

COMMODORE VILÁG 90/9

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



C-64

1. NEUROMANCER (*Interplay*)
2. LAST NINJA II. (*System 3*)
3. TEST DRIVE III. (*Accolade*)
4. BATMAN – THE MOVIE (*Ocean*)
5. ZAK MCKRACKEN (*Lucasfilm*)
6. IRON LORD (*Ubisoft*)
7. TURBO OUTRUN (*US Gold*)
8. MYTH (*System 3*)
9. TUSKER (*System 3*)
10. ELITE (*Firebird*)

PLUS4

1. MERCENARY 2.
2. REVS
3. ALIENS
4. ELITE
5. ACE 2.
6. TIR NA NOG
7. ACE
8. BRUNO'S BOXING
9. MERCENARY 1.
10. SABOTEUR

AMIGA

1. POPULOUS (*Electronic Arts*)
2. NORTH AND SOUTH (*Infogrames*)
3. INDY III. ADVENTURE (*US Gold*)
4. FIGHTER BOMBER (*Activision*)
5. KING'S QUEST IV. (*Sierra on Line*)
6. FALCON (*Spectrum Holobyte*)
7. (SHADOW OF THE) BEAST (*Psygnosis*)
8. FUTURE WARS (*Delphine*)
9. THE JETSONS (*US Gold*)
10. INFESTATION (*Psygnosis*)

COV TOP 10

Hmmm, hát megszületett végre az első igazi CoV Top-lista! Bár eleinte abszolút nem füllött hozzá a fogunk, mert ugye ízlések, pofonok és formattálandó játékok mindenkinél különböznek – de annyian kértétek, hogy végül mégis csak sikerült kötélnek állnunk. Természetesen a továbbiakban is közönséglistát akarunk csinálni, tehát csakis a Ti szavazataitok befolyásolják a programok helyezését.

Top 10 kéthavonta lesz, hogy elegendő mennyiségű szavazatból tudjuk kiválasztani, mely játékok tetszenek a legjobban nektek. A mostani lista egyébként egész tűrhetően néz ki: túl sok újdonságnak számító dolog ugyan nincs benne, viszont – legalábbis véleményünk szerint – megtalálhatóak benne a jelenleg legjobbnak számító stuffok. (Csak azt tudnám, hogy az a szerencsétlen ELITE hogyan kerülhetett a 64-listára?! – CoVboy) Több kommentárt egyelőre nem fűzünk a dologhoz – várjuk továbbra is szavazataitokat.

Intro

Tartalom

Intro	1
Info	2
Neuromancer (C-64)	3
Pirates (C-64, Amiga)	8
Deja Vu (C-64, Amiga)	12
King's Quest IV. (Amiga)	15
Borrowed Times (C-64, Plus4)	20
TökösMákos	22
C nyelv	26
Olvasói hirdetések	28
CoVboy Posta	31



Épp ez jutott eszünkbe...

Nagy helló mindenkinek! Hmmm, a viszontlátás öröme mindig felvillanyozza az embert (vagy embereket, ha az 1.75-öt már többször számban kell mondani)! Szóval vége lett a nyárnak és megint itt van egy CoV – némileg megváltozott külső és belső kivitelben. A változás oka: CoVboy átvette a hatalmat és statáriumot hirdetett. Egyrészt azt állította, hogy iszonyú ronda az újság kinézete, másrészt meg meglobogtatta a kezében a "konkurrencia" (576 Kbyte-nak hívják, ha valakinek nem tűnt volna még fel...) első számát. Azt mondta, ezután már nincs szükség a CoV-ban játékmertetőkre, lehet komoly játékleírásokkal foglalkozni végig. Ezután – úgy látszik – beszerzett valamilyen "újságcrunchert" és bezsűfolt 32 oldalra annyi szöveget, amennyi normál esetben egy 150 oldalas könyvet töltene meg (csak győzze gépelni az ember!). Most kérdés az, hogy ez így mennyire lesz olvasható (mikor leadjuk a nyomdába, még az...). Ezután különféle emberek érkeztek: először is egy alacsony szőke, aki előrántott egy kartont és felmutatta azzal, hogy ez a CoV 9 címlapja. Nahát – és ezt Kodreán mester is tudja? CoVboy kommentálja szerint, addig töltötte a Big Mac-eket és a kólákat Kis Getto művész úrba, míg színesben nem volt hajlandó rajzolni. Nemsokára feltűnt két másik figura is, akikkel hosszú éjszakákat susmusoltak, de végül is úgy tűnt eredményes volt a dolog... Ekkor egyedül folytatta tovább az ámokfutását a szövegszerkesztőjével és amikor megvolt minden fekete-fehérben, filctollakat húzott elő, rövid ideig firkálgatott, száműzte az eddigi szép kereteket, aztán "Szórával elmegy!" felkiáltással rövid időre távozott. Nemsokára visszatért és megengedte nekünk, hogy megírjuk a bevezetőt – azzal a kitételrel, hogy sírólapról szó sem lehet. Azon kérdéseinkre, hogy akkor mégis miről írjunk, azt válaszolta: "Ami éppen eszetekbe jut..." Aha. Pontos instrukciók. Ezentúl tehát "Épp ez jutott eszünkbe..." lesz a bevezető címe. Miután átadtuk a végét is az önfelédte egyéneknek, ismét elrobogott. Azt mondta, majd küld egy képeslapot Balatonról, amelyben az áll, hogy most már a Pátria nyomdán a világ szeme... Isten óvjon mindenkit attól, hogy viszontlátéren a tó mellől!...

Az újságról egyébként az jutott eszünkbe, hogy kértünk (és kaptunk) lapengedélyt, szóval most már nem könyvek vagyunk, hanem újságok. Minő lényegi változás!

A Postáról az jutott eszünkbe, hogy egy kissé gyengélkedik a vidéki terjesztés, így tehát megpróbálunk minél több vidéki eladót megkeresni illetve további terjesztők után nézni.

Az áremelésekről az jutott eszünkbe, hogy mi miért ne emeljünk árat, mondjuk 4 Ft-tal?! Ennek az oka talán az is lehet, hogy pénzsóvár gazemberek vagyunk, de az sem kizárt, hogy a Posta terjesztői jutalékszabályzója játszott szerepet a dologban: eddig 30%-ot vettek le az eladott példányok árából, most már csak 27-et fognak. Természetesen az áremeléses dologból nem akarunk rendszert csinálni...

A késlekedésről az jutott eszünkbe, hogy a CoV valószínűleg késni fog 2 hetet, mert mi is pont ennyit késtünk a nyomdai leadással. Hm. Elnézést. Majd behozzuk valahogy...

Erről az egész bevezetőről az jutott eszünkbe, hogy majdnem úgy néz ki, mint egy eddigi Sírólap. Na nem baj.

Most pedig befejezzük, mert nemsokára elfogy a CoVboy által engedélyezett téglalapunk, másrészt meg a leírások biztos érdekesebbek nálunk. Meg egyébként se jut már eszünkbe semmi... Szóval jó mulatást mindenkinek!

Ez itt az impresszum helye (merthogy eddig olyan kicsi volt...):

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: két figura a CHROMANCE-ból;

1 db sörnyítő és 2 db magabiztos tehén;

Gábor&Balázs, akik megitták a kávé;

és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Szedés, tipográfia meg ilyenek: már megint CoVboy

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

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Ezen az oldalon eddig ugyan játékkismertető voltak, de mivel már van egy teljes újság, aki ismerteti helyettünk jóval nagyobb számban az újabb keletű játékokat (**Vajon melyikre gondoltok? Commodore User? – CoVboy**), az ismertető részünkről megszűnnek. Ezen az oldalon olyan különféle információs anyagok fognak helyet kapni, amelyet CoVboy levelezőpartnerei különösen igényelnek. Most például megint egy adag software-cég cím van itt, a következő számban ismét ismertetjük a Computer + Video Games GOLDEN JOYSTICK szavazásának eredményét, a továbbiakban bemutatunk néhány nyugati újságot – meg amit még kértek.

US Gold Ltd.

Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham
B6 7AX, England

Psygnosis

Freeport,
Liverpool L3 3AB
England

Electronic Arts

11-49 Station Road
Langley Berkshire
SL3 8YN, England

Microprose

Unit 1, Hampton Road,
Ind. Estate, Tedbury,
Glos. GL8 8LD, England

Empire

4 Stannetts, Laindon,
Basildon, Essex, SS15
6DJ, England

Domark Ltd./Tengen

Ferry House, 51-57
Lacy Road, London,
SW15 1PR, England

Virgin/Mastertonic

2-4 Vernon Yard, 119
Portobello Road,
London W11 2DX,
England

Thalamus

1 Saturn House, Calleva
Park, Aldermaston,
Berks RG7 4QW
England

The Edge

36/38 Southampton
Street, Covent Garden,
London, WC2E 7HE

Ocean Ltd.

6 Central Street,
Manchester M2 5NS
England

Hewson

Milton Park, Milton,
Oxon, OX14 4RX
England

Firebird

Unit 1, Hampton Road,
Industrial Estate,
Tetbury, Glos., England

Imagine Software

6th Central Street,
Manchester M2 5NS
England

Infogrames/Exxos

Mitre House, Abbey
Road, Enfield,
Middlesex EN1 2RQ

Anco Software Ltd.

Unit 10, Burnham
Trading Estate, Lawson
Road, Dartford, Kent

Image Works

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

CRL Group

7D King's Yard,
Carpenter Road London
E15 2HD England

System 3 Software

Blenheim House, 1 Ash
Hill Drive, Pinner,
Middlesex HA5 2AG

Titus

Unit 4, Stannetts
Laindon, Basildon,
Essex SS15 6DJ

UBISoft UK

27 The Avenue,
Brondesbury, London
NW6 7NR England

Rainbow Arts UK

6 Sketty, Brackmills
Park, Northampton,
NN4 0PL, England

Neuromancer

A **cyberpunk** kifejezés kivételesen nem egy zenei stílust/társadalmi réteget jelöl, hanem egy meglehetősen újnak számító sci-fi irodalmi irányzatot. Ezt angolszász írók kis csoportja teremtette meg, élükön **Mark Gibson**-nal, a **NEUROMANCER** c. első cyberpunk regény szerzőjével. A stílus egy nem túl távoli jövőt rajzol meg: egy teljesen elidegenedett, elszámítógépesített társadalom utópiáját igyekeznek az olvasók elé festeni, ahol mind a bűnözés, mind a bűnüldözés igen magas arányú és technikai szintű. Ebben a világban nyoma sincs azoknak a vízióknak és idealista képzelgéseknek, amely a hagyományos sci-fi irodalmat jellemzik: nincsenek engedelmes, minden munkát elvégző robotok és modern emberek, akik főhőhöz űrruhákban sétálnak a patyolattiszta folyosókon. Ehelyett állandóan szemerklő savas eső, végsőkig kiszarolt és szennyezett természet, szupermodern felhőkarcolók tövében fetrengő kábítószerek, bandákba verődött, csodamotorokon száguldozó kegyetlen bűnözők, mindenbe beletörődő átlagpolgárok, elképesztően fejlett számítógépes adat- és információhálózatok tárulnak elénk. Azt a világot, amelyet a **NEUROMANCER** c. regény lefest, nem lett volna túl szivderítő számítógépes játékként feldolgozni, ezért az **Interplay** a játék feldolgozásakor inkább a humoros és bizarr részletekre helyezte a hangsúlyt. Meglehetősen érdekes eleget jött ki belőle, ami ugyan ötvözi magában az arcade- és adventure-játékok stílusjegyeit, mégis teljesen eredeti. A játék 2058-ban játszódik a Japánban, egy olyan társadalomban, ahol az információ források crackelése mindennapos dolognak számít. A kisebb-nagyobb cégek, szolgáltató társaságok adatbázisai állandó célpontjai a cyberspace cowboyok (**Rokon lelkek... — CoVboy**) vagy más néven **cyberpunkok** betöréseinek (azaz crackelésének). A cyberpunkok garázdálkodásának köszönhetően a féltett software-eket a tulajdonosaik egyre erősebben igyekeznek védeni: a legális hozzáférést is password-ök nehezítik, a fontosabb adatokat és infokat pedig egy rejtett rendszerben, az ún. **Matrix**-ban tárolják (ezt nevezik másnéven **cyberspace**-nek). A **Matrix**ot egy háló reprezentálja, ahol mátrix-szerűen (X/Y koordinátákkal jelölve), helyezkednek el az adatbázisok, amelyeket az egyszerűség kedvéért egy-egy mértani test szimbolizál. Az adatbázis védelmét egy sebesen pörgő **jégpajzs** (ICE) jelzi, amelyet a megfelelő software-ek bevetésével lehet megtörni. A törősoftware-ek — akárcsak a jégpajzs védekező műveletei — kis lövedékek formájában jelennek meg. Az adatbázisok védelmi rendszerének második lépcsője, az ún. **AI-k** (**Artificial Intelligence**: mesterséges intelligencia), amelyek a jég esetleges feltörése után aktiválódnak és megpróbálják megvédeni az adatbázist. Ezek a játékban emberi arc formájában jelennek meg és gyakran beszélnek is hozzánk. A cyberspace-akciók az agyunk hálózatra csatlakoztatásával történnek, tehát a cyberspace-jelenetek az agyban létrejövő képzetek, amelyek valóságos eredményt hoznak: sikeres crackelés esetében hozzáférhetünk az adatbázisban lévő software-ekhez és infokhoz — melyek esetében (pl. egy bivalyerős AI-vel történő találkozás) **flatline**-olunk. A flatline az az állapot, amikor az EKG/EEG-görbék már csak vízszintesen futnak, azaz a delikvens agyműködése egyenlő a nullával (gyakorlatilag kómás állapotnak, agyhalálnak felel meg). Ilyenkor nem kell előlről kezdeni a játékot, mindössze az agyunkat kell **kickstart**-olni, azaz újraindítani. Ezt **Chin**, a **BODY SHOP** tulajdonosa mindig automatikusan megteszi, szerény ellenszolgáltatásként pedig elveszi az éppen nálunk lévő készpénzt. Pénzt sokféleképpen lehet szerezni, amire szükségünk is lesz: az AI-k és a jegek semlegesítéséhez elsősorban ez szükséges. Egyrészt először is egy jó minőségű **deck**-et kell megszerezni (a minőséget itt is nagyon meg kell fizetni...), másrészt pedig minden **deck**-művelet (legyen az legális hálózati tevékenység vagy cyberspace-akció) pénzbe kerül. Ennyi egyelőre elég is lesz bevezetésnek, most ismerkedjünk meg a játék kezelésével.



▲ Hello, Mr. Gibson!

Az irányítás roppant bonyolult tevékenység, mert be kell dugni hozzá egy joystick nevű elmés találmányt a PORT2-be (billentyűzetről 'K':/'O'/L'/SPACE' vagy 'RETURN'). Az emberkével jelölt ikont választva mozoghatunk (újabb 'tűz' gomb megnyomás visszaadja a pointert), a többi ikon jelentése a következő:

- M (MEMORY): A nálunk lévő pénz, a dátum, az idő és az energia szintje kerül kijelzésre a 'tűz' gomb megnyomására.
- I (ITEMS): A nálunk lévő tárgyak listája, használatot a tárgy számanak megfelelő billentyűvel vagy a kiválasztásával kérhetünk. Lapozás az 'M', kilépés az 'X' billentyűvel. A használat lehet OPERATE (működtetés), DISCARD (eldobás), GIVE (átadás valakinek) — ezeken kívül deckeknél ERASE SOFTWAREZ is létezik, amellyel a feleslegessé vált software-eket törölhetjük.
- P (PAX): Belépés a Public Access System-be (ld. később).
- T (TALK): Beszélgetés valamelyik szereplővel. Egy gondolatfelhőben megjelennek a szövegek, amiket éppen mondhatunk (váltogatás joy-jal, a megfelelőnél 'SPACE' vagy 'tűz'). Mások szövegeit szintén 'SPACE'-szel lökhetjük tovább — ha már nagyon unjuk a sok fecsegést, akkor be lehet kapcsolni az autofire-t is...
- S (SKILLS): Ennek a választásával a korábban megszerzett és beültetett skill-chipek listája jelenik meg, amelyek közül kiválaszthatjuk, hogy éppen melyiket akarjuk használni.
- R (ROMCHIP): A játék későbbi részén szerephetünk ilyen. Ebben más (a játékban nem szereplő) cyberpunkok tudása van eltárolva, amelyet aktiválva hasznos dolgokat csinálhat nekünk (a cyberspace-ben önállóan is megszólal, ha figyelmeztetni akar valamire bennünket). A neve egyébként Dixie Flatline.
- D (DOS): Csak a szokásos funkciók, mint LOAD, SAVE, NEW GAME és QUIT.

A **PAX (Public Access System) használata**: a PAX-ba bárholnunk beléphetünk, ahol van a falon PAX-booth (kékes színű terminál). A címkép után elméletileg be kéne írni a kívánt adatbázis elérési kódját, de — hála a **FRONTLINE** áldásos tevékenységének — elegendő bármilyen karaktert elküldeni és bejelentkezik a PAX-"menü". A **BANKING ACCESS INTERLINK** egy bankszámla, ahonnan download-olhatunk pénzt a zsebünkbe, illetve upload-olhatjuk a nálunk lévő felesleges összeget. (Nem kell aggodni a sok szép "magyaros" kifejezés miatt: ha egyszerű jó kedvű lesz, majd egy ünnepi külön számban szinkronizáljuk a leírásunkat... — **CoVboy**) Itt van egyébként feltüntetve a BAMA ID-nk (a XXI. században ez divik személyi szám és igazolvány helyett) is, amelyet nem árt megjegyeznünk, mert később szükségünk lesz rá (mindig változatlan: 056306118). A **BULLETIN BOARD** egy üzenetközvetítő-szerűség, amellyel üzeneteket küldhetünk illetve vehetünk. Erdemes pófátlan módon elolvasni a másoknak szóló üzeneteket is, mert érdekes dolgokat tudhatunk meg belőlük.

Deck-ek használata: ha van nálunk **deck** és a jelenlegi helyszínen van **cyberjack** (sárga csatlakozó a falon), akkor behatolhatunk egy adatbázisba. Kezdetben csak egy **UXB**-nk van, ami nem alkalmas a cyberspace-be történő belépésre, ezzel csak **COMLINK**-et használhatunk. A **COMLINK** olyan program, amellyel beléphetünk valamelyik társaság adatbázisába (a nagyobb verziószám magasabb teljesítményt, további társaságok adatbázisainak elérését takarja, a legjobb a **COMLINK V6.0**). Tehát ha van **cyberjack**, akkor használjuk a **deck**et (**OPERATE**) és megjelenik egy ablak, amelyből letölthetjük a használni kívánt software-t, jelen esetben valamelyik verziószámú **COMLINK**-et. A **COMLINK** kéri az elérni kívánt adatbázis belépési kódját (**LINKCODE**), majd megjelenik a cég neve és következik a **password** begépelése. A **password** egyes vagy kettes szintű hozzáférést biztosít az adott adatbázishoz, ajánlott a magasabb szint használata. Miután elértük az adatbázist két dolgot tartunk szem előtt: a **SOFTWARE LIBRARY** tartalmazza a számunkra fontos, leihívható programokat, valamint a pénzünk az adatbázis használatával eltöltött idővel arányban fogy. Az üzeneteket (**BULLETIN**, **MESSAGES**) természetesen itt is érdemes elolvasni. A **SOFTWARE LIBRARY**-ban kiválasztott programot **TRANSMISSION**-nel (adatátvitellel) kapjuk meg (**DOWNLOAD COMPLETE**). Ha esetleg **DECK INCOMPATIBLE** üzenetet kapnánk, akkor a kiválasztott program nem vehető darab. **DECK IS FULL** üzenetet kapunk, ha betelt a **DECK** memóriája — ilyenkor valamilyen software törlésével kell helyet felszabadítanunk. A nálunk lévő programok mennyiségének a **deck**-ünk kapacitása szab határt: az **UXB** **deck** kapacitása 5 RAM, azaz 5 db program fér el benne. Ebből is egyet foglal a **COMLINK** hálózati software, tehát semmi esetre sem nevezhetjük magunkat egy két lábon járó software-áruháznak. A teendő tehát nagyon egyszerű: mindig töröljük, ami nem kell és minél előbb vegyünk magunknak egy 25 RAM-os **deck**-et.

Cyberspace-akció: először is egy **cyberdeck**-et kell megszerezni (a **triff** kategóriájú **deck**-ek közül valamelyik), lehetőleg **Samurai Seven** vagy **Ono-Sendai Cyberspace VII** típusú és rendelkezniük kell egy **COMLINK V6.0** hálózati software-rel, mert csak ez biztosítja cyberspace elérését egy falon lévő **cyberjack**-en keresztül. A jobb oldali panelen lévő + jeleken sinusoló pont jelzi az EEG-hullámainkat (az agykéreg működését jelző elektromos jelek), ha a vonal piros vagy már csak vízszintesen fut, akkor **flatline** (vagyis beállt az agyhalál). A függőleges narancssárga csíkban lévő két fekete sáv a jég energiáját mutatja (ha 0, akkor megtörtük). Alul a háromszínű csíkban a vékony vonalak agyi energiánkat mutatják, amire nem árt figyelni, mert egyes jegek és főleg az AI-k igen durva ütések tudnak bevinni. Középen látható az

üzenetablak, balra az ikonok pedig nagyjából megegyeznek az eddig megszokottal. Az ITEMS ikon a gyors crackelés érdekében ilyenkor kizárólag a nálunk lévő programokat mutatja, az EXIT ikonnal kiléphetünk a cyberspace-ből, az ERASE-zel pedig törölhetjük a feleslegessé vált stuffokat. A Matrix térbeli hálóként terül elénk, a koordinátákat és a zónaszámot az üzenetablak alatti ablakokban láthatjuk. A Matrix 8 zónára van felosztva és a zónahatárokat (eleinte) nem léphetjük át. A megfelelő zónákba így a megfelelő városrészben lévő cyberjack-re csatlakozva tudunk bekerülni (később, egy **Easyrider** nevű stuff beszerzése után már szabadon kóricálhatunk a cyberspace-ben is). Az adatbázisok a Matrixban nagy mértani testek képében jelennek meg: ha megközelítünk egyet akkor ENTER DATABASE? Y/N kérdést kapunk (**Vajon mit jelenthet? — CoVboy**). Ha belépünk, akkor láthatjuk a jeget az adatbázis körül fogorni. 'X' billentyűvel távozhatunk, vagy megpróbálhatjuk megtörni a jeget. Ehhez először is lassítsuk le valamilyen **Slow x.0** software-rel — a jég védekező programjai ettől lassabban repülnek (5.0-nál már csak vánszorognak) és a lassulás ideje alatt újabb támadósoftware-eket vehetünk be. Ilyenkor javasolt valamilyen vírus használata, amellyel akadályozhatjuk a jég belső adatforgalmát. A jég ilyenkor zöld színűre színeződik a vírus erejétől függően. (Figyelem! Egy vírus egy törésnél csak egyszeri bevetésre alkalmas, tehát lehetőleg legyen nálunk több is.) A vírus után vessünk be **icebreaker** (jégtörő) programokat, lehetőleg minél nagyobb verziószámúakat és egymást követően mindig másikat. A csereberére azért van szükség, mert a használat rontja a törősoftware hatékonyságát, azaz minél többször vetünk be egyet, annál kisebb lesz a hatása. Ha megtörtük a jeget, akkor szétporlad és szabad az út. Ilyenkor néha egy AI-ba botlunk bele, amelyeknek a kiirtásához általában valamilyen skill-ünket (tudásunkat) célszerű felhasználnunk, az adott AI gyenge pontja szerint. A különféle skill-jeink úgy lesznek egyre magasabb szintűek, ahogy egyre több adatbázist törünk meg — AI-k ellen csak akkor támadunk, ha a skill-ek már elég magas szintűek. Skill upgrade-re (tudásfejlesztés) mód van máshol is, némi készpénz fejében.

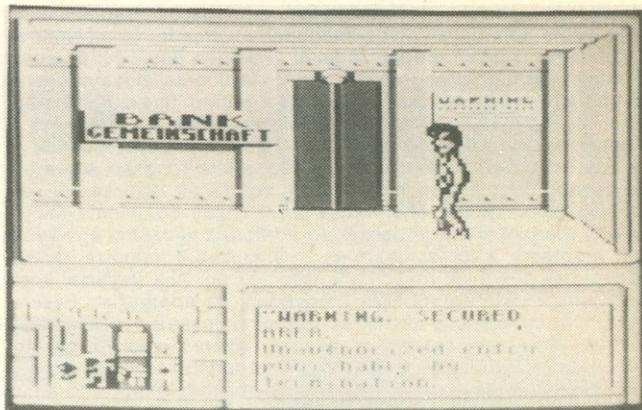
További hasznos tanácsok töréshez: ha jinfot akarunk a jégről, akkor vessünk be egy **Probe x.0**-t, amely a jégről visszapattanva információt hoz arról, hogy milyen erős a jég, van-e AI, stb. Törés közben különféle károsodások is érnek bennünket: ha eltalál bennünket egy ellensoftware, akkor az leveszi az energiánkat. Ha az energia már veszélyesen lepadt, akkor használjunk egy **Armorall x.0**-t, amely teljesen felnyomja az energiánkat (a verziószám mutatja, hogy egy crackelés alatt hány-szor használhatjuk). Nagyobb ütés-váltások után nem árt kilépni a cyberspace-ből és addig pihenni, amíg az energiamutató visszaáll 2.000-re (ilyenkor a jég vagy az AI energiája is visszaáll). Ez alatt az idő alatt sérült software-inket ápolgathatjuk (ha törés közben a képernyő bere-meg, ez jelzi, hogy valamelyik software megsérült — az ITEMS listán egy mínusz jelzés jelenik meg mellette). Az ápoláshoz egy elég jól fejlesztett **DEBUG** chip-re van szükségünk: válasszuk ki a skill-listáról, majd a megjelenő programlistáról jelöljük ki a sérülteket. A javítást a chip automatikusan elvégzi — ha mégsem, akkor még fejlesztenünk kell. Sérült programokkal ne lépünk be a cyberspace-be!

Ennyi egyelőre elég is lesz bemelegítésnek, most visszakanyarodhatunk a történehez: az AI-k a cyberspace-ben egyre nagyobb önállóságra és hatalomra tesznek szert és megindul közöttük a háború. Két tábor alakul ki: az egyik a **Greystoke**, a másik pedig a **Neuromancer** nevű AI köré szerveződők csoportja, akik mindketten a Matrix feletti teljes uralomra törekednek. Időközben **Chiba City** (ez a város a játék helyszíne) cégeinek adatbázisait egyre több cyberpunk kezdi dezsmálgni. Az AI-k erősödése miatt viszont az utóbbi időben egyre többen hagyták ott a fogukat a cyberspace-ben. Számunkra is elég sok üzenetet küldenek, amelyekből kiderül, hogy csekélységünkre is nagyon számítanak a veszélyes védelmek feltörésében. Különösen egy **Matt Shaw** nevű cyberpunk üzenet sokat, de az, hogy tulajdonképpen kicsoda ő, csak a játék végén fog kiderülni... Az általános feladatunk tehát az, hogy beszerelve a szükséges felszereléseket (megfelelő minőségű deck, felfejlesztett software-ek és skill-ek) utánajárjunk a cyberspace-ben történő különös eseményeknek. Mielőtt belevágnánk a dologba, egy megjegyzés: senki ne számítson "Igy-Tudsz-Gyorsan-Végigrohanni-A-Játékon"-típusú lépésről-lépésre megoldásra, mert akkor CoVboy Postát is kiszorítottuk volna az újságból... (**Tiltakozom! — CoVboy**) Tehát most egy nagy tippalmaz következik, amellyel a játék könnyen végigjátszható:

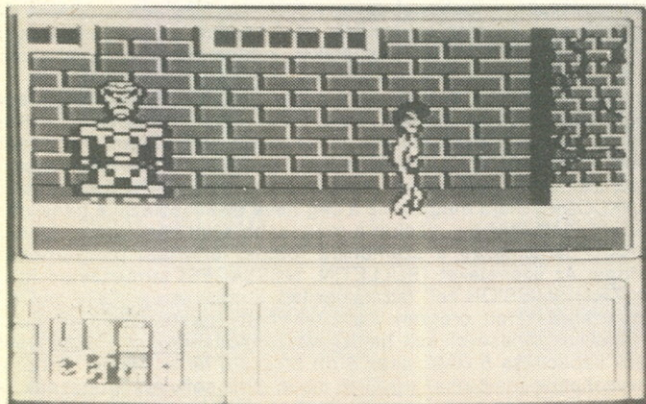
Miután már órák óta szendergünk a CHATSUBO BAR-ban egy tál szintetikus spagettiban, ideje lenne magunkhoz térni. **Ratz**, a tulaj fizetésre szólít fel bennünket, de csak 6 dollár van nálunk (chip-ben), tehát lépjünk be a PAX-ba és szedjük le az ACCESS BANKING INTERLINK-ről \$2.000-et (több nincs is rajta), majd kilépés után vegyük elő a tárgyak közül a \$-t és adjunk **Ratz**-nak 46-ot. Ezután távozhatunk is — ide sem jövünk többet, mert a bár hatóságilag bezárják (tömeges spagetti-mérgezés miatt...). A lawbot (törvényrobot) ránszól, hogy kotródjunk innen. Legyünk jó fiúk és engedelmesskedjünk: menjünk a MICROSOFTS-ba és kérdezzük meg **Larry Moe**-től, hogy mit tud a COPTALK-ról. A válasza nagyon egyszerű: eladásra kínál egy ilyen típusú chip-et. Vegyük meg tőle, majd szedjük elő a tárgyaik közül és ültessük be a fejünkbe (OPERATE). A COPTALK-kal a DONUT WORLD-ben lévő rendőrből húzhatunk ki információkat (egyébként letartóztat bennünket), a chip-et fejlesztve további infok érkeznek tőle. Menjünk át a SHIN'S PAWN SHOP-ba és közöljük **Shin**-nel, hogy most nincs nálunk pénz, majd később visszafizetünk mindent. Erre kidob bennünket az UXB deck-ünkkel együtt, amiért viszont nem kell fizetnünk (ez ugyanis egy zálogház volt...). Menjünk most a GENTLEMAN LOSER-be. **Shiva** közli velünk, hogy van valamije a számunkra — feleljük azt, hogy bármi is az, reméljük, hogy nem fertőző ("Whatever is..."). **Shiva** válasza után mondjuk meg, hogy a CRYPTOLOGY chip-re gondolt és meg is kapjuk tőle, mintha megvennénk, csak nem kell érte fizetnünk (pontosabban 0 dollárt kell fizetnünk). Egy lame chip minden igazi cyberpunkot virágos jókedvre derít, tehát folytassuk a csevegést: kérdezzük meg, mit tud **GUEST PASS**-ról és megkapjuk tőle azt is (ez a meghívókártya jól jön majd a MATRIX RESTAURANT-ben). Itt vehetünk még **HARDWARE REPAIR** chip-et (szervizchip), mert az UXB gyakran bedöglik (HARDWARE FAILURE). Egy ezredes az ára, de az sem baj, ha nem vesszük meg a chip-et: esetleges hiba esetén csak ismételnünk meg a belépést.

Ezután lépünk be a CHEAP HOTEL adatbázisába (hál'istennek **Shin**, a stokiból benne hagyta a COMLINK 1.0-t) 2-es hozzáférési szinttel (COCKROACH) és **EDIT BILL**, hogy a balansz nulla legyen. Ezután rendelni fogunk a hotelből (ORDER ROOM): egy adag kaviarra lesz szükségünk. Ezután ismét **EDIT BILL**, hogy ezt a költséget is nullára redukáljuk (ha nem lenne világos valakinek, akkor most éppen loptunk vagyis töröltük a tartozásunkat: egy fityingbe sem kerül a dolog). Ha kedvünk szotytyan egy kis "agytornára" (csak egy idevágó szövicc volt, hihi), akkor a REGULAR FELLOWS-ból lemásolhatjuk a **BATTLECHESS 2.0** programot (**Egy kis Interplay-reklám, hm? — CoVboy**). A WORLDCHESSE adatbázis-ba belépve játszhatunk vele egy-két partit — a nyertes játszmaért 250 dollár úti a markunkat.

Menjünk vissza a CHEAP HOTEL-be, ahová elég belépünk és már nálunk is a kaviár (egyébként kidobnának, mert nem rendeztük a számlánkat). A kaviárnak **CRAZY EDO'S**-nál vesszük hasznát, mert **Edo** annyira örülni fog neki, hogy letölt nekünk egy COMLINK 2.0-t a deck-be (a CHEAP HOTEL-be visszatérve használjuk is egyből a deck-et és töröljük le a feleslegessé vált COMLINK 1.0-t — vagy például adjunk fel hirdetést a CoV-ban, hogy "Nemannyirasuper hálózati software-emet 1 évnél nem **öregebb Porsche 959-re cserélném.**") Az új rendszerrel egyből be is léphetünk a PANTHER MODEMS-be, ahonnan lemásolhatunk egy COMLINK 4.0-t és egy SEQUENCER 1.0-t. Ez utóbbi kedves kis jószág: majd generál nekünk password-öt ott, ahol éppen nem jut eszünkbe vagy nincs nyitva egy CoV mellettünk. Ugyanitt egyébként felnyomhatjuk 2-es szintre a COPTALK chip-et. Most szemétkedni fogunk egy kicsit, mert **Larry Moe** mindig megakadályozza, hogy bejussunk a boltja hátsó részébe: még mindig a COMLINK 3.0-val lépünk be CHIBA CITY POLICE-hoz kettes



▲ Hol van má' egy nyomorult cyberjack?



▲ "Na, húzódjon innen, fiam!..."

3.0-t (2.0 törlendő). Ezután lépünk be a SOFTWARE ENFORCEMENT AGENCY-be 2-es szintű eléréssel: innen leíthatunk egy COMLINK 4.0-t és egy SEQUENCER 1.0-t. Ez utóbbi kedves kis jószág: majd generál nekünk password-öt ott, ahol éppen nem jut eszünkbe vagy nincs nyitva egy CoV mellettünk. Ugyanitt egyébként felnyomhatjuk 2-es szintre a COPTALK chip-et. Most szemétkedni fogunk egy kicsit, mert **Larry Moe** mindig megakadályozza, hogy bejussunk a boltja hátsó részébe: még mindig a COMLINK 3.0-val lépünk be CHIBA CITY POLICE-hoz kettes

szinttel (a továbbiakban mindenütt level 2 elérés, ha lehetőség van rá) és kérjük WARRANTS LIST-et (a körözött személyek listája). Írjuk át bármelyik nevet **Larry Moe**-ra, a BAMA ID-je 062788138 (a FUJI ELECTRIC alkalmazottainak a listájában találtuk meg). Ez egy igen közkedvelt és tréfás cyberpunk játék, amit a XX. században "feljelentősi"-nek vagy "lakossági bejelentés"-nek hívtak: a rendőrség szépen elhurcolja a derék **Larry**-t, aki most már nem tesz keresztbe nekünk. Most például rá lehet gyujtani vagy az se rossz ötlet, ha mentünk egy állást. Kicsit darabosabban folytatjuk tovább:

- Az E.S.F.A. adatbázisába belépve szerezhethünk 5.0-ás, a TOZOKU-ban 6.0-ás COMLINK-et.
- A METRO HOLOGRAFIX-ban skill után érdeklődve vehetünk DEBUG és ICE BREAKING chip-et, valamint joystick után tudakozódva vehetünk egy "Szent Joystick"-et. A joystick-et a HOUSE OF PONG-nál lévő szerzetes örömmel fogadja és ad helyette egy ZEN és egy SOPHISTRY skillchip-et (az Al-k ellen jól fognak jönni).
- JULIUS DEANE-nél vásárolhatunk PHENOMENOLOGY, PSYCHOANALYSIS és PHILOSOPHY skillchip-eket.
- A MATRIX RESTAURANT-ban vásárolhatunk LOGIC és SOFTWARE ANALYSIS skillchip-eket és upgrade után érdeklődve felfejleszhetjük 5 skill-ünket (természetesen egy százaszt kérnek cserébe/db).
- Ha van MUSICIANCHIP-ünk, akkor a ZION CLUSTER-ben zenéljünk egy kis dub-ot és ingyen utazhatunk a FREESIDE-ra.

Talán mindenkinek feltűnt idáig, hogy kissé költséges szórakozás **Chiba City**-ben cyberpunknak lenni (azonkívül nem ártana most már egy cyberspace-kompatibilis deck-et is beszerezni). Néhány tipp már volt eddig is (például a sakkozás) a pénzszerzésre, nézzünk tehát még néhányat:

- A BODY SHOP-ban eladhatjuk néhány testrészünket, amelyeket olcsó műanyag-pótlással helyettesítenek. Ez azonban nem ajánlatos, mert egyrészt kétszer annyit lehet visszavásárolni, mint amennyit eladtuk, másrészt az energiánk az eredeti 2.000-ról 840-re esik vissza és a cyberspace-ben úgy levernének minket, mint CoVboy a kalapját.
- Küldjünk üzenetet **Armitage**-nek a PAX-ban: lépünk be, BULLETIN BOARD és SEND MESSAGE. Címzett: **Armitage**, üzenetnek elég az ID-nk ('RUN/STOP'-pal lehet elküldeni az üzenetet). Lépünk ki, majd vissza a BULLETIN-be és nézzük meg az utolsó üzenetet, amit **Armitage** a nevünkre küldött. Megtudjuk, hogy máris átutalt a PAX-számlánkra 10.000 dollárt. Isten tartsa meg jó szokását... ACCESS BANKING és szedjük le róla az egészét. Vigyázat! **Armitage** a MATRIX RESTAURANT elé hív bennünket, de oda csak 17-e után menjünk (előtte sem árt menteni), mert őt elkapták és minket is elvinnének a rendőrök, mint bűntársat. Ha tiszta a levegő, csak egy lawbot van a helyszínen, aki azt hajtogatja, hogy haladjunk tovább.
- Miután megvan a COMLINK 6.0, lépünk be a HOSAKA CORPORATION adatbázisába és töltsük le nekik, mert keresik. Ez 7.500 dollárt jelent nekünk. HOSAKA-tól még ne lépünk ki: hívjuk le az alkalmazottak listáját (EMPLOYEE LIST) és az EDIT-tel szerkesztjük át úgy, hogy valamelyik alkalmazott helyett beírjuk a nevünket és a BAMA ID-nket. Ez két dologra is jó: mondjuk a High Tech Zone-nál álló öröbotnak, hogy a HOSAKA-nak dolgozunk és átenged bennünket az ellenőrzési ponton; rögtön mehetünk is a HOSAKA irodájába, ahol 10.000 dollár képeben már vár bennünket a havi fizetésünk.
- Betegesen kapzsi cyberpunkok később betörhetnek egy svájci bankba: ehhez először is egy SEQUENCER 1.0 szükséges, mert a belépési kód nem ismert. Ha megvan a program, lépünk be a BANK OF ZURICH adatbázisába és használjuk a címképernyőnél (ez majd generál belépési kódot). Nyissunk csekkszámlát minimum 1.000 dollárral, majd gyűjtsünk törőprogramokat és a cyberspace-ben crackeljük a BANK OF BERNE (vigyázat, Al is van ott). Ha sikerült bejutnunk, kérjünk FUND TRANSFER-t és írjuk be a következőket: 121519831200 ('RETURN'), LYMA 1211 MARZ ('RETURN'), BOZOBANK ('RETURN') és 712345450134 ('RETURN'). Az utolsó 'RETURN' a BOZOBANK számlaszámot zárja le, ezután 500.000 dollárig hívhatunk le pénzt. Ebből érdemes legalább 400.000-et a PAX számlára áttenni, mert később csak onnan tudunk pénzhez jutni (ld. flatline). Ez a tipp egyébként már volt egyszer a CoV 7-ben.

Miután sikeresen összelopkodtunk egy kalap pénzt, menjünk el **Asano**hoz és kérdezzük meg miért nevezi őt **Crazy Edo** disznónak? (Jó kérdés... — **CoVboy**) **Asano** dörgedelmei után mondjuk azt, hogy észrevételeink szerint nem túl jó barátok és mi az ilyen dolgokat hamar észrevesszük. **Asano** gyanakodva érdeklődik, hogy **Edo** a barátunk-e, mire válaszoljuk azt, hogy **Edo** tulajdonképpen egy "gnat's eyeball" és a leghelyesebb lenne szétrúgni a fejét egy vasalt csizmával. Ennek meg is van a hatása: **Asano** bölcs személynek nevez bennünket és az árukinálatát 20%-os engedménnyel fogja elénk tárni. Most már megvásárolhatunk egy **Samurai Seven** vagy jobb esetben egy **Ono Sendai Cyberspace VII** deck-et (a többi truff kategóriájú is jó, csak magas legyen a RAM-száma), amellyel már belephetünk a cyberspace-be. Mielőtt ezt megtennénk, még menjünk vissza a CHEAP HOTEL-be és másoljuk le az össze törősoftware-t a GENTLEMAN LOSER és TOZOKU adatbázisokból. Teljes a fegyverzet, nyomulhatunk a cyberspace-ben! Az itteni teendők már mindenkinek a saját elképzeléseire vannak bízva, amelyek kialakításához valószínűleg jól jönnek az alábbi usefull táblázatok:

Skillchip-ek					
Chip neve	Funkciója	Ára	Hol szerezhető?	Upgrade	Mennyi?
COPTALK	rendőrbeszéd	100	MICROSOFTS	SOFTEN	--
CRYPTOLOGY	kódmegfejtés	--	GENTLEMAN L.	Julius Deane	2.500
HW. REPAIR	deck javítása	1.000	GENTLEMAN L.	MATRIX REST.	100
EVASION	menekülés Al-tól	2.000	Lupus Yond.	MATRIX REST.	100
SW ANALYSIS	programelemző	1.000	MATRIX REST.	MATRIX REST.	100
DEBUG	programhibajavító	1.000	METRO HOLO.	MATRIX REST.	100
ZEN	Al ellen	--	HOUSE PONG	MATRIX REST.	100
SOPHISTRY	Al ellen	--	HOUSE PONG	--	--
ICEBREAKING	?	1.000	METRO HOLO.	--	--
LOGIC	Al ellen	1.000	MATRIX REST.	--	--
MUSICIANCHIP	zenejátészó	1.000	MATRIX REST.	--	--
BARGAINING	alkudozás	1.000	Julius Deane	--	--
PSYCHOANALY.	Al elemző	1.000	Julius Deane	--	--
PHENOMENOL.	Al ellen	1.000	Julius Deane	--	--
PHILOSOPHY	Al ellen	1.000	Julius Deane	--	--

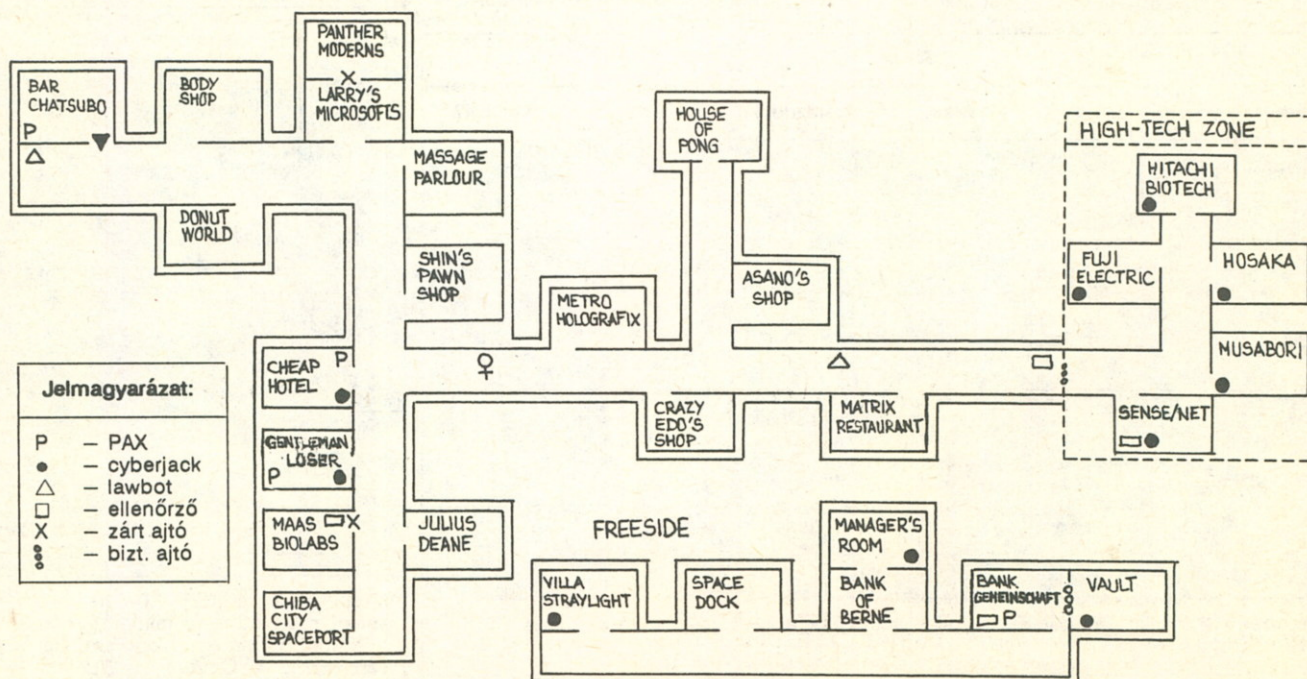
Megjegyzés: itt most per pillanat éppen nincs, de a többi táblázatban biztos, hogy mindenhol lesz.

Cyberspace programok		
Név	Rövid	Funkció
LOGICBOMB	LB	jégtörő
DRILL	DR	jégtörő
CONCRETE	CO	jégtörő
BLOWTORCH	BT	jégtörő
DECODER	DE	jégtörő
HAMMER	HM	jégtörő
DOORSTOP	DS	jégtörő
DEPTHCHARGE	DC	jégtörő
THUNDERHEAD	TH	vírus
JAMMIES	JA	vírus
INJECTOR	IN	vírus
ACID	AC	vírus
PYTHON	PY	vírus
ARMORALL	AR	energiatöltő
PROBE	PB	info a jégről
SLOW	SL	jéglasztó
MIMIC	MI	alcázó
CYBERSPACE	CY	direkt cyber
EASYSIDER	ER	zónahatár ki

Megjegyzés: a KGB 1.0-t ne vegye fel senki, mert használatakor egyenesen a KGB-hez kerülünk. (Mondjam, hogy mi van ott?... — **CoVboy**) A BLAMMO 1.0 szintén használhatatlan icebreaker, mert crackelés közben ellenünk fordul.

COMLINK X.0-val elérhető adatbázisok				
COM.	Társaság	LINKCODE	LEVEL1/LEVEL2 PASSWORD	Software neve és célja
1.0	REGULAR FELLOWS CONSUMER REVIEW ASANO COMPUTING WORLD CHESS FED. CHEAP HOTEL	REGFELLOW CONSUMEREV ASANOCOMP WORLDCHES CHEAPO	VISITOR/-- REVIEW/-- CUSTOMER/VENDORS NOVICE/MEMBER GUEST/COCKROACH	BattleChess 2.0, sakk Scout 1.0 paswordellenőr -- -- -- --
2.0	PSYCHOLOGIST PANTHER MODERNS INT. REV. SERVICE FUJI ELECTRIC	PSYCHO CHAOS IRS FUJI	NEW MO/BABYLON MAINLINE/-- TAXINFO/AUDIT ROMCARDS/UCHIKATSU	-- COMLINK 3.0, rendszer (Mindbender 3.0) (Videosoft 1.0) -- --
3.0	CHIBA TACT POLICE HITACHI BIOTECH COPENHAGEN UNIV SW ENF. AGENCY	KEISATSU HITACHIBIO BRAINSTORM SOFTEN	WARRANTS/SUPERTAC GENESPLICE/BIOTECH PERILOUS/-- PERMAFROST/--	-- -- -- COMLINK 4.0, rendszer Sequencer 1.0 passmaker
4.0	CIT. FOR FREE MATRIX EASTERN S.F.A. GENTLEMAN LOSER	FREEMATRIX EASTSEABOD LOSER	CFM/-- LONGISLAND/-- WILSON/LOSER	Káros programok! COMLINK 5.0, rendszer Blowtorch 1.0, icebreaker Hammer 1.0, icebreaker Probe 3.0, iceinfo (PickUpGirls 1.0)
5.0	TOZOKU IMPORTS HOSAKA CORP. BANK GEMEINSCHAFT MUSABORI INDUSTRIES	YAKUZA HOSAKACORP BANKGEMEIN MUSABORIND	YAK/-- BIOSOFT/FUNGEKI EINTRITT/VERBOTEN SUBARU/--	Comlink 6.0, rendszer Decoder 1.0, icebreaker Blowtorch 1.0, icebreaker Comlink 5.0, de már van Decoder 1.0, icebreaker (BudgetPal 24.0), hehe (ReceiptForger 7.0) --
6.0	BANK ZURICH ORBITAL CHIBA C.C.J.S N.A.S.A.	BOZOBANK JUSTICE VOYAGER	(Sequencer-rel) (Sequencer-rel) APOLLO/--	-- -- --

Megjegyzés: A zárójelben lévő software-ek nem lehívhatóak. A CONSUMER REVIEW-nál \$200-ért minőségi- és árlistát kaphatunk a deck-ekről (felesleges), ASANO COMPUTING-ban pedig Asano reklámjai és ajánlatai vannak.



Cyberspace adatbázisok

Zóna	Adatbázis neve	X/Y	Beszerezhető	AI neve	gyenge pontja
0	CHEAP HOTEL	112/112	--	--	--
	PANTHER MODEMS	224/112	CY, BT3, DE2, TH1	--	--
	REGULAR FELLOWS	208/32	PB3	--	--
	PSYCHOLOGIST	96/32	--	Chrome	PHILOSOPHY
	CONSUMER REVIEW	32/64	--	--	--
	WORLDCHESS CONF.	160/80	--	Morphy	LOGIC
	ASANO COMPUTERS	16/112	--	--	--
1	GENTLEMAN LOSER	416/64	IN1,DR1,SL1,PB3,HM1,BT1	--	--
	TOZOKU IMPORTS	480/80	AC1,DR2	--	--
	TACTICAL POLICE	288/112	--	--	--
	SW ENFORCEMENT	352/64	TH2	--	--
	COPENHAGEN UNIV.	320/32	PB4,DS1,JA1	--	--
	FREE MATRIX	352/112	Károsak!	Sapphire	SOPHISTRY
	EASTERN S.F.A.	384/32	TH2	--	--
	INT. REV. SERVICE	272/64	--	--	--
	N.A.S.A.	448/32	BT4,DC4,PY2	Hal	LOGIC
	JUSTICE	416/112	--	--	--
	2	HITACHI BIOTECH	32/192	--	--
HOSAKA CORP.		144/160	CO1,M12,SL2,HM4,IN2	--	--
MUSABORI IND.		208/208	Kuang Eleven1	Greystoke	HEMLOCK1
FUJI ELECTRIC		112/240	--	--	--
3	BANK OF BERNE	336/160	AA1,SL3,PB10	Gold	PHILOSOPHY
	FREE SEX UNION	288/208	--	Xaviera	PHENOMENOLOGY
	TURING REGISTRY	432/240	--	--	--
	DEFENSE A.R.P.	336/240	JA2,DR3,TH3,IN3,CO2	--	--
	STRIKE FORCE S.F.	464/160	ER,AA1,PY3,DC3,SL3	--	--
4	SENSE/NET	48/320	--	--	--
	GRIDPOINT	160/320	AA2,HM5,IN3,TH3,JA3	--	--
5	BANKGEMEINSCHAFT	304/320	--	--	--
	BANK OF ZURICH	336/368	--	--	--
	NIHILIST	416/368	SL4,AC3,LB3,PY5	--	--
	INT. SEC. AGENCY	448/320	LB3,DS4,IN5,AA3,HM6	--	--
	BELL EUROPA	384/288	AC5,TH4	--	--
6	MAAS BIOLABS	112/480	--	Sigfrid	PHENOMENOLOGY
	K.G.B.	112/416	LB6,CO5,SL5, PB15,DC8,IN5,AA4,JA4	Lucifer	LOGIC
7	TESSIER-ASHPOOL	384/416	--	Wintermute	SOPHISTRY
	ALLARD TECH.	432/464	--	Neuromancer	KUANG ELEVEN és LOGIC
	PHANTOM	320/464	HEMLOCK1	Phantom	ZEN és LOGIC

Megjegyzés: A jelölések és rövidítések valószínűleg világosak, a jég megtörése után beszerezhető software-eknél a szám a verziószámot jelenti, a rövidítéseket és funkciókat ld. a másik táblázatban. Ahol a software-lista belelóg a másik oszlopba, ott nincs AI. SENSE/NET-nél találjuk a ROMchip-ek kódjait (Dixie Flatline). A MAAS BIOLABS-nál SECURITY SYSTEM és a lawbot OFF-ra, ENTRANCE UNLOCKED-re és ezzel kinyitjuk a MAAS BIOLABS zárt ajtaját. Ezután a cyberspace-ből kilépve menjünk el a tetthelyre és mielőtt bemennénk vegyük fel a gázmaszkot (különbben egészségtelen dolgok következnek odabent...). Odabenn hallgassuk meg a számítógép mondókáját (valakivel összekever bennünket) és fogadjuk el tőle a felkínált CYBEREYES deck-et. Ha már van CYBERSPACE software-ünk, akkor ebbe a deck-be letöltve, azonnal a cyberspace-be tudunk kerülni.

Miután kellőképpen felszerelkeztünk különböző software-ekkel, törjünk be a PHANTOM bázisba (7. zóna) és a **Phantom** nevű amatőr AI kivégzése után szerezhettünk egy HEMLOCK 1.0-t. Ez nagyszerűen alkalmazható a **Greystoke** nevű AI ellen (MUSABORI INDUSTRIES bázis). Miután őt is átküldtük az örök vadászmezőkre, akkor felszedhetjük a KUANG ELEVEN 1.0-t. Most meglátogatjuk **Neuromancer**-t (ALLARD TECH. bázis). A jég megtörése után nem nagyon tudunk ellene semmit tenni, viszont egy szép történetet hallunk tőle (ráadásul egy strandon! – hogy jött ez ide?!): ő volt az a bizonyos... ah! inkább mégse mondjuk el – aki kíváncsi az vagy öregedjen meg hamar, vagy játssza végig a játékot. Az eszmeifuttatásának végén megtudjuk, hogy hálából nem öl meg bennünket – mindössze bezár a saját agyunkba. Bizonyára jól fogunk szórakozni... Általában mindenki itt szokott a reset-gomb felé nyúlni, mert itt nem lehet semmit sem csinálni. Az életerőnk viszont szép lassan elfogy... Hál'istennek, mert **Chin** ekkor ismét kickstartol-ja az agyunkat a nálunk lévő apró fejében. Még szerencse, hogy átpakoltuk a PAX-számlára a pénzünket, mert most ismét leszedhetünk róla pár ezret. Várjuk meg, amíg az életerőnk visszamegy 2.000-re és javítsuk DEBUG-gal a "fáradt" programokat. Irány megint a cyberspace – már megint itt van **Neuromancer**. Csodálkozik, hogy mit keresünk már megint itt... Válaszképpen adjunk egy gombóc KUANG ELEVEN-t neki, majd a LOGIC skillchip-et használjuk (ez a gyenge pontja). Ez elég jót tesz neki, mert látványos haldoklásba kezd: a szövegének a második sorában néhány BASIC-hibaüzenetet emleget – aztán exitál. Még megnézhetjük magunkat és elolvashatunk néhány sort arról, hogy milyen jó gyerekek voltunk...

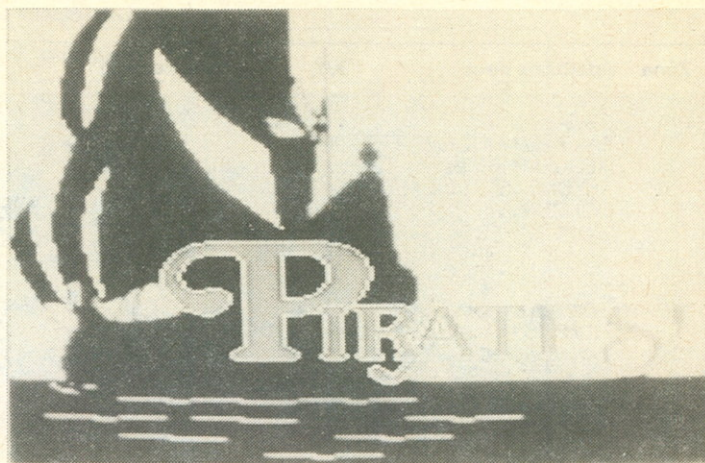
A játéknak ugyan már vége, de hátra van még egy kis nyelvóra: Thanks to BRIGHT Software, Ajka (useful tipz) and some members of CHROMANCE (solution, map, szóval tokkal-vonóval). (Mindenkire ért angolul? – **CoVboy**) Ja, majdnem elfelejtettük, még egy info: azt csiripelik a madarak, hogy káracszony környékén vagy jövőre megjelenik a NEUROMANCER c. könyv magyarul is – további információért kérek egy cyberjack-hez fáradni, becsatlakozni és a cyberspace-ben betörni a COV adatbázisba (vigyázat, van ott egy CoVboy nevű AI is)...

Pirates

CoVboy nevű kedvenc háziállatunk valamelyik levelezési rovatában olyan kijelentésre vetemedett, hogy egy bizonyos PIRATES nevű játék meglehetősen hasonlít az ELITE-re. Hát ez egy enyhén szólva a valóság alapjaitól kissé elrugaszkodott állítás volt, mert a grafika és a kivitelezés egy pillanatra sem téveszthető össze – az viszont igaz, hogy a két játék lényege (az erőszakos pénzszerzésen alapuló meggazdagodás) gyakorlatilag megegyezik. A PIRATES 64-en már muzeális darabnak tűnhet ('87-es "ócskavas"), Amigán kissé újabb keletű, tavasszal jött be az országba. Szóval most már időszerű egy teljes leírást közölni róla... A két gépen futó verzió gyakorlatilag teljesen megegyezik egymással (sőt, a PC-változattal is), bár az Amigás nyilvánvalóan "kedvesebb a szemnek".

Hmmm, hol is lehetne kezdeni a leírást?... Például ott, hogy a gyártó (Microprose) eddig általában szimulátorokban (GUNSHIP, RED STORM RISING, SILENT SERVICE, stb.) "utazott", szóval elég meglepő volt tőle egy olyan program, amiben van egy adag arcade, egy adag adventure, egy adag stratégia és még sok adag egyéb – nagyszerűen ötvözi az egyes játékkategóriák sajátosságait! A másik igencsak meglepő dolog, hogy 64-en majdnem az egész program BASIC-ben íródott! Aprópó, 64-en senki se keressen kazettás változatot (Amigán se... – CoVBoy).

A játék színhelye a XVI-XVII. századi Karib-tenger (vagy ha úgy jobban tetszik: Antilla-tenger), amely ebben az időben a kalózok véres meseországa volt. A térség pillanatnyilag négy nagyhatalom érdekeinek az ütközőpontja: a XVI. század folyamán létrehozott közép-amerikai spanyol gyarmatbirodalom éppen széthullóban van. A felemelkedőben lévő Anglia, Franciaország és Hollandia minden igyekezetét latba veti azért, hogy ebből a légsós falatból minél nagyobb szeletet hasítson ki. A három ország reguláris háborúkat is visel úgy a spanyolok, mint egymás ellen, de a legfontosabb fegyverük a kalózok felbérése az ellenfelek városainak és hajóinak elpusztítására (valamint kalóz-vadászok rászabadítása az ellenséges kalózokra). Tehát mindenki mindenki ellen – teljesen békés ez a hely... Ebbe a helyzetbe csöppenünk bele, mint fiatal hajóskapitány. A fő feladatunk, hogy a négy nagyhatalomnál minél magasabb rangba emelkedve a társadalmi megbecsülést, minél több zsákmányt összeharácsoolva pedig a gazdasági jólétet biztosítsuk arra az időre, amikor visszatérünk a normális életbe. Néhány mellékesen csatolt feladat is adódik időközben: meg kell keresnünk különféle rég elveszettek hitt családtagjainkat (a kedves hugit, a kedves bátyuskát, a kedves papát...), akiket általában valamilyen gonosz spanyol uraság tart fogva őserdei birtokán; a családtagok megtalálásuk után szakadt térképdarabokkal szolgálnak holmi elrejtett inka kincsről, amely meglehetősen szép summára rúg; ugyanilyen térképeket vásárolhatunk a városi kocsmákban különféle kalózok kincsről (ezek ugyan kisebb pénzek, de sok kicsi sokra megy); lehetőleg minél többször ki kell rabolnunk a Silver Train és Treasure Fleet nevű spanyol kincsesflottákat, amelyek Spanyolország éves bevételét szállítják az anyaországba Peru mesés aranybányáiból (darabonként 50.000 aranyat visznek); a térségben lévő városok kormányzóinak lányai közül ki kell választanunk a megfelelő feleséget és meg kell próbálnunk feleségül venni – szóval izgalomban nem lesz hiány.



▲ ... (Én megmondtam, hogy vegyétek le a fényerőt!... – CoVboy)

Indítási paraméterek beállítása

Betöltődés után először is egy három pontból álló menühöz lesz szerencsénk, amelyek a következő jelentéssel bírnak:

COMMAND A FAMOUS EXPEDITION: a játékban egy híres expedíciót fogunk lejátszani, amelyet Sir Francis Drake, l'Ollonais és hasonló hírhedt barátaik vezettek gazdag spanyol városok illetve a Silver Train vagy a Treasure Fleet kirablására. A cél ugyan megegyezik azzal, mintha egyéni karriert kezdenénk vagy folytatnánk tovább, viszont néhány könnyítést kapunk: az expedíció általában már ágyúkkal és emberekkel felszerelt, több hajóból álló flottával indul és a kapitány szerepében már elértünk valamilyen rangot valamelyik nagyhatalomnál. Az expedícióknál nem fontos feltétlenül az expedíció célpontját támadnunk, inkább a minél több zsákmány összeharácsoolásával és a mielőbbi előmenetellel kell törődnünk. Az egyéni karrierrel ellentétben itt a zsákmányt **csak egyszer** lehet felosztani és a program ennek alapján állapítja meg, hogy visszavonulásunk után milyen helyet foglalunk el a társadalmi ranglétrán!

CONTINUE A SAVED GAME: Egy kimentett játékállás folytatása. Az állás lehet expedícióból vagy karrierből kimentve. Állást menteni csak szövetséges városból lehet, a program által formázott mentéslemezre. Egy lemezen 4 állás van illetve a High Score-lista, ahová a visszavonulás után felírhatjuk a nevünket. Az állásokra számokkal hivatkozunk: ha mentésnél már volt megadott számú állás, akkor az felülíródik a jelenlegivel; töltésnél a játékállások listájánál láthatjuk a kapitány nevét, a város nevét, ahonnan az állást kimentettük, az aktuális évszámot és a kapitány vagyonának mértékét.

START A NEW CAREER: új egyéni karrier kimentése. Ebben szinte az abszolút nulláról indulunk és onnan kell felküzdenünk magunkat – tehát a játék így igazán élvezetes. A zsákmányt számos alkalommal fel lehet osztani (így növekedhet csak a kapitány egyéni vagyona), mert a játéknak akkor van vége, ha háromszor otthagyjuk a fogunkat egy ütközetben vagy – egészségünk megromolva – a legénységünk úgy dönt, hogy kiöregedünk a kalózok sorából. Ha egyéni karriert indítunk, akkor a program érdeklődik, hogy akarunk-e valamilyen speciális időszakot meghatározni, NO THANKS választása esetén a játék 1660-ban fog kezdődni. Gyakorlatilag az idő kiválasztása is egy nehezítési fokozatnak felel meg, hiszen a fő ellenségek bizonyára a spanyolok lesznek (tőlük lehet a legtöbbet rabolni): 1560-ban szinte még kizárólagos urai a térségnek, 1660-ra viszont a másik három hatalom együttvéve már olyan erős, mint a spanyolok egyedül.

Ezután következik a nevünk megadása, majd a nehézségi fokozat beállítása (APPRENTICE/JOURNEYMAN/ADVENTURER/SWASHBUCKLER). Magasabb fokozatok nehezítései: harcban ügyesebbek az ellenfelek; a kalóz- és kalózvadászhajók erősebben vannak felszerelve (néha már hihetetlenül is...); a legénység hangulata gyorsabban romlik, azaz előbb fognak fellázadni; menekülés közben majdnem biztos, hogy elvesztünk egy hajót; könnyebb zátonyra futni; ha a tengeren vitorlát pillantanak meg az árbockosárból, az első két fokozatban a fedélzetmester bemondja, hogy angol (ENGLISH), francia (FRENCH), holland (DUTCH), spanyol (SPANISH) vagy ismeretlen, semleges (UNKNOWN) felségvizeken vagyunk-e. Ez utóbbi info elmaradása azért kellemetlen, mert ha megközelítjük a hajót és egy nagyon erős kalózvadászba botlunk, akkor a leggyakrabban már nem lehet kitérni az ütközet elől (néha kalózzal is ugyanez a helyzet...). Az éremnek viszont itt is két oldala van: míg az APPRENTICE kapitány csak 2 tiszti részt kap a zsákmány felosztásakor, addig az ADVENTURER 4-et, a JOURNEYMAN 8-at és a SWASHBUCKLER 16-ot (nem utolsó szempont az egyéni vagyon növelésének érdekében!). A zsákmány felosztása után – tetszés szerint – magasabb fokozatba léphetünk. Ha rajtavesztünk valamelyik támadáson (leszúrnak vívás közben, elsüllyed a hajó, amivel harcolunk, stb.) vagy csak egyetlen hajónk van és azzal zátonyra futunk, akkor két esetben még elnéző a legénység: egy nehézségi fokozattal alacsonyabb kapitányként visszavesznek bennünket. Harmadszorra már nincs több pardon az amatőr kapitányoknak: mehetünk nyugdíjba, a játéknak és a kalózkariernak vége.

Következik a nemzetiség kiválasztása: angol, francia, holland vagy spanyol. Ennek csak a játék elején van jelentősége: a választott nemzetiségnél LETTER OF MARQUE "rangot" kapunk, azaz használhatjuk az ország kikötőit (eladhatunk árut, toborozhatunk legénységet, stb.). A későbbiekben a nemzetiségnek nem túl sok jelentősége van, mert ha valaki megtámad bennünket, akkor azt aszerint teszi, hogy a "gazdországánál" bűnöző besorolásban vagyunk-e vagy sem.

Ezután választhatunk egy tulajdonságot, amely a játék során az erősségünk lesz:

SKILL AT FENCING: vívás. Ha ez az erős oldalunk, akkor ostromban vagy hajók elfoglalásakor nagyobb eséllyel szállunk harcba: a legénységünk bőszebben irtja az ellenség csapatait, az ellenfél gyorsabban esik pánikba és a találatai nem mindig pontosak.

SKILL AT NAVIGATION: navigáció. A tengeren hajózva könnyebben és gyorsabban haladhatunk szél ellen, nem kell állandóan cikkcakokban közlekednünk.

SKILL AT GUNNERY: ágyúzás. Tengeri ütközetekben vagy kikötők erődjeinek ostrománál pontosabb a célzás (a program néha azt is találatnak veszi, ami tulajdonképpen mellément) és a tüzérek is gyorsabban megtöltik az ágyúkat az új lövéshez.

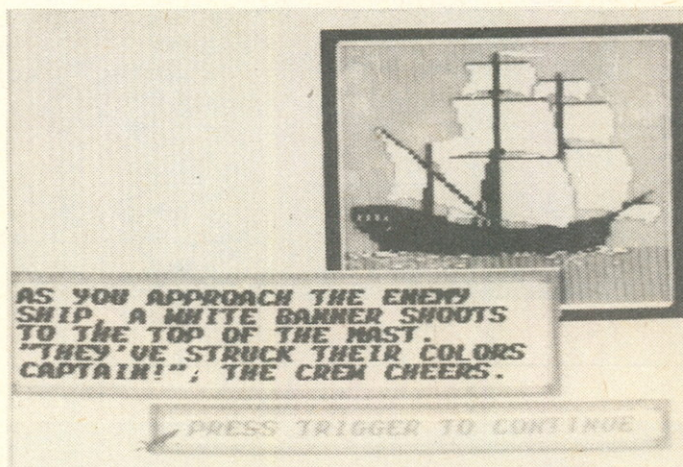
WIT AND CHARM: intelligencia és vonzerő. Ez a kormányzók lányainál használható: ha egy városban látogatást teszünk a kormányzónál, akkor a beszélgetés után általában bemutat bennünket a lányának is, aki érdeklődik utánunk. Ha ez az erős tulajdonságunk, akkor egyrészt könnyebben szerezhetünk magunknak feleséget (ha nagyon nagy a kéréje és a közöttünk lévő rangkülönbség, akkor is hajlandó hozzáánkjönni), másrészt a hölgyek gyakran teljesen szerelmesek lesznek belénk. Ha ez utóbbi eset történt – attól függetlenül, hogy megkértük-e a kezét vagy sem –, akkor a szerelmes hölgy az összes ezután következő látogatásunk alkalmával értékes információkkal fog szolgálni: elmondja, hogy pillanatnyilag hol van a Silver Train és a Treasure Fleet, valamint melyik spanyol városban látták utoljára azt a kalózt, aki tud valamit egy elveszettnek hitt családtagunkról. Ugyanezt teszi egyébként a feleségünk is, ha a kalózkodás pihenőnapjain bekukkantunk hozzá.

SKILL AT MEDICINE: orvoslás. A játék 3 élet elvesztéséig vagy az egészség megromlásáig tart – ha ez az erős oldalunk, akkor 2-3 évvel tovább őrizük meg az egészségünket, azaz később küld el bennünket nyugdíjba a legénység. Hosszabb utakon észrevehető, hogy a legénység létszáma néhány fővel (8-10) megfogyatkozott – annak ellenére, hogy közben nem is keveredtünk összecsapásba (úgy látszik, a játék írói a skorbutot is belekombinálták a játékba...). Ha jó orvosok vagyunk, akkor ez a veszteség nincs (bár amúgy sem számottevő a dolog).

A legcélszerűbb a vívást vagy az ágyúzást választanunk. Ezután valamilyen hangzatos történet következik arról, hogy mint ifjú szerencsevadászok, hogyan is keveredtünk a Karib-tengerre és ott mi történt velünk (van egy pár verzió a program talonjában) – a vége viszont mindegyiknek az, hogy vagy sikerül néhány emberrel hajót lopnunk, akik hajlandók megválasztani kapitányuknak vagy egy kormányzó hajlandó hajót és legénységet adni a kezünk alá. Itt következik a "programvédelem" á la **Microprose**: a kormányzó vagy a legénység megkérdezi, hogy az adott évben pontosan mikor érkezik a Silver Train/Treasure Fleet egy bizonyos spanyol városba. A válaszokat ld. a következő oldalon. Hazánkban az EAGLE-féle változat terjedt el, amelynek eredetileg az első oldalán egy DATES nevű file-ban ott voltak a helyes válaszok a kérdésekre – ezt azonban valami jótét lélek letörölte a lemezről és úgy terjesztette tovább. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy a játékot hamar eldobta az, aki nem ismerde: a választás után ugyanis leggyakrabban még vívnunk kell egyet a kapitányi tisztért (néha kimarad a műsor). Teljesen mindegy, milyen jól vívunk – ha a kérdésre helyest választ adtunk, akkor majdnem biztos, hogy mi fogunk győzni, viszont ha elhibáztuk, akkor egyszerűen lehetetlen leszúrni az ellenfelet. Ha veszünk, akkor a programtól egy választási lehetőséget kapunk: megpróbáljuk újra vagy reménytelen karrierrel próbálkozunk. A karrier tényleg reménytelen lenne, mert csak kis hajót kapnánk rossz felszereléssel és az összes állam bűnözőként tartana számon bennünket (azaz nem tudunk egyetlen kikötőbe sem befutni embereket felvenni, hajót javítani, kereskedni, stb.). Az Amiga-verzióban nincs kérdezőgatos védelem (pontosabban már kiszédtek belőle: a program azt hiszi, hogy jót felelt a játékos).

A vívás egyébként nem túl bonyolult dolog, a sikeres találatokat villanások jelzik a küzdőkön. A joystick 'jobbra'/'balra' mozgásával mozoghatunk, ha már az ellenfél előtt állunk akkor a 'balra' az szúrás mellre. 'fel': védés fent; 'balra' + 'fel': vágás fejre; 'balra' + 'le': vágás lábra; 'le': védés lent. Ha az ellenfél térdre borul, már győztünk is. Úgy tűnik lassan már elkezdődik végre a játék, mert ismét töltögetés következik...

A PIRATES leírását a következő számban fogjuk folytatni (...és ott be is fejezzük – nem lesz még egy ELITE! – CoVboy), mert ennyi helyre egyelőre csak a "bemelegítés", a válaszok és a térkép fért be. A térképpel kapcsolatban néhány megjegyzés: valószínűleg feltűnik, hogy a játékban nem teljesen úgy néznek ki a dolgok, mint ahogyan az atlaszon – mindenesetre el lehet találni rajta. A másik probléma az, hogy a különböző időszakok közül egyes városok nem szerepelnek mindegyikben (egyesek megszűntek, egyeseket meg átkereszteltek új tulajdonosaik). Néhány várost sehogy sem sikerült megtalálnunk, ezért néhány le is maradt a térképről. Hát akkor folyt. köv. a következő hónapban.



▲ Hát mostanság már minden dereglye megadja magát?!

Trojan Warrior

C64

Az örököelethez először RESET-eljük a gépet, majd POKE 2235,78: POKE 2249,234, végül pedig a SYS 8080 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Sword Slayer

C64

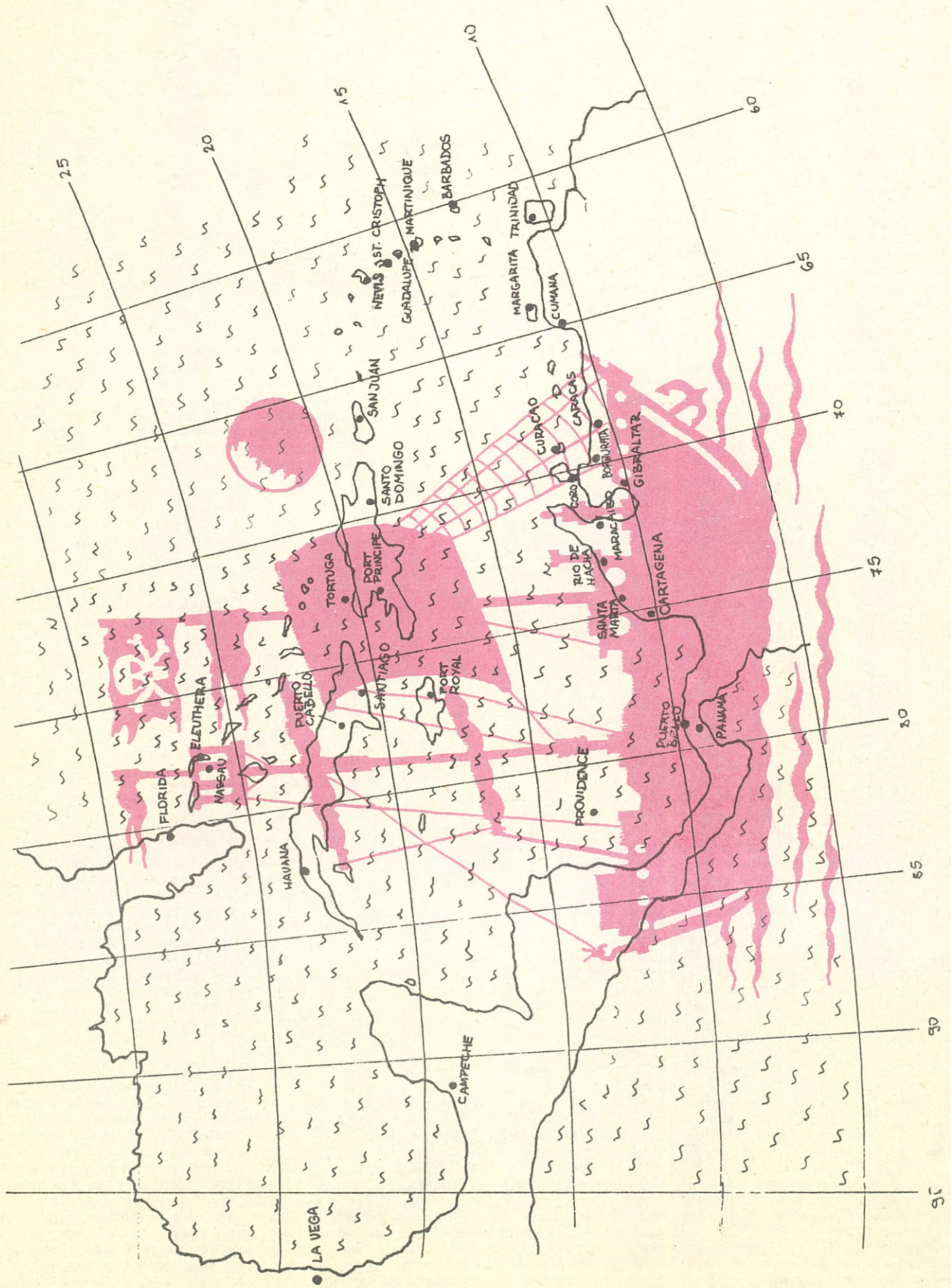
Az örökélet bevitelének első lépése a RESET, majd POKE 32735,234: POKE 32736,234, végül pedig a SYS 25594 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

SILVER TRAIN

	1560	1600	1620	1640	1660	1680
ST. THOME	—	E. APR.	E. MAR.	—	—	—
CUMANA	E. APR.	L. APR.	L. MAR.	E. APR.	E. MARCH	E. APR.
CARACAS	—	E. MAY	E. APR.	L. APR.	L. MARCH	L. APR.
BORBURATA	L. APR.	—	—	—	—	—
PUERTO CABELLO	E. MAY	L. MAY	L. APR.	—	—	—
CORO	L. MAY	E. JUNE	—	—	—	—
GIBRALTAR	E. JUNE	L. JUNE	E. MAY	E. MAY	E. APR.	—
MARACAIBO	L. JUNE	E. JULY	L. MAY	L. MAY	L. APR.	L. MAY
RIO DE HACHA	E. JULY	L. JULY	E. JUNE	E. JUNE	E. MAY	L. JUNE
SANTA MARTA	L. JULY	E. AUG.	L. JUNE	E. JULY	E. JUNE	E. JULY
CARTAGENA	E. AUG.	L. AUG.	E. JULY	L. JULY	L. JUNE	L. JULY
PANAMA	L. AUG.	E. SEPT.	L. JULY	L. AUG.	L. JULY	L. AUGUST
NOMBRE DEL DIOS	E. OCT.	—	—	—	—	—
PUERTO BELLO	—	L. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.

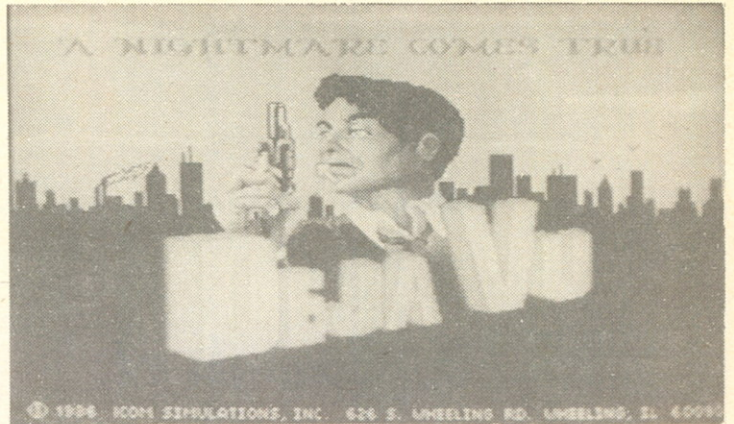
TREASURE FLEET

	1560	1600	1620	1640	1660	1680
CUMANA	E. OCT.	E. OCT.	—	—	—	—
PUERTO CABELLO	L. OCT.	—	—	—	—	—
CARACAS	—	L. OCT.	E. SEP.	E. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.
MARACAIBO	E. NOV.	E. NOV.	L. SEP.	L. OCT.	L. SEPT.	—
RIO DE HACHA	L. NOV.	L. NOV.	E. OCT.	E. NOV.	E. OCT.	L. OCT.
SANTA MARTA	—	E. DEC.	L. OCT.	L. NOV.	L. OCT.	E. NOV.
PUERTO BELLO	—	L. DEC.	E. NOV.	E. DEC.	E. NOV.	L. NOV.
NOMBRE DEL DIOS	E. DEC.	—	—	—	—	—
CARTAGENA	L. DEC.	E. JAN.	E. DEC.	E. JAN.	E. DEC.	L. DEC.
CAMPECHE	L. JAN.	E. FEB.	E. JAN.	E. FEB.	E. JAN.	L. JAN.
VERA CRUZ	E. FEB.	L. FEB.	L. JAN.	L. FEB.	L. JAN.	E. FEB.
HAVANA	E. MAR.	L. MAR.	L. FEB.	L. MARCH	L. FEB.	E. MAR.
SANTIAGO	L. MAR.	—	—	—	—	—
FLORIDA CHANNEL	L. APR.	L. APR.	L. MAR.	L. APR.	L. MARCH	L. APR.



Deja Vu

Mind Amigán, mind 64-en már-már elfelejtett klasszikusnak számít a DEJA VU. Mindez valószínűleg annak köszönhető, hogy bár egy igazi adventure-csemege – de végigjátszani egy kissé nehézkes, mert a történet teljesen kusza, zavaros, érthetetlen. Természetesen ha valaki igazán elmélyül benne, akkor csak sikerül kibogoznia a szálakat (persze az nem kimondott hátrány, ha valamennyire ért angolul...) Talán az alább következő leírás hatására néhány játékos előveszi a kukából és játszik vele egy csöppet. Megéri... A grafikai kivitelezés ugyan nem túl fényes, egyébként – akárcsak a játék témája – nagyon hasonlít az Interplay cég **BORROWED TIME** és **TASS TIMES** című programjára. A játékban egy magányos nyomozó szerepét játszuk, aki pillanatnyilag egy klozett padlóján heverészik és fogalma sincs róla, hogy hogyan került jelenlegi helyére, mi történt vele az elmúlt időben, sőt azt se tudja, hogy ő tulajdonképpen kicsoda. (Akkor ez egy **magán kívüli nyomozó – CoVboy**). A játék kezelésére most nem nagyon vesztegetjük a szót, mert valószínűleg nyilvánvaló, teljesen egérvezérelt (remélhetőleg már mindenki látott Amigán Workbench-et; a 64-esek pedig csak belejönnek valahogy...). A főmenüről azért szólnunk néhány szót – az alábbi 6 opciója van (az aktuális inverzben): **EXAMINE**: megvizsgálni a kijelölt tárgyat; **OPEN**: kinyitni vagy átkutatni valamit (ajtót, szekrényt, hullát stb.); **CLOSE**: becsukni valamit; **SPEAK**: beszélni valakihez (például taxinak); **OPERATE**: működtetni vagy használni valamit; **HIT**: megütni valakit vagy valamit; **CONSUME**: bizonyára hasznos dolog lehet... Az alábbiakban egy meglehetősen gyors megoldás következik, rohamtempóban. A dolog egyébként távolról sem volt ilyen egyszerű, hiszen egy csomó olyan infót is beleszórtunk, amelyet az adott állásnál még nem tudhatna a játékos. Ilyen például a ránk nézve terhelő bizonyítékok felismerése, amelyeket egy nagyon egyszerű módszerrel lehet azonosítani: ha a rendőrség úgy kap el bennünket (vagy úgy megyünk be a rendőrségre) hogy nálunk vannak, akkor letartóztatnak bennünket. Az egész játék folyamán a két legfontosabb tényező az időzés és a pénz: az első egyrészt azért, mert ha nem igyekszünk, elkap a rendőrség, másrészt azért, mert egy idő után kiderül, hogy megmérgezték bennünket; a második pedig azért, mert a játékban számos kiadásra számíthatunk (rablók, taxisok – ami nem túl nagy különbség...) és pénzünk elfogytával nem nagyon tudjuk a játékot végigjátszani.



▲ Valahol már láttam...

A játék elején egy klozettben terünk éppen magunkhoz, amely Joe bárjának részét képezi. A fejünkön egy hatalmas lüktető dudor éktelenkedik. A jobb kezünk kissé véres, a bal karunkban pedig valamilyen szűró fájdalmat érzünk (valószínűleg az a kis pontocska okozza a fájdalmat, ami egy injekció-szúrás következménye lehet). A dolgok jelenlegi állásán töprengve hirtelen eszünkbe jut, hogy nem jut semmi az eszünkbe (például ilyenek, hogy vajon kik is vagyunk, hogyan kerültünk ide, stb.). Ahogy kitérünk a látásunk, a zárt ajtó előtt egy kabátot látunk a fogason lógni. Nézzük meg mi van benne. A következőket találjuk: 7 db 25 centes pénzérme, egy aranyfuttatásos öngyújtót (rajta J.S. emblémával), egy zsebkendőt (ugyanosak J.S. emblémával), egy Doboz Lucky Strike cigarettát, egy sötét napszűmeveget és egy tárcát. Vegyünk fel mindent (rámöljük át mindent az Inventory-ablakba) és a vizsgálódást folytassuk a tárcával. Ebben egy OFFICE (iroda) feliratú kulcsra, egy 20 dolláros csekkre, valamint egy Penthouse-ba szóló "kulcskártyára" (PRIVATE ACCESS CARD) lelünk. Rámöljük ki mind a két tárgyat a tárcából, de azért azt se hagyjuk itt. Vegyük fel a kabátot is. Alatta egy .38-as kaliberű pisztoly lóg a fogason, valószínűleg ez is jól jön a későbbiekben. Vizsgáljuk meg a pisztolyt (OPEN). Eszrevesszük, hogy a tárcán lévő hat töltényből három már ki van löve. Nyissuk ki a szemben lévő ajtót. A második előterébe jutottunk, ahol a falon egy törött tükör függ. Megbámulhatjuk benne magunkat, de ettől nem nagyon leszünk okosabbak. Nyissuk ki a második jobbra lévő ajtaját és menjünk ki rajta. Egy folyosóra jutottunk, ahonnan egyrészt a bárba, másrészt pedig a női WC-be vezet út. Maradjunk a hölgyek számára fenntartott szakasznál és kukkantsunk be oda. Itt ismét egy tükörre lelünk (a nézelődés eredménye ugyanaz, mint az előbb), de inkább a WC-fülkét vegyük vizsgálat alá, tehát menjünk balra. A WC kissé meghibásodhatott, mert a tartályból folyik a víz. A tartály jobb szélén egy kis pottyócskára leszünk figyelmesek, amelyről vizsgálata után kiderül, hogy egy értékes gyöngy fülbevaló. Vegyük magunkhoz és tavozunk a női WC-ből (aki akar esetleg elszórakozhat a WC lehűgálásával, mert a higiénia mindenek felett – vagy esetleg felnyithatjuk a fedőt és belekukkánthatunk a csészébe, hátha találunk valami értékes kispasztikát...). A folyosó másik ajtaján keresztül menjünk be a bárba, ahol a pulton egy pohár gyanús itókat lelünk, amelyben valaki egy csikket oltott el (az alkohol felhasználásának egyébként nem biztos, hogy ez a legcélszerűbb módja...) – mindenestre vigyünk ezt is magunkkal. A bár üvegablakán át egy sötét utcára látunk, amelyen egy fekete autó parkíroz. Sajnos az ajtó valaki bezárta és az üvegablakon keresztül sem tudunk távozni (aki nagyon unatkozik, az esetleg próbálkozhat a zár szellőzőcsőjével vagy szétverésével, de egyrészt úgysem fog kinyitni, másrészt töltények nélkül nem nagyon fogja tudni végigjátszani a játékot...).

Eddig már bizonyára feltűnt mindenkinek, hogy néha elködösödik a szemünk és teljesen elgyengülünk. Mi az ördög?!... – majd később kiderül. Ugyanígy vagyunk a rendőrautók szirenázásával: ha már túl sokáig vesztegettük az időt valamilyen helyszínen, sziréna harsan az utcán. A harmadik szirenázás után "valami" miatt elkapnak bennünket a rendőrök és bizonyára mindenki sejtetheti, hogy a kimagyarázkodásra semmi esély, hisz' azt sem tudjuk, hogy tulajdonképpen kicsodák vagyunk... Ilendő tehát erről a cseppel sem barátságos helyről mielőbb eltűnnünk. A lépcső alatti ajtó kinyitásával a borospincébe jutunk, ahol különböző érdekes dolgokat csinálhatunk, például kinyithatjuk a boroshordó csapját (szép boros lesz a cipőnk tőle). A falon egy régi típusú telefon lóg – ennek túl sok értelme nincsen, de vesztünk vele jó sok időt. A lényeg viszont az, hogy a pincébe vezető ajtó nyitva legyen. Menjünk fel a bárba az emeletre vezető lépcsőn és egy folyosóra kerülünk. A falon különféle poszterek lógnak, amelyek boksziókat ábrázolnak. Az egyikben érdekes módon magunkra ismerünk (alatta egy név: ACE). Most már bizonyára mindenki tud mindent, menjünk tovább tehát a folyosó végén lévő ajtón keresztül. Egy irodában találjuk magunkat, ahol olcsó kölni szaga érződik. Itt elsősorban egy íróasztal valamint az ablakok vonhatják magukra a figyelmet. Mivel az ablakok zárva vannak, írnyítsuk figyelmünket az íróasztalra. Van rajta lámpa, írógép és telefon. Mind nagyon érdekes, de semmi hasznuk – nyissuk ki inkább az íróasztal fiókját. Egy borítékra lelünk, amelyben egy számla lapul. A számlát Dr. Brody gyógyszerészára állította ki és különféle létyók valamint egy feckendő vásárlására jogosított fel valakit. A számlát vegyük magunkhoz és próbáljuk meg a balra vezető ajtót kinyitni. Természetesen zárva van – viszont a pénztárcánkban talált, OFFICE feliratú kulcs éppen passzol bele. Menjünk be az irodába.

Egy hulla. Úgy látszik, utóljára éppen telefonálhatott, mert a kezében még mindig görcsösen szorongatja a kagylót. Az íróasztalok mindig érdekes helyek, tehát nyissuk ki ezt is. Ebben egy puha ceruzát és egy FRONT feliratú kulcsot találunk. A kulccsal kimehetünk a bárba kifelé vezető ajtón – bizonyára senkinek nem lesz gyanús, ha éjszaka távozunk egy bárba, ahol egy hulla heverészik... Szóval inkább mégse a bár felé vegyük az utunkat, hanem kutassuk át a hullát (OPEN CORPSE). Már megint egy kulcsot találtunk, ez is jöhet velünk (majd később nyitunk belőlük egy kereskedést...). A falon egy régi típusú telefon lóg – olyan régi, hogy már nem is működik, szóval hár is szórakozni vele. A fal másik oldalán viszont egy érdekes széf látszik. Talán mondani sem kell, hogy zárva tartják. A nyitási kísérletnél három számkombinációkra lenne szükség... A kombináció 33-24-36. (Erre kissé körülményes módon jöttünk rá, miután kijutottunk a bár elé, az autó kesztyűtartójában többek között találunk egy forgalmi, amelyen a Penthouse Suite pontos címe (1212 West End St.) található. Ezen a címen lévő helyen egy fényképet találunk, amelyen egy újabb cím van. Ez Vickers kisasszony bungalója, amelynek az asztalán egy cetlin fel van írva a széf kombinációja.) Mivel tudjuk a széf számát, megspóroltunk egy-két utat és nyertünk egy csomó időt. Akkor talán ki is nyithatjuk... Egy iratgyűjtőt találunk benne és egy kis dobozát. Az iratgyűjtőt kinyitva egy rakás fedezet nélkül csekket lelünk, amik egyébként Joe bárjának a javára vannak kiállítva, összesen 1.000 dollár értékben. (Alírást: "ACE" Harding – nicsak de ismerős név). Vegyük fel őket (a dosszié nem kell). Most nézzük meg mi van a dobozban: senki sem fogja kitalálni mit találunk benne – egy kulcsot (most kivételesen felirat nélkül). Visszük magunkkal. Nyissuk ki az ablakot a hulla mögött és másszunk ki rajta. Egy tűlétrára kerülünk. Le is másszhatunk rajta, de akkor visszafelé már nincsen út (mint az egy jólnevelt tűlétrától el is várható). Inkább felfelé vegyük az irányt. A létra tetején egy ablakot találunk. Nyissuk ki és másszunk be rajta. Elég érdekes helyre kerültünk: a szoba közepén egy szék áll, amelyről különféle szíjak lógnak – nagyszerűen alkalmasak arra, hogy például odakössenek hozzá egy embert. Az ablak melletti asztalkán három ampullát találunk – bizonyára jól érzik ott magukat, szóval nem kell felvennünk őket. Turkáljunk inkább egy kicsit a kukában. (Ahá, kibújt a szög a zsákból!... – CoVboy) Itt egy feckendőre lelünk – ezt viszont már vegyük magunkhoz. A szoba másik oldalán egy ajtó van, amelyen kilincs ugyan nincsen viszont van mellette egy gomb. Nyomjuk meg. Némi zörejek közepette egy lift érkezik, majd kinyitlik az ajtó. Szálljunk be.

A falon a lift kezelőgombjai láthatóak:

- a legfelső gomb azt a szintet jelzi, ahol most vagyunk.
- az alatta lévő a hullát tartalmazó irodába visz bennünket. Ez nem rossz hely, de itt nem tudunk visszazánni a liftbe, meg már egyébként is voltunk itt.

• a harmadik gomb egy titkos játékkaszinóba visz bennünket.

• az alsó billentyű egyenesen a csatornarendszerbe továbbít bennünket. Nem ez a számunkra kívánatos hely pillanatnyilag.

Menjünk le tehát a kaszinóba (nincs visszalétezés innen se). Itt különféle nyerőgépeket (lehet pénzt dobálni beléjük – nyerési esély tart a nullához), játékkaszinókat, gengszterposzttereket (**Al Capone** és **Lucky Luciano**), valamint egy szerencsekereket találunk. Pörgessük meg a szerencsekereket és teljesen szerencsések leszünk – kinyílik mögöttes rejtekhely. Menjünk be rajta. Egy rejtett szobába jutottunk. Nyissuk ki a jobb oldali ajtót. Még egy borospince – ja nem, ez ugyanez, mint az előbbi. Inkább menjünk le a létrán a csatornába.

A csatornában forduljunk jobbra. Egy keresztvezetődéshez érkezünk, ahol lefelé folytatjuk az utunkat. Ezen a helyen vízvíványhoz érünk. Itt biztonsági intézkedések fognak történni: eldobálunk néhány tárgyat, amelyek a rendőrség előtt terhelő bizonyítékként szolgálnának ellenünk. Ezek sorban: zsebkeendő, öngyújtó, cigarettacsomag, napszemüveg, csekk, üres tárcsa, üres kabát, pohár. Ezek terhelő bizonyítékok ellenünk. Szépen eltűnnek a víz alatt – nem lesz több gondunk velük. A kabát különösen kellemetlen lenne a későbbiekben számunkra: ez ugyanis nem a mi tulajdonunkat képezi és egy hölgy pusztá tévedésből lepuftantana bennünket, mivel összekever egy figurával, aki éppen faképnél hagyta. Majd később kiderül, hogy ez a figura egészen véletlenül azonos azzal, aki átlőtt fejével hever az irodában. (Szeretetre méltó ember lehetett, ha mindenki le akarta löni – egynek sikerült is.) A csatornával kapcsolatban egy megjegyzés: ez egy igen kevésbé barátságos hely, mert itt néhány alligátor is lakik. Véletlenszerűen megjelenhet egy példányuk – ilyenkor azonnal löjünk a pisztollyal a szemé közé.

Menjünk vissza az elágazáshoz és menjünk tovább jobbra. Itt egy létrát látunk, amelyen felmászva megtalálhatjuk a csatornarendszer kijáratát. Nyissuk ki a csatornafedőt és másszunk ki az utcára. A bár kijáratát előtt találjuk magunkat, ahol még mindig ott parkol a fekete autó. Nyissuk ki a kocsit első ajtaját a Mercedes emblémás kulccsal (ez a legnagyobb) és üljünk be a kocsiba. Az autó műszerfalán bal oldalon megtaláljuk a slusskulcs nyílását. Használjuk itt ismét a kulcsot, amivel bejutottunk az autóba. Rendben – a robbanás után töltünk vissza az utolsó játékkészletet (nem volt?!...). Az autózás tehát környezetzsennyező hatású és a robbanó dinamit is káros az egészségre – ehelyett tehát inkább nyissuk ki a kesztyűtartót. Találunk egy fényképet egy kövér hölgyről (megvizsgálva kiderül, hogy a hölgy igen kövér), egy városi úttérképet és **Joey Siegel** névre (mint J.S.?) kiállított jogosítványt. Vegyünk magunkhoz mindent és szálljunk ki a kocsiból. Menjünk a kocsit csomagtartóhoz és nyissuk ki a jelölés nélküli kulccsal. A program szerint: "egy igen nagy tárgyat pillantunk meg, amely a csomagtartó legnagyobb részét elfoglalja". Valóban elég nagy tárgy: ez az a hölgy, akit a fényképen láttunk – micsoda örömteli találkozás! Valaki bekötozte a száját szegénynek. Rövid morfondírozás következik: mit csinálunk a nagy terjedelmű névvel, aki bizonyára nem saját jószántából tölti az idejét egy szűkre méretezett csomagtartóban. Például le is löhetjük, de a rendőrség éppen itt van a sarkon és bizonyára feltűnne nekik, ha egy csomagtartóra lövöldöznenek. Inkább vegyük le a szájáról a kendőt, hogy kapjon levegőt. A köteleit nem tudjuk kioldozni, de legalább nem fullad meg (hagyjuk nyitva a csomagtartót is). Most már mehetünk is.

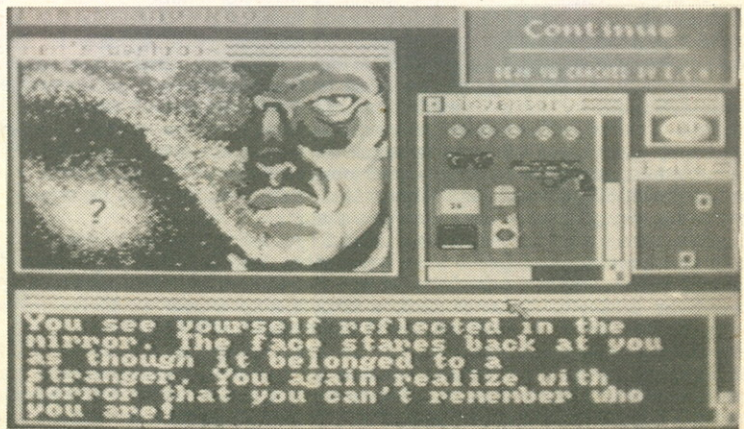
Az utcán egyébként néha rablókba botlunk, akik valamilyen el akarják venni az összes pénzünket. Ha egy ilyen úrral találkozunk, akkor fogjunk meg egy pénzdarabot (persze ne a húszdolláros) és adjuk oda neki (OPERATE-tel). A rabló közli, hogy a fegyver meg se volt töltve, he-he – ha nem adunk neki pénzt vagy túl sokáig várakoztatjuk, akkor viszont mégis csak meg van töltve (kevesbé he-he, mert a golyó által ütött seb ártalmas hatással van minden magánymozóra). Az utca állandó berendezéséhez nemcsak rablók, hanem részegek is tartoznak – néha belebotlunk egybe, aki 20 dollárt próbál lejmolni egy információért. Az információ annyiból állna, hogy keres minket a rendőrség. (Így tehát nem kell neki odaadni a 20 dollárt – kéretik inkább a CoV címére postázni).

Az autótól menjünk balra. Egy újságárusnál vagyunk, ahol negyedik dollárért vehetünk egy újságot, amelyből megtudjuk, hogy a japánok bombázták Pearl Harbour-t – a dátum tehát kb. 1941. december 7. Az árusal beszélgetve megtudhatjuk, hogy valakik igencsak a nyomunkban vannak és jó lenne minél előbb eltűnni innen. (Ha az öngyújtót még nem dobtuk volna el, akkor esetleg felgyújtogathatjuk az újságokat, ami nagyszerű szórakozás – csak semmi értelme). Menjünk tovább balra. **Pete** fegyverboltjához érkezünk: odabenn a szolgálatkész **Pete** hasát látjuk a pult mögött, valamint a nap ajánlatát: egy **Luger**-t, amely mindössze 20 dollár taksál. Nekünk ugyan van 20 dollárunk, viszont már pisztolyunk is – nem kell még egy. Lehet venni löszert is a 25 cent – majd felfegyverkezünk máshol, a pénzünkre még szükségünk lesz. Szóval ez egy bonus helyszín – nem kell semmit sem csinálnunk, azon kívül, hogy be se jövünk ide.

Tehát akkor menjünk tovább a fegyverüzlet elől balra és a **Peoria Street**-re érkezünk. Az utcán egy taxi áll, innen balra egy másik. Inkább a másikat fogjuk igénybe venni, mert amikor visszaérkezünk némi utat spórolunk meg. Szálljunk be a taxiba. Beszéljünk a taxishoz (**SPEAK**): mondjuk neki, hogy **520 S KEDZIE** (a **Penthouse Suit**-ban talált fénykép hátoldalán lévő cím). Megérkezés után a taxis közli, hogy 75 centbe kerül a fuvar – adjunk át neki hármat a 25 centes érméinkből (dobjuk bele őket a tárgylisztából a **PAY HERE** feliratú helyre). Szálljunk ki a taxiból. Egy roskadozó bungaló előtt állunk. Menjünk be az ajtón. Azaz csak mennünk, mivel ez is zárva van. A bejutásnak a drasztikusabb módját kell választanunk: löjünk szét az ajtót. Ezután már nyílik, bemehetünk rajta. Odabent – akárcsak a hulla előtti irodában – olcsó kölni szaga érződik (már megint olcsó kölni?!). Egy rozott ágat és asztalt látunk. Irányítsuk a figyelmet az asztalra: az asztalon megtaláljuk a WC-ben feltűnő párját (vegyük fel), valamint egy darab papírt. Vizsgáljuk meg a papírt: három szám van rajta (ezekkel nyitottuk ki a széf ajtaját a hulla mögött, most már nem szükséges felvenni). Nyissuk ki az asztal fiókját és egy kis kulcsot (nincs is ennyi kulcs a világon!) meg egy naplót lelünk benne. Vegyük mindkettőt magunkhoz. A naplóba beleolvassva hosszú történetet tudhatunk meg a szerző és egy gazdagon nősült férfi (bizonyos **John Sternwood** – még egy J.S.!) közötti viszonyról. A naplóban számos érdekes rész is van: szó esik például egy **Joey Siegel** nevű úr fenyegetéséről, aki a szerzővel valamilyen közeli kapcsolatban volt, valamint szó esik a szerző azon vágyáról, hogy ezt a **Sternwood** nevű embert a feleségeként úgy kerítse hatalmába, hogy az életét jólét és luxus közepette élhesse le. Itt egyelőre nincs több dolgunk, távozzunk a házból. Szálljunk be a taxiba és utazzunk az irodánkba (ennek a címe egészen véletlenül megegyezik **Dr. Brody** gyógyszerárának a címével: **934 WEST SHERMAN**). Fizessünk ismét 75 centet a fuvarért (aki nem fizet, azt legközelebb nem viszi el a taxi).

Miután kiszálltunk, nyissuk ki az ajtót és menjünk be. Egy előtérbe jutottunk, ahonnan jobbra egy folyosó, balra pedig egy felfelé vezető lépcső nyílik. Válasszuk mondjuk a lépcsőt. Egy irodájtó előtt állunk, amelynek az ajtajára az "**ACE HARDING, magánymozó**" felirat van felfestve. Az ajtót megvizsgálva az üvegen keresztül egy emberi sziluettet vehetünk észre. Ugy tűnik, valaki éppen ránk vár – nem valószínű, hogy **Ace Harding** lenne az, mert – mint később kiderül – ezek mi vagyunk. Így tehát minden teketória nélkül löjünk bele a sziluett közepébe (ha nem a közepébe lövünk, akkor mellé megy). Ez az eljárás jó hatással van a gyanús sziluettek: meghalnak tőle, mint a mellékelt ábra is mutatja. Az ajtó szokás szerint zárva van, viszont a bungalóban felvett kulccsal kinyithatjuk. Menjünk be. Az irodánkba jutottunk, ahol minden bizonnyal a legérdekesebb dolog az ablak mellett álló irattároló. Ebben különféle iratokat találunk. Az első kettő érdektelen, mert azok korábbi ügyeinkre vonatkoznak, viszont a harmadik egy nekünk szóló levél, amelyben a következőket találjuk: "**Ace! Van egy ötletem arra, hogy hogyan szabadulhatnál meg a szerencsejáték-adósságaidtól. Mindössze egy egyszerű emberrablásról van szó. Az összes teendő az, hogy szedd fel azt a gazdag nőt és szállítsd el hozzánk. Minden egyebet elintézek. Ha minden jól megy, akkor szép váltságdíjat kapok és te is életben maradsz, az adósságaidat pedig kifizetettnek tekintheted. Bízom benne, hogy meg tudod csinálni ezt a dolgot – ha hibáznál, te rajtad fog csattani az ostor. Minden kiterveltem, tehát hozzám semmi nem fog vezetni. Ez az egyetlen ajánlatom a számodra, tehát gondold át és hívj fel – tudod, hogy kit. Ha visszautasítanál, akkor szép volt ismerni téged..."** Kedves. Vegyük magunkhoz ezt a levelet és most nyissuk ki az íróasztalt (egyébként az íróasztal mögött láthatjuk az imént leírt bérnyilkost heverni, de ez már senkit se fog megbérgyilkolni). Az íróasztalban egy löszeresdobozt találunk, amelyben 6 töltény van. Nyissuk ki

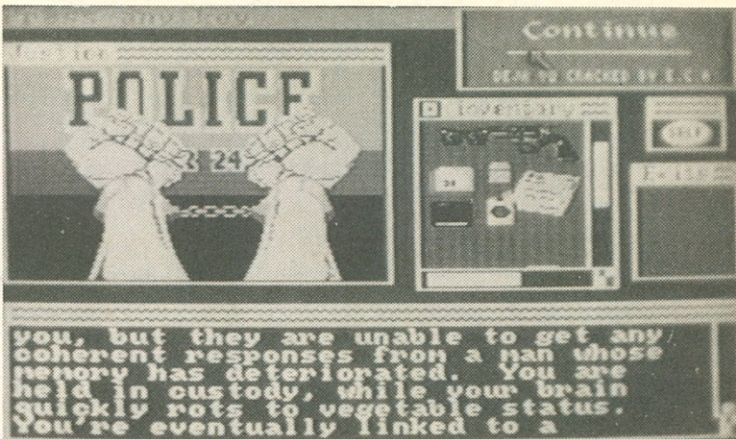
▼ Vajon ki lehet ez a jóképű gyerek?



a pisztolyunkat is és a kilőtt töltényeket (ezek rövidebbek), dobáljuk ki valamilyen semleges helyre és töltjük be a pisztolyba a töltényeket. Ezután távozhatunk az irodából és most nézzük meg hova vezet az előtérből nyíló folyosó. **Dr. Brody** rendelőjének ajtajához érkezünk. Egész véletlenül ugyanaz a kulcs nyitja, mint amivel az irodánkba bejutottunk. Minő véletlen... Miután beléptünk egy szekrényt pillantunk meg, amely orvosságos fióklak sorozaknak, valamint egy iratszékényt (zárvá). Zárt ajtóknál szokásos eljárás: löjük szét az iratszékényt, mire a felső fiókja kinyílik. Egy halom dossziét találunk benne, amelyek különböző gyógyszerek leírását, betegségek tünetleírásait (például a "kardiovaszkuláris agyonlövés" szimptomája elsődlegesen a halál) tartalmazzák. Számunkra igazán fontos információkat a gyógyszerek leírása között találunk: **DIETHANOL TRIMENE**: veszélyes kábítószer, amely emlékeztetiesést okoz; **BISODIUMITIS**: az előbbi ellenszere; **SODIUM PENTATHOL**: "igazságszérum" – a többi gyógyszer hatását meg mindenki kipróbálhatja magán. Keressük meg tehát az orvosságos polcon a **BISODIUMITIS** feliratú orvosságos üveget és használjuk (**OPERATE**) rajta a fecskendő, majd a fecskendőt használjuk magunkon (**SELF**). Emlékfoszlányok rohannak meg bennünket, amelyek a játék további részében is felbukkanak időközönként. Gyűjtünk még igazságszérumot is – ebből három ampulla van a polcon, vigyük mindet. Most már távozhatunk az irodából.

Menjünk le a taxihoz és vitessük magunkat a **626 Auburn RD** címre (ezt a címet a csomagtartóban heverésző kövér hölgy jelöli meg, mint lakáscímét, ha belenyomjuk az egyik adag igazságszérumot – mindenesetre most megspórolunk egy utat magunknak, mert már tudjuk). Tekintve, hogy pénzünk már nem nagyon maradt, a 20 dollárosat kell bedobnunk a taxis perselyébe. Vissza nem ad a bunkója, ellenben nagyon hálás a hatalmas borralalért. Szálljunk ki és alkalmasint egy nagy ház előtt találjuk magunkat. Nem messze a taxitól egy postaládát pillantunk meg, amibe természetesen belekukkantunk (Sam Ash-nek áll a világ!). Egy borítékot találunk benne, amelyből ki kell vennünk a levelet (a borítékra nincs szükségünk). A levelet elolvasva rájühetünk, hogy ez egy kivágdosott betűkből összeállított zsarolólevél: "Mr. Sternwood! A feleségét a hatalmunkban tartjuk és 24 órát kap arra, hogy 20.000 dollárt összegyűjtsön százdolláros címletekben. Ha kapcsolatba lép a rendőrséggel, a felesége halott. Legyen a Peoria és az Elm sarkán holnap pontosan éjfélkor. A váltásdj legyen egy nem feltűnő akatáskában. Ott majd megkapja a további utasításainkat." Siessünk a ház ajtajához és használjuk a rajta lévő kopogtatót. Egy igen kevésbé bizalomgerjesztő inas nyit ajtót – próbáljunk elosonni mellette. Erre közli velünk, hogy kifejezett utasítása van arra, hogy senkit ne engedjen be a házba, mivel a ház ura alszik. Viszlát... – és bevágja az ajtót az orrunk előtt. Kopogtassunk ismét, majd az ajtónyitás után helyezzünk el az inas orrán egy jobb horgot (HIT). Egy felfelé vezető lépcsőt és egy ajtót látunk (inast nem, ő már elfeküdt). Menjünk be az ajtón és a konyhába jutunk. Az asztalon némi bolognai maradványokat találunk – egyik me. Ettől magasra ugrik az életerőpontjaink száma – kár, hogy a program ilyesmit nem tart nyilván (nem baj, írjuk le egy papírra, hogy el ne felejtjük). A konyhapulton több edényt találunk – nyissuk ki mondjuk a SUGAR (cukor) feliratút. Meglepő módon cukor van benne, amit szintén megesszünk. Ennyi cukor elfogyasztásától egészen betegnek érezzük magunkat – tehát folytassuk a gasztronómiai kalandozást a lisztesbödönben (**FLOUR**). Hm, mindent összevetve nem volt rossz, bár kicsit összeragadt tőle a szánk. A harmadik edény egy süteményes doboz, ami sajnos üres. Bizonyára még jól el tudnánk itt szórakozni egy ideig – de most már mehetünk (sőt, aki nem éhes, be se jön ide...). Tehát inkább menjünk fel a hallból a lépcsőn. Két ajtót látunk – menjünk be a bal oldalin. Egy hálószobába jutunk, ahol olcsó, erős parfüm szaga érződik (már harmadszor a játék során...). A szaghoz kivételesen most egy nő is tartozik, aki éppen szunyókál. Nyissuk ki a mellette álló éjjeliszekrényt. Találunk benne egy szemüveget, egy golyóstollat és egy jegyzetblokkot. A jegyzetblokkot megvizsgálva látjuk, hogy bár üres, de az utoljára letépett lapra írt irás átnyomódott rá – sajnos egyelőre nem olvasható. Van viszont nálunk egy puha ceruza, amivel átsírozhatjuk a lapot (**OPERATE**). Ezután megvizsgálva a blokkot, az írás olvashatóvá válik. A következők állnak rajta: "2.15 AM: Győződj meg arról, hogy Joe bárja bezárt és az alkalmazottak elmentek. 2.30 AM: A nő tedd le a nő WC-ben és győződj meg róla, hogy teljesen meg van kötözve és eszméletlen. 2.45 AM: Várakozz a bár bejáratának közelében és várd meg Ace érkezését. 3.00 AM: Tuszold be Ace-t a WC-be, győződj meg róla, hogy teljesen eszméletlen, adj be neki 10 köbcenti **DIETHANOL TRIMENE**-t, vedd el a fegyverét, az irodakulcsot, minden előző anyagot az ügyvel kapcsolatban, a zsarolási feljegyzést, a szállítási utasításokat és egyebeket. 3.15 AM: Készülj fel Siegel érkezésére. 3.30 AM: Üljetek le Siegel-lel az irodában és nyírd ki Ace pisztolyával. Vedd ki a cuccait a zsebeiből és ne feledd ki az autókulcsairól sem. 3.45 AM: Siegel holmijait add rá Ace-ra. Ace pisztolyát rakd vissza a pisztolytáskájába. Győződj meg róla, hogy Ace ujjlenyomatai rajta vannak-e a fegyveren. Nyomd rá Ace ujjait a módosított emberrablási dokumentumokra. 4.00 AM: Töld a nagy nő Siegel autójának a csomagtartójába. Az emberrablási dokumentumokat rakd be a kesztyűtartóba. Siegel autókulcsát rakd be Ace zakójába, az ajtót és a csomagtartót nyitó kulcsot pedig tedd be a kis dobozba és zárd be Siegel széfjébe. 4.30 AM: Hagyd el a bárt és zárd be mindent. Ne felejtse elhözni a zsarolólevelet sem. 5.00 AM: Hazafelé felúton a módosított Siegel-féle levelet helyezd el Ace irodájában az iraták között." Nicsak, nicsak. Így már kezd világosodni ez a bonyolult ügy. Vegyük magunkhoz a blokkot, majd szívjunk fel egy adag igazságszérumot a fecskendőbe. A fecskendő tartalmát nyomjuk bele a hölgybe, mire azonnal beszédessé válik. Nagyjából a következőket hordja össze: "Nem vagyok a tulajdonod Joey... Meg kell halnod, mert meg akartad akadályozni, hogy John és én együtt élhessünk... látod ezt a fegyvert?... ezt kapod a beleavatkozásodért!" – ezután a hölgy ismét öntudatlanságba süllyed. Menjünk át a másik ajtón a szomszédos hálószobába, ahol ugyanaz a berendezés, mint az előbbiben – kivéve az alvó férfit. Az éjjeliszekrényen itt egy akatáskára lelünk. Üres. Akkor inkább nyissuk ki az éjjeliszekrényt. Egy boríték, egy csokoládésdoboz és egy csomag papírzsébkendő a lentár. Csak szépen sorban: nyissuk ki a borítékot és egy levelet találunk benne. A levél tartalma: "Mr. Sternwood. Ez az utolsó figyelmeztetésem. Vagy leveszi a kezét Vickers-ről egyszer és mindenkorra, vagy a felesége megtudja az egész történetet. Nem hinném, hogy a felesége nagyon örülne neki... Még egy lehetőséget adok magának: mivel Vickers hozzám tartozik, fizethet érte, ha ennyire szüksége van rá. 20 rongy az ára. Még ma választ várok." Természetesen a levelet visszük magunkkal. Vérmes kalandozók nyissák ki a csokoládésdobozt: ebben igen fontos információ található 8 db csokoládé képében. Mindegyiket meg lehet enni és igen izletesek (ne felejtjük el felírni az életerőpontjaink növekedését a papírra – újabb 8 strigula). Miután ezzel megvagyunk szívjunk fel a fecskendőbe megint egy adag igazságszérumot és nyomjuk bele a szunyókáló férfiba (lehetőleg ne a takarón keresztül...). Ő is elkezd motyogni: "Kövessd az időbeosztást pontosan... Semmisítsd meg a bizonyítékokat, miután készen vagyunk... úgy fog tenni, mintha Ace csinálta volna az emberrablást Siegel-nek... Az időbeosztást senki láthatja... ne aggódj a nő miatt, megfullad mielőtt bárki is megtalálná..." – majd ő is öntudatlanságba süllyed. Ezek után távozhatunk is a házból.

Szálljunk be a taxiba és hajtsunk a **Peoria ST-re**. Ismét 75 cent a tarifa, de ezúttal nem fizetünk egy vasat sem. A taxis különféle rendőrségeket meg tartozásokat emleget – de ezzel nem kell foglalkozni. Menjünk tovább folyamatosan jobbra egészen Joe bárjáig (ha közben megpróbálnak kirabolni bennünket, akkor az kellemetlen, mert nem túl sok pénzünk maradt...). Itt menjünk le a kanálisba, majd ott menjünk tovább az örvényig. Itt ismét néhány tárgyat elhullajtunk, amelyek ránk nézve terhelő bizonyítékok. Ezek a következők: a levél, amit az irodánkból elhoztunk; a levél, amit a ház előtt lévő postaládából szedtünk ki; az összes kulcsot; a fecskendőt és az ampullákat; a kulcskártyát, amit még a játék elején találtunk a kabátban; a pisztolyt; a fülbevalókat. Másszunk ki a csatornából Joe bárjánál és itt menjünk jobbra. A rendőrséghez érkezünk. Természetesen a bizonyítékokat itt fogjuk majd átadni, de előtte feltétlenül nézzünk meg el jobbra, mert ott érdekes információk birtokába juthatunk... Szóval majd menjünk be a rendőrségre. Nagyon örülnek, hogy látunk minket – a bizonyítékok, amelyek hoztunk nagyon érdekesnek bizonyulnak. **Mrs. Sternwood** elrablásának nagy port felkavaró ügye a bíróság elé kerül. A bizonyítékok közül három különösen érdekes: a napló, amelyet a bungalóban találtunk, a zsarolólevél és az időbeosztás. A három bizonyíték fényt derít **Vickers** és **Sternwood** összeesküvésére: a napló a zsarolólevéllel együtt bizonyítja az indítékukat, az időbeosztás pedig bemutatja, hogy hogyan hajtották végre a dolgot. **Sternwood** és **Vickers** órákig állnak a vádlottak padján, ahol **Vickers** beismerte bűnöségüket. Congratula... A játék teljesen ugyanaz 64-en és Amigán, természetesen Amigán a grafika sokkal élvezetesebb (a fotók is ebből készültek). Egyébként tavaly nyáron megjelent a játék folytatása is (**DEJA VU II. – LOST IN LAS VEGAS**), egyelőre csak Amigán. Ha lehet, ez még jobban össze van kuszáva, mint az első rész. Mihelyt végigjártasszunk, erről is nyomtatunk egy leírást, OK?



▲ Már megint nem jött össze!...

▲ Már megint nem jött össze!...

Kings Quest IV.

A CoV 7. számában már volt valamilyen játékmertető-szerűség a KING'S QUEST IV-ről – most egy kicsit tovább ragozzuk a játékot (jó, jó, tudjuk, hogy nem teljesen szerencsés, ha kétszer foglalkozunk ugyanazzal a játékkal, de egyrészt az eddig közölt információk kissé felületesek voltak, meg egyébként is: megér egy hosszabb mesét...). A Sierra on Line néven garázdálkodó software-házat valószínűleg nem kell bemutatni Amigás olvasóinknak, mint ahogy a játékaik kezelését sem. A KQ4-ről azért még annyit előljáróban elmondhatunk, hogy – legalábbis véleményünk szerint – ezidáig ez az egyik legnehezebben teljesíthető játéka a Sierra-nak. Nem azért, mert valami szörnyű bonyolult történetet alkottak, hanem azért, mert a játék teli van egy csomó olyan dologgal, amire csak a vak szerencse segítségével lehet rájönni. A kezelés teljesen megegyezik a hasonló Sierra-stuffokkal, így tehát most ennek ismertetésétől eltekintünk (azt meg általában mindenki észreveszi, amikor meghalt). Szóval zutty! – bele a közepébe:

A kerettörténetet a frissebb keletű Sierra-játékoknál már megszokott maratoni intro szolgáltatja. A történet Davenport királyságának palotájában kezdődik (közvetlenül azután, ahol a KQ3 befejeződött). Graham király és b. neje éppen roppant elégedett, mert visszatért rég elveszettnek hitt fiuk, Alexander és bonus-ként még megmentette Rosella királykisasszonyt is a gonosz sárkánytól (zűrös egy család). Graham király nagy örömeiben hozzá is vágja az ifjúsághoz a "kalandozó sapkát" (mi a manó lehet az?). Nem nagyon sikerül elkapniuk, de a sapkaról a figyelem hamarosan a királyra terelődik, aki hirtelen szúró fájdalmat érez a mellkasában és összerokad. Sapka a padlón marad, a király viszont megy az ágyikóba, ahol nekiáll haldokolni. Rosella nem is bírja sokáig cérnával és kiszalad a szobából, hogy nekiálljon a trónteremben zokogni egy sort apja szomorú sorsán (a zokogás egyébként is ősi női szokás a problémák megoldására). Abszolút nem hatásos módszer, viszont most úgy tűnik, célravezető volt: a tükörből egy puha hang szólal meg és megkérdezi, hogy komolyan segíteni akar-e a kedves papának? Rosella érdeklődését felkelti a mágikus tükör és belekukkant, hogy ugyan ki beszélhet belőle. A tükörben egy hölgy repked éppen, aki apró születési hibaként szárnyakat visel (Definiáljuk tündérnek – CoVboy). Ez Genesta, a jószándékú tündérek sorozatából. Előadja, hogy az ő földjén, Tamir-ban található egy fa, amely száz évenként csak egyetlen gyümölcsöt terem – ez azonban egy speciális gyümölcs, ami meggyógyítja azt az embert, aki megette. Eppen erre van szükségünk a papa betegségének kikúrálásához. Rosella ugyan nem nagyon tudja, hogy hol is található ez a bizonyos Tamir, de aggodalomra semmi ok: Genesta majd elutaztatja oda. Persze Genesta nem akar retúrjegyet adni: mivel per pillanat neki is némi problémái támadtak, majd csak akkor fog bennünket visszazállítani Davenport-be, miután segítünk neki. Rosella kicsit problémázik, merthogy neki éppen gyümölcsöt kéne szednie a papának, de aztán beadja a derekát. Hopp – már meg is érkezünk Tamir-ba. A légtérben nemsokára megjelenik Genesta is (két anygyall repül kötelékben) és üdvözlő bennünket. Kicsit szomorúnak látszik, mert momentán elvesztette az összes mágikus erejét. Az ereje egy bűvös talizmánban rejtett, amelyet minap az erdőben sétálgatva Lolotte (rossz típusú boszorkány) ellopott tőle, hogy ördögi uralma alá hajthassa Tamir földjét. Talizmán híján Genesta egyre gyengébb lesz és 24 órán belül elpatkol – hacsak valaki vissza nem szerzi neki a követ. Valószínűleg erre a nemes feladatra bennünket szemelt ki, mert rögtön hozzá is teszi, hogy talizmán nélkül nem tud hazateleportálni bennünket. Kis kedves. Rosella gyorsan rá is áll az alkura, majd a mágikus gyümölcsre terelődik a szó: Genesta elmondja, hogy egy mocsár közepén álló kis szigeten terem, a nagy hegyeken túl. Lolotte-ról érdeklődve megtudjuk, hogy a kastélya a nagy hegyek ormán található. Genesta ezzel el is unja a beszélgetést: a feltunést elkerülendő parasztlánnyá változtat bennünket, sok cseresznyét kíván, majd elroppen haza haldokolni. Egyedül maradtunk – kezdődhet a játék. A feladat teljesítésének nem kötött a sorrendje, többféleképpen is végigjátszható – bár bizonyos dolgokat csak egy adott feladat elvégzése vagy egy tárgy megszerzése/használatát után tudunk végrehajtani.

Kezdjük először is terepszemlével: balra tenger, jobbra Tamir földje. Kezdjük a tengerrel. Gyalogoljunk be a vízbe, majd ússzunk át a következő képernyőre. Na tessék: máris megevett egy cápa. Tanulság: a cápa szereti a Rosella nevű eledelt, tehát ne úszkáljunk (egyelőre). Marad tehát a szárazföld, kövessük mondjuk a tengerbe ömlő folyó folyását. Nemsokára egy kőhidhoz érkezünk, ami alatt valami sárga dolog vonja magára a figyelmünket. Nézzük meg mi az (LOOK UNDER BRIDGE). Aha! Egy kis aranylabdát találunk, amit viszünk magunkkal. Menjünk innen tovább felfelé és egy kis tavacskaéhoz érkezünk. Körbenézve (LOOK) megállapíthatjuk, hogy a tavacska vizililiomok borítják és az egyik nagyobb liliumlevélen egy nagy béka üldögél. Békáktól meglehetősen szokatlan módon aranykoronát visel. Ha megközelítjük, akkor eltűnik a vízben (ha kimegyünk is visszajövünk, addigra megint kímázik a levélre). Próbáljunk másféle kontaktust létesíteni vele: álljunk a tó szélére és vágjuk hozzá a hidat talált aranylabdát (THROW BALL). Az aranylabda eltűnik a víz alatt – a béka meg utána és máris hozza vissza a szárában. Jól nevelt állat. Menjünk oda hozzá és próbáljunk csevegni vele (TALK FROG). "Brek! Brek!" – mondja. Mi más várható egy békától? Akkor inkább vegyük fel (TAKE FROG) és csináljuk azt, amit a szegény parasztlányok szoktak csinálni a mesékben a békákkal, amelyeknek különös ismertetőjele, hogy aranykoronát viselnek a fejükön – vagyis csókoljuk meg (KISS FROG). A fene a gusztusunkat! Mindenesetre hatásos volt: a békából egy valódi, csodaszép herceg lesz! Az ifjú főrang kissé elégedetlen, hogy mindössze csak egy szabvány parasztlány vagyunk, nem pedig holmi hercegnő (nem tudja, hogy a látszat csal?). Mindenesetre a kezünkbe nyomja az aranykoronáját, majd sietősen távozik. Az aranylabda ott maradt a parton, de a továbbiakra már nem lesz szükségünk rá, itt hagyhatjuk.

▼ "A fiúk a bányában dolgoznak..."



Menjünk tovább felfelé, amíg az oszlopok között lévő medencéhez nem érünk. A víz ugyan hívogatónak tűnik, de inkább mégse pancsoljunk benne. Bújunk el az egyik előtérben álló fa mögé. 2-3 másodperc múlva berepül a hiányos öltözötű Cupido (az a kis nudista anygalka, aki nyilával különféle emberek szívet szokta szerelemre lobbantani az éppen arra járó ellenkező neműek iránt). A nyilát leteszi a medence partjára, majd lubickolni kezd a hűvös vízben. (Nem mindig akar jönni – ha nem kerülne elő 2-3 másodpercen belül, akkor menjünk vissza az előző képernyőre és jöjjünk vissza megint és bújunk el.) Amikor már fürdik, jöjjünk elő a bokor mögül és álljunk a medence szélére. Ettől szegény Cupido-t a frász fogja kitörni és ijedten elrepül. Az íját és a hozzá tartozó két nyilat viszont itt felejtette – menjünk oda és vegyük fel őket (TAKE BOW). Sétáljunk vissza a hídig, majd ott forduljunk jobbra. Egy kis házikóhoz érkezünk, amely egy öreg tölgyfa gyökerei közé van építve. Az ajtón kopogtatva nem érkezki válasz, így tehát engedély nélkül fogunk bekukkantani ide. Nyissuk ki az ajtót (OPEN DOOR) és máris a ház nappalijában találjuk magunkat. Ez a Seven Dwarfs (vagy ismertebb nevükön: a hét törpe) házikója. Meglehetősen kosz van itt mindenütt. A törpék éppen nincsenek itthon, de ha sokat vesztegetjük az időnket, akkor nemsokára megérkeznek és rövid úton kiteszékelnek bennünket. Találós kérdés következik: mit csinált Hófehérke, amikor a hét törpe házába vetődött? Kitakarított. Talán mondanunk sem kell, hogy először órákig kerestünk egy seprűt (kevés sikerrel) – aztán jobb megoldást találtunk: begé-



▲ Elmés társalgás folyik a világ dolgairól

Menjünk tovább felfelé, amíg az oszlopok között lévő medencéhez nem érünk. A víz ugyan hívogatónak tűnik, de inkább mégse pancsoljunk benne. Bújunk el az egyik előtérben álló fa mögé. 2-3 másodperc múlva berepül a hiányos öltözötű Cupido (az a kis nudista anygalka, aki nyilával különféle emberek szívet szokta szerelemre lobbantani az éppen arra járó ellenkező neműek iránt). A nyilát leteszi a medence partjára, majd lubickolni kezd a hűvös vízben. (Nem mindig akar jönni – ha nem kerülne elő 2-3 másodpercen belül, akkor menjünk vissza az előző képernyőre és jöjjünk vissza megint és bújunk el.) Amikor már fürdik, jöjjünk elő a bokor mögül és álljunk a medence szélére. Ettől szegény Cupido-t a frász fogja kitörni és ijedten elrepül. Az íját és a hozzá tartozó két nyilat viszont itt felejtette – menjünk oda és vegyük fel őket (TAKE BOW). Sétáljunk vissza a hídig, majd ott forduljunk jobbra. Egy kis házikóhoz érkezünk, amely egy öreg tölgyfa gyökerei közé van építve. Az ajtón kopogtatva nem érkezki válasz, így tehát engedély nélkül fogunk bekukkantani ide. Nyissuk ki az ajtót (OPEN DOOR) és máris a ház nappalijában találjuk magunkat. Ez a Seven Dwarfs (vagy ismertebb nevükön: a hét törpe) házikója. Meglehetősen kosz van itt mindenütt. A törpék éppen nincsenek itthon, de ha sokat vesztegetjük az időnket, akkor nemsokára megérkeznek és rövid úton kiteszékelnek bennünket. Találós kérdés következik: mit csinált Hófehérke, amikor a hét törpe házába vetődött? Kitakarított. Talán mondanunk sem kell, hogy először órákig kerestünk egy seprűt (kevés sikerrel) – aztán jobb megoldást találtunk: begé-

(TAKE POUCH). Az ártatlan parasztlányok a mesében nem lopósak – vigyük tehát vissza az erszényt a tulajdonosának, azaz menjünk a törpék bányájába egy képernyővel lejjebb a házuktól. (Lehetőleg mellőzzük a beleesést a bánya bejárata előtti szakadékba.) A bányában mindenki bőszen csakannyoz és nem sok érdeklődést mutatnak irányunkban – kivéve az egyik törpét, aki a hátsó részen vizsgálgatja a termést. Menjünk oda hozzá és adjuk vissza neki az erszényét (GIVE POUCH). "Megtarthattad volna" – mondja – "van itt nekünk elég. Van viszont egy plusz lámpánk is, amit nem használunk. Fogd, a tiéd." – szóval megmaradt az erszényünk, de most már van lámpánk is. Mivel a törpe mielőbbi távozásra szólított fel, fogadjunk szót neki és hagyjuk el a bányát.

Most kukacvadászatra megyünk. Egy képernyővel jobbra a törpék bányájától egy madárra lelünk, aki egy kukacot próbál kiráncigálni a földből. Jöttünkre a madár elröppen, a kukac viszont – nyilván az előbbi ráncigálás okozta sokk miatt – egy ideig még a földön tekereg, mielőtt ismét visszabújna. Használjuk ki az időt: szaladjunk oda hozzá és vegyük fel (TAKE WORM). (Ha elsöre nem sikerült volna, jöjjünk vissza a képernyőre és a madár már megint ott fogja ráncigálni.) Folytassuk tovább az utunkat jobb felé. Egy felfelé vezető ösvényhez érkezünk, amely sziklás hegyek közé torkollik. Ez az az ösvény, amely Lolotte kastélyához vezet. Kukkantsunk be az öreglányhoz egy kis baráti csevegésre – vagyis menjünk tovább. Gyalogolni sem kell: a következő helyszínen Rosella hirtelen megtorpan, mert a légtérben két szárnyas ördög jelenik meg, akik felnyalálják és légi úton szállítják főnökasszonyuk elé. Lolotte a tróntermében fogad bennünket. Meglehetősen ronda szegénykém: zöld feje van és piros szeme – még véletlenül se nyerhetné meg a helyi szépségkirálynő-választást. Érdeklődve vizsgálgatja, hogy miféle csodabogarat hozott a házhoz két beosztottja. Hirtelen nem tudja, hogy csak egy bolond parasztlányt lásson-e bennünk, aki véletlenül vetődött erre vagy ellenségének, Genesta-nak a kémét. Ugyan ijedten gyököződik egy darabig, de végül mégis a B-verziónál mellett dönt és megparancsolja a szárnyas micsodáknak, hogy dugjanak dutyiba bennünket. Kellemes időtöltés következik néhány középkori kinczoeszköz társaságában, mert egy ideig nem kell semmit sem csinálnunk. Nemsokára visszatérnek a szárnyas micsodák és visszakisérnek Lolotte-hez, aki közli velünk, hogy az ő csodálatos kis ficskájának, Edgar-nak (le sem tagadhatná a kedves mamát) megtetszettünk és ő azt javasolta, hogy tegyenek egy próbát az ártatlanságunk kipróbálására: Lolotte éppen unikornisra vágyik, amit nekünk kell megfognunk. (Most nem azért, de Edgar helyében nekem kevésbé körülményes dolgok jutottak volna az eszembe... – CoVboy) Az unikornis mondabeli állat, amely nagyon hasonlít a lóra, csak a homloka közepén aranszarvat visel (már bizonyára találkoztunk vele idáig: a lábával kapálta a földet és ha megközelítettük, mindig elszaladt). A legenda szerint unikornist csak egy szűz leány segítségével lehetett megfogni, akinek az arra kóborló állat teljesen elgyengülve az ölébe hajtotta a fejét. Lolotte megígéri, hogy ha elhozzuk neki az állatot, akkor nemsokára szabadon enged, de bőségesen meg is fog jutalmazni. Ezzel az audienciának vége is és a két szárnyas micsoda visszazsallít bennünket a hegy lábához.

Hát akkor keressük meg az unikornist (az erdő előtti tisztáson szokott áldogálni). Nem az ölbehajtott fej-technikát alkalmazzuk (már elavult), hanem Cupido egyik nyílával fogjuk a barátunkká tenni (SHOOT UNICORN). Bumm! Telitalálat – az unikornis többé nem fél tőlünk, nem szalad el ha megközelítjük. Megmozdulni azonban nem hajlandó semmiféle módszerrel és meglovagolni sem tudjuk, mert nem tudjuk mivel irányítani. Ebből következik, hogy valami irányítószerszert kell hozzá – például egy kantár. Akkor megyünk is érte...

Menjünk el a halász tengerparton álló házához. A házban egyelőre még semmi dolgunk, sétáljunk ki inkább a móló végére. A halász kint horgászik a stég végén, az egyik hordó tetejéről pedig egy sirály figyel érdeklődve, hogy mit művel. A sirály közeledtünkre elröppen – a halász viszont nem teszi ezt (megleppő lett volna...). Megpróbálhatunk ugyan szóba elegyedni vele, de nem nagyon figyel ránk. A zsinórját éppen rángatja valami, de fogás természetesen nincs. Nemsokára meg is unja a dolgot, összeszedelődik és bebáll a házába. Kövessük mi is a házba (OPEN DOOR). A halász szomorúan iszogot az asztalnál, a felesége pedig különféle házimunkákkal múlta az idejét. Próbáljunk most beszélni a halással (TALK FISHERMAN). Elmondja, hogy a halak az utóbbi időben abszolút nem akarnak harapni és ha ez a jövőben is így lesz, akkor fogalmatlan sincs, hogy mit fog tenni... O, szegénykém – hiszen ebből él! Nyújtunk neki egy kis anyagi támogatást a nálunk lévő gyémántos erszénnyel (GIVE POUCH). Nem tiltakozik nagyon ellene... Rögtön szól is a feleségének, hogy cserébe adja oda nekünk a horgászbotot – nekünk biztos nagyobb sikerünk lesz vele (ő meg visszaadja az ipart és nyit egy ékszerüzletet). Sétáljunk ki a stég végére és tegyük próbára a szerencsénket: horgásszunk egyet (FISHING). Aha – mozog már... mozog már... hopplá! Ejnye, de szép bakancsot fogtunk! Ugy látszik, a mesében is van környezetszennyezés. Pillanatnyilag nem bakancsra megyünk, szóval azt visszapottyantjuk a vízbe. Folytassuk (FISHING). Rosella nemsokára visszahúzza a horgot és szól, hogy így nem sűrűn fogunk halat, ha nem csalizzuk fel a horgot. Ja, tényleg. Tegyük fel a földgilisztát a horog végére (BAIT HOOK) és folytassuk a pecázást (FISHING). Rosella megint kihúzza – azt mondja, nem harapnak a halak. Mi az, hogy nem harapnak?! Vegyünk tán szardíniakonzervet?! Szó sem lehet róla! (FISHING) Nicsak, nicsak: erős húzás a zsinórán és tessék: egy szép kövér hal!

Most megleppő dolog következik: vízbe öljük Rosella-t! Pontosabban cápába. Ugorjunk fejest a tengerbe és ússzunk befelé. A cápák úgy látszik jól laktak, amikor a játék elején megettették őket a főhősnővel: nem mutatkoznak. (A dologra egyébként teljesen véletlenül jöttünk rá: mivel véglegesen elakadtunk a játékban, tényleg cápába akartuk ölni a kedves hölgyet – aztán elmentünk feltenni egy kávé. Erre mit csinált? Átúszott nekünk egy szigetre... Ez abszolút nem volt szép a játék íróitól.) Előtűnik viszont egy bálna, amely lenyel bennünket, ha tovább úszunk és a szájából nincs menekvés... A bálnával is ugyanolyan kavarodás van, mint a cápákkal: néha egy képernyővel feljebb mutatkozik, néha meg nem akar előkerülni (utóbbi esetben viszont találunk helyette cápát). A lényeg az, hogy most egyelőre tovább kell úszunk balra (ha megjelenik a bálna, akkor gyorsan jöjjünk lejjebb egy képernyővel (ott sem lesz cápa) és ott folytassuk az utat). A következő képernyőn egy szigetre érkezünk. Itt lakik Genesta. Most éppen palotájának felső emeletén haldoklik véres talizmánhiányban. Egyelőre még nem kell elmennünk hozzá, most másért jöttünk. Genesta pává ide-oda mázskálnak a szigeten és az egyikük elhullajtotta az egyik tollát. Keressük meg ezt a tollat és vegyük magunkhoz (TAKE FEATHER). Mehetünk vissza a tengerbe bálnát keresni. Ha felbukkant, úszkáljunk egy kicsit ide-oda azon a képernyőn és nemsokára majd lenyel bennünket. Ha nem akar előkerülni a bálna, ússzunk vissza Genesta szigetére és próbáljuk újra (nézzük meg mindig az eggyel feljebb lévő képernyőt is). Vigyázat! Ha Rosella túl sokat úszkál, elfárad és megfullad.

Miután sikeresen lenyeleztük magunkat a bálnával, a szájában úszkálunk ide-oda. Rendkívül bűdös van (egy idő után Rosella meg is fullad tőle). A vízben egy üveg úszkál, mellette pedig egy úr (hölgy? mindegy, hívjuk csak James-nek) heverészik egy hajóroncson (miért meg nem eszik ez a bálna...). Valószínűleg már itt lehet egy ideje... Ússzunk oda az üveghez és vegyük fel (TAKE BOTTLE). Ha megizsgáljuk (LOOK BOTTLE), valamilyen kis papírdarabot látunk benne. Nyissuk ki tehát az üveget (OPEN BOTTLE) és olvassuk el, mit mond az írás (READ NOTE). Különféle marhaságokat más Sierra-játékokkal játszó emberektől (újrólvasva mindig más üzenetet kapunk – jó szórakozást!). Most valahogy ki kéne jutni innen, mielőtt megfulladnánk... A bálna nyelve azonban egy kissé síkos: Rosella állandóan lepottyan róla, amikor fel akar mászni rá. Kivéve egy helyet: ha a nyelv bal oldalára állunk és onnan átlósan felfelé mászunk, akkor egy helyen sikerül felguggolnunk. Innen menjünk a nyelvet két részre osztó vonal tetejére. Felpillantva a bálna hatalmas garatját láthatjuk. Talán nyilvánvaló, hogy hogyan fogunk kijutni: megcsiklandozzuk egy kicsit a tollal a garatját (TICKLE UVULA). Aaaaaaacccchhhhhhooooo! – mondja a bálna. Szóval a bálnák is szoktak túszenteni. Ez például visszatúszentett bennünket a tengerbe.

Amikor ismét felbukkanunk a víz alól, felfelé egy sziget körvonalait pillantjuk meg. A többi irány nem szerencsés, szóval ússzunk a sziget felé. Egy csomó hajóroncs hever mindenfelé, az egyik hajóborda tetején pedig egy nagy pelikán imbolyog. Ne menjünk közel hozzá, mert megijed és elrepül (mi pedig sosem jutunk ki erről a szigetről... legalábbis élve nem). A pelikánok nagy kedvelői a halaknak, nálunk pedig van is egy döglött példány. Amikor kilábalunk a tengerből a sziget homokjára, álljunk meg kb. az első borda mellett, majd dobjuk oda a pelikánnak a halat (THROW FISH). A bűdös hal a magasba röppen, majd pályáját a pelikán torokzacskójában fejezi be. Amint a madár kinyitja a csőrét, valami csillogó dolog hullik ki belőle... Nézzük meg mi az: egy csillogó sip hever a földön. Vegyük magunkhoz, majd kutassuk át a szigetet. A kutatás célja elsősorban a földből kiálló csónakorr legyen: álljunk be közé és nézzünk le a földre (LOOK GROUND). Nicsak, az egy aranykantár! Ez is egy kedves húzás volt a játék készítőitől...

▼ Hová dugta Robinson a kantáromat?



Most már van kantárunk az unikornishoz, valahogy vissza kéne keverednünk Tamir-ra. Az úszás nem jó módszer, mert egy cápa gyomrában ér véget az utazás – inkább taxit fogunk hívni: fújjunk bele a sípba (PLAY WHISTLE). Nemsokára egy palackorrú delfin jelenik meg és boldogan csattogatja a vizet. Gyalogoljunk oda hozzá és üljünk fel a hátára (RIDE DOLPHIN). Rövid utazás és a delfin már ki is köt Tamir partján. Keressük most meg az unikornisunkat, álljunk a fejéhez és kantározzuk fel (BRIDLE UNICORN). Az unikornis most már irányítható, pattanjunk fel tehát a hátára (RIDE UNICORN). Szépen el is lovagol ("unikornisagol") velünk a Lolotte kastélyához vezető ösvényhez. Most három szárnyas micsoda érkezik: az egyik átveszi az unikornis kantárját, amíg a másik kettő – szokás szerint – elreptet bennünket Lolotte-hez. "Aha," – mondja Lolotte – "látom, jó lány voltál és elhozta nekem az unikornist. Most már majdnem bizonyos vagyok benne, hogy ártatlan vagy. De..." – köszörüli meg a torkát – "... még nem egészen." Na, ez nem hangzik túl jól. Most azt találja ki, hogy tulajdonképpen az aranytojást tojó tyúkra vágyik. A tyúk az erdőben lakó óriás tulajdonát képezi. Ha elhozzuk a tyúkot, akkor lesz szabadulás, nagy jutalom meg minden... Az óriás és a felesége az erdőben lévő házban lakik. Az óvatlanoknak valószínűleg már feltűnt, hogy kevésbé barátságosak. Ha arra jártunk, akkor néha megjelent az óriás és miután elkapott bennünket, a hajunknál fogva becibált a házba. Az ezután következőket már mindenki elképzelheti magának – a lényeg az, hogy meghaltunk. Ha sikerült volna mégis élve elkecmeregni a házig, akkor az ajtóról kiderült, hogy zárva van és nekünk nincs kulcsunk. Érdekes módon miután Lolotte feladja a rendelést 1 db aranytojást tojó tyúkra, az ajtó kinyílik és az óriás sem jön. Menjünk tehát az óriások házához és menjünk be az ajtón (OPEN DOOR). Ó, jaj, de kár is értünk... egy hatalmas kutya ugrott fel a sarokból és elfogyasztott bennünket. Talán kéne neki hozni egy csontot... Szóval a tyúkozást most elnapoljuk: törődjünk inkább egy kicsit a papa egészségével (hátha gyümölcskeresgélés közben lelünk némi csontot is...)

Menjünk tehát a temető közepén álló elhagyatott házhoz. Milyen barátságos hely... A házat végigkutatva mindenütt piszok, pókhálók – mintha évszázadok óta lakatlan lenne (pedig milyen forgalom lesz majd itt éjszaka!). Pillanatnyilag egyetlen szoba érdekes számunkra: a földszinten balra nyíló. Az állapotok itt is ugyanolyanok, mint a többi szobában. A falnál álló könyvespolcon kutatva (LOOK SHELF) viszont egy könyv felhívja magára a figyelmünket: "William Shakespeare összes művei". (Hát az egy szép nagy könyv lehet! – CoVboy) Fel is lehet venni (TAKE BOOK). A falon egy kancsalító hölgyet ábrázoló portré függ. A képet figyelmeesebben megnézve észrevesszük, hogy a fal egy bizonyos pontjára mered. Álljunk tehát a falhoz (a könyvespolc mellett) és vizsgáljuk meg a falat (LOOK WALL). Egy kis kallantyú! Hát akkor talán fordítsuk el... (MOVE LATCH). Egy titkos ajtó tárul fel előttünk! A falnak támasztva egy áso hever, vegyük magunkhoz (TAKE SHOVEL). Egy csigalépcső vezet felfelé az emeletre (mily könnyű is leesni róla!), ahol egy orgona áll. Aki akar felmehet zenélni egy kicsit, de erre egyelőre még nincs szükség – majd éjszakai előadás lesz.

Menjünk ki inkább a házból és a házból a bártot (azon a tisztáson szokott üldögdélni, ahol egy fatönc van a képernyő közepén – néha ő sem akar megjelenni, szóval lehet, hogy itt is ki-be kell mázskálni egy darabig). Meglehetősen szörnyű hangokat csíhol a lantjából, de szoba elegyedve vele (TALK MAN), újabb balladákat zúdít ránk. (A "Greensleeves" példál rendkívül borzalmas – CoVboy) Csevegés helyett inkább adjuk neki oda Shakespeare összes műveit (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már nem kell tovább zenésznem lennie, mert így híres színész válhat belőle! A feleslegessé vált lantot nekünk adja cserébe, majd elindul, hogy a színpadon próbálja ki a tehetségét. Mihez kezdjük egy lanttal?! Keressük meg vele mondjuk Pan-t, a kentaurt (vagy szatírt, ha úgy jobban tetszik). Nyilván már eddig is találkoztunk vele: félig bakkecske, félig ember és a róla elnevezett sipot fújja nagy igyekezettel. Bizonyára már elszibbadhatott a szája, szóval ajánljuk fel neki az imént újtott lantot (GIVE LUTE). Nem nagyon érdekli a dolog. Hát akkor mutassuk be neki az árut: játszunk rajta egy kicsit (PLAY LUTE). Aha, ez már felkelti az érdeklődését: abbahagyja az ugrálást és figyel bennünket. Menjünk oda hozzá és most adjuk oda neki a lantot. Rettenő boldog az ajándékkal, cserébe megkapjuk tőle a sipját. Most majd a lanttal ugrál tovább. Menjünk el a vízeséshez, ahonnan a tengerbe ömlő folyó ered. A vízesések gyánús dolgok: mindig valamilyen üreg szokott mögöttük lenni... Ezt viszont nem tudjuk megközelíteni, mert mindig visszasodor bennünket a víz sodra. Egy kis trükközni kell folyamodunk: volt már ugyebár egy hercegünk, aki azelőtt béka volt és nálunk fejtette a koronáját. Hátha a dolog visszafelé is eljátszható – tegyük fel a koronát a fejünkre (WEAR CROWN). Na tessék: meg sem kellett csókolni magunkat, máris milyen szép levelibéka lett belőlünk. A béka szépen beugrál a vízbe, átbukik a vízesés alatt, majd mögötte bukkan fel – aztán megint Rosella lesz belőle. A vízesés mögött egy barlang bejárata látszik. A bejárat mellett egy öreg deszkadarab hever, vegyük ezt is magunkhoz (TAKE BOARD), majd lépünk be a barlangba.

Na igen. A barlangokban sötét van. Ellenszer: gyűjtsük meg a törpek lámpását (LIGHT LANTERN). Így már jobb valamivel, bár így se sokat látunk. Azt viszont igen, hogy a bejárat mellett egy csomó csont hever. Nagyszerű lesz kutyaeledelnek – vegyünk fel egyet (TAKE BONE). A barlang abszolút barátságatlan hely: trollok lakják, akik el szokták kapni az arra járó Rosella-kat. Pedig valahogy át kéne jutni rajta... Az utvonalat kicsit bonyolult lenne elmagyarázni írásban, szóval ehhez mindenkinek jó szórakozást kívánunk! Akkor vagyunk jó helyen, ha a képernyő jobb felső sarkában világosságot látunk derengeni. Itt akkor mentünk is ki az állást és menjünk tovább jobbra. Zutty! – már bele is estünk egy szakadékba. Miután visszatértünk az állást, menjünk ismét kb. addig, ahol az imént lepottyantunk és ott tegyük le a földre a deszkát (PUT BOARD ON GROUND). Hídnak megteszi: most már épségben átjutunk a tátongó lyukon és elérhetjük a másik kijáratot. Vigyázat! Rosella felszedi maga után a hidat, szóval amikor visszafelé jövünk, ismét le kell majd tennünk.

Miután napfényre bukkanunk, haladjunk tovább jobbra és... hát nem megmondta Genesta, hogy a hegyeken túl mocsár van?! A mocsár pedig elnyeli azt, aki rálep. Van viszont egy csomó zsombék, amely megtartja a súlyunkat és át lehet ugrálni az egyikről a másikra. JUMP-oljunk tehát egy darabig, amíg a mágikus gyümölcsöt termő fa szigetéhez érünk. Itt kicsit nagyobb a rés, nem lehet átugrani a szigetre: tegyük le megint a földre a deszkát (még jó, hogy Rosella elhozta!). Ujabb apró kellemetlenség: egy kígyó is van a fa előtt. Ezt ugyan nem mondta Genesta, de mindenki biztos lehet benne, hogy nem a barátságos típusú kígyókhoz tartozik. Nem baj, Pan odaadta a furulyáját, majd megbűvölte vele (PLAY FLUTE). Ez jót tesz neki, mert a muzsikától rögtön józónni kezd a szeme és hipnotikus álomba merül. Hát akkor szedjük le a fáról a mágikus gyümölcsöt (TAKE FRUIT) és kezdjük el visszaugrálni a barlang szájához. Lesz megint egy kellemes utunk visszafelé a barlangon keresztül. Miután átértünk, nem kell megint a koronát használnunk, elég csak belépni a vízesés alá és az ár kisorod bennünket.

Most már mehetünk tyúkozni az óriás házához. Amikor a kutya ránk ront, dobjuk oda neki a csontot (THROW BONE), amitől megnyugszik és leheveredik a sarokba, hogy elcsámcsogjon rajta. Menjünk fel az emeletre, ahol az ablaknak támasztva megtaláljuk az óriás baltáját (TAKE AXE). Ne nagyon vesztegessük az időnket nézelődéssel, mert nemsokára megérkeznek óriások és elég idegesek lesznek, hogy itt garázdálkodunk a házukban! Menjünk vissza a földszintre. Szemben van a konyha, a kutya mellett nyílik a kamra. A konyhában nincs semmi dolgonk, a kamrával viszont kicsit konspirálni fogunk: elbújunk benne (OPEN DOOR) és várunk egy kicsit. Egy idő múlva meghalljuk, hogy megérkezett az óriás. Kukkantsunk ki a kulcslyukon (LOOK KEYHOLE). Az óriás közli, hogy vészhelyzetet érez, de a felesége azonnal leint és egy tányér ételt tesz elé. Étkezés után az óriás kéri az asszonytól a tyúkját, majd ráparancsol, hogy tojjon (nem az asszony, a tyúk). A tyúk nemsokára tojik is egy aranytojást. Az óriás úgy látszik elégedett a mai eredménnyel, mert nemsokára édesded álomba szenderül, a falakat csak úgy rázza a horkolása. Aha, eljött a mi időnk: nyissuk ki a kamraajtót, vegyük le a tyúkot az asztalról (TAKE HEN), aztán usgyi! – kifelé a házból. Az óriás ugyan felébred az ajtónyitásra, de odakint égerutat tudunk nyerni előle. Mehetünk Lolotte-hez tyúkostul-mindenestül.

Rövid repülőút után végighallgathatjuk, amint a telhetetlen boszorkány megdicsér bennünket a sikeres tyúkgyűjtő expedícióért. Persze – talán mondanunk sem kell – még mindig nem oszlottak el véglegesen a kételyei becses személyünket illetően, mert a csodálatos jutalom elnyeréséhez még egy dolgot meg kell tennünk neki... Hát már sosem lesz vége?! Most azt találta ki, hogy hozzuk el neki Pandora szelencéjét, mert annak birtokában már egyszerűen megállíthatatlan lesz. Ez a szelence a görög mitológia szerint a gondok és bajok forrása, amelyet egy Pandora nevű igen okos hölgy kíváncsiságból felnyitott. (... és így alakult ki a világ jelenlegi állapota – CoVboy) Lolotte pontos leírással is szolgál a szelence lelőhelyét illetően: "Keress meg magad!" Kösz. Már repülünk is vissza a hegy lábához.

Innen a játék szabvány mesésből hirtelen átmegegy horrorba. Először is tegyük egy kis kerülőt és menjünk az óriás háza mögött fekvő erdő elejéhez. Bizonyára már feltűnt idáig, hogy kicsit furcsa fák nőnek ebben az erdőben: két szemük van, amellyel rendkívül csúnyán néznek. További hátrányos tulajdonságuk, hogy elkapnak bennünket, ha közel merészkedünk hozzájuk. Mit nekünk egy erdő?! Kívágjuk az egészet az óriás baltájával! (USE AXE) Ki se kell vágni őket, megijednek a baltától – most már nyugodtan mázskálhatunk közöttük. Az óriás házának végétől jobbra kell mennünk és egy meglepő házikóhoz érkezünk. Nem sok jót sejtet így első pillantásra, de most már nézzük meg, kik is laknak benne. A helyiség közepén valami zöld lény bugyborékol egy fekete üstben. A sarokban három öreg, egyszerű boszorkány áll. Nem egyenként van egy szemük – hármuknak van annyi összesen. A szemet folyton adogatják egymás között és így mindig más lát vele. Az egyik boszorkány rögtön aktiválja magát és felénk halad, míg a másik kettő a sarokban adogatja egymásnak a szemet. Nem az a játék célja, hogy a mobilizált boszorkány elkapjon és megfőzzön abban a zöld levesben! Először is tehát mozogjunk úgy, hogy az üst tulsó oldalára kerüljünk, miközben a bennünket hajkurászó idős hölgy az innersőn legyen, azaz beleakadjon az üstbe. Ezután abban a pillanatban, amikor az éppen "látó" boszorkány átadja a szemet a másiknak (tehát éppen nem lát vele egyik sem), álljunk szemből a másik két boszorkány közé és vegyük el tőlük a szemet (TAKE EYE). Ha nem sikerül a dolog, akkor az egyik rögtön elkap bennünket és főzőcske lesz a játék vége... Ha nálunk a szem, a boszorkányok rögtön jobb belátásra térnek: leülnek (a mázskáló is) és követelik vissza a szemüket. Még ne adjuk vissza, mert annak

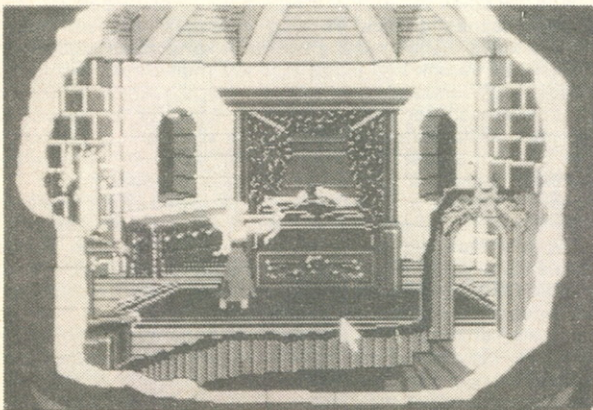
nem lesz jó vége... Itt egyébként is bűdös van, menjünk ki inkább levegőzni egyet a ház elé. Amikor visszatérünk, az egyik boszorkány valamilyen tárgyat dob a földre. "Nesze, a tiéd. Megvéd a halhatatlanok ellen. Szükséged lesz rá. De most már KERLEK, add vissza a szemünket!" Kérlek? Na, az már mindjárt jobban hangzik... Előbb persze nézzük meg, mi van a földön (LOOK GROUND). Egy fekete skarabeuszbogár. Vegyük fel (TAKE SCARAB), aztán adjuk vissza a szemüket, hadd kukkoljanak tovább (GIVE EYE). Azt mondják, menjünk közelebb, mert van még valami ajándékuk a számunkra... Na persze – ezt már ismerjük, szóval szó sem lehet róla... Most már sziasztok, lányok!

Mihelyt elhagyjuk a ház előtti részt, sötét éjszaka ereszkedik Tamir földjére. A sötét éjszakák a temetők közepén álló elhagyatott házakban telnek a lehangulatosabban – menjünk tehát oda. A temetőben egyébként minduntalan kísértetek bukkannak elő a sírok közül, de a skarabeuszunktól megijednek és eltűnnek. Az elhagyatott házból hirtelen csecsemősirást hallunk az emeletről. Menjünk fel a gyerekszobába (bal oldali ajtó, aztán balra) és látjuk, hogy a bölcső ide-oda mozog. Bizonyára abban van a síró gyermek, szóval nézzünk bele (LOOK BABY). Persze, hogy nincs benne senki! Éjszaka van és egy temető közepén mászkálunk – nyilvánvaló, hogy a házban is kísértetek vannak. A temetőben egy csomó sír van, mindegyiken elmés sírversike – lehet őket olvasgatni READ STONE-nal. Van még ezenkívül a temető szélén egy érdekes hely: egy kriptá, amelynek az ajtaját egyelőre nem tudjuk kinyitni. Talán majd később... A házban most néhány kísértethez lesz szerencsénk, akik mindannyian elvesztettek valamit és most keresik. Ha valami zajt hallunk, akkor keressük meg a kísértetet, aki okozta, majd nézzük meg LOOK GHOST-tal. Ilyenkor megtudjuk, hogy kinek a kísértetét látjuk vagy valami egyéb utalást arra, hogy mit veszíthetett el. A keresett tárgy abban a sírban van, ahova eltemették őket. Ki kell onnan ásnunk és elhozni nekik. Van azonban két apróság: a sírokon általában nincs név, csak a versike lényegéből lehet kikövetkeztetni, hogy melyik sírnál kell ásnunk; az ásónk az ötödik ásásnál el fog törni és négy kísértet tárgyait kell elhozniuk – hibázási lehetőség tehát nincs, pedig van vagy tizenöt sír (jó játék volt kitalálni, hogy melyik síroknál kell ásni...). Hát akkor kezdhetjük is:

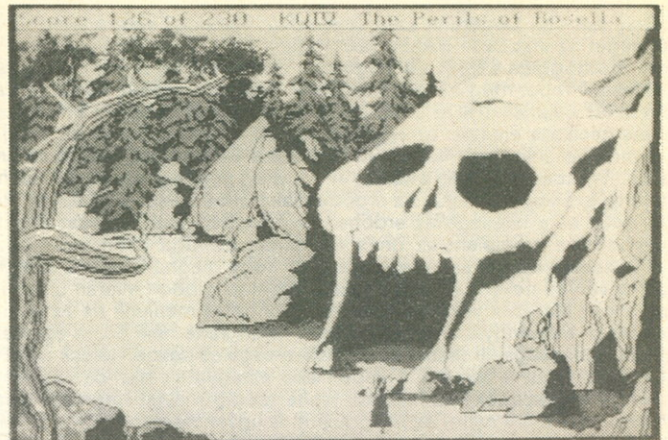
A kisgyermek sírja a temető bal hátsó részén van (Sír felirat: "To the ever..." – ott van a versike végén, hogy 6 éves volt), tehát ássunk itt (DIG). Egy ezüst csörgő kerül elő. Vigyük vissza a házba a bölcsőhöz és adjuk oda a bábának (GIVE RATTLE TO BABY). Ettől rögtön megnyugszik. Nemsokára szörnyű láncosörgés hangzik a földszintről: egy (volt) fősvény ember a zaj forrása, aki a falakon keresztül közlekedik. Az ő sírjának a felirata: "Here lies Newberry Will..." Ásás után egy zacsko arany kerül elő. Kissé körülményes megfogni a bácsit, mert állandóan mászkál – így szembe kell állnunk vele és várni míg megjelenik a szemközti falon keresztül (GIVE GOLD). A fősvény szelleme olyan boldog lesz a pénzeszacskóval, hogy hirtelen el is tűnik. Nemsokára zokogás hangzik valahonnan. Egész pontosan az emeletről, a jobb oldali szobából (a kísértet csak akkor jelenik meg, ha beállunk a szoba közepére). Egy fiatal nő generálja a hangot, aki úgy sír mintha összetörték volna a szívet. Ez Betty Cowden, aki 19 évesen vesztette el kedvesét, midőn az vízbe fulladt (Biztos őt is lenyelte a bálna... – CoVboy). Az ő sírjából egy szép nyaklánc kerül elő. Miután odaadtuk neki (GIVE LOCKET), az előkelő Lord of Manor szelleméhez lesz szerencsénk a hallban. Vajon a hiányzó fél lábát keresi? Nem, a dicső helytállásért járó érdemrendjét (MEDAL OF HONOUR). A sírját nem lesz nehéz megtalálni... (maradjon valami a játékosnak is). Miután a lord úr megkapta a medálját, egy fiatal fiú vigyorog ránk, az emeletről, majd beszalad a jobb oldali szobába. Itt közben kinyílt a mennyezet és egy létra vezet a padlásra, amin a fiú gyorsan fel is mászik, mihelyt megpillant bennünket. Ha ide is utána mászunk (CLIMB LADDER), innen már nem szalad el, csak ül egy láda tetején, ami esetleg segíthet nekünk – persze csak miután megkapta a keresett tárgyát. (Lefelé is mászni kell a létrán, mert a padlás kissé magasban van!) Az ő sírjából egy hintaló (TOY HORSE) kerül napvilágra. A fiú egy grimasz kíséretében át is veszi tőlünk és eltűnik. Nyissuk ki a ládját (OPEN CHEST) és nézzük meg mi van benne (LOOK INTO CHEST). Egy régi kottát találunk. Kotta?! Már találtunk a házban egy orgonát a rejtékajtó mögötti toronyban! Megyünk muzsikálni... Másszunk le a padlásról és menjünk át a földszintről balra nyíló szobába, ahol a rejtékajtót találtuk. Menjünk fel a csigalépcsőn (leesés nélkül elég nehéz lesz), ülünk le az orgona elé a padra (SIT) és játszunk el a kottát (PLAY SHEET MUSIC). Ugyan kissé nehezen olvasható, de azért csak kibogarászunk valahogy: rémitő zenét csalunk elő a hangszerből (mintha csak a bárdot hallanánk...). Az előadás végeztével egy kis meglepetés ér: az orgona felső részén egy kis fiók nyílik ki. Kukkantunk bele (LOOK DRAWER). Egy "csontváz-kulcsra" bukkantunk. Vegyük magunkhoz (TAKE KEY), majd másszunk vissza valahogy a lépcsőn.

Menjünk ahhoz a bizonyos kriptához a temetőben és próbáljuk meg kinyitni a zárat az ajtón (UNLOCK DOOR). Rendszerben, nyitja, most jöhet az ajtó (OPEN DOOR). Érdekes helyre kerültünk. Akár egy ősi sír: a falon hieroglifák, a falhoz támasztva egy szarkofág, a sarokban pedig egy kis doboz, amely talán Pandora szelencéje is lehet... Mivel egy fél színttel magasabban vagyunk a kriptánál, le kell ereszkednünk. A megoldás (szó szerint) a lábunk előtt hever, egy halom kötél képében (TAKE ROPE). Mivel Rosella látja, hogy valaki már létrát gyártott a kötélből, rögtön le is ereszt. Másszunk le rajta (CLIMB DOWN). A szarkofág ajtaja hirtelen kinyílik és egy harcias kinézetű múmia ront ki rajta – a skarabeuszunktól viszont megijed és rögtön vissza is ront a szarkofágjába. Vegyük fel a dobozt a sarokból, de kinyitni nem kell (az Pandora volt, nem Rosella!). Másszunk ki a kriptából és vigyük el a szelencét Lolotte-nek.

▼ Nesze neked, te rondaság!



ebédlőből nyíló másik ajtón folytassuk az utat, amely hamarosan a Lolotte toronyszobájába vezető csigalépcsőbe torkollik (ugyanolyan, mint amilyen az előbb lejtöttünk, hihi...). A lépcsőfordulóban egy ajtó van, de ide most ne menjünk be, mert az itteni őr éberen alszik. Menjünk fel Lolotte szobájához és nyissuk ki az ajtót (UNLOCK DOOR). A program megkérdi, hogy az aranykulcsot vagy a csontváz-kulcsot akarjuk-e használni. Jó vicc: az aranyat (USE GOLD KEY és OPEN DOOR). Lolotte édesdeden szundikál tovább, míg belopózunk. Nem, nem fogjuk megfojtani – Cupido nyílához az unikornis után még maradt egy töltényünk. Lőjük tehát bele Lolotte-be a szeretet nyilacsúját (SHOOT LOLOTTE). Látványos show-műsor veszi kezdetét: Lolotte agóniája igen szórakoztató látvány, bár Rosella csodálkozik rajta, hogy hogyan lehetséges az, hogy egy ártalmatlan Cupido-nyílól Lolotte exítált? Aztán persze rájön arra, hogy ő már annyira gonosz volt, hogy a szeretet méregként hatott a szervezetére. Na mindegy, nyugodjon békében.



▲ De szép házikó – ki lakhat benne?

A házban most néhány kísértethez lesz szerencsénk, akik mindannyian elvesztettek valamit és most keresik. Ha valami zajt hallunk, akkor keressük meg a kísértetet, aki okozta, majd nézzük meg LOOK GHOST-tal. Ilyenkor megtudjuk, hogy kinek a kísértetét látjuk vagy valami egyéb utalást arra, hogy mit veszíthetett el. A keresett tárgy abban a sírban van, ahova eltemették őket. Ki kell onnan ásnunk és elhozni nekik. Van azonban két apróság: a sírokon általában nincs név, csak a versike lényegéből lehet kikövetkeztetni, hogy melyik sírnál kell ásnunk; az ásónk az ötödik ásásnál el fog törni és négy kísértet tárgyait kell elhozniuk – hibázási lehetőség tehát nincs, pedig van vagy tizenöt sír (jó játék volt kitalálni, hogy melyik síroknál kell ásni...). Hát akkor kezdhetjük is:

A kisgyermek sírja a temető bal hátsó részén van (Sír felirat: "To the ever..." – ott van a versike végén, hogy 6 éves volt), tehát ássunk itt (DIG). Egy ezüst csörgő kerül elő. Vigyük vissza a házba a bölcsőhöz és adjuk oda a bábának (GIVE RATTLE TO BABY). Ettől rögtön megnyugszik. Nemsokára szörnyű láncosörgés hangzik a földszintről: egy (volt) fősvény ember a zaj forrása, aki a falakon keresztül közlekedik. Az ő sírjának a felirata: "Here lies Newberry Will..." Ásás után egy zacsko arany kerül elő. Kissé körülményes megfogni a bácsit, mert állandóan mászkál – így szembe kell állnunk vele és várni míg megjelenik a szemközti falon keresztül (GIVE GOLD). A fősvény szelleme olyan boldog lesz a pénzeszacskóval, hogy hirtelen el is tűnik. Nemsokára zokogás hangzik valahonnan. Egész pontosan az emeletről, a jobb oldali szobából (a kísértet csak akkor jelenik meg, ha beállunk a szoba közepére). Egy fiatal nő generálja a hangot, aki úgy sír mintha összetörték volna a szívet. Ez Betty Cowden, aki 19 évesen vesztette el kedvesét, midőn az vízbe fulladt (Biztos őt is lenyelte a bálna... – CoVboy). Az ő sírjából egy szép nyaklánc kerül elő. Miután odaadtuk neki (GIVE LOCKET), az előkelő Lord of Manor szelleméhez lesz szerencsénk a hallban. Vajon a hiányzó fél lábát keresi? Nem, a dicső helytállásért járó érdemrendjét (MEDAL OF HONOUR). A sírját nem lesz nehéz megtalálni... (maradjon valami a játékosnak is). Miután a lord úr megkapta a medálját, egy fiatal fiú vigyorog ránk, az emeletről, majd beszalad a jobb oldali szobába. Itt közben kinyílt a mennyezet és egy létra vezet a padlásra, amin a fiú gyorsan fel is mászik, mihelyt megpillant bennünket. Ha ide is utána mászunk (CLIMB LADDER), innen már nem szalad el, csak ül egy láda tetején, ami esetleg segíthet nekünk – persze csak miután megkapta a keresett tárgyát. (Lefelé is mászni kell a létrán, mert a padlás kissé magasban van!) Az ő sírjából egy hintaló (TOY HORSE) kerül napvilágra. A fiú egy grimasz kíséretében át is veszi tőlünk és eltűnik. Nyissuk ki a ládját (OPEN CHEST) és nézzük meg mi van benne (LOOK INTO CHEST). Egy régi kottát találunk. Kotta?! Már találtunk a házban egy orgonát a rejtékajtó mögötti toronyban! Megyünk muzsikálni... Másszunk le a padlásról és menjünk át a földszintről balra nyíló szobába, ahol a rejtékajtót találtuk. Menjünk fel a csigalépcsőn (leesés nélkül elég nehéz lesz), ülünk le az orgona elé a padra (SIT) és játszunk el a kottát (PLAY SHEET MUSIC). Ugyan kissé nehezen olvasható, de azért csak kibogarászunk valahogy: rémitő zenét csalunk elő a hangszerből (mintha csak a bárdot hallanánk...). Az előadás végeztével egy kis meglepetés ér: az orgona felső részén egy kis fiók nyílik ki. Kukkantunk bele (LOOK DRAWER). Egy "csontváz-kulcsra" bukkantunk. Vegyük magunkhoz (TAKE KEY), majd másszunk vissza valahogy a lépcsőn.

Menjünk ahhoz a bizonyos kriptához a temetőben és próbáljuk meg kinyitni a zárat az ajtón (UNLOCK DOOR). Rendszerben, nyitja, most jöhet az ajtó (OPEN DOOR). Érdekes helyre kerültünk. Akár egy ősi sír: a falon hieroglifák, a falhoz támasztva egy szarkofág, a sarokban pedig egy kis doboz, amely talán Pandora szelencéje is lehet... Mivel egy fél színttel magasabban vagyunk a kriptánál, le kell ereszkednünk. A megoldás (szó szerint) a lábunk előtt hever, egy halom kötél képében (TAKE ROPE). Mivel Rosella látja, hogy valaki már létrát gyártott a kötélből, rögtön le is ereszt. Másszunk le rajta (CLIMB DOWN). A szarkofág ajtaja hirtelen kinyílik és egy harcias kinézetű múmia ront ki rajta – a skarabeuszunktól viszont megijed és rögtön vissza is ront a szarkofágjába. Vegyük fel a dobozt a sarokból, de kinyitni nem kell (az Pandora volt, nem Rosella!). Másszunk ki a kriptából és vigyük el a szelencét Lolotte-nek.

Érdekes. Most nem talál ki újabb dolgokat a szórakoztatásunkra, hanem csak egyszerűen megkérdi a nevünket. Aztán elnyerjük méltó jutalmunkat... Ez ám a jutalom! A szép Edgar szerelmes lett belénk és mi hozzámehetünk feleségül. Az esküvőt Lolotte másnap reggelre tűzi ki, míg éjszakára Edgar szobájába leszünk bezárássalva (hál'Istennek egyelőre még Edgar nélkül). A biztonság kedvéért még elveszik az összes nálunk lévő holmit és már vesznek is a toronyszobába, ahol természetesen ránkzárják az ajtót. Nyakig a kulimászban: ha reggelig nem sikerül meglógnunk ebből a bolondokházából, tényleg feleségül adnak bennünket ehhez az Edgar gyerekekhez...

Szerencsére nemsokára megjelenik délceg jövődöbelünk és egy rózsát csúsztat be az ajtó alatt. Menjünk oda és vizsgáljuk meg (LOOK ROSE). A rózsára egy aranykulcs is van kötözve. Véletlenül ez a szobaajtó kulcsa, szóval vegyük le a rózsáról (TAKE KEY), nyissuk ki az ajtót vele (UNLOCK DOOR és OPEN DOOR), majd menjünk le a lépcsőn (de jó is, hogy nem látni, hova lépünk!). A kastélyban mindenütt szunyókálnak az örök, de ha túl közel megyünk valamelyikhez, akkor azonnal felriadnak és visszakisérnek a toronyszobába (akkor pedig már nincs több esély, Mrs. Edgar lesz belőlünk másnapra). Menjünk el az ebédlőig (ahol két ajtó van egymás mellett) és ott próbáljunk bemenni azon, amelyik az őrhöz közelebb van. Ha sikerül a dolog, akkor a kastély konyhájába jutunk, ahol a jobb oldali faliszekrényt kinyitva (OPEN CABINET) megtaláljuk az összes holminkat (TAKE ALL). Ezek után az

A mézszárlás közben hajnal lett és megjelenik Edgar is a lépcsőn. Kissé meglepett arcot vág, amint a kedves mamát halva látja viszont, de aztán azt mondja, hogy szabadon enged bennünket – menjünk amerre jól esik. Jó, akkor először is Lolotte-hez megyünk és levesszük a nyakából Genesta talizmánját (TAKE TALISMAN). Azután lemegyünk a lépcsőfordulóban lévő ajtóig. Ez a kamra ajtajához vezet (jé! a szárnyas micsodák fejet hajtottak nekünk!), amely mögött ott rohangál az aranytojást tojó tyúk (TAKE HEN) és itt van Pandora szelencéje is (TAKE PANDORA BOX). Sétáljunk le a lépcsőn és menjünk ki a kastélyból. Odakint egy fészert látunk, amelyben a szerencsétlen unikornist tartják fogva. Valószínűleg nem érzi túl jól magát, szóval engedjük szabadon szegényt, nyissuk ki a kapuját (OPEN GATE). Az unikornis boldogan elvágtat. Most menjünk vissza a kriptába, ahonnan elhoztuk Pandora szelencéjét. Másszunk le és tegyük vissza a helyére (PLACE BOX). Hagyjuk el a kriptát és zárjuk kulcsra az ajtót (CLOSE DOOR és LOCK DOOR). Rosella berúgja egy körepedésbe a kulcsot, hogy most már soha senki se nyithassa ki többé a kriptát.

Innen már nincs különösebben nehéz dolgunk: már csak vissza kell vinnünk Genesta talizmánját. Sétáljunk ki tehát a horgász házána a mólóra és ússzunk át Genesta szigetére. Itt menjünk be a palotájába és hallból balra vezető lépcső tetején lévő szobában meg is leljük a tündért. Adjuk vissza a talizmánját (GIVE TALISMAN) és rögtön élet költözik belé. A dolgok most már maguktól folynak: Genesta hálás, hogy visszahoztuk a talizmánját meg az elvesztett tyúkját (ez a nő mindent elhagy?!), visszaváltoztat bennünket királykisasszonynak, stb. – a többi (Edgar megszépülésétől kezdve a kedves papa gyógyulásáig) mindenki végignézheti. Elég szórakoztató a dolog.

Hát ez lett volna a KING'S QUEST IV. Bár ezt a Sierra-játékot nem jellemzi az az elsöprő szövegi humor, mint mondjuk a SPACE QUEST- vagy LARRY-sorozatok tagjait, de az élvezetes grafika és bonyolult játék bizonyára kárpótol minden adventure-rajongót (mi is 5 oldalt szórakoztunk vele). A térképet most mellőzzük, mert a terep nem túl nagy, nem nehéz rajta kiigazodni. Tényleg, LARRY-ról jut eszünkbe: nem kéne egy leírás a LARRY 2-ről és a LARRY 3-ról?!



▲ A plasztikai sebészet rendbehozta az egészséget

Bombuzal

C64

Ehhez a puzzle játékhoz most közlünk néhány érdekes kódot, amelyekkel a megfelelő szintre kerülhetünk: BOMB - 000, RACE - 008, RATT - 016, LISA - 024, DAVE - 032, IRON - 040, LEAD - 048, WEED - 056, RING - 064, GIRL - 072, GOLD - 080, OPAL - 088, SONG - 096, FIRE - 104, LAMP - 112, TREE - 120, SINK - 128.

A játékban még jó néhány kód alkalmazható, melyek különféle hatásokkal kedveskednek (?) nekünk: BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH.

Space Harrier

C64

Az örökélet beviteléhez rendelkezésre áll egy egyszerű CHEAT. Ha másodikok lettünk a legutolsó HIGH SCORE listában, gépeljük be: RAF, és már visszatéréskor élvezhetjük is az örökkévalóság gyönyöreit.

CARTRIDGE POKE-ok

C64

Mikie: POKE 13399,255 (magas BONUS)
 Moebius: POKE 32736,173 (sérthetlenség)
 911TS: POKE 8268,0 (végtelen idő)
 Northstar: POKE 9406,173 (örökélet)
 Nucleus: POKE 4335,234: POKE 4336,234 (sérthetlenség)
 Ollies Follies: POKE 6629,0 (sérthetlenség)
 One Man and His Droid: POKE 22330,0 (örök idő)
 Outlaw's Flight: POKE 10007,173 (sérthetlenség)
 Phantom: POKE 2132,173 (örökélet)
 Phase IV.: POKE 5521,0 (örökélet)
 Pipeline: POKE 33942,234 (örökélet)
 PiR2: POKE 3927,99 (örökélet)
 Poltergeist: POKE 32258,165 (örökélet)
 Predator: POKE 5672,165 (örökélet)
 Professional BMX Simulator: POKE 8692,0 (örökélet)
 Rastan SAGA: POKE 51463,173 (örökélet)
 Red Heat: POKE 3108,165: POKE 3558,165 (örökélet)
 Renegade: POKE 42187,165 (örökélet), POKE 38674,165 (örökidő)
 Renegade 3: POKE 50714,173 (örökélet)

Borrowed Time

Öhöm. A CoV 8-ban meglehetősen rút játékot játszottunk Olvasóinkkal, mert a **BORROWED TIME** leírását két részesre terveztük – közben meg elfelejtettük, hogy 3 hónap nyári szünet következik és most mindenki várhat egy negyedévet a folytatásra... Hm, pardon. Szégyelljük magunkat. (Aha, én is vagyok az ELITE-tel – CoVboy) Akkor most folytatjuk tovább:

Ha minden igaz, akkor éppen ott tartottunk, hogy a **Dublin Rose** bárban csevegünk Mavis-szal, a tulajdonosnővel, aki a sarokból felhangzó zajtól megrémül és kiszalad. A sarokban egy pár kevésbé bizalomkeltő figura üldögél és nem egy zakó alatt olyan duzzanatok látszanak, amelyek nyilvánvalóan nem izmoktól erednek. Beszélgessünk velük egy kicsit (TALK MEN). Ugy látszik, nem nagyon hajlandók eszmecserére, szóval kérésünk alátámasztásaképpen esetleg mutassuk meg nekik a pisztolyunkat is (SHOW GUN). Na, ettől már mindjárt beszéde-sebb hangulatba kerülnek: az egyik figura elmondja, hogy ha Lebockot keresnénk, akkor a **Polk Street** és a **Main** sarkán lévő házban megtalálhatjuk. Hadonásszunk tovább a pisztollyal (SHOW GUN), mire elköpi a jelszót is: **TINPLAYER**. Többet sajnos nem tudunk kihúzni belőle. Akkor itt ennyi dolgunk volt – mehetünk ki.

A **Dublin Rose** bárból kilépve pontosan a titkárnőnkbe botlunk, aki közli velünk, hogy valami baj van a volt feleségünkkel, mert valószínűleg elrabolták – jó lenne, ha szétnéznénk a lakásában.

Menjünk először is a **Sixth Street**-re, Dr. Lafferty rendelőjéhez. Menjünk be és a rendelő előterében egy türelmetlen ápolónő megkérdezi tőlünk, hogy páciensek vagyunk-e. Válaszoljunk neki, hogy természetesen igen (YES). Erre bevezet bennünket a rendelőbe, amelynek a berendezéséhez könyvespolcok, egy íróasztal és egy szék tartozik. A háttérben egy nyitott ajtón keresztül Dr. Lafferty-t láthatjuk, aki éppen egy páciens jobb kezét köti. Az embereket megnézve (LOOK MEN) Fred Mongo-ra ismerünk a jelenlegi páciensben. Lehetőleg ne hívjuk fel magunkra a figyelmet, inkább nézzük meg közelebről az íróasztalt (LOOK DESK). Az asztalon egy csomag kötszerre lelünk. Ezt vegyük magunkhoz (TAKE BANDAGE) és távozzunk a rendelőből (egyéb manőverekre esetleg étterrel elkábítanak és kilöknének bennünket az utcára – az ápolónő pedig már soha nem engedne vissza bennünket).

Haladjunk tovább nyugat felé a **Pershing Avenue** és a **Sixth Street** sarkára. Egy hatalmas szemétkupacot látunk, amelyet átkutatva (LOOK TRASH) egy csontra lelünk. Vegyük fel (TAKE BONE). Menjünk tovább észak felé és Dave-be, a hamburgerárusba botlunk. Ah, nagyon éhes, próbáljon meg hamburgert venni tőle (ha esetleg sikerülne, akkor azt legyen szíves megírni nekünk is). Forduljunk inkább nyugat felé és a következő helyszínen egy viharvert házikót pillantunk meg északra. Menjünk tehát oda. Itt nehéz léptek hangja figyelmeztet arra, hogy minél előbb rejtőzzünk el. Fred Mongo-t látjuk kijönni a házból, aki leinti az egyetlen erre járó taxit és távozik vele. Nézzük meg mi van a konyhóban. Mivel az ajtó be van zárva, a bejutásnak egy másik módját fogjuk választani: törjük be az ajtót (BREAK DOOR). Az egyetlen szobából álló ház belseje cseppet sem fest jobban, mint kívülről. Mavis Brown-t, a bárban megismert kedves hölgyet pillantjuk meg a szoba közepén, bekötözött szájjal. A szobában rajta kívül egy könyvet és egy fehér tubust láthatunk. Először is szabadítsuk ki a hölgyet, oldjuk meg a kötelékeit (UNTIE ROPE). "Fred Mongo kötözött meg" – mondja Mavis – "látott engem Doris-szal beszélgetni és talán azt gondolja, hogy Doris többet mondott nekem, mint amennyit valójában. Amikor elment, azt mondta, hogy valakit meg kell keresnie egy kocsival kapcsolatosan..." Miután a hölgyet kiszabadítottuk, vegyük fel a tubust (GET TUBE) és vizsgáljuk meg a könyvet (LOOK BOOK). Ez Bob Tucker "Babák és töltények" c. könyve és egy könyvjelző áll ki belőle. Vegyük ezt magunkhoz (GET BOOKMARK). Ezt megvizsgálva (LOOK STUB) láthatjuk, hogy ez egy parkolócédula, amely december 6-ra, egy pénteki napra szól a #324 C4U rendszámú autónak. Ezután távozhatunk is a konyhából.

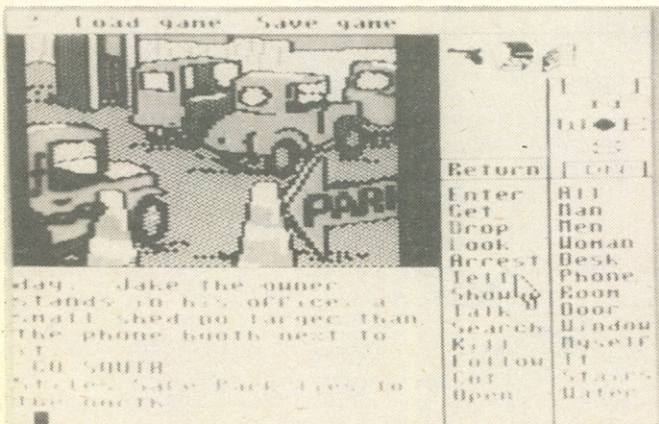
Most már ideje megnézni, mi történt a feleségünkkel: menjünk át a **Polk Street**-re, Rita házához. Miután beléptünk (előtte természetesen nyissuk ki az ajtót OPEN DOOR-ral) észrevesszük, hogy a padlót és a bútorokat vastag por borítja – szemlátomást elég régen használhatták a lakást. Egy átjáró vezet nyugat felé a konyhába – induljunk el tehát arafelé. Ebben a pillanatban szépen fejbecsapnak bennünket és amikor magunkhoz térünk, ijedten konstatáljuk, hogy egy spárgával felkötözték bennünket a mennyezeten futó két fűtőcsőre. Az asztal elég közel van hozzánk és ha megvizsgáljuk (LOOK TABLE), egy csomag gyufát, valamint egy gyertyát pillantunk meg rajta. Néhány akrobatikus mozdulattal vegyük fel mindkettőt (GET CANDLE és GET MATCHES). Gyújtsuk meg a gyufát (STRIKE MATCH), majd a gyufával a gyertyát (LIGHT CANDLE). Talán nem lesz nehéz kitalálni, hogy most mi a teendő: a gyertyával égessük el a kötelet (BURN ROPE) és már szabadok is vagyunk. A gyertya kiesik a kezünkől és több darabra törik, de a gyufa megmarad. Tegyük újabb kísérletet: most már talán sikerül fejbecsapás és mennyezetre kötözés nélkül megtennünk a konyhába vezető utat. A konyhában egy jégsezkrényt, egy gázkályhát és egy műanyag szeméttartót találunk. Nézzük be a jégsezkrénybe – szép üres. Nyissuk ki helyette a személtárat (OPEN WASTE CAN) – nem nyílik. Akkor inkább nézzünk bele (LOOK WASTE CAN). Egy érdekes receptre lelünk benne. Olvassuk el (LOOK RECEIPT). A Pills Brothers gyógyszerártár állította ki és mindössze egy tétel van rajta: egy égés elleni kenőcs, ami \$3.89-be került valakinek. Nézzük meg most a kályhát (LOOK STOVE). Mögötte egy kulcsot fedezünk fel, de ahhoz hogy felvegyük, előbb el kell tolnunk a kályhát (MOVE STOVE). Ja! Sikeresen összeeggettük vele a kezünket, aminek következtében két tárgy kivételével elejtünk mindent. Nem baj, mindjárt kikúráljuk magunkat: kössük be a kezünket a kötszerrel (BANDAGE HANDS). Most már sokkal jobban érezzük magunkat, aminek öröme ismét fel is vehetünk mindent (GET ALL). Ezek után távozhatunk is Rita lakásából, menjünk vissza az utcára.

A konyhában kiszabadított Mavis éppen Doris-t emlegette, tehát megnézhetjük, hogy mi a helyzet felé – menjünk el hozzá. A hölgy éppen dohánzik, kalapot visel, azonkívül meglehetősen fecsegős természetű. Kérdezzük meg mondjuk, hogy mit tud Fred Mongo-ról (TELL ME ABOUT MONGO). Elmondja, hogy Mongo mindenkiel összerúgta a port, még magával Farnham főnökkel is. Farnham és Lebock után tudakozódva (TELL ME ABOUT FARNHAM és TELL ME ABOUT LEOCK) megtudjuk, hogy Farnham néhány emberét kiküldte, hogy kapják el Mongo-t. Bizonyára valami rosszat csinálhatott... Mongo valamikor Lebock-nak dolgozott a Dublin Rose-ügyletben. Mutassuk meg a parkolócédulát a hölgynek (SHOW STUB), mire azt feleli, hogy eszerint az ő kocsija a **Stiles Safe Park**-ban volt – bár ő azt hitte, hogy mi vittük el a kocsiját péntek este a részletvezetési balhé miatt. Hallotta a motorzajt, de mire leért a lépcsőn, a kocsit eltűnt. Ezek után talán érdekes lenne most már körülnéznünk egy kicsit a **Stiles Safe Park**-ban is. Menjünk át tehát oda.

A napnak ebben a szakában a legtöbb parkolóhely üres. Persze egy jobb parkolóban, nemcsak parkolni lehet, hanem szórakozni is (másképpönként miért jönne be az, akinek nincs kocsija?) Itt most éppen két úriember veri egymást agyba-főbe. Kik ezek? (LOOK MEN) A DeSoto mellett Fred Mongo és Jake, a parkoló tulajdonosa szórakozik egymással. Jake azt vicсорolja, hogy őt nem érdekli, kié volt a kocsija, de most már a kereskedelmi társaságé (lévén nem fizették ki rá a részleteket). Segítsünk mondjuk Jake-nek (HELP JAKE). Mai napi megpróbáltatásaink miatti feszültség a Mongo állkapcsára mért jobb horgunkban csúcsosodik ki – amitől ő szépen hanyatt is esik. Jake hálából átad nekünk egy pár kesztyűt és három üres dobozt. Mindehhez a következő kommentárt fűzi: "Megpróbálta elvinni ezeket a cuccokat a DeSoto csomagtartójából, amit a múlt héten hoztál ide!" – majd vállalkozik arra, hogy telefonon hívja a zsarukat. Nemsokára megjönnek a rendőrök. Jones és Hardcase detektívek bizonyítékot kérnek tőlünk – mutassuk



▲ TINPLAYER?! Na, az már mindjárt más!



▲ Néhány Trabant karosszériamódosítás után

meg nekik a kesztyűt, a dobozokat, a receptet, a parkolóévedulát és a tubust (SHOW GLOVES, CANS, RECEIPT, STUB, TUBE). Mongo a bizonyítékok láttán elveszti az önuralmát és dühösen azt kiabálja, hogy igaz, hogy elkaptuk a gyűjtögetés ügyében, de még egyéb dolgok is vannak, amit nem ártna tudnunk. Például a kulcs, amit ő rejtett el Rita lakásának a kályhája mögött a 999-es számú szekrényt nyitja a postán. Mongo szerint itt elég bizonyíték található, hogy Farnham főnök hosszabb időre rács mögé kerüljön (biztos társaságra vágyik Mr. Mongo). Hardcase detektív ehhez mindössze annyit fűz hozzá, hogy még nagyon sok mindenre van szükség ahhoz, hogy Farnham főnököt is elkap-hassuk...

Ezután távozhatunk is a parkolóból. Menjünk tovább a Polk Street-en, egészen Farnham főnök házáig. Az ajtó előtt álló testőr elveszi tőlünk a pisztolyunkat, egy másik pedig a sajátját szegezi ránk – ezután közlik, hogy a főnök már vár ránk és hozzá kísérnek. Kérdezzük meg Farnham főnököt, hogy mit tud mondani Ritáról (TELL ME ABOUT RITA). Erre mogorván annyit felel, hogy sokat látta Mongo társaságában. Míg Farnham-mel csevegünk, a mellette lévő két doberman fenyegetően morogni kezd. Farnham a szája sarkából csak ennyit vet oda nekik: HIYO – mire azok azonnal elcsendesednek. Túl sokat itt már nem fogunk megtudni, tehát akár távozhatunk is.

Sétáljunk vissza kelet felé és egy kertes házhoz érkezünk. A kerítés mögött két kutya morog – intsuk őket csendre a Farnham-nél tanult szóval (HIYO) és már be is léphetünk a házba. Menet közben elő is kapjuk pisztolyunkat, mert itt Jim Shuman-ra lelünk, aki meglehetősen meglepődik hirtelen felbukkanásunkon. A szoba közepén egymáshoz kötözve ül Rita, az ex-feleségünk és a G+W bankház társtulajdonosa, Mr. Wainwright. (Érdekes, a G+W-ben azt mondta a titkárnő, hogy Mr. Wainwright szabadságon van – meglepő módon tölti a nyaralását...) Egyelőre nem tudunk csevegni velük, mert nem érzik magukat teljes kényelemben – ki kéne őket szabadítani (FREE RITA). Mindketten hálálkodni kezdenek és Mr. Wainwright máris a rendőrségre akar telefonálni. Mindenesetre kérdezzük ki, mielőtt megjönne a zsaruk (TALK TO WAINWRIGHT). Elmondja, hogy a G+W másik tulajdonosának, Dick Gray-nek az asztalán egy jelentést talált, amely különböző bankügyletekről szövegezte ezekben a Farnham piszkos ügyleteiből származó pénzt mosták tisztára. Ezután átadja nekünk ezt a jelentést és hozzátesszi, hogy Shuman azzal csalta lépve, hogy ő is bizonyítékokkal rendelkezik Gray üzemeit illetően. Shuman-ról kérdezzük (TALK ABOUT SHUMAN) azt a választ kapjuk, hogy véleménye szerint Rita elrablásával annyi időt nyerhetett volna, hogy ne jöjjünk rá semmire és el tudjon menekülni a városból. Most már csak egy személy van a szobában, akihez nem szólunk egy szót se: Rita az ex-feleségünk. Beszéd helyett adjuk inkább oda neki a csekket, mire szerényen érdeklődik, hogy ez minden, amit mondani akarunk neki? Mit tudnánk még mondani?... A rendőrök nemsokára megérkeznek és Shuman-t megbilincselve őrizetbe veszik, Ritát és Mr. Wainwright-et pedig tanúként magukkal viszik.

Menjünk át a Polk Street keleti végére, Lebock házához. Itt is egy gorilla áll a kapuban, aki dühösen rákemeli az öklét, amikor be akarunk menni a házba. Mondjuk be neki a bárban megtudott jelszót (TINPLAYER), mire felderül az arca (na, így sem lett sokkal szebb!) és beenged bennünket az ajtón. Lebock nappalijában egy klasszikus mafioso kinézetű férfi üldögél, aki érkezésünkre meglepetten felkiált. "Harlow! Mit keresel te itt?" Ez lenne Lebock, akiről már annyi szöveget hallottunk? Ez. Balra egy kandallót, jobbra pedig egy elfüggönyözött átjárót láthatunk – most gyorsnak kell lennünk, különben rövid úton agyon leszünk löve. Menjünk tehát keletre az átjárón keresztül az ebédlőbe és vegyük fel az asztalon lévő ezüst gyertyatartót (TAKE CANDLESTICK). Várjunk egy kicsit, míg utánunk jön valaki (WAIT) – nem kell sokáig várakozni: nemsokára jön Rocco, az ajtóban látott figura. Csapjuk fejbe a gyertyatartóval (HIT ROCCO) – ez jót tesz neki, mert gyertyatartó sújtotta gengszterként omlik össze. Sétáljunk át a konyhába, majd tovább a hátsó udvarba és a First Street valamint a Main kereszteződésében bukkanunk elő. Ebben a házban úgy tűnik semmi mást nem kellett csinálni, mint fejbecsapunk valakit...



▲ A nagy Washington két számmal kisebb lovon

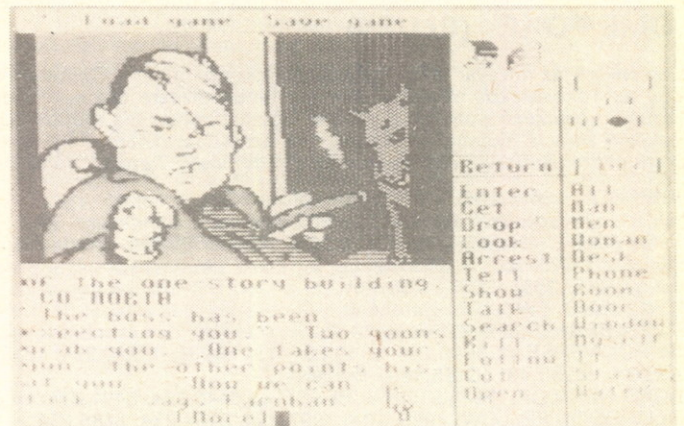
métben egy kutya kezd ránk vicsorogni. Az ugatása könnyen felhívhatja ránk a figyelmet, tehát hallgattassuk el azzal, hogy odaadjuk neki a csontot (GIVE BONE TO DOG). Amíg rágja, csendben van – fussunk tehát vissza a rendőrségig. Az üldözőket leráztuk. Nézzük meg mi van a táskában (OPEN SUITCASE). Kötegszámra találunk benne százdollárosokat, valamint egy iratgyűjtőt, ami bizonyára érdekes dolgokat rejt (LOOK FOLDER). Az iratgyűjtő fedelén "Richard Gray, Gray+Wainwright folyószámlák" felirat van, benne pedig egy csomó bankszámlaszámot találunk felírogatva. A számok mellett pedig egy üzenet: "Farnham! Itt vannak a számlaszámok – ezt a köteget januárban fogjuk tisztára mosni. Dick Gray"

Egyelőre három bizonyítékunk van Farnham főnök ellen: az iratgyűjtő, a számlajelentés és a pénzzel teli táská. Ha bemegyünk a rendőrségre és az ügyeltesnek azt mondjuk, hogy vegyék őrizetbe Farnham főnököt (ARREST FARNHAM), a detektívek ki is szállnak velünk a helyszínre. Itt felmutogathatjuk sorban mindegyik bizonyítékot és a rendőrök szépen el is fogadják őket – csak van egy kis probléma: egy bizonyíték mintha hiányozna közülük...

Itt viszont teljesen csődöt mondott az összes tudományunk, mert sehogy sem sikerült ezt az utolsó bizonyítékot elővakarnunk. Némi információ még sikerült kivakarnunk Mr. Light-ot meglátogatva a lakásán (kábitószervező és retteg Farnham-tól), ezzel viszont nem sokra mentünk. Mindenesetre elég szórakoztató látvány volt, amint állandóan hanyattesett a pisztolyunk láttán. Valahogy innen kéne elindulni, hogy rábizonyíthassuk Farnham főnökre a kábitószervezőletben való bűnösségét...

Hát akkor nem maradt más hátra, mint az ilyen kellemetlen esetekben megszokott sablonszöveget elhadarjuk: "Az ezután következő dolgok kiderítését már a Kedves Olvasóra bízunk..." Így mondják, ugye?... Na nem baj, vegyük úgy, hogy ez nem játékleírás volt, hanem csak egy tippalmaz.

Terveink szerint nemsokára megpróbálkozunk valamilyen hasonló jellegű tippalmazással a BORROWED TIME ikertestvéreink, a TASS TIMES-nak az esetében is. Véletlenül PIGMY ezt is átnyomatta a PLUS4-re, szóval megint két legyet ütünk egy csapásra, hihi...



▲ Na, akkor HIYO, Farnham!

Menjünk el a Post Office-ba, amelynek a hátsó részében találjuk a postafiókokat. Mongo a letaróztatásakor elköpte, hogy a Rita házában elrejtett kulcs nyitja a 999-es szekrényt (OPEN BOX 999). Jé, nem nyílik. Akkor talán próbáljuk meg még egyszer – most meg igen. Érdekes egy zár. Egy versikét találunk. Olvassuk el (LOOK POEM): "Az országban, a városban, az Atya szeme alatt, áss hat lábnyit és zsebed pénztől dagad." A versike hátoldalára egy szám van firkálva: 6316. Ennyi elég is volt a Postából, menjünk tehát ki és dél felé, a városi parkba. George Washington szobrát láthatjuk pónilovon – talán gondolhatunk arra is, hogy őt az amerikaiak szinte atyjuknak tekintik. Megpróbálhatnánk ázni – egyelőre viszont nincs mivel. Így tehát menjünk a dél felé lévő szűnőhöz és nyissuk ki az ajtaját (OPEN DOOR). Természetesen zárva van – egy számszám lakat van rajta. Írjuk be a vers hátulján látható számot (ENTER 6316) és máris egy ásó mosolyog ránk (GET SHOVEL). Menjünk vissza a szoborhoz és ássunk egy kicsit (DIG). Hopp! Egy aktatáska került elő a földből. A környező bokrok közül azonnal egy hang csattan fel: "Itt van, ez ő!" Vegyük fel gyorsan a táskát (GET SUITCASE) és egyben a nyulcipőt is, mert két gengszter vesz üldözőbe bennünket. Tehát futás (RUN N). Szaladjunk le a Sixth és a Pershing Avenue sarkán lévő szeméthalomhoz és rejtőzzünk el benne (HIDE INTO TRASH). A gengszterek túlszaladnak rajtunk, viszont a szemé-

TökösMákos

1.75 & CoVboy: Mielőtt ismét nyakig pottyannánk a már hagyományos olvasói TökösMákosunkba, szeretnénk köszönetet mondani mindazoknak, akik azt a hatalmas halom játékleírást, játékkismertetőt, tippet (különösen a NEUROMANCER-hez!) és poke-ot elküldték nekünk, amely most a polcunkon sorakozik. Egy ekkora hegy infoval akár már két CoV-ot is meg tudnánk tölteni, szóval valószínűleg érthető, hogy nem tudjuk egyszerre leközelíteni a szünet alatt összejött anyagokat. Csak szépen sorban...

SOME POKE (PLUS4)

"Üdv Néked az magyar préri legnagyobb lovagja! (Óh! – CoVboy) Azért bátorodtam újra tollat ragadni, mert az 7. számban olvastam vala, hogy az TökösMákos nevezetű iromány rendelkezésre áll a "fellegekben szárnyaló flamingók" előtt is. Remélem fogadalmad tartád és alántabb következő poke-okat, melyek egy-két helyes kis módosítást eszközölnek egynemely programozmányon, leközléd. (Le én, mint a mellékelt ábra is mutatja – CoVboy) Ha azt tapasztalnám, hogy szavam süket füledre talál, dörgedelmeidet postázni fogom. Előre várom fekete betűzményekkel írott beszűrésaid. Üdv: Nagy Tamás, Szombathely városából"

PAPERBOY: 10816,234: 10817,234 – örökélet
REACH FOR THE SKY: 9930,255 – 255 élet
SPACE PILOT: 4866,234: 4867,234: 8669, 234: 8670,234 – örökélet
REBOUND: 7687,255 – 255 élet
SEA STRIKE: 7681, 255 – 255 élet
MENO JENO: 5646,234 – örökélet
GREEN BERET: 6945,255 vagy 6947,0 – örökélet
MR. PUNIVERSE VI: 8148,234: 8149,234: 13119,234: 13120,234: 13121,234 – örökélet
SKELBY: 10263,48: 10465,48 – örökélet
ZAGAN WARRIOR: 'RUN/STOP'+ 'RESET' és 5440,234: 5441,234: 5442,234: 5614,74: 6704,74: 8312,74: SYS 41000
JOLLY GOOD FELLOW: 7996, 234: 7997,234: 8184,234: 8185,234 – örök energia; 10311,234: 10312,234 – örökélet

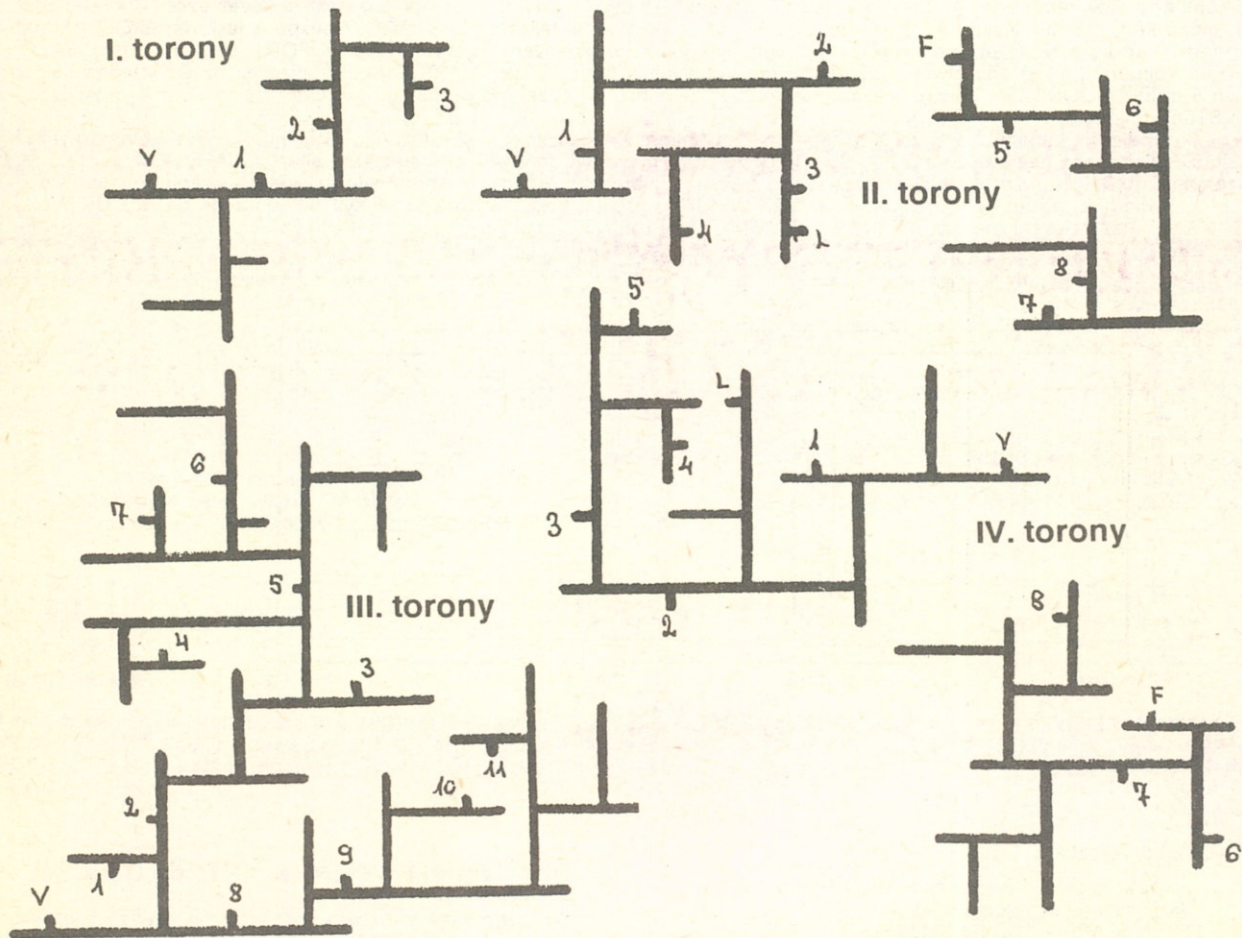
(Le lett vala közöve vala az poke-oknak a fele vala, hogy a következő tökmákban is legyen vala (mennyi), szóval folyt. köv. legközelebb. Mindannyian boldogok és Kale vala – CoVboy)

ARCANA • New Generation (C-64)

"Üdv, CoVboy! Here is the Pink Panther again! Kismackó (azaz boc), hogy nem egészen postafordultával (ühüm, ühüm) küldöm a levelet, de azért csak megértesz valahogy egy maga alatt lévő egyetemistát. És mert jobb későn, mint még később, most küldöm az ARCANA-leírást... Csekélyeségem megemlítése fejében minden copyright jog átruházva a CoV-ra. (Aha, és ezt tudja a New Generation is?... – CoVboy). Ha magam alól végre egyszer felemelkedek a helyzet magaslatára, akkor esetleg tudok küldeni CITADEL-mindenfélét is (látod, nemcsak régiségeket gyűjtök!) Van viszont egy megakérdésem is: mi a negyvenkettőt kell csinálni a Starship Andromedában (alias Landing on TB 19) az űrben? (Hát a nevéből ítélve úgy tűnik, hogy le kell szállni Tibin tizenkilencszer... – CoVboy). És még egy fontos bejelentés: feltűnt, hogy néhány vagon használja a nevetet (és ráadásul a legbőlvőbb ábrákkal!) Aggodalomra semmi ok, minden a legnagyobb rendben, itt a VALÓDI Pink Panther beszél. (Remélem, most már mindenki megnyugodott... – CoVboy).

Valószínűleg nem jutottál el vele odáig, ahol már kezdett volna érdekes lenni, így bizonyára fogadalmad sincs róla, hogy mi is ez az egész egyáltalán. Pedig JOVAL több, mint amilyenek elsőre látszik. Korához képest meglepően hangulatosan kidolgozott, maga a játék pedig mindenképpen megér teljes leírást. Főhősünk fantáziadús feladata az átok elhárítása az elvarázsolt kísértetkastély felől. Kolbászolásunk során a mágiák bonyolult láncolatát kell megoldanunk, hogy végül megtaláljuk az elrejtett talizmánokat. Mivel az illetékes Gonosz demokratikus hatalomátmentésre nem hajlandó, hatalmát csak ezek védelmében törhetjük meg. Számuk könnyen kitalálható – nem, kivételesen nem 42, hanem 7. A játék egyébként 'F7'-tel leállítható, 'F3'-mal bármikor újakezeshető, menetegetőzési lehetőség nincs. A többiekkel válthatunk a varázstűz (FIRE MAGIC) és a varázsgyűrű (USE RING) használatát között (STATUS) – ez utóbbi egyelőre hiányos. A felvehető tárgyakat érintésükkel tudjuk felvenni, amelyek a megfelelő helyre állva maguktól aktiválódnak, a két varázsszerszám használatának helyét és módját viszont magunknak kell kiokumálni. És akkor most: JÁTEK! Egy várfokon találjuk magunkat, ahol négy ajtó áll bosszantóan. Ezek labirintusokba vezetnek, amelyeket ezentúl tornyoknak fogunk nevezni (mit sem törődve azzal, hogy lefelé terjednek). Az ég csillogása ronda öreglányok érkezését jelzi előre. Hamarosan meg is jelennek balról, teljes hang- és képkiszérelésben. Ha nem szöveg oda rögtön, fel fogjuk fedezni, hogy a játék életerőre megy (LIFE FORCE), százalékban. Továbbá alkonyatig csak két és fél óránk van (TWILIGHT LEFT). Menjünk be az első toronyba. A tornyok (ki hinné) folyosókból és szobákból állnak. A folyosókon állandóan denevérekkel (Már megint a BATMAN?! – CoVboy) és ördögökkel kell harcolnunk. Okosan tüzeljünk, mert ez a megszokottnál nehezekebb. A denevérek leghagyhatók, de az ördögök utolérnek és alfelünk folyamatos bőködésével radikálisan rendezik életerőnket. Alkalmazható az ALIENS-ben is egyszerűen bevált módszer: képernyéváltáskor az ellenségek eltűnnek. A szobákban természetesen mindenféle válogatott kitalások várnak ránk (a tornyokra római, a szobákra arab számokkal fogok hivatkozni). Az első toronyban csak a 3-ban van dolgunk: itt az Allami Artistaképző edz (kardok repkednek a levegőben). Dobbantsuk meg a II torony kulcsát. Benézhetünk egyébként a 2-be is: ez egy nagyon érdekes hely, minden toronyban van belőle – fogalmam sincs, hogy mire lehet jó. Most menjünk vissza a várfokra és be a II-be. II/1 személyében egy borospincét ismerünk meg. Ez a kedvünkre van – nem azért, mert iszákosok vagyunk, hanem mert szeretjük az életet. A bal első hordó csapjába belelőve kifolyik belőle a bor, amelybe belemászva 100% életerőt kapunk (SMILING). Nézzünk be a II/2-be: a jobb oldalon valami csillogni fog a rács mögött – helyes tipp, ez egy talizmán. A rácsot azonban egy iszákos madár őrzi. Kedvenc itala az életerő (ELIXIR OF LIFE) és ennek annyira rabja, hogy enélkül nem hajlandó. II/3-ban kissé szürrealista a látvány: levitáló IKEA-termékeket meg egy ógermán belelőve dekorált kötőböt találunk itt. Mint a térképen látható II, IV tornyok kétszintesek. Menjünk le itt az alsó szintre. II/5-ben – a méheket ügyesen kikerülgetve – a polcra megszerezhetünk egy nyílvesztőt (CROSSBOW BOLT). II/6-ban a sarokban található ládában egy ógermán betű (RUNIC SYMBOL), valamint denevérek vannak. II/7-ben két bogár őrzi egy korsót, viszont lövés hatására rövid időre lemerevednek, mialatt kiszedhetünk a korsóból némi denevérszárnyat (SOME WING OF BAT). II/8-ban valamilyen kristály-szerűség pályáznak az életünkre. Az ajtóval szemben lévő pajzsot mint szakavatott műértők lőjük meg – félrecsúszása után pedig már örvendhetünk is első talizmánunknak (TALISMAN OF ASTAROTH). Visszatérve a II/3-ba most már félre fog csúszni a tömb és mögötte egy nehéz súlyra fogunk lelteni (HEAVY WEIGHT). Menjünk fel a várfokra. Mint már megszoktuk, I-III toronyig boszorkányok vadásznak ránk – ez azonban jobbra (a táj megváltozásával) megszűnik. Ne álljunk meg a csodálkozástól, mert a szemben lévő tornyokból vadul lőnek ránk a securitate bújáló elemei. A IV-hez nincs kulcsunk, így kopogtassunk illedelmesen: a kulcslyukra kell többször rálőni. A IV/1-ben egy nagy, fehér ötágú csillag díszel. A IV/2-ben sem tudunk mit kezdeni első (sőt sokadik) látásra sem. A szoba ugyan kék, de sajnos a legrosszabb árnyalat. IV/3-ban viszont feltuningolhatjuk az erőnket 100%-ra a gyógykenőcs (HEALING CHARM) használatával, de az itt található denevéreknek köszönhetően valószínűleg egy részét rögtön el is veszítjük. IV/6-ban UNLOCKING SPELL van a sarokban lévő ládában, na meg ördögök a levegőben. IV/7-ben az ajtó mellett asztalon egy kis tégely (SOME OINTMENT) vonja magára a figyelmünket: lövöldözzük meg jobb oldalról és így fel tudjuk venni balról. Valószínűleg Béres-csepp volt benne, mert 100% életerőt kapunk. IV/8-ba menjünk el a III kulcsáért és miután "kibogaraszunk" (ld. II/7), menjünk vissza a IV/2-be, mert ezen leírás most éppen ezt sugallja nekünk. Még mindig kék – sebak, menjünk a szekrény jobb oldalára mellé és lőjük meg onnan. A kinyíló részben egy kis meglepetést találunk (PENTAGRAM). Felvétele után IV/1-ben felemelkedik a csillag és mögötte előhalászhatjuk Asradel talizmánját (TALISMAN OF ASRADEL). Most jöhet a III. A III/8-ban a már említett, de gyűjteményünkéből még hiányzó varázsgyűrűt leljük meg a polcon – persze számunkra elérhetetlen helyen. Jobbra haladva viszont egy ijtat találunk: ismerős a dolog, hiszen II/5-ben már felvettünk egy nyílvesztőt. Ha odamegyünk az ijhoz, akkor szépen betöltődik és leveri nekünk a polcra a gyűrűt (MAGIC RING). III/1-ben éppen biológiai kísérletet folynak: egy idős tudósasszony, aki magánpraxist folytat a boszorkányság terén, éppen egy szárnyától megfosztott denevért hevít egy üstben. Dobjuk az üstbe a II/7-ben szerzett denevérszárnyat, mire a hálás kis állat leveri nekünk Crobas talizmánját (TALISMAN OF CROBAS). Közben persze vigyázzunk a boszorkányra... III/2-ben a méheket ügyesen kerülgetve egy

állkapocscsontot (JAWBONE) szerezhethünk a ládából. III/3-ban a 100% életerőt adó szőlőt (SOME GRAPES) a gyűrűvel tudjuk elérhető helyre vonni. (Figyelem, a gyűrű használata után mindig kapcsoljunk vissza a varázstűzre, mert ez nem alkalmas irtásra). III/5-ben egy gyanús kancsó áldogál az asztalon. Ha meglőjük, egy mágnes tűnik fel alatta az asztalon (LODESTONE), amit a szőlőhöz hasonlóan tudunk megszerezni. A III/7-ben lévő védőamulettet (PROTECTIVE AMULET) ez rántja le nekünk a felső polcra és ez majd megvéd bennünket a III/6-ban a szellemtől. Az asztalon jobb oldalon lévő tégelyben található az ételelixír – felvétele után rohamléptekkel távozzunk, mert ezt a szellem már nem nézi tétlenül. Ezután ismét irány a várók. Közben jól beesteledett, pedig még minden toronyban van egy kis dolgunk! I/1-ben sétáljunk oda a szellemek között a koponyához, ami kiegészül az állkapocscsonttal – ettől a szellemek jobblétre szenderülnek. Lőjük meg oldalról a gyűrűvel és már vehetjük is fel Beleth talizmánját (TALISMAN OF BELETH). Gyorsan távozzunk innen is és menjünk II/2-be, ahol madarunk már másnaposan ébrednek. Miután leszáll a fogantyúról, a rács felemelkedik és mienk Vapula talizmánja (TALISMAN OF VAPULA). IV/5-ben egy üzemen kívüli mérleg van, működtetéséhez egy kicsit varázsolni kell. Először vonzzuk a gyűrűvel az asztal jobb oldalára jobbról, majd rá a kis súlyt előlről. A félrecsúszó pajzs mögött Morax talizmánja csillog (TALISMAN OF MORAX). A III/9-ben akasszuk a nehéz súlyt a lánc végére (miközben inaktívulódik a belépéskor bosszantó tűzgömb): érvényesül Newton bácsi törvénye és a rács mögött is egy talizmánt találunk (TALISMAN OF BELLAL). III/10-ben még utoljára nyerhetünk egy kis életerőt: a tört megvarázsolva a gyűrűvel felvehetjük a gyógynövényeket tartalmazó zacskót (SOME HERBS). Lépünk be a III/11-be. Hmmm... nem a szokásos szoba, a tűzgömb is engedelmesen felemelkedett. (Ha nem 7 talizmánnal jöttünk volna ide, akkor állandóan visszatessékelt volna, miközben a szemben levő antipatikus szobor nyilakkal köpköd, mármint ha túléljük az első visszatessékélést egyáltalán.) Így viszont a gyűrűvel felemelhetjük a szemben levő könyvet. Beindul a szovjet gyártmányú légkondicionáló és a szokásos sóder közli, hogy teljesítettük feladatunkat, megbuktattuk a gonoszt (néhány év múlva úgyis rehabilitálják...). Kész vagyunk – a joy és a kezünk teljesen. Ha valaki esetleg POKE 12933,0: POKE 12934,2: SYS 4096 nélkül játszott volna végig, akkor valószínűleg az idegrendszerre is... Ez itt pedig a térképmelléklet. Talán fel fog tűnni és furcsa lesz, hogy nem méretarányos. Pedig igazán csak akkor lenne furcsa, ha méretarányos lenne! Így ha szükség van rá, nyugodtan átrajzolhatjátok, (Szó sem lehet róla: a lustaság teljes egészség – CoVboy) lényeg, hogy a szobákat meg lehet a segítségével találni. Jelmagyarázat: V – várók; F – feljárt a felső szintre; L – lejárt az alsó szintre. Hát akkor talán... Megasmackedness hello to you from the PINK PANTHER (Sárközi Szilárd), Budapest." (Thanks, Sir – CoVboy).



DIZZY II. • Code Masters (Amiga)

"Helló CoVboy! Itt küldöm a Dizzy II. vázlatos leírását. Az Amigás verzió némileg eltér a CoV 6-ban ismertetett 64-es leírástól. Jobban tudtam összetömöríteni. **Boros Attila, Makó**"

A felszerelt csónakot a következő tárgyakért kapjuk meg: egy zacskó pénz, a kalóz kincse, whisky, aranytojás. Az összegyűjtendő aranyak a következő helyeken helyezkednek el: láthatóak, bokrok, virágok mögött, a házak ajtóiban, a lila darazsakban, halban.

Először szedjük össze a szigeten lévő tárgyakat és a 13 aranyat. A súlyt (majd fel kell akasztani a kampóra), a bűvárszemüveget (ha vízbe megyünk mindig a legalsó helyen legyen), mágikus követ (ezt a második szigeten a totemoszlopnál kell letenni), a detonátort, az ásót (itt ugorjunk el jobbra) és a pogo-botot (felhőkön). Ezeket a kezdőképernyőre rakjuk le és menjünk a tengerbe (legyen nálunk: semmi, pogo-bot, bűvárszemüveg). A hajó jobb oldalán vegyük fel a feszítővasat és ugorjunk fel az égi szigetre. Itt cseréljük meg a tárgyaink sorrendjét: feszítővas, tűzbiztos öltözet és a bűvárszemüveg; és sétáljunk el balra. Ha felvettük az árbocon lévő aranyat, menjünk jobbra. A tengerben feszítsük fel a sziklát; a buborékon úgy liftezzünk fel, hogy találkozzunk a nagy hallal. Ezután menjünk át a II. szigetre. Itt a sír környékére csoportosítsuk a tárgyakat (tűzbiztos öltözet, aranykulcs). Az I. szigetre a következő tárgyakat vigyük át: fejsze, Biblia és bűvárszemüveg. Egyenest a hídra menjünk és itt rakjuk le a fejszét. Vigyázzunk, hogy mikor felhozzuk a kincset, legyen nálunk a Biblia! A parton cseréljük meg tárgyaink sorrendjét: ásó, kincs és bűvárszemüveg. A II. szigeten a kincset cseréljük el a csónakra (a csónakot bocsássuk vízre a mólón). Majd menjünk vissza a sírhoz és álljunk. De mielőtt leugrunk a csempészbarlangba, vegyük magunkhoz az aranykulcsot és a tűzbiztos öltözetet (meg a bűvárszemüveget). Az aranykulccsal nyissuk ki a pince ajtaját (itt lesz a whisky), majd ugráljunk el jobbra az aranytojásért. Ha megszereztük az aranytojást (mint Dr. Jones), siessünk kifelé (mint Dr. Jones), de a következő pálya szélén álljunk meg (mint Dr. Jones), mert ha ránk esik a kő, meghalunk (mint Dr. Jones társa). Ha átsétáltunk a hulló kő alatt, a pincében cseréljük át a tűzbiztos öltözetet whisky-re és

mehetünk balra. A dinamitot egyelőre ne vegyük fel. Ha a hal kiúszott balra, menjünk utána mi is, majd vissza a II. számú szigetre cserélni (motor és benzin) és a mólóra. Ezután újból menjünk le a csempészbarlangba, onnan balra és vegyük fel a dinamitot. Ezt vigyük át az I. szigetre, robbantsuk fel a sziklát (ld.: CoV 6.). A zacszó pénzt és a mágikus követ vigyük át a II. szigetre. A csere után akár be is indíthatjuk a csónakot és átnézhetünk a tulsó partra, de a gratulációhoz még két arany hiányzik... Rakjuk le a mágikus követ a totemoszlop elé és a felhőkön vegyük fel a békaszonyokat. Ezután menjünk le abba a barlangba, amelyből a liftbuborék száll fel. Itt és egy kicsit lejjebb még találunk aranyakat... (Megint nem jut más az eszembe: Thanks, Sir! – CoVboy)

OCEAN RANGER • Activision (C-64)

"Hello CoVboy! Tegnap kaptam meg a válaszodat és ennek öröme írtam egy levelet a TökösMákosba. (Hihi, mindig mondtam, hogy tiszta haszon ez a levelezés!... – CoVboy) Na, ez volt az első bekezdés. Lássuk a leírást:

Betöltődés után némi beszélgetés következik, majd meg kell fordítani a lemezt. Itt a főmenüt láthatjuk, amelyben felülről lefelé haladva van a jelenlegi beosztás illetve a név (ha alatta az ACTIVE DUTY felirat látható, akkor még tudunk vállalni küldetést, ha KILLED IN ACTION, akkor nem, mert már meghaltunk egy bevetésen), az elért pontszám és a szolgálatban eltöltött évek.

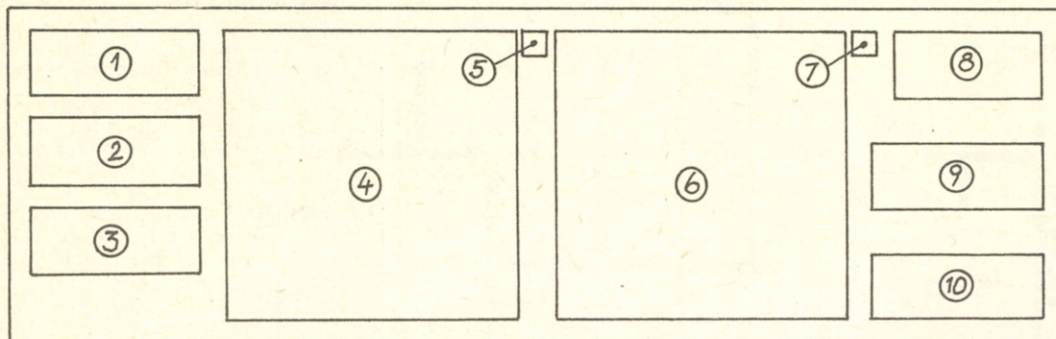
A feladat nehézségi fokozatai: BASIC (gyakorlás, nem lehet meghalni); REGULAR, CENTRAL, NATIONAL. A feladat teljesítésének a helye lehet: Dél-Ázsia (SOUTH ASIA), Közép-Amerika (CENTRAL AMERICA), Perzsa-öböl (PERSIAN GULF), Bering-szoros. Ez alatt láthatók az eddig szerzett kitüntetések, pl.: PURPLE HEART, UNITED NATIONS, NATO SERVICE, CLASSIFIED MEDAL, BRONZE STAR, ... (eddig csak ennyit sikerült megszerezni). Ez alatt a különféle bevetésekért megkapható szolgálati szalagok láthatók – nem írom le őket, mert nagyon sok van belőlük.

Végül az ikonok: DELETE: törli az aktuális kapitányt; THEATHER: helyszín változtatása; LEVEL: nehézségi fokozat állítása; CAPTAIN: kapitányok közötti válogatás; BRIEFING: eligazítás (ezzel léphetünk tovább, ha ebből a menüből már mindent beállítottunk).

BRIEFING: Itt hősünk egy diavetítőt nézeget, amelyen a napi parancsát láthatja. Az alul lévő ikonok jelentése a következő: NEXT: következő kép; PREVIOUS: előző kép; ADMIN: vissza a főmenübe; ABORT: abort, vagyis fel lehet adni; STORES: tovább a fegyvermenübe. Ebben a menüben nyomogassuk addig a NEXT-et, amíg nem látunk egy térképdarabot, amelyen H betű van (HOMEPORT, azaz az otthoni kikötő – jegyezzük meg a koordinátáit), majd egy olyan térképdarab jön, amelyen P betű van (PRIMARY TARGET, azaz az elsődleges célpont), végül az, amelyen S betű (SECONDARY TARGET, azaz másodlagos célpont). Ha ezzel megvölünk, egy úriember sok szerencsét kíván, mi pedig menjünk a STORES ikonra.

STORES: itt a hajónk fedélzetét láthatjuk, a következő fegyverekkel: 76mm CANNON: ágyú; SEA SPARROW MISSILES: légelhárító rakéták; HARPOON MISSILES: ellenséges hajók elleni rakéta; DEPTH CHARGES: mélységi bomba tengeralattjárók ellen; CHAFF: radarzavaró; MAIN FUEL TANKS: üzemanyagtartályok. Minden fegyver előtt egy + és egy – jel található, ezekkel lehet növelni illetve csökkenteni a felszerelések mennyiségét (a FUEL lehetőleg ne legyen 8.000 alatt). A MAX WEIGHT mutatja, hogy összesen mennyit rakodhatunk be, a CUR WEIGHT pedig, hogy a jelenlegi felszereléssel mennyi a súly. Az ADMIN és a BRIEFING ikonokkal visszaléphetünk az előbbi fázisokra, a SHIP-pel pedig a hajóra kerülünk.

A hajónk műszerfalán a következőket láthatjuk:



- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. a fok és az irány | 6. képernyő 2 |
| 2. idő | 7. a képernyő 2 száma |
| 3. az aktuális fegyver | 8. sebesség |
| 4. képernyő 1 | 9. koordináták |
| 5. a képernyő 1 száma | 10. üzemanyag |

Az irányító billentyűk a következők:

- | | |
|---------|--|
| '←': | parancsnoki híd (ugyanaz a 'RETURN is) |
| '1': | a 76mm-es ágyú betöltése |
| '2': | SEA SPARROW rakéta betöltése |
| '3': | HARPOON rakéta betöltése |
| '4': | mélységi rakéta betöltése |
| '5': | chaff szórása |
| '6': | automatikus irányítás |
| '8': | motor leállítása |
| '0': | szerező emberek átállítása |
| '+': | a hajó sérülései |
| '-': | számítógépen nézhetjük a vizet |
| '£': | számítógépen térkép |
| 'HOME': | térkép |
| 'A': | gyorsított idő |
| 'S': | pause |
| 'F': | tart. üzemanyag |
| '↓': | képernyő 1 váltás |
| '←': | képernyő 2 váltás |
| 'F1': | előre nézet |
| 'F3': | balra nézet |
| 'F5': | jobbra nézet |
| 'F7': | hátra nézet |

A térképen irányítsuk a hajót a P jellel jelölt hely felé. Amikor a térképen rajta vagyunk, meg fog jelenni a PRIMARY MISSION COMPLETE üzenet. Ezután menjünk az S jelhez és megkapjuk a SECONDARY MISSION DONE üzenetet. Indulhatunk a H jelhez és miután elértük a játék véget ér az ARRIVING HOMEPORT üzenettel. Várhatjuk a kitüntetések és mehetünk a következő feladatra.

A kurzorbillentyűk megnyomása után a kis képernyők változni fognak. Az első a térképet, a többiek az alábbiakat mutatják: 1: itt láthatjuk az ellenséget; 2: kilátás; 3: fegyverek száma; 4: kilőtt ellenségek száma; 5: a P, a H és az S jelzésű pontok koordinátái; 6: radar. Az egyik képernyőt célszerű 1-re, a másikat pedig 6-ra állítani, a többiekre csak szükség szerint kell átkapcsolni.

A 'O' billentyű megnyomása után az embereket úgy állítsuk be, hogy senki se legyen a konyhában, ha a rongálódás viszont 50 fölött van, állítsunk oda két embert is.

Hát ennyi lenne az OCEAN RANGER leírása "tömören", bár aki nem látta, annak kicsit nehéz felfogni, hogy miről is van szó. Ha túl hosszú, akkor elég csak a lényegét leközölni (Nem túl hosszú — CoVboy). Egyébként akinek nincs meg a prg., annak szívesen elküldöm vagy elcserélem: Pais József, Zalaegerszeg, Nyerges u. 48." (Hát akkor: "Tengerre magyar!"... — CoVboy)

REVS (PLUS4)

"Tisztelt CoVboy! A CoV 6-os számában közölt top-listával nem értek 100%-osan egyet, ezért örömmel venném, ha leközölnék az enyémet. (Inkább mégsem, de figyelembe vettük a CoV-Top összeállításánál — CoVboy) Továbbá mellékelem a REVS című program leírását. (FORMULA 3). Tisztelettel: Szűz Zsolt, Budapest"

"Üdv 1.75 na meg CoVboy! Már kezdettől fogva olvasom az újságot, s úgy gondoltam ideje tenni is valamit érte. PLUS/4-esem van, a "fellegekben szárnyaló flamingó". Van rá egy REVS nevű szimulátorom. Szeretném, ha ennek a leírása megjelenne a TökösMákosban (PLUS/4 még úgysem volt benne). Na de nem is húzom az időt... Üdv: Molnár István, Gyomaendrőd"

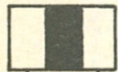
CoVboy: Mint látható, két levél van a REVS-hez azon egyszerű oknál fogva, hogy ketten küldték el nekünk. A kettőt kicsit összevegyíttem és így született meg az, ami alant következik:

Elindítás után megtekinthetjük, a címképernyőn a játék címét és az irányításhoz szükséges billentyűket, amelyek a következők: 'T': gyújtás; 'S': gáz; 'A': fék; 'Q': sebességfokozat felkapcsolás (tolatástól az 5-ig); 'CTRL': sebességfokozat visszakapcsolás; '[': kormány balra; ']': kormány jobbra; 'RETURN': szünet be; '@': szünet ki.

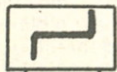
'SPACE' megnyomása után kiválaszthatjuk, melyik pályán akarunk száguldozni (és összetörni a kocsit). Két pálya van SILVERSTONE ('1') és BRANDS HATCH ('2'), kezdőknek az előbbit érdemes választani. Ha ez megtörtént, a 'SPACE' megnyomása után újabb választás előtt állunk: gyakorolni (PRACTICE) vagy versenyezni (COMPETITION) akarunk-e. Ez utóbbi esetén el kell döntenünk, hogy újonc (NOVICE), amatőr (AMATEUR) vagy profi (PROFESSIONAL) nehézségi fokozatban fogunk játszani. Ezután a változatosság kedvéért ki kell választanunk az időmérő edzés hosszát, amely 5, 10 vagy 20 perc lehet. A nevünk megadása után lefuthatjuk a megadott idő szerint az edzést, egyekezünk a lehető legjobb köridőt futni. Miután vége van, ismét választhatunk, hogy újakezdjük-e a dolgot (ENTER ANOTHER DRIVER) vagy elkezdjük a versenyt (START RACE). Ha ez utóbbira voksolunk, meglátjuk, hanyadik rajtkockából indulunk a versenyen, azaz hanyadik legjobb időt futottuk az edzés alatt. 20 induló van. A következő menüben állíthatjuk be, hogy hány körből álljon a verseny (5, 10 vagy 20).

Ezután az autóra kerülünk. A bal oldalon a pálya mellett az indítólámpa látható. A kocsinkban jobbra lent a sebességváltó (elképzelt, ennek még nagy szerepe lesz), éppen N (vagyis üres) fokozatban van. A bal felső sarokban láthatjuk jelenlegi helyezésünket és a hátralévő körök számát, a jobb felső sarokban pedig az éppen előttünk (FRONT) illetve mögöttünk (BEHIND) autózó versenyző nevét. A középső részen látható a motor fordulatszámát jelző műszer.

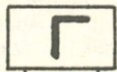
Indítsuk be az autót a 'T' 2-3 másodpercig tartó lenyomásával és a fordulatszám-mérő mutatója "ugrálni" kezd. Ezután már adhatunk sebességet az 'S'-sel, de egyelőre még csak túrátzhatjuk a motort. Amikor az indítólámpa zöldre vált, nyomjuk meg a 'Q'-t és az autó egyes fokozatba kerülve kilő (persze vigyázzunk, hogy bele ne szaladjunk az előttünk lévőbe). Ha a középmezőnyből indultunk, akkor a legjobb a két kocsisor között megpróbálni elhuzni, így az egyenes végére akár 4-5 helyet is ugorhatunk előre. Sebességet lehetőleg csak gázadás közben váltunk, mert lefűlhathat az autó. Kanyarokban előfordulhat, hogy kicsúszunk vagy megpördülünk, ha a kanyar előtt nem fékezünk vagy túl nagy sebességgel hajtunk bele (ha az autó megpördülve megáll a pályán, akkor a többiek belénkjöhetnek). Az útpadkára vigyázzunk, mert erre ráhajtvá megugorhat a kocsí. Az út mellett álló táblák jelentése a következő:



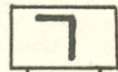
egyenes szakasz



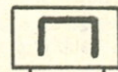
S kanyar



jobb kanyar



bal kanyar



emelkedő

A helyezésekért járó pontszámot a verseny után láthatjuk: Az első helyezettnek 9, a másodiknak 6, a harmadiknak 4, a negyediknek 3, az ötödiknek 2, a hatodiknak pedig 1 pont jár, az ezen aluli helyezésekért nem jár pontszám. A következő képen a legjobb köridőket szemléltetjük meg, majd az eddig elért összes pontszámot. Ezután újra visszatérünk az edzésidő hosszának a megválasztásához és kezdődhet minden előről.

TOM AND JERRY • Magic Bytes

"Szevasz CoVboy! A 7. számban szó esett William Hannáról és Joseph Barberáról. Róluk jutott eszembe az a program, amit tegnap vettem át: a TOM AND JERRY. A játékot '89-ben dobta piacra a MAGIC BYTES cég. Természetesen a rajzfilmsorozat alapján készült, kategóriáját tekintve talán ügyességi játéknak tekinthető. A helyszín főhőseink otthona. A grafika és az animáció remek, és a hanghatásokra sem lehet panasz.

A program elindítása után örömmel tapasztaljuk, hogy 600 másodperc — gyengébbek kedvéért: 10 perc — áll a rendelkezésünkre. Ez növekedhet is, de talán inkább csökkenni fog. Egész pontosan: ha TOM megfog bennünket, akkor fél percet veszünk. Ebből az is kiderült, hogy JERRY-t fogjuk irányítani. Kezdetben a nappali egyik könyvespolcán ácsorgunk. Az első pálya, mint a többi is, vízszintesen scrollozódik. 7 dologra kell odafigyelünk:

TOM: ő szokott elfogyasztani minket. Ilyenkor megtekinthetjük őt hátulnézetben. Ha JERRY elég magasán van, akkor TOM nem éri el őt, de azért ne álldogáljunk sokáig egy helyben, mert esetleg valamilyen segédeszközt fog felhasználni ellenünk...

Fotelok, ágyak, állólámpák, ... : ezekről akár a plafonig is felugorhatunk.

Rádió: ha lehet, akkor kerüljük el, mert JERRY mindig bekapcsolja, s ezzel felhívja magára TOM figyelmét.

Vasgolyó, kalapács, váza, ... : ha ráállunk és hátrahúzzuk a joy-t, akkor leesik. Ha TOM éppen alatta áll, akkor egy picit meg fog szédülni.

Banán: ha ledobjuk és TOM rálép, akkor...

Sajt: az egerek szeretik a sajtot.

Egérlyuk: sajnos a szobák között nincs ajtó, ezért ezeket kell igénybe venni, ha át akarunk jutni egy másik szobába. Az egérlyukban is gyűjtjük össze a sajtokat (így plusz időre tehetünk szert), de minden mást kerülünk.

Ha letelik az időnk, JERRY morcos képét szemléltetjük, amint TOM evőkanalán üldögél...

A nappali egyébként a garázs követi, itt fotelok helyett a kerekeket használhatjuk. Ezt követi a gyerekszoba, a konyha, majd a dolgozószoba. Ha innen továbbmegyünk, akkor visszajutunk a nappaliba, de balra, az asztal után található könyvespolc megakadályozza a továbbhaladást. Nekem nem sikerült átmásznom rajta. Talán majd valaki más... Üdv: Szabó Bors, Budapest" (Imádom a gondolkodtató játékokat! — CoVboy)

C nyelv

Memóriakezelés

A most következő rész a BASIC interpreterhez szokott olvasó számára teljesen meglepő: a BASIC egyik jellegzetessége ugyanis, hogy a memória felosztását teljesen automatikusan végzi. Ez azonban nem minden programozási nyelv esetén van így, vannak olyan memóriával kapcsolatos műveletek, amelyeket a C nyelv sem automatizál. Az operatív tárban – általában a kisebb címektől a nagyobb felé haladva – a következő részek helyezkednek el:

- program indító része
- futásidejű könyvtár
- lefordított program
- a program állandó adatai (pl. a kezdőértékek)
- a programban deklarált változók
- verem
- szabad memória
- a program rendelkezésére álló memória vége.

Nézzük, hogy az egyes memóriarészek mire szolgálnak! A program indító része csupán arra való, hogy inicializálja a futásidejű könyvtár változóit és átadja a vezérlést a lefordított program első gépi kódú utasítására. A futásidejű könyvtár a legfontosabb olyan rutinokat tartalmazza, amelyek a C programok működéséhez nélkülözhetetlenek. A könyvtár két részből áll. Van egy állandó része, amelyet a fordító mindig elhelyez a programban, s van egy másik része, amelyik a könyvtárakban (.lib file-ok) levő programok közül csak azokat tartalmazza, amelyeket a programban meghívtunk. A futásidejű könyvtár általában 30 Kbyte körüli mind a C64-es, mind a C128-as rendszerben. Ehhez képest maga a lefordított program általában rendkívül rövid, hiszen a vezérlési struktúrák fordításából és a futásidejű könyvtárban levő rutinok meghívásából áll.

A program állandó változóit a fordító a program végén külön összegyűjtve tárolja. Ezzel a résszel véget is ér a programnak az fele, amelyik a lemezen is tárolódik. A változók memóriarészt a program inicializáló része kinullázza, s azoknak a változóknak, amelyeknek a programban kezdőértéket adtunk, megadja a megfelelő értékeket.

A programban deklarált változóterület végétől a rendelkezésre álló memóriaterület végéig terjedő memóriarészt dinamikus memóriának hívjuk, ugyanis, hogy mekkora részt használunk belőle, az nem a program szövegétől, hanem magától a futástól is függ, s folyamatosan változhat. A verem a kisebb memóriacímektől a nagyobbak felé nő. Itt tárolja a Profi-C a vezérlési struktúrák és szubrutinhívások korrekt kezeléséhez szükséges adatokat. (A processzor verme természetesen továbbra is a \$0100-\$01FF címenek található!) A verem feletti memóriarészt szabadon használhatjuk.

A szabad memóriarésszel végzett műveletekhez a Profi C összesen két könyvtári rutint biztosít. Az egyik az **alloc** a másik a **free** rutin. Az **alloc** rutin paraméterként egy n egész számot vár, s egy n hosszúságú szabad memóriaterület elejét megcímző mutatóval tér vissza. Ezzel együtt az **alloc** módosítja (pontosabban csökkenti) n byte-tal a még használható memóriaterület megcímző rendszerváltozót (amit közvetlenül nem lehet használni). A **free** rutin paramétere egy mutató. Hatására a paraméterként átadott mutatót tekint a rendszer az utolsó használható memória címének. Ha pl. 500 byte-ot akarunk kérni a rendszertől, majd azt visszaadni, akkor az alábbiakban járhatunk el:

```
static char * p, *q;  
p = alloc(0);  
q = alloc(500);  
...  
free(p);
```

Az első **alloc** hívására nem változik a szabad memória, hiszen 0 byte-ot kérünk. Így p a szabad memória végére mutat. Az **alloc** második hívása 500 byte-ot kér a rendszertől. q így p -nél 500-zal kisebb memóriacímre fog mutatni. Ha már nincs szükség a memóriára, akkor a **free(p)** utasítás visszaadja azt a rendszernek. Ugyanezt a hatást természetesen a **free(q+500)** utasítással is elérhetjük volna.

Az **alloc** egyébként a **NULL** null-mutatóval tér vissza, ha a szükséges méretű memóriarész már nem áll rendelkezésre. A fenti memóriakezelésnek azonban van egy kellemetlen tulajdonsága: a kért memóriarészeket csak abban a sorban adhatom vissza, amilyen sorrendben kértem. Ez egy sor feladat esetében nem elegendő. Az alábbi program a memória "igazi" dinamikus kezelését mutatja be, azaz olyan rendszert, amelyikben a kért memóriarészeket tetszőleges sorrendben adhatjuk vissza, s a visszaadott memóriarészeket a rendszer újból és újból ki tudja osztani.

A program két memóriakezelő rutinja a **calloc** és a **cfree** rutin, amelyek – hasonlóan a Profi C beépített rutinjaihoz – a memória kérését és visszaadását végzik. Mint a **calloc** definíciójából látszik két paramétere van, az első hogy hány, a másik, hogy mekkora memóriarészt kívánunk lefoglalni. Pl. a **calloc(5, sizeof(real))** utasítás 5 valós számnak foglal helyet. A **calloc** a szabad memóriarész első byte-ját megcímző mutatóval tér vissza. A **free**-nek ezt a mutatót kell paraméterként megadni, s az visszaadja további hasznosításra a rendszernek az általa lefoglalt memóriarészt. A **calloc** és **free** hívások sorrendje nem kötött, tehát az elsőnek kért memóriarészt bármikor visszaadhatom. Egy feltétel természetesen megmarad: csak azt a memóriarészt adhatom vissza, amelyiket már kértem!

A rutinok működéséről részletesen szólnok, mert megértésük egyáltalán nem egyszerű. A program által a dinamikus memória használatára kijelölt memória egyes részéről tudjuk, hogy szabadok. Ezen memóriablokkok valójában két részből állnak, a blokk elején egy 4 byte-ból álló fejrész mutatja, hogy hol található a következő szabad blokk fejléce, a második két byte pedig a szabad memóriarész nagyságát mutatja. Az utolsó szabad blokk fejléce az első szabad blokkra mutat vissza. Így tehát pontosabb lenne gyűrűről, nem pedig láncról beszélni.

Ennek a láncnak a kezelésére szolgálnak a **calloc** rutin statikus változói, továbbá a program elején definiált **\base** és **\allocp** változók. A **\base** változó az üres lánc megkonstruálásához szükséges, az **\allocp** pedig az utoljára visszált szabad blokk fejrészére mutat. A láncot az **\allocp** változótól kezdve járjuk körbe. A körbejárásra használjuk a **calloc** rutin p és q változóit.

A **calloc** rutin ezekután a következőképpen működik. Ha az **\allocp** mutató nem mutat semmire (= **NULL**), akkor először hívtuk meg a rutint, s az elején sor kerül a **\base** és a további változók inicializálására. p a q -t követő első szabad blokk lesz. A **while(true)** ciklus csak látszólag végtelen! Vannak ugyanis a ciklusmagban **return** utasítások, amelyek segítségével kiléphetünk a ciklust tartalmazó rutinból és így magából a ciklusból is! A **while** rutin legrosszabb esetben körbemeget a teljes láncot, majd az ezt követő lépésben befejeződik. Valóban, két eset lehetséges: vagy talál egy elég nagy szabad blokkot vagy sem. Az első esetben a blokk maradék részét visszairja a szabad blokkokat tartalmazó láncba, s a lefoglalt blokk címével tér vissza. Az eredeti blokkot természetesen le kell csatolni a láncról. Elképzelhető, hogy a szabad blokkok közt egyetlen megfelelő méretű sincs. Ekkor a **while** ciklus körbefut a láncot, s a körbeérést a $p = \text{\allocp}$ feltétel igazgá válása jelzi. Ekkor a rutin az **sbrk** segítségével további memóriát kér, hiszen a szabadok közt nem talált megfelelőt. Ha nem kap ilyen, akkor a **calloc** **NULL** mutatóval azonnal visszatér. Ellenkező esetben a most kapott új memóriadarabot hozzácsatolja a szabad blokkok láncához. Ennek hatására a **while** ciklus a következő menetben ezt a blokkot vizsgálja, s természetesen éppen jónak is találja.

Még egy lényeges megjegyzés a szabad blokkok méretéről. A rutin a **sizeof(HEADER)** méretének a többszörösét kéri minden egyes esetben. Ez a Profi C esetében 4 byte. A rutin megértéséhez tudni kell, hogy pl. a $p += \text{\size}$ utasítás hatására valójában **sizeof(HEADER)*\size** byte-tal tolódik el a mutató. Emlékezzünk a mutatóaritmetikáról mondottakra!

A **cfree** a paraméterként átadott mutatónak megfelelő memóriarészt visszacsatolja a szabad blokkok listájára. A for ciklus keresi meg a megfelelő helyet, ahol vissza kell csatolni. A visszacsatolás előtt azonban még azt is megvizsgálja, hogy nem lehet-e az új szabad blokkot egy közvetlenül előtte vagy utána állóval egyesíteni. Ha igen, akkor az is megtörténik.

Végül a legegyszerűbb rutin a **sbrk**, amelyik úgy viselkedik mint az **alloc**. A dinamikus memóriát az **sbrk** egy statikus memóriarészt lefoglalt tömbből, ez a **heap[HEAPSIZ]** tömb adja. A **heap\ptr** mutatja, hogy meddig használtuk el ezt a tömböt. Ha ez még növelhető n byte-tal, akkor ez megtörténik, és a **heap\ptr** értéke ennek megfelelően megnő. A rutin ilyenkor a **heap\ptr** előző értékével tér vissza.

Végül a rutinok használatának bemutatására írunk egy **main()** rutint is. Ez három egész számot megcímző mutatót tartalmaz. A p -nek és q -nak egymás után allokálunk 1-1 egész számnak megfelelő helyet. Ezután a p helyét felszabadítjuk és helyet foglalunk r -nek. Ha ezekután kinyomtatjuk a p , q és r változók értékét (azaz a memóriacímeket ahová mutatnak), akkor kiderül, hogy r és p ugyanoda mutat, azaz a **calloc** felhasználta p helyét! Írjuk át a program végét és foglaljunk most 2 egész számnak helyet! Még ekkor is p helyét foglalja le r -nek!! Ennek oka, hogy a memóriát **sizeof(HEADER)**, azaz 4 byte-nyi egységben foglalja le a rutin! Ha már három egész számot foglalunk le r -nek, akkor a program nem tudja a p helyét használni! Végül próbáljuk ki, mi történik, ha 998 és 999 egésznek foglalunk helyet a p -vel!

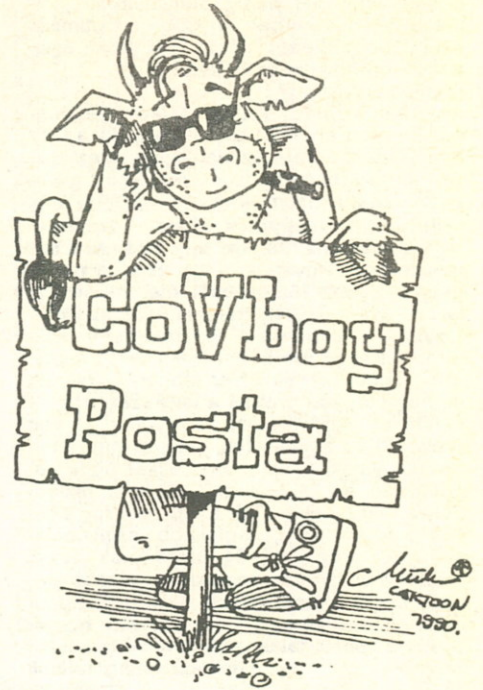
```
#include "stdio.h"  
#define TRUE 1  
#define ERROR -1  
#define HEAPSIZ 1000  
struct \header
```

```

{
    struct \header * \ptr;
    unsigned \size;
};
typedef struct \header HEADER;
typedef struct \header * HEADER\PTR;
HEADER \base, * \allocp;
char * sbrk(n)
unsigned n;
{
    static char * p, heap [HEAPSIZE], * heap\ptr = heap;
    if ( (heap\ptr + n) > (heap + HEAPSIZE) ) return ERROR;
    p = heap\ptr;
    heap\ptr += n;
    return p;
}
void cfree(block)
char * block;
{
    static HEADER *p, *q;
    p = ((HEADER\PTR) block) - 1;
    for (q = \allocp; ! (p > q && p < q->\ptr); q = q->\ptr)
        if (q >= q->\ptr && (p > q \^ \^ p < q->\ptr)) break;
    if (p + p->\size == q->\ptr)
    {
        p->\size += q->\ptr->\size;
        p->\ptr = q->\ptr->\ptr;
    }
    else p->\ptr = q->\ptr;
    if (q + q->\size == p)
    {
        q->\size += p->\size;
        q->\ptr = p->\ptr;
    }
    else q->\ptr = p;
    \allocp = q;
}
char * calloc(n,size)
unsigned n,size;
{
    static HEADER *p, *q;
    static unsigned nbytes;
    nbytes = (n * size + (sizeof(HEADER) - 1))/sizeof(HEADER) + 1;
    if ((q = \allocp) == NULL)
    {
        \base.\ptr = \allocp = q = &\base;
        \base.\size = 0;
    }
    p = q->\ptr;
    while (TRUE)
    {
        if (p->\size >= nbytes)
        {
            if (p->\size == nbytes) q->\ptr = p->\ptr;
            else
            {
                p->\size -= nbytes;
                p += p->\size;
                p->\size = nbytes;
            }
            \allocp = q;
            return (char *) (p+1);
        }
        if (p == \allocp)
        {
            if ((p = sbrk(nbytes * sizeof(HEADER))) == ERROR)
                return NULL;
            p->\size = nbytes;
            cfree((char *) (p+1));
            p = \allocp;
        }
        q = p;
        p = p->\ptr;
    }
}
main ()
{
    static char st[6];
    static int *p, *q, *r;
    p = calloc(1,sizeof(int));
    if (p == NULL) printf("Tul sok!\n");
    q = calloc(1,sizeof(int));
    cfree ((char *) p);
    r = calloc(3,sizeof(int));
    printf("\n\n6. %d %d %d",p,q,r);
    scanf("%s",st);
}

```


Hwdy, dudez, hrrrrr comz the nieuw coouououol CoVboy meelbag – a normalisaktól elnézést kérek, de mostanában megnéztem egy pár demót és azóta csak így tudok beszélni. A dolog egyébként nagyon egyszerű: mindössze egy használt rágógumival hozzá kell ragasztani a nyelvünket a szápadlásunkhoz és olé! – már lehet is mondani a demo-dumát (a rágógumi esetleg helyettesíthető Technokol Rapid-dal – az eredmény ugyanaz, de ennél a beszéd nem fizikai, hanem pszichikai hatás révén generálódik). Először is utólagos sorry mindazoknak, akik a nyár folyamán küldött levelekre kicsit (nagyon) késedelmesen kaptak választ a leveleikre, de halaszthatatlan teendőim elszoítottak a postaládám mellől (Robert Maxwell nevű barátom megkért, hogy ugorjak fel hozzá, és adjak kölcsön neki elsejéig pár forintot, mert nehézségei támadtak). Mit is akartam még mondani? – ja igen: megint nem osztottam Mega-level-címét (majd máskor) – bár ezen az elsőn azért gondolkoztam, de végül is egy szimpla Megalevel cím sertes lenne egy ilyen okos bácsikának (inkább majd rendszeresíték a számára valami különdíjat). Hát akkor nézzük a termést:



Tusker

Tisztelt CoVboy!

Hadjuk el a bemutatkozást és kezdjük máris a legelején. Az eddig megjelent CoV fődílapja egyszerűen "UNDORITO". A kutyám is szebbet firkál!!!. Mert ezt nem tudom másnak nevezni!! Kik csinálják ezt?? Nadé hadjuk!! Jöjjenek a "JÁTEK ISMERTETŐK". A játékoknál illusztrált fotok vagy grafikák nem "kivehetőek". (Legközelebb majd perforálva lesznek és akkor ki tudod venni őket – CoVboy) A legtöbbet úgy kell megfigyeltetnie a családnak! EZ CSUCSMINOSÉG??!!.. Most te jössz CoVboy! Nagyobb a "POFAD" mint a kutyámnak!?! Remélem tovább is olvasod a levelem?! (Hogyne, nagyon tanulságos. Majd eladom Nyugatra "Egy zaklatott elme földi pályafutása" címmel – CoVboy) /és nem szívod mellre/ Ezt a sok marhaságot, amit te a CoV-ban írsz???. Valójában is te írod, vagy valaki áll mögötted???. Na mostmár elég, békén hagylak...! Elegem van abból a sok falusi-nak a hülye kérdéseiből és kéréseiből. (...) Remélem nem vagy sértődékeny???. /EN SEM! A levelemre feltétlen válaszolj. U.I.: Most nincs!! /Kivételesen kerültem a szövirágokat, majd a következő levelemben /mert lessz!/bepotolom! OK!

SPIEGELBERGER PÉTER, Budapest
CoVboy: Rettegve tisztelt Tükrőhegyi Petyka Jó, tényleg "hadjuk" a bemutatkozást. A helyesírási pont olyan, mint a CoV címlapjai, viszont az írásjeleid híven tükrözik egy véletlenszámgenerátor működését – így tehát csak a páros számú általános iskolai osztályokba javaslom a beiratkozást. Ha a kutyád grafikus, akkor szólj neki, hogy ugorjon be hozzánk egy rövid megbeszélésre – természetesen te is gyere vele, hogy legyen aki tolmácsol. "Csucsminőség"-ről senki sem beszélt a CoV esetében – de lehet szó róla, csak akkor majd 150,- Ft lesz az ára. Majd küldök tisztelet-példányt... Lehet, hogy hülyeségeket írálko a CoV-ban, de egy rosszul kódolt DNS kító velem és én már sosem fogok olyan magas értelmi színvonalon leledzeni, mint mondjuk rendkívül sokoldalú kutyád. Ugyanez lehet a helyzet a "falusiakkal" is, te kis lokálpatrióta! Mióta határozza meg a születési hely az intelligenciaszintet, hm?! "Valójában" nem én írom ezeket a dolgokat, csak rátenyerelek a billentyűzetre és ez szokott kisülni belőle. Természetesen számosan állnak mögöttem: itt van Holsten elvtárs, Egger úr és Schwechater bajtárs (mind kiürülve), valamint még mögöttem található 1.75 bácsi is, akik fogják a kezemet, ha zebrán kell átmenni. Természetesen nyugodtan írjál következő leveleket, mert a derék Postának is élnie kell valamiből – csak ha lehet ne ide küldjed, mert ugyanoda fogom bejuttatni, ahonnan ezt elővettem (még szerencse, hogy már egy jó ideje nem vitték ki...). Persze, az sem baj, ha nekem fogod elküldeni, mert tényleg nem vagyok sértődős és egész biztosan elolvasom, mielőtt... Sőt, még csak fel sem fogom idegesíteni magam rajta – ellenkezőleg, nagyszerűen fogok szórakozni: mindig a boldogság piros rózsái gyúlnak ki az orcámon az ilyen kedves levelektől.

576 Kbyte-téma

Helló CoVboy!

Van egy rossz hírem a számotokra: MEGJELENT AZ 576 KBYTE NEVŰ ÚJ JÁTEKLAP! (Végre valami újdonság... Egyébként mitől rossz hír ez? – CoVboy) Vége itt a konkurrencia. Az új lapról csak magasfokú jelzőkkel lehet beszélni. A címlapon egy szuper lovag áll. Pedig ez még csak a legelső szám, és nem rontották el egy görbelábú ninjával. (A fene egye már meg azt a CoV 1-címlapot!... – CoVboy) A belső tartalom egyszerűen fenomenális. A képek nem elmosodottak. Sok a színes oldal és kép. Az információ mennyiségéről ne is beszéljünk. Ti átlagosan 9-10 programról írtok egy számban, míg az új lapban 21 programról írtok. (OK, ezentúl majd lesz nálunk is hihetetlen "minőségnövekedés": 210 játékról fogunk írni számonként és így tiszter olyan jók leszünk, mint az 576! Mindegyikről lesz 5 sor, pl. ilyenek: 1. "Cool játék, ilyen még nem láttál! Jönnék a pirosak meg a zöldek, sőt egyszer láttunk kéket is! Mindegyik ló és sok van belőlük! Nyomj egy rágógumit a 'tűz' gombra és támaszd ki a joystick-et: Congratulations, you have completed your quest!" 2. "A legjobb autószimulátor, amit csak láttunk idáig! Egy autót kell vezetni igaz, hogy a sprite-ok nem túl nagyok, viszont mozognak! Lehet menni jobbra meg balra meg előre, fékezni nem kell. Ezenkívül tovább fokozza az izgalmakat, hogy vannak más autók is, amelyeknek neki lehet menni. A pályák végén még bonus is van!!" 3. "Szupergarfival készült arcade. A zenét nem hallom, mert nagyon hangosan horkolok az izgalmas játék közben. Lehet menni jobbra meg balra. Van puska/gépágyú/nukleáris rakétarendszer a földön, ha felveszed, akkor le lehet löni mindenkit, aki szembejön (kikerülni úgysem tudod, szóval tök mindegy). Hű, de jó! Jé, ha nincs töltényed, nem ló a fegyver. Nem fogsz rájönni, de fel kell venni a töltényt is. Ha nincs töltény, akkor lehet karatéjozni is, mert ez nemcsak árkád, hanem ún. "ninyjás" játék is. A sprite – szinte lehetetlen, de – animálva van: 4 fázist sikerült összeszámolnunk. Tök jó játék, a jövő hónapban majd ez lesz az első a Top-listánkon..." ... és így tovább. Ilyen "játékleírásból" lesz 210 db, mind teli csupa olyan "információval", amire 1 másodperc leforgása alatt nem lehet rájönni. The Best Compo Mag in Hungary! – CoVboy) Pedig mind a két lap egyforma terjedelmű. Rögtön az aktuális, legújabb programokról írtok, míg Ti alig ismertettek egy-két új programot. Olvasáskor csak el a cikkek szerzőinek a nevét /ASTER, MARTIN, CHRIS, LION, KARIKA/. (Es ha már elolvastam, akkor mi van?! Ha a KQ4 alá odaírtam volna, hogy CoVboy, akkor jobb/rosszabb lett volna a leírás? – CoVboy) Ugyhogy jól felkötöttetek a gatyákat. Egyetérték azokkal, akik az írták, hogy elégük van a MÜLLER féle rajzokból. Egy ideig jó volt, de egy idő után már unalmasak. Nem is beszélve arról, hogy mennyi helyet foglalnak. (Sajnos csak magaddal érthetsz egyet – a levele nem tetszett egyes olvasóinknak, a rajzai osztatlan sikert arattak. Egyébként a színes képek nem

foglalnak sok helyet? Inkább bekapcsolom a monitort és nézem élőben, nem igaz? – CoVboy) A C-nyelv is nagyon felesleges. Vaskos köteteket lehet kapni róla, Ti meg azt hiszitek, hogy havi két oldalon megtudja tanulni valaki. (OK, igazad van. Nem volt egy jó ötlet így folytatásokban – a következő számban vége. Lesz helyette játékleírás – CoVboy) A levelezési rovatba pedig közérdekű leveleket tegyetek. (Mi az, hogy "közérdekű"? – CoVboy) Lehet, hogy az új lap egy kicsit drágább (30 Ft) de kétszer annyi információ van benne. Nagyon jó ötletnek tartom az évkönyvet. Kár, hogy 3 hónapig szüneteltet, ezzel a húzással szinte talán kínáljátok az olvasóitokat az 576 KByte-nak. (Jut is, marad is... – CoVboy). Örülök, hogy végre befejeződött az ELITE sorozat. Remélem nem találatok ki újabb sorozatot. (Dehogyne: PIRATES 2 részben – CoVboy). Várom válaszod. Szia: SCHICH ADÁM, Budapest

CoVboy: Hm, azt hiszem, mindenre válaszoltam a leveled közben. Akkor most 576. Hogy konkurrencia lenne? Hm, hát végül is az, hiszen majdnem ugyanazzal foglalkoznak, mint mi. Viszont adjon a jóég mindenkinek ilyen egészséges konkurrenciát. Mese következnek: kb. egy hónappal az 576 megjelenése előtt csörgött a telefon a munkahelyemen és engem kerestek. Bemutakozott Balogh Zsolt és kb. a következőket mondta: "Teljesen felesleges, hogy alakvarjunk egymásnak, szóval jó lenne valamikor találkozni, hogy egyeztessük a dolgokat a jövőre nézve..." So, ez egy intelligens megnyilvánulás volt, így tehát részemről semmi akadálya nem volt a dolognak és felugrottam hozzá, hogy megbeszéljük vele, hogy mi lesz a következő 576-ban illetve a CoV-ban. Remélhetően így lesz ez a jövőben is – ennek köszönhetően sosem fogod azt látni az egyikben, mint a másikban. Az 576 megjelenése egyébként remélhetően jót tesz majd a CoV-nak is, mert arra ösztönzött bennünket, hogy egy kicsit átalakítsuk ezt a papírhalmat. Nem lesznek például játékmérték vagy legalábbis nem az eddigi formában, mert valahogy nem teljesen valószínű, hogy a friss stuffok előbb érkezzenek meg hozzánk, mint B.ZS.-hez, hih. Nem lesz shoot'em up és arcade, mert teljesen felesleges írni az ilyen szemetekről – inkább a kevésbé lamer játékokkal akarunk foglalkozni, leírás vagy tippalmaz szinten. Így aki az újdonságokra kíváncsi színesben, az

576-ot vesz, aki pedig bonyolultabb játékokra fekete-fehérben, az CoV-ot. Optimális esetben mindkettőt. Részemről tehát: éljen a konkurencia! Another letter:

Kedves CoVboy!

A levelemet nem "szüneteltetem szeptemberig", mert én most akarok reagálni a CoV 8-ra (a válasz ráér). Az első levélhez azt fűzném hozzá, hogy én is a 3 levelezést ellenzőhöz csatlakozom (már csak 2996 levél kell) (Jó, ha megjöttök, akkor – becsúzóra! – felkötöm magam egy fára. Arra természetesen vigyázok, hogy az a fa ne legyen nagyobb 180 centinél, mert ha nem ér le a lábam, esetleg meg is fulladhatok – CoVboy) Azonban a 4. lehetőséget választom, miszerint ide beférne +1 teljes leírás. (már többen kérték) (Már többen kérték azt is, hogy legyen 5 oldal a levelezés. 1:1. – CoVboy) Azt hiszem nagyon jó volt (Volt???) ez a levelezés, csak semmi értelme, ha valaki nevetni akar akkor ugye vegye meg az Új Ludast. /Ez itt a reklám helye./ Azt hiszem ettől a lap nem fog búskomorságba esni, legfeljebb színvonalasabb lesz. Eddig a C-64-es tábornak két választása volt: vagy megveszi a lapotokat, vagy szakirodalom nélkül marad. Ez körülbelül olyan mint az állami vállalatok monopóliuma. (Arról talán mégsem mi tehetünk, hogy nem volt ilyen jellegű újság rajtunk kívül... – CoVboy) Azonban a minap az újságosnál járva felfedeztem az 576 Kbyte c. C64/Amiga újságot. Azt hiszem, egy táblázatba sűrítme a mondanivalómat, mert úgy domborodik ki a legjobban, hogy a CoV mennyivel rosszabb (Táblázat most nincs, mert túl vékony a hasáb. Mindenesetre crunch-olom a lényegét – CoVboy) Leírás: CoV 8: 9 db/576: 24 db! Képek: CoV 8: 32 fekete-fehér oldal hol mosott hol jó/576: 16 fekete-fehér oldal kiváló, 16 színes oldal! A képek minősége kiváló. Tartalom: (A 8. számig szokásos tartalom C-nyelven meg mindennel, sőt, hasznos tanácsok nekem, hogy mit mekkora betűvel kell szednem – CoVboy)/576: 32 oldalnyi játékleírás MEGAÉLVEZET. Ar: CoV: 49, – Ft/576: 79, – Ft. Az 8. talán az egyik legnépszerűsebb dolog, én mégis azt mondom, hogy ha arányosan nézem is!! sokkal jobban járok az 576 Kbyteval. Szinte már előre látom, hogy gögös hiúsággal azt fogod válaszolni, hogy ha akarom egyem meg az 576 Kbyte-t. (Sőt, gögös hiúságomban még egy "v" betűt is adok neked, így most már "veggyed meg..."-nek olvasható! A "v" betűért cserébe te meg szokjál le egy "i" betűről, mert a "kiváló"-ban egy kicsit sok

van belőlük – CoVboy). Azt hiszem, a piaci verseny rá fog kényszeríteni titeket, hogy változtassatok a CoV lapon. Ha nem változtattok rajta, akkor az én véleményem szerint sokan átpártolnak más újságokhoz (ugyanis kb. 500.000 C-64, Amiga, Plus 4, C 16 (Bizonyára hiteles adatok ezek... – CoVboy) jó piacnak ígérkezik más számítógépes lap megjelenítéséhez is.) majd szép lassan elvesztitek olvasótáborotokat és csak néhány "örült" CoV-os fogja megvenni, a lap veszteséges lesz 2 majd 3 hónaponta fog megjelenni. Véletlenül nem ez történt egy másik lappal is? SPV. Más. Egyre jobban érzékelem milyen személyi kultuszt csinált magad körül: aki dicsér, azzal nyájias vagy és szolgálatkés aki nem azt elküldöd melegebb egtájakra. Megértem senki sem szereti ha bírálják, de gyakorolhatnál egyszer egy kis önkritikát. Értelmesebb emberek megértik, hogy nem lehet mindig igazuk (lehet, hogy a kritikám nem helyes, amit nem nagyon hiszek de én valószínűleg fogok egy önkritikát a válaszod után!) Remélem változtatni fogtok a lapon és te a stílusodon (lehet, hogy ebben nem én vagyok a kompetens, de amit itt leírtam az nemcsak az én véleményem, hanem a többi levélíróé is). Tévedés ne essék, hogy ha nem változtattok a CoV-on akkor is megveszem még egy darabig, amíg nagyon le nem adjátok a nivót. Utóljára szeretném felhívni a Commodore tábor figyelmét, hogy vegye meg az 576 Kbyte-t, hogy legyen összehasonlítási alapja. (...) Udvozzel: Ja! erről még nem is beszéltem nevet se a levélben sem a borítékban nem találisz a Postai pecsét sem azt a várost jelöli, ahol lakom. Hogy ezt miért csináltam? Semmi szükségem rá, hogy leégess 15 ezer CoV olvasó előtt. Ez azonban nem antidemokratikus mert rólad sem tudni mást egy vicces beceneven kívül.

Tisztelettel: pl. Kritizáló Kornél.

U.i.: Leszel szíves a CoV hasábjain válaszolni?!

CoVboy: Oké, ez egy vélemény, ami mindenképpen tiszteletben tartandó. De óh! Bátor, gálans, élesnyelvű kritikus. A "levelezést ellenzőkhöz csatlakozol", de azért "leszel szíves a CoV hasábjain válaszolni"; a "válaszod után vállalni fogsz egy önkritikát" de azért nem írsz nevet és címet (biztos, ami biztos). Ördögi konspiráció. Jövőbe látsz: Hogyan fog kipusztulni a CoV? – dráma három felvonásban. Erdekes szavakat hallasz a TV-ből meg a rádióból (állami monopólium, személyi kultusz, antidemokratikus)... Az 576 témára már választoltam

az előbb és 40-50 sor eltelté óta még nem változott a véleményem – a továbbiakra meg nem merek, mert az értelmesebb ember biztos betájtja, hogy másnak van igazsága. Bizonyára nagy személyi kultuszt építetek ki magam körül, mert mindenkinek csak áhítatosan tapsolva szabad CoV-ot olvasnia (a személyi kultusz fogalmához bizonyára hozzátartozik az is, hogy névtelen leveleket közölök le, amely az egekig magasztalja a CoV-ot). "Mindenkít elküldök melegebb éghajlatra, aki bírál!" – miért mit csináljak, gyűjtök örömtüzeket? Akkor inkább CoVboy Tours to Sahara. Sajnálom, emberi gyengeség. Önkritikára természetesen nekem is szükségem van, itt következnek:

..... VAGYOK – CoVboy. A pontok helyére be lehet írni az idevágó jelzőket. Interaktív levelezés. Ha nem elég a hely, akkor azt is meg lehet írni és egy külön számban újabb pontsorokat fogok közölni.

???

Commodore Világ

CoVboy részére

Budapest

Tájékoztatom, hogy egyesületünk a CoV 8. számában megjelent hirdetés alapján felvette a kapcsolatot Rajkó Zoltán székesfehérvári lakossal, az A.S.I. Fantomjával, aki a megküldött tájékoztatója szerint Onnel – mint ön- és közveszélyes alakkal – tartja a kapcsolatot. Kérésünk az volt, hogy kiadványaink szerkesztéséhez jutasson hozzá a GEOS 2,0 elnevezésű programhoz. Nevezett személyben kifejezetten csalódtunk, mivel kiderült, hogy egy gyerekek által illegálisan (cégbíróságnál és adóhatóságnál be nem jegyzett) létrehozott vállalkozásról van szó, Rajkó Zoltán tartalmi és formai megnyilvánulása egyértelműen bizalmatlanságot kellett az egyesület vezetőiségében. Kérem, hogy a FIAT 500-asok Egyesületének elnökeként tett észrevételmenek lapjában helyt adni szíveskedjen.

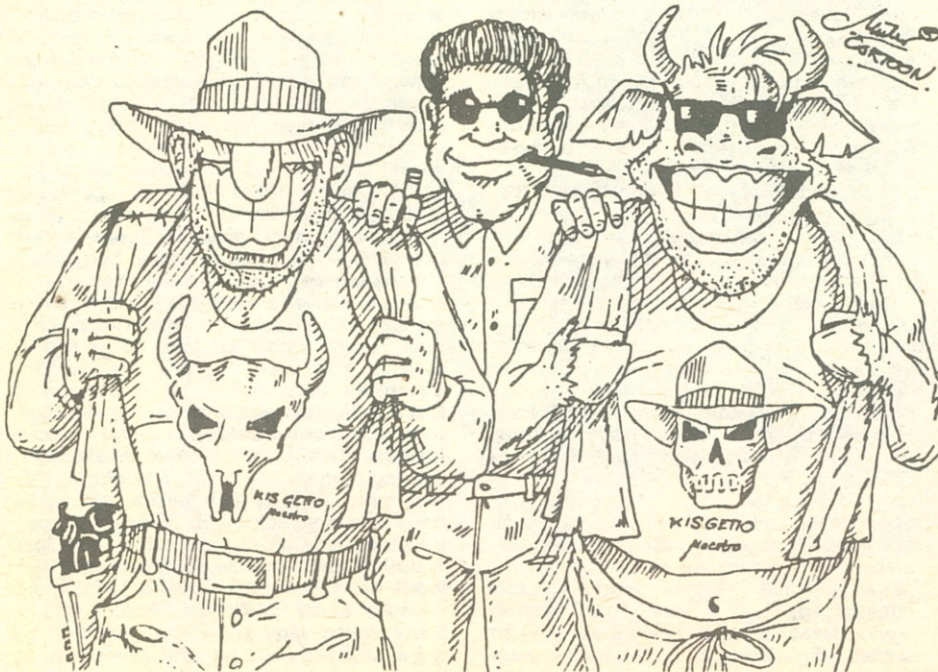
HOROZ ZSOLT, elnök, FIAT 500-asok Egyesülete, Debrecen

CoVboy: Helyt szívesen adok, mert az ingyen van – de nem értem, hogy mi közünk nekünk ehhez. Az olvasók hirdetései alapján nem tudjuk és nem is akarjuk ellenőrizni (ha nem tévedek, ez is le volt írva a CoV-ban). Nincs bejegyezve a cégbíróságnál? Nem csodálom – valószínűleg nem dobálnak tapasztalva működési engedélyeket senki után, ha azzal áll elő, hogy nyugati copyright-os software-eket akar terjeszteni. Egyébként egy valami nem világos: ha Önöknek (mint cégnek) GEOS-ra van szükségük, akkor miért nem vették meg mondjuk a Berkeley Softworks-tól (ők gyártják) vagy mondjuk a Novotrade-tól (ők forgalmazzák Magyarországon)? Az előbbiről nincs pontos infom, de a Novotrade gyaníthatóan be van jegyezve a cégbíróságon. Az viszont szinte biztos, hogy mindkettőnél alkalmasint fizetni kell a programért...

Happy Xmas – The War is over!

CoVboy: Gondolom világos, hogy miért választottam egy Lennon-idézetet alcímnek (nem németajkúak részére le is fordítom: A háborúnak vége – éljen november 7!). Ugyan a CoV 7-ben esdekeltem, hogy a képzeletbeli PLUS4/64 "háború" ügyével nem akarok foglalkozni és egyébként is felejtétek már el ezt a marhaságot – azóta már a harmadik kamiont kell bérelnem, ami azokat a leveleket szállítja a MÉH-be, amelyek a témával kapcsolatban érkeztek:

...Legszívesebben kitekerném a nyakad! Bocs! Huhh! Oké túrtörtetem magam! Prokop Gábor levélre adott választod dühített fel ennyire. Mi az, hogy a PLUS/4 rosszabb mint a 64 /tuuuuuuj/. (Ezt ki mondta? Én csak néhány tényt soroltam fel... – CoVboy), ez ellentmondana minden logikának! Talán a fejlődés visszafelé halad??? Tudd meg, hogy ezentúl minden 64(38 Kb hihi)-



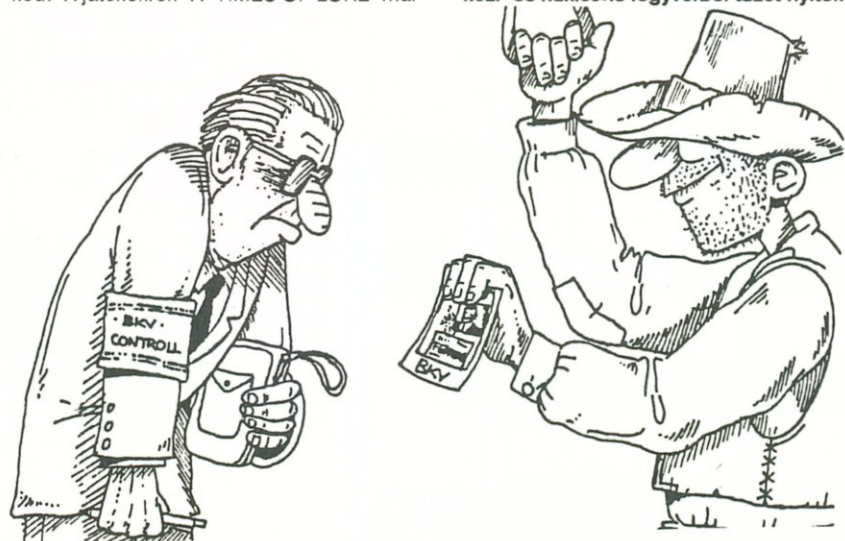
esbe belerúgok, amit csak látok! (Azt hiszem, nem ezt nevezi a gyári kézikönyv rendeltetés-szerű használatnak... — CoVboy) (...) Minden szuper PLUSZ/4 tulajdonos nevében követelek még legalább két lapot a gépemnek. Azt hiszem, azt nem mered leközölni! De ha mégis benne lesz az újságban, hát PLUSZ/4-esek, a mi gépünk a legjobb!!! DUGONICS TIBOR, Budapest ... a levélben Prokop Gábor kb. egy zseb-számológépnek minősíti a 64-est. Szerinte a Plusi felbontása 1024x1024. Rövid számolás után kiderült, hogy ehhez 128 kbyte kell — hogy férhetett ez bele a 64K-s Plusiba? (Van ilyen, de ez software lehetőség — a hardware akkor is csak 320x200-at produkál — CoVboy) Búcsúzóul ajánlom neki, hogy próbáljon meg írni egy sprite-kezelő rutint, amely figyelni az ütközéseket, tekintettel van a prioritásokra, esetleg nagyítja is a sprite-ot. Hát akkor éljen a Plusi (Born a champion). DÖRÖGDI ANDRÁS, Budapest ... Prokynak nem választottál: megfelel-e neked a +4 BASIC-je vagy a 64-és jobban tetszik? (Egyik sem tetszik — CoVboy) Csak úgy mellesleg: tapasztalatom szerint a 64-erek kb. felének tudása a LOAD "BAT MAN".8 és a RUN parancsok szintjén tetőzik. Amúgy egyetértek Prokynal és követelem Pigmy nemzeti hősse nyilvánítását! (Jó, majd szólok a Parlamentnek... — CoVboy) Ki mondta, hogy a +4 software/hardware jó — Proky a gépről beszélt. A Plusinak egy Minusa van: okos, meg kicsi, meg ügyes, csak elkésett. Szó szerint. Ugyanis amikor Kelet-Európa megtelt 64-gyel, kihozták a star-t. Ez van... SZIGETVARI LASZLO, Budapest Méjjen tiszszelt Kowwoboly! Ne ijedjen meg, a helyesírással csak jellemezni próbáltam a 64-est. Azt hiszem sikerült is. A CoV 7-ben azt írták a PLUS4-esről, hogy köcsögduda!? Hallott már a DIGITAL BOX 1-ről??? Tudja ez egy fogalom, amit nem lehet összehasonlítani a 64-es "zenéjével". A múltkor softverhátterrel dicsekedett!!! Tudja, ha majd a PLUS4-es is egy vén kiöregedett agryém lesz (ha lesz), akkor majd én is így — talán még jobban — tudok dicsekedni a softverhátterrel! Na de hol van a mi szerett 64-esünkben a gépi kód. Ja, a segédprogram... Míg maga betölti a "köcsögdudájához" a segédprogramot, addig én már rég megírtam a programom. Hoppá! A grafikáról meg kár vitatkozni. Egyértelmű, hogy a PLUS4-es grafikája jobb: pl. HOLLYWOOD POKER. Azt hiszem sikerült összehasonlítani a számítógépet a kompatibilis számítógéppel. Tisztelettel: BOBO, Nagykánizsa. CoVboy: Ennyi elég is lesz a nagy háborúságból — lehet befejezni és értelmesebb elfoglaltság után nézni. Ja, a "nemzeti hős" (PIGMY) véleménye se rossz: azt írta, hogy ha programozni akar, akkor a Plusit használja, ha játszani, akkor a 64-et. Persze nem mindenkinek van mindkettő, így ezeknek javaslom, hogy a közös halmazt vegyék inkább figyelembe, ami úgy hangzik: Commodore. Tehát végeredményhirdetés következik: a hosszabbítás és a 11-es rúgások után az eredmény 1:1 maradt, tehát ma megosztott díj kerül kiosztásra. A háborúnak vége — ennyi bőven elég volt belőle.

Visszajáró lélek

Helló CoVboy!
(Eredetileg CoVinart akartam írni, de az sajnos női nev...). Hát tényleg idegesítő volt: mármint az, hogy csak a Nr. 2 levelet kaptam meg (eddig). Most 10-e van, este (délután) fél tizenegy. Ideális levélírási idő... Mentségül a TIMES OF LORE-t említeném, az miatt keltem fel ilyen korán. (...) Akkor nekiesek, hátha sikerül (letörölni vagy megoldani. ...) A nagyobbik húgom veri szét a falat: szerinte hangosan szól a magadó, úgyhogy hangosabbra kellennem, hogy ne halljam az öbégatását. Amúgy Queensryche szól. Hallottál már róluk? (Hogyne, ez valamilyen új típusú lábfrissítő

spray — CoVboy) (Nem mintha érdekelne...) ...Kezdem ott, hogy végre ismét fordult egyet a világ. Valahol biztos kiborult a bili, de engem nem (is kicsit) érdekel a prolitika. Ez a (458 fokos) fordulat felénk 1990. június 004-én CöVetkezett be, ugyanis aznap jelent meg városomban a májusi sütésű, legfrissebb CoV. Ezt májusi lözöngöm utolsó nyugdíjárulék-kenyerjégszelvényén loptam. Tetszik, mint az előző hét. Mi lesz velem nyáron CoV nélkül??? Elmegeyek nyaralni Kota Kinabalu! Majd küldök szagoslapot (illatosított képeslapot). Kitélik tőlem... vagy normálisnak nézek ki? (Isten ments, hogy ilyet állítsak!... — CoVboy) Szóval — szokásodhoz híven — a végén kezdem a betűfalást, remélve, hogy saját nevem is felelem valahol... Végülis ez nem történt meg, bár az "egy másik súlyos eset" c. levélben felismertem első neked küldött irományom. Összefoglalásképpen (hogy legalább a lényegyet felfogd): lehegytad a nevem a levelem végéről!!! Ezzel első vagyok a CoV-történelemben (ha jól emlékszem)... Pár percet józanul (?) gondolkodtam (?), hogy miért töltik ki velem; majd rájöttem, hogy minden rosszban van valami jó is. Néha. (Elő (?) példa a szotyalizmus) Esetemben ez azt jelenti (fel), hogy firkálmányomban megnevezett személyek előtt is ismeretlen maradok. (Jó, akkor MEZO ISTVAN, Gyöngyös — CoVboy) (...) Más. A rendelkezésemre álló adatkból kiszámoltam, hogy Te előző életedben Vlagyimir Iljics Sztálin voltál. Na, kis uljanovi grúz, ehhez mit szólsz??? (Correct. Bonus 500 points — CoVboy) Az adatok forrása egyébiránt a (mikro)világútlevedel, hogy ezt kitől vagy honnan szereztem össze, az legyen titok (35/20). Ha (ezek után) érdekel: én az előző életemben Edgar A. Poe (ejtsd: Edgár apó) voltam, azelőtt pedig Jeanne d'Arc (ejtsd: Ubul). (...) Ha már megint itt tartok: elég furcsán írtad be azt a levelet — bár lényegi eltérés nincs, de olyan jó valakit szidni, még ha az egy "ismerős" is... Talán emlékszel: helyesírás hibá nem volt, csak gépelési. Ezeknek Te kijavítottad a felét (kettőt), a másik felét (négyet) nem. Egy szó kimaradt (ááá!), egyet felcseréltél — tekintélyes lajstrom, nem? Na és az utóirat? Esumaköltöd?? (Hiába, a nyomda ördöge... — CoVboy) Ja, az apróhirdetés. Természetesen vicc (úgy veszem hűje vaty, Te mondtad!), de ha kimarad, sorsod görbője átpártol a dinoszauruszok koordináta-rendszerébe. Sőt — kell a keret is!!! Lehet, hogy feltűnési viszketegségem van? Majd lenézek a bőrgyógyászatra, állítólag csinos, fiatal doktornő rendel. (A férje meg minden reggel elsétál az erkélyem alatt, az az egy cserép pedig igazán nem fog hiányozni...) Postalácdám amúgy nincs, tehát nincs semmi vész. Viszont ha bejön a tervem, meglesz a gyújtós (és más) télire. Ezt persze ne kösd senki orrára — ügysem hinnék el neked. A játékokról: A TIMES OF LORE már

halad. Sebők Gabinak üzenem, hogy a POOYAN-ban csak ooyankor fogja a birka a nyilat, ha CoVboy-vadászatra indul. Amúgy az nem is birka, hanem egy cracker, aki nem szedte ki a DRILLER-ből a védelmet... A HEROES OF LANCE-t félreértetted. Van leírásom (illetve egy papírdarab fordításokkal és tanácsokkal) és térkép (map) is. Ha tényleg biztosan lemegey a Tökandmákdarálon, elküldöm. Becsszó!!! O — vége az ELITE-nak? Folytatást követeljek: új 3D akciót (STELLAR SEVEN). Úrhajótípusok... öhöm. Hát több van? Sajnos mindig csak egy pontot láttam, majd egy eloszló hulladékfelhőt. Kár, hogy nincs érzékem az ilyesmire. Kellene a BOSSZU példamondata is — amivel beslattyogok a kolostorba. (...) Természetesen magánlevélben gondolom a dolgot, senkinek sem adom tovább stb. Tehát intra muros (a másik húgom szingalézül tanul)... Cserébe templomjaimban mindenki áldani fogja a nevedet, a sírodon pedig lesz friss virág (már vettem is egy csokor cirsium arvense-t...) és számíthat egy jóbarátira is, amíg valami baj nem ér... Sőt, sörügylet is támogatlak... könyörgöm egy mondatot! (Az úgy már egészen más! A példamondat: MEGVÉSZ PROGRAM RÁTKAI és ELOLVAS ISMERTETŐ — CoVboy) Végeztedül néhány kérdés (túl kíváncsi vagyok!): Ki az a Kis Gettó és a 40 aljas? Alí baba atomkori kiadása? Van Nagy Gettó is? Te (én)? Hallottál az 576 Kbyte-ról? Nem fenyeget benneteket? (Dehogynem! Úgy hallottam, összeesküvést szőnek, hogy letöröljék a PIRATES-emet... — CoVboy). Ha most válaszolsz egy ideig nyugtod lesz tőlem (holnapig), s ha a jövőben valamely levelem ismét be akarod tenni a CoV-ba, ne írd nevet, csak ezt a szignót SON OF GOD. A szerénység is hizlal, ugye? Megyek futni... (Már látom, hogy "Kedves Fiam!" megszólítás lesz a válaszlevegledben...) U.i.: Ezt még mind keveslem, tehát megint kapsz egy mellékletet. Ezúttal nem egy levél az, hanem egy mese, Olvasd el... utána azt csinásd vele, amit akarsz. (Felgyújtottam — CoVboy). Előre szólok, hogy a mese az utolsó cseppig józan a sár-ga földig. Nagy helló!!! CoVboy: A mesét terjedelmi okok miatt (4 oldal) nem közlöm, bár nagyon tanulságos és néhány alkalommal kiakadt tőle az állkapcsom. Ha lesz korlátozott példányszám-ban (max. 2 millió) megjelenő "More CoV-boy News" (vagy tán jobb cím lenne az "Esti Bierlap"?), akkor majd ott szorítok neki helyet. Valószínűleg az eddigiiek is rávilágítottak eme ámokfutó egyén lelkivilágának sötét zugaira (az ápolókat postáztam). Tájékoztatásul közlöm, hogy a CoV HQ-t erődítményé alakítottam át és a postásnak ezentúl 2 km távolságból fel kell mutatnia a leveleket — ha a távcsővemen keresztül valamelyiken megpillantom a nevedet, akkor azonnal minden lő-, hajtó-, kézi- és nukleáris fegyverből tüzet nyitok rá.





"ITT AZ ÚJSÁG!" "ITT A COMMODORE VILÁG!"

A COMMODORE VILÁG már a
Mediaprint Kft. standjain is!
Keresse az emblémánkkal, ill. jelszóval (*Itt az újság!*)
megjelölt standjainkat (zöld sátrak, pavilonok).
Keresse a CoV-ot nálunk is!

MÉDIAPRINT Kft.

Kószó József KAPUK

Kb. 210 oldal, 290,- Ft

A szerző nagy sikerű könyveiben szisztematikusan sorra veszi a házépítés alapelemeit, népszerű, nemcsak a tervező és kivitelező szakemberek, hanem az építetők számára is használható, érthető formában. Ezúttal a kandallók, lépcsők, ablakok, ajtók után a kapukkal és kiegészítő berendezéseikkel foglalkozik. Kis elméleti bevezető után a hazánkban gyártott különböző anyagú kapukat ismerteti a gyártók információi alapján, részletes rajzokkal, adatokkal. Foglalkozik a vagyonvédelmi, árnyékoló- és automatikus nyitóberendezésekkel is. A könyv 200 vonalas ábrát, 120 színes és fekete-fehér fotót tartalmaz.

Tartalom:

A kapuk általános ismertetése / A kapuk épületfizikai tulajdonságai / Főbb kapufajták / Hazai kapufajták / A kapuk szerelvényei.



Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó**
Kandó Kálmán Könyvesboltjában (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és
megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT

Budapest 5. Pf.: 581, 1374

Tisztelt Olvasóink!

Ezúton értesítjük Önöket, hogy a **SPECTRUM VILÁG** 25. jubileumi száma kb. november végén jelenik meg, dupla terjedelemmel, azaz 64 oldalon sok-sok leírással, térképpel, ötlettel, mindössze 98,- Ft-ért. A CoV 10. számában a várható tartalomról is szólnunk majd! Addig is türelmüket kérjük!

