 csomó. A futómű legfeljebb 250-es sebességgel lehet kibocsátva. Felemelkedünk a hegy szintje fölé. Ha megjelenik a kifutópálya (leszállópálya) iránya, ráfordulunk. A hegy átrepülése után elkezdhetjük a süllyedést, maximális sebesség 600 csomó. Még a 300-as magasság elérése előtt nyissuk ki a fékszárnyat és a futóművet. Ha sikerült elég kis függőleges sebességgel leszállnunk, az 'R' billentyű lenyomásával bekapcsolhatjuk a sugárféket, hogy gyorsabban megálljunk.

A program nem enged tág teret az önfeléd repkedésre, de igen hatásosan kidomborítja a repülésnek azt az oldalát, hogy szigorúan be kell tartani a megszabott határértékeket. Mindent egybevetve legfeljebb közepesre értékelhető, mivel játéknak túl egyhangú, szimulátornak viszont nem eléggé réális.

• NOME

## FLUGSIMULATOR (C64)



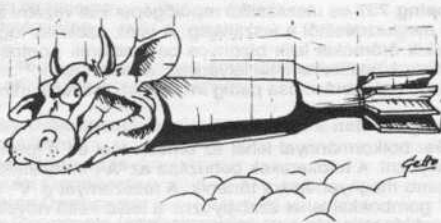
A **Space Shuttle** néven is ismert programban a **Columbis** űrsiklót kell a Földre való visszatérés utolsó fázisában a leszállópályáig elvezetni. A program kivitele meglehetősen igénytelen. A műszerfal szinte teljesen digitális, kilátás pedig gyakorlatilag nincs.

Beavatkozási lehetőségünk a magassági kormányra és a futóműmozgatásra korlátozódik. A '0' gomb megnyomására ki-

bocsátódik, még az '1' gombra behúzódik a futómű. A süllyedés mértéke az 'F' gombokkal befolyásolható, a felsőkel csökken, az alsókkal növekvő irányba. A műszerfal bal felső sarkában a leszállópályától mért távolság látható század mérföld pontossággal (DME), alatta a függőleges sebesség (**VSPI**), középen van a műhorizont, mely a gép bőlntási szögét jelzi. Jobboldalt, a felső sarkokban a futómű helyzete (**GEAR**), alatta pedig a magasságmérő található. A magasságot 4000 láb fölött csak digitálisan mutatja 10 láb pontossággal, az alatt a függőlegesen mozgó mutató is segít a gyors leolvasásában. A műszerfal aljának teljes szélességében végighúzódik a sebességmérő skálája. A jobb alsó sarkokban a futóművet működtető kar látható (**GEAR**). A siklás folyamán a süllyedés mértékét úgy kell megválasztani, hogy a pálya elején érjünk földet, azaz a magasság és a távolság egyszerre fogyjon el. Közben persze ügyelni kell a sebességre is, ne hogy 300 alá csökkenjen. Ne feledjük a futóművet kinyitni, de számítsunk rá, hogy megnöveli a légellenállást. Közvetlenül a földetérés előtt csökkentjük a süllyedő sebességet 1700 alá, de csak olyan későn, hogy a földetérésig a sebesség legalább 200 legyen. A program egyetlen pozitív vonása, hogy a valósághoz hűen ábrázolja a túl kis sebességnél fellépő 'átésést', vagyis amikor a szárny körüli áramlás orvnyelésébe csap át, ugrásszerűen megnövekedve a légellenállást és lecsökkenve a felhajtóerőt. Ez azonban csak a siklórepülés fanatikuss hívei számára teszi élvezetessé ezt a 'se kép, se hang' játékot.

• NOME

## HELL CAT ACE (C64)



Egy második világháborús amerikai vadászgép vezetőülésében kell a megadott feladatot végrehajtani, lelőni az ellenséges japán gépeket, vagy elmenekülni sértetlenül. A botkormány úgy használható, mint a repülőgép kormányra, a motor teljesítményét az '1'-es gombbal lehet növelni és a tőle balra

lövő, nyilat ábrázoló billentyűvel csökkenteni. A 'Z' gomb hatására eftörnyővel elhagyhatjuk a bajbakerült gépet. Az 'F1' billentyűvel visszatérhetünk a játék elejére. A műszerfal a végletekig leegyszerűsített. Teljesen digitálisan jelzi a sebességet (**SPD**), magasságot (**ALT**), lőszermaradékot (**AMMO**), motor teljesítményt (**POWER**) és a repülési irányt (**COURSE**). A műszerfal tetejének közepén található még egy visszapiillanító tükrök, melyben a hátulról támadó ellenséges gépeket lehet szemmel tartani. A kilátás is meglehetősen egyszerű. A horizont és a Nap vagy hold látható a napszaktól függően. Időnként az ellenséges gép is feltűnik. A feladat végrehajtása ott kezdődik, hogy gépünkkel az ellenség közelébe repülünk, így nincsenek fel- illetve leszállási problémáink. A gép teljesen műrepülhető, tehát akár bukfencsel is az ellenség hátába kerülhetünk, bár az alapvető taktika a fordulóharc, ahol a repülők egymás körül kerintve igyekeznek a másikat géppuskavégre kapni. Figyeljék meg: nagy sebességgel nem tudjuk eléggé beszűkíteni a fordulót, hogy a másik mögé kerüljünk.



A feladat nehezedésével nő az ellenség mozgékonyasága és harciassága és romlik a mi pozícióink, például egyre kevesebb löszert kapunk.

Meglehetősen élvezetes légiharcokban vehetünk részt, különösen felemeió a légi győzelem után megjelenő trófea és

## KNIGHT OF THE SKY (Amiga, PC)



A játék szerintem a legjobb repülőgép szimulátor az általam ismertek közül. A leírást az Amiga verzióról készítettem. Az első lemez berakása után kapunk egy kérdést, hogy akarunk-e másolatot készíteni az eredeti lemezünkről? **NO** — esetén a játékállásokat nem tudjuk kimenteni. **YES** — esetén az **A** és **B** lemezről is készíthetünk másolatot.

Következik a védelem a **MICROPROSE**-től megszokott azonosítással. A feltört változatban az elsőt választva léphetünk tovább. Tegyük be a másolat B lemezt írásvédelem nélkül, és a főmenübe kerülünk.

**WORLD WAR I** — Választása esetén a nyugati fronton 1916-tól 1918 teléig vehetünk részt a küzdelmekben;  
**FLIGHT TRAINING** — Gyakorló repülés;  
**DOG FIGHT ENCOUNTER** — Egy kicsit lövöldözni is kell;  
**HEAD TO HEAD** — 2 gépet összekötve játszhatunk egymás ellen;

A világháborút választva egy listát kapunk a legjobb pilótákról. Itt tudunk feliratkozni Közéjük, illetve választhatunk az aktív pilóták közül. Következik a nehézségi szint kiválasztása. **Level 1-5**. A tűzgomb megnyomása után a háborúban részt vevő összes (szövetséges és ellenséges) pilóta névsora megjelenik, rangfokozat, lelőtt ellenségek és nemzetiség megjelölésével, valamint a dátum.

A képernyő alján lévő jelmagyarázat:  
**DECEASED** — megboldogult;  
**DOWNED** — lezuhant, de él;

zene. Az már csak a legkukacosabb bírálókat zavarja, hogy a tényleges repülés nem az ellenség megpillantásával kezdődik és lelövésével ér véget. A valóságos háború sebében kiképzett pilótáinak gyakran több gondot okozott a fel- és leszállás, mint az ellenség.

• NONAME

Továbbblépve egy újabb menübe kerülünk.

A felső sorban a dátum, bázisunk neve és győzelmeink száma látható.

A bal oldali képen a pilóták által az utolsó felszálláskor elért dolgok olvashatók, illetve információkat kapunk az ellenség gépeiről.

Ebben a menüben már él az 'S' billentyűvel előidézhető mentés, tehát ha elhalálozunk, nem kell előlről kezdenünk a karriert. Jobboldalon 3, később 8 funkció szerepel.

**FLY A MISSION** — Irány a bevetés;

**VISIT THE HANGAR** — Lecserélhetjük a gépünket;

**VIEW RANKINGS** — A pilóták eredményei;

**LOOK AT PORTFOLIO** — Megnézhetjük a fényképalbumunkban a legjobbakat, a gépük típusát, győzelmeik számát és hol látták utoljára repkedni;

**ISSUE A CHALLENGE** — Légi párbajra hívhatjuk az ellenfelet;

**MOVE YOUR SQUADRON** — Áttelepeülhetünk egy másik reptérre;

**ACCEPT CHALLENGE** — Ha kihívnak minket párbajra, ezzel fogadhatjuk el;

Ha megvan a gépünk, indulhatunk bevetésre. Kapunk egy térképet és szöveges tájékoztatást is a célpontról, a megközelítés módjával stb.

Végre beültünk a gépbe.

A billentyűzetet itt ismertetném (Amiga):

'O' — motor be/ki

'+' — gázadás

'-' — gázelvétel

'SPACE' — térkép

'ENTER' — tűz

'S' — érzékenység (1-4)

'1' — előrenézet

'2' — hátranézet

'3' — jobbranézet

'4' — balra nézhetünk a fülkéből

'F1 — F10' — külső nézetek

'DEL' — bomba kioldása

'K' — billentyűzet

'J' — joystick

'M' — mouse

'ESC' — kilépés

'R' — visszajátszás

'L' — auto landing (csak reptér felett)

'Z' — nagyítás

'X' — kicsinyítés

'TAB' — kis repülőtet tesz a bal/felső sarokba, láthatjuk, merre húzzuk a joy-t

'P' — szünet

A műszerfal nagyon egyszerű, nem kell magyarázni. Beindítjuk a motort és kb 30-40 km/h sebességnél lassan felemeljük a gépet. Vigyázzunk, mert a 80-100 LE-s motorok nem bírják nagyon a gyűrődést, figyeljük a fordulatszámmerőt.

A levegőben kell egy kicsit lövöldözni, bombázgatni. Ne felejtjük el, mi volt a célpont, jó, ha leszdedjük, mert előléptetést leginkább akkor remélhetünk.

A baj ott kezdődik, hogy ránk is lőnek, földről, léghajóról, repülőkről. Ha megsebesülünk, egy pár másodpercre vörös lesz a képernyő. Ha a gépünket szétlőtték, igekezzünk leszállni. Tulajdonképpen mindegy, hogy hol, fogságba nem esünk. Ha lent vagyunk, a motort kapcsoljuk ki!

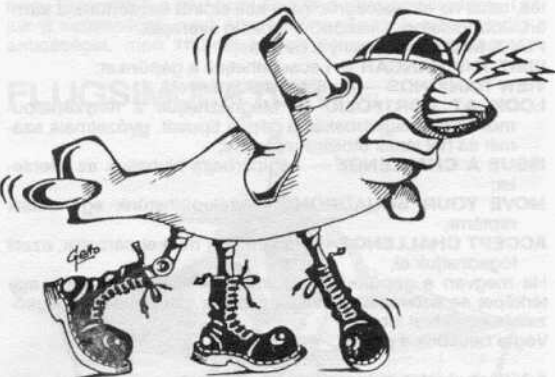
Ekkor választhatunk, hogy befejezzük-e a küldetést. Ha elég volt a repülésből, akkor **YES**-t választva azonnal elolvashatjuk valamelyik újságban, mit is műveltünk odafönn. Akár még kitüntetést is kaphatunk, vagy egy új csillagot a váll-lapra. A többiekéről is szól egy-két flekk. Click, és máris kezdhetjük előlről az új küldetést.

A játéknak van egy nagyszerű része.

Ha légiharcban lelövünk valakit (ne szövetségest), belép egy **REPLAY** menü. Visszanézhetjük, ahogy aprófat csináltunk az ellenségből.

Fontos még az 'F3' gombbal behívható bombázó nézet. Ha földi célpontot kapunk, repülünk rá és amikor alattunk van, váltunk át ide. Felülnézetből látjuk a tájat és gépünket. Elég

## RED BARON (Amiga, PC)



Többeskor megtudhatjuk, hogy a game-t a Dynamix követte el. a tőltest némi korhú harci induló zsinésit, de szerencsére a későbbi ebben kikapcsolható. Kis idő múlva egy hét pontból álló menühöz lesz szerencsénk (**Main Menü**).

**Dogfight a Famous Ace:** Itt az I. világháború ászai ellen verkedhetünk a levegőben. Mindkét oldal pilótáival leölvethetjük magunkat. Nemzetentéknél nehézségi sorrendben vannak a pilóták. A legnagyobb ász **Manfred von Richthagen** avagy a **Vörös Báró**. 80 légi győzelmeivel félelmetes ellenfélnek számít. A halálával sokan foglalkoztak, leírom az én általam ismert tényeket. A Vörös Báró nemesi család sarja volt. A háború előtt is élénken érdeklődött a repülés iránt öccsével egyetemben. A háborúban a **JG 1**-hez került. Fantasztikus térlátásával és bátorságával hamar kitűnt társai közül. Légi győzelmeinek száma már jóval 60 fölött volt, amikor egy 'portyázás' alkalmával megsebesült. Hazatért nemesi birtokára pihenni. Nem bírta soká a télenséget, pár hónap múltán visszaszokott az osztrákhoz. A halálos légiharcban — ahol elért légi győzelmet — a sebe ismét találatot kapott. A harc sűrűjéből ugyan kihozta a gépet, de pechjére egy kanadai pilóta — akinek állítólag lelőtte a barátját — lelőtte az ég makulátlan lovagját... Na, de térjünk vissza a játékhöz. Jobbra fent láthatjuk az ászok névsorát, mellette az aktuális pilóta fényképét (digi). A névre clickelve némi infót láthatunk a kiválasztottról. **CANCEL**-re visszakerülünk a menübe, **SELECT**-re a 'repülés beállításához' kerülünk (ld. később).

**Fly Single Mission:** Itt azokat a küldetéseket repülhetjük, melyekkel a karrier során találkozhatunk:

- **Fly a Historic Mission:** Egy történelmi küldetés. Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalán kívánunk részt venni.

Az ászok elleni csatározásokhoz hasonlóan választhatjuk ki a küldetést:

Hunter és a Vörös Báró csatározása

nehéz pontosan célozni, de 20-25 bevetés után már mindenki tudni fogja, hogy milyen magasból, mekkora sebességgel bombázzon. En 50%-os motorteljesítménnyel 150-200 méter magasból elég jó eredményeket értem el. Egyébként minden földi célpontot a géppuskával is szét lehet lőni.

Ha lelőttek minket, a **RESURRECTED**-del feltámaszthatjuk magunkat. Jelenleg **Lt. COLONEL** rangon állók 28 küldetéssel a hátam mögött. 137 légi győzelmet arattam, amit 7 kitüntetéssel jutalmaztak.

A játék megunhatatlan a feladatok sokrétűsége miatt, az egyre nehezedő légi harcok, párbajok mindig új kihívást jelentenek. Remélem másoknak is sok kellemes percet szerez e játék.

• Szapor László, Budapest

Roth Bullon vadászata  
Voss McCudden párharc  
A mester halála  
Volet Ballon védelme  
Immelmann első győzelme  
Frank Luhe a hírhedt 'Ballon-vadász' vadászata  
RB mintaszűrő támadása

Az alsó panelokat majd a 'repülés beállítása' címszóná!

### Career Menu

**Start Career** — Új karrier kezdése. Ha nincs szabad hely a pilóta listában először ki kell törölnünk a nekünk elleneszenves krapek nevét (**DELETE**). Persze a törlés előtt nem árt belekukkantani az anyagába (**VIEW**). Jobbra az impozáns képünket szemlélhetjük meg, mellette a légi győzelmeink számát. Legalul pedig a kitüntetéseink foglalják a helyet.

**Continue a Career** — A pilóta-listáról kell kiválasztanunk a folytatni kívánt egyed nevét. Nem lehet folytatni, a **Deceased** (lelőtt), illetve a **Retired** (Befejezte a Háborút) stílusú emberkék karrierjét.

**View Top Aces** — A háborút befejezett pilóták High-Score tábláját nézhetjük meg (**VIEW**).

**Return to Main:** ?!

**View Airplanes:** Itt nézhetjük meg gyönyörű 3D-ben a **VH** gépeit. Először ki kell választanunk, hogy melyik oldal gépeire vagyunk kíváncsiak. A **Famous Aces** az Ászok gépet mutatja. A bal oldalon található nyilakkal tudjuk a gépet körbejárni. A **PREVIOUS** az előző a **NEXT** a következő gépet mutatja. A **CONTINUE** visszatesz a főmenübe.

**Other Options:** Itt a játék kezelésére, töltésére vonatkozó dolgokat állíthatjuk be

- **Preferences:** Bekapcsolhatjuk a joy-t, az egeret valamint a hangot és a zenét;

- **Watch Demo:** Demo (a játék elejéről);

- **Credits:** Készítők névsora;

**Mission Recorder:** A játék legérdekesebb része. Itt a felvett missziókat nézhetjük meg. Először válasszuk ki a filmet, azután **LOAD**. Ezután a 'vágószobába' kerülünk a bal oldalon egy video kezelőpanelt látunk. Nyilván mindenki tudja használni. A **COCKPIT** alatt lévő nyilakkal tudunk kinézgetni a gépből. Az **EXTERNAL**-al pedig körbejárni. A **yours** alatt a gép nézeti módját (gépből nézve, illetve külső méretből), **EXIT**-tel kilépünk, a **TAPES**-re új filmet töltünk, **ENTER SIMULATION**-nel pedig folytathatjuk a manőverezést a gépben!

**EXIT TO DOS:** 'Have a nice DOS'

**Na, most hogy a menüket letudtuk, jöhet a régen várt 'Repülés beállítása':**

Fent a választott/kapott küldetésre jellemző képet látjuk. Alatta van a térség, itt lehet variálni a küldetéssel. Az első megváltoztatható dolog az, hogy mi hány géppel repülünk (1-4), azután, hogy milyen géppel. Ezt követi a **RAPÜLÉSI** alak-

zat beállítása a résztvevő gépek számának függvényében, majd a lőszer 'fogyását' állíthatjuk be. Azután az időjárás: a szelet és a felhőket. **ACCEPT**-re elfogadjuk, **RETURN**...: vissza a menübe. Az elfogadás előtt még kukkantsunk bele a **REALISM PANEL**-ba. Itt állíthatjuk be a nekünk tetsző körülményeket:

- elvakíthat-e a nap
- valóságú legyen-e az időjárás
- beragadhatnak-e a fegyverek
- felléphet-e a fekete látás
- ?
- befagyhat-e a karburátor
- végteleníthetjük-e a lőszer
- ... az üzemanyagot
- szórványosan viselkedjen-e a gép
- lelőhetnek-e az ellenséges gépek?

Ezeket külön-külön nem érdemes változtatni, elég a felső 3 panelt variálni. Miután mindent beállítottunk, nem árt megnézni a **Combat levelt** és a **Overall Difficulty**-t. Az előbbi az ellenfél képzettségét az utóbbi a pontokból való részesedést (!) jelenti. Előfordult már velem, hogy a reptérről kigurulva ellőték az üzemanyag vezetőkémet és így nem tudtam felvenni a harcot a bázist támadó gépekkel szemben. A másik két társam viszont leszedte a betolakodókat, engem pedig megajándékozott a gép 78 ponttal!... **RESTORE**-ral visszaállíthatjuk az eredeti beállításokat, **ACCEPT**-tel indulunk az egékbe! Először persze elolvashatjuk a küldetés pontos leírását.

**BEGIN MISSION** — indulunk. A gép műszerfala viszont egyszerű. Hát igen, akkor még nem 40 km-ről lőttek egymásra rakétákat a pilóták, hanem szemről-szembe harcoltak. Szóval van üzemanyagmérő, olajnyomásmérő, Altiméter, sebességmérő, fordulatszám-mérő és iránytű, slussz!

#### A végére a legfontosabbak! A küldetések:

- **Dogfight a Squadvron:** Néhány ellenséges gép berepült a védelmi területünkre. Ezeket kell megsemmisíteni.
- **Patrol the Front:** Őrjáratozás a front felett. Ez abszolút lutri. Beleakadhatunk néhány védelemtől megfosztott bombázóba, de az RB is jöhet velünk szembe.
- **Escort a Bomblins Raid:** Egy objektum lebombázására indul bombázóinkat kell elkísérni a tett színhelyére. A néhány akadékoskodó ellenséges vadászt pedig a sírhelyére.
- **Stop a Bombing Raid:** Az előző ellentéte. Egyébként a kedvenc küldetésem.
- **Hunt Zeppelin:** Ez természetesen csak angolként játszható. A német bácsik ezekkel a szivarokkal törnek édes házunk békéjére. Ki kell RESET-elni őket.
- **Escort Reconnaissance:** A fényképész repülőket kell elkísérni a céljukhoz. Ezt persze a célpont katonai vezetése nem nézi jó szemmel, és némi vadász-vendégserég keseríti majd az életünket.
- **Balloon Defense:** A felderítő ballonjainkat felderítették! Nem ártana megsemmisíteni őket!
- **Balloon Busting:** Recontra!

## F-29 RETALIATOR (Amiga, PC)

Ezúttal a küldetések ismertetése következik:

**ARIZONA TEST RANGE MISSIONS** — Arizonai gyakorló-küldetések

#### Mission 1

Találd el a 7B szektorban a két céltáblát.

#### Most jöhet némi atyai tanács:

- Először is figyeljük a sebességmérőt. Ezeket a gépeket nehéz volt nem átemelni.
- Fordulózás közben nem csak az ellenfelet, a hátunkat is figyeljük
- Csak akkor tüzeljünk, hogyha a céltárgy már kb. 2 x akkora, mint a célkeresztünk.
- Kifizetődő lehet a potyázás is: követünk egy társunkat — lehetőleg a parancsnokot — aki majd talál ellenfelet. Elkezdő potyógtetni, és mihelyt füstöl, mi is odaeresztünk egy hosszú sorozatot. Így lekaszáljuk az érte járó pontokat.
- Vigyázzunk az esztelen lövöldözéssel. Ha a társunkat eltaláljuk, az nem baj, de le ne lőjük, mert akkor megdorgálnak, elveszik pontjaink egy részét, sőt le is fokozhatnak.
- Ha tudjuk, hogy hova megy az ellenfél — pl. Bombázókul kellene védenünk -, akkor emelkedjünk fel és várjunk. A mohó ellenfél lecsap a bombázóra, mi pedig a magassági fölényt kihasználva rá!

A többi már a leendő pilótákon áll!

#### A billentyűzetkiosztás (PC):

- '1-9' — Tolóerő szabályozás
- '+/-' — Motor fordulatszám növelése, csökkentése
- 'Space' — Tűz
- 'P' — Szünet
- 'U' — Fegyver javítása
- 'C' — Időgyorsítás
- 'D' — Sérüléseink
- 'A' — A kötelek parancsnokaként ezzel szólíthatjuk fel a társainkat támadásra
- 'H' — Segítségkérés a többiektől
- '</>' — Lábormány
- 'F1' — Pilóta nézet
- 'F2' — Hátulnézet
- 'F3' — Balránézet
- 'F4' — Jobbránézet
- 'F5' — Felfelénézet
- 'F6' — Lefelémézet
- 'F7' — Ellenség szemszögéből való nézet
- 'Enter' — Külső nézetek
  - 'F1' — Gép előlről
  - 'F2' — Gép mögött
  - 'F3' — Gép balról
  - 'F4' — Gép jobbról
  - 'F5' — Gép alulról
  - 'F6' — Gép felülről
  - 'F7' — Madártávlat
- 'Esc' — Visszatérés a bázisra
- 'F10' — A talaj/ég felbontás beállítása
- 'Alt+R' — REALISM menü
- 'Alt+Q' — Kilépés a DOS-ba

**Értékelés:** Mit is lehetne elmondani azonkívül, hogy Cooool! A grafika szuper, a küldetések élvezetesekek és külön buli az újság, mikor benne vagyunk egy-egy sikeres akció után. Egy szóval sikerült egy nagyon jó játékot kreálnia a **Dynamix**-nak. Ki ne hagy!

• Galuska Szabolcs, Miskolc

#### Mission 2

Visszavonuló teherautókból álló csapat megy a keletnyugati főúton. Semmisítsd meg az összeset a 8A-8H szektorokban.

#### Mission 3

Lódd le az A3-as szektorban közlekedő tehervonatot.



#### Mission 4

Semmisítsd meg a SAM célzókészülékeket és a radar-állomásukat az 5D szektorban.

#### Mission 5

Rombold le a hidat a Yuscon lóterében és kerüld el az F8 szektorban elhelyezett elektromos SAM rakétakilóvókat.

#### Mission 6

Támadd meg a közeledben levő Drone MIG 29B Fulcrum gépeket. Kettőt kell megsemmisítened.

#### Mission 7

Támadd meg a 3A szektorban levő ál-tank egységet, keresztvezve a Nevada Síkságot.

#### Mission 8

Semmisítsd meg az 1C szektorban levő gyáregyüttest.

#### Mission 9

Semmisítsd meg a 4C szektorban levő légitámaszpontot és a fő kifutópályát. Semmittevő vadászgépek vannak ezen a bázison elhelyezve.

#### Mission 10

Semmisítsd meg az ellenséges vezérlőközpontot, elkerülve az 1E szektorban elhelyezett teljes SAM rendszert. Ez talán a legnehezebb küldetés az Észak-amerikai gyakorló-küldetések közül.

**Megjegyzés:** Ha megsemmisítesz bármely más célpontot vagy épületet, felelős leszel a bíróság előtt a történetekért.

### PACIFIC MISSIONS — Csendes-óceáni küldetések

#### War Update 1

##### 1. 'Scramble'

Két ellenséges gép közeledik a szigetedhez a 4D szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

##### 2. 'Firebolt'

Az ellenség légitámadást indított a Vejan szigeten levő olajfinomítók ellen (8D szektor). Szorítsd vissza az ellenséget és semmisíts meg legalább három vadászgépet.

##### 3. 'Drop-in'

Egy ellenséges hadihajót fedeztek fel a 4G szektorban. Lepd meg NSRAM lövedékeket használva, elkerülve a radarrendszerét, és semmisítsd meg.

##### 4. 'Plunge'

Lódd le az ellenség olajraktárát a Zahiti szigeten (1D szektor).

#### War Update 2

##### 1. 'Splash'

Az ellenséges flotta teljes támadást indított a Troy szigeten (8E szektor). Legalább tíz jármű érkezik az északi partra. Egy Fulcrum század kíséri ezeket. Semmisítsd meg a partra szálló járműveket.

##### 2. 'Warmup'

Hírszerzők jelentették, hogy két ellenséges flotta közeledik délről a 3B szektorban, hogy megerősítsék a Vörös flottát. Lepd meg őket jöveleleddel.

##### 3. 'Deep Heat'

A *Leonid Brezhnev* anyahajó visszavonult az ellenséges flottától, de elindított egy nagy támadást a Solomos szigetek ellen. Támadd és semmisítsd meg mind a három ellenséges repülőgépet.

##### 4. 'Beta-1'

A nagy ellenséges tartályhajót, az *Azovot* kell megbénítani egy meglepetésszerű támadással a 4G szektorban. MIG-ek biztosítják a légi fedezést.

#### War Update 3

##### 1. 'Revenge'

A *New Jersey* csatahajót megtámadta két ellenséges cirkáló, a *Kresta 2* és az *Admiral Zozulya*. Lásd el a légi fedezés feladatát a MIG-ek ellen és támadd meg a 7H szektorban levő cirkálókat.

##### 2. 'Arc'

Az ellenség teljes támadást indított a Solomos szigeten még tíz hajóval, tűz alá véve a déli partot. Semmisítsd meg a négy MIG-et és lódd le bármelyik ellenséges hajót.

##### 3. 'Strike Back'

Az amerikai flotta megérkezett az 5H szektorba és a *J.F. Kennedy* anyahajó vezetésével a szigeted felé halad. Indíts támadást ellenük, elkerülve a SAM hálózatot, míg a MIG-ek megtámadják az amerikai egységet. Semmisíts meg legalább két hajót, majd térj vissza a bázisra.

##### 4. 'Stams'

Meg kell támadnod és meg kell semmisítened az ellenséges gázüzemet és finomítót a *Zahiti* szigeten az 1D szektorban.

#### War Update 4

##### 1. 'Knock-Out'

A *Leonid Brezhnev* anyahajó feltűnt az 1G szektorban egy segélyhajó kíséretében. Találd meg és semmisítsd meg őket.

##### 2. 'Flight Back'

Egy adáz ellentámadás elsüllyesztett három amerikai hajót és fenyegeti a JFK-t. Biztosíts légi segítséget és semmisíts meg a két ellenséges csatahajót a 4F szektorban.

#### War Update 5

##### 'Hand Shake'

Találkozásban állapotodott meg a két flotta, hogy megbeszéljék a béke feltételeit az ellenség *Leningrád* csatahajóján, a 4B szektorban. Biztosíts légi járőrséget, hogy érvényre juttass egy, a MIG-eket kizáró zónát, a közelgő szabotázs ellen.

MIDDLE EAST MISSIONS — Közép-keleti küldetések

War Update 1

1. **'Bravo'**  
Semmisítsd meg az 5A szektorban a határon átlépő három tankot.
2. **'Bogie'**  
Két MIG közeledik a bázisodhoz a 6F szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.
3. **'Alpha'**  
Semmisítsd meg a radarállomást a 4D szektorban hogy biztosíthass egy légifolyosót.
4. **'Foxstrike'**  
Semmisítsd meg a 3F szektorban levő közúti hidat, hogy megakadályozd az ellenség erősítését.
5. **'Lizard'**  
Egy legalább hat teherautóból és négy tankból álló ellenséges egység közeledik a főúton a 4C szektorban. Gátold meg a közeledésüket és semmisítsd meg az egységet.
6. **'Charlie'**  
Indíts támadást a 2H szektorban levő ellenséges repülőter ellen.

War Update 2

1. **'Moonstruck'**  
Lódd le a 3B szektorban levő gyárat, ami az arab erőket látja el tőlténnyel.
2. **'Rogue'**  
A 2F szektorban levő villamos erőművet kell megsemmisítened.
3. **'Pincer'**  
Mielőtt elkezdenéd ezt a küldetést, nézd meg a térképet, ami megmutatja neked a két szürke ellenséges tankzászlóalját, amik egy támadást vezetnek. Semmisítsd meg ezt a hat tankot és térj vissza a bázisra.
4. **'Torch'**  
Semmisítsd meg a 4A szektorban levő leszállópályát.
5. **'Crossfire'**  
Semmisítsd meg az ellenség olajfinomítóját az 1F szektorban, az elsődleges célpontoddal, a három olajtartállyal együtt.

War Update 3

1. **'Mayday'**  
Három ellenséges vadászgép közeledik a fővároshoz. Szakítsd meg a támadásukat, semmisítsd meg a vadászgépeket és térj vissza a bázisra. Menj az 5E szektorba a támadáshoz.
2. **'Lord'**  
Két folytatódó tank útközet van a frontvonal mentén. Állítsd meg az ellenséges hadosztályokat. Nézd meg a térképet a számítógépen, hogy megtudd az útközetek helyét.
3. **'Torture'**  
Meg kell találnod és lerombolnod a 3B szektor alsó részében levő vasúti hidat.
4. **'Romeo'**  
Az 1F szektorban levő *Lac Mi-El* páncélos laktanya Oroszországból importált T-80-asokat gyűjt össze. Rombold le a földig a bázist.

War Update 4

1. **'Hiátus'**  
Hiányosak mostanában a kapott információk, de úgy hiszik, hogy egy nagy ellenséges szárazföldi egység helyezkedik el az 1D szektor közelében. Ez több mint tíz tankot és teherautót tartalmaz. Meg kell találnod és meg kell semmisítened ezt az egységet.
2. **'Juno'**  
Nagy méretű légielő halmozódott fel az ellenség területére fölött és a főváros felé tart. A célpontjuk bizonytalan, de neked négy ellenséget meg kell semmisítened és távol tartani őket a bázistól. (3G szektor)

3. **'Warrior'**

Semmisítsd meg a kémiai feldolgozó üzemet az 1C szektorban, amiről úgy hiszik, hogy vegyi fegyvereket állít elő.

4. **'Gold'**

A háború legnagyobb tankcsatája tombol, mozgósítva az összes tartalék egységet (Nézd meg a térképet!) Nyújts légi segítséget és semmisíts meg nyolc tankot.

War Update 5

1. **'Ajax'**  
*Miscor* feloldotta az 1B szektorban levő ellenséges főváros és a környékbeli létesítmények bombázására vonatkozó korlátozást, és fő célpontjának a 2A szektorban levő repülőteret tette. Semmisítsd meg a fő kifutópályát és menj vissza a bázisra.
2. **'Dawn'**  
Semmisítsd meg az acélgyárat az 1D szektorban, semmilyen kárt ne tegyél a *Red Cross* kórházban.
3. **'Zeus'**  
Az ellenség mindent bevetett az új támadásban. Új fegyveres alakulatokat állítottak fel a frontvonalon (nézd meg a térképet) és megtámadták a kimerült fegyveres csapatokat. Lásd el a légi segítség feladatát és semmisítsd meg a vezető tankzászlóaljat.
4. **'Red'**  
Az út- és vasúthálózat nagyon megsérült, így veszélyezteti az utánpótlást. A frontvonalon levő hiányok fenyegetik a pozícióinkat, ezért légi fedezést kell biztosítanod a *Tel-A-Von*-tól a frontvonalhoz tartó konvojnak a közelgő MIG támadással szemben. Az útközet helye a 7G szektor.

War Update 6

1. **'Standstill'**  
A helyzet kritikussá vált a három ország gyárainak megsemmisülésével. Az egyedüli működő ellenséges gyár az *El Alamein* gyár (1A szektor). Kerüld el a SAM hálózatot és semmisítsd meg a komplexumot.
2. **'Vice'**  
Mindkét oldal erői kezdenek kimerülni, ahogy a háború anyagháborúvá válik. Fanatikus ellenséges rankalukolatok pusztítják az ellenálló szárazföldi erőinket (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg a nagy vezető tankot és a kísérő járműveket.
3. **'Thunder'**  
A földarabolódott ellenséges légielő összegyűlt ismeretlen kifutópályákról és talán az utolsó teljes körű támadásukat indítják meg. Semmisítsd meg az összes *Bogie*-t a 4G szektor felé (Számuk ismeretlen.).

War Update 7

1. **'Abyss'**  
Ezen a napon a háború eléri a tetőpontját ismeretlen következményekkel. Egy titkos vagy speciális küldetés a megoldás a háborúnak ebben az utolsó fejezetében.

EUROPE MISSIONS — Európai küldetések

War Update 1

1. **'MIG Cap'**  
*Zulu Alert* (éles bevetés) két MIG ellen, amik a bázisodhoz közelednek. Keresd meg, támadd meg és semmisítsd meg ezeket. Ez nem egy gyakorlat — megismétlem — ez nem egy gyakorlat.
2. **'Bomb Cap'**  
Három ellenséges bombázó közeledik alacsonyan szállva a bázisod felé, kísérettel. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket. (30U-ra *Bogey* felé)
3. **'Intercept'**  
Két SU-27 *Flanker* keresztezi a határt és közeledik cikc-cakkolva *Huttgart* felé (8A szektor). Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

**4. 'Tom Cat'**

Három repülőgép látja el a légi kíséretét a határ mentén előrenyomuló ellenséges gépjárműcsapatnak a 4D szektorban. Támad meg és semmisítsd meg ezeket a repülőgépeket.

**5. 'Aggressor'**

Lásd el a légi kíséret feladatát az előrenyomuló ellenséges Vörös tankok ellen, *Ziepen* közelében, a 6D szektorban. Semmisítsd meg a két tankcsapatot (6 tank).

**6. 'Firehand'**

Két ellenséges gépjárműosztály támadja meg a hetedik angol tankszázadot az ország északi részén. Akadályozd meg az előrenyomulást és semmisítsd meg a vezető tankcsapatot a 8D szektorban.

**7. 'Ironhand'**

Biztosíts légi folyosót a déli határ mentén, megsemmisítve a három ellenséges SAM rakétakilövőt és radart a *Stein* folyó közelében a 3D szektorban.

**8. 'Backbreaker'**

Hogy meggátold az ellenség visszavonulását és akadályozd a hátsó segélycsapatokat, az első számú célpontot a *Liepen* híd az 5E szektorban.

**9. 'Limelight'**

Semmisítsd meg a *Fruntsoure*-ből a *Liepen* hidon keresztül a front felé tartó szárazföldi csapatokat a 8F szektorban.

**10. 'Linebacker III'**

Ez egy megtorló küldetés a Vörös Hadsereg *travora*-i repülőtere ellen, különösen a fő kifutópálya és a hangárok ellen az 1G szektorban.

**War Update 2****1. 'Jawbreaker'**

Semmisítsd meg a *Stein* folyó északi részén levő hidat (6D szektor).

**2. 'Four Star'**

Semmisítsd meg az ellenség tartalék raktárait a 2F szektorban.

**3. 'Big Ear'**

Semmisítsd meg a 7E szektor közelében levő radarállomást és a SAM rakétakilövő rendszert.

**4. 'Deep Throat'**

Az ellenséges légierő szétszóródott az országukban a területi bázisaikon. *Miscoon* egy nagy ellenséges csapat jelenlétét fedezte fel a 3H szektorban egy felszállóhely közelében. Semmisítsd meg az ellenséges légi célpontokat és a kifutópályát.

**5. 'Strike Out'**

Az ellenség megkezdte a háború legnagyobb bombázását az összes légierő-bázis ellen. Őt gép közeledik a határ felett — céluk ismeretlen. Támad meg és semmisítsd meg ezeket a 2C szektorban.

**6. 'Tin Can Alley'**

Biztosítsd légi támogatást a szövetséges tankcsapat számára az ellenséges támadás ellen. Semmisítsd meg a két vezető tankszázadot (6 tank). Nézd meg a térképet, hogy megtudjad a harc színterét.

**War Update 3****1. 'Iron'**

Semmisítsd meg a létfonosságú közúti hidat a 8C szektorban, hogy megakadályozd az ellenség tartalékainak a frontra érését.

**2. 'Titan'**

Nagy ellenséges konvoj halad a front felé. Nagy mennyiségű fegyverzetet szállítanak nyugat felé a 8G szektorban, pontonhidakkal biztosítva a folyón való átkelést. Semmisítsd meg a konvojt és menjél haza.

**3. 'Snake Eye'**

Ádáz tanküzemeltetők folynak különböző szektorokban (Nézd meg a térképet!). Angol és francia tankcsapatok védik a földjüket. Biztosíts légi segítséget három MIG

ellen és semmisítsd meg a vezető tankcsapatokat mindkét ütközetben.

**4. 'Grind'**

Az 5H szektorban levő ellenséges ipari együttes gépkatapultákkal látja el a Vörös Hadsereget. A komplementum megsemmisítése nagy hiányokat okozna az ellenségnek.

**5. 'Lights Out'**

Bénítsd meg a folyóparti erőművet az 5H szektorban, megsemmisítve a hűtőtornyokat, ezáltal csökkentve az ellenség termelékenységét.

**6. 'Fly-by'**

Nagy mennyiségű szövetkező vadászrepülőgépet helyezett el egy ellenséges MIG-29 század. A három ász pilóta az Alpok felől közeledik az 1D szektorban. A küldetés önmagáért beszél.

**War Update 4****1. 'Operation Wolf'**

Egy új MIG 29-C századot fedeztek fel, ami határon keresztül *Nürnberg* felé halad. Tartóztatd fel ezeket az 5C szektorban és oszlás szét a csapatot.

**2. 'Avenger'**

Egy sor vad szárazföldi ütközet kimerítette a NATO erőit a rájuk támadó két új tankcsapattal (Nézd meg a térképet!). Állítsd meg az ellenség támadását és semmisíts meg legalább tíz tankot.

**3. 'Operation Thunderbolt'**

Semmisítsd meg a 7H szektorban levő vegyi üzemet és a két raktározótárlát.

**4. 'Operation Bear'**

Támad meg a 2H szektorban levő fegyvergyárat, elkerülve a közelében elhelyezett SAM hálózatot.

**5. 'Express'**

Tehervonatok érkeznek óránként északról az ellenség fővárosába és a frontra. Semmisítsd meg a vasútvonalat és a 4H szektorban a vonatokat.

**6. 'Untouchables'**

Egy ellenséges *Flanker* század különböző raktárakat semmisített meg a front közelében és a 7A szektorban levő nemzetközi repülőtérhez közeledik. Támad meg és semmisítsd meg a csapatot.

**War Update 5****1. 'Venus'**

A Vörös Hadsereg második légierője megerősítette a meggyengült első hadsereget és a háború eddig látott legnagyobb támadását indította el, hat vadászrepülőgépszázaddal pusztítva a Vörös szárazföldi egységeit. Biztosíts légi védelmet *Huttgartn* a 7B szektor közelében három közeledő MIG ellen.

**2. 'Venus 2'**

Biztosíts légi védelmet a *Nürnberg* melletti gyáregyüttesnek a három MIG század fenyegetése ellen a 4B szektorban.

**3. 'Counter'**

Biztosíts légi védelmet a második amerikai tanktizednek és semmisítsd meg az ellenséges tankokat (Nézd meg a térképet!).

**4. 'Backache'**

Indíts támadást az ellenség utolsó hídja ellen a 7B szektorban, hogy megakadályozd az ellenség visszavonulását.

**5. 'Trax'**

A 8H szektorban levő tankgyár az elsődleges célpont. Semmisítsd meg a fő épületet.

**6. 'Flame'**

A 8H szektorban a templom és a kórház mellett kényelmesen elhelyezkedő óriási raktár biztosítja a Varsói Szerződés csapatainak az üzemanyagot. Semmisíts meg egy tartályt és menj haza.

**War Update 6**

**1. 'Burst'**

Ez az eddigi legnehezebb küldetés: semmisítsd meg a nemzetközi kifutópálya középső sávját a 6H szektorban és támadd meg az ellenséges gépeket. Kerüld el a bázistól nyugatra levő, sűrűn elhelyezkedő SAM rakétakilövőket.

**2. 'Mercury'**

Egy vadászrepülőkből álló 'rag-tag' alakzat közeledik a határ felett a bázis felé. A hírszerzők szerint valószínűleg cirkálórakétákat szállítanak. Semmisítsd meg az ellenséges objektumait ezen a területen.

**3. 'Man Hunt'**

A két hadsereg maradéka összecsapásra készül (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg az ellenséges objektumokat ezen a területen.

**4. 'On-Line'**

Célpontot az ellenséges fővárostól dél-keletre levő nukleáris erőmű. Semmisítsd meg a hűtőtornyokat és a fő épületet, eikerülve a reaktort. Ez teljes elsőtűlést fog okozni az ellenségnek a 7H szektorban.

**5. 'Saturn'**

Egy új tankokat szállító vonatot fedezett fel a műhold a 7H szektorban. Akadályozd meg, hogy a tankok elérjenek a harcterre.

**6. 'Mars'**

A 8H szektorban egy erősen védett repülőgépgyár mindaddig sértetlen maradt, és nagy mennyiségű gépet állít elő az ellenség számára. Semmisítsd meg a fő épületet.

**War Update 7**

**1. 'Savior'**

**2. 'Retaliator'**

**3. 'Hour Glass'**

Ezek a küldetések mind titkosak, hogy megvédjék a háború eredményét.

**Végül segítségképpen a billentyűzetkiórást (PC):**

'+'/'-' — Sebesség növelése/csökkentése

'ENTER/SPACE' — Fegyver kiválasztása/kilövés

'1' — Radarkijelző átállítása

'2' — Középső monitor átállítása

'3' — Jobb oldali monitor átállítása

'A' — Automata pilóta ki/be

'B' — Fék ki/be

'C' — **Chaff** — radarzavaró kiengedése

'D' — Grafika részletességének szabályozása

'E' — ECM (Radarzavaró) ki/be

'F' — Szárnyfék ki/be

'G' — Sebesség átváltása

'H' — Célkereszt ki/be

'I' — Célkereszt színe (fekete/fehér)

'L' — Gép vízszintesbe állítása

'M' — Monitorok ki/be

'P' — Pause

'Q' — Zajok ki/be

'S' — Lopakodó üzemmód ki/be

'T' — Célpont kiválasztása (Ha több van)

'V' — **Flare** — Az infravörös lövedéket eltéríti

'X' — Rögzített célpont törlése

'F1' — Belső nézet: Előre, műszerfallal együtt

'F2' — Belső nézet: Hátra

'F3' — Belső nézet: Balra

'F4' — Belső nézet: Jobbra

'F5' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül

'F6' — Külső nézet: Gép mögül

'F7' — Külső nézet: Észak felé

'F8' — Külső nézet: Dél felé

'F9' — Külső nézet: 80000 láb magasan levő műholdról

'F10' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül

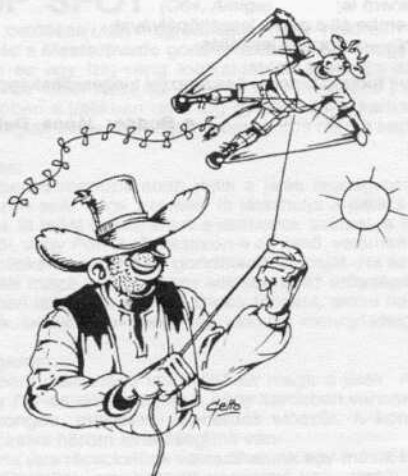
'F11' — Belső nézet: Hátra

'F12' — Külső nézet: Lövedék követése

'SHIFT + F1-F10' — Fegyver kiválasztása

• DINO

**SKYFOX 2. (C64, Amiga, PC)**



Mint minden program, ez is az elején kezdődik. Ha a csodás főcímet végignéztük (mert végig kell néznünk), akkor kis töltőtetés után megjelenik a főmenü. Alul találjuk a nehézségi fokozatokat, ami jelen esetben a legkönnyebb. A számunkra megfelelő küldetés kiválasztása után (vagy előtt) vesszük magunkat az opciók közé.

**Play:** Hát erre még nem sikerült rájönnöm.

**Describe:** A kiválasztott misszióról gagyog valamit.

**Level:** Nehézségi fokozat beállítása

**Specs:** Az űrrepülő nézeti képei.

Miután mindenki kiválasztotta magának a megfelelő dolgokat, próbálja meg elindítani a játékot (**A kutyám azt ugatja — Play**). Nézzük a küldetéseket!

**Xenomorph Uprising** — már az első küldetésben borsot akarnak törni az orruk alá hőnszeretett ellenségeink, szóval meg kéne nekik mutatni a **Exit-et (Kill all)**, valamint a származási helyüket is, azaz a **Zebra** szektort.

**Incoming** — Felfedezett ellenséges rakéták a bázisunk felé tartanak. Meg kellene őket semmisíteni a kedves feladóval együtt.

**Intruder Alert** — Az ellenség ugyancsak meglátogat minket. Természetesen a maguk alatt lévő feletteseink ropant módon tudnák értékelni, az eltávolításuknak (az élők sorából).

**Guardium** — Két sérült gépet kell kísérgetnünk a (zürös) űrön át, hogy a **Havana** bázison megpreparálják őket. Természetesen a társaság nem marad el. A megvédendő gépek kék színűek.

**Gerilly Encounter** — Az ellenség 'gyászmenetét' kell szétlőnünk, majd egy-két szemtelen támadót.

**Diplomatic Immunity** — El kell kísérni egy követ urat, hogy akár köthessen az ellenséggel. Ha esetleg ez csapda, akkor meg kell védenünk. Általában (mindig) csapda.

**War** — Csupán szét kell lőnünk egy pár mitugrást. (**Látom, Te nem a legfelső fokozattal játszol — CoVboy**)

**Spy versus (nem spy, hanem ) Xenomorphs** — Utazgatás az űrben, ellenséges bázisok átalakítása rózsává, önmegsemmisítés, mi kell még?

**Xenomorph fuggerhant** — Az előzőhöz hasonló, csak itt már több, erősebb bázis és csapat ellen kell megküzdenünk (itt már nem is kell self-kinyírás, megteszik ezt helyettünk is)

**The Boondock expedition** — Meg kell keresnünk az elveszettnek hitt Boondock bázist.

A roppant izgalmas küldetések után talán ideje egy pillantást vetni magára a játékra is. A műszerfalon talán megtalál mindenki mindent, ha nem, akkor ime egy tájleírás: középen van a radar (a legnagyobb kijelző), ettől jobbra fentről lefelé az energia, pajzs, sérülés kijelző. Az alsó sor az üzenetsor. Balra többek között az aktuális objektum, autopilot stb kijelzők vannak.

#### A kezelés:

'F1' — A radar helyén célzókészülék. Többszöri megnyomásra két fajtát váltogat.

'F3' — Legnagyobb területet átfogó radar.

'F5' — Közép radar

'F7' — Legrészletesebb radar

## F-14 TOMCAT (C64, Amiga, PC)

Lenne egy kis hozzáfűznivalóm a CoV 5-béli **F-14 Tomcat** leíráshoz.

Ha karriert akarunk akkor az iskolagépet (**ENLIST**) kell választanunk. Itt gyakorolhatjuk a **Tomcat** irányítását, manőverezést, és a harcot.

Először a parancsnok parancsa szerint kell csinálnunk mindent, pl: 15 ezer láb nagyságig fel stb.

A másodiknál a parancsnok gépét kell követnünk úgy, hogy a 'hajszákereszt' mindig a fenekében legyen, így fogunk jópontokat kapni, ha valami túl szörnyűn csinálunk akkor ismételni kell. Egyébként a nyílak segítenek a manővernél, a joyt mindig arra húzzuk, amerre a nyíl mutat.

Ez után kapunk egy pontozást és ha rossz pontot kapunk elküldenek minket a jó bűdös... Én eddig még mindig elrontottam a manőverezést.

A képernyő felső része az ablak, alsó részén a műszereket láthatjuk. A felső ablak közepén található a hajszákereszt, az

'Space' — Előre bomba (nagyobb tárgyak elpusztításához)  
'Return' — Váltakoztatja a kijelölt objektumot a közepes radar befogási területén. Ez azért jó, mert így az U.F.O.-ból F.O. lesz.

'0-9' — Sebesség

'O' — Autopilot beállítás

'A' — Autopilot bekapcsolása

'S' — Pajzs ki/be

'L' — A csotrogányunk koordinátái

'?' — Koordináták leközlésén

'P' — Pause

Ha egy küldetésnek vége van, akkor egy újabb menü vár a **Space King** (esetleg **Queen**)-re:

**Play Again:** Újra játszuk a küldetést.

**Missions:** Vissza a főmenübe.

**Evaluation:** A küldetés kiértékelése.

Alatta pedig a végkifejletnek megfelelő kép: ha megnyerük — ujjongó tömeg, ha meghalunk — a hajó romjai, ha csak meglógtunk a feladat elől — na ezt már találjátok ki.

Ezennel end of the leírás end (azaz: and) sok win-t kívánok.

● **Farkas Péter, Kecskemét**

ablak bal alsó részén a nyílak a manőverezésnél segítenek. Azt mutatják, hogy éppen merre húzzuk a joyt.

A műszer panel bal felső részén látható a horizontszint, alatta a gázkar, mellette az üzemanyagszint kijelzője. Középen látható a radarképernyő, ettől jobbra négy műszer, kettő-kettő egymás felett. A bal felső a sebességmérő, a jobb felső azt mutatja meg, hogy mennyire távolodunk el a horizonttól, a bal alsó azt, hogy hány ezer láb magasan vagyunk, a jobb alsó pedig azt, hogy hány fokon vagyunk.

Végül a képernyő legalsó részén kapjuk az üzeneteket.

#### Billentyűk (C64):

'+' — tolóerő fel;

'-' — tolóerő le;

'=' — szembe áll a gép a leszállópályával;

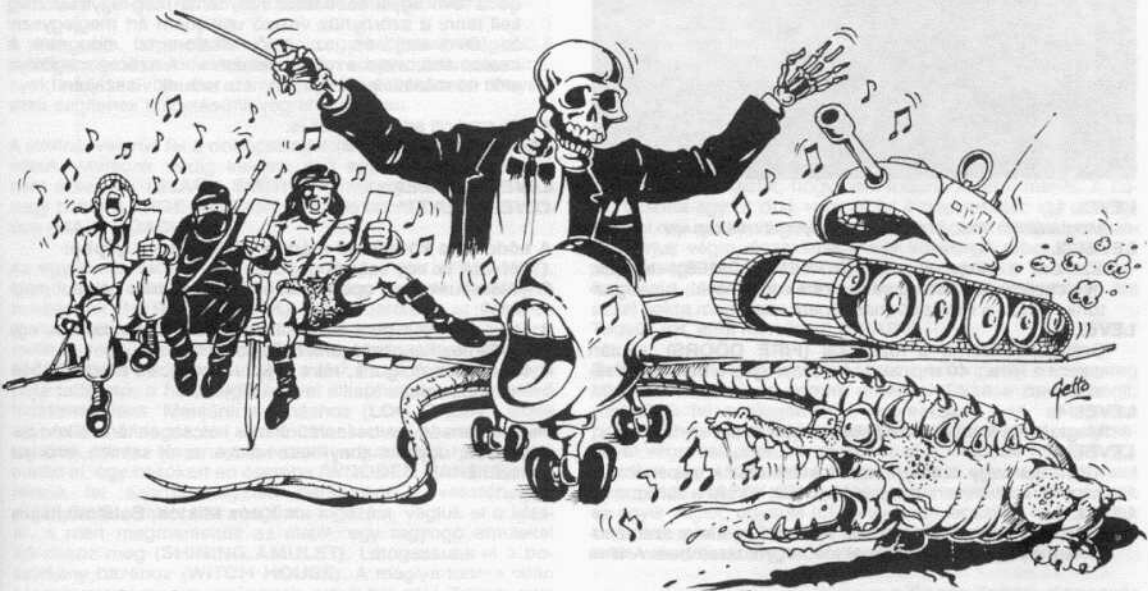
'RETURN' — automata leszállás;

Nos ennyit tudtam hirtelen összehozni kiegészítésképpen.

● **Bodnár János, Debrecen**



# Tökös Mákos



## 7 UP SPOT (C64, Amiga)

A játék betöltése után megtudhatjuk, hogy 1990-ben készült a **Virgin** és a **Mastertronic** gondozásában. Mint ahogy már említettem ez egy izig-vérig logikai-táblás játék. Ez azt jelenti, hogy félre lehet tenni az autofire-rai rendelkező joystick-ot, mert ebben a játékban nem fog gyarapodni a karizmunk. Az intro megtekintése után egy hárompontos menüt kapunk:

### Options:

Ebben a menüpontban rejlik a játék legnagyobb értéke, hiszen akár négy személy is játszhatja a játékot egy időben. Itt tehát beállíthatjuk a játékosok számát, s hogy Port 1-ről, vagy Port 2-ről játsszon-e az illető, valamint a **Timer** clickelve a személy gondolkodási idejét. Ha az egyik ellenfél maga a gép, akkor állíthatunk az erősségén is. Középen láthatunk egy **No Clock** feliratot, amire ha ráclickelünk, beállíthatjuk, hogy egy játszma mennyi ideig tartson.

### Start game:

E pont választása után töltődik maga a játék. A játszma egy 7x7-es táblán zajlik. A négy sarokban vannak a kezdő korongok, melyekkel léphetünk először. A korongra ráclickelve három lehetőségünk van:

1. Ha újra ráclickelünk választhatunk egy másik korongot.
2. Kijelölünk egy szabad négyzetet közvetlenül a korong mellett. Ilyenkor a korongunk mellett közvetlenül megjelenik egy másik.
3. Kijelölünk egy szabad négyzetet 1 négyzetnyi távolságban egyenesen, átlósan, vagy akár lóugrásban. Ekkor a korongunk eltűnik, s a kijelölt helyen fog megjelenni.

A játékosok egymás után lépnek mindaddig, amíg a tábla be nem telik, vagy amíg az idő le nem telik. Az nyer, akinek több korongja van a végén.

### A játék lényege:

Lépésünk után az általunk irányított korong mellett közvetlenül álló, de az ellenfél által irányított korong színe átváltozik a miénkére!!!

A játék közben kapunk néha Bonust is, de még nem jöttem rá, hogy minek a függvényében. A játék végén betöltődik egy nyelvtől nyugtató korong, valamint a főmenü.

### Edit Board:

Itt átszerkeszthetjük a táblát három pont segítségével. A **Sym** választása után egyenként színezzük át négyzeteket a táblán. A fehérre színezett négyzetre a játék során nem helyezhetünk korongot!

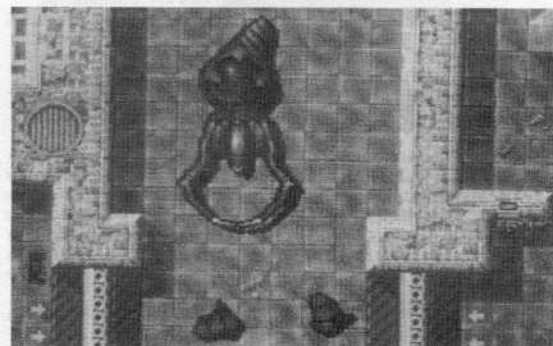
Ha **Shake-1** választunk, akkor a gép által generált pályák közül válogathatunk.

Az **Undo** letörli a táblát üresre.

A játék grafikája jó, a zenéje egy kicsit idegesítő. Mindent összevetve csak pozitívat tudok mondani róla. Sajnos a magánosoknak nem a legjobb hír, hogy a játék egy teljes lemezoldat elfoglal. Egyébként remélem másoknak is sok örömet okozott már. Szerintem nem csak a **7.up** itairól mondható el, hanem a **SPOT**-ról is, hogy *It's cool...*

• Tóth Illés, Budapest

# ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Amiga, PC)



**LEVEL 1.**  
Megtalálni a liftet, ami az észak-nyugati részen van

**LEVEL 2.**  
Széltől a négy kupolát (**POWER DOMES**); alakjuk: nyolcszögű fal, belsejében a kerek kupolával; ha végeztünk, vissza a lifthez 60 másodperc alatt.

**LEVEL 3.**  
Széltől (bezárni) a tűzajtókat (**FIRE DOORS**), ezután vissza a lifthez 40 mp. alatt. A számítógép a délnyugati részen van.

**LEVEL 4.**  
Megtalálni a liftet, ami a déli rész közepénél van.

**LEVEL 5.**  
Kinyírni a nagy szörnyet, ami a keleti rész közepénél levő nagy teremben van, majd 90 mp. alatt vissza a lifthez.

**LEVEL 6.**  
Eljutni a másik lifthoz (délekeleti sarok). Egy életet szerezhetünk a nyugati fal közepénél levő egyik teremben. A liftre

lépés előtt meg kell érinteni a szomszéd szobában levő mosolygó fejet, ezután még 5 mp-ünk van, hogy elérjük a liftet. Altalában ez nem szokott nekem sikerülni...

## LEVEL 7.

Cél: megölni a szörnykirálynőt, aki az északi rész közepénél levő nagy teremben tartózkodik. Egy élet található a pálya közepénél és még egy az északnyugati részen, egy pedig a szörny bejárata előtt. A menekülésre 99 másodperc áll rendelkezésre. A lift a szörny termétől kissé nyugatra levő egyik szobában van, tehát még egyszer meg kell tenni a szörnyhöz vezető utat (nem árt megjegyezni az útvonalat) és az első alkalommal beugrani a csatornába, majd a másik oldalon ki. A szörny megölése előtt ne máskáljunk itt, mert nem tudunk visszajutni!

A gép szokott adni kódokat is:

**LEVEL 2:** XXDFA

**LEVEL 4:** RTHAA

**LEVEL 6:** LAEEA

**LEVEL 8:** UYTTA

**A kódokat a következő módon vihetjük be a gépbe:**

1. Lépjünk be egy számítógépbe;
2. Válasszunk ki az opciók közül egyet (a radar például megfelel);
3. Most gépeljük be a kódot, ha mindent jól csináltunk, egy kellemes hangot fogunk hallani;
4. Nincs más dolgunk, mint kilépni (abort), és máris töltődik az adott szint.

Persze nem árt, ha beszerzünk már kulcsot és tárat a kód beírása előtt, ugyanis annyi lesz nálunk az új szinten, ahányat átviszünk.

• Koós Miklós, Balatonvilágos

## ARCHON II. (C64, Amiga)

Eme játékot az **Electronic Arts** fedőnévű egyének hozták létre, hogy megörvendeztessék a CoV-ot! (hát nem nagyon sikerült!) A grafika nem a legjobb, a 'zenéről' ne is beszéljünk. Ja! A neve: **Archon II**. Valószínűleg már mindenkinek meg van (1983), de azért nagyon jó. Tehát:

A játékban két vár háborúzik, amelyekben varázslók vannak. A várakat körülveszik különböző 'övezetek' föld, víz, levegő, tűz. A joy segítségével egy kis keretet irányíthatunk, ezzel választhatjuk ki a szimpatikus varázslókat. Vigyük rá és nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Ekkor, ha elvisszük valahová a keretet, akkor oda teleportál a varázsló. Ha megegyeszer nyomjuk meg, akkor a joy fel-le mozgásával válogathatunk a varázslások között.

**Heal:** egy lefáradt szellemet lehet vele meggyógyítani,  
**Imprison:** az ellenség egy szellemét bebörtönözhetjük,  
**Release:** a sajátunkat kiszabadíthatjuk,  
**Weaken:** gyengíthetünk egy szellemet,  
**Banish:** elűzhetjük (megsemmisítjük),  
**Apocalypse:** várháború,  
**Cease Conjuring:** kilépés ebből a menüből  
**Summon:** szellemidézés

**Summon:** a Chaos idézhet:  
 Behemoth  
 Siren  
 Ifrit  
 Firebird  
 Juggernaut (demon)

Wraith (demon)  
 Gorgon (demon)  
 Chimera (demon)

**A másik pedig:**

Gigant  
 Kraken  
 Thunderbird  
 Salamander  
 (a Demon-ok ugyanazok),

Ha kiválasztottuk a megfelelőt, akkor helyezzük el. Varázslót nem lehet rögtön megtámadni vele, csak szellemet, és csak oda tehetjük (tűzgomb), ahonnan varázsoltuk (Pl. ha tűzről varázsoltunk egy gorgon-t, akkor csak tűzre tehetjük!)

A harc úgy folyik, hogy a kívánt (szellem, varázsló) 'harcost' rávisszük az ellenség szellemére, varázslójára. Ami tud lőni, annak irányíthatjuk a lövedékét, csak tartuk lenyomva a 'tűz' gombot, és kilődünk vele egy kicsit. A képernyő szélén (ha kevés az energia) megjelenik egy csík és egy vonal. Ahogy a varázslatok között válogatunk, mutatja, hogy mennyi energia kell hozzá, és ha a csíkon belül van, akkor O.K. A játéknak a várháborúval vethetünk véget, de ez úgyszólván, ha valakinek elfogyott a varázslója. Vigyázat! harc közben a szellemek beakadhatnak! A gép ellen ne álljunk ki! (felesleges!) Na, ennyi Biztos mindenkinek megvan, de kevesen tudnak vele igazán játszani.

• Zobolyák Péter (Petods), Tiszafüred

## ARK PANDORA (C64)

A játék a mázskálósok közé tartozik, de meg van toldva egy ikon-vezérléssel. Jelentésük egyértelmű, nem magyarázom, de azért egy-két jótanács a játékhöz. A GAME elején hagyjuk demozni a gépet, rögtön megértjük az irányítást. Ha a zöld nyilak pirosra változnak a jelzett képernyőn egy emberi ellen-ség tűnt fel. Lehetőleg mindig várjuk meg, míg tovább halad, csak akkor menjünk át. Most pedig egy kis segítség a játék végigviteléhez: Ha a szemetes ikonra clickekünk (RESTORE): a program megkérdezi, hogy biztosak vagyunk-e benne, válaszoljunk No-val (N). A helyszínről eltűntek az ellenfelek!

A játék célja, hogy elmeneküljünk egy elátkozott világból. A földeket rablók, denevérek és egyéb rosszindulatú teremtmények népesítik be. Persze vannak jóval békésebb lények, ezek segítenek küldetésünk végrehajtásában.

A startnál vegyük fel a dobócsillagot (SHARP DISK) és használjuk. Menjünk addig keletre, míg egy kovácsműhely elé nem érkezünk (BLACK SMITH). A műhelyből vegyük fel a nagy battát (LARGE AXE) és észak felé tartva jussunk el a főútra (MAIN ROAD).

Az egyik ház előtt fel tudunk venni egy hálót (FINE NET). Menjünk az erdőbe, NY felé tartva egy remete kunyhóháza bukkanunk (HERMIT SNACK). Mivel barátunk az erdőben él, nyilván hasznát venné a baltánknak, adjuk hát neki (álljunk mellé és tegyük le a tárgyat). Cserébe átadja a kését (SHARP KNIFE), talán eddig ezzel vágta a fát? Észak felé egy rozoga pajta található, a háló segítségével elkaphatjuk a benne lévő hidászmenyétet. Menjünk a faházhoz (LOG CABIN), előtte egy vadász álldogál. Ha a háló nálunk van, vehemensen érdeklődik iránta. Ha annyira érdekli, adjuk neki! Hála ne maradjon el, egy hajtókart ad cserébe (WOODEN HANDLE). Keressük fel szorult helyzetű barátunkat a vesztőhelyen (GALLOW). Talán már meguntán lógást, várjuk el a kötelet, s mert megmentettük az életét, egy ragyogó amuletet ajándékoz meg (SHINING AMULET). Látogassunk el a boszorkány házához (WITCH HOUSE). A máglya tudora talán hasznát venné a mulettünknek, adjuk hát neki. Tetszik neki

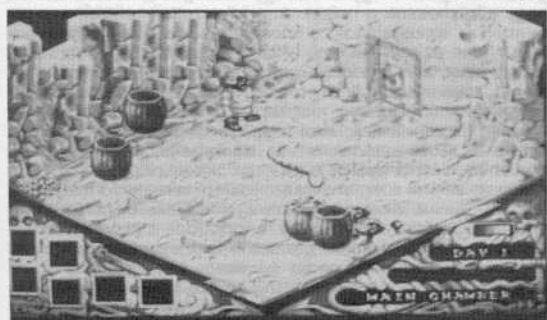
a dolog, mert egy sást kapunk érte (TRAIDED EAGLE). Mivel egy kiváló képességű menyéttel rendelkezünk, ideje lenne kamatoztatni tudását. Ezt a JAILER nevű helyszínen tehetjük meg. A menyétet használva hozzáférhetünk a börtönkulcshoz (PRISON KEY), a menyétre a továbbiakban nem lesz szükségünk, tehát hagyjuk itt. A rutinosabb játékosok már tudhatják, hogy hol használhatjuk a hajtókart. Észak felé található egy kút (WELL), megtekerve a hengert meglepetésünkre egy STUNNED BALL nevű fegyvert húzunk fel. A tekerőt is lerakhatjuk, mert csak a helyet foglalja. Ezután menjünk a templomhoz (CHURCH) és vegyük fel keresztet (CRUCIFIX). Induljunk a délre fekvő másik templomhoz, előtte egy dühös főpap járkal. Várjuk hozzá a keresztet, a papnak nyomaveszett, de a ruháját íthagyta. Természetesen hozzuk magunkkal, próbáljunk eljutni a WARLOCK-hoz. Ha szerencsénk van, lesz időnk kirinyri a STUNNED BALL-lal.

Miután vége, menjünk tovább keletre, a második képernyőn a program figyelmeztet, hogy nem tudunk tovább menni. A keleti blokkot egy ór úri, vegyük fel a pap ruháját, így nem is mer fel, nyugodtan átmehetünk. A börtönben találjuk magunkat, járjuk végig, északkeletre egy könyörgő rabot látunk. A szabadságáért egy jótanácsot ígér, szabadítsuk ki a börtön-kulccsal — Nézz be a könyvtárba — hadarja, és eltűnik. Na ezzel sokra megyünk. Tegyük azt, amit mondtott (LIBRARY).

Belépve nem tapasztalunk semmi különösöt, a rengeteg könyvön kívül nincs semmi érdekes. Talán a madár segít, röptessük fel a tűzgömbbal, szerencsénk van, a legfelső polcra lehoz egy térképet (MAP SCROLL). A térkép segítségével végre leléphetünk, menjünk el a kikötőbe (PORT). Kivevünk egy csónakot a tengerre, majd egy hajó megment bennünket. HAPPY END! Megnyertük a játékot! Bár a játék az egyik végtel, ugyanis túl könnyű, de legalább nem fogunk beőrülni, mint egy némelyik játéknál. Összességében azért el lehet vele szórakozni, tehát jó szórakozást mindenkinek.

• Gazda Zoltán, Kaposvár

## CADAVER — DATA DISC (Amiga, PC)



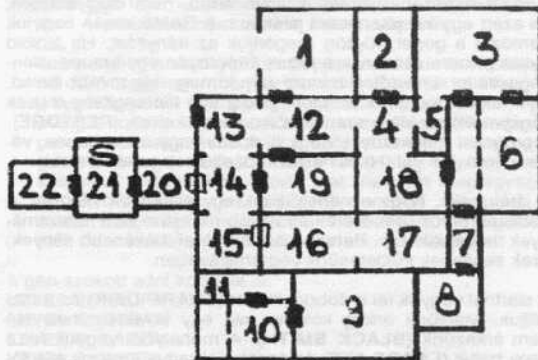
Leó a tavalyi Évkönyvben ott rontotta el, hogy az 1-es szobában nem ivott a korsóból (sötétebb színe van a tőbbitől) ebben egy kulcs van. A 2-es szobában rakjunk a tárgyakból utat a katedrálisra és aajtóig, utána nyissuk ki a ládat. Kapunk egy AVAKEN-gömböt. Most vizsgáljuk meg a szőnyeget, és húzzuk meg a háta mögött lévő kart, majd szaladjunk a saját magunk készített úton az ajtó felé (a földre ne lépjünk, mert fogy az energiánk). Ekkor három gyémánt lepattan elénk, ezt vegyük fel és a katedrálisra állva rakjuk le őket, ezért kapunk egy REVEAL-gömböt, álljunk ismét a katedrálisra és a kapcsoló felé dobjuk el a REVEAL-gömböt. Ezért kapunk egy varázspálcát, a neve LOCK DOOR. Erre

varázsoljunk egy REVERSÉT (scroll) és a pálcá UNLOCK DOOR-rá alakul. Lőjünk egyet a lenti ajtó felé és már szabad az út. Menjünk a hármasszobába és az AVAKEN-gömböt, dobjuk a szem felé erre kinyílik az egyik ajtó. Az itt található kapcsolót ne húzzuk meg, mert kijön a szőrry. Építsünk kupacot, hogy a rácson át tudjunk ugrorni. A ládára egy DISPEL TRAP-ot varázsoljunk (scroll) és nyissuk ki a ládat. Egy AVAKEN-gömböt kaptunk, ezt a szem felé fordulva dobjuk el, kinyílik a 7-es szobába vezető ajtó. Itt húzzuk meg a kapcsolót, erre a lift elindul, ugorjunk rá, utána pedig a kiálló farúdra. Várjuk meg, míg a lift visszajön és megáll egy pillanatra a kapcsolónál, ekkor gyorsan ugorjunk rá és húzzuk meg a kapcsolót, most már a fenti ajtón is be tudunk menni. A 17-es szobába kerülünk, a platóra, innen menjünk át a 18-asba. Álljunk a plató végére és dobáljunk tárgyakat a rács közelébe, most pedig szaladjunk és ugorjunk a kupacra, onnan a rácsra és a túlódalra. Itt egy kulcs és egy IMMORTAL-potion. Most menjünk vissza a 7-es szobába (ha kevés az energiánk, a 13-as szobában van STAMINATION-potion). Itt ugrjunk meg az IMMORTAL-potiont és tegyük a kulcsot a zárba. Átjutottunk a 8-as szobába. Innen menjünk a 9-esbe és az ajtó alá, toljuk az emeletes hordót most már a kart meghúzva nem bír az ajtó lecsukódnia a hordótól. A 10-es szobában vigyázzunk, a kart NEII! húzzuk meg, mert a rács feltörlődik. Építsünk a tárgyakból akkora kupacot, hogy be bírjunk ugrani a rács mögé. Ha kész, menjünk vissza és szedjük össze pár tárgyat, mert szükségünk lesz rá. Ha kész, ugorjunk a rács mögé, itt nagyon ügyesnek kell lennünk, mert nagyon kicsi a hely. (De a kulcsot ki kell hozni

innen.) Rakjuk a zárba és már mehetünk is a 11-es szobába. A gyémánthoz érve **POTIONOK** esnek le az égből, gyorsan vegyük fel őket, mert eltűnnek. Vegyük fel a gyémántot és spuri vissza. **VIGYÁZZUNK!** a 8-as szobánál igyunk egy **IMMORTAL**-potiont, ha nem akarunk meghalni (csak így juthatunk vissza a 7-es szobába. Menjünk a 16-os szobába és a fal mellé építkezzünk tárgyainkból végül ugorjunk fel a platóra. (Vigyázzunk a forgó vasra.) Menjünk át a 19-es szobába, innen fel a lépcsőn.

Dobáljuk a gyémántokat a helyükre 6 darab van belőlük (nem mindegy, hogy melyik kőre dobjuk rá a gyémántot, mindegyiknek külön helye van, ha jó helyre dobjuk a gyémántot, egy kis zene jelzi és többször már nem tudjuk felvenni). Most igyunk a vérből (fent van a katedrálison). Ekkor kapunk egy ládát nyissuk ki, vegyük fel a cuccokat. Ekkor megmérgeződünk. Fussunk a 20-as szobába és húzzuk meg a kapcsolót (kulsis is kell). Most szaladjunk a 22-es szobába, itt van egy **CURE POISON**-potion, amit ha megiszunk meggyógyulunk, de pár másodperc múlva lezuhanunk a mélybe és **GAME OVER** — ennyire jöttem rá (sajna). Egyébként a játék elején is van egy **CURE POISON**-potion, amit nem árt meghagyni a végére, így mikor megmérgeződünk másodsorra (az elsőbe nem halunk bele), akkor igyunk meg a potiont és meggyógyulunk. Ekkor

lehet még próbálkozni, pl. a 15-ös szobában van egy gömb, amit a 14-es szobában a kőre felállva lerakjuk, valamit kiír, de olyan gyorsan, hogy nem lehet elolvasni...



HELP! Ha valaki tudja, hogy kell **SAVE**-elni, írja már meg a szerkesztőség címére.

• Cs. Kovács Roland, Kiskunhalas

## CRAZY CARS III. (C64, Amiga, PC)

Meg kell hogy mondjam, a **TITUS** eddig nem nagyon ontotta a 'jó' programokat, kivéve talán a **Blues Brothers**-t, ami elég jól sikerült. Az eddigi **Crazy Cars**-ok sem voltak valami nagy dobások, de a harmadik rész — szerintem — megint csak kellemes. Nem egy **Lotus II**, de a maga nemében szuper. Ami nagyon nem tetszik benne, az az intro, amit nem elég hogy felőrágított a program, de még ocsmány is. A játékban egy fiatal szemtévőként indulunk, aki utcai versenyeken akar meggazdagodni és első lenni. A térékép:

**Drivers:** Az eddigi összesített állást nézhetjük meg vele.

**Shop:** Itt vehetünk mindenféle extrát a kocsiira.

**CB:** Ha rendőrvan a közelben, azonnal elkezd villogni és pittyegni. Ilyenkor gyorsan lassítsunk le.

**GUMI:** Az esős valamit a jeges pályán nem csúszik annyira a kocsi. Mielőtt az említett pályákon indulunk mindenképpen vegyük meg.

**Szerszámokkéslet:** Nő tőle a maximális sebesség és a Vehicle Class is.

**Váltók:** Mind a kettőtől nő a sebesség és a VC, csak az egyik automata, a másik pedig kézi váltó. Sajnos nem gyorsabb a kocsi a kézi váltóval, úgyhogy mindenképpen automatát vegyünk mert nem éri meg kintlődni a kézivel és az automata nem sokkal drágább.

**Turbo:** Verseny közben 'return'-nel lehet aktiválni, mire pár másodpercig sugárhajtással suhanhatunk. Csak hosszú egyeneseknél használjuk!

**Garage:** Itt javíthatjuk ki a verseny közben szerzett koccanásokat. Értelme mondjuk nincs, mert a program nem enged el mielőtt nem tett volna be a garázsba, de hát jól mutat a menük között.

**Buy Pass:** Legkésebb az utolsó előtti pálya előtt vegyük meg, mert csak így tudunk bejutni a végső próbára. Háromszor próbálkozhatunk vele, ha nem sikerül, akkor vége.

**Pályaintók:** Az idő lehet **dry**-száraz, **Wet**-nedves és **icy**-jeges (havazik). A rendőrök lehetnek **possible**-lehetséges és

**certain**-gyakori (**none**-nincs). A pálya minősítése lehet **amateur**-kezdő, **average**-átlagos, **good**-haladó, **competent**-megfelelő, **excellent**-kitűnő és **top class**-csúcs.

A későbbi divíziókba tovább tudjuk tuningolni a gépet, sőt még cabrióvá is változtathatjuk a kocsit. Ha egy **division**-végigcsináltunk (nem muszály minden pályát), akkor vegyük meg a **pass**-t (még az utolsó előtti pályán) és menjünk a fináléba. Itt egy kétsávos úton kell időre beérnünk a kamionok közt kacsázva. Három próbálkozásunk van. Ha sikerült, átkerülünk a következő divízióba és kimenthetjük az állást. Ez nagyon előnyös oldala a programnak, mert később a pályák mindig hosszabbak lesznek, és egy menet akár öt percg is eftarthat. A rendőrökett később kicselezhetjük, addig is tartogassunk legalább egy turbót egy esetleges rendőrüldözésre, hogy elhúzhassuk a csikot. Ami kifejezetten tetszett a programban az az ugratások, a hóesés, a barlangok, és még sok más. Talán az eső eshetne kicsit gyorsabban és több kocsi-fajta is lehetne. A rendőrök nem csak kocsikkal üldöznek, kamerák is vannak, amik éberben figyelnek és mindenkit lefotóznak. Ilyenkor hazatérve megkapjuk a büntetésünket, tizezer dolcsiig fizetnünk kell, attól függően hogy hogy kapott el a lámpa. A többi autónak is van **damage**-ja, ók is ki tudnak döngölni, a tereptárgyakat is fel lehet öklelni hogy összevissza szállnak, és ami a legfontosabb, a többi versenyző magától is ütközik, lassul, őket is üldözik a rendőrök, egyszóval él a program. Jó ötlet a különböző rendőrcarok a helyes csajtól a mérges zsarui, a versenytársaink is kiesnek vagy tönkre-mennek, a mazsolák pedig kacszáni kezdenek ha valaki megölki őket. Ez mind hozzájárul ahhoz, hogy az egyféle zene ellenére az ember újra és újra nekifeszüljön a hosszabbnál hosszabb és nehezebbnél nehezebb versenyeknek, hogy végül ő legyen a világ bajnok, a champ.

• Király András, Sopron

## ENCOUNTER (C64)

A játék címe ütközetet jelent (vagy nem, de propagálom az angol ismeretek terjesztését az újság révén, ameddig az alapfokú — még nincs meg! — nyelvviszámából telik). A program 1984-ben adta ki a **NOVAGEN** software. A játék egy file-s ('részes'), így kезettáris is hozzáférhető. A játékek célja: életben kell maradni, és lőni a gonoszokat. 3D-szerű a grafika is.

Nézzük a kerettörténetet. A **Creatures of Violence** (Erőszak teremtményei, röviden: CoV) elfoglalták a szabad és békés világot. Mi vagyunk az utolsóok, akik speciális E-szárnyú (**EWING**) Egyszeremélyes gépünkkel Elpusztíthatjuk a CoV-ot és így újból a boldogság köszönt a világra. Úrhajónkhoz poke-at az 1001/2 könyvben találunk (30430,0) bár ez nem

igazán fog működni. A címképernyőn a fő billentyűk: 'F5' nehézségi (3) fokozat (**NOVICE** a legkönnyebb), 'F7' a start; ide (a 'menü'-höz) az 'F1' gombbal kerülhetünk vissza a játékból. Ha sokat várunk (kb. 50 sec.) elindul a **DEMO**, ami mindig ugyanaz. **START** után nézzük a játékképernyőt. Fölül van a pontunk. Utána a szint **L (level)**, az itt lévő ellenségek **E (Enemy)** és a még meglévő pajzsok (népiesen: életek) **S (Shield)** száma. Középen a látótér, ez középen a célkereszt. Alul két oldalt a jelző lámpák, középen a radar van.

Az ellenségek: egy pályán **RND (RANDOM: véletlen)** módon adódik a számuk. Hogy mennyit kell kiirtani a következő szintért az az E után áll (10-19-ig). (Célszerű tehát felülváltva nyomkodni az 'F7/F1'-et, amíg 10 nem lesz.) Kétfajta CoV van, mindegyik úgy néz ki, mint egy élére állított négyzet, de:

- A világosabb alján és tetején dudorok van. Kb. úgy mozog, mint mi, és lőhet is. Jelenlétekor a középső lámpa világít, ha lő, akkor az alsó is. Néha visszaszámológépszerű hangot hallat. (pik...pik...pikk...), ilyenkor majd minden irányban löni fog (terít). Ha kilőjük is, vigyázzunk, mert a posztumusz lövedék is végezhet velünk. (Illetve csökkentti pajzsaink számát.) Nem lehet ütközni velük.

- A sötétebb jobb és bal oldalán nőtt dudor irtó gyors. Ha jön, a felső lámpa villog vesztettül. Bár ez nem lő, közeledek célszerű hátramenetbe kapcsolni (**JOY 2-1** felénk húzni), ráféküzni a tűzgombra és a radar alapján (is!) befogni, mielőtt ráragadna az orcánkra. Ekkor ugyanis megfexünk. Ez ritkábban jön, de ha akkor nekünk ütközik az — 1 S (!).

A képernyőn még van(nak):

- **Fák** (v. hordók): ezek mögé elbújhatunk, bár ezt csak akkor érdemes, ha a másikat mandinerből akarjuk kilőni. A

## FACE OFF HOCKEY (C64, Amiga, PC)

A főmenüben a következő lehetőségekben tehetjük próbára ügyességünket:

1. **League Play**
2. **Exhibition Game**
3. **Practice**
  - Shooting
  - Goaltending
  - Fighting

A gyakorlás részt majd később, most lássuk először az **Exhibition Game**-t.

Ha ezt a pontot választjuk, először csapatot kell választani magunknak a lehetséges 20 közül. A csapatok neve mellett 3 szám (egyelőre mind nulla) a nyert, vesztett és döntetlen meccsek számát jelenti. Sajnos ezt az opciót csak ketten lehet játszani, de seba! Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus korongbűvíőket, újabb menübe jutunk.

1. **Play Hockey** — az!
2. **Game Options** — talán ez is egyértelmű
3. **Coach...** (ez a ... a csapat neve) — edzői funkciók.

Lássuk először a legutolsót. Egy kis töltötetés után a csapat tagjait látjuk (F-támadó, D-védő, G-kapus). A két szamoszlopban a G a lőtt gólok, az A a gólpaszszok számát jelzi. Itt újabb 3 lehetőség közül választhatunk (csupa választás ez a játék):

1. **Looks OK...** — kilépés az adott menüből
2. **Modify Lines** — a pályára lépő sorok összeállítás
3. **Playbook** — taktika

Most lássuk először a 2. pontot. Itt a pályára lépő sorokat kell összeállítanunk külön-külön mindhárom harmadban. Ez nagyon fontos, mert ha egy játékos túl sokáig hagyunk a pályán, az előbb-utóbb fáradni kezd és pl.: kapus esetében egyetlen gólt sem lesz képes kivédeni. A rövidítések jelentései:

golyó(k) ugyanis visszapattan(nak) róla (a sajátunk ugyan nem őt meg). Jobb, ha a hátunk mögött nincs ilyen, ha egy olyan nyavalya jönne.

- **Felhők** (a páratlan) és csillagok (a páros) pályakon(?). Aha.
- **Fekete lyuk:** ez akkor (és ott) jelenik meg, ha az utolsó CoV-ot is kilőttük a szinten. Ezen jutunk a következő bolygóra. Ha beléptünk (kb. az utolsó CoV halálának helyén) az +1S. Mint köztudott, az ilyenekben meteorok vannak, célszerű őket kikerülni (lőni nem lehet). Ha eltalálna az —1S és előlőrl az előző szint. Egy idő után kinyílik a fekete lyuk és átélhetünk erre a szintre. Ha esetleg nem lépnénk ki, akkor mehetünk tovább valahová, de itt már olyan sebességgel jönnek a golyók, hogy a **TERMINATOR** reflexeivel sem tudnánk őket kikerülni.

**Az irányítás: JOY port 2:**

ELŐRE: előre

HÁTRA: hátra

Ha nincs előtűnk (mögöttünk 'fa', illetve nem vagyunk fekete lyukban (fékezni itt nem lehet).

FIRE: FIRE (tűz).

JOBBRA/BALRA: jobbra/balra forgás (fekete lyukban is)

A nehezebb szinteken (**EXPERT**) nemcsak könnyebben lőnek a CoV-ok, de gyorsabb is a gfx. A CoVboy-ig még nem jutottam el.

Miért jó ez a progi: gyors 3D(?), színes gfx, 'félelmetes' hangok, szimulátor hatás. Vigyázzunk, ha a szint utolsó ellenfelet löjük, nehogy +feljelen posztumusz lövedéke, ugyanis kezdjük a szintet szintén előlőrl.

A továbbiakat a kedves olvasókra bízom.

• MIKI(-ng)

LW — balszélső  
rW — jobbszélső  
LD — balhátvéd  
rD — jobbhatvéd  
C — csatár  
G — kapus

Kilépés a '<—' gombbal.

**Playbook:** Itt a játékban alkalmazandó taktikákat állíthatjuk össze. A jobb alsó sarokban a következő játékban alkalmazandó taktikákat látjuk. Ezt 'Use this play'-jel bármelyikre kicserélhetjük. A 'Next Playbook Page' lapoz a taktikák között; A 'Create New Play'-jel nekünk testző taktikát állíthatunk össze, az 'Edit...' -tel az adott taktikát szerkeszthetjük át.

**Game Options:**

2 — **Players:** Két játékos mód. Itt lehet beállítani, hogy egymás ellen játszsanak, vagy ketten együtt a gép ellen.

**ShotCam:** Gólhelyzet esetén mutassa-e a kaput a lővő játékos szemszögéből (ezt lehet begyakorolni 'practice shooting'-nál és 'practice goaltending'-nél) és ha igen, akkor a játékos irányítsa a kapust, vagy a számítógép. (Egyébként a számítógép által irányított kapus általában minden 2. 3. gólt beenged.)

**Minutes/Period:** Hány perces legyen egy harmad (1/3 = ? min.).

**Players/Team:** Hány játékos legyen csapatonként

**Rules:** A szabályok betartásának mértéke, vagyis hogy a bíró milyen vétségek felett hunyjon szemet.

**AUSSIE**-ra állítsa a bírot is felülkötötték egy könnyed bodicsékkel, és verekedés esetén a vesztest állítják ki egy percre!

**Computer Skill level:** — Szerintem is!

**Fights:** Lehessen-e verekedni (lásd 'practice fighting')

**Play Hockey-t** választva indul a nagy meccs. Taktikát választani az '1-4' gombokkal lehet, cserélni pedig a 'space'-szel. (Ez játék közben nem nagyon ajánlott, mert játékosaink fittyet hánnyra arra, hogy az ellenfél téves erejéből tör a kapunk felé, mind lemennék a pályáról.) Cserélni inkább a gölok utáni nagy éljenzéskor, vagy a harmadok közötti szünetben ajánlott. A meccset bármikor megszakíthatjuk a '<' gombbal.

**League Play:** Itt is először csapatot kell választanunk (a gép megerősített vár), majd be kell írunk menedzserünk nevét. Ezután egy újabb menüvel találkozunk (má' megin?) aminek néhány pontja ismerős az **Exhibition Game**-ből, úgyhogy csak az ismeretlenekeket írom le.

**Make Trade Offer** — Játékosokat cserélhetünk más csapatokkal. Először ki kell választanunk, hogy kit akarunk a saját csapatunkban tudni, majd azt, hogy kit adunk érte. Ha elfogadják ajánlatunkat, mindjárt meg is köttetik az üzlet.

**More Players** — Az 'ifiligából' hozhatunk fel néhány tagot.

**Retire Players** — Játékosok nyugdíjaztatása (nix értelem)

**Edit Names/Stats** — Megváltoztathatjuk a csapat, a játékosok, és a menedzser nevét, játékosok esetében változtathatunk még a számnál (nem személyi számnál) a pozícióján (csatár, hátvéd, vgy kapus legyen-e), a magasságán, súlyán és életkorán is (alacsonyabb és nehezebb játékos nehezebb felőkné).

**Sell Franchise** — Csapatunk eladása.

Ha mindennel megvagyunk, akár játszhatunk is... mégse. Itt egy ki tudja hányadik menübe botlunk (botlunk?! Pahl Majd' hasraesünk benne.) (Menü hátán.)

#### Select Season Structure:

Intra division Games

Inter division Games

Divízióon belüli és divíziók közti meccsek száma.

Round 1 Games: 'NB1-es' meccsek száma

Division title games

Conference title games

## FLASHBACK (Amiga, PC, Nintendo, Megadrive)

A **Delphine**-nek és a **US GOLD**-nak sikerült még a nagyszerű **Another World**-öt is túlszárnyalnia, mégpedig a **Flashback**-kel. A játék elején egy menüt kapunk, itt lehet az **options** menüben beállítani a nehézségi szintet (három van), a muzsikát, és a tűzgomb — változatokat. A **password**-nél a helyes pályákod beírása szükséges ahhoz, hogy ne az elején kezdjük. Emberünket a joystickkal irányíthatjuk. Abba az irányba megy, amerre húzzuk, tűzgombbal kombinálva fut, ilyenkor a botkormányt visszaállíthatjuk alappozícióba (a gombot továbbra is hagyjuk nyomva). Ebben az esetben emberünk automatikusan ugrik, ha lehet. Lemászás: tűz+le, felmászás: fel, rövid ugrás + fel, hosszú ugrás: futás közben fel. A tárgyakat tűzgombbal vehetjük fel. Ha lemászásnál a tűzet nyomva tartjuk, emberünk függeszkedik. Itt a kart jobbra húzzuk és van alattunk olyan szint, amelynek vége ugyanott van, mint amelyken lógunk, leugrik és tovább függeszkedik. Leguggolni úgy tudunk, hogy a kart lehúzzuk. Gurulni guggolásból tudunk, a kart harántirányba tolvá. Fegyverrel a kezünkben ha lehúzzuk a kart, főhősünk leguggol. Ekkor csak a kívánt irányba kell elhúzni a kart, és gurulunk. Tűzelnál állva és guggolva egyaránt lehet. Fegyverrel a kézben csak oldalra lehet haladni, futni pedig nem. A '**SPACE**'-szel vehetjük elő fegyverünket. Még annyit, hogy ha az ellenfél túl közel kerül, lövés helyett emberünk leüti.

A kezelésről: 'F1'-gyel kérhetjük le a nálunk lévő dolgok listáját. A kiválasztott tárgyat az 'F1' ismételt lenyomásával üzemeltethetjük be. A bekészített eszköz a képernyő jobb felső sarkában látható. '**Enter**'-rel használhatjuk. Ennyit az irányításról, jöjjön a végigjátzás.

GHL Championship games

Hány játékban dőljenek el a felsorolt címek

Start Season — egyéltérmlű

GM functions — lásd Coach functions, edzői feladatok

Scores/Standings — a bajnokság állása

Reset League — hogy ez mi lehet?...

Hát hirtelen ennyit sikerült összekaparni a **FACE OFF**-ról. Já! még valami. A taktikák összeállításánál a pálya rajza alatt van egy nyíl. Ez a támadás irányát jelzi (a játékban harmadonként térfélcserre van) és mivel nem lehet változtatni, ha épp nem arra (tehát balra) támadunk, amerre a nyíl mutat, és az '1-4' gombok valamelyikével taktikát választunk, az embereink szívbaj nélkül megfordulnak, és nekiállnak rohanni a saját kapunk felé, és amilyen mázlink van, még be is lövik a korongot. Ezt meg lehet előzni egy — a nyíliránnyal ellentétes irány — taktika megszerkesztésével. (Csak azután nehegy összekeverjük őket). Mivel a pénznek nincs szerepe a játékban (gyakorlatilag multimegagigamilliomosok vagyunk) van egy kissé macerás mód a győzelem elérésére: Egyenként megvesszük az összes csapatot, létszámát lecsökkenthetjük a minimálisra, megbozsevaljuk az egészét úgy, hogy a játékosok mind kapusok legyenek, továbbá 55 évesek, a lehető leggidzábbak, és minél magasabbak (ekkor könnyű őket leverni, meg bodicsekkal felrúgni). Ezután eladjuk a csapatot, majd ha játékra kerül a sor, beállítjuk, hogy csapatonként csak két ember játszhasson, a szabályokat ne figyeljük, és lehessen verekedni, aztán rajta! Legalább 20:0-ás győzelem el lehet így érni. Azért fontos, hogy az ellenfél játékosait átállítsuk kapusra, mert ezeknél a program nem veszi figyelembe az esetlegesen lőtt gölok számát. Egy játékos, ha minél több gólt lőtt, vagy gólpaszot adott, észrevehetően annál jobban játszik. (Lásd RPG típusú karakterfejlesztés) Egy 55 éves veterán már mégsem úgy játszik, min egy 17 éves játékos. Egyébként a számítógép nem csinál nagy ügyet egy játékos korából: tőle egy jól játszó csatár akár 97 éves koráig is a csapatban maradhat, nem küldi nyugdíjba. (Hallod CoVboy, még mindig elmehetsz jégkorongozónak!) (**F\*ck off hockey — CoVboy**)

• Tarman Gábor, Veszprém

#### 1. RÉSZ:

Induljunk el jobbra. A harmadik képernyőn van egy mutáns és egy ajtó, ami nem működik rendesen. Menjünk vissza a kezdőképre, majd le. Vegyük fel a **HOLOCUBE**-t és használjuk. Főhősünk felismeri önmagát, majd a hologram elküld bennünket **lan**-hoz. Most már jó lesz az ajtó (mivel kivettük az érzékelőjéből a **HOLOCUBE**-t). Menjünk vissza az ajtóhoz, és intézzük el a mutánst. Ha sikerült, menjünk balra. Itt is van egy ellenfél, de szerencsére egy ajtó mögött. Tovább balra. Itt egy **PIERRE** (kő), vegyük fel. A fölöttünk lévő érzékelőbe ugorva kinyitjuk. Intézzük el a fickót, hullájából egy **PILE**-t szereshetünk. A képernyő jobb alsó részén essünk le. Innen balra egy szakadék található, a szélén egy terminál áll. Ide kell a **PILE**, de előbb töltsük fel. Jobbra a tűzet és a villámok kikerülve jussunk el a liftig. A hívóba lépve lejjebb jön. Másszunk fel a visszatérőthöz (**RECHARGE**). Itt tölthetjük fel a **PILE**-t és a **BOUCLIER**-ünket, mely a pajzsunk töltötét jelzi. A pajzsot, ha lehet mindig töltsük fel. Balra tovább, löjük le kötözőködöt. Fel. A jobb oldalon lévő érzékelővel a liftet felküdhetjük, majd másszunk utána. Ezen a szinten a jobboldali viszont lehozza. Ha a liften állunk, és a tűzgombbal együtt feltoljuk a kart, a lift felmegy, ha lehúzzuk, lemegy. Menjünk jobbra, itt egy sebesülttel akadunk össze. Beszélni úgy lehet valakivel, hogy megnyomjuk a tűzgombot amikor ott vagyunk. Az ürge egy teleportot emleget, hozzuk el neki. Ehhez először vissza kell mennünk a szakadékhoz és a most már működő **PILE**-lál be kell kapcsolnunk a hidat. Fussunk balra, és fel a lifttel. Ebben a szobában van egy lift, ami lejön ha belépünk az érzékelőbe, de vissza is megy, amint kilépünk

bele. A megoldás: bele kell hajtanunk a követ. Ehhez vegyük kézbe, majd nyomjuk meg a **RETURN**-t, így a lift lenn marad, és fel tudjuk róla venni a teleportot. Vigyük el a sebesültnek, aki ad érte egy **ID**-kártyát. A követ ki is szedhetjük az érzékelőből, a teleports helyszínén. Itt van egy másik lift is, ezzel menjünk le. Láthatunk egy **SAVE** feliratú kapcsolót, ezzel **RAM**-ba menthetjük a pillanatnyi állást. Ha most lefelé megyünk, láthatjuk hogy az egyik ajtó valami kártyát kér: nosza rakjuk bele. Még ne menjünk arra, hanem föl és jobbra, majd le. Itt két metán van. Ezeket ki lehet úgy cselezni, hogy fegyver nélkül lemásznunk és akkor vesszük csak elő, amikor már lent vagyunk. Így az egyik lelővi a másikat, mi pedig lelőjük a testvérgyilkost. Tovább jobbra, itt a kapcsolóval ki lehet iktatni a tüzet. Jobbra találunk két követ és száz creditet. Lőjük le a mutánszt és vegyük fel a dolgokat. A következő képernyőn ismét gazdagabban leszünk 50 credittel és egy **CLE**-vel (kulcs). Jobbra találunk egy ellenfelet és 500 creditet. Gyilkolás után vegyük fel a pénzt, de vigyázzunk, hogy nehogy belelépjünk az érzékelőbe, mert bekapcsolja az előző pályán lévő tüzelőszerkezetet. Mehetünk vissza a kártyás ajtóhoz. Lejjebb az előzőekben megismert módon ölthetjük meg a két mutánszt, csak most nekünk nem lesz semmi gondunk. Menjünk kétszer jobbra, beszéljünk az őreggel, aki elad nekünk egy **ANTI-G SYSTEM**-et. Adjuk oda neki a hitelkártyát. Megjelenik egy nyíl a szakadék felett, de aki akar, tölthet még egyet a jobbra lévő töltőállomáson, aki nem, az ugorjon bátran le. Következik a második rész...

## 2. RÉSZ:

Mostantól egy kicsit rövidebbre fogjuk. Induljunk el jobbra, lent találunk egy **RECHARGE**-t, majd föl. Itt kell először alkalmazni az automata ugrást. A játék folyamán még többször lesz ilyen, nem írjuk le külön. Balra, fel, lőjük le az ellenfelet, majd beszéljük *lan*-nal. Ülünk be a székbe, ahol sok minden kiderül. Ismételt kérdésére *lan* elmondja, hogy juthatunk le a földre: részt kell vennünk a **DEATH TOWER SHOW**-n. Ad nekünk egy karperecet melyet pajzsként használhatunk lövés ellen. Jobb le, miután végeztünk a mutánszal, vegyük fel a biztosítékot mellőle, és rakjuk be a fölöttünk lévő lifthívóba, majd hívjuk le azt. Menjünk vele fel, balra, beszéljünk a portással, aki ad nekünk egy térképet **NEW WASHINGTON**-ról. Le, szálljunk be a metróba és szálljunk ki Amerikában. Háromszor fel, balra beszéd bárossal. Megtudhatjuk, hogy az irathamisító *Jack* jobbra található. Menjünk oda, beszéljünk vele is. 1500 creditért csinál nekünk hamis iratokat. Megkérdezzük, hogy tegyünk szert ekkora összegre: a válasz: munkával. Ehhez el kell mennünk Európába, a **JOB CENTER**-be. Miután kiszálltunk a metróból, menjünk fel ameddig tudunk, azután kétszer balra, és beszéljünk a titkárnővel. Ahhoz, hogy munkát tudjunk vállalni, kell egy munkavállalási engedélyre (**CARTE DE TRAVAIL**, vagy mianfranc), amit Afrikában szerezhetünk meg. Menjünk oda, kétszer fel balra. Beszéd a földszinten lévő nővel, fel, beszéd az emeleti ügyintézővel, majd a kormányzóval is, aki elkéri az **ID**-kártyánkat. Adjuk oda neki és már is megvan az engedély. Vissza Európába, a titkárnő utáni szobába megtekinthetjük a legközelebbi munkánkat, ami jelen esetben egy csomag elszállítása az Ázsiai **TITAN TRAVEL**-től az Afrikaihoz. A munkavállalási engedélyt a terminálba helyezze a munka a miénk. Ha elvégeztük, vissza ugyanide, és nézzük meg a következő küldetést, majd vállaljuk el. Most egy **V.I.P.**-t kell elkísérnünk a mutánsoktól hameszegő Afrika **AREA 02**-ben. Minden liffel fel kell neki vinni, mert nem olyan sportos mint mi. Az itt található fejmagasságban lebegő elektronikus gömböket csak álva tudjuk kilőni. Ha elvezettük a szektor végébe, és nincs előlőve a pisztoly, visszateleportálódunk a terminál szobába, ahol a legújabb küldetés vár. Itt két elszabadult kiborgot kell megsemmisítenünk. Ehhez kapunk egy fényképet a robotról, amit mutassunk meg az odakint sétáló őrnök. Ő elmondja, hogy érdeklődünk a bárban (Amerika). Itt beszéljünk az iszogató emberrel, majd menjünk vissza az **AREA 01**-szintjére, és beszéljünk a rendőrrel. Vissza a bárba és tovább. Itt meg kell védenünk az előbb faggatott embert, egy

mutánsztól. Beszéljünk vele megint és ismét le az **AREA 01**-hez, és lőjük le a rendőrt. Vegyük fel a **CLE**-t, és menjünk vissza a bár utáni szobába, majd nyissuk meg a lejáratot. Odalenn már csak ki kell irtanunk a két kiborgot, és megint visszateleportálódunk. A következő az lesz, hogy egy reaktor-számtógépet helyrehozzunk, bizonyos idő alatt. Ez az idő mintegy két perc, rendszeren mérve. Kapunk egy mágneskártya-szerűséget, amit be kell helyeznünk a terminálba. Alljunk a teleport alá, és a reaktorban jelenünk meg. Itt csak egy út van és rengeteg akadály. Ezeket leküzde a reaktor jobb oldalába rakjuk a kártyát és a küldetés teljesítve. Es jön az utolsó, amikor az a feladatunk, hogy az **AREA 03**-at megfiztítsuk a megszálló mutánsoktól. Ez elég nehéz feladat, robbanó bombák, és mindenfélék állják utunkat. A végén a teleport megint visszavisz, és — immár a megfelelő kredittel rendelkezve — fizessünk *Jack*-nek, akitől megkapjuk a hamis papírokat.

## 3. RÉSZ:

A **DEATH TOWER SHOW** egy több szintes torony, ami körbe-körbe megy, és robotok meg bombák állják utunkat. Az ajtókat kinyitva haladtunk az utolsó szint felé, közöttük lifttel közlekedve. Ez nem olyan nehéz, ezért nem foglalkozunk vele részletesen...

## 4. RÉSZ:

Menjünk le a lifttel, és beszéljünk a nővel, aki elkéri tőlünk a papírokat. Adjuk oda neki a hamis **ID**-kártyát, mire kinyílik az ajtó. A következő képernyőn álljunk fel a liftre és indítsuk el. Miközben felfelé megy, vegyük elő a pisztolyt és lőjük le a rendőrt. Tovább balra, itt is gyilkoljunk, majd le. Miután elintéztük a kis elektromos gömböt és a harmadik rendőrt, menjünk az eggyel felettünk lévő szintre. Itt találunk egy **RECHARGE**-t. Utána vissza majd jobbra. Itt tovább jobbra. Lőjük le a jól ismert párosítást — egy gömb és egy rendőr — majd tovább. Hívjuk a taxit és szálljunk be. Miután kiszálltunk a taxiból, menthetünk egyet. Másszunk fel a második platformra, és futásból ugorjunk a végébe. Ha jól csináltuk, elkapjuk a következő helyszínen lévő szint szelét. Ezt megint el kell játszsanunk. Ha sikerült vegyük elő a fegyvert és lőjük szét az üvegajtót. Menjünk be, hívjuk fel a liftet és menjünk le vele. Lőjük szét az androidot és másszunk fel a háttérnek tűnő csillárra. Ugorjunk át balra, vegyük fel a **CLE**-t, és menjünk jobbra. A következő képernyőn ismét küzdenünk kell, azután mehetünk. Látjuk, hogy ide kell a **CLE**. Nyissuk ki az ajtót, de még ne menjünk át rajta a tűz miatt. Fel a lifttel, majd guggoljunk le és így guruljunk át balra. Miután kiértünk az érzékelőből, fel a lifttel, és ha akarjuk, újratölthetjük pajzsunkat. Most fel a másik lifttel, pisztoly elő, és gurulás. Lőjük bele a robot csápjába, majd guruljunk vissza gyorsan, mert felrobban és elmehet egy pajzsunk. Miután a robot megsemmisült, állítsuk át a kapcsolót, és máris mehetünk tovább. Lent van egy csillár, erre fel kell másznunk. Lent szálljunk ki a liftből és fel. Itt még ne menjünk jobbra, hanem még egy szintet fel. Ugorjunk át a kis robbanót, majd le. Itt menjünk be a földön heverő **CLE**-ért. Most le fog csukódní az ajtó, és ki kell irtanunk két gömböt. Miután sikerült, ki a jobb oldali ajtón, és fel. Itt állítsuk át a kapcsolót, mire feléncsúszik egy falrész. Utána vissza oda, ahova a lift te tennünk, és jobbra. Itt van az ajtó, de mögötte egy láng, amit eggyel feljebb kell kikapcsolnunk. Miután ez is sikerült, menjünk fel a lifttel. Jobbra, és miután leestünk, ismét jobbra. Menjünk fel a csapajót szintjére, és fussunk a lenyíló padló felé. Amikor még csak épphogy rátettük a lábunkat, máris forduljunk vissza. Így sikerült a középső szinten megállni, ahol tölthetünk, menthetünk és kikapcsolhatjuk a lángot. Utána menjünk le a lifttel, és balra. Itt húzódkodjunk fel és vigyázzunk, nehogy belelépjünk a bal oldali érzékelőbe. Másszunk fel, nyissuk ki az ajtót és vegyük fel a **CLE**-t. Vissza a lifttel és nyissuk ki az ajtót a **CLE**-vel. Menjünk át rajta, de előtte azt ajánlom, mentsünk egyet. Balra, és miután leöltük a gömböt, egyet fel. Itt egy igen nehéz rész következik. Amint átugorjuk a földön heverő bombát, egy

láng jelenik meg mögöttünk és elindul utánunk. Miközben menekülünk, egy tüzzelkel teli gödröt kell átugranunk és egy bombát kikerülnünk. Miután ez megvan, le kell lőnünk egy gömböt és tovább — de gurulva, mert csak így férünk el. Jön az ötödik rész...

## 5. RÉSZ:

Egy megbeszélésnek lehetünk fül- és szemtanúi, majd miután megazult a rácsot rögzítő csavar, és leestünk, észrevesznek s börtönbe zárnak, ahol elvesztjük a pisztolyunkat. Fussunk jobbra, itt megtaláljuk a fegyvert. Vegyük fel és intézzük el a harcias androidot. Menthetünk is, ha akarunk. A másik képernyőn heverő **CLE**-vel kinyithatjuk a jobbra az innerső ajtót. A túldoldalt egy kapcsolóval tehetjük szabaddá. Másszunk fel, és a következő képernyőn egy itt ott felvillanó tüzet kell kikerülnünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy pont akkor másszunk fel, amikor az eltűnt. Ez sem egyszerű, de harmadszorra már biztosan menni fog. Miután megvan, menjünk jobbra és essünk le. Töltsük fel pajzsunkat, és másszunk fel. Amikor a felső emeleten sétáló android éppen kikapcsolja a tüzet, guruljunk le és lőjük ki az ellenfelet. Itt felvehetjük a Teleport két darabját. Ez úgy működik, hogy kézbe vesszük a Fehérét, és eldobjuk valahova. Miután használtuk a másikat, elteleportál mindet oda, ahol a Fehér leesett. Pisztollyal a kézben ez nem megy. Másszunk fel, intézzük el a felső kiborgot is és vegyük fel a **CLE**-t. Menjünk vissza az ugráló tűzhöz, és használjuk a teleportot. Csak így juthatunk vissza. A jobbra lévő képernyőn ismét fel kell vennünk a teleport egyik részét és használnunk (itt jegyezném meg, hogy mindig vegyük fel az eldobható alkatrészt). Lőjük le a gömböt, és menjünk balra, majd le. Itt találkozunk az első alakváltóval, úgy harcolnak, hogy összeállnak egy masszává, és felénk — slattyognak, majd felállnak és elkezdik dobálni a lövedékeket. Csak akkor lehet őket kilőni, amikor emberszabásúak. Jó csel ellenük, ha leguggolunk és ide-oda gurulva kilőjük őket. Miután az elsővel végeztünk, menjünk balra. Itt is lesz egy ilyen fickó, őt is intézzük el. Ezentúl nem fogom mindig leírni, hogy mindent fel kell venni, amit csak tudunk. Balra egy elég nehéz rész következik ismét. Essünk bele az első lyukba, várjuk meg míg elmegy felettünk a tűz és azonnal másszunk ki. Lőjük ki a gömböt, ugráljunk végig és a végén másszunk fel. Ereszkedjünk le, és álljunk be a centrál lenyúló bigyóba, ami elteleportál bennünket az alakváltók bolygójára.

## 6. RÉSZ:

Indulunk el jobbra, lőjük ki a fickót, fel és ismét jobbra. Megint tüzeljünk, lent nyissuk ki az ajtót, ami a lifthez vezet, és ha elmegyünk még egyszer jobbra és átgurulunk a következő képre, tölthetünk egyet. Vissza a liffig és le. Itt ismét le, de nehogy beieálljunk a tüzelőszervezetbe! Eggyel lejjebb ismét ki kell lőnünk egy alakváltót, tőle nem messze hever egy kő. Balra. Itt a következőt kell tennünk, ha azt akarjuk, hogy az egér is a miénk legyen és a kő is megmaradjon: dobjuk el itt a teleportot, guruljunk be és teleportáljunk vissza. Dobjuk át a teleportot az ajtón és másszunk fel az egérért. Megint használjuk a teleportot. Másszunk fel, nyissuk ki a lejárót, és a túldoldalt ajtót, majd másszunk le. Lőjük bele az ajtóba, mire kinyílik. Amint a kapcsolót átállítjuk, megjelenik egy alakváltó és megöli az ajtó mögötti szerencsétlent. Miután ezt megbosszultuk, menjünk a bebesülthöz, aki élete utolsó szikrájával átad nekünk egy atomtötelet. Tovább balra, ahol találunk egy naplószerszöveget. Fel és le a lifttel. Itt állítsuk át a kapcsolót, és másszunk le. Miután kiirtottuk a jobboldali figurát, töltsünk, és automatán ugorjunk fel a közepén lebegő gömbhöz, aki felhívja a liftet. Menjünk le, lőjük ki az alakváltót és tovább le. Itt egy házőrzővel kell megküzdőnünk, majd balra. Atgurulva a következő képre, kinyitjuk az ajtót és ismét tüzhöz. Utána felvehetünk egy **CLE**-t, és szaladjunk neki a falnak, így kiteleportálódunk, mehetünk vissza a lifthez és innen jobbra. Nyissuk ki az ajtót ahol megkapjuk a következő pályakódot...

## 7. UTOLSÓ RÉSZ:

Ez a rész nem annyira bonyolult. Ugorjunk fel automatikusan a liftre, fel, gyilok, azután megint fel. Itt lesz két bomba, ezeket a teleport segítségével kikerülhetjük, majd jobbra és ismét fel. Itt ne köljünk le a liftet, inkább áldozzunk fel egy pajzsot, és haladjunk balra, és tovább. Le a lifttel és máris az első töltőnél találjuk magunkat. Itt szerintem dobjuk el a teleportot, és menjünk az alakváltóhoz. Itt valószínűleg többször lemegy a pajzsunk, tehát vissza kell teleportálnunk a töltőhöz. Most mindenki jusson el addig a lifting, amikor egy movie rész mutatja, hogy lemegyünk vele. Itt jobbra megtaláljuk az anyaszörnyet (a'la ALIEN) Ki kell lőnünk az újszülött alakváltókat és amikor szabad az út, magát a szörnyet is, először balról, majd jobbról többször egymás után. Miután ezzel végeztünk, javasolom, menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, ami pár képernyővel jobbra van attól a helyszíntől, ahol a **HALL** kódot megkaptuk. Dobjuk el a teleportot, és menjünk vissza az anyaszörny teteméhez. Tovább jobbra, fel, gyilok, azután le, majd jobbra. Itt van két alakváltó, ezeket kiirtva tovább jobbra. Nyugodtan fussunk át a tűzön, nem halunk meg. Itt a padló végén le kell raknunk az atomtöteletet, és át kell állitanunk a kapcsolót, ami leviszi a liftet a bolygó szívébe. Nekünk pár perc alatt ki kell jutnunk. Teleportáljunk az ajtóhoz, ami mostmár nyitva lesz és menjünk be. Fel a lifttel és máris láthatjuk az endscene-t. Ennyi...

## A kezelés:

- **mozgás:** joy vagy nyilak; **tüzelés:** jobb shift vagy fire
- **fegyver kézbevétele:** Space; **tárgy használata:** Enter
- **Restart:** SHIFT + ENTER + SPACE + F1
- **ugrás helyből:** tűz + fel; **tárgy felvétele:** le + fire
- **Inventory:** F1; **Nagyítás:** F8
- **Dupla nagyítás:** F9; **Kilépés nagyításból:** F10
- **Futás:** fire + jobbra; **vetődés:** le + irány
- Felkapaszkodni egy felsőbb szintre a joy folyamatos felfelé húzásával lehet.
- Fegyverrel nem lehet futni, ugrani, viszont vetődni lehet vele (le majd 2x irány)
- Tárgyat úgy kell használni, hogy odaállunk az elé, amin használni akarjuk, majd **Enter**.
- Nekifutásból ugrásnál kb. egy lépéssel előbb húzzuk fel a kart!
- Van néhány helyen olyan fotocellás kapcsoló, amik egy ajtó nyitnak, vagy egy liftet hívnak. Ezeket arról ismerjük fel, hogy elkezdenek villogni és pütyögni ha a két érzékelő közé állunk.

## Inventár:

A tárgyak között a nyilakkal vagy a joystickkal tudunk váltani. A lefelé mutató sárga nyíl azt jelenti, hogy a kar lehúzásával megnézhetjük a többi nálunk lévő tárgyat is. A kézbevétele úgy történik, hogy a „kurzor”-t a választott darabra visszük és **F1**-et nyomunk. A tárgy rajza megjelenik a kép jobb felső sarkában, egy kék körben. A program minden felvevődöt, illetve berendezést (amelyek szükségesek a megoldáshoz) kijelez a kép tetején.

## Végül a pályakódok:

### Amigára:

Level 1. —; Level 2. LOUP; Level 3. CINE;  
Level 4. GOOD; Level 5. SPIZ; Level 6. BIOS  
Level 7. HALL

### PC-re:

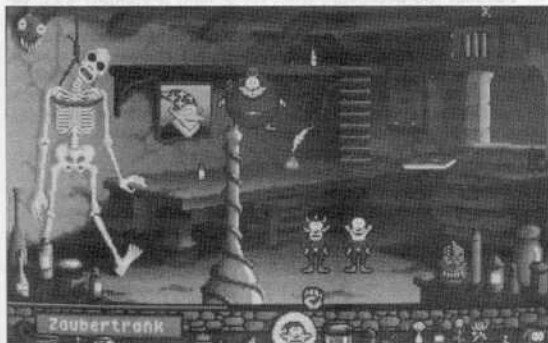
Level 1 (Jungle) — JAGUAR/BANTHA/TOHOLD; Level 2 (New Washington) — COMBEL/SHIVA/PICCOLO; Level 3 (Death Tower) — ANTIC/KASYK/FUGU; Level 4 (Earth) — NOLAN/SARLAC/CAPSUL; Level 5 (In the Cell) — ARTHUR/MAENOC/ZZAP; Level 6 (Alien Planet) — SHIRYU/SULUST/MANIC; Level 7 (Alien Planet Again) — RENDER/NEPTUN/NO WAY. Extra password: BELUGA, érdemes kipróbálni...

• Sági Zsolt, Lövő

• MARDAM (Kiss Márton), Budapest



## GOBLIINS (Amiga, PC)



Elküldöm a **Gobliins** leírását, mert szerintem egy csúcs játék. Csak a pályák leírását mondom el tömondatokban. A játéknak csak a vörös és a szürke árnyalatai vannak, de azok nagyon jól kidolgozva. A hanghatások... hát lehetne jobb is, de humoros.

#### A játékban három emberkét irányítunk:

- **varázló** (amikor varázsol extázisba esik)
- **boxoló** (mint a neve is mutatja, boxol, ezenkívül még mászik is)
- **felvevő** (felveszi a dolgokat, használja)

#### A játék egérvezérelt:

- bal gomb** — végrehajtja az aktuális parancsot
- jobb gomb** — válogat a cselekvések között
- megy** — kis nyíl
- használ** — kéz (ökölbe szorítva)
- felvesz** — kéz (ujjak lefelé állnak)
- középső gomb** — menüt ad ki:
- cancel** — elhagyjuk a menüt
- load** — betöltés kód alapján
- exit** — kilépés a játékból

#### 1. pálya:

Boxoljuk meg a kőkaput, majd a leesett szarvat fújassuk meg a felvevő emberkével; a leesett ágat varázsoljuk meg, lesz belőle egy csákány (**Pickaxe**), vegyük fel.

#### 2. pálya:

Varázsoljuk meg az almákat (kivéve a bal szélsőt), majd boxoljuk meg; a felvevővel pedig rakjunk két almát a lyukba (a két falap közé). Menjünk vissza, és vegyük fel a csákányt, bányásszuk ki a fel-felcsillanó gyémántot (természetesen vegyük fel).

#### 3. pálya:

Boxoljuk meg az ajtót.

#### 4. pálya:

Varázsoljuk meg az ajtó felőli növényt, majd vegyük fel a POT 1-et (amelyikből egy légy jön ki) és essünk meg vele a másik növényt. Most már felmászhathatunk a boxolós barátunkkal, és boxoljuk meg a könyvet; ezen fel tud jönni a felvevő, aki magával hozza a gyémántot. Rakjuk a mágus kezébe.

#### 5. pálya:

Varázsoljuk meg az ugráló ósapa előtt a görbe kilógó (a földből lóg ki és nem kell rosszra gondolni) növényt, majd azon felmásztatva a boxkirályt, boxoljuk meg a jobb sze-

mét a szobornak. Vigyük rá a felvevőt; a varázslóval varázsoljuk meg a hangvilla szerű valamit az állított koporsón, majd vigyük rá őt is a nyelvre. Boxoljuk meg a szemet ismét, és várjuk a hatást (elmenekül az ósapa a koporsóakótól megijedve, és hátrahagy egy gombát); csak neki kell menni a gombának, hogy felvegyük (ez az egyik ellenszer a királyunk betegségére).

#### 6. pálya:

Másszunk fel az egyszemű pók kötelén, és húzzuk meg a mellette lévő kötelet (természetesen a boxolóssal); vegyük fel a pisztolyt és használjuk a kétszemű pók alatt, majd a párnát tegyük az alá a pók alá, amelyiken az előbb felmászunk, varázsoljuk meg ezt a pókot és vegyük fel azt az üveget, amelyet a varázslat hatására szült (neki kell menni). A nagy pók alatt is használjuk a pisztolyt.

#### 7. pálya:

Varázsoljuk meg a fán lévő zacskót, és a varázslót vigyük a fa túoldalára (ahhoz a felhőhöz, amelyek esőt ad), a boxolót a madárijesztőhöz, a felvevőt pedig a felszártott földre (miután felvette a zacskót (na nem azt), használjuk a zacskót (ejnye, piszkos fantáziájuk). A varázslóval biztosítsuk az égi áldást, a boxolóssal pedig ijesszük el a madarakat, majd még egy égi áldást. Ekkor kinő egy nővéry, aminek ha nekimegyünk, a mágus jelenik meg. A felvevő barátunkat vigyük oda, és ő magától odaadja az eddig talált ellenszereket.

#### 8. pálya:

Varázsoljuk meg a csontit és a csontot is, amit adott nekünk, a furulyával bővöljük meg a kígyót és másztassuk fel a boxolót, aki miután felmászott, vigyük a koponya jobb feléhez (a kórakáshoz). Állítsuk valamelyik figurát a kórakás alatti deszkára; majd tegyük meg ugyanezt a mássikkal is.

#### 9. pálya:

Vegyük fel a combot a krokít kikerülve.

#### 10. pálya:

A húst használjuk az első odúnál, majd varázsoljuk meg a három levelű ágat, és vigyük rá a varázslót. A boxolóval rántsuk meg a lelógót (kinek mi a lelógó — én az ágra gondoltam); miután a varázsló felrepült varázsoltsunk meg a dugót. A felvevőt is repütsük fel, miután felvette a szélzsákot; dugaszoltsunk be a fa tetején lévő egyik lyukat, álljunk oda a kezünkben a szélzsákkal a nyitott lyukhoz. A boxolóval boxoljuk meg az alul néha megjelent madarat, fönt pedig próbáljuk meg elkapni.

#### 11. pálya:

Engedjük el az előbb fogott madarat a krokodil előtt, majd varázsoljuk meg; kopogtassunk be az oldalsó ajtón.

#### 12. pálya:

Vegyük fel a tollat és csiklandozzuk meg a csonti lábát, erre ő ad egy kulcsot, amit még nem vehetünk fel. Adjuk neki a monitor jobb szélén látható 'palcás gömböt'. Most elvethetjük a kulcsot, melyet rögtön oda is adunk a ketrecből néha kinyúló kéznek. A kéz kinyitja a zárat és előugrik egy majomszerű valami. A tollat varázsoljuk meg és lesz belőle egy légycsapó; légycsapónk már van, de a légy is megérkezik nemsokára, bátran csapjunk le, és varázsoljuk meg. A pikádót dobjuk a képen csapjunk meg a mágus szeme közé, előkerül a királyunk viaszfigurája. A pálya teljesítéséhez kell még az elixir nevű dolog is.

#### 13. pálya:

Varázsoljuk meg azt a gyökeret, amely alól kilátszik egy kis pocók, vegyük fel a madárcsalogatót (**Bird Call**), és a

tojások mellett használjuk. Eredménye egy madár rüül a tojásokra, egy kis idő múlva elszáll (mint a MALEV) és kigurik egy tojás, melynek lábai vannak. Boxoljuk, majd varázsoljuk meg. A varázslóval óvatosan közelítsük meg a dudát és varázsoljuk arrébb. A felvevővel vegyük fel az elixirt, majd a kőkapu szelénél használjuk (itt egy ideig a mi szemünk elől is eltűnik, de ettől függetlenül még akármit csinálhat). A répát vegyük fel és rakjuk a gödör elé, majd varázsoljuk meg a kis állatot, és amíg a mágus kukkot, addig a boxoló nyugodtan átjöhethet.

#### 14. pálya:

Vegyük fel a botot, varázsoljuk meg a nagy kő előtti kicsi lapos követ (lépcső lesz belőle), és illesszük bele a botot a jobb oldalon lévő apró lyukba (alig lehet látni). A kanna-val locsoljuk meg a növényeket, majd varázsoljuk meg őket, amelyiken a kulcs van, azt boxoljuk meg és illesszük bele abba, amelyiknek kulcslyuka van.

#### 15. pálya:

Vegyük fel a gyufát, boxoljuk meg az ágyút és az ágyúgolyókat is. Töltsük be az ágyút, majd boxoljuk meg ismét. Meggyújtás után egy répa lesz az eredmény, amelyet szintén be kell rakni az ágyúba, az ágyút pedig vízszintesen kell állítani. Gyűjtünk meg, és töltjük be megint, mint az első alkalommal (ugyanúgy is álljon). Az eredmény megint egy répa, amit ha megvarázsolunk, hangszóró lesz belőle. Gyűjtünk meg a kondér alatt a tüzet, és amikor felébred az eddig szunyókáló manó, használjuk rajta a hangszórót (**Ear Trumpet**), jutalmunk egy kongütő lesz, melyet ha használunk a kongon megjelenik egy inga (természetesen a mienk lesz).

#### 16. pálya:

Rakjuk a kis kerek követ a X közepére, majd varázsoljuk meg kétszer, következő varázslat áldozata a legkisebb pálmafa lesz. Az átalakult pálmafát boxoljuk meg, és a kép közepén kezdjük el a bányászatot (5x).

## GOLD OF THE AMERICAS (PC)

A program az európai telepések nehézségeit veti élénk kedvenc PC-nken, remek megvalósításban, még ha csak hercules monitorunk van is. A játékot négy személy játszhatja. Ha egyedül vagyunk, a többi játékos a gép. Hát akkor kezdjük:

#### FILE MENÜ

Ez azt hiszem mindenkinek világos, tölteni, menteni, újrazkeneni, kezdeni és kilépni lehet ezzel a menüvel.

#### SET OPTIONS

##### NEW WORD / RANDOM-HISTORY

Az új világon a játékosról független állapotok megjelenése véletlenszerű vagy a történelemhez hű legyen.

##### EUROPE / RANDOM-HISTORY

A gép hódítói véletlenszerűen vagy a történelemhez hasonlóan kezdjék el elfoglalni Amerikát.

##### SOUND / ON-OFF

Aki ezt nem tudja, ássa el magát (esetleg próbálja ki);

#### SET PLAYERS

Négy állam közül választhatunk (Spain, Portugal, France, England). Ezek lehetnek emberi (HUMAN), kezdő, normál vagy haladó szintűek. Aki először játszik, annak a Spányolt ajánlom.

A játékot mindig az 'ESC' gombbal tudjuk továbbléptetni, az irányítás egérrel egyértelmű.

Ha elindítottuk, rögtön kapunk egy táblázatot a kör számáról, országunk nevééről, kivel háborúozunk, kivel vagyunk szövetségben, hány településünk van, hányat akartunk létrehozni, és hogy mennyi pénzünk van.

#### 17. pálya:

Boxoljuk meg a farakást, majd a kiesett fadarabbal hatástalanítsuk a csapdát; varázsoljuk meg a sárkány előtt lévő zacskót (de óvatosan, mert ha sokáig a sárkány előtt vagyunk, lefúj egy adag tüzesített golyóval), és a botot (**Log**). Szórjuk el a magokat a legfelső szinten, majd a megjelenő lábat fújjuk le a deoval. Miután elszállt a szag, vegyük fel, és rakjuk le a sárkányhoz plasztikai műtetre, az így elkészült sütet adjuk oda a kockás lapnak. Most már felvehetjük a kardot (**Dagger**), és ezt is rakjuk a sárkány elé, miután meggyújtotta vegyük fel.

#### 18. pálya:

Gyűjtünk meg a szobor mellénél (fiú szobor) lévő lyukat, majd a felvevővel menjünk a jobb kezére. Erre ő elégeti a király szobrát, és egy kulcsot ad helyette, ezt a kulcsot tegyük a bal fülébe, és sorban állítsunk mindenkit a jobb kezére.

#### 19. pálya:

Nevetessük meg az írnokeket a bohóccal (**False Nose**), majd a szappannal (**Soap**) végül pedig a banánkötegből leboxolt banánnal. A könyvet, amit adott, vegyük fel és varázsoljuk meg a vas kaput (nem egybe).

#### 20. pálya:

Varázsoljuk meg a kiálló kis pöcköt, majd boxoljuk meg. Miután a létra leereszkedett, varázsoljuk meg a földugót, a könyvet olvassuk fel a fül mellett, és vegyük fel a tálat (**Bowl**) Rakjuk a szeme alá, majd ismét olvassuk fel a könyvből. A pálya elején (ahoi bejöttünk), van egy kis bástya, itt kilátásig egy pont, vegyük fel (egy halnak kell lennie), rakjuk oda, ahol a tál volt, és a kijött remetélt öntözük meg a tálban lévő könnyecseppekkel, lesz belőle egy csúzi (**Katapult**).

Még van hátra két pálya, de azt már könnyű végigcsinálni. Alapjában véve egy jó játék. Már elkészült a második része is. Kellemes szórakozást!

• Stomfai Zoltán, Kecskemét

#### ACQUISITIONS

Továbblépés után a vásárlási menüben találjuk magunkat:

##### HADSEREG-TELEPES-KERESKEDŐ-CSATAHAJÓ-KALÓZ-RABSZOLGA

Az utolsó a felfedező és a hadvezér, ezt nem lehet venni. Kalózt csak egy idő után, rabszolgát csak akkor, ha egy helyen elfogyott az őslakosság. Minden egység 500 arany. A többi egység vásárlási lehetősége automatikusan csökken, ha veszünk valamit.

**TRASURY:** A segédünk ebből vesz el a különböző kiadásainkra pénzt. Ha ez nem elég neki, akkor **SECRET FUNDS** nevű ládánkban akar kérni. Ha nem adunk neki, durcásan elmegy.

#### HÓDÍTÁS

##### TELEPES-HADSEREG-RABSZOLGA:

A térképen több gombbal lehet mozogni, mindenki keresse meg a neki szimpatikusát. A már felfedezett helyekre (más színű) telepéseket lehet küldeni, akiket nagy őslakosság esetén érdemes egy-két hadsereget támogatni. A módszer könnyen kitalálható, nem érdemes magyarázni. Ha egy telepést elküldtünk, akkor nem biztos, hogy le is telepedik, lehet hogy az őslakosság kinyírja. Ha a település megépült (következő kör elejére), látható mellette egy adag zászlócska. Ez a helyőrség erősségét jelzi. Ha már kevés van, akkor küldjünk oda egy csapatot. Ez növeli a település fennmaradási esélyét a különféle behatások ellen. Egy idő után kipusztul az őslakosság, akkor lehet rabszolgákat küldeni. A gép a települések fejlettségét I-V-ig sorolja be.

**KERESKEDŐ-CSATAHAJÓ-KALÓZ**

Valamelyikre rávive a kurzort, a jobb alsó ablakban megjelenik a tenger neve, az ott állomásozó hajók és felségjelük. A tengerek között a **TAB**-bal tudunk választani. Hajót lerakni az **ENTER**-rel lehet, visszavenni pedig a **←** jellel tudjuk.

- **KERESKEDŐ:** Kereskedik és pénzt hoz.
- **CSATAHAJÓ:** Irtja az ellenséges hajókat (kalózt is).
- **KALÓZ:** A kereskedőket küldi a tenger mélyére, és pénzt is hoz a zsákmánytól függően.

Kalózt olyan helyen érdemes üzemeltetni, ahol nincs ellenséges csatahajó, ellenben előfordulhat, hogy ő is megy a leirtott kereskedő után.

**FELFEDEZÉS-CSATA:**

- Ha a megnyitót tisztá, fel nem fedezett mezőre léptetjük, és megnyomjuk az **ENTER**-t, azt a következő körre felfedezik több-kevesebb sikerrel. Ha szerencsénk van, alkalmas a hely a letelepedésre.
- Ha a nyagtót ellenséges településen van és **ENTER**-t nyomunk az iránytűn, akkor azt megtámadjuk. Ezután a katonára vive a kurzort, beállíthatjuk, hogy mennyi

**HIGH FRONTIER (C64)**

1 file-oss játék, amely a kelet-nyugati atomjátékokat dolgozza fel 'gyönyörű' grafikával. Cél a galád ellenfél totális kiirtása, 16 éven felülieknek ajánlott!

**Főmenü**

- amerikai vezér típusa
- szovjet vezér típusa
- játék nehézség

**-AKCIÓ!** Ezen a ponton belül

- Play** — 'stratégiai' játék
- Load** — Na vajon?

**Orbit Shit'em up** — Az egyes fegyverfajták kipróbálása

**A játék**

Az alsó ikonokkal lehet irányítani. Ha valamelyik fölött megjelenik egy sárga csík, oda kell klikkelni. Az ikonok balról jobbra:

**Telefon** — Figyelmeztetések íródnak ki. Ha az elnök megadja a titkos kódot, **BIZTOS**, hogy 1-2 kör múlva kitör a világégés.

**Föld** — Ha valamely ikon fölött megjelenik sárga csík, de mi nem akarunk foglalkozni vele, a Földre klikkelve megy tovább a játék.

**I PLAY 3D TENNIS (C64)**

Ez a program 1992 végén készült el és a **Simulmondo** cég munkásságát fémjelzi. Rögtön az elején választhatunk, hogy a program olasz vagy angol nyelven fusson. Ezután jön a főmenü. Itt négy opció közül választhatunk:

**ATP TOUR:** ATP tornák játsszása, melyen 32 induló van és az első húsz játékos, a nagyjágyuk, nem indulnak.

**GRAND SLAM:** Mesterek tornáját játszhatjuk, melyen 128 induló van. Itt már indulnak a nagyok.

**SINGLE TOURNAMENT:** Bármelyik tornát játszhatjuk. A tornától függenek az indulók.

**SINGLE MATCH:** Csak egy meccset játszhatunk, két játékos egymás ellen.

Az első három torna nagyjából megegyezik csak a **SINGLE TOURNAMENT**-nél nincs **ATP RANKING**.

Elsőször az első harmat mondom el, majd utána a **SINGLE MATCH**-et. Tűzgomb megnyomása után újabb menü van.

**NEW TOUR:** Új torna kezdése.

**LOAD:** Kimentett állás betöltése.

**SAVE:** Játékkállás kimentése.

**CONTINUE:** A játék folytatása.

**EXIT:** Vissza a főmenühöz.

katonával támadunk. A támadás eredményéről a következő kör elején kapunk infót.

**COLONY MANAGEMENT**

Itt beállíthatjuk a település fizettségét. Ha sok aranyrúd, bumedli és szántóföld van, akkor adjuk a legmagasabbat, ha kevés, akkor a legkevesebbet. Ha rosszul határoztuk meg, akkor vagy felláznak, vagy nem fog pénzt hozni a település.

**ÉRTÉKELÉS**

Minden kör elején jelentést kapunk a kereskedők és a faluk által hozott pénzről, a hajók állapotáról, háborúinkról, falu pusztulásáról, felfedezésről, fizetés mértékéről, majd a segédünk lenyúl rólunk X összeget.

A játék vége felé megjelenik az USA és több kisebb állam az előre beállított paraméterek szerint. A játékot az nyeri, akinek az összes hely betelepülése után több pénze és faluja van.

Összességében szépen kivitelezett program, a stílus kedvelőinek biztos, hogy jó szórakozást fog nyújtani.

• Rátkai Péter, Budapest

**Pajzs** — Információ a meglévő fegyverekről.

**'Zsebszámlógép'** — Költségvetés elosztása a 6 féle fegyverem között. Ha a fegyver nem kipálódott, ki van fejlesztve. Lehetőség szerint az adott fegyvernél a kis fehér vonalig 'töltsük' az embert és a pénzt!

**Fényképezőgép** — na vajon...

**Halálfej** — Mint a fényképezőgépnek, ennek sincs sok haszna.

A legbiztosabb a nyerés, ha a költségvetéssel úgy bántunk ('zsebszámlógép'), hogy minden fegyver kifejlesztése után gyártunk belőük (ha megjelenik a pipa, töltsük fel még egyszer emberrel és pénzzel, a következő körben a pipa helyett rakéta jelenik meg).

Amikor megtámadnak a szovjetek, egy idő után eltűnik a telefon, és egy gomb jelenik meg a helyén. Klikk oda és tűz! Ezzel beindul az amerikai ellencsapás. A játékot az nyeri meg, akinek több becsapódott atombombája van.

• Széplaki András, Debrecen

Új torna kezdésekor öt férfi közül választhatunk, majd **CONTINUE**-vel léphetünk tovább. Ezután két torna közül kell választani, hogy melyiken akarunk részt venni, majd megtudhatunk néhány dolgot a tornával kapcsolatban.

**Prize money:** pénzjutalom.

**Surface:** A talaj milyensége.

**No. of players:** A résztvevők száma.

**Seeds:** A kiemelt játékosok száma.

**Cut-off:** Kizárás.

**Match length:** Játék hossza.

Utána egy almenü következik.

**ENTRY LIST:** A résztvevők neve és a kiemelték.

**RESULTS:** Eredménytábla.

**OPPONENTS:** A játékosok név szerint sorolva. Fejtüntetve az ország, tulajdonságai, pontja és a ranglistán lévő helye.

**ATP RANKING:** A ranglista.

**CONT. TOURNAMENT:** A játék folytatása.

**EXIT:** Vissza a menühöz.

## A játék folytatására indul a tenisz.

Szerválni úgy kell, hogy a joy-t előre toljuk, elengedjük, majd mikor hull lefelé a labda, akkor a kívánt oldalra döntjük a joy-t és megnyomjuk a tűzgombot. Ha jó időben találtuk el, akkor gyorsat fogunk szerválni. Aki gyengébb akar szerválni, az amikor feldobta a labdát, a szerváló oldalal ellentételesen húzza a joy-t és nyomja a tűzgombot egyszerre. A labda visszaadását úgy csináljuk, hogy a játékos oda visszük, ahol a labda pattanni fog, majd amerre útni akarunk, húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Ha erőset akarunk útni, a joy-t az ellenfél pályája felé döntjük és nyomjuk a tűzgombot. Ha ejteni akarunk, akkor a mi pályánk felé húzzuk a joy-t. Röptézní is lehet. Ilyenkor be kell rohanni a hálóhoz, s mikor jön a labda, akkor az ellenfél pályája felé húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Vigyázni kell, nehogy testtel érjünk a labdához, mert akkor az ellenfélle a pont. (**Body touch**) Az ATP tornán két nyert játszmáig, a **GRAND SLAM**-en három nyert játszmáig megy a játék. **SET**-ek végén összesítést kapunk a nyert pontokról, az elnyert szervák számáról, a kettős hibáról és a jó szervák százalékaról. Ha vége a játéknak, visszakapjuk az almenüt.

## JOHNY QUEST (C64)

## Irányítás:

**Balra, jobbra:** megy az adott irányba

**Kétszer ugyanabba az irányba:** balra vagy jobbra: fut az adott irányba

**fel:** ugrik;

**le:** tárgyak kiválasztása

**tűz+le:** tárgyak használata

**Balra fel vagy jobbra fel:** ugrik az adott irányba

- pálya:** Egy elemilámpát, a hozzá való elemet, egy tört talá-lunk, amiknek még hasznát vehetjük. Ezen a pályán kell kiszabadítani barátunkat, aki egy sötét szobán van meg-kötözve. Csak ezután tudunk a következő pályára továb-b menni.
- pálya:** Egy dinamitot és egy villámot találunk. A dinamittal tudunk a következő pályán továbbmenni. A villámot kézbe véve tudunk löni, ami a robotokat és az embereket kis időre lebénítja és így nem zavarnak ben-nünket.

## KRYPTON EGG + EDITOR (PC)

Nem tudom, ki hogy van vele, de én imádom az úgynevezett faibontó játékokat, s az, ha ketten lehet játszani, vagy netán pályát is lehet szerkeszteni, még nagyobb élvezetet nyújt. A **Krypton Egg\*** esetében ez utóbbi áll fenn, s épp ez az, ami kiemeli a hasonló kategóriájú játékok tömegéből (vagy pl. az öreg 64-en a **Batty** című program, ahol egyszerre ketten is bonthatták a falat)

Maga a játék helyett inkább vessünk néhány röpke pillantást a szerkesztőre, hiszen a falak bontásához és a labda vissza-ütögetéséhez különösebben nagy ész nem kell. Ha bejelentkezett a fájlok (aj, de csúnya így, inkább file-ok) listája, akkor a **Set.GFA** nevezetűt töltjük be. Max. 10 másodperc múlva már gyönyörködhetünk is a francia nyelvű szerkesztőben (lehet, hogy a tiedet már áttiták valami más nyelvre, mondjuk héberre), s hozzáláthatunk a pályák megtervezéséhez.

A **Type de brigade** felirat alatt a különböző téglákat látjuk. Van amelyik egyszeri, van amelyik kétszeri, van amelyik háromszori, sőt, van amelyik négyeszeri ütés után tűnik csak el! Most, hogy újra átböngésztem jegyzeteimet, teljes nyugalommal állíthatom, hogy van olyan is, amelyik csak ötszöri érintés után tűnik el. Ezeket kivül van olyan is, amelyik sohasem tűnik el. Találhatók még itt labda-teleportáló helyek is, amiből ha többet elhelyezünk a pályán, jelentősen megnehezítjük annak a dolgát, aki játszik vele. A **Sort** felirat alatt már érdekes dolgokat találunk. Ha nekiütözik a labda a tégláknak, különböző dolgok potyognak le hozzánk. Hogy ezek mik legyenek, azt itt állíthatjuk be.

Addig játszhatunk, míg ki nem kapunk, vagy megnyerjük a meccset. A torna végén hat opció van.

**ASSIGNED POINTS:** A versenyért járó pontok.

**RESULTS:** Eredménytábla.

**ATP RANKING:** A ranglista.

**CALENDAR:** Végignézhető, hogy melyik héten milyen torna van.

**CONTINUE:** játék folytatása.

**EXIT:** kilépés.

## Most pedig a SINGLE MATCH-ról.

Utána három menü van.

**NEW MATCH:** Új játék kezdése.

**LOAD:** Játék betöltése.

**EXIT:** Kilépés a főmenühöz.

Új játék kezdésekor bármelyik tornát választhatjuk, de csak két ember játszhat egymás ellen. A meccs végén újra ezt a három menüt kapjuk vissza.

Ez lett volna az **I PLAY 3D TENNIS**.

• **Bencze Gábor, Százhalombatta**

- pálya:** Itt találunk egy búvárruhát, amire a következő pályán szükségünk van. Valamint ki kell engedni egy kutust a kretrecből. Aljukk a DH jelzésű helyre és robbantsuk ki a dombot, máris mehetünk tovább. A kutushoz érve az egyik kulccsal ki tudjuk engedni a kretrecből.
- pálya:** Itt nem találunk semmi különösét. Az oxigén palackokat felvéve plusz energiát találunk. Ha örökélettel játszunk, erre nincs szükségünk.
- pálya:** Fel kell venni egy kódfejtőt és megtalálni a Doktort. A kódfejtő segítségével a termekben található terminátorokban kódot találunk. Amit a bal alsó sarokban láthatunk, ha megvan a négy különböző színű kód, akkor átmehe-tünk a dupla elektromos ajtón. Ha felmegyünk a lifttel, már meg is találtuk a Doktort.

## A játékról:

A zenét kifejejtették a játékból a hanghatások közepesek, de a játék elég jó, érdemes kipróbálni.

• **Ternák Zsolt, Fegyvernek**

1 — sima téglá	15 — Rácsos útó
2 — gyors útó	16 — Védelem a gonosztól
3 — 2x akkora útó	17 — Lövés
4 — fordított mozgás	18 — Szürke labda
5 — ?	19 — Semmit nem üt ki a labda
6 — Labdafogó	20 — Plusz útó közepen
7 — Élet	21 — Lánglövés
8 — Kislabda	22 — ?
9 — Nagylabda	23 — Kis lövés
10 — sötétség	24 — Újabb lövésfajta
11 — ?	25 — dupla lövés
12 — Lassú útó	26 — Lövések
13 — Gép által irányított útó	27 — Gyors, dupla lövés
14 — Felemelkedhet az útó	

A Védelem a gonosztól-t olvasva nehogy azt higgyük, hogy ez egy szerepjáték. Nem, erről szó sincs, ezt a a nevet adták az elmés programozók ennek a pontnak. Hogy a **Force** felirat alatti dolgok mit takarnak, azt teljes homály fedi. Borítsunk a takaróra és a homályra egy fátlyat, s térjünk át másra.

A jobb gombra clickelve jutunk a tulajdonképpeni Editorba, ahol a pályákat megtervezhetjük. **Miveau** a pálya, **Eriques** pedig az aktuális szinten található téglák számát jelzi. **Options** átvált a másik képernyőre. **Save** a saveles, **load** a loadolás, **Quit**-et nyomjunk akkor, ha bejönnek őseink a szobába, és veszekednek, hogy miért nem tanulunk. Ekkor

ugyanis rá lehet fogni a gépre (a DOS bejelentkezése után), hogy matematikai műveleteket végzünk Amigánkkal. **Get** elraktároz egy pályaaállást. **Put** pedig visszarakja azt, ha valamit elhibáztunk. **Clear**-re cseréljük akkor, ha nincs remény. Az **Up** és **Down** szavakkal lapozhatunk a pályák között. Még egy dolog a játék elmentésével kapcsolatban: mentéskor nem egy, hanem az összes pálya tartalmát írja rá a gép a lemezre! Ezért ha előzőleg volt már egy-két kész pályánk, és újóbbi betöltés után újakat szeretnénk csinálni, töltsük be rögtön a régieket is, mert hiába váltunk át másik pályára, a program az összes pályát felveszi. Akkor jó.

## LORDS OF CONQUEST (C64)

Ez is stratégia (nem a **Lords**), méghozzá nem is olyan rossz. Igaz, hogy óregecske, de érdemes leporolni. Az **AC7** fastloadját, nem díjazza. Mielőtt betöltenék, készítsünk egy leformált lemezt (ez lesz a 'personal disk')

### Main menü

Ebből csak az **USE THE MAP MAKER** a fontos.

### Begin New York

**DRAW NEW AREA** — csikhúzás a kereszttel (add a cell), vagy törölés (remove a cell), vagy exitálás. A menüben a 'space'-szel mozoghatunk. Exitálni csak akkor lehet, ha minimum 9 pontot leraktunk.

### EDIT AREA: ???

**DELETE AREA:** Az elkészült művünket töröljük oly módon, ha ráállunk a '+/-' segítségével egy pontra

**DISK DIRECTORY:** az épp bent lévő lemezen tartózkodó térképek nevét listázza ki (max. 20 db)

### STARTOLJUK A NEW GAME-t!

**RESOURCE ABUNDANCE:** Low/Medium. A segédforrások bősége

**CITIES TO WIN 3-6:** Hány város birtoklásánál győz a jobbak.

**DIFFICULTY SCALE:** Nehézségi fokozat.

**EXIT TO MAP SELECTION:** Ezt fogom az alábbiakban tárgyalni.

**CHOOSE A LORDS OF CONQUEST MAP:** A 20 gyári térkép közül lehet választani. Secperc töltötés után megjelenik a map és mi eldönthetjük, megfelel-e kényes izléseinknek, mint a jövendő fényes vereségek területe.

**CHOOSE A PERSONAL MAP:** Ehhez kell a 'personal disk', a kreálmányaink egyikét lehet betölteni. Ha még nincs ilyen diskünk, hagyjuk ezt a pontot, mert lehet újra töltögetni a játékok!

A következő menüponttal a gép generál egy új térképet

**Ha végeztél, egy almenü tárul szemünk mögé.**

- **Proceed OK:** Kezdhetünk.

- **Redo with the same settings:** Kezdeti a rajzolástól elölről.

- **Redo with new settings:** A térképgeneráláshoz adhatunk instrukciókat (use angol-magyar szótár).

- **Save the map:** Ez egy roppant gyanús menüpont!

És most a játékról egy pár információt (csak a legfontosabb dolgok):

• Alapállás szerint a játékos van a zöld színnel. Területválasztásnál érdemes a fekete négyzetet tartalmazó területre clic-

Azok, akik kedvet éreznek a pályák szerkesztéséhez, remélem, kellőképpen hasznosítják információhalmazomat. A többieknek pedig csak annyit tudok mondani: vagy rosszak a reflexeid, vagy poros az egered belseje, hogy nem szereted az efféle játékokat. Igen, utónket egérrrel kell irányítani, ami véleményem szerint nem a legjobb ötlet.

Ettől függetlenül egy egész kellemes kis játékot sikerült összehozniuk a programozóknak!

• **Mr. Babilon from Szigethalom**

kélni, mert ott város van. Ha megtartjuk a választott területet, akkor a **CONFIRM SELECCITON**-ra **yes!**

• Érdemes a városokat körülvenni saját területtel, hogy az ellenfél ne egyből azokat foglalja el.

• Ha végeztünk, jön egy érdekes felirat, amivel (sajnos) többször is találkozunk a játék során **PRESS BUTTON TO UTILITIES** stb.

• Ebben a menüben érdemes kikapcsolni a zenét (gyorsul a játék), és átfesteni a vizet (**paint water**).

**LOCATE STOCKPILE:** A hadseregünk átlomázósi területét jelöljük ki. Ajánlott olyan helyre, ahol város van, vagy lakosságnövekedés (*new horse born here*). Az ilyen területen egy vagy több fekete kocka van.

**SHIPMENT:** *Move stockpile* a hadsereg mozgására jó.

### CONQUEST:

**Plan attack:** A + jelet vezessük egy meghódítandó **SZOMSZÉDOS** területre, és tűz!

**ATT és DEF:** Jelöli a támadó és védő erőket. **BRING FORCES** — valamely területről segélycsapatokat (ember vagy fegyver) hozhatunk, persze, ha vannak. Ha messze van a kapunk, egy **CANT REAC DESTINATION** üzenetet.

**REPLAN:** Visszavonulás.

**ATTACK:** Csata. *Attack succedes* esetén győztünk. Ilyenkor még egyszer hódíthatunk a körön belül, de lehetőség van a hadsereget is mozogtatni.

Ha a **BRING FORCES**-szel segítséget hozunk (és jönnek is), a megtámadott területre kell mozgattatni őket.

**Development: Fejlesztés.** Fegyvert, csónakot stb. lehet fejleszteni az ipari kapacitástól függően akár többször is egymás után. Itt is olyan területre érdemes építeni, ahol már vannak fekete kockák, ugyanis csatánál ha 'HORSE' segítséget kérünk és az adott területen fegyverraktár is van, a 'HORSE' felveheti a stufkott (így erősebb lesz). Persze egy területen nem lehet nyaklók nélkül fejlesztgetni, mert egy idő után telitődik (*Sorry already...*).

Néha érdemes ott is támadni, ahol nem állomásozik hadseregünk, mert nyerhetünk.

Megéri, ha egy évig nem fejlesztünk, mert a következő évben már várost is építhetünk.

Nagyjából ennyit a **LOC**-ról (korántsem lett kimerítve az összes piszkos trükk). Ha van valakinek hozzátétele, és **NYERŐ TAKTIKÁJA**, megoszthatná az újsággal.

• **Széplaki András, Debrecen**

## MENEKÜLÉS A ZEON BOLYGÓRÓL (C64)

Ez egy hmm... érdekes 'játék'. A kerettörténet: A galaktikus birodalom összeomlóban van. A külső tartományok fellázadtak, majd kiküldötték a maguk operettkirályságait a Császárság ellen bojkottot szerveztek. Ezen bojkott teljesítésében élen jár a Zeoni Monarchia, ahol dúl az anarchia, ugyanis a bojkott miatt nem vesz át a helyi TV-állomás egyetlen császári holovíziós filmet sem, így a lakosság nem láthatja a Szomszéd-

dok 2484639296492641125, és az Isaura 473957395639563 részét. Jogos felháborodásuknak úgy adnak hangot, hogy képesek a barbárságba süllyedni (pl. narancslével isszák a Vodkát, nem tisztán). Feladatod: kilőni 99 hajót, hogy életben maradj! A játék pocsék, külön előny, hogy opcionális formattalás van!!!!

• **Széplaki András, Debrecen**

**NAM V1.0** (C64, Amiga, PC)

Keret történet: ez nem fontos, mindenki ismeri a vietnami háborút. A játék célja a 6 harci helyzetben lecsapkodni a csúnya bácsikat. Kezddésnél válasszuk meg, hogy melyik harci helyzetet öhajjuk ('F5'), valamint találjuk ki, mit jelent az **OLD GAME** és a **BEGIN GAME**.

A játékban a fehérekkel vagyunk. a kék színű csik folyót jelképez, a vastag barna csik falat, a többi a t. játékosra bízom. A háború körökre van felosztva, amit az 'F7'-tel léphetünk át.

**OBSERVATION PHASE:** Beásás. Vezessük a keretet valamelyik alakulatunkra és nyomjunk tüzet! Ilyenkor a csapat villogni kezd. Ezt az eljárást megismételve 'kiássuk' a bandát.

**FIRE PHASE:** A kék színű keresztet vezessük valamelyik csapatunkra, nyomjunk meg a tűz gombot, majd ha pirosra vált a kereszt, vigyük a kiirtandó ellenségre, és megint nyomjunk tüzet. A következő esetek lehetségesek.

- Eltaláltuk: **TARGET HIT**
- Eltaláltuk és megsemmisítettük: **TARGET HIT** és eltűnik a színről
- Az ellenség messze van, vagy eltakarja valami tereptárgy: **OUT OF RANGE**
- Nem találtuk el: **TARGET MISSED**

**OMNIPLAY BASKETBALL** (C64, Amiga)

Ez egy kiváló kosárlabda-játék a **SPORTTIME**-től. Lehet ketten egymás ellen, vagy ligát játszani. Ligában 1 vagy 2 csapatot indíthatunk (1 v. 2 játékos). Az elején a kezét v. kurzort tegyük az **SBA-ENDVIEW**-ra, tűzgomb, majd **PLAY**. Töltés után be kell állítani: **Human teams**, vagyis hány csapatot akarunk indítani, majd azt, hogy hány meccs legyen egy szezonban, végül a rájátszásban hány nyert meccsig akarunk játszani. **VIEW LEAGUE HISTORY** — a liga történetének megnézése. **VIEW TEAMRECORDS** — a csapat rekordjainak megnézése.

**O.M.N.I. SCREEN** — Vissza a 'kezes' menübe.

**RESET LEAGUE** — A liga törlése, valamint itt lehet állást menteni, s tölteni.

**IMPROVETEAM** — csapat javítása

**TRAINING CAMP** — Tábor, tűzgombolni kell a tulajdonságon:

- O(utside) — kinti, vagyis 3 pontos és büntetődobások;
- I(uside) — benti dobások, zsákolás;
- S(peed) — gyorsaság;
- C(ontrol) — labdakezelés.

**RECRUITA PLAYER** — Embereké nevének átírása. Nem ajánlatos átírni, mert minden tulajdonság 0-ra megy le.

**TRY A PLAYER TO TRADE** — Eladásra, pontosítva cserére kínálni valakit.

**Jó tanács:** a DALLAS-ból (**VIEW TEAMS**-nek tűzgomb+fel, le) a mi kis **GRIFFIN**-ünkét **MANCINI**-t (OISC 9899) vegyük meg. A közzétvítő díjért 50 dollárt adjunk. **MANCINI**-re **FIZES-SÜNK** rá 200 dollárt.

**PLAY BASKETBALL**-ra indul a játék. **Pontosítva:** ha a **LEAGUE**-n tűzgombot nyomunk **PRACTICE**-re vált. Ezután

**PIRACY ON THE HIGH SEAS** (Amiga)

A program elég friss, és aminek főként örüni kell, hogy magyar munka. Leginkább a **PIRATES**-hez hasonlít, de ahhoz képest elég sivár. Ennyi bevezetőnek azt hiszem elég lesz, következzen az ismertető.

A bejelentkezés után egy menüben találjuk magunkat a következő lehetőségekkel:

**MOVEMENT PHASE:** Vigyük a mozgatandó csapatra a keretet, nyomjunk tüzet, majd mozgassuk! A 'lépés pont' (**MOVEMENT POINTS**) fogyása függ a terep minőségétől értéke a szürke sorban az 'M' után van. Némely egységek nem tudnak dzsungelben vizen vagy falon át járni, vagy legalábbis csak lassan (gyorsan fogy a **MOVEMENT POINTS**).

**ARTILLERY PLOT:** Ez nem tudom, mire jó, de ahol meg lett nyomva a tűz gomb, ott egy idő után letarolódik a terep (lehet, hogy gömbvillám bevetésére került sor).

Nagyjából ennyi a játék. A grafika és a hang pocskék, de nem is ezen van a hangsúly. Még annyit, hogy dzsungelben a helikopterek tudnak a legjobban menni.

**Taktika:** Ezt majd mindenki magának. Ha van a leírásban hiánynosság, nyugodtan egészítsétek ki, bár szerintem felesleges (5 perces game 64-esen játszva).

A stuff 1 lemezoldal, de lehet keresni kazettán (jól mutat a gyűjteményben a **Populous** mellett!).

• Széplaki András, Debrecen

két játékos is játszhat. Csapatot az eddigi névre clickelve választhatunk. Ha ligát is játszunk, az edzőt (**COACH**) tegyük át **COMPUTERRÓL-JOYSTICK**-ra. A szint és a pályaszint is kiválaszthatjuk. A meccsen 'F6'-tal időt kérhetünk. Ez nemcsak azért jó, mert az edzőopcióba jutunk, de az ellenfél palánkjától jövünk mi!

**Edzőopció:** Tegyük **HIT THE BOARD**-ra (a **REBOUND**-nál lepattanó 3 ember lesz) v. **SETUP FASTBREAK** (1-ember lesz).

**Támadás (OFFENSE):**

- Expect — **INSIDE** (bent, zsákolásra);
- NORMAL** — **EXPECT OUTSIDE** (3 pontosokra)

**Védekezés (DEFENSE):**

- HIT THE BOARD** (u.a.)
- SETUP FASTBREAK** (u.a.)
- FOUL** — a lepattanónál mindig szabálytalankodni fogunk. **NORMAL**;
- TRY STEAL** — szerelni próbálni (normálisan csak jó emberekkel lehet)
- PLAY** — folytatni a játékot.
- SUBS** — cserék
- VIEW STATS** — hány pontot dobtunk, hány szerelés stb...
- AUTO** — berakja a legjobb **OUTSIDE**-osokat, **INSIDE**-osokat **CONTROL**-osokat, **SPEED**-eseket.

Passzolni rövid-, rádobni hosszú tűzzel lehet.

• Sályi Attila, Békéscsaba

Itt nem térek ki az intróra, azt mindenki megnézheti, elolvashatja. Ha végre elkezdjük a játékot, akkor a következőket látjuk a képernyőn: a képernyő felső felén helyezkedik el a főképernyő, melyen a játék folyik, alul pedig a vezérlő ikonok.

#### A vezérlő ikonok:

- A képernyő bal alsó részén (ez még nem vezérlő ikon) lévő sáv a **hajónk épségét** mutatja
- Jobbra-balra nyíllal a **hajónk között tudunk váltani**
- **Térkép**: itt láthatjuk a behajózható területet, és tartózkodási helyünket, melyet egy kicsi villogó négyzet jelöl.

Ha az ikonon még egyszer megnyomjuk a gombot, visszajutunk a főképernyőre.

- Horgony fel-le (Talán nem kell magyarázni)
- Computer options
  - Vissza a főmenübe
  - Játék lementése
  - Zene ki-be
  - Kilépés a játékból
- Papíterkercs: A legénységről, a pénz mennyiségéről és a hajón lévő rakomány mennyiségéről ad infót.
- Hajókázás/bemenni egy városba:
  - Ha az ikon tenger ábrázol, értelemszerűen a tengeren botorkálunk.
  - Ha egy kaput, akkor a kikötőben leparkoltunk és az ikon használatával a városba jutunk.
  - Ha az ikon fát ábrázol, akkor megtámadhatunk vele egy bandát a szárazon.
  - Hajó ikon: Ha több hajónk van, meghatározhatjuk, hogy melyik városba hajózzon el.
- Kormánykerék: A kormány fogai a megfelelő égtájakat jelentik.

**Irányítás:** A hajót többféleképpen is irányíthatjuk.

- Egérrel használva a kormánykeréket
- Joy-jal, de az ikonokat csak egérrel tudjuk kiválasztani.

**Városi menü:** Miután lehorgonyoztunk a kikötőben, és bemutunk a városba. Megjelenik a város képe, a képernyő alsó részében pedig a város neve.

## POWER AT SEA (C64)

A **POWER AT SEA**-ban egy II. világháborús hajó kapitányának, és legénységének bőrébe bújhatunk bele.

Rögtön a bejelentkezés után kell felszerelnünk hajónkat. Először fightereket (vadászgépeket) rakhatunk fel; majd másodsor bombereket (bombázókat)

Figyelem! Minél több az egyik, annál kevesebb lehet a másik. Az ideális: 2 bomber + 18 fhtiger. Ezek után tengerészgyalogosokat rakhatunk fel, rájuk a partraszállásnál lesz szükség; Utolsó előtti lépésként a **fuel** mennyiségét állíthatjuk be

**Figyelem:** Minél több az egyik, annál kevesebb a másik. Ideális mennyiség: eldöntendő.

Ha minden megvan, akkor a **done**-val lépünk tovább. Ezután kis eligazítási ismertetőt látunk küldetésünkről. Mindezen akadályok leküzdése után a parancsnoki hidon találjuk magunkat. A nekünk háttal álló fazon a kapitány, akinek buksija csóválgatása árán, vagy a funkciók billentyűk segítségével szelektálhatunk a nekünk háttal ülő tisztek funkciói közt. A főszerep tehát az álló fazoné.

**És most a tisztek funkciói balról jobbra:**

**Balról az első:** Rádió, itt olvashatjuk le az aktuális üzeneteket.

#### Az ikonok jobbról balra a következők:

- Üzletelés egy kereskedővel. Ezen belül a következőket tehetjük:
  - Aru átvétele: Itt vehetünk különböző árukat, melyre pénzünk és raktárunk van.
  - Aru eladása
  - Hajó vásárlása: 3 típus közül választhatunk.
  - Ágyúgolyó vásárlás
  - Ágyú vásárlás
  - Vissza a városi menübe
- Gyógyszer vásárlása: Ha a csatában megsérülnek a 'főszereplők', itt vehetünk gyógyszert nekik.
- Látogatás egy kocsmában:
  - Játékautomatázás: Itt nyerhetünk némi pénzt, ha szerencsénk van.
  - Emberek toborzása
- Száj ikon: Infót szerezhetünk.
- Kapu ikon: A város elhagyása.

Azt hiszem, már csak a harc maradt ki. Sajnos a térképen lévő hajókat és városokat nem lehet megtámadni (vagy csak nekem nem sikerült) és a kirabolt hajókról is csak a pénzt lehet elhozni. Utunk során találkozhatunk kalózzokkal. Ekkor megjelenik a két hajón lévő pénz mennyisége, és eldönthetjük, hogy az ellenségét ágyúttal fogadjuk (persze ha van ágyúnk) vagy közelharcba bocsátjuk. Az ágyúzást az ágyú ikonnal kezdhethetjük el. A lövés távolságát a joy előre-hátra mozdításával állíthatjuk, ezt az ágyú csövének meredeksége ábrázolja. A tüzzel pedig löhetünk. A bal felső sarokban lévő sáv a saját a jobb felsőben lévő pedig az ellenséges hajó állapotát mutatja. A kardozás sem nehéz, csak szembe kell állni az ellenséggel pontosan. Ha már mindenkit kiirtottunk, akkor menjünk vissza a kabinba, és már miénk is a pénz. A küzdelmet csak a joy-jal irányíthatjuk, az emberek között a joy-jal választhatunk.

Hát ennyi lett volna. Remélem sikerült mindent leírnom, amit tudok. Azt hiszem a játék tartogat még meglepetéseket, amiket nem írtam le. A játék hasonlít a **PIRATES**-re, de annak hangulatát nem éri el. Azért érdemes kipróbálni, ha van embernek néhány szabad perce.

• **Garay Róbert (Lord of The AMIGA), Kisbér**

**A második:** Térkép, itt navigációs pontokkal adhatjuk meg a hajó mozgási irányát. Bárkánk mindig az első pont felé mozog. Ha eléri azt, akkor a 2.-ből lesz első, és az elért pont újra lerakható. Téves pontot a 'D' billentyű segítségével törölhetünk. Ha egy pont nincs a térképen, akkor a hajó leáll. A teknő mozgásának gyorsaságát az 'S' billentyűvel szabályozhatjuk.

**A harmadik:** Rongálódás, convojunk hajóinak megrongálódása.

**A negyedik:** Fegyverek, itt láthatjuk felszerelésünket, és annak számát; valamint a támadásra és védekezésre rendelkezésünkre álló parancsok fajtát. Ezek felülről-lefelé a következők:

1. Ellenséges hajó elleni támadásra kell légierőt felállítani. 5 fhtiger +1 bomber az optimális. Pilótáink száma kászálódása után, a csata kellős közepe előtt találjuk magunkat...
2. Az ellenséges hajó túl közel jut, ágyút kell használnunk. Kis készülődés után az ágyúnál vagyunk, nyomjuk meg az 'F1'-et; irányítsuk be az ágyú csövet és...
3. Bennünket támadnak meg a repülő. A mániává vált készülődés után a gépágyúnál vagyunk...
4. Bázis elleni támadás, ha a navigációs pontot part menti zászló mellé tesszük, akkor sor kerül a kikötésre, majd szükségserűvé válik eme opció használata. Próbáljunk minden part menti géppuska állást

kipucolni... ezek után megjelenik saját rongálódásunk, majd a bázis erőssége, melynek megfelelően kell tengerészgyalogosokat a partra küldeni.

Ha lejár az időnk, vagy elsüllyedünk, a parancsnokságon találjuk magunkat ahol összegzik eredményünket.

## RBI II. BASEBALL (C64, Amiga, PC)

Ezt a játékot 1991-ben készítette a ..... (Ez itt a reklám helye)

Miután betöltöttük a játékot, a gép megkérdezi, hogy egy vagy két játékos játssza-e a játékot. Ezután egy nagyon nehéz kérdés elé állít a gép: melyik csapattal legyünk? Lehetünk amerikai (american), nemzetközi (national), keleti (east) vagy nyugati (west).

Ezek után valami 'pitcher'-t meg 'line up'-ot kérdezzet, de nem tudtam rájönni, hogy mi az, (az angol szótáram pedig majdnem két méterre volt tőlem, és fel kellett volna állnom, ha fordítani akarok... szörnyű még belegondolni is).

Na, szóval a játékhoz visszatérve, a játékosokat sajnos csak egyszerre tudjuk irányítani. Az alappontok közötti futást az 'X' vagy a 'SHIFT' gomb segítségével tudjuk elérni, mégpedig úgy, hogy megnyomjuk a 'SHIFT' billentyűt és a joy-t megfelelő irányba:

Hát Kb. ennyit a **POWER AT SEA**-ről. Kezddőknek és a műfaj kedvelőinek egyaránt ajánlott. Szereztek be! 1-2 kellemes órát el lehet tölteni vele.

• Szőke József, Budapest

**jobbra:** 1-es alappont

**fel:** 2-es alappont

**balra:** 3-as alappont

**le:** ütőjátékoshoz

A dobójátékos csapatából ha valaki labdát szerez, akkor vagy tűzgömbbal eldobjuk, vagy a 'SHIFT' segítségével irányítjuk a játékost a labdával.

**A bal, illetve jobboldalt található betűk a következőket jelentik:**

**top:** amelyek fordulóban járunk

**alatta:** az eredmény található

**b:** a dobójátékos hibái

**s:** az ütőjátékos hibái

**c:** a kiesések száma.

Pauzálni a 'RUN/STOP'-pal lehet.

• Lakatos Róbert (ROBY), Dunaszentbenedek

## ROY OF THE ROVERS (64, Amiga)

Most egy átdolgozott, finomított és javított változata következik a **CoV Évkönyv '91**-ben megjelent leírásnak.

Kezddéskor a **Melchester Rovers F. C.** épülete előtt állunk. Nincs sok időnk, jó lenne sietni. A **Special** menüből válasszuk a **Go Home** opciót, majd vegyük fel a **Membership Card**-ot. Ezután menjünk a **Petre Street**-re, és keressük meg a **Fast Food Bar**-t. Menjünk be, és keveregjünk addig, amíg egy pasas elállja az utunkat. Ennek mutassuk meg a **Membership Card**-ot, erre továbbbenged. Vegyük fel a kulcsot, ami az asztalán hever, és menjünk felfelé. Legfelül is áll egy ürge, ennek is **Membership Card** motogatója, majd menjünk az ajtó felé, és felefordulva használjuk a kulcsot. Máris kiszabadítottuk az első dudát. Nincs vesztegetni való időnk! Siesünk a **John Street**-re és menjünk az **E.A.T. Hypermarket**-be. Legfelül találunk egy ajtot, amin rács van. Itt menjünk felfelé, és keressük meg a biztosítóablát. A munksó egy **Membership Card** után jobb belátásra tér, és továbbbenged. Álljunk szembe a táblával, és a **Special** menüből válasszuk a **Remove Fuse 3**-at. Lehetséges, hogy a **Fuse 3** nem a biztonsági zárat biztosítja, ekkor úgy kirúgnak, hogy a lábunk sem éri a földet, de nem kell csüggedni, visszamehetünk és megpróbálhatjuk újból. Ha valamelyik **Fuse** eltávolítása esetén a prg. azt írja ki, hogy: **Security Locks are switched off**, vagy valami ilyesmit, akkor mehetünk lefelé és máris az ajtó előtt találunk második barátunkat. Az idő szorít, ezért siessünk megint a **Petre Street**-re és keressük meg az **Estate Agents**-et, ahol találunk egy **Hard Hat**-ot, Hetet, Nyolcat stb... Ezt vegyük fel, és menjünk az építkezésre. A bejárat előtt természetesen használjuk a **Hard Hat**-ot, és így már beenged a program. Keressük meg a liftet, innen a középső úton lefelé haladva találunk egy pasat, és máris tudjuk, mi a teendő! Odébb az irodában találunk egy **Old Rusty Key**-t. Menjünk a lifthez, álljunk vele szembe, és használjuk a kulcsot. Fent egy újabb cvider hapsi várja, hogy megmutassuk neki... a **Membership Card**-ot. Erre továbbbenged, és így kiszabadult a **Duncan**

**McCray** nevezetű ürge. Menjünk vissza a **Daley Ave**-ra, oda, ahol az építkezés van, ott találjuk a **Kinge Head** nevű kricsnit. Bent találunk egy ürgét, akivel beszélgessünk (**Command menu**; **chat**), erre elmondja nekünk, hogy tudna segíteni, és hogy találkozzunk vele a **Farmers Arms**-ban 25 perc múlva, persze nem Real Time, hanem a játék órája szerint kb. 25 mp! Futva talán odaérünk, a következők módon: a **Kings Head**-től fussunk az építkezés felé, addig, amíg véget nem ér az út. Itt forduljunk rá a **Terrence Ave**-ra és fussunk egyenesen, amíg meg nem látjuk a **Farmers Arms** feliratot. Menjünk be, és várjunk, de NE, NE a **Wait**-tel, hanem csak úgy álldógaljunk ott, míg az ürge meg nem érkezik. Akkor beszéljünk hozzá, és **Use**-oljuk a **Wallet**-ot. Remélhetőleg ez nálunk volt, mert ha nem, akkor éppen elcsesztük a játékot! A pasas, ha nem kapja meg a pénzt, akkor eltűnik, és nem kerül elő még egyszer! A **Wallet** egyébként **Roy** házában van. Ha sikerült a tranzakció, akkor kapunk egy **Security Pass**-t, amit a **John St**-ről nyíló **Hanging Gate**-en lévő **Distribution Depo**-ban tudjuk használni. Némelyik ör ezt kéri, de van amelyiknek a **Membership Card** is megteszi. Menjünk a **Row3**-ig, ahol egy kalapos ürgét találunk. Emellett nyugodtan elmehetünk, csak visszafelé kér valamit (vagy **Sec. Pass**-t, vagy **Memb. Card**-ot). Beljebb találunk egy **Crowbar**-t. Menjünk a **Row5**-ig, ahol **Live Stock** feliratú dobozok vannak. Az egyikben kigyók vannak, a másik üres, a harmadikban van a barátunk. A dobozokat a **Crowbar**-ral piszkáljuk meg, ha **Roy** a kigyókat piszkálja, akkor az egyik kidugja a fejét, erre **Roy** annyira berezel, hogy hanyatt-homlok rohan kifelé. Az, hogy melyik dobozban mi van, az minden játékban változó, ugyanúgy, mint a **Hypermarket**-ben a biztosítékok sorrendje! Amint kiszabadítottuk **Blackie Gray**-t a játék Congratulál nekünk, és megveregeti a vállunkat, hogy milyen cool guy-ok voltunk! Ezután megpróbálja betölteni a **Soccer**-t, de az SZ\*\*! És különben is, nálam még egyszer se sikerült betöltenie.

• EMTÉ Design™ (Miklós Tamás), Mosonmagyaróvár

## STRATEGO (C64, Amiga, PC)

Ha nem is a 'Saboteur'-hoz, a 'Stratego' című játékhoz csináltam egy összefoglalót. Csak 135 blokk C64-en. Ez a játék

megegyezik a magyar 'Mini stratégia' című játékkal. A vízbe nem lehet lépni, csak a két szélén és a közepén. A 9-es bábu



(felderítő) akármennyit léphet, de csak egy irányba (a folyót nem tudja átugrani, és átloba sem léphet). A rangok a következők (minél kisebb annál magasabb rang):

Jel	Rang
SPY	SPY: kém
1.	Marshal: marsal
2.	General: tábornagy
3.	Colonel: ezredes
4.	Major: őrnagy
5.	Captain: Kapitány
6.	Lieutenant: hadnagy
7.	Sergeant: őrmester
8.	Miner: aknazedő
9.	Scout: felderítő
	bombát csak ő ütheti le
Bomba	Bomb: bomba
Zászló	Flag: zászló

A Spy csak önmagát vagy az 1-est ütheti le;

A Scout akármennyit léphet egy irányba;

A miner ütheti csak le a bombát;

A bomba mindenkit leüt, csak a 8-ast nem;

A zászló megszerzése a cél.

A zászló és a bomba nem léphet. A csapatunkat vagy úgy tehetjük a táblára, hogy a babú tetején megnyomjuk a tüzet addig amíg a pályára le nem tesszük, vagy az 'Use Setup'-pal.

#### FILE menüpont:

New Game: új játék

## STREET ROD 2. (Amiga, PC)

A játék címe: **STREET ROD 2** Gondoltam, hogy egy ismerté megér.

A játék célja ugyanaz, mint az előző részé (leírás —> **CoV Évkönyv '91**), s a kezelés is onnan lett átvéve. Így csak a különbségekre térek ki részletesebben.

Az autó kiválasztása után a garázsba kerülünk. Szinte minden maradt a régi, csak az elhelyezkedésük más.

#### Az alsó ikonok (balról-jobbra)

#### CHECK OUT THE NEWSPAPER (ÚJSÁG)

autó(k), alkatrész(ek) vásárlása

#### UNDER THE CAR

az autó alvázánál lehet szerelni  
(differential — differenciálmű)  
(muffler — hangtompító)  
(exhaust manifold — kipufogó elosztó(?))

#### CHANGE TIRES (emelő)

kerékcsere

#### NEW PAINT JOB (festékszóró)

átfestés

#### WANNA TANK (kannák)

tankolás (nekünk a bal szélső kút a jó)

#### A felső sor

#### CATCH SOME TONES (rádió)

zene be/ki (ez utóbbi a jobb)

#### CAR INFO (lapok a poicon)

információk az autóinkról

#### SELL PARTS (jegyzetomb)

alkatrészek eladása

#### GRUDGE NIGHT, ENTRY FREE (kép)

gondolom matricák (nem sikerült még használnom)

#### CALENDAR (naptár)

**Use Setup:** elrendezés

**Open:** Játékállás visszatöltése

**Save:** játékállás kimentése

**Create Disk:** formázás (lemez)

**Quit:** Kilépés a játékból

#### EDIT menüpont:

**UNDO MOVE:** az utolsó lépés törlése

#### GAME menüpont:

**DEMO GAME:** DEMO

**SINGLE GAME:** sima játék

**CAMPAIGN:** Hadjárat

**OPPONENT Level:** az ellenfél szintje (nehézségi fokozat)

**SERGANT:** őrmester (szakaszvezető); **Major:** őrnagy;

**Colonel:** ezredes; **General:** tábornok; **Marshal:**

tábornagy

**STANDARD RULES:** zászló szabály

**TOURNAMENT RULES:** versenyszabály

**PREFERENCES:** előnyök

#### OPTIONS menüpont:

**INSTANT REPLAY:** Az ellenfél utolsó lépésének ismétlése

**START GAME OVER:** A játék feladása

**REVEAL ALL PIECES:** Megnézni az ellenfél összes bábuját (és feladás)

**SOUNDS:** Hangok

**MESSAGES:** Az üzenetek megszüntetése

**DRAG MOVES:** Nem kell a lépésnél folyamatosan nyomni a tüzet

**BOARD:** a pálya térképének változtatása

• Dóczy Zoltán, Budapest

• Várhelyi Balázs, Gödöllő

ezt csak sejttem — talán naptár lehet

#### TIME TO QUIT

lemezkezelő funkciók (SAVE, LOAD, NEW, QUIT)

#### Az autón is tudunk rongálni

**ROOF (tető) FRONT/REAR BUMPER (első/hátsó ütköző)**

sebesség növelésére jó, ha mind le van véve, vagy meg van csonkítva.

#### CHANGE TRANSMISSION (sebességváltó)

új sebességváltó berakása

#### POP THE HOOD (motorháztető)

Motor megtekintése. Ezt választva kapjuk a lehetőséget, hogy beállítjuk a motort (**TONE**), vagy szerelünk.

Szerelésnél a csavarokat kell kivenni. A **PARTS** ikont választva tudunk cserélni különböző alkatrészeket. Vigyázni kell, hogy pl. a FORD-ba csak FORD karburátor jó (erre figyelmeztet is a prg.)!

Ha mindennel kész vagyunk, irány az utca (**Hit the Street**). A

türelmesebbek végignézhetik, ahogyan az utcára megyünk (A **'SPACE'** lenyomására ez elkerülhető).

Az első autóval, amikor megérkezik, megkezdhetjük pályafutásunkat. Az ajtajára clickelve kihívhatjuk őket versenyre.

**DRAG RACE:** Gyorsasági verseny (\$10, 50 s tét)

**MULHOLLAN DRIVE:** Egyfajta hegyi verseny (\$25, 150, és autóért)

**AQUEDUCT RACE:** Egy betongödörben kell versenyezni (\$25, 150 és autóért)

A téték megtétele után nem egy szokványos jelzőlámpa indít, hanem a gyengébb, nem egyik képviselője. Vigyáznunk kell, nehogy elgázoljuk őt!

Ennyit a játékról. A grafika jó, a zöreje (állítólag ez itt a zene) felejthető. Majdnem elfelejtettem: a leírás PC-re készült.

• Kladek András, Budapest

## TRADERS (Amiga, PC)

Az intro(?) után egy menü található, melyben két fontosabb opció van. Az első a **preferences**. Itt a **start-gebt** állítjuk max-ra, a **ziel vermoegent**-t a min. 10.000-re (még így kis kib\*\*\* hosszú a game. Az **eikaufen Zeit**-et a max. 30-ra, és a **spiefflokt**-t pedig a max. 9x8-as-ra. A level menüben be tudjuk állítani: a gép 'felfogóképességét', kérünk-e kalózokat, robot háborút stb.

- Értékelés:** Minden kör után bejelnetkezik ez a táblázat, amely megmutatja vagyoni és pénzügyi helyzetünket, valamint az előző körben elért eredményeket. (A tűzgomb megnyomásával léphetünk tovább.)
- Területszerzés:** Ez az első körnél kicsit más, még le kell raknunk a kezdő házakat is. (Csak kőszágra lehet.) Ezután területet lehet szerezni. (Az első körben adott egy terület, de a későbbiekben csak akkor kapunk, ha előtte adózunk a telep főnökének *Fat Mike*-nak.) A területekre 4 féle dolgot lehet telepíteni:  
**Rakéták:** Csigát hoznak más bolygókról (ezzel kell adót fizetni!) Medence, virág, krumpli (barna 'álványos' mütyörök).  
**A Medence termeli a virágot** — víz és parfüm alapanyagból (ha van)  
**A Virág termeszti a parfümöt:** virággal, vízzel üzemel (ha van)  
**A 'Krumpli' vizet ad:** virágot és parfümöt igényel (ha van)
- Rakéták** — Ha telepítettük, akkor lehet csigáért küldeni őket. ha be van kapcsolva, a 'Kalóz opció akkor lehet, hogy veszteségeink lesznek.
- Ezután **megkapjuk** az ebben a körben hozott csiga, illetve a szintén ebben a körben termelt **áru mennyiségét**
- Robotharc:** Ha bekapcsoljuk az elején, akkor most fejleszthetjük robotjainkat.

### Jobbról:

- Bolt:** Az aknák, védőfalak, védőágyúk üzlete. (Az aknából és a falból, minden körben kapunk valamennyit)
- Hidat lehet venni.** Ez akkor hasznos, ha az ellenség a túlparton van (leive van egy! belőle (NEM KAPUNK ÚJAT MINDEN KÖRBEN!!!). Előhozása: álljunk a partra majd egy 'hosszú fire'.

## WIZARDRY (C64, Amiga)

Izometrikus, máskálás, varázsolgatás, '85-ös játék és nem fekete-fehér. Szegény varázslónk leginkább egy **R2-D2**-höz hasonlít, de a háttér hangulatos, különböző ellenfélhez különböző zene jár, szóval nem hiszem, hogy csak nekem tetszene. (Na igen. Bár a **Save New York**-ban repülni is lehetett. — A Rosszindulatú.) (Érdekes. Ezzel a fickóval még nem találkoztam itt a HQ-n — CoVboy). Az ajtókon a Commodore-gombbal juthatunk át, a varázslataink között az '1', '2' gombokkal lapozhatunk. Ezek a következők:

- heal** — gyógyít, 99-re visszaállítja az erőnlétünket.
- find it** — megmutatja a láthatatlan tárgy helyét a padlón egy x-szel, ha megmozdulunk, eltűnik.
- tell tale** — egy száj a fejünk fölött elmondja mit kell, vagy lehet csinálni a szobában
- fire ball** — a szörnyek ellen (póknak kettő, felhőnek egy kell például)
- hold it** — bármilyen ellenfelet megállít (nem örökre)

Ezután még ezerféle varázslat van, olyan is, ami csak egy van az egész játékban, ezekkel mindenféle feladatokat kell megoldanunk pl.: egy szobában a falon van egy koponya (szép nagy), ha a 'till tale' azt mondja, hogy *knock it on the head*: akkor rá kell lökni a knock varázslatot a koponyára (eltaláljal), mire bácsikánk elszíneződik, talán egy kis bonus pontot

- Bolt:** Lőszerek  
**golyó löszere:** a robotok általános löszere (sokat vegyünk belőle)  
**lángcsóva:** védőágyúk löszere  
**rakéta, követő rakéta:** hasznos dolog!! előhozása 'hosszú fire' (csak ha van kinn valami más robot is.)
- Bolt:** robotaink testrészeinek fejlesztése  
**jó lábak:** nagyobb sebesség  
**erősebb test:** nagyobb ellenállóképesség  
**fejlett fej:** nagyobb lőtáv  
 A program a cserére kerülő alkatrészt értékét beszámítja.
- Kilépés:** menjünk a kocsmába (jobbra a legutolsó épület)  
**Védelem felállítása:** most rakhatjuk le a védőfalainkat, aknáinkat a többi robot megfektetése céljából.  
**Robotháború:** tőrekedjünk ellenfelünk és bunkerjének megsemmisítésére, és minél kevesebb aknán átmenni (most jöhetnek a követőrakéták).
- Tőzsde**  
 Egy tőzsdei üzletkötésnek két része van (cikkenként).  
 1. Ha eladni akarunk, akkor felnyomjuk a joyt, ha venni akarunk, vagy nem is kívánunk üzletet kötni, akkor pedig lent hagyjuk kis 'átömlesztő tölcserűnkét'.  
 2. A joy le-, illetve felmozgatásával tudjuk szabályozni a vételi és eladási árat. Ha a két ár megegyező, akkor az üzlet létrejött, melyet a tűz gombbal tudunk megszakítani.
- Néha Fat Mike-ban fellendül a jótékonyági érzés.**  
 Egy szigetent szét van szórva egy csomó víz, virág, parfüm, csiga és ezeket kell versenyszerűen gyűjtögetni.  
 NO COMMENT!
- Adófizetés Mike-nak:**  
**Mike** tesz 3 vagy 4 ajánlatot, ezek közül lehet választani. (A nagyon baró ajánlatokat mindig fogadjuk el.)  
 És ugye ne felejtjük el, ha nem fizetünk adót, akkor nincs föld se. (Néha még el is veszítünk valamit.)
- Ilyenkor visszakapjuk az 1/es pont táblázatát és kezdődhet a következő kör.

Szerintem nagyon baró lett a játék. Főleg a négy játékos funkció miatt. (Sőt, mind a négyen joy-jal játszhatunk, ha van megfelelő hardware.

• R.T.P. (Ifj. Penzer Gyula, Keszthely)

is kap, de az a lényeg, hogy új ajtó jelenik meg valahol. Blokkként van egy főellenség, amin csak úgy tudunk továbbjutni, ha bejártuk az összes szobát, megoldottuk az összes feladatot, és az utolsó ládában megtaláltuk a győzedelmes varázslatot. Kétféle láda van: jó és rossz. A jóban varázslatok vannak, a rossz energiát vesz le, mint a szörnyek, csak nem mozog. Persze ahhoz, hogy megtudjuk, hogy milyen, át kell gyalogolnunk rajta. A blokkok (amikhez egy-egy főszőrnny tartozik) egyre nagyobbak, nehezebbek, elég sok (általában kellemetlen) meglepetés éri kis manuskriptunkat.

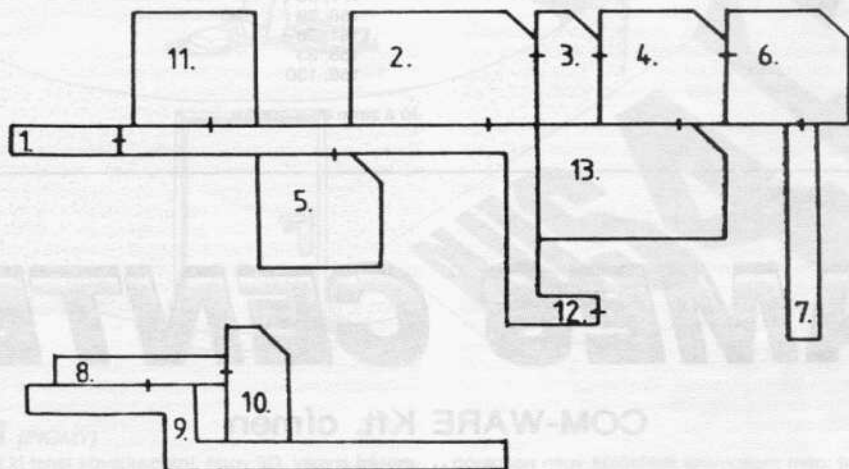
Jöjjön az első rész: az 1-es szobából indulunk. A 11-es szobához meg nem vezet ajtó, az 5-ösbe viszont bemehetünk: egy pók fogad és egy koponya a falon (**till tale: knock it on the head**). Aha, hát olyanunk még nincs, gyérünk innen. Ha elmegyünk a 12-es végére (útközben találkozzunk egy ládával, ami rossz, tehát próbáljuk meg kikerülni), elénk tárul maga a bikafejű szőrnny (**minotaur**), **tell tale: amaze the minotaur**. Jó. Menjünk végig a 2-es, 3-as, 4-es szobában, szedjük össze a ládákából a varázslatokat, az utolsóban megjelöljük a **knock**-ot. Ha már harmadszor kezdünk újra, mert levettük a szörnyek, már biztosan tudjuk merre érdemes szaladnunk, ha belépünk egy szobába. A **knock**-ot löjük az 5-ösben a koponyára, amitől liák leszünk, viszont megnyílik az ajtó a 6-os szobába.

A hetesben egy láda (és egy pók) vár, itt az első térkép varázslatunk, ami nem tűnik el használat után mint a többi, ám használhatatlan. A 6-os szobában: **tell tale: the head is able to move you.**

Próbáljuk is ki, el is visz minket a 8-as szobába, ahol kifosztathatjuk a ládát és tűzhetünk a 9-esbe. Itt a **tell tale** azt mondja: *the glyph knows a secret.* A glyph valószínűleg az a tura jel a folyosó végén, mintha ráme gyünk megint ellilulunk, tehát egy új ajtót kereshetünk, ez lesz a 11-es szoba. Nincs más választásunk: a 10-es szoba, ahol is a mesét mondó száj megkérdezi, miért nem próbáljuk meg az ajtón át? Nosza. Ez elvitt a 13-as szobába. Ez nem túl szerencsés, mert ha ész nélkül

itt is beleszaladnánk a neon-ajtóba a börtönbe kerülnénk, ami érdekes, de annál hasznosabb. Ugyanis így nem kell megzavarnunk a szörnyeket a 2-es, 3-as, 4-es szobákban. A börtönben az a baj, hogy nincs egy szem ajtó sem. Mit mond a száj: *look to the map.* Az az izé ott a falon? Ha úgy értelmezzük, hogy az a szoba alaprajza is, benne a vonal az útvonal, amit 'be kell járunk', akkor ezt téve eltűnik a lentli fal, kapunk egy ajtót, ami a 12-es folyosóra nyílik. Most mehetünk a 11-esbe, ahol nem látjuk semmi, csak egy **mini-minotaur**. A **find it** megmutatja, hol van a láda, ahol a **maze** varázslatot kaparintathatjuk meg. Ezzel már el tudjuk intézni a minotaurt és mehetünk tovább. En még nem játszottam végig. Jó szórakozást!

● Halász Zoltán Gő



## YOGI BEAR (C64, Amiga)

Ez egy teljes leírás, a játék végigjátszásához. A programot a **PIRANHA** készítette 1987-ben. A játék elején, egy csúnya vadász elrabolja **Bubut**, **Maci Laci** legjobb barátját. A játék célja, **Bubu** kiszabadítása.

A képernyő felső részén láthatjuk és irányíthatjuk **Macit**.

Azul különböző képek találhatók. Ezek balról-jobbra a következők:

1. **Maci képe**, ami az energiánkat jelzi. Ha kevés, egy csillogó felkiáltójel figyelmeztet bennünket. És ha véletlenül elfogy, akkor egy kicsit meghalunk.
2. **8 négyzet**, amelyekben egyelőre kérdőjelek vannak.
3. **Az életeink száma (LIVES)** kezdetben öt.
4. **Egy ketrec**, amiben **Bubu** sétál. Felette pedig, hogy hány yardra vagyunk még **Bubutól**.
5. **Az időpont**. A játék elején beállíthatjuk, hogy milyen nyelven kívánjuk látni: január elsején indulunk, de nincs nagy szerepe az időnek a játékban.

Ezek után el is indulhatunk. A játékban sok állat és ember, valamint tárgyak nehezítik a dolgunkat.

**Emberek:** Nem ajánlatos megvárni, míg utolérnek, mert egy életünkbe kerül. Közeledtüket zene jelzi, és egy idő után felhagynak az üldözésünkkel. Könnyű lerázni őket, de ezt az olvasóra bízom, szenvedjen ő is.

**Az emberek:**

- vadór

- vadász
- kopasz fickó
- dagadt csaj
- horgász: — halat szokott fogni, amit, ha leveszünk a horgáról, nő az energiánk, de ha a kampóba akadunk, meghal **Maci**.

### Állatok:

- szarvas: hosszabb kergetőzés után lekopik — nem ajánlatos hozzáérni
- kígyók: ha a fejükhöz hozzáérünk, akkor ....
- méhek, madarak, békák: csökkentik energiánkat.

Lehetőleg kerüljük a lyukakat, tavakat. A folyókat át tudjuk ugrani, de csak a felső részen. A repedéseket ugorjuk át, mert a feltört vizsugarak ettértenek úticélunktól. Ugyanez történik, ha sokáig állodagunk egy helyen. Az elemőzsiás kosarak növelik energiánkat.

A fő feladat, a 8 nyalóka megszerzése. Ha megvannak — a kérdőjelek helyén jelennek meg —, induljunk el **Bubu** ketrece felé. Csalogassuk elő a vadászt, és próbáljuk meg egy lyukba "beleterejni". Menjünk a vadász házához, vegyük le a kulcsot az ajtóról, és vissza **Bubu** ketrecéhez. Rövid zene után **Bubu** kijön a ketrecből és elindul haza **Maci**-val.

Ezután már csak a nevünket kell beírni a táblázatba.

A barlangok használatát ajánlom mindenkinek a figyelmébe.

Egyébként a nyalókák plusz életet is adnak.

## Irányítás:

le, fel, jobbra, balra — fut a megfelelő irányba  
 balra, jobbra + FIRE — ugrik  
 le + FIRE — lehúzza a fejét Maci Laci  
 fel + FIRE — Maci tenyőfának álcázza magát (sok energiát igényel)

## Fontosabb helyek (yard-ban)

## Nyalókák

186

130

115

99

72

86

45

10

## Horgászok

197

98

97

69

41

15

## Méhék

59

21

129

## Madarak

95-88

## Elemőzsiás kosarak

198; 100; 57

193; 91

183; 76

177; 46

168; 39

161; 68

158; 33

156; 130

Jó a zene és a grafika.

• Noname

# GAMES CENTER

COM-WARE Kft. címén

Levélcím:

## 1519 BUDAPEST, Postafiók 363.

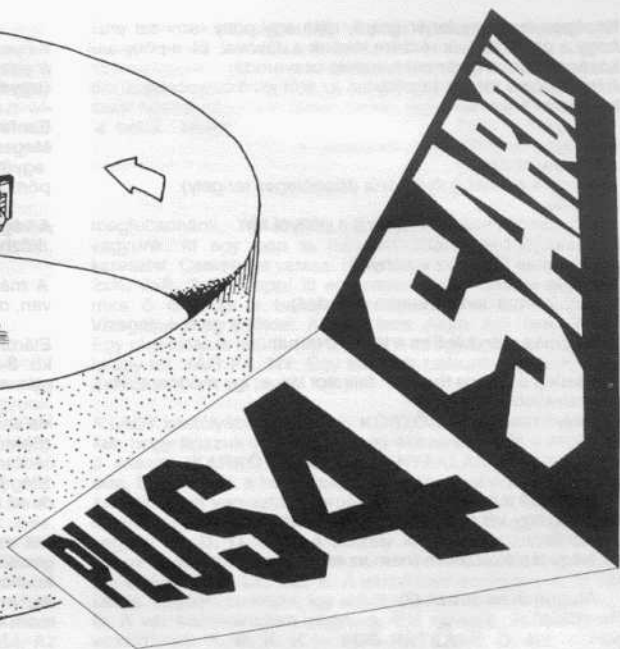
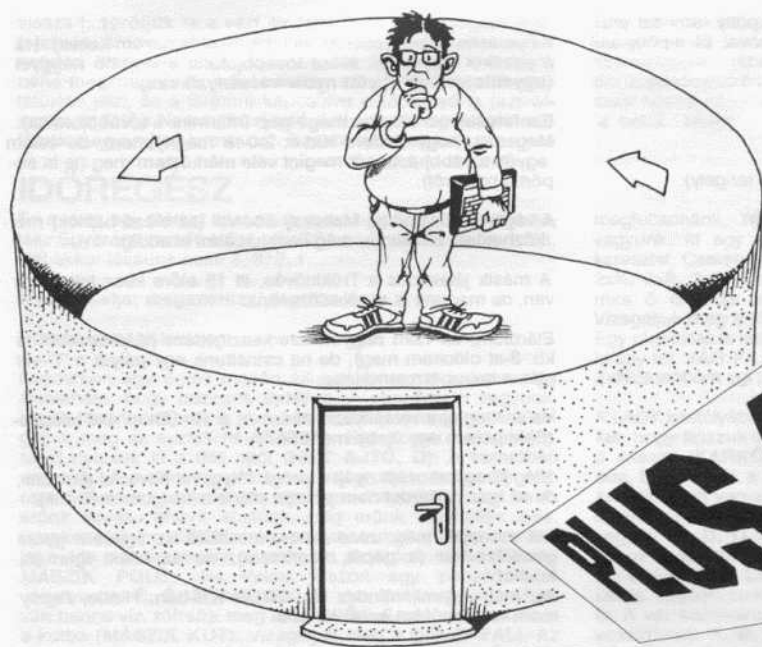
(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P. u.8.)

C64-re, Amigára és PC-re

folyamatosan bővülő többeszes nagyságrendű programválaszték!

Azokra a programokra, melyekről leírás jelent meg ebben a könyvben, kedvezményes megrendelési lehetőség. Ennek részletei megtalálhatók a CoV 39. számában, vagy egy felbélyegzett válaszbörítékért megküldjük ingyenes, teljes katalógusunkkal együtt. Ebben a tájékoztatóban megtalálhatók a megrendelési feltételek is.

# PC \* AMIGA \* 64



### 3D Pool [PIGMY]

A stuff nevéből ki lehet következtetni, hogy 3D, vagyis **három dimenziós biliárd(?)snooker(?)pool(?)ozás lesz!**

A game elején az aktuális versenyalást nézegethetjük (micso-da nevek), mi a varázslatos PLAYER ONE nevet viseljük — és a játék legnagyobb hibája, hogy nem lehetek Steve Davis. A „Space”-szel elküldhetjük a fenébe a táblázatot.

Egy menübe kerülünk (nem éttermi).

S íme:

'F1' — Az irányítás típusa: Joy/Key (Billentyűzetten nem talál-tam „Fire”-t.)

'F2' — Játék típusa:

Tournament: Verseny  
Practice: Gyakorlás  
Trick Play: Trükk lövés  
Two Player: A haverral játszunk  
Demo: Demóból már elég

'F3'

A versenyalás megnézése (Tournament)  
Ellenfél megválasztása (Practice)  
Pályák közti választás 1-15 (Trick Play)  
Küzdő ellenfelek cseréje (Demo)

'F8'

Új verseny (Tournament)  
Pályaszerkesztés (Trick Play)

Van még egy pár funkció, ezekről majd később.

Inkább a játék szabályát mondom el (érdekel valakit?):  
Őszintén mondván, ilyen típusút még máshol nem láttam, de hasonlít a snooker-re, csak itt nincsen annyiféle színű golyó,

pontosan négy különfélét számoltam meg: fehér (ezzel kell a kiválasztott golyót meglökni), piros/szürke(?) (a mi és ellenfe-lünk játékgyólyó), fekete (a végére illik hagyni).

A parti elején még nincs meghatározva, kinek melyik színű golyót kell itani, értelemszerűen ha pirosat lövünk be első-nek, az ellenfélle szürke lesz.

Előfordul, hogy elsőnek egy pirosat meg szürkét is belövünk (ritkán), no problem!

Megjelenik a Press "S"... felirat, ekkor az "S"-sel választhatunk a színek között (érdemes olyat választani, amiből jobb állás van).

Ha az ellenfél golyóját löttük be, vagy nem „koccoltunk”, eset-leg a fehéret löttük be, szóval nem a saját színt találtuk el el-sőnek, akkor a vetélytárs kétszer lökhet, ezt jelzi a „Free Ball” felirat.

Persze az ellenfél is hibázhat, s mi is juthatunk potyalövés-hez.

Utoljára (vagyis ha a saját színű golyók száma 0), a fekete ball-t kell kipöckölni. (Ha netán akkor sikerülne, amikor még van saját golyónk, az ellenfél győz.)

No ennyi szöveg után-tán játékhoz is foghatunk!  
Érdemes először edzeni, pl: No-Good Nick-kel (nem olyan rossz).  
Szóval 'Space'.

Beugrott az asztal, persze 3 D-ben. Ím a képernyő felosztása. Bal felső sarok a „Player one” (Pigmy! Miért nincs egy name-input?)  
Jobb felső pedig az ellenfélle.

Középen fent egy fehér golyó, rajta egy pötty, ami azt jelzi, hogy a golyó melyik részére lökünk a dáköval, pl. a pötty alul középen van, a fehér bal hátrafelé csavarodik.

A fehér golyó mellett (a pöttyös) az erőt jelző csikocska.

Imhol az irányítás:

Player1 — Joy1

Player2 — ???

Joy balra/jobbra

Forgás a fehér golyó körül (függőleges tengely)

Joy fel/le

Emelkedés/süllyedés (nézd a pöttyöt is)

Joy balra/jobbra + tűz

Pörgetés (Figyusz a pöttyöt)

Joy fel/le + tűz

Erő (nem a Jedié, hanem a lökésé)

Fire + Fire

Egymás után két Fire a lökés (Na-na)

Ha esetleg a „Place the ball” feiratot látjuk, így módosul:

Joy balra/jobbra + tűz

Golyó mozgatása

Joy fel/le + tűz

U.a.

Fire + Fire

Visszaáll a beállítás

Van még egy két segédbillentyű is, s lón:

Cursor fel/le

Négy léptékű Zoom (nem az enyém, a fővárosé)

'U'

Átugorjék az asztalt (?)

'Run/Stop'

Még egy menü:

'F1': mint mindig

'F2': meccs megszakítása ellenfél nyert

'F3': versenystábilás megnézése

'Space': vissza az asztalhoz

## BATTERY 1. [Vortex]

### BATTERY 1.

Erre a játékra két használható leírást találtam, ezeket össze-mixeltem és a térképet újrarajzoltam. A két beküldő: ASTERIX and City of ELECTRIX. A program **díohéjban**: egy repülőgépet kell végigvezetni egy barlangon, kikerülve egy rakás akadályt, lehetőleg kevés sérüléssel. **Az akadályok**: falak, ezeket szét lehet lőni, ha nekimegyünk, csökken az energiánk; mozgó ufók, ha nekimegyünk, szintén energiavesztés; lézerek, két generátor között lézerkapu kapcsolódik be időnként, természetesen energiavesztéssel jár ha belekerülünk; golyósörök, minket lövöldöznek, ezek közül az egyiket ki lehet lőni. Találhatunk még üzemanyagot, ami nem maximumra bár, de feltölt. **5 percünk** van a játék teljesítéséhez, az energiánk a lövöldözéssel is fogy. **City térképe** a harmadik pályáig terjed, utána (szerinte) nem kell már... **SORRY!**, de én nem szenvedtem a játékkal (...pedig a lövöldözés kazettások között ACE)

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

## CULTURE VULTURES

A játék ötletet valószínűleg az 1983-as Szépművészeti Múzeumbeli betörés adta. A játékos egy **3 emeletes, 81 teremből, 6 folyosóból és 4 liftből** álló múzeumot véd. A feladatunk **3 biztonsági ór** irányításával a **betörések megakadályozása**. A termekben illetve a múzeum külső felein kamerák találhatók, ezekkel nyomon követhetjük az öröket és betörőket (...munkáját)-et. A **kamerák mozgatása** ráclickelés után a joy-segítségével lehetséges. Egyszerre **3 monitoron** követhetjük nyomon az eseményeket. Monitor-váltás a **monitor előtt lévő gomb** megnyomásával lehetséges. A **jobb oldalon** található az emeletek szimbólumai: ezekkel válthatunk át

A nyereshez sok gyakorlás kell (legalábbis nekem kellett). Ha a pacákat legyőztük, akkor továbbjutunk a legjobb négygel (**ugyanis velünk együtt nyolc versenyző van**).

Ezt furcsamód állapítja mega gép (mármint a továbbjutókat). Megesett, hogy Catford Kid-et 2-0-ra megnyertem, de velem együtt továbbjutott, sőt megint vele mérkőztem meg (le is söpört a posztról).

A végén valószínűleg Maltessy Joe-val (az előző bajnok) mérkőzhetünk, bevallom, még nem jutottam el addig.

A másik játéktípus a Trükklövés, itt 15 előre kész feladvány van, de magunk is szerkeszthetünk.

Elárulom, én nem nagyon szerkesztettem (a készekből is kb. 3-at oldottam meg), de ha csináltunk egy pályát a 'T'-vel lehet beírni, a memóriába.

Ha esetleg újra versenyezni akarunk, a 'Run/Stop'-pal kiléphetünk, persze egy újabb menübe.

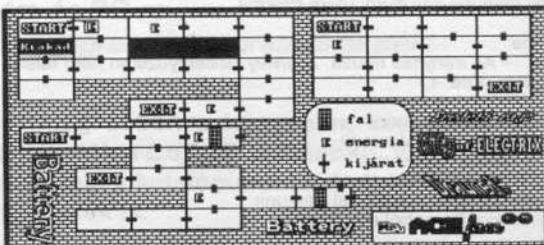
Elég jó szórakozást nyújt a progi, főleg, ha haverral játszunk, de az igazi billiárdot nem pótolja, pláne a hangolatot (Drink).

Mit mondanak még, zene nincs, lassítaná az ügysem gyors gondolkodást (a gépét, szerintem), de az effekt igen jó, kocco!

Ja, még valami, mindez kb. 20-30 KB-ban. Hiába, *Pigmy* nem véletlenül lett **nemzeti hős**.

Hú, ez igen hosszú lett. Bocs az össze-vissza írt betűkért, a lemaradt pontokért. No meg az átirásokért.

• Gowanna, Kiss Csaba, Pomáz



másik emeletre. Alatta található a **3 órt jelképező** 3 szín, amikkel az órok között válthatunk. A játék elején a legalsó szint közepső termeiben vagyunk. Csoportosítsuk át erőnk, lehetőleg úgy, hogy mindegyik szinten **1-1 órnék** legyen (és lehetőleg valamelyik folyosón). A kamerákat állítsuk a termek bejárataira. Ha bejut egy betörő és elemel egy képet, hangjelzés kíséretében villogni kezd a térképen a termet jelképező négyzet. Azonnal váltsunk át a szinten lévő emberünkre (**megnyomva az aktális szint**) és siessünk oda! A pók mozgását közben egy másik monitoron követhetjük, ha utolérjuk, akkor a tűzgomb nyomogatásával verjük szét. A képet vigyük

vissza (...töröljük le a vért és fejtük le az ott ragadt kézfejet, és...) oda, ahonnan megfújták, majd akasszuk vissza a helyére. Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, a betörők néha **megrongálnak 1-2 kamerát**, ezt piktogramjának első-tételére jelzi, és a teremre kapcsolva a képernyő is **(azt hiszem az Etióp Nemzetközi adó Julius-csemegekosár reklámja megy rajta...)** „mákos”. Ezekbe a termekbe csak olyan

## IDŐRÉGÉS

Ez a játék egy **Rátkai** által alkotott, szöveges-képes kalandjáték. Egyaránt van **PLUS/4-en, C64-en** is, hiszen konvertált. Hát akkor lássunk neki! 4, 3, 2, 1....

**A játék célja: megszerezni a griffotját.**

Bővebben a játék elején.

Kezdetben egy óriási mezőn állunk, de ez dögunalom, így ajánlanám, hogy húzzunk **2xNY**-ra. A várudvaron vagyunk. Innen menjünk **D-re**. A konyhában találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg az asztalt **(V ASZTAL)**. Egy korsót találunk **(F)**. Majd nyissuk ki a déli ajtót **(NYIT AJTÓ, D)**. A kamrában vagyunk. A polcot megvizsgálva megtudjuk, hogy étel van rajta. Felvenni nem lehet, de enni igen. Ez azért jó, mert ha az erők kevés, annyit ehetünk, míg erők maximális lesz. Ilyenkor írjuk be: **ESZIK**, majd annyit **I-t**, míg erők maximális lesz. Ide mindig térjünk vissza, ha az erők kevés. Ezután **MÁSZIK POLC**. Jél Valaki elszört egy pénzérmét a várudvaron. **É, É, F** (péNZ), **K, D** a kútnál vagyunk. Mivel van benne víz, **töltsük meg a KORSÓT**. Ezután másszunk le a kútba **(MÁSZIK KÚT)**. Vizsgáljuk meg a falat **(V FAL)**. Az egyik kő laza. Akkor **TOL KÖ**. Hopp! Egy üreg **(BE ÜREG)**. Itt egy kard **(F) KI, FEL, É, 2xK**. Itt **Vizsgáljuk meg a FÜVET**. Egy négylevelű lóherére találtunk **(F)**. **É**. Itt egy rozoga torony áll, úgy ahogy. **BE TORONY**. A sarokban egy kolduló szerzetes ül. Kolduló? Akkor pénz kell neki **(ODAADMOM A PÉNZT A SZERZETESNEK)**. Cserébe egy aranykeresztet ad. **FEL**. A toronyban vagyunk **V FOLYÓ**. Megtudjuk: a folyóparton álló fa egyik ága átnyúlik a túlsóoldalra. **LE, NY, É, K**. A folyóparton vagyunk, homok, szikla társaságában. Mit lehet ezekkel csinálni? Hát persze, hogy kardot csiszolni **(CSISZOL KARD)**. Majd **MÁSZIK FA, K**. A folyópart másik oldalán állunk. Itt egy ásó **(F)**. **MÁSZIK FA, NY, NY, É**. Egy csavargó lopja a napot. **RÜGJUK** már meg ezt a **CSAVARGÓT**. Valamit eljett **(F)**. Egy gyűjtő. **É, FEL**. Hopp! A hegységben vagyunk, de kőmáslással együtt. Na, seba! **K, FEL**. Egy barlang bejárata. **BE BARLANG**. A fene! **Egy sárkány**. Ezt is megoldjuk! **HASZNÁL KERESZT**. Hát, ennek kampec. **É**. Itt egy nyaklanc **(F)**. **2xD, LE, 3xD, NY**. Az erdőben vagyunk. Itt mindjárt felvehetünk egy kést **(F) K, D, D, K**. Egy mocsaras, nádas területen vagyunk. És máris itt van egy farkas. **Öljük meg!** **(ÖL FARKAS)**. **D**. Itt egy romos viskó van. **RÜGJUK** be az **AJTÓT (BE VISKÓ)**. Egy lámpa van itt **(F)**. **KI, NY**. A nádasban vagyunk **(TÖR NÁD)**. **K, 2xÉ, D, NY, D**. Ismét a kútnál vagyunk. **MÁSZIK KÚT. LE, LE, A** víz alatt vagyunk. Itt egy gyűrű **(F)**. A nád nélkül

## LASER SQUAD 1-2. [TGMS]

**Várhatólag** ez lesz az *utolsó* kiadás, de a sok(k) vissza-jelzés arra enged következtetni, hogy bejött a jóslatom, a *shhhooooooooooot'em up!* rajongók is lecsapnak rá. Ez egy gyors ósszfoglaló is lesz egyben, de a leírások **CoV#28,29,30,32,34,35, és eme lap, melyet kezdetben tartassssszzzzz**. Remélem vagy kiengedett a levégő, vagy békésen továbbalsz, de hát ez egy „*Tekeredőnaneszel!*” kategóriájú rovat. Fentebb már leírtam, de azért megismétlem, a **LASER SQUAD 5 darab küldetésből** áll.

**The Assassins:** egy galaktikus bűnözőt kell legyilkolnunk kastélyában, körül van véve őrző-védő robotokkal.

**Moonbase Assault:** behatolás egy holdbázisra, az ott lévő ellenfelek legyilkolása.

őrrrel menjünk be, akinél kép van. Az éjszaka elműtával értékelést kapunk a munkánkról, az idő múlását a bal oldalon szemléltethetjük, ha sikeresen átveszteltünk egy hetet, munkánk fizettségét kapjuk meg (\$). A leírást Joe Blade készítette, én csak hozzáfűztem és összeráztam **(egy kicsit!)**. Tök jók az 'a' betűi... **HUH!**

• **Jahny/Mr.Aceface (Simon János)**

megfulladnánk. **FEL, FEL, É, NY, FEL**. A templomban vagyunk. Itt egy pap is **IMÁDKOZIK**. Adjuk neki oda a keresztet. Cserébe a válasz: **Isten velünk lesz a harcban. LE, 2xK, 2xÉ, 2xD**. Hopp! Itt egy rabló. Adjuk neki a késünket, mire ő odaadja a baltáját. **K**. Az erdő szélén vagyunk. Vizsgáljuk meg a földet. **Aha!** Itt laza. Akkor **AS**. Semmi. **AS** egy régi sisakra lelünk **(F)**. **É, 3xNY**. Itt egy árok van. Vágjunk ki egy fát. **VAG FA, NY**. Egy karkötőt találunk **(F)**. **3xK, 3xD, 3xNY**.

A **LADY** kastélyába érkezünk. **KÖSZÖN LADY**. Arra kér minket, hogy hozzuk vissza elvesztett ékszerait. Epp van nálunk **3 ékszer (KARKÖTŐ, GYÜRÜ, NYAKLANC)**. Adjuk neki oda. Erre kinyílik a két oldalon lévő ajtó, ahol eddig órok strázsáltak. **É**. Itt van aztán „terülj-terülj asztalkám!”. Együnk, ha az erők nem maximális. Az itt található ételt és a páncélruhákat vegyük fel. **D, D, FEL**. A kastély legmagasabb részén vagyunk. Vegyük fel az itt található kötelet, és **HÚZZUK** ki a falból a **KAMPÓT. LE, LE, É**. A várkörömben vagyunk. Itt egy rab is. Enyhén szomjas, így adjuk neki a vízzel teli korsókat. **D**. A vár kazamatáiban vagyunk. Ezt nevezik „Rátkai féle útvesztő”-nek. **K, D, K, K — FOG PATKÁNY, D, NY — FOG, PAJZS, K, É, 2xNY, É, NY, FEL, É, 4xK, 4xÉ, NY**. Itt egy kunyhó. **BE KUNYHÓ**. Egy öregember gubbasz. Adjuk neki oda az ételt. Cserébe ad egy amulettet. **K, 2xD, NY, D**. Egy odvas fa áll, éppen átér rajta egy ember. **BE FA**. Ez egy **BO-SZI** fája.

Adjuk neki oda a patkányt. Helyette ad egy varázsitalt. **KI, D, K, D, 2xNY**. Ismét a várudvar. Itt most öltözködni fogunk. **VISEL, SISAK, VISEL PÁNCÉL RUHA, ISZIK ITAL**. **É**. Itt a küzdőtér, a fekete lovagot kell legyőzni. **NY**. A küzdőtér nyugati oldalán vagyunk, egy ló társaságában. **FELÜL LÓ**. Induljunk a harcba. **YEEAH!** Megvertük a fekete lovagot, és odaadja a csizmáját. **D, K, K, É, É, K, K, MÁSZIK FA, K, É**. Egy szakadéknál vagyunk. Itt van egy kiszáradt fa, a túlsóoldalon pedig egy szikla, nálunk meg egy kőtel. **Hm... KÖT, KÖTÉL, FA, DOB KÖTÉL SZIKLA**. Ez az! **MÁSZIK KÖTÉL**. Már itt is vagyunk a túlsóoldalon. **É, NY**. Egy lánokkal teli fás helyen vagyunk. Vegyük fel az egyiket. **K**. Folyópart. Mivel itt vannak fadarabok, nálunk meg van lián: **CSINÁL TUTAJ. MÁSZIK TUTAJ**. A vízen száguldunk. **UGRIK SZIKLA, É, VISEL, CSIZMA, MÁSZIK SZIKLA**. Itt van a griffotjás **(F)**.

Hát ez lett volna a megoldás.

• **TMH and ALBERT, Turán Zsolt, Kiskőrös**

**Rescue From The Mines:** a feladat embereink kiszabadítása egy bányabeli börtönből.

**The Cyber Hordess:** egy erőműláncolatot vagyunk hivatottak megvédeni az ellenfél harci robotjai ellen, melyek újratermelődnék.

**Paradise Valley:** titkos dokumentumot kell átívnünk az esőerdőn, a pálya jobb szélére. Mellékes feladat a labirintusban lévő idegen „fejesek” lecsapkodása.

**LASER SQ2,** vagyis a további küldetések:

**The Stardrive:** a névadó stuff megszerzése és a kiindulási helyre való visszajuttatás.

**Laser Platoon:** szolid robotgyilkolás...

Az első kettő leírásával sok problémátok még nem volt.

**THE ASSAINS:** esetében tényleg egyből felrobbanható *Regnix* apó egy gránáttal, de mivel én ezt bevezetőnek számoltam, ezért azt a megoldást írtam le, amivel egy kezdő tud úgy elboldogulni, hogy közben meXokja a játékokat. Egyébként kaptam Oilan tippeket is, hogy elég kívülről, az ablakokon belőni, s csak pár embert berakni a házba... mások lazán azt írták, hogy páncéloköllel, gránáttal nyitnak utat a falon a bosszhoz...sok unatkozó ember! Az ehhez kapcsolódó tipp (amit azt hiszem *más pályán is* el lehet játszani) az, hogy a *kibiztosított gránátot el lehet rejtetni*. Balagjunk oda egy berendezési tárgyhoz és **PUT DOWN**. Ekkor egy kérdést kapunk: **HIDE?** (elrejtsem?)... **YES**.

**MOONBASE ASSULT:** tipp, hogy a szobákban található **databankok** (5 *victory points*) és **analyserek** (2*points*) nagy részét megsemmisítjük. Ezekre pár szilánk is elég.

**RESCUE FROM THE MINES:** a *győzelemhez* igenis **elég megölni az összes ellenfelet**, de a *feladat 3 társunk kiszabadítása* (—úgy, hogy szétrobantjuk a páncélajtókat), majd azokkal *kimenni a lifteken* (**elevator**) — egyszerűen neki kell menni). A generátorot *nem szükséges* felrobbanítani és *nem KELL a küldetéshez*. Persze + lehet tenni, pár pontot hoz a konyhára. Remélhetőleg kőzudott, hogy a **vidi screen**-nél lehet kukkolni, persze előtte nem árt elkérni a kulcsot (azt hiszem *Corporal Rikonál* van, és jól bele kell sütni a páncéljába, hogy odaadja...), **video key** néven. A kukkolás módja egyszerű, a *képernyő* elé állva egy újabb menüpont jelenik meg a **SELECT**-nél, egy inverz **VIDEO** felirat. Egy körig láthatjuk az **ELLENSEGES** harcokat, ezért egy csáktól oda lehet rakni kapcsolgatni (..bár mire addig eljut az ember, már alig van ellenfél). Legalábbis ahogy én szoktam mászkálni, de vigyázzunk, mert az ellenfél nem szereti a dolgot, és előbb-utóbb odakülde pár embert (—ez meghatározza a feladat lényegét „lesipuskázás” néven). Egyébként lehet + *töltényt* magunkkal vinni, mert a folyosók eléggé hosszúak. **YAI**, és azt sem kell komOilan venni, hogy *páncéloköt* vigyetek, ezt én csak szórakozásból szoktam, mert mint már mondtam, mire kiszabadítottam a társakat, már alig marad ellenfél. A páncélokötös csáktól egyszer-kétszer bevetem poénból... szóval abszolúte nem hülyeség... miért ne lehetne törmelék?! Mi van akkor, ha azon nehéz átjutni?! Még a legnehezebb szinten is rohógy végigjártaszható!!! Nem értem, minek erről egyáltalán beszélni is. Na mindegy.

**THE CYBER HORDESS:** a *Laser Squad*-mánián elmúltával ez volt az egyetlen küldetés, amiről azt mondhattam, hogy nem vittem végig... csak egy kicsit belebirizgálva. Természetesen erre is jöttek a reakciók, miért írtam azt, hogy „...*győzelem négy robot esetében...*”, hiszen nem így van. Nos, én ezt végig a **Battle droid**-ra értettem, ez ki is tűnik a szövegből. Ugyanis mire kilövének egy lényt, már tutkó, hogy sok-sok kísérőrobottal is végzünk, s összejön a **100 victory points**. Ez kb. Olasmi baromkodás volt, mint hogy „...*páncél nem kell...*”. A robotok *pontelosztása* a következő: **Battle** — 18pont, **Cyber** — 6pont, **Patrol** — 3pont. Ha leötünk egy robotot, újratermelődik. Akkor most „pár szavat” a *droidokról*: **PATROL DROID** — eléggé gyenge, de nagyon pontos fegyvere van, ellenben könnyedén ki lehet löni, csak nagyrítján kell bele **Kk1**es lövés. Mondjuk eléggé **kicsi és sok az AP-ja!!!** SoXor **lő lesből**, erre egy utóintézkedés; ha kilötte egy emberünket egy kanyarulatból, akkor dobjunk a kanyarba egy gránátot, **mivel csak egy lépést lép vissza!** A vele való dobálózásról még annyit, hogy általában a **neki dobott gránátot 0-ra élesítjük**, mert gyorsan el tud húzni. A gránát lehet egyszerűen **AP60-as CYBER DROID** — eléggé erős páncélzatú (*három Mk1-es* vagy *két MS AUTO CANNON* lövés), a fegyvere is erős (...egyből átvissz egy 4es páncélzatot), de eléggé pontatlan (...azért ha jól helyezkedik...). Az **AP60** még neki is elég, egyébként egy hosszabb folyosón oldalt, vagy háttal szokott megállni, tehát ő ritkán fog minket lövöldözni. A legtöbbet ő kíséri a **Battle Droidot**, egyszer megesett az is, hogy amikor az kilötte az egyik erőművet, akkor szét-

esett, adva nekem pár pontot. **BATTLE DROID** — igen sok(k) problémát jelentett először, de kiismerve a *taktikáját* és az *állandó mozgási pályáit* már nem nehéz lekapni egyet-egyet belőle, és *hármát-négyet* kilőve már vége is van a játéknak (...persze így az őt kísérőkbé is belebotlunk, azok adják a plusz **Victory Point**-okat). Gyengéj: *hátral csak 45ös a pajzsa*, ezekívül **nagyon kevés az AP-je**, kb. az is csak **45**. Egy **AP75ös rőtgn** szetszedi... jöhet a következő!!! Arra viszont vigyázzunk, hogy ne tétlenkedjünk sokat, mert egy **core kilövéséért 20 pontot kap az ellenfél**, s **ha már kilőtt 5 db-ot...** **TAKTIKA:** a robotok a pálya **bal alsó és felső részéből** indulnak (—az első **Battle** felől, a második alulról...). A pálya **alsó** részén van egy hely, ahonét **két ajtó nyílik** a városon kívülre (tele van üzemenyagtárolókkal és oxigénpalackokkal), innét kell **2-3 emberrel** elindulni **balra**. Az ajtón keresztül vissza is lehet menni, egy kis kalkulációval **hátha is támadhatjuk a robotokat**, ha viszont **lesben állunk**, akkor a **benti haverjainkka leszerelhetjük a droidokat**, minekünk meg az *utánpötlással* kell végezni. Fegyvereknek ugyebár **sok-sok gránát**, lesben állóknak meg **Mk1**, hosszú folyosókon lesizőknek pedig **MS AUTO CANNON** mehet, de azzal **csak célozt** lövéseket adjunk le!  
**PARADISE VALLEY:** ...ide újdonságnak már csak egy poé nos megoldás írható. A *feladat a titkos terv eljuttatásaa pálya jobb szélére...* nos, miután szépen eljutottunk a folyóparthoz, kiirtva a növényzetet a **lézerekarddal**, esetleg a „labirintusban” lévő *sectoidok*at, akkor a teendőnk egyszerű: **csináljunk láncolatot!** A csáktók egyesével (k)ússzanak át a **fiOlán**, pár ember maradjon békésen, egy csáktó meg álljon közel a pálya széléhez... ekkor egy menüben mindenki vegy le a cuccát, **semmi se legyen a kezében!** A tervet át fogjuk dobálni a láncolatot, **akínél a terv van** (...az legyen a f...olyó bal partján), és **vegye kézbe**, ezután **FIRE**, ott meg a **THROW** parancs, **vigyük rá a célkeresztet a melletünk lévőre**, majd mehet a **csomag**. Ha nem volt nagyon messze, akkor sikerül elkapnia (**CAUGHT BY...**), ez nem emészt fel azt annyit **AP-!!!** A békák meg csak néznek, de ők már nem szállhatnak be a játéka, mert **THE END**.

**THE STARDRIVE:** a *cimadó* stuffot kell megszerezni és *visszavinni kiindulási helyünkre*, ki kell vele lépni a *bal szélre* (ld. *Paradise Valley*). Az a **2 droid**, amelyek a pálya bal szélén tevékenykednek, azok újratermelődnék, tehát visszafelé ügyelni kell rájuk. A **nyolc embert** valahogy így fegyverezzük fel: **háromnak Mk2**, **háromnak gránátok**, **kettőnek 1-1 lascut**. A pálya **jobb felében három helyen** lehet bejutni, **felül**, **középen**, és **alul**. Középen nem érdemes menni, mert egyrészt **dupla ajtó** van, másrészt az ajtók mögött **2 ellenség** is vár (egyiknél van a **Stardrive**)... Tehát embereinket megosztva helyezzük el **alul-felül**, természetesen **mindkét csoport** jusson **lézervághóhoz**. A **felső**k bejutásánál vigyázzunk, mert a **hosszú folyosó végén a fal mögött** van egy ember, aki a **két páncélajtó között** cirkál. Amikor bemelegünk, akkor valahol a másik ajtó körül jár, tehát nem látjuk. Kicsit várjunk, majd ha felbukkan, ügyis ki tudjuk löni. Az **alsók** haladajának felfelé, az **ajtó utáni harmadik** szobában van a **két ellenfél**. A **második** szobában az egyik páccal húzzunk jobbra és a **lefelé vezető folyosó felső végén** álljunk lesbe, némokora jön az ellenfél. Az **ötödik** ellenfél a **jobb alsó páncélajtó mögötti szobában** járkal, vele nem érdemes foglalkozni... csak ha nála van a **Stardrive**, de ez **LEVEL1** szinten nem történik meg. Lassanként elcsalhatjuk a **Stardrive**-ot, ekkor húzzunk vissza a **bal szélre** — a **két droid még aktív lesz!** Azokat levölve **END** gem.

**THE LASER PLATOON:** Uj tipp; a *problémás droidot* lehet követni és bár a löszert kitűnően bírja, ám ha **hozzávetünk pár lézerekardot**, akkor szépen szesies, és **ki lehet fosztani**, mert úgy pottyan el. **Min. 12db robbanólöszert!!!** **ThanX to: Dominics Róbert!!!** A kiegészítés **nagy átlagban az ő levele alapján készült...** **2th ThanX to: Domokos Arnold!!!** ...és magának **TGMS**-nek, aki **átkonvertálta ezt a szuper programot, trainer-es verziót is készítve...**

• **Jahny/Mr.Aceface** (Simon János)



# THE SAGA OF ERIK THE VIKING [PIGMY]

A játék eredetileg a Level9 cég egyik terméke, egy C64-es adventure. Plus/4-en nyugodtan állíthatom, hogy az egyik legjobb angol nyelvű szöveges, szerénytelen személyem valamikor, pontosabban a CoV#19. számban tettem róla említést (...aki kissé csodálkozik a ragozáson, annak elmagyarázom, hogy ez a királyi többes, de nehogy komolyan vegyétek!), ahol a sziget térképét és a szigetről való elhajózást + a használható igéket találhatod meg, tehát nem árt beszerezned, főleg azért MERT A JÁTÉK ezen lépéseit NEM írom le! Tehát VEDD MEG A CoV#19. számot, egyébként is megéri! Tehát egy frissen vásárolt (esetleg előhalászott...) CoV feXik előtted, és már a hajóban vagy. Nos, ugyebár a tárgyakat most és általában érdemes ide pakolni! Térképem nem (valószínű) hogy fogok készíteni, ugyanis a tengeret kissé memory lenne megrajolni. Azért egy kis nosztalgiaéért meg emlídom, hogy a WORDS parancs ki-kapcsolja a rajzokat, csak a szöveget láthatod (...amikor már sokadszorra jársz egy helyszínen, nem árt, mert ugyan végül is a képek miatt lehet ezekkel még úgy-ahogy játszani, de azért K\*\*va lassan rajzol ki egyet...), visszakapcsolás a PICTURE parancssal, hogy újra láthasd az előbb alpiri módon kikapcsolt képeket. A HELP a Level9-nek megfelelően használhatatlan, sőt... az EXAMINE viszont szövege. Meggyilkolászni és megtámadni nem érdemes senkit sem, mivel **vagy megöl, vagy elmenekül**, a reakciókat majd kikísérletezhetitek. Nos, akkor...

**Haladónak egy TIPPHALMAZ**, hogy ók tényleg élvezték a játékot...

- Mindig használj az **EXAMINE** igét, mondjuk ez általános dolog, de itt kétszer annyira. Másik fontos ige a **GET**, ezt is használj, főleg akkor, ha nem tudod, milyen tárgy van előtted... **Szótár!**
- Mindent pakolj a hajóba. Onnét felvéve a **max. 6 tárgyat** próbálj kiokoskodni valamit a szigeteken...
- A saját szigeteden található **fazekat** ürítsd ki!
- Több **shore** (tengerpart) is van, ez nehogy megkavarjon valakit!
- Azon a szigeten, ahol a **sötét barlangba** tudsz bemenni, egy hang fog hívogatni. Teljesíted kéréseit, de amintán megfogod a kelyhet, **hajtsd el** — ezáltal a boszorkányod eltűnik.
- Ha látsz egy **adag szalmát**, jusson eszedbe: **tű a szénakazalban**...
- ...és azzal **javítsd meg a vitorlát**, különben megszakadna!
- A **nagy láthatatlan varázsló** nem is Ollán barátságatlan, főleg ha rájössz, hogy hol is (lehet) valójában!
- A **kutyaharcos** elég kemény legény, de a **tűkörbe** nézve elfut!
- A **sasnak** oda kell adni az **ürücmobot**, s máris átkutatható a fészke, egyébként meg kell a köpete is, ha **Al Kwasarmi** már odaadta a **kópócsészét** (...ekkora baromságot!), több ilyen baromságot hozva elkészít nekünk egy varázslótyót...
- ...ennek érdekében ha egy **deflint** látunk, akkor ugorjunk ki a hajóból és **töltsd meg a flakó!**
- Ha találunk egy **kőfát**, akkor annak kőgyümölcsét **szedjük le**, ez hat egy kis tü mellett hajóznak, akkor a keletre **ültsük el és öntözzük meg!** A növény elkezd nőni, egysesek itt elakadtak, na, **vegyük fel a növény gyökereit, vigyük be a hajóba, jöjünk vissza a pálcával és dobjuk el, beleakad az amulettbe!** Ha **megdörzsöljük**, akkor vissza-kerülünk a hajóra.

...akik meg végig akarják játszani, azoknak a **TELJES leírás**: szövege a hajóban vagyunk, és minden cucc be van pakolva! A hajó három részből áll: **mast** (árbc), **deck** (fedélzet) és **hull under the deck** (hajótörzs a fedélzet alatt), utóbbiban van egy **medaillon** és **korcorsolyák** (skates). Esetleg már itt is kiüríthetjük az edényt (**EMPTY STEWPOT**), ami egy kissé ér-

dekes stuff, mivel benne van a **sisakunk**, amit felölthetünk (**WEAR HELMET**), de előtte ehétünk is belőle (**EAT STEW**), maximális funkciója pedig hogy egyben **térkép is** (**EXAM STEW**), egyébként egy kis **medveizom** (**vear sinews**) és kifőtt **ürücmot** (boiled mutton) volt benne (...egy ilyen stuff jöhetne, efréne benne sör és sórnított, ráadásul bent hűtene a frígó is... esetleg hozzá lenne csapva még egy bár is egy állati pizzérival, lenne egy baromi baromi place benne, ott lépne fel a **BrutalWaxarok** a lányokkal és... **SORRY!**). Legelőször irány a mély (deep) fjord (**W, W, N, W, GO SHORE**), ahol kapjuk fel a vizen üszó fadarabot (**GET DRIFTWOOD**), és szétlünk egyet, persze előtte nem árt ki-menni a hajóból (**OUT**), azután kolbászolni (**W, N, N, N, N**), vad fákat meg egyéb ilyen baromságokat láttunk, míg eljutottunk a sötét barlanghoz, innétől kész **AD&D**... na, mintha csak a **Lyukba mennék** (...nem tudom, hogy hallótatók-e a rémhirt, de vmi kávézó lesz ebből a szuper helyből!), csatogunk be (**IN CAVE**), itt hívogat minket egy hang, valaki már adott erre jó tanácsokat a **CoV**-ban, tegyünk is úgy, először kövessük (**W**), kivásárgára csukjuk be a **vörös ajtót** (...vájom mitől, illetve kinek a vörös ajtó). Egyébként a **megszólító nő, és van itt egy ágy is...** khm... „ha én Erik lennék”, **CENSORED**, \*\*\* etc.), majd fogjuk meg a kelyhet (**TAKE CHALICE**), mikor azt mondja: igyunk, akkor dobjuk el (**THROW CHALICE**), szétörve megszűnt a varázslat, elővadt a partner egy füstgomolyagban (—nem rossz módszer! Egyébként milyen jól nézne ki, ha abban a \*\*\* **DALLASban** Jockey is így léptetné le szomsz... ó... barátjait. Egyébként nem nézem, csak 1x láttam), itt csak egy tükör van (**GET MIRROR**), felvéve mehetünk is (**OPEN DOOR, OUT, O, S, S, S, E, E, I, DROP WOOD, U, DROP MIRROR**). Elmagyarázom, hogy a program érti a rövidítéseket, akár irányoknál, akár tárgyaknál... Nnna, húzzunk el (**E, S, S, W, S, W, S, S, S, W, W, N**), a sikos kövnekél (slimy rocks) vagyunk, menjünk ki (**O**), nézzünk el a **tehenistálló & gazdaság Co.** épületére, ahol egy halom szénát (haystack) tekinthetünk meg (...MOOOOO! nincsen, pedig **iszonyatosan ACE lenne! Tiszta CoV HQ-effekt!**), természetesen mindenki ismeri a **„tű a szénakazalban”** c. stórt (**EXAM STACK, GET NEEDLE**), persze mire erre rájön az ember, addigra már **20x leformázta** a lemezt (**E**), egy kőszobában vagyunk, annak itt számszámok (**EXAM TOOLS**), mármint ásó és egy „gyorsjárás” transzkontinentális hajvágógép”, idé, itt csak összemixeltem a három szótári alakot (—**hogymilyen IOI fe vagyok...**), ez egy nyesodoló, vegyük fel őket (**GET CLI —PPERS, —SPADE**). Azután mehetünk is a hajóba (**W, W, I**) megajvítani a vitorlát (**REPAIR SAIL**), ez megint parasztias dolog volt a **Mt.coderektől**, mert egy adag játékidő után szépen megszakadna... (**S, W, W, S, SE, SW, W**), egy köves kirakodóparthoz értünk, vegyük magunkhoz a medveinat (**GET SINEWS**), azután húzzunk el (**O, N, N, N**) be a „Varázslatos kutya” c. placebe (...magyarul), itt van **Al Kwasarmi**, a „nagy láthatatlan varázsló” (—**egyébként tényleg nincs róla lenyomat**), legálábbis állítása szerint (—színterem meg a „kis látható \*\*\*\*”), de mivel gyanus a fickó, vizsgáljuk meg a ládát (**EXAMINE CHEST**), erre „a varázskutya morog. Biztos vagy benne?” (**The Spell Hound growl. Are you sure?**) üzenet kapjuk, hát persz, vagy biztosak vagyunk benne, aki viking, az nem fe! (Y!) Töltsük vissza az utolsó állást... **HEI** Előbújik egy pók, elhadarja, hogy nem is annyira nagy varázsló (...mondjuk ha nem a ládát vizsgáltuk, szépen visszatelepített a hajóba!), de egy varázslótyót össze tud dobni (—én is. Pl. 3,5 dl. erős vörösbőr és 1,5 dl. cola, de jobb rummal illetve vodkával... másik csoda a tonikra nézve **lvott tiszta EREDETI gin, és a...** ETC.), ehhez kell a macskalépés hangja, medveizom (**DROP SINEWS**), hal lehellete, madár... köpés. Ezenkívül lehetnek tippjei... egyébként látunk itt pár dolgot (**GET FLASK, —JAR, —SPITTOON**), felvéve egy palackal, köcsöggel (**NEM! Nem a varázsló az**), és egy kópócsészével (...**madárgyál**) lettünk gazdagabbak. Pár emberkének

elmondanám, hogy a bear swings-t nehogy felvegye, mert az a medveizom, amit az előbb adtunk **AI Kwsr... Kaws...** izé, a nagy varázslónak. Ennyit csinálhatunk, majd még visszajövünk (S, S, S, S, I, E, NE, NW, W, W, N, N), megérkezünk a **legtávolabbi szigetre**, szó szerint (**farthest shore**). Itt egy ideig lehet máskélni, de **kutyaharcokosokba** (dogfighter) botlunk. (**KILL DOGFIGHTER**) és már tölthetjük a régebbi játékállást... újabb szemétség, hogy a tükörrel kell őket elijeszteni (U, GET MIRROR, D, O, W, W, W, DROP MIRROR), elmegyünk innét, de ennek a szigetek is lesz még később jelentősége (E, E, E, I, E, E, N, N, E, E, S, S, E, E, E, N, N, W), egy homokos, kavicsos szigethez

## SORCERER

itt most alapvetőleg tippek lesznek, de lehetséges, hogy később majd egy teljes leírás is. Nna, akkor lássuk az infokat:

- A varázslatokat a **CAST...** parancsszóval használhatjuk.
- A játék elején kérjünk segítséget (**HELP**), mire megjelenik tárgyaink listája, és alatta egy írás, ami arra szólít fel bennünket, hogy varázsoljunk. Tegyük ezt (**CAST SEED SPELL**) és lám-lám, leereszkedik a felvonóhid. Kotorjunk (**ássunk**) egyet (**DIG**). Találunk egy csillagot.
- Az erdőben (**FOREST**) égezzünk el egy fát (**CAST FIRE AT TREE**), majd nézzük meg az ott maradt hamut (**L ASHES**), és máris találunk egy újabb csillagot.
- A várakból kijutni úgy tudunk, hogy megpróbáljuk az ott alvó szörnyet felébreszteni (**WAKE MONSTER**).
- Ha a fa helyett a bátrimek köteleit égetjük el, akkor a varázslás után rögtön menjünk nyugatnak, különben ránkésik a csillár! **4-5 lépés múlva** jöjjünk vissza, és már csak egy lezuhanó csillár találunk. Másszunk bele (**GO CHANDELIER**), majd vegyük fel a két tárgyat (**GET STAR, GET GLASS**)!
- Ha akkor használjuk a **WICKED** varázslatot, amikor nálunk van a törött üveg, akkor egy varázstükröt kapunk (**MAGIC MIRROR**).
- A varázs-szókőket (**MAGIC FOUNTAIN**) fiatalít!
- A téglát bárminek nekidobhatjuk (**THORW BRICK AT...**), de eddig nem volt sok értelme... no effect. Na és a varázstükrő?!

## WU LUNG

A leírást **Pénzes Zsolt** küldte be, én csak a bekopácsoló & megnyírbáló leikes szerepében tündöklök a szokásos sörrel (...ha ennyi levelet és csomagocskát kell olvasnom, akkor lassan egy föületlen hordóhoz fogok szimulálni...). Szóval, a logikai játék C64-re is létezik, **SHANGHAI** néven. PC-re **MAH JONGG** címen terjedt el, esztétikus kivitelben. A játék célja, hogy **5 szintből álló gúliát megszabadítsuk a képernyőtől**. Ez a következőképpen érhető el: a gúla különböző színei különböző szinteket jelölnek, a játék elején:

1. szint — kék
2. szint — zöld
3. szint — piros
4. szint — halványkék
5. szint — sárga,

de lehetőség van a színek megváltoztatására (**erről majd később**). Egyszerre két téglalapot vehetünk le úgy, hogy kerünk két ugyanolyan téglalapot pl. két **N-et**, rávisszük a nyilat az egyikre, a tüzellel invertáljuk, majd a másikra visszük, azt is invertáljuk, egy újabb tüzellel levehetjük a téglalapot. **Fontos**, hogy csak szélső téglalapot vehetünk le, olyat, amelyet balról vagy jobbról nem határol egy másik téglalap.

Kétféle hibaüzenetet ismer a prg, **NO TILES** két különböző jelölésű és/vagy fajtájú téglalapot, **NOT FREE** olyan téglalapot szeretnénk levenni, amelyet határol valami. A táblától jobbra a **WU LUNG** felirat lazít, alatta a gúla és egy sárkány látszik. A jobb alsó sarok jelzi, hogy mennyi téglalap van még a táblán és hogy mennyi idő teit el eddig. Az **alsó sarokban** egy menü található:

(gravel beach) értünk. Egyedüli irány felfelé van, a meredek sziklák hoz (steep rocks). Ide csak kevés és könnyű cuccokkal mászhatunk fel (**DROP EVER, GET SPIT, GET MUTTON, DROP HELMET, O, U, U, U**), most aki ettalálja, hogy a „...the eagl picks at Erik” üzenetet azt jelenti, hogy a madár pusztaszantja, v. csipi Eriket, az nezm tókök sokat (**WAIT**), és valahogy meg is nyugtatja mielőtt elcsórná a fészeken lévő ezüst karperecet és palcát (**GIVE MUTTON, GET BRACELET, —STICK**), azután szolidan lépél (**D, D, D, I, U, DROP STICK, —BRACELET, D**)... és most következik, hogy: (el)következő **CoV(ok)**ban (esetleg) **FOLYTATJUK!**

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

- Az emelőkart letörhetjük (**PULL LEVER**), ekkor egy darab fát kapunk (**PIECE OF WOOD**), viszont a felvonóhid felemelked!
- Az üres szobában (**PLAIN ROOM**) a falakat és a padlót rúgdosva különféle felfedezéseket tehetünk...
  1. **KICK DOWN** — lezuhanunk egy szobába, ahol egy öreg sárkány unatkozik egy csillag társaságában, de leéreskör fogyaszt egy kellemes... belőlünk.
  2. **KICK EAST** — egy poros szobába kerülünk, ahol van egy bezárt kőajtó, ami még nem nyitható...
  3. **KICK SOUTH** — a raktárba kerülünk, ahol egy újabb csillag vándorol be a gyűjteményünkbe (**GET STAR**). Van itt egy felirat is, amiben az van írva, hogy a lépcsőház javítás alatt áll. Induljunk lefelé (**DOWN**). A lépcsőházban vagyunk, egy pár vad patkány társaságában. Csak egy varázslattal tehetünk ellene valamit (**CAST LYCANTHROPE**), ekkor elmenkülnék a lyukaikba. Menjünk utánuk (**GO HOLE**) és vegyük fel az ott heverő csillagot (**GET STAR**), majd menjünk ki (**CAST YOHO**)!
- A tárgyainkat belepakolhatjuk a konyhában lévő dobozba. Ehhez bele kell mászunk (**GO BOX**), majd le kell pakolnunk és már mászhatunk is ki (**JUMP**). Ezután logikus, hogy csak fel kell vennünk (**GET BOX**) azt a dobozt, **amibe mi is lazán befertünk...**
- A patkányokat ne égezzük tüzellel, mert meghalunk, ugyanez történik akkor is, ha úszunk a várakban (**SWIM**)!

• Farkas István & Jahny

**REPLAY** — azelőzőleg levett két téglalapot helyezi vissza.

**PLAY** — a 2. (joy hátra), 3. (jobbra), 4. (balra), 5. (előre) szintet nézhetjük meg külön-külön (tűzre vissza az eredeti táblához).

**FIND** — a gép keresi a lehetséges párokat, nekünk csak le kell vennünk, ha nem felel meg az éppen aktuális, akkor clickre újabb párt keres, ameddig van rá lehetősége...

**DELETE** — a már invertált téglalapot hozhatja vissza.

**SETUP** — választású újabb menüt kapunk:

1. **CHALLENGE**: indítás után a gép egy játékos üzemmódban van, ekkor ez két játékos módra változik. A gondolkodási időt kell beállítanunk (5-60 sec.) és kezdődhet a játék. Ha az egyik játékos kifut az időből, akkor (értelemszerűen) a másik jön. Egy téglalap egy pontot ér. **SAVE**: kimenthetjük az állást, kazettára vagy lemezre... **END**: kilépés a játékból.
2. **FREQUENCY**: 50 vagy 60Hz lehet, a kép minőségén kéne állítania, a játék szempontjából nem fontos.
3. **RESUME**: visszarakja a leszedett téglalappárt.
4. **NEW GAME**: új táblát generál a gép.
5. **LOAD GAME**: állás visszatöltése.
6. **SAVE GAME**: teljes játékállás kimentése.
7. **SET COLOR**: itt választhatjuk ki az egyes szintek színeit, a jobbra vagy balra húzásával.
8. **RESET**: no comment.
9. **SETUP END**: kilépés az almenüből. Mindkét portról irányítható.

• Pénzes Zsolt & Jahny

## DEMO MUSIC CREATOR

Kissé lusta vagyok visszatérkálni a lemezekhez, hogy ki(k) is készített(ék)e, de valamelyik CoV-ban már lenyomtam. Szóval jelenleg EZ A LEGJOBB **zeneszerkesztő**, természetesen három szöveglombban és nem használ nulláslapos címeket. Ez most 1 gyors jellemzés is volt, akkor:

**TRACK EDITOR** funkcióbillentyűi:

'S': szektor rendezése  
'+' : transzportálni (+)  
'-' : transzportálni (-)  
'Shift + E': rendezés vége  
'C = + E': rendezés megállítása  
'SHIFT + RETURN': belépni a sectorba  
'F7': belépni a synthesizerbe  
'F6': record lejátszása  
'ESC': belépés a főmenübe  
'^': track elhelyezése a bufferbe  
'@': buffer elhelyezése a trackba  
'Shift + C': másolása  
'Shift + X': a trackek cseréje  
'Shift + Home': a trackek tisztítása  
'Shift + T': zeneválasztás  
'Shift + I': minden kitorólni.

**SECTOR EDITOR** funkcióbillentyűi:

'[' és ']': sectort választani  
'<' és '>': hangjegyek transzportálása

## FLI EDITOR [TLC of CNS]

Ez egy teljesen új típusú, isteni és **EXTRA logorajzoló**, ebben a műfajban, nyugodtan merem állítani, A LEGJOBB. Mindez bitérképes üzemmóddal, multicolorban. Az az eltérése az általános **MULTICOLOR LOGOMAKER-EDITOR-PAINT**-ektől, hogy a fény és színerőkezelés sokkal fejlettebb és trükkösebb. Teszem azt el lehet vele érni, hogy a TED minden egyes rasztersorban külön színmemóriát olvasson be (1). Ennek eredménye az, hogy az **1. és 2. szín** értéke a karakterhelyek minden egyes sorában más-más lehet, ez karakterhelyenként **16 (1)** színt jelent. Egy másik megoldással (—a **FLI EDITOR egy rutinja a \$FF16-ot is raszterozza**) ez megnövelhető még nyolc értékre, így — elméletileg — akár **24 (1)** szín használható a háttérrel együtt! Arról van szó, hogy a szín- és fényerő infók előállításához normálisan 2 rasztersor kell a TED-nek, itt pedig a változtatás egy rasztersoronként történik: a beállított színértékhez mindig az előző sorban beállított színérték rendel fényerőként. Ez természetesen csak az **1. és 2. színre** vonatkozik, a **0. (háttér)** teljesen változatlan, a **3. (\$FF16)** pedig soronként raszterozódik (ld. előbbiek) és független minden másról. A fényerőbeállítás módja pontosabban: mindegyik színhez (**1. és 2.**) az ellentétéhez (tehát az előzőhöz a másodikát és fordítva) egy sorral feljebb színtínt adja fényerőként. Most gondolom páran leaktadtak, ezért íme egy pl: mondjuk valahol van egy **1. színnel** kirakott pont és ezen a helyen az ehhez tartozó színérték **\$05**. Egy sorral feljebb legyen a **2. színnel** mondjuk **\$07** beállítva. A pont **\$07-es**, azaz a legerősebb fényerővel fog megjelenni, a **\$05-ös** színdobban, vagyis **zölden OK?!** Ugyebár erre nem árt vigyázni, és innét is látszik, hogy egy grafika előállítása nem kis időbe fog kerülni, de megéri. Pár plusz kellemetlenség, hogy (mint átt. minden rasztereffektnél) eléggé nehezen tehető össze digitel, másodszor a problem más stílusú kép hosszával függ össze... a normális fényerőmemória TELJESÉN a funkcióját veszti, a színmemóriát viszont csak **\$0800** byte-os laponként lehet meghatározni, ezért a lapok fele TotalCar (—a **Nyugatinál... COOL! hely**) lesz, ez **8x\$0400** byte-ot jelent, floppyn egyszerűen **32 block (48 block kb. 16Kb)** — ilyen részen kapott helyet a **\$FF16** váltásához szükséges rutinocská. **Na, most akkor az editor kezeléséről és kinézetéről, etc infozgatnék...**

'+' : toggle hang v. zene  
'E': "gate" elhelyezése  
'-' : "cont" elhelyezése  
'A, W, S, E, D, F, T, G, Y, H, U, J, K, O, L, P': hangjegyek  
'C = + D': "duration"  
'C = + S': "-sound"  
'C = + G': "-glide" elhelyezés  
'^': sector elhelyezése a bufferben  
'@': buffer elhelyezése a sectorban  
'ESC': belépni a főmenübe  
'SHIFT + RETURN': vissza a TRACK EDITOR-ba!  
'F1': aktuális zene elindítása  
'F3': zenejátszás megállítása  
'F5': lejátszás folytatása  
'HELP': gyors lejátszás  
'DIGI': -halláshoz használd a '\*'-ot a szerkesztésnél és 'SPACE'-t a visszaszedéshez!

Utólag még annyit a dologról, hogy NAGYON kulturális kis zenészszedőből programosra, **RACHY of MX** készítette (közben **utánanézem, megérdemli!**) Ez így mondjuk kissé „zöld” lehet pár ember számára, de hát ki kell tapasztalni a dolgot, azért nem Oltan könnyű egy zenét átnevezni, de se baj.

• **Jahny/Mr.Aceface (Simon János)**

A bal felső sarakban látható a kurzorpozíció (**természetesen vízszintesen 0-159, függőlegesen 0-199-ig**). Ettől jobbra van az aktuális szín beállítás (—a **pont színe**). Az első kettőnél a szín van, a harmadiknál fényerő is. Ezután láthatjuk a **"COLS IN MEMORY"** kijelzőt, amely mutatja az éppen aktuális színbeállítás a memóriában, itt is a **3. színnel** van fényerő. Jobb szélén van az **"UPPER COLOR"**, az egy sorral feljebb beállított színértéket adja meg, az **1. és 2. színnel** van jelenléte (ld. fentiekben írt dolgok...). **Bal alsó** sarakban az aktuális funkció szimbóluma található, alapállapotban ez a ceruza. Ettől jobbra a szimbólumok láthatóak, lapozás az **'F1', 'F2'** billentyűkkel, aktivizálás 'F3'-mal.

**Funkciók:**

**Ceruza** = rajzolás; egy teljes FLI képernyőn mozogatsz egy spy sprite-kurzorral, amit a kurzorgombokkal vezérelhetsz (**C16-osok előnyben...**)

Pontokat az **'ESC'** — '5' billentyűkkel rakhatasz.

**'ESC'**: törlés, de egyik színmemóriát sem változtatja meg.

'1': az első színnek megfelelő pontot rak, ez azt jelenti, hogy a bitértékpre odairja a megfelelő bitpárt és az **1. értéknek** megfelelő szint beírja a színmemóriába.

'2': ua. a második színnel,

'3': és **harmadik** színnel, de azt nem sza bad elfelejteni, hogy egy **egész SOR színt változtatja meg**, viszont nem kell külön szórakozni a fényerővel. A kurzor is ezzel a színnel jelenik meg, ezért van alapban **01-re** állítva (kinullázva nem látható).

'4': ua. mint a **2**, a billentyű megnyomásakor egyből beírja a **2. színhez** beállított értéket az aktuális pozíciónál egyel feljebb. Ez azt eredményezi, hogy a pont rögtön a **2. szín-értéknek** megfelelő fényerővel jelenik meg, nem kell külön beállítani. A használatával azért vigyázni kell, ha az **ACTUAL POSITION** feletti helyen **2. színnel** kirakott pont van; annak színe ugyanis meg fog változni.

'5': ua. mint az **előző**, csak az ellenkező színre vonatkoztatva.

Minden funkció alatt él a **'HOME'**, **'+SHIFT'**-tel is, próbáld ki...

Következő ikon a **radír**; aktivizálása után jelöld ki a **kurzor gombokkal** + **'SHIFT'** annak a téglalapnak bal alsó csúcsát, amit törölni akarsz, utána szemközti jelöld ki a téglala-

pot és 'SHIFT'-re elindul a radír rutin. Mindent (tehát színinfót) töröl, kivéve a \$FF16 táblát. Vonal húzásánál ki kell jelölni a két végpontot, majd 'ESC' — '5' a vonal színét is. A funkció természetesen ismétlődik, tehát a folyamat kezdődik előlről, így van ez még sok ikonnál.

**Nagyító:** az aktíván a kurzorpozíció körülí területet nagyítja ki. A valós kép 1 duplaszáles pontjának itt két karakter felel meg, kiköpött átlagos LOGOrajzoló.

**Másolás:** ez a funkció hiányzik a legtöbb editorból, nem kell kiakadni, hogy pl. egy részletet soXor meg kelljen rajzolni, amikor egyszer is elég lenne... és az sem rossz dolog, amikor a grafikánk NAGYON BEST, de sajnos kissé balra/jobbra indítottuk, s nem férünk ki — ilyenkor aztán az ember lefonja a lábát, itt viszont meg lehet üszni a dolgot. Mint a radiózásnál, ki kell jelölni a másolandó téglalapot, aztán a másolandó terület, téglalap bal alsó sarkát. Kissé lassú, de hát kevés raszteridő maradt és néha elszabhatja a színeket, ezért pl. ha azt akarod, hogy a legelső sor (téglalapban) fényereje ne vesszen el, akkor a másolandó terület jelöld ki eggyel feljebb.

**UNDO:** ráclikkelve visszaállítja az utolsó funkcióba való belépés előtti állapotot, másolásnál viszont csak az utolsó másolást hatástalanítja.

**INPUT OUTPUT:** kimenthetsz és betölthetsz, lehvihatód a lemez tartalomjegyzékét, egyelőre ITT IS CSAK FLOPPYRA! A kimentett file hossza 97 block, \$4000-\$9F40 ig tart, \$8000-tól van a bittrékp, \$4000 és \$7FFF között az egyéb színmemóriák. A FLI kép indítórutinja \$4450-en van, G4450 és máris kirajzolja a képet. A program használja a \$D0-\$E8 nulláslapokat, \$4C00-on van az \$FF16 tábla, a színmemóri-

**MEGATOOLZ** [Prisoners Software Network '92]  
Ez egy két oldalas felhasználói gyűjtemény, de hát végül is csak arról lenne szó, hogy egy szépen elkészített program keretein belül töltheted be a különböző általános programokat

#### F1 — DISK COPYS

Ezek főleg a legjobb COPY-k, disk oldal-másolók (tehát pl. a GRAND PRIX CIRCUIT-ot átmásolható vele), disk-file-másolók és vannak rajta disktról-kazettára másoló programok is, mind TURBO töltésűek és mentésűek, használatuk NAGYON kényelmes.

#### F2 — DISK TOOLZ

Aki csak egy kicsit is bővíteni akar lemezeivel, annak ott vannak a különböző programok DISK WIZARD, -MANAGER és egy ILLEGAL DISCMON, ami ugyebár hasznos, ha valaki netalán a BARD'S TALE-lel játszik.

#### F3 — PACKERS

Ha éppen elkészültél a programoddal, de kevés a hely, vagy kisebbnek akarod, nos, akkor szükséged van egy csomagolóra, hát igen, BYTE és BIT packerek halmaza vár rád, természetesen SLEDGEHAMMER és DIGITAL PACKER illetve a híres CRUEL CRUNCH 2.0-ás verziója.

#### F4 — GRAPHIC TOOL

Lassan evezünk egy saját demó vagy program, esetleg átkonvertált stuffok felé... nos ehhez kellene a LOGO-MAKER, CHAR-EDITOR és SPRITECONVERTER. Logo-készítóből egy csupán hét darab van, három logomaker, két logoeditor, a szuper LOGOPAINT és a kiemelkedő MAGICPAINT, ez utóbbi leírásáról később olvashatsz. Karaktertervezők: a GRAPHIC DESIGNER és a CSM féle CHAREDITOR, a SPRITECONVERTER TCFS műve, 3.5-ös verzióval.

#### F5 — OTHER TOOLZ

Egyébb kategóriába benevezett egy 9 másodperces gyorsformattáló, egy SINUS EDITOR, egy FAST VALIDATE és két monitorprogram, a 256 MONITOR & TURBO ASSEMBLER V6

S mindez EGY LEMEZ-en!!!

ák \$0400, \$4800, \$5000 stb. helyeken pattognak, ezeknek második \$0400 byte-ja — az említettek kivéve — mind üres. Ezután jönnek a színeket kezelő funkciók, három, mivel három beállítható van (háttérszín megspórolva, mivel az át. fekete).

F3'-ra egy színsor jelenik meg, ahol az inverzben megjelenített kód jelzi az aktuális színt.

CRSR JOBBRA/BALRA, +SHIFT-tel lehet választani. A harmadik színnél ugyanezt el lehet játszani a fényerővel. 'SHIFT' megnyomására abba a funkcióba lép vissza, ahonnan kilépett. Kiakadásnál semmi pro bléma, RESET majd SYS6144 (vagy G1800), az editor nem hagy bonus sprítekurzort a képen...

**MIT IS MONDJAK.** Szóval ez egy egészen újfajta LOGOkészítő, egy új generációs termék, ezzel aztán OI!an grafikákat lehet összedobni, hogy attól mindenki hanyatt esik. Utoljára ilyen szépséget egy interlace grafikánál tapasztaltam, ott is volt pár adag szín — remélem tudjátok, mi az interlace lényege (ugyanannak a képek kib\*\*\*\*t gyors egymás utáni rávetítése több színnel, grafikával a képernyőre, ezáltal az emberi szemben összeolvad a gfx, mintha 1 képet látnál. Ennek ellenkező tételét néhanapján érdekes módon én is tapasztalom) Természetesen NE EZZEL KEZDD A LOGOrajzólát! Már említettem, hogy a szimpla logoodítással is sok gyakorlatot és türelmet kíván, etlialik egy kis idő, míg belejössz, hááááát, EZ MINDEZEKEN kívül új látásmódot IS követel. Szóval ez a LEGJOBBA eddig, 1 etlen hibája, hogy a képernyő felső sorának fényerőkijelzése nem megfelelő. **BEST és ACE!**

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

**Kazettások!!!** A MEGATOOLZ nincs kazettára, de hát mint mondtam, ez csak egy összefogó, a programok ugyanis 1 fileosak!!! MAGYARUL részenként MIND MEGVANNAK kazettára is!!! A másolók (mivel azok lemezmásolók...) és lemezkezelők kivételével. **SZEREZD MEG TE ISI!**

Hol is tartottunk?! YA! További lényeges és fontos programok a: 3D CONSTRUCTION KIT, ezzel már nem csak lakászerkezt, hanem esetleg országzerkezt is kiemelt 3D FREESCAPE (Driller... Castle Master...) játékokat komponálhatsz! Adventure rajongóknak ott van az ADVENTURE BUILDING SYSTEM, ugyanaz vonatkozik erre, mint az előbbire, de itt ugye bár egy szöveges kalandjátékot dobhatsz össze. Hogy szemléltető legyen, két kis demójáték a 3D DEMOGAME és az ADVINMAN. Vannak, akik demókat szeretnének készíteni, esetleg újságot etc. Nos, akkor feltétlenül szükséges egy LOGOPAINT, ennek van 1 oldalas DISK verziója is, sok-sok introkarakterrel (...ami ott szokot scrollezni középen...), vagy egy MAGICPAINT+++ , és az új CSODA, a FLI EDITOR! Nnnna, nem árt valami zene sem, vagy végy egy FUTURE COMPOSER-t, de az okosabbak nekiallhatnak a DEMO MUSIC CREATOR c. szépséget nyújtó, a kezdeti nehézségek után COOLI kis zenéket kapsz, három szólamban. CSAK LEMEZESEKNEK készült el a PAGE SETTER, profi újságszerkesztő, már csak egy kis printer kell, és mehetsz is a nyomdába. Szóval lassan egy adag gyakorlattal és gépi kódu tudással összelapátolhatsz egy pompás demót is. De... de ehhez nem ártana valahogy megrajzolni a LOGO-t (...átt. ott szokott fenn csücsülni, alatta a scroller, esetleg kedves kis üzenetekkel). A legtöbb felhasználó azt hiszi, a hóna alá csap egy LOGO-készítőt, -rajzoló etc. és már megy is a dolog. Azután érdeklődve és többnyire csalódottan nézi, hogy firkálmánya meg sem közelíti a demók, stb logót... és hagyja az egészet a francba. Pedig a gyakorlat az egészeknek a kulcsa, ezután tudsz pl. „femes” grafikát produkálni, normálisan megrajzolni egy „csillagot”...

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

## MAGICPAINT [Proky of /Prisoners/ Sex'N Spirit]

Igazából KO! verzió a **MAGICPAINT+++**. Rengeteg szín használható egyszerre, az első és a második multi szint rásztersoronként változtatható, a karakterszíneket pedig karakterenként. Használhatsz HI-RES módot is a grafikában, úgy hogy az alsó négy színből választasz a karakterszínnek, és a karakter ezáltal „hires” lesz (CSAK a kiválasztott). NOS:

**Irányítás:** kurzorbillentyűkkel, ezekkel lehet akár vonalat húzni, stb.

### RAJZOL

- '1': #0 színű pont kirakás, vagyis törlés
- '2': #1 színű pont \$FF16
- '3': #2 színű pont \$FF17
- '4': #3 színű pont \$0800

Ha a billentyűket (1-4) folyamatosan nyomva mozogsz (CRSR) akkor vonalat húz! Színek kiválasztása:

- 'Shift + 2': #1 színárnyalatok, szín keverése
- 'Shift + 3': #2 színárnyalatok, szín keverése
- 'Shift + 4': #3 színárnyalatok, szín keverése
- 'C + 2': #1 szín növelése
- 'C + 3': #2 szín növelése
- 'C + 4': #4 szín növelése

### INPUT/OUTPUT menü

- @: itt '3': DIRECTORY
- '4': DOS parancs
- '5': vissza
- '1': kép töltése az éppen aktuális munkaképre
- '2': a kép kimentése

### Műveletek a szerkesztőben

- 'HOME': ugrás a bal felső sarokba
- 'CLR/HOME': munkakép törlése
- 'M': munkakép cseréje a memóriában lévővel
- '+' : munkakép másolása a memóriába
- '-': memória másolása a munkaképre...

### Hogyan csinálj egy logót?

Másold a színmemóriát a képed színmemóriájába, használj fel egy jó rászteritint a \$FF16-17 cseréjéhez, ezenkívül állítsd a \$FF15 értéket feketére (ált. más grafikáknál is). A kész rajzról pár dolog: karaktermemória \$7000-77FF, \$FF16 tábla \$7940-797F, színmemória \$7800-793F, a \$FF16 tábla \$79C0-79FF-en van.

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

## Programozástechnika - DIGI LEJÁTSZÓ

SCN of ??? levelére egy adag kotorászás után letem rá a HQ-n, a levél tartalma lágyan omlott ki a lábaim elé... OOPS. Recsegve csatogtattam az új aimat az elkövetkező munka gondolatára, azután kiderült, hogy nem is kell Oltan sokat írkalnom, mivel kiprintelté kódlistát. **ThanX**. Szóval, már pár éve csapkodja a +4 nevezetű szörnyűséget, de a belterjes viták elkerülése végett előre is kijelenti, hogy **C64-en** is dolgozik... akkor most egy kb. idézet: *...PLUS4-en nem is nehéz SPRITE-okat csinálni, csak rohadtul unalmas és fárasztó* (—ez így van, habár ha TCFS konverterét vesszük...), a zene viszont **C64-en** tényleg jobb... volt 1990-ig! Na persze kényelmes... Jó kis gép a 8x8, de a plusi is COOL! Találkoztam a minap egy „TOP” c. 102 blockos zenével! ...a három szólam mellé egy DIGI-szólamot is rakott az írója... írtam egy **3 szólamú DIGI-lejátszót**, amit teljesen beépítem a zenébe, s így olyan, mintha a plusin írták volna, az eredmény **100% (!)**. Csak **1 byte**-ot használt (a hang kiadásához)! Mondjuk ez egy plusis codernek természetes, de egy C64-es

nem is álmódhatna erről! Ez egy saját fejlesztésű DIGI-lejátszó (az eredeti is a TIT műhelyében készült el...), a teljes minőség érdekében csak 1 szólamra írtam, de könnyedén átalakítható 3 szólamúra is, általában ha nincsen zavaró tényező, a RASTER-időt sem rabolja a zene, akkor 100% minőségű is lehet a zene. Ami legszebben szól vele, az a **LAST NINJA** zenéje, a három szólamú verzíóval csodálatos. Ha valaki ki akarja próbálni, nem árt, ha kicsit jártas a gépi kódu programozásban... (—STOP! Először is, a sőr, amit a mélyhűtőből szedtem elő, hogy hűtse a gépeket, kirobbant a melegtől, és kissé sörszagú a PC, a PLUS1, a fal... etc. Másodsor, ez a levél „kissé” régi, gondolom a +4 közéletben jártasabbak már rájöttek. Szóval ki kell kötni, hogy azért a PLUS4 zenéje nem jobb! Hardware-ben végképp nem, és kisebb a tärhely is... etc. Persze ha hozzákapszolg egy SID-kártyát, akkor JOBB, de ugyebár ez már külső megoldás. Na, abbafejezem, mindenki vegye a saját szájjze szerint... ), tehát a rutin :

```
>4000 78 BD 3F FF A9 00 A2 00
>4008 A0 00 20 00 10 A9 0B BD
>4010 06 FF A9 D0 BD 13 FF A9
>4018 37 BD 00 FF A9 00 BD 01
>4020 FF A9 08 BD 0A FF A9 B9
>4028 BD FE FF A9 40 BD FF FF
>4030 58 A2 09 A0 FF B8 D0 FD
>4038 CA D0 FB 20 03 10 AD 00
>4040 D4 85 E0 AD 01 D4 4A 66
>4048 E0 4A 66 E0 BD 98 40 A5
>4050 E0 8D 92 40 AD 04 D4 4A
>4058 4A 4A 4A AA BC BD 40 D0
>4060 1D AD 02 D4 AE 03 D4 86
>4068 03 0A 26 03 0A 26 03 0A
>4070 26 03 0A 26 03 0A 03 4A
>4078 18 69 18 A0 4D 2C A9 00
>4080 8D 9F 40 BC A0 40 4C 31
>4088 40 85 D0 86 D1 0E 09 FF
>4090 18 A9 FA 65 D2 85 D2 A9
>4098 00 65 D3 65 D3 AA BD 00
>40A0 41 AA ED AD 40 BD 11 FF
```

```
>40A8 A6 D1 A5 D0 40 90 91 92
>40B0 93 94 95 96 97 B5 B5 B5
>40B8 B6 B6 B6 B7 B7 41 42 43
>40C0 44 00 46 47 48 49 41 41
>40C8 41 41 41 41 41 00 00 00
>40D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4100 00 00 00 00 00 00 00 00
>4108 00 00 00 00 00 00 00 00
>4110 00 00 00 00 00 00 00 00
>4118 00 00 00 00 00 00 00 00
>4120 00 00 00 00 00 00 00 00
>4128 00 00 00 00 00 00 00 00
>4130 00 00 00 00 00 00 00 00
>4138 00 00 00 00 00 00 00 00
>4140 00 00 00 00 00 00 00 00
>4148 00 00 00 00 00 00 00 00
```





>48B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4A88	02	03	03	03	01	02	01	00
>48B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4A90	00	02	00	02	02	02	00	02
>48C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4A98	00	01	01	01	01	01	00	00
>48C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AA0	00	00	00	00	00	00	00	00
>48D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AA8	00	00	00	00	00	00	00	00
>48D8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AB0	00	00	00	00	00	00	00	00
>48E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AB8	00	00	00	00	00	00	00	00
>48E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AC0	00	00	00	00	00	00	00	00
>48F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AC8	00	00	00	00	00	00	00	00
>48F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AD0	00	00	00	00	00	00	00	00
>4900	05	02	05	02	03	03	04	05	>4ADB	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4908	05	02	02	04	05	02	03	02	>4AE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4910	04	03	02	03	03	04	04	03	>4AEB	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4918	02	04	02	04	03	02	04	02	>4AF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4920	04	03	05	02	05	03	04	02	>4AF8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4928	02	02	02	05	05	03	03	05	>4B00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4930	05	02	03	05	03	03	02	02	>4B08	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4938	03	03	05	03	03	03	05	02	>4B10	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4940	03	04	05	04	05	05	05	05	>4B18	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4948	03	05	05	04	05	05	02	02	>4B20	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4950	04	05	03	02	03	04	04	04	>4B28	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4958	02	04	05	02	02	05	03	04	>4B30	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4960	04	04	04	03	05	05	05	05	>4B38	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4968	05	04	04	04	05	04	05	03	>4B40	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4970	04	03	05	04	02	02	04	03	>4B48	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4978	05	04	04	04	05	02	03	02	>4B50	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4980	02	03	05	03	03	03	04	04	>4B58	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4988	02	03	03	03	05	02	05	04	>4B60	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4990	05	02	05	03	03	03	04	03	>4B68	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4998	04	05	05	05	05	05	04	04	>4B70	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49A0	04	04	05	05	04	05	02	02	>4B78	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49A8	05	02	03	03	05	03	03	04	>4B80	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49B0	04	04	04	02	04	04	02	05	>4B88	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49B8	05	05	02	05	03	04	04	04	>4B90	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49C0	04	02	02	04	03	03	05	05	>4B98	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49C8	03	02	03	04	03	04	05	03	>4BA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49D0	05	04	02	04	04	04	05	05	>4BA8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49D8	03	05	04	04	02	03	02	03	>4BB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49E0	03	04	04	04	04	03	05	02	>4BB8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49E8	03	05	02	03	03	04	04	03	>4BC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49F0	04	02	02	04	03	03	04	04	>4BC8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49F8	04	04	05	02	04	04	05	02	>4BD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4A00	01	00	01	00	01	01	00	01	>4BD8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4A08	01	00	00	00	01	00	01	00	>4BE0	01	01	01	01	01	01	01	01	01
>4A10	00	02	02	02	02	00	00	02	>4BE8	01	01	01	01	01	01	01	01	01
>4A18	02	00	02	00	02	02	00	02	>4BF0	02	02	02	02	02	02	02	02	02
>4A20	00	03	01	02	01	03	00	02	>4BFB	02	02	02	02	02	02	02	02	02
>4A28	00	00	00	04	04	00	00	04	>4C00	03	03	03	03	03	03	03	03	03
>4A30	05	00	01	05	01	01	00	00	>4C08	04	04	04	04	04	04	04	04	04
>4A38	01	01	05	01	01	01	05	00	>4C10	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A40	01	04	05	04	05	05	05	05	>4C18	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A48	00	04	04	04	04	04	00	00	>4C20	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A50	04	05	01	00	01	04	04	04	>4C28	04	04	04	04	04	04	04	04	04
>4A58	00	04	05	00	00	05	01	04	>4C30	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A60	04	04	04	00	04	04	04	04	>4C38	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A68	05	04	04	04	05	04	05	01	>4C40	04	04	04	04	04	04	04	04	04
>4A70	04	01	05	04	00	00	04	01	>4C48	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A78	05	04	04	04	05	00	00	00	>4C50	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A80	00	00	04	00	00	00	04	04	>4C58	05	05	05	05	05	05	04	04	04



>4C60	04	04	04	04	04	04	04	04		>4DB0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4C68	03	03	03	03	03	03	03	03		>4DB8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4C70	02	02	02	02	02	02	02	02		>4DC0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4C78	01	01	01	01	01	01	01	01		>4DC8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4C80	00	00	00	00	00	00	00	00		>4DD0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4C88	00	00	00	00	00	00	00	00		>4DD8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4C90	00	00	00	00	00	00	00	00		>4DE0	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4C98	00	00	00	00	00	00	00	00		>4DE8	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CA0	00	00	00	00	00	00	00	00		>4DF0	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CAB	00	00	00	00	00	00	00	00		>4DF8	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CE0	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E00	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CB8	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E08	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CC0	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E10	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CC8	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E18	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CD0	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E20	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CDB	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E28	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CE0	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E30	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CE8	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E38	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CF0	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E40	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4CF8	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E48	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4D00	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E50	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4D08	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E58	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4D10	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E60	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4D18	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E68	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4D20	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E70	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4D28	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E78	05	05	05	05	05	05	05	05	
>4D30	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E80	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D38	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E88	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D40	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E90	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D48	00	00	00	00	00	00	00	00		>4E98	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D50	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EA0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D58	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EAB	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D60	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EB8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D68	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EC0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D70	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EC8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D78	00	00	00	00	00	00	00	00		>4ED0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D80	00	00	00	00	00	00	00	00		>4ED8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D88	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EE0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D90	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EE8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4D98	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EF0	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4DA0	00	00	00	00	00	00	00	00		>4EF8	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4DAB	00	00	00	00	00	00	00	00											

A player rutin \$4000-\$04FF-ig tart. Ehhez kapcsolódik a DIGI-hang táblázat, amiből megszólaltatja a hangot. Ez \$4100-\$4EFF-ig tart. Aki nem tudná mi az a lejátszó, annak leírom: a lejátszó meghívja a C64-es zenét, majd a kiadandó hangot elemzi. Ezek után a kis táblázatából kiolvassa, hogy mit is kéne most kiadnia, majd legvégül megszólaltatja a hangot, s minden kezdődik előlről! A programot és a táblázatot monitorból kell beszerezni, ezért először is tisztítsuk meg a szűkséges részt;

>4F00	20	03	10	A9	7F	20	3A	4F	
>4F08	C9	FE	F0	24	C9	F7	F0	25	
>4F10	A9	FD	20	3A	4F	C9	FE	F0	
>4F18	01	60	A2	0E	8E	3F	40	EB	
>4F20	8E	44	40	EB	8E	62	40	EB	
>4F28	8E	65	40	EB	8E	55	40	60	
>4F30	A2	00	4C	1C	4F	A2	07	4C	
>4F38	1C	4F	8D	30	FD	8D	08	FF	

#### F 4000 4EFF 0

azután írjuk, pötyögjük be a programot, a biztonság kedvéért mentünk ki, nehogy elvesszen egy ekkora munka:

**S\*PLAYER/1\*,8(kazettások: 1),4000,4F00**

Eredeti INIT:

**JSR\$1000 (\$400A)**

**& IRQ**

**JSR\$1003 (\$403B)**

Van még egy kis programcska, amit érdemes hozzátoldani:

>4F40	AD	08	FF	60	00	00	00	00	
>4F48	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4F50	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4F58	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4F60	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4F68	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4F70	00	00	00	00	00	00	00	00	
>4F78	00	00	00	00	00	00	00	00	

```
>4FB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FB8 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F90 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F98 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FAB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FBB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
>4FC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FCB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FDB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FEB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FFB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Most az IRQ \$4FF0-nál lesz, ezért az eredetit írjuk át \$4FF0-ra (A 403B JSR \$4F00). Ezzel lesz közben az 1-3 billentyűvel választhatunk szöveget. Ha mindezt beírtuk és kimentettük, akkor töltsünk be egy C64-es zenét, majd írjuk át (—ha kell) az inicializálást és az IRQ vektort (ide írjuk majd a lejátszó), és indítsuk el a G4000 paranccsal. Nem semmi zene! Nagyrészt a fűrészfog dolgokat fogja majd bevenni,

vagyis a basszusot (—és hát egy zenében ez a lényeg, a la BrutalWaXarok). Az az igazság, én még nem próbáltam ki, de lehet, hogy mire megjelenik, addigra bepötyögöm, vagy beszerzem, akkor majd írok róla egy kis véleményem. Addig is jó gépelést!

• SCN & Jahny

## APRÓ TIPPEK

Az első rutin egy BASIC listázás-megszakító rutin, a 'SHIFT' lenyomására megáll a listázás, ahol éppen scrollezett, a billentyű felengedésére mindez folytatódik. Nos:

```
STA $FF19
LDA $0543
CMP #$01
BNE $05F5
LDA #$F1
STA $FF15
LDA #$EE
```

• Matula Ferenc

```
.0100 PHA
LDA $0543
CMP #$01
BEQ $0101
PLA
JMP $8B6E
```

A rutin aktiválása:  
>0306 00 01 RETURN!

A másik program egy digitalizáló, kb. ugyanazzal a hatáskokkal, mint amit már (párszor) leközöltünk, a magnóba berakott kazettát haligatható digitalizálva, általában fejbeállító programként használható. Indítása csak BASIC-ből, SYS 1525...

```
.05F5 LDA $01
AND #$38
ADC #$BF
STA $FF11
STA $FF15
```

### BASIC-ből elérhető trükkök:

POKE 806,103 — Run/Stop letiltás  
SYS 32768 — RESET  
SYS 52651 — BASIC 3.5 kifejelesztő  
POKE 775,191 — LIST letiltás  
POKE 22,35 — LIST sorszám nélkül  
POKE 622,25 — LIST sorszám visszacsatolása  
POKE 816,157 — SAVE letiltás

### Programba építve:

POKE 19,1 — INPUT kérdőjel ki  
POKE 19,0 — INPUT kérdőjel be  
POKE 1344,64 — Ismétlőbillentyűk ki

• Széplaki András, Debrecen

## PLUSI ELSŐGÉLY

**BLOW** — ROTHMANS, DUNHILL, GAULOISES.

**CASTLE MASTER**: végtelen energiához egyszerre \*CHEAT\*.

**CIRCUIT** — öt pályánként ad kódokat: SÓPA, DISC, BUGG, BRUD, SUPA, BORG, HAWK, DUKE, SHIT, LAME, FULL, COKE, RAAP, ZZAP, BURK, BEER, BLOD, SLUT, SLUT (megint!), ADSR

**COLORBUSTER** — öt pályánként ad kódot: 05 - EASY LAMER; 10 - ASSINGKADE; 15 - NEVERMIND +space; 20 - KURVAANYAD; 25 - ROKA UGRİK; 30 - PAULAABDUL; 35 - DEKAS GECI; 40 - TERMINATOR; 45 - IMPOSSIBLE; 50 - INVICIBLE

**DIAMENTY** — az első 50 kód, ami C64-re is jó: FLWDHII, OMTFJUY, INAGKYR, UBSMLTW, YUDJMRA, TCFKNEB, RXGLBWG, EZHMVYJ, WAJNCAL, TTKBXSJ, AFWLZDV, SSMCAFX, DDNXTGA, FEBZWHW, GRVASJD, MFCTDKR, JGXWELL, KZDSRMM, LYADFNV, MHTEGBX, NJWRVYA, BUSFYCW, VADGHXD, CBETJZK, XCRYUAG, ZDFHATT, AEGJBWJ, TFTUCSA, WGTADD, SHHBEE, DIJCFRG, EJUDGFI, RKAEGGG, GMCGJYJ, TNDHKA, YOELJIC, HPFJMUE, JRGKNAG, HARMLOBI, ASIMPCK, BTJNRDM, CUKOREO, DULPSFR, EWMRTGS, FXNRUMU, GYOSVIV, HZDWTWJ, IERUXKK, JNRVYLM...

**DIZZY III.**: cimképnél egyszerűen csak 'Y'-t, örökéletet ad.

**DIZZY VI.** — Prince Of Yoik Folk: az intro után, a kipakolás-

nál szintén 'Y'-t kell nyomni, örökélet és végtelen energia...

**LOGY** — introban begépelni: Láma.

**KARATEKA**: a második pályától ha meghalunk és kiírja, hogy "THE END", akkor csak egyet \*spákoljunk\* (space); újratevés.

**NIBBLY'92** — RATT version: a 'E' megnyomásával pályaváltás, intróban: GURIGA.

**PUZZLE SHUFFLE**: egyszerre kell lenyomni a "VODKA" betűt.

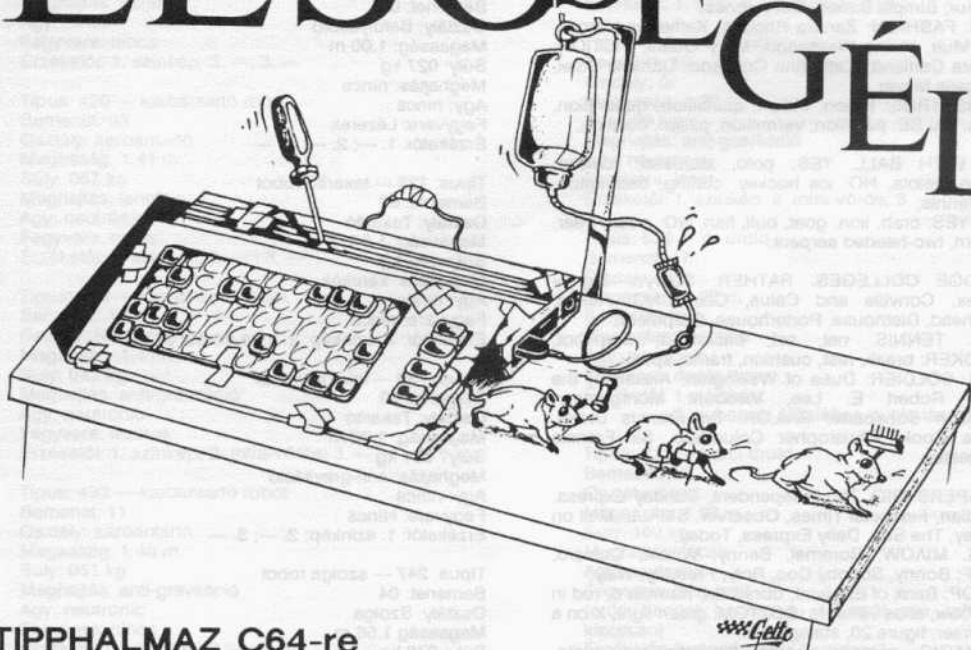
**SPEEDBALL 2.**: töltsük be a monitorból a kimentett állást, SAVESPEED, ami CC00-CD61-ig tart. CC17-CC77 ig vannak a karakterek infói, ezeket célszerű FF-re átírni. Majd egy üres lemezre mentjük ki: S"SAVESPEED",08,CC00,CD61 [RETURN].

**STONE AGE** — "pár" pályakódja: BONIDO, SIDULA, BIFISI, LOVUHO, BADEBA, LUFIDO, HAVULU, LODISE, HIFUHI, DIVOBI, HEDIDA, DAFALI, HUVESA, DADOHA, SIFODO, DIVIDE, SIDABI, BEFEDO, SAVOLI, BUDUSU, LIFOHU, BOVIBE, LIDADA, BIFALO, LEVUSA, HADOHU, LUFIBO, HIVADA, DODALO, HIFUSE, DIVEHE, SEDIBI, DUFUDI, SUVIBU, DIDUDI, SOFELU, BIVISA, SEDUHO, BEFIBE, LUVUDI, BUDOLO, LIFISA, LIDEBU, HEFODE, DEVOLI, HUDISO, DUFABA, HIVEBI, DADODU, SIFUBA, DEVODO, SEDILE, BUFASE, SUVABI, BIDUBI, LAFODU, BIVILI, LEDASU, BOFAHA...

### A tippeket beküldték:

**BAG** (Arló), **Molnár Balázs**, **PROKY** (Bp.)

# ELSŐSE GÉLY



## TIPPHALMAZ C64-re

AZTEC TOMB (Megoldás):

GO LADDER, GET CHEST, D, S, W, EXAMINE BED, OPEN DRAWER, EXAMINE DRAWER, GET KEY, GO TRAPDOOR, GET CLOAK, WEAR CLOAK, EXAMINE CELLAR, GET KEY, U, EXAMINE HALL, OPEN DOOR, GET JAR, GO DOOR, S, E, EXAMINE POOL, DROP KEY, GET FISH, CATCH FISH, GET KEY, EXAMINE FISH, FILL JAR, REMOVE CLOAK, W, N, OPEN CHEST, DROP CHEST, DROP KEY, DROP KEY, GET SWORD, GET ROPE, CLIMB BUILDING, GET WOOD, D, S, THROW WOOD, GO BRIDGE, S, GET MOUSE, N, W, THROW CLOAK, GO GATE, GET CLOAK, WATER PLANT, FILL JAR, WATER PLANT, DROP JAR, CLIMB BEANSTORK, THROW MOUSE, GO PATH, GO VALLEY, S, THROW ROPE, CLIMB ROPE, GIVE CLOAK, GET BOX, OPEN BOX, DROP BOX, GET MAP, LOOK MAP, D, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT, EXAMINE BOAT, GO CABIN, GET TORCH, GO HATCH, N, SAIL ISLAND, GO HOLE, LIGHT TORCH, GET JACKET, U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S, WEAR JACKET, JUMP OVER CLIFF, SWIM, GO BEACH, REMOVE JACKET, GO FOREST, N, CLIMB STATUE, GET DIAMOND, D, E, EXAMINE WAL, INSERT DIAMOND, GO PASSAGE, LIGHT TORCH

## CARRIER COMMAND kódok:

7-1-7-BEING, 7-3-6-ONLY, 14-1-11-MAP, 14-2-1-NEXT, 16-1-2-BASE, 17-2-5-LOSES, 17-4-10-VIA, 20-2-7-CORE, 21-3-7-HIGH, 22-4-13-YOUR, 28-1-4-TOP, 28-2-2-TURRET, 29-3-3-FAR, 32-2-3-EVENT, 33-3-2-MAIN, 33-3-19-DRONES, 33-5-14-SITE, 35-2-18-TIME, 35-4-7-SELECT, 36-4-2-STOP, 39-3-7-WILL, 41-2-7-WITH, 43-2-

3-EITHER, 44-1-21-WEAPONRY, 44-6-13-CYCLE, 51-2-7-LIMIT, 53-2-2-LAND, 55-1-2-MAIN, 60-2-6-ABLE

## EVERY SECOND COUNTS (válaszok):

GENTLEMEN'S TROUSERS. YES: pants, strides, kecks, bags, NO: trollies, sloops, grippers, poopfers, goofers.  
REAL HATS. YES: sombrero, pork pie, opera, bobble, NO: batshman, humbug.  
CHINESE YEARS. YES: rat, dragon, pig, rabbit, monkey, NO: squid, platypus, duck, gerbil.  
PARTS OF HORSE. YES: hock, dock, fetlock, croud, poll, withers, NO: wedlock, dressage, futlock.  
BRIDGES OVER THAMES. YES: Hungerford, Battersea, Waterloo, Thames, Chelsea, Tower, NO: Knightsbridge, Trafalgar, Soho.  
JACK. YES: Nicholson, Nicklaus, Train, Jones, NO: O'Behan, Frost, Pot, Daw.  
PHOTOGRAPHERS. YES: David Bailey, Cecil Beaton, Lord Snowden, Lord Litchfield, Terence Donovan, NO: Cecil Parkinson, LordDunsnapping, Luigi Papparazzi, Prince Willcome.  
MAGNIFICENT SEVEN. YES: Charles Bronson, Horst Bucholz, Steve McQueen, Robert Vaughn, James Coburn, NO: Clint Eastwood, James Garner, Lorne Greene, Clint Walker.  
CARTOONS. YES: Tom and Jerry, Yogi Bear, Texas Pete, Wimpy, Barney Rubble, NO: Sooty, Bill and Ben, Gordon Gopher, Andy Pandey.  
FAMOUS YORKS. Paul Daniels, Harold Wilson, Fred Tauman, LANCS: George Formby, Eric Morecampe, Russell Marty, Jimmy Clitherge, Les Dawson, Bernard Cribbins.

**FAMOUS. YUP:** Boxcar Willie, Billie Jo Spears, Willie Nelson, Rattlesnake Annie, **NOPE:** Billy Two Rivers, The Sobb Sisters, Hank Marvin, Crystal Ball,  
**FAMOUS. FACT:** Alfred the Great, Sitting Bull, Molotov, John O'Groats, Captain Kidd, **FICTION:** John Bull, Ben Hur, Simple Simon, Davy Jones,  
**FAMOUS. FASHION:** Zandra Rhodes, Katherine Harnett, Jean Muir, Vivine Westwood, Mary Quant, **FICTION:** Barbara Cartland, Catherine Cookson, Danielle Steel, Georgette Meyer,  
**NUMBERS. TRUE:** billion, trillion, quintillion, quadrillion, gillion, **FALSE:** pavillion, vermillion, pillion, cotillion,

**GAMES WITH BALL. YES:** polo, lacrosse, roulette, hurling, pelota, **NO:** ice hockey, curling, badminton, deck tennis,  
**ZODIAC. YES:** crab, lion, goat, bull, fish, **NO:** swan, bear, unicorn, two-headed serpent,

**CAMBRIDGE COLLEGES. RATHER:** Selwyn, Sidney Sussex, Conville and Caius, Clare, **NO:** Austin, Snobhead, Diethouse, Porterhouse, Garpulers,  
**USE IN. TENNIS:** net, set, backhand, dropshot, **SNOOKER:** break, rest, cushion, frame, spider,  
**FAMOUS. SOLDIER:** Duke of Wellington, Alexander the Great, Robert E. Lee, Viscount Montgomery, Napoleon Bonaparte, **SAILOR:** Sir Francis Drake, James Cook, Christopher Columbus, Sir Francis Chichester,

**NEWSPAPERS. BIG:** The Independent, Sunday Express, Guardian, Financial Times, Observer, **SMALL:** Mail on Sunday, The Sun, Daily Express, Today,

**ANIMALS. MIAOW:** Rommel, Benny, Willow, Custard, **WOOF:** Bonny, Scooby Doo, Roly, Freeway, Willy,  
**IS ON. TOP:** Bank of England, dorsal fin, number 5, red in a rainbow, atlas vertebra, **BOTTOM:** green light, X on a typewriter, figure 20, stalagmites,

**IT IS. MAGIC:** nymph, gnome, flibbertgibbet, sprite, goblin, **TRAGIC:** trollop, gossamer, gobbledecock, noble gobbie,

**CREATURE. BITE:** flea, asp, tarantula, mosquito, **STING:** hornet, jellyfish, stonefish, sea urchin, scorpion,  
**BINGO NICKNAMES. TRUE:** Key of the door - 21, Two little ducks - 22, Doctor's Orders - 9, Unlucky for some - 13, **FALSE:** 4 and 9 - The Brington line, 6 and 2 - Clickety duck, Look after yourself - 1, Don't be late - 88, Top of the sop - 99

**REPLACE. MIAOW:** Curiosity killed the M, Like a M on hot bricks, Like a M on hot tin roof, The M's pyjamas, A M may look at a king, **WOOF:** Every W has its days, Give a W a bad name, In the W house, Love me love my W,

**FAMOUS. BRITISH:** Eurythmics, Simple Minds, Billy Ocean, Dire Straits, **YANK:** Earth, Wind and Fire, Prince, Tina Turner, Commodores, Lindisfarne

**MASTERS AND SERVANTS. TRUE:** Man Friday - Robinson Crusoe, Hudson - Sherlock Holmes, Lancelot Gobbo - Shylock, Brabinger - Audrey F. Hamilton, Hudson - Lord O'Bellamy, **FALSE:** Jeeves - Lord Brideshead, Malvolio - Othello, Sam Weller - David Copperfield,

**Egyebek:** 1. Abbreviation: Missouri, 2. Alex Foley: Eddie Murphy, 3. Am state (woman's name): Maryland, 4. Atlanta: Georgia, 5. Chemistry: zinc, 6. Dominoes: 28, 7. England: Devon, 8. Football 86 third: France, 9. Genesis: 1977, 10. Gold medalist: Berlin, 11. Golden girls: 7, 12. Italy: Venice, 13. LP "1999": Prince, 14. LP "Off the Wall": Michael Jackson, 15. Men at Work: Australian, 16. Poker: Green, 17. Saint Anton: Austria, 18. South Am country: Columbia, 19. Sport: 30, 20. Summer Olympic Games 84: Los Angeles, 21. The Day of the Jackal: Edward Fox, 22. Winter Olympic Games 84: Yugoslavia

## PARADROID

### Robotok

Típus: 001 — befolyásoló  
 Bemenet: 01  
 Osztály: Befolyásoló  
 Magasság: 1.00 m  
 Súly: 027 kg  
 Meghajtás: nincs  
 Agy: nincs  
 Fegyvere: Lézerek  
 Érzékelői: 1. —; 2. —; 3. —

Típus: 123 — takarító robot  
 Bemenet: 02  
 Osztály: Takarító  
 Magasság: 1.37 m  
 Súly: 085 kg  
 Meghajtás: kerekek  
 Agy: nincs  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 139 — takarító robot  
 Bemenet: 03  
 Osztály: Takarító  
 Magasság: 1.22 m  
 Súly? 061 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: nincs  
 Fegyvere: Nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 247 — szolgáló robot  
 Bemenet: 04  
 Osztály: Szolgáló  
 Magasság: 1.56 m  
 Súly: 078 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 249 — szolgáló robot  
 Bemenet: 05  
 Osztály: szolgáló  
 Magasság: 1.63 m  
 Súly: 083 kg  
 Meghajtás: pedál  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: Nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 296 — szolgáló robot  
 Bemenet: 06  
 Osztály: szolgáló  
 Magasság: 1.20 m  
 Súly: 047 kg  
 Meghajtás: láncfalp  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 302 — futár robot  
 Bemenet: 07  
 Osztály: futár  
 Magasság: 1.07 m  
 Súly: 023  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: nincs  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 329 — futár robot  
 Bemenet: 08  
 Osztály: futár  
 Magasság: 1.07 m  
 Súly: 031 kg  
 Meghajtás: kerekek  
 Agy: nincs  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 420 — karbantartó robot  
 Bemenet: 09  
 Osztály: karbantartó  
 Magasság: 1.41 m  
 Súly: 057 kg  
 Meghajtás: láncfalpak  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 476 — karbantartó robot  
 Bemenet: 10  
 Osztály: Karbantartó  
 Magasság: 1.41 m  
 Súly: 042 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: lézerek  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. infra-vörös; 3. —

Tipus: 493 — karbantartó robot  
 Bemenet: 11  
 Osztály: karbantartó  
 Magasság: 1.48 m  
 Súly: 051 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 516 — legénységi droid  
 Bemenet: 12  
 Osztály: legénységi  
 Magasság: 1.57 m  
 Súly: 074 kg  
 Meghajtás: láb  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 571 — legénységi droid  
 Bemenet: 13  
 Osztály: legénységi  
 Magasság: 1.76 m  
 Súly: 062 kg  
 Meghajtás: lábak  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 598 — legénységi droid  
 Bemenet: 14  
 Osztály: legénységi  
 Magasság: 1.72 m  
 Súly: 093 kg  
 Meghajtás: lábak  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: nincs  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 614 — ór droid  
 Bemenet: 15  
 Osztály: ór

Magasság: 1.93 m  
 Súly: 121 kg  
 Meghajtás: lábak  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: lézerkarabély  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. subsonic; 3. —

Tipus: 615 — ór droid  
 Bemenet: 16  
 Osztály: ór  
 Magasság: 1.20 m  
 Súly: 29 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: lézer  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. infra-vörös; 3. —

Tipus: 629 — ór droid  
 Bemenet: 17  
 Osztály: ór  
 Magasság: 1.09 m  
 Súly: 059 kg  
 Meghajtás: láncfalpak  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: dupla lézer  
 Érzékelői: 1. szinkép;  
 2. subsonic (általában dupla lézert jelent); 3. —

Tipus: 711 — harci droid  
 Bemenet: 18  
 Osztály: harci  
 Magasság: 1.93 m  
 Súly: 102 kg  
 Meghajtás: lábak  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: dirsuport  
 (erős hangot bocsát ki és ettől sok robot és droid kipurcan)  
 Érzékelői: 1. végső hang; 2. radar; 3. —

Tipus: 742 — harci droid  
 Bemenet: 19  
 Osztály: harci  
 Magasság: 1.87 m  
 Súly: 140 kg  
 Meghajtás: láb  
 Agy: - Neutronic  
 Fegyvere: dirsubtor  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 751 — harci droid  
 Bemenet: 20  
 Osztály: harci  
 Magasság: 1.93 m  
 Súly: 227 kg  
 Meghajtás: lábak  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: lézer  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Tipus: 821 — biztonsági droid  
 Bemenet: 21  
 Osztály: biztonsági  
 Magasság: 1.00 m  
 Súly: 028 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: dupla lézer  
 Érzékelői: 1. szinkép 2. radar 3. infra-vörös

Típus: 834 — biztonsági droid  
 Bemenet: 22  
 Osztály: biztonsági  
 Magasság: 1.10 m  
 Súly: 034 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: lézer  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. radar; 3. —

Típus: 883 — biztonsági droid  
 Bemenet: 23  
 Osztály: biztonsági  
 Magasság: 1.63 m  
 Súly: 179 kg  
 Meghajtás: kerekék  
 Agy: neutronic  
 Fegyvere: exterminátor ugyanaz mint a lézer  
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. radar; 3. —

Típus: 999 — parancsnoki egység  
 Bemenet: 24  
 Osztály: parancsnok  
 Magasság: 1,87 m  
 Súly: 162 kg  
 Meghajtás: anti-gravitáció  
 Agy: primode (legjobb agy!!!)  
 Fegyvere: dupla lézer  
 Érzékelői: 1. infra-vörös; 2. radar; 3. subsonic

**SPY TREK (megoldás):**

EXAMINE INSIDE POCKETS, PUSH LIB, DRAW CURTAINS, TAKE PILL, TAKE WALLET, EXAMINE WALLET, TALK TO DRIVER, SWALLOW PILL, OPEN BRIEFCASE, TAKE BEARD, WEAR BEARD, TAKE WIG, WEAR WIG, EXAMINE GRATING, GO INTO HOLE, W, READ SIGN, PRESS BUTTON, E, E, SIT BELT, EXAMINE TRAMP, READ SIGN, GIVE COIN (7x), TAKE KEY, TAKE UMBRELLA, E, BUY CRISPS, SAY UNYON, TAKE PACKET, OPEN PACKET, TAKE PASSPORT, TAKE ONION, W, N, N, SHOW PASSPORT, N, ENTER PLANE, W, OPEN DRAWER, TAKE KNIFE, E, E, PEEL ONION, W, LEAVE PLANE, N, W, EXAMINE BOARD, ENTER TAXI, SAY TOWER, LISTEN GUIDE, UNLOCK GATE, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, U, GET SPADE, ENTER CAR, PULL LEVER, E, DIG, TAKE ROD, THROW HOOK OVER CABLE, SLIDE DOWN CABLE, CAST LINE, TAKE FISH, W, FEED CAT, TAKE SKIS, E, S, U, ENTER CAR, PULL LEVER, E, E, DROP SKIS, ENTER COACH, E, E, EXAMINE TABLE, TAKE TABLECLOTH, W, ASK WOMAN TO MAKE HABIT, TAKE HABIT, W, U, U, READ PLAQUE, WEAR HABIT, ENTER GATE, W, TAKE CHOPPER, E, CUT GOALPOSTS, TAKE POLE, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, TAKE DOLL, W, W, JUMP, N, U, U, ENTER GATE, E, GIVE DOLL TO GIRL, TAKE BIBLE, W, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, READ BIBLE, TURN STONE, ENTER PASSAGE, TAKE CANDLE, EXAMINE GIRL, ASK GIRL TO LIGHT CANDLE, TAKE CANDLE, ENTER PASSAGE, W, PULL BRICK

• Izsóf András / DoT (Molnár Zsolt)

**TIPPHALMAZ Amigára**

**Addams Family: kódok:**

&1Y1M, ?1J14, ?ZR1K, VZEKE, VGJ1Y, VLKKV

**Air Support: pályakódok:**

2-O2P6QBHA819J1,	3-OVPHQBHA819J1,	4-
O6PPQBHA819J9,	5-PJQXQBHE819J9,	6-
PL06QBHM819JO,	7-NFOHQBH3819JO,	8-
BHOPQBH3819LO,	9-BBNXQBF38A9PO,	10-
BBN6QBF3819HO,	11-BHNHQBN3819HO,	12-
BJNPQB3816HO,	13-BLMAXQAN3814HO,	14-
CFM6QC381VHO,	15-AHMHQC381VHO,	16-
EBMPQKN381VHO,		

(Sajnos nem tudtuk biztosan, hol van nulla, ill. O betű. Kénytelenek lesztek némelyiket kétszer is beírni. Sorry — DoT)

**Allen Breed Special Edition**

A kódokat a számítógépekben kell beírni! 2. XXDFA, 4. RTHAA, 6. LAEEA, 8. UYTTA, 10. PPEAB

**Battle Isle — Moon of Chromos**

Amik még nem voltak: (Most azt, hogy melyik kód melyik pályá, nem tudom, mert két táblázat is van, és egymáshoz képest eggyel el vannak tolódva, sorry — DoT), SYNOM, LUPOS, SONNE, SOTEX, RASEN, FISCH, EBTON, KABEL, SYTAX, DIONE. Néhány kódot csak két játékos használhat.

**Chaos Engine**

2.világ: SN40HDN4836D, 3. világ: 8HBFPC98R3JO, 4.világ: Z3R30TWS0L67

**Chrome**

1-START, 2-TRUTH, 3-YELLY, 4-STORY, 5-CLOUD, 6-MOUSE, 7-HUMAN, 8-FLOOR, 9-PAPER, 10-EARTH, 11-SPACE, 12-GENAM, 13-APPLE, 14-JUICE, 15-CHESS, 16-WORLD, 17-AUDIO, 18-LOGIC, 19-TITLE, 20-VENUS

**Deuteros**

Miközben nagyban játsunk, szakítsunk időt egy "SHIFT+C" megnyomására is, majd pillantsunk bele a "sátor-menübe".

**Dynablasters: "néhány" pályakód a "blasztereknek".**

1.1 UKCLMNKT / 1.2 MUFWLNCC / 1.3 UAOWOJEU / 1.4 UAYKOSEN / 1.5 UAYKLIEN / 1.6 UAOKLIEN / 1.7 UAOKLSEU / 2.1 UKBZGWVG / 2.2 MUFEEESC / 2.3 UAOKTVEU / 2.4 UAYKTOEE / 2.5 UAYKTEEA / 2.6 UAOKTEE / 2.7 MUREOVL / 3.1 UAWKOVHR / 3.2 UAEKOVRR / 3.3 MURCLEV / 3.4 MUKCLICS / 3.5 UAWVIORL / 3.6 UAEVIORC / 3.7 UKAHMBSZ / 3.8 UKBHPGVA / 4.1 MUKCNNGS / 4.2 MUFNCNWRV / 4.3 UAEVQQGH / 4.4 UAYVBSZR / 4.5 MUWCNLIK / 4.6 UKAHNMUS / 4.7 UAEVQSGH / 4.8 UAYVTJZT / 5.1 MUWVONKU / 5.2 UAEVOQGC / 5.3 UAEVOJGL / 5.4 UAWVOIGC / 5.5 UKLHJMUP / 5.6 UAEVLIGR / 5.7 UKAHJTUP / 6.1 UAWVVPGH / 6.2 UKKZEGLY / 6.3 UACKQVGL / 6.4 UAHKBEZC / 6.5 UARKQOGL / 6.6 UACKQOGL / 6.7 UACKQOGL / 7.1 UARKIVGL / 7.2 UACKIPGR / 7.3 UACKGVGH / 7.4 MUWELQHL / 7.5 UARKGOGH / 7.6 UACKGOGR / 7.7 UACKGEGH / 7.8 MUWELJHH / 8.1 UKVOELPV / 8.2 UKKOSLVY / 8.3 UACFVQLR / 8.4 UKVOSTVW / 8.5 MUYEETVU / 8.6 VACFVIRC / 8.7 MUHEEBVU.

## Eye of the Beholder 2.

**A karakterek tuningolása:** Ha betöltjük a kimentett állást valamilyen szektorszerkesztőbe, akkor át lehet írni a tulajdonságokat. Az első név a 22-32. byte-on van (decimálisan) Str:33-34.byte, Str%:23-36.byte, Int: 37-38.byte, Wis:39-40.byte, Dex:41-42.byte, Con:43-44.byte, Cha: 45-46.byte, HP: 48-49, 50-51.byte (2-2 byte), Experience: 63-65.byte. Ha megemeljük az Exp-t, akkor majd harc közben addig fog szintet lépni a karakter, amíg az Exp engedi, de ebben a részben csak a 13.szintig enged lépni a program. Egy helyen el lehet akadni: ott, ahol a padlón két Crimson gyűrű csúszkál. Mielőtt megpróbálnánk felvenni, álljunk meg előtte és mentünk állást. Ezután töltünk be egy file-kezelőt, és másoljuk le a 4-es lemezt, majd az átmásolt példányon töröljük le a LEVEL15.SAM file-t. A RAM-ba másoljuk le a LEVEL16.SAM file-t, majd ezt ott nevezzük át LEVEL15.SAM-ra és ezt a file-t másoljuk vissza a berhelt lemezre. Ezután töltünk vissza az állást, de amikor a 4.lemezt kéri, akkor a "megpreparált" lemezt tegyük be! Egyszer nem fogja ezt a lemezt elfogadni, akkor már betehetjük az eredeti lemezt. Így most már fel tud jönni a gyűrűket. Miután ezt megtettük, mentünk állást, és töltünk vissza az eredeti 4.lemezzel és most már lehet folytatni a játékot.

## Hágar: kódok:

2-FAEFGN, 3-JVSAMK, 4-ASGAPQ, 5-UWFXPZ, 6-FSXRIC, 7-DYAETG, 8-WFZILD

## Last Ninja 3: kódok:

2-IMED, 3-URTI, 4-BASD, 5-NUOS, 6-REOO

## Mega lo Mania

Itt egy csomó kód mind a négy ellenfélnél. A kódok az 1-es korszaknál kezdődnek, s a "mészárlás anyjánál" végződnek.

## Ellenfél: MADCAP

- |     |              |
|-----|--------------|
| kor | kód          |
| 1.  | IUIAZXFIWMB  |
| 2.  | GZIARZLIWMX  |
| 3.  | MKIADVZLXXSJ |
| 4.  | KPIANBSXXSF  |
| 5.  | QAIADAMYXSL  |
| 6.  | OFIADVSYXSH  |
| 7.  | UQHAZBSJTAT  |
| 8.  | SVHARDYJTAP  |
| 9.  | SHKAFZFMWJM  |
| 10. | JGLANDPHOSY  |

## Ellenfél: SCARLET

- |     |             |
|-----|-------------|
| kor | kód         |
| 1.  | OVIAYASIWMC |
| 2.  | MAJAQCIWYMY |
| 3.  | SLIAUCYXXSK |
| 4.  | QOIAIYFXXSG |
| 5.  | WBIACDYXSM  |
| 6.  | UGIAQYFYXSI |

- |     |              |
|-----|--------------|
| 7.  | ASHAUYFJTAU  |
| 8.  | YWHAMAMJTAQ  |
| 9.  | YIKAECMSWWMK |
| 10. | PHLAOUOKOSG  |

## Ellenfél: CAESAR

- |     |              |
|-----|--------------|
| kor | kód          |
| 1.  | UWIANCYIWMW  |
| 2.  | SBJABYFIWMZ  |
| 3.  | YMAIFYXXSL   |
| 4.  | WRIAXZLXXSH  |
| 5.  | CDIANYFYXSN  |
| 6.  | AIIAFYAMXSJ  |
| 7.  | GTHAJAMJTAU  |
| 8.  | EYHABCSJTAR  |
| 9.  | EKKAWDYMWWMQ |
| 10. | CPKATCSETGF  |

## Ellenfél: OBERON

- |     |             |
|-----|-------------|
| kor | kód         |
| 1.  | CTIAOCYIWWA |
| 2.  | AYIACYFIWMW |
| 3.  | GJIAGYFXXSI |
| 4.  | EOIAYZLXXSE |
| 5.  | KZHAOYFYXSK |
| 6.  | IEIAGAMYXSG |
| 7.  | OPHAKAMJTAS |
| 8.  | MUHACCSJTAO |
| 9.  | MGKAUDYANMY |
| 10. | KLKAIZFODMW |

## Populus 2.

Nike után a következő istenek vannak: Demeter, Hebe, Eilethya, Metis, Aphrodite, Eos, Selene, Heliosus, Styx, Hyperion, Artemist, Athena, Apollo, Hephaestus.  
**Pályakódok:** Uptiad (301), Heumak (333), Fehé (366), Neuxak (403), Peneat (432), Quho (464), Ccpeaf (501), Mmtt (534), Unve (555), Ugid (590), Erimad (626), Lengaf (655), Piunad (696), Aaer (705)...

## Psyborg

2-1610,3-1510,4-1710, Krypton:1-7564, 2-5027, 3-5269, 4-7235, 5-4794, Kalgan: 1-0413, 2-9411, 3-6855, 4-9591, 5-4269, Zorgon: 1-4640, 2-4412, 3-2436, 4-3883, 5-5564, 6-1920, Terminus: 1-0722, 2-4464, 3-9802, 4-9972, 5-2937, 6-5805, Trantor: 1-6619, 2-7627, 3-6765, 4-0218, 5-9336, 6-3704, 7-4970, Sol: 1-3610, 2-2349, 3-3482, 4-2636, 5-7292, 6-2022, 7-4425

## Rodland

Ez a végtelen credit cheat sajnos csak 2 player-módban működik. A highscore táblába írjuk be, hogy "CHEDDAS".

## Sarakon: szintkódok:

**Amiga:** 15-LUNKWILL, 30-VRANX  
**C64:** 15-BUSTERS, 30-MADNESS

• Fazekas László, Érd / Egrl Csaba, Dunaujváros

## TIPPHALMAZ PC-re

## DARKSEED

## Tárgyak:

1791.byte (3.sector 255.byte)	Tárgyak száma
1792.byte-tól (3.sector 256.byte-tól)	Tárgyak

Könyvtárjegy	LIBRARY CARD	0A
Alaprajz	BLUEPRINT	22
Feszítőúvas	CROWBAR	05
Késztyő®	GLOVES	0E
Kötél	ROPE	17

Napló	JOURNAL	06		F6	Invisibility
Pénz	MONEY	08	33		Food [FF]
Whisky	SCOTCH	07	34		1. osztály szintje
Névjegy-kártya	BUSINESS CARD	12	35-36		2., 3. osztály szintje
Hajt@	BOBBY PIN	0B	37-38		1. osztály max EP-je
Papírcetli	JOURNAL SCRAP	0C	39-40		1. osztály jelenlegi EP-je
	GRAVE JOURNAL SCRAP	10	41-48		2., 3. osztály EP-jei
Órakuics	CLOCK KEY	0D	115-6		Jobbkézben levő tárgy
Tükördarab	MIRROR SHARD	0F	117-8		Balkézben levő tárgy
Távcsó	BINOCULARS	10	119-146		Tárgyak a hátizsákban
Asó	SHOVEL	11	148		Nyílak száma
Bádoggpohár	TIN CUP	29	149-150		Páncélzat
Kutya botja	STICK	13	151-2		Csuklópánt
Láthatatlanság	HEADBAND	15	153-4		Sisak
	Ez nem tableta, hanem hajpánt; a hatása tableta 4		155-6		Nyaklánc, Medál
	képernyőváltásig tart.		157-8		Csizma
Mikrofilm	MICROF. CARD	18	159-160		1. tárgy a bőrövön
Kő	LOOSE ROCK	19	161-4		2., 3. tárgy a bőrövön
Slusszkulcs	CAR KEYS	1A	165-6		1. gyűrű
Baltányél	AXE HANDLE	14	167-8		2. gyűrű
Kalapács	HAMMER	1B	223-229		Különböző varázslatok hatása alatti
3 lemez ikon		04			kijelzések (piros, sárga, vegyes keretek)
	Ez jelképezi a lemez@m-veleteket. Akárhova betehetjük		231		HP útés rajtunk
	a tárgyak közé (többet is), és tényleg m@kódik !!!		232		HP útés a jobbkézszel
			233		HP útés a balkézszel

## EYE OF THE BEHOLDER 1.

## Átíráható adatok:

Az adatok a karakter nevének a kezdetétől számítanak!  
[]-ben az ajánlott érték

—1 A karakter állapota [01]

01	él és virul
03	POISONED
05	PARALYZED

0 Név

11,13	Jelenlegi STR [12,64]
12,14	Max STR [12,64]
15,17,19,21,23	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
16,18,20,22,24	Max. INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]

25 Jelenlegi HP

26 Max HP

27 AC [80]

28 Kezek állapota [00]

00	2 szabad
01	Bal kéz szabad
02	Jobb kéz szabad
03	0 szabad

29 Fajok és nemek [02, vagy 06]

00	Human Male
01	Human Female
02	Elf Male
03	Elf Female
06	Dwarf Male
07	Dwarf Female

30 Osztály

00	Fighter
01	Ranger
02	Paladin
03	Mage
04	Cleric
05	Thief
31	Lawful Good-Chaotic Evil [00]

32 Arckép

FF	Anya
FE	Beohram
FD	Kirath
FC	Ileria
FB	Tyrra
FA	Tod Uphill
F9	Taghor
F8	Dohrum
F7	???

## Fotosabb tárgyak:

0600	LOCK PICKS
0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1A00	A. DART
1F00	PALADIN HOLY SYMBOL
2000	WAND OF SILIVIAS
2B00	DWARF HELMET
2D00	A. LONGSWORD
3100	Speciális török
7000	Speciális török
5001	Speciális török
3300	ORB OF POWER
3800	FANCY ROBE
3A00	I. ROCK
3B00	Mage scroll of DETECT MAGIC mostantól M
3C00	SPEAR
3E00	STONE MEDALLION
5500	BOW
5600	STONE DAGGER
5C00	SLING
8C00	DROW CLEAVER
8D00	STONE SCEPTER
9000	M FLAME ARROW
9600	DWARVEN KEY
9E00	STONE NECKLANCE
A000	M HASTE
A900	M DISPEL MAGIC
B200	M INVISIBILITY 10'
C200	M HOLD PERSON
C300	STONE RING
D000	MACE +3
D600	M FIREBALL
D700	CHIEFTAIN HALBERD
D900	NECKLANCE
E700	SLICE +3
E800	BREACERS
EA00	M FEAR
F100	M LIGHTNING BOLT
0101	NIGHT STALKER
0901	DROW BOOTS
0F01	M SHIELD
1101	PLATE MAIL OF BEAUTY
1201	FLAIL
1501	SCEPTER OF KINGLY MIGHT
1601	M ICE STORM
1B01	M STONESKIN



2501	M ARMOR
2601	SPIDER SHIELD
3601	STONE HOLY SYMBOL
3F01	M CONE OF COLD
4301	STONE ORB
4901	SLASHER +4
4C01	M HOLD MONSTER
5D01	SEVERIOUS
6001	SHORT SWORD
9301	POTION OF VITALITY
B101	POTION OF CURE POISON
B201	HOLY SYMBOL
BF01	M VAMPIRIC TOUCH
C001	Ahhoz képest, hogy micsoda, elég nagyokat sebez.
0E02	Akárcsak az előző, de ennek az ikonja már egy LONGSWORD
2F02	Szintén DAGGER ikonnal

**Kulcsok:**

1100	JEVELED
1300	BLUE GEM
5400	RED GEM
1400	SKULL
2200	GOLDEN
2C00	GREY
9900	DWARVEN
F000	DROW
F700	RUBY

**Megjegyzések:**

- Ha a felszerelések (pl.: páncél) helyére oda nem illő tárgyat rakunk, akkor a gép kiakad.
- A HP-t ne állítsuk maximumra(7F), mert szintlépéskor növekszik!
- Az AC szintén átfordulhat.
- A maximum szintek:
 

PALADIN	- 0B
CLERIC	- 0A
MAGE	- 0B
- A FEAR varázslat tényleg elijeszti az ellenséget, de csak akkor, ha a szomszédos mezőn van. Használható a HOLD PERSON, MONSTER helyett.
- Ha egy karakter nevén megnyomjuk a jobb gombot, akkor kicserélhetjük egy másikkal (szintén jobb gomb a nevén).
- A Paladin tényleg varázsolhat!
- A Magical Vestment csökkenti a Paladin vagy a Cleric AC-jét.
- A Neutral Poison semlegesíti a mérgezést!

**EYE OF THE BEHOLDER 2.****A FILE(!!!) kezdetétől:**

00-18	Állásnév
21	Karakter állapota [01] (Itt van kövédermedt is)
22-31	Karakter neve
33,35	Jelenlegi STR [12,64]
34,36	Max STR [12,64]
37,39,41,43,45	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
38,40,42,44,46	Max INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
48,47	Jelenlegi HP [7880]
50,49	Max HP [7880]
51	AC [86]
52	Kezek állapota [00]
53	Fajok, nemek [00 (FIGHTER), illetve 02 (MAGE)]
54	Osztályok
06	FIGHTER-CLERIC
0B	THIEF-CLERIC
0E	MAGE-CLERIC

55	Pártállás [00]
56	Arcképek
FF	Insal FIGYELEM: Ezt ne vállalassuk, mert a program azt hiszi, hogy tényleg bevettük a csapatba.
FE	Calandra
FD	???
FC	San-raal
FB	???
FA	???
57	Food [FF]
58-60	Levels [max. 11]
61-72	EP-k
241-2	Jobbkéz
243-4	Balkéz
245-272	Hátizsák
273-4	Tegez
275-6	Páncél
277-8	Csuklopánt
279-280	Sisak
281-2	Medál, Nyaklánc
283-4	Csizma
285-90	3 tárgy a bőrvőn
291-4	Gyűrűk
345-6,349	Különböző varázslatok hatása a karakteren
350	IMP. INVISIBILITY hatása alatt van a karakter
353	HP útés rajtunk
354,5	HP útés jobb, balkézrel

**FIGYELEM!**

Ha a tárgyakat beírjuk hozzánk, akkor a játékmezőből eltűnik az adott számú, mivel a játékmezőben nem lehet 2 azonos számú tárgy! Ez a kulcsoknál még nem baj, mivel ha kinyitjuk az ajtót, akkor a kulcs eltűnik, a program 'elfelejti', és csak az marad meg, hogy az ajtó nyitva van.

**Tárgyak:**

0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1B00	PALADIN HOLY SYMBOL
2700	STONE GEM
2800	STONE DAGGER
2900	STONE SPHERE
2A00	STONE CROSS
2B00	STONE NECKLANCE
2F00	RING OF ADORNMENT
3700	TOME (SPELLBOOK)
3B00	TWO HANDED SWORD
4100	TUNING FORK
4900	MANTIS IDOL
4A00	POLISHED SHIELD
4C00	EYE OF TALON
4F00	TOOTH
5100	TALON'S TONGUE
5200	HILT OF TALON
5300	CRYSTAL HAMMER
5400	STARFIRE
5500	JHONAS' CLOAK
5600	CRIMSON RING
5900	RING OF PROTECTION
5B00	POLEARM (HALBARD)
5C00	SCEPTRE OF KINGLY MIGHT
5D00	KHELLEN'S COIN
5E00	COIN
5F00	AMULET OF LIFE
6100	STICKY PAPER (SPELLBOOK)
7100	M MAGIC MISSILE
7900	MACE 'THUMPER'
7B00	DAGGER 'YARGON'

7F00	MAGIC DUST
8300	AXE 'THE BAIT'
9800	HELMET
A400	M LIGHTNING BOLT
B100	DAGGER 'SA SHULL'
CE00	BREACERS OF PROTECTION
D000	M HASTE
DA00	GLASS SPHERE
E200	M DETECT MAGIC
E300	M SHOCKING GRASP
E400	M FIREBALL
E500	CLOAK 'MOONSHADE'
F100	M REMOVE CURSE
F900	M TRUE SEEING
FA00	TALON
0001	M IMP. IDENTIFY
1C01	PALADIN HOLY SYMBOL
1F01	PLATE MAIL
2701	M INVISIBILITY
3C01	M BLUR
3D01	M DISPEL MAGIC
5A01	M DISINTEGRATE
6E01	HALBERD
7E01	M HOLD MONSTER
8301	M IMP. INVISIBILITY
8A01	M STONE TO FLESH
8F01	M ICE STORM
9001	BRAHAMA'S BOOTS
9701	AMULET OF RESURRECTION
9901	M WALL OF FORCE
9B01	M INVISIBILITY 10'
9D01	M FLESH TO STONE
A501	M CONE OF COLD
A801	MAPAJ
A901	THE SHALL REJOICE
AB01	STICKY PAPER (PARCHMENT)
AC01	M FEAR
BF01	NECKLANCE OF ADORNMENT
C201	RING OF FEATHER FALL
C301	RING OF ADORNMENT
E801	+3 DAGGER
E901	+2 DART
F901	LONG BOW
0002	ld. első rész C001-es tárgy

**Kulcsok:**

1100	GREY
1200	COPPER
1D00	SKULL
1E00	DARKMOON
2600	SPIDER
4000	BONE
4400	RED GEM
4500	GREEN GEM
4600	BLUE GEM
4700	PURPLE GEM
4800	MANTIS
4D00	CRYSTAL
4E00	SHELL
5000	CRIMSON
7700	NORTH WIND
9A00	EAST WIND
B900	WEST WIND
E000	SOUTH WIND
8001	SOUL GEM
8101	HEART GEM
8201	BODY GEM

**Megjegyzések, Típek:**

- Ha az AC-t átírjuk, dobjuk el az összes páncélt, pajzsot, csuklópántot, és ne alkalmazzunk AC növelő varázslatot a karaktereken!

- Az első két karakter legyen FIGHTER-CLERIC kezükben TALON-nal, és SHORT SWORD-dal. A következő 3 kar. osztálya MAGE-CLERIC kezükben 2 SPELL-BOOK-kal. Utolsónak legjobb a THIEF-CLERIC, hiszen, ha elég magas a THIEF szintje, akkor nem muszáj összeszedni az összes kulcsot. Így az összes karakter tud gyógyítani pihenéskor.
- Az egyik MAGE-zsel SCRIBE-oljuk az összes SCROLL-t, úgy hogy a PARTY-ban csak 1 SPELL-BOOK legyen. Ezután nézzük meg, hogy a SPELL-BOOK-nak mennyi a HEXDEC száma, majd írjuk be a többi varázslóhoz is. Így az összes MAGE tudni fogja az összes varázslatot. Hasonlóan járjunk el a CLERIC-ekkel is.
- Az előző három megjegyzés érvényes az első részre is!

**INDY 4.: THE FATE OF ATLANTIS****IQ:**

12.sector 378,377.byte

A parancsszavakat át lehet írni magyar nyelvűre, vagy bármi másra.

79.sector (Akkor, ha rőtön kimentjük az állást mihelyt megjelennek a parancsok.):  
 GIVE PICK UP USE  
 OPEN TALK TO PUSH  
 CLOSE LOOK AT PULL

A parancsszavak előtt van egy byte, amelyik azt határozza meg, hogy a parancs(szóvege) hanyadik helyen álljon.

VIGYÁZAT: A parancsokat csak felcserélni lehet.

Pl.: Felcseréljük a PICK UP és a LOOK AT parancsot. A csere csak akkor lesz "aktuális", ha az állást betöltjük.

Láthatjuk, hogy a parancsnevek felcserélődtek, de a parancsok értelme nem. (Terjesztés előtt érdemes átírni a parancsszavakat, ugyanis a legtöbb ember mihelyt megkap egy játékprogramot, azonnal betölti a kimentett állásokat (hogy megnézzé, hogy milyen a program minősége).

További lehetőségek: Az I/O menüt is át lehet írni

54.sector (ld. előző pont sectorszámánál)

SAVE (Ezt át lehet írni LOAD-ra)  
 LOAD (Ezt pedig OK-ra)  
 PLAY (Ezt QUIT-ra)  
 QUIT (Ezt SAVE-re)

**Megjegyzés:**

Képzeld el hogy ki akarod menteni az állásodat, amit kb. már 2 óra nem mentettél ki. Megnyomod a SAVE-en (QUIT) a gombot erre kilép DOS-ba. Be akarod tölteni az állást, kijelölsz egy fájlnévet, erre a gép rámenti a mostani állást. Lehet hogy az VOLT a legfontosabb állásod. Játsszani szeretnél tovább (OK), mire a gép kiadja a file-ok listáját. Te csak úgy kiválasztasz egyet (biztos kell a gépnek...), mire a program betölt egy állást a legjobb (memóriában lévő) állásodra. Ki akarsz lépni a játékból, mire tovább játszatsz. Mivel te ki akarsz lépni, és úgy gondold, hogy nem lehet, ezért megnyomod a RESET gombot, ami köztudottan rongálja a gépet. *ARE YOU SURE YOU WANT TO RESTART? (Y/N)?* (Ezt át lehet írni *ARE YOU SURE YOU WANT TO SAVE?-re*). *ARE YOU SURE YOU WANT TO QUIT? (Y/N)?* (Szintén).

**Újabb megjegyzés:** Ha a "(Y/N)" utáni Y-t átírjuk N-ra, akkor a gép megcseréli a két betű értelmét (Ha Y-t nyomunk, akkor nem lép ki, ha pedig N-t, akkor kilép). Ez akkor jó, ha a szöveg marad úgy, ahogy volt. (Képzeld [je el álmaid autóját]d el, hogy valaki már a játék végénél tart, amikor véletlenül megnyomja az F8-at. Természetesen nem akarja újratekdeni az egészet, amikor már itt jár a végén, és sietve (és óvatosan, hogy mellé ne nyomjon) megnyomja az N billentyűt.

Kimentett állása természetesen csak a játék közepétől (vagy még onnan se) van.

## LAMERS

Ez nem egy leírás lesz, csak egy kis kedvcsináló a *Lamers* című stuffhoz. Ez a program egy paródia, bizonyára mindenki ismeri ihletőjét, a jó öreg **Lemmings**-t. Itt a feladat éppen fordított: irtuk ki szépen a lamereket, mielőtt eljutnának a számítógéphez. 4 fegyver áll rendelkezésünkre:

- **Machine gun:** gépfegyver, ha egymás után jönnek a lamerek, érdemes néhány sorozatot elküldeni
- **Bomb:** időzített bomba, jó nagyot robban
- **Mine:** akna, a rálépő lamerek se rontják tovább a monitort
- **Gun:** pisztoly, csak akkor használom, ha a lamer beszorult, a többit kinyirtam, ilyenkor megcélzom a lamer fejét...

A PAUSE ikon nyitvánvaló, akkor használatos, amikor hirtelen kedvünk támad meglátogatni lakásunk kisebb helyiségét. Ha a lamerek bizonyos százalékra elért a számítógépig, kezdetjük elől a pályát. Az utolsó szinten a lamerek is beindulnak, ezért gyorsan nyírjuk ki őket. Alul az OUT a pályán lévő lamerek számát, az IN a már a számítógépnél lévő lamerek számát jelzi. Most tényleg poénból következzenek a pályakódok: 2-IRAGBAGDAD 3-AQUAFRESH 4-LUFTHANSA 5-OSLOTAXI 6-SUPERVGA 7-LEGO 8-MAZE 9-SCREWED 10-WARTIME.

## LES MANLEY: LOST IN L.A.

## TÁRGYAK:

Az adatok csak akkor helyesek, ha csak 1 karakter a kimentett állás neve! A tárgy akkor van nálunk, ha az adott byte-ra 05-öt írunk.

155	byte	LES MANLEY'S HAND
171		BIG K CREDIT CARD
187		L.A. MAP
203		SPARE L.A. MAP
219		LAPTOP
251		DOS DISK
267		PORTFOLIO
283		PHOTO WITH LAFONDA
299		PHOTO WITH ARNOLD
315		PHOTO WITH MALADONNA
331		PASS (Mud Club-ba)
363		AXE
379		FILM CARTRIDGE
395		PIGEON SPOO (Madárszar)
411		CELLULAR PHONE
427		CONAN'S SWORD
443		LOIN CLOTH (Tarzan gatyája)
459		CUP O' DROOL
475		FLAMING TORCH
491		WAX PROSTHESIS
507		WHITE BITS OF WAX
523		DROPS OF WAX
539		RED BANDANNA (Levi's Nyakkendő)
545		USE OBJECT (?)

## KOORDINÁTÁK:

Vízszintes: 4,5 byte; Függőleges: 8,9 byte

## WIZARDRY 7.

## RANKINGS

Osz.	1st lev.	2nd	3rd
<b>FIGHTER</b>	Journeyman	Warrior	Maraudergl.
<b>MAGE</b>	Conjurer	Warlock	Sorcerer

Osz.	1st lev.	2nd	3rd
<b>PRIEST</b>	ACOLYTE	HEALER	CURATE
<b>THIEF</b>	ROGUE	TRICKSTER	HIWAYMAN
<b>RANGER</b>	WOODSMAN	SCOUT	ARCHER
<b>ALCHEMIST</b>	HERBALIST	PSYCIAN	ADEPT
<b>BARD</b>	MINSTREL	CANTOR	SONNETEER
<b>PSIONIC</b>	PSYCHIC	SOOTHSAYER	VISIONIST
<b>VALKYRIE</b>	LANCER	WARRIOR	CAVALIER
<b>BISHOP</b>	FRIAR	VICAR	CANON
<b>LORD</b>	SQUIRE	GALLANT	KNIGHT
<b>SAMURAI</b>	BLADESMAN	SHUGENJA	HATAMOTO
<b>MONK</b>	INITIATE	BROTHER	DISCIPLE
<b>NINJA</b>	GENIN	EXECUTIONER	ASSASSIN

Osz.	4th	5th
<b>FIGHTER</b>	Wordsman	Warlord
<b>MAGE</b>	Necromancer	Wizard
<b>PRIEST</b>	DRUID	HIGHPRIEST
<b>THIEF</b>	BUSHWALKER	PIRATE
<b>RANGER</b>	PATHFINDER	WEAPONER
<b>ALCHEMIST</b>	SHAMANE	VOCATUR
<b>BARD</b>	TROUBADOR	POET
<b>PSIONIC</b>	ILLUSIONIST	MYSTIC
<b>VALKYRIE</b>	CHEVALIER	CHAMPION
<b>BISHOP</b>	MAGISTRATED	IOCESAN
<b>LORD</b>	CHEVALIER	PALADIN
<b>SAMURAI</b>	DAISHOMASTER	DAIMYO
<b>MONK</b>	APOSTLE	MASTER
<b>NINJA</b>	CHUNIN	MASTER

Osz.	6th	7th
<b>FIGHTER</b>	Conquerer	Magician
<b>MAGE</b>	Magus	
<b>PRIEST</b>	PATRIARCH	SAINT
<b>THIEF</b>	MS. SHADOWS	GUILDMASTER
<b>RANGER</b>	OUTRIDER	RANGERLORD
<b>ALCHEMIST</b>	MS. ELIXER	SENCHANTER
<b>BARD</b>	MS. LUTES	MUSE
<b>PSIONIC</b>	ORACLE	PROPHET
<b>VALKYRIE</b>	HEROINE	OLYMPIAN
<b>BISHOP</b>	CARDINAL	PONTIFF
<b>LORD</b>	CRUSADER	MONARCH
<b>SAMURAI</b>	WARLORD	SHOGUN
<b>MONK</b>	IMMACULATE	GRANDMASTER
<b>NINJA</b>	JONIN	GRANDFATHER

## TÁRGYAK

1 tárgy 12 byte-on helyezkedik el:

1st-2nd	Tárgy száma
3rd	Súlya [00] (pl.: 8.0 LB = 50 HEX)
5th	Hova való (fej, kéz, láb, stb...)
6th	Ikon
7th	Darabszám [7F]
12th	AC változás, amit a tárgy elűdéz [80]

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
LONGSWORD	08	00	32	00	01	81	
CUTLASS	06	00	2D	00	0F	81	
BITE DAGGER	1B	00	0A	02	00	85	
CHERR. BOMB	47	01	02	0C	64	85	
SLING	1D	00	0A	03	0D	81	
BULL. STONE	1E	00	05	04	17	85	
POET'S LUTE	37	00	28	0E	7A	80	
SHADOW CL.	F1	00	2D	05	49	80	12/01
SHURIKEN	2F	00	05	02	15	85	
SPEAR	16	00	32	01	09	89	
SNAKE DUST	83	01	02	10	22	84	
BLACK WAFER	A7	01	02	0E	6F	C0	
JOURNEY MAP	9B	01	1E	0E	7C	80	
BOOK of FABL	B0	01	14	0E	31	C0	
OLD CITY KEYAF		01	05	0E	23	C0	
BREAD ROLLS	S87	01	05	0F	63	80	
FEATH. DARTS	S1C	00	02	02	70	84	

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K	INN KEY	A4	01	05	0E	21	80
SPARKLE STIX31	01	01	02	12	84			GOLDEN APP	88	01	05	0F	63	80
HV. STAMINA 40	01	02	0C	67	84			B. BANANAS	89	01	08	0E	63	80
M. STAMINA 3F	01	02	0C	67	84			DUNG ALE	86	01	0A	0F	67	80
BATTLE AXE 0E	00	55	00	03	80			<b>K — Különleges byte (száma/tartalma)</b>						
L. CROSSBOW22	00	4B	03	0C	80			<b>Tipp:</b>						
QUARREL 23	00	02	04	53	84			• Az INT-eligenciát, VIT-alitást (életerő), DEX-et (ügyesség) felrakhatjuk dec19-re is !!!						
MISSILE PR 56	01	03	0D	21	80			• KEYBOARD						
LETTER of B. A9	01	05	0E	21	C0			Nekem Mouse-om van, ezért nem tudom az összetett, de mivel néha könnyebb billentyűzettel játszani (pl. máskéáláskor), ezért leírom.						
COPP. PENNYAC	01	02	0E	73	C0			<b>Billentyű Hatás</b>						
POISON DAG 3C	00	0A	00	00	84			<b>'M'</b> MAGIC (varázslás)						
DEATH SHR. A4	00	1E	05	49	80	11/10		<b>'S'</b> SEARCH (keresés)						
						12/02		<b>'D'</b> DISC (I/O)						
DEADM. HAIRAE	01	05	05	6D	80			<b>'U'</b> USE (használni)						
I.U.F. ORD. #102	02	02	0E	21	C0			<b>'R'</b> REST (pihenni)						
I.U.F. ORD. #203	02	02	0E	21	C0			.						
I.U.F. ORD. #304	02	02	0E	21	C0			jobbra						
I.U.F. ORD. #405	02	02	0E	21	C0			<b>'TAB'</b> előre						
PRA. TARGET 00	02	01	0F	21	80			<b>'BACKSPACE'</b> +90°-os fordulat						
IUFSTFNEPS B08	00	01	0E	6F	C0			<b>'balra'</b> +90°-os fordulat						
POISON DART42	00	02	02	70	84			<b>'jobbira'</b> -90°-os fordulat						
PARCHMENT 39	02	05	0E	21	C0			<b>'előre'</b> előre						
TX CODER 08	01	14	0E	6B	C0			<b>'hátra'</b> hátra						
FINGER ROD 03	01	03	0E	12	C0			<b>'1'</b> 1st Karakter karakterlapja						
WALRIBLADE 26	00	78	00	01	80			<b>'2'</b> 2nd Kar. karlapja						
RUBBER BEARF8	00	1E	05	7F	80			<b>'3'</b> 3rd						
DIAM. COIN C4	01	05	0E	73	C0			<b>'4'</b> 4th						
AMBER C5	01	05	0E	73	C0			<b>'5'</b> 5th						
RUBBY C6	01	05	0E	73	C0			<b>'6'</b> 6th						
EMERALD C7	01	05	0E	73	C0			• Ha a számokat a karakterlapon nyomjuk meg, akkor a tárgyakat felvehetjük.						
MOSEK'S TEA8A	01	02	0F	65	80			• Ha egy tárgy a kezünkben (ikonunkban) van, akkor egy számbillentyű lenyomására a tárgyat letehetjük egy helyre. A helyek 1-től 0-ig vannak számozva.						
PEWTER KEY AB	01	05	0F	23	80			<b>Berhelés:</b>						
AHKN 1A	01	0F	05	32	80			18. sector:						
LUTE SLOTH 46	00	0A	0E	7A	80			142. byte						
MUSKET 08	01	3C	03	72	A4			Nézési irány						
STILETTO 25	00	05	02	00	84			0 NORTH						
POWDERSHOT0A	01	02	0F	71	80			1 EAST						
ANGEL'S TON.3B	00	14	0E	7B	80			2 SOUTH						
SPIKE STONE38	00	05	04	17	84			3 WEST						
STAFF of BL. 26	01	5A	01	11	89			168, 169(?) Idő						
ARMORY KEY B4	01	05	0E	23	C0			134. Koordináták (Függőleges)						
NAGINATA 35	00	87	01	39	88			136. Koordináták (Vízszintes)						
AWL PIKE 17	00	78	01	09	88			<b>Varázslatok:</b>						
LANCE 32	00	B4	01	5A	88			MAGIC SCREEN 188. byte [5E]						
CROWN KEY B5	01	05	0E	23	C0			LEVITATE200. [23]						
HALBERD 1A	00	96	01	08	88			ENCHANTED BLADE 180. [F5]						
SALTED MUNKBD	01	07	0F	63	80			DIRECTION 196,197 [BC,02]						
MUNK INNARDBE	01	14	0F	64	C0			ARMORPLATE 184,185,186 [5F,01,04]						
LONGBOW 20	00	2D	03	0B	80			<b>Karakter állapota:</b>						
WILL. ARROW21	00	02	04	16	84			22. sector 127. byte						
SHR. ARROW 39	00	02	04	16	84			00 él						
BARB. ARROW3A	00	03	04	16	84			01 alszik						
CUIR GAUNL. 8B	00	23	09	2D	80	12/05		02 megkövült						
HELAZOID'S B.1E	02	3C	0E	7F	80			03 örök időűk alszik (meghalt)						
POWERPAK 02	01	01	0F	6B	80			0A vak						
CREDIT CARD1B	02	02	0E	6F	80			0B Mérgezett						
AMULET LIFE 16	01	0A	05	1E	80			0D örült						
TARNISHED S.07	00	32	00	01	80			0F megégett						
IRON KEY AA	01	05	0F	23	80			• Anyiszonyan Artúr, Szekszárd						
FAERIE DUST80	01	02	10	22	84			• Kiss Ákos, Debrecen						
INVIS. POT. 4D	01	02	0C	20	84									
ICICLE STIX 32	01	01	02	12	84									
AROMA SALTSE5	00	07	05	6D	80	9/42								
OLD GATE KEY32	02	05	0E	23	C0									
SILK. GLOVESB2	00	19	09	2D	80	12/FF								
JU-JU STONEE8	00	07	05	6D	80	9/B3								
ASHES DIAM 16	02	02	0E	22	C0									
GOLDEN IDOL0A	02	19	0E	54	C0									
JO. POWDER 09	02	02	10	22	84									
PRISON KEY A8	01	05	0E	23	C0									

# DEMO VILÁG



A tavalyi demokörképünk sikerei után, idén egy kibővített áttekintő kiadás mellett döntöttünk. A leírásban megtalálható majd minden, kezdve a múlt számban kissé elhanyagolt C64-el, az utóbbi idők Amiga stuffjainak özönén keresztül a még érintetlen PC-s területig. Az összefoglalóban törekedtünk a programok objektív megközelítésére, a bemutatott, sokak számára ismeretlen elemek pontos meghatározására. Ennek ellenére az ismertető teljes megértése minimális demotapasztalatot igényel. Tehát minden kedves Olvasónak melegen ajánlott az előző számban közzétett anyag számítógépes megismerése. Csak úgy mint múltkor, a válogatás során nem a produciók kora, hanem azok minősége játszott döntő szerepet. Ilyen módon előfordul, hogy bizony ósrégi 2-3 éves anyagokkal is foglalkozunk. Mielőtt azonban bárki tajtékozó dűhvel elemeire szaggatná könyvünket, tisztázzunk egy-két dolgot! Nagy hibát követ el az az olvasó, aki nemrég vásárolt számítógépéhez a lehető legújabb programok beszerzése

mellett dönt. Ugyan miért? Nos, az esetek többségében az aktuális időpontban felbukkanó programok igyekeznek a mašina megjelenése óta megnövekedett magas igények kielégítésére. Vonatkozik ez minden típusra a demok mellett a játékok és felhasználói stuffok teljes csoportjára is (Természetesen a felhasználói programok külön kategóriát képeznek. Minnek használnánk egy vacak copyt, mikor van annál sokkal jobb.). Nos hát amennyiben a felhasználó mindjárt a legfejlettebb software birtokába jut, könnyen előfordulhat, hogy az annál idősebb produciók megtekintése már nem olyan szórakoztató. Ez világos gyengébb grafika, amatőr zene, no design stb.. Mindemellett az is nyilvánvaló, hogy a kizárólag öreg programok beszerzése is lehetetlen, sőt értelmetlen. Itt csak arra világítanánk rá, hogy a demok (csakúgy mint a játékok) megismerése csak fokozatosan lehetséges, tehát igyekezzünk a megfelelő kronológia követésére. Leírásunkban mi is ezt az elvet követtük.

## AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGSIKERESEBB C64 DEMOI

Comodore 64-en az első demok megjelenése óta, úgy '85-'86-tól a programozás nagy változások ment keresztül. Az akkori kóderek meglepődtek egy lopott kép bemutatásával, s az audio rész a szintén játékból kiemelt zenék elhangzásával merült ki. Azóta a produciók többsége töltőrutinnal ellátott, egy sőt két oldalas méretű, s mindemellett sok szabadidőt igénybevevő precíz munka (ugyan manapság játékokból nem is, de egymás demójából gyakran kölcsönöznek muzsikát a scene szorgos tagjai). Köszönhető ez annak is, hogy a kialakult csapatok között egy egészséges konkurencia jött létre. Így egy társaságnak nem az a célja, hogy olyan programot állítson elő, amiben aztán örömet leli, hanem a többieket lepítve új mércét határoz meg. Ezzel eljutunk odáig, hogy a demok állandó fejlődésben vannak, s lesznek. Ha már nincs

lehetőség erre a folyamatra, akkor az a scene halálát jelenti. Sajnos azt kell tapasztalunk, hogy az utóbbi három évben 8 biten megjelenő produciók nem mutatják azt az óriási fejlődési iramot, mint az azt megelőző esztendőinkben. A tempó tehát határozottan lassul, s nem is mondható el ugyanaz, mint a nagyobb testvérré. Itt ugyanis a kiadott munkák a design területén vajmi keveset változtak. A 16 bites design örület a gép korlátozott lehetőségei miatt nem terjedhetett el nagy mértékben. A kis gép demoi maradtak a technikai oldalon, amolyan „*Ki tud több rutint a raszteridőbe suszterolni!*” jelleggel. További sajnálatos tendencia, hogy a készítő még a megfelelő megjelenésre sem fordítanak kellő figyelmet: a keret villog súrités közben, zúg bug a gép. Néha nagyon hatáskorlátol tud ez lenni. Pozitívum azonban, hogy az időközben megfogyat-

közt scene az Amigával ellentétben egy nagy baráti kör jellegű keleti. A kevesebb számú, azonban sokkal aktívabb csoport saját stílust alakít ki, s időről időre jelentkezik sorozatával. A technikus rutinok terjedésével divatba jöttek a változtatható paraméterű trükkök is, melyeket különböző mozgások irányítására alkalmaznak (így nem árt, ha demozások kézenlétben tartunk egy jójt a kettes portban). Mindazonáltal gépünk legnagyobb fejlődését grafikai téren érte el. Kezdődött az FLI-vel, majd AFLI, Interlace és színek ezrei siettek az erre szomjazók segítségére. Ki tudja mit hoz a jövő?

A tavalyi CoV Évkönyvben megjelent, tulajdonképpen csak bevezetésnek tekinthető 64-es demoismerető ezúttal bővített kiadásban jelentkezik. A terület kvázi értetlensége miatt a demotörténeti középkor, az 1989-1992-ig terjedő időszak munkáiból válogattunk. Úgy véljük, hogy a régebben kiadott programok egyaránt érdemesek a részletes ismertetésre, s ha emellett igény van rá, akkor esetleg egy másik időpontban, egy másik korszak stíffairól is írhatunk. Más téma, a leírás során egy gépről kialakított minimális ismeret feltételezünk. Tehát senki ne várja, hogy nekiálljunk magyarázni olyan alapvető fogalmakat, mint sprite esetleg keret(?). Totál kezdőknek ajánlott a Commodore felhasználói kézikönyv tanulmányozása, ahol remekül elsajátítható a különböző grafikai üzemmódok ismerete, természetesen bizonyos keretek között itt se keressünk olyan meghatározásokat, mint pl. az *interlace tech-tech AFLI stretcher*, *multiplex* sprite-okkal, és *FPD-s dxycp lloffy* mert ez egy más lapra tartozik. Az ilyen szörnyűségeket az ismertető során gondosan megmagyarázzuk. Nos, lássuk mit gyűjtöttünk össze ebben az évben!

**Burning Chrome/Chromance:** A történet hazánk egyik első számítógépes csoportjának, az *FBI Crew* megalakulásának idején kezdődik. Telik múlik az idő, s úgy 1990 táján a tucatnyi tagból verbuválódott társaság már nem elégszik meg a hébe-hóba kiadott, felemás minőségű demókkal. Nemzetközi színvonalú team születik. *Chromance!* Sorakban olyan tehetségekkel találkozzunk, mint a külföldön is méltán elismert *Griff*, aki saját zeneszerkesztőjével és egyéni stílusával irányzatot teremtett a 64-es történetében. Vagy akár a nem kevésbé népszerű *Lupus-CPU-Alex* féle programozó csapat, s természetesen nem utolsósorban az ő munkájukat segítő pixelmesterek *Sangroid* és *Gabriel* személyében. Ezen összeállítás a megalakulás utáni első nyáron megrendezett *Chromance party* versenyén tűnt fel, azonban a végleges verzió kiadására majd fél évet kellett még várunk. A bemutatott részek többsége a teljes produkció és a technikai demók csoportjába sorolja. Eszerint a csapat amellett, hogy a megfelelő illesztés kórtésre is gondot fordít, a 6510-es proci képességének határait elég erősen feszegeti. Mindenesetre, aki szép képek és a grafikai bravúrú megalkotott karakterkészletek szerelmese, az ne ezt a demót töltsse be. Itt a matematika a sztár! Akkoriban nagy meglepetéssel járt a plot-scrollnak nevezett jelenség, ami pontokból felépített körben futó szöveget jelent, illetve *twisted circle*, amely a hasonló alakban futó karakterek pattingatásával valamint pályaméretük módosításával foglalkozik. A vonalhúzó rutin után a „*Sun For Fun*” c. korábbi munkában látott pontokat segítségével hívó kaleidoszkóp jelenség továbbfejlesztésével találkozunk. A háromszínű, pontokból összetakolt logo pórgéte és a gravitációs mozgása igen látványosnak bizonyult. Az ezután következő valósidejű vektorok, a szinuszbobok két különböző megjelenése (az Amigán népszerű szinuszalakban kigyózó *Blitter Objectek*, 64-en meghonosított karakteres illetve sprite-os változata), majd tűzijáték zárja az egyoldalú összeállítást.

**Mist II/Vision:** Az eredetileg közös tőről származó amigás és 64-es Vision mára igencsak eltávolodott egymástól. A '90-ben jóformán csak svéd tagokat foglalkoztató 8-bites részleg szép sikereket tudhat maga mögött. Egy oldalas pro-

dukciójukban, a *Scoby* grafikáját feldolgozó, *Glasnost-Yabba* programok közül a kezdetben megjelenő menüben csemegézhetünk. Még komolyabb gépekhez szokott szemnek is kellemes látvány egy hatalmas energikus hullámzó piasma. Ki gondolta volna pár éve, hogy a jó öreg mindez lehetséges. Itt találkozunk ezen kívül a 8 bitnél szélesebb szinuszban tekerő tech-tech scrollal, 56 valósidejű vektorponttal valamint egy hatalmas előre tárolt fillezett kockával. Nem éppen szerencsés megoldás a vektorbobok mellett bemutatott multiplexelt spiriterutin. Az ilyen módon lecsökkentett gépidő a középpontban látható pollgonok mozgását jelentősen lassítja. Az FLI üzemmódban felfutó scroll látványa után egy soha elegendi nem látott túrköződő hajlékony körvektor szöveg következik. A spritehegy felett megtördülő scroll hatása oly megdöbbentő, hogy kétségeink támadnak a 64 valódi sebességét illetően.

**IV. Years/Triad:** Kis masinánk történelme során kevés a kezdetekről fogva létező, példa értékű csoporttal találkozhatunk. A kevesek egyike a svéd eredetű *Triad*. Az 1990 nyarán ünnepli negyedik évfordulónak köszönhetően ezt az egy oldalt feléelőlválogatást, ahol *Mawkish* programját *Chorus* grafikái és *801DC* digitalizált effektusai teszik jellegzetessé. Az elgondolkodtató bevezető szöveg után, amely a csoport eddigi története mellett politikai és gazdasági problémák tárgyalásába is bocsájtja, egy felkérnyőnyi megdöntött logo szinuszos csúsztatása következik. Ez annyit tesz, hogy a grafika teteje hozzánk közel esik, míg annak alja a távolba vész. Ennek megfelelően a mozgás a perspektíva szabályainak engedelmeskedik, ami nem mindennapi látvány. Ezután öt darab spritescroll, borderen megtekinthető x-tengelyes hullámzása, és mindenféle képernyőtrükk felhasználása nélkül prezentált real-time szövegforgatás látható. A *showt* a *Domino Dancing* 64-es digitál-feldolgozása zárja, ahol egyben a társulat szlogene is látható: „*Mindannyian mint dominók hullanak, de a Triad örökké velünk marad*”. Úgy legyen!

**Wriggler/Buds of Nato:** A tulajdonképpen egyetlen személyi aktivitásának köszönhető kicsiny csapat utolsó ebben a formában kiadott munkáját láthatjuk. Az Észak Atlanti Szövetség elnevezést használó társaság ugyanis '90 végén megszűnt. A már említett, s egyébiránt én egyetemista *Maduplex* ezek után a *Fairlight* híret örögbli. A szerzőnek olyan zenei hírességek exkluzív támogatását sikerült elnyernie, mint a *Vibrants* berkein belül tevékenykedő JCH és fiatal barátja *Drax*. Nos, 2 file-os és egyben hagyományos, a memóriába sorosan betömörített program több kisebb meglepetéssel is szolgál. A felső keretet hasznosító és legkülönbözőbb formákban hullámzó sprite-scrollt követően 672 darab egyetemesen megmozgatott ponttal találkozunk. A töltés után az unalomnak már a legkisebb lehetősége sem merülhet fel, ahogy azonnal egy multiplex scrollal megtöltött *Nato* megalogoval ismerkedünk meg. Továbbá szemtanúi lehetünk egy labda hatására deformálódó és rugalmasan viselkedő borderről besikló szövegnek. A sokkot túlélve keretes plotrutin szemtanúvá válnunk. A 400 pont megjelenését az '1', '2' és 'balranyl' gombokkal befolyásolhatjuk. Azonban lépünk tovább, mert az utolsó partium óriási szenzációnak ígérkezik. A szerző elsőként mutatja be a más gépeken sikereket arató vektorbobokat. A 3d bobománia különleges objektumok forgatásával kísérletezik, mint pl. a kémiai tanulmányokat folytató *Maduplex* kedvence, a vízmolekula, vagy a közismert juggler!

**That's Design/Crazy:** A nyolcvanas évek végén terjedt el 64-en az úgynevezett design kultusz, s pontosan 89-ben jelent meg a német fiúk aktuális irányzatot követő egyoldalú programja. A megfelelő megjelenést az azóta számtalan játéktérben résztvevő *Gotcha* rajzai és *MGM* kódja biztosítja. Kezdsének egy frappáns logo alatt osonó grafi-

IV. Years / TRIAD (C64)



Wonderland VI. / Censor Design (C64)



Jenny #1 / Light (C64)



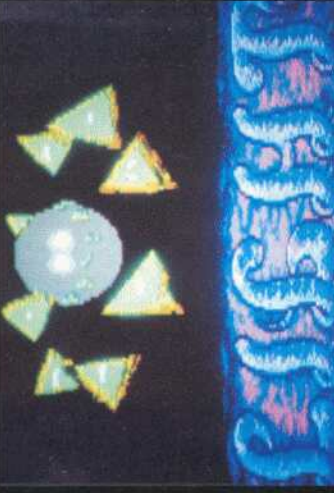
Wonderland VI. / Censor Design (C64)



Bubble Tale / Crest (C64)



Brutality / Light



Load of Old Shit / Horizon (C64)



The Sarge Show / Triad (C64)



The Sarge Show / Triad (C64)



The Unnamed Demo / Camelot (C64)



My Oh My / Light (C64)



Two Years / Crest (C64)



Theme / Fairlight (C64)



Ogami / Fairlight (C64)



Visuality / Visual Reality (C64)



Delicious / Trias (C64)



Atte / Extend (C64)



Electric / Extend (C64)





kus scrolloal szembesülünk. Zenei aláfestésnek egy érdekes remix hallható, ahol az elhangzó számok rövid játékidő után váltják egymást. Az öt képernyőt elfedő grafikus megalogo magában is ritka látvány, míg a felesleges időt egy multiplex sprite megoldás futószöveg tölti ki. Három FLI kép végtelenített görgetése után *Herbertzan*, *Tarzan* defektes fiának mókás története következik, ahol a sokak által vitatott *Gotcha* stílus kétségtelenül kiválóan érvényesül.

**We Can/Vision:** A '91-es nyár egyik slágere volt a *Mist II*-t követő újabb egy oldalnyi megademó. A munka oroszlanrészre az akkoriban igen aktívan tevékenykedő coder, *Icon* nevéhez fűződik. Nos a svéd fiú ezúttal a 64-es plazmák új típusával ismertet meg bennünket. Az első részben a színek kavalkádját nem a raszter trükkös használata, hanem a színmémória folyamatos manipulálása hozza létre. A fennmaradó időt egy körben forgó spritescroll őríti el. A második képernyő külön érdekessége, hogy a látvány mellett, ami magában sem semmi, a szerző egy valósidejű digitalizációt helyezett el. Csak annyit kell tennünk, hogy a kezeltetés egységbe helyezzük kedvenc hangfelvételünket, amit a play majd balra nyíl lenyomása után 1 bites változatban hallunk. Az ehhez tartozó képernyő magában egy klasszikus rutin felturbózott változata. Az oly sokszor előírángatott fárad arckép most az ernyő alsó 70%-át járja, míg felette, a kereten végigfutó *Vision* logo illetve a teljes bal oldalt elfoglaló dupla dxsp (differenciált x sprite pozíció, azaz x tengely mentén szinuszoszó sprite) scroll látható. Ezután *Icon* barátunk a plazmák új variációjával próbálkozik, s a belső hullámláztató további tech-tech-el kombinálja. A teljes képernyős szinusz scroll után két dycp társaságában megjelenő legalább 3\*3-as karakterkészlettel megoldott dycp (azaz differenciált y karakter pozíció) zárja ezt a figyelemre méltó alkotást.

**Kalle Kloakk/Megastyle Inc.:** Alcime „*Keressünk WC papírt különböző hasznavehetetlen helyeken*”. Nos, voltak idők mikor ez a lelkes norvég csapat a kis Commodore demovilágának irányadója volt. Ezt a humoros, ám a kemény rutinokban sem szűkölködő munkát egyik utolsó összeállításuknak szánták. A forráskód majoránns részét *Scroll* álneven megismert északnorvég srác készítette, kinek a digitalizálás nagymestere *Cycleburner* és egy másik tehetség *Rage* volt segítségére. Mielőtt azonban elindítjuk a kis programocskát, nem árt ha a biztonság kedvéért felkötjük az állunkat. Az első megdöbbenés az ECI rasztersplittek csodálatos hullámlása láttán érhet bennünket, majd az igen-igen gyors valós idejű illetve előszámolt vonalvektor után. A pixelenként alkalmazott grafikus FLD (Flexible Line Distance, tehát a rasztersorok harmónika szerű szét-húzósa) és sprite nyújtogatás kis miska! Ha a következő ernyő felkészületlenül ér bennünket, azt is hihajtuk, hogy a szemünk káprázik. Egy fehérzajjal átjárt teljes monitornyi képen a legkülönbözőbb színek effektusai láthatók. Jól figyeljünk, mert a jelenet csak másodpercekig tart! Csak ezután kezdődik az igazi show. A kép alján látható nyolc split (képernyőszin vágás) felett nagy hírtelen 24 mini dycp jelenik meg. Ez még semmi! Ezt követően az egész kép egy FLD rutin segítségével a mélybe zuhan, s a háttérben további hat, a szírvány színeiben pompázó rasztervágás jelenik meg. A történelm óra tovább folytatódik, s az Amigán *Razor 1911* gondozásában megjelenő *Vertical Insanity* tökeletes mását látjuk. Diagonális scroll és logomozgás, s mindezek háttérben 6 óriási vertikális rasztercsik vonaglik. A műsor zárómotívuma sem a gyengébb ereszések egyike, ahol 48 darab scroll rója a teljes képernyőt.

**Jenny #1/Light:** A lelkesebb svéd csapatok egyike ez a stockholmi srácból összeállt brigád *Goblin*, sajnálatos súlyos motorbalesetéből felépítve, Flamingo segítségével

barátndjének ajánlja ezt a pár file-os egyszerű demót. Az elsőként elének tárt hat szinuszscrollt 600 elemű borderplot-rutin követi. A képernyő görgetés látványát keltő grafikus trükk, amely két kép végtelenített tologatását végzi, egy teljes keretet elfoglaló dycp és sok kis sprite társaságában jelenik meg. Az utolsó részben az effektusok valódi kavalkádjának lehetünk tanúi: hat külön-külön típusú futószöveg, szinuszos logocserélő rutin, hullámlzó sprite-ok, kereten mozgó logo, s mindemellett a sarkokban acid fejképek animálnak. Teljes az örület, hogy honnan van erre idő?

**The Bubble Tale/Crest:** A *Crossbow*, *Vision* és *Goldrush* vezette német csapat már szinte egy fogalom az öreg 64-gyel. Amióta demok léteznek, ontják a csúcs minőségű anyagokat, s nem ritka, hogy évente akár 3-4 megademó-jukkal is találkozunk. Minden programnak saját image-e van, más szóval egy kereken frappáns ötletre épül. Ez lehet a program neve, stílusa, a betöltött részek jellege illetve maga a betöltés módja is. Példa okáért az *Ice Cream Castle*-ben az egyes rutinok egy mozgó fagyaltársulnál lehetnek megvásárolni. Itt is valami extrémrel állunk szemben, így a *'Buborék Melyében'* a gondosan elrejtett részeket egy labirintusban boldogvanya kell megtalálnunk. A *'játék'* elején, s nevünk begépelése után egy kb. pac-man stílusban felépített útvesztőben találjuk magunkat. Vigyázza, hogy a falakat ne érintsük, s a satírozott négyzetek keresésére induljunk. Egy baráti tipp azoknak, akik nem óhajtanak egy teljes hetet a demo felfedezésével foglalkozni. Az egyes file-ok átnevezhetők bármilyen szektorszerkesztővel, s így külön is megtekinthető a 2\*2 képernyőt elfoglaló megafarik, a nyolc rasztersplit előtt prezentált hat darab dycp s két kép végtelenített görgetése. Itt találkozunk emellett az animált multiplex sprite-scroll társaságában megjelenő viszonylag gyors vonalhúzó rutinnal, egy olyan kereten futó szöveggel, ahol minden egyes betű más időpontban nyúlik meg valamint az ezen alólagian továbbfejlesztett és egy logon elhelyezett változattal. Ezek után a világrekordok országába lépünk, 85 elemes sprite-scroll, az akkoriban megpótló húsz darabos dycper és az először bemutatott FPD rutin, ami egy grafikus kép rasztersorokénti hullámlzásán erőlökődik. Végül a kőkemény kód mellett meg kell említeni a *GBF Designs* grafikákat is, melyek nélkül ez a program nem jöhetett volna létre.

**Wonderland VI/Censor Design:** A sorozat múlt számunkban ismertett nyolcadik része után engedtettség meg, hogy egy kicsit hátra haladjunk az időben. A nem kevésbé látványos hatodik epizód előkészületeiben igen népes csapat, *Swallow*, *Bob*, *Guran*, *Geggin* és még sokan mások is részt vettek. A rajzok többsége *Dragon* és *Taito* joystickából származik. Az első részben különleges animációkkal ismerkedünk, ahol egy korábbi slideshow-ból kiemelt hölgyeket speciális mozgatott és változtatott lencsészerűségekben vehetjük szemügyre. Ezután az funkciók billentyűkkel kiválasztott régi muzsikák digi maxi változatát halljuk, miközben a képernyőn a legvadabb színpompa mellett két sprite-scroll is átsuhan. Egy FLI kép mozgása a következő műsorán, majd folytatódik a digi stílus egy multi kép felett kanyargó multiplex-scrollal. Két monitornyi kép szinuszos rángatása után egy *Censor* logo felett megmozgatott rasztersplit kap helyet. A rutin érdekessége, hogy a splittek között látható fekete résekben a felirat továbbra is látható marad, mely egyben feltételezi, hogy a jelenet nem a háttérszín módosításával dolgozik. Hatalmas bravúr a program utolsó nagy dobásaként bemutatott, teljes keretet használó, nyolc szellemgrafikát megoldozató képanimáció. Csak hab a tortán a *Censor* demokból sosem hiányzó digitalizálás! Az egyik legjobb darab!

**Brutality/Light:** *Goblin*, *Flamingo* valamint a *Vision*-ból igazolt *Yabba* és *Scooby* újabb közös előadására vagyunk hivatalosak. Premier 1991 Karácsonyán. A kis csapat nevéhez méltóan ismétleten fényugárként ragyogja be a 64-es

szint. Félélmeket, ami itt látható, többek közt három kövér FLI scroll, s egy logon elterülő border multiplex formájában. Itt még nem állunk meg. A képernyő alján látható számláló a fennmaradó időben négy színű mandelbrot halmazt generál, amely az óra lejártakor a szóközzel aktiválható. A továbbiakban a kereteire hajított valós idejű raytracing animáció tölti ki a képet. A 'C=' lenyomását követő újabb 97 fázis kalkulációja 11 másodpercet vesz igénybe. Az unalom úrkészére időnként két tucat sprite kacszá-sában gyönyörködhetünk. Ide is betörték az árnyékos vektorok, meghozta transformált változatban. A tech-tech-ező FLI logo magában sem semmi, ehhez csatlakozik a kép alján átrangotott két, összesen 32 elemű dysp is. Az utolsó két rész megtekintése csak erős idegzetűeknek ajánlott. Az Amigán négy óráig számított 32 fázisú raytracing animáció és a természetes vonalvektor TV kocka, melynek oldalán további trükköket látunk egyöntetűen ritka látvány.

**A Load of Old Shit/Horizon:** Az idők kezdetén *Super Swap Sweden*, majd létszámrendezés után költőiesen láthatóknak keresztelt svéd csapat elsőként jelenik meg a színen egy teljes lemezt megtöltő megademoval. Akkor még nem sejtették, hogy a később következő produkciók már nagyon gyakran ezt a sémát fogják követni. Érdemes megjegyezni, hogy a színt nagyon hosszú ideig a svédek uralták. *Censor, Light, Fallight, Triad, Vision* egy-kettő a fontosabbak közül. Természetesen *Horizon*-ék is ott voltak a vezető brancsban, akik ezúttal majdnem a teljes társulatot mozgósították, s 1990 szeptemberének végére elkészült az egyik utolsó produkció. A műsor hosszas prekalkulációval indul, de érdemes várni, mert a kocka oldalaira vesztett *HZ* logo magáért beszél. A multiplex-szel ellátott logo szinuszos filezót egy úgynevezett FPD rutin követi. Magyarul pixelenként, hasonlóan a *Crest*-éknél megfigyeltekkel a grafika rasztersoronkénti hullámzását produkálja. Nagyon látványos multi kép végtelenségig, egy FLD-s megközelítésű logo réseiben produkát briliáns rasztertrükkök követnek. A grafikus scrollok szerelmesei a két sebességgel szinuszos logocsvázatásban lelhetik kedvüket, majd esetleg a keretekre kivágot és egy FPD-s logot eltakaró sprite kigyóban, mely egyben az összeállítás zárszáma is. Az utolsó rutin teljes poén, azonban maradjon ez megjegetés!

**Immortal/Triad:** „Voltak idők, mikor megingani látszott a csapat dicsősége. Ennek a korszaknak vége, a Triad örök érvényű”. Legalább is ezt hivatott hirdetni ez az oldalt felölő összeállítás, melyet ezúttal *Daw, Verdun* és *Mawkish* munkásságának köszönhetünk. A grafikákat, mint sokszor mások *Chorus* pixelizete. A döbbenet erejével hat a második intro jellegű rész tetején alkalmazott, 8\*8 sprite-ot szinuszosan rángató, s ezáltal szivárgó árnyékhatást keltő jelenet. Ezek után nem a design magassiskolája, de a inkább egy programozási bravúr következik. A kép tetején öt split-en hét elemes sprite scroll szuhan el, az oldalsó borderek kinyílnak és ennek tetejében digi muzsikát hallunk. Ezt utánozza valaki! A digi további variációja látható egy másik részben, ahol ötös spirál fogat hullámzása mellett figyelhet meg ugyanez a jelenség. Érdekesnek bizonyul a keretek végig csuszán interface stretcher-nek keresztelt jelenség is, mely a felbontás y irányú duplázása mellett az ábra nyújtásával is foglalkozik. A bemutatott képek között másik híres — *The Sarge Show* című — demójukból mutatunk izellőt.

**Bitandborste/Horizon:** A svéd szó annyit jelent, mint 'kocsi-fogkefe', pontosabban mondvá semmit. Nos, a fantázia névre keresztelt hét részes, '91 januári kis demo érdekes rutinokat tartogat számunkra. Talán annyit is elég lenne megjegyezni, hogy a forráskód a 6510 nagymesterének *Kjer* műhelyében készült, míg a grafikák a *Fairlight*-ből szerződtetett *Pernod*, s az audio rész *Boogaloo* szám-

lájára írható. A csapatban ezennel sem csalódunk, miután egy pillantást vetünk a majd húsz monitornyi grafikus scrollok, illetve az azt felváltó igen-igen fejlett filezett poligonokra. A három tengely körül pörgő animált kockát, piramist és további alakzatokat egy nagyító rutin bolondítja meg.

**The Un-Named Demo/Camelot:** Az itt ismertett demo egyetlen személy, a volt *Vision*-os *Glasnost* fáradozását dicséri. A produkció, mint olyan örület, egyszerűen lehetetlen csak egyszer megnézni. Nem a vicc kedvéért dícsérjük a végtelékig, de az a helyzet, hogy a megmutatott rutinokat egyes Amiga demók is megirigyelhetnék. Mind ez 1990-ben, úgyhogy kössük be a biztonsági öveket, felzállás! Az első jelenetben 111 színuszobbal illetve az azokból később előállított scrollok ismerkedünk meg, majd egy méretes kör alakú hullámokhoz, vagy fortyogáshoz hasonlítható, szinompás plazma következik. A dupla szinuszos floppy elnevezésre hallgató effektus, tulajdonképpen egy x és y irányban megcibált objektumot takar. A test lehet egyszerű plectsni, vagy akár felirat is. A következő jelenetnél garantált, hogy a néző helyben lepetézik. Teljes képes zoomer forog két tengely körül, plusz az eddig megszokott centrális pozíciót elhagyva a kép különböző pontjaira vándorol. Huhh.. rendkívüli alkotás!

**Pez in My Brain/Panoramic Design:** A plasmák és bobok rajongóinak kedvez az rövid egy részes norvég program. A csoportról kialakult kép tömören így fogalmazható meg: kisujjukban van a 6510-es. Nos, lássuk mire mentek! A bevezető rész rendkívül hangulatos pillanymögést utánzó melódiaja mellett vessünk egy lyantást a plazmával átjárt emblémára, majd ragozzuk tovább a témát. Színtén ügyes megoldás az össze-vissza ráncigált, kék és barna színekben játszó plazma, mely ezúttal a képernyő tetemes részét urálja. Zároszámként egy nagyon sok bobból megszerkesztett és a karakterek másolásával szaporított mozgóképet látunk. State of the art!

**The Fourth Dimension/The Voice:** A salzburgi fiúk, *Mr.X, ICC* és *Goofy* új elvek alapján fogtak két oldalas megademójuk elkészítéséhez. Elvetették a kizárólag nagy számok és rekordok hajhászását, s szándékuk az volt, hogy egy szemetgyönyörködtető, megtervezett programmal leljenek meg bennünk. Nos, igen is meg nem is. A számtalan részen átrágya magunkat bizony gyakran tapasztalhatjuk egyrészt a grafikai hiányosságokat, másfelől az előbb említett elvek elhanyagolását. Egyes részekben továbbra is érződik a nyilvánvaló zsúfoltság és a „minél több a képernyőre rakni elv”. Mindenestre megpróbálták, és annyit le kell szögezünk, hogy egy átmenetet alkottak a technikai és a design demok között. Miből is áll mindez? Elsőnek egy teljes grafikus kép kerete rángatása a szinusz törvényei alapján, majd számtalan bob formájában. Meg kell jegyezni, hogy a legtöbb jelenet bizonyos idő után magától leáll és átadja helyét a soron következőnek, amit a legtöbbszor a 'space' billentyűvel is elérhetünk. Grafikus képet átmetsző karakteres border dycp, a Nato-i igencsak lepítő 3D bobok, és ezen az elven működő perspektívikus scroll tartozik még az érdekesebb megoldások közé. Megdöbbentő a második oldal elején prezentált filezett vektorpiramis. Ez egy 286-son is pont így néz ki. Az előre számított időnként inkonvex, animált és egyéb trükköket alkalmazó poligonokat programunk a lemezről külön-külön rántja be. Hát nehéz ítéletet hozni, de annyi bizonyos, *Voice*-tól az egyik legjobb.

**The Cult/The Voice:** Ausztriában maradv folytatjuk a történetet, s egyben kitartunk előzőleg megismert főhőseinknél is. Az első generációból származik ez a szerényebb kivételű egy oldalt lefedő válogatás, így a design elvei itt

még nem igazán érvényesülnek. Annál inkább a proci végletek győtrése, kezdve egy oldalkeretes majdnem teljes képen bepörgetett plotterrel, a zene ütemére patogó szinten sideborder-es dycp-en keresztül, egészen a hirtelen kialakult karakterekből elénkpergő snurkel scrollojig. Na, most ez egy olyan ivben forduló futószöveget jelent, ahol a betűk az animáció segítségével mindig a közép-pontba vagy egy virtuális távoli pontba esetleg görbe irányba néznek (mindentestbe megnézni könnyebb, mint leírni). Szinte képtelenségnek tűnik a második rutinnak bemutatott dupla rastereplít, ahol egyszer négy vágáson látnak spritescrollt, majd a kép alján mindjárt heten. Az utolsó felvonásban elénk citádó giganto vektorkocka talán a 4D piramisán is tútesz. Kíváncsiak lennének, mit szól ehhez egy PC-s?

**Light/Crest:** Tévedés ne essék, ez nem egy kooperációs demo a már sokat emlegetett svéd fiúkkal. Ez egy 100%-os német produkció, s ahogy már megszokhattuk, újra egy fantáziadús ötlet köré fonva. A '92 nyarán megjelent, s mindössze két heti munkát igénybe vevő gyűjtemény részei ezáltal különböző talok neve alapján azonosítható. Az intro például a *Coke* dobozának színeiben jelenik meg, ezzel biztosítja a kellő alaphangulatot. Ezt követően a képernyő scrollozását két részre osztották, először is egy patogó **Crest** logo, majd egy feltűrt szöveg formájában. Mindez egymás mellett. Hogy félreértés ne essék a háttérben (feltételezhetően) sprite-ok formálta nagyított betűk bukkannak fel. A híres FLI scroll teljes betalálás. A 38 karakter széles jelenség FLD, FPD hagyományos nyújtás és hajtógás eljárásnak esik keresztül. Miután már azt hittük, hogy igazán megdöbbentünk, megjelenik az egész kombinációja, estenként négy darab különálló szöveggel. A 768 pontból összeállt hajlékony vonal, kilenc mega dycp, és az oldalkeretre kibillentő végtelen bobrutin ezek után gyerekjátéknak tűnik, pedig nem az! Egy normál és egy FLI logo találkozási is itt látható, meghozza olyan módon, hogy az első FPD-ben míg az utóbbi tech-tech-ben hullámzik. Az előadás befejezésén kössük fel a gatyánkat: 25 karakter magas oldalkeretes scroll egy piciny real-time plotterrel támogatva. És még azt merik állítani, hogy ez egy rossz demo!

**Eldorado/Origo Dreamline:** Ez itt a software-es Amiga emuláció helye. Na, mielőtt bárki komolyan venné a dolgot, ez csak egy költői túlzás volt. Azonban igaz, ami igaz talán a mai napig sem született ilyen fimon színátmenetű FLI logokat bemutató show. Ha hihetünk a büszke grafikusnak, akít barátai csak *Colourful*-nak (azaz *Csupasz*) neveznek, illetve a programot szerkesztő *BX*-nek, akkor a négy részes produkcióban megjelenő feliratok többszáz szín használatával készültek, mindemellett egyesek különleges AFLI felbontásban. Továbbá minden egyes karakter területén 40 szín alkalmazható. Különösen érvényre jut ez a jelenség a harmadik részben, ahol a bemutatott feliratot, talán még Amigán sem tudnánk megjeleníteni. A kép alján futó kövér grafikus scroll jelentősége szinte eltörpül a letaroló látvány mellett. A negyedik felvonás hasonló jellegű logója felett például perspektívikus multiplexer tekereg, míg az alul látogató úrt egy oda csapott *Star Wars* scroller tölti ki. Azonban ne feledkezzünk meg az ugyancsak ügyesen megoldott intróról, s a digi zenében jeleskedő második részről sem. A kollektio méltán nyerte meg a '90-es *Horizon party* demoversenyét.

**Brutal II./Light:** A sikeres **Brutal III.** árnyékából ideje kiemelnünk ezt '89 novemberétől '90 januárjáig készült előprodukciót. A mostani alkalommal *Waco*, *Goblin* és *Flamingo* a felállítás. Nos, a kor divatának megfelelően állítható paraméterekkel megoldott tech-tech logo a nyitó szám. Na persze, hogy a jelenetre ne lehessen ráakasztani a teljes bukás meghatározást, a skacok alulra három split-es hét

sprite-tal manipuláló raszter örületet terveztek. Ezután kaszkodjunk, következik a nyolc (8!) teljes képernyős dxsp, magyarul színuszozó sprite scroll. Ennek a mai napig nem akad párja! A program ezután a harmadik dimenzió jegyében folytatódik, egy saktábla torzítás és vonalvektorok formájában.

**Sun For Fun/FBI Crew:** 1990-ben jelent meg a **Chromance** előcsapataként már korábban bemutatott **FBI Crew** utolsó megadomója. Ezek voltak az első lépések abba az irányba, hogy a sok tehetséget foglalkoztató társaság saját stílusú alakíthatasson ki. Ez az egyéni jelleg nagyban köszönhető három fiatalember munkájának. *Brain*, a processzor nagymestere, míg *Griff*, a muzsika virtuóza és *SKC* akkoriban a pixelek pártján királya volt (ez mind csak mellébeszéd, a demo egyetlen érdekessége, hogy a program és a rajok készítésében oroszlátrészt váltattam — **JEAN**). Egy mozielőadást szimuláló filmbefűzés után, 7\*8 sprite-ot és egy első keretscrollt alkalmazó kiíró rutint látnak. A továbbiakban a logon elmosított plotter eljárás illetve a zene ütemére villódzó saktábla és hullámzó logotípusoké figyelhetők meg. Egy tréfára vett animációt mega dycp és raszter split hegyek követnek. Az acím fejeik színűszoos rángatása egy 25 karakter magas scrollozó társul, majd dan sprite labdákat pixeleink használat felfelé tekerő scrollozó szembesülünk. Az utolsó nagy dobás a *Griff*-féle saját tervezésű digi dobokkal párhuzamosan futtatott ka-leidoszkóp jelenség.

**My, OH My!/Light:** Ugrunk jó másfél évet. '91 tomboló nyár, *my oh my!* A társaság tovább duzzadt a nemrég igazolt *Yabba* és *Rash* személyével. A Zenei aláfestés érdekessége, hogy teljes egészében a magyar származású svéd, *Dankó Tamás* (Amigán *Fairlight*, 64-en *Censor*) tehetséget dicséri. Mindjárt a mélyvizbe ugrunk, a **Brutal II.** óta módosított, azonban továbbra is no border illetve full screen jellemzőkkel ellátott négyes dxsp-vel, azonban most nagyobb méretben. 120 színű számtalan vágással bonyolított első generációs plazma következik, majd hét darab 'ora' mega dycp látható. Mit is jelent mindez? 'Az 'ora' gépi kódú utasítás ismételt használatával elérhető, hogy a szöveg ne takarja egymást, hanem másolódjon. Az más kérdés, hogy *Flamingo* az első, akinek ez eszébe jutott. A finálé magában is egy remekmű. A fellezett poligonok teljes történetét kísérhetjük szemmel a legprimitívebből egészen az animált inkonvexig. A műsor tíz percig tart, de érdemes végignézni!

**2. Years/Crest:** 1990 októberére, két hónapos késéssel érkezett a társulat második évfordulójának digitális emlékeztetője. A szerkezet maradt a régi, *GBF Designs* rajzol, *Crossbow* és *Vision* kódol, s *Goldrush*-nak csak a szája jár. Ebben a demóban egy 11 darabos mega-dycper-ről (ez egyáltalán nem biztos, mert majd kifolyt a szemem míg megszámoztam az állandó zűrzavarban — **JEAN**), majd egy valódi FLI végtelenített görgetéséről mesél. Itt kell megjegyezni, hogy a **Censor** által propagált rutin igencsak sántít. Vessünk egy pillantást erre és rögtön látszik a különbség. Ezután 112 sprite tekerésge uralja a teljes képernyőt, s kismértatva FPD-vel bonyolított sideborder scroll szemtanúi lehetünk. A karakterek mind külön színmemóriával rendelkeznek. A flexible pixel dittance után most itt a flexible változat, amely ugyanazt teszi egy FLI képpel. 160 dycp a menő ebben a demóban, meghozza úgy, hogy a rutin elindítása előtt három különböző stílus közül választhatunk. A nehéz búcsú percelt egy feffelé illanó, természetes grafikus scroll könnyíti meg. Ne szomorkodjunk, mert a következő **Crest** demóra nem kell sokat várnunk!

**Mega Demo'90 & Wise Brains/Cosmos Designs:** Hasonló jeleget mutat a negyedik **Radwar party** megjelent és a néhány hónap múlva közzétett két produkció, ezért ezeket

mindjárt egy kalap alá is vesszük. *Hannes Sommer*, a *Cosmos*-ból kiált kizárólag legális tevékenységet folytató programozó fő erőssége egyértelműen a multiplexelt sprite-okban mutatkozik meg. Annál kevesebbet ért viszont az izléses design és grafikák készítéséhez. Ez a tipikus példája annak, amikor egy kóder egymaga készíti el a teljes demót. A grafikus scrollal egyszere prezentált sprite hegyekkel 3-4 esetben is találkozhatunk. A képek sok esetben a tíz képernyős nagyságot is elérik. Természetesen itt generált grafikákról nem pedig előre tárolt memóriáról van szó. Hasonló téma a mester kezdeti 54, majd a második produkcióban 65-re javított sprite-megjelenítő rekordja. További büszkeségei, az öt split felett oda-vissza cibált karakter grafika, mely felett 'ki tudja hány' sprite, kígyó alakban tekereg. Nem rossz az FLI tech-tech és a bolygókat mozgató kis rész sem. Kösza hírek szerint az osztrák fiatalember a demoknak búcsút intve játékok programozásába kezdett.

**One Year Totally Stoned/Booze Design:** 1992 szeptemberében indult útjára ez a teljes egészében HCL nevű ismeretlen tehetségnek köszönhető alkotás. Rögtön az introban egy képzelenbeli sodrófára felgöngyölt, legalább öt karakter magas scrollal szembesülünk. Ezt követően 172 elemű dotbal, 128 előre letárolt fázisát láthatjuk. Ha esetleg unatkozni, akkor a jelenet tetejére egy szinuszos kígyó is bekapcsolható. Nagyon gyors rejtett-vonalas poligonok váltják egymást a soron következő részben, majd döbbenet pillanatai jönnek. Képzelnünk el egy AFLI jellegű mutató animált mozaik mintát, amint x tengely mentén ide-oda cibálják, s ezután a dolgok tetejébe egy időnként FPD-vel, a már emlegetett sodrófára effektussal megspékelt **Booze** logo jelenik meg. Természetesen a kimaradó rastersorokon továbbra is az eredeti színes jelenség figyelhető meg. Az előadás sebes vonalvektort alkalmazó scrollal zárul.

**Legoland 2/Fairlight:** Valamikor ezt a svéd csapatot mind 64-en, mind Amigán az egyik legerősebb demoként tartottuk számon. Ugyan 16 biten újult erőre kapott a **Virtual Dreams**, kis alcsoport megjelenése óta, azonban sajnos a kis örege ez nem mondható el. A két említett gépen kívül PC-n, valamint **Nintendo-n** is egyaránt tevékenykedő nemzetközi óriáscsoport nevéhez ma már az egyik legnagyobb svéd modem importőr cég is fűződik. A '92 áprilisában közkincsé tett *Tron-Rowdy* produkció egy jó közepes színvonalat képvisel. Az érdekességek közül való a **Hardwired**-ből ellesett két, három dimenziós sprite-scroll. A grafika felett elhelyezett, forgó betűk vastag testtel rendelkeznek. Továbbá 64-en itt látható először fractal-os ray-tracing animáció, s az űrben utazó vektorhajó. A dotvektorok talán már nem, de a gumiváltozatban illetve hullámoztatva produkált vektorbók nagy meglepetést keltenek. Hasonló hatást nyújt a **Sarge** grafikáján futtatott árnyékos scroll és egy állószöveget deformáló, forgoló FLT felírási labda. A bemutatott képek között további két **Fairlight** demóból láthatunk ízelítőt.

**Visuality/Visual Reality:** '92 nyarán a dániai **Samsón** megtartott nagyszabású rendezvény egyik indulójáról van szó. *Mizi* programja a vonalvektorok legkülönbözőbb felhasználásait mutatja be. Az első részben a hidden, azaz rejtett háttérű poligonok speciális fajtájával az árnyékos megoldással találkozunk. Ezután következik az amigás **Silents**

ötleten alapuló (a program a tavalyi Évkönyvben ismertett **Intro, Dentro, Mentro, Demo?** c. alkotás felépítését használja) hidden-line-vector, ami kocka, tetraéder, lemez illetve különböző animációk formájában ölt testet. A befejezés felé haladva azonos alakú, ám különböző kitöltő grafikát alkalmazó legalább négy karakter magas scrollal, majd egy izlésesen kidolgozott, az alsó keretről becsusszanó futószöveggel találkozunk.

**Delicious/Trias:** Az előző demoval egyidőben Magyarországon jelent meg ez a szintén egy oldalas összeállítás. *Scotex* grafikáit, *Artlace* és *Rish* programját valamint *Ati* rováására írható zenéket menüből választathatjuk ki. A hét részből nyilvánvalóan domináns szerepet tölt be a dupla szinusssal generált scroll különböző fajtája. Így az egy karakteres dxycp, a természetes floffy-scroll, ami pixelenkénti hullámzást jelent és az utolsó részben bevonagló teljes képhosszúságú változat. Továbbá figyeljünk oda a karakteres duplázással megnövelt létszámú bobsereg, a pontvektorokra és egy gyengébb kivitelezésű, de még így is látványos plazmára.

**Shining Chrome/Chromance:** A nagy sikerű **Burning Chrome** megjelenése után már csak kisebb demokat láthatunk az egyik legelőkelőbb magyar társaság bemutatásában. A sorozat ezen eleme az interferencia jelenség tanulmányozásával foglalkozik. Emlékeztetőnek, a jelenség azonos (bővebb értelemben különböző) hullámhosszu hullámok találkozásakor jön létre. Amit mi computeresek interferenciának nevezünk, az a tranzverzális (azaz a hullám terjedése merőleges az amplitúdóra) hullámok találkozásánál létrejövő úgynevezett *Lissajou* ábra. *Alex* barátunk ezt a programban feltételezhetően sprite-ok és karakterek közös használatával érte el. Talán ennek köszönhető, hogy az aktív képernyő ilyen korlátozott területet foglal el. Mindazonáltal az ötlet egyedülálló kivitelezése így is díjat érdemel.

**Burning Hearts/Starfire:** Utolsó előttként vessük fel egy '86 júliusában megjelent klasszikus alaplum emléktábláját. Talán az első produkció, ahol megjelent az izléses szerkesztés igénye, s talán az első, amelyből egyes mai demok is példát vehetnének. Bizony akkoriban még olyan ritkák voltak az ilyen jellegű alkotások, mint manapság egy jó 64-es játék. Akkoriban egy nagyított keretscroll, vagy a színpompás rasterscsik jó-pár szívet megdobogtatott. Akkoriban egy teljes grafikus kép csodaszámba ment, s akkoriban minden demo valami egyszerű, de új ötletet tartalmazott. Akkoriban egy új programot feszült izgalommal töltöttünk be, s akkoriban született a szellem, melyet úgy hívtunk demoscene. Azok voltak az igazi idők! Ebben a két-file-os kis remekműben ismert játékok zenéi közt válogathatunk. Egyben itt látunk először ALS-felső keretet betérítő csillagmozgást, s itt találkozunk FLD-vel valamint a borderscrollok széles választékával is. Minden egyes részben a propagált játéknak megfelelő hangulat fogad bennünket, s segítségükkel emlékezhetünk a **Star Paws**, **I Ball** és **Last Ninja** c. slágerekre.

**Atte, Electric/Extend:** Itt a vége, fuss el véle. Az **Extend**-ék szép grafikával búcsúzik mostani C64-es demoösszefoglalónk.

● JEAN

# AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIEMLEKEDŐBB AMIGA DEMOI

Nézzük, mi történt az utóbbi időben a vezető színgépezet, az Amiga területén. Nyilvánvaló törekvés figyelhető meg az igényesség irányában, így a kezdetben divatos, s tulajdonképpen csak egymás után behajgált rutinok korszaka lejárt. A megademo kategóriát teljesen felváltja a *Mental Hangover* stílus, amit egy újabb hirtelen jött reform követ. A forradalom neve *Melon Deign*, s időpontja 1992 április elejére tehető. Ez a *Crystal* nevezetű társaság alcsoportjainak tevékenykedő kicsiny csoport *Human Target* c. munkájával robban be a közutadba. Mi is történik valójában? Nincs több konvencionális képernyőpörgetések, redőnyök, rolók és minden alkalommal új átmenetek veszik át. Eppen ezért a '92-'93-as évben kiadott demok fejlődése technikai szempontból elmarad a korábban megfigyelhetőtől. A dinnye mintájára gombamód szaporodnak a csak legális tevékenységet folytató, kizárólag aktív tagokat foglalkoztató alakulatok. Így jön létre a *Virtual Dreams/Fairlight, No Soul/The Silents, Masque/TRSI, Jetset/Skid Row*, és számtalan apróbb követőjük. A szín legális része mereven elkülönődik a manapság lassan közutadának örvendő illegális szekciótól. Mindazonáltal továbbra is az óriás csapatok uralkodnak a tábort, ami többek közt a „*nagy hal kishalra vadászik*” effektusnak köszönhető. A nemzetközi csapatok felfigyelnek a kisebb tehetségekre, és azokat teljes egészében, vagy alcsoportként magukba zárik. Erre kitűnő példa az *Anarchy* által felszámolt *Rednex* és *Gate*, az *Alcatraz* bekebelezte *Coma* illetve *Strange, Andromeda* áldozatát esett *Motion, Offence* valamint *Absence* és a már *Silents*-es *Aero, Fantasy Force*, s így a *Complex*-féle *Offworld* illetve *Adept* szerzemény. Ez a háttér a sorozatban megjelenő súcsminőségű programoknak. A legjobb csoportokban napra készen a legjobb emberek foglalknak helyett, és az évek folyamán folyamatosan cserélődnek. Nagy legendák, mint *Kefrens* újrászületése mellett (a dán srákok a *Desert Dream* és *Guardian Dragon, Multimegamix* sorozatát újra a világranglista egyik vezető társulatává küzdötték magukat), elveszítjük a pontos szervezetszerűségről megismert *Anarchy*-t és a közkedvelt *Rebels*-t. Helyettük és belőlük új csillagok születnek *Lemon* illetve *Movement* címszó alatt, melyek már a kornak megfelelő design egésze alatt dolgoznak. A *Silents* és *Phenomena* karrierjével együtt hanyatló svédék mellett az ígéretesnek mutatkozó, norvég *Spacebells* illetve *Andromeda* valódi sztárrá növekszik. Előző, *Kefrens*-ékhöz hasonlóan két óriási party győztesének mondhatja magát. A nagymérvű változások ellenére a stuff többsége továbbra is Skandináviából érkezik. Az *Andromeda* a terjedő különböző Amigák, főként az 1200-as megjelenése után a precíz design mellett a kompatibilitás éllóvasává válik, majd a sorba csatlakozik *Sanity, Complex* és minden valmit magára adó társaság. A 1992-től tovább erősödik a partyk és konferenciák vezető szerepe. A versenyeken kitűzőtt hatalmas összegek ahhoz vezetnek, hogy a legjobb programok csak a nagyobb rendezvényeken jelennek meg. A grafika és zene világában is komoly fejlődés tapasztalható. A manapság felbukkanó Slide-show-k, illetve demouilusztrációk már lassan totó minőségűek. A rajzolók feledezik a nagyobb felbontásokat is, és manapság egy-egy kép elkészítése már tetemes időt vesz igénybe. Egy újabban erősödő mozgalom hevesen támadja a korábban elfogadott másolást, amely a számítógépes grafikák ismert művészek képeinek reprodukcióját jelenti. Itt természetesen a mű pontos kopírozásáról illetve részenkénti felhasználásáról van szó, nem pedig az eddig is elvetett digitalizálásról. Zenei téren megszűnik a hangszerek úgynevezett loptó-dása, így egy valamine való muzsikusk saját hangszertparkból válogat. A fokozódó techno-őrület (*Technomania I-II/Shining 8, Techno Tower/Paradise, Kaos/LSD, Tekknobert/Wildfire, Raverance/Cyclone* stb) ellenére az igazán híres és

közkedvelt zenelemeszek az örökzöld dallamok világából válogatnak, klasszikus, romantikus, jazz illetve synth elemekkel (*Crystal Symphonies I-II/Phenomena, Legalise It I-II, Spring Melodies/Anarchy, Mirror/Andromeda*). A lemezes újságok területén a 64-es utóbbi éveiben tapasztalható változások mennek végbe. A vezető magazinok megszűnnek, s helyüket az újonnan alakult újságok tucatjai veszi át. Így búszúhatunk a közkedvelt *Zine, I.C.E, D.I.S.C, Hack-mag, Stolen Data* és társaitól, viszont köszönhetjük az új generációt *R.A.W, Upstream* valamint az angolnyelvi *Sledge Hammer* formájában. '93-ban a demok technikáját érintő újabb folyamat veszi kezdetét. Az *Anarchy* gondozásában megjelenő *3D Demo* második része gigantikus 800 kilobites os file formájában készül el. Az eredeti elgondolás alapján az ilyen módon kreált enorm állomány jó eséllyel indul a *Eurochart* egyrészes-demo listájan. Nos, a megoldás a manapság útemesen terjedő merevlemez meghajtók mellett nagy népszerűsége tesz szert. Az így könnyedén ismételhető software-ek gyorsan követik egymást (*Mindriot/Andromeda, Interference/Sanity, Paradigma/Complex, Clairvoyance/Absolute*). A folyamat minden kétséget kizáróan a jövőbe mutat. Vajon mi következik ezután?

**Multica/Andromeda:** Tavaly a norvég *Crusaders* által szervezett hűsvéti demopartyon szerepelt az indulók listáján ez az egylemezese trackmo. Mindazonáltal a versenyben második helyezést ért el, ugyancsak *Andromeda* kiadásban megjelent *D.O.S* mellett méltatlanul merült a feledés homályába. A demot igen pontosan megtervezett és finoman kimunkált vektoros jelenetek jellemzik, melyeket a csapatól már megszokott izléses design tesz igazán különlegessé. A program kezdő illetve befejező részeit közt elhelyezett gerincet két fő zóna alkotja, melyek így értelemszerűen megfelelnek a bemutatott trükkök sorát. A *Multica* megalkotója, Andy ezúttal a meglévő poligon fortélyok variálására illetve továbbfejlesztésére törekedett. Elsőként a közkedvelt glenzektor és egy dotball kombinációját mutatja be, majd gömböt illetve kört tartalmazó objektumokat láthatunk. Ez utóbbiak érdekessége, hogy az egyes felületeken elhelyezett pepitaszerű mintával növelte a felhasználható színek számát. A továbbiakban egy 500 pontot körkörösén forgató úgynevezett transformerral találkozunk, majd az első jelenetben szereplő összetett test glenz részét úvevektorral helyettesíti. A következő rutin a viszonylag új ötletre épülő dotpoligonokat dolgozza fel. Ezeknél a testeknél a térhatást nem szakaszok, vagy színes lapok, hanem a megfelelő helyeken elhelyezett pontok hozzák létre. Tulajdonképpen az úgynevezett rubbervektorok kategóriába tartozik a vízbe pottyantott saktábla, és az azt követő „*total jelly disaster*”-nek nevezett jelenés. A hajanán a *Hardwired* ben bemutatott pixelizált vektorok tökéletesebb változatával, és egy lámpával megvilágított minden oldalán kis poligon testekkel ellátott forgó kockával (úgynevezett *lightsourced tv cube*) is itt találkozunk. Érdekes ötlet a dotvektorok glenz változatának bevezetése is, mely a már említett effektust nem fíllézz, hanem pontok használatával közelíti meg, és a hasonló elvet hasznosító úrjelenet, ahol az így készült objektumot egy csillagmozgás változásaihoz igazítja. Az említettek mellett még sok egyéb megoldás, valamint *Ques-Duel* grafikai és *Mr.Man* zenei támogatása is hozzájárult ahhoz, hogy a *Multica* a 92-es év egyik legkiemelkedőbb alkotása legyen.

**CAT/Cronics and Silents:** A 91-es év végén megjelent és azóta is méltán népszerű *Hardwired* c. két lemezes trackmo után a dán fiúk már kizárólag üzleti célú program fejlesztésével foglalkoznak. Első ilyen irányú munkájuk, mely egy Dániában működő software-terjesztő és forgalmazó cég, a *Cat Computer Club* megbízásának kö-

szönhető, a reklám kategóriájába tartozó demonstrációs software-, amely akár számítógépes üzletet kirakadában is elhelyezhető. Ilyen céllal is készült. Számunkra azonban sok érdekességet tartogat, mert az Amigán oly népszerű trükkök és effektusok széles skálája mellett végletekig precíz design és képernyő technika jellemzi. Nem kisebb nevek szerepelnek itt, mint a top-listákon másfél esztendőig vezető pozíciót betöltő *The Spy* és az ő programozói munkáját zenével, grafikákkal és animációkkal támogató *Kyd/Balle Production!* Többek között előtérbe kerülnek a vektorok speciális fajtái, bonyolult elasztikus alakot produkáló zselé, az áttetsző glenz, a két test szakaszos vágásával előállított zebra és megduplázott, fehér-zag mintával határolt kockák formájában. A pontokból felépített zászlók és különleges bitplane eljárással megalkotott alagutak valamint saktáblák mellől nem hiányozhat a teljes képet elfoglaló ray-tracing animáció sem. Olyan produkcióval állunk szemben, amely mind grafikai-zeneli, mind program-technikai szempontból eredményesen kiharaszálja Amigánk képességeit.

**Brilliance/Faculty:** A Disney és a Jump Master 2. megjelenése után látványos változás ment keresztül a nyíregyházi fiúkból összeállt tehetséges társaság. Ambíciói odáig vezettek, hogy az oly sokat vitatott 93. áprilisi kecskeméti demoversenyen, igen előkelő dobogós helyezést értek el. A zsűri véleménye szerint az induló produkciók színvonala nem indokolta az első díj kiosztását. Na már most ezzel a véleményemmel szívesen vitába szállnánk. Az egy lemezt felülmúló demó megtekintése után bárki megállapíthatja, hogy a szóban forgó alkotás túlmutat egy átlagos magyar trackmo színvonalán. Első lépésként egy száz lappal határolt, zselé jellegű vektorlabdával, áttetsző lapok forgatásával valamint hat darab RGB árnyalatú köráthasával találkozunk. Ezt követően szövegnyagytást, a csapat nevének üvegkockára feszített változatát, majd pontokból felépített szinuszos alakzatokat mutatnak be. Az ezután bepörgő dual-vektor két, rasztercsíkonként fésűszerűen összekevert objektumot jelent. Az ötlet a népszerű 'In the Kitchen' c. *Anarchy* trackmo számlájára írható. A program értékét talán nem is *Scribe* rutinjainak bonyolultsága, esetleg a *Shark-Scanner* féle grafika, hanem a teljes produkció gördülékenysége és a modern design jegyében megalkotott képernyő kezelés hordozza. Mindezek mellett figyelemre méltó a teljes kreáció záró ray-tracing animáció. Ilyen fejlődés mellett fokozott kíváncsisággal várhatjuk a beígért folytatást.

**Victory/Headway:** A kecskeméti *In Bloom* összejevetel másik kiemelt díjazottja ez a szegedi társaság. A rövidebb lélegzetű file-os munkát *D-Mage*, kis hazánk egyik mostanában felfedezett, legértelesebb grafikusának rajzai teszik igazán szinészé. Sajnos a mester azóta a *Fairlight* új demorészlegében a *Virtual Dreams*-ben dolgozik, ami erősen megkérdőjelezi a korábban érősnek hitt magyar team sorsát. Persze ez a téma egy más lapra tartozik. A csoport egyébiránt szemlélettel sikerrel sajátította el a nyugaton nagy fejlődésnek indult képernyőtechnikai módszereket. Ez pontosan annyit jelent, hogy a korábbiól elterelvényben a grafikák és a különböző jelenetek nem egyszerűen elhalványodnak illetve kigördülnek a képernyőről, hanem jelenet váltásokat animációk, függöny- illetve redőny-szerű kitért jelenések kísérik. Ilyen látvány választja el a kezdésnél bemutatott árnyékos vektorobjektumokat, egy valós idejű teljes képet feldolgozó nagytöltő eljárástól valamint a különleges sarkokat nélkülöző poligon testektől. Továbbá megismerkedhetünk egy szinuszos bobscrollal illetve az azt követő kifejezetten reális és három dimenziós élményt nyújtó pontokból felépített jelenettel, amely egy hosszú csavarodó vészondarab látványát produkálja.

**Desert Dream/Kefrens:** 1993. április, Oslo. Történelmet írunk. *Kefren* fárado utóda magas főlénnyel szerezték meg a nagyszabású rendezvény első díját. A szokásos csapat *Laxy* vezetésével, aki ezúttal nemcsak a program szerkesztését, hanem a hanganyag elkészítését is maga vállalta, *Zeus*, *R.W.O.*, és *Blizzard* művészi támogatása mellett egy nemmindennapi alkotást bocsátott útjára. A vektoros sivatagi jelenet után a zselégrafikának induló forgó logo, egy forradalmi alagútjelenség, megvilágított körök, egy különös vektorizált rasztterutin és hasonló paradés megoldások rendre váltják egymást. A nagy számok kedvelőinek tizezer pontból felépített testekkel, tizenkétezer pixeles szinuszhullámmal, valamint kvázi ötezer csillagmezővel és egy forgó tölcserrel kedveskednek. A tüksék gölyöbis megjelenésekor az embernek az az érzése támad, hogy a program együtt él a zenével, és azzal szétválaszthatatlan egységet alkot. Forgó grafikus nagyítás zárja az idei év legkiemelkedőbb alkotását, egy kétlemez álmat, mely valóra vált.

**Interference/Sanity:** A német fiúktól eleddig szokatlan megoldások szemtanúi lehetünk. A magával ragadó dinamika és bravúros ötletek mellett egyre inkább helyet követel magának a design. A gigantikus méretű file-trackmot *Microforce* programozói munkája, és a *Cougar*, *Havok*, *Virgill* grafikai és zenei trió támogatása keltette életre. Az említésre érdemes jelenetek közül a véglettel glenzmezőt, a 3D rasteralagutat, majd annak perspektivikus forgatását, egy y tengelyes rotáló nagytöltő eljárást valamint a hat elemes körvektor rutint emelnék ki. Az örült tempó közepette a *Kefrens*-féle tölcser kombinált változatával is találkozunk. Óriási anyag, minden gyűteményben ott a hely!

**Metro & Metro 2/Parallax:** A 92-es év elején Finnországból érkezett két rövid rendhagyó program. A különös Metro név, a 'MEeting TRack intro' rövidített változata, az utóbbi években divatosabb vált 'tro' végződésű szójátékok száza közt nem kelt különösebb meglepetést. Az első rész a kis társulatnak keréken egy szorgos hétvégi munkájába került. Ennek a pár napnak és *Simply* fejlesztésének eredménye a gigantikus PRX logo, az RGB színű animált vektorlapok, melyek találkozáskor a fényáthatás törvényeinek megfelelően viselkednek valamint egy három bitlénes, 256\*256 keretet kitöltő 50 herzen ketegő glenzobjektum. Zárószámként igazi meglepetés következik... Hihetetlen, de egy teljes képernyős, 4096 oldalú, megvilágított és mindezek mellett teljes piénes léggömb poligon animációja. Igaz, ami igaz az 50 herzes tempó is egy kissé alábbhagy, mondjuk úgy másodpercenként egy képkockára. Mindezek mellett külön érdekesség, hogy a kis remekmű zenei aláfestését a mostanában *Alcatraz* berkein belül tevékenykedő svéd vendég, *Lizard King* készítette. A pár hetes kényesdél érkezett folytatásban ismét tombol a poligon örület. Jelszó, minden 50 herzen. Így a light-sourced kocka az üvegkockában jelenet, illetve ennek glenzesített változata, továbbá az eddig valaha is készített leglátványosabb, elkülönített RGB forrásokkal pásztázott duo-hexa-éder. A második rész grafikáért többek közt a közismert *Kissarobotti*, a muzsikáért pedig a különös hangzású *Ufoman St* vádolható.

**Great Bytes In Fire/Cyberiad:** A Muticával egyidőben bukkant fel ennek a rövid életű finn csapatnak első és egyben utolsó munkája. Az scene eseményei ilyenkor kísértetiesen hasonlítanak a mai zenei élethez, csoportok illetve együttesek jelennek meg és rövid sikereket után örökre eltűnnek a sülyesztőben. Ilyenkor több lehetőség áll fenn. Az alakulat tagjai vagy abbahagyják eddigi scene tevékenységüket, vagy a későbbiek során a creditsból megismerhetjük nevüket más-más csapatok produkcióiban láthatjuk. Így hát figyeljünk oda, hol találkozunk *Fraction*-nal, aki jelen esetben *Dean* zenemodulját és *Prime Premium* pixeleit

mozgatta meg. Hat ágú három dimenziós csillagot és egy magasfeszültségűjelet, mozgó fényforrással világított meg. Az ezt követő négy bitlénes szinuszscroll Amigán igazán ritkaságszámba megy, csakisú mint az interferencia jelenséggel és egyéb különleges mintákkal stencillezett összetett vektorok. Nos, az ilyen sajnálatos szalmaláng élet nem minden esetben ilyen maga után a kiadott termék rossz minőségét. A GBIF talán nem volt a top-listák döntője, de erősen közepes színvonalával még megállja a helyét a nemzetközi versenyben.

**Gathering '92/Offence:** Hasonló kurta szereplésre futotta ennek a norvég társaságnak is. Demojuk azonban gyöngyszem a maga nemében, ugyanis az első igazán tökéletes példája a bitlénes grafikák vektoros manipulálásának. Mit is jelent mindez? Pontosan azt, hogy *Perplex* volt az első programozó, aki nyolc színű képeket valós időben forgatott, illetve nagyított hasábbá feszített fel. A real-time persze egy kicsit sántít, mert a program bőven elegendő idővel rendelkezik a számítási feladatokra a teljes demonstráció elején, valamint a köztes, információs képernyők nyújtotta szünetekben. Ettől függetlenül a *Pal* tervezte logoknak, és *Comajim* pergő ritmusainak köszönhetően a kis program tökéletes kinézete mellett örült dinamikára tesz szert. A hasáb analógiáját követően megtekinthetjük az üdítő doboz változatát, s magától értetődően mindez 50 herzes képrekvenáncin engedelmeskedik a természet fényhatás körvényeinek. Az utolsó jelenet csak hab a tortán. Egy szinuszosan forgó-pattogó, grafikákkal határolt gumikocka tölti be a képernyőt. Lenyűgöző látvány!

**Hardcore/Anarchy:** 1992 május. Aki járatos a demok világában, az megszokhatta, hogy minden, ami a legendás nemzetközi társaság nevéhez fűződik, az csak briliáns lehet. Nem kivétel ez a file-os program sem, amelyet ezúttal vagy félucsat híresség neve fémjelmez. A programozásban *Rush*, *Dan* és *Icronite* vettek részt. A kezdőgrafikáért a méltán legnépszerűbb *Facet*, valamint a további rajzokért *Milkshake* felelős; továbbá az audio részek *4-Mat* számlájára írhatók. Amit itt láthatunk, az a mai napig egyedülálló, ugyanis az első hidegzuhány egy valószínűleg ray-tracing eljárással számított és saktáblára vetett árnyékaival megtöltött gömb prezentálásával érkezik. Később *Space Cut* névre keresztelt poligonkocka metszés, mindez tovább bonyolította fényforrással valamint a vizsgált test animációjával. Látványos pontokból felépített mozgó formákkal és egy *Ginger Bread Man* című humanoid formát öltő fraktálal zárul a nemmindennapi show. Ez az igazi hardcore!

**Mayday Resistance (Something for your Mind)/Radar Contrast Production of Adict:** A 92-es esztendő végén látott napvilágot ez az egészen vad, csak fanatikus techno rajongóknak ajánlott program. A karácsonyi party demoversenyén nem érhetett el magas helyezést, mivel a techno műfaj ellenzői a szavazás során természetesen hátrányban részesítették. Mindazonáltal a **MR** mégis naprendre kerül, mert a videoklip stílus egyik sajátos képviselője. Az egy főmodulra és több kitöltő zenére épülő alkotást a villanások, animációk, mandelbrofraktálok és eredeti klipkivágások ügyes keverése teszi igazán érdekessé. A *James Brown* is *Dead* stílusban fogant (izlések és pofonok?) számot, a mayday valamint a replay szavak ütemes ismétlése varázsolja lebilincselően izgalmassá(?). Summa summarum kegyetlen techno, örült ritmus és vad animációk. Minden, a stílust követő gyűjtő dobozában ott a helye!

**Virtual Meltdown/Paradise:** Itt az ideje, hogy egy kicsit elő-rángassuk ezt a kétlemeztes megademot, mely szintén a 92-es évgyűlési konferencia *"hevében merült a feledés homályába"*. A felsorakoztatott trükkök hihetelen száma, nem pedig a program szerkezete emeli az anyagot a

megademo kategóriába. Szinte elképzelhetetlen, hogy a *Tedric* személyében egyetlen coder az effektusok ilyen számosságával lépje meg a közönséget, még akkor is, ha a rutinok nagy része nem sűrölja éppen a processzor lehetőségeinek végső határát. A csapat jelképének egy patkányzerű rácsalót választott, mely végigkíséri a teljes program menetét, kezdetnek mindjárt egy loader animáció formájában. A **Robocop** c. játékot utánzó 3D-s intro megtekintése után zselészerű, a drágon ball mintájára pontokból felépített gömbbel, majd óriási explodáló vektorokkakkal találkozunk. Továbbá fehérzajjal stencillezett douvektorok valamint zebraokkacok szemtanúi lehetünk. EIdőszór itt láthatunk a vektorbobok vizualití szimulálását, amely nem más mint az öreg rubber eljárás egy poharat ábrázoló grafika kombinációjával. A négy darab rugalmas gömb után egy mozgó pontszerű fényforrással megvilágított gigantikus vektorbób következnek, majd megismerkedünk a német fiúk nagyító eljárásával, egy földgömb-rákészítés formájában. A változatosság kedvéért megint két kocka libben elénk, az első további *"kockában a kocka"* megoldással, míg az azt követő egy saktáblával fűszereze, majd ezután a lemezcsere hatalmas momentumában optikai lencsét utánzó nagyított láthatunk. A teljes kreálmány ekkor fordulópontoz érkezik, mely a zenére erőteljes techno behatással jár, s az új stílus jegyében mutatja be a zoomscrollt, a plazmaeljárással stencillezett poligont valamint egy óriási 8424 pontból megszerkesztett zászlót. Végezetül egy ügyes technikával ray-tracelt kép ráteszi a mondat végére a pontot, mely mondat csak azoknak ajánlott, akik szeretik a változatos stílust és a design helyett a kemény kódot részesítik előnyben.

**Plastic Passion/Upront:** Érdemes visszatérnünk a régmúltba, mivel 91 Karácsonya után sok értékes demo jött meg, mely az oly nagy port kavart **Hardwired** és **Odyssey** mellett nem kaphatott megfelelő publicitást. Így történt ezzel az ősrégi dán csapattal, amely hosszú karrierje még a korai 64-es időszakba nyúlik vissza. Programjaik mindig forradalmi újításokat mutattak be, s biztosak lehettünk abban, hogy egy-egy **Upront** suff megtekintése után megváltozik a kis Commodore képességeről kialakított képünk. A csapatnak Amigán is sikerült megőrizni sajátos jellegét, s manapság is azon kevesek közé tartozik, amelyek adaptáltak és megtartották a jó öregben elsajátított stilisztikai elemeket, s azokat 16 biten továbbra is sikeresen alkalmazták. Ilyen hangulatban fogant a társaság első, a 90-es évi munkáit összefoglaló gyűjteménye a **Cool Fridge**. A **PP** ugyan zömében szakállas ötletkre támaszkodik, de azok kivételése és variálása egyedülálló. Sok trükköt ilyen tökéletes formában azóta sem láthatunk. Ezek közé sorolható a változatható mutatókkal ellátott 2400 szinuszdot, illetve a szimpla 6529-es változat. A plazmák új megközelítése a kétoldalú szalagra feszített, árnyékhattással kombinált csavardó verzió. Figyelemreméltó a kezdésként bemutatott zip-zár jelenet, az x és z irányokban kiterő szinusz-zoomer, mely egy grafikus kép látványos deformálásával próbálkozik valamint a szintén 64-es trükknek induló 4 plénes logo-flojfy, ami a csapat nevének x y tengelymenti hullámzását mutatja be. Az öt büszke programozó *Tech*, *Zarch*, *Spike*, *Einstein* és *Zoro* személyében a hagyományok tisztelőire is gondol, mikor csodás color-cycle és RGB, lightsourced illetve inkovex poligonok megjelenítése mellett dönt.

**A Trip to Mars/Tom Soft:** A tavalyi évkönyvbenem utalás látható egy titokzatos vektordemoró: **Tom Soft**, azaz **Thomas Ladsburg** a strassbourgi születésű francia programozó az első Európában, aki hangzatos csoportnevek felhasználása nélkül igen széleskörű elismerésre tesz szert. Munkái elsősorú sikerek mellett egyben botrányt is keltenek, s az **"Égy Utazás a Marsra"** című alkotás a mai napig alapjául szolgál minden azóta megjelent vektorvilág

elemzéséhez. Ez a forradalmi és egyben első hosszabb lélegzetű poligon film végleges változatban 1990 nyarára készült el. Az első verzió a francia **'Generation 4'** computer magazin demoversenyén szerepelt, azonban a zsűri meglepő módon hátrányban részesítette. Később a Koppenhágában megrendezett **Silents Red Sector** konferencián indult, hasonló kudarcra. A programot a szerző távollétére hivatkozva diszkvalifikálták. A három részből összeállt remekmű második szakaszában főhősünk **John** egy, a **Star Wars**-ból kölcsönzött siklóval a Mars meglátogatására indul. 2123 szeptemberében megtörtént landolás után a főhájából levált kis szonda a bolygó képzeletbeli tájainak felfedezésére indul. Találkozhatunk a **Warbird**-nek keresztelt marsi vadászgéppel, egy speciális helikopterrel, a homokos talajon haladó motorkerékpárral, illetve ellátogatunk a Hálózati Kommunikációs Centrumba, és a 2080 óta betelepített mars repülő városába. A történet végén rövid összefoglalóként megismerkedhetünk a korábban látott poligon objektumokkal. **Thomas**ról afrikai útja óta nem kaptunk hírt, így hát könnyen lehet, hogy az áhitott folytatásra még sokat kell várunk.

**Universal Intensity/Complex:** Ha Finnország, akkor **Complex!** Valóban, nevükhöz híven összetett a jávából ez az 1991 júniusában, a **Society** konferencián útjára bocsájtott trackmo. **Daiton** forrásaitja mellé **Jugi** nyújtott grafikai és zenei segítséget, akinek rajzaival már több azóta megjelent produkcióban találkozhattunk. Példa okéért **Delirium**, vagy **Book of Songs**, hogy csak a legjobbakat említsük. Végy néhány hétköznapi trükköt, na persze nem árt, ha van saját ötleted is, csapd hozza a megfelelő design, és máris kész egy remek demo. Ezen az elven működik az üvegkockába zárt zajjal átjárt **Complex** jelvény, s egy különleges tulajdonképpen grafikai manipulációkkal elért és szinusz-scrollal megoldott plasma. A **Sanity** féle **Elysium** után először látható a fellezített vektorbolygó névre hallgató jelenség, amely kis vektorokból felépített nagyobb testek formájában jelenik meg. Ezután rotálódo pattogó labdákat következnek, de olyan formában, hogy a lasztik felületén látható minták a perspektíva szabályainak megfelelően működnek. A bemutatást egy szinuszosan duplán hullámzó színátmenet zárja. **Complex — Suxx forever!**

**Black and White Slideshow II/Hooked — Drifters:** A digitálizálás nagymesterei 92 májusában visszatértek a legendás fekete-fehér gyűjtemény folytatásával. A stílus némileg változott, a terjedelme két lemezre duzzadt, de a hangulat maradt a régi. Néhány poénpetárdá eldurantása után egy monitor a monitorban jellegű rövid animációval szembesülünk. Itt az első rész emléképei villannak fel, majd memória és konfiguráció gondos tesztelése után kezdődik a show. A teljes képernyős grafikat az újtal szélesvásznúra cserélték, s ennek megfelelően a nem látható részletek megjelenését az egér mozgására bízták. A bemutatott képek témája változó, bár a fantasy keretén belül minden számításba jön. Láthatunk harcosokat, fenevadakat, varázslókat és sárkányokat. A műsorban a lange ruházatú hölgyek sem ritkák, és hogy egy-egy fedetlen kebel látványától se keljen oly hamar megvalnunk, a **'Del'** és **'Help'** billentyűkkel szabadon kapcsolgathatjuk az automatikus illetve manuális megjelenítési módot.

**Hallucination and Dreams/Union:** A 93-as év elején született az ötlet, miszerint a meglévő lengyel csapatok krémjét egyesíteni kell egy európai színvonalú társaság formájában. Létrejött az **Union**, mely nevével is a nagy eseményt hirdeti. A csoport vezetője és szellemi atyja, a korábban **Acme** zászló alatti vonuló komponista, az első nemzetközi hírű lengyel, **Mr.Root**. A májusban közzétett **Halucinációk és Álomok** nyilvánvalóan az eddig megjelent legsikeresebb lengyel demo. Szerkezetét tekintve a **Harwired** típu-

sú anyagok közé sorolható, mely annyit tesz, hogy a program két lemezén a bevezető animációk és a két résztercsik közé zárt főműsor 1:1 arányban oszlik meg. Egy szál coder, **Tom** tevékenységét az **Animal-Python** video, valamint a **Snoopy-XTD** audio részért felelős csapat támogatja. A mű, mint olyan lélegzetelállító, kezdve a csak **Global Trash II** c. videodemóban látott, techno ritmusra pulzáló, emellett fényugarakkal hátúlról megvilágított bolygó jelenetével, egészen a végtelenített perspektívikus zoomerig. A lemez cseréje után az őrüti stílus, ha lehet tovább fokozódik. Óriási pixelizált vektorok gumiként tekere dó stílusban, shadowbox hosszú tömött sorokban, s először a világon inkonvex zselé. A jelenetek szédítő sebességgel követik egymást, unalomról szó sem lehet. Így az egymásba zárt üvegpiramiskok és egy Vasarelyt lepipáló, a perspektíva törvényeinek fittyet hányó hat oldalú csillag. A műsor a különleges térélményt nyújtó mozgó háttérrel előtt felvonultatott vektorok széles skálája után az elhaló zene hangulatának megfelelő **Star Wars** scrolloal zárul. Ezt nem lehet kihagyni!

**Technological Death/Mad Elks:** Az előző programnak a lengyel piacról csak egy vetélytársa lehet. Az egylemez trónbitorló ugyanakkor és ugyanott, a 93 májusi **Montain Congress** indulójaként látott napvilágot. A két program hasonló hangulata az ezúttal közös zenész a unionos **XTD** munkájának tudható be, aki nem okozott meglepetést a muzsika stílusával. Természetesen örütni van technol! Ehhez igazodik a több mint öt perc hosszú videoklip, mely minden lépésével a modul pergó ritmusához igazodik. Az idő múlását a kép időszakosan különböző pontjain felbukkanó digitális óra jelzi. A vektoros teljes háttér, nagytök, tekerdő minták keresztüzében egy másodperc sem marad a felesleges szövegre. A villanással fellezítettből léerezett vonalpoligonná alakuló test a számítógépes film tetőpontján jelenik meg. Sebesen metamorfizáló alakok animációja, forgó saktáblán lépegető kocka, emellett számtalan dotlabda mozgó asztalon látható táncra járul hozzá a show tehnikai részéhez. Csak egyszer megnézni képtelenség!

**Xpose/The Silents:** Nagy port kavart 92 nyarán, a **Hurricane** szervezte demopartyt sikertelenül szerepelt, két lemez után trackmo. **Master & Bionic**, alig lépett a nemzetközi örösszervezet kötelékébe, rövid szerpelt után kudarcot vallott. A program sikeres lehetett volna, mert a felsorakoztatott rutinok erre engednek következtetni, ha a két alkotó saját stílust választ, nem pedig a nyilvánvaló **Hardwired** klón megalkotása mellett dönt. A hasonlóságot tovább fokozza, hogy zenei aláfestésként **Jesper Kyd** meg nem jelent munkáiból válogattak. Az első lemez teljes tartalmának betöltése után indul a műsor. Elasztikus medres vonalak és spline (magyarul talán plecsni), majd hajlékony zászlók, illetve pixelizált vektorok következnek. Előtérbe kerül egy gyönyörű plazma több változata, miközben a képváltásokat enorm glenzvektorok tartják. Az elasztika végigkíséri a demo menetét, most éppen szinuszosan tekerdő tucatnyi rudak formájában. Az összeállítás talán leglátványosabb jelene a kétezer megvilágított ponttal burkolt bolygó, mely pontok lassan metamorfizáló szöveggé alakulnak. A siker csak karmújtásnyira volt. Mondjuk két lemez helyett csak egy, s a hosszas huzavonákat felválthatta volna a design.

**D.A.N.E./Kefrens:** 1993 május. A **Computer Crossroad** partyt a fáraó utóda a tőlük megszokott dinamikával indítják útjára rövid, lemeznyi programjukat. A **Guardian Dragon** és **Multimegamix** sorozat sikereire a **Desert Dream** alig tette fel a koronát, egy hónapra rá itt van **Dane**, egy izzig-vérig dán produkció. A **Laxity** árnyékában nevelkedett **Vention** a gyors stílistikai cserék híve. A credits és néhány kép bemutatása után lassabb jazz forma következik, ami megoszoló vélemények szerint a trackmo komoly hibá-



Multica / Andromeda (Amiga)



Victory / Headway (Amiga)



Gathering '92 / Offence (Amiga)



CAT / Cronics Silents (Amiga)



Desert Dream / Kefrens (Amiga)



Hardcore / Anarchy (Amiga)



Brilliance / Faculty (Amiga)



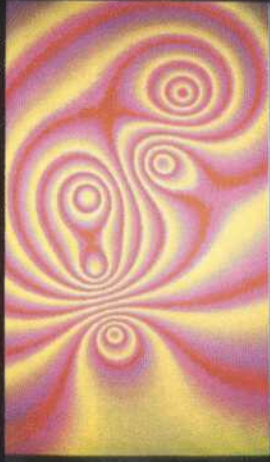
Interference / Sanity (Amiga)



Virtual Meltdown / Paradise (Amiga)



**Plastic Passion / Upfront (Amiga)**



...ducing yet a part of this epic production, p

**Universal Intensity / Complex (Amiga)**



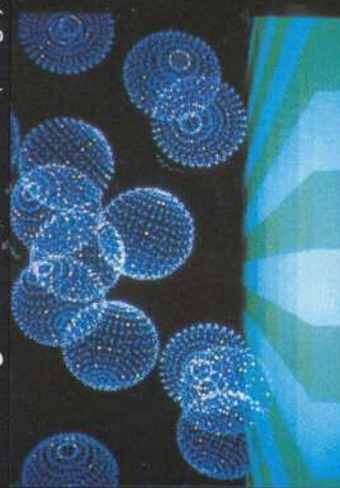
**Black & White II. / Drifters (Amiga)**



**Hallucination & Dream / Union (Amiga)**



**Technological Death / Mad Elks (Amiga)**



**Black Box / Jetset (Amiga)**



**Terminator 3. / Rage (Amiga)**



**Piece of Mind / Nikki Corruptions (Amiga)**



ja. Visszafogott tempóban megtekintjük a csoport jelvényével, az ankh-hal kibélelt alagutat, majd *R.W.O* lebilincselő grafikája tölti be a képet. A gumból készült logot kristályos poligonokon váltják fel, s végül egy végtelenített, az uralkodó névével teleirt mozgó faiat látunk. A trackmo rövidege ellenére értékes darab, nem is beszélve a *Maestro-Laxity* kooperációs muzsikáról. Egyértelműen minden *Kefrens* rajongónak kötelező!

**How 2 Skin a Cat/Melon Deziq:** Érdekel, hogy néz ki egy szörletlen cica? Miként viselkedik? Megoldás *Melon Deziq*, avagy hogyan nyúzzunk macskát. Méghozzá az újdonsült részleg, a volt anarchista *Slammer* és *Xience* útmutatása alapján. A fiúk *Mack-Solnova* rajzait és a lemosos *Nuke* hajjait formálják trackmová, s az első két prezentálnak 1200-as effekteket. A cselekmény komoly része legalább két pixeles dotokból előállított körökkel indul, majd a *Matilde* névre hallgató kakaó reklámkhívó gömbbe foglalt zselés torzitása vonul át a képen. AGA masinák erősen feltuningolt tekergő dotkocka, finoman árnyékoltt *Melon* logo valamint szerencsétlen *Matilde* további torzitása váltja egymást. Az ártatlan kislányt ezúttal egy forgó kocka oldalára feszítik. A jelenetek szüneteit a dinnye jellegű követő átmenetek és információs képernyők foglalják el, nem éppen mindennapi megközelítésben. Summa summarum, a produkció tökéletesen olvad a társaságról eddig kialakult, a *Human Target*, *S.O.S* és társai formájában testet öltött image-be, s mindez elégnek bizonyult a '93 májusi *TCC* party dobogós helyezéséhez.

**Black Box/Jetset:** A mostanában szép karriert befutó holland srákok teljes stílus váltással kezdtek a 93-as évet. Az elsőként szelnek eresztett *Overload 2*-nél érezhető változások, a Fekete Dobozra keresztelt *BBS* demora is behatással voltak. A társaság erősen elmozdult a graffiti stílusú rajzok és az ehhez remekül passzoló techno-synth jellegű zenék irányába. Forradalmi előremozdulást jelentett, hogy az év közepétől a teljes team a *Skid Row* legális demorezlegeként vonult be a köztudatba. *Magician Lord* az együttes feje hat óriás vektorkörrel, illetve váltakozó színű felületekkel határolt, pontszerűen megvilágított és *Eswat-Seck4* műhelyében fejlesztett háttérgrafikával kombinált poligontest bemutatásával köti le a trükkök rajongóit. Minden bizonnyal igaz a mondás: **Jetset — No Compromise!**

**Magnetic Dreams/Digital:** A vektorok speciális alkalmazásáról nevezetes ez a '92 áprilisában felbukkant angol produkció. A brit csapat midig is új ötleteiről, nyugott léptékű design-ról és precíz programtervezéséről volt ismert. A pontokból kialakított tucatnyi labda bemutatása után kezdődik az igazi poligon show. *Lexicon* programozó barátunk a kerek formák, pl. körök, kúpok, gúliák és gömbök irányában mutat fokozott érdeklődést. Rendkívüli az a 14 körlappal határolt labda, melyet a világon elsőként prezentál. Ezek nyomában az említett elemeket felhasználó érdekes alakzatok következnek. A rakéták, repülő, kúpok és egyéb változatos formák később animált formában is helyet kapnak. A párhuzamos körlapokból kialakított slicebál darabokra metszett gömb látszatát kelti, majd az *Azi-Flame* grafikák és *Yai* hanganyagot felhasználó mutatvány háromdimenziós fraktál képek számításával zárul.

**Terminator 3/ Rage:** A filmsiker folytatására vállalkozott *Digimax* és *Foxx* vezetésével egy fiatal svéd csapat, mely az ötlet hatására a '92 Húsvétján Göteborgban megrende-

zett *Phenomena* partyn első helyezést ért el. A filmből ismerős összecsapódó *T2*-es logóban a vicc kedvéért itt a hármas szám szerepel, majd az ezt követő játékintró jellegű részben a gépek háborújáról láthatunk rövid részletet. A második felvonásban főhősünk a 900-as egység egy vektorhegy belsejébe hatol. Az itt ráháruló feladat, a *Robocop* II-ből ismerős gyilkos gépezet elpusztítása. A programot a meglepően jó animációk teszik érdekessé, így talán megbecsülhető, hogy a történetnek az ég adta világon semmi értelme nincsen. A vektoros és grafikus animációk közül a humorral fűszerezett részek sem hiányoznak, tehát minden pihent agyu amigásnak melegen ajánlható.

**3D Demo/Anarchy:** A sors íróniája, hogy visszafelé haladunk az időben. A különböző fórumokon gondosan ismertetett **3D Demo** folytatásának elsősor sikere után nem kerülhető el a '91 decemberében köztulajdonná vált első rész ismertetése sem. A sokak által bizonyára ismert *Hannibal* fejlesztette rutinok mellé *Slash* grafikája és *Mad Freak* két modulja szolgáltat művészi aláfestést. A főcímet prezentáló kétszínű kép egyedülálló térbeli forgatása után, shade-es cyelebbok láthatók minden mennyiségben. Ezután animált RGB színekben játszó poligon lapok, egy enorm glenzobjektum belseje, finoman kidolgozott TV kocka illetve egy hasonló test papírra vetett árnyéka következik. A lemezcsere megrázó élménye után újra felköthetjük az állunkat. „*Terminátor gimnasztika közben*” címmel ellátott 18 fázisú ray-tracing animáció, 366 vektorköponya, s végezetül 2100 megvilágított pontból formált labda tölti ki a képet. Mindez töményen 2,5 megabyte-nyi demonstráció!

**Lethal Formula/Cult:** Az ugyanakkor félkészben kiadott, majd '92 elején befejezett trackmo a partyn csak a 11. helyezést érthette el. Mindazonáltal a gyenge eredmény nem minden esetben jelenti a produkció silány mivoltát. A *LF* tovább erősíti ezt a szabályt. A dán *Steel* és *Kollapse* kimagasló teljesítményét a 220 darab 4096 színeben pompázó függőleges raszterrudak, az akkoriban újdonságnak számító tripla TV tetraéder és a dotlabbával körbefont glenzobjektum valamint 240 pixel magas 5 pléng foglaló szinuszscroll példázza. Világrekord a maga nemében a 17 termetes dotball, majd azok gumimódjára tekeredő válfaja. A különleges effektek sokaságát egy repülőgép formájában testet öltő ray-tracing animáció zárja.

**Piece of Mind/Nikki Corruptions:** Az *Assembly'92* nagy esélyeseként indult ez az egy lemezes finn vektorfilm. Kategóriájában leginkább a pár hónappal korábban megjelent *Wayfarer*-hez hasonlítható, azonban attól egyes vélemények szerint magasabb osztályba tartozik. A programot alkotó hét poligon jelenet, a fikció és a mindennapi élet más-más témáiról szól. Találkozunk a *Star Trek* paródiájával, a *Lazyprice* fedélzetén utazó 76. generációval, el látogatunk egy repülőiskolába és megismerkedünk *Madcap-Dido* tragikus sorsával. Az animációk élthűek és a testek részletessége komoly munkáról tanuskodik. *Dido* barátunk és a kis nyuszi mozgása teljes betelálás. Kár lenne figyelmen kívül hagyni!

Ezzel zárul az Amiga varázsa is. Megathx *Marinov Gábor*-nak, a cikk elkészítésében nyújtott segítségével. Legközelebb a kissé elhanyagolt zenelemezekről és képgyűjteményekről ejtünk úgy 30-40 kilobyte-nyi szót. Addig is jó mulatást!

• JEAN

# AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIEMELKEDŐBB PC-S DEMOI

Tavaly óta kicsit körbeszaglászunk az azóta rohamos fejlődésnek indult PC színen. Na, azért túlzásba nem vittük a dolgot, kicsit olyanra sikeredett a kreatív, mint a múlt számára összekapart C64-es válogatásunk. Aggodalomra azért nincs ok. Vessünk egy gyors pillantást a mostani 8 bites összeállításra és képzeljük el, hogy jövőre kb. ekkora lesz a PC-s rovat is.

Nos, az utolsó idény óta egy kissé felgyorsultak az események. Akkor még valami 286-os standard kiépítésről magyaráztunk. Emellett még valami olyasmiről is szó volt, hogy a legtöbb demo akadálytalanul fut az említett konfiguráción. Ezt sűrűn felejtük el! Ma már a 486 a menő. De ha valakinek nincs legalább egy 386-osa, az jobb ha vesz magának kertészszámokat és jó mélyre elássa a gépét. Sajnos ez a szomorú igazság. Manapság a pentium idejében, a felgyorsult számítástechnika vonalán (és még halmozhatnák itt a közhelyeket) egyszerűen a legtöbb anyag már nem támogatja az első generációs AT-kat. Sajos a jól kiépített gépeket nem a diákok pénztárcájához mérik. Úgyhogy ezen cikkünk azokhoz a szerencsésekhöz szól, akik egy jó hangkártyával megtámogatott, 3/486-os VGA/SVGA monstrum közelébe tudnak jutni.

A másinál mellett azonban a demók is szemmel látható fejlődésnek mentek keresztül. Az első idők belső hangszórós csiribogása és dőcörésző pascal scrolljaihoz képest szédületes a mai stuffok általános színvonala. Ugyan a PC is végigjárta azt az utat, melyet minden gép megtett, de lépteit a párhuzamosan futó demoszínek jelentősen gyorsították. Talán a legerőteljesebb behatást az Amigának, míg némileg a C64-nek is és utóljára az Atarinak tulajdoníthatjuk. Majd minden amigás trükköt megvalósítottak, plazmák, bobok és színuszscrollk manapság nem igen keltenek meglepetést. Az uralkodó irányzat mostanában itt is, mint bárhol máshol a vektorok örült nyomtatása. A legkülönfélébb típusú óriási objektumok, olyanok, mint glenz, üveg, árnyékok, megvilágított és konkáv az alapvető elemek egy valamire való demonstrációnak.

A tapasztalatok alapján megállapíthatjuk, hogy PC-n a megademok korszaka lejárt, s helyét átvette a hosszú folyamatos, úgynevezett *Mental Hangover* stílus. Ma 1993-ban a lemaradás kb két évre zsugorodott, ami a jövőben valószínűleg tovább csökken. Hiányosság érezhető a produkciók szerkesztésében, pontosabban nincs design. A grafikákat legtöbbször ray-traced képek helyettesítik, a logok gyakran csapnivalóan förtelmesek. Egyszerűen nem divat megragadni az eget és egy-egy képet pixelezni. Nagy kár! Hamarosan azonban itt is várható a design korszak, hisz az Amiga és PC szín kapcsolata egyre szorosabb és szorosabb. Bizonyíték erre az utóbbi két évben megrendezett számtalan közös demoversey és party. Na de elég már az üres szöveg, nézzünk inkább egy-két szép példát.

**Crystal Dream/Triton:** A svéd csoport első munkájaként prezentált kreáció egy '92 (már nem vagyok benne biztos, mondjuk plusz minusz 10 év) tájékan terjedt el a felhasználók köreiben. A matematikát intenzíven tanulmányozó, erősen északi származású Mr.Hr. óriási meglepetésekkel rukkolt elő. Miután a teljes képernyőn igen-igen finoman megbibált szinpompás plazma után magunkhoz tértünk egy csodálatos világ tárul eléink. A búvszó most is hat betű: vektor! Az átszáguldó sokszínű kocka után a csillagok közt bókálászó úrhajóval találkozunk. Figyeljük meg, hogy a fényforrással megvilágított testet finom lángcsóva követi. Ezután animált alakzatok hosszú tömött sorban váltják egymást, a kocka konkáv testé alakul, melynek belsejébe is beláthatunk. A különböző animációk és vágások az objektumok sokaságát hozzák létre. Az árnyékok világába kalauzol bennünket egy sakktabla felett elhelyezett sokoldalú poligon, majd az áttetsző glenzvektor. A testek be-

mutatásakor az animáció sem maradhat el, így végezetül egy szépen megtervezett helikoptert látunk. Száguldunk tovább az űrben, amint egy pont ide illő fejsze húz át a képen. A természetes űrillomás, mágneslemezes és processzor lélegzetállító látvány. A program hangulatos befejezéséhez négy kellemes, saját software-rel megalkotott ray-tracelt kép valamint egy ügyes kis animáció járul. A beígért folytatás a fiúk állítása szerint még nagyobb, mégjobb és még szebb. Nem kellett sokat várnunk!

**Crystal Dream II/Triton:** 1993 elején merkézett a produkció, mely minden képelettel felülmúlt. *Mr.H Vogue*-val karöltve, s az Amigán jelenleg *Alcatraz* nevű csoportban aktív *Lizard King* audio támogatásával eredményesen dolgozott. Munkájuk gyümölcse egyszerűen maga 'a demo'. A dinamikus zenére felbukkanó metamorfizáló credits után, olvashatatlan ám fantasztikus látványt nyújtó fillezett vektorscroll látványtól ámulhatunk. A betűk mind-mind egyénileg mozognak a tér három tengelye körül, akár az ugyancsak fűrűg tekerdő teljes futószöveg. A kép alján látható logo nagyon pontosan kidolgozott elnyújtása tovább emeli a hangulatot. Ezután a már ismerős stílusban hatalmas, gyakran 120-150 lappal határolt objektumok következnek, konkáv üvegszerű testek, űrillomás, triton feliratú labda és egy mágius kigyó formájában. A 'space cut' címszó alatt egy kocka áttetsző lappal találkozik, s a demo csak most kezdődik. Különböző poligonok áthatása után prizmával átvágott kocka belsejébe pillanthatunk. Az új korszakot nyitó plazma és egy hosszasan nagyított mandelbrot fraktál között kellemes design jelenetek szemtanúi lehetünk. A slime-nak keresztelt gumikockák oldalain precíz fényhatásokat figyelhetünk meg, majd egy szenzációs poligon film bemutatására kapunk meghívást. A kamera állások változatossága, és a bonyolult testeken tapasztalható fényhatások szédítő élményt nyújtanak. A testek fesztített minták kapcsán először egy tekerőscroll, később Földgolyónk 264 mintázott lappal ellátott másával találkozhatunk. A ray-traced képek keresztüztüében egy hullámzó *Star Wars* scroll is helyet kapott. Az utolsó jelenet pedig a teljes műsor tetőpontja. Egy 1837 kordinátából és 1628 felülettel meghatározott sakktablán valódi utójátékok szemlélhetünk. A testek a szabályoknak megfelelően mozognak, s emellett a kamera állása és a fényforrás helyzete folyamatosan változik. A demóórás közel 44 ezer soros, 1 megabyte-nyi forráslistával történelmi darabja lehet gyűjteményünknek.

**Wish/Majic 12:** A '93 tavaszán Kecskeméten megrendezett *In Bloom* party indulója volt ez a legendás magyar csoport. Emlékszünk az Amigán oly népszerű *Ray of Hope 2-re*. Nos, *Maxwood* barátunk programjában igen intenzíven felhasználja az említett demo már ismert elemeit. Az ötletek mellett gyakran felbukkanak a már *Absolute!*-ban tevékenykedő *Rack* grafikái. Egy *M12* logo körül futtatott bobscroll után árnyékoktól vonalvektorból megépített kocka és piramis következik. A srácok óvakodnak a design-tól, mint a túztól. Ennek ellenére látványos az animált glenzpoligon, és a már ismerős megalogo mozgató. Dekárgató vonaiffura, vektorbobok, és egy perspektivikus equalézer után két darab gumikockával találkozunk. A testek forgás közben megnyúlnak és lehetőség szerint minden irányban tekerőznek. Kis forgólódó kockából áll össze a bobscroll, majd azt követi egy árnyékoktól vonalvezető futószöveg. A hasáb oldalára feszített képek nagytájakor megismerkedünk a búzke alkotóval, azután árnyékoktól pontokból megelevenedő formák veszik át az irányítást. A műsor konkáv és RGB vektorok valamint természetes úrhajók bemutatása után, interferencia emulálásával próbálkozik. A hullámtalálkozás kitékert változatát egy kocka belsejének látványra, majd az úgynevezett *Kefrons* rudak váltják, melyek tulajdonképpen függőleges, s egyre

alacsonyabb rasztercsíkok. A demonstráció zárószámai a hatmas raszterháteriú scroll illetve a gömbre húzott felfelé siető szöveg nem tartoznak a kimagasló megoldások közé. A produkcióból összességében nem rossz, de gazdagon elférne a jó öreg design és saját ötletek is elő-el fordulhatnak. Emellett óriási hiba, hogy az inkompatibilis programnak köszönhetően tökéletes futás csak **Trident** kártyákon érhető el. Kár érte!

**Eclipse/EMF:** A Finnországban megrendezett **Assembly'93** egyik kiemelkedő csupán 100 kilobyte-nyi területet elfoglaló introjáról van szó. A **Daemon** és **Saracen** programozói együttműködésével és **Dr. Lizard-Vortex** műhelyében elkészült grafikákkal megjelenő alkotás kövér labdaforma zselépoligonnal indul. Az Amigán mostanában futó hatos áttetsző vektorkörfogató után a hipertérbe lépünk. Ahogy a csillagok elnyúlnak mellettünk hirtelen egy számos pontból felépült labdával majd a fánkká és alagúttá metamorfizáló alakzatokkal szembesülünk. Hatalmas gyémánt formát öltö glenz, sebessen mozgó vektortáj, és úrrállomáshoz illetve műholdhoz hasonlítható szerkezetek poligon vázolata kerül tertiére. A mandelbrot halmaz valós idejű nagyítását a felbontás csökkentésével gyorsították fel. Végül az árnyékolat pixelizált testek mondhatjuk lépést tartanak az aktuális divattal. Nem igazán érvényesül azonban a zárószámként benyomott unlimited bob effektus. Talán a labdák közti kis tavolság lehet a probléma. Így is szép munka!

**Unreal/Future Crew:** Aki PC-vel foglalkozik, az jobb ha megtanulja a vezető szerepet betöltő finn csapat nevét, tudni illik az 1992 nyarán Helsinkiben megrendezett első **Assembly** dobogós helyeztjéről van szó. Bármihez nyúlnak, arannyá válik. Ezúttal egy megademo stílusú több szekcióra, ezeneken belül külön muzsikákra épülő produkció kiadására szánták magukat. Az első részben a matematika számos törvényeinek engedelmesséked többek között y és z tengely mentén szinuszoszt illetve nyújtogatott equalízereket kerülgető scroll látható, majd később a vektorvilágban keresztül-kasul száguldozó űrhajók összetett mozgásának szemtanúi lehetünk. A vektorlabda témakört egy szinuszcrollal és poligonok bemutatásával merítik ki, azután természetesen szinuszbob láncolat libben a képre.

A tölcérszerű **FC** mintázat animációja után árnyékolat bobok, melyek a képernyő eredeti színét árnyalatokkal változtatják, majd finom paletta rotálás váltja egymást. Termes területen terpeszkedő plazma kelt meglepetést, hasonlóan a grafikán végigrángatót áttetszőben nyújtózkodó szinuszcrollhoz. A két utolsó jelenet azonban semmihez sem fogható látványt nyújt. A grafikákkal határolt kocka után egy dotlandscapenek elnevezett pontokból megalakított sebessen mozgó tájat láthatunk. A hegyek közt még a csapat hatalmas logója is helyet kapott. Röviden így jellemezhető: ötletdús fergeteges kód.

**Facts of Life/Witan:** Nem ilyen egyértelműen írható le ezen holland fiúk utóbbi munkája. Például a kezdetnek prezentált zoomer akár 64-en is elképzelhető. Na jó, mondjuk a nagyobb képek kivételével. A második jelenetként élénk vágódó raszterhurkákon cibált logo alatt muzikális kijelzőket és bizony egy jó öreg d.y.c.p-et ismerhetünk fel. Az egyes képernyőket beastpartnak nevezett **parallax** scrollok választják el. A következő lépés egy elasztikus köralakú karakterscroll, grafikus és egyéb trükkök társaságában. Nagyon látványos a zene csatornáit reprezentáló vektorképződményeket bemutató egyveleg, majd az azt követő **Mayday** címre keresztelt magaság kultuszát elő **techno-house-rave** videoklip. A grafikák és a vad zene kavaikája örült hangulatot termet.

**DoWhackaDO/Renaissance:** Végezetül egy teljes örület bemutatására szántuk magunkat. Kevés helyen láthatunk ilyen sok egy kerek képernyőre bezugorított effektust. Van itt kérem minden. Alul hengeres árnyékoló scroll. Középen x tengely mentén szinuszoszt nagyobb változat, emellett az amúgy körbe-körbe görgetett képernyőn felfelé igyekvő betűkkel egy teret megosztó, szövegetkiíró **Pac-Man**. **White Shadow** a felesleges időt kitöltendő egy z tengely mentén himbálózó hárombetős logot mozgat meg, míg az audio részt feltöltendő **CC**. **Catch** melódiáiból válogat. Ember legyen a talpán aki most nem teljes kuszaságot képzel. Nos pont így néz ki ez a demo!

Ezúton fejezzük ki köszönetünket Armitage Corto-nak, aki a cikk elkészítéséhez a programok összegyűjtésében a segítségünkre volt.

• JEAN

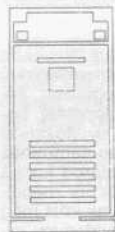
A CoV Évkönyvekben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:

## SCOOPEX PD

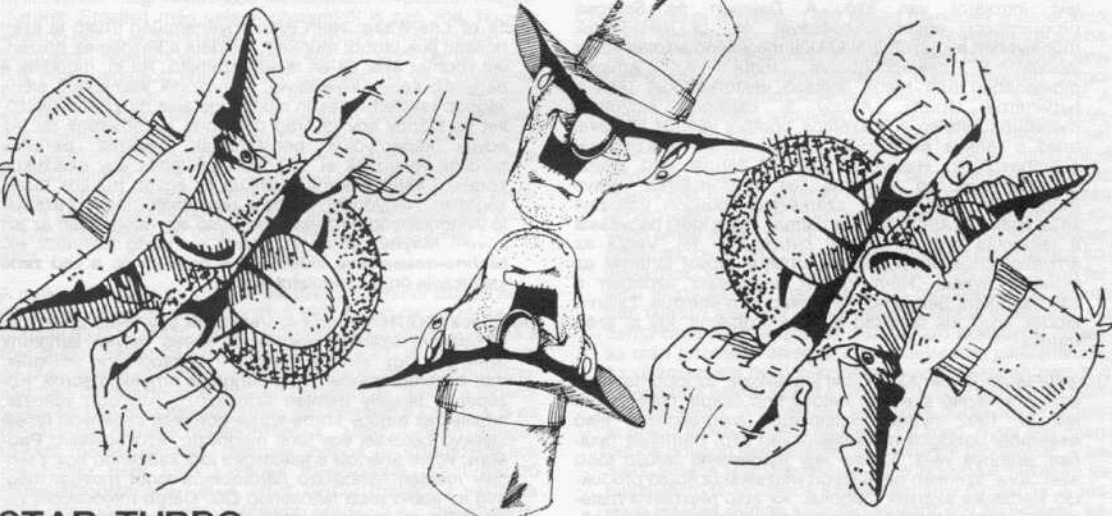
Levél cím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.

Telephely: Csernoch János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772



# Programozástechnika



## STAR TURBO (C64)

Kovács Balázs Budapestben nem talált jobb szórakozást, s továbbfejlesztette a CoV 1/2-ben leközölt lemezturbókat. Balázsának az szűrt elsősorban szemet, hogy csak a Load-ot turbóztuk fel. Nos elkészítette a turbo azon verzióját, amely mind a LOAD, SAVE, VERIFY parancsokat felturbózza. A turbo báziscíme \$7800 (ami nem volt túl jó ötlet, mert így csak kb. 160-180 blokkos file-ok tölthetők be, pontosabban 1-szer bármekkora betölthető, mert a kazettapufferben fut a LOADER, de ha a töltött prg. átírja a STAR-TURBO-t, a következő LOAD/SAVE/VERIFY hívásakor lefagy(hat) a gép — DoT), így együtt lehet használni pl. a Help+-szál, de a program áthelyezhető, csak figyelni kell az abszolút címekre. (A cikk végén egy lehetséges megoldást adunk ennek a problémának, úgyhogy aki kíváncsi erre, olvassa el azt is, mielőtt elkezdené begépelni a TURBO-t — DoT) Indítása: G 7D00, vagy SYS 32000, s ezután a LOAD, SAVE, és VERIFY turbósított módban fog működni.

A LOAD teljesen azonos paraméterekkel dolgozik, mint a ROM változat; a VERIFY a legelső hibánál leáll, s a hibás byte címe a \$AE/\$AF mutatókban található. A SAVE még a replace-et (Save\*@filenév,8)-at is viszi, nem úgy, mint más turbók.

### A Load/Verify drive-ban futó része (\$7800-\$78FF).

(Innentől kezdve a programlistában az összes szám hexadecimális, csak nem volt kedvem kirakni a sok \$ jelet. Amúgy is a jobb monitorprogramokban nem kell — DOT)

- 7800 LDA #03 ;puffer \$0300-nál
- 7802 STA 31 ;kezdődik
- 7804 LDA 1C00 ;led bekapcsolása

- 7807 ORA #08 ;EOR #08-esetén
- 7809 STA 1C00 ;blokkonkénti villantás
- 780C JSR 0146 ;blokk olvasása
- 780F LDA 0301 ;következő blokk
- 7812 STA 8B ;szektorszámának elmentése
- 7814 INC 0301 ;1. megjegyzés
- 7817 LDA #04
- 7819 BIT 1800
- 781C BNE 7875 ;2. megjegyzés
- 781E BPL 7819 ;szinkronizáció
- 7820 LDA (30),Y ;byte olvasása a pufferből
- 7822 PHA ;elmentés
- 7823 LSR
- 7824 LSR
- 7825 LSR
- 7826 LSR
- 7827 TAX ;felső 4 bit
- 7828 LDA 07F0,X ;konvertálása (3. megjegyzés)
- 782B STA 8C ;elmentés
- 782D PLA ;teljes byte visszaolvasása
- 782E AND #0F ;alsó 4 bit leválasztása
- 7830 TAX ;elmentés
- 7831 LDA #18
- 7833 STA \$1800 ;szinkronizáció
- 7836 BIT 1800
- 7839 BMI 7836 ;szinkronizáció
- 783B LDA 07F0,X ;alsó 4 bit konvertálása
- 783E STA 1800 ;0-1. bit küldése
- 7841 ASL
- 7842 AND #0F
- 7844 STA 1800 ;2-3. bit küldése
- 7847 LDA 008C ;figyeljünk, abszolút címzés, nem nulláslap (időzítés miatt)
- 784A STA 1800 ;4-5. bit küldése (4. megjegyzés)

784D	ASL	
784E	AND #0F	
7850	STA 1800	;6-7 bit küldése
7853	NOP	;késleltetés
7854	LDA #00	;alapállapot beállítása
7856	STA 1800	
7859	INY	
785A	BNE 7817	;köv.byte
785C	LDA 0300	;file vége (0.byte:00)
785F	BEQ 7875	;esetén kilépés
7861	LDA #02	;hibaszámító alapértéke
7863	STA 8D	; (5.megjegyzés)
7865	LDA 8B	;következő blokk szektorszám
7867	STA 0F	;beírás szektornak
7869	LDA 0300	;köv blokk sávzáma
786C	CMP 0E	;azonos-e az aktuállissal
786E	STA 0E	;beírás sávnak
7870	BEQ 7800	;azonos sáv: tovább
7872	LDA #00	;sávváltás jelzése
7874	.BYTE 2C	;BIT utasítás (6.megj.)
7875	LDA #01	;file-vége jelzés
7877	JMP F969	;beírása
787A	BRK	
787B	BRK	
787C	BRK	
787D	BRK	
787E	BRK	
787F	BRK	;helykitöltés
7880	LDY #38	;program indítási helye
7881	LDA F4D1,Y	;blokk-olvasó rutin
7885	STA 0146,Y	;átmásolása a ROM-ból
7888	DEY	;a processzorverem használt
7889	BPL 7882	;része (\$0100-0145) fölé
788B	LDY #34	;hibakorrekciós rutin
788D	LDA D5F8,Y	;másolása a ROM-ból
7890	STA 0180,Y	;a blokkolvasó rutin
7893	DEY ;mögé	
7894	BPL 788D	
7896	LDA #60	;RTS utasítás
7898	STA 017A	;a blokk olvasás mögé, és
789B	STA 01B5	;a hiba-korrekciú mögé
789E	LDA #10	;floppy-IRQ (sávváltás)
78A0	STA 1C07	;begyörítése
78A3	LDA 18	;program első blokk-sávja
78A5	CMP #12	;18-as sáv esetén kilépés,
78A7	BEQ 78E4	;a program meghülyülné! (dir. olv.)
78A9	STA 0E	;beírás sávnak
78AB	LDA 19	;program első blokk szektor
78AD	STA 0F	;beírás szektornak
78AF	LDA #02	;hibaszámító
78BA	STA 88	;alapértéke
78B3	LDX #04	;program 4-es
78B5	STX F9	;pufferban
78B7	LDA #E0	;fejpozicionálás és turboindítás
78B9	JSR D57D	;beírása a parancsregiszterbe
78BC	LDA 04	;várakozás végrehajtásra
78BE	BMI 78BC	;végrehajtva, ha 7.bit 0
78CD	CMP #00	;sávváltási kérelem esetén újra
78C2	BEQ 78AF	;fejpozicionálás
78C4	CMP #01	;file-vége jel esetén
78C6	BEQ 78E6	;kilépés a programból
78C8	JSR 0180	;hiba esetén hibakezelő
78CB	CMP #02	;2-nél kisebb visszajelzés (nincs hiba)
78CD	BCC 78C0	;esetén értelmezés
78CF	DEC 8D	;hibaszámító csökkentése
78D1	BEQ 78DA	;2. hiba után hibajelzés
78D3	LDA #C0	;fej kiléptetése (a "krkr" hang)
78D5	JSR D58C	
78D8	BNE 78B3	;vissza a fejpozicionáláshoz
78DA	LDX #10	;floppy-IRQ sebessége
78DC	STX 1C07	; (szabadon átirható; alap: \$3A)
78DF	INC 1C	;lemezcsere-kapcsoló be (7.megj.)
78E1	LDX #04	;4. pufferben hiba

78E3	JMP E60A	;hibajelzés összeállítása
78E6	LDA #10	;floppy-IRQ sebessége
78E8	STA 1C07	;sikeres befejezés után
78EB	INC 1C	;lemezcsere-kapcsoló (7.megj.)
78ED	JMP D042	;csatorna-lezárás, BAM beolv.
78F0	.BYTE 00,08,02,0A,04,0C,06,0E	
78F8	.BYTE 01,09,03,0B,05,0D,07,0F	; konverter-táblázat (3.megj.)

**SAVE drive-ban futó része (\$7900-\$7A80)**

7900	LDA 06FF	;hibakapcsoló-hiba
7903	BNE 7950	;esetén íráshoz ugrás (8.magj.)
7905	LDA 70	;szabad puffer száma
7907	CLC	;+3 lesz a
7908	ADC #03	;szabad puffer címe
790A	STA 31	;puffer címének beállítása
790C	LDA #00	;file-vége kapcsoló
790E	STA 8B	;kikapcsolása (9.megj.)
7910	LDA 8C	;előző byte
7912	LDY #02	;beírása 2.byte-nak
7914	STA (30),Y	;byte beírása a pufferbe
7916	JSR 0600	;köv. byte olvasása
7919	BCC 7921	;nincs file-vége: ugrás
791B	LDX 8B	;már volt file-vége?
791D	BNE 7921	;igen- ugrás
791F	STY 8B	;nem- beírás
7921	INY	
7922	BNE 7914	;köv.byte
7924	STA 8C	;utolsó byte elmentése
7926	LDA 8B	;volt file-vége jel?
7928	BNE 793A	;igen- ugrás
792A	JSR 0670	;szabad blokk keresése
792D	LDA 80	;szabad blokkok sávzáma
792F	LDY #00	;0 byte-nak
7931	STA (30),Y	;beírás a pufferbe
7933	LDA 81	;szabad blokk szektorszám
7935	INY	;1.byte-nak beírás
7936	STA (30),Y	;a pufferbe
7938	BNE 7941	;ugrás a blokk-íráshoz
793A	INY	;utolsó blokk esetén
793B	STA (30),Y	;1.byte: értékes byte-ok száma
793D	DEY	;0.byte-nak
793E	TYA	;0 beírása
793F	STA (30),Y	;a pufferbe
7941	LDA 71	;szabad pufferszám *2
7943	CLC	;+6 lesz a mutató
7944	ADC #06	;a sáv-szektorra
7946	STA 32	
7948	LDA 1C00	;LED bekapcsolása
7950	ORA #08	;EOR #08 esetén
794D	STA 1C00	;blokkonkénti villantás
7950	JSR 0146	;blokk írása
7953	LDX 82	;csatornaszám beolvasása
7955	INC B5,X	;file-hossz LO növelése
7957	BNE 795B	;nincs túlszordulás- ugrás
7959	INC BB,X	;file-hossz HI növelése
795B	LDA 8B	;file-vége jel esetén
795D	BNE 7979	
795F	STA 06FF	;hibakapcsoló törlése
7962	LDA #02	;hibaszámító alapértéke
7964	STA 8D	
7966	LDX 71	;szabad pufferszám *2
7968	LDA 81	;köv.blokk szektorszám
796A	STA 07,X	;beírás szektornak
796C	LDA 80	;köv. blokk sávzáma
796E	CMP 06,X	;azonos-e az aktuállissal
7970	STA 06,X	;beírás sávnak
7972	STA 0A	;beírás sávnak (10.megj.)
7974	BEQ 7900	;azonos sáv- tovább olvasás
7976	LDA #00	;sávváltás jelzése
7978	.BYTE 2C	;BIT utasítás (6.megj.)
7979	LDA #01	;file-vége jelzés







7BEE STA DD00	:6-7. bitek kiküldése	7C83 BNE 7C43	:nem 0), köv. blokk beolv.
7BF1 NOP	:késlettetés	7C85 LDX #80	:sikerés befejezés sorszáma
7BF2 NOP	:(szinkronizáció	7C87 .BYTE 2C	:BIT utasítás: köv. utasítás elrejtése
7BF3 NOP	:miatt)	7C88 LDX #00	:"BREAK ERROR" sorszáma
7BF4 STX DD00	:sörös busz visszaállítás	7C8A .BYTE 2C	:elrejtés
7BF7 CLC	:nincs hiba, a drive fogad	7C8B LDX #1D	:"LOAD ERROR"/"VERIFY ERROR"
7BF8 RTS	:visszatérés		:sorszáma
7BF9 BRK		7C8D LDA #97	:sörös busz visszaállítás
7BFA BRK		7C8F STA DD00	:(file-vége jelzés)
7BFB BRK	:helykitöltés	7C92 JSR EEB3	:késlettetés
7BFC LDA #00	:biztonság kedvéért	7C95 CLI	:megszakítások engedélyezése
7BFE SEC	:hiba volt, a drive nem fogad	7C96 TXA	:hibasorszám
7BFF RTS		7C97 BMI 7C9B	:ha nincs hiba, ugrás
		7C99 SEC	:hiba jelzése, hibasorszám
		7C9A RTS	:az akkuban (AC)
		7C9B LDA #00	:biztonság kedvéért
		7C9D JMP F5A9	:nincs hiba, végcím visszaadása
		7CA0 JSR 03C0	:kezdőcím LO byte olvasása
		7CA3 BCS 7CB8	:ha hiba, kilépés
		7CA5 STA AE	:LO byte beírása
		7CA7 JSR 03C0	:kezdőcím HI byte beolvasása
		7CAA BCS 7CB8	:hiba esetén kilépés
		7CAC LDY AF	:másodl. cím visszaolv.
		7CAE BNE 7CB6	:ha nem 0, HI byte beírása
		7CB0 LDA C3	:ha 0, a felhasználó által
		7CB2 STA AE	:megadott címre töltünk
		7CB4 LDA C4	:(pl. BASIC terület elejére)
		7CB6 STA AF	
		7CB8 LDA #2C	:BIT utasítás kódja
		7CBA STA 035D	:beírása (21. megj.)
		7CBD JMP 0360	:visszatérés
		7CC0 LDA #0F	
		7CC2 STA DD00	:szinkronizáció
		7CC5 BIT DD00	
		7CC8 BPL 7CC5	:szinkronizáció
		7CCA BVS 7CFC	:hiba esetén kilépés
		7CCC LDA D012	:várakozás a
		7CCF CMP #31	:megfelelő
		7CD1 BCC 7CD9	:rasztlersorra
		7CD3 AND #06	:(19. megj.)
		7CD5 CMP #02	
		7CD7 BEQ 7BC1	
		7CD9 LDA #07	
		7CDB STA DD00	:szinkronizálás
		7CDE NOP	:késlettetés
		7CDF NOP	:(7 db NOP)
		7CE0 NOP	
		7CE1 NOP	
		7CE2 NOP	
		7CE3 NOP	
		7CE4 NOP	
		7CE5 LDA DD00	:0-1. bit beolvasása
		7CE8 LSR	:byte visszatolása
		7CE9 LSR	:2 bittel
		7CEA EOR DD00	:2-3. bit beolvasása
		7CED LSR	:byte visszatolása
		7CEE LSR	:2 bittel
		7CEF EOR DD00	:4-5. bit beolvasása
		7CF2 LSR	:byte jobbra tolása
		7CF2 LSR	:2 bittel
		7CF4 EOR DD00	:6-7. bit beolvasása
		7CF7 EOR #F9	:szinkronizálás (23. megj.)
		7CF9 CLC	:a byte-ot a drive küldte!
		7CFA RTS	:visszatérés
		7CFB BRK	:helykitöltés
		7CFC LDA #00	:biztonság kedvéért
		7CFE SEC	:a drive nem küld adatot!
		7CFF RTS	:visszatérés

**Közös rutinok (\$7C00-7C3F)**

7C00 PHA	:lemezparancs elmentése
7C01 LDA BA	:egységszám
7C03 JSR FFB1	:LISTEN küldése
7C06 LDA #6F	:másodl. cím (15. parancscsatorna)
7C08 JSR FF93	:LISTEN másodl. cím küldése
7C0B LDA #4D	:"M"
7C0D JSR FFA8	:kiküldése
7C10 LDA #2D	:"-"
7C12 JSR FFA8	:kiküldése
7C15 PLA	:parancs ("W" vagy "E")
7C16 JSR FFA8	:kiküldése
7C19 TYA	:cím LO byte
7C1A JSR FFA8	:kiküldése
7C1D TXA	:cím HI byte
7C1E JSR FFA8	:kiküldése
7C21 LDA #20	:egyszerre 32 db byte mehet (16. megj.)
7C23 JMP FFA8	:kiküldés és visszatérés
7C26-7C2F BRK	:helykitöltés
7C30 JSR F3D5	:file megnyitása (14. megj.)
7C31 RTS	
7C32-7C3F BRK	

**LOAD/VERIFY gépben futó része (\$7C40-\$7CFF)**

7C40 LDA #FC	:első blokkban 2+252 byte,		
7C42 .BYTE 2C	:BIT utasítás		
7C43 LDA #FE	:a többi blokkban 254 byte van		
7C45 STA A5	:beírás a számlálóba		
7C47 SEI	:megszakítások letiltása		
7C48 JSR 03C0	:sávszám (blokk 0. byte-ja)		
7C4B BCS 7CB8	:hiba esetén kilépés		
7C4D STA A4	:elmentés		
7C4F JSR 03C0	:szektorszám (blokk 1. byte-ja)		
7C52 BCS 7CB8	:ha hiba, kilépés		
7C54 CLC	:átvitel jelző törlése		
7C55 ADC A5	:254 v. 252 byte-ot kell beolvasni		
7C57 LDY A4	:ha nem az utolsó blokk,		
7C59 BNE 7C5D	:nem írjuk át a számlálót		
7C5B STA A5	:számláló átírása		
7C5D JMP 03A0	:kezdőcím beolvasása		
7C60 LDX #27	:memória-alapállapot (18. megj.)		
7C62 JSR 03C0	:adatbyte beolvasása		
7C65 BCS 7CB8	:hiba esetén kilépés		
7C67 LDY #00	:teljes RAM-memória		
7C69 STY 01	:beállítás		
7C6B STA (AE),Y	:byte beírása/hasonlítása (22. megj.)		
7C6D STX 01	:memória visszaállítás		
7C6F BNE 7CB8	:22. megj.		
7C71 INC AE	:köv. byte címe LO byte		
7C73 BNE 7C77	:nincs túlsordulás- ugrás		
7C75 INC AF	:köv. byte címe HI byte		
7C77 DEC A5	:ha nincs meg a 252/254 byte,		
7C79 BNE 7C62	:köv. byte beolvasása		
7C7B CLI	:megszakítások engedélyezése		
7C7C JSR FFE1	:STOP-bill. lekérdezése		
7C7F BEQ 7C88	:ha lenyomva (Z=0), kilépés		
7C81 LDA A4	:ha nem utolsó blokk (sávszám		
		7C83 BNE 7C43	:nem 0), köv. blokk beolv.
		7C85 LDX #80	:sikerés befejezés sorszáma
		7C87 .BYTE 2C	:BIT utasítás: köv. utasítás elrejtése
		7C88 LDX #00	:"BREAK ERROR" sorszáma
		7C8A .BYTE 2C	:elrejtés
		7C8B LDX #1D	:"LOAD ERROR"/"VERIFY ERROR"
			:sorszáma
		7C8D LDA #97	:sörös busz visszaállítás
		7C8F STA DD00	:(file-vége jelzés)
		7C92 JSR EEB3	:késlettetés
		7C95 CLI	:megszakítások engedélyezése
		7C96 TXA	:hibasorszám
		7C97 BMI 7C9B	:ha nincs hiba, ugrás
		7C99 SEC	:hiba jelzése, hibasorszám
		7C9A RTS	:az akkuban (AC)
		7C9B LDA #00	:biztonság kedvéért
		7C9D JMP F5A9	:nincs hiba, végcím visszaadása
		7CA0 JSR 03C0	:kezdőcím LO byte olvasása
		7CA3 BCS 7CB8	:ha hiba, kilépés
		7CA5 STA AE	:LO byte beírása
		7CA7 JSR 03C0	:kezdőcím HI byte beolvasása
		7CAA BCS 7CB8	:hiba esetén kilépés
		7CAC LDY AF	:másodl. cím visszaolv.
		7CAE BNE 7CB6	:ha nem 0, HI byte beírása
		7CB0 LDA C3	:ha 0, a felhasználó által
		7CB2 STA AE	:megadott címre töltünk
		7CB4 LDA C4	:(pl. BASIC terület elejére)
		7CB6 STA AF	
		7CB8 LDA #2C	:BIT utasítás kódja
		7CBA STA 035D	:beírása (21. megj.)
		7CBD JMP 0360	:visszatérés
		7CC0 LDA #0F	
		7CC2 STA DD00	:szinkronizáció
		7CC5 BIT DD00	
		7CC8 BPL 7CC5	:szinkronizáció
		7CCA BVS 7CFC	:hiba esetén kilépés
		7CCC LDA D012	:várakozás a
		7CCF CMP #31	:megfelelő
		7CD1 BCC 7CD9	:rasztlersorra
		7CD3 AND #06	:(19. megj.)
		7CD5 CMP #02	
		7CD7 BEQ 7BC1	
		7CD9 LDA #07	
		7CDB STA DD00	:szinkronizálás
		7CDE NOP	:késlettetés
		7CDF NOP	:(7 db NOP)
		7CE0 NOP	
		7CE1 NOP	
		7CE2 NOP	
		7CE3 NOP	
		7CE4 NOP	
		7CE5 LDA DD00	:0-1. bit beolvasása
		7CE8 LSR	:byte visszatolása
		7CE9 LSR	:2 bittel
		7CEA EOR DD00	:2-3. bit beolvasása
		7CED LSR	:byte visszatolása
		7CEE LSR	:2 bittel
		7CEF EOR DD00	:4-5. bit beolvasása
		7CF2 LSR	:byte jobbra tolása
		7CF2 LSR	:2 bittel
		7CF4 EOR DD00	:6-7. bit beolvasása
		7CF7 EOR #F9	:szinkronizálás (23. megj.)
		7CF9 CLC	:a byte-ot a drive küldte!
		7CFA RTS	:visszatérés
		7CFB BRK	:helykitöltés
		7CFC LDA #00	:biztonság kedvéért
		7CFE SEC	:a drive nem küld adatot!
		7CFF RTS	:visszatérés

**Inicializálás (SYS 32000) (\$7D00-\$7D1F)**

7D00 LDA 9D	:üzemmod. kapcsoló (ha 7. bit 0,
7D02 BPL 7D08	:programmod., nincs szövegelés)

7D04 LDA #20 ;\$7D20-nál kezdődő  
 7D06 LDY #7D ;bejelentkezés  
 7D08 JSR AB1E ;kiírása  
 7D0B LDX #40 ;LOAD/VERIFY turbo  
 7D0D LDY #7D ;indítása \$7D40-nél  
 7D0F STX 0330 ;LOAD/VERIFY  
 7D12 STY 0331 ;vektorának átirása  
 7D15 LDX #80 ;SAVE turbo  
 7D17 LDY #7A ;\$7A80-nál indul  
 7D19 STX 0332 ;SAVE vektor  
 7D1C STY 0333 ;átírása  
 7D1F RTS ;visszatérés  
 7D20 BYTE 0D,2A,2A,2A,2A,20,53,54 ;\*\*\* ST  
 7D28 BYTE 41,52,20,54,55,52,42,4F ;AR TURBO  
 7D30 BYTE 20,20,2A,2A,2A,0D,00,00 ;\*\*\*  
 7D38 BYTE 00,00,00,00,00,00,00,00

7DBB STA 0300,Y ;a \$0340-03FF  
 7DBE INY ;tartományba  
 7DBF BNE 7DB8  
 7DC1 LDA 93 ;ha LOAD (kapcsoló=0), ugrás  
 7DC3 BEQ 7DCF ;VERIFY-hez szükséges változtatások  
 7DC5 LDA #D1 ;CMP utasítás  
 7DC7 STA 036B ;beírása (22.megj.)  
 7DCA LDA #1C ;"VERIFY ERROR" sorszám  
 7DCC STA 038C ;beírása (22.megj.)  
 7DCF JMP 0340 ;turbo indítása

Huh! Ha túl vagyunk erre megrázkódthatason, pihenésképp megnézhetjük a magyarázatokat a program bonyolultabb, trükkösebb részeihez. Bár ez csak Nektek pihenő, hiszen nekem kell szenvednem.

**LOAD előkészítés (\$7D40-\$7DFF)**

D40 STA 93 ;LOAD/VERIFY kapcsoló  
 ;(0:load, más:verify)  
 7D42 LDA BA ;egységszám  
 7D44 CMP #08 ;ha 8-nál kisebb, régi  
 7D46 BCS 7D4B ;ROM-beli LOAD/VERIFY-re ugrás  
 7D48 JMP F47 ;belépés a ROM LOAD/VERIFY rutinjába  
 7D4B LDA B7 ;0 hosszúságú filenév  
 7D4D BEQ 7D48 ;esetén majd a ROM jelez hibát  
 7D4F LDY #00 ;filenév 0.byte-jának  
 7D51 LDA (BB),Y ;beolvasása (ha \$-jel, az a directory  
 7D53 CMP #24 ;nem turbózható)  
 7D55 BEQ 7D48 ;directory tördás a ROM rutinnal  
 7D57 JSR F5AF ;"SEARCHING FOR filenév" kiírása  
 7D5A LDA B9 ;másodl. cím elmentése  
 7D5C STA AF  
 7D5E LDA #60 ;másodl. címek 0 beírása  
 ;(LOAD-csatorna)  
 7D60 STA B9  
 7D62 JSR 7C30 ;file-megnyitása (14.megj.)  
 7D65 LDA 90 ;hibakapcsoló (ha 7.bit 0,akkor  
 7D67 BPL 7D6C ;az egység valószínűtlen  
 7D69 JMP F707 ;különben "DEVICE NOT PRESENT..."  
 7D6C LDA BA ;egységszám  
 7D6E JSR FFB4 ;TALK küldése  
 7D71 LDA B9 ;másodl. cím (0: LOAD-csatorna)  
 7D73 JSR FF96 ;TALK: másodl. cím küldése  
 7D76 JSR FFA5 ;byte beolvasása, hibakapcs. beáll.  
 7D79 LDA 90 ;hibakapcsoló (ha 0, minden  
 7D7B BEQ 7D80 ;rendben, file megnyitva)  
 7D7D JMP F704 ;különben "FILE NOT FOUND..."  
 7D80 JSR FD52 ;"LOADING" kiírása  
 7D83 JSR FFE1 ;STOP-bill. lekérdezése  
 7D86 BNE 7D8E ;ha nincs lenyomva- ugrás  
 7D88 JSR FFAB ;UNTALK küldése  
 7D8B JMP F633 ;file lezárása, "BREAK ERROR"  
 7D8E LDY #00 ;turbo drive-részének kiírása  
 7D90 LDA #57 ;"M-W" parancs  
 7D92 LDX #07 ;írás a \$0700-07FF tartományba  
 7D94 JSR 7C00 ;parancs küldése  
 7D97 STA A4 ;egyszerre 32 db byte mehet (16.megj.)  
 7D99 LDA 7800,Y ;turbo blokkjából 1 byte  
 7D9C JSR FFA8 ;kiküldése a drive-ra  
 7D9F INY ;köv. byte  
 7DA0 DEC A4 ;ha nincs meg a 32 byte,  
 7DA2 BNE 7D99 ;köv. byte küldése  
 7DA4 JSR FFAE ;UNLISTEN küldése  
 7DA7 TYA ;ha nincs meg a blokk,  
 7DA8 BNE 7D90 ;köv. 32 byte küldése  
 7DAA LDA #45 ;"M-E" parancs  
 7DAC LDX #07 ;turbo indítása  
 7DAE LDY #80 ;\$0780-nál  
 7DB0 JSR 7C00 ;parancs küldése  
 7DB3 JSR FFAE ;UNLISTEN kiküldése  
 7DB6 LDY #40 ;turbo gépben futó  
 7DB8 LDA 7C00,Y ;részének másolása

1. Az egész blokkot kiküldi a drive a gépnek és a gép számoltatja a szektorszámot (ha a sávszám 0, a szektorszám adja meg az utolsó értékes byte sorszámát, vagyis a 'szektorszám +1-edik' byte már nem kell; ez az a +1 növelés a blokk kiküldése előtt.)
2. A drive számára lényegtelen, hogy a gép mit csinál az adatokkal; ha leállt a gép (STOP, STOP-RESTORE, RESET, kikapcs. stb.) az ideig 0 szinten tartott CLK-vonal 1-re vált; ekkor a drive-turbo leáll (file-vége jelzést küld a főprogramnak).
3. A DATA OUT és a CLK OUT vonalakon küldi a drive az adatokat a gépnek, de ez a drive-ban a \$1800-as cím 1. és 3. bitjének felel meg. (Nem egymás mellett vannak) Ezért kell a konvertáló-táblázat. Vannak turbók, amelyeknél a gépben történik a konvertálás (pl. *Verisoft's boot, Dupli-cator*), de ehhez sokkal nagyobb táblázat kell.
4. Figyeljünk, hogy nem 0-ás lapos címzés, hanem abszolút. Előbbi esetén a szinkronizáció elcsúszna. (A régi turbó 2 bitenként szinkronizált, ez byte-onként)
5. A 2-es alapértéknél ezt halljuk: tik-tik-tik-krrrrr-tik-tik-tik, hibaüzenet (ha van), ha 3-at írunk be mindkét helyre, hibánál ezt halljuk: tik\*4-krrrrr-tik\*4-krrrrr-tik\*4-hibaüzenet; stb.
6. Régi trükk: a BIT utasítás csak a kapcsolókat módosítja, el tudunk vele rejteni 1 vagy 2 byte-os utasításokat. Ha \$7874-tól listázzuk a programot, BIT 01A9, ha 7875-től, LDA #01 jó, mi? (Megjegyzém, hogy a .byte-okat a monitor programok nem fogják elfogadni. Ezeket úgy lehet beírni, hogy M cím [Enter] /pardon: [RETURN]/, majd az első 2 jegyű szám helyére írjuk be a kívánt értéket (pl. BIT utasításnak 2C-t) — DoT)
7. Ha új lemezműveletet kérünk, és a \$1C kapcsoló 0, akkor minden OK; ha viszont nem, a drive lezárja az összes csatornát, majd a lemezműveletekhez szükségeseket újra megnyitja. Miért kell ez? Például mert a LOAD-turbo a BAm-pufferben (\$0700-07FF) fut, és ha nem töltjük rá a következő lemez BAm-jét, furán fog kinézni a directory, hát még a lemez ha írunk rá.
8. Ha írás közben hiba lépett fel, nehogy a következő blokkot olvassuk, azután próbálkozzunk újra a lemezre írni; a blokk géptől beolvasását át kell ugrani!
9. Na ez a nagy trükk a SAVE turbóban. Mindig a következő byte-ot olvassuk (**De jó! — CoVboy**). A gép az utolsó byte kiküldése után file-végét jelez (itt a gépet szintén nem érdekli, hogy a drive mit csinál az adatokkal, a drive pedig ha a 0 szinten tartott CLK-vonal visszalép az eredeti 1-es állapotra — gép leáll valami miatt —, ezt a file végének veszi úgy szintén), ekkor a byte-olvasó rutin 0 byte-tal és a C bit 1-re állításával (C=0 és adatbyte helyett) tér meg (kfm. vissza). Ekkor a drive beállítja az értékes byte-ok számát, és ezt már nem írja át a blokk végéig! A kimaradó byte-ot elmenti a következő blokkig.
10. A **SAVE-turbo** bonyolultabb a **LOAD**-nál, ezért nem szabad átírni az adatpuffer címét (különben szabad blokk keresése és file-lezárás közben meghülyül a drive!), viszont az esetleges jelepocionálás után nem az adatpufferba, hanem a turbóra kell lépnie az IRQ-nak. Ezért kell beállíta-

ni mind az adatpufferhez, mind a turbót tartalmazó pufferhez tartozó sávszámot (itt megemlíteném a működést: parancsregiszterek minden pufferhez külön vannak: 00-04 című byte-ok a memóriában — a drive memóriájáról van szó —. Ha a byte 7. bitje 1, ezt utasításnak, különben visszajelzésnek veszi a rendszer. Az egyik utasítás a \$E0: ekkor a pufferhez tartozó sávra pozícionálja a drive a fejet, majd a puffer elejére adja az irányítást, ezért indulnak itt a turbók lényegi részei — DoT).

- Hasonlóan a LOAD-turbóhoz, a drive a DATA IN és CLK IN vonalakon fogadja az adatokat, és viszont a \$1800-as címen a 0., ill. a 2. bit (megint nincsenek egymás mellett).
- Ha az utolsó blokkot az értékes byte-ok nem töltik ki teljesen, a maradékot adott byte-okkal tölthetjük fel (pusztán esztétikai szempont).
- Ha a szabad blokk keresése közben kiderül, hogy ilyen már nincs, a szabad blokkot kereső rutin automatikusan leáll a DISK FULL hibauzenettel, és várja normális üzemmódban a parancsokat a géptől. Most képzeli el, hogy (ha nem írjuk volna át a parancsregisztert) a turbo tovább futna IRQ-ban, miközben a turbo főprogramja már leállt.
- Miért nem közvetlenül JSR \$F3D5? Ha az ezen a címen kezdődő rutin észleli, hogy a drive nem válaszol (DEVICE NOT PRESENT), az őt hívó rutin visszatérési címét kiveszi a veremből (PLA: PLA), és az előző rutinra tér vissza (amelyik azt hívta amelyik az \$F3D5-öt hívta). A dupla szubrutinhívás arra jó, hogy kézbentartsuk az ügyet, pl. DEVICE NOT PRESENT helyett valami mást írjunk (mondjuk: "Figyusz apukám, nem haragszom ám meg, ha bekapcsolod a drive-ot!").
- Miért kétszer küldjük ki? Mert a byte-kiíró rutin egy egy-byte-os puffert használ, és mindig az előző byte-ot küldi el; az utolsó az UNLISTEN kiküldése előtt íródna ki, azonban nem hívjuk meg az UNLISTEN-t; tehát az első kiírás-kor a byte a pufferba kerül, a másodiknál az első byte kiíródik, és a hibakapcsoló beállítódik, a második byte a pufferba kerül.
- Az amúgy is iszonyatosan kevés RAM-ba (a drive RAM-járól van szó, bár ha úgy vesszük, a C64-ben is elég kevés a hely) nem férne bele egy 260 byte-os input-puffer, csak egy 40 byte-os, ebbe a parancson kívül 32 adatbyte befér (azért pont 32, mert osztója 256-nak és 128-nak).
- A \$DD00 címen nem csak a soros busz, hanem a VIC szelet sorszáma is megtalálható; ha ezt felülírjuk, csíkok szaladgálnának a képernyőn (esztétikai hiba); ezt megszüntetendő átírjuk az adatirány-regisztert, hogy a VIC szeletet ne írassuk felül (próbáljuk ki az eredeti \$3F értékkel).
- A ROM LOAD/VERIFY/SAVE-rutinjai nem képesek a \$D000-\$DFFF tartományban lévő ROM alá tölteni, ez a turbo képes! Azért nem \$37-et, hanem \$27-et írunk a memóriaállapot-regiszterbe (01-es cím), hogy az esetleg csatlakoztatott magnó motorja ne ki/be kapcsolódjon (a \$00 érték bekapcsolja, a \$37 kikapcsolja), és esetleg tönkremenjen.
- A képernyő az 50. sornál kezdődik (fölötte \$31 sorig tart a keret), és a karakterek 0. sorában (ha nem kapcsoljuk ki a képernyőt) a VIC sokat elvesz a processzor idejéből, itt a szinkronizálás fölborulna (a régi turbo kikapcsolja a képernyőt; ha itt is kikapcsoljuk, ezt a programrészt törölhetjük). Itt említi meg, hogy a sprite-ok ábrázolásakor a VIC ismét elvesz a processzor idejéből, még akkor is, ha a sprite a keret mögött van, és nem látszik; ettől még a ROM LOAD/VERIFY/SAVE is leakad, ezért bármilyen lemezmuvelet — például eme turbo futtatása — előtt ki kell kapcsolni a sprite-okat (Én nem tapasztaltam, hogy a ROM I/O rutinok emiatt lefagytak volna, bár már elég poros a gépem -DoT).
- Ez is egy jó kis trükk. Ha a file első blokkját olvassuk, és ez nem az utolsó (a file több, mint 1 blokk hosszú), akkor a külön olvasott kezdőcím mellett 252 db byte-ot kell ol-

vasnunk (\$7C40-nél). Ha a file első blokkját olvassuk, és ez egyben az utolsó is (a file 1 blokkos), az első 4 db byte sorrendben: 0 byte, legutolsó értékes byte sorszáma, kezdőcím LO byte, kezdőcím HI byte. Tehát a legutolsó értékes byte sorszámból 4-et kell kivonunk, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát (\$7C54-nél hozzáadjuk, \$7C57-nél kiderül, hogy ez az utolsó blokk-sávszám 0, 7C5B-nél újra beállítjuk a számlálót) Ha a file közbenső (nem első, de nem is utolsó) blokkját olvassuk, 254 db értékes byte-ot kell olvasnunk (\$7C43-nál). Ha a file nem első, de utolsó blokkját olvassuk, csak 2-t kell kivonunk (vagy 254-et hozzáadunk) az utolsó értékes byte sorszáma-hoz, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát.

- Az első blokk olvasásakor ez JMP \$03A0, azonban a kezdődő beolvasása után ez BIT \$03A0-ra módosul (\$7CB8-nál), így többször nem ugrik a kezdődő beolvasására.
- Ez is egy jó falat! Két byte átírásával a LOAD-turbo VERIFY-turbóvá válik. Ha LOAD-ot hajtunk végre, változtatlanul másoljuk a turbót (\$7DB6-nál), így \$036B-nél STA (AE),Y és \$038C-nél \$1D áll (a LOAD ERROR hibakódja), a \$036F-nél látszólag felesleges utasítást átlépjük, hiszen az LDY #00 „eredménye” 0 volt. Ha viszont VERIFY-t hajtunk végre, megváltoztatjuk (\$7DC5-nél) a turbót, így \$036B-nél CMP (AE),Y és \$038C-nél \$1C áll (a VERIFY ERROR hibakódja), a \$066F-nél álló (most már nem felesleges) utasítás ugrik, ha az olvasott byte nem egyezett a tárban lévővel. A \$038C-nél levő byte a hibasorszám. Itt említi meg, hogy ha a VERIFY-nél lemezhiba lép fel, az ugyanúgy VERIFY ERROR, mint ha a byte-ok nem egyeznének. Sorry, nem volt elég hely...
- Ha a drive 0 bitet küld ki bármely vonalra (DATA OUT, CLK OUT, ATN OUT), az a gép vonalain 1 bitnek jelenik meg, és fordítva; ezért kell(ene) \$FF-el visszakódolni (invertálni), de itt van a \$DD00 0-1. bitje (VIC szelet), és a 2. bitje (RS232C modem TXD-vonala), tehát nem \$FF-el kell visszakódolni. Íme egy táblázat, mit írunk az \$F9 helyére az alábbi esetekben:

0.bit (VIC lo)	1.bit (VIC hi)	2.bit (RS232 TXD)	visszakódoló byte (EOR #xx)
0	0	0	FF
1	0	0	FE
0	1	0	FD
1	1	0	FC
0	0	1	FA
1	0	1	FB
0	1	1	F8
1	1	1	F9

Ez utóbbi az alap.

Ezt máshogy nem lehet megoldani, a soros busz adatirány-regiszterének (\$DD02) átírásával sem!

Ha ezt programba építjük be, és nem akarjuk, hogy állítsa a VIC szeletet (pl. a töltés közbeni kép elromlana), a következő programmal megállíthatjuk, mi kell a \$F9 helyére (sajnos másképp nem megy)

```
LDA DD00 ;soros busz cím
AND #07 ;VIC szelet és TXD kiválasztása
LSR ;visszatolás 2 bittel
LSR
STA 02 ;elmentés
LDA DD00 ;soros busz cím
AND #07 ;VIC szelet és TXD kiválasztása
EOR 02 ;dekódolás
EOR #FF ;invertálás
RTS ;visszatérés, akkuban a visszakódoló byte
Ja, és ezen kívül a $7CC1-en és $7CDA-n levőket is át kell írni, pl.:
LDA DD00
AND #07
STA 7CDA
ORA #08
STA 7CC1
rutin futtatásával.
```

Szerencsére a SAVE-turbónál nincsen ezzel gond, mivel a soros buszra csak írunk, és a VIC-szeletet és a TXD-vonalat megvédtük az adatirányregiszter átírásával.

(Van valaki, aki ezeket érti? Nos én sem teljesen, bár képzelem, hogy mit akart a szerző itt elmagyarázni, de nem értem, ezek szerint ránk hagyná ezen probléma megoldását? Ez nem rejtély, de akinek sikerül összehoznia a bombabiztos verziót, az elküldheti. Nos, azért sokat lehetett ebből tanulni azoknak, akik konyítanak valamicskét a C64-es assembly programozáshoz, s ha nem is ezt a turbót használják a programjukban (de meg van engedve — a szerző csak annyit kér, hogy a credits-eknél nevezzük meg a turbo készítőjét), de talán kedvet kapnak a tökéletesítésre stb. Alig várom, hogy egy újabb 40 oldalas kézzelírott programlistát pótyoghassék. A szerzőnek üzenem, hogy eleinte japánul néztem a karaktereit, de a végére egészen megszoktam, szóval olvasható volt. Remélem nem lesz gépelési/nyomdahiba a listában - DoT)

A szerző: **Kovács Balázs alias JOE/STA, Budapest XX. Orsolya u. 5. IV/12, 1204**

A címét azért közöljük, mert felajánlotta, hogy aki formázott lemezt + felbélyegzett VB-t küld neki, annak ingyen felmásolja a STAR TURBO másfél-két év alatt kifejlesztett, és ezen cikk elkészítése óta finomított, tökéletesített, RUN-nal is indítható változatait (ráadásként még pár hasznos progty). Jujj Balázs, mire tudod, mire vállalkoztál. Adj hálát az Istennek, ha azóta elköztöztetek.

**Most pedig az ígért kiegészítés:**

A programot \$C800-tól kezdjük el begépelni (vigyázzunk az abszolút címekre, minden 7-t C-re írjunk (pl. 78D8-ból C8D8-at csinálunk, lehet, hogy ilyen nincs, ez csak egy példa volt). Miután begépeztük, mentsük ki (Vigyázzunk, a Monitor programban állítsuk a RAM memóriát olvasó módba, nehogy az operációs rendszert mentsük ki!), majd írjuk be ezt a kis rutinokká:

```

Először lépünk ki BASIC-be;
NEW
1993 SYS 2080 : STARTURBO
majd monitor;
0820 SEI
0821 LDX #09
0823 LDX #00
0825 STY F9
0827 STX FA
0829 LDX #C8
082B STY FB
082D STX FC
082F LDX #06
0831 LDY #00
0833 LDA (F9),Y
0835 STA (FB),Y
0837 INY
0838 BNE 0833
083A INC FA
083C INC FC
083E DEX
083F BNE 0831
0841 JSR CD00
0844 CLI
0845 RTS
    
```

Ha eddig megvolnánk, másoljuk át a turbót a 0900-tól kezdődő területre (pl. C 800 CDFE 0900, illetve más monitoroknál nem C, hanem W, vagy T) Ha eddig megvagyunk, mentsük ki a 0801-0EFF-ig terjedő területet, s ime van egy RUN-nal indítható turbónk.

Tehát simán BASIC-ból betöltjük, majd RUN-nal indítjuk (az iménti kis rutin helyére teszi a turbo-t a memóriában), s máris gyorsabban tölthetünk/menthetünk.

• DoT (JOE/STA munkája alapján)

**Multi-grafikus képernyő hullámoztatása (C64)**

A most következő rutin egy nagyon egyszerű, de igen látványos effektet idéz elő: a MULTI-grafikus képernyőt hullámoztatja vízszintes irányban. Az 1. és a 2. programrész tulajdonképpen egybetartozik. Használatakor be kell tölteni az **ART STUDIO 2.3B**-s képet (8,1), majd először programból meghívjuk az 1., majd a 3. programrészt. Csodák-csodája, a képernyőt előlötötte a víz!

**Az egyes rutinok:**

- 1.) Ebben a programrészben történik a megszakítás inicializálása és a megszakításban a kép hullámoztatása.
- 2.) Ezek a számok a megszakításhoz szükséges adatok. Monitorból így (a jobboldali 8 karakter kivételével), assemblerből, BYTE bejegyzéssel kell begépelni.
- 3.) A programrész a **STUDIO/51200** programmal egyezik meg. Feladata: a MULTI kép színeinek a beállítása.

• JOE

```

0000 SEI 78
0001 LDA #$7F A9 7F
0003 STA $D000 8D 00 00
0006 LDA #$81 A9 81
0008 STA $D01A 8D 1A 00
000B LDA #$30 A9 30
000D STA $D012 8D 12 00
0010 LDA #$25 A9 25
0012 STA $0314 8D 14 03
0015 LDA #$C0 A9 C0
0017 STA $0315 8D 15 03
001A LDA #$1B A9 1B
001C STA $D011 8D 11 00
001F CLI 58
    
```

```

0020 LDA #$00 A9 00
0022 STA $02 85 02
0024 RTS 60
0025 INC $D019 EE 19 00
0028 LDX #$0F A2 0F
002A DEX CA
002B BNE $C02A D0 FD
002D LDX $C17B AE 7B C1
0030 TXA 8A
0031 CLC 18
0032 ADC #$50 69 80
0034 STA $C17C 8D 7C C1
0037 LDA $C05B,X BD 5B C0
0039 STA $D016 8D 16 00
003D LDY $C0EB,X BC EB C0
0040 DEY 88
0041 BNE $C040 D0 FD
0043 INX E8
0044 CPX $C17C EC 7C C1
0047 BNE $C0037 D0 EE
0049 INC $C17B EE 7B C1
004C LDA $C17B AD 7B C1
004F CMP #$10 C9 10
0051 BNE $C0058 D0 05
0053 LDA #$00 A9 00
0055 STA $C17B 8D 7B C1
0058 JMP $EH31 4C 31 E8
    
```

2. rutin:

C05E	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C0F3	01	10	10	10	10	10	10	10
C063	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C0FE	01	10	10	10	10	10	10	10
C06E	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C103	01	10	10	10	10	10	10	10
C073	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C10E	01	10	10	10	10	10	10	10
C07E	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C113	01	10	10	10	10	10	10	10
C083	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C11E	01	10	10	10	10	10	10	10
C08E	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C123	01	10	10	10	10	10	10	10
C093	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C12E	01	10	10	10	10	10	10	10
C09E	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C133	01	10	10	10	10	10	10	10
C0A3	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C13E	01	10	10	10	10	10	10	10
C0AE	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C143	01	10	10	10	10	10	10	10
C0B3	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C14E	01	10	10	10	10	10	10	10
C0BE	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C153	01	10	10	10	10	10	10	10
C0C3	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C15E	01	10	10	10	10	10	10	10
C0CE	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C163	01	10	10	10	10	10	10	10
C0D3	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C16E	01	10	10	10	10	10	10	10
C0DE	D8	D9	DE	DC	DE	DF	DF	DF	C173	01	10	10	10	10	10	10	10
C0E3	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C17E	02	82	4C	20	44	00	00	00
C0EE	01	10	10	10	10	10	10	10									

3. rutin:

C800	LDA	#\$0B	A9	0B		C838	JSR	#\$A3B8	20	B8	A3
C802	STA	#\$011	8D	11	D0	C83E	LDA	#\$4328	AD	28	43
C805	LDA	#\$40	A9	40		C83E	STA	#\$0020	8D	20	D0
C807	STA	#\$F	85	5F		C841	LDA	#\$4329	AD	29	43
C809	LDA	#\$3F	A9	3F		C844	STA	#\$0021	8D	21	D0
C80B	STA	#\$60	85	60		C847	LDA	#\$3B	A9	3B	
C80D	LDA	#\$28	A9	28		C849	STA	#\$0011	8D	11	D0
C80F	STA	#\$5A	85	5A		C84C	LDA	#\$12	A9	12	
C811	LDA	#\$43	A9	43		C84E	STA	#\$0018	8D	18	D0
C813	STA	#\$5B	85	5B		C851	LDA	#\$0016	AD	16	D0
C815	LDA	#\$E8	A9	E8		C854	ORA	#\$102	09	10	
C817	STA	#\$8	85	58		C856	STA	#\$0016	8D	16	D0
C819	LDA	#\$07	A9	07		C859	LDA	#\$CB	A5	CB	
C81B	STA	#\$9	85	59		C85B	CMP	#\$3C	C9	3C	
C81D	JSR	#\$A3B8	20	B8	A3	C85D	BNE	#\$C859	D0	FA	
C820	LDA	#\$39	A9	39		C85F	LDA	#\$0016	AD	16	D0
C822	STA	#\$F	85	5F		C862	AND	#\$EF	29	EF	
C824	LDA	#\$43	A9	43		C864	STA	#\$0016	8D	16	D0
C826	STA	#\$60	85	60		C867	LDA	#\$15	A9	15	
C828	LDA	#\$21	A9	21		C869	STA	#\$0018	8D	18	D0
C82A	STA	#\$5A	85	5A		C86C	LDA	#\$1B	A9	1B	
C82C	LDA	#\$47	A9	47		C86E	STA	#\$0011	8D	11	D0
C82E	STA	#\$5B	85	5B		C871	LDA	#\$00	A9	00	
C830	LDA	#\$E9	A9	E9		C873	STA	#\$06	85	06	
C832	STA	#\$8	85	58		C875	LDA	#\$93	A9	93	
C834	LDA	#\$DB	A9	DB		C877	JMP	#\$FD2	4C	D2	FF
C836	STA	#\$9	85	59							

Demo-betét (háttérben elvonuló csillagok) (C64)

Ez egy igen látványos rutin. Sok demóban láthattunk már a háttérben elvonuló csillagokat. A program ezt oldja meg. A csillagokat SPRITE-okkal állítja elő, megszakításban fut, közben pedig használhatjuk a karakteres képernyőt is.

- 1.) A programrész inicializálja a megszakítást, és itt történik a SPRITE-ok mozgatása. A \$7000-es rutin be-, a \$7004-es kikapcsolja a csillagokat.
- 2.) Ezek a megszakításhoz szükséges SPRITE és KOORDINATA adatok.

Az egyes rutinok:

• JOE

1. rutin:

7000	JMP	#701D	4C	1D	70	705E	LDA	#32	A9	32	
7003	BRK		00			7060	STA	#D012	8D	12	D0
7004	SEI		78			7063	CLI		58		
7005	LDY	#500	A0	00		7064	RTS		60		
7007	STY	#D01A	8C	1A	D0	7065	LDA	#D015	AD	15	D0
7008	STY	#D015	8C	15	D0	7068	ORA	#01	09	01	
700D	INY		C8			706A	STA	#D015	8D	15	D0
700E	STY	#D00E	8C	0E	DC	706D	LDX	#00	A2	00	
7011	LDA	#031	A9	31		706F	LDY	#034	A0	34	
7013	STA	#0314	8D	14	03	7071	CPY	#D012	DC	12	D0
7016	LDA	#0EH	A9	EA		7074	BNE	#7071	D0	71	
7018	STA	#0315	8D	15	03	7076	STY	#D001	8C	01	D0
701B	CLI		58			7079	LDA	#70C7,X	BD	C7	70
701C	RTS		60			707C	STA	#D000	8D	00	D0
701D	SEI		78			707F	LDA	#D010	AD	10	D0
701E	LDA	#00	A9	00		7082	AND	#FE	29	FE	
7020	LDY	#03F	A0	3F		7084	ORA	#7187,X	1D	87	71
7022	STA	#3FC0,Y	99	C0	3F	7087	STA	#D010	8D	10	D0
7025	STA	#7187,Y	99	87	71	708A	LDA	#7147,X	BD	47	71
7028	DEY		88			708D	STA	#D027	8D	27	D0
7029	BPL	#7022	10	F7		7090	LDA	#70C7,X	BD	C7	70
702B	STY	#07F8	8C	F8	07	7093	ADC	#7107,X	7D	07	71
702E	INY		C8			7096	STA	#70C7,X	9D	C7	70
702F	STY	#D020	8C	20	D0	7099	LDA	#7187,X	BD	87	71
7032	STY	#D021	8C	21	D0	709C	ADC	#00	69	00	
7035	STY	#D00E	8C	0E	DC	709E	AND	#01	29	01	
7038	INY		C8			70A0	STA	#7187,X	9D	87	71
7039	STY	#D01B	8C	1B	D0	70A3	INY		C8		
703C	STY	#D01A	8C	1A	D0	70A4	INY		C8		
703F	LDY	#00	A0	00		70A5	INY		C8		
7041	LDA	#0C0	A9	C0		70A6	INX		E8		
7043	STA	#3FC0,Y	99	C0	3F	70A7	CPX	#03F	E0	3F	
7046	TYA		98			70A9	BCC	#7071	90	C6	
7047	CLC		18			70AB	LDA	#D019	AD	19	D0
7048	ADC	#00	69	00		70AE	STA	#D019	8D	19	D0
704A	TRX		A8			70B1	LDX	#7D	A2	7D	
704B	CPY	#03F	C0	3F		70B3	LDY	#69	A0	69	
704D	BCC	#7041	90	F2		70B5	LDA	#7003	AB	03	70
704F	LDA	#65	A9	65		70B8	BEQ	#70BE	F0	04	
7051	STA	#0314	8D	14	03	70BA	LDX	#FD	A2	FD	
7054	LDA	#70	A9	70		70BC	LDY	#E9	A0	E9	
7056	STA	#0315	8D	15	03	70BE	STX	#7093	8E	93	70
7059	LDA	#1B	A9	1B		70C1	STY	#709C	8C	9C	70
705B	STA	#D011	8D	11	D0	70C4	JMP	#EA31	4C	31	EA

2. rutin:

70C7	28	3C	50	64	78	8C	A0	00	7127	01	03	05	02	04	06	07	02
70CF	14	3C	28	B4	64	78	00	14	712F	01	03	05	02	04	06	07	02
70D7	3C	28	B4	64	78	00	14	3C	7137	01	03	05	02	04	06	07	02
70DF	28	B4	64	78	00	14	3C	28	713F	01	03	05	02	04	06	07	02
70E7	B4	64	78	00	14	3C	28	B4	7147	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B
70EF	64	78	00	14	3C	28	B4	64	714F	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B
70F7	78	00	14	3C	28	B4	64	78	7157	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B
70FF	00	14	3C	28	B4	64	78	00	715F	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B
7107	01	03	05	02	04	06	07	02	7167	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B
710F	01	03	05	02	04	06	07	02	716F	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B
7117	01	03	05	02	04	06	07	02	7177	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B
711F	01	03	05	02	04	06	07	02	717F	0B	0C	0F	0B	0C	0F	01	0B

## Karakteres képernyő rugóztatása (C64)

Láthatunk már a képernyőre rugózva beérkező képeket. A program hasonlít művel a karakteres képernyővel, azzal a különbséggel, hogy a sorok oda-vissza, tehát valóban RUGÓZNAK! Ez is megszakításban fut, a program figyel, hogy hol jár a RASTER, és ennek megfelelően állítja a sorok helyét. A \$1123-as címnél lévő összehasonlítás (CMP) értéke a rugózkodó sorok számát határozza meg, de 10-nél (\$0A) nagyobb nem lehet.

**Az egyes rutinok:**

- 1.) Feladata: a megszakítás inicializálása, RASTER figyelése és a sorok helyének változtatása.
- 2.) Itt található a rugó megnyúlásának adatai, amelyeket a RASTER időzítésénél használ fel a program.

• JOE

```

1. rutin:
10E2 SEI 78
10E3 LDX #001 A2 01
10E5 STX $D01A 8E 1A D0
10E8 DEX CA
10E9 STX $DC0E 8E 0E DC
10EC STX $0314 8E 14 03
10EF LDA #11 A9 11
10F1 STA $0315 8D 15 03
10F4 LDA #1B A9 1B
10F6 STA $D011 8D 11 D0
10F9 LDA #2D A9 2D
10FB STA $D012 8D 12 D0
10FE CLI 58
10FF RTS 60
    
```

```

2. rutin:
1200 01 01 01 01 01 01 01 01 01
1208 01 02 02 02 02 03 03 03 04
1210 04 05 05 06 06 07 08 08
1218 09 0A 0A 0B 0C 0D 0E 0F
    
```

```

1100 LDX #000 A2 00
1102 LDY $1215,X BC 15 12
1105 LDA $D012 AD 12 D0
1108 CMP $D012 CD 12 D0
110B BEQ #1108 F0 FB
110D AND #07 29 07
110F ORA #10 09 10
1111 STA $D011 8D 11 D0
1114 DEY 88
1115 BNE $1105 D0 EE
1117 LDA $D012 AD 12 D0
111A CLC 18
111B ADC #08 69 08
111D CMP $D012 CD 12 D0
1120 BNE $111D D0 FB
1122 INX E8
1123 CPX #0A E0 0A
1125 BNE $1102 D0 DE
1127 LDA #01 A9 01
1129 STA $D019 8D 19 D0
112C LDX #103 AE 03 11
112F CPX #38 AE 38
1131 BNE $1135 D0 02
1133 LDX #FF A2 FF
1135 INX E8
1136 STX $1103 8E 03 11
1139 JMP $EA31 4C 31 EA
    
```

```

1220 10 10 0F 0E 0D 0C 0B 0A
1228 0A 09 08 08 07 06 05 05
1230 05 04 04 03 03 02 02
1238 02 01 01 01 01 01 01
1240 01 01 00 00 00 00 00
    
```

## ART STUDIO kép becsíkozása a grafikus képernyőre (C64)

Ez a program egy \$E000-tól elhelyezett ART STUDIO V2.3B-s képet havaz (illetve csikoz) fel az \$A000-ás grafikus képernyőre MULTI módban. Először a képet kell betölteni (\$E000!), ezután a \$C003-as, majd ezt követően a 2. és végül az 1. rutint kell elindítani.

**Az egyes rutinok:**

- 1.) Ez a programrész végzi a kép fel-, illetve lehavazását. Első meghívásra fel-, másodikra lehavazza (EOR). A \$C003-as rutin törli az \$A000-ás képernyőt, ezért érdemes először ezt meghívni.
- 2.) Ez a rutin hasonló feladatot lát el, mint az előző képalászínűző programrész, azzal a különbséggel, hogy nem kapcsolja be a képet, és a \$A000-ás kép alá színez.
- 3.) A programrész szinte teljesen megegyezik a BLOKKLÉP-TETŐ ROM rutinnal (\$A3B8), a kép alászínezését segíti. A kimásolására azért volt szükség, mert a havazásnál a ROM-ot ki kellett, hogy kapcsoljuk.

• JOE

```

1. rutin:
C000 JMP $C006 4C 06 C0
C003 JMP $C060 4C 60 C0
C006 LDA #0F A9 0F
C008 STA $D018 8D 18 D0
C00B LDA #3B A9 3B
    
```

```

C00D STA $D011 8D 11 D0
C010 LDA #D8 A9 D8
C012 STA $D016 8D 16 D0
C015 LDA #A0 A9 A0
C017 STA $C068 8D 68 C0
C01A LDA #C5 A9 C5
C01C STA $DD00 8D 00 DD
C01F JSR $C072 20 72 C0
C022 SEI 78
C023 LDA #30 A9 30
C025 STA $01 85 01
C027 LDX #00 A2 00
C029 LDY #20 A0 20
C02B LDA $D000,X BD 00 D0
C02E AND $C0A9 2D A9 C0
C031 EOR $A000,X 5D 00 A0
C034 STA $A000,X 9D 00 A0
C037 INX E8
C038 INX E8
C039 INX E8
C03A INX E8
    
```



003B	BNE	\$C02B	D0	EE	0088	STA	\$C0B6	8D	B6	C0	
003D	INC	\$C036	EE	36	C0	008B	LDA	##A0	A9	A0	
0040	INC	\$C02D	EE	2D	C0	008D	STA	\$C036	8D	36	C0
0043	INC	\$C033	EE	33	C0	0090	STA	\$C033	8D	33	C0
0046	DEY		88		0093	LDA	##A9	A9	A9		
0047	BNE	\$C02B	D0	E2	0095	STA	\$C02F	8D	2F	C0	
0049	DEC	\$02	C6	02	0098	RTS		60			
004B	INC	\$C02F	EE	2F	C0	0099	LDA	##A0	A9	A0	
004E	INC	\$C020	EE	20	C0	009B	STA	\$C036	8D	36	C0
0051	INC	\$C032	EE	32	C0	009E	STA	\$C033	8D	33	C0
0054	INC	\$C035	EE	35	C0	00A1	LDA	##D0	A9	D0	
0057	DEC	\$02	C6	02	00A3	STA	\$C02D	8D	2D	C0	
0059	LDA	\$02	A5	02	00A6	JMP	\$C027	4C	27	C0	
005B	BNE	\$C099	D0	3C	00A9	???		FF			
005D	JMP	\$C0AD	4C	AD	C0	00AA	BRK	00			
0060	LDX	##00	A2	00	00AB	BRK		00			
0062	LDY	##20	A0	20	00AC	BRK		00			
0064	LDA	##00	A9	00	00AD	INC	\$C0B6	EE	B6	C0	
0066	STA	\$A000,X	9D	00	A0	00B0	LDA	##A9	A9	A9	
0069	INX		E8		00B2	STA	\$C02F	8D	2F	C0	
006A	BNE	\$C066	D0	FA	00B5	LDA	##00	A9	00		
006C	INC	\$C068	EE	68	C0	00B7	STA	\$C02C	8D	2C	C0
006F	DEY		88		00BA	STA	\$C032	8D	32	C0	
0070	BNE	\$C066	D0	F4	00BD	STA	\$C035	8D	35	C0	
0072	LDA	##04	A9	04	00C0	LDA	##08	A9	08		
0074	STA	\$02	85	02	00C2	STA	\$02	85	02		
0076	STA	\$FB	85	FB	00C4	DEC	\$FB	C6	FB		
0078	LDA	##D0	A9	D0	00C6	LDA	\$FB	A5	FB		
007A	STA	\$C02D	8D	2D	C0	00C8	BNE	\$C099	D0	CF	
007D	LDA	##00	A9	00	00CA	LDA	##37	A9	37		
007F	STA	\$C02C	8D	2C	C0	00CC	STA	\$01	85	01	
0082	STA	\$C032	8D	32	C0	00CE	CLI	58			
0085	STA	\$C035	8D	35	C0	00CF	RTS	60			

2. rutin:

C0D0	SEI		78		00F9	STA	\$D021	8D	21	D0
C0D1	LDA	##35	A9	35	00FC	LDA	##3A	A9	3A	
C0D3	STA	\$01	85	01	00FE	STA	\$5F	85	5F	
C0D5	LDA	##40	A9	40	C100	LDA	##F3	A9	F3	
C0D7	STA	\$5F	85	5F	C102	STA	\$60	85	60	
C0D9	LDA	##EF	A9	EF	C104	LDA	##21	A9	21	
C0DB	STA	\$60	85	60	C106	STA	\$5A	85	5A	
C0DD	LDA	##28	A9	28	C108	LDA	##F7	A9	F7	
C0DF	STA	\$5A	85	5A	C10A	STA	\$5B	85	5B	
C0E1	LDA	##F3	A9	F3	C10C	LDA	##E9	A9	E9	
C0E3	STA	\$5B	85	5B	C10E	STA	\$58	85	58	
C0E5	LDA	##E8	A9	E8	C110	LDA	##DB	A9	DB	
C0E7	STA	\$58	85	58	C112	STA	\$59	85	59	
C0E9	LDA	##83	A9	83	C114	JSR	\$C120	20	20	C1
C0EB	STA	\$59	85	59	C117	LDA	##37	A9	37	
C0ED	JSR	\$C120	20	20	C119	STA	\$01	85	01	
C0F0	LDA	\$F328	AD	28	F3	C11B	CLI	58		
C0F3	STA	\$D020	8D	20	D0	C11C	RTS	60		
C0F6	LDA	\$F329	AD	29	F3					

3. rutin:

C120	SEC		38		C128	LDA	\$5B	A5	5B	
C121	LDA	\$5A	A5	5A	C12A	SEC	\$60	E5	60	
C123	SEC	\$5F	E5	5F	C12C	TAX		AA		
C125	STA	\$22	85	22	C12D	INX		E8		
C127	TRY		A8		C12E	TYH		98		

C12F	BEQ	#\$C154	F0 23	C147	BCC	#\$C14D	90 04
C131	LDA	#\$A	A5 5A	C149	LDA	(\$5A),Y	B1 5A
C133	SEC		38	C14B	STA	(\$58),Y	91 58
C134	SBC	#\$22	E5 22	C14D	DEY		88
C136	STA	#\$A	85 5A	C14E	BNE	#\$C149	D0 F9
C138	BCC	#\$C13D	B0 03	C150	LDA	(\$5A),Y	B1 5A
C13A	DEC	#\$B	C6 5B	C152	STA	(\$58),Y	91 58
C13C	SEC		38	C154	DEC	#\$B	C6 5B
C13D	LDA	#\$8	A5 58	C156	DEC	#\$9	C6 59
C13F	SBC	#\$22	E5 22	C158	DEX		CA
C141	STA	#\$8	85 58	C159	BNE	#\$C14D	D0 F2
C143	BCC	#\$C14D	B0 08	C15B	RTS		60
C145	DEC	#\$9	C6 59				

## Mouse-pointer vezérlése (C64)

Ehhez hasonló program már többször volt a CoV-ban, de mindig van új a nap alatt. A CoV 36-ban közölt pointer vezérlő rutin első sora egyébként hibás volt. \* = 64\*64 helyett \* = 63\*64 a helyes, de akit érdekelt a téma, az biztos rájött.

Ezen kívül véleményem szerint az L12-től kezdődő rész is javításra szorul:

```
L12  LDX POINTER
      LDA $D000
      STA TAB,X
      LDA $D001
      STA TAB+128,X
      LDY #2
```

```
LOOP TXA
..... stb .....
```

Ha a CoV 36 szerint írjuk be, akkor a többi SPRITE nem fogja követni az elsőt!

Na, de térjünk rá erre a rutinja. Ez a program egy SPRITE-nyi, tehát egy normálisnak mondható MOUSE POINTER-t mozgat a képernyőn a PORT2-ből irányítva.

### Az egyes rutinok:

- 1.) A MOUSE megszakításban fut, teljesen független a program futásától, nem tartalmaz csak a programunk számára használatos adatokat, tehát bármilyen típusú/stílusú programunkba beépíthetjük, de a koordinátákat magunknak kell figyelniünk, egyébként a MOUSE 8 irányban mozogtható. Ez a programrész az INICIALIZÁLÁS!
- 2.) Ez a megszakítás magja, ez figyeli és mozgatja a MOUSE-t, képernyőről való lelépést stb. kezel.

• JOE

### 1. rutin:

```
C000  LDA  ##00          A9 00
C002  STA  $0314        8D 14 03
C005  LDA  ##C1        A9 01
C007  STA  $0315        8D 15 03
C00A  LDA  ##04        A9 04
C00C  STA  $D015        8D 15 D0
C00F  LDA  ##0D        A9 0D
C011  STA  $07FA        8D FA 07
C014  LDA  ##64        A9 64
C016  STA  $D004        8D 04 D0
C019  STA  $D005        8D 05 D0
C01C  RTS              60
```

### 2. rutin:

```
C100  LDA  $D000        AD 00 D0
C103  CMP  ##7E        C9 7E
C105  BEQ  $C132        F0 2B
C107  CMP  ##7D        C9 7D
C109  BEQ  $C138        F0 2D
C10B  CMP  ##77        C9 77
C10D  BEQ  $C13E        F0 2F
C10F  CMP  ##7B        C9 7B
C111  BEQ  $C169        F0 56
C113  JMP  $C19B        4C 9B C1
C116  DEC  $D005        CE 05 D0
C119  DEC  $D005        CE 05 D0
C11C  RTS              60
C11D  INC  $D005        EE 05 D0
C120  INC  $D005        EE 05 D0
C123  RTS              60
C124  INC  $D004        EE 04 D0
C127  INC  $D004        EE 04 D0
C12A  RTS              60
C12B  DEC  $D004        CE 04 D0
C12E  DEC  $D004        CE 04 D0
C131  RTS              60
C132  JSR  $C116        20 16 C1
C135  JMP  $EA31        4C 31 EA
C138  JSR  $C11D        20 1D C1
C13B  JMP  $EA31        4C 31 EA
C13E  LDA  $D004        AD 04 D0
C141  CMP  ##FE        C9 FE
C143  BEQ  $C14F        F0 0A
C145  CMP  ##56        C9 56
C147  BEQ  $C157        F0 0E
C149  JSR  $C124        20 24 C1
C14C  JMP  $EA31        4C 31 EA
C14F  LDA  #$04        A9 04
C151  STA  $D010        8D 10 D0
C154  JMP  $C149        4C 49 C1
C157  LDA  $D010        AD 10 D0
C15A  CMP  #$04        C9 04
C15C  BNE  $C149        D0 EB
C15E  LDA  #$00        A9 00
C160  STA  $D010        8D 10 D0
C163  STA  $D004        8D 04 D0
```

C166	JMP	#\$C149	4C	49	C1	C1EE	STA	#\$D010	8D	10	D0
C169	LDA	#\$D004	AD	04	D0	C1F1	JMP	#\$C1E3	4C	E3	C1
C16C	CMP	#\$F00	C9	00		C1F4	LDA	#\$D010	AD	10	D0
C16E	BEQ	#\$C176	F0	06		C1F7	CMP	#\$F04	C9	04	
C170	JSR	#\$C12B	20	2B	C1	C1F9	BNE	#\$C1E3	D0	E3	
C173	JMP	#\$EA31	4C	31	EA	C1FB	LDA	#\$F00	A9	00	
C175	LDA	#\$D010	AD	10	D0	C1FD	STA	#\$D010	8D	10	D0
C179	CMP	#\$F04	C9	04		C200	STA	#\$D004	8D	04	D0
C17B	BEQ	#\$C181	F0	04		C203	JMP	#\$C1E3	4C	E3	C1
C17D	CMP	#\$F00	C9	00		C206	LDA	#\$D004	AD	04	D0
C17F	BEQ	#\$C18E	F0	0D		C209	CMP	#\$F00	C9	00	
C181	LDA	#\$F00	A9	00		C20B	BEQ	#\$C216	F0	09	
C183	STA	#\$D010	8D	10	D0	C20D	JSR	#\$C12B	20	2B	C1
C186	LDA	#\$FFE	A9	FE		C210	JSR	#\$C116	20	16	C1
C188	STA	#\$D004	8D	04	D0	C213	JMP	#\$EA31	4C	31	EA
C18B	JMP	#\$C170	4C	70	C1	C216	LDA	#\$D010	AD	10	D0
C18E	LDA	#\$F04	A9	04		C219	CMP	#\$F04	C9	04	
C190	STA	#\$D010	8D	10	D0	C21B	BEQ	#\$C221	F0	04	
C193	LDA	#\$F56	A9	56		C21D	CMP	#\$F00	C9	00	
C195	STA	#\$D004	8D	04	D0	C21F	BEQ	#\$C22E	F0	0D	
C198	JMP	#\$C170	4C	70	C1	C221	LDA	#\$F00	A9	00	
C19B	CMP	#\$F75	C9	75		C223	STA	#\$D010	8D	10	D0
C19D	BEQ	#\$C1AA	F0	0B		C226	LDA	#\$FE	A9	FE	
C19F	CMP	#\$F75	C9	75		C228	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1A1	BEQ	#\$C1D8	F0	35		C22B	JMP	#\$C20D	4C	0D	C2
C1A3	CMP	#\$F7A	C9	7A		C22E	LDA	#\$F04	A9	04	
C1A5	BEQ	#\$C206	F0	5F		C230	STA	#\$D010	8D	10	D0
C1A7	JMP	#\$C270	4C	70	C2	C233	LDA	#\$F56	A9	56	
C1AA	LDA	#\$D004	AD	04	D0	C235	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1AD	CMP	#\$FE	C9	FE		C238	JMP	#\$C20D	4C	0D	C2
C1AF	BEQ	#\$C1BE	F0	0D		C23B	LDA	#\$D004	AD	04	D0
C1B1	CMP	#\$F56	C9	56		C23E	CMP	#\$F00	C9	00	
C1B3	BEQ	#\$C1C6	F0	11		C240	BEQ	#\$C24B	F0	09	
C1B5	JSR	#\$C124	20	24	C1	C242	JSR	#\$C12B	20	2B	C1
C1B8	JSR	#\$C116	20	16	C1	C245	JSR	#\$C11D	20	1D	C1
C1BB	JMP	#\$EA31	4C	31	EA	C248	JMP	#\$EA31	4C	31	EA
C1BE	LDA	#\$F04	A9	04		C24B	LDA	#\$D010	AD	10	D0
C1C0	STA	#\$D010	8D	10	D0	C24E	CMP	#\$F04	C9	04	
C1C3	JMP	#\$C1B5	4C	B5	C1	C250	BEQ	#\$C256	F0	04	
C1C6	LDA	#\$D010	AD	10	D0	C252	CMP	#\$F00	C9	00	
C1C9	CMP	#\$F04	C9	04		C254	BEQ	#\$C263	F0	0D	
C1CB	BNE	#\$C1B5	D0	E8		C256	LDA	#\$F00	A9	00	
C1CD	LDA	#\$F00	A9	00		C258	STA	#\$D010	8D	10	D0
C1CF	STA	#\$D010	8D	10	D0	C25B	LDA	#\$FE	A9	FE	
C1D2	STA	#\$D004	8D	04	D0	C25D	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1D5	JMP	#\$C1B5	4C	B5	C1	C260	JMP	#\$C242	4C	42	C2
C1D8	LDA	#\$D004	AD	04	D0	C263	LDA	#\$F04	A9	04	
C1DB	CMP	#\$FE	C9	FE		C265	STA	#\$D010	8D	10	D0
C1DD	BEQ	#\$C1EC	F0	0D		C268	LDA	#\$F56	A9	56	
C1DF	CMP	#\$F56	C9	56		C26A	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1E1	BEQ	#\$C1F4	F0	11		C26D	JMP	#\$C242	4C	42	C2
C1E3	JSR	#\$C124	20	24	C1	C270	CMP	#\$F79	C9	79	
C1E6	JSR	#\$C11D	20	1D	C1	C272	BEQ	#\$C23B	F0	C7	
C1E9	JMP	#\$EA31	4C	31	EA	C274	JMP	#\$EA31	4C	31	EA
C1EC	LDA	#\$F04	A9	04							

## IFF formátumú képek megjelenítése (Amiga)

Az **IFFShow** program arra szolgál, hogy segítségével betölthessünk és megmutathassunk **IFF** formátumú képeket.

A program filozófiája egyszerű. Mint ahogyan tudjuk, minden **IFF** képet legkevesebb három tényező alkot:

- BMHD**: a kép dimenziója, bemutatás;
- CHAP**: színek;
- BODY**: adatok, gyakorlatilag a kép teste;

A kép helyes bemutatására elegendő ez a három dolog.

A programot a következő utasítással hívjuk meg:

**IFFShow *kep\_neve*.bemutatasi\_ido**

- a "**kep\_neve**" egy adathalmaz neve, amelyet be akarunk tölteni;
- a "**bemutatasi\_ido**"-vel adjuk a program tudtára, hogy hány másodpercig szeretnénk nézni a képet. Ha ezt az adatot nem adjuk meg, akkor a program 4 másodpercet vár;

Futtatás után legelőször is leellenőrzi, hogy az adott adathalmaz létezik-e, és hogy az valójában **IFF**. Ha ez igaz, akkor betölti a **BMHD** blokkot. Ennek alapján megnyitja a képernyőt (**Screen**), amelynek méretei megfelelnek a képnek. Ha a kép szélesebb mint 320, vagy magasabb mint 256 pont, akkor a program úgy veszi, hogy a kép magas felbontású, (pl. 640 pont egy sorban), vagy **INTERLACE**-es.

Néhány ilyen típusú programnak, amely amerikai standard szerint íródott (**NTSC**), nehézségei vannak az utolsó paraméterrel, mivel minden magasságot, amely 200 ponttól többet tartalmaz, úgy értelmez, mintha **INTERLACE**-es lenne.

Az európai-típusú Amigáknál ilyen probléma nem jelentkezik. Itt a magasság 256 pontot tesz ki, ha nem **INTERLACE**-es a képünk.

Amikor ez lefutott, a program a **DoCMap()** rutinba betölti a **CHAMP**-ot, ez előtt pedig a **LoadRGB4()** parancsal kiotjta a képernyőt.

```
#include <intuition/intuition.h>
#include <exec/types.h>
#include <functions.h>
```

```
/*
 *      IFFShow.c      From COV
 *
 *      Aztec C:      cc IFFShow.c -s
 *                  ln IFFShow.o -lc
 */
```

```
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
```

```
struct Screen *IFFScreen;
struct RastPort *IFFrp;
struct BitMap *IFFbm;
```

```
UBYTE *ptr[4];
UBYTE form[5];
```

```
struct BMHD
{
    UWORD      Width,Height;
    WORDX,Y;
    UBYTE      Planes;
    UBYTE      Masking;
    UBYTE      Compression;
    UBYTE      pad1;
```

A "**képernyő kioltása**" gyakorlatilag az összes szín megváltozása feketére. Ennek a parancsnak csak esztétikai jelentősége van: nélküle a leolvasást végig tudjuk követni a szemünkkel.

Minden szín három alapszínből áll (vörös, zöld és kék — **RGB**), amelyek értékei a **CHAP** blokkban lettek elhelyezve a byte felső négy bitjébe. A program minden színhez betölti mind a három értéket és kiszámolja a szín értékét, majd elhelyezi a színtáblázatba.

A következő lépés az adatok betöltése (a **LoadBody()** funkció). Betölti az adatokat és (ha szükség van rá) útközben visszasűri. Egyszerre csak egy sor lehet aktív, úgyhogy ki kell számolni a sor hosszát byte-okban (változó **line\_len**).

Amikor az adatok betöltése befejeződött, a program lezárja az adatbázist és a színek regisztereit feltölti a tábla értékeivel, ezután már gyönyörködhetünk is a képbén.

A **Delay()** rendszerfunkció törődik azzal, hogy a program várjon a kívánt másodpercekig. Paraméterként megadjuk neki a másodperc ötvenedének részét. A program ezt követően lezárja a képernyőt és a könyvtárat, majd befejezi a futást.

Mindannak ellenére, hogy a program rövid, elsősorban azoknak a programozóknak nyújthat gyakorlati jelentőséget, akik egy képet gyorsan szeretnének megjeleníteni, és nem szeretnék beolvasni a **DPaint**-et, de hasznos lehet azok számára is, akik csak azt szeretnék, hogy saját *dia-show*-juk legyen, és természetesen azoknak is, akiknek jobb program nincs kéznél (**Ez pl. CoVboj-nak szót — MACI**).

Következzék tehát a rutin, melyet az egyszerűség kedvéért célszerű mondjuk **AZTEC C**-be bevinni.

• **MACI**

```

    UWORD    transColor;
    UBYTE    xAspect,yAspect;
    WORD    pageWidth,pageHeight;
    BMHead;
}

FILE *IFFPic;

USHORT ColorTable [31];

struct NewScreen IFF = {0,0,0,0,0,0,1,0,CUSTOMSCREEN,NULL,"IFF:",NULL,NULL};

OpenAll ()
{
    IntuitionBase=OpenLibrary ("intuition.library",NULL);
    GfxBase=OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
    if ((IFFScreen=OpenScreen (&IFF))==NULL) CloseAll ("Out of mem!\n");
    IFFrp=&IFFScreen->RastPort;
    IFFbm=IFFrp->BitMap;
}

CloseAll (argument)

UBYTE *argument;
{
    printf ("%s",argument);
    if (IFFPic !=NULL) fclose (IFFPic);
    if (IFFScreen !=NULL) CloseScreen (IFFScreen);
    if (GfxBase !=NULL)CloseLibrary (GfxBase);
    if (IntuitionBase !=NULL) CloseLibrary (IntuitionBase);

    exit ();
}

ULONG FindChunk (name)

UBYTE *name;
{
    UBYTE *pointer=name;
    UBYTE read_byte;
    SHORT i;

    while ((read_byte=getc (IFFPic)) != EOF)
    {
        if (read_byte == *pointer)
        {
            pointer++;
            if (!*pointer) break;
        }
        else pointer=name;
    }
    if (read_byte==EOF)
        return (NULL);
    else
        for (i=1;i<=4;i++) getc (IFFPic);
    return (1L);
}

DoCMap ()
{
    UBYTE red,green,blue=0;
    SHORT i;

    LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1<<BMHead.Planes));
    for (i=0;i<=(1<<BMHead.Planes)-1;i++)
    {
        red=getc (IFFPic) >> 4;
        green=getc (IFFPic) >> 4;
        blue=getc (IFFPic) >> 4;
        ColorTable[i]=red*256+green*16+blue;
    }
}

```

```

LoadBody ()
{
    SHORT rows,planes,line_len,count,times,i;
    USHORT c;

    line_len=((BMHead.Width+15)/16)*2;

    for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
        ptr[planes]=IFFbm->Planes[planes];

    for (rows=0;rows<BMHead.Height;rows++)
    {
        for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
        {
            count=0;
            if (IBMHead.Compression)
            {
                while (count++<line_len)
                    *ptr[planes]++=getc (IFFPic);
            }
            else
            {
                while (count < line_len)
                {
                    c=getc (IFFPic);
                    if (c <=128)
                    {
                        times=c+1;
                        for (i=0;i<times;i++)
                        {
                            *ptr[planes]++=getc(IFFPic);
                            count++;
                        }
                    }
                    else
                    {
                        times=256-c+1;
                        c=getc (IFFPic);
                        for (i=0;i<times;i++)
                        {
                            *ptr[planes]++=c;
                            count++;
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}

main (argc,argv)

SHORT argc;
UBYTE *argv[];
{
    if ((argc > 3) || (argc==1))
        CloseAll ("USAGE: iffshow picture [delay]\n");
    IFFPic=fopen (argv[1],"r");
    if (IFFPic==NULL) CloseAll ("Can't open this file!\n");
    fread (&form[0],1,4,IFFPic);
    if (strcmp ("FORM",&form[0])) CloseAll ("Not an IFF File!\n");

    if ((FindChunk ("ILBMBMHD")) != NULL)
        fread (&BMHead,sizeof (struct BMHD),1,IFFPic);
    else
        CloseAll ("Not an ILBM file!\n");

    if ((IFF.Width=BMHead.Width) > 320) IFF.ViewModes |=HIRES;
    if ((IFF.Height=BMHead.Height) > 256) IFF.ViewModes |=LACE;
    if ((IFF.Depth=BMHead.Planes) > 5) CloseAll ("No HAM pics!\n");
}

```

```

OpenAll ();

if ((FindChunk ("CMAP") != NULL)      DoCMap ();
    if ((FindChunk ("BODY") != NULL)  LoadBody ();

fclose (IFFPic);

LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1 < < BMHead.Planes));

if ((argc == 3) && (atoi (argv[2])))
    Delay ((ULONG)(atoi (argv[2]) * 50));

else Delay (200L);
CloseAll ();

```

## File display rutin (Amiga)

A **FileDisplay** arra szolgál, hogy az adatbázis tartalmát az ASCII vagy HEX formátumban megjelenítsük.

Meghívódik a CLI-be a:

```

FDips adathalmaz_neve [opcion]
[opcio] argumentum helyén a következők állhatnak:
'-x': az adathalmaz hex-dump tartalma;
'-s': az ASCII kiíráshoz (ugyanúgy működik mint az
AMIGADOS TYPE parancsa);
'-f': adatok kiírása formázott ASCII-val (az úgynevezett
"white space" jelek (CR, LF, FF, DEL stb.) helyett meg-
jelenik egy '?').

```

```

#include <exec/types.h>
#include <functions.h>
#include <errno.h>
#include <stdio.h>

```

```

#define HEX 1
#define ASC 0

```

```

extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;

```

```
FILE *DisFile;
```

```
main (argc, argv)
```

```

int argc;
UBYTE *argv[];
{
    if (argc > 3 || argc == 1 || *(argv[1]) == 63 ||
        *(argv[1] == 45)) Usage();

    DisFile = fopen (argv[1], "r");
    if (DisFile == NULL) IfErr();

    if (tolower(*(argv[2] + 1)) == 'x') Format (HEX);
    if (argc == 2 || tolower(*(argv[2] + 1)) == 's') Type();
    if (tolower(*(argv[2] + 1)) == 'f') Format(ASC);

    Usage();
}

```

```

Type()
{
    UWORD code;

    while ((code = getc (DisFile)) != 0xffff)
        printf ("%c", code);

    exit();
}

```

Ha a felsoroltak közül nem adunk meg semmit sem, akkor a program a hagyományos ASCII kiírást fogja használni.

A **FileDisplay** rutin ugyancsak **AZTEC C**-ben lett megírva (3.6-os verzió).

A rutint elsősorban a **TYPE** parancs helyett érdemes alkalmaznunk, mert nem csak hogy tökéletesen helyettesíti, de más lehetőségei is vannak.

• MACI

```
Format(typ)
```

```

{
    UBYTE hexstr[3], xlength, maxlength;
    UWORD length, code;

```

```

    maxlength = typ == ASC ? 72 : 24;
    hexstr[2] = 0;
    length = 0;

```

```
AGAIN1;
```

```

    xlength = 0;
    ToHex (&hexstr[0], length > > 8);
    printf ("\n%s", &hexstr[0]);
    ToHex (&hexstr[0], (UBYTE)length & 0x00ff);
    printf ("%s ", &hexstr[0]);
    while (xlength++ < maxlength)

```

```

    {
        code = getc (DisFile);
        if (code == 0xffff)
        {
            printf ("\n");
            exit();
        }
        if (typ == HEX)
        {
            ToHex (&hexstr[0], code);
            printf (" %s", &hexstr[0]);
        }
        else
        {
            if (code >= 128 && code <= 159 ||
                code < 32) code = 63;
            printf ("%c", code);
        }
        length++;
    }
    length++;
    goto AGAIN1;
}

```

```
Usage()
```

```

{
printf ("\nFileDisplay V1.0 - COV\n\n");
printf ("Meghivas a CLI-bol :\n\n");
printf ("FDISP adathalmaz_nev kiiras_tipusa\n\n");
printf ("Kiiras tipusa: -x
hexadecimális byte ertekek kiirasa\n\n");
printf ("
ASC ertekek kiirasa\n\n");
printf ("
ASC ertekek formazott kiirasa\n\n");
printf ("Alapallapotban -s\n\n");
exit();
}
ifErr()
{
perror ("Hiba van az adatallomany olvasasaban ");
exit();
}
}
    
```

ToHex (string,number)

UBYTE string[3];  
UBYTE number;

```

{
UBYTE digit;
    
```

```

digit = (number >> 4);
if (digit > 9) string[0] = digit + 55;
else string[0] = digit + 0x30;
    
```

```

digit = number & 0x0f;
if (digit > 9) string[1] = digit + 55;
else string[1] = digit + 0x30;
    
```

## IFFPrint — IFF formátumú képek nyomtatása (Amiga)

Kivántatok-e valaha, hogy valamilyen képet, amelyet rajzoltatok, vagy amelyet kiszedtetek egy játékból, azt gyorsan ki-nyomtassátok, méghozzá az úgynevezett **DRAFT** nyomtatás-sal, azaz vastagított vonalakkal?

Ha igen, akkor az **IFFPrint** program nektek lett megírva.

Az **IFFPrint** egy speciális rutin a nyomtatáshoz. A kép **IFF** formátumú kell hogy legyen, nem baj ha tömörített. A kép nyomtatása 640x512 vagy 640x400 lehet, attól függően, hogy az Amiga milyen TV-rendszerben dolgozik. A képeknek csak egy fontos tulajdonságai kell rendelkeznie: Kontrasztos legyen! A program a fehér szint veszi alapul, ezt követi a fekete (mint ahogyan a papíron is).

Kétféle nyomtatási lehetőségünk van. Az első a **SPEED**, ahol a számítógép vezeti a nyomtató fejt, hogy intelligensen viselkedjen, azaz a fej átugorja az üres helyeket, csak azokon a helyeken menjen keresztül, amelyeken nyomtatni kell. Ezzel nagyon nagy gyorsaságot érünk el a másik lehetőséghez viszonyítva.

Ez pedig a **PRECISE**. A gyors módban a nyomtatófej a relatív koordináták szerint mozog, gyakran előfordul, hogy a vertikális nyomtatott vonalak nem egyenesek, hanem szaggatottak.

A legtöbb parancs a kép kinyomtatásánál nem tartalmaz egy fontos lehetőséget, azt, hogy a felhasználó maga döntse el, hogy a nyomtatófej hányszor nyomtasson ki egy sort. Amikor a nyomtatószalag elhasználódott, akkor az egyszerű áthaladás a papíron nem elegendő, mert a nyomtatási képünk gyenge lesz. Az **IFFPrint** viszont erre lehetőséget biztosít.

Az **IFFPrint** a CLI-ből a következőképpen hívódik meg:  
**IFFPrint kep\_neve.12-Tn.13.12-P.13.12-Ln.13**

### Jelentések:

- Tn: Az 'n' határozza meg, hogy hányszor fog a fej áthaladni ugyanazon a soron (alaphelyzetben: háromszor);
- P: Bekapcsolja a **PRECISE** módú nyomtatást (alaphelyzetben a **SPEED** az aktuális);
- Ln: A vonalak közti távolságot határozzuk meg (line-spacing), n/216 inch-ben (alapállapotban 24/216 inch-re lett beállítva);

Amikor a kép betöltődik, a program arra vár, hogy az egéren megnyomjuk a bal gombot.

A rutin minden **EPSON** kompatibilis nyomtatóval működik, amelynek van **CRTScreen** sürűségű nyomtatása. Abban az esetben, ha a parancskódok a programban nem egyeznek a nyomtató kódjaival, akkor természetesen meg lehet ezeket változtatni.

Nézzük meg az **esc[]** definíciót és a sor meghívja a **putc()** funkciókat a listában.

Ha az Amiga NTSC-rendszerben dolgozik (tehát Amerikában gyártották), akkor a **#define TV\_STANDARD 512** helyett írjuk be azt, hogy **#define TV\_STANDARD 400**.

A másik alrutin, az **MSpeed** arra szolgál, hogy egyszerűen beállítsuk az egér gyorsaságát úgy, hogy nem lesz szükség a **PREFERENCES** nevű program állandó betöltésére.

A következőképpen hívhatjuk meg:

### MSpeed eger\_gyorsasaga

Az **"eger\_gyorsasaga"** felveheti az 1,2,4 illetve 6 értékeket.

### A program:

```

#include <functions.h>
#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>
#include <errno.h>
    
```

```

extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;
    
```

```

#define M_PRECISE 0
#define M_SPEED 1
#define LINE_SPACING 4 /*where does line_spacing value
stand in esc-sequence*/
#define TV_STANDARD 512 /*does your Amiga work on
PAL (512 vert. lines)
or NTSC (400 vert. lines) standard? */
    
```

```

struct Screen *ifscreen;
struct RastPort *iffrp;
struct BitMap *iffbm;
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct
{
NewScreen IFF = {0,0,640,TV_STANDARD,1,0,1,HIRES|
LACE,CUSTOMSCREEN,
NULL,NULL,NULL,NULL};
    
```

```

UBYTE esc[10] = {27,64,27,51,24,0};
/* escape-sequence
(reset printer, set line spacing 24/216 inches) */
    
```

```

FILE *iffile,*printer;
UBYTE form[5],*ptr,buffer[640];
    
```



```

main (argc,argv)
int argc;
UBYTE *argv[];
{
    REGISTER UBYTE rows,y,minix,times,mode,level;
    UWORD x,count,xz1,xz2,htab,rel;

    mode = M_SPEED; /* default values */
    times =3;

    if (argc<2 || argc>5 || *(argv[1]) == '?') Usage();

    printer = fopen ("PAR:","w");
    iffile = fopen (argv[1],"r");
    if (iffile == NULL)
    {
        perror ("Error reading picture");
        exit();
    }

    for (rows=2;rows<argc;rows++)
    {
        if (*argv[rows] == '-')
        {
            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 't')
                times = atoi (argv[rows]+2);

            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'p')
                mode = M_PRECISE;

            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'l')
                esc[LINE_SPACING] = atoi
(argv[rows]+2);
        }
    }

    GfxBase = OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
    IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library",NULL);

    ifscreen = OpenScreen (&IFF);

    iffrp = &ifscreen->RastPort;
    iffbm = iffrp->BitMap;

    SetRGB4 (&ifscreen->ViewPort,1L,0L,0L,0L);
    SetRGB4 (&ifscreen->ViewPort,0L,15L,15L,15L);

    FindChunk ("BODY");
    LoadBody();

    WaitLClick();

    MoveScreen (ifscreen,0L,(ULONG)TV_STANDARD);

    for (count=0;esc[count]!=0;count++)
        putc(esc[count],printer);

    ptr=iffbm->Planes[0];

    for (rows=0;rows<64;rows++)
    {
        for (y=0;y<8;y++)
        {
            MoveScreen (ifscreen,0L,-1L);

            for (x=0;x<80;x++)
            {
                for (minix=0,minix<8;minix++)
                    buffer[x*8+minix] |= (1<<(7-y)) *
                    ((*ptr & (1<<(7-minix)))!&0);

                ptr++;
            }
        }
    }
}

```

```

    }

    count=0;
    while (buffer[count]==0 && ++count<640)
    {}

    if (count==640) goto NEWROW;
    xz1=count;

    count=640;
    while (buffer[count-1]==0 && --count>0)
    {}

    if (mode == M_SPEED)
    {
        xz2 = count + 1;
        rel = xz2-xz1;
        htab = xz1*3/2;

        for (level=0;level<times;level++)
        {
            putc (27,printer);
            putc (92,printer);
            putc (htab%256,printer);
            putc (htab/256,printer);

            putc (27,printer);
            putc ('x',printer);
            putc (4,printer);
            putc (rel%256,printer);
            putc (rel/256,printer);

            for (count=xz1;count<xz2;count++)
                putc (buffer[count],printer);

            putc (141,printer);
        }

        for (count=xz1;count<xz2;count++)
            buffer[count]=0;
    }

    if (mode == M_PRECISE)
    {
        for (level=0;level<times;level++)
        {
            putc (27,printer);
            putc ("*",printer);
            putc (4,printer);
            putc (128,printer);
            putc (2,printer);

            for (count=0;count<640;count++)
                putc (buffer[count],printer);

            putc (141,printer);
        }

        for (count=0;count<640;count++)
            buffer[count]=0;
    }

    NEWROW:;
    putc (10,printer);
}

fclose (printer);

Quit();
}

Quit();
}

```



```

main (argc, argv)
int argc;
UBYTE *argv[];
{
    IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library", NULL);
    prefs = GetPrefs (&PrefsBuffer[0], 500L);
    prefs->PointerTicks = atoi (argv[1]);
    SetPrefs (prefs, 500L, 1L);
    CloseLibrary (IntuitionBase);
    exit(0);
}

```

Eclipse (flag, EScreen, ColNumber, ColTable, Speed)

```

UBYTE flag;
struct Screen *EScreen;
UBYTE ColNumber;
USHORT ColTable[31];
UBYTE Speed;
{
    UBYTE i,c,max[3],col[3],no_change,greatest;
    USHORT ReserveTable[31];
    UBYTE CTable [32][8];

    no_change=1;
    for (i=0;i<ColNumber;i++)
    {
        col[0]=(ColTable[i] & 0x0f00)/256;
        col[1]=(ColTable[i] & 0x00f0)/16;
        col[2]=(ColTable[i] & 0x000f);

        CTable[i][4]=col[0]>=col[1]?
            (col[0]>=col[2]?0:2)
            : (col[1]>=col[2]?1:2);

        CTable[i][0]=CTable[i][1]=CTable[i][2]=0;

        for (c=0;c<3;c++)
            CTable[i][c+5]=col[c];
    }

    if (flag==ON)
    {
        for (i=0;i<ColNumber;i++)
            ReserveTable[i]=ColTable[i];

        while (no_change!=0)
        {
            no_change=0;
            for (i=0;i<ColNumber;i++)
            {
                col[0]=(ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
                col[1]=(ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
                col[2]=(ReserveTable[i] & 0x000f);
            }
        }
    }
}

```

```

greatest=CTable[i][4];
if (col[greatest]==0) goto NEWCOLOR;

for (c=0;c<3;c++)
{
    CTable[i][c] += CTable[i][c+5];
    if (CTable[i][c] >= CTable[i][greatest+5])
    {
        CTable[i][c] -= CTable[i][greatest+5];
        col[c]--;
    }
}

no_change=col[0] | col[1] | col[2];
ReserveTable[i]=col[0]*256+col[1]*16+col[2];
NEWCOLOR;;

}

LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort, ReserveTable,
          (ULONG)ColNumber);
Delay ((ULONG)Speed);

}

return 0;

}

for (i=0;i<ColNumber;i++)
    ReserveTable[i]=0;
while (no_change!=0)
{
    no_change=0;
    for (i=0;i<ColNumber;i++)
    {
        col[0]=(ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
        col[1]=(ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
        col[2]=(ReserveTable[i] & 0x000f);

        greatest=CTable[i][4];
        if (col[greatest]==CTable[i][greatest+5])
            goto NEWCOLOR2;

        for (c=0;c<3;c++)
        {
            CTable[i][c] += CTable[i][c+5];
            if (CTable[i][c] >= CTable[i][greatest+5])
            {
                CTable[i][c] -= CTable[i][greatest+5];
                col[c]++;
                no_change=1;
            }
        }

        ReserveTable[i]=col[0]*256+col[1]*16+col[2];
        NEWCOLOR2;;
    }

    LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort, ReserveTable,
              (ULONG)ColNumber);
    Delay ((ULONG)Speed);

}

return 0;
}

```

• MACI

## Demo háttér betét (Amiga)

Egy zene megszólaltatása, és a szöveg megjelenítése mellett egy teljes intro-hoz szükséges még a háttérre is kitöltőnk valamilyen érdekességgel.

Ez a program kitölti a képernyő háttérét scroll (mozgó) csillagokkal (különböző sebességekkel, és színűekkel). Mindez 3D hatást kelt.

A rutin a TRAP segítségével fut (interrupt mód), így a mikroprocesszor maximális kihasználtságát érjük el, mert rendszer-interrupt-ok közben nem hajtódnak végre.

Amikor a program elindul, a csillagok állandóan láthatók lesznek a Workbench képernyőn.

A csillagok gyakorlatilag sprite-ok, azaz szabadon mozognak a képernyőn található egyéb dolgoktól függetlenül, illetve attól ami a képernyőn található.

Betölthetünk egy képet, és a csillagok továbbra is mozogni fognak.

Az Amiga csak 8 sprite-ot tud irányítani, holott itt sokkal több van. A megoldás abban rejlik, hogy itt úgynevezett **Vsprite**-ok vannak. Tulajdonképpen egy ilyen sprite több sprite-ot képvisel. Ezzel szemben a hátránya csak annyi, hogy két teljesen egyforma sprite-ot nem lehet kreálni ugyanabban a sorban.

A rutinban 6 darab **Vsprite** található, ezzel 6 különböző sebességű és színű csillag fog megjelenni. Így lett megvalósítva az a térhatás, hogy a közelebbi tárgyak közelebbnek, a távolabbiak távolabbnak tűnnek.

A memóriacím — ahová a program indítása előtt egy 320x256; 8 színű képet betölthetünk — \$70000.

Persze a háttérszint módosítani kell úgy, hogy az megfeleljen a képnak.

A **Copper** listában (a programban) már találhatóak parancsok a színek megadásához szóló regiszterekre (\$180,\$182,\$184,...), amelyekben módosítani kell a nullákat a saját képernyőnk színeinek adatával.

A képernyő színe nem befolyásolja a csillagokat.

A képfelbontást (nagyág és mélység) is lehet változtatni, függetlenül a programtól.

Vigyázat: Ha a programhoz valamilyen saját rutint is szeretnénk hozzáadni, akkor a \$69000-\$70000 címekre tilos ezt elhelyezni, mert ez a rész a memóriának a csillagok adatait tartalmazza (helyzet, kinézet, nagyság,...).

A rutin egyszerű, könnyen felhasználható saját igényeink szerint. A csillagok alakját egyszerűen megváltoztathatjuk, de akkor vigyázni kell a méretekre, és a sprite-ok hardware korlátjaira.

A programban található egy rutin, amely a véletlen X-koordinátát adja minden csillagnak, így a program indítása után a csillagok mindig más és más helyen lesznek. Mindegyik csillag 8 byte-ot foglal el. Az első byte az Y-koordináta, a második az X, a harmadik pedig a sprite megadását adja.

A többi öt az alakra vonatkozik azzal, hogy az első byte nem használatos, ez csak arra van, hogy az összes sprite-ra vonatkozó utasítások páros memóriahelyen legyenek. Mindegyik sprite-csoport után 4 üres byte található. Az egyik a többi 29 bemutatására szolgál, és mivel összesen 6 kombináció van, kiszámíthatjuk, hogy összesen hány csillag lesz, amelyik keringeni fog.

A kezdet kezdetén (**Copper**-listában), a \$104 számot találhatjuk. Ez az úgynevezett bit-plane Control Register 2 (**BPLCON2**), amely a prioritásokat kontrollálja. Ha ennek a regiszternek az értéke nulla, ahogy most is van, akkor minden bit-térkép a sprite-ok előtt van, de ha \$24-gyel töltjük fel, akkor a sprite-oknak magasabb prioritása lesz, így a bit-térkép előtt helyezkedik el. Természetesen az is megoldható, hogy vegyesen helyezkedjenek el.

A rutin az **ASM One V1.1**-be lett bepötyögve és befordítva. Nem lényeges, hogy a belső-memóriában helyezkedjen el!

• MAC/

```

.....
:CSILLAGOK
.....
CopAdr=$7b000
SprAdr=$69000
    move.l #Start,$80          ;a rutin elhelyeződik a TRAP-ban
    trap    #0                ;és elindítódik

Start:
    movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
    lea    $dff000,a6
    bsr    formdata
    bsr    copycopper
    move.w #$8fff,$96(a6)     ;DMA enable
    move.l #CopAdr,$80(a6)
    clr.w  $88(a6)

waitclick:
    cmp.b #$ff,6(a6)         ;a vertikális sugarat várja
    bne.s  waitclick
    bsr    starts
    btst   #$6,$bfe001
    bne.s  waitclick
    bsr    endintro
    movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
    rte                        ;kilépés a TRAP-ból
;-----
copycopper:
    lea    copper,a0
    lea    CopAdr,a1
copyloop:
    move.l (a0),(a1)+
    cmp.l  #$ffffff,(a0)+
    bne.s  copyloop
    rts
;-----
starts:
    lea    SprAdr,a0
    moveq #6,d1                ;az első sprite sebessége
    bsr    scroll
    moveq #5,d1                ;a második sprite sebessége ...
    bsr    scroll
    moveq #4,d1
    bsr    scroll
    moveq #3,d1
    bsr    scroll

```

```

moveq #2,d1
bsr scroll
moveq #1,d1 ;a hatodik sprite gyorsasága ...
bsr scroll
rts

scroll:
sub.b d1,1(a0) ;az X koordináta eggyel csökken
addq.l #8,a0 ;következő csillag
tst.l (a0) ;kész e az első sprite
bne.s scroll ;ha nincs akkor előíról
addq.l #4,a0 ;lépj a következő sprite-ra
rts

```

```

-----
formdata:
lea SprAdr,a0
moveq #5,d3 ;hat sprite

spriteloop:
move.b #30,d0 ;kezdő Y koordináta
move.w #29,d4 ;30 csillag egy sprite-on belül

starsloop:
move.b d0,(a0) +
bsr getXcord
move.b d2,(a0) + ;X koordináta elhelyezése
move.b d0,(a0) +
addq.b #1,(a0) + ;a sprite magassága egy sor
move.b #0,(a0) + ;adatok a kinézethez
move.l #$00e6001e,(a0) + ;adat a csillag alakjához
addq.b #7,d0 ;magnövekszik az Y koordináta
dbf d4,starsloop
move.l #0,(a0) + ;a nullák a sprite végét jelentik
dbf d3,spriteloop
rts

getXcord:
move.w 6(a6),d2 ;ez a rutin szolgál a kiválasztáshoz
muls rnd,d2 ;az X koordinátának a véletlen
add.w #$1234,d2 ;helygeneráláshoz
ext.l d2
move.w d2,rnd
rts

```

```

-----
endintro:
move.l4,a6
lea graphName(pc),a1
jsr -$228(a6)
move.l d0,a0
move.l $26(a0),$dff080
clr.w $dff088
rts

```

```

-----
graphName:
dc.b "graphics.library",0
even

```

```

rnd:
dc.w 0

```

```

copper:
;a sprite-ok adatainak mutatói
dc.w $0104,$0000
dc.w $0120,$0006,$0122,$9000,$0124,$0006,$0126,$90f4
dc.w $0128,$0006,$012a,$91e8,$012c,$0006,$012e,$92dc
dc.w $0130,$0006,$0132,$93d0,$0134,$0006,$0136,$94c4
dc.w $0138,$0000,$013a,$0000,$013c,$0000,$013e,$0000

;szinregiszterek a sprite-okról
dc.w $01a0,$0000,$01a2,$0fff,$01a4,$0aaa,$01a6,$0555
dc.w $01a8,$0000,$01aa,$0aaa,$01ac,$0555,$01ae,$0000
dc.w $01b0,$0000,$01b2,$0555,$01b4,$0000,$01b6,$0000

;adatok a képernyőhöz
dc.w $010f,$ffe,$0100,$3200,$0108,$0000,$010a,$0000
dc.w $00e0,$0007,$00e2,$0000,$00e4,$0007,$00e6,$2800
dc.w $00e8,$0007,$00ea,$5000

;szinregiszterek a képernyőhöz
dc.w $0180,$0000,$0182,$0000,$0184,$0000,$0186,$0000
dc.w $0188,$0000,$018a,$0000,$018c,$0000,$018e,$0000
dc.w $ffff,$ffe

```

# Felhasználói



# PROGRAMOK

## DISC-DOC (C64)

A **Disk-Maintenance** néven is ismert felhasználói program bejelentkezése után a főmenübe jutunk. Pontjai:

1. **DISK MAINTENANCE** — lemez karbantartó (dir-editor);
2. **ABLE** — ez a disc-editor;
3. **RESET** — az!

Ide bármikor visszatérhetünk 'RESTORE'-ral

### 1. DISK MAINTENANCE

Tegyük be a disket a floppyba, majd 'SPACE'. Pár másodperc alatt beolvásodik a directory, majd belép a szerkesztőbe.

- 'CRSR fel/le': mozgás a file-ok között;
- 'E': Két file-t kell vele kijelölni (file-név sötétebb), majd a file-ok a directoryban helyet cserélnek;
- 'R': File-név módosítása;
- 'T': Két file kijelölése, majd a program kilisztzza a file-okat (BASIC programot!) PRINTOUT-ra 'Yes'-t válaszolva ki nyomtatja őket.
- 'A': A program kezdő- és végcímét írja ki hexában és decben.
- 'S': A program töltése (a típusa \*DEL lesz). Könnyen visszahozható a típus állításával.
- 'D': Disassembler a programtól képernyőre vagy nyomtatóra.
- 'J': Belépés a disc-editorba úgy, hogy a kiválasztott file első blokkját tölti be.
- 'K': Képzeli a programot a directoryból.
- 'L': BASIC lista a programról. Ez normális, de nem lehet printerre.
- 'Z': A kiválasztott programról olyan lista, ahogy a BASIC tában elhelyezkedik (tokenizálva).
- 'C': A directory újraolvasása (ha elrontottunk valamit, hasznos).

'V': Validate. A törött file-ok tényleg törődnek!

'B': Lemez-térkép átnézése, szerkesztése.

'E': Edit;

**Szerkesztőfunkciók:**

'+' : Foglalt block;

'-' : Szabad block;

'Home': Home;

'A': Allocate. Az összes blk. foglalt lesz.

'F': Az összes blk. szabad lesz

'RETURN': Exit;

'SPACE': Exit;

'N': DISK NAME megadása;

'M': MENÜ-szerkesztő (l. később).

'CRSR bal/jobb': Mozgás a file-név és a típus között. Ha a nyíl a típuson áll, a 'CRSR fel/le'-vel a file típusát változtatjuk.

A változtatásokat a program 'RETURN'-re kimentli.

### 2. ABLE (disc-editor)

Belépés után meg kell adni a betöltendő TRACK/SECTOR-t. (Kivéve ha a dir-szerk.-ből jövünk ide 'J'-vel.)

A képernyő közepén lévő információk:

**TRACK:** Az aktuális sáv (dec/Hex);

**SECTOR:** Az aktuális szektor (dec/Hex);

**POSITION:** A szektoron belül a kurzor hányadik pozíción áll (dec/Hex);

**VALUE:** A kurzor alatti érték (dec/Hex);

**ASC:** A kurzor alatti karakter ASC alakja;

**SCR:** A kurzor alatti karakter képernyőkódú alakja;

**LINK:** A következő TRK/SEC a DOS link szerint (a sector 1,2. byte-ja) (dec);

**ADDRESS:** A kurzor a képernyőmemória ezen a címén áll. (Ez nem a tényleges cím.)

**BINARY:** A value binárisan;

**WORD:** A kurzor alatti (alsó byte) és a következő (felső byte) karakter kódjából képzett cím (dec/Hex);

**MODE:** Mód (ld. később!);

A képernyő felső részén karakteresen, alsó felén hexa formában jelenik meg az aktuális szektor tartalma.

#### Parancsok:

**'B':** Új blokk olvasása (TRACK/SECTOR megadása után);

**'D':** A kurzor helyére a megadott decimális szám kerül;

**'G':** Az address alatt a SECTOR 3,4. byte-ja által megadott cím (a file kezdő címe az első blokknál) kerül. Ezután itt a kurzor file-ban való pozíciója látható

**'K':** BASIC utasítás tokenjének megadása;

**'I':** Assembler utasítás megadása;

**'M':** Mód. Kilírás mód választása (ascii/screen);

**'P':** Kijelölt rész eltávolítása;

**'R':** BLOCK visszairása;

**'V':** BLOCK újraolvasása;

**'X':** Ld. 'D'-nél, csak Hexára vonatkoztatva;

**+**: SECTOR = SECTOR+1;

**-**: SECTOR = SECTOR-1;

**\***: (?);

**'C':** Kurzor alatti byte átmásolása kijelölt helyre;

**'E':** Számolás: mód. utasítások:

- a kurzor alatti karakter = CAK

- az egész szektor tartalma: ESZT

**'a':** Egy megadott szám hozzáadása az ESZT-hoz;

**'d':** Eggyel csökkenti az ESZT-t;

**'e':** Exor az ESZT-n;

**+**: Az ESZT megfordítása;

**'l':** Eggyel növeli az ESZT-t;

**'L':** Egy bittel balra tolja (átfutásosan) az ESZT-t;

**'r':** Ugyanez jobbra;

**'u':** Következő exor;

**'b':** Előző exor;

**'s':** (?);

**'RETURN':** Exit;

**'H':** Help;

**'J':** ?;

**'L':** ?;

**'N':** Következő block olvasása;

**'Q':** Exit (Quit);

**'W':** A memóriába '\*' után beírt szöveget bemásolhatjuk a block-ba.

**'Y':** Ld. 'D', csak binárisra vonatkoztatva;

**'<—':** Hexadecimális írás;

**'a, Shift+a':** Decimális/hexán cím megadása;

**'Shift+u':** A kernál utasítások címei. Innen **'Shift+h'**-ra megkapjuk néhány kevésbé ismert gépi parancs leírását. Vissza: 'h';

**'o, Shift+o':** Dec/hex word megadása;

**'t, Shift+t':** Text mód állítása (plusz kurzorvezérlő jelek is megjelennek);

**'E, Shift+E':** Disassembler képernyőre/nyomtatóra;

**'Shift+Clr':** Block törlése;

**'F1':** Sprite-mód;

A sötétebb rész (felül) a sprite helye a blockban, ezt a kurzorral állíthatjuk;

Az '1,2,3,4' billentyűkkel a színek módosíthatók;

A Híres és a Multi felirat alatt megfelelő módban a sprite-ok.

Kilépés: 'RUN/STOP';

**'RUN/STOP':** Egy funkció megszakítása;

#### Menü-generátor

A **disk-editor**ből hívható **'M'**-mel. Ezzel a funkcióval egy menü nevű file-ba a disk elejére megadott file-okat menüből lehet betölteni.

Az első kérdéssel még ki tudunk lépni innen ('N'), folytatva ('Y') egy újabb kérdés: be akarjuk-e állítani a színeket? 'Y' után a színek között állítani és máskélni a **'CRSR'** billentyűvel tudunk. Tovább lépés: **'RETURN'**. Ekkor sorban megjelennek a disk-en lévő file-ok.

#### A következőket művelhetjük vele:

**'Y':** Bevesszük a menübe (BASIC programnál használatos) és a program RUN-nal indul;

**'N':** Kihagyni a programot;

**'S':** Bevesszük (gépi programoknál) és a program általunk megadott SYS-re indul;

**'D':** Befejtjük a válogatást, mehet tovább;

**'A':** Előlről kezdjük a választást.

Ha kész vagyunk, a program felírja lemezre a menüt. Betöltés (LOAD "MENU",8, majd RUN) után a file-ok nevei között a **'CRSR'** vagy az előtűk álló betűjel segítségével válogathatunk. Ha **'CRSR'**-ral tettük ezt, akkor **'RETURN'**-re betöltődik a program (és el is indul). Ha a betűvel választottunk, már nem kell **'RETURN'**.

**Összegzésül:** A program bár kicsit régi, egyszerű, sokoldalú funkcióival könnyűvé teszi a lemezekre való vágást. Egyszerű egyetlen floppyval rendelkező programozó lemezről sem hiányozhat.

• DoT

## INTERWORD (C64)

Óriási meglepetés, hogy 1992 őszén a dán **InterActivision Commodore 64**-re piacra dobott egy eleddig párját ritkító software csomagot. Az **Inter** sorozat a mai napig az **InterWord** szövegszerkesztő és helyesírás ellenőrző rendszerből, illetve egy — a legtöbb gyakran használatos grafikai üzemmódot egyesítő — rajzoló programból, az **InterPaint**ből áll. A program nevezetessége, hogy eddig soha nem látott precizitással, barátságos felhasználói környezettel és profi Amiga stílusú kidolgozással örvendeztetni meg kezelőjét. A szövegfel dolgozó rész teljes egészében egy amigás programhoz hasonlítható (80 karakteres megjelenítés, ikon- és menürendszer, még az ablakot nyitó, záró ikonok is helyet kaptak).

Rövid felgyorsított töltés után egy frappánsan kidolgozott menüben eldönthető, hogy a szerkesztő, avagy a helyesírás ellenőrző rész betöltését kérjük. Mielőtt bárki is fellelkesedne az utóbbi szolgáltatás esetleges előnyeire, jobb ha közzétesszük, hogy a program csak dán írás átnevezésére alkalmas, sőt arra sem igazán! Ne csüggedjünk, most jön a lényeg!

Az egyes pont, vagyis maga a szerkesztő kiválasztása után egy két alapon felépítő képernyő jelenik meg. Az irányítás fejtett rendszer révén főleg menüből, vagy a gyorsaság kedvéért billentyűzetkombinációk alapján történik. A kettes portba helyezett joystick-kel mozgathatjuk a pointer-t, és a parancsokat a megfelelő helyeken lenyomott tűzgombbal hozhatjuk működésbe. Sajnos a rajzoló programmal ellentétben itt nem használhatjuk az Amiga mouse-t.

Ha a legfelső sorba cickelünk, akkor az adott helyen aktuális menüablak kinyílik, s ekkor a tüz nyomvatartásával valamint a kar egyidejű elmozdításával válogathatunk az alponatok között. A kiválasztás után az opcióra átvá engedjük fel a gombot! A szöveges képernyőn értelemszerűen a kurzor billentyűkkel máskéálhatunk, illetve a helyőrző pozíciójának megváltoztatásához a pointer is segítségünkre lehet. Amennyiben gépelni kezdünk, a pointer az esetleges zavarás elkerülése érdekében eltűnik, s csak akkor jelenik meg újra, ha a botkormányt újra használjuk.

A legfelső sorban látható fejléc alapállapotban fontos információkat hordoz. Balról jobbra látható a program neve és verziószáma, majd a szerkesztett állomány neve következik (**Project**: **válami**). Amennyiben ilyen nincs, akkor **Noname** felirat látható. A másik oldalon a **RAM**, azaz a szabad tár mérete byte-okban kapott helyet, majd Amigáról ellesett ablaknyitó és -záró ikonok következnek. Sajnos funkció nélkül. Egy sorral lejjebb bizonyos rutinok képes megjelenítése található, de erre később részletesebben kitérnék. Alatta a képernyősorok szimbólikus felosztása látható. A két egymás felé mutató nyíl a margók elhelyezkedését határozza meg. Ezek a joystick-ke és a tűzgomb folyamatok nyomvatartásával mozgathatók. A pozíciók megváltoztatása esetén a szöveg automatikusan az új keretek szerint rendeződik.

A lefelé néző nyilak a tabulátor ugrásait mutatják. A jelek az előző módszerrel a 80 karakter bármelyikén eltüntethetőek illetve megjeleníthetőek. A tabulálást az idevágó billentyű hiján a **Ctrl** végzi. A képernyő alján a kurzor pozícióját meghatározó 'X', és 'Y' adatok valamint a sorok számát jelző 'L' (**lines**) számláló sorakoznak. Jobb oldalon a 40 karakteres üzemmodl lapozó ikonját helyezték el. Amennyiben az összes betű nem férne el egy sorban, ezzel a mutató jelzi, hogy a szövegben éppen hol járunk. A két szélen látható nyilall ugrálhatunk bizonyos 'X' koordináták között.

Nos, a menüpontok részletes tárgyalása előtt fontos tudnunk, hogy a program az Amigás nagyttestvérhöz, a **Cygnus-editor**-hoz hasonlóan minden egyes opciót billentyűzetről is támogat. Ezek minden esetben láthatóak a menüpont jobb oldalán.

## PROJECT

Az első főmenü a **Project** a perifériák, így a lemezegység és nyomtató kezelésével foglalkozik.

**New Document**: Itt írható fel egy újlag megkezdett állomány neve. Amennyiben ez nem történik meg, a program a file-t noname néven kezeli. Maximálisan 12 karakter használható, mivel a szövegek mind '.txt' kiterjesztést kapnak. A parancs lehívásakor egy kis ablakba beírhatjuk a kiválasztott nevet, majd **Return**-nel távozunk!

**Delete Document**: Törli a memóriát, de még mielőtt ezt megtenné felteszi a **'Biztos ön ebben?'** kérdést ('y'-igen, 'n'-nem).

**Save**: A **New Document**-ben meghatározott, vagy korábban betöltött név alapján elmenti az állományt. Amennyiben már létezik egy azonos nevű, felteszi az átírással vonatkozó kérdést. Lényeges, hogy ennél a funkciónál nem változtathatjuk meg a korábban meghatározott nevet.

**Save as**: Megjegyezzük az előző ponttal, azzal a különbséggel, hogy az állomány nevét még megváltoztathatjuk.

**Print**: A nyomtatásnál a következő jellemzőket határozhatjuk meg (másolatok száma — *copies*, írott sorok száma — *Lines per side*, Lap hossza — *Total lines per side*). A számok a balra illetve jobbra mutató nyilakkal állíthatóak. Ha végeztünk a nyomtatás a **Print** paranccsal, míg a távozás a **Back** utasítással érhető el.

**Disk Operation**: A dos-ablak felső felében a lemezen található file-ok listája jelenik meg. Amennyiben a számuk meghaladja a kép méretét, akkor az oldalt látható nyilakkal mozoghatunk. Nos, a kiválasztás a botkormányjal zajlik, s ekkor a kis ablak alatt látható sorban megjelenik az állomány neve. Ezt követően választunk törlés (**Delete**), mentés (**Save**) és töltés (**Load**) között. Az utasítás az **OK** paranccsal, távozás a **Back** ikonnal hajtható végre. Fontos lehetőség, hogy betöltésnél csak akkor törölődik az előző szöveg, ha arra előzőleg utasítottunk. Ellenkező esetben az új állomány a kurzor pozíciójának megfelelő helyen kerül elhelyezésre. Ilyen módon különböző irományokat fűzhetünk össze a fantázia és a memóriánk határain belül.

**Startchoise**: A program-kezdést jellemző konfiguráció beállítását teszi lehetővé. Változtathatjuk a bal margó (**left margin**), jobb margó (**right margin**) a kurzor villogási sebesség (**flash per second**), és a betűméret (**Wide 80/40 char**) értékét. Ezek után három lehetőség közül választhatunk. A **Save** parancs az adatokat lemezre menti, így a következő indításnál nem kell a beállításokat ismét foglalkozniuk. A **Use** utasítás csak a memóriába helyezi el az adott konfigurációt, míg a **Back** parancs semmissé teszi a legutóbbi változásokat.

**About InterWord**: Információt ad a program készítőiről.

**Quit InterWord**: Távozik a szerkesztőből, előtte azonban megbizonyosodik szándékunkról. A kilépés a betöltés utáni első menüpontához vezet.

## EDITOR

A következő fontos menüablak a szövegblokkok kezelésével, vágásával, másolásával illetve rendezésével foglalkozik. Mielőtt azonban bármibe is belekezdésünk, elengedhetetlen magának a kezelt blokknak a kijelölése. Menjünk a joy-jal arra a betűre, ahol a képzeletbeli szövegblokkunk majd nyitni fog, s tartsuk nyomva a tűzet addig, amíg a pointent az utolsó karakterig nem vezetünk. A megkülönböztetett szövegrészt egy villogó keret jelzi. Figyelem, csak egy képernyő méretén belül jelölhetünk ki szöveget. A méretebb bekeretezésre más menüben lesz majd lehetőség, a szerkesztési manőverek azonban nagy blokk esetén így sem működnek majd.

**Cut**: Kivágja a megjelölt részt a memóriából, s egyben felhasználja a blokk memóriát. Tehát, ha korábban már tároltunk valamit a blokkban, akkor az így őrzött memória elvész.

**Copy**: Megjegyzi a kijelölt ablakot, azaz tárolja a blokkmemóriában.

**Input**: A korábban elraktározott blokkot elhelyezi a kurzor pozíciójától kezdődően. A művelet többször is megismételhető.

**Delete**: A **cut**-hoz hasonló funkcióval bír, azonban nem bántja a blokkmemória tartalmát.

**Initialise Margin**: Helyreállítja a kezdeti feltételeként (**startchoise**) meghatározott margó illetve tabulátor pozíciókat.

**Delete Tabstop**: Eltörli a tabulálásra kijelölt helyeket. Az eredeti állapot visszaállításra az előző paranccsal oldható meg.

**Use Margin**: Három különböző margó határozható meg. Miután kiválasztottunk egyet szabadon változtathatjuk a keretjelek távolságát, s az így meghatározott formátumot a gép automatikusan tárolja. Vigyázat az egy estleges **Initialise Margin** parancs után az adott margószámánál beállított érték elvész!

## CHOOSE

**Set Mark**: Elhelyezi a blokk kezdőpontját a kurzor által meghatározott pozícióra. Miután ez megtörtént mozogjunk az utolsó karakterhez és használjuk a következő pontot. A műveletek gyorsasága érdekében a menüben előforduló utasításokat a funkcióbillentyűkkel is végrehajthatjuk.

**Choose from Mark**: Kijelöli a blokk végét miután a megfelelő helyre mozgattuk a kurzort. Érdemes megjegyezni, hogy ezzel a módszerrel egy képernyőnél nagyobb szövegek is bekeretezhetőek, a működés azonban ilyen esetekben bizonytalan lesz.

**Word**: Meghatározza azt a szót, ahol a kurzor áll, vagy hozzá a legközelebb tartózkodik.

**Line**: Kijelöli az adott sort.

**Sentence**: A legközelebbi mondatot keretezi be. A nyelvtani egységet a pont használatáról ismeri fel, függetlenül attól, hogy a jel után szóköz következik avagy sem.

**Section**: A bekezdések megjelölésénél használható.



## MARKER

**Start of Text:** Szerkesztés közben gyakran előfordulhat, hogy a szöveg tetejére kell futnunk, de az állomány mérete miatt ez hosszias időt venne igénybe. Ezzel az utasítással azonnal célba érünk.

**End of Text:** A szöveg végére ugrik.

## SCRIPT

Két betűtípus közül választhatunk, normál és álhúzott (**underline**). Amennyiben van előre kijelölt blokkunk, akkor az ott látható szöveg típusa változik meg, ha ilyenünk nincs, akkor az utasítás végrehajtása utáni karakterek jellegét változtatja meg egészen az első **'return'** lenyomásáig.

## VARIOUS

**Find/Replace:** A parancs meghívásakor egy ablak jelenik meg, ahol a **find** rubrikába írjuk be a keresendő karakterláncot, míg a **replace** rovatba azt, amivel fel kívánjuk cserélni. Amennyiben a második tölt üresen hagyjuk, akkor az opció csak kereső funkciót tölt be. Ilyen esetben siker alkalmával a keresett szó a képernyő tetejére kerül. Az utasítás végrehajtása közben az **'All Char'** ikon, azaz a nagybetű kisbetű figyelembevétele ki/be kapcsolható.

**Big Chars/Small Chars:** A kisbetű nagybetű üzemmód csak akkor lép működésbe, ha a program rendelkezésére áll egy korábban kijelölt blokk. Ekkor az adott szövegrész karakterei értelemszerű méretbeállítás szerint változnak majd.

## ESPECIALLY

**40/80 Char:** A szerkesztő alapbeállítása 80 karakteres. Ez azonban néha nehezen olvasható, így minden gond nél-

## INTERPAINT (C64)

A sorozat második része a grafikus rendszer. Az eddigi egyetlen rajzolóprogram, amely egyesíti a leggyakrabban használatos üzemmódokat (**hires, multicolor, FLI**) valamint ezek mellett tartalmaz speciális célokra használható karakterkészlet és sprite tervezőt. Ha ezeket önálló programként kezeljük, bizony egyiküket-másikat nem sorolhatnánk éppen a legjobbak közé, azonban együtt csomagként, s azzal kiegészítve, hogy az üzemmódok akár rajzolás közben is változtathatók már igen rugalmasan használható programot kapunk. Amennyiben nem lennénk megelégedve a software szolgáltatásaival, még ebben az esetben is használható más rajzolóprogramok kiegészítőrendszereként, vagy esetleg más editorokkal kombinálva.

Rövid töltés után az előzőekhez hasonló felépítésű menürendszert pillantunk meg, s öt lehetőségek közt választhatunk. Miután döntöttünk, válogathatunk joystick, egér és billentyűzet irányítási módszerek között. Az Amiga mouse használata nagyban megkönnyíti a munkát. Segítségével könnyedén rajzolhatunk folyamatos vonalakat, és lazán mozoghatunk a menüpontok sűrűjében.

## HIRES EDITOR V1.0

A szerkesztő a két közismert és hivatalosan támogatott grafikus üzemmódot kezeli. Tehát ez kb. olyan, mintha egyszerre rajzolnánk az **Art Studio** első és második részében. A **'hires'** képernyőformátumnál 320\*200-as felbontás mellett minden egyes karakterhelyen csak két szín használható. Az első az általánosan meghatározott háttérszín, majd a karakterre jellemző színmemória következik. Ezek a megkötések bizony bosszantóak, de kellő ügyességgel így is kellemes grafikákat készíthetünk. Érdekes, hogy ha saktablaszerűen helyezzük el a pixeleket, akkor furcsa függőleges csíkokat kapunk ered-

kül áttérhetünk a 64-es természetes 40 karakteres üzemmódjához. Ilyen képernyőformátumban a szerkesztett szöveg nem minden esetben fér el a látható képernyőn, így a legalsó sorban elhelyezett léptető berendezést használhatjuk.

**Colours:** A korábban már megismert nyilakkal állítható a képernyő (**screen**), a keret (**border**) és a szöveg (**text**) színe.

A menü alatt látható sorban egyes utasítások piktogramjai kaptak helyet. Balról jobbra a következők sorrendben: vágás (**cut**), másolás (**copy**), elhelyezés (**input**), nyomtatás (**print**), lemezműveletek (**disk operation**). A másik oldalon a szöveg rendezésére vonatkozó parancsok sorakoznak: balratartás, blokkosítás, jobbratartás és középre rendezés. A szöveg átalakítása nem a kijelölt blokkok szerint zajlik, hanem bekezdés rendszerben.

Nagyon lényeges, hogy semmiképpen se írjunk az eredeti programot tartalmazó lemezre, hanem minden futtatás előtt tartsunk készletben egy előre formált oldalt, és oda mentjük szöveg file-jainkat. Amikor befejeztük a munkát és kilépünk az editorból, ne felejtjük a lemezt újra kicsérélni. Nos, miután mindent értünk és mindennel készen vagyunk, esetleg arra is vetemedhetünk, hogy irományunkat a dán helyesírás szabályai szerint ellenőrizzük (azért tárgyaljuk ezt a részt is, mert várható egy olyan változat, ami ha nem is magyar, de angol írásokat tud javítani). Szóval a főmenüben most a kettes pontot választjuk. Ezek után a program megkérdezi a javítandó szöveg nevét. Jelezzük, minden állomány nevét fejben kell tartani, mert directory kérésére itt már nincs lehetőség. A nyelvi fejtőró villám gyorsaságával zajlik le, és a hibás szavak kiíródnak a képernyőre. Amennyiben olyan sok lenne, a szóközzel lapozgathatunk. Átírásra nincs lehetőségünk, azt csak a később visszatöltött editorban végezhetjük el.

● JEAN

ményül. Ez a jelenség a képernyőpontok közti méretkülönbségből adódik. Nos, a második esetben megnti a színek száma, ezzel szemben a felbontás 160\*200-ra csökken. Ennek az az oka, hogy két egymás mellett lévő bit határoz meg egy színt. Ebből egyenesen következik, hogy összesen négy szín áll rendelkezésünkre (mivel két bit négy különböző számot határozhat meg). Az egyik itt is a háttérszín, ezután három szabadon választott következik.

A lényegre terelve a szót, a rajzoló a következőképpen néz ki. Alul és felül vízszintes csíokban menürendszerek láthatóak, középen pedig a rajztáblát helyezték el. Az irányítás a korábbi választásnak megfelelően történik, s a menükben a szöveg-szerkesztőnél leirtakkal egyezik meg. Az alsó kereten látható **'menu off/on'** ikonnal a panelek ki/be kapcsolhatóak. A kép jobb alsó szélén a színskála 16 színe látható, s a választás a pointerrel valamint a tűzgombbal zajlik. A másik oldalon a következő elengedhetetlen funkciók kaptak helyet (egy-egy ilyen rutin addig működik, amíg érvényességét egy másik parancs lehívásával meg nem szüntetjük):

- **Folyamatos rajzolás:** A görbe vonalak a tűz nyomvatartásával és a mouse, vagy új folyamatos mozgásával hozzátóknak létre. Egy-egy pont lerakása értelemszerűen a tűz egy-szeri lenyomásával történik.
- **Feltöltés:** A funkció zárt alakzatok kiszínezésére szolgál. Álljunk a kiválasztott forma egyik belső pontjára, majd nyomjuk meg a tűzet. Figyelem, ha az alakzat bárhol is nyitott a filezés kiszókik és más területekre is hatással lesz. Ilyenkor és más hosszadalmas procedurák során a folyamatot a **'run/stop'** billentyűvel állíthatjuk le.
- **Egyenes:** Jelöljük ki a leendő egyenesünk kezdőpontját, majd a gomb nyomvatartásával mozogjunk a végponthoz. A tűzet felengedve a program megrajzolja a kívánt vonalat.

- **Zigzag:** Hasonló az előző opcióhoz, azzal a különbséggel, hogy az egyenes rajzolása közben nem kell nyomvatartani a joy, vagy mouse gombját. Elengedő a kezdőpont, majd a végpont megjelölése. Az utolsó végpont ilyenkor mindig egy következő egyenes kezdőpontja lesz. Ezzel a módszerrel zigzagos ábrákat, táblázatokat tervezhetünk. Amennyiben már nincs szükség a vonalhúzó rutinra, válasszuk a folyamatos rajzolás ikonját.
- **Kör, ellipszis:** Ezzel a két egymást követő opcióval kört és ellipszist rajzolhatunk (egy kicsit sajátos felfogásban). Az első gombnyomással a kör középpontját, majd a második a szélességet adhatjuk meg.
- **Négyszög:** Egy gombnyomás, és kijelöltük a téglalastünk egyik sarkát, majd a tüzet felengedve határozzuk meg az átlenes pontot.
- **Blokk:** Teljesen megegyezően működik a négyszög rajzálással, azzal a különbséggel, hogy a kijelölt területet a memóriában tárolja és a következő gombnyomásra az ott elhelyezett ábrára rámásolja azt. A blokk (**brush**) egyébként csak akkor vész el, ha egy újabb blokkot határozzunk meg, vagy töltünk be.
- **Undo:** Az utolsó működésünk eredményét teszi semmissé, esetleges hibáinkat javítja ki.
- **Nagyítás:** Miután a pointerrel kijelöltük a nagyítás centrumát, a program egy speciális szerkesztőre vált át. A rajzolás itt azonos módon folyik azzal a különbséggel, hogy a pixelek mérete kb. két karakternyire növekszik. A jobb oldalon elhelyezett skáláról választhatunk a 16 szín közül, illetve a képen történő mozgásban az alul látható négyirányú nyíl segít. A bal felső sarokban található kis négyzetel távozzunk.

A felső sor menüpontjait itt részletesen tárgyaljuk. Ha a következő szerkesztőkben esetleg átfedés fordulna elő, akkor egyszerűen csak utunk az itt ismertetett anyagra ezzel elkerülve a felesleges ismétlést.

## PROJECT

**New:** A kép törlése a memóriából. A folyamat az 'undo' paranccsal semmissé tehető. Azonban vigyázzunk nem hívható vissza a kép, ha már betöltöttünk egy újat, vagy ha a törlés után már elvégeztünk egy másik műveletet.

**Load/Save:** A megjelenő dos ablakba betölti az összes olyan file-t, aminek megegyezik a képernyőformátuma az éppen aktuálissal. Ez attól függ, hogy éppen hires, multi, esetleg Koala, vagy Inter üzemmódot használunk. A nevek közt a nyilakkal mozoghatunk. A kiválasztás pointerrel, vagy az üres sorra mutatás után saját kezű gépeléssel történik. Figyelem, gépelés közben távolítsuk el az Amiga egeret, mert az zavarja a gép működését! Töltés/mentés az 'ok' paranccsal, távozás a 'return'-nel. Mentés előtt, ha már létező állományt választunk a program érdeklődik a felírás lehetőségéről.

**Dos Command:** Az itt megjelenő ablakba beírhatjuk az általános dos utasításokat, mint pl. **I, V, S, F, R**, értelemszerűen szabályos formátumban, csak éppen az **open** utasítást és a **macskakörmekeket** kell elhagynunk.

**Print:** A nyomtatás kétféleképpen történhet. Negatív, azaz inverz üzemmódban és normál képernyőformátumban. A döntés az adott felirat mellett látható kis négyzet segítségével történik. Ettől függetlenül választhatunk **CBM** kompatibilis, avagy **Epson** elvű nyomtatórendszer közül.

**Morecolour:** Az opció bekapcsolt állapota határozza meg a multicolor (**pipa**) illetve a hires (**X**) üzemmód jelenlétét.

**Info, Quit:** Ld. **InterWorld**

## EDITOR

**Mirror X, Mirror Y:** Hasonlóan működik a blokk utasításhoz, csak a kiválasztott területet nem mozgatja, hanem helyben tükrözi X vagy Y tengely mentén.

**Colour:** A kijelölt színre változtatja a hátteret. Válasszunk egyet a skálán, majd mutassunk a képernyő valamelyik pontjára!

## BRUSH

**Load/Save:** Működése megegyezik a **project**-ben tárgyaltakkal, azzal a különbséggel, hogy a lementett blokkok képernyőformátumtól függetlenül tölthetőek a memóriába.

**Re-estal:** Az utóljára kivágot, vagy betöltött **brush**-t újra használhatóvá teszi. Pl: Ha egy ábra kivágása után már húztunk egy vonalat, vagy bármi más tettünk.

## SPECIALI

**Colour:** A 16 felsorolt szín közül megválaszthatjuk a felhasználói ablakok háttér- és a nagyítórács színét (**background**), a felhasználói ablakok karakter- és a menüké alapszínét (**foreground**), a menüké inverzszínét (**special**), a pointer közül (**pointer #1**) valamint belső színét (**pointer #2**).

**Net:** Háló a nagyítóüzemmód megkönnyítése érdekében.

**Inter/Coala:** Választhatunk a két formátum között. Az **inter** a program saját tárolási elvén menti el a képet, míg a **koala** könnyebbé teszi a későbbi más rendszerekbe történő konvertálást (pl. **Art Studio, AmigaPaint**). Természetesen a két opció csak multicolor módban értelemezhető.

**Coordinate:** Az opció használatakor a felső kereten megjelennek a pointer éppen aktuális koordinátái.

Mindent egybevetve a rajzóprogram nem tartalmaz olyan lényeges dolgokat, melyekben az **AmigaPaint**, vagy akár az **Art Studio** is bővelkedik pl. különböző méretű nagyítások, perspektívák, spray, stencilék stb. Ezzel szemben viszont az egeres megoldással könnyen kezelhető, s további pozitívuma, hogy az üzemmódok rugalmasan követhetik egymást.

## FLI EDITOR V1.0

Az embereket mindig is bosszantotta a Commodore 64 erősen korlátozott grafikai képessége. Szerencsére a gép sok olyan gyári hibát tartalmaz, melyeket ügyesen kihasználva javíthatunk ezeken a jellemzőkön. Ugy 1989 táján holland srácok, akik a **Blackmail** democsoponton belül tevékenykedtek kidolgoztak egy forradalmi grafikai megoldást. Az ötlet lényege, hogy bizonyos regisztereket rasztersoronként átírva nagyobb szabadságot nyerünk a színelhasználás területén. Az eredmény, hogy az eddigi karakterenként három szín helyett az egyes karakterek minden külön sorában használható a három különböző szín. Ezen felül a képernyő háttere rasztersoronként átirható. A felfedezés után egymást követték az új üzemmódok. Megjelent az **FLI** hires változata az **AFLI**, valamint a különböző interface eljárásokkal a színek számát és a felbontást is növelték. Ezeket az új eljárásokat a szerkesztő ugyan nem tartalmazza, de a memóriakihasználás és az elterjedtség szempontjából a hagyományos **FLI** üzemmód nyújtja a legoptimálisabb lehetőségeket.

A továbbiakban csak azokra az opciókra térünk ki részletesen, amelyek a korábbi ismertetés során még nem fordultak elő. A előző leírás helyére minden esetben utalni fogunk. A szerkesztő kezelése teljesen megegyezik a **Hires Editor** nagyító opciójával, csak a felső sor menürendszere a nagyított kép tetején foglal helyet.

## PROJECT

**New, Load, Save, Print, Dos Command, Info, Quit:** Ld. **Hires Editor!**

**Import:** Ezzel az alponlattal lehetőségünk van más képernyőformátumú multicolor képek betöltésére. Pl. ha egy koala képet szeretnénk az **FLI** lehetőségeivel feljavítani.

## EDITOR!

**Return:** Megegyezik az 'undo' paranccsal.

**Char:** A soron következő négy opció közül csakis az egyik lehet bekapcsolva állapotban. Ez az egyszerű pontrajzolás jelképe.

**Line:** A vonalrajzolóhoz adjuk meg a kiindulót, majd a végpontot. A tűzgombot nem kell folyamatosan nyomvatartani.

**Copy:** Másolás a rajzolósi szabályok bonyolultsága miatt csak a karakterhatárok betartásával történhet. Kijelöljük a másolandó terület felső csücskét, majd nyomtatás nélkül az alsót. A kiválasztásnál tetszőleges területet jelölhetünk ki, akár a négy irányú nyilat is használhatjuk. A szabályok a másolandó terület elhelyezése ugyanúgy vonatkoznak.

**Background:** A kiválasztott színnel lecserélhetjük az alapállapotban feketére állított rasztorsor színet.

**Show:** Ezzel a paranccsal nézhetjük meg a teljes képet. Visszatérés a 'C=' billentyűvel. Amennyiben az üzemmód használata közben megnyomjuk a tűzgombot, vagy a 'space'-t, akkor egy villogó kis karakter jelzi a képzeletbeli nagyítólencse helyzetét.

## SPECIAL!

**Colour, Net:** Ld. Hires Editor!

**Mark:** Lehetővé teszi a 'load', 'save' és 'import' opcióknál bármely file képként történő betöltését. Ilyenkor a lemezen tárolt minden állomány neve kiírásra kerül. Azonban vigyázzunk, mert maximális biztonsággal csak az 'import' parancsot használhatjuk. Előfordulhat, hogy egyes képek 'load'-os betöltése a program kifagyásához vezet.

## CHAR EDITOR V1.0

A soron következő szerkesztő egyesíti a legelterjedtebb karakterkészletek szerkesztési eljárásait. Tervezhetünk 8\*8, 8\*16, 16\*8 valamint 16\*16-os betűket. Az ennél nagyobb fontok kialakítására a program nem alkalmas.

Az editor felépítése az eddigiekhez képest némi eltérést mutat. A szokásos felső menü aitt bal oldalon az éppen aktuális betű nagyított képe látható. Jobbra a szerkesztő ablakban a négy irányú nyíl a karakter bittérképét rotálja x és y irányokban. Ez alatt a kinagyított font sorszáma kapott helyet, majd a színek következnek (háttér, 1, 2, 3). A harmadik adja egyben a hires felbontás ceruzaszíneit. Az értékek a jobbra illetve balra mutató nyilakkal változtathatóak.

A másik oldalon látható ablakban állíthatóak a készlet magassági (Y-len) és hosszúsági értékei (X-len). Az alsó fekete csíkban a készletet helyezték el (kezdetben teljesen üres). Az x, y értékek megváltozásával a betűk sorrendje is automatikusan rendeződik. A villogó négyzet mutatja az éppen szerkesztés alatt álló karaktert. A keretet a pointerrel és a tűzgombbal mozgathatjuk.

A 'project' és 'special!' menük újdonságot nem tartalmaznak, ezért csak az 'editor!' ponttal foglalkozunk:

**Return:** Ld. FLI Editor!

**Delete:** Törli a meghatározott karakter vagy blokkot.

**Copy To:** A kijelölt betűt vagy blokkot a parancs meghívása után választott pozícióra másolja.

**Mirror X, Mirror Y:** X, Y tengely mentén tükrözi az aktuális karaktert vagy karaktersorozatot.

**Neg:** Invertálja a kijelölt részt!

**Block:** A blokk meghatározásához először a kezdőkoordinátát jelöljük ki, majd a végpontot. Az így behatárolt részt megkülönböztetett sötét szín jelöli. A csoportosítás akkor szüntethető meg, ha a pointerrel egy szabad karakterre mutatunk.

## SPRITE EDITOR V1.0

Manapság egy korszerű sprite-szerkesztőnek minimálisan tudnia kell animációt és overlay technikát kezelni a legkülönbözőbb elrendezésekben. Programunk ezeknek maximálisan elegendő tesz. Tulajdonképpen az egyetlen, amit nem tud, az nyolcnál több szellem egyidejű szerkesztése, de erre általában nincs is nagyon szükség.

Nos, programunk képernyőfelépítése a következőképpen alakul: Bal oldalon a szerkesztett szellem nagyított másolata, aiatla a fekete csíkon a kiválasztott sprite-ok sorakoznak. Jobb oldalon az editor műszerfala látható. A doboz ablakokra oszlik, legfelül a képernyőn látható sprite illetve csoport száma található. Az érték a három felfelé valamint lefelé mutató nyilakkal százast, tízes, illetve egyes helyiértékben állítható. Ennek eredménye rögtön meglátszik az alul elhelyezett szellemek változásában. Mindezek alatt egy négy irányú nyilakkal rotálható a sprite illetve sprite-csoport (sosem egymásba, hanem önmaga körül). Egy lyukkal lejjebb kilenc változtatható szín kapott helyet. Az első a háttér, míg a többi a nyolc darab bélyeg saját színei. Ezek az egymásra helyezett (overlay) technikánál vesznek át kulcsszerepet, illetve az első három a multicolor üzemmódnál. A színskálán a jobbra, és balra mutató nyilakkal mozoghatunk. Legalul megint egy négyirányú kereszt látható, segítségével a nagyított mozgathatjuk az egymás mellé és alá rakogatott sprite-ok között.

## PROJECT

**New:** Törli a teljes 128 darabos sprite-készletet.

**Load/Save:** Betölti illetve lementti a teljes készletet, vagy behoz egy animációknak lementett sorozatot. Lényeges, hogy itt csak azok az animációk tölthetőek, amelyekhez táblázat nem tartozik, mert ez a grafikában zavarokat okozhat.

**Layout:** A nyolc darab sprite elhelyezésének és minőségének megváltoztatására szolgál. A felsorolt mutatók a nyilakkal változtathatóak:

- **No. FLI Sprites:** Az egymáson elhelyezett szellemek száma egytől nyolcig. Sajnos arra nincs lehetőség, hogy pl. egymás mellé lerakjunk két négy-négy rétegű sprite-ot, csak egy oszlopot alakíthatunk ki. Az overlay technika lényege abban rejlik, hogy hires felbontás mellett egy sprite területen akár 8 különböző szint is használható.

- **Sprite-Block St:** Itt a tömbben elhelyezett szellemek száma határozható meg (8\*1, 7\*1... 2\*1, 1\*1, vagy 4\*2, 3\*2, 2\*2, 1\*2). A program hasznos akkor, ha több sprite-tal akarunk egybefüggő képet, vagy animációt készíteni.

- **More Colour:** A hires/multi üzemmód kapcsolására szolgál. Nincs értelme többszínűre kapcsolni akkor, ha overlay technikát alkalmazunk.

**Animating:** Az animációk külön kis szerkesztőkaptak. A háromjegyű számlálókkal itt állíthatjuk be az animáció kezdetét (**Start at Sprite** — az első sprite illetve csoport száma), hosszát (**Animations length** — annak a szellemnek, vagy csoportnak a száma, ahol a lejártság befejeződik), sebességét (**Animations Speed** — nullától 15-ig) és módját (**Normal/Ping-Pong** — oda, vagy oda-vissza). A fejezet külön 'project' menüt is kapott:

- **New:** Nem a grafikát, hanem az animációs táblázatot törli.

- **Load/Save Animation:** Betölti illetve lementti azokat a sprite-okat, amelyek az aktuális animációban részt vesznek.

- **Save Info:** Ki/be kapcsolható mutató, használata esetén az animációk mellett a táblázat és az elhelyezkedési pozíciók is lementhetőek.

- **Quit:** A főmenübe tavozik.

Dos Command, Info, Quit: Ld. Hires Editor!

## EDITOR

**Return:** Semmissé teszi az utolsó végrehajtott parancsot.  
**Delete:** Törli a képernyőn látható sprite-ot, illetve sorozatot.  
**Copy to:** A műszerfaon beállított témát, vagy csoportot oda másolja, amit ugyanott a parancs leghívása után beállítottunk.  
 A végrehajtás a villogó 'copy' felirat mellett látható négyzetre clickeléssel történik.  
**Rotter:** Megforgatja a képernyőn látható szellemeket a saját középpontjuk körül. Multi üzemmódban a 90 és a 270 fo-

kos elforgatás nem célravezető, mert a megváltozott bitelrendezés használhatatlan grafikához vezet.  
**Mirror X, Mirror Y, Neg:** Tükrözi illetve értelemszerűen invertálja a képernyőn elhelyezett sprite-okat.  
 Bizonyos jelek arról árulkodnak, hogy az **Iter** programcsoport ezen változata még nem végleges. Egyes funkciók működése nem tökéletes, sőt esetenként hibásnak is nevezhető. Remélhetőleg a közeljövőben várható a készlet kijavított, esetleg más fontos szerkesztőkkel kiegészített verziója.

● JEAN

## DISK MASTER V2.0 (Amiga)

Mindjárt az elején megjegyezzük, hogy a két elterjedt **2.0 béta**, azaz teszt verzió és a **2.04-es** változat között a fejlesztők a hibák kijavítása mellett semmi változtatást nem eszközöltek.

A software betöltése után egy háromablakos képernyő látványra fogad bennünket. A felettük elhelyezett fejlécen balról jobbra a program megnevezése, verzió száma, a pontos idő, dátum, hónap, év, nap valamint a memóriára vonatkozó felmérések byte-os formátumban, chip, fast és összesített sorrendben. A stuff rugalmasságának köszönhetően a program teljhatalmú urai lehetünk, megváltoztathatjuk a teljes képernyő felépítést, az összes színt, sőt még saját utasításokat is bevezethetünk. Nos, hogyan is történhet mindez? Bőngésszük tovább az ismertetés és mindenre fény derül.

Az ablakok, akárcsak ahogy a **workbench**-ben megszokhatjuk teljesen szabadon mozgathatók. Ragadjuk meg az egeret és az objektum felső keretére mutatva valamint a bal gomb egyidejű nyomvatartására pozícionáljuk a megfelelő helyre. Az ablak bal felső sarkában árválkodik kis négyzetre clickelve megszüntethetjük az objektumot, illetve a jobb oldalán látható két kis ikon használatával változtathatunk annak prioritásán. A bal oldali jel hatására a keret a lehető leghatárabb, míg a jobb oldali használna ablakunk az előtérbe kerül. A méretet változtatására a jobb alsó sarok használható. Ennek akkor van jelentősége, mikor nem kívánjuk kihasználni a rendelkezésünkre álló nagy területet (esetleg nincs olyan sok file), vagy éppen a könnyebb átláthatóság kedvéért növelni kívánjuk azt. Na már most, az ablakban felsorakoztatott elemeket a sarok mellett feltüntetett nyilakkal görgethetjük, de ugyanezt tehetjük meg az oldalra berendezett oszlop felé, illetve az alsó változat jobbra-balra rángatásával. Továbbá alaphelyzetben minden ablakban az elérhető háttértárolók és az azokon megtalálható leggyakoribb alldirectory-k sorakoznak. Három eltérő meghatározással találkozhatunk. A **'dev'** azaz device a háttértároló hivatalos megnevezéssel, **'vol'** azaz volume tulajdonképpen ugyanaz a lemez nevével kifejezve (akkor van jelentősége, ha fogalmunk sincs, hogy melyik meghajtóba helyeztük a diszkünket) és az **'asn'** címszó alatt az alkönyvtárak nevei állnak tömött sorokban. A megjelenés egyetlen clickeléssel, míg az aktiválás két gyors nyomatékos balgomb használatát történik. Amennyiben lassan végzünk a műveletet a szelektált ablak deszelektálódik, vagyis nem történik semmi. Az adott ablakban kiválasztott háttértároló, az állományok ottani megjelenéséhez vezet. Amennyiben egy alldirectory mellett döntünk, akkor az mindig az alapértelmezésű meghajtóról érkezik (mrelevezés hiányában ez a **df0**). Hasonló hatást érhetünk el, ha a felső keret alatt szabadon hagyott sorba manuálisan juttatjuk be a meghatározott drive és esetleges elérési út nevét. Ez teljesen úgy működik, mint a dos-ban megismertek, tehát mondjuk a **C:** könyvtár azon elemeinek betöltése, amelyek első betűje 'a', harmadik betűje pedig 'd', a **df0:c/a\*d\*** parancsossal történik. Mellesleg, ha nem ezt tesszük, akkor is itt látható az éppen aktuálisan betöltött alkönyvtár elérése.

Amennyiben már állományokat töltöttünk be, az ablak fejléccen két **'0/'** kezdetű ellátott szám jelenik meg. Az első a lemezen fellelhető szabad hely byte-ban kifejezett hosszát adja,

míg az azt követő a megtalálható file-ok és alkönyvtárak számára vonatkozik. Figyelem, a szám csak a megadott directory-ra vonatkozik nem az egész lemezre. Mindezek mellett minden ablak jobb felső sarkában egy betűre lehetünk figyelmesek. Az **'S'**, **'D'** valamint **'C'** jelek a **source** (forrás), **destination** (cél) és **command** (parancs) meghatározásokra utalnak. Az ablakok számától függetlenül (de legalább kettő) több forrás és célpont meghatározása is lehetséges (erről később). Amennyiben erre a jele clickelünk, akkor az automatikusan a **parent** opció működését szimulálja. A directory file sorrendben, majd alfabetikus rendszerben megjelenő neveket kijelölhetjük későbbi műveletek elvégzése céljából. Ez, mint már említettük egy balgomb clickeléssel történik. Második alkalommal a file deszelektálódik. Két gyors gombnyomásra behatolhatunk egy alkönyvtárba illetve aktivizálhatunk egy állományt. Amennyiben a program egy adathalmazt felismer, akkor azt megjeleníti kép, szöveg és végső esetben hexadecimális formátumban.

Itt az ideje, hogy egy kicsit az ablakok kijelöléséről is beszéljünk. Ahhoz, hogy bármilyen műveletet végezzünk a keretben felsorakoztatott állományokon, definiálnunk kell az erre kiválasztott ablakot. Ez azért is fontos, mert enélkül előállhatna olyan helyzet, hogy például a külső helyett a belső meghajtót pucoljuk meg a file-októl. Kinek hiányzik ez? Tehát a definícióhoz annyit kell tennünk, hogy az ablak bármely belső pontjára mutatók. Ekkor az objektum fejlécének sátrözottsága megszűnik. Az így meghatározott keret, ha lehetőség van rá automatikusan forrássá válik. Természetesen egyszerre csak egy munkaterületet használhatunk. A kijelölés az állományok válogatásakor magától zajlik, hisz a file-ok a kereten belül foglalnak helyet.

## PARANCS ABLAK

Itt jut sztereophez az eddig érintetlen parancs ablak. Az alaplapotban keskeny felépítésű hasábgben felülről lefelé elrendezett utasítások láthatók. A különösbbsen elválasztott sorban az **'s:startup.dm'** felirat olvasható. Ide-clickelve, majd a **'Return'** billentyű lenyomására a betöltés utáni közvetlen állapot hozható létre. Emellett a parancs törleszők az ablak egy normál állomány kijelző munkaterületté alakítható. Ilyenkor a sarokban feltüntetett **'C'** betű helyét egy **'S'** veszi át, s ezáltal elvesztjük az utasítások használatának lehetőségét. Persze mindenre van megoldás, ezt majd a későbbiek során elemezzük. Most azonban nézzük mit találunk még ebben az ablakban.

**DFG:** Most fontos a használni kívánt ablak előzetes megjelenése. A parancs a belső meghajtóról tölti be a könyvtárat.  
**RAM:** A csupán egy drive-val és/vagy nagy memóriával (már-mint gépmemóriával) rendelkezők opciója a RAM parancs. Aktivizálásához szükséges a **'Ram-Handler'** nevezetű kis file '1' directory-ban történő elhelyezése. Mindemellett csak arról az egységről hívható meg, ahonnan magát a programot betöltöttük. A ramdisk megegyező módon viselkedik bármely lemezes meghajtóval, másolhatunk, törölhetünk, átnevezhetünk és többek közt alkönyvtárakat is nyithatunk. Használatáról kicsit később szólnunk.

**Root:** Tegyük fel, hogy az alkönyvtárak kusza állózatában kószálunk, s hitelesen az anyadirectoryban akad némi dolgunk. Ezt segíti elő ez az opció. Ha a képen az anyakönyvtár látható, akkor a háttértárak felsorolásához jutunk.

**Parent:** Hatása megegyezik az előzővel, azzal a különbséggel, hogy könyvtárról könyvtárra lépegetve jutunk el a vég-ső célpontunkig.

**All:** További operációra kiválasztja az összes állományt és alkönyvtárat, tekintet nélkül arra, hogy esetleg azok korábban már megjelölt állapotban voltak.

**Clear:** Épp ellenkezőleg, deszelektálja az ablakban látható összes címet.

**Select:** A feltételek meghatározásra is lehetőségünk van. A megjelenő ablakban megadható a kiválasztás körülménye. A kérdőjel használatával az ismeretlen, vagy alternatív betűket helyettesíthetjük, míg a csillag ezen felül a szóban előforduló összes következő karaktert jelképezi (Például valamennyi kétfetűs állomány és könyvtár kijelölése: '??', vagy a második karaktertől 'alma' szót tartalmazó, majd tetszőleges hosszú nevek kiválasztása 'a\*alma\*' fűzőr begépelésével történik. A magányos csillag használata az előzőekben említett 'ALL' parancs végrehajtásához vezet).

**Exclude:** Az előző utasítás inverz változata, tehát a már kiválasztottak közül deaktiválhatjuk az itt meghatározott jelsorozathoz igazodó címeket. Természetesen a select és exclude nagy mennyiségű file estém nyer igazi értelmet.

**Copy:** Az előzőleg gondosan meghatározott forrásról a célpontra másolja az állományokat illetőleg a könyvtárakat, tartalmukkal együtt (egyszerre több célpontra is kopírozhatunk, de erre bőven a 'New Window' és 'Lock' parancsok ismertetésénél térünk ki). A destination ablakban kijelölt nevek a művelet elvégzése után is kiemelve maradnak. Másolás közben a forrás ablakának fejlécében a két 'O' adatok helyett elsőnek az átrántott file-ok összegzett hossza, majd második helyen azok száma jelenik meg. Ez a jelenség egyébként minden kiválasztás után előfordul. Itt jegyezzük meg, hogy minden könyvtárra vonatkozó file-művelet során a directory-n belül megtalálható állományokról szelektációs meghatározást adhatunk ki, a 'Select' pontban ismertetett alapján.

**Move:** A 'Copy' analógiájára épül, azzal az eltéréssel, hogy a másolás után törli a forrásra kijelölt címeket. Mikor látjuk ennek hasznát? Nos, amikor például néhány file-t egyik alkönyvtárból a másikba kívánunk költöztetni. Lemezegységelnél ekkor rettentő kényelmesen a lemez kivétele nélkül dolgozhatunk. Amennyiben a forrásra az írásvédelmet nem kapcsoljuk ki, a program hibáztatással a másolással megegyezően funkcionál.

**Delete:** A megjelölt állományokat és könyvtárakat tartalmukkal együtt törli az adott háttértárolól. A biztonsági okokból megjelenő ablakban a 'continue' a parancs végrehajtását, míg a 'cancel' a terv elvetését eredményezi.

**Rename:** A file-ok és directory-k átnevezésére szolgál ez az opció. Az ablakba begépelhetjük az új névnek kívánt karakterfüzért. Szintén a 'continue', vagy ebben az esetben az 'Enter' billentyű hozza működésbe, illetve az 'abort' valamint 'cancel' érvényteleníti a parancs végrehajtását. Az előbbi hatására a több név kiválasztásakor abc sorrendben végrehajtandó láncfolyamat megszakad, a kiválasztott elemek aktívak maradnak, míg a második használatok csak a következő elemre ugrunk. Egy név maximum 29 karakter hosszú lehet.

**Protect:** Egy nyolctagú bitsorozat ki/be kapcsolgatására van lehetőségünk. A 'HSPARWED' fűzőr bármely tagját 0-ra illetve egyre állíthatjuk az öket megelőző '-' és '+' relációs jelekkel. Figyelem egy-egy minusz után a teljes további sorozat kikapcsolódik, tehát a továbbiakban a visszakapcsoláshoz egy '+' jel szükséges. Szóval ha egy átlagos file írásvédelmére '----R-E-' alakban határozható meg, akkor az a mi meghatározásunk alapján így néz ki: '-HSPA+R-W+E-D'.

Magyarán ezt a sorozatot kell begépelnünk.

A bifek jelentése:

**-H (hidden):** Bekapcsolva elméletileg a dos dir parancsok elrejtik az így megvédett állományt. A gyakorlatban azonban ez a kapcsoló nem működik. Mindazonáltal nem kizáró, hogy a Commodore a jövőben az újabb gépeken már alkalmazni fogja.

**-S (script):** Amiga dos utasításokat tartalmazó script, batch file-ok jelzőbitje.

**-P (pure):** Jelentősége a rezidens programoknál tapasztalható. Csak bekapcsolva 'p' jelzővel rendelkező file tehető rezidens. Hogy mikor van erre szükség? Például, ha nem 3.0-ás géppel rendelkezünk és nincs melevélemese neghajtónk. Ekkor a fontos utasítások (List, Dir stb) állandóan a memóriában tarthatók, s kerülhető az anyalemez ismételt visszahelyezése.

**-A (archived):** Csupán információ jelleggel alkalmazható kapcsoló. Amennyiben bekapcsoljuk, jelzi számunkra az adathalmaz archívált jellegét.

**-R (readable):** Bekapcsolva az állomány másolását engedélyezi.

**-W (writable):** Bekapcsolva az állomány írását engedélyezi, tehát előállhat olyan helyzet, hogy a program ugyan nem törölhető, de felülírható. Ezért ajánlatos a teljes védelemnél a 'W' és 'D' jelet egyetemes törlése.

**-E (executable):** Ez a kapcsoló a futtatható file-ok, esetében aktív. Képek, modulok szövegek nem aktivizálják.

**-D (deletable):** Működtetve az állomány törlését teszi lehetővé.

A software mindig az utóljára bevitt fűzért jegyzi meg, amit csak a 'cancel' parancs végrehajtása tesz semmissé. Az opció működéséhez az előzetes file-kiválasztás szükséges.

**Comment:** Itt, megjelölt állományokhoz csatlakozhat, legfeljebb 79 byte-os üzenet (lehet ez a program neve, vagy annak működésére utalás) szerkesztését végezhetjük el. Az ablakban az eddig tárolt üzenet jelenik meg, ami aztán az átírás után 'continue' hatására kicsírelhető 'cancel'-el megtagyható illetve 'abort' választásakor a folyamat le is állítható.

**Find:** A directory-menüben, vagy bármely directory-ban kiválasztott könyvtárban esetleg alkönyvtárban keresést hajt végre. Az állomány neve megadható direkt illetve burkolt módon. Ez utóbbira a 'Select' pontban leírtak vonatkoznak. Miután a program megtalálta a keresett file-t, három lehetőség áll rendelkezésünkre. A 'continue'-val folytatódik a művelet, hátha egy másik a feltételeknek megfelelő névre bukkanunk, az 'abort' hatására abbahagyjuk a keresést illetve a 'open' választásakor egy új ablak nyílik, ahol a megtalált állományt tartalmazó directory kerül megjelenítésre.

**Read:** A kiválasztott szöveg típusú állományokat, illetve a fejlécében azokat nevet jeleníti meg karakterek formájában (magyar szöveg kiírásához előzetes betűkészlet betöltésre van szükség). A megjelenő új képernyőn a szöveget soronként a kurzor billentyűvel, oldalanként azok 'Shift'-elt változatával görgethetjük. Az egér bal gombját lenyomva a pointer helyzetével is szabályozhatjuk a futási sebességet aszerint, hogy az milyen közel áll a képernyő közepéhez. Centrális pozícióban mozdulatlan, illetve ettől kitérve a sebesség az adott irányban növekszik. A bal sarkokban fellelhető kijárattal ikonokkal illetve az 'Enter' billentyűvel távoznak, vagy lépünk a következő szöveg megjelenítésre.

**HexRead:** Egy adathalmaz hexadecimális megjelenítését teszi lehetővé. Hasonlóan kezelhetjük, mint a 'Read' opció. Itt azonban az esetleges szöveg csak keskeny, 16 karakter széles oszlopban jelenik meg. Ezt megelőzi a sor első byte-jának száma hexában, majd sorban található byte-ok szintén hexában megadott értéke (ez nem más, mint a jobb oldalon látható karakterek ASCII kódja).

**ShowPic:** A program által felismerhető képfarmatúmu grafikákat jeleníti meg.

**MakeDir:** A megjelenő keretbe új létrehozni kívánt directory nevével adhatjuk meg. Alapértelmezésben az aktuális alkönyvtárban létesíthetünk új bejegyzést, de a szöveg megfelelő módosításával ettől el is térhetünk. Példa okáért a már meglévő 'c' directory-ban szeretnénk létrehozni a **jano-mano** nevezetűt, akkor így járunk el: **df0:c/jano-mano**.

**Print:** A később ismertetett 'Printer Setup'-ban megadott körülmények mellett a kiválasztott szövegállomány nyomtatását végzi. Figyelem, mindezek mellett szükséges a 'Preferences'-szel az aktuális nyomtatási körülmények meghatározása, illetve magyar karakterek esetén azok memóriába töltése.

**Size Check:** A szelektált directory-kban felhalmozott és egyébként meghatározott file-ok byte-ban kifejezett összességét adja meg. Leghatékonyabban akkor működik, ha külön megadott forrással és céllal rendelkezik. Ilyenkor a software összegzi az adatok hosszát, majd kiszámítja hogy az milyen feltételekkel fér el a célpontnak megjelölt háttérárolón. Túlszordulás esetén a 'Not enough room' üzenet jelenik meg.

Miután befejeztük a parancsok ismertetését, rátérünk a menüpontok elemzésére is. Előtte azonban azok kedvéért akik nem járatosak a felhasználói programokban megnézzük magának a menürendszernek a kezelését. Szóval egyszerűen a jobb egérgombot nyomva tartva a sarkokban megjelenő 'Project Tools Disk Control' felirathoz lavírozunk. Ekkor az adott szavak alatt függőleges hasábok jelennek meg, s azokban további pontok. Ezeket pontra mutatva engedjük fel a gombot, az az opció lép működésbe. Egyes alprogramok billentyűzet kombinációira is működtethetőek, de ezt minden esetben feltüntetik az adott kulcsszó mellett. Tehát ha minden tisztázva, akkor vágjunk bele.

## PROJECT MENÜ

**Display Format:** Az ablakokban elhelyezett állományok mutatónak megjelenítési sorrendje adható itt meg. Minden egyes elemet adott karakter határoz meg. A program számára felismerhetetlen jelek a directory-ban változtatás nélkül írónak ki (a szököz is ezek közé tartozik, így növelhető a rubrikák közti távolság). Karakterek jelentése:

- N (name): program neve
- S (size): mérete byte-ban kifejezve
- T (time): mentés pontos ideje
- D (date): mentés napjának dátuma
- M (month): mentés hónapja
- Y (year): mentés éve
- a : nyolctagú jelzőbit sorozat
- c (comment): programhoz tartozó megjegyzés

A rendszer felépítésére 189 karakter áll rendelkezésünkre, így a kialakított directory akár egy képernyőnél is szélesebb lehet, aminek sok gyakorlati haszna nincsen.

**Add Command:** Előfordulhat olyan eset, hogy a felhasználó nem elégszik meg a program parancsai által nyújtott lehetőségekkel. Itt alkalom nyílik arra, hogy saját tervezésű opciókat helyezzünk el a középső ablakban. A kinyíló keretben három paramétert vesszük elválasztva gépelünk be. Ezek a következők: Parancs pszeudó neve, vagyis az a karakterlánc, ami az ablakban jelenik meg (Ennek semmi jelentősége nincs. Lehet ez **CoVboy** is, attól függetlenül, hogy az opció mondjuk a c könyvtárból beolvassa a 'ortalapát' kezdetű file-okat), majd a kiírás színei következnek, két 0-3 terjedő egész szám formájában (0 a háttér, míg 1, 2, 3 az előtér színei. Tehát összesen 12 értelmes kombináció fordulhat elő.) és végül a parancs szintaksza. Itt teljes listát nem tudunk összeállítani, de ha a 'Change Command' opció segítségével tanulmányozzuk a többi utasítást, akkor könnyedén boldogulhatunk. Egy lehetséges megoldás pl. arra hogy a **df0:c** alkönyvtárból minden három betűs nevet megkapjunk, a 'SpecDir, 30, NewDir df0:c/???' string használata.

**Add Menu Item:** Új menüpont, vagy akár egy teljes menüoszlop létrehozására kínálkozik alkalom. A meghatározás szerint először a főmenü nevét adjuk meg (ez lehet **Project, Tools, Disk, Control**). Amennyiben a software nem találja a karakterláncot a meglévő elnevezések között, akkor egy új oszlop bevezetésére kerül sor, ellenkező esetben a már meglévő ablak alájára kerül az utasítás. Ezt követi a parancs neve, ami alapján majd kiválasztjuk a többi opció közül, majd egy esetleges billentyűzet kombináció. Ez mindig egyetlen karakter lehet csak, így a program az Amiga és a meghatározott billentyű közös lenyomására aktiválja az alprogramot. Ennek elmaradása esetén billentyű kombinációról nincs szó. Ezután az előző pontban megismert parancs következnek. Például a 'Commodore Világ, Választ, v, Select cov\*' sor létrehozása a 'Commodore Világ' menüt, majd abban a 'Választ' opcióit, ami többek közt az 'Amiga+v' kombinációra aktiválja az összes 'cov' kezdetű file megjelenését.

**Palette:** A felbukkanó ablak a négy képernyőszin beállítását teszi lehetővé. Felül foglal helyet a négy színes négyzet, melyek közt az egér baigombbal választhatunk, mellette a szín száma és hexadecimális kódja. A 'Cancel' parancssal semmissé tehetjük az opció meghívása óta esz-között módosításokat. Minden árnyalatot a három RGB (red — vörös, green — zöld, blue — kék) ténylezből állíthatunk össze. Mindhárom sorban egy-egy kis hasáb jelzi az adott szinkomponens keverési arányát (0-15 azaz 0-F). Az objektumok mozgathatósa vagy úgy zajlik, hogy a mouse bal gombjával megragadjuk és balra-jobbra cibáljuk, vagy akár a sor egy másik pontjára clickelünk és a jelzőt lépésenként mozgatjuk.

**Printer Setup:** A megjelenő ablakban a nyomtatás paramétereit állíthatjuk be. A számadatokat a kétrányú kis nyílak clickelésével, ikonokat pedig a belső részükre mutatva aktiválhatjuk illetve változtathatjuk tartalmukat:

- File Header: Fejléc kiírása;
- Page Numbers: Oldalszámok kiírása;
- Left Margin: Bal margó;
- Right Margin: Jobb margó;
- Gfx Density: Grafika sűrűsége.

**Change Command:** A parancs ablakban felsorakoztatott már meglévő opciók módosításáról van szó. A 'Select Command to Edit' felírat megjelenése után válasszuk ki azt a parancsot, amely megérett a változtatásra (megjegyzendő, hogy ez remek lehetőség az utasítások felépítésének tanulmányozására, mivel a valódi változást csak a 'continue' megerősítés hajtja végre a 'cancel' kiléppéssel ellentétben). A megjelölés után középen keret jelenik meg, ahol a parancs felépítését szabadon módosíthatjuk.

**Save Config:** Minden betöltés óta elkövetett változtatás lementésére szolgál ez az opció. Alapállapotban a 's:startup.dm' állomány felülírásával dolgozik. Figyelem, amennyiben kísérletezünk; készítsünk egy biztonsági másolatot az eredeti lemezről, mert a későbbi korrekcióra már nincs vagy nagyon nehézkesen akad lehetőség. Ennek az adathalmagnak a segítségével indul a **DM**, beállítva az általunk meghatározott környezetet, beleértve a színeket, ablakok helyzetét, új parancsokat és menüpontokat. Ilyen módon a felismerhetlenségig eltörzthetjük a programot, s kialakíthatjuk teljesen egyéni változatunkat.

**Save Cmd Window:** Az esetlegesen megváltoztatott parancs ablak elmentéséről gondoskodik, alapértelmezésben a 'RAM:CmdWindow.dm' file formájában. Ez persze tetszés szerint alakítható.

**About:** A készítőket nevé, címét és telefonszámát tünteti fel.

**Quit:** A program elhagyása előtt a 'biztosak vagyunk, hogy ezt kívánjuk tenni' jellegű kérdésre kell választanunk.

## TOOLS MENÜ

**Run Selected:** A kijelölt és futtatható állományok indítását végzi ez a parancs, azonban egyszerűen csak egy programról lehet szó.

**Change Font:** A megnyíló ablak új betűkészlet betöltését teszi lehetővé.

**New Window:** Új műveleti ablakot helyez el a képernyő közepén, majd a belsejében a meghajtók illetve alkönyvtárak listáját jeleníti meg. Akkor van ennek jelentősége, amikor több forrás illetve célpont meghatározását tervezük, illetve a meglévő ablakokat valamilyen módon kikapcsoltuk.

**New Cmd Window:** A korábban esetleg megszüntetett parancsablak helyettesítésekor kap szerepet az opció. Előfordulhat, hogy teljesen át kívánjuk tervezni az utasításokat, vagy egy másik parancsokkal megtöltött ablak nyitása mellett döntünk.

**Swap S<->D:** A forrás és célpont ablak tartalmának kicserélését végzi, úgy hogy az ablakok minősége, tehát helyzetük, S illetve D jelölésük valamint kiválasztottságuk változatlan marad. Több destináció esetén célpontként az utóbbira használt keretet érti.

**Run DM Script:** A DM egyik nagy előnye a szabad paraméterezhetőség. A DM Script egy a software belső programján megszerkesztett szövegfájl, ami különböző esetleg a menürendszerre és egyébbe változásokra szolgáló sorokat tartalmaz. Szerkesztésével a leírásban nem foglalkozunk.

## DISK MENÜ

**Format:** Az opció meghívásakor egy, mind a négy lemezegységet feltüntető táblázat jelenik meg. Amennyiben egy hasáb a háttértől eltérő színezetű, akkor az alpont aktív állapotban van. Ezért a bal egérgomb megfelelő helyen történő lenyomása okolható. Így működik a csupán directory-t törölő és a formattálás hatását szimuláló 'Quick' pont is. Ennek az az előnye, hogy a művelet után a törölt file-ok még helyreállíthatók. Ezzel szemben hátrányos, ha egy adott lemezen íráshibák vannak, mert azok ilyenkor nem kerülnek kijavításra. A 'Verify' opció a lemez azonnali ellenőrzését és a hibák megjelenítését végzi. Hibás track esetén a folyamat automatikusan leáll. Az 'Install' felirat választása a lemez azonnali installációját hajtja végre, tehát arra betöltésre alkalmas boot-block-ot másol. Ezek után meg kell határozni, hogy melyik egységen induljon el a folyamat, ami lehet akár egyszerre mind a négy is, majd az egységek jele mellett látható hasádba írjuk be a lemez leendő nevét/nevét. Főleg a formázásnál és másolásnál, de bárhol másutt előfordulhat, hogy hibás, esetleg nem DOS formátumú lemezt tömködve a meghajtóba, eltűnik a prg. és a DOS képernyőjén találjuk magunkat. Ha valaki ezelőtt tanácstalanul áll, az tanulmányozza az Amiga rendszer nyújtotta lehetőségeket a rendelkezésre álló szakirodalom segítségével, de addig is clickelgessen a 'cancel'-re amíg az üzenet ablak el nem tűnik, majd próbálkozzon az 'Amiga+M', vagy 'Amiga+N' billentyűzet kombinációjával. A megtervezett folyamat indítása egyéb-

ként a 'Go' paranccsal történik, s az 'Esc' billentyűvel szakítható félbe.

**DiskCopy:** A megjelenő ablak azonos szabályok vonatkoznak, mint az előbb tárgyalt 'Format' opciónál. Az alsó sorban elhelyezett négy cílmeghatározó közül válasszuk ki a megfelelőket (akár mind a négyet), majd határozzuk meg a forrást úgy, hogy a felső sorban látható, kezdetben DF0: felíratra clickelve lapozgatunk a lehetséges alternatívák között. A program rugalmasan mindig csak a rendelkezésre álló memóriát használja a másolás puffereként. Tehát nem kell attól tartanunk, hogy a megszerkesztett ramdisk esetleg elvész. A 'Multi Copy' a memória kikerülését teszi lehetővé, ilyenkor a forrásegyesről beolvasott track azonnal a célpontra/okra íródik. A folyamatot 'Go'-val indítjuk illetve 'Cancel'-lel tekintünk el tőle. A már beindított másolást 'Esc'-pel megszakíthatjuk. Ezt a billentyűt használjuk akkor is, amikor már nem kívánunk több lemezt teletírni, ugyanis a program elméletileg végtelenszer megismétli a célpont felülírását. Na már most, több dologra is oda kell figyelünk, először is a forrásnak minden esetben írásvédetnek kell lennie, másrészt a lemezek behelyezését a software maga érzékeli, tehát nem szükséges a billentyűzet használatát. Egy másik sarkalatos kérdés, hogy a program nem ellenőrzi az esetleges hibákat ezért használatát csak ritkán javasolt.

**Format DF0:** A biztonsági kérdés után hibákra való tekintet nélkül formattálja a belső meghajtóba inzertált lemezt.

**Format DF1:** Ugyanezt teszi a külső meghajtóval.

**Clear DF0:** A feltüntetett egységen gyorsformázást hajt végre. A megmunkált pár szektor ellenőrzését is végrehajtja.

**DiskCopy DF0:** DF0: A belső egység és a memória használatával, ellenőrzés nélkül átkopirozza a kiválasztott lemezt, az általunk meghatározott példányban.

**DiskCopy DF0:** DF1: A belső meghajtóba helyezett lemez adatait a külsőre írja a memória használatát nélkül.

## CONTROL MENÜ

**Lock as Source:** Az előzetesen kiválasztott ablakot forrásként állandósíthatjuk. Ilyen módon akár több forrás kijelölésre is lehetőségük van. A fennmaradó ablakok között azután kijelölhető még egy forrás és egy darab célpont.

**Lock as Dest:** Az előzőhöz hasonlatosan a kiválasztott keret destinációjaként rögzíthetjük. Ezzel a megoldással például elérhető, hogy az egyik drive-ból egy, vagy több állományt egyszerre a ram-ba, a három fennmaradó lemezegységre és a hardisk két különböző partíciójára írhasunk.

**Unlock:** A megjelölt file-ablak felszabadítható az első két opciónál tárgyalt megkötések alól.

**Unlock All:** Az összes ablak felmentése a megkötések alól.

● JEAN

## FILE MASTER V2.2 (Amiga)

A FM nevezetű kreáció indítását követően több ablakból és menüpanelből felépített képernyőt láthatunk. A jobb és bal oldali nagyobb keretek a könyvtárak, az alattuk látható két kisebb azok megnevezésének feltüntetésére szolgálnak. Minden egyes directory betöltése után az adott ablak tetején az adathorodó statisztikája olvasható: elfoglalt byte-ok, szabad byte-ok, százalékos telítettség valamint olvashatóság (R) illetve írhatóság (W) sorrendben (az utóbbi információ a lemez írásvédettségétől függ). A könyvtár oldalán és lábánál elhelyezett oszlopokkal mozoghatunk az állományok között.

Az összeállítás alján elhúzódó hosszú hasámban a műveletekre vonatkozó megállapítások sorakoznak. Könyvtár olvasásakor pl.: kijelölt/összes file-ok száma, kijelölt/összes könyvtár száma, meghatározott/összes file byte-ban kifejezett összegzett hossza. Állomány megjelölésekor az említett információk alatt felbukkan az arra vonatkozó teljes paraméter sorozat: file/directory neve, a nyolc tagú paraméterlánc (Ld. Disk

**Master/Protect**), a mentési idő és dátum formájában. Eggyel lejjebb fellelhető félképernyőnyi ablakban pedig a következő infók tömörülnek: fastmemória, chipmemória byte-ban megadott hossza, rendszeróra alapú aktuális dátum és idő. A fennmaradó piciny négyzet az ablak számát ábrázolja.

Ezek után, munka ablakot úgy választunk, hogy a pointerrel valamely belső pontját jelöljük meg, mikor is a keret teteje elszíneződik. A téglaalapon alapállapotban felsorolt nevek két csoportra oszthatók: eszközök, majd ha a program felismeri az azokba helyezett adathorodót, akkor azok nevei valamint a szokásos alkönyvtárak. A kívánt két elérése két útmass clickeléssel zajlik, vagy kicsit lejjebb gépeleléssel is megtörténhet.

A normál üzemmódban nullás ablaknak megadott forrás és egyesnek kijelölt célpont a <DST SRC> ikonnal cserélhető. Ebben az esetben a keretek kiválasztottsága is együtt költözik, ellentétben a kiírt listával.

**ALSÓ MENÜPANEL**

**I (Include):** Kiválasztva egy keret bukkan fel a kép közepe táján. A gépelésre fenntartott sorban megadhatjuk a kijelölt kivánt címet mintájait (Ld. **Disk Master** bevezető). Csillagra mindent kiválaszt, üresen hagyva viszont mindent letilt. Tehát akár **All**, akár **Clear** funkciót is (üzemel). Emellett az ablak további kérdésekkel bombáz. A **Files** illetve **Dirs**, melyek már automatikusan bekapcsolt állapotban vannak, azt határozzák meg, hogy a műveletet a file, könyvtár; esetleg mindkettő, vagy éppen egyik csoportra sem értjük. Amennyiben mindkettőt kikapcsoljuk az opció elveszti értelmét. Nos, ha kész vagyunk a beállításokkal, akkor az **Ok** ikonnal vagy az **Enter** billentyűvel érvényesíthetjük akaratainkat, ha eszleg erre nincs szükség, akkor a **Cancel** ikont használjuk.

**E (Exclude):** Teljesen az előbb tárgyalt módon funkcionál, csak éppen inverz módon.

**Co (Configuration):** Bekapcsolás után egy állapotba jutunk, amit magával az ikonnal vagy a **Return**, **Help** gombbal ki/be kapcsolhatunk. Az üzemmód az utasítások átdefiniálására szolgál (később tárgyaljuk).

**Size:** A kijelölt könyvtárakban elhelyezett file-ok együttes hosszát határozza meg. Ehhez társulhat az anyadirectoryban megadott állomány is. Könyvtár kijelölése nélkül a funkció nem működik, mert az információt magával a file kijelölésével automatikusan megkaphatjuk.

**S->D (Source copy Destination):** A forrásablakban látható címeket a célpont ablakába másolja. Lemez műveletet nem hajt végre!

**Menu:** A helyhiány miatt három oszlopba válogatott menürendszer cserélgetését végzi el. Hatása megegyezik a szóköz billentyű lenyomásával illetve a megfelelő helyen lenyomott jobb egér gombbal is, s eredménye a közepén felállított keskeny hasábján látható.

**Sleep:** Az esetleg átmenetileg feleslegessé váló programot, az indítás óta eszköztölt változásokkal együtt a memóriában tárolja. Erről egy keskeny ablak értesít, melyre bal gombbal ráclikelve, majd a jobb gombot használva ismét a programba jutunk.

**Quit:** A kellő biztonsági kérdés után elhagyja a software-t.

**KÖZÉPSŐ MENÜPANEL ELSŐ OSZLOP**

Előljáróban annyit, hogy a parancsok meghívása előtt a kívánt munkaterületet mindenképpen határozzuk meg.

**Drives:** Az eszközök és könyvtárak listáját jeleníti meg.

**Parent:** Visszalép az előző directory-ba. Amennyiben nincs más lehetőség, akkor a **Drives** parancs hatását váltja ki.

**Invert:** A keret tartalmát invertálja, azaz minden meg nem határozott címet kiválaszt és fordítva. A **Clear** használata, vagy állapot után **All** parancsként működik (Ld. **Disk Master**).

**Clear:** Kikapcsolja a megjelölt neveket.

**Copy As:** Kijelölt file-okat és könyvtárakat másol. Írsvédett céllemez esetén három lehetőséget kínál az ablak jelenik meg. A **Retry** újra próbálkozik, a **Skip** eltekint az aktuális műveletettől, míg a **Cancel** leállítja a teljes folyamatot. A másolás és minden más lemezművelet közben az alsó ablakban tájékoztató szöveg jelenik meg a művelet előrehaladottságáról. Az opció megjelölése után a file neve, majd az olvasásból illetve írásból hátralévő byte-ok száma szerepel.

**Move:** Kijelölt file-okat és könyvtárakat másol, s ezzel egy időben a forrásról törli azokat. Amennyiben a forráslemez írsvédett, akkor az említett háromopciós menüvel találkozunk.

**Delete:** Törli a meghatározott állományokat és directory-kat. **Rename:** A megjelölt címeket a felbukkanó ablakban módosíthatjuk, és az utasítás végrehajtásával a directory-ban átnevezhetjük azokat.

**MakeDir:** A keretbe gépelt directory-t hozza létre. Amennyiben ez már létezik, a **'dir already exists'** üzenettel találkozunk.

**Show ASC:** A prancs a kiválasztott szövegfile-t ASCII kódok alapján a képernyőre írja. A szöveg megjelenése nem a memória formátumát, hanem a képen majd várható kinézetét emulálja. **Help** billentyűvel a legfelső sorban a következő információk írónak ki: állomány neve, kép alján látható aktuális sor szám/összes sorok szám, byte-ban kifejezett hossza valamint az eddig megjelített sorok középhez mért százalékos aránya. **Return** illetve az egér jobb gombjával beírható a megjelenítendő legalsó sor száma. Amennyiben nem írunk be semmit, a szöveg marad a helyén. A funkció **Return** ismételt használatával vagy az **Ok** ikonnal aktivizálható. Az **S**, vagy **F** leütésére egy megadott karakterláncot kereshetünk meg. Amennyiben a program megtalálja akkor felülőrli a harmadik sorban kerül megjelenítésre, ellenkező esetben nem történik semmi. A numerekus padon a **Home**-mal és **End**-del az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a nyílakkal értelemszerűen a jelzett irányba mozoghatunk. A **Pg Up** és **Pg Dn** jelentése az oldalankénti fel/le ugrás. A normál kurzor fel/le billentyűkkel soronként ugrhatunk, míg a balra és jobbra mutató nyílak finomsccrollt produkálnak. Az üzemmódot **Esc** és bal egér gomb használata hagyja el. Az eljárás előhívható a kivánt text file kétszeri kiválasztásával. Amennyiben az ikont alkalmazzuk egy nem szöveg típusú állomány esetében, akkor a képernyő üresen marad.

**Show Hex:** Az ASCII üzemmóddhoz hasonlatosan működik, etkitekinve attól, hogy az adathalmazt 3\*8-as hexaszámok és a mellettük elhelyezett ASCII karakterek formájában mutatja be. A directory-ból két clickeléssel kiválasztott felismerhetetlen állományok ilyen formában jelennek meg.

**Show Pic:** IFF-ILBM amiga formátumú képek megjelenítésére szolgál. Minden felbontást és üzemmódot ismer, s **power packer**-rel kezelt képek megjelenítésére is képes. Az opciót az egér bal gombjával hagyhatjuk el. Ilyenkor a hosszú info-ablakban a következő megállapítások olvashatók: kép mérete, x, y koordináta, bittrékek száma, üzemmód neve, lap mérete x és y koordinátával. Amennyiben a parancs végrehajtása sikertelen volt, a **'Not an IFF-ILBM picture file'** riasztásban részesülünk.

**Play Mod:** A megjelölt, különböző tracker programokkal komponált, normál és pp-tömörített zeneműveleket szólaltatja meg. Amennyiben directory-ból közvetlen futtatjuk, akkor kizárólag a **.mod** kiterjesztéssel ellátott állományok futtathatóak. Ha a program kétes formátumú adathalmazra bukkan, akkor az **'Are you sure to play this?'** kérdéssel megegyezően rákérdez a lejátszási szándékunkra. Figyelem, hibás illetve nem zenefile-ok futtatása rendszerfagyshoz vezethet. A lejátszást a két egér gomb együttes használata állítja le.

**DiskInfo:** A lemez teljes statisztikáját jeleníti meg a hosszú kép alján látható keretben: egység száma, állapota (**Write Protected** — írsvédett, **Validated** — validált), neve, majd a következő sorban: lemezen lefoglalható összes byte, használt byte-ok száma, szabad terület byte-ban valamint százalékos alakban.

**Protect:** Itt az adott file tulajdonságait meghatározó nyolctagú bitsorozat határozható meg (Ld. **Disk Master**). A megjelenő ablak tetején látható jelekből mindig az van bekapcsolt állapotban, melynek háttére eltér a program alapszínétől. Az egér bal gombjával valamennyi mutató ki/be kapcsolható. Egygel lejjebb az határozható meg, hogy a megjelölt bitek milyen eljárással írójának a directory-ba: a **Set** egy az egyben bemásolja a láncolatot, az **Add** a bekapcsoltakat hozzáadja a többihez viszont nem nyúl, míg a **Sub** a jelek eredeti változatához és az itt aktivához kivonást rendel. A **One** parancs a soron következő állományra végzi el az átalakítást, míg az **All** a teljes kiválasztott file-csoportot átalakítja.



**Execute:** A kijelölt file-okat futtatja, mely a directory-ban minden program kétszeri kijelölésének felel meg. Az utasítás kiadása után a közepen megnyíló ablakban megjelenik az állomány neve. Ilyenkor megváltoztathatjuk azt, s akár egy másik programot is elindíthatunk.

**Comment:** A file-okhoz tartozó megjegyzést módosítja (Ld. **Disk Master**).

## KÖZÉPSŐ MENÜPANEL MÁSODIK OSZLOP

Az új menüoszlopban szereplő első két opció megegyezik, az elzöhöz képest változást nem tartalmaz.

**Format:** A felbukkanó keretben jelöljük ki a megfelelő lemezes egységet, majd a **'Verify'** opcióval állítsuk be az ellenőrzés funkcióját. A procedura után adjuk meg az adathordozó leendő nevét. A folyamatot az jobb egér gombjával állíthatjuk le. Egyszerre csak egy lemez formálható.

**FormatQ:** A **'Format'** parancsnak megfelelően működik, viszont csak a **BAM**-ot és a directory-t törli.

**Install:** A lemeze standard **boot-block**-ot másol. A paraméterek beállítása a **'Format'** parancsnál tárgyaltak alapján zajlik.

**Showboot:** A memóriába tölti a megjelenő ablakban meghatározott (Ld. **Format**) lemez boot-blockját, és azt a **'Show Hex'** pontban elmondottak alapján jeleníti meg. A szöveg vezérléséhez tanulmányozzuk a **'Show Asc'** opció leírását.

**Crunch:** Jelöljük ki egy célpontot az egyik ablakban (lehet ez a ram, vagy egy másik drive is), s ezután a második keretben határozzunk meg egy file-t sűrtésre. Amennyiben a program nem tudja az állomány hosszát csökkenteni, a **'Crunch overflow'** üzenetet kapjuk. Munka közben a következő infokat láthatjuk: hátralévő byte-ok száma, elvégzett sűrtés százalékban valamint az elért sűrtési nyereség százalékban. A rutin lefutása, azaz a **'Crunch complete'** felirat megjelenése után pedig: a byte-ban kifejezett új méret, elért sűrtési nyereség százalékban. Ezután egy a javasolt nevet feltüntető ablak nyílik, majd a program a célpontra írja a megmunkált adathalmazt. Ezzel a módszerrel gazdaságosan tárolhatunk és **'Power Packer'**-re épülő programokkal meg is jeleníthetünk szövegeket, képeket és egyéb file-okat.

**Decrunch:** A teljes procedura fordítottan zajlik le, a lesűrtett állományt kipakolt formában kapjuk vissza.

**ModInfo:** A zenemodul lejátszása mellett arról a **'ShowAsc'**-ben ismertetett rutin segítségével információkat közöl. A legfelső sorban a muzsika neve, alatta a hangszerek és nevek sorakoznak. Jobb oldalt az instrumentekre vonatkozó paraméterek láthatóak, míg legalul a teljes hossz illetve a patternek száma található. A lejátszás mindkét egérgomb lenyomásával állítható meg.

**FileEdit:** Az előzőleg megjelölt file szerkesztését teszi lehetővé. Az opciót választva egy felhasználói alprogramba kerülünk, ahol a következőket tapasztaljuk. A jobb felső sarkban 24\*22 byte hexa kódjai sorakoznak táblázatos formában, a bal oldalt látható azok ASCII alapú karakteres változata. A keretek alatti vékony sávban a megjelenített adathalmaz neve, majd négy nyíl sorakozik. A kettős nyílakkal az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a szimpla változattal csak blokkonként mozogunk. Jobbra a **'Pos'** felirat mellett az eleddig végigfutott byte-ok száma, egyben a keret első elemének pozíciója látható, majd a file teljes hossza következik. Amennyiben a hexa ablakba clickelünk, akkor az ott látható adatokat változtathatjuk a 0-tól 9-ig és A-tól F-ig terjedő 16-os számszámrendszer jelek segítségével. A másik ablakban minden billentyűt használhatunk. Ilyen módon átirhatunk közvetlenül bármilyen állományt, azonban vigyázzunk mert sűrtített programokat, esetleg bármilyen más adathalmazt tönkre is tehetünk. Ezen kívül sok lehetőséget tartogat az alsó sorban látható almenü is:

- **Find:** Az erre a célra megnyíló ablakba karaktersorozat adható meg. A rutin a beirt szöveget, vagy szót megkeresi a teljes file-ban. Amennyiben sikerrel jár a **'found'**, ellenben a **'not found'** feliratot látjuk.
- **Cont:** Folytatban a keresés a következő előforduló azonos fűzőig. Figyelem, az állomány végére jutva a folyamlat előlőrl indull!
- **Undo:** Az ablakon végzett változásokat teszi semmissé.
- **Write:** Kiírja az aktuális változtatást. Fontos, hogy minden egyes megjelenített ablakot a szerkesztés után le kell menteni, mert az új adatok változás után elvesznek.
- **Exit:** Főprogramba távozik.
- DiskEdit:** Ezzel az opcióval a lemez blokkjait közvetlenül szerkeszthetjük, melyhez egy adathordozó elhelyezése és a megfelelő meghajtó előzetes kijelölése szükséges (figyelem, a program hibájából adódóan a lemezegységet a Dos-ban megszokott módon, tehát **Dfx** formában kell megadni). Az alprogram meghívásakor, a **'FileEdit'**-hez kísértetiesen hasonló kép tárul elénk. A hexa és ASCII ablakban viszont csak 512 byte látható, mivel egy blokk pontosan fél kilobyte területet foglal el. Az előző módszerrel itt is átszerkeszthetjük a megjelenő adathalmazt. A pointerrel megjelölt byte hexa sorszámát a jobb alsó sarkban látható kicsiny téglalag, míg az ablak típusát a mellette látható kis ablak mutatja (HEX/ASC). A változásokat a memória csak a következő blokk beolvasásáig tárolja. A két nagy ablak alatt több kis ikon sorakozik:
  - **DF0 (1,2,3):** Az előzőekben megadott meghajtó jele mindig a 40. track első szektorát tölti a memóriába. Tehát ha kalandozásaink során a lemezen már túl messze bókászunk, és nincs kedvünk lépésben visszaugrani a BAM-ot tartalmazó 40. track-re, akkor ezt az ikont használjuk. A parancs, meghíváskor az alsó keretben a lemez nevét (**Disk Name**) illetve a bitkép érvényességét és helyét állapítja meg (pl. **'Bitmap at 1759 valid'**).
  - **B<->:** Eggyel kisebb illetve nagyobb sorszámú blokk betöltése (egy DS/DD lemez összesen 1760 blokkból épül fel [0-1759]). Az érték egyébként a pointer használata után billentyűzetről is bevihető csakúgy, mint a többi három mutatónál.
  - **T<->:** Ugyanez track-ekre vonatkoztatva (DS/DD lemeznel 80 darab track használható [0-79]).
  - **S<->:** Szektorok, azaz egy track blokkjainak léptetése (minden track 11 szektorból épül fel, a lemez két oldalán összesen 22, így egy DS/DD lemez 1760 blokkból áll).
  - **H<->:** Itt válthatjuk az adathordozó oldalait (0,1). A jobb oldali kis ablakban láthatjuk az éppen behívott blokk státuszát (rendszerint **OK**), míg mellette a blokk típusa olvasható (**type**):
  - **???:** Ismeretlen, hibás, vagy üres blokk (Az ilyen beolvasást megelőző üzenetek: **'Could not find sector header while reading track'**, **'Unknown error while reading track'**). Ezeket a feliratokat mindig egy újrapróbálkozásra vonatkozó kérdés követi.
  - **Root:** A lemez egyik legfontosabb blokkja, amely magának a hordozónak a nevét is tartalmazza. Sorszáma 880, és a **'DF0'** ikon használatakor is ezzel találkozunk.
  - **Dir:** Directory típusú blokk. Megjelenésekor az alsó ablakban látható a könyvtár neve (**Dir Name**) valamint az anyakönyvtár kezdőblokkja (**Parent**). Ha nincs ilyen akkor a 880-as számú.
  - **File:** File típusú blokk. Előforduláskor alul az állomány neve (**File Name**), a file kilobyte-ban megadott hossza (**Data Blocks**), az első adatblokk (**First Block**) és az anyakönyvtár kezdete (**Parent**) olvasható.
  - **Data:** Adattípusú blokk. A listában a file nevének blokkja (**Header**), az adatblokk sorszáma (**Seq Num**) valamint a következő elem sorszáma (**next block**) látható.
  - **List:** Lista típus.

## ALSÓ MENÜPANEL

Egy kivétellel megegyezik a **FileEdit** pontban bemutatottakkal.

**Nxt (Next):** A soronkövetkezőnek meghatározott blokkra ugrik.

**Find:** A *'Search through links'* üzenettel arról érdeklődik, hogy az egybefűzött blokkokon folytassa-e a keresést.

**Write:** Mentés előtt a *'Fix Checksum'* felírat a láncolatot biztosító paraméterek esetleges javítása felől érdeklődik.

**Hear:** A lemezen megjelenő hangszereket szólatja meg. A frekvencia a potméteren látható kis négyzet mozgatásával állítható. A **'P'** jelzésű ikon lejátsza a hangot, a **'Q'** és a jobb egér gomb elhagyja az üzemmódot. A szóköz billentyűvel megállítható a hang lejátszása, ismételt használatakor ugyanattól a ponttól folytatható. Lehetőségünk van a hangszer lemezről való lejátszására, ebben az esetben a megjelenő *'Load sample in memory'* kérdésre nemleges választ adjunk. Ez azonban tömörített file-oknál nem igazán az eredeti hatást váltja ki, magyarul nem ajánlott.

**Join:** Két állomány szekvenciális összemáslását végzi. A művelethez jelöljük ki egy nem írásvédett célpontot (lehet ez a ram is), majd azon egy kezdőfile-t (a rutin ennek az állománynak a végére másol majd). Ezek után határozzunk meg egy forráseszközt és egy file-t. Bármely pont elhagyásakor a folyamat hibáüzenettel leáll.

**Cut:** Egy kijelölt állományt az általunk megadott paraméterek alapján megcsonkít. Az első ablakba a kurtított változat nevét gépeljük be, majd a rövid változat eredeti file-on mért kezdőpontját és végül az új állomány hosszát (mindkét adatot decimálisan byte-ban). Amennyiben az első érték túl nagy, a *'Couldn't seek() file'* üzenettel találkozunk. A második érték tetszőleges, mert túlszordulás esetén a lehető legnagyobbból szelet eltávolítására kerül sor.

### Register:

**About:** A betöltéskor már megtekintett készítői bejegyzést jeleníti meg.

## KONFIGURÁCIÓS ÜZEMMÓD

Ebben az állapotban (**'Co'** ikon használata után) az egyes menüpontokat saját kedvünkre alakíthatjuk, tulajdonságainkat az egyes megjelenő lehetőségek szerint magunk válogathatjuk össze. Nem kell mást tenni mint kiválasztani a megfelelő opciót, s az ezt követő ablakban a kis ikonnal bekapcsolgatni a kívánt paramétereket, illetve kiválasztani a szükséges üzemmódokat. Amennyiben a feliratok mellett látható négyzet áthúzott, a tulajdonság aktív állapotban van. A hurkot rejtő négyzettel több lehetőség közül választhatunk. Az ablakokba billentyűzetről juttatható be a szükséges információ. Az elkészült összeállítást a **'Save'** paranccsal menthetjük el, míg az **'Ok'** opcióval távozzunk.

## GENERAL1

- **Show directory while reading:** A könyvtár olvasása közben folyamatosan megjeleníti az eddig felismert címeket.
- **Check if destination already exists:** A már létező célállomány felülírására tesz fel kérdést.
- **Separate files and directories:** A directory-ban különválasztja az alkönyvtárakat és állományokat az emittett sorrendben.
- **Update disk meters during operation:** Az aktuális művelet alatt azonnal kiírja a megváltozott lemezmutatókat (szabad hely, file-ok száma stb).
- **Close wokbench:** Becsukja a wokbench ablakot.
- **Bring FM screen to front after operation:** Olyan műveletek, amelyek az **FM**-tól eltérő képernyőt használnak, dolguk végeztével az programnak adják vissza a képernyő használatának jogát.
- **Sleep appicon/Sleep window:** Az elatattást ikon/ablak jelzi.

## GENERAL2

- **Priority:** A **FM** multitask programokkal szemben meghatározott működési felsőbbrendűsége (prioritása) adható meg (0-50).
- **To go... value:** A műveleteknél használt byte-visszaszámlálás egységét határozza meg. Vigyázzunk, a munkát a túl kis számok nagymértékben lassítják.
- **DoubleClick:** A kettős clickelés között lehetséges leg-hosszabb idő.
- **FM font:** A program karakterkészlete.
- **Text font:** A szöveg karakterkészlete.
- **Parent dirs:** A memóriában tárolt szülőkönyvtárak száma.
- **Noninterlace/Full interlace/Half interlace:** A **FM** képernyője normál formátumú, teljes képernyős interlace, félképes interlace.

## GENERAL3

- **Right mousebutton = parent:** Jobb gombra az anyadirectory-t tölti be.
- **Disable DOS requesters:** A DOS üzneteket kikapcsolja, helyettük a program saját hibajelzéseit használja.
- **Palette:** Az itt látható négy szín közül választva beállíthatjuk azok tónusait az RGB színskálán.

## COPY AS

- **Copy comment:** A címekhez tartozó megjegyzés másolása.
- **Copy protection flags:** A nyolc jelzőbit másolása.
- **Check destination free space:** Írás előtt ellenőrzi a célpont szabad kapacitását.
- **Show operation while working:** Lépésről lépésre mutatja a másolás folyamatát. Ez egyben valamivel lassítja a műveletet.

## DELETE

- **Ask before deleting anything:** Törölés előtti biztonsági kérdés.
- **Ask before deleting non-empty subdirectories:** Nem üres alkönyvtárak törlése előtti biztonsági kérdés.
- **Delete subdirectories:** Aldirectory-k törlése.
- **Delete delete-protected/Ask before delete delete-protected/Ignore delete-protected:** Védett file-ok törlése/Védett file-ok törlését megelőző biztonsági kérdés/Védett file-ok átugrása.

## MAKEDIR

- **Create icon with directory:** A könyvtár mellett ikont is létrehoz.
- **Path:** Megadható elérési út.

## SHOW ASC

- **Priority:** A szöveg megjelenítő prioritása (Ld. **General2**).
- **Print Density:** Nyomatási sűrűség.
- **Scroll speed 1-4:** Állítható képernyőgörgetési sebesség.
- **Print quality Draft/NLQ:** Nyomatási minőség.
- **Mouse:** Egér használata.
- **Interlace:** interlace szöveg megjelenítés.
- **Close FM screen:** A **FM** képernyő lezárása a szöveg kiírása közben.

## SHOW PIC

- **Center:** Egy képernyőnél kisebb képek centrális elhelyezése.
- **Horizontal/Vertical:** Vízszintes/Függőleges.
- **Positive/Negative:** Normál/Inverz.
- **Color/B & W/Grey:** Színes/Fekete-Fehér/Szürke.

**PLAY MOD**

- **Show information while playing:** Lejátszás közben információval szolgál.
- **CIA Speed/VERTB Speed:** Két különböző sebesség tényező.
- **Tempo/Speed:** Sebesség paraméteres megadása.
- **Ignore filter command:** A filterre vonatkozó utasításokat figyelmen kívül hagyja.

**PROTECT**

- **Mode: Set/Add/Sub:** A jelzőbitek megadásának módja (Ld. Protect opció).

**EXECUTE**

- **Open output window:** Program futtatásakor külön ablakot nyit.
- **Workbench to front:** A workbench képet az **FM** elé helyezi.
- **Put FM sleep:** Futtatás közben a **FM** alvó pozícióba kerül.
- **Window:** A kinyílt ablak paramétere.

**FORMAT**

- **Old File System/Fast File System:** Két formátum közti választás (Ld. Super Duper/FFS).

**CRUNCH**

- **Add .pp:** A sűrített állomány neve után **.pp** kiterjesztést tesz.

**RATTLE COPY V5.0** (Amiga)

Már sok teljes lemez másolására alkalmas program jelent meg a piacon. Mind közül az egyik legkönnyebben kezelhető és legintelligensebb a **RC**. A software-t egyedülálló rugalmassága és megbízhatósága emeli az egykor hasonló népszerűségnek örvendő **X-copy** fölé. A beépített boot-block szerkesztővel átálakíthatjuk egy program töltő blokkját, a Bam editorral hibás szektorokat foglialtunk le, míg a coder opció lemezeink titkosítását végzi. Emellett a másolási fájtk és hibajavítás széles skálája áll rendelkezésünkre. Az **X-copy** nagy hibája volt, hogy két lemezegységes kopirozásnál a forrás olvasási hibáit az azonnal megjelenő céladatok letakarták. Itt minden egységnek külön ablaka van, tehát a félreértésnek lehetősége is kizárt. Nos nézzünk bele részletesebben!

A korábbi verziók óta nem sok mindenben változtattak, lecserélték a grafikát, megváltozott a lemez beolvasásának iránya (nem hátulról előre, hanem fordítva történik) s egy-két új hatékony alprogrammal gazdagodott a készlet. A felhasználó egy szétfutó irányokban elhelyezett négy kicsiny négyzetből álló pointert irányít. Ennek azért van jelentősége, mert a négyzetek közt lévő réssel, akár egy célkereszttel a szektor illetve track térképen biztos pontossággal kijelölhető a kívánt terület. A képernyőn két típusú feliratot látunk. A szürke alapon fekete szöveg számunkra információval szolgál, vagy egy menürendszert takar. A fekete ablakokban fellelhető kék feliratok az egér bal gombjával változtathatóak, illetve aktiválhatóak.

A program betöltése után a legelső keretben a konfigurációnkat értékelő üzenet olvasható. Amennyiben 1 Megabyte memóriánk van (ennél kevesebb a software el sem indul), akkor a **'no read/write available'** mondatot pillantjuk meg. Ez annyit jelent, hogy csak lemezegységek között másolhatunk, a memóriát nem használhatjuk. Ezután a felismerett meghajtók száma következik, **'1-4 drives detected'** formában, amit a memória bővítő helye követ (megint 1 megás gépeknél e helyett a **'NOT USED'**, azaz a nincs használatban üzenet látható). A mellette fellelhető kisebb keret a másolás idejét hivatott mutatni, azonban ráclickelve a program indítása illetve a **'Killsys'** utasítás kiadása után eltelt időt is megtudhatjuk.

- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre.
- **Fast/Mediocre/Good/Very good/Best crunch:** A másolás hatásfoka állítható itt be a gyors, ám rossz minőségűtől egészen a lassú, viszont jó hatásfokúig.
- **Small/Medium/Large Buffer:** A memória puffer mérete a kicsitől az egészen méretesig.
- **Use source as destination:** A forrást egyben célpontnak tekintve, ugyanoda írja fel a sűrített file-t.

**DECRUNCH**

- **Remove .pp:** A kipakolt állomány neve utáni **.pp** kiterjesztést távolítja el.
- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre.
- **Use source as destination:** Ld. 'Crunch'!

**HEAR**

- **Ask how to load/Play form disk/Load to memory:** Előlenőző kérdés a lejátszás módjáról/Lejátszás lemezről/Lejátszás memóriából.
- **Frequency:** Megadható kezdőfrekvencia.
- **Buffers:** Puffer mérete byte-ban.
- **Repeat:** Ismétlés.

• JEAN

**Rendszerutasítások**

- **Killsys:** Az opció meghívásával a tetemes területet foglaló rendszert törölhetjük. Az újra konfigurálás pár másodpercet vesz igénybe, s eredményeképpen minden eddigi programon eszközölt változtatásunk az eredeti állapotra áll vissza. Magyarul a parancs rendszer nélkül újra indítja a teljes programot. Az alsó hasámban látható üzenet a **'read/write available'**, azaz olvasás írás engedélyezve, ergo memória használható változatban jelenik meg. A mondat végén a bővítő pontos helye is kiíródik.
- **Exit:** Kilépés a programból. A rendszer megszüntetése után elveszítjük ezt a lehetőséget, így azután már csak resettel távozhatunk.

**MÁSOLÁS**

Nos, tételezzük fel, hogy minimum két lemezes egységgel rendelkezünk és még nem adtuk ki a **'Killsys'** parancsot. Helyezzünk egy írásvédett lemezt az egyik, míg egy nem védettet a másik meghajtóba. Ezt a szabályt mindenképpen be kell tartanunk, mert a program nem használja előre meghatározott forrást és célpontot, azt az alapján dönti el, hogy melyik lemezegységbe helyezzük a védett illetve nem védett adattárolót. Szóval, a képernyő közepe táján öt fektetett hasább látható, az első baloldali a **'Source'**, míg a második mellett a **'Target'** felirat olvasható. Ez annyit jelent, hogy a legelső rubrika mindig a beolvasott disk adatait fogja mutatni, s az alatta elhelyezett kijelzők pedig a lehetséges négy célmeghajtót reprezentálják. A legelső hasább teljes területe fehér színű, ez azt jelenti, hogy a memória adatoktól mentes. Az oldalán feltüntetett kicsiny négyzetben felbukkan a forrásnak megjelölt egység száma 0-tól 3-ig. Ehhez hasonlóan a célpontok is felsorakoznak szintén 0-tól 3-ig, felülről lefelé növekvő sorrendben, tekintet nélkül arra, hogy milyen sorrendben pakoltuk az adattárolókat a meghajtóinkba. Ha több védett lemez is előfordul, akkor automatikusan az alacsonyabb számú alakul forrássá. Mikor az előkészületekkel megvagyunk, akkor az eddig üresen álló bal felső rublikában megjelenik a **'Copy'** parancs. Az opció a szokott módon aktiválható, tehát a bal mouse gombbal. Ezen kívül a programozók, egy a folyamatot felgyorsító eljárás is a rendelkezésünkre bocsájtottak.

Az ebben a keretben mindenkor megjelenő utasítást a szököz billentyűvel kezelhetjük, ami sok lemez másolását jóval rugalmasabbá teszi és egyben az **RC** nagy előnye az **X-copy**-val szemben. Fontos, hogy bármilyen másolás befejeztével várjuk meg az **'All system ready'** üzenetet, s csak ezután távolítsuk el lemezeinket.

Ezek után nézzük meg mi történik a rendszer kikapcsolása után, ugyanis ilyenkor lemezeink tartalmát már a memóriába is beolvashatjuk. Írsvédett adattároló elhelyezésekor a **'Read'**, védtelen esetében pedig a **'Write'** parancs jelenik meg, tekintet nélkül az aktuális memóriatartalomra. Tehát az utasítás végrehajtásakor az első esetben mindig olvasás, míg az utóbbinál írás kezdődik. Ezzel a módszerrel elméletileg végtelenszer ismételhető meg mindkét folyamat. Két különböző védelmi állapotú adathordozó használatakor az előző bekezdésben részletezett folyamat játszódik le. Na már most, a másolás illetve bármely más jellegű munkafázis leállítható a bal felső ablakba illesztett **'Stop'** parancs segítségével.

Mielőtt azonban hozzátárnánk a nagyütemű másoláshoz, lássunk milyen egyéb lehetőségeink vannak.

### Másolást meghatározó mutatók

**Mode:** Itt adhatjuk meg a másolás illetve egyéb felhasználás módját. Az ablakban az egér bal és jobb gombjával lapozhatunk oda-vissza a különböző módokat között.

**- BAM (Block Administration Memory):** A program a block nyilvántartó memória, azaz egy térkép alapján határozza meg a lemez másolandó tartományait. A folyamat indítása után, ebben a vátozatonban a forrásban található üres track-ek helyét a célponton formázza, nem pedig másolja, s ezzel jelentős időt takarít meg. Megjegyzendő, hogy ezzel a módszerrel csak **Dos-os** lemezek kopírozása ajánlott, hiszen előfordulhat olyan track-töltős anyag, amely hamis **BAM** térképpel megteszteli a másolót.

**- Range:** Az összes cylinder másolását végzi, függetlenül azok tartalmától. A kijelzőkön nem láthatóak a használt és üres területek. Ugyan a normál rutinok közül ez a leghosszadalmasabb, de a teljes biztonság érdekében vegyes jellegű lemezek másolásánál ez a módszer ajánlott.

**- Damaged:** Itt az ideje, hogy a hasabók megkülönböztetett jeleivel foglalkozzunk. Az alapállapotban lemezegegyeségenként 2\*80 track másolás közben kis színes téglalapok formájában jelenik meg. A sárga használt területek, a a fehér a szűz track-ek, míg a piros az olvashatatlant illetve írhatatlant szektorok helyén látható. Ez utóbbi előfordulásakor kap jelentőséget ez az opció. Az előzőleg lebonyolított másolás után kiválasztva, csak a sérült részek kopírozását végzi. Ezáltal sok időt spórolunk meg, hiszen nem kell egyesével meghatároznunk a hibás területek, ezt a **RC** automatikusan végzi el.

**- Nibble:** A nem Amiga formátumú, vagy eltérő adatsűrűségű lemezek másolására alkalmas. A folyamat végrehajtása közben a legelső információs ablakban — amennyiben ez lehetséges — megjelenik a felismert formátum megnevezése. Természetesen normál DS/DD anyagoknál is tökéletesen alkalmazható, csak nem célravezető ágyúval verébre löni. A rutin ilyenkor ugyanis felesleges precizitással dolgozik, amely a munkaidő jelentős növekedéséhez vezet. Egy különleges felhasználási módja, mikor hibás lemezeket egy az egyben szeretnénk duplikálni. Ilyenkor a sérült részek kék színnel kerülnek a képernyőre.

**- Format:** Az írsvédeltől megfosztott lemezt illetve lemezeket formázza, s az eredmény a célpontként megjelölt területen látható. Ilyen módon akár négy lemezt is formázhatunk egyszerre. Vigyázzunk arra, hogy írsvédett adathordozó ne kerüljön valamelyik drive-ba,

mert akkor a művelethez esetleg szükséges név nem adható meg.

**- Used:** Elméletileg csupán a használt területek másolására korlátozódik, azonban ez csak akkor lehetséges, ha rutin egy úgynevezett használati térképre bukkan. Amennyiben ez megtörténik, a **'UsedMap found'**, ellenkező esetben a **'No UsedMap found'** üzenettel találkozzunk. A továbbiakban a program ennek függvényében beolvassa a lemez tartalmát, majd az adatokat tartalmazó track-eket kiírja a céllemeze, míg az üresetek formázza. Ezek minden esetben eltérő színekkel jelennek meg a képernyőn. Az eljárás egyaránt alkalmazható Dos-os és track-töltős anyagok másolására.

**Verify:** Az on/off kapcsoló állásával állíthatjuk be, illetve kikapcsoló állapotba a **'Mode'** ablakban felsorakoztatott eljárások ellenőrzését. A jelenség a kiírt adatok újrabeolvasásán és összehasonlításán alapszik, ebből következően lassítja a végrehajtott folyamatot, viszont biztonságossá teszi azt. Figyelem, ez az opció a formázást nem befolyásolja.

**Format:** Itt található a formázás minőségére utaló három meghatározás.

**- Verify:** A megmunkált lemez íráshibáit megjeleníti az aktuális hasámban, s egyben megkísérli azok korrekcióját is.

**- Fast:** Kikapcsolja az ellenőrzés mechanizmusát.

**- Off:** Magát a formázást, mint funkciót szünteti meg. Ez azzal jár, hogy a jelző állításáig nem használhatjuk a **'Format'** parancsot és emellett másolás közben is elmarad az eljárás alkalmazása, olyan esetben ahol normál állapotban erre sor került volna (pl. **Used, BAM**). Ezzel tovább növelhető a másolás sebessége, ellenben a célpont következő esetleges file-os használatánál is gondok merülhetnek fel. (kivéve képez az az eset, amikor a célpont már előre formálva volt).

**Nibble:** A program ennek a másolási típusnak két fajtáját különbözteti meg. Az **'Index'** alkalmazásakor nem veszi figyelembe a színzinkon jelet, míg a **'Sync'** választásakor felhasználja a jobb oldalon látható értéket.

**Sync:** A lemezen elhelyezett adatokat egy négyjegyű hexadecimális szám formájában megadható színzinkon jel határozza meg. Amiga estében ez **\$4489**. Amennyiben más formátumú lemezek másolásával kísérletezünk ezt a számot az egyes négyzetekbe clickelve meg kell változtatnunk. Így ránthatunk át pl. PC-s software-eket, vagy védett stufot is. Figyelem, csak a **'Sync Nibble'** használja az itt megadott értéket!

**Side:** A **'Both'** választásakor a lemez mindkét oldalát, míg **'Down'** és **'Up'** használatkor csak az alsó és felső oldalát munkálja meg.

**Code:** Használatakor egy legfeljebb 12 tagból álló karakterláncsal kódolhatjuk az adott lemezt. Az ilyen eljárással kezelt adatok nem olvashatók be, viszont a dekódor használatával és ugyanannak a szónak a begépelésével bármikor visszaalakíthatóak. A szöveg beírásához clickeljünk az üres ablakba, s miután elkészültünk, használjuk az **'Enter'** billentyűt. Az alkalmazott szót érdemes megjegyezni, mert enélkül az állomány nem dekódolható.

**Coder:** Mielőtt elkezdjük a kódolt másolást, juttassunk be egy szót a **'Code'** pontban tárgyaltak alapján. Függetlenül attól, hogy kódolunk, vagy esteleg dekódolunk, ez a céllemzre történő írás előtt történik meg. Ennek hiányára a gép a **'No code entered'** üzenettel figyelmeztet.

**- Off:** Kikapcsolja a kódolási funkciót (ez az alapállapot).

**- Code/Decode:** Beindítja az adatátalakítás folyamatát a kívánt irányban, mely minden típusú másolásnál alkalmazható. Amennyiben dekódolás esetén hibás jelszót gépelünk be, a lemez továbbra is használhatóan marad. Lehetősegűn van részleges kódolásra is, de akkor az ellenfolyamatban is csak a megváltozott részt kell átalakítanunk.

**Name:** Az egyik meghajtóba írsvédelemmel behelyezett lemez nevét láthatjuk itt, feltéve ha akad ilyen. Amennyiben

írásgedélyezett disk-kel próbálkozunk, azt a program figyelmen kívül hagyja, mivel ez információt nem hordoz. Úres háttértároló esetén az 'Empty' üzenet, vagy a későbbiekben ide bevitt karaktersorozat, ismeretlen formátum esetén a 'No file format' felirat jelenik meg. Ezen kívül ide pótyóghetjük be a megformázandó és átírandó lemez nevét, majd ne felejtjük el megnyomni az 'Enter'-t.

**Boot:** Csakúgy mint a névnel ez a kijelző is csak a védett lemezekkel foglalkozik. Megjeleníti a boot-block nevét, ha azt képes felismerni, vagy az installáció minőségére tesz utalást.

- **Not installed:** nem installált
- **Installed:** valamilyen módon installált
- **Normal installed:** standard boot-block
- **[Unknown boot-block]:** Ismeretlen boot-block

**Start:** Az első négyzet a másolás kezdőcilinderét, míg a második az alsó illetve felső oldalt jelzi a nulla valamint egyes számmal.

**End:** A 'Start'-hoz hasonlóan jár el a másolás végső cilinderére vonatkozóan.

**Pos:** A pointer pillanatyí pozícióját jelzi a fent említett eljárás segítségével, függetlenül attól, hogy a mutató melyik rublika felett tartózkodik. A bal gombot lenyomva kijelölhetjük a másolás kezdőcilinderét, majd nyomvatartva a végcélnál engedjük fel. Igyekezünk egy hasábon belül tartózkodni! A megfelelő sorokra mutatóval a kezdő és befejező olalakot is megválaszthatjuk.

**All:** A megváltoztatott másolási start-end paramétereket az eredeti állapotba állítja.

## FELHASZNÁLÓI ALPROGRAMOK

**Examine Boot:** A lemez első blokkjának tanulmányozására szolgál. Csak írásvédelemmel ellátott adathordozók tartalmát jeleníti meg, ellenkező esetben az utóljára beolvasott byte-okat tünteti fel. Amennyiben több ilyen is előfordul, akkor a kisebb meghajtószámút részesíti előnyben. A program meghívása után egy teljesen új környezetet látunk. Bal oldalon a boot-block 1024 byte-nyi adatát látjuk ASCII kódok alapján megjelenített szöveg formájában. A jobb oldalon elhelyezett másik keretben a megvizsgált részre vonatkozó megjegyzések és megállapítások olvashatók. Egy-egy új lemez használatakor az adatok automatikusan frissülnek.

- **[Unknown Bootblock]:** Az RC5.0 számára ismeretlen boot-block.
- **Not Installed:** Nincs installálva.
- **Normal Installed:** A RC által használt standard installáció.
- **Installs Disk:** A boot-block installálja a lemezt.
- **Reads Data from Disk (Start:X Length:Y):** A lemezzől adatokat olvas, x kezdettől y hosszúságban.
- **Writes Data to Disk:** A lemezre adatokat ír.
- **Checks Left-mouse:** Vár a bal egérgomb lenyomására.
- **Reads Keyboard:** A billentyűzet különböző gombjaira reagál.
- **Changes Led (Filter):** Megváltoztatja a Power ledet, bekapcsolja a szűrőt.
- **Opens Guru-window:** Kinyitja a guru ablakot.
- **Survives reset:** Reset után is rezidensen a memóriában tartózkodik. Ez lehet virus is.
- **Removes External Drives:** Kikapcsolja az extra meghajtókat.

- **Possible Sync: \$4489:** A lehetséges szikrönt \$4489-ben állapítja meg.

- **Nothing Special Found:** A program semmi különösöt nem ismer fel.

**View:** Ezzel az opcióval a kiírt adatok megjelenési formáját határozhatjuk meg. Az alaphelyzetet jelentő karakteres forma (Asc \$000-\$3ff) után a hexadecimális és ASCII kódokat egyaránt bemutató négy táblázat következik (A+S \$300-\$3ff, A+S \$200-\$2ff, A+S \$100-\$1ff, A+S \$000-\$0ff). Az egy sorban elhelyezett nyolc számnak először hexadecimális kódja majd karakteres alakja következik. Végül a csak 16-os számrendszerű számokat bemutató két képernyő is helyet kapott (Hex \$200-\$3ff, Hex \$000-\$1ff).

**Text:** Az ide bejuttatott szöveget később megkereshetjük az adott blokkban.

**Decode:** Elindítja a lemez boot-jának vizsgálatát és egyben elvégzi a begépelést szöveg keresését is.

**Kill:** Kiadása előtt tegyük irhatóvá a kezelni kívánt lemezt. Funkciója szerint a területen található lehetséges 'startup', vagyis indító rutint törli le. Siker esetében a 'Possible startup routine killed', míg eredménytelen futásnál a 'No possible startup routine found' üzenettel szembesülünk.

**RattleCopy:** Visszatérés a másoló programba.

**BAM Editor:** Az alprogramba belépve egy 1760 blokkra osztott téglalapot látunk. A képernyő tetején elhelyezett 'Drive' keretben az aktuálisan használt meghajtó számát, a 'Block' ablakban a pointer által takart négyzet számát (0-1759), majd a hosszú hasábon az éppen soros üzenetet helyezték el. Jobb oldalon a következő parancsok sorakoznak:

- **Read:** BAM beolvasása a kizárólag írásvédett lemezzől.
- **Write:** A megtervezett BAM mentése.
- **All:** A teljes térkép foglaltsága.
- **Clear:** A teljes térkép felszabadítása, az első két négyzet kivételével, melyek foglaltsága kötelező.
- **Undo:** Az előző művelet előtti állapot visszaállítása.
- **RattleCopy:** Távozás a másoló programba.

A térképen minden egyes sor egy track-et jelent, s minden két sor egy-egy cilinder. Az első sor a lemez első oldalának első track-je, majd két sorral lejjebb az alsó oldal második track-je és így tovább. A közbelső sorokra ugyanez a módszer vonatkozik, csak azok a felső oldalhoz tartoznak (ne téveszsen meg senkit, hogy a másolásban az első és felső oldal pont fordítottnan helyezkedik el). Egy blokk kijelölése az egér bal (sárga szín), törlése a jobb gombjával (szürke szín) történik. Csoport meghatározása, illetve a megfelelő gomb nyomvatartásával zajlik. Ezzel a szerkesztővel megmenthetünk és tovább használhatunk hibás lemezeket úgy, hogy a sérült szektorokat lefoglaljuk. Még egy dolog, ha egy track-ben akár egy blokk is foglalt, akkor az a teljes sáv használatáig vezet, a sérült track esetén viszont jobb, ha mind a 11 blokkot letakarjuk.

**About:** Nem tartozik kifejezetten ebbe a kategóriába, de elhelyezkedése alapján most ide soroljuk. Kiválasztva a készítőkről és forgalmazókról kapunk információt.

**Install:** A file formátumú lemezre betöltést alkalmas boot-block-ot másol.

**Relabel:** A 'Name' rovatba begépelte karakteresorra nevezi át az aktuális lemezt. Az 'Install' opcióval és itt is vigyázzunk arra, hogy a lemez ne legyen írásvédett, mert a program hibáüzenetet nem ad!

• JEAN

## SUPER DUPER V2.01 (Amiga)

Ez a rendszerbarát program Amigán az eddig kiadott leggyorsabb lemezmásoló software. Egy lemez ellenőrzött duplikálásához kevesebb mint 100 másodpercere, ellenőrzés nélkül csupán 69 másodpercra van szüksége. Egy DD-s lemez ram-ba olvasása 36, biztosított írása mindössze 67, valamint ellenőrzés nélküli kiírása szintén csak 36 másodpercet vesz

igénybe. Egy újabb meghajtó használata a 'verify' eljárást alkalmazó másolatát 34 szekundummal növeli, viszont ellenőrzés nélküli nem befolyásolja a műveletre fordított időt! Így négy másolat elkészítése akár 38 másodperc alatt is megtörténhet! Természetesen ezek az adatok változatlanok a beállított opciók, a lemezminőség, és egyebek függvényében.

A **Super Duper** különösen precíz az ellenőrzés területén, s egyben egyes hibák korrekciójára is vállalkozik. A rendszerbarát és multitask tulajdonsága következtében előfordulhat, hogy valamely párhuzamosan futó software a memória változtatásával próbálkozik. Ilyenkor a program figyelmeztet és megvédi az általa kialakított puffert, így az ilyen másolat legáltalában olyan biztonságos, mint a lemezről lemeze kópi. A helytakarékoság csak bevont memóriasűrítő eljárás hatása az írás sebességét csak némileg befolyásolja. Emellett a program a CPU idejét minimális mértékben foglalja, így a multitask-os lehetőségeket maximálisan támogatja.

A software menük hiányában teljes egészében ikonvezérelt. Minden elérhető az egér illetve a billentyűzet segítségével. A parancsokat és mutatókat fajtájuktól függően aktivizálhatjuk, vagy átirhatjuk a bal gomb lenyomásával valamint a megfelelő aláhúzott billentyű alkalmazásával. A bal felső sarokban látható kapcsolóval, vagy a 'Q' illetve 'Esc' billentyűvel kiléphetünk a programból. Az 'Amiga' és '0', '1', '2', '3'-as gombok kombinációjával ki/be kapcsolhatjuk a forrás meghajtókat. Ugyanez vonatkozik a célegységekre is, az említett számok és a 'Shift' közös használatával.

A képernyőn három típusú keretet láthatunk. A süllyesztett fajtában információk jelennek meg a másolással kapcsolatban, ide adatokat nem juttathatunk be. Az egyszínű ablakokban látható szövegeket illetve számokat a felhasználó az adott szabályoknak megfelelően megváltoztathatja, míg a kiemelt ikonok ki/be kapcsolhatók. A háttér színt használó opciók illetve funkciók ikonok passzív és az ettől eltérő színezett ablakok aktív állapotban vannak. A pépita mintára satírozott ablakokat nem használhatjuk. Előfordulhat, hogy ez a program futása közben változik (pl. másolás közben nem formattálhatunk).

## MUNKAIKONOK

A munkaikonok irányítják a lemezmásolást és egyéb mellék-tevékenységeket (pl. ellenőrzés, formázás).

**Stop:** Bármilyen folyamatot leállít. Amennyiben sikerül a procedúrát még abban az időben megfékeznünk, amikor a munka állását jelző keretben még nem látható bejegyzés, akkor a céllemezekben sem tapasztalható elváltozás. Ha másolás közben alkalmazzuk, azonnal üríti a memóriapuffer tartalmát.

**Go:** Elindítja a kijelölt folyamatot, attól függetlenül, hogy az lemezről lemeze másolás, pufferből lemeze írás, vagy éppen formázás.

**Read:** Csak egy puffer előzetes megjelölése után kezelhető, amelyet a forrásról beolvasott memória tárolására használ.

**Check:** Egy olyan olvasó eljárást indít el, amelyet nem követ a memória tárolása, tehát puffer kiválasztást nem igényel. Ellenőrzi a lemezen lejegyzett adatok olvashatóságát. A track-es beolvasás hiányosságait kiválóan ellenőrzi, de nem képes kimutatni a 'Dos Checksum' hibákat.

**Format:** A célpontként előre kijelölt háttértárolók lemezeit formázza.

**ARexx:** Megnyit egy 'requester' ablakot, ahol egy ARexx makrórt hajthatunk végre. Ez nem más, mint a program külső irányítására alkalmas belső, makrókra épülő nyelv.

## AZ OPCIÓS IKONOK

**Verify:** Ki/be kapcsolja az ellenőrzés funkcióját. Az opció vonatkozik a lemeze írás minden változatra (formázás, másolás). Ugyan növeli a folyamat sebességét, használata bizonytalan minőségű lemezek esetén nem javasolt.

**Date:** Az aktuális dátumra írja át az adathordozó formázásának időpontját. Ennek akkor van jelentősége, amikor a két másolatot egyszerre használjuk így gépközi különbséget tud tenni a változatok közt, és az Amiga Dos hibájából

adódó rendszerfagyás elkerülhető. Nem Dos formátumú lemezek esetében elméletileg nem működik, de nem árt az előzetes hatástalanítás.

**Incname:** Ennek a lehetőségnek nagy számú lemez formázásakor vehetjük hasznát. Kiválasztva, a 'Format' parancs kiadása után a program beolvassa a 'Label' ablak tartalmát, majd az abban előforduló számot minden formázásakor eggyel növeli (tehát a begépett névben legalább egy számnak szerepelnie kell pl. 'Cov.000'). Amennyiben több egymástól elválasztott számot talál, akkor az utolsó sorozatot tekintí aktuálisnak. Természetesen minél többjegyű a szám annál több eltérő változat hozható létre. Figyelem: az első műveletnél a szám már eggyel növekszik, tehát ha nullát írunk be, akkor a lemezen már egy szerepel. Amennyiben ragaszkodunk a név utáni nullához a 99...9 valamely változatát gépeljük be.

**FFS:** A 2.0-as rendszertől felfelé elterjedt **Fast File System** alapú formázást teszi lehetővé, a megszokott **Old File System**-mel szemben. A másolás továbbra sem engedélyezett. A meghatározásból következik, hogy ezt a formátumot 1.2/1.3-as gépek nem támogatják.

**Talk:** Bekapcsolva, a folyamatokat angol vokális üzenettel kíséri. A funkció működéséhez a 'I:Speak-Handler', a 'devs:narrator.device' és 'libs:translator.library' használata szükséges.

**Auto:** Az automatikus művelet indítását teszi lehetővé. Érzékeli a behelyezett illetve eltávolított adathordozókat. Lemezről lemeze másoláskor a forrás és a cél, formázás választásakor a céllemez, míg pufferes kopirozásokor a forrás kivételét követő új lemez berakása után indítja a további műveleteket. Figyelem, utóbbi esetben a véletlen adatvesztésig elkerülése érdekében minden lehetséges lemez írásvédelemmel lássunk el!

**Buffer:** Ez a kapcsoló a memóriát mint puffert jelöli meg, amely nagymennyiségű másolat készítésekor, illetve csupán belső lemezegységgel rendelkező konfigurációknál kap igazi értelmet. Minden olvasásakor a lemez, vagy egy részének tartalma itt raktározódik illetve helyszűke esetében tömörítő eljárásokon megy keresztül. Egy megás, vagy kevesebb memóriával rendelkező gépek tulajdonosa ilyen művelet előtt minden lehetséges párhuzamosan futó programot számoljanak fel. Amennyiben a terület így sem elegendő, akkor a másolás művelete akár több forduló formájában zajlik. Továbbá érdemes megjegyezni, hogy a pufferben tárolt adathalmaz részéről a program pontosan nyilvántartja, hogy beolvasás során melyik cilinderről érkeztek. Ilyen módon később a start/end opciók átírásával egy lemez tetszőleges részét is újírhatjuk. Fordított esetben, ha egy lemez beolvasott részéről egy másikra szeretnénk másolni, akkor attól függően, hogy a forrásterület és a céletterület tartalmaz közös részt két lehetőség állhat elő. Üres közös halmaz esetén hibáüzenetet kapunk (pl. az 50-59-ig beolvasott területet 10-49-ig szeretünk volna elhelyezni), ellenkező esetben csak azok a cilinderek íródnak ki, amelyek a közös halmaz tagjai (pl. az 50-59-ig terjedő részt 10-55-ig szeretnénk írni, ekkor csak az 50-55-ig számozott cilinderek íródnak felül).

**HDBuf:** Ez előbb tárgyaltaéhoz hasonlóan működik, azzal a különbséggel, hogy a ram helyett a merev/lemezés meghajtón (**hard disk**) egy kijelölt IFF formátumú file-ban helyezi el az adathordozóról beolvasott jeleket. Jó harddisk esetén nem feltűnően, de az olvasás procedúrája kicsit lassul. A módszer használatával egyébként lemezeket egy file formájába tömöríthetünk.

A HD és VD puffer használata telített memória esetében ajánlott. Erre a két eljárásra nem igaz a cilinderek rugalmas nyilvántartási módsere, mint azt a ram puffernél ismertettük. Amennyiben olvasás után megváltoztatjuk a start/end paramétereket, a program a megváltozott körülményeket figyelmen kívül hagyva az új kezdőpozíciótól számítva indítja be a másolást. Ezzel a lehetőséggel a lemezen adatokat mozgathatunk.

**VDBuf:** Ugyanaz az ábra csak ram helyett egy fizikai háttértárat határoz meg. A kiválasztott eszköznek a **'track-disk.device'** analógiájára kell működnie, tehát a program számára engedélyeznie kell az adatok tárolását.

**VDName:** A Virtuális lemezként használt eszköz neve adható meg, amennyiben a másolás **'Virtual Disk Buffer'** üzemmódban van. Fontos megjegyeznünk, hogy ez nem egy Dos eszköz meghatározása, mint pl. **RAD:** reset védett ramdisk (helyesen **'ramdrive.device'** formában adható meg), **FMS:** virtuális floppy a merevlemezzen (exec név: **'fmsdisk.device'**) és **VD0:** stb.: más resetvédett szektor orientált ram drive-ok.

**VDUnit#:** Itt adható meg az említett eszköz száma.  
**Label:** A megformázandó lemez nevét adhatjuk itt meg.

**Retry#:** Megadható az olvasási/írási hibák kijavítására tett kísérletek száma 0-tól 99-ig.

**Start Cylinder:** A másolás első cilindérének azonosító számát határozhatjuk meg 0-tól 79-ig.

**End Cylinder:** Az utolsó cylinder száma szintén 0-tól 79-ig. Amennyiben bármely érték értelmezhetetlen (pl. a kezdő-cylinder nagyobb sorszámú, mint az utolsó), akkor a **'Track range not valid'** üzenetet kapjuk.

## LEMEZIKONOK

A lemezikonok segítségével meghatározhatjuk az elkövetkező feladatok elvégzéséhez használt egységeket (**format**, **check**, **read**, **copy**). Figyeljünk arra, hogy értelmes munkakörnyezetet alakítsunk ki, például pufferes másolásnál nem használhatunk egy drive-ot forrásnak és célpontnak egyaránt.

## A MÁSOLÁS FOLYAMATA

A forrás és cél-drive-ok ikonjai között látható hasámban az éppen aktuális folyamat kimenetelét szemléltethetjük. Itt láthatjuk, hogy a másolás, formázás illetve ellenőrzés hol tart, valamint jelzéseket kapunk az esetleges hibákról is.

Amennyiben legalább két meghajtóval rendelkezünk, válasszunk ki egy forrást és egy azzal nem megegyező célpontot is, majd használjuk a **'Go'** parancsot. Egy idő után a másolás befejezték két csippanás és a képernyő felvilágosása jelzi. Egy háttértároló esetén válasszuk azt forrásnak és célpontnak is, majd jelöljük ki a megfelelő puffert és clickeljünk a **'Read'** funkcióra. Az olvasás végen helyezzük be a felülírandó lemezt írásvédelem nélkül majd használjuk a **'Go'** utasítást. Kis puffer esetében esetleg többszöri lemezcserére van szükség, éppen ezért és a biztonság kedvéért a forrást mindig írásvédelemmel lássuk el.

A software DD-s és HD-s lemezeket egyaránt kezel, csak arra kell odafigyelniünk, hogy a forrásként és célpontként megjelölt drive-ban azonos típusú adathordozók legyenek.

## NORTON COMMANDER 4.0 (PC)

Régóta várunk, s most végre itt van... kezdhethetünk a mondánivalónkat, de ez már egy eléggé elcsépeelt (gy.k. avas) duma, így inkább csak annyit mondunk: megjött, tetszik. Ez azonban meglehetősen kevés információt hordoz, ezért talán érdemes lenne bővebben kifejtetni. Mármost a **'tetszik'**-et.

A programcsomag fő újdonságai: egy csomó új viewer, valamint a lényeg, a tömörített file-ok kezelése (no azért nem kell annyira örülni, nem lehet a tömörített file-okat elindítani, de ezt gondoljuk gondolta az a gondolkodó, szóval a PC témában valamelyest haladónak számítók erre eleve nem gondoltak. Azért ne felejtjük el az editort sem, amit kicsit megújítottak, tuningoltak, de még mindig nem nagyon nevezhető szövegszerkesztőnek. Főleg a 64K-s szövegméret-korlátozás idegyszerű.

Az adott művelet elkezdésekor a jobb oldalon elhelyezett információk ablakban megjelenik a forrásként használt lemez neve, egyelőre **'<UNKNOWN>'**, azaz ismeretlennek megjelölve. A negyvenedik cilindert elérésekor, mikor a folyamatot jelző hasáb közepén tart, Dos-os lemez esetén egy névre, vagy track-töltés anyag olvasásakor üres mezőre vált. Ha bármely oknál fogva a név nem olvasható (olvasási hiba, hibás formátum), akkor a **'<BAD NAME>'** üzenettel találkozunk. Ebben az esetben ajánlatos a **'Date'** mutató kikapcsolása az esetleges hibás másolás elkerülése érdekében. A megjelenő nevek nem tűnnek el, hanem újabbak érkezésekor az ablakban felfelé scrolloznak. Sok lemez másolásakor ennek nagy jelentősége van.

Amennyiben a program rossz track-kel találkozik, azt megpróbálja beolvasni a **'Retry#'** pontban megadottak alapján. Ha ez nem sikerül, akkor a kijelző hasámban az incidens helyén egy háttérszínű pont jelenik meg, s az adott meghajtó hibakijelzője egy egységgel növekszik. Miközben a program a sérült sáv beolvasásán fáradozik a művelet nem állítható le, azért jól gondoljuk meg mielőtt a próbák számát 99-re állítjuk.

A másolás, olvasás, írás és formázás mind különböző színekkel jelenik meg a folyamatot mutató hasámban, így nem fordulhat elő, hogy boldogan formázzuk féltett rendszerlemezeinket.

**Rtry:Err:** Minden egyes lemezegység ikonja alatt egy alapállapotban két nullát tartalmazó keret kapott helyet. Az első szám az adott lemezen elvégzett javítási kísérletek összesített számát jelzi (Ha 4 próbálkozást engedélyeztünk, akkor se dőbbenünk meg a 16-os számlánál. A számláló új track olvasásakor/írásakor nem nullázódik). A második érték a javítási törekvések ellenére megmaradó hibák számát mutatja meg.

**Elapsed:** Az aktuális művelet elindítása óta eltelt időt jelzi másodpercben. A program a rendszer viszonylag nagyponosságú belső óráját használja.

**Cpy#:** Az aktuális pufferből kiírt hibamentes másolatok számát adja meg. A mutató használatához egy puffer előzetes kijelölésére van szükség. Megjegyzendő, hogy csak teljes másolatok (0-79 cylinder) sikeres végrehajtásakor növekszik, ezzel lehetővé téve a lemez utólagos részleges korrekúráját. Több részletű másolásnál természetesen csak az utolsó fázis végén emelkedik az ablakban látható szám.

Végezetül a program használatát minden intenzíven másoló, vagy esetleg merevlemezrel rendelkező felhasználónak melegen ajánljuk. A SD multitasz-os megoldása miatt a párhuzamosan zajló programok, a felhasználás széles körét biztosítják. Emellett a kis remekmű szabadon terjeszthető, tehát minden igényes lemezdobozban ott a helye.

• JEAN

Akkor talán nézzük bővebben a program kínáta új lehetőségeket.

A különböző másoló, törölő, csomagoló stb. eljárások panelján megjelent egy **Include Subdirectories** kapcsoló. Ha ezt engedélyezzük, akkor az aktuális könyvtár alkönyvtárain is elvégzi az adott műveleteket. (Ha csak néhányat jelölünk ki, akkor csak azokon.)

• **View:** A program általában felismeri, milyen viewer kell az adott szövegfájlhoz, de ezt mi is tudjuk változtatni **'F7'**-tel, mint régen. Viszont előrehaladás, hogy a képeket is **'F3'**-mal nézhetjük meg a **BITMAP.EXE** program felhasználásával (ezt hívja be az **NC**, de csak néhány elterjedt grafikus formátumot ismer fel). Van továbbá néhány képkonverter is mellékelve.

- **Tömörített file-ok:** Ezekbe is normál 'ENTER'-rel bele lehet lépni (úgy kezeli őket az **NC**, mintha directory-k volnának. Sajnos egyszerre csak egybe lehet beletélni, tehát csak az egyik panelon lehet tömörített file. Bár az már túlzás lenne, ha pl ZIP-ből ARJ-be tudnánk másolni, de mi el tudnánk képzelni... (**Álmodik a nyomor — CoVboy**)
- A másolás egyszerű, s nagyszerű a tömörített állományból is. Ez itt azt jelenti, hogy kicsomagolja a másolandó file-okat a megadott directory-ba ('F5'). Természetesen itt is lehet kijelölni.
- Be is csomagolhatunk megadott file-okat az 'ALT/F5'-tel. Az összes csomagolási műveletnél meg kell adni, a tömörítő programot (előre beletették az **ARJ**-t, **PKZIP**-et, **PKXARC**-ot, stb. ezeknek **Path**-ban kell lenniük)
- A törlés is a már megszokott módon ('F8') történik.
- Természetesen egy már önálló csomagolt file-ba is bemásolhatunk normál file-t, de ez egyidejűleg tömörítéssel jár. Sajnos ez a tömörítetős nyavalya nagyon lassú még wincsin is. Viszont nincs más megoldás.

## AZ EDITOR

A beépített editoron sokat csiszoltak, de a legfőbb hibáját — csak 64 Kbyte méretet meg nem haladó file-okat szerkeszthetünk — meghagyták. Természetesen itt is megadhatjuk, hogy nem a beépített kívánjuk használni, hanem egy általunk meghatározott jobb editort. Csak a funkcióbillentyűk választéka bővült, de már az összes legfontosabb szövegszerkesztési funkciót tudja.

## A funkcióbillentyűk kiosztása:

**Normál** (csak simán lenyomva az Fx gombot):

- 'F1' — **Help** angolul (a magyar még mindig nem világnyelv);
- 'F2' — **Save**
- 'F3' — **Mark** szövegrész kijelölése. Először nyomjunk 'F3'-at, majd a kurzorgombokkal jelöljük ki a kívánt szövegrészt, és újra 'F3'.
- 'F4' — **Replace**: szó vagy kifejezés cseréje a kijelölt részben, vagy az egész szövegben;
- 'F5' — **Copy**: kijelölt szövegrész másolása az aktuális kurzorpozíciótól;

- 'F6' — **Move**: ugyanaz mint a **Copy**, csak mozgatja a szöveget (eredeti eltűnik);
- 'F7' — **Search**: keresés a dokumentumban;
- 'F8' — **Delete**: kijelölt szöveg törlése;
- 'F9' — **Print**: nyomtatás;
- 'F10' — **Quit**: kilépés a szerkesztőből;

## ALT-billentyűvel:

- 'F1' — **Windows karakterkészlet használata**. No nem kell megörülni, nem megy át a progy **WinWord**-be, csak éppen ha **Windows**-os szövegeket olvasunk, akkor az ékezeteket, s egyéb speciális karaktereket szépen kifejejtí a szövegből. Ezzel a funkcióval megtanthatjuk rá, de sajna pl. az ó betűt (és még néhány másikat) így is csak pontnak jelez ki. Nem értjük továbbá, hogy a **Viewer**-be miért nem tették bele ezt a funkciót. Nekünk csak az **NC** könyvtárban akart működni, mert különben nem találta meg a **.SET** file-ját.
- 'F2' — **Dos**. Visszakapcsolás az előbbi módból;
- 'F3' — **Date**: az aktuális dátumot szúrja be a szövegbe;
- 'F4' — **Replace Again**. Cseré újra;
- 'F5' — **Insert**;
- 'F6' — **Count**: megszámlolja a dokumentumban a szavakat, sorokat;
- 'F7' — **Search Again**. Keresés újra;
- 'F8' — **Goto**: adott sorra ugrás;
- 'F9' — **Backup be/kl**. Az eredeti file-t elmentse-e **.BAK** kiterjesztéssel;
- 'F10' — **Append** (passz);

## Egyéb újítások, változások:

- Megás méret — (hihi)
- A directory rendezés módja a funkcióbillentyűkről is beállítható ('CTRL + F3-F6');
- Új beépített BBS kezelő;
- Copy-nál **XCOPY/S** módjára áttehetjük az aldirectory-kat is.

Mindent összevetve **Norton**-ék ismét jó munkát végeztek. Azonban vannak még elvárások, kívánások, de hát ez az gondoljuk örökké így lesz.

• **DoT**



# A modemek



## világa

Nagy fába vágtuk anno a fejszénket, amikor elhatároztuk, írunk egy igazán c00l cikket a modemekről. Bár jelen sorok írója szakmabeli (vill. mérnök-hallgató), és már 4 éve (az erte kifejezés), hogy aktívan — tekintve telefonszámát :) — modemezik, a cikk mégis kínos lassúsággal készült, update-olódott, rengetegszer átíratott, meghúzatott stb... (november közepére azért elkészült — a szerk.) Köszi mindenkinek, aki a különféle 'betátesztes' (ámbr eme végleges verzióval lényegesen gyengébb) cikk-kezdeményekhez hozzászólt, akár flame-jelleggel (na, ilyen nem volt [:)), akár segítő szándékkal (viszont ilyen rengeteg volt, most is megathar az egész magyar Fido-törzsgárdának!) Ugyanakkor sarkallt bennünket az a tény, hogy egyrészt nagyon nagy a szükség manapság az ilyen infókra, amik közelebb visznek egy tiszta szívvel áhított kulturálisan egységes világhoz, barátságokat kreálnak a Fido-n (vagy flame-eket :)), a file-átvitelt sokkal-sokkal egyszerűbbé teszik stb... No meg hozzá kell tenni, hogy manapság a CD-ROM (CD-32 stb...) mellett a slágercikk a modem. Azután a jelen sorok íróját ért minden második megpróbáltatás (értsd: segélykérő telefon) is modemtémával volt kapcsolatos, és mivel szereti, ha nyugton hagyják, elhatározta, hogy enged a nyomásnak, és minden tudását papírra veti. Természetesen sok dolog kimaradt, ilyen az **Internet**-téma, ami egyszerűen fantasztikus lehetőségeket ad, még a standard modemezéshez képest is (valóban világméretű levelezés, filetranszfer percek alatt szinte ingyen és hatalmas sebességgel), de amit jelenleg a világ minden táján csak a szellemi elit használhat, illetve vagy az, akinek futja az X25 hálózatra való rácsatlakozásra és a kilobite-onkénti kb. 1 Ft fizetésére... Tehát az ilyen témák elmennek egy egyetemi lapban vagy jegyzetben, a CoV-ban már nem. Hasonlóan kicsit megvágtuk az elit **BBS**-ek tárgyalását, hisz az a modemes scene csupán 0.5-1%-át, mint aktív elitet, érinti. Így is, mindent megpróbáltunk, hogy a népeket megismertessük a modemezés technikai/emberi fortélyával...

**De:** hogy egyáltalán mi is ez a **MODEM**? Nos, ez a telefonhálózat (gyengébbek kedvéért: falli telefoncsatlakozó) és a számítógép közé kapcsolható szerkezet, amely viszonylag alacsony sebességű, de még — bizonyos alapfeltételek teljesülése esetén — elfogadható biztonságú kapcsolatot biztosít két, ilyen eszközzel felszerelt gép között. Ez a kapcsolat az égvilágon mindenféle tiusú lehet: lehet egy sima *chat* (bár sok értelme nincs, hisz az élőszó vagy a *ZyRion* sokkal gyorsabb, lásd *Murphy számítógépes törvények*), vagy file-átvitel (vagyis amikor programokat töltünk át egyik gépből a másikba). Persze ide tartozik a *Falcon 3.0*, a *Battle Chess 4000* stb... modemes párosjáték-lehetősége is, vagyis amikor a két gép között a játék felülvélteli a modemkapcsolatot, és a játék pillanatnyi történéseiről a túldolai gépet állandóan tájékoztatja.

Természetesen, hála a sok, 'mezei' hívónak, kialakultak az automatikus, emberi felügyelet nélkül is elüzemelő, nagykapacitású **BBS**-ek, amik kimondottan programok tárolására és átküldésére szakosodtak. Ezeket hívják **BBS**-nek. Ebből már most látszik, hogy a *modemek* használatának alapvetően két-féle módja van:

1. vagy **BBS**-t hívunk;
2. vagy *egyenrangú* kapcsolatot létesítünk egy másik modemes, NEM spéci **BBS**-software-t használó géppel (vagyis amikor előzetesen szóban, azaz *voice*-ban, megbeszéljük a túldallal, hogy fel fogjuk hívni, hogy áttöltse a legújabb demo packot stb, és ezért légszti indítsa el a gépet, és állítsa be úgy a modemjét, hogy **AZ** vegye fel a kagylót, ha újra hívjuk, immáron modemmel).

**Mindkettő esetet természetesen kivesszük a továbbiakban.**

Persze, azt nem tagadhadjuk le, hogy az is motivált bennünket, hogy egy régesrég **Powermonger**-leírás miatt rengeteg zaklattak, hogy 'Nicsak! Műszakilag itt tartotok? Lamerhe-

*gyek!* (Úi, a mondat így szót: 'SEND MESSAGE: ... A lehető legkülönbözőbb sértéseket próbáltuk a konkurencia fejéhez vágni, de a fülük botját sem mozgatták...') Megoldás? Bizony ez csak hús-vér modem-ellenfélnek jó f\*ck-küldésre... (Csakúgy, mint a **RETALIATOR**-ban, és minden egyéb modemet kezelő játékban...)

Először is, **milyen modemet vegyünk?** Alapkérdés: milyen géphez akarjuk használni. Tudnunk kell, hogy ha NEM PC-nk van, ezeket az átlag hazai **BBS**-ek erősen hanyagolják. Kivételt jelent a **C64**: a jobb **BBS**-eken 10-20 MByte-számra található a **Miha Peternel** (Megagreetz!!)-féle **PC-s C64 Emulátor** alá konvertált játékdémó+diskmag, amit pl. some guyz of **TSI**, or **Marko Makela** (Yo Marko!!!) utizzaival (c642c64s, c64uti\*, ZipDisk, X1541 etc...) közvetlenül visszarhantuk egy 1541-esre, olyan formátumban, amit a sima C64 is el tud olvasni.

Ez a C64-esek számára hatalmas szerencse, mivel így pillanatok alatt megjelenik minden új C64-es ware az eredetileg PC-s **BBS**-eken, és ezzel a C64 fénykorát idéző gyors support és programdömping árasztja el a szegény C64 tulajokat is. Pl. jelen sorok írója, mint a C64-es demók és diskmag-ek nagy szerelmese, már 9-10 MByte-nyi progym konvertált (mind **public domain**), és ami új mag-ét, vagy demót beharangoznak az Interneten, azt pillanatok alatt átözözi PC-re! Itt említem még meg, hogy léteznek **MID** → **SID** konverterek, ami szabványos 8 (16) bites midi mintákat használó midi file-okat konvertál a C64-en lejátszható file-okká. Így a C64-esek számára a zenei PC-s **BBS**-ek szintén aranybányát jelentenek! (PC-s zenebarátoknak: a **SID** → **MID** konvertációt alapban tudja a **Miha**-féle emulátor, bár az **SB**-s hangminőség csapnivaló. Javában folynak 16 bites hangmintákat használó, minőségű konverterek fejlesztései! Addig is, **GUS&Waveblaster&MT-32** c0ders, ne hagyjátok **Mihát** élni, míg nem ír normális midi supportot!)

Az **Amiga-BBS**-ek is terjedőben vannak újabban: a két régi motoros, az **AGAlnn** és az **Amiga Dreamland** mellé felsorakozóban van a **LifeForce** (Yo Grin!), a **Damage Inc** (Yo Richie!) és a **Dune II** (Yo TSC&CAT!). Az **Atari** továbbra is a scene mostohagyereke hazánkban, a **C64** pedig, mint már említettem, reneszánszát éli a **PC-s BBS**-eken.

Ha nem 'szabványos' (**C64, Amiga** vagy **PC**) a gépünk, vagy már semmi új program nem jelenik meg rá, azért egy **BBS**-t még így is élvezhetünk, hisz levelezhetünk, képeket tölthetünk le stb... A **C128** userek pl. értékelni fogják gépük **PCX**-megjelentési képességeit (lásd: **SG C Tools 1.4** from **Steve Goldsmith**, 1993: 640\*480-ban is képes **PCX**-et kirajzolni!), a **SUN**, **IBM nagygép** etc... userei hasonlóképpen lelkesednek majd a képekért (mellesleg, mivel a cikkiről idejének jó részét **UNIX** és **CMS** alatt tölti, megismerkedett egy C64-emulátorral, amely x64 névre hallgat. Minden 6502 utasítást (a BCD aritmetika kivételével) emulál, de a VIC bárminemű rasztermegszakítást képtelen lekezelni, és pokoli lassú. Egy DEC 3100-at 'degradáltam' le C64-gyé, és ami azt illeti, sikerült le is fagyasztanom :). Így C64-es programokkal hiába csenünk el jó nagy processzoridőket a főpoc(ok)tól, mit sem lehet kezdeni nagygépen... Ekkor viszont levelezni még jó lehet (mégis ez az egyik legszebb dolog a **BBS**-ezésben).

**Amigához, Atarihoz** közvetlenül csatlakozhat bármilyen **külső PC-s** modem. **C64-nél** természetesen más a helyzet (lásd a szabványon kívüli portját és a limitált kommunikációs sebességét). A portproblémán még segíthetnének egy szabvány **RS-232C** átalakítóval, de a portsebességgel már gondok vannak, mivel a **C64**-ben még tisztán software-es a portkezelés, nincs még benne portillesztő, UART-hoz hasonlatos chip. Az 1 MHz-es proci pedig képtelen 2400 baudnál gyorsabban kezelni a portot. Így az ember örülhet, ha a Commodore 1670-es modem (listaára manapság 24,95\$, **Tenex**) 1200 bauddal elkommunikál és ráadásul **Hayes**-kompatibilis (ugyanis 64-

hez fejlesztettek egy halom shitware modemet, pl. a 6480/6420 típusút, ami **NEM Hayes-komp.**!)

Tehát tudnunk kell, hogy a manapság áruított modemeket általában eleve **IBM PC**-hez tervezik, így nagy, és olcsóbb — hisz nem kell külön doboz, táp, kábelzés, LED-ek — részük **PC**-be illeszthető kártya, amit hiába is próbálnánk **A500**-hoz illeszteni... Tehát, ha nem **PC**-nk van, vásárlás előtt mindenképpen nézzük meg, hogy **Internal** (belső)-e a modem, vagy **External** (külső), mivel Amigához csak ez utóbbi lesz jó.

Manapság nagyon terjednek az ún. **Fax-Modemek**, amivel teljesen szabványos fax-kapcsolatot létesíthetünk egy igazi faxszal. Kipróbáltuk, remek: ez a +2-3 ezer pénzníri ráadás mindenképpen megéri, pl. ha előadás-jegyzetek oldalait akarjuk pillanatok alatt letölteni a haver faxjából... Ha ráadásul veszünk mellé egy **A/4-es scannert** is, és a faxdemó auto-bekapcsolós (amely bekapcsolja a gépet, ha faxhívás érkezik), akkor teljesen helyettesíthetünk egy 30-50 ezer Ft-os igazi faxot! Persze ha valaki csak **BBS**-ezni akar, annak tökéletes a sima modem is.

Persze vásárlásnál az ár a döntő, meg az, hogy mire akarjuk használni. Ha csak kisebb (<100k) programokat akarunk letölteni, és néha levelezni vagy modemet át játszani akarunk, akkor bőven elég a 2400 bps-es modem, ami újabban csak párézer Ft. Itt meg kell mindenképpen említeni, hogy a **Sysop**-ok (A **BBS**-ek, a már említett nagykapacitású, közhatalmra fenntartott telefonos adatbázisok főnökei, élet-halál urai), forgalmukkal egyenes arányban utálják a lassú modemmellé hívókat (elit **BBS**-eknél 14400-16800 bps, **normál BBS**-eknél 2400-9600 bps az alsó határ, amikor még nem szólnak), ugyanis egyrészt rabolja az időt a többi felhasználó elől, másrészt a kissebességű modemeknél még nem általános hibakezelés hiánya sokszor bajt csinál, pl. személteli telenyomja a **Fido**-levelezést, extrém esetben kiakasztja a rendszert stb... A **Fido-BBS**-ek jó részéről ki vannak tiltva a **NEM MNP**-vel hívó userek! Ennek ellenére a filléres modemek nagyon hasznos cuccok, az árukat mindenképpen megérik. Gyerekek, minden **PC**-be kerüljön modem! Azt az 5 ezer Ft-ot igazán kibírjátok!

Vannak a közepes árkategóriában (30-40 ezer Ft) már egész használható modemek. Sajnos ezeket nem ajánlhatjuk, egyetlen **BEST BUY**-t sem sikerült felfedezni közöttük, általában eléggé megbízhatatlan jószágok. Ilyen modem pl. a **BEST 14400**, amelynek csak az új EPROM-os változatát használhatóak. Valamivel jobb a **Supra** és a **GVC** modemek. Az utóbbi időben egy halom 14400-as ún. 'export'-faxmodem került a piacra, főfátlanul alacsony áron (17 ezer + AFA). Nekem volt ilyen, és egy szóval jellemezve: **csapnivaló**. Aki nem otthon veszi modemet, az nehogy megvegye, mert napközben a túlterhelt vonalak miatt szinte képtelenség megbízható kapcsolatot létesíteni (nesze neked vállalat-pénzén-telefonálás!); amikor pedig végre használható a modem (nem bontja a vonalat percenként), az este 22 és 3 óra között van. Ekkor is inkább csak városon belül használjuk! Különösen rossz viszonyok esetén még éjjel is inkább csatlakozunk le kisebb sebességre a kommunikációs programot (pl. 4800 bps-re, **Options**, **Communications/Ait-4**), ilyen kis sebességen általában már megbízható a kapcsolat. Természetesen az előbb elmondottak szinte minden olcsó modemre vonatkoznak — hiába, a minőséget meg kell fizetni — és ez most kivételesen nem lame sznobizmus.

Ha **BBS**-t akarunk nyitni, akkor válasszunk **HST DS-T** vagy **ZyXEL-T**; manapság ezek a king modemek ebben a gyors kategóriában. Ezek a modemek rendkívül megbízhatóak, és 14400, 16800, illetve ZyXEL-nél 19200 bps-sel mennek. A **HST DS** mérföldekkel jobb, ugyanis sokkal kevésbé zavarékény, és a 28800 bps-es update-et is piszok olcsón (kb. 10 ezer Ft) igéri a márkaszerviz; a ZyXEL ára viszont feleannyi, bár a hibátörése rosszabb és a majdani update is 30 ezer Ft körül lesz (EPROM-update-ek és némi plusz hardware). Az

USA DS modemek ma még csak a max. 16800 sebességet tudják, de végre hamarosan kiadják a 28800 bps-es változatát is (amiről egy neves modemszakértő, *Antforce/Shame Redesign* azt nyilatkozza, hogy a közismerten jó amcsi telefonvonalak jó, ha 30-40%-án képesek csak elduruzsolni. Szóval, nem túl biztató hírek). A legtöbb külön **BBS DS**-t használ, hisz az a legmegbízhatóbb (és a legrágább: 105 ezer + AFA, bár Amerikában már állítólag 700\$ alatt vannak), míg a magyar viszonylatban inkább a ZyXEL terjedt el. Sajnos, azt nem tudjuk, hogy a majdnai (28800-as) ZyXEL képes lesz-e kommunikálni a 28800-as új USA modemekkel. Ha igen, akkor a hazai vásárlóknak inkább a ZyXEL-t ajánljuk, ha meg valakit annyira felvet a pénz, az vegyen majd inkább *USA DS VFAST 28800*-at...

Itt szeretnék egy cikket említeni, amire **Crown/GSH** hívta fel a figyelmünket (**BYTE, 1993 július**). Ez a cikk eléggé leoltotta a USA DS-t, azzal a szöveggel, hogy ez volt a leglassabb a 16800-24100 modemek között. Akit érdekelnék a cikk konklúziói, annak egy kis kedvező ajánlat: a tesztben figyelembe vették a műholdas átviteli kísérletet is, tehát amit jónak hoztak ki, az talán az itteni vonalokon is elmegy.

Figyelem! Meg kell említeni, hogy a USA DS-ben a 'DS' mit jelent: *Double Standard*. Ez azt jelenti, hogy mind a USA DS-ben a belső használatra tervezett *High Speed Technology*-szabványt, mind a szabványos protokollokat és átviteli sebességeket ismeri, azaz pl. egy 9600-as, teljesen normál modemmel simán összekapcsolódik 9600/MNP5 módban. A **sima HST** viszont csak az előbb említett HST módot ismeri, ilyet ne vegyünk, mert más, nem HST vagy HST DS modemekkel meg max. 2400 bps-sel tud összekapcsolódni, így ZyXEL-iel sem tud 2400 bps-nél gyorsabban kommunikálni!

Még itt az elején szólnunk kell a *Posta* által lépten-nyomon hangoztatott krételekről, nevezetesen, hogy *PTF*-papír nélkül tilos a modemek telefonhálózatra csatlakozása. Sajna a modemek legnagyobb részének **NINCS** ilyen papírja, aminek meg van, az piszok drága. Szerencsére a *MATAV* nem nagyon tud foglalkozni az ilyen csatlakozásokkal. Mellesleg az utóbbi időben nagy tételben jelentek meg befordított is elérhető árú (5-8000 + AFA) 2400-as MNP5 faxmodemek. Ezek sem engedélyezettek... (Engedélyezettek a BEST 14400-as és a USA HST 14400-as, sajna ezek épp meglehetősen megbízhatatlanok, illetve rég lefutott modemek)

Mint már kitént ezen modemvásárlási tanácsadóból, hogy beszéljünk kell a magyar vonalokról. Sok olyan téveszme kering, hogy a magyar vonalak SEMMILYEN 2400 bps-nél gyorsabb modemeket nem bírnak el. Ez általánosságban hülyeség, USA-rel, urambocsá! ZyXEL-iel simán elmennek, még akkor is, ha sem a hívott, sem a hívó nem digitális központon van (ugyanis akkor nagyságrendekkel kevesebb a zavar). A 2400-as modemek még a legrosszabb vonalokon is elvegezték, természetesen mindenképpen kell melléjük egy MNP... Az olcsó gyorsmodemek (a ZyXEL-nél olcsóbb jöszögek) esetén marad a radikális átviteli sebesség-csökkentés, illetve az éjjeli telefonálás, bár ez sokszor sajnos nem segít (ha a vevő modem a 'gagyí', akkor azon hiába állítunk be 2400 bps-t, mindenképpen 14400-zal fog próbálkozni először, és azonnymódon le is fagy: annyira rossz a vonal, hogy a két modem még annyit időn át sem tud kommunikálni, hogy lejjebb kapcsolhassák a sebességet).

2400-as modemmel MNP-s hívások a legrosszabb, dél körüli időszakban is nagyon stabil kapcsolatot adnak.

Egy apró trükk: még vidéket hívva is előfordul, hogy normál hangon telefonálva is kitűnő a vonal. Ezt a modemek segítségével is felhasználhatjuk, a köv. módon: ha kicsőngéskor már halljuk, hogy nagyon zajos a vonal, akkor simán letesszük a telefont (*Space = Recycle*), és újra hívunk. *Előbb-utóbb* bejön

egy klassz, zajmentes kapcsolat, és ott aztán nem fagy majd ki a még a gagyi modem sem...

A záról még egy szó: vannak olyan esetek, hogy a hívott szám kicsőng, de aztán a modem szétkapcsol egy *BUSY* üzenettel, mintha a hívott fél foglalt volna, bármennyire is kicsőngött. Ez általános hiba egyes 2400-as faxmodemeknél (én pl. sokat szenvedtem ettől, egy *Nuovo 9624*-es modemmel, az *Amiga Dreamland*-ot tárcsázva). Gyorsabb modemek közül egyik sem produkálta ezt a hibát, még a leggyagyibb 14400-asok sem! A jelenség magyarázata egyszerű: a kicsőngések közti szünetben foglalt-jel is beszűrdök a hangba, illetve a szénkéfék rotary-központok miatt különböző egyéb tranziensek; és ezt érzékeli a modem úgy, mintha foglalt lenne a hívott (vannak olyan modemek, amik beállíthatóan később élednek, ilyen pl. a *Discovery 9600* — ezeknél a vonal összekapcsolása utáni legkritikusabb kb. 1 másodpercet 'kikapcsolhatjuk' az érzékelésből). Ez ellen nincs sok orvosság: a **BBS**-ek üzemeljenek *ATS0=1*-gyel, mert az mihamarabb felveszi a kagylót stb... Szóval, ne ijedjünk meg ilyen esetekben, úgy tizedszere-husadszorra csak nem kapcsolt szét a modem! (Másik lehetőség, hogy kézzel tárcsázzunk, és amikor a **BBS** modem felvette a túldialt a kagylót, akkor nyomjunk egy *ATX1D*-t. Ez — sokszor kizárólagos kérészerre ellenére — ellenjavallt, ugyanis sokszor hibás, MNP nélküli stb... lesz a kapcsolat)

Ha megvettük a modemet, következik a **csatlakoztatás**. Ez külső modem esetén egyszerűen a gép valamely nem használt soros portjára való bedugását jelenti, valamint az elektromos hálózatra a bekötést; *első* modem esetén a slotokba, Amigán rendszerbuszra/PCMCIA-ra kell dugnunk a modemet. A külső modemek általában 220V-os táplálásúak, kivétel egyes régi Amiga külső modemek, ahol a táplálás a nem szabványos paralell porton át történik.

Ezután bedugjuk a telefonkábel. Ez általában tengerentúli szabványú, igen kicsi, négyzet-alakú csatlakozóval ellátva. Rengetegféle átalakító kapható a *magyar* (a szokott három-érintkezős köralakú nagy bunkó) és ezen tengerentúli szabvány között. Ha mégsem kapnánk ilyet, a cikk végén leírjuk a kábelbekötést a magyar hálózatra.

**Figyelem! Jópár modem két csatlakozóval is rendelkezik: LINE és PHONE. Ezzel nagyon kell vigyáznunk, hogy a telefonhálózat csatlakozója CSAK A LINE-BEMENETBE kerüljön!**

Ezután konfiguráljuk a MODEM DIP-kapcsolóit vagy *JUMPER*-eit, hogy:

- lehetőleg **COM 1** vagy **COM 2**-nek lássa a gép (mert egy-két program **csak** arra kérdez rá, pl. *AIR WARRIOR, Windows*);
  - persze nem úgy, hogy pl. az egérrel azonos címen legyen (ami BELSŐ modem esetén előfordulhat, külsőnél már természetesen nem), mert akkor azonnal kifagy a rendszer, ha a modemet inicializálni próbálja... (így általában a COM2 a legjobb megoldás, ha csak 1 db egér van a PC-n);
- Vannak modemek, amik már *hardware*-esen felkérhető a beérkező hívásokra való átválasztásra (lásd: *ATS0=1*). Természetesen jóval ezt az automata opciót kikapcsolni. A belső modemek jó részének a hátoldalán vannak a DIP-kapcsolók, ezeket természetesen a modemhez adott *kézikönyv* segítségével állítsuk át (ha ilyenünk nincs, a sima próbálgatás semmi bajt nem okoz).

**Megint kis kitérőt kell tennünk: mi is az a bps, meg baud?** A *bps* (oszva ezerrrel=*kbps*) arra jellemző, hogy másodpercenként hány bit-et tud átlokin a modem a telefonvonalon. Ezt oszva 8-cal NEM a sec-enkénti byte-számot kapjuk, hisz az átlagprotokollok (a HSLink már nem, ezért is gyorsabb!) általában 8 bit után 1 CRC-bitet küldenek a hibajavításhoz; és pláne nem egyenlő a *kbps* a *kilobaud*-dal. Miért is? Egy 3kHz sávzsélességű (úgynevezett alapsávú) telefonvonalon a digi→analog→digi konverziós átvitel során ál-

talánosan használt Fourier-trafós felbontás miatt egy bizonyos számú felharmónikusnak bele kell férnie ebbe a 3kHz-be, hogy a digitális bitmintát reprodukálni lehessen (ez általában csak a magasabb felharmónikusok segítségével tehető meg). Számítások szerint 2400 bps az a max. seb, aminél ez megtehető. Így tehát még egy 28800-as modem baud-ja is 2400, míg bps-e 28800. Az, hogy a bps a jobb modemeknél magasabb, mint az elméleti maximális 2400 baud, az a kifinomult modulációs-technikának (pl. fázisképlettes adottsóggal, ami 4-féle kezdőfázis esetén már sebességnégyszerezést jelent!) köszönhető. A cps pedig a *Characters Per Second* betűszava, azaz: hány byte megy át 1 másodperc alatt.

Ha ezt a bekezdést nem értették meg, nem baj, a többit azért értitek majd...

### **Már párszor előjött az a büvös szó, hogy MNP, meg hogy hibajavítás. Mit is takarnak ezek a szavak?**

Mindenki tudja, hogy az analóg telefontechnológia, párhuzamos kábelezése miatt környezetét zavarok, erős tranzienziós hatások vannak jelen az átvitelben, főként napközben. Ez azt jelenti, hogy ha hibakorrekciónélküli létesítünk modemkapcsolatot, akkor rengeteg lesz a hiba, a kiírásokban rengeteg fals karakter fog virítani, nem tudunk olyan gyorsan gépelni, hogy az 'ENTER' megnyomása előtt be ne csuszsanjon egy-egy hibás, a vonalzájából származó karakter stb... Erre találták ki az *MNP protokollokat*, amik a vonali hibák jelentős részét kiszűrik. Ez a hibajavítás annyira jó, hogy olyan vonalon és napszakban, amikor egy normális, hibajavítás nélküli 2400-es modemmel egy elég rossz vonalon (pl. Szeged és Pest között) jó esetben 120 byte/sec érhető el *ZModem* filetranszfer protokollal (erről majd később!), annyi a korrigálandó hiba, addig egy MNP5-ös modem még simán elfütyürészik 240 CPS-sel.

Még az MNP5 protokollok jó hatása, hogy valamik az adatokon is tömörítenek: pl. szabvány, TÖMÖRÍTÉLEN szövegfile-ekkel elérhető a 400 CPS-es sebesség is!

**Figyelem! Itt kell szólnunk egy elég kellemetlen vásárló-átverési lehetőségről.** Tudniillik sokan a modemeikben azt reklámozzák, hogy MNP-VEL, tehát tömörítéssel effektíve milyen gyors LEHET, illetve hogy külső modem esetén mekkora a max. modem és gép közötti kommunikációs sebesség. Így terjengtek el a 38kbps, sőt extrém esetben 57 kbps modem-hirdetések. Ettől nem szabad hanyattlesni: igazából ezek sem mennek 9600 bps-nél gyorsabban, és csak igen sarkalatos esetekben, nagyon jól összenyomható anyag (pl. FAX-képek, angol szövegek) esetén képesek ilyen gyorsan kommunikálni, szabvány tömörített dolgok esetén nem.

Persze minden modemhez kell a megfelelő **KOMMUNIKÁCIÓS software** (a játékok modemkezelő része ezt teljesen helyettesíti, így gamerek csak azért olvassák el a most következő részt, mert felszedhetnek olyan infókat, amit majd alkalmazni tudnak a tárcsázáskor, vonalbantáskor, esetleges telefonszám-táblázat használatokor). Ez elég zúros szokott lenni, mert van olyan modem, aminek a hibakezelését/tömörítését CSAK a hozzáadott software tudja előcsábítani, az általában használt parancsok nem. Ilyenkor az ember azt veszi észre, hogy hiába MNP5-ös, tehát elvileg hibajavítás a modem, a vonali zajok alaposan el'urják a vételt, rengeteg a hamis karakter, és ami a legfontosabb, a szövegfile-ok fel-illetve letöltése kb. a normál archivumok sebességével halad => nincs tömörítés sem. Tehát, pl. 2400-es modemnél átlag 233, 14400-asnál pedig kb. 1530 CPS a ZIP-ek, ARJ-ok stb...továbbításakor a sebesség, mig amennyiben az MNP Compression be van kapcsolva, kb. 400/2500 CPS körül vannak a tiszta szövegfile-ok átviteli sebességei. Ha az nem haladna meg a 250/1600 CPS-t, akkor biztos, hogy a kompresszió nincs bekapcsolva.

A kommunikációs programok installálása általában egyszerű, a jobb progik esetében csak 'ENTER'-eket kell nyomogat-

nunk, hogyha először indítjuk el az eredetileg még 'szűz', ez-előtt még nem installált programot. Persze ezek után a Dialista feltöltötetése a mi dolgunk lesz, de ezt sem kell megtennünk, ha előzetesen installált programot rakunk fel, amikor is esetleg az Options (QLZFA: Setup) menüben kell néhány paramétert átírni (sebesség, COM port, Auto DL).

PC-n rengeteg kommunikációs program van. A jobb shareware cuccokat FELKONFIGURÁLVA ÉS BBS-SZAMOKKAL TELENYOMVA el tudjuk küldeni az érdeklődőknek, ha küldtök egy formázott lemezt + megcímezett válaszbortéket. A levelet a szerkesztőség címére postázzátok! Az otthoni címre — már aki tudja — senki se küldjön se levelet, se lemezt, mert nincs erre időm! Azért van a **Fido**, az **Internet**, urambocsá! a telefon — in voice —, hogy ott kérdezzetek!; az Amigás és a C64-es helyzetről: hasonló a helyzet, formázott lemez + VB (ezeket viszont NEM tudtuk tesztelni, mert már NINCS 1670-ünk!).

Aki amigás, és still has a problem, az nyugodtan nézzen be a **VSZM Amiga-klubjába**, **Csurinak** biztos van, az **Amiga-NET**-en elérhető... (ez itt a reklám helye)

Legismertebb software-ek PC-n a **TELEMATE**, **TELIX**, **PROCROM** stb... Vannak ezen kívül igen rosszszak is, pl. a **COMBASE** ('87-es!) El lehet képzelni, mennyire felhasználóbarát... Még itt kell megemlíteni, hogy — bár a modem mellé adott software-ek általában nagyon kényelmetlenek meg bu-ták (pl. a legnagyobb része nem ismeri a ma már szabványosnak tekinthető *Zmodem* protokollt), viszont elő tudják várásolni (ha létezik ilyen) modemnük rejtett képességeit (itt a **Fido**-ról többen szóltak, hogy VAGY van MNP, vagy csak EMULÁLJA a proggy, de azt katasztrófálisan. Nos, tapasztalatom szerint van olyan modem, ami teljesértékű MNP5 modemnek felel meg — de CSAK a saját software-ével...) korrekció és tömörítés tekintetében. Ha az van írva a MODEM dobozára, hogy 'Supports MNP compression without additional hardware', a szabvány MNP-bekapcsolás viszont (ez általában minden modemnél az **ATN3** közvetlen parancssal történik; az olyan modemek, melyek V42-t is tudnak, a 3 helyett akár 6-ot, 7-et is írhatnak, és írunk is, amilyen max. értékre még nem ad hibajelzést! Pl. az **ATN6** sokszor csak az MNP-t kapcsolja be, míg az **ATN6** már a V42-t — ami az MNP protokollnál lényegesen jobb — is engedélyezi. Vannak olyan modemek, ahol egyéb parancsok is vannak (pl. próbálkozunk meg az **ATF2**-vel is!). Ha **ERROR** hibauzenetet generál, akkor vegyük elő a gyári software-t, mert ha valami, akkor az az MNP-vel kommunikálhatunk. A MNP nélküli modemekhez esetleg használhatunk MNP emulátort, mint fent említettük, de ezek rendkívül lecsökkentik a sebességet... A **Windows** alatti kommunikációs progik lehet, hogy gyönyörűek, de szinte használhatatlanok; ha valaki *igazi*, **DOS**-programokat futtató multitaszra vágyik, az használjon deszkázatványt, bocss **DesqView-t** (a legjobb **BBS DV** alatt fut, ugyanis a **DV** DOS-programokat futtató multitaszk felülete fényekkel jobb a **Windows NO-DOS-MULTITASZK**-rendszerénél...)

### **TELEMATE**

Ha már szóba kerültek a kommunikációs programok, hadd mutassunk be egy shareware, nemregisztrált változatban is kifőnően használható, a **TELIX** mellett a legelterjedtebb PC-s kommunikációs programot, a **TELEMATE**-et! Aki **TELIX**-et használ, azt sem hanyagoljuk most el, ugyanis a két program gyakorlatilag azonos módon vezérelhető, ugyanazon billentyűk szolgálnak a telefonszám-lista előhívására mindkét programban, és így tovább.

Rengeteg jó dolgot tud a **TELEMATE**, ilyen pl. a file-editálási lehetőség, miközben folyik az átvitel, vagy az 'AR/R'-es DOS-parancs multitaszk végrehajtása. Ez azt jelenti, hogy ha letöltés közben vesszük észre, hogy már nem lesz elegendő hely a letöltendő programnak, akkor megnyomjuk az 'AR/R'-t, és a **DIR**, **CD**, **COPY** (tehát minden **BELSŐ** DOS-parancsot) paran-

csokát teljesen szabadon használhatjuk. Vigyázat!! Ez nem jelent igazi multitaskingot, ugyanis külső program indításakor még elküldi a modem a puffereiben levő dolgokat, aztán más semmit, a vevő erre nyugodtan megszokhatja az átvitelt, protokollfüggően — pl. a *Ymodem-G* azonnal szakít, a *Zmodem* vár. Tehát NC-hívással, lemezformázással NAGYON vigyázzunk UL/DL közben!

Nem igazán a kommunikációs programok tárgykörébe tartozik, de a modemek felprogramozását igazán csak egy **Telemate** betöltése és a fő, fekete képernyőre való *ki-escape*-elés után lehet csak gyakorolni. A legfontosabb parancsok, regiszterek megismerését nem kerülhetjük el, mert egyszerűen annyi a buktató az egész modem-világban (pl. tárcsázás típusa, hibakezelés, a telefon felvétele stb...), hogy a kezdők biztos, hogy jó ideig semmit se tudnak normálisan felhívni, különösen nem játékokból, ahol nagyon jól kell tudniuk, hogy kell inicializálni a modemet (gyakorlatilag kézzel kell beírniuk minden játékánál egy normális *INIT STRING*-et, hogy az a hibakezelést bekapcsolja, stb...), milyen tárcsázás-típust kell választanunk stb..., amit egy előzőleg már bekonfigurált, telefonszámokkal feltöltött **Telemate** esetén nem kellene megcsinálnunk.

Ahol közvetlenül programozhatjuk a modem regisztereit, az a *Terminal*-képernyő (mint már említettem, általában 1-2 *escape* után érhető el), általában minden kommunikációs program így nevezi, és a játékokban is általában közvetlenül ezt írjuk el a modemes menüben. Arról ismerhető fel, hogy a kommunikációs program betöltésekor erre a képernyőre íródik ki a modem *inicializáló parancsora*, és nyoma sincs színes ablaknak, felhasználhatóat full-screen-dolgoznak, nem lehet menüből választott telefonszámokat tárcsázni egy gombnyomással, automata ismétléssel, meg az összes elképzelhető egyéb módokon. (Pl. egy jobb keretrendszer, ami elfedi a modem vezérlésének igen fáradságos szintaktikáját, meg tudja azt csinálni, hogy különböző számokat egymás után hív, adott ideig vár stb...)

A legáltalánosabb *AT* parancsok általában *MINDEN* fellelhető modernnél azonosak, a legrégebbi 1200-as modem ugyanúgy programozható fel, mint egy újabb. Persze kiadtak/terveztek nem ilyen, úgynevezett *HAYES*-kompatibilis modemekeket is, de ezek részaránya igen csekély, hosszú pályafutásunk alatt nem sok ilyen modernről hallottunk (C64-en).

A legfontosabb a tárcsázási mód típusának beállítása. Ezen szoktak a legtöbben elbukni, ugyanis a japán/amerikai modemek mind az ott szokásos *TOUCH TONE*-re vannak állítva, ami lényegesen gyorsabb, mint a hazai telefonoknál megszokott annyi-kattogás-amennyit-tárcsázunk *PULSE*-módszer. Ezért, ha elindítunk egy **TELEMATE**-et, és buzgó "ENTER"-nyomogatás után a *TERMINAL*-képernyőn találjuk magunkat, és rögtön egy *ATDT1370309*-t ütünk, és bár hallatszik a szabad jel és a gyors csippanások, a központ nem reagál ezen tegerentűli szabványú tárcsázási módra. Ekkor ezentúl **CSAK ATDP**-t használjunk! Tehát a fenti tárcsázás a régebbi magyar vonalakon így történik: *ATDP1370309*. A kommunikációs programok defaultja az *ATDT*, ezt tehát először mindenképpen állítsuk át! Így a legeslegfontosabb parancs, az *ATDP<SZÁM>* ill. *ATDT<SZÁM>*-mal meg is ismerkedtünk. Más megemlítendő parancsok:

**ATHO** — Vonalbontás, reset nélkül. Általában a jobb kommunikációs programok "A/H"-ként lehetővé teszik az elérését, vagy legalábbis valamely menüben (általában *Connect*) elérhető, mint *HANGUP* (+újrainicializálást is kérhetünk a *Hangup String*-ben). **BBS**-en belül *NE* használjuk, mert könnyen kiakaszthatja az egész rendszert! Ha viszont csak egymás között modemezzetünk, akkor a legalkalmasabb módja a kapcsolat szétbontásának.

**ATSO=X** — A modemek alap-parancsa, ahol *X* egy szám, megadja, ha bennünket hív valaki, akkor a mi telefonunk

hányadik csöngésére vegye fel a modem a kagylót és kísérelje meg a kapcsolófelvételt. Ha *X=0* (alapbeállítás), akkor egyáltalán nem veszi fel. Ha ketten akarunk modemezzetni, és mi vagyunk a hívott fél, akkor kell azt beírniunk, hogy **ATSO=1** (a kézi felvétel az *ATA*, illetve *ATX1D* parancsokkal történik — erről lásd a következő bekezdést!) Ekkor, mielőtt az első csöngés abbamarad, a modem felveszi a kagylót (bármilyen programot is futtatunk), és megpróbálja összelőlni a két modemet (közös sebesség, esetleges MNP-protokoll beállítása), ha valami kommunikációs programban vagy játékok modem-menüjében vagyunk. Ekkor már a másik, hívó modemmel össze vagyunk kötve. **UL**-olhatunk, *chat*-elhetünk. Világos, hogy csak akkor adjunk *X*-nek 0-tól különböző értéket, ha *MIN-KET HÍVNAK* modemmel!

**ATX1D** és az **ATA**: — Használható parancspár. Ezek több okból is hasznosak, pl. sima telefonbeszélgetés során az egyik oldalon az egyiket, másikon a másikat beütve a modemek összekapcsolódnak, nem kell újra hívni (fontos, hogy *NE* ugyanazt írjuk be a két oldalon — az egyetlen ezt, a másikon azt!). Ez különösen az automatikusra felprogramozott éjszakai átvitelek során hasznos, amikor elég nagy veszélyt jelent, ha pl. lefagyott a kommunikációs proggy, és a modem mégis vígan bekapcsol egy bejövő hívásra, hogy aztán egész reggelig úgy maradjon a telefonkapcsolat... (lásd: milliós telefonköltség)

Természetesen ugyanitt, a *Terminal*-screenen kapcsolhatjuk be az automatikus hibakezelést is: *ATIN3*, illetve a már említett próba-szerencse módszer (>3, és *ATF2*). Ha a válasz *ERROR*, akkor két lehetőségünk van:

1. A modemünk eleve nem tud hardware-esen hibakezelést, vagy
2. Nem teljesen *Hayes*-kompatibilis. Ekkor, mint mondtuk, segít a modemhez adott software, ha egyébként MNP-sként reklámozzák a modemet. Ha nincs a modem dobozán egy sző se MNP-ről, akkor ne is vacakoljunk az ilyen parancsokkal. Speci kommunikációs programok még emulálhatják az MNP-t, de a játékok ezt nem teszik meg, ezért sokszor kifagnak, stb...

A terminál-képernyőnek még van egy nagyon érdekes tulajdonsága: ha itt valamit begépelünk, miközben normál kapcsolat van két gép között, akkor a másik fél látja, mit gépelünk be! (Lehet, hogy nekünk "vakon" kell gépelni, de az olyan üzenetekhez, hogy "Lépj *XMODEM*-tk *DOWNLOAD*-ba!", nem kell sok gépelés). Intelligensebb keretrendszerek, mint a **TELEMATE**, külön tartalmaznak egy *Chat*-menüpontot ("A/R/C"), ami egy külön ablakot aktivál, ahol mindig látjuk, mit is gépelünk be. Ez természetesen **CSAK A MASTER-MASTER**, egyenjogú (nem *BBS-SLAVE*) kapcsolatra vonatkozik, tehát a *BBS*-ekben nem látszik, ha csak úgy gépelgetünk, arra ott a *BBS Chat* menüpontja!

Ami rögtön feltűnik a *Terminal*-képernyőn, hogy a program betöltésekor kiír rá a program egy úgynevezett *MODEM INIT STRING*-et. Ezzel állíthatjuk be a modemünk hibakezelését; azt, hogy ne vegye fel a kagylót, stb... Ezeket persze kézzel is, minden *Telemate*-betöltés után — kimerve a *Terminal*-képernyőre — is begépelhetnénk, ami jóval kényelmesebb. Tehát nyugodtan használjuk fel a kommunikációs programok (és jópár játék) lehetőségét arra, hogy automatikusan beállítsa a modem paramétereit, és ne nekünk kelljen azát tölkölni. Az *OPTIONS/COMMUNICATION* menüpontban (**TELEMATE**) átírhatjuk a modem ezen inicializálási paramétereit (lásd az *INIT STRING* sort!), a szükséges egyéb módosításoknak utána lehet nézni a modem könyvében — pl. hangerőállítás.

Persze meg kell ismerkednünk a *menürendszerekkel* is, nemcsak a modem-programozás alapparancsaival. Eddig megtárgyaltuk a *Terminal*-képernyőt, most jöjjenek a *menük*. A legfontosabb a *Dial*-menü, a program is automatikusan előbe lép betöltéskor (ha egy már setupolt **TELEMATE**-t indí-

tunk), illetve bárholonnan 'Alt-D'-vel hívható. Ennek rubrikái 100(+10\*n) előre beírt telefonszámot tudnak etárólni, persze névvel, emlékeztetővel (pl. az adott BBS-en használt jelszavunkról) stb., amit a Dial/Edt menüben tudunk átállítani ('Alt-D', 'Alt-D', 'E'). 'Space'-szel majd 'Enter'-rel hívhatunk egy számot, amennyiben arra a kurzorral ezen Dial-menüben ráállunk, további 'Enter'-rel megszákíthatjuk a hívást. Hasonló pl. a QL2FAX kezelése is, ahol 'Alt-P'-vel hívható a telefonszámokat eltároló menü. Itt az új telefonszámok menübe való beírására, a meglévőek editálására az ablak alján levő menüpontokat használhatjuk (Add, Edit, s ha felvittük az új számot, akkor a Dial menüponttal tárcsázhatunk).

Figyelem! Elég sokan szoktak azzal a problémával felhívni, hogy nem tudják, milyen hívási paramétereket állítsanak be. **EZEKKEK NE VACAKOLJUNK!** (Options/Communications/lent: Parity, Data Bits, Stop Bits): úgy jók, ahogy vannak: N-8-1-en (minden BBS ilyen adatformátumot használ, ez nagyon fontos!).

Még pár szót a portsebesség definiálásáról (Options/Communications, Baud Rate oszlop): itt mindig a lehető legnagyobb számot állítsunk be! Tehát kezdjük 115 kbps-ról, és ha akkor nem érjük el a modemet (nem lehet inicializálni), akkor menjünk egy fokozattal lefelé. Erre azért van szükség, mert MNP-s modemeknél a fizikai adatforgalom **MELLETT** még kb. ugyanannyi információ áramlik a gép és a modem között (ugyanis a modem LETMÓRITI, ami a gépből érkezik, és kitömöríti, ami a másik modeméből!). Tehát, ha a modemünk 2400 MNP 5, akkor 9600 bps-t állítsunk be s.i.t.

Ezenkívül a **TELEMATE** biztosít pár olyan kellemes lehetőséget, ami még jobban kihasználja a Zmodem protokollal (erről később még írunk!) lehetőségeit: **OPTIONS/PROTOCOL/Zmodem** kapcsolócsoport: itt amit feltétlenül be kell kapcsolnunk, az a Zmodem Auto Download. Ez azért jó, mert ha haverrel telefonálunk, akkor ha valamit felküld (UPLOAD-ol) hozzánk, akkor azt a **TELEMATE** automatikusan venni fogja, nem kell kézzel belépünk a **DOWNLOAD**-módba. Ez **BBS**-hívások különösen hasznos (lásd a **lejjebb tárgyalandó kézi DOWNLOAD-bekapcsolás időzíti veszéyleit**).

**No, most már mindenképpen elő kell vennünk a UL/DL PROTOKOLLOK témáját...** Eddig tisztáztuk, hogy mi az az MNP, meg az átviteli sebesség, a **baud**, a **bps**. Tehát tegyük fel, létrehoztunk egy kapcsolatot **MNP5** hibajavító protokollal és **2400 bps** sebességgel. De, ha fel is akarunk tölteni v. **DL**-olni akarunk, akkor most meg kell ismerkednünk az úgynevezett **UL/DL**-protokollakkal az előbb már említett **MNP-k** mellett. Ezek a protokollok a direkt file-transzfer hatásokát emelik, pl. azzal, hogy átküldik a túlvégre az átküldendő file nevét, azután a hibajavítást/aszinkron átvitelt úgy intézik, hogy a lehető legkevesebb redundáns, főlős bit csapódjon egy byte átviteléhez (lásd: 8 bitenként 1 pluszbit a Zmodem protokollig, **HSLink**-nél már ennyi sem!), illetve hiba esetén hogy azt minél korábban ki lehessen javítani (az adott, hibát tartalmazó blokk, általában 128 byte, újraküldésével). A fejlődés során jöppár protokoll kialakult. Időrendi sorrendben:

**Xmodem**: Nem ajánlott, mert 170-180 cps a sebessége 2400 bps-es modemben, emellett nem adja át a file-nevet és file-hosszt;

**Xmodem 1k**: Már sokkal gyorsabb, 220-230 cps; a file-nevet és hosszt ez sem adja át, még ennek sincs Auto Download-lehetősége és a szinkronizálásával is gondok vannak (lásd később), ennek ellenére nagyon megbízható, ha egyszer már elindult a file-transzfer. Kényelmetlen, hogy még itt is a **vevőnek is meg kell adni a file-nevet**. Az időzíti/szinkronizálás is nagyon fontos eme protokollnál, általában másodsorra-harmadsorra sikerül csak átküldeni a dolgokat. Az azzal a gondolattal jár, hogy bár elindítottuk az **UL-t**, a vevő egyszerűen nem fogad. Ilyenkor **próbálkozunk többször is 'Ctrl-X'-ek nyomogatásával!** Sajnos —

bár ez nagyon barbár dolog — ilyenkor a legtöbbszór csak a **Hangup** segít (**Telemate**, **Telix**; 'Alt-H').

**Ymodem-G**: Gyors (220-230 cps), a file-nevet és hosszt már átküldi, **Auto DL**-je nincs. A bufferelése miatt viszont megbízhatóan, sokszor akad ki pont az átvitel legvégén (kellemes, mi?). Használatra javalt, ha már próbáltuk.

**Zmodem**: Mindazt tudja, amit az **Ymodem-G** ezenkívül az **Auto DL**-t már használja, valamint jóval megbízhatóbb. Sajnos meg kell említenünk, hogy bár a Zmodem ma a szabványos file-transzfer, azért néhány esetben rosszul **UL**-ol, mert bár az átvitel sikeresnek tűnik, a vételi oldalon pár byte-os lesz csak a kapott filehossz. Ennek okát nem tudjuk, de sokszor előfordul, főleg a lassabb modemekkel. Ilyenkor az **Xmodem-1k** hibátlanul ad/vesz. Az **Auto Recovery** lehetősége is nagyon jó a Zmodem-nek (megszakadt **UL/DL** esetén hibátlanul folytatja az átvitelt, ott, ahol megszakadt, meghozza teljesen automatikusan, bár egyes **BBS**-eken külön kell kérni a **BBS sw-tól**, mint pl. a néhai **Cyborg-on**. Ilyenkor, ha újra kérjük az adott prog le-töltését, simán csak belépünk **Zmodem Download** módba, beírjuk a megszakadt file nevét, és a többi a protokoll doiga, tehát hogy onnan folytassa az átvitelt, ahol megszakadt. Mint mondtam, van 1-2 rendszer, ahol külön kell kérni a megszakadt átvitel folytatását, ilyenkor **NE** nomrál **Zmodem**-et válasszunk!).

**Kezdőknek érdemes MINDIG a Zmodem-protokollal kikezdeni, ha file-átvitelre kerül a sor, mert legalább időzíti problémák nem lépnek fel.**

Vannak még ezeken kívül is úgynevezett **external** protokollok. Ezek általában lényegesen jobbák még a Zmodem-nél is, ugyanis pl. full duplex üzemmódban hajtják meg a modemet, illetve az ellenőrző, bizonyos határig elhagyható kódokat variálják: így jön ki a Zmodem 230 cps-éhez képest igen nagy 270-280 cps-es sebesség, akár egyszerre kétirányban (**HSLink**, **BIModem**) is. Sajnos ezt protokollokat csak a jobb kommunikációs programok fogadnak, tehát a modemhez adottakhoz általában nem installálhatók az ilyenek.

**Mivel a HSLink megtalálható pár jobb BBS-en, és szinte csodákra képes, ezért komolyabban kivesézzük.**

Előnye, hogy ha jó a vonal, egyirányban 1630 CPS-t, egyszerre kétirányban 1300-1400 CPS-t tud elérni (14400-sa modem; Zmodemmel az átlag gyorsaság 1530 CPS). Installálása piszok egyszerű: másoljuk be a **Telemate** könyvtárba a file-ját, majd **HSCONFIG.EXE**. Gyakorlatilag csak 'ENTER'-ezgetnünk kell, elég jól beállítja magát. Nem árt, ha viszonylag érintetlen és frss **TM**-re installáljuk rá, ahol még megvannak a **HSLINK-D.BAT** és **HSLINK-U.BAT** file-ok, és az **Options/External Protocols** menüben (a 4.0-ás **TM**-ben a 3. sorban) még szerepel az a két batch file, mint **UL-oló / DL-oló batch**. A **HSLink** használata elég problémás lehet a kezdőknek. Az a lényeg, hogy **ELŐSZÖR** szépen belépünk a **BBS**-en **DL** módba, és szépen kiválasztjuk a letöltendő file-okat, mégpedig **HSLink** protokollal. Ezután some krix-kraxot ír ki a **BBS**, mi pedig belépünk a **SAJÁT** kommunikációs prorgunkban **UL** módba, ott a **HSLink**-et választjuk ki, és, mintha csak a Zmodem-ben **UL**-olnánk, beírogatjuk, mi akarunk átküldeni, és 'ENTER'. Na **ekkor** kezdődik meg a kapcsolat! (Ja, természetesen egyszerre több file-t is uploadolhatunk, akárcsak Zmodemmel (**Batch Upload**), ekkor értelem szerűen használjunk \* és ?-et!)

Ugyancsak problémát szokott okozni, hogy a **Telemate** alapbeállításban támogatja a **HSLink Auto Download**-ot. Ez azt jelenti, hogy csakúgy, mint a Zmodem-nél, itt is, amikor a **BBS**/túlóoldal adni kezd, mi azt rögtön vesszük. Ez baj, ugyanis nincs időnk a mi oldalunkon az **UL-t** elindítani! Ezért, ha installáljuk **Telemate** mellé a **HSLink**-et, az **Options/External Protocols** menüben, a **HSLink** sorában az **Auto DL** oszlopából mindent töröljünk ki!

Ezek után természetesen továbbra sem csak kétirányban használhatjuk a **Hslink**-et. Pl. ha elindítunk egy **DL**-ot, akkor kiválasztjuk a **Receive File/Hslink**-et a saját kommunikációs programunkban, és már jön is a próg. Az **UL** is hasonló. Ajánlott sima egyirányú adatátvitelre is a **Hslink**, mert így jóval gyorsabb, mint a **Zmodem**!

Plusz hozzáfűvük a **Hslink** újabb (>=1.13) verzióinál, hogy a kétirányú adatátvitel MELLETT még *chat*-elni is lehet vele!

A **Hslink**-nek van azért pár hibája is. A **Resume** módot (tehát amikor a megszakadt **UL/DL**-t folytatja) eddig egyszerűen képtelenek voltak elővárszolni belőle! Ráadásul defaultként *letörli* a megszakadt **DL**-okat, amiket pedig *unerase*-elvé **Zmodem Resume**-mal simán felhasználhatunk (lásd: *Keep partial* kapcsoló 'Y'-re nyomandó, és a megszakadt átvitel **Zmodem**-mel folytatandó!) Másik probléma, hogy nincs multitasz **COMMAND.COM** lehetősége, valamint a 3. (de ez inkább a **BBS**-sw-írók bűne), hogy egyes elérjett **BBS** sw-k (pl. **PC**, ill. **Amiga-Express**) mellé sajnos nem lehet beinstalálni (vagy nem lehet mást, csak **Zmodem**-et használni; vagy annyira körülményes a **BBS** oldali belövése, hogy sok **Sysop** egyszerűen nem vállalja).

Külső gyorsmodeméknél (>=14400 bps) szokott bajt okozni, hogy a gép képtelen 38800 bps-nél gyorsabban kommunikálni a modemmel. Márpedig a kétirányú adatforgalom eleve 2\*14400 bps-t igényel, aztán ezt még minimum kétszerezni kell az **MNP** és a többi overhead kedvéért (more info from *Cat/TIG*). Ez a **COM** port vezérlésének lassúsága miatt van (ebből a szempontból sokkal jobb a belső modemek).

Végül, a **HSCONFIG** alapbeállításait a következőképpen ajánlatos megváltoztatni: *Disable transmission of Ack...: N->Y*; *Keep partial: N->Y*! A blokkméretet ha 1024-ról pl. 4096 byte-ra emeljük, valamivel tovább gyorsul az átvitel jó vonalon.

Még van 2 külső protokoll, ami szót érdemel. Egyik a **Zyrlon**, ami normális modem esetén (min. 9600) a file-transzfer alatt **BESZÉDÁTVITELT** tesz lehetővé, ha van **SB**-nk a gépben, mikrofonnal. Nagyon c00l, és csak alig lassítja a programátvitelt!

**GIF-buzeránsok** számára kiváló ötlet a **Gif-Link**. Ez ugyanis **LETÖLTÉS KÖZBEN** mutatja a letöltés alatt álló **GIF**-et. Ráadásul a **BBS**-en nem is kell ilyen protokollt installálni, ugyanis sima **Zmodemmel** együttműködik! Tehát, ha egy **GIF**-et akarunk **Gif-Link**-kel lehozni, akkor a **BBS**-en **Zmodem**-et kérünk, míg a kommunikációs programunk *Receive File*-menüjében **GifLink**-et választunk ('F', illetve 'Q' betű a shortcut). Természetesen ilyenkor kapcsoljuk ki a **Zmodem Auto DL**-t (*Options/Protocols/Zmodem auto DL ('Alt-A')*)! Még itt jegezzünk meg, hogy nehogy arra játsszunk, hogy a feléig megnézünk egy **GIF**-et, aztán ha nem kell, akkor megszakítjuk az átvitelt, ne fogyjon egy lame **GIF** miatt a limitünk. Nos, ezt a **Sysop**-ok nagyon utálják, és a **Maximus BBS sw** is kitol az ilyenekkel, ha már a kép 80%-a átment.

## Pár hint a telefonáláshoz

A legtöbb, ma árusított 2400-as **FAX**-modemhez a **QUICK LINK II. FAX** kommunikációs programot adják (vagy a **Windows** alatt futó verzióját). Sajnos a legjobb átviteli módja az **Xmodem-1k**, ami még mindig gyengébb az általánosan használt **Zmodem**-nél.

Ennél a programnál az **UL/DL** funkciókat a **File** menü tartalmazza. Ezek almenüi adják meg a protokollválasztási 'lehetőséget' (általában **Xmodem-1k** a legjobb) az átviteli módok között, majd nevet kell adnunk a letöltendő állományra. **DL**-nál sajnos ha nem vagyunk elég gyorsak, vagy éppenséggel túl gyorsak vagyunk, könnyen kifagy a **DL** egy *'Out of time...'*-hibával.

Ja, és egy *big-big* problem: A már tárgyalt **ál-MNP-s** **MODEM NEM KONNEKTAL, HA OT HUVJAK** a **QLIIFAX** alatt!!! Ilyenkor **TM**-et kell használni az ilyen modemu emberkének (ami viszont hibajavítás nélküli).

Ennyi ismerettel már bátran nekiállhatunk a haver modemes gépével kommunikálni. Ne feledjük, hogy a **Chat**-ot mindenképpen használjuk! ('**Alt/C**'). **Ja, és jótanács: NE** veszítsük el a türelmünket, **NE** kezdjünk el anyázni vagy a másikat bunkónak nézni, ha már a 10. összekapcsolódási kísérlet mond csódot! Ilyenek a modemek... Miközben a modem működik, nyugodtan felvehetjük a kagylót, egy '**Alt-H**' ('**Alt-O**' stb...) -val lelohetjük a modemek működését és előszóban megbeszélhetjük a teendőket...

**Példa** ilyen master-master kapcsolatra: tegyük fel, hogy **A** akar **B**-nek át küldeni egy **mod.asm** file-t. Tegyük fel, **B**-nek csak **Xmodem-1k** file-protokollja van, ezért lényegesen körülményesebb lesz az átvitel, mint **Zmodem+auto DL**-dal. Tegyük fel, **NINCS** mindkét oldalon **MNP-s** modem!

- B** beírja a Terminal képernyőn: **ATSO=1**.
- A** felhívja őt, és a modemek összekapcsolódnak. A két oldal kiírja: **CONNECT 2400**. (tegyük fel, nincs **MNP**).
- Mindkét oldal buzgón az '**Alt/C**'-re veti magát, és elkezd üzengetni a másiknak. Ha a kölcsönös '**Hi lammers!**'-ezéseknek vége, némileg konstruktívabb gondolatok felvetésére is gondolhatunk, pl. **A** íyet ír: *'Azonnal lépj X1k DL módba, és sima ASM file-t fogok küldeni!'*
- B** '**Alt/T**'-t nyom, a **Receive File**-menübe belemegy, ott **Xmodem-1k**-t választ (shortcut: *Page Down, O*). Megkérdezi a program, hogy milyen nevet adjon a file-nak, legyen ez pl. **VALAMIASM**, majd 'ENTER'.
- Mihelyst **B** megnyomta az '**Enter**'-t, **A** látja a terminálképernyőjén, hogy egy nagy **C** betű jelent ott meg újabban. Ebből tudja, hogy **B** vétele kész (minden protokollnak saját karaktere van, és láthatóvá válik a másik oldalon, hogyha az adott protokollal elindítjuk a vételt; az **Xmodem-1k**-é speciel **C**). Ekkor nyom egy **Terminal/Send File/Xmodem-1k/filenév + 'ENTER'**-t, és máris megy az átvitel...
- Mivel az **X1k** protokoll nem adja át a file hosszát a túloldalra, ezért **B** nem tudja, mennyi van még hátra az átvitelből (**Zmodem**-nél term. ez is ismert). Ha vége az átvitelnek, lehet buzgón '**Alt/H**'-t nyomogatni (hangup). Előtte azért nem árt '**Alt/R**'-rel **DOS**-ba lépni, és ellenőrizni, **VALÓBAN** jól jött-e át a file (pl. **CRC** check).

Ha megszakadt az átvitel, akkor újrahívás, minden kezdődik az elejéről... Ekkor is jobb a **Zmodem Recover** opciója, nem kell majd az elejéről kezdeni az átvitelt!

## A modemes játékokról

Mivel a modemes játékok témája a master-master kapcsolatokhoz tartozik, pár szó arról, hogy egy átlagjatték modem-lehetőségét hogy használhatjuk fel. Itt nem kell ördögösségekre számítani, ugyanis a szabvány **Hayes**-parancsokat kell itt is használni, minden mást elvéeget helyettünk maga a játék. Legyen szó mondjuk a **RETAILATOR**-ról, ugyanis ennek létezik **PC**-s és **Amigás** verziója is, és ami még jobb, **Amiga-PC** párharc is mehet...

- A főmenüben nyomjunk 'B'-at! Megkapjuk a modemes menüt.
- Nyomjunk 'F2'-t. Ez konfigurálja a **COM** port címét és az átviteli sebességet; használata értelemszerű, pl. **COM 2, 2400 bps**.
- 'F4', és 'ENTER': reseteli a modemet (itt is átírható a parancs zövege, pl. amennyiben a modem alkalmas rá, azonnal bekapcsolható az **MNP**, hogy a kellemetlen vonalszakadásokat stb... elkerüljük).
- 'F5': Ez hívja az ellenfelet. Első betöltésnél (ill. ha a **RETAIL**-ből való kilépés során sosem mentünk **LOG**-ot, akkor az utolsó) itt egy sima **ATD** felirat van. Mint már mondtuk fent, a vonalunk tipusától (a régi pulzusos hívás vagy az újabb frekvencia-hangos) függően egy 'P'-t, illetve 'T'-t biggyesszünk hozzá, valamint ez után sorfolytonosan a hívni kívánt számot.

- Amennyiben a modem tárcsahangot észlel, hívni kezd. Sajna nem sokat hallunk a történekekből, így azt sem halljuk azonnal, ha pl. foglalt a hívott...
- Ha a kapcsolati létrejött, kiírja az *OPPONENT*: alatti státusz-sorban a program, hogy *CONNECT*. Kezdetjük 'F3'-mal küldözgetni a fenyegetéseket: 'KINYÍRLAK' + 'ENTER'. Az üzeneteket is eltávolíthatjuk, ha a most következő kérdésre 'Y'-t nyomunk (ugyanaz igaz a telefonszámra is meg az összes begépelési funkcióra!!!).
- Bármelyik fél nyom 'F1'-et, a játék megkezdődik (egy dupla 'SPACE' után). Nyomhatjuk a 'B'-t, majd tövig a '+'-t, és már szállhatunk fel...
- Ha valaki véglegesen vesztett, 'F10'-zel kérhetjük újra az előzőleg tárgyalt menüt, 'F3'-mal káromkodhatunk, stb...
- Ha nem mi hívunk, hanem fordítva, akkor nem 'F5'-öt kell nyomni, hanem 'F6'-ot. A szabvány válasza jogosító *ATS0=1*-re nyugodtan 'ENTER'-ezzünk! Innentől a teendő ugyanaz, mint előbb...

Más játékokban is hasonló tennivalók vannak! Tehát a dial ugyanezen elvek szerint működik; az *ATDP* és *ATDT* ugyanígy használható stb... Vannak a modemeknek még plusz tárcsázási szolgálataik is, pl. ha egy vesszőt írunk a számok közé, akkor 3 sec-et vár (intelligensebb, bár sok modem által nem ismert parancs a *W*: dialhangra vár) a következő tárcsázás előtt stb... Ez nagyon hasznos, pl. ha az ember vidéket hív, és a 06 hívása után kell egy pár másodperc az új tárcsahanghoz.

Most érkezünk el a legfontosabb részhez.

## Hogy hívunk fel egy BBS-t?

Először is: mik azok a **BBS**-ek, ki ott a főnök? A **BBS**-ek programok és üzenetek átvitelének gócpontjai, amelyet egy átlagfelhasználó a modemjével felhívhat, és programokat, leveleket küldhet fel vagy tölthet le.

A **BBS**-eknek 2 jól elkülönülő típusa van: az *elit* és a *normál BBS*-ek.

Az *elit BBS*-ek általában csak a scene tagjainak vannak nyitva, és rendkívül friss programokat tartalmaznak (pl. megjelenik egy új demo, akkor 1 napon belül megtalálható lesz egy ilyen *BBS*-en).

A *normál BBS*-ek viszont a széles nagyközönség számára is nyitva vannak, oda gyakorlatilag mindenki bemehet és bármit elvihet.

Az *elit* és a *normál BBS*-ek között a fő különbség, hogy az *elit BBS*-eken VAN úgynevezett *Recent Upload*-terület, ami lényegesen frissebb teszi a programlást. Pl. ha elkészül az embernek egy új utizta, akkor felnyomja egy ilyen *BBS*-re, és akkor a következő hívó már töltheti is le. A *normál BBS*-ek ehhez képest csigalassúsággal működnek, ugyanis ott előbb a *Sysop* ellenőrzi (virus, Copyright etc...) a programot, és csak azután rakja ki *public*-ba, tehát mindenki által elérhető területre. Pl. a — talán — leggyorsabb *normál BBS*, az *Amiga Dreamland* esetén is vagy fél nap telik el az *Upload* és a *public access* között!

A másik különbség, hogy *elit BBS*-eken főleg a *scene* termékei találhatóak (*demos, magz* etc...), míg a *normál BBS*-eken általában ezeket nem nagyon tűrik meg. Ez persze cikizési alkalmat ad egyeseknek (pl. egy honi, egy szmórt megért, elite körök által szerkesztett diskmag buzgón szidia miatt egyes ismert *normál BBS*-einket, ezzel nagy *flamewar*-t teremtve a *Fido*-n.) Ja, aki nem tudná, mi az, hogy *flame*: gyalázkodás, lamerezés.)

Persze az egyes típusokon belül is lehet differenciálni. Vannak olyan *elit BBS*-ek (Nyugaton), ahova megfelelő előfizetési díj ellenében bárki bemehet és bármit tölthet; és *normál BBS*-ek között is vannak fizetősek. Talán mondanom sem kell, hogy ez utóbbiakat nem nagyon érdemes hívogatni, hisz a *normál BBS*-eken is megvan ugyanaz, ami a fizetősek normálok. Persze van, ahol a fizetőség különleges infók-

kal, saját újsággal együtt jár (ilyen pl. az *IDG BBS*), ahol viszont az online infók általában bőven megérik azt az éves 1-2 ezer Ft-os előfizetést.

Másik osztályozási módszer, hogy nemcsak az *elit BBS*-ek *Sysop*-jai 'kegyetlenkednek' az átlagfelhasználóval, hanem sok *normál BBS*-nél is nekünk is kell valamit adnunk (*UP-LOAD-oljunk*) ahhoz, hogy letölthetessünk (*DOWNLOAD-olhassunk*). Ez konkrétan normális programok felkúldését jelenti. Hogy miket küldünk fel, azt *MINDIG* beszéljük meg a *Sysop*-pal; nincs annál idegesítőbb, amikor már az ötödik user tölti fel a *Digger* vagy az átnevezett 3.3-as *Command.COM*-ot (mint 'legújabb *COMAND.COM update for MS-DOS 6.2*')... Ez nekünk is érdekünk, meg a *Sysop*-nak is, hogy feleslegesen ne töltögessenek fel mindentféle szemetet a *BBS*-ére. Egyes *BBS*-eken vannak pl. tilaími listák, mit ne nyomjunk fel. A legfontosabb: az átlagos (nem elite) *normál-Fido BBS*-ek *Sysop*-jait nem kell 'bunkónak' elképzelni; mivel a *BBS*-e nem fizetősek *BBS* (hiszen pl. csak passzívól csinalja, mert szeret levelezni, barátkozni stb...), ebből kitalálható, hogy nem létező, hogy a *User* csak annyit vigyen el, amennyire a *UL:DL* Ratio-ja engedi. Így ha valami letöltésére nincs elég limítünk, akkor írunk egy normális levelet a *Sysop*-nak, hogy ugyan már, emelje meg egy kicsit a limitet — meg fogja... Csak civilizáltan kérni kell... Ujjában az a trend (és ez a második csoport ebben a bekezdésben), hogy a *BBS*-ekről bármennyit tölthetünk, csak az *IDOLIMIT* szabja meg, mennyi időt tölthetünk bent. Ezt a már említett *fake upload*-ok korlátozására találták ki, és *hobby-BBS*-eknél már előszeretettel alkalmazzák. Akinek van használható dolga, az ügyis feltölti valamely *kwil BBS*-re, csak úgy grátisz (meg hogy a szintje esetleg cserébe emelkedjen...).

Mint mondtam, *elit BBS*-eket inkább csak megbecsült scene-tagok hívjanak. Ugyanis az *elit BBS*-ekre fokozottan igaz az, amit az *Usenet* (világméretű, abszolút liberális levelező hálózat, főleg egyetemisták, software-fejlesztők és scene-tagok használják) koordinátorai előszeretettel hangoztatnak: 'Az *USENET* totális diktatúra'. Nos, *elit BBS*-eken egy kezdő user pillanatok alatt megsértődik. Erről a *magyar Fido*-n is volt már jópár hatalmas flamewar. Miért is?

1. Bejelentkezik: nincs ilyen *USER* a nyilvántartásban, irány a *LAMERS* (kevésbé *lAmERDesTRuCTOr BBS*-eken nevezük úgy: *MAIN CONFERENCE*) terület! A regisztráció két legfontosabb kérdése: milyen csapatnak tagja, és mit tud feltölteni?
  2. Ha mégis valamilyen szintet kap a hívó, és mélyebben bekerül a *BBS*-be, akkor a második sértődés az *Onliner Screen*-ek miatt lehet. Ez az a bejelentkezőképernyő, ahol a *BBS* 'profi' felhasználói anyáznak, cikiznek, szitkozódnak, (mármit ahogy egy kivülről érkező:) és ugyebár azt a kezdő nem tudja, hogy a legtöbb *elit BBS-sw*-ben vannak olyan makrók, mint a *@USER@* vagy az *[UH]*, amik az épp hívó nevét írják ki maguk helyett. Nem volt nekem se túl kellemes érzés, amikor először jelentkeztem be ilyen *BBS*-be, aztán olyan (angol) fellrások fogadtak, hogyaszongya: 'Idefigyélj, te barom lamer DADA! Ha nem *ULolsz*, úgy kivágunk, hogy...'; meg 'Kill the lamer! Kill the DADA!'; 'The Truth about that lame\_DADA can be found in lame.zip!' stb... Azután természetesen a volt kezdők rájönnek arra, hogy mire is jó a makrózás, és a 'szivtelenebbek' sorozatban elkezdik ontani magukból a különféle *UL*-olásra buzdító, antilamer szónoklatokat.
- (Mellesleg, ha valaki kíváncsi, mi volt a *lame.zip*-ben, amit természetesen ezek után rögtön letöltöttem: nos, elmagyarázták benne, hogyan kell a többi newusert hergelni az ilyen makrókkal!)

*Elit BBS*-eken ezen kívül van egy halom más 'diktatórikus elem', pl. levélrás (sokan úgy mondják: nyalizás) a *Sysop*-nak, vagy közzavazás arról, hogy egy kezdő bevegyenek-e a *BBS*-be. Szóval aki nem scene-tag, nem teljesen profi a modemezésben, az inkább ne hívjon ilyen *BBS*-eket!



Még egy tipp azoknak, akik mégis be akarnak kerülni egy ilyen **BBS**-be: a levélírás. Az egekre, **NE** apelláljunk a **Sysop** (ZyZo) emberbaráti érzelmeire! Inkább hökkentsük meg, sokkoljuk, humort, esetleg egy kis "f"ckolást csempészünk a levélbe. Ja, és arra vigyázzunk, hogy jó hosszú levelet írjunk. Pl. **Antforce/Shame Redesign** mesélte, hogy a múltkor bejelentkezett egy amcsi **elit BBS**-be, és bevettette a "hosszú levelel módszerét". Na, a 150. sornál az eddig a háttérben figyelt ZyZo nem bírta tovább, **bechat**-olt és nagy színtet adott :). Ja, és még ajánlott a levelet úgy írni, hogy átlag minden 2. karaktert lenyomott "**SHIFT**"-tel üssünk be. Ez nagy divat éltékkörökben, bár az olvashatóság eléggé rossz. Ha eléggé ismerjük az **extended ASCII** táblát, egyes karaktereket (pl. B=beta stb...) írjunk inkább görög és egyéb betűkkel! Tudom, ez így hülyén hangzik, de sokak számára az az elit, aki így ír :). Nem árt egy rezidens proggyal megoldani az állandó (mondjuk másodpercenként kétszeri) "**shift**"-váltogatást és néha a görög betűk beszúrását, és ez a folyamatos gépelést sem akadályozza. Ja, még egy tanács: aki még kezdő, az **NE** írjon így, ez csak a "**külgajok**" joga!

**A normál BBS-ekkel viszont mindenkinek érdemes kikezdenie, aki most vett modemet! Hogy is hívjunk fel egy ilyen BBS-t?**

A kommunikációs programot megfelelően **SETUP**-oljuk, tehát pl. normál vonalakra a default **ATDT**-t írjuk át **ATDP**-re, stb... Tárcsázzuk a számot, pl. a **Dial** menüből (ennek a menünek a feltöltése eléggé triviális: 'F6'-tal lehet a telefonszám-lista adott elemét edítálni. A **Name** és a **Phone** mezőket mindenképpen töltsük ki, a többit nem kötelező. Az N-8-1 paramétereket hagyjuk úgy, ahogy vannak. Itt állíthatjuk be a hívási sebességet is), kevésbé kényelemszeretőknak a **Terminal Screen**-ről. Fontos: gyakorlatilag **MINDEN BBS ANSI** emulációt kér! Ennek emulációja szerencsére eléggé kiforrott (jelen sorok írójának pl. állandó problémát jelent, hogy a **Közzéadás IBM 3090**-esére, ami **VT100 terminál**-emulációt használ, ahány gépről **(IBM PS/2 with OS2 1.1/2.0; X-window (UNIX); Ethernet-Telnet (DOS); QLIIFAX (DOS))** próbált bejelentkezni, a billentyűzetkiosztás mindig más és más, és pl. az **X-Windows** alatt egyszerűen annyira el van tolva a **VT100** emuláció, hogy se a **'ERASE'**-gombot, se a kurzorblokkot, se az **'F3'**-nál nagyobb funkcióbillentyűket nem lehet — nem hogy — használni, de még elérni sem! Szóval igazán örülhetünk, hogy az **ANSI** emuláció jól működik.)

Ezután egy **'space'** és egy **'ENTER'** a hívni kívánt telefonszámra: amennyiben a hívás sikeres, a **BBS** bejelentkezik, és azonnal rákérdez a nevünkre. Adjuk meg, csakúgy, mint a **Handle**-t, ami a becenevünk lesz pl. a levelezésben. Figyelme! Vannak olyan **BBS**-ek, ahol tilos igazi nevet használni! Az ékezeteket kerüljük, és lehetőleg **MINDEN BBS**-re betűre, sorrendre azonos névvel/handle-vel jelentkezzünk be, mert így a levelezés nem kuszálódik össze olyan reménytelenül! Ezután következik a **jelszóválasztás**. Ez lehetőleg egyéni legyen, megfelelően hosszú, és minden **BBS**-en más és más. Szerepe a létegetések, illetéktelen használat ellen van.

Amennyiben új felhasználók vagyunk, a **regisztrálást** mindenképpen ajánlatos kérnünk (általában ez egy külön menüpont), ha az nem automatikus. Ha a **Sysop** ellenőrzi az adatok valóságát (pl. visszahív), általában megadja a normál **limit**-et.

Ez a **limit** központi fogalom **BBS**-eknél. Azt szabja meg, valaki naponta mennyi ideig tartózkodhat egy **BBS**-en, általában megszabja az ún. **UPLOAD**:**DOWNLOAD** arányt is (azaz, hány file letöltése után kell egyet feinyomnunk, hogy továbbra is töltögethessünk). Természetesen ez bármikor változhat: pl. ha értelmes cuccokat töltünk fel... Ez a limit általában még a **Fido**-levelezés elérésére is hatással van, és néha a különböző programterületek elérését is szabályozza, különösen **elit BBS**-eken.

Tehát, regisztráltattuk magunkat, tréfás és uncsi kérészek-dések során. Ekkor általában még csak egy **Goodbye** menüpont áll rendelkezésünkre (amivel távozhunk a **BBS**-ből), de pár napon belül, már kezdő úsereket beléphetünk... Rengeteg menü van előttünk. Tulajdonképp nem olyan szörnyűség az egész, egész hamar rá lehet jönni mindennek a logikájára. Ezért talán kezdjük a legegyszerűbb **BBS**-software-re, a **Maximus**-szal. Több **BBS** is ezt használja nálunk: **Vízlepcső**, **Baba Yaga**, **Virmet**, **Oplab** stb...

- Bejelentkezéskor (1 vagy 2) **'ESCAPE'**-t nyomunk.
- Név, password-beírás, és a hírképernyők megtekintése.
- **A főmenü fontosabb parancsai** (az angol verziót írjuk le, persze rengeteg a sajnos magyarított menü is, de a kulcsszavak ugyanazok):

**Offline mail**, **Otthoni levelezés stb...**: ez lép a később tárgyalt **QWK**-letöltés-feltöltés menübe.

**Yell** (vagy **Chat**, **Beszélgetés** a **Sysop**pal stb...): a **Sysop**-nak csöröghetünk, hátha ott van egy kis beszélgetés-re.

**Goodbye**: Kilépés a **BBS**-ből.

**File area** (terület): Kezdők számára a legizgalmasabb, a letölthető file-ok. Ezen belül a szokásos lehetőségek vannak: **UL**, **DL** stb... Az adatátviteli protokoll **UL/DL** előtt határozandó meg (az A.Dr.-on nem, ott a **Felhasználói beállítások**-nál változtathatjuk meg az **UL/DL** protokollt!).

**Message** (levelezés) **area**: Az átlag levelezési terület. **Upload** (**Feltölt**)-olhatunk, **'Enter'** (**Írás**)-rel írhatunk üzenetet, '+'/'-'-szal folyamatosan olvashatunk stb... Mivel viszont az online idő drága, ezért ennél a fontosabb a főmenü **OFFLINE READER** menüpontja. Megemlítenéd, hogy a **Maximus** kétféle editort tartalmaz: az egyik sima soreditor, ellenjavát, a másik viszont egy kitűnő full-screen editor, a **MaxEd**, ez már pl. levelek idézésére, blokkműveletekre is jó (**'Alt-q'**, **'Alt-c'**).

Ez a később tárgyalandó levél-pakkokat **UL/DL**-olja. A **DL** teljesen automatikus: nyomunk a főmenüből egy **Offline mail** (**Otthoni levelek**, **QWK stb...**)-t, majd egy **Download** (**Letöltés**, **Új levelek stb...**)-t; a **BBS**-program összeszedgeti a még nem letöltött leveleket, letömöríti őket egyetlen file-ba (nevüket az aznapi dátumot célszerű adni), és átküldi nekünk.

**Itt nagyon fontos: egy BBS**-en, ha az a **Fido**-ra kapcsolt, töménytelen mennyiségű levél lehet: ezért van az úgynevezett **Tag Area** (**Területkijelölés**, stb...) menüpont ezen menü belül, ahol kijelölhetjük a figyelni kívánt **területeket**: simán a számukat kell beírni a '/' jellel kérhető listából. (Mádszori számbelírás: **Untag**, nem olvassuk tovább az adott terület új leveleit). A területek általában elég logikusak: pl. akit az adatbáziskezelés, **Windows** egyáltalán nem érdekel, az pl. a **DBase** és a **Windows** területet be se **Tag**-olja.

- A letöltött levél-pakkokat az **Offline Xpress**-sel vagy a **Bluwave**-vel dolgozhatjuk fel, ami lényegesen leegyszerűsíti a levelezést. Gyakorlatilag minden **Fido**-ra kapcsolt **BBS**-en van fenn a már tárgyalt **Offline mail**, **Otthoni levelezés stb...** menüpont. Ez nagyon hasonlít a **Novell**-en megszokott **Mail**, **Pmail**-hoz, vagy a **CMS/TCPIP** alatti **NNR** segédprogramhoz, de lényegesen szebb és barátságosabb. **Fido**-n meg egyenesen létfontosságú, mert akkor nem drága online időben kell végignézni a levelezést, hanem le lehet az egészet tölteni, otthon átnyálazni, ráérősen megválaszolgatni.

- Maga a program (**OLX**) gyakorlatilag még a legkisebb **Fido**-**BBS**-en is fent van, mérete általában 200 k alatt van, így könnyen letölthető. Az **Install** során nincsenek különösebb bonyodalmak (talán egyedül az, hogy megfelelő editort kell választanunk. Mi leginkább a **VÉGLEGES NC 4.0** editorát tudjuk javallani (az igazít, nem a összelamerkedett 3.0-t, és nem is a pre-t, mert az mindig kifagy), ugyanis egyrészt beírja a tárbá, másrészt mert az ékezetes karakterek beírását sem gátolja.

- Amikor végre letöltöttük első levelescsomagunkat, először is, nevezzük át mondjuk a pillanatnyi dátumnak megfelelően (pl. 931104.qwk), majd indítsuk el az **OLX**-et. A **Packet Window** ablakban választhatjuk ki, melyik levelescsomagot nézzük meg (piusz még törölhetünk, rendezhetünk itt). **'ENTER'**-rel lépünk be a csomagba.
- A csomag tartalma több ügynevezett **Conference**-területből áll. Ez a **Fido**-nál már ismertett témaelválasztást biztosítja, valamint azt, hogy a névre szóló, illetve a mi általunk elküldött leveleket külön is megnézhetjük (**Replies**, illetve **Personal**).
- Ha az egyik témakörből választottunk, **'ENTER'**: máris a leveleket csodálhatjuk.
- A leveleket át lehet nézni a '+/-' variálásával is, de vannak más gyorskeresési gombok is ('N'), ezzel az általunk régebben felvetett témára való minden reagálást összehajthatjuk, még akkor is, ha nem nekünk szól; valamint a legjobban használható segítség ilyenkor az 'I' gomb, amivel a teljes levéllistát megnézhetjük az adott területen, feladó, címzett és téma szerint rövidítve (ezeket sorbarendezihetjük **O**-sel!).
- Ha választottunk egy olyan levelet, amire mindenképpen válaszolni akarunk, akkor nyomjunk meg **'R'**-t (**Reply**). A felbukkanó képernyőn írhatjuk át a címzett nevét, esetleg átirányíthatjuk a levelet egy másik területre (amire általában sokszor van szükség), új nevet adhatunk a témának (ha pl. már nagyon lekalandoztunk az eredetivel), és a sokak által szinte a legfontosabbnak tartott **Tagline** sor is itt szerepel. Ez különösen mókás kedvű emberek számára kedves lehetőség, tudniillik minden levél alájára kiválasztható megjegyzéseket fűzhetünk. A régebbóta **BBS**-ezők külön humorkönyvtárakat tartanak fenn erre a célra (pl. **GrIn/GSH(Yo!)**). A könyvtár elérése: **Picklist**, **'F2'**-vel az adott ablakból (területváltásnál is igen kényelmes szolgáltatás).
- Nos, ha a fejléccet kitöltöttük, egy **'F10'**-zel lépünk át a szövegszerkesztésre. Az idézett levél minden sora elé automatikusan beszűrik az eredeti feladó nevének kezdőbetűit, és egy '>' jel. Természetesen minden mondatot szabadon átalakíthatunk, idézhetünk stb... (de lehetőleg több legyen a saját szöveg...).
- Ha végeztünk a válaszírással, **Save, Quit**, majd visszalépve az **OLX**-be, **'F10'**. Ezzel tároltuk el a leveletünk.
- Természetesen nem kell válasszal kezdeni: **'W'**-vel teljesen új levelet kezdhetünk; egy esetlegesen szerencsétlenül sikerült válaszunkat az **'E'**-vel még átszerkeszthetjük stb....
- Ha átnéztük a csomagot, **'ESC'**-ek. Ekkor tömöríti le az **OLX** az új, általunk írt leveleket pl. **MAXIMUS.REP** névvel (lehet **BABAYAGA** stb... is). Ha 250 k-nál kisebb az ilyenkor kiírt memória, az **ARJ** gyakran kiakad, és az **OLX** közli, hogy nem tudta letömöríteni a válaszunkat. Egy kis cheat: ilyenkor azonnal **RESET**-eljünk, majd az **OLX** könyvtárában található **NEW.REP**-et haladéktalanul **ZIP**-eljük, és az így létrejövő **név.ZIP**-et nevezzük át **név.REP**-re (különben az **OLX** letörli, és akkor hiába írtuk meg a halom levelet...)

## Kapcsolat az Amiga Dreamland-dal

A **Maximus**-rendszeréről elég ennyi, most a tettek mezejére lépve írjuk, hogyan kell az **Amiga Dreamland**-ot hívni, regisztrálni magunkat. **Tom-A-Hawk** még sokáig Amigán futtatja a **BBS**-t, így jó ideig ez a **BBS**-programja lesz fent.

No tehát, **ATDPXXXXXX** (v. **ATDT** persze) (Sorry, az **X**-ek azt jelentik, hogy **Tom-A-Hawk**-ék most költöztek, és még nincs meg az új telefonjuk, de ha érdeklődtek tőlem, a **Sam**. **Joe**-tól vagy bárkitől a **Fido**-n, meg tudjuk majd adni (a postai leveleket mellőzzétek!). Ha létrejön a kapcsolat, betöltődik a **BBS** intro-screen-je, ahol nyomjunk kétszer **'ESC'**-et.

Please enter your **FIRST & LAST** name =>

Na ez a szabvány kérdés: írjuk be a nevünket! Ha tévedtünk, vonali zaj zörlöt közbe. Még az *Is this correct [Y/N]* => kérdésre 'N'-et nyomhatunk.

Ahogy várható volt, [*<név>*] *does not exist in our files* Mostantól csak simán kövessük a program utasításait, a név, címbelírással, jelszómegadással valószínű nem lesz gondunk. A szülinapot nem árt rendszeren beírni, mert egyes más **BBS**-eken néha arra is rákérdőznek!

## A technikai paraméterek beírása:

**Terminal Width = 80, Terminal Length = 23** — Normál, minden EGA Lines módban. (Ezt általában minden **BBS**-sw megkérdi, lévén sokan pl. 43 soros módban használják a híváskor a kommunikációs programukat!) Az **ANSI**-kérdésektől ne féljünk, ez nagyon hasznos szolgáltatás **BBS**-eken (szinkavalkád, szép ablakok). Minden **BBS**-en érdemes ezt bekapcsolni (ha elég friss a kommunikációs sw-ünk, minden kérdésre 'Y'-t nyomjunk a témakörben!), bár vannak olyan **BBS**-ek, ahol ez jelentősen lelassítja a menüírást (mert az 'grafikus', színes), ilyenkor menetközben is kikapcsolhatjuk az **ANSI**-t, a **Beállítások (Options)**-nál, mint később látjuk majd.

**Enable 'More(Y/N)' Prompt [Y/n]** — Alapszolgáltatás minden **BBS**-en; pl. ha 15-16 sornál hosszabb egy levél, akkor azt szakaszosan, **'ENTER'**-re várva írja ki. Egyetlen hátránya, ha valaki **LOG**-ba gyűjti az összes levelet, annak kényelmetlenebbé állandóan **'ENTER'**-ezgetnie.

**Enable 'Hot Keys' [Y/n]** — Rengeteg **BBS**-en választató, így **Maximus** sw alatt is. Ekkor bármilyen menüből választva nem kell **'ENTER'**-t is nyomni, hanem a parancsot azonnal végrehajtja a rendszer; MNP nélküli modemeknél inkább 'N'-t nyomjunk (ugyanis akkor sokszor vesz a túldólad, csakúgy, mint mi, nem várt, sztochasztikus jeleket. Ha azokat szép sorban végrehajtja, abból komoly bajok származhatnak; viszont ha minden parancs után **'ENTER'**-re vár, akkor nem tud a **BBS** úgy 'elhangolódni', mint az előző esetben!)

**UL, és DL** protokoll kiválasztása — (**Maximus**-nál, és általában a legtöbb **BBS** sw-nél ezt mindig közvetlen a **UL/DL** előtt kell kiválasztani).

Még pár elég egyszerű kérdés, a beírt adatok kikérdezése, pár jótanács, és be is lépünk a **BBS**-be...

## Ennek a BBS-software-nek van 1-2 érdekessége:

1. A levelezés letöltése nem egészen támogatott: bár létezik a **BWQ**-letöltés, a program shareware, és max. 50 levelet tud begyűjteni. Ezenkívül sima **TEXT**-be is össze tudja nyomni a leveleket, de ezt senkinek sem ajánljuk, mivel nem túlzottan kényelmes, az **OLX** kényelmének közelébe sem jön. Ha valaki mégis ezen a **BBS**-en kívánna levelezni, akkor még megemlítjük, hogy a program a háttérben tömöríti le a leveleket, és az ún *private* file-területre nyomja be a kész levelescsomagot, ha végzett. Ezt semelyik másik **BBS**-software nem csinálja így (hasznos, mert nem kell megvárni, amíg tömörít: 2-3 perc is lehet Amigán!)
2. A file-oknál is van eltérés a szabvány software-ektől: ugyanis itt egy file kommentje bármilyen hosszú lehet, amiből az összevont file listában csak az 1. sort írja ki a program. Viszont ha a file-területen beütjük, hogy 1, akkor ezen bővebb leírásokat nézhetjük végig, **'ENTER'**-ezgetve (ilyenkor helyes, hogy 'D'-vel azonnal le is törölhetjük a progyt, ha megértészik!). Az előbb említett 1 azt használja ki, hogy minden file-nak sorszáma van, s a **DL**-nál vagy bármi másnál, így pl. a fent említett bővebb info-kiírásnál a sorszámtól is elfogadja, nem kell a program teljes nevét beírni. Ráadásul **Flag**-olni lehet, így egyszerre több file-ot jelölhetünk ki letöltésre (hasonlóan működik ez a *The Lost Decade*-on is!)
3. Az előbb említett bővebb képernyőn nemcsak a program leírása olvasható, hanem látható, ki mikor töltötte fel, hány-szor töltötték le (pl. az Amigás **PC-Task 2.3**-at 19-en, ami

egy nagyon szép szám!), mennyi ideig tart a letöltés, az adott területen hány file van és ez abból hányadik sorszáma stb... (pl. [10 of 20]). Van még itt egy mágikus fogalom, a **FREE**, ami más **BBS**-eken is bevett szokás pl. file-listák esetén. A **FREE** file-okat a limítváltozás nélkül lehet DL-olni. Az **A.D.** teljes filelistáját a 7. területen a **DREAMLIST.LHA** tartalmazza (2-es sorszáml), illetve **PC**-s userek számára (eltérő ékezet-szabvány) a **FILELIST.LZH**, 1-es sorszáml. Persze nem kötelező ezeket letölteni; az új file-okat **MIN-DEN** gép területén a file aimenüből egy **'N'**-nel eleve lehet kerestetni...

Persze az **A.Dr.**-en van csak **IBM**-es és csak **ATARI**-s filelisták is: **IBMFILS.LZH**; **ATARI.LZH**; csak a képek + szövegek + **MOD**-ok címei az **EXTRAS.LHA**-ban, az utolsó 3 hét termése a **NEWFILES.LZH**-ban van leírva. Persze vannak más, pl. king **FREE** szövegek is (pl. különböző diskmag-ekből cikkek stb...)

### A főmenüben a következőket választhatjuk:

**Message területek:** Levélírás, olvasás, stb... Ez nem tér el alapfunkcióiban a **Maximus**-nál már tárgyalt levelezéstől, a területek is nagyon hasonlóak (**local+Fido**), így nem tárgyaljuk. Mellesleg az **Üzenet előterület**-en kell kiválasztanunk. **Local** vagy **Fido** területre kívánunk-e belépni. (L. illetve 1/2)

**E — Felhasználói beállítások.** Elég fontos terület, ha üzem közben át akarjuk állítani a használható **UL/DL** protokollt stb... Ugyanitt adhatjuk meg a **TXT**-s levelező-letöltőnek, hogy mely területek új anyagát töltsse le.

### U — Segédprogramok

Nincsenek sok értelme, statisztikák, Toplisták. A *Who is online* egyvonalas **BBS**-eken nem sokra használható... Bezzeg egy 120 vonalas **BBS**-en már olyan csuda dolgokat lehet csinálni, mint pl. az *Internet IRC* vagy *RPG* serverre: *online* (pár tizedmásodperces késések a válaszdőben!), világméretű pletyzás vagy *RPG*-zés!

### B — Levél csomagolás (TXT)

**Q — Levél csomagolás (QWK):** ezt már előbb tárgyaltuk. Ezeken belül **'B'**-vel kérhetjük a levelezés összegyűjtésének elkezdését. A területek kijelölése a főmenüből az **'E'**-vel kérhető, és ott a 21-es szám begépelésével lehet *tag/untag*-olni a kívánt üzenetterületek figyelését, hasonlóan a **Maximus** alapú rendszerekhez.

**O — Online játékok:** ez az egyik legnagyobb pozitívuma a **BBS**-nek. A *Hack&Slash*-ot mindenkinek érdemes kipróbálnia; méghozzá ez nem is a szokott egérkergetős **ANSI** baromkodásokhoz hasonló, hanem társasjáték, egy csoportban játsszák! (Ha valakit érdekel a játék leírása, sok **Fido-BBS**-en fent van, pl. a *Baba Yagán*, de helyben is olvasható. Hely híján mi nem interpretáljuk.).

### F — File arendszer

Természetesen ezzel foglalkozunk a legtöbbet. Itt is van file *előterület* menü. Az **Amiga/IBM/Atari** menüpont magáért beszél; a **ZyXEL** programok pedig a **ZyXEL** modem leírásait, legújabb ROM-update-jeit tartalmazza. Aki modem-upgrade-re készül, annak ajánljuk, hogy töltsse le és mazzsolázza át az itt található file-okat! Az itteni menüből hívható a globális **'N'** — Új file-keresés is.

Ha rögtön **'A'**-t vagy **'B'**-t nyomunk, azonnal a privát file-területre lépünk be, ha előzőleg már a levelezés gyűjtését beindítottuk, s az már végzett: itt vár a levélcsoomag, illetve bármilyen egyéb olyan file, amit privátként nekünk küldtek. Lehetőleg letöltés után töröljük ezeket! Ha nincs a privát területünkön semmi új, akkor azonnal az utolsó hívatásmunkor utóljára látogatott területre lépünk.

**Területválasztás:** **'A'** (természetesen vannak az **Atarival** és az **Amigával** közös területek — grafika, zene, text: a 100 alatti sorszámmal).

Figyelem! Megemlítendő, hogy egyes rendszerekben (pl. *The Lost Decade*) a területek neve nem **Area**, hanem **Con-**

*ference!* (Change Conference stb...) Ez igaz mind a file-okra, mind a levelezési területekre!

Nos, választva egy területet, **'F'**-fel kérhetünk róla egy teljes listát (ilyenkor nyomjunk még 2 x **'ENTER'**-t, persze szorítozathatunk, időbeli határtól kerestethetünk is!), és a már említett számbelíró módszerrel bővebb infót is kaphatunk róla (ilyenkor **'ENTER'**: a következő file infót kéri le s.i.).

Az **U, D, A, P, ^** használata: mint más **BBS**-eken.

Még egy hint: zajos vonal, no MNP esetén néha lebénul az egész rendszer, és kiírja: **[PAUSED]**. Ilyenkor ne hangpujnjunk, hanem **'Ctrl-Q'**!

Ennyit az **Amiga Dreamland**-ról.

## A FidoNet-ról pár szó.

Mint említettük, egy — szinte az egész Magyarországra kiterjedő — levelezési rendszer, melybe még a legnagyobbak kezdők is bekukkanthatnak, ha a **BBS**-listában *Fido* megjegyzésű **BBS**-eket felhívják, és az ottani követelményeknek eleget tesznek (ugyanis ki kell érdemelni a **Fido**-jogot!). Ez a hálózat igen c00l figurák gyűjtőhelye: a scene legnagyobbjai, papírlap-szerkesztők, a legjobb **BBS**-ek **Sysop**-jainak, meg egyéb jó fejek gyűjtőhelye, értelmes (kultúra, sci-fi, hardware meg minden más) témákkal.

**Pár principia:** ha a leveleket a rövidítések és 'ostoba' jelek nem értek, akkor olvassd el a *könyvtár* ezen cikk végén. Magánleveleket tilos írkalni (ugyanis nem olcsó mulatság a **Sysop**-oknak *othronról* le-meg feltölteni az aznapi levelezést, akár vidéki hívással!). Magánlevél pl. a greetings, a scene-re, csapatokra vonatkozó megállapítások, ami miatt jelen sorok írja már elég sokat dühöngött, bár csak címzett volt... (Tudniillik csak a **Fido** 1%-át érdekli az, hogy ki **'f'**ckoit kit, meg ki a legnagyobb láma ebben és ebben a csapatban etc...). A helyi **SYSOP**-nak szóló leveleid is inkább *rád helyi területre* (az **A.D.**-on ezt menüből választhatjuk, egyébként más **BBS**-eken, **Maximus** alatt általában ezek a 100-on aluli sorszámlú levéltre-területek). Segítséget ne köszönj meg a **Fido**-n, ez nem modortalanság, hanem a teljes **Fido** pénzkímélése!

## A FAX-modemekről

Még pár szót szólnunk a faxmodemek fax-képességeiről. A faxküldés meglehetősen kényelmetlen szokott lenni. Először is, ha szövegfile-t akarunk átnevelni, akkor általában a kommunikációs programok (pl. *QL II FAX*) **CONVERT** (vagy hasonló nevű) segédprogramját kell választanunk, hogy a szöveget normál fax áttal vehető bitplane-re transformáljuk. A *QL II FAX* lehetőségeinél maradv, ilyenkor írjuk be a **DOS**-ban: **CONVERT LEVEL.TXT /X**. Itt az **/X** paraméter a **LEVEL.TXT** szöveggelománként való kezelését irányozza elő. Természetesen átküldethetünk képeket (**/P** param), sőt clipart-okat is (a *QL II FAX* editora egész jó, rengeteg karakterkészlete és grafika-beillesztési opciója van).

Ha a **CONVERT** után megvan a **.QFX** kiterjesztésű átküldhető faxanyag, lépünk be a **Fax** menübe, és ott is a **Fax Phone list**-be. Az **Add** menüpontra **TAB**-ozva/egerezzel beírhatjuk a célállomás nevét, valamint a következő utáni rubrikába a számát. Az **ATN** és a **GROUP** rubrikákat nem kell kitölteni.

Egy szám kijelölése a listából **'ENTER'**-rel történik (pipa jelenik meg mellette).

Ezután lehet hívni a **SEND FAX** menüt. Itt először az **Add** pontra **click**elve kell kiválasztani az átküldendő faxfile-ok neveit (amik a jobb oldali ablakban jelennek meg), majd **OK**. Amennyiben már van kijelölt hívatandó szám, akkor most már az szerepel a **QUICK DIAL**-típusú ablakban, ha nem, most is beírhatjuk a számot.

Sajnos, ha foglalt a hívott, vacak a vonal, nincs tárcsahang, akkor a file-kijelöléstől újra kell kezdenünk az egész hívási procedúrát...

Faxok vételére a **QL II FAX** elég tisztességesen fel van készítve, ugyanis van egy rezidens programja, ami addig vár, amíg egy beérkező hívást nem kap, és akkor fogadja a kapott faxot, amit azután a **VIEWFAX.EXE**-vel nézhetünk meg, **PRINTFAX.EXE**-vel printelhetünk ki stb...

### A BBS levelek jelölésrendszere

Ez egy segély azok számára, akik a leveleket nem tudnák normálisan dekódolni (összegyűjtötte *Kevin Johnson*, *Brad Templeton*, lefordította, összeszerkesztette, kigyomláta: DADA). Mától a **CoVBoy** postába ömölhetnek a legagyafűrtabb új jelölések (**CoVBoy**, nem hirdetsz egy pályázatot? **ASCII karakterekkel ábrázolni 1 sorban a legelképezhetőbb dolgokat!** — **DADA** (>)>:\*{}): [:\*] :-Q %-) :->:->:->:->:-> — **CoVBoy**). Az ezen cikket nem olvasott, 'műveletlen tuskó'-kat jól meg lehet velük sz\*atni, leteremtven általános műveltségüket...

Ha a jelölések logikáját megértjük (mi a szem, a száj, az orr stb...), már könnyen haladhatunk előre, pl. a közismert :-) alkatelemei:

: ez a két szem  
- ez az orr  
) ez meg a feffele görbülő száj  
Mindezek alapján már egyszerű lesz a lentiek megértése...

### Alapjelölések:

:-) — Ez az almaposoly. Az ürge mosolyog, vmi vicceset mondott. Tessék röhögni!  
;-) — Könnyes (tehát erősebb) mosoly.  
!-) — Az user szomorú, bunkóságnak tartja, amiről írt stb...  
!-l — Közömbös mosoly. Jobb hangulatot fejez ki, mint az előző SAD.  
:-> — A User egy igencsak maró, szarkasztikus megjegyzést engedett meg magának.  
>:-> — Ez meg már *ördögien* éles megjegyzés volt! (Azért vannak a szarvak a fején!)  
>:-> — A könnyes-kemény és az ördögi kombinációja.

### Pár 'etragaszkodottabb' jelölés:

(-: — A User balkezes (ellenkező referenciáirányval véste fel az ábrát...)  
%-) — A User már 15 órája a zöld monitort bámulja.  
:\* — A User részeg (ezért vörös és lapult az orra...)  
[:] — A User egy robot.  
8-) — A User nap- vagy úszószemüveget visel.  
B:-) — Napszemüveg, de feltolva, a fejen.  
::-) — A User 'duplaszemű' => normál szemüvege van.  
B-) — A User szarv-tetűj szemüveget visel.  
B:-) — A User egy kicsi lány.  
:-)8 — A User már egy nagy lány... (na vajon miért van ott a száj alatt két valami?)  
:-{ — A User bajszos,  
:-{ — illetve ajakrúzsot használ...  
{:-) — A User parókás!!  
:-[ — A User egy vámpír!!!  
:-E — Fűrészbak-fogu vámpír.  
:-F — Mint előbb, az egyik fog hiányzik.  
:-7 — A User egy elfintorított kijelentést tett.  
:-\* — Valami savanyút evett (illetve mondott) a User...  
:-)~ — Csorog az User nyála...  
:-~ — Folyik a User orra, megfázott...  
:-(- — Illetve ha sír...  
:-)~ — Annyira boldog, hogy sír.  
:-@ — Visogó mosoly.  
:-# — A User ajakzárakat visel.  
:-^ — A Usernek törött az orra!  
:-v) — Szintén törött orr esete áll fenn, de a másik irányban.

:.) — A User orra lecsúszott az arca szélére!  
:-& — A User nyelve csomóra van kötve.  
=:-) — A Usernek átlagon felüli hosszúságú feje van.  
:-) — A User egy punk.  
:-(- — Az igazi punk-rocker nem mosolyog! (?)  
:=) — A Usernek két orra is van!  
+:-) — A User egyházi tisztiséget visel.  
':-) — A User leborotválta valamelyik szemöldökét a reggel.  
:-) — Ugyanaz, de a másik oldalon.  
|-l — A User alszik.  
|-O — A User ásitózik vagy horkol.  
|-Q — A User dohányszív.  
:-? — A User pipát szív.  
O :-) — A User egy angyal!  
:-P — Nyahhhh!  
:-S — A User épp egy összefüggéstelen kifejezést vágott le.  
:-D — A User röhög (rajtad!).  
:-X — A User ajkai (**Melyik Ajkai? Az ARMITAGE? — CoVboy**) le vanak ragasztva.  
:-C — A User fenemód letört.  
<|-) — A User kinal.  
<|-(- — A User kinal, és egyáltalán nem csipi az ilyesféle vicceket.  
:-/ — A User szkeptikus.  
C=:-) — A User főszaék.  
@= — A User egy pro-nukleáris háború.  
\*<:-) — A User Santa Claus Kalap-ot visel.  
:-o — Uh oh! És ez alapján már érthető az alábbi ábra logikája:  
(8-o — Itt van Mr. Számia!  
3:)] — Házikedvenc-mosoly.  
3:[ — A gonoszabb fajtájú háziállat mosolya.  
dB= — A hőd-kedvencünknek kidüledt szemei vannak és merev kalapja.  
E:-) — A User egy rádió-operátor.  
:-9 — A User az ajkait nyalja.  
%-6 — A User letaglózta (vagy fejbeverték).  
[:) — A User walkmant visel.  
[:l — Tojásfejű User.  
<:-l — A User kifejezetten butuska.  
K:P — A User kisgyerek, propellerral a fején.  
@:-) — A User turbánt visel.  
:-: — Mutáns mosoly.  
— A Láthatatlan Ember Mosolya.  
-) — A Usernek csak egy szeme van.  
:-) — Ugyancsak, de épp kacsint!  
X(- — A User épp most halt meg.  
8 :-) — A User egy varázsló-féle.  
C=:]>:\*{)} — Mega-Mosoly... egy részeg, devil szakács, egy randa parókával, bajusz, dupla-fülig-érő mosollyal.

### Érdekesség; a fentiek orr-jelzés nélkül is beírhatók, a rövidség kedvéért! Ilyenkor a jelentés is változhat, éspedig:

:) — Boldog  
:> — Micsoda?  
:@ — Micsoda?  
:D — Nevet  
:l — Hmmm...  
:( — Szomorú  
:[ — Egy igaz lesújtott ember...  
:< — mi?  
:{ — mi?  
:O — Yell!  
:C — mi?  
:Q — mi?  
:., — Sirás  
:[] — Atkarolás, és...  
:\* — Csókok  
:| — Alszik  
:| ^ o — Hortyog  
:.' — rágót kiköpő mosoly  
:-1 — Szelid mosoly  
:-% — Bankármosoly

(:-), illetve :-) — palacsintaarcú mosoly  
 ):- ( — mint előbb, de rosszallás  
 :-q — mosoly, miközben a nyelvet az orrhoz igyekeztek társzajtani  
 {-} — olyanok mosolya, akik haja közepén szétválasztott  
 :-a — balos mosoly, nyelv-és orr-kontaktttal  
 :-s — agy BIZARR komment utáni mosoly  
 :-d — balos, idegesítő, lefitymáló mosoly  
 :-j — sima balos mosoly  
 :-k — hát ez melibeütő  
 :-c — buta s\*gg-mosoly  
 :-v — beszélő fejű mosoly  
 :-v) — balra álló orrú mosoly  
 :-=) — idősebb figura mosolya, bajusszal  
 :-B ( — leereszkedően bámul  
 :-) — kacsint  
 >:-< — őrütt

### Hangulatfestő idézetek (ezt illik az alakokhoz hangban asszociálni):

:-) — ha ha  
 |-) — hee hee  
 |-D — ho ho  
 :-> — hey hey  
 :-l — hmm  
 :-O — uh oh  
 :-P — nyah nyah  
 |-P — yuk

### A \*net-en a különböző területek azonosítói:

x- ( — öngyilkosok területe  
 E:-l — pocketrádiósok, DX-elők területe  
 >:-l — Star trek-fanok területe  
 3:o[ — Kisállatkedvelők

### Némi globális belemagyarázható dolgok:

:- ( — Dráma  
 :-) — Komédia  
 :-o — Meglepetés  
 B-| — Bizonytalanság

Férfi: - (hát ez igazán kifejező...)

Nő: >-

Születés: |-O (gyk. bógómasina)

Halál: B-#

Végtelen: B (nem is gondoltad volna, mi?)

### Tipppek a hibás átvittelek elkerüléséhez

1. Használjunk olyan kommunikációs programot, ami **MNP-1** emulál! Ilyen többféle is van, bár sokan szidják őket az alacsony effektív sebesség miatt.

2. Amennyiben a játékok alatt volna szükség egy kis zavar-szűrésre (a **RETAL** is elég gyakran kifagy **MNP** nélkül!), akkor viszont teljesen más módszerre van szükség — simán a fali telefonkonnektorban az alsó két elektródát kössük

össze egy 2 mikrofarad/100 V (a nagyfeszültség kivétel fontos! Tehát NEM elköl!) kondi és egy 5 kOhm-os ellenállás soros kapcsolásával! Ez sokat segít, jelentős hibacsökkenést! Tengerentúli csatlakozónál, átalakítónál a zöld és a piros vezetékek közé rakjuk eme zavar-szűrőt! Mellesleg a magyar háromszög-csatlakozó és a külhoni kis dugasz közötti átalakításra jó a szinte bármely boltban megvehető magyar- külhoni átalakító, tolidó (250-300 Ft az ára). Ha ügyesek vagyunk, az egész szűrőt belenyomhatjuk magába az átalakítóba... Ha valakinek nincs a közelében ilyen átalakító, akkor annak elmondjuk, hogy a tengerentúli érnégyszög zöld zsinórját a bal alsó, a pirosat a jobb alsó, a sárga(fehér) +feke-te zsinórt pedig a felső csatlakozóhoz kell kötni, ha a magyar csatlakozót a bekötési oldal felől nézzük (vagy az anyát úgy, ahogy a falban van). Tehát akinek csak a modemhez adott ami kábele van, az az egyik végét levágja, beköti, másik végét pedig a MODEM line bemenetébe dugja.

3. Operáljunk a már említett még-kicsöngésnél-bontsuk-a-vo-na-lat-ha-rossz-a-vonal — elvet! Előbb-utóbb tisztább vonalat kapunk...

### Végül pár BBS-szám:

**Budapest BBS:** (PD) 118-7950; 226-2292, 10 vonal (14.4 + 2400)

**BBSzolnok (Fido, PD, Virnet):** (06-56)/422-189

**Bitstar (Fido, PD):** 202-5276 (22-06 óra között)

**Virnet (Fido, PD — minden, ami víruskiller, minden gépre!):** 115-4402 (DS), 175-5896 (2400)

**Oplab (Fido, PD, Virnet, MOMNet, Video-DAT sw):** 166-8809 (22-15 óra között, hétvégenként: 22-08 óra között) DS

**Vízlépcső (Fido, Middle-European Diskmag Centre):** 137-0309 (22-06 óra között) 19200

**Lifeorce (Fido, PD, Amiga):** (06-52)/349-662 (18-06 óra között, hétvégén egész nap) 19200

**Amiga Dreamland (Amiga, ATARI, IBM, Fido) NUMBER:** Ask on Fido! 19200

**Dune II (Scene, PD, demoz, magz, PC, Amiga) (06-62)/342-793**

### Jelmagyarázat:

**Fido:** a Fido-levelezés elérhető

**PD:** vannak programok is a BBS-en, CSAK Public Domain és Shareware

**Video-DAT:** műholdas PD-software-ek (amit a műholdas TV-adásokkal együtt sugároznak).

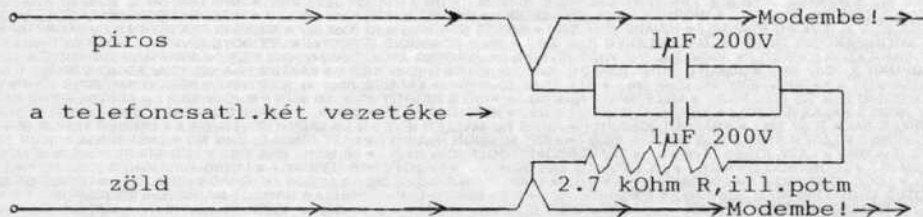
**DS:** USR HST DS modem (14400 vagy 16800).

**Diskmags/Demos:** olyan BBS, ami GARANTÁLTAN tele van jobb mag-ekkel és demókkal!

### A nyitvatartási időt tessék komolyan venni!

A cikk zárásaként el kell mondanunk, hogy megaköszönetet érdemel az összes **Fido-sysop**, akik 'licenzúrázták' eme cikk kézirátát, de különösen **Oplab** és **Tom-A-Hawk!** Thx!

● DADA



# PKCE-ok, CHEAT-ek, HINT-ek, KATALÓGUSA

A katalógus az eddig megjelent CoV-ok, CoV Évkönyvek, a PC-s játékok c. könyv, valamint a jelen sorok írásakor még előkészületben lévő CoV 40, 41. és a PC-s játékok 2. c. könyv érintett fejezetei alapján lett összeállítva.

## C64

• 1942 (EVK'91) • 1943 (CoV 1) (CoV 4) • 1985 (EVK'92) • 3D LEQUE (EVK'91) • ABYSS (CoV 35) (CoV 36) • ACE (CoV 26) • ACE 2 (CoV 3) • ACE 2088 (CoV 39) • ACTION BIKER (CoV 4) (CoV 16) (EVK'91) (CoV 35) • ACTION FORCE 2 (EVK'92) • ADDAMS FAMILY (CoV 29/30) (CoV 35) • AFTERBURNER (CoV 4) • AIR SUPPORT (EVK'91) • AIRBORNE RANGER (EVK'91) • AIRWOLF I. (CoV 19) (CoV 25) (EVK'91) • AIRWOLF II. (EVK'91) • ALIENS (CoV 3) (CoV 19) • ALIENS (EVK'92) • ALLIANCE BLAGGER (CoV 18) • ALLIANCE (EVK'91) • AMC (CoV 1) • ANDROID 1. (EVK'91) • ANDROID 2. (EVK'91) • ANNIHILATOR (CoV 16) (EVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) • ANTICIPICAL (EVK'92) • ANTIKID (EVK'92) (CoV 35) • ARABIAN NIGHTS (EVK'91) • ARC OF YESOD (CoV 29/30) • ARCADE CLASSICS (EVK'92) • ARCANIA (EVK'91) • ARKANOID (CoV 4) • ARKANOID 2 (CoV 3) • ARMAGEDDON (EVK'92) • ARMALYTE (CoV 7) (CoV 14) (CoV 18) (EVK'91) (CoV 35) • ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON (EVK'91) • ATHENA (CoV 29/30) • ATOMINO (CoV 24) (EVK'91) (CoV 36) • ATTACK OF THE MUTANT CAMELS (CoV 3) • ATV SIMULATOR (EVK'91) • AUF WIEDERSEHEN MONTY (EVK'92) (CoV 32) • AURIGA (EVK'91) • AUTOMANIA (EVK'91) • AVENGER (CoV 28) (CoV 35) • AXIONS (EVK'92) • AZTEC TOMB (EVK'93/94) • BAC PAC (EVK'91) • BACK TO REALITY (EVK'92) • BAGITMAN (EVK'92) • BALL BLASTER (EVK'92) • BANDITS (CoV 16) (CoV 24) (EVK'91) (CoV 35) • BARBARIAN (CoV 4) • BARBARIAN 2 (CoV 4) • BARD'S TALE III. (CoV 37) • BAT ATTACK (CoV 16) (EVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) • BATALYX (CoV 29/30) • BATMAN - THE JOKER (EVK'91) (CoV 36) • BATMAN - THE MOVIE (CoV 18) • BATTLE COMMAND (CoV 33) (CoV 36) • BATTLE ISLAND (CoV 16) • BATTLE THROUGH TIME (EVK'91) • BATTLE WITH THE BEAST (EVK'92) • BATTLEZONE (CoV 14) (CoV 18) (EVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) • BATTY (CoV 4) • BEACH BILLY (EVK'91) • BELL (EVK'91) • BEACH HAWK (CoV 18) (EVK'91) (CoV 37) • BEACH HEAD (EVK'91) • BEDLAM (CoV 4) (CoV 26) • BEHATOLAS A BAZISRA (CoV 19) • BEYOND THE ICE PALACE (EVK'92) • BIG MAC (EVK'92) • BIONIC COMMANDO (CoV 4) (CoV 5) • BIZY HAWK (EVK'91) • BLACK HAWK (CoV 28) (CoV KSZ) • BLACK LAMP (CoV 4) • BLACKWHYCLE (EVK'91) • BLAGGER (CoV 16) (EVK'91) (CoV KSZ) • BLINKY'S SCARY SCHOOL (EVK'91) • BLUE MAX (EVK'92) • BLUE MOON (EVK'91) • BLUES BROTHERS (CoV 29/30) • BMX RACERS (EVK'92) • BMX SIMULATOR (EVK'92) • BOMB JACK (CoV 16) (CoV 19) (EVK'91) 2x (CoV 26) (CoV 35) • BOMB-JACK 2. (EVK'91) • BOMB-JACK 3. (CoV 29/30) • BOMBUZAL (EVK'92) (CoV KSZ) • BOOTY (EVK'91) • BOULDER DASH (EVK'91) • BOULDER DASH II (EVK'92) • BOULDER DASH III. (EVK'91) • BOULDER DASH IV. (EVK'91) • BOUNTY BOB (CoV KSZ) • BREAKTHRU (CoV 3) (EVK'91) • BRIAN BLOODAXE (CoV 3) • BRUCE LEE (CoV 4) (CoV 16) (EVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) (CoV 36) • BUBBLE BOBBLE (CoV 3) (CoV 4) • BUCK ROGERS (CoV 26) (EVK'91) (CoV KSZ) • BUDLING DAY (CoV 16) (CoV 35) • BUG BLASTER (EVK'92) • BUG BOMBER (EVK'92) • BUGGY BOY (EVK'91) • BUMPING BUGGIES (EVK'91) • BUNGLING BAY (CoV 29/30) • BUNNY (CoV 18) (CoV 35) • BUNNY (EVK'91) • BURGLAR (CoV 16) (EVK'91) • BURGLAR 2. (EVK'91) • C. O. FORTINARIA (EVK'91) (CoV 10) (CoV 14) (CoV 18) • CAMELO WARRIORS (EVK'91) • CAPTAIN KELLY (CoV 29/30) • CAPTAIN STARLIGHT (EVK'91) • CAPTURED (EVK'91) • CARGO (CoV 29/30) • CARRIER COMMAND (EVK'93/94) • CASTLE OF TERROR (CoV 33) • CATABALL (EVK'92) • CAULDRON ID. HEXENKUCHE • CAULDRON 2. (CoV 4) (CoV 36) • CAUNT DUCKULA (CoV 18) • CAVELON (EVK'91) • CAVERNS OF ERIBAN (EVK'92) • CHALLENGE OF THE GOBOTS (EVK'92) • CHAMELEON (CoV 4) • CHEAP SKATE (EVK'92) • CHILLER (EVK'91) • CHINA MINER (CoV 29/30) • CHINA MINER (EVK'92) • CHIPS CHALLENGE (CoV 24) (CoV 27) (EVK'91) • CHOPFLIFTER (CoV 25) (CoV KSZ) • CHRISIS (CoV KSZ) • CHUBBY CHESTER (EVK'92) • CHUCKIE EGG (EVK'92) • CHUCKIE EGG 2. (EVK'92) • CHUCK ROCK (CoV 35) • CITY COBRA (EVK'91) • CLASSIC CONCENTRATION (CoV 41) • CLIK CLAK (CoV 35) (CoV KSZ) • CLOWNS (EVK'91) (CoV KSZ) • COBRA (EVK'92) • COBRA FORCE (CoV 4) • COMBAT (CoV 16) (CoV 35) • COMIC BAKERY (EVK'92) • COMMANDO (CoV 3) (CoV 16) (CoV 25) (EVK'91) (CoV 35) • CONGO BONGO (CoV 16) • COSMIC CAUSEWAY (EVK'91) • COVER GIRL STRIP POKER (CoV 32) • CRACKER'S REVENGE (EVK'92) • CRAZY CAR (CoV 4) • CRAZY CAWMAN (CoV 28) • CRAZY COMICS (EVK'92) • CRAZY KONG (CoV 16) (CoV 35) (CoV KSZ) • CREATURES (EVK'92) • CRIME TIME (CoV 37) • CRISIS MOUNTAIN (EVK'92) • CROSSFIRE (CoV KSZ) • CRYSTAL CASTLES (CoV 3) • CURSE OF RA (EVK'91) • CURSE OF SHERWOOD (EVK'91) • CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 20/21) • CUTHBERT IN JUNGLE (CoV 29/30) • CUTHBERT IN SPACE (EVK'92) • CYBERNOID (CoV 4) 2x • CYBERNOID 2. (CoV 4) • CYBERTRON (EVK'92) • CYLU (EVK'92) • DALLAS STAR (CoV 28) • DAN DARE II. (EVK'92) • DANGER FORCE (CoV 19) • DANGER FREAK (CoV 14) • DARE DEVIL DENNIS (EVK'92) (CoV KSZ) • DARE DEVIL DENNIS II. (EVK'92) • DARK FUSION (CoV 4) • DARK TOWER (EVK'92) • DAVY CROCKET (EVK'91) • DE GROTTEN VAN OBERON (EVK'91) • DEATH RANGER (EVK'91) • DEATH WAKE (EVK'91) • DEATH WISH 3. (CoV 4) • DECATHLON (CoV 14) (CoV 16) (CoV 35) • DEFENDER (EVK'91) • DEFENDER OF THE CROWN (CoV 27) (CoV 41) • DELIVERANCE (EVK'92) • DELTA (CoV 4) (EVK'91) • DEMOLITION (EVK'91) • DEMONOK BIRDOMALA (CoV 18) • DEMONS (EVK'91) • DENARIUS (CoV 4) • DESERT HAWK (EVK'91) • DEVIANTS (CoV 1) (CoV 35) • DIE DUG (CoV 16) (CoV 26) • EVERYONE'S A WARRIOR (EVK'91) • EVEREST CO. CO. (CoV KSZ) • EVOLUTION (EVK'92) • EXODUS (EVK'91) (EVK'91) • DIZZY • FANTASY WORLD (CoV 10) (CoV 14) • DIZZY • PRINCE OF YOLK-FOLK (CoV 35) • DJ PUFF (CoV 29/30) • DNA WARRIOR (EVK'91) • DOLPHIN FORCE (CoV 18) • DOMINATOR (CoV 4) • DONKEY KONG (CoV 28) (CoV KSZ) • DOOMDARK'S REVENGE (EVK'92) (CoV 33) (CoV 37) • DOUBLE DRAGON (CoV 29/30) • DOUBLE TROUBLE (CoV 35) • DRACONUS (CoV 4) • DRAGON HAWK (EVK'92) • DRAGON NINJA (CoV 6) • DRAGON SKULL (EVK'92) • DRAGON'S LAIR (CoV 5) (CoV 19) • DRELBIS (EVK'92) • DRILLER (CoV 4) (EVK'91) • DROPZONE (CoV 3) (CoV 19) • DRUID (CoV 19) (EVK'91) (CoV KSZ) • DRUID 2. (EVK'91) • DRUIDS (CoV 14) • DUCK TALE (CoV 29/30) • DYNAMITE DAN (EVK'92) • DYTER 07 (CoV 25) • EAGLE EMPIRE (CoV 26) • ELECTRIX (EVK'91) • ELIDON (CoV 3) • ELIMINATOR (CoV 1) (CoV 5) (CoV 18) • ELITE (CoV 20/21) (CoV 27) (EVK'91) (CoV 35) • ELVIRA (CoV 35) • ELVIRA II. (CoV 35) • EMLIN HUGHES INT.SOCCER (CoV 35) • EMPIRE STRIKES BACK (EVK'92) • ENCOUNTER (CoV 29/30) • ENDURO RACER (EVK'91) • ENFORCER (EVK'92) • ENIGMA FORCE (CoV 36) • EQUINOX (EVK'91) • ESCAPE (EVK'92) • ESPAL (CoV 28) • EVERYONE'S A WARRIOR (EVK'91) • EVEREST CO. CO. (CoV KSZ) • EVOLUTION (EVK'92) • EXODUS (EVK'91) • EXTERMINATOR (CoV 24) (CoV 26) • FAIRLIGHT (EVK'92) • FALCON PATROL (EVK'92) • FALCON PATROL 2. (EVK'91) (CoV 40) • FEUD (CoV 29/30) • FIFTH 5. GEAR (CoV 4) (CoV 18) • FIGHTER BOMBER (CoV 10) (CoV 20/21) • FIGHTER BOMBER (EVK'92) • FINDERS KEEPERS (CoV 18) • FIRE ANT (CoV 29/30) • FIREFLY (CoV 16) (CoV 35) • FIRELORD (CoV 3) (CoV 14) (EVK'91) • FIRETRACK (EVK'92) • FISH (CoV 37) • FIST II. (EVK'92) • FIST II. (CoV 14) (CoV 20/21) • FLAK (EVK'92) (CoV 35) • FLASHBIER (CoV 35) • FLASH GORDON (CoV 4) (EVK'91) • FLIP & FLOP 2. (EVK'91) • FLYING SHARK (CoV 5) • FORCE ONE (EVK'92) • FORGOTTEN WORLDS (CoV 5) • FORT APOCALYPSE (CoV 16) (EVK'91) (CoV 35) • FOXFIGHTS BACK (CoV 5) (CoV 14) • FRAK (EVK'91) • FRANTIC FREDDIE (CoV 28) • FREAK FACTORY (EVK'92) • FREDDY HARDEST II. (CoV 18) • FRIDAY THE 13TH (EVK'91) • FRIGHTMARE (CoV 6) • FROEHN (EVK'92) • FROGGER 64 (CoV 16) (CoV 26) (CoV 35) • FROST BYTE (EVK'92) • FRUIT MACHINE SIMULATOR (CoV 3) • FUSION (CoV 7) • GALAGA (EVK'92) • GALAXIONS (CoV 28) • GALAXY (EVK'92) • GALAXY TERROR (EVK'92) • GARDRAGON'S DOMAINS (EVK'91) • GALVAN (EVK'91) • GAME OVER (EVK'91) 35 • GAME OVER (CoV 8) • GANSTY (EVK'91) • GARDUS (EVK'91) • GARFIELD (CoV 5) (CoV 14) (CoV 18) • GATEWAY TO APSHA (EVK'92) • GAUNTLET (EVK'91) • GEMINI WING (CoV 29/30) • GHOST CHASER (CoV 29/30) • GHOST TOWN (EVK'91) • GHOST-N GOBLINS (CoV 14) (CoV 19) (EVK'91) (CoV 35) • GHOSTBUSTERS (CoV 20/21) • GHOSTBUSTERS (EVK'92) (CoV KSZ) • GHOSTBUSTERS 2. (CoV 14) • GHOULES (EVK'92) • GIANA SISTERS I. GREAT GIANA. • GIANA SISTERS REMIX (EVK'92) • GILDED AGE (CoV 35) • GLADIATOR (EVK'91) • GLIDER RIDER (CoV 18) (EVK'91) • GOBLIINS (EVK'92) • GODS & HEROES (EVK'92) • GOLDEN AXE (CoV 29/30) • GOLDEN TALISMAN (EVK'91) • GOONIES (CoV 29/30) • GORF (EVK'92) • GOTHIC (CoV 29/30) • GRAND PRIX CIRCUIT (CoV 29/30) • GREAT GIANA SISTERS (CoV 5) (EVK'92) (CoV KSZ) • GRIBBLY'S DAY (EVK'92) • GRIDER (EVK'92) • GROG'S REVENGE (EVK'91) • GRYZOR (CoV 5) • GUARDIANS (EVK'92) • GUNRUNNER (EVK'91) • GUNSHIP (EVK'92) (CoV 41) • GUTZ (EVK'92) • GWNN (EVK'91) • GYROSCOPE (CoV 28) • GYROSCOPE 2. (EVK'91) • GYRUSS (EVK'91) • HAGAR (CoV KSZ) • HARD HAT MACK (CoV 28) • HARRISON FORD (EVK'91) • HAUNTED HOUSE (EVK'92) • HAWKEYE (CoV 5) (CoV 6) (CoV 14) (CoV 18) (CoV 35) 35 • HAZEL (EVK'92) (CoV 16) (CoV 35) • HEAD OVER HEELS (EVK'91) • HEAVEN'S CRUSADE (CoV 2) (EVK'91) • HEAVY METAL (EVK'91) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E.R.O. (CoV 24) • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) • HEXENKUCHE (EVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) • HEXPERT (EVK'92) • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) • HOBBIT (CoV 10) (EVK'91) • HOBBIT (EVK'92) • HOLLYWOOD STRIPPÖKER (EVK'92) • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (EVK'91) • HOSTAGES (CoV 20/21) • HOT POT (EVK'91) • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) • HOVER BOVVER (EVK'92) • HUDSON HAWK (EVK'92) • HUMAN RACE (EVK'91) • HUNCHBACK (CoV 5) • HUNCHBACK II. (EVK'92) • HUNTER ON ICE (EVK'91) • HUNTER PATROL (CoV 29/30) • HUNTER'S MOON (CoV 5) • HYBRID (CoV 29/30) • HYPER MAN (EVK'91) • HYPER OLYMPIC (EVK'91) • HYSTERIA (CoV 5) (EVK'91) • I. BALL (EVK'91) • I. BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) • ICICLE WORKS 2. (EVK'91) • ICUPS (EVK'91) • IMHOTEP (EVK'91) • IMPERIUM (CoV 6) • IMPOSSIBLE MISSION (EVK'92) (CoV 40) • INULSU (CoV 16) • INCREDIBLE SHRINKING SPIDER (CoV 9) • INFLAME • JANE & THE LANCE CRUSADE (CoV 3) • INFILTRATOR (CoV 6) • INFILTRATOR 2. (EVK'91) • INFLAME (EVK'92) • JANE & THE LANCE (EVK'92) • JANE'S HOUSE (CoV 26) • HERBERT'S DUMMY RUN (EVK'91) • HERBY (EVK'92) • HERCULES (EVK'92) • H.E













# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

## Szaküzleteink:

**1125 Budapest, Királyhágó utca 2.**

**Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385**

**1135 Budapest, Szent László út 74/A.**

**Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385**

**1191 Budapest, Katica utca 9.**

**Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419**

