

CoV 1/2 helyett, avagy itt indult el a szeker...

Bejelentkezés

1

Halló, Commodore-lábor! Ott vagytok? Mi meg itt jövünk... Annyi levelet íratok már a Spectrum Világ "szerkesztőségének" (teljes 2 ember, de az egyik mindig maga alatt van, tehát jó esetben is max. 1.75), hogy úgy gondoltuk, nem ártana, ha nektek is lenne egy "Világ"-otok. Ez lenne az – vagyis annak az első száma. Meglehetősen érdekes dolog, hogy az országban több tízezer C-64 van (a Vármihatal adatai szerint idén január 1. és május 31. között 36000, igen, harminchat ezer darabot hoztak hivatalosan be az országbá), mégiscsak nekik egy normális kiadványuk. Nem is beszélve az Amiga-tulajdonosokról, és azokról akiknek a Commodore-cég "tűt kiskacsá" sorozatának (PLUS4/C16/C116) valamelyik gépe van a birtokában. Van ugyan Egyesületi újság, meg **Mikro Magazin** – de erős a gyanúnk, hogy ezek nem igazán a közönség szaja íze szerint készülnek. Ennek a miértjét most ne firtassuk, mert minden szerkesztőnek a magánügye, hogy miként állítja össze az anyagot. Nem akarunk konkurrálni az említett lapokkal, szeretnénk kiegészíteni az ott megjelent információkat. Mindenesetre ösztönöz remélni, hogy a piacon való jelenlétünkkel hozzájárulunk, hogy ők is a lehető legjobb anyagokkal lássák el a Commodore-tábor lelkes Olvasót.

Mi lesz ebben a kiadványban? Alapvetően a Spectrum Világ ban már bejáratott módszere alapján fogjuk formát, a kivételt és a tartalmat, viszont tisztában vagyunk vele, hogy elég nagy fába vágunk a fejtszénket azzal, hogy egyszerre három tábort akarunk információval ellátni. Mindenesetre lesznek

- **játékismertetőik**, külön C-64-re és Amigára, de a 64-es ismertetőknél is leggyakrabban olyan játékok fognak szerepelni, amelyeknek Amiga-változatuk is van. PLUS4-re sajnos abszolút nem jelenik meg annyi játék (sőt, szinte semmi!), hogy tudnánk nekik is hasonló rovattal szolgálni.
- **játékleírások**, amelyek teljes használati útmutatót, gyakran teljes megoldást és térkép(ek)et tartalmaznak. Ezek is 64-esen alapulnak, de itt is olyan programokat próbálunk közreadni, amelyek Amiga-változata gyakorlatilag megegyezik a 64-essel. Természetesen a PLUS4-esek is kapnak mindig játékleírás. Az Elite-sorozat pedig mindenkinek szól.
- **programozástechnika**, 64-re és PLUS4-re gépi kódú rutinokat közlünk, az Amigások pedig ismerkedjenek a C-64/128 gépeken keresztül bemutatott C nyelvvel. Higgyék el, megéri...
- **pályázati retjény**, amelynek 5 nyertes 1-1 db C-64 programkolekció tartalmazza kazettát nyerhet. Természetesen a kollekciókat ők maguk választják ki a **Kazettaküldő Szotgálat** kollekciói közül. Figyeljék a borítót!
- ... meg még sok minden, például levelezési rovat, ha a levelezésünk olyan lesz

A jelenlegi felépítés természetesen változhat, ha az olvasótábor úgy kívánja.

Mi NEM lesz a kiadványban? Hát elég sok minden nem lesz benne. Nem lesznek például 6-8 oldalas cikkek arról, hogy mire használják a C-64-et a zalalóvíví "Nyina Vaszljjevna" Mgtssz.-ben (ez senkit sem érdekel), nem lesz sakkprogramozás (*de kár!*), nem lesznek benne az áremelések (ahoz túl ritkán jelenünk meg), nem lesz benne reklám (vagy legalábbis nem a befíveken); nem lesz benne politika (mindenkinek az idegeire megy); nem lesz benne a Spectrum Világban megszokott A3-as térképlap (*fénymásolásra az is jól*), nem lesznek benne ilyen szavak, hogy *laj*, meg *bajt*, meg *interfész* (esetleg az, hogy *dzsojcsztyikk*); sőt a (ru)szkájcsennél műsorát sem fogjuk közölni (*na vajon miért nem?*).

A fogasztól ár általában kényes téma bárminél, különösen egy magánkiadásnál. Ha jól meggondoljuk, 49 forint a jelenlegi árak mellett nem olyan túl sok. Másrészt ez nem a kiadók zsebébe vándorol: 17 forintot levesz a Posta terjesztés címén, 16 forint a nyomda. Marad 16 forint arra, hogy a kiadók az előállítás díját, az ahhoz szükséges eszközök (IBM PC, lézernyomtató, stb.) bérleti díját, a visszáru raktározását, na meg persze az általuk befelékeltett munkát fedezzék. Természetesen még nem említtük a kiváló vállalkozói adót, ami az állam bácsi zsebébe vándorol. Attól tehát ne tartson senki, hogy ebből fogunk meggazdagodni... Az imént emlíndot-takból valószínűleg kiderül az is, hogy a **Commodore Világ csak addig fog megjelenni, amíg eltartja önmagát** – ez értelemszerű, nem?

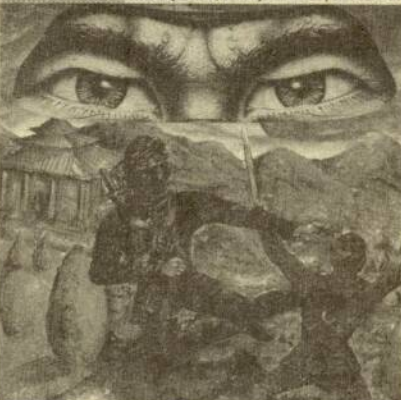
Leveleket nagyon szívesen fogadunk mindenkitől (akár közölhető anyagot is) és igyekeznünk mindenkinél válaszolni is – ha levélben nem, hát akkor ezeken az oldalakon. Viszont megkérnénk mindenkit, hogy olyan típusú igényekkel, mint "hogyan kell a Bard's Tale-ben Mangar Tornyából kikeveredni" vagy "mit kell csinálni a LAST NINJA II-ben a 4. pályán" esetleg "legyenek zsevek a Zak McCracken térképét elküldeni", lehetőleg **NE HOZZÁNK forduljanak**. Mint említtük, 1.75-en vagyunk (plusz egy szakállas) és az egyedi kívánások teljesítésére képtelenek vagyunk. Amelyik játék valóban olyan nehéz, annak leírását úgyszólván előbb-utóbb leközzöljük.

Címünk: Spectrum Világ Budapest, Pf. 363 1519

Találkozunk minden páros hónap végén!

**COMMODORE
VILÁG 1.**

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



**COMMODORE
VILÁG 2.**

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



A Spectrum Világ azon Olvasói, akik C-64-gye rendelkezők és megvásárolták annak a 17. részét roppant elégedettek lehetnek: a LAST NINJA 2-nek nemcsak a Spectrum-os, hanem a C-64-es verzió leírását is kézhez kaphatták. Ezek után viszont nagyon sok levél érkezett hozzánk, amelyben a 64-esek megköszönték fáradozásainkat és érdeklődtek, hogy mihez kezdjen az, aki még az első részzel sem tudott zöid ágra vergődni. Ez meglehetősen meglepett bennünket (mármost az, hogy meg van olyan, aki nem tudott végigkérni az elsőn), de úgy döntöttünk, hogy Commodore-táborát megcélzó kiadványunk első számában „segítünk” rajtuk, íme:

A történet háttere: a #*/#?#@!&-i novú nindzsafaluba hírnökök érkeznek Szükskücsi shoguntól, akik megbízzák a falu vezetőjét azzal, hogy raboljon el egy fontos iratot Kunitoki shoguntól, aki a japán szigetország feletti egeduralomra t. A falu előjárója nem tartja nagy dolgoknak az ügyet, s ezért egy fiatal genint biz meg a végrehajtással. Az ő feladata lesz, hogy összeszedje felszerelését, a vadonon átkelve bejusson Kunitoki kastélyába és annak szentélyéből elhozza az iratot. Mint később kiderül, a vezető kicsit alábécsüte a Kunitoki védelmet biztosító órök és csapdák erejét, mert a fiatal nindzsának minden ügyességére szüksége lesz a küldetés teljesítéséhez.

A program 1987-ben jelent meg a piacon és teljesen elképesztette a vásárlóközönöset: még egyetlen játékprogram sem egyesítette ilyen kiválóan az arcade és az adventure kategória stílusjegyeit, nem beszélve a szinte tökéletes grafikáról/animációról és a fantasztikusan jó eltalált zenéről. A sikerrel is csak felsősökkel jellemezhetjük: talán csak a Jóisten a megmondhatója annak, hogy a játék hány hétig volt abszolút első a különféle eladási- és sikerlistákon. Elég talán annyit elmondani, hogy az 1987-ben megjelent több ezer játékprogram közül a közönség ezt választotta az év játékának.

Talán nem csoda, hogy egy ilyen minőségű játéka éhes cápaként rontottak a cracker urak, és így nem sokkal a gyári program megjelenése után már kazettás/lemezese változatok garmadája állt rendelkezésre mindenkinek. A legpaktikusabbnak a TCS által felírt változatot tartjuk, ebben ugyanis a játék bejelentkezése előtt egy táblázatban kiválaszthatjuk, hogy milyen könnyítéseket kérünk: **WEAPONS** felirat alatt megadhatjuk, hogy milyen fegyvereket legyennek nálunk, **SPECIAL**-nél kérhetünk végtelen számú életet, füstbombát és surikent, illetve **OBJECTS**-ben megadhatjuk, hogy mely tárgyak legyennek nálunk már kezdéskor. A fényes fehér feliratok az érvényesek, választások a kurzor-billentyű és a **RETURN** segítségével lehetséges. **SPACE** megnyomására a beállított paraméterekkel az a szint töltődik be, amelyet a **SPECIAL**-nél választottunk. Sajnos ezt a praktikus megoldást csak azok élvezhetik, akik lemezjeggyel rendelkeznek, a kazettás változatok általában kötétt beállításokat tartalmaznak.

A játékszabályokra nem vesztegetünk sok szót, bizonyára már mindenki ismeri őket:

- Az **ENEMY WOUNDS** szöveggel jelzett sáv jelzi az aktuális ellenség energia-szintjét.
- A **FOUND/COLLECT** alatt látható, hogy éppen milyen tárgyat gyűjtöttünk be, vagy ha a Buddha-szobornál imádkozunk, akkor az, hogy az istenség milyen tárgyat beszerzését javasolja. Játék közben ezen a helyen a **USING** felirat látható, ami azt jelzi, hogy a nindzsa

milyen fegyvert tart a kezében, azaz mit tud az ellenség ellen használni (ha nincs nálunk semmilyen fegyver, vagy az ablakban nem látható semmi, a pusztá közé a fegyver). A fegyvereket a **SPACE** megnyomásával változathatjuk.

- A **HOLDING** felirat mutatja, hogy milyen tárgyat tartunk a kezünkben, mit tudunk éppen felhasználni valamilyen célból.
- A **POWER** felett tekerő csik a játékos „kigyőreje”, azaz hátralevő energiája. A váltogatás a meglévő tárgyak között az 'F3' és 'F5' billentyűkkel történik.
- A **WEAPONRY** mutatja, hogy milyen fegyverek közül tudunk választani a **SPACE** billentyűvel.
- A zenét az 'F1'-billentyűvel kapcsolhatjuk ki/be.
- Az 'F7' megnyomásával szünetet tarthatunk, újból megnyomásra a játék folytatódik.
- A **RUN/STOP** megnyomására a nindzsa rituális öngyilkosságot, harakirit követ el és a játék véget ér.

Azt, hogy a fegyveres és fegyvertelen harc hogyan történik, nem magyarázunk, mert egy kis próbálgatás után mindenki magától is rájön. A suriken és a füstbomba eldobása a joystick jobbra vagy balra húzásával és a „tűz” egyidejű megnyomásával történik (a tárgyak és felszerelések begyűjtése jobbra le vagy balra le + „tűz”). Na indulás.

1. SZINT:

Az első szinten a feladatunk felfegyverkezni és összegyűjteni az egyéb kutyákat. A fegyverek közül a nuncsakut egy piros ruhába öltöztött, az út mellett heverésző halott ember övén, a kardot egy utkányarultban álldogáló sziklahalom között, a surikent (5 db-os készlet) a természet lágy ölén, a füstbombát (3 darabos kollekció) a mocsár előtt kanyarban találhatjuk meg. További tárgyak is várakoznak arra, hogy birtokba vegyünk őket, egy erszény, egy fa alatt, egy kulcs egy fatöncön, illetve egy fán lógó alma, ami nindzsa barátunkat doppingolja — plusz életet eredményez (természetesen ezt csak akkor érdemes felvenni, ha nem örökélettel járunk).

Az utat néhány konkurens nindzsa nehezíti, ezeket verjük szépen agyon vagy végünk hozzájuk egy surikent. További nehézség a mocsáron, illetve a folyón való átkelés, ahol körli-köre ugrásra kell átkeremegnünk. Nagyon kellemes szórakozás, mert ha rossz helyre lépünk, elsüllyedünk, megfulladunk stb. Az út mellett két helyen egy szentély található, ahol Buddha bácsi szobra üdögöl. Beugorhatunk hozzá egy kis trécselésre (ha fegyver van a kezünkben, azt előbb tekerjük el), és ő tippeket szolgáltat arról, hogy mit kéne még megkeresnünk. Ha a tippei elfogytak, távozhattunk a szintről. Ilyenkor keljünk át a mocsáron és ballinjunk el a térképen S-szel jelölt helyre. Közeledtünkre egy sárkány dugja elő az orrát a barlangból, és úgy tűnik, hogy nem nagyon akar minket átengedni a szoroson. „Sárkány ellen sárkányfű!” — mondja a közmondás, de mivel ilyet nem találunk, maradjunk inkább a füstbomba nevű eszköznél: dobjuk oda pont a kedves hulló óra elé, és ha barátunk hasrafekként tőle, átmehtünk előtte. A következő helyen távozunk a pályáról... (Térképen: ● - őr; K - kulcs; E - erszény; A - alma; B - buddha; 1 - füstbomba; 2 - kard; 3 - suriken; 4 - nuncsaku)

2. szint: A Vadon (THE WILDERNESS)

Első feladatunk felvenni a stathelyszenet a tigriskarom, ez a jobb oldali orozslán lábainál heverészik és nemcsakára már felhasználás tárgyat fogja képezni. Utunkat ugyan-

is egy sziklafal zárja el, amelyen a tigriskarom segítségével tudunk feljutni. Csak a karom legyen a kezünkben (fegyver NEI) és álljunk arccal a sziklafal felé. Erre főhősnünk szépen felkapaszkodik a sziklán és a fénssikon folytatja az útját. A fénssik egy idő múlva elfogy, a letekerés a feljutáshz hasonlóan, a tigriskarom segítségével történik — de itt hálal kell a sziklafalt megközeleltünk. Miután lent vagyunk az úton, szedjük fel a kesztyűt és törjünk egy nádszálát a nádasban.

Ezután már „csak” el kell hagynunk a szintet. Ennek a kijáratát sajnos egy csúnya szobor őrti (vajon miféle élőlényt ábrázolhat?), amelyik — az egészségre eléggé árthatalmas — tüzestől áraszt az arra járó nindzsákra. A tüzestől egy kis nindzsaszegítségével fogjuk elkerülni, ez a térképen az **NM** felíratú helyen található. Ha a mágiát felvesszük, a nindzsánk pirosan villogni kezd, jelezvén, hogy most láthatatlanok vagyunk. Sajnos a varázslat csak egy ideig tart, aztán véget ér. Ez alatt az idő alatt át kell keverednünk egy folyón és egy mocsáron, hogy elérjünk az említett ominózus szoborig és áthaladva előtte kijussunk a pályáról. Ha esetleg a mágia addig elfogy, akkor mehtünk vissza újat vételezni. Lehet próbálkozni...

(Térképen: ● - őr; KE - kesztyű; KA - tigriskarom; E - erszény; A - alma; NM - varázslat; 5 - bambusz; SZ - szobor)

3. szint: A kastély kertje (THE PALACE GARDEN)

Egy Buddha-szobor nyakában egy madzagon fuggó talizmán található, majd kereszük meg a rózsát. Ennek felvételehez viszont használnunk kell a kesztyűt, különben főhősnünk megsejti a kezét és meghal. Tegyük el tehát a kezünkben lévő fegyvert és csak a kesztyűt használjuk. Ha a rózsát már begyűjtöttük, nincs további teendők ezen a pályán... a kijutáson kívül. Ez egy sárga színű szobornál (a térképen SZ jellel jelölve) bemutatott áldozattal történik: tegyük el a kezünkben lévő fegyvert, vegyük kézbe a talizmánt és menjünk oda a szoborhoz. Ha mindent jól csináltunk, a nindzsa letérel imádkozik egy jót és már töltődik is a következő szint.

Megjegyeznünk, hogy ettől a szinttől a megölt ellenségek közül egyesek „újratemelődnék” ha ismét ugyanarra a helyszínrre érkezünk. (Térképen: ● - őr; R - rózska; T - talizmán; A - alma; 3 - suriken; SZ - szobor)

4. szint: A kazamaták (THE DUNGEONS)

Ez a játék egyik legkellemesebb pályája: némileg nehéz rájta kijárodni, merthogy a derék programozó bácsik egy labirintust próbáltak kialakítani (a térkép mondjuk valamelyest enyhíti az eltévedési problémákat). A pályán már nemcsak ellen-nindzsák, hanem az előtűnk próbálkozók hulláinak kíséretét is megtámadnak bennünk. Ellenük a nádszál vagy a kard használható jól, ha elhalhalozási effektust kívánunk rajtuk prezentálni. A pályán — egy almán kívül — egy érdekes tárgy található, nevezetesen a kotél. Erre van szükségünk a pálya elhagyásához, ami elég jó szórakozás... A legjobban, ha megkeressük a Nagy Ronda Pókot, onnan már biztosan kitalálunk. A póknál nem sokáig bászalkodjunk, mert ránkrohan és elfogyasztja szegény nindzsánkat. A kijutás az a pályán lehetséges, ahol egy nuncsakuval felszerelt őr álldogál egy oyan fal előtt, amelyen sárga lépcsőfokok találhatók. Az őrt kuldjük szépen a mászilágra, mert folytonos lablatánkodásával csak zavar bennünket, aztán tegyük el a kezünkben lévő fegyvert, vegyük elő a kotélet és menjünk oda a lépcsőfokhoz... a nindzsa már mászik is felfelé, neki is elege volt ebből a pályából.

Térképen: ● - őr; K - kőtel; + - csntváz; X - pók; A - alma)

5. szint: A kastély (THE PALACÉ)

Elsőzor is be kéne jutni a kastélyba. Ez a nyílal jelzett helyen levő beugróban lehetséges, a kulcs használatával. További utunkat egy hatalmas páncélruha akadályozza, aminek nagysága egyenes arányban áll barátságatlanságával. A ronda szobor ugyanis egy kardot hajgít az előtte elhaladóba. Az átjutás úgy történik, hogy odaállunk a szobor elé és nagyon óvatosan addig lépkedünk előre és jobbra, amíg az türelmet veszve elhajtja a kardját... ha nem belénkállt, akkor jó, szabad az út. Miután ezt a játékot eljátszottuk, ugorjunk be a nindzsa mágiáért a felfelé levő szobába. Ennek felvétele után a nindzsa zöld színűre vált, azaz megszerzi a képességet ahhoz, hogy átjusson a különlegesen preparált szőnyegen, ami a 6. szintre vezető utat védi a páncélruhával szomszédos másik szobában. Ez ugyanis einyell a nindzsánkat, ha a mágiát nem fogyasztottuk el, azaz a játékos nem zöld színű...
(Térképen: ● - őr; I - páncélruha; NM - varázslat; A - alma)

6. szint: A belső szentély (THE INNER SANCTUM)

Ezzel elérkeztünk az utolsó, s egyben a legnehezebb pályához. Egy folyosón maszkálunk, amelyről különböző szobákba vezető ajtók nyílnak, de csak az egyik vezet az áhított cél felé. Az egyikben például található egy távcső is, amelybe belenézhe-

tünk. Ennek ugyan nincs sok értelme, viszont nagyon szép(?)! Mindenesetre gyűjtjük be a mérget (a térképen jelzett helyen, egy bódódnban van), majd menjünk a vazás szobába. Itt egy zárt ajtó található, ami nem hajlandó kinyitni semmiképpen sem. Hm, hát akkor ringassuk magunkat egy kis asszociatív mamorba: melyik az a tárgy, amelyiket eddig még nem használtuk? Az egyik, ugye, az imént felvett mérget. A másik pedig... a rózsá. Adott tehát egy darab jól fejlett rózsá, meg egy csomó váza. Részeseitük előnyben azt, amelyek az ajtó mellett, tőbitől elkülönülve állodgal: ha beledobjuk, az ajtó feltáru.

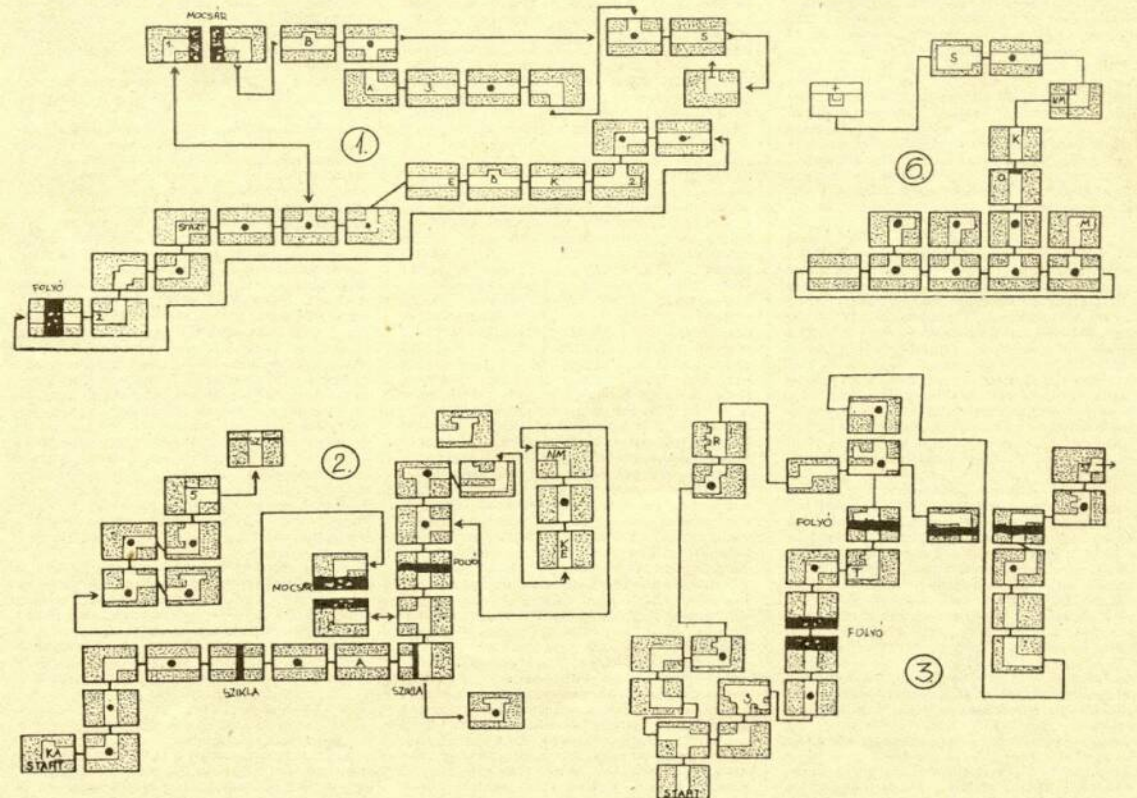
A következő szobában egy hatalmas kutya fekszik a kuszódnban. Most fogjuk felhasználni a mérget. Tegyük el a kezünkben levő fegyvert és állítsuk be a mérget. A kutya — úgy tűnik — édesdeden szundikál, viszont ha megközelítjük, azonnal ránkrohan. Ilyenkor dobjuk elé a mérget (úgy, mintha suriken lenne). Ha a bióki ettől hasraesik, akkor folytathatjuk az utat, ha nem, akkor viszont pucoljunk vissza nagy sebessé az előbbi szobába, és próbálkozunk újra.

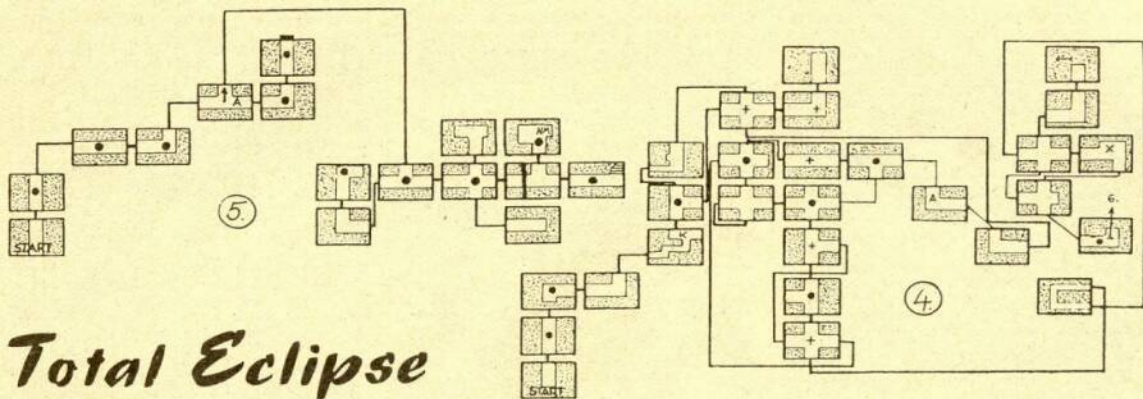
A kutyan átjutva újabb meglepetés vár ránk a következő szobában: egy impozáns meretű páncélruha áll a sarkon, kifeszített ijjal a kezében. Talán mondani sem kell, hogy a huron levő nyíl címzettje főzósunk, ha óvatosan elhalad a páncélruha előtt. A sarkokban viszont néhány csepp vért látunk, ami egy újabb nindzsa mágiát engedélyez nekünk: ha felvesszük, a nindzsa villogni kezd és elhaladhatunk a veszélyes ruházat előtt.

Annyi küzdelem után végre eljutottunk a siker kapujába: a következő szobában szembe kerülünk az őrdögi shogunnal, aki ennyi fáradságot okozott nekünk. Most már csak vele kell megküzdenünk. Úgy látszik, már vár minket, mert magára a gattára a japán szamurájdivat összes kellekét — most kb. úgy néz ki, mint az Őz Bádögembere. Ot meglehetősen nehéz lesz leverni, a páncélruhából kifolyólag neki van a legnagyobb életeréje. Ha sikerült megölni, menjünk át a következő szobába és ugorjunk be a külső négyzögbe (ha mennénk, akkor a külső szőnyeg elnyelne bennünket). Az oltáron látható az irat; amiért ennyit rohagaltunk.

A gyári programnál itt kellene használni az erszényt, de a feltört változatnál erre nincs is szükség: vegyük fel az iratot. Főhősünk hálát adva Buddhának — meg a játékosnak, hogy idáig bírta — térdre borul, és fehér színűre szineződik. A küldetés véget ért...
(Térkép: ● - őr; I - páncél; NM - mágia; M - mérget; S - kunitoki; K - kutya; + - irat)

A program ezután kéri, hogy a kaland folytatódik. (THE QUEST CONTINUES). Ez már meg is történt: a LAST NINJA 2-ben főhősünket New York Manhattan negyedében kell irányitanunk, és Kunitoki shogun szellemének kiirtása a játék célja... Ennek a feladatnak a megoldása — mint már említettük — a Spectrum Világ 17. részében már megjelent. A *Last Ninja III.* leírása pedig a CoV 17-ben volt. Akinek nem lenne birtokában ez a két lap, az tőlünk megrendelheti.





Total Eclipse

Az **INCENTIVE** software-házat úgy látszik nem nagyon hagyta nyugodni a **DRILLER** és a **DARK SIDE** című programjaink sikere, mert nemrég kirukkoltak egy újabb hasonló stílusú 3D játékunk is: a **TOTAL ECLIPSE**-szel. Ez most nem a fantasztikum világában, az *Evath* bolygón játszódik, mint elődei, hanem a Földön. 1930. október 26-át írunk, a helyszín Egyiptom, Ré napisten piramisai. Az emberiséget szörnyű veszély fenyegeti: egy ősi átok, amelynek eredete az ókori Egyiptomban nyúlik vissza. Abba az időbe, amikor Egyiptom nepe piramisokat emelt királyai tiszteletére és istenekként imádták őket. Egy alkalommal az éhező nép megtagadta a napistennek járó kotelező áldozat bemutatását. Ré egyik mágikus hatalommal rendelkező főpapja erre szörnyű haragra gerjedt és attól való félelmében, hogy a napisten elfordítja arcát. Egyiptom földjéről, iszonyú áttokkal sújtotta az emberekre. Ennek titka a napisten piramisának legfelső helyiségében található. Amennyiben a nappali órákban bármi is meggátolná a piramis csúcán lévő szentélybe a nap sugarainak akadálytalan behatolását, az megsemmisül.

Az ősi átok csak 1930-ban vált fenyegetővé, amikor a csillagászok teljes napfogyatkozást (innen a játék neve is) jeleztek előre. Ha a napfogyatkozás bekövetkezése előtt nem sikerül megfejteni a rejtélyt, akkor a Hold fellobban, és az így bekövetkező meteorvihar elpusztítaná a Földet is. A titok védelmét a piramis szobáinak ördögien bonyolult labirintusrendszere, a számos varázslattal zárva tartott ajtó és függőfolyosó, sőt néhány életre kelt múmia szolgáltatja. Természetesen csak egyvalaki képes ezt az emberfeletti feladatot teljesíteni — az azt mindenki kitalálhatja magától is, hogy kiről van szó...

A küldetés elején a piramis mellett találjuk magunkat, egy korszerű kétfeléledő repülőgép társaságban. Az égen már tisztán látható, hogy a napfogyatkozás már megkezdődött: a Hold lassan a Föld és a Nap közé kerül, és sötétség veszi át az uralmat... Talán nincs mindenki tisztában az **INCENTIVE**-játékok kezelésével, tehát mielőtt elindulnánk, ismerkedjünk meg a képernyőn lévő ábrák jelentésével, illetve az irányítással.

Az egyik legfontosabb összetevő a játékban az idő, amit a képernyő bal alsó sarkában látható karóra jelez. A küldetés 8 órák kezdődik, és 2 óra áll rendelkezésünkre a teljesítéshez — aztán kaput.

Az óra mellett egy befőttesüveg jelzi a játékos kulacsában lévő víz mennyiségét. Mivel sivatagi körülmények között vagyunk, ez elég gyorsan elfogy és általában a

szomjanhalás veszélye fenyeget bennünket. A vizet a négy helyen (a két bejártnál és a második szint két szobájában) megtalálható vízmedencéből pótolhatjuk. Ha olyan helyiségekbe érkezünk, ahol víz van, feltétlenül töltsek fel a kulacsunkat maximum! Lehet ugyan víz nélkül is játszani 15-20 percig, de sokat kell közben pihenünk, mert minden hosszabb mozgás nagyon megterhelő, azaz elfáradunk.

A szervezet megterhelésének mértékét a dobogó szív mutatja. Ha már nagyon gyorsan ver, meg kell pihenünk néhány percere. Ez az 'R' billentyű megnyomásával lehetséges: az óra gyorsabban kezd járni és **RESTING**... felirat jelzi, hogy pihenünk. Pihenni csak a piramis belsejében tudunk, a Szaharában ehhez túl nagy hőség van (**TOO HOT FOR RESTING**). Ha nagyon gyors a szívverésünk és mégsem pihenünk meg, hamarosan szivgroszt kapunk (**HEART FAILURE**) és a játék véget ér.

A szív mellett látható az **iránytű**, amelynek fekete része mutatja azt az irányt, amelyre nézünk.

A képernyő bal felső sarkában 5. ún. ankh-jel látható. Az ankh tulajdonképpen egy gabonakarész stilizált képe, az egyiptomi vallásban az élet szimbólumának tartották. A piramisban is jónéhány ilyen ankh található a földön heverve, vagy a falon, illetve a plafonról lógva. Felvételük egyszerűen csak úgy történik, hogy hozzájuk érünk. A gép ilyenkor az üzenetsorban **ANKH FOUND** (ankh-ot találtál) feliratot jelenít meg, és a piros ankh-jelek közül az egyiket sárgára színezi (ez jelzi, hogy nálunk van). Az ankh-ok feladata, hogy lehetővé tegyék átjutásunkat a varázslattal zárva tartott ajtókon. Ezeket egy keresztléc akadályozza az átjutást, de ha van nálunk ankh, akkor akadálytalanul keresztülhaladhatunk rajtuk (természetesen ilyenkor elvesztünk egy ankh-ot is). Egyszerre maximum 5 ankh lehet nálunk.

Az ankh-jelek mellett látható az általunk elért pontszám. Ezt az ankh-ok begyűjtésével (egyenként + 7500 pont), a kincsek felvételével a ládák kifosztásával, illetve egyes dolgok szétlövésével növelhetjük. Kincs felvételéhez csak oda kell mennünk hozzá, + 15000 pontot eredményez.

Kincseldában lévő kincs megszerzéséhez először ki kell nyitnunk a tetjét (**REMOVE LID**). Ez úgy történik, hogy a pisztollyal belelövünk egyszer (ne többször, mert akkor becsukódik!). Ezután menjünk oda hozzá, és belenézve, illetve a joystick-et folyamatosan előre nyomva szedjük ki belőle a kincset (15-70000 pont). Azt, hogy a kincseldába kiürült, onnan tudhatjuk meg, hogy eltűnik vagy felmászunk a tetjére. Megjegyzendő, hogy a tulzolt kapzsiság néha szivgroszhoz vezet.

A pontszám mellett látható, hogy a napfo-

gyatkozás mennyire következett már be. A képernyő közepén helyezkedik el a játéktér, pontosabban az a nézeti kép, amit a játékos lát. Ezt alul/felül két sor határolja, amelyek közül a felsőnek semmi jelentősége (ha jól látjuk, ez Kleopátra teveszörbe forgatott teknősláb-receptje, eredeti szövegezés szerint), az alsóban viszont jónéhány értékes információ látható.

Balról a második jel (→) mutatja lépésenkénti meretét, azaz hogy a joystick mozgásával mekkora távolságot vagyunk képesek egyszerűen megtenni. Ennek három fokozata van, amelyek között az 'S' billentyűvel választhatunk.

Balról a negyedik jel (←) azt jelzi, hogy ha a fejnünket forgatjuk (fel/le vagy oldalra nézünk), akkor a kurzor egyszerűen mennyit mozogjon el. Ennek is három fokozata lehetséges, amit az 'A' billentyűvel állíthatunk be.

A sor közepén látható az üzenetsor, itt normál esetben az aktuális helyszín neve és jelölése (pl. **HORAKHTY-C. NEPHTHYS-F. ILLUSION-D** stb.), illetve tengerszint feletti magassága látható. A magasság kockában (**CUBITS**) van megadva 12-szével, a tengerszintnek a 24C felel meg, tehát az első emelet jelölése 38C a másodiké 48C és így tovább. A napisten szentélye az 5 szinten (84C) található. Ezen a részen jelenti meg a program az egyes üzeneteket is, pl. **ANKH FOUND NO ENTRY, SUN ECLIPSE STB.**

Jobbról a harmadik jel (egy emberalak) jelöli, hogy a játékos milyen testhelyzetben van. A piramisban előfordulhat, hogy olyan akadály elé kerülünk, amit csak nekyezlábra ereszkedve tudunk áthidalni. A testhelyzet változtatása a 'H' billentyű megnyomásával történik. Jobbról a negyedik jel (eredetileg egy piramis) mutatja a kurzor állapotát. Ez kétféle lehet: vagy keresőkurzor (ekkor látjuk a piramist), vagy a pisztoly célkeresztje (ekkor pisztolyt látunk).

A többi jel jelentését nem sikerült kisitnünk, mert a játék folyamán nem változtak, de gyanítjuk, hogy csak dekorációs célokat szolgálnak.

A három dimenziós játéktérben való tájékozódást a játékképernyő közepén lévő keresőkurzor segítségével oldották meg a játék készítői. Ez azt jelenti, hogy a játékos abba az irányba halad, amerre a kurzor mutat. A helyváltoztatás a PORT2-be dugott joystick segítségével történik, de a billentyűzet is használható, az alábbi felosztás szerint:

- ↑ — mozgás előre;
- ↓ — mozgás hátra;
- ← — fordulás balra (helyben!);
- — fordulás jobbra.

A kurzor dinamikusán alkalmazkodik a környezetéhez, hogy mindig jól látható legyen, de a '+' billentyű megnyomásával ki is kapcsolható. Eredetileg szemmagasságban van, de a játék folyamán szükség lesz

hágy, a fejünket is mozgassuk, le-, illetve felezzünk. Ez a 'P' illetve az 'L' billentyű használatával lehetséges. Az 'U' billentyű megnyomásával 180 fokos fordulatot hathatunk végre, azaz teljesen megfordulhatunk. Felismerésünkhöz tartozik egy pisztoly is, korlátlan számú tölténnyel, ami nélkülözhetetlen segítségét nyújt a küldetés teljesítésében. Tűzelhetünk akkor is, ha keresőkurzoron vagyunk („tűz” gomb vagy „SHIFT”), de célszerűbb a „SPACE” megnyomásával átváltani a célkeresztre, mert így pontosabban tudunk célozni. Ilyenkor a joystick nem a mozgást, hanem a célkereszt irányítását szolgálja, tehát ha tovább akarunk menni, vissza kell váltanunk a keresőkurzorra.

A játék megoldása eredetileg egyenlő lenne a lehetetlennel. Mivel a programozók beépítették egy játékállás-mentési lehetőséget, ez az esély most kb. 1:1000 arányban mozog, de ez dinamikus változik, pozitív irányba a ráfordított időmennyiség és kármokadassorozat függvényében (a **Commodore Világ**-féle teljes leírási tényszerű ezt az arányt természetesen 1:1-re csökkentti — majd később). Miután sikeresen visszazavartunk a matematikai mórör vízeiről a **TOTAL ECLIPSE**-hez, akkor tudatjuk, hogy az 'I' billentyű megnyomására megjelenik a képernyőn egy menü, amelynek **SAVE ('S')** funkciójával játékállást menthetünk, a **LOAD**-dal ('L') játékállást töltethetünk, a **RUN/STOP**-pal pedig kiléphetünk a játékából (persze előbb végig kell néznünk a robbanást). Más billentyű megnyomására a játék folytatódik. Ha a **SAVE/LOAD** közül választottuk valamelyiket, a program érdeklődik, hogy **TAPE** vagy **DISK ('T'/'D')** és kéri a file-nevet (max. 5 karakter, plusz 2 még hozzárak egy '-te' kiterjesztést). A lemeze való mentés megformázott floppyt igényel, egy állás mérlete 3 blokk.

Mint már említettük, a játék célja a szentély titkának kiderítése. Ez kellemes időtöltés egy jó darabig, figyelembe véve, hogy a program szerzői mindent elkövetnek annak érdekében, hogy ez ne hogy valakinek sikerüljön. Az ajtókat varázslatok védik, néhány ajtó a levegőben lebeg és nem vezet hozzá a lépcső (egyelőre), írfelás függőfolyosók, amelyekről az ember egy rossz lépéssel lepotyan. (majdnem) megoldhatatlan labirintuszrendszer, és néhány nagy meglepetés... Még nem is beszélünk az állandó vízhányról, a szorító időről és azokról a múmiákról, amelyek hirtelen előbukkannak szarkofágjukból és célbalövelnek ránk. Ha ezek után még lennének olyanok, akik azt fontolgatják, hogy csak azért is önállóan vágunk neki a játéknak (ERDEMESI!), azoknak gratulálunk elhatározásukhoz, de adunk néhány megszívlelendő jótanácsot:

- Indulásnál egy ajtót láthatás a piramis oldalán. De lehet, hogy nem ez az egyetlen bejárat? Biztos. Mielőtt ezen keresztül behatolnál, menj át a piramis áttelene oldalára és ott léj bele az — egyelőre zárt — ajtón lévő jelbe. Az ajtó kinyílik. Így már ki lehet jónni majd a piramisból...
- Ha olyan helyszínen érkezel, ahol víz van, mindig töltsd fel maximumra a kulacsot.
- Ha új szobába lépsz, mentsd ki az állást (a gondolkodással az idő és a víz fogyl), majd mindent vizsgálj meg alaposan (a plafont is!).
- Ha olyan tárgyat találsz, amit nem ismeresz fel és nem is tudsz felvenni, célszerű beelőlni egyet. Ezután nézz körbe ismét a szobában! Ha semmi változás, léj bele még 8-10 golyót. Akkor talán lesz... Ugyanez az eljárás alkaimazandó a falon lévő néhány ábrával.
- A kacskaringós, vékony függőfolyosón nézz a lábad elé, mert leseel!
- Van olyan akadály is, amit sem ankh-hal,

sem pisztolyal nem lehet elhárítani. De hát végül is te elég erős ember vagy, nem...?

- Az **ILLUSION**-űvesztőt csak véletlenül lehet helyesen megoldani: balra/jobbra/előre/vissza (igenigenigen, amerről jöttél, de nem megfordulva!). Nicsak, egy lépcső. Most is jón forduló, egy kis meglepetés, jó nézz körbe! A földre is...
- Vannak olyan függőfolyosók, amelyek el-tűnnek, ha belejű lösz. De van egy olyan is, ami elfordul. Csak le ne ess róla később... (puska: 4 hosszú előre, 1 rövid vissza és tűz!)

Na ennyi elég is lesz neki... Sok szerencsét!

Azoknak pedig, akik elakadtak volna valahol, vagy — neadj' isten — jobban kedvelik a kényelmet, itt következik egy teljes leírás (ez nem az összes varázslat megoldásá tartalmazza, csak azokat, amelyek a feladat teljesítéséhez szükségesek); a további rejtélyek felderítésre maradjon az Olvasó feladata.

Itt vagyunk a piramis előtt, ennek a korszerű légiközlekedési eszköznek a társaságában. Mit keres ez itt? Netán valami feladata van...? Zsúrúzzuk le. Mászunk fel mondjuk a jobb szárnyára (ne a szárny végére, mert elakadunk a merevítőkből!), és sétáljunk a törzse felé. Nicsak, egy ankh! Kész. Mászunk szépen vissza az anyaföldre (anyahomokra), és nézzük meg a piramist. Hm, egy ajtó. És gyanús, így túl egyszerű lenne. Kerüljük meg a piramist, lesz ott egy másik is. Menjünk be és nézzünk körül. Egy vízmedence (kulacsfeltöltés!) és egy zárt ajtó fogad minket. Igazán kulturálisan fogadtatás az okor részéről... Elégedetlenségünknek adjunk hangot azzal, hogy beelővünk egyet az ajtón lévő jelbe. Kinyílt. Ez később meg jól jöhet, most menjünk vissza a piramis másik ajtajához és menjünk be rajta.

Egy újabb vízmedence fogad, illetve egy falon lévő ankh. Mután felvettük, ballagjunk tovább észak felé. Egy jól berendezett szoba: felül függőfolyosó, körbe egy csomó ajtó, a sarokban egy kincs... meg még valami. Miután felvettük a kincset, foglalkozzunk ezzel a valamivel egy kicsit. Ha jól megnéztük a szobát, láthatunk egy ajtót a magasban, ahová nem vezet lépcső. Lőjünk bele EGYET a valamibe. Hmmm, de korszerű építkezési technika: lépcső épült a semmiben lebegő ajtóhoz. Nem baj, jó lesz az még később. Induljunk el dél felé, fel a lépcsőn. Ennek csak egy akadályja van: egy fal. Durr! Volt fal — nincs fal, mehetünk.

Miután átkerültünk a következő szobába, a csomó ajtón kívül még egy dolog vonja magára a figyelmünket: egy pózna van a szoba közepén. Miután felnéztünk a plafonra, rájöhettünk, hogy nem egy egyiptomi tűzoltócsúszda, hanem biztonsági előírás a tolvajokkal szemben... ugyanis egy kincsesláda van a tetején. Most sok-sok durr következik: lőjűk addig a póznát, amíg el nem tűnik és a láda le nem potyan a földre. Miután a kincset bezsebeltük, távozzunk észak felé a középső ajtón. Ugyanoda jutotunk, ahol a lépcsőt építettük, csak most fenn vagyunk a függőfolyosón. Menjünk tovább rajta, szűk felé.

A következő szobában forduljunk nyugatra, és távozzunk az ottani ajtón. Ne siessünk nagyon az átjáróból kilépve, mert csak egy platformra érkezünk és esetleg lepotyanhatunk róla. A szemben lévő falon egy nagy szem bűmül a semmibe. Mint ismert szemészeti specialisták, vegyük elő precíziós műszerünket (a pisztolyt) és lőjűk bele egyet. Azonnali eredmény! Kacsint egyet és közl, hogy **MATCH MADE** (ejts: meccsméd). OK (ejts: oké), aztán elfőzzünk

vissza edem, ahonnan jöttünk. Ha az emlékezeted nem lenne tökéletes, akkor dióhéjban: kelet/dél/déla bal oldali ajtón észak és már ott is a végpont, ahol a lépcsőt építettük kelet felé. Most fogunk rajta felmenni.

Mihelyt megérkezünk egy szarkofággal találjuk szemben magunkat, amelynek egyszerűsacsk kinyílik az ajtaja és... „Szia, Ramszesz!” — mondatnánk, de a csévéléssel nem sokat érünk, lőjűnk bele inkább a múmia fejébe. Ha jól céloztunk, akkor a múmia rájön, hogy célszerűbb várni a feltámadással még egy 3-4000 évet és visszacsukja magára az ajtaját. Miután ezt megtörtént, menjünk a víztárolóhoz és töltsük meg a kulacsunkat. A szarkofág mellett egy kincsesládát is találunk, aminek kifosztása után észak felé vesszük utunkat. Azaz csak mennünk: egy keresztléc zárja el az utat. Ereszkedjünk négykézlábra. Így már tudunk mászni alatta és kimehetünk az ajtón.

Egy nyíl van a falon: Lőjűnk bele, abból még nem volt baj. Most is hatásos volt, mert megint **MATCH MADE** feliratot kapunk. Ballagjunk le a lépcsőn és nézzünk körbe. Kelet felé egy érdekes ajtó láthatunk. Meg kéne vizsgálni, de nem tudunk odamenni a gát miatt. A teendő nyilvánvalóan, BASIC-ben valahogy így szól: FOR I = 1 TO 6: TEENDŐ = DURR: NEXT I: NA, most már odamehetünk. Ez a falból kiemelkedő dolog is valami varázsjáté, de ankh-hal nem akar kinyílni. Hm, hát akkor próbáljuk benyomni. Nem hatásos. Akkor esetleg álljunk a bal oldalára és nyomjuk dél felé. No effect. Most már csak egy variáns maradt: a másik oldalára állunk, és észak felé toljuk. Aha, mégiscsak kinyílt. Talán akkor menjünk is be...

Az **ILLUSION**-űvesztőbe kerültünk, a piramis alagsorában. Ez az a hely, ahol a legtöbb játékos el szokott akadni. A térképem rajzoltuk fel, mert felesleges: szobán könnyebb. Itt most eltekintünk az égtájas meghatározástól, mert — úgy tűnik — az iránytű néha nem azt mutatja, amit kéne. Tehát akkor: balra/jobbra/jobbra/előre/vissza (tehát ugyanott, ahol kijöttünk, de ne forduljunk meg, hanem hátráljunk!). Ha jól csináltuk a dolgokat, akkor szemben egy lépcsőnek kell lennie. Menjünk fel rajta. Jé...

Most megtudtuk, hogy mitől hívják ezt a helyet **ILLUSION**-nak. Ugyanis kikerültünk a Szaharába, és KET piramist látunk. Mi ez? Erzkéngalódás vagy a **TOTAL ECLIPSE II**. beharangozó reklámja? Na mindegy. Nézzünk körül és újabb meglepetés ér bennünket. Egy bódé. Hoppá, csak nem egy hotdog-árús? Nem, innen jöttünk ki. Viszont mintha mögötte is látszana valami a homokban. Na menjünk csak oda... Valamilyen ábra van a homokba rajzolva. Pisztolyt elő, durr egyet neki. Egy **MATCH MADE** kíséretében eltűnt, viszont a pontszámunkban jelentős változások álltak be. Mintha egy kicsit megnövekedett volna. Menjünk vissza a bódéba. Ha a szemben lévő lépcsőn felballagunk, visszakerülünk oda, ahol a kőajtót eltoltuk és bejöttünk a labirintusba.

Folytassuk utunkat továbbra is nyugat felé, fel a lépcsőknél, majd a következő szobában távozzunk az ajtón dél felé. Ez már ismerős hely, itt már jöttünk néhányszor. Haladjunk tovább a lépcsőn nyugat felé. A szobában rögtön a bejárat mellett jobbra egy ankh-ot, illetve egy kincsesládát találunk. Ezeket szeretettel be is gyűjtjük. A szoba túloldalán egy trükkös falat láthatunk, ami fel/le megy, ha lövöldözünk rá. Csiki-csuiki. Egyébként teljesen lényegtelen számunkra, menjünk inkább tovább nyugat felé, azon az ajtón keresztül, amelyhez a lépcső vezet.

Egy olyan szobába érkezünk, ahol egy L alakú függőfolyósó látható a legétérben. Ailjunk a szoba közepére és nézzünk fel a mennyezetre. Nicsak, egy ankh lóg a plafonról lefelé! Mit csinál az ott? Lőjünk bele néhányat a tartókötelbe, mire lepotyan és mi felvehetjük. Távozzunk dél felé, majd a következő szobában a lépcső alatti ajtón forduljunk északra. Egy nagyon kellemes helyre érkezünk. Egy kacskaringós függőfolyosón kell átkeremernünk. Egy rossz lépés és zutty! — lepotyanunk. Nézzünk pontosan a lábunk elé, így biztosan sikerülni fog. Persze nem árt, ha a kísérletezés előtt kimentjük az állást.

Ha sikerült kikeverednünk a kijáratra, a nyugalat fel vezető ajtón kelne továbbhaladnunk. Itt azonban egy kicsit nehezebb a haladás, mert egy lépcső alatt bukkantunk elő, és az árkadó alatt próbáljuk elérni a nyugat felé vezető ajtót.

Egy platforma érkezünk. Ha lenézünk, egy műmiát láthatunk az egyik lépcsőn álldogálni, aki kedélyesen tüzet nyit mindenkire, aki legalább 2000 évvel fiatalabb nála (ebbe a kategóriába mi is beletartozunk). Potyanjunk le a platformról, szaladjunk át a műmia előtt és távozzunk a dél felé vezető lépcsős ajtón. Egy szobába érkezünk, ami tele van mindenféle dobozokkal, a falon meg valamilyen kék lepedő látható. Mi a manó lehet ez? Később még visszatérünk rá, most menjünk tovább dél felé.

Megint egy platforma érkezünk. Alul semmi sincs, de velünk egy vonalban egy függőhíd vezet keresztül az egyik ajtóra a hoppá, hol a másik ajtó? Nincs másik ajtó. Ez a függőhíd ugyanis egy tréfa szerkezet, amely a középpontja körül FOROG — na persze csak akkor, ha belelövünk egyet. Tegyük így. Most pontosan be kell mennünk a középheg, hogy újabb elfordításhál ne potyanjunk róla. Állítsuk a lépésméret maximumra, lépünk előre négyet, majd vegyük a minimumra, és vissza egyet. Most lövünk bele egyet a hídbe és rögtön kiderül, hogy jó helyre állunk-e. Ha nem estünk le, akkor jó, távoztunk kelet felé az ajtón (ha leestünk, töltsük vissza az utolsó kimentett állást).

Ahova érkezünk, nem egy túl barátságos hely, egy hatalmas fal zárja el az utat. Ez ne nagyon zavarnos bennünket, mert amiért jöttünk az itt van mellettnk. A falon egy meghatározhatatlan fajú madár rajza található, alatta pedig... nem, nem a tojása, csak egy doboz. Ez viszont elég érdekes doboz. Lőjünk bele egyet, mire közik velünk, hogy **MATCH MADE**. Ezért jöttünk csak ide, most viszont vissza kell mennünk a lövedékos műmiaához (nyugat/4 hosszú lépés előre, 1 hátra és egy golyó a hídbe/észak/észak).

Műmia barátunk rendületlenül ott áll a lépcső aljában és tüzelget ránk. Mindegy, menjünk fel mögötte észak felé azon a lépcsőn, amelyiken áll. Néhány ajtó tárul elénk, a középsőn kell bemennünk. Ismét egy platforma érkezünk. Ha körülnézünk, láthatjuk, hogy a túoldalon folytatódott a folyosó, de az áthaladás nem lehetséges. Az akadály leküzdésének segédeszköze lenn található. Essünk le a földre és toljuk be a szekrényt a lépcső és a plató közötti résbe.

Így már át lehet majd menni a plató folytatására. Távozzunk dél felé.

Kelet felé az út el van zárva, de ha belelövünk egyet, már mehetünk is. Innen észak felé kijutunk a piramis másik bejárati szobájába (de jó, hogy kinyitottuk a játék elején!). Valószínűleg a vizünk már rég elfogyott, tankoljunk tehát fel. Menjünk ki a piramisból, kerljük meg, és menjünk be a másik bejáraton. Haladjunk tovább a következő szobába, majd nyugat felé, fel a lépcsőn. A szemes szobába érkezünk. Egyszer már belelőttünk, tehát több teendők nincs vele, menjünk tovább fel a lépcsőn nyugat felé. Itt forduljunk délre. Abba a szobába érkezünk, ahol a madár van felrajzolva a falra. A barátságatlan fal, ami elzárta az utat, időközben eltűnt (nahát!), tehát, haladhatsz kelet felé. Régi kedves ismerősünk állja utunkat: a forgohíd. Keljünk át rajta a szokásos módon. A hidat északi irányban hagyjuk el, majd a dobozos szobán tovább észak felé (közben gondolkodhatunk, hogy mi a manó az a kék négyzet a falon). Egy újabb kedves ismerős találokunk: a lépcsőn még mindig ott áll a műmia. Nem baj, menjünk fel megint mögötte a lépcsőn.

Ismét a sokajts szobába érkezünk. Most nem a középsőn, hanem a negyedikén (balról számlálva) fogunk bemenni. Nem kell nagyon nagy lendülettel átszágaldani az ajtón, mert megint egy platforma érkezünk, és ha többet lépünk a kellené, akkor lepotyanunk. Forduljunk jobbra és menjünk előre addig, amíg mellénk nem kerül a következő ajtó, aztán forduljunk be rajta. Kijutottunk arra a platforma, amihez az imént megcsináltuk az utat a szekrényen. Menjünk át a plató másik oldalára, ahol a falon egy embert arc látható. A fafestményeknél megszokott eljárást alkalmazzuk löjünk bele egyet.

Távozzunk dél felé a szobából, majd a következő szobában is haladjunk dél felé. Műmia barátunkat most hátulról látjuk. Úgyet sem vetve rá, menjünk ki a dél felé vezető lépcsős ajtón. Elérkezett az idő, hogy megnézzük, mi az a kék kocka a nyugati falon. Álljunk el, és nyomjuk egy ideig előre a joystick-et. Hoppá! Egy titkos ajtó.

Menjünk ki a dél felé vezető lépcsős ajtón, majd a következő szoba végében lévő ajtón haladjunk tovább kelet felé. Egy platform állunk. Essünk le róla és nézzünk körül. Nicsak, egy ankh! Köszönjük szépen, elvisszük magunkkal. A változatosság kedvéért most egy fal akadályozza a továbbhaladást. Lőjünk rá addig, amíg el nem tűnik, aztán menjünk ki dél felé. A következő szoba közepén egy medencében víz csillog. Ereszkedünk tehát négykézlábra és töltsük teli a kulacsunkat. Induljunk tovább dél felé. Át a függőfolyosón, majd ott forduljunk északra, fel a lépcsőn.

Itt megint egy kis huncutság fogad minket. Ha lenézünk a földre, láthatjuk, hogy egy szőnyeg zárja el az utat. Ha a szőnyegre lépünk, egy fal emelkedik ki a földből és elzárja az utat. Egy kis trükköz folyamodunk: forduljunk leet felé és lépünk oda a falhoz: most forduljunk MAJDNEM észak felé, és nyomjuk előre a joystick-et. Egészen lassan araszolunk a fal mellett, de a

mozgó fal mégsem emelkedik ki a földből! A sarokban álló kincsből ne sokat vegyünk, mert szivromhat kapunk. Az észak felé vezető ajtón kell kimenünk, de vigyázzunk, nehogy ráleljünk a szoba közepén lévő fekete négyzetre, mert visszaesünk a bejárati szoba utáni helyen lévő függőfolyosóra.

Ahogy a következő szobába belépünk láthatjuk, hogy egy fal zuhan le és elzárja a kelet felé vezető ajtó egy részét, illetve elkarja a falon lévő két ábrát. Na em baj, mert az ábrák szétlövésére már nincs szükségünk, az ajtón meg így is át tudunk menni. Menjünk tehát kelet felé.

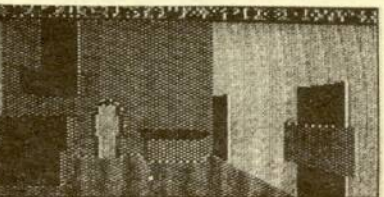
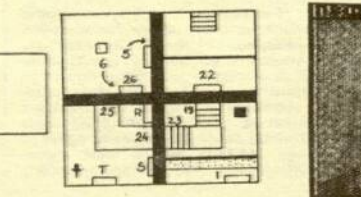
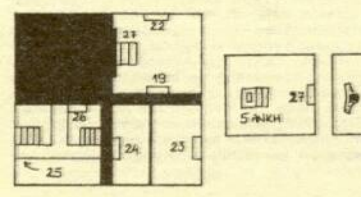
Úgye 5 ankh van nálunk? Akkor jó. A következő szoba közepén egy dobogót láthatunk, felette pedig, a mennyezeten egy zárt ajtót. Elérkezünk untk végcéljához! Masszunk fel a dobogó tetelére, és emeljük fel a fejünket. Az ajtó lassan félrecsúszik. Nyomjuk előre a joysticket, aztán hirtelen... aha, ott van az a rondaság. Körülbelül a szobor közepébe kell lőnünk 10-15 lövést. Akkor céloztunk jól, ha a lövésnek a képernyő villog (ha nem, akkor nem sokára szivromhat kapunk).

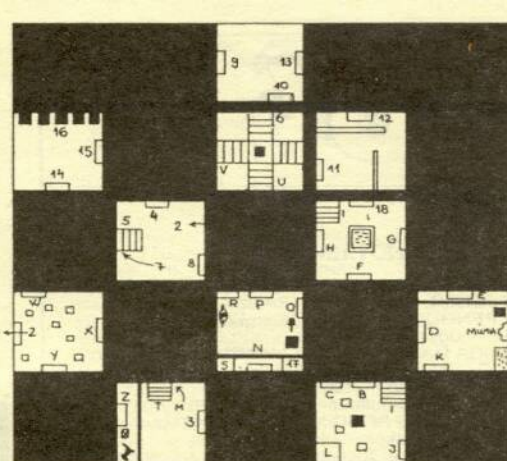
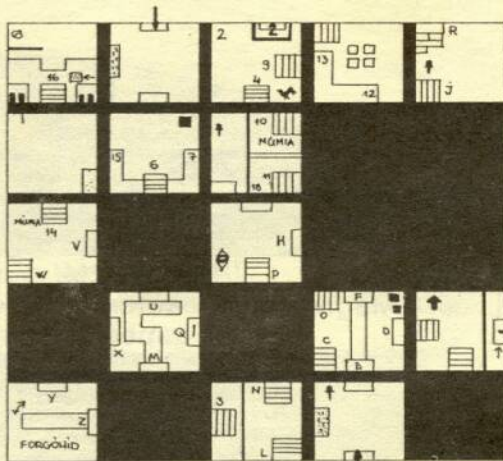
Ha a szobrot sikerült megsemmisítenünk 2 millió pontot kapunk és a program közli, hogy az atók elhárult (**CURSE OVERCOME**). Ezután végignézhethetjük, hogy a napogfattykzás zavartalanul lezajlik, majd a napocska ismét fényfel árasztja el a Földet.

Ennyi. Ja, térkép is van.

A TOTAL ECLIPSE Amigás változata nem teljesen egyezik meg a C-64-gyel, nem is az **INCENTIVE**, hanem egy **MICROSTATIS** nevű cég forgalmazza. Az Amiga képességéből adódóan a grafikai és a zenei kidolgozás sokkal precízebb, de további eltérések is tapasztalhatók: más a képernyő felépítése, de az iménti leírásban említett jelölésekkel alkalmazták itt is. Az irányításhoz nem szükséges joystick (bár használható), a jobb alsó sarokban található ikonokon lévő nyilakkal megfelelően, az egér segítségével is mozgathatjuk a játékokat. Felünk továbbá egy új tárgy is, amely cseppet sem könnyíti meg a feladatot: egy zseblámpa, amelyben folyamatosan fogy az elem... Kösz!

A térképekhez nem főztünk külön jelmagyarazatot, inkább szóban ismertetnénk a jelöléseket. Számok és betűk jelzik az ajtókat, ha például bemegyünk a 27-esen, a másik 27-el jelzett ajtón fogunk kijönni. A lépcsők teteyen lévő ajtók jelölése nyilvánvaló, ha a lépcső alatt is van ajtó, akkor ivelt nyíl jelzi az azonosítóját. Egyesenes nyílak jelölik a piramis bejáratait, az egyes átjárókat, illetve, ha tárgyánl vannak, akkor azt az irányt, amerre el kell tolnunk őket. Az ankh-ok jelölése nyilvánvaló, az általuk nyitható ajtókat nem jelöltük külön. A kincsesládák kis fekete négyzetek, a vízmedencéket pedig csikozva vannak (kettő a bejáratkönl és kettő a második szinten). A falon lévő ábrákat is így egyeztünk hasonlóképpen felmutetni, mint ahogy a játéban szerepelnek. Ha lövéssel, legugolással vagy varázslat megtörésével leküzdhető akadály zárja el az utat, vékony vonalat láthatunk. Hm, más nincs...





SOUNDTRACKER V2.3 (Amiga)

A soundtracker az egyik legkiválóbb szerkesztő program(család), amely lehetővé teszi az AMIGA felhasználóinak a gép hangadottságainak legteljesebb kihasználását. Több változata is ismeretes, amelyek — természetesen — teljesen kompatibilisek egymással, néhány szolgáltatásban térnek csak el. Hazánkban általában 3-4-5 lemezen érhetőek hozzá, attól függően, hogy azok az úriemberek, akiknek a kezén keresztül, mit töröltek le a demokból, a hangszeresekből, effektusokból. Az első (ST-00) lemezen található a főprogram, a kész zenék és demok, illetve — esetlegesen — néhány angol nyelvű információ a programról, a többi lemez a hangszereseket és effektusokat tartalmazza.

Az alábbiakban a V2.3 verzióval foglalkozunk, azon kézenfekvő okból kifolyólag, hogy pillanatnyilag — a V1.0-n kívül — ez áll a rendelkezésünkre. Az ennél elmondottak döntő többsége azonban a legtöbb verzióé is igaz.

Arra a kérdésre, hogy mire képes a program, tömörítve kb. így szól a válasz: szinte mindent, ami egy jó zene elkészítéséhez szükséges.

Nézünk, hogyan is dolgozik a Soundtracker. A programozása majdnem teljesen ikonvezérelt: az egyes üzemmódokat a nevével tartalmazó felirat választásával igényelhetjük, a rendszerparaméterek értékeit a mellettük álló nyílak segítségével növelhetjük, illetve csökkenthetjük. A billentyűzetet csak a megszólaltatni kívánt hangok kódolásakor, illetve néhány speciális esetben kell használnunk.

A Soundtracker nem kottába begépelte hangjegyekből dolgozza fel a zenét (mint pl. a C-64-en jól ismert Music Shop) hanem a zongoraképtávírtaként működő billentyűzetről fogadja az adatokat. Az egyes útemeket 64 darabos csoportokba szervezi. Ezek az ún. PATTERN-ek, amelyek angolul ugyan mintát jelentenek, de mi az érthetőség kedvéért panelként fogunk rájuk hivatkozni. Egy panel tehát 64 útemből (a 4 csatornán egyszerre megszólaló hangokból) áll. Ezekből a panelekből építhető fel a kész zene: a legyártott paneleket — a hozzájuk tartozó azonosítószám segítségével — a kívánt sorrendbe rendezzük. Ha esetleg a zene ismétlődő elemet tartalmaz, csak az azt tartalmazó panelekre kell ismét hivatkoznunk.

Minden egyes panelhez hozzárendelhető egy külön hangszer(SAMPLE)park, amely 32 hangszerből vagy effektusból állhat (a V1.0 verziónál csak 16). Megjegyzendő,

hogy a digitalizált szöveg- illetve hangefektusokat is „hangszer”-ként teszi hozzáférhetővé a program. A hangszeresek és effektusok az ST01-ST04 lemezekben helyezkednek el. Az eredeti lemezek kb. 4-5000 hangszer volt található, de hogy melyek voltak ezek, azt már csak azok tudnák megmondani, akik a programot készítették. A lemezek ugyanis kissé kanyargós úton kerülnek el a tulajdonosokhoz: ki-ki — véletlenül — letörli a neki nem tetsző demokat, szükségtelenné ítélt hangszereseket, aztán rámásolja saját tákolmányait.

A Soundtracker-ben megszerkesztett zene a munka befejeztével kétféle formátumban menthető el: az egyik a Soundtracker-ben visszajátszható forma, a másik pedig egy zenemodul, amelyet saját (játék)-programjainkban felhasználhatunk. Fontos megjegyezni: a program a paraméterek aktuális értékének figyelembevételével dolgozik, tehát azt veszi érvényesnek, amely az adott helyen utóljára be lett állítva! Ha például egy pozícióhoz tartozó panel (ld. később) azonosítóját átállítjuk és egy másik pozícióra lapozunk, akkor lejátszaskor nem az eredetileg meghatározott panel fog megszólalni, hanem az, amelynek az azonosítóját az ímént beállítottuk.

Ennyit előjáróban a Soundtracker lehetőségeiről, most nézzük részletesen az egyes funkciókat. A program használatát egy zene megszerkesztése közben fogjuk bemutatni, így valószínűleg érthetőbb lesz.

Bejelentkezés

Bejelentkezéskor a képernyő közepé táján megjelenik a program neve és verziószáma, alatta pedig a bicskís (á)neve, akik elköveték a Soundtracker-t. Ezen a részen a későbbiekben egy 23 csatornás spektrum analízist láthatunk, illetve többször itt jelenik meg a lemezen lévő kész zenék menüje.

A vezérlés az egér segítségével történik, amellyel egy nyíl alakú kurzor mozgatunk a képernyőn. A kurzor színe tájékoztat bennünket arról, hogy a program éppen milyen üzemmódban dolgozik:

- **Szürke:** Parancs-mód. Ez az alapállapot, valamelyik parancsikont kérhetjük, paraméter változtathatunk vagy — ha van aktuális hangszer — a billentyűzet használatával zenélnelhetünk.
- **Kék:** Szerkesztő-mód. Az EDIT vagy a RECORD ikon választásával érhető el, ilyenkor nyílik lehetőségünk az aktuális

panel szerkesztésére, azaz a billentyűzetről érkező adatokat a program megjegyzi. Paraméterek változtatása, illetve parancsikon választása is lehetséges, de az utóbbi esetben a program kilép a szerkesztő üzemmódból.

- **Lila:** Input-mód. Akkor kapjuk, ha a SONGNAME vagy a SAMPLENAME feliratu sorban, illetve a szerkesztő-területen megnyomjuk az egér bal oldali gombját, vagy olyan parancsot akarunk végrehajtani, amelyre a Soundtracker megerősítést kér (pl. valamilyen törlési művelet). Ilyenkor a program valamilyen adat begépelését várja a billentyűzetről (a zene, illetve a hangszer neve vagy a panel sorszáma), vagy pedig választ akar egy ARE YOU SURE? YES/NO kérdésre (talán mindenki rájön magától, hogy ez mit jelent...).
- **Zöld:** Lemezmuvelet-mód. A DISK OP. ikon almenüjének kiválasztása után kaphatjuk, azt jelzi, hogy a program a lemez-egységgel kommunikál.
- **Piros:** A program írási/olvasási művelet közben valamilyen bizonytalanságot vagy hibát észlelt. Ha hiba történt a DISK STATUS sorban jelzi a hiba okát (normál esetben ez ALL RIGHT — minden rendben).
- **Sárga:** Play-mód. A program a teljes zenét vagy az aktuális panelt játssza.

A szerkesztés megkezdése előtt hajtunk végre egy CLEAR utasítást: vigyük a kurzor a CLEAR feliratra, és nyomjuk meg az egér bal oldali gombját (a következőkben is így történnek a kijelölések). Ez törli a memóriában lévő zenét, a hozzá tartozó paramétereket és a panel szerkesztése közben használt puffert — azaz alapállapotba állítja a programot.

Ezután adjunk nevet a készülő műnek: vigyük a kurzort a SONGNAME feliratu sorra, kiválasztása után gépeljük be a kívánt nevet, majd nyomjuk meg az „Enter”-t. Ha a programot először használjuk, akkor javasolt a SUNDAY EVENING NIGHTMARE, a LAMER SYMPHONY vagy egyszerűen az IDEGROHAM SZONÁTA elnevezések használatát — így produkciónk végeredménye meglehetősen öszszhangba kerül a címével.

A hangszerpark kiválasztása

A szerkesztés a hangszerpark összeválogatásával kell megkezdni. Mint már említettük, egy panelhez összesen 32 hangszer (SAMPLE) rendelhető hozzá (Mozart-nak mondjuk könnyebb dolga volt azzal az egy

64

CSAK LEMEZRE!!!

ACE 2088 — szimulátor — 191
BATMAN JOKER — mázskálós — 175
BATMAN PENGUIN — mázskálós — 171
BEE — 52 — ügyesség! — 205
BUNDESLIGA MANAGER 2.0 — menedzser — 117
DRIBBLING — foci — 230
ELITE — ürkereskedő — 226
F-18 HORNET — szimulátor — 220
GRAEME SOUNNESS SOCC MAN — menedzser — 116
HOLIDAY COPS — akció — 102
I PLAY 3D SOCCER — foci — 204
JIMMI'S SUPER LEAG — menedzser — 139
LAST NINJA — akció/kaland — 2SD
LENITIVE — lövöldözős — 222
MCDONALD LAND — gyűjt. ügy. — 2 SD
MEGA STARFORCE — invaders — 1 SD
MORIBUND — logikai — 1SD
NOBBY THE AARDVARK — mázsk. ügyes. — 2 SD
PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD
SILENT SERVICE — szimulátor — 287
SLEEPWALKER — ügy. akció — 2 SD
SMASH — tenisz — 1 SD
STONOPHOBE — tetris — 189
TOTAL ECLIPSE — kaland — 166
WORLD SOCCER — foci — 181

FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR.KIT — játékkészítő — 1SD
AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD
ART STUDIO 1.0 — rajzprg. — 1SD
ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD
BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD
DEMO DEMON — demokészítő — 2SD
DEMO DESIGNER 3 — demoszerk. — 1SD
DISK DEVIL — user csg. — 2SD
GAME MAKER — játékkészítő — 2SD
GARFIELD PAINTER — rajzprg. — 1SD
GEOS 1.2 — geos — 2SD
GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD
GRAPHIX DISK — csomag — 1SD
HI EDDI+ — rajzprg. — 1SD
HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD
KONZERT MASTER — zeneszerk. — 1SD
MAVERICK — másoló — 2SD
MINI OFFICE — rendszerező — 1SD
MUSIC SHOP — zeneszerk. — 1SD
NEWSROOM — újs. szerk. — 6SD
PRINT FOX — grafikus szövb. szerk. — 2SD
ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD
SHOOT'EM UP CONSTR.KIT — ját.kész. — 2SD
TELETEXT — felh. — 1SD
VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

EXAMINATION — kaland — 1SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

FIGYELEM! A másolat
Megrendelés esetén a küldemény
géptípust, amelyre

PC

3D CONSTR.KIT 2.0 — szerkesztő — 655K — VGA
ANOTHER WORLD — akció — 1136K — EGA, VGA
B-17 FLYING FORTRESS — rep. szim. — 4HA — C.E.V
BARD'S TALE CONS.SET — szerkesztő — 1HD — VGA
BARD'S TALE II — RPG — 1HD — EGA
BATTLEHAWKS — rep. szim. — 379K — EGA
BUNDESLIGA MANAGER — manager — 1HD — VGA
CHUCK YEAGER'S AIR COMB. — szim. — 2HD — C.E.V
DARK HALF — kaland — 6HD — VGA
ELVIRA I. — kaland — 2HD — EGA, VGA
ELVIRA II. — kaland — 3HD — VGA
EYE OF BEHOLDER 3. — kaland — 6HD — VGA
GUNSHIP 2000 — szimulátor — 2.424K — VGA
ISHAR 2. — kaland — 3HD — VGA
LEGACY — kaland — 9HD — VGA
LHX ATTACK CHOPPER — szim. — 781K — CGA, EGA
MAGIC CANDLE 2. — kaland — 2HD — CGA, EGA, VGA
MINES OF TITAN — mázskálós — 1DD — EGA
STREET ROD — autós — 1DD — CGA, EGA
TRANSARCTICA — kaland — 1HD + 214K — VGA
VIKINGS — kaland — 424 K — EGA, VGA

LAST NINJA

— karatés akció — 1HD — CGA, EGA

ULTIMA UNDERWORLD 2.

— kaland — 10HD — VGA

MIGHT & MAGIC V.

— kaland — 11HD — VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER

MÁS
si díjtételek változtak!
re jól látható helyre írjátok rá azt a
megrendelés szól.

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszerített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvényt hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációk esetében kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők ugye sem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
 A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABELYEGÉT**, ugyanis ezzel fogjuk ajándított formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

A-Train Constr Set — szerkesztő — 2 lemez
 Arabian Nights — mászkáló — 2 lemez
 Bard's Tale - kaland — 2 lemez
 Bard's Tale II. - kaland — 2 lemez
 Bard's Tale III. - kaland — 2 lemez
 Battle Isle — stratégiai — 2 lemez
 Battlehawks — szim./akció — 2 lemez
 Body Blovs — akció — 4 lemez
 Bundesliga — ficimanager — 2 lemez
 Chaos Engine — akció — 2 lemez
 Civilization V855.05 — update lemez — 1 lemez
 Creatures — mászkáló — 2 lemez
 D-Day — stratégiai — 4 lemez
 Desert Strike — helikopteres — 3 lemez
 Diabolik 8 — akció — 1 lemez
 Discovery — stratégia — 1 lemez
 Dragon Wars — kaland — 2 lemez
 Eastern E. Dizzy — mászkáló — 1 lemez
 Elite — űrhajós — 1 lemez
 Elvira II. — kaland — 7 lemez
 Elvira — kaland — 5 lemez
 Fighter Duell Pro — rep.gép szim. — 3 lemez
 Firehawk — helikopteres — 1 lemez
 Flies-Attack On Earth — kaland — 4 lemez
 Fly Harder — akció — 2 lemez
 Graham Taylor Soccer Ch. — foci — 2 lemez
 Human Race — akció — 3 lemez
 Ice Hockey Manager — demo — 1 lemez
 Indy IV.Arcade — akció — 1 lemez
 Legend 2 — kaland — 1 lemez
 Liverpool — foci — 1 lemez
 Megatraveller 2 — kaland — 3 lemez
 Moonfall — űrhajós — 1 lemez
 Oxyd — stratégiai — 1 lemez
 Perfect General — stratégiai — 2 lemez
 Populous II. — stratégia — 2 lemez
 Populous — stratégia — 1 lemez
 Powermonger — stratégia — 1 lemez
 Rescue — helikopteres — 1 lemez
 Short Grey — kaland — 5 lemez
 Sim City De Luxe — stratégiai — 2 lemez
 Sound Tracker — zeneszerk. — 5 lemez
 Spoils of War — stratégiai — 2 lemez
 Storm Across Europe — stratégia — 1 lemez
 Street Rod — autós — 2 lemez
 Tischtennis — ping-pong — 1 lemez
 Total Eclipse — kaland — 1 lemez
 Tracon II. — légiirányító — 2 lemez
 Tracon II.Europe — kieg.disk — 2 lemez
 Tractor Beam — ügyességi — 1 lemez
 Transworld — stratégia — 1 lemez
 Vector Storm — akció — 1 lemez
 Vroom — autóverseny — 2 lemez
 Woody's World — mászkáló — 3 lemez
 World Class Cricket — cricket — 1 lemez

SPIRIT OF EXCALIBUR

— kaland — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összevalogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntetjük a lemezzámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.

góról). Szerkesztés közben azonosítójukkal hívhatjuk rájuk, hexa 0000-től 001F-ig (természetesen nem kötelező mind a 32 hangszerehelyt kitöltenünk). A hívatkodás a default hangszerre vonatkozik, amelyet a **SAMPLE** felirat mellett nyílik használatba jelölünk ki. A default hangszere neve és az azt tartalmazó lemez azonosítója a **SAMPLE NAME** felirat mellett látható.

A hangszerekre a decimális azonosítókkal hívhatjuk. A választás a **PRESET** felirat mellett nyílik segítségével történik, az azonosító változtatásával a **SAMPLE NAME** felirat mellett is folyamatosan megjelenik az aktuális hangszere neve. Ha a hangszert használni akarjuk, akkor válasszuk a funkciók közül a **USE PSET** feliratot. Ekkor a hangszerehez tartozó paraméterek betöltődnek a memóriába (System Request felirat kéri a megfelelő lemezt a meghajtóba), és automatikusan hozzárendelődnek a hangszerpark aktuális azonosítóhoz, azaz a **SAMPLE** mellett álló értékhez. Ha a hangszere már egyszer be lett töltve a memóriába, akkor a klaviatúra segítségével már zenélhetünk vele.

Nézzünk egy konkrét példát: tegyük fel, hogy a 023, 045 és a 114 azonosítójú hangszert akarjuk a megszerkesztendő zenénk hangszerparkjaként alkalmazni. Allítsuk a **SAMPLE** mellett számot 0001-re, a **PRESET** mellett 0023-ra, és válasszuk a **USE PSET** feliratot. A 0023 azonosítójú hangszere betöltődik a memóriába és hozzárendelődik a **SAMPLE** 0001 hangszerehez. Léptessük a **SAMPLE** értéket 0002-re, a **PRESET** mellett 45-re... és így tovább. Ha ezután a **SAMPLE** értéket visszaállítjuk 0001-re, akkor a program a 023 azonosítójú hangszere fog „gondolni”.

A program állandó nyilvántartást vezet arról, hogy milyen hangszerek állnak rendelkezésre, így tehát ha törölnek egyet, akkor nemcsak a hangszert tartalmazó lemezt kéri a törléshez, hanem az ST-00-t is, hogy módosítsa a nyilvántartást. Ugyanez történik a hangszere átnevezésénél is, vagy – azoknál a verzióknál, amelyekben beépített digitálizáló rutin is megtalálható – „új hangszere”-k kreálásánál. A V2.3 verzióban nincs digitálizálási lehetőség.

- A **SAMPLE** alatti feliratok az aktuális hangszere néhány saját jellemzőjét tartalmazzák (a nyilakkal ezek is állíthatók).
- A **VOLUME** azt a hangerőt jelzi hexa 0000-tól 0040-ig, amellyel a hangszere megszólal (0040 a max. hangerő, 0000 esetén csend honol a hangcsatornán).
- A **LENGTH** a hangszere-adatok teljes byte-hosszát jelzi hexadecimálisan. Ezt hangszereim nem célszerű állítani, mert esetleg meglepetések érhetnek bennünket: ha növeljük, megszólal az utólagra használt, az aktuálisan hosszabb hangszere lengésére. Jól használható viszont digitálizált szövegeknél, amikor pl. csak a szöveg első részét akarjuk megszólaltatni (persze egy darabig eltart, míg beállítjuk a pontos értéket).
- A **REPEAT** egy ismétlési tényező, ami azt határozza meg, hogy a hangszere adatok **REPLEN**-ben megadott hossza – a **LENGTH**-ben megadottak elhagyzása után – hányszor ismétlődjön.
- A **REPLEN** az ismétlődő byte-hossz, ami – értelemszerűen – maximum a **LENGTH** után álló értékig terjedhet. Ha hangszereink alkalmazzuk – optimális beállítás esetén – a doromb hanghőz hasonló hatást érhetünk el vele (dob típusú hangszereknél kevésbé hatásos). Ha a „hangszere” digitálizált szöveg, akkor – **LENGTH** = **REPLEN** esetében – a szöveget teljes egészében ismételtethetjük, vagy – **LENGTH** > **REPLEN** esetében – a szöveg elhagyzása után a szöveg eleje ismétlődik.

Ez utóbbi két jellemző értelmezését a későbbiekben egy picit tovább boncolgatjuk, mert működésük megértéséhez még további információkra van szükségünk a programról.

Miután befejeztük a hangszerpark kiválasztását, már neki is kezdhetünk a készülő zene egy paneljének megszerkesztéséhez.

Panel szerkesztése

Egy igazán jó zene elkészítésének alapja az egyes elemeknek (panelek) a precíz kidolgozása. Ehhez a Soundtracker kiváló és egyszerű lehetőségét biztosítja. Egy zenéhez összesen 64 panelt szerkeszthetünk, 0000-0063 azonosítóval (természetesen mindegyiket külön hangszerparkkal szerelhetjük fel), amelyeket tetszőleges sorrendben (akár ismételve is) szólaltathatunk meg. Az összefüzésükre a program 128 új, pozíciót (**POSITION**) biztosít. Ezek a pozíciók határozzák meg a zene végleges formáját, ugyanis a legyártott panelek abban a sorrendben szólnak meg, ahogyan a pozíciókhoz hozzárendeljük őket (előtér először az elsőhöz rendelt panel, aztán a másodikhoz... és így tovább). Egy panel hozzárendelése egy pozícióhoz hasonlóképpen történik, mint a **SAMPLE** funkciónál: a **POSITION** számlálóját 0000-ra állítjuk, majd a **PATTERN** számlálóján beállítjuk annak a panelnek az azonosítóját, amely először fog megszólalni. Ha a **POSITION** számlálót 0001-re léptetjük, akkor a program megjegyzi, hogy melyik panel szólal meg először.

Ez persze még nem elég: a **PATTERN** alatt lévő **LENGTH** azonosító tartalmazza a zene aktuális hosszát, pozíciókban. Ez azt jelenti, hogy lejátszáskor (**PLAY**) annyi pozíció szólal meg, amennyi a **LENGTH**-nél be van állítva. Ha tehát azt akarjuk, hogy **PLAY** parancsra a 0000-0016 pozíciókhoz rendelt panelek szólaljanak meg, akkor a **LENGTH** értéket 0017-re kell állítanunk.

Egyelőre még nincs mit lejátszanunk, térjünk hát vissza a szerkesztéshez. A panel szerkesztésénél először is meg kell határozni, hogy melyik azonosítóval jelölt panel lesz a munka tárgya: vigyük a kurzort a képernyő első részére; click-mouse után lilára színeződik, és a rendszer várja a – két decimális számjegyből álló – azonosító begépelését. Ez a szerkesztőtábla felett, a **DISK STATUS** felirat előtt álló ablakban fog megjelenni. Mint már említettük a program 64 db panelt képes felismerni, tehát a megadott érték 00-63 intervallumba kell, hogy essen (ha 63-nál nagyobb szám adunk meg, a program nem zavartatja magát a felhasználó hibájától: kivon az értékből 64-et és az eredmény által azonosított panelt teszi aktuálissá).

A képernyő első részén lévő szerkesztő-területen láthatóak az aktuális panel adatai. Ez a terület 5 oszlopra van felosztva: az első oszlop az ütem sorszáma, a többi a négy hangcsatornán megszólaló hang kódját jelzi.

Az oszlopok a szerkesztő-terület közepén egy szürke színű szerkesztő-sorral vannak felbévágyva. Ez a sor tartalmazza az aktuális, azaz éppen szerkeszthető ütemet. Az egyes ütemek között – egyenként – a '1' és a '↓' billentyűvel mozoghatunk fel/le, a gyorsabb mozgást az 'F6-F10', billentyűk segítik:

- 'F6': a 00. ütemre áll.
- 'F7': a 15. ütemre áll.
- 'F8': a 31. ütemre áll.
- 'F9': a 47. ütemre áll.
- 'F10': a 63. ütemre áll.

A sor elején látható egy piros színű négyzet, a szerkesztő-kurzor, ami meghatározza, hogy az adott hangcsatornán megszólaló hang kódjának melyik részét változtat-

hatjuk meg. A szerkesztő-kurzort a '→', illetve a '←' billentyűkkel tudjuk jobbra/balra mozgatni. Ha valamelyik oszlopnál a hangkódot átjavítottuk, akkor a kurzor automatikusan a hangcsatorna következő ütemére lép. Ha az ütemben további változtatást akarunk, akkor a kurzort a kurzorbillentyű segítségével vissza kell léptetnünk az ütemre.

Zongora üzemmód

Most már tudjuk, hogyan kezeljük a szerkesztőt, válasszuk ki tehát, hogy melyik hangszerral akarjuk az első hangot megszólaltatni. Ez a **SAMPLE** paraméterének beállításával történik. Ha az adott hangszert már egyszer betöltöttük a memóriába (használtunk már vele kapcsolatban **USE PSET** parancsot), a billentyűzet segítségével lezáríthatjuk milyen hangokat lehet vele kicsikarni. A billentyűzet mintegy két oktávós zongoraklavíriaturaként üzemel, az alábbi felosztás szerint (D-1 az első oktáv D hangját, F#2 a második oktáv fisz hangját jelenti; továbbá megjegyezzük, hogy a házakban h-nak nevezett hang angolász területen használt megfelelője az b):

C-1	- 'Y'	C-2	- 'Q'
C#1	- 'S'	C#2	- 'Z'
D-1	- 'X'	D-2	- 'W'
D#1	- 'D'	D#2	- '3'
E-1	- 'C'	E-2	- 'E'
F-1	- 'V'	F-2	- 'R'
F#1	- 'G'	F#2	- '5'
G-1	- 'B'	G-2	- 'T'
G#1	- 'H'	G#2	- '6'
A-1	- 'N'	A-2	- 'Y'
A#1	- 'J'	A#2	- '7'
B-1	- 'M'	B-2	- 'U'

A harmadik/negyedik oktáv is az iménti billentyűkkel érhető el, ehhez azonban az 'F2' funkcióbillentyű megnyomásával áll kell váltanunk rájuk. Az első/második oktávhoz az 'F1' megnyomásával térhetünk vissza. Egyes hangszereknél csak az első két oktáv használható, másoknál viszont belép egy ötödik is, ilyenkor az 'I', 'O', 'P', '8', '9', '0' billentyűk megnyomása is hang megszólalását fogja eredményezni.

Figyelem! Csak akkor kapunk hangot a fentiekben említett billentyűk megnyomására, ha a szerkesztő-területen lévő piros négyzet valamelyik hangcsatornához tartozó hangkód legelső karakterén áll! Hogy miért?

A hangok kódolása

A panel szerkesztését az **EDIT** ikon választásával kezdetjük meg. A kurzor kék színűre vált és már neki is állhatunk kódolni a megszólaltatni kívánt hangokat.

Mint már említettük, egy panel 64 ütemből áll. Minden ütem négy különböző hangkódot tartalmaz, amelyek az egyes hangcsatornák megszólaló hangokat határozzák meg aszerint, hogy melyik oszlopban állnak.

Egy hangot egy 8 jegyből álló kód definiál, pl. D#21A000

A kód első öt jegye a hangra és hangszere vonatkozik, míg az utolsó hárommal különböző manipulációkat végeztünk a hanggal: húzhatjuk, vonhatjuk, bonthatjuk, egyszerűen mindenféle „szórnyúséget” követhetünk el vele. Ez már szinte a végtelenségig tájítja a program – amúgy sem túl szűk – zenei lehetőségeit. Nézzük sorban miket művelhetünk azokkal a szerencsétlen hangokkal.

mérges gázzal van elárasztva, és nagyon gyorsan elfogy mindennemű energiának. Használata 15%-ot eredményez. Csak egyszer kell használnunk.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): A gázmaszk mellett van. Erdekes módon arra szolgál, hogy a sötétben lássunk vele. Az első ilyen szobában kell használnunk, 7%-ot kapunk érte. Sötét szobában is kövélgyohatunk, csak az egy kicsit körülményes. A zseblámpát elegendő egyszer használnunk, de ne tegyük le a későbbiekben sem.

Batarang: Utelégelés illetve rugdosás helyett használható szerzám. Használatát után (6%) a 'jobb'ra vagy 'balra' mozgásánál (a 'tűz' nyomva tartása mellett) bumerángokat hajgálhatunk, amelyek két-három másodpercig megbenitják a ránk támadó ellenségeket. Ez elég idő arra, hogy ellilanjunk a helyszínre.

Fülek (EARS): A Denevérember speciális ultrahangos, valamint audiovizuális walkman-je. Használatuk 4%-ot kapunk. Az adásban éppen ROBIN látható, amint segítségért kiabál (HELP ME! HEAD FOR COAST).

WC-papír (TOILET ROLL): Vannak bizonyos halvány elképzeléseink arról, hogy a gyakorlatban milyen célokat szolgál ez a dolog, de a játékban nem találtuk azt a helyiséget. Lehet használni, de semmi sem történik.

Tej (PINT OF MILK): Használatuk növekszik az összes tulajdonság értéke. Egyébként igen visszataszító ital.

Hal (FISH): A tejhez hasonlóan működik, de csak akkor tudjuk megenni, ha már használtuk a protézist.

Napszemüveg (SHADES): Az egyik szobában ifény világot tisztá fehérre az édesz. Ha itt használjuk, normálisra vált a világitás és 5%-ot kapunk.

Harmonika (HARMONICA): Kiváló szerzám. Használatával a járóelkeket édesedő muzikaszóval (a BATMAN-indulóval) szórakoztathatjuk. Másra nem jó.

Sárgarépa (CARROTS): Magas C-vitamin tartalmáról ismert zöldségféle. Növeli az energiapontokat.

Protézis (FALSE TEETH): Csak akkor tudjuk megenni a halat, ha már használtuk. Ez egyébként még 4%-ot is eredményez.

Coca Cola: A tejhez hasonló hatású és minőségű nedű. Pfü!

Tör (DAGGER): Bárhol használható, de fogalmunk sincs, hogy mit eredményez — százeléket nem.

Kalapács és szögek (HAMMER AND NAILS): Néhány szobában olyan ajtókat találunk, amelyek ide-oda mozognak. Ez meglehetősen megnehezíti az átkelést rajtuk, viszont ha egy ilyen szobában használjuk a kalapácsot és a szögeket, akkor az összes mozgó ajtó megáll (elegendő tehát egyszer használni). 6%-ot eredményez.

Sült csirke (CHICKEN): Finom hús, növeli az energiapontokat.

Fényképezőgép (CAMERA): Használatával egy szép csoportképet készíthetünk a családi mosoly-alumba a JOKER-bagás összes tagjáról. Jópofinak van a programban, semmire sem használható.

Kokuszdió (COCONUTS): Effogyasztásával növelhetjük az energiapontokat.

Fapapucs (CLOGS): Bármelyik szobában használható, de nem történik semmi — legalábbis nekünk úgy tűnt.

Penz (MONEY): Abban a szobában kell felhasználunk, ahol a játékautomata van. Tulajdonképpen végtelen számú pénztünk van: annyiszor kell használnunk, amíg a gépben nem nyertünk (három azonos figura fél be rajta). Első használatkor 7%-ot kapunk. Ha nyertünk, akkor megjelenik egy tárgy, amiről feltevéte után kiderül hogy egy joker-kártya. C-64-esok li-gyével! Akik az IKARI cracker-brigád TRI-DOS fedőnéven garázdálkodó tagja

álát fordított verzióval rendelkezik, azok ne fészorozzák ezt a játékos ügyet: ha nyerne, a program azonnal kifogy! A feladat enélkül is teljesíthető.

Joker: Azután vehetjük fel, miután nyertünk a játékautomata. Két szobaafőn nem tudunk átmenni: mindkettő JOKER arcát ábrázolja. Ha ilyen ajtó előtt használjuk a kártyát, akkor átmehtünk rajta. 8%-ot kapunk érte.

Csípőfogó (WIRE CUTTERS): JOKER óráinak a megrongálására szolgál. A térképen számokkal jelölt szobákban kell használnunk (a sorrend nem számít), mire az órák eltűnnek. Első használatkor 10%-ot kapunk. Ha mind a 10 órárt eltűntetjük, nemsokára megjelenik a Dözsaszobába (lila zakóba) ötozött JOKER is, és egy borotvával hadonászva próbálja felzabolni hőnsüket.

Kötél (ROPE): Miután meglejtett JOKER, rugdoszuk addig, amíg röptében el nem ejt egy tárgyat. Ez a köté, amellyel el kell mennünk a ROBIN cellájára szolgáló szobába, és ott használnunk. Ezzel a játéko teljesíthető. A program közli, hogy megmentettük Robin-t (YOU HAVE RESCUED ROBIN), valamint hogy hány százeléket teljesítettünk a játékából. Jöhet a PENGUIN...

Mr. PENGUIN hasonló kaliberű gazember, mint JOKER. Egy ideig börtönben üdögelt eddigi viselt dolgai miatt, de nemrégiben kiszabadult és megvásárolt egy esernyőgyárat. Speciális komputert szerkesztett, amelynek segítségével robotpिंगvineket gyárt. A szörnyű pingvinhordákkal át akarja venni a hatalmat a világ felett. Már csak elegendő számú pingvinre van szüksége célja eléréséhez. A játékban a cél, hogy bejussunk PENGUIN házába és megállítsuk az ördögi számítógépet.

Ismét BATMAN házikójából indulunk, ahol először is fel kell vennünk az összes ott található tárgyat, majd a kijárat mellett található szerzámkészlettel megjavítanunk főhősünk elromlott személyi számítógépet (a startszobában). Ezután el kell helyeznünk benne a vezérlő lemezt, majd indulhat a kaland...

Alor (FALSE NOSE): A startszobától balra található és BATMAN álcázására szolgál. Bármelyik szobában használhatjuk: főhősünk lila szint öit, és alkalmazása esetén kb. egy percig nem fog ránk támadni senki. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Batarang: Az előző játékából már ismerős lehet, használata után bumerángokkal dobálhatunk korlátlan mennyiséggel, valamint 4%-ot kapunk érte.

Szerszámkészlet (SET OF TOOLS): BATMAN háza előtt van. A startszobában, a számítógépünk konzoljánál kettele üzenet is meg szokott jelenni a bal felső sarokban: az egyik szerint be kellene tennünk egy lemezt, a másik pedig azt állítja, hogy a "BATCOMPUTER" üzenem kívül van. Ez utóbbi állapot a szerzámkészlet használatával megszüntethetjük. Teljes 1%-ot kapunk érte, valamint betehetjük a vezérlőlemez (ld. a következő tárgyat).

Vezérlő lemez (CONTROL DISK): A BATCOMPUTER megszerzálása után kell a startszobában használnunk. 1%-ot eredményez.

Kézigránát (HAND GRENADE): Bármelyik szobában használható, de nem derült ki, hogy mire szolgál.

Álulkulcs (LOCKPICK): Használatával PENGUIN mester áruháza juthatunk be az egyik torlórr. Erre az adott helyszínen a bal felső sarokban megjelenő TAKE YOUR PICK (vedd el az álulkulcsot) felirat is figyelmeztet bennünket). 7%-ot kapunk érte.

Kulcs (DOOR KEY): PENGUIN áruházában illetve házában található azt ajtókat való átjutásra szolgál. Első használatkor 8%-

ot kapunk.
Szaloncukor (SWEET): Kaja, növeli az energiapontokat.

Edzőcipő (TRAINERS): Bármelyik szobában használható. Ezután kb. 30-40 másodpercig kétszeres sebességgel mozgathatunk. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Liftkulcs (LIFT KEY): PENGUIN áruházában ennek használatával (a térképen LIFT felirattal jelzett szobában) tudunk feljutni az alsó szintre — majd vissza. 6%-ot kapunk érte.

Pirítós (TOAST): Étél, növeli az energiapontokat.

Tükörtojás (BOILED EGG): Étél, növeli az energiapontokat.

Kötél (ROPE): Segítségével tudunk feljutni az áruházból abba a szobába, ahol a mágnest illetve az azonosítási kártyát felvehetjük. A feljutás abból a szobából történik, ahol a bal felső sarokban TWO HALVES felirattal látnunk illetve ahol felvehetjük a tükörtojást. Használatuk a kötélt megjelenik a szoba közepén, és akár egy létrán, felmászhatunk rajta a felet-tünk lévő szobába. 12%-ot kapunk érte.

Mágnés (MAGNET): Akkor vehetjük fel, miután a kötélt használatával feljutottunk az áruház titkos szobájába. Bármelyik szobában használhatjuk egyszer, ahol robbant mászkáló ide-oda. Halvány sejtelmünk sincs, hogy mire szolgálhat, mindenesetre 6%-kal gazdagabbak leszünk utána.

Dobonyil (DART): Ha feljutottunk a titkos szobába, a falon egy órkörzem-játék tábláját láthatjuk. Ha itt használjuk a dobonyilat, akkor megjelenik a földön az azonosítási kártya, amelynek segítségével a későbbiekben bejuthatunk PENGUIN házába. 18%-ot kapunk a nyíl használatáért.

Limonádé (LEMONADE): Frissítő nedű, növeli az energiapontokat.

Torta (CUP CAKE): Étél, növeli az energiapontokat.

Azonosítási kártya (PASS CARD): PENGUIN házában bejárata előtt egy felirat jelzi nekünk, hogy nehogy kihagyjuk ezt az ajtót — ami persze zárva van. Az azonosítási kártya használata után tudunk átjutni rajta, 9%-ot kapunk érte. Nemsokára találkozhattunk magával a kövér, de jólötözött PENGUIN-nel is, aki egy esernyővel próbál púpokot elhelyezni a fejünkön.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): Miután bemertünk PENGUIN házába sötétség fogad bennünket, ami a zseblámpa használatával eloszlatható. 9%-ot eredményez.

Videokazetta (VIDEO TAPE): PENGUIN házában két helyen egy-egy videomagnó található. Úgy látszik, nincs benne kazetta, mert csak makostésza látható a képernyőn. Miután egy ilyen szobában használtuk a videokazettát, érdekes műsor veszi kezdetét: számok szaladgálnak a képernyőn. Nem sikerült rájónnunk, hogy ezek mire utalhatnak, mindenesetre 1%-ot kapunk érte.

Tör (DAGGER): Akárcsak a JOKER-ben, itt sem találjuk, hogy mire szolgálhat.

Trombita (TRUMPET): Hasonló szerepet játszik, mint a JOKER-ben a száharmonika. Ördögi dallamokat csíholhatunk ki vele (pl. a BATMAN indulót), egyébként semmire sem jó.

Banán (BANANA): Étél, növeli az energiapontokat.

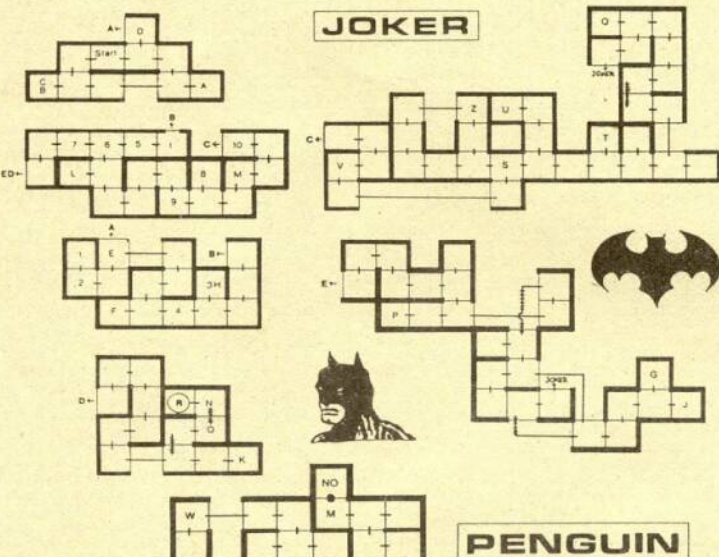
Játéklemez (GAMES DISK): PENGUIN számítógépénél kell használnunk, ami a BIG TURN OFF (A nagy kikapcsolás) felirattal szobában található. Használatukkor 10%-ot kapunk és a képernyőn megjelenik a COMPUTER STOPPED (A számítógép leállt) felirat, valamint az, hogy hány százeléket sikerült teljesítenünk. The End.

Ezek lettek volna a két BATMAN megoldásai. Az IKARI-féle JOKER UNLIMITED

ENERGY Y/N kérdéssel jelentkezik be, a PENGUIN-hez szolgálunk egy cartridge-poke-kal: 32159,181. Az Amiga-változat

majdnem teljesen megegyezik a C-64-el, az eltérések a következők: a térképen jelölt tárgyak helyén valamilyik más tárgy találai-

ható, a menüben az energiát egy BATMAN-fej mutatja, valamint egyes szobákban más feliratok vannak.



Jelmagyarázat

- A – Villanykörte
- B – Gázmaszk
- C – Zseblámpa
- D – Batarang
- E – Füle
- F – WC-papír
- G – Tej
- H – Hal
- I – Napszemüveg
- J – Harmónika
- K – Sárgarépa
- L – Protézis
- M – Coca Cola
- N – Tőr
- O – Kalapács
- P – Sült csirke
- Q – Fényképezőgép
- R – Robiñ
- S – Fapapucs
- T – Pénz
- U – Joker
- V – Csípőfogó
- Z – Kókuszdió

PENGUIN

Jelmagyarázat

- A – Álorr
- B – Batarang
- C – Szerszámkészlet
- D – Vezérlő lemez
- E – Kézigránát
- F – Álkulcs
- G – Kulcs
- H – Szaloncukor
- I – Edzőcipő
- J – Kötél
- K – Liftkulcs
- L – Piritós
- M – Tükörtojás
- N – Mágnes
- O – Azonosítási kártya
- P – Dobonyil
- Q – Limonádé
- R – Zseblámpa
- S – Videokazetta
- T – Tőr
- U – Trombita
- V – Banán
- W – Torta
- Z – Játékmez

Szereted a lövöldözős játékokat? Szereted a stratégiai játékokat? Szereted a 3D grafikai készült **Dark Side**-tipusú játékokat? Vagy inkább a kalandos vagy üzleti jellegű játékokért rajongsz? Nehéz inkább olyan programokat kedvelsz, amelyekkel hetekig, hónapokig, vagy akár évekig is lehet játszani? Esetleg MINDEZ EGYÜTT?! A megoldás: az **ELITE**. Ez a játékok játéka, az affa és az omega, a csodálatos nonpluszultira. Egy életjáték: egy életen át játszhatunk vele, és nem lehet megújni.

Milyen ez a leírás? Hosszú. Nagyon hosszú — tehát folytatásokban közöljük, hogy egyszerre ne foglajon el túl sok helyet egy számban. A leírás a **FIREBIRD** által 1984-ben megjelentetett (URISTEN, de régt volt!) C-64 verzió alapul, de ugyanúgy használható a PLUS/4-változatnál is, mivel azt 64-ről konvertálták. Az Amiga-verzió 1988. karácsonyára jelent meg, és csak annyit tudunk elmondani róla: csodálatos! Nemcsak a grafikai kidolgozásban, hanem néhány más dologban is eltér elődjétől. Ezekre a továbbiakban — szükség szerint — ki fogunk térni.

Bevezetés

„Valahol egy messzi-messzi galaxisban...” — kezdhetnénk a leírást, de félt, hogy a **Lucasfilm Ltd.** beperelne bennünket copyright-jogok megsértéséért. Így tehát a modern nemesek kedvelt indítánsá maradtunk: „Egyszer lesz, hol nem lesz, lesz egyszer — egy galaxis”. Egy galaxis, amely teli van a legkülönfélébb technikai szintű élőlényekkel lakott bolygókkal. Ezek a bolygók egy hatalmas egységbe, a Galaktikus Szövetségbe tömörülnek, amelynek tagjai — többé-kevésbé — békésen kereskednek egymással. Ennek megfelelően világűrben űrhajók százai száguldoznak ide-oda: kereskedelmi teherhajók, a megsemmisült hajók roncsait eltakarító űrkorctör, ősi biogenerációs hajók. Természetesen jelen vannak a szabadkereskedelmet gátló tényezők is: a kalózok. Ők a megalátható egy egyszerűbb módját választották, miszerint az árut nem vásárlás, hanem kirablás és lemezárítás útján szerzik be. Ellenük próbálják biztosítani a bolygók környezetét a Galaktikus Rendőrség vadászgépei, illetve a fejvadászok, akik a „halála” vagy az „élt” minősítésű űrhajókra csapnak le a érdj megszerzése céljából. Mint minden normális science-fiction történetben, itt is megtalálható az „idegenek”, akik természetesen a Galaktikus Szövetség megdöntésére és leigázására törekzenek — űk a thargo- idok. Leginkább a Szövetséghez tartozó galaxisok peremvidékén találhatóak meg, de előfordulhat az is, hogy beljebb is vagy akár a hiperterben (ld. később) portyáznak. Kellemtlenül erős harcosok...

A Galaktikus Szövetség 8 galaxis több, mint 2000 bolygóját foglalja magába. A különböző technikai fejlettségű bolygók eltérő szükségleteit biztosítják, hogy az árukereskedelemben teljes mértékben virágozzák, azaz egy jó üzleti érzékkel rendelkező kapitány biztosan megtalálja számára. A bolygók között kereskedelem a bolygók körül keringő **Coriolis** űrállomásokon keresztül bonyolódik. Ezekben megtalálható a kereskedelemben összes feltételek árut adhatunk elvehetünk, további felszereléseket és fegyvereket vásárolhatunk stb.

Mi a játék célja? Nahát, ez egy jó kérdés. A válasz több összetevőből áll, amelyek egymásból következnek: elerni az **ELITE** vesélyességi besorolást, meggazdagnodni, a felszerelést bővíteni, és végül — de nem utolsósorban — **ÉLETBEN MARADNI**. Ezenkívül a játékban előrehaladva külön-

böző kudarcsokat is kapunk:

- A **DANGEROUS** (veszélyes) besorolás eléréséig egy **Coriolis** űrállomáson megbiznak bennünket, hogy meztűk meg az élőlényeket egy szupernova felrobbanásától.
- Egy későbbi feladat végrehajtásához álcázó berendezést kell szerznünk egy olyan űrhajóról, amelynek van;
- Ha elértük az **ELITE** besorolást és birtokunkban van az álcázó készülék, a Galaktikus Szövetség megbiz bennünket, hogy semmisítsünk meg egy **Coriolis** állomást, amelyet a thargo id inváziós flottá rhamozatszajjal elfoglaltak és megszállva tartanak. Ez a legkellemesebb része a játékának, mert a thargo idok pont olyan jó vadászpilóták, mint az **ELITE** besorolással rendelkezők...

A Cobra Mk.III. űrhajó

A játékban a legfontosabb segítőtársunk egy **Cobra Mk.III.** típusú űrhajó, amit a játékbenteljesítéskor némi Strauss-zénel követve minden oldalról megcsodálhatunk. Ez a legmodernebb típusú közép-hatótávolságú, fegyveres kereskedelmi hajó. Ideális eszköz mindazoknak, akik a Galaktikus Szövetség áruforgalmában akarják megalapozni szerezésüket. Hatótávolsága 7 fényév, azaz egy hiperűr-ugrással egyszerre ennyit tudtunk újratankolás nélkül megtenni. Fegyverzete — egyelőre — egy előre tüzelő pulzáló léter, de a törzsrönzenkivül még három, tetszős szerint kihasználható lézerágyú-állás található (jobb-ra/balra/hátra). További fegyverzet a nyomkövető rakéta-rendszer, illetve az energiabombák. Védelmi célokat szolgálóknak az elől és hátul található energiapajzsok. Ezeket és a Cobra többi energiát igénylő berendezéseit egy energiában szolgáltatja, amelyek automatikus energiagyűjtővel rendelkeznek, azaz „pihentetősor” feltöltődnek.

A Cobra elméletileg egy gyűlése hajó, de hely van egy humanoid másodpilóta számára is. A hajó az alábbi főbb részekre osztható:

- A középső részen helyezkedik el a rakodóter, amelynek befogadóképessége egyelőre 20 tonna, de a későbbiekben — borsos árért — vásárolhatunk egy 15 tonnás rakortbővívőt. Ezt célszerű megvásárolnunk, mert így egyszerre több árut szállíthatunk — ergo nagyobb haszonra tehetünk szert.
- A parancsnoki hid a törzs első részén helyezkedik el, itt találhatóak a hajó irányításához szolgáló műszerek kijelzői, az első és hátsó nézeti képet közvetítő képernyő-konzol, radarképernyő, az energiabankok töltéjelzői stb.
- A hátsó részen vannak a védopajzsok generátorai, az energiabankok, na és persze a hajtóművek. Ez a hajó legsérülékenyebb része.

Bejelentkezés

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy akarunk-e kimentett játékállást betölteni (**LOAD NEW COMMANDER? Y/N**). Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy ha igen, akkor **Y** billentyűt kell megnyomnia. Ekkor megjelenik az **ACCESS**-menü, ahol a **LOAD COMMANDER**-rel tölthetünk állást, **SAVE COMMANDER**-rel kimenthetjük az aktuálisat (persze ez indításkor nem nagyon szükséges). **EXIT**-tel visszaléphetünk a játékhoz. Jatkálás mentése, illetve töltése a **Coriolis** állomásokra való bedokkolás után, illetve bejelentkezésekor lehetséges.

Az info. kártya (STATUS — '8')

A játék elindulása után a hajó információs kártyáját láthatjuk, amit a játék folyamán a 'B' billentyű megnyomásával bármikor előhívhatunk.

Az Amiga-verzió a másik kettőtől ezen a részen eltér, a játék különböző képernyőit (tehát az információs kártya is) nem speciális billentyűfunkciókkal, hanem egy ikonmenüvel és az eger segítségével kérhetőek be. Ilyen esetekben tehát a képernyő nemcsak a C-64-verzió megfelelő billentyűjét, hanem az Amiga-változat ikonjának a nevet is zárójelben feltüntetjük.

Az információs kártya az alábbi adatokat tartalmazza:

PRESENT SYSTEM: Az a bolygórendszer, ahol éppen tartózkodunk. Ez indításkor a **LAVE**.

HYPERSPACE SYSTEM: A hiperűr cél-rendszer, amit a Galaktikus Térképben (ld. később) beállítottunk.

CONDITION: A hajó állapotjelzője. Négyféle felirat lehetséges:

DOCKED: Jelzi, hogy bedokkoltunk az űrállomáson a **PRESENT SYSTEM**-nél jelzett bolygó **Coriolis** állomásán.

GREEN: Nincs semmilyen közvetlen veszély.

YELLOW: Ellenséges gép(ek) hatótávolságban belül.

RED: Harcba állunk az ellenséggel.

FUEL: Az üzemanyag mennyisége, megtehető fényévekben kifejezve.

CASH: A rendelkezésünkre álló készpénz.

LEGAL STATUS: A Galaktikus Rendőrség nyilvántartásában szereplő minősítésünk. Ez az adott bolygórendszerben elkövetett cselekedeteink függvényében változik; például a rendőrség valószínűleg nem fogja djázni, ha titított árut csempészünk, békés kereskedőhajókat, űrkorctörőket, esetleg magát a **Coriolis** bázist vagy — neadjisten — rendőrhajókat támadunk meg. A minősítés háromféle lehet:

CLEAN: Tiszta, ártatlan.

FUGITIVE: Szökvény: Valamelyik bolygórendszerben törvénybe ütköző cselekedeteket követtünk el.

OFFENDER: Bűnöző. Nyilvántartásba vettek bennünket kalózkodás miatt, és a Galaktikus Rendőrség körözést adott ki ellenünk.

Ha a státuszunknál az utóbbi két besorolás valamelyike található, akkor egy **Coriolis** közelébe érve azonnal a rendőrhők támadására kell számítanunk. Feleleges velük összekasztanunk a Bajszt, előbb-utóbb úgyis mi húzzuk a rövidet.

Előfordulhat, hogy egy rendőr akkor is megtagad, ha a minősítésünk tiszta, és csempészárú (ld. később) sincs nálunk. Ez elég nagy dilemma elé állít bennünket, ha nem löjük le, akkor mi hagyjuk ott a fogunkat, ha lelőjük, a minősítés **FUGITIVE**-re változik, és a többiek is megtagadnak. Ilyen esetben löjünk ki a rendőrrre egy rakétát (ld. később), ami nem fogja eltálni, de akkor majd azzal fog szórakozni, nem pedig velünk.

A másik kellemetlen esemény, ritka esetekben megtörténhet, hogy bedokkolás után elfognak bennünket, ha nem tiszta a minősítésünk.

A minősítés „tisztára mosására” több mód is kínálkozik: az egyik az, hogy végrehajtunk nyolc hiperűrúgrást (negyszer oda-vissza), a másik pedig az esetlegesen megvásárolt mentőkabin használatát. Tapasztalatlan játékosoknak javasoljuk, hogy a játék elkezdése előtt ismerkedjenek meg a különféle űrhajótípusokkal — nem árt ugyanis, ha tudják, hogy éppen kit akarnak megtámadni (a galaxis különböző űrhajót a *Commodore Világ 8.* számában mutatjuk be).

WARNING: Ez tartalmazza a harci jesszeink szerinti besorolásunkat, amely szerint változik, hogy hány összecsapásból kerülünk ki győztesen. Az alábbi szintek lehetségesek:

HARMLESS - ártalmatlan
MOSTLY HARMLESS - jobbára ártalmatlan
POOR - gyenge
AVERAGE - átlagos
ABOVE AVERAGE - átlag feletti
COMPETENT - alkalmas
DANGEROUS - veszélyes
DEADLY - halálos
ELITE - elit

EQUIPMENT: Felszerelés. Kezdetben csak előre tüzelő pulzáló lézérrel (**FRONT PULSE LASER**), illetve három darab nyomkövető rakétával rendelkezünk, de a játék során meggazdagodva lehetőségünk nyílik számos további felszerelés beszerzésére. A kiegészítő felszereléseket és azok felhasználását a későbbiekben részletesen ismertetjük.

A felszerelés ismertetése Amigán nemcsak zöveges a képernyő alsó részén egy **Cobra Mk.III**, hátulnevezti képét láthatjuk. Ezen nyílik és a hozzájuk tartozó berendezés megnevezése mutatja, hogy milyen felszerelés a hajó melyik részén található meg.

Repülés és tájékozódás

A *Galaktikus Szövetség* az egyik legnagyobb bolygószövetség a Világegyetemben — 8 galaxis több, mint 2000 bolygója tartozik uralma alá (bár ezek közül jónéhányban anarchia uralkodik és nemhogy a kereskedelem, de a jelenlét is életveszélyes...). A legelső lépés a játékban, hogy biztonságos üzleteléssel valamelyest nyereségre tegyünk szert, és hajónkra aggasztunk mindenféle cuccot, amikre a későbbiekben feltétlenül szükség lesz a túléléshez.

Galaktikus térkép (Galaxy — '4')

A *Galaktikus Szövetség* 8 galaxisa közül a fedélzeti számítógépünkbe galaxisonként kb. 250 bolygó adatai vannak beletáplálva. Ezt a galaxis térképet a '4' billentyű megnyomásával hívhatjuk elő a képernyőre. A játék elején a bal alsó sarokban látható egy kereszt, amelynek metszéspontjában kiinduló bolygónk a **LAVE** található. A kereszt körül egy kör mutatja a *Cobra* hatótávolságát, azaz hogy a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló üzemenyaggal max. milyen távolságra tudunk eljutni (a játék kezdetén 7 fényévre elegendő). A nyílat a kurzorvezérlő billentyűkkel, vagy a joystick-kal mozgathatva menjünk rá egy kívánt bolygóra, majd nyomjuk meg a '6' billentyűt.

Bolygóinfó (PLANET — '6')

A képernyőre listázódnak a kiválasztott bolygó adatai. Ezek ugyan körülbelül olyan tömörséggel vannak megfogalmazva, mint a *Galaxis Útikalauz* hasonló passzusai, viszont egy kis gyakorlattal már rájöhethetünk, hogy az adott bolygón mivel érdemes kereskednünk. Nézzük sorba, milyen adatokat tartalmaz a bolygókról megjelenő információ:

DISTANCE: A távolság, a pillanatnyi pozíciónktól, fényévben számolva.

ECONOMY: A bolygó gazdasági berendezkedése, lehet mezőgazdasági (**AGRICULTURAL**), vagy ipari (**INDUSTRIAL**), azon belül is gazdag (**RICH**), vagy szegény (**POOR**). Részletesen az egyes bolygók az eladási árainkat az adott ártárvonatra vonatkozó igény szabja meg, míg a vételi

árak egy adott ártárvonatra vonatkozó túlerősségének függvénye. A mezőgazdasági beállítottságú bolygók méltányos áron árulnak pl. élelmiszert a közép- és magasszintű technológiával rendelkező bolygónak. A középszintű technológiával rendelkező bolygók szívesen vásárolnak nyersanyagokat és fémeket, amelyeket feldolgoznak, és a kész árut jó pénzért eladhatjuk a fejlett világokban. A kereskedelmi stratégiákkal később bővebben foglalkozunk.

GOVERNMENT: A bolygó politikai berendezkedése a kormányzati forma alapján. Ez szintén a társadalom fejlettségére, azaz igényeire utal. Lehetséges testületi államrendszerek (**CORPORATE STATE**), demokrácia (**DEMOCRACY**), államszövetség (**CONFEDERACY**), kommunizmus (**COMMUNIST STATE**), diktatúra (**DICTATORSHIP**), megosztott kormányzás (**MULTI GOVERNMENT**), feudalizmus (**FUDAL WORLD**), anarchia (**ANARCHY**). A szövetségi formákban az életszínvonal nagyon magas és védik a saját kereskedelmüket. Ezt magas árak jelzik, viszont szívesen vásárolnak luxuscikkeket, néha gépeket és nyersanyagokat is. A diktatúrákban már nagyobb a kereskedelmi rizikó, bár itt nem csak a bolygórendszerek saját rendőrsége, hanem maguk a kalózok is védik a szabadkereskedelmet — luxuscikkek, gépek, szövet és hasonlók adhatók el jó pénzért, viszont olcsón vehetünk élelmet, ruhát és nyersanyagokat. Anarchikus világokban a kereskedelem életszélyes, viszont nagyon nagy hasznot hozhat: szívesen látnak csempészárut, narkotikumot, sőt némi rablásra is alkalom nyílik.

TECH.LEVEL: A technikai szint is egy meghatározója a bolygók igényeinek, az alacsonyabb szintűeknek eladhatjuk a magasabbak termékét — és viszont.

POPULATION (Amigán POP): A lakosság száma. Hm, vajon mire jó?! A lakosság faja is fel van tüntetve: az emberi telepesek (**HUMAN COLONIAL**) gyakran bolygólakók, de mindig ők a Coriolis állomások kiszolgáló személyzete is. A madár-fajták (**FLIGHT ELDERS, NEST ELDERS**) boldogan és jó feltételekkel kereskednek mindenkiel, bár mindig idegentséggel fogadják, hogy „gyere már egy kicsit, ittold melegen a tojásaimat egy perc...”. A kettélűek (**AMPHIBIOIDS**) is hajlandók kereskedelemre, csempészárut és narkotikumokat szállnak, néha középszintű gépeket is rájuk szóhatnak. A macskafélék (pl. **BLACK FAT FELINE**) nem nagyon kereskednek, viszont nagyon veszélyes, harcos életforma. A rovarfélék legveszélyesebb képviselői a **THARGOID**-ok, ők már a Galaktikus Szövetségre is potenciálisan veszélyt jelentenek. A kereskedelem életszélyes, de ha mégis sikerülne, akkor viszont busás hasznot hoz.

GROSS PRODUCTIVITY (Amigán GNP): Az egy főre jutó produktivitás a bolygón. Ebből következtetni lehet az árakra is (ha magas, jó eladási, ha alacsony, akkor jó vételi lehetőség).

AVERAGE RADIUS: A bolygó átlagos rádiusza. Nem sok értelmet találunk ennek az adatnak.

C64-en a képernyő csak zöveges, de Amigán képek is mutatják a lakosságot, a bolygót, valamint a *Cobra* űrhajót és távolságát a bolygótól. Mindkét képernyő alján egy egy mondat közli, hogy az illető bolygóról mi hír (hírhedt) Univerzum-szerzte. Ezek igen nagy marhaságot szoktak lenni (Hoppy-kaszinók meg hasonlók), ha valaki-

nek sok unalmas perce van, lefordíthatja magának — mi inkább eltekintettünk ettől.

Az 'O' billentyű megnyomásával visszacsatolhatunk a kis keresztrel a nagyra. Akkor is használhatjuk, ha a kis keresztet kifutottunk a képernyőről.

A 'D' billentyű segítségével távolságot mérhetünk: megnyomva meglátjuk, hogy milyen messze van a kis kereszt által meghatározott bolygórendszer a nagytól.

A CORIOLIS állomások

A *Galaktikus Szövetség* minden bolygója körül egy *Coriolis* állomás kering — ezeken keresztül bonyolódik le az egyes bolygók kereskedelme, azaz rajtuk keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a bolygókkal. Az állomások sokszögű alakúak (talán hexagonálisak — geometriából mindig gyengék voltunk) — és bejáratuk (vékony és mindig a bolygó felé néz, tehát dokkoláskor mindig a bolygó felől kell közelednünk hozzájuk). A *Coriolis*ok a Galaktika semleges területei, mert mindenkinek (még a kalózoknak is) szüksége van rájuk a kereskedelem bonyolításához. Rendkívül erős védelempajzsokkal van felszerelve, de a helyi és a Galaktikus rendőrség számos vadászgépe is védelmezi. Megtámadásuk halálos bűnnek számít — soha ne támadjunk rájuk, mert egyrészt felesleges, másrészt ha véletlenül túlélnék (nem valószínű), akkor is rendőrök serege kergetne az egész galaktikán keresztül bennünket.

Először is azonban el kéne hagyni az állomást. Ez az 'F1' billentyű megnyomásával lehetséges. Feltrá a *Cobra* parkolóhelyéül szolgáló légszilip ajtaja, majd feldübörögnek a motorok és a következő percben már a végtelekben űrben találjuk magunkat. A műszerfal első látásra nemlőg érdekes kavalakódot mutat, de mindenképpit ismerkedjünk meg a *Cobra* irányítását végző billentyűkkel (ha joystick-kel irányítjuk a játékot, akkor az első nagy billentyű a joystick egyes irányainak felel meg):

'<': forgás balra
 '>': forgás jobbra
 'X': emelkedés
 'S': süllyedés
 'SPACE': tolóerő fel, azaz gyorsulás
 '?': lassítás

Az első nagy billentyű kombinálva is használhatjuk, azaz a joystick-ot átíós irányban is mozgathatjuk. Az űrállomásra való dokkolásnál is alapvetően ennek a hat billentyűnek a segítségével vagyunk utalva. Ha le akarunk szállni egy űrállomásra, mindenképpit meg kell keresnünk (még véletlenül se löjünk rá, mert azonnal rendőrök özönlenek ki belőle és jól befutnak nekünk). Miután megvan, repüljünk az űrállomás és a bolygó közé (ne túl közel a bolygóhoz, mert túlmelegszik a kabin és meghalunk!). Majd forduljunk az állomás felé. A hozzánk közel eső oldalon egy sávot veszünk észre. Mivel az űrállomás bejárata mindig merőleges a bolygóra, folyton változtatja a helyzet. Ezért a kezébe érve csökkentjük a minimუმra a sebességet, hogy minden mozdulását követhessük.

Csak akkor tudunk sikeresen dokkolni, ha a bejárat pontosan vízszintesen áll hozzánk képest, amikor elérjük — különben a *Cobra* felrobban és kezdhetjük újra a játékot. A biztonságos dokkolás nagy ügyességet és sok-sok gyakorlást igényel, ezért dolgunk megkönnyítése végett célszerű vagyunkunk kellő mértékű megnovekedése után egy automata leszálló rendszerre szert tennünk, ami megoldja helyettünk ezt a pepecselést.

És végül az archivumba illő legelső CoVboy Posta:

Halló Commodore-tábor! Rossz hírem van... Ezek után már nem csak az 1.75 (na meg a szakállas) fog boldogítani benneteket — itt

vagyok én is! Annak a kiszámolását, hogy ezzel hány főre szaporodott a CoV Stab, bizzuk inkább Dr.Obadovicara vagy a Bólyai

családra... mindenesetre ezután én is ezeken a hasabokon fogom rontani a levegőt. Itt kérem egy levelezési rovat kezdődik...

Egy ajánlat

Tisztelt Szerkesztő! Az első oldalon többek között arról is írnak, hogy nagy fába vágják a fejszéjüket, információval elláttnak. Ekkor én és a barátom úgy döntöttünk, hogy tollat ragadunk és kérszél fordulunk önhöz. Mi a C-64-nek lelkes rajongói vagyunk, és álszerénység nélkül írhatok és olyan még nem történt, hogy egy játékkal nem tudunk volna mit kezdeni, azonkívül már sok programon mentünk végig, nagy rutinnal van. Szeretnék segíteni önöknek azzal, hogy a C-64-es programok tesztelésének terhéit levessék a vállalkóról. Megbízhatóak vagyunk, rengeteg ötletünk van, amivel érdekesebb és színvonalasabbá tehetjük a lapot, és írói ambícióival is rendelkezünk. Ha úgy gondolják, látnak bennünk fantáziát, írjanak vagy telefonáljanak. MARTON GYÖRGY, BUDAPEST

CoVboy: Nohát ez egy igazán kedves ajánlat, de egyenlőre "edes e teher nekünk" — ha esetleg dőne a ház, akkor igérjük, feltétlenül rádóztatunk benneteket. Az írói ambíciókat az örömmel udvözlöm — javaslom az 56-os témát, az mostanában úgys nagyon divatos az író urak között...

Még egy kis Elite...

Tisztelt Szerkesztőség! Nekem Amiga 500-asom van és örültem, hogy erre a gépre is közelemből játékleírások. Két észrevétel: 1. Az újság szuper, a játékleírások jók! (Kösz — CoVboy) 2. Ezzel szemben egy óriási hibája van az újságnak! Az, hogy a játékleírások nem közlik végül! (Nem indokolt a többes szám használata! — CoVboy). Most kifejezetten az ELITE-ra gondolok! Ez a program kb 8 oldal (4 lap) lenne a teljes leírása, amit szerintem nyugodtan le lehetne közölni egy újságnak! Így 8 hónapja kell kb. várni arra hogy végre tudják játszani a játékkal??? Szerintem ez az ismerőseim véleménye szerint mindenki jobban örülne annak, hogy inkább kevesebb játékleírás legyen benne, de ami benne van az teljesen végig le van írva. Kérem Önöket, hogy a következő számban közöljék le teljesen a végéig az ELITE leírását! DIKÓ ISTVÁN, BUDAPEST

CoVboy: Látszik, hogy még nem sokat játszottál az ELITE-tal, mert egyébként nem tételt volna ilyen kijelentést, hogy 8 oldalba beférne — különösen nem az Amiga-verzió. Egyébként senki sem gátol meg abban, hogy játszd vele: jobb oldalt található a lemezegység, tedd bele az ELITE-lemezt és játsz! Egyébként a számban már megtalálhattad a választunkat — ne vedd zokon, ez bíztas magad a közörmert CoV-közmondással: "Türelem ELITE-leírást terem (teljesen)..."

Építő jellegű kritika

Tisztelt Szerkesztő! (mind a 1.75) Örömmel és némi keserű szájjal vettem kezembe a CoV 1. számát. Örömmel, mivel csak nekünk, a Commodore cég termékeit megvásárló, eddig egy-két magyar sajtóteremben tengődő, de népes táborunk készült. A keserűség meg onnan hogy, ha jól számolom Krisztus után, 1989-et írunk és augusztus (Hm, te kis öröknaptár — CoVboy). Nem mintha bosszantani akarnálak benneteket, de nem késtetek el egy kicsit??? Más. A lapról: a címoldal látványos szépen kidolgozott. De egy apró észrevétel volna a belső oldalak grafikaiival, kissé mosottak. Oké, tudom, ez a nyomda hibája, de ha lehet meg kellene említeni, lehet hogy a nyomdában is vannak Commodore rajongók. Egy két ötlet. Minden számban egy (lehet régebbi is), felhasználói program leírását közölni (majd megírjuk — CoVboy). Sokszor hivatkoztok előző Spectrum lapokra, nem jó tipp. A legtöbb Commodore-os nem vette meg (lehet, hogy balgaság volt). (Az! — CoVboy) Nem lehetne újból közölni a kurrens leírásokat?

SZÜCS SÁNDOR, BÉKÉSCSABA

CoVboy: az időzérked fantasztikus — valóban 1989. van. A késelelemről annyit, hogy ez az újság MAGANKIADÁS, (a közídelemmel ellentétben nem LSI-termék!), és egy szám nyomdaköltségének kifizetéséhez valahonnan elő kellett teremtenünk a tőkét. A képműsögről: egyes képek elmosódása abból adódik, hogy a nyomda a nyomás előtti fotózásnál vonalás és nem raszterezett fotót készít a kéziratról (a raszterezett fotó képműsögről eredményezze — és 69,— Ft-os árat...). Az elmosódás egyébként csak a fényképeknél jelentkezik, ott nem, ahol a képet valamilyen hardcopy-módszerrel készítettük. Sajnos — főleg az Amiga-részeknél — nem tudjuk mindenütt az utóbbi módszert alkalmazni. A nyomdában egyébként nem Commodore-rajongók vannak, hanem "gátó tényezők" — az öröd tudja, hogy a választom vajon mikor kerül a kezébe... A Spectrum Világra való hivatkozással kapcsolatban — szó sem lehet róla, hogy a kurrensabb leírások még egyszer leközöljük — tessék szíves megvenni őket! Már alig fűrnk el a lakásban tőlük... A beküldött demolistán elég jól szórakoztunk (mennyi felesleges lemez volt!), egyébként nemrég volt szerencsénk megtekintani a cracker-ek augusztusi termését, 35 lemeznyi borzasztó! A felajánlott felhasználói programleírásokból a DISK DEMON, a PRINTFOX és az AMICA PAINT már megjelent az LSI-féle 1001-sorozatban, a többit viszont megnéznénk. Kösz!

Kalandozó vállalkozás

Kedves 1.75 és a szakállas! Veleitlenül kezembe került a CoV 1. száma. Van ugyan néhány kifogásolási válam, de alapjában véve nem tartom egy rossz újságnak (Nahát ez igazán kedves — CoVboy). Először is PLUS4 tulajdonos vagyok és nem tartom a gépemet olyan rossznak, hogy "RÚT KISKACSANAK" kellene nevezni (Oké, bocss, akkor esetleg "fellegekben szárnyaló flamingó" jó lesz? — CoVboy). No de mindegy én nem vagyok sértődékeny (Ennek szívből örülok — CoVboy). Annál is inkább, mert találtam egy nagyon jó dolgot, igaz, hogy C-64-re. Megpedig a lemez AUTOSTART rutinról van szó. Lemezturbóra nincs szükségem, mert I551-essel rendelkezem, és egyrészt nem is volna jó (de igen, még 1571-re is jó — nem CoVboy, a szerző). másrészt így is 4-5-ször gyorsabb (a 1541 DOS-nál, de nem az AUTOBOOT-nál — a szerző). A rutint azonban rögtön megpróbáltam átírni PLUS4-re. Hangsúlyozom megpróbáltam, ugyanis nem sikerült. (Ezek után a vállalkozó kedvű fiatalember visszafajfetele nekünk, hogy mit csinál a programunk — ez kedves, bár a forrás be van kommentezve, másrészt meg — ha hiszi, ha nem — eddig is tudtuk, mit csinál). És megvalamint! Ezzel még se PLUS4-en, se C-64-en nincs megoldva a jó programvédelem. A C-64-en ugyanis ott a RESTORE, PLUS4-en pedig a RESET. Nem lehetne esetleg egy következő számban a RESET leírását is bemutatni? Ha ezt lehetne, akkor kerem közölnék velem, melyik számban, azt ugyanis mindenképpen megvéném.

PAP TIBOR, PÁPA

CoVboy + szerző: Igen érdekes egy észrevétel — figyelembe véve azt az apróságot is, hogy az 1. részben csak a program első részét közöltük (most ment le a második) \$079E-ig és a program \$079F-en indul. Nem tűnt fel, a "folytatjuk" szövekc? Egyébként nagy ötlet volt a képműsők kapcsolását kihagyni — és a szinkronjellet mi lesz? Gratulálunk a \$2D-\$2E mutatóval kapcsolatos "feldezéshez" is — bár ez egyébként minden Commodore gyártmányú gépen (még Amigán is) a BASIC végét jelzi. Végezetül megjegyeznék, hogy az AUTOBOOT nem "programvéde-

lem", bár ez a bevezetőből is kiderül. A RESET leírásáról szóló "bonyolult" manóvernek pedig feltétlenül számunk majd valamelyik számban kb. 10 sor.

No Lamer Contact

Tisztelt címzett!

Szeretnék négy nehéz játékot örök élttel játszani, ha lehetséges. A játékok: DRUIDS, GREEN BERET, MIKIE, EAGLES NEST. Kérem küldjék el ezeknek a játékoknak az örökéltét...

BÍRÓ ADÁM, SÁROSPATAK

CoVboy: Ha jól értem, poke-ot tarhálsz. Mit csináljak, keressem meg én? — szó sem lehet róla. Az 1. számban megírtuk, hogy egyedi igényeket nem tudunk teljesíteni — tessék szépen megkeresni. Egyébként ezekből három már megjelent különböző LSI-stuffokban.

BÁNHIDI ZSOLT, BUDAPEST

CoVboy: Kösz, hogy 2.75-re növeltél a szerkesztőség populációját. Ha valamire szükségünk van, megkeresünk. Nem akarsz esetleg GREEN BERET poke-okat keresni az előző levélíróinknak?!

KÓRIK GÁBOR, PÉCS

CoVboy: A szörös manók megvétele a programban nem küldetés, hanem sz**tás. A második már küldetés. Az ELITE PLUS4-változatát mintha már láttam volna...hmmmm, hol is? Talán a belső borítón — ugyanabban az árfevésben, mint a kért C-64-kollekciók. Helló!

BERECZ GÁBOR, MISKOLC

CoVboy: Nyugodtan kaparjálj minket! — ha máshonnan nem zavarsz, akkor vond le a konzekenciát: az ottani bácsik bunkók. Egyébként most én sem tudok sokat segíteni: a lejm poszterekkel teletapéztott lakású bácsi nevét és lakásimét nem írom meg, mert lábat gyors mozdulattal az alfemezhöz fogja érinteni — maradj inkább a Spectrum Világ címénél, ide írhatok neki (a levélre írd rá, hogy CoVboy). A másik kérdés a ROCKSTAR-ra vonatkozott: mégiscsak jobb lesz, ha megint "zavarsz" bennünket, mert nem írtad meg, hogy C-64-re vagy Spectrumra keresed. Addig is...

TAMÁS VIKTOR, SZEKSZÁRD

CoVboy: Ugy tünik, még nem mozogsz teljesen otthon a 64-esben. Alapállapotban SYS 5120 parancstól tényleg nem fog bejönni a program. Az a bizonyos "valami meleg reset" azután alkalmazandó, hogy a programot már betöltötted. Reset-kapcsoló alapállapotban nincs a gépen, de háziag elkészíthető: kell hozzá egy darab drót és egy mikrokapcsoló. A dróttal a user-port GND és RESET kivezetéséit kell összekötni, ami a mikrokapcsoló megnyomásakor resetet generál. Ezt azért nem árt, ha felmenőági rokonsággal (pl. a papáddal) csináltatod meg, mert úgy látom, te egy kicsit még ifjú vagy. A reset UTAN kell a poke-ot bepotyognod, majd a SYS 5120-ra indulsz a program — ha indul...

SZABÓ GÁBOR, HÓDMEZŐVÁSÁRH.

CoVboy: PLUS4-es BARD'S TALE-ről még nem hallottunk. További válasz a belső borítón. Na, van nagy öröm?!

BAKOS GÁBOR, BUDAPEST

CoVboy: Kösz, ha valamire szükségünk van, meg fogunk keresni!

TAKÁCS TAMÁS, ZÁNKA

CoVboy: Kösz a stufokat, a BATMAN THE MOVIE igazán érdekes stílusú fordítás, de így talán mégsem közölhető — no, nem baj, alapanyagának jó lesz majd később. STORMLORD térkép isoraz kösz!

VISZLÁT COVBOY -