

PC-s játékok

SIERRA KALANDOK
CIVILIZATION
SIM ANT & EARTH
SPELLCASTING 101/201
WING COMMANDER 2



COMPUTERBOOKS

Most az amerikai piaccal egy időben
nálunk *még* megtalálhatja az alábbi könyveket:

Robert D. Ainsbury
DOS SECRETS
900 oldal, 2 db lemezmelléklet

John Socha & Clint Hicks
DOS 5 COMPLETE HANDBOOK
616 oldal, 1 db lemezmelléklet

Christopher Van Buren
YOU CAN DO IT WITH DOS
256 oldal

Brian Livingston
WINDOWS 3.1 SECRETS
1024 oldal, 3 db lemezmelléklet

Christopher Van Buren
YOU CAN DO IT WITH WINDOWS
328 oldal

Brent D. Heslop & David F. Angell
WORD FOR WINDOWS Handbook
752 oldal

John Walkenbach & David Maguiness
EXCEL 4 FOR WINDOWS Handbook
600 oldal

Gregory B. Salcedo & Martin W. Rudy
PARADOX FOR WINDOWS Handbook
600 oldal, 1 db lemezmelléklet

Greg Harvey
WORDPERFECT FOR WINDOWS
DOS to Windows Guide
328 oldal

Caroline M. Halliday
PC SYSTEMS SECRETS
704 oldal, 2 db lemezmelléklet

Christopher Yavelow
MUSIC & SOUND BIBLE
1344 oldal

Dave Kosiur, Ph. D. & Nancy E. H. Jones
NETWORKING HANDBOOK
600 oldal

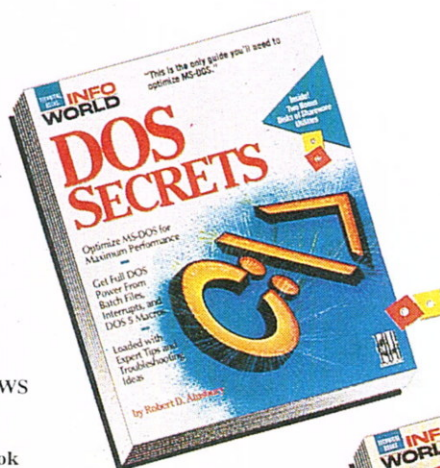
Lon Poole
GUIDE TO SYSTEM 7
384 oldal

Jim Heid
COMPLETE MAC HANDBOOK
576 oldal

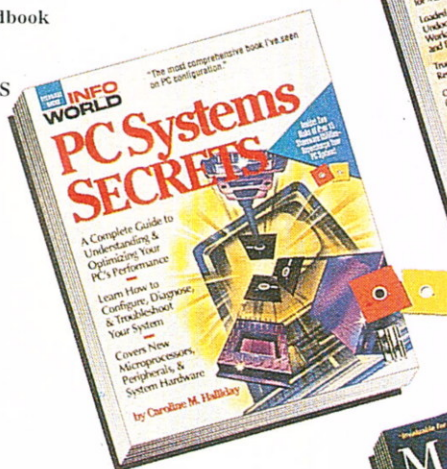
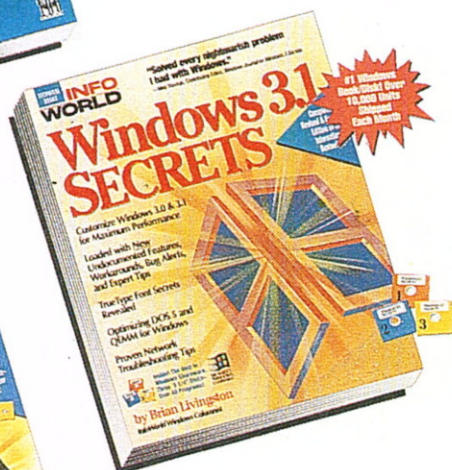
READ ME FIRST BOOK
(Editor: Jerry Borrell)
336 oldal

Bob Ryan
AMIGADOS 2
432 oldal

Louis R. Wallace
AMIGAVISION
368 oldal



A könyveket napi áron forgalmazzuk.



200 nap múlva *már* egy darab sem lesz,
de figyelje *majd* új kínálatunkat is...



COMPUTERBOOKS

JÁMBOR ÁRPÁD
HOMOKI PÉTER
WERNER ZSOLT

PC-S játékok

SIERRA KALANDOK
CIVILIZATION
SIM ANT & EARTH
SPELLCASTING 101/201
WING COMMANDER 2



COMPUTERBOOKS
BUDAPEST, 1992

Készítették: Homoki Péter — *LSL V, KQ1, Breach 2 / Rules of Engagement, Civilization, Sim Ant*
Jámbor Árpád — *Wing Commander 2*
Werner Zsolt — *Általános információk, A PC játékok fejlődése, LSL I-III, PQ I-III, SQ I-IV, KQ II-V, Sim Earth, Spellcasting 101/201*

A **Tippek és Trükkök** c. fejezet összeállításában segítségünkre voltak:
Ákos (Vargasoft) / Funk Gábor (MAQUES) / Illés Levente /
Kádár László / Kiss Ákos / Kladek András / Lukács Gyula /
Smajda János / Szigethy András (PIGMY) / Tamás János
(JONES) / Tóth Ákos / Trajbjár Péter / Vasvári Károly

Szerkesztette: COM-WARE Kft.

Technikai szerkesztő: Rucz Lajos

Borítóterv: Székely Edith

© COM-WARE Kft. 1992.

Kiadja: **COMPUTERBOOKS Kft.**
1126 Budapest, XII. Tartsay V. u. 12.
Tel.: 1751-564, FAX: 1753-591

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

ISBN 963 7642 30 7

Készült: AGRO-PRINT Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Tóth Antal
Munkaszám: 92-158

TARTALOMJEGYZÉK

Előszó	4
Általános információk	5
Mi az az MS-DOS operációs rendszer, és miért kell ismernünk?	5
Honnan töltsük be az operációs rendszert?	5
A hardverkörnyezet	6
Mi történik, ha bekapcsoljuk a gépet?	7
Alkönyvtár tartalmának megjelenítése	7
Alkönyvtárak létrehozása/törlése	8
A különböző programfajták, kiterjesztések	8
Elérési út definiálása, programjaink futtatása	9
A JOKER karakterek	10
File-ok/alkönyvtárak törlése	10
Szöveges állományok listázása	11
Lemezszabvány eltérések	11
Milyen lemezeket használjunk?	12
Lemezek formázása	12
File-másolás a COPY paranccsal	14
Archiválás és visszatöltés a BACKUP/RESTORE segítségével	14
A DISKCOPY és az XCOPY lehetőségei	15
A Norton Commander és a PC Tools segédprogramok	16
Nélkülözhetetlen segédeszközeink — a tömörítők	17
Röviden a PC-s vírusokról	20
Tippek és trükkök PC játékokhoz	23
A PC-s játékok fejlődése	37
Leisure Suit Larry I.	59
Leisure Suit Larry II.	61
Leisure Suit Larry III.	63
Leisure Suit Larry V.	65
Police Quest I.	73
Police Quest II.	77
Police Quest III.	81
Space Quest I.	91
Space Quest II.	93
Space Quest III.	95
Space Quest IV.	97
King's Quest I.	105
King's Quest II.	109
King's Quest III.	111
King's Quest IV.	115
King's Quest V.	119
Breach 2 / Rules of Engagement	129
Civilization	149
Sim Ant	161
Sim Earth	169
Spellcasting 101	181
Spellcasting 201	197
Wing Commander 2.	215

Előszó

Ilyen még nem volt... Íme az első — PC játékokkal foglalkozó könyv. A Tisztelt Olvasóban felvetődhet a kérdés, hogy — bár hazánkban évek óta elterjedt gépkategóriáról van szó — mégis mi az oka ennek a 'késlekedésnek'?

Egészen úgy 1990 derekáig szó sem lehetett a PC-k házi számítógépként való felhasználásáról. Az akkori technikai, de főként árszínvonal egyszerűen lehetetlenné tette a PC-k tömeges mértékű otthoni elterjedését; az emberek jóval alacsonyabb összegért jóval nagyobb teljesítményű, és ami a legfontosabb, sokkal jobb programellátással rendelkező gépeket vettek (pl. C-64, majd az Amiga), és csak egy-két „őrült” vagy profi engedhetett meg magának otthoni PC-t, ami — tegyük hozzá — akkoriban a konkurensekhez képest még igen szerény teljesítményű volt.

A mostani, úgy 1991 elejétől számítandó trend viszont teljesen más irányba mutat. Soha nem látott programgazdagság várja a leendő PC-tulajdonosokat, és a hardverárak is jelentősen leestek — így manapság az Amigával kb. azonos műszaki színvonalon lévő 386-os már olcsóbban is „kijön”, mint a fő konkurens. Természetesen házisámítógépként való elterjedését (ami egyet jelent a játékok tömeges mértékű megjelenésével) az is fellendítette, hogy mégiscsak ez a rendszer az irodai gépek fő szabványa, és — ahol a Macintosh, illetve az Amiga esetleg nem terjedt el — manapság már CAD-re, animációra, DTP-re (ami pedig kifejezetten Motorola-jellegzetesség) is használják.

Könyvünk összeállítása során igyekeztünk előtérbe helyezni azokat a problémákat, amelyekkel egy mai „kezdő” PC-s játékos találkozhat, hiszen ma még ők vannak többségben — ezért elengedhetetlennek tartottuk egy 'alapozó' ismerethalmaz közlését. Az '**Általános Információk**' c. rész összeállításában megpróbáltuk boncolgatni azokat a problémákat, amellyel kezdő és haladó egyaránt találkozhat egy-egy mai játék használata során (külön kiemelve a tömörítéssel, illetve vírusvédelemmel kapcsolatos tapasztalatokat is).

A legtöbb játékban elakadunk, ha nem ismerjük a belépési kódot, vagy nem tudunk beállítani egy-egy — a játék menetét könnyebbé tevő — paramétert. A könyv második része ehhez nyújt segítséget, mintegy 60 játékhoz adunk hasznos ötletet, tippet. A harmadik rész áttekintést ad a PC-s játékok fejlődéséről — a kezdetektől napjainkig, kiemelve az utóbbi két év jelentősebb munkáit, a játékok tematikai bontásában.

Kevés olyan PC van, melyen nincs \GAMES alkönyvtár. Még kevesebb lehet ezek között, melyben ne lenne legalább egy **Sierra** játék. A **Sierra** meghatározó vonalat jelent a PC-s játékok között, ezért elengedhetetlennek tartottuk egy teljes útmutató közlését a **Sierra** kalandok tengerében. A kalandok soraiból a legutolsókról adunk 'teljesebb' leírást, az egyes sorozatok előző tagjairól pedig inkább tömörített megoldást közlünk. A könyv utolsó részében az utóbbi idők legjobb (stratégiai, kaland- és szimulációs) PC-s játékaik közül emeltünk ki néhányat.

Reméljük, könyvünk elnyeri tetszését, és hasznos segítőtársává válik PC-je társaságában.

A szerkesztő

Általános információk

Mi az az MS-DOS operációs rendszer, és miért kell ismernünk?

Operációs rendszer nélküli gép nem létezik. Az **MS-DOS** operációs rendszer fő alapelve a régi verziókkal való kompatibilitás: tehát megpróbálták megoldani, hogy egy 81-ben — még 'ősi' PC-n — írt program is fusson a mai legmodernebb 486-os gépeken is. Sajnos azonban emiatt a kompatibilitásmegőrzési kényszer miatt mára 'elavult' lett: igazán használható bővítéseket (a könyvtárstruktúra kivételével) nem kapott. A korszerűbb operációs rendszerek (pl. **OS/2 V2.0**) hardvertámogatása legalább háromszor olyan drága, mint egy hagyományos PC-nek, és az sem egy elvetendő szempont, hogy az irodákban, valamint az átlagotthonokban sem lett volna kifizetődő újabb PC-s operációs rendszerek bevezetése.

Mi az a **DOS**? Egy lemezről betöltődő operációs rendszer, amely lehetővé teszi programok futtatását s így azok szerkesztését, írását is, és felügyel a gépre. Az operációs rendszer feladatát úgy fogalmazhatnánk meg, hogy ő közvetít a hardver, tehát a gép elektronikája és mi közöttünk. Egy lépcsőfok, amely nélkül gépünk használhatatlan, mivel nincs lehetőségünk a programok futtatására. **Először tehát mindig be kell tölteni az operációs rendszert!**

Honnan töltsük be az operációs rendszert?

Az IBM PC az adatait szinte kizárólag mágneses adathordozón tárolja. Ezek a tárolók többfélék lehetnek:

- beépített **merevlemez** (a winchester)
- **floppylemezek** (főként a gépek közötti cserét és az archiválást szolgálják)
- **streamerkazetta**

Ezeket a lemezeket, kazettákat valaminek be is kell fogadnia, hogy felírja rá vagy beolvassa róla az adatokat. Ilyen egység pl. a **floppymeghajtó** vagy **floppy drive**, illetve a kazetta esetében a **streamer**. A winchester mint összefüggő egész szemlélendő, mert a benne lévő lemezeket nem lehet kivenni és újat betenni, mint ahogy azt a floppymeghajtónál vagy a streamernél megtehetjük.

Ezek az egységek a **háttértárak**.

A háttértárakat mind-mind más betűvel jelöljük meg, hogy **egyértelműen** hivatkozhatunk a rajtuk lévő adatokra. Ezek a betűjelek az ábécé sorrendjében követik egymást.

- A:** a neve pl. az 5 1/4-es, tehát normál méretű lemezt befogadó meghajtónak;
- B:** a neve általában a második floppy drive-nak;
- C:, D:** stb. a winchester azonosítói;

A streamerkazetta azonosítója (azonosítói) közvetlenül a winchester foglalt betűi után következnek, ugyanez igaz az esetleges **CD-ROM**-ra is.

Természetesen egy adott winchestert egy vagy több betűvel is azonosíthatunk. Ez utóbbi esetet hívjuk **partíciós** bontásnak, vagyis egy adott winchester memóriáját partíciókra (szeletekre) bontjuk. Ez a művelet függ a DOS egyes verzióitól is, a régebbi, alacsonyabb sorszámú DOS verziók nem teszik lehetővé nagyobb winchesterkapacitás és partíciós bontás kezelését.

A hardverkörnyezet

A játékos szemszögéből tekintve:

- **hardverigény:** gépünk lehetőleg legalább 386-os legyen;
- **RAM:** minimum 1 Mbyte ajánlott, azonban nem kell 2 Mbyte-nál több (a 2 Mbyte a mai színvonalasabb játékoknál már kezd alapkövetelmény lenni — pl. **ULTIMA**-sorozat, **DARKSEED**, **WING COMMANDER 2 SPEECH DISK**, **MIGHT AND MAGIC 3** stb.);
- **winchester:** ezzel szemben nagyok az elvárások. Ma egy jobbfajta játék 4 és 25 Mbyte közötti helyet igényel: könnyen kiszámolható, mekkora winchester kell a viszonylag nyugodt, állandó floppyfeltöltögetéstől mentes játékhoz (100-120 Mbyte a mostani, még megfizethető átlag);
- **1.2 Mb-os floppy drive:** alapkövetelmény;
- **1.44 Mb-os mini floppy-drive:** ma már ez is erősen ajánlott;
- **streamer:** nem szükséges, csak akkor vegyünk, ha viszonylag olcsón kapunk;
- **koprocesszor:** teljesen felesleges, luxus (szinte egyik játékon sem gyorsít);
- **a VGA grafikus rendszer** ma már alapkövetelmény.

Lehetőleg tartózkodjunk a **monokróm VGA**-tól (előnyös ára ellenére), mert az egyes színeket (pl. tisztán vörös összetevővel) egyáltalán nem jelzi ki, így sok játék (pl. **EPIC**, **COUNTDOWN**, **SPELLCASTING**) eleve élvezhetetlen.

Már kaphatóak **VGA -> Scart TV**-átalakítók, ezekkel egyszerű **Scart**-os színes tévén is nézhetünk **VGA**-t, enyhe minőségromlás és esetleges kényszer-interlace-mód mellett. Ezek az átalakítók már 3 és 6 ezer Ft között kaphatók. Természetesen beszerezhető **TV-modulátoros** (PAL) változat is, de az egyrészt drága, másrészt nagyon lerontja a képminőséget.

Ha **Hercules** monitorunk van, akkor a **CGA**-emulátorokkal még sok, eredetileg **Herc**-en nem futó program futtatható lesz, és természetesen az **EGA** és a **VGA** is 'lebutítható' (időlegesen) **Hercules**sé;

- **egér:** Körültekintően válasszuk meg: csak kimondottan Microsoft-kompatibilis egeret (kétgombos) vegyünk, mert az olcsó **Genius** egerek a játékok zömével nem hajlandóak együttműködni (pl. **F14 Tomcat**);
- **PC-s joystick:** Kellemetlen meglepetés lesz a Commodore-ról áttérőknek. PC-n **analóg** a joystick, ami igaz, hogy remek pl. repülőszimulátorokhoz, de annál rosszabb (lassú reakcióideje miatt) arcade- és lövöldözős játékokhoz. Néhány gyártó készít PC-hez digitális joystickot, ami kb. ugyanazt az élményt nyújtja, mint Commodore-on; ára viszont igen borsos (két és félszer, gyakran háromszor drágább, mint az analóg joystick, és alig lehet kapni);
- **modem:** Néha ez sem árt (pl. páros játékokhoz **RETALIATOR**, **SUPERCARS**);
- **ajánlott hangkártya a Sound Blaster.**

Ezt ma szinte minden támogatja; de érdemesebb **ADLIB GOLD**-ba fektetni, mert az technikailag sokkal színvonalasabb. Sztereo, összehasonlíthatatlanul gyorsabb, CD-ROM-ot és MIDI-t már alapkiépítésben is fogad, 12 bites stb.

Említésre méltó még a **COVOX D/A** 'hangkártya' is, sajnos azonban a játékoknak csak kb. 1 százaléka támogatja.

A hagyományos **Adlib** kártya egyre olcsóbban kapható. Ezzel már a játékok 80-85 százaléka kompatibilis, és úgy szól, mint a háromszor drágább **Sound Blaster**.

Mi történik, ha bekapcsoljuk a gépet?

- A gép ellenőrzi a RAM-ot, a billentyűzetet, az esetleges társprocesszort (ha van ilyen), a SETUP-ot;
- Megpróbálja betölteni a SETUP-ban beállított drive-okról (elsődlegesen floppyról) az operációs rendszer alapfile-jait;
- Ha nincs floppy a meghajtóban, a winchesterhez fordul, és onnan betölti az **IBMBIO** és **IBMDOS** file-okat;
- Inicializálja a **CONFIG.SYS** állományait;
- Betölti a **COMMAND.COM**-ot, mely az operációs rendszer legfőbb parancsait képes végrehajtani (**DIR, DEL, COPY, CD, RD, MD, TYPE, REN**);
- Lefuttatja a kurrens könyvtárban (**A:** vagy **C:**) található **AUTOEXEC.BAT** állományt — az egyébként teljesen tőlünk függ, hogy ebbe az állományba mit írunk, milyen rezidens programokat indítunk belőle stb.

Amikor hibátlanul lefut az **AUTOEXEC.BAT**, megjelenik az ún. **prompt**. Ez mindig azt jelenti, hogy a sor elején villog egy kurzor, miután a gép kiírta az aktuális meghajtót és az esetleges elérési utat. Ekkor parancsra vár a DOS.

A könyvtárstruktúra

Képzeljünk magunk elé egy hétköznapi, valóságos könyvesboltot. A könyvesboltban van szépirodalmi, tudományos stb. témakör (jelezve a polcokon); és ezeken belül helyezkednek el maguk a könyvek. Ha nem lennének ilyen témakörök, egyrészt sokkal nehezebb lenne megtalálni a könyveket (sokkal több könyvet kellene átnézegetni), másrészt lehetnek átfedések — azonos című művek stb. Ez számítógépes környezetben könnyen crash-hez (összeomlás) vezetne. Azonos szoftvercégek a különböző játékaikban általában azonos kiegészítő file-neveket használnak (pl. a **SIERRA** esetében: **RESOURCE.001...**). Ha ezeket egy helyre raknánk, az azonos nevű file-ok egymást felülírnák. Elsősorban ezért dolgozták ki a könyvtárstruktúra-rendszert. A könyvtárstruktúra magában hordozza a szeparáláson kívül a tudatos megkülönböztetés lehetőségét. Így pl. a feltétlenül szükséges utilityk kerülhetnek a **\UTIL** könyvtárba, a játékok (ha több játék is van) a **\GAMES** alkönyvtár további alkönyvtáraiba másolhatóak és így tovább.

Alkönyvtár tartalmának megjelenítése

Bármely alkönyvtárban is vagyunk, a **DIR**-re kapott lista az első két helyen a misztikus **'.'** és **'..'**-vel kezdődik. Az első pont **magát** a kurrens alkönyvtárat jelöli, míg a dupla pont az adott alkönyvtár 'apa'-könyvtárat.

Egy file-ra vagy egy adott könyvtárban valamilyen funkciót kiváltó DOS parancsra történő hivatkozás mindig a **kurrens** könyvtárra vonatkozik. Minden drive-on más és más lehet a kurrens directory, azaz könyvtár (vagy katalógus).

Alkönyvtárak létrehozása/törlése

Alkönyvtárat a következőképpen hozhatunk létre: **MD** <alkönyvtárnév>, ahol az alkönyvtárnév lehet teljes út is, például: **MD C:\JATEK\SQ1VGA**. Ha a kurrens alkönyvtár a C:\JATEK, akkor elegendő ennyit írunk: **MD SQ1VGA**

Alkönyvtár törlése esetén az **MD**-t **RD**-vel helyettesíthetjük. Csak üres alkönyvtár törölhető!

A létrehozott alkönyvtárt pedig a **CD**-vel érhetjük el. Pl. a főkönyvtárból ez a következőképpen lehetséges: **CD C:\JATEK\SQ1VGA**.

A directory témáról többet nem írunk, nagyon sok szakirodalom megjelent már ebben a témában.

A különböző programfajták, kiterjesztések

Az **MS-DOS** egyik vitathatatlan érdeme a kiterjesztés léte. Bármilyen új programot kapunk, rögtön tudjuk, mi micsoda, mit hogy kell kezelni, mely neveket lehet egyszerűen begépelni, hogy a program elinduljon, mit érdemes kilistázni a futtatás előtt, hogy ne maradjunk le a fontos tudnivalókról.

A **DIR**-rel kérhető lista egy-egy programneve a következőkből áll:

- egy maximum 8 betűs név,
- egy elválasztó pont,
- egy maximum 3 betűs kiterjesztés (főleg erről lesz most szó),
- a méret, az utolsó frissítés dátuma (év-hó-nap-óra-perc).

A futtatható programok kiterjesztései:

.COM — fordítóval hozhatjuk létre;

.EXE — fordítóval hozhatjuk létre;

.BAT — mi írhatjuk DOS-ban;

Ha egy ilyen kiterjesztésű nevet begépelünk, már fut is a program. Fontos, hogy a **.BAT** kiterjesztésűek megállíthatóak **'CTRL+C'**-vel (a megjelenő kérdésre **'Y'**-t kell nyomni).

A nem futtatható programok leggyakoribb kiterjesztései:

Ha beírjuk a nevüket, **'BAD COMMAND OR FILE NAME'** hibaüzenetet kapunk.

.DOC, .DOK, .ME stb.: Egy játékprogram alkönyvtárában nevük általában figyelemfelkeltő (pl. **MUSTREAD.DOC, README.DOC, OLVASSEL.DOK, READ.ME**).

Ezeket nem árt kilistázni, hogy elolvassuk tartalmukat, mert ezek az esetek többségében használati utasítások.

- .ZIP, .ARC, .ARJ, .LZH stb.: Tömörített állományok. Ezeket a tömörítőprogramok hozták létre, és ugyanezekkel lehet kibontani is őket. A **PKARC/PKXARC** felelős az .ARC kiterjesztésért, az **LHA** az .LHZ-ért; és persze az **ARJ** az .ARJ-ért.
- .PAS — PASCAL, .BAS — BASIC, stb.: Forrásnyelvi listák;
- .DAT, .NDX, .NTX, .DBF, .DBT, .NDX stb.: Ügyviteli környezetek legfontosabb, állandóan mentendő állományai. Ezek általában rendszerfüggőek;
- .GIF: Compuserve's GIF tömör grafikus képformátum;
- .BMP: Windows Bitmap bitplane grafikus képformátum;
- .JPG: Handmade Sw szupertömör grafikus képformátum;
- .LBM: Elterjedt grafikus képformátum;
- .PCX: Igen elterjedt képformátum;
- Az összes képformátumot meg tudjuk jeleníteni az **Image Alchemy 1.5.1+** segítségével, illetve a .JPG kivételével a másik négyet a **VPIC 4.8c+** segédprogrammal.
- .MOD: Általános zenemodul-formátum;
- .STM: A **Scream Tracker** által generált zenemodul-formátum;
- .669: Nyolccsatornás zenemodul-formátum;
- (Megjegyzés: Az **SP 2.3+** mindháromat le tudja játszani.)
- .VOC, .SND: Digitalizált hangok formátumai;
- (Megjegyzés: Lejátszhatók **COVOX**-on a **COPLAY** segítségével.)
- .PRN: Főleg ügyviteli gépek — úgy-ahogy — szabványosított kiterjesztései. Ezek a párhuzamos nyomtatás kiinduló file-jai.
- .BAK: Ezt a programok egy része (pl. **PCT**, **Borland**-termékek, **WORD...**) hozza létre akkor, amikor felülír egy adott állományt. Így egyszerre meglesz a régi és az új állomány is. Ez azért jó, mert bármely kis hibánál megtaláljuk az azóta változtatott állomány egy régebbi verzióját. Ugyanakkor helyet is foglalnak ezen állományok: nem árt néha ezeket letörölni!
- .SVD: Ezt pl. a fejlettebb verziójú szövegszerkesztők hozzák létre. Ezek az úgynevezett automatikus biztonsági mentések kiterjesztései, arra az esetre, ha egy esetleges váratlan áramszünet lenne, és nem rendelkeznenk szünetmentes tápegységgel. Ilyenkor az utolsó — a gép által kimentett — file-t megtalálhatjuk. Normál kilépés és mentés esetén egyébként ezeket a file-okat a program automatikusan törli.

Elérési út definiálása, programjaink futtatása

Gyakran szükségünk lehet egy fontos utility vagy egyéb program behívására, ám kicsit idegesítő lehet állandóan bepötyögni a könyvtárstruktúrának megfelelő elérési utat. Ezt a problémát hidalja át a **PATH**.

Nézzük csak meg az **AUTOEXEC.BAT** állományt! Általában látunk benne egy olyan parancsot, hogy **PATH**, és utána szerepel egy-két elérési út, pontosvesszővel elválasztva. Pl. **PATH D:\DOS;D:\NC;D:\PCT**; azt jelenti, hogy az adott meghajtót/könyvtárat definiálva, miután lefuttattuk az **AUTOEXEC.BAT** állományt, bármely alkönyvtárban vagyunk, a definiált könyvtárakban lévő futtatható állományok futtathatók. Eszerint ha a **Norton Commander** az \NC alkönyvtárban található, és mi a \GAMES alkönyvtárban megadjuk: **NC <ENTER>**, a **Norton Commander** el fog indulni.

A programok indításához elég csak a nevüket beírni, a kiterjesztést csak akkor szükséges, ha a gép egyszerre azonos nevű, és **BAT/COM/EXE** kiterjesztésű állományt érhet el. Az indítás prioritási sorrendje: **COM, EXE, BAT**, tehát ha pl. van a könyvtárban egy **DATA.COM** és egy **DATA.BAT** állomány, akkor a **DATA** parancsra mindig a **DATA.COM** indul el. Ilyenkor célszerű beírni a kiterjesztést, így elérhetjük, hogy mégis a **.BAT** állományt indítsuk.

A JOKER karakterek

A DOS alapvetően könyvtárorientált. Ezeknek a könyvtáraknak a tartalmát (a könyvtárhoz tartozó állományok nevét és jellemző paramétereit) egyszerűen egy **DIR** utasítással listázhatjuk ki. Már itt is megadhatjuk az ún. JOKER karaktereket, amivel az egész nevet helyettesíthetjük, s így a munkát lényegesen megkönnyítjük.

A **JOKER** karakterek: a **csillag** és a **kérdőjel**.

A **kérdőjel** csupán azt a betűt helyettesíti, ahol éppen van. Pl. a **DIR prg?.exe** ki fogja listázni a kurrens könyvtárban az összes 4 betűs, 'PRG'-vel kezdődő és .exe kiterjesztésű file-t.

A kérdőjel egyetlen betűt helyettesít; jelen esetben a JOKER hely a negyedik. Egy név a DOS-ban 8, a kiterjesztés 3 betű, így pl. annak is van értelme, ha az előzőkre **prg?????.exe**-vel hivatkozunk. A nevek második nem használt 4 betűje nem kötelező, hogy foglalt legyen (ha nem foglalt, akkor SPACE kódjuk van). Így az is értelemszerű, hogy a **DIR ??????????.??? az égvilágon** mindent ki fog listázni az adott könyvtárban.

A csillag a sok kérdőjelet pótolja, ugyanis ha egy karakter helyén csillag van, akkor az adott karakter, illetve a név végéig található összes karakter helyére '?' kerül. A ***.*** ekvivalens a **?????????.??? kifejezéssel**.

A csillagozás azért elterjedtebb, mert könnyebb pl. kétszer leírni a csillagot, mint 12-szer a kérdőjelet, de vigyázni kell, mert a csillag utáni összes karakter bármi lehet, így pl. ha törölni akarjuk a következő állományokat: **torok.exe, korok.exe**, akkor **DEL *orok.exe** megadása után minden **.exe** kiterjesztésű állományt törölni fog, mert a csillag utáni helyeket már a DOS nem vizsgálja. Ilyenkor helyesebb a kérdőjel használata, mert annak csak egy betű a hatásköre.

Feltételezzük, hogy a **\GAMES** alkönyvtárunkból ki akarjuk listáztatni az **.exe** kiterjesztésű file-okat, akkor elegendő ennyit beírni: **DIR C:\GAMES*.exe**

File-ok/alkönyvtárak törlése

A **DEL** feladata az állományok törlése. A **DEL *.EXE** a kurrens könyvtárban törli az összes **.EXE** kiterjesztésű file-t. A **DEL *.*** az egész kurrens könyvtárat törli. A **DEL <alkönyvtárnév>** pedig a megadott úttal rendelkező alkönyvtár tartalmának törlésére szolgál. Ugyanolyan elérési utat adhatunk meg neki, mint pl. a **DIR**-nek.

File-ok átnevezése

Erre a **REN** parancsot használhatjuk. Pl. a **REN DOS.TXT MENTES.TXT** kiadása után a **DOS.TXT** file-unkból **MENTES.TXT** nevű file lett, ilyen néven hivatkozhatunk rá a továbbiakban.

Szöveges állományok tartalmának listázása

A **TYPE** parancs egy listázható állomány tartalmát listázza ki a képernyőre. Ehhez a parancs után az állomány teljes nevét kell beírni, például: **TYPE README.DOC**. Az átlag file-ok hosszabbak, mint egy képernyőoldal, ezért az egész menthetetlenül tovább fog futni. Ezt a **PAUSE** megnyomásával állíthatjuk le, a kiírás ezután bármelyik billentyű megnyomására folytatódik. Néha a DOS átver minket, mert előbb befejeződik a tartalom kiírása, mint amilyen a file valóságos hossza. Ez azért van, mert egy file-ban több file-vég karakter (**EOF**) is lehet, és mihelyt a legelső megtalálja, leáll a listázással. Ezért ezeket jobb pl. a **Norton Commander** segítségével nézegetni.

Mielőtt rátérnénk a file-ok mentését, és archiválási műveleteket végrehajtó parancsokra, összefoglaljuk a lemezekkel kapcsolatos legfontosabb tudnivalókat, és kicsit részletesebben szólnunk a lemezek formázásának lehetőségeiről is.

Lemezszabvány-eltérések

Egy nagy gond a lemezszabványok eltéréséből adódik. Mint tudjuk, az AT-drive kb. 3 és félszer annyit tud rátenni egy lemezre, mint egy XT-drive, ugyanakkor az AT tud 360 Kbyte-os lemezt is formázni. Mi is azt tesszük, ha csak **DS/DD** lemezünk van az AT-hez, amit **tilos 1.2 Mbyte-ra formázni**. Na igen, de ez a 360 Kbyte-os AT lemezformátum igen érdekes dolgokat produkál.

Gondoljunk arra, mi lenne, ha egy normál 78-as tűvel egy rendes, mai lemezt próbálnánk hallgatni! A tű minduntalan a barázdák között kóvályogna ide-oda — mert a barázdák méretei csak kb. harmadakkorák, mint amit megszokott. Hát ezért nem olvassa el az XT rendszeren az AT-n felvett lemezeket, mégha azok 360 Kbyte-osak is!

Ha azt akarjuk, hogy a meghajtó 3 és félszer annyi adatot tudjon felrakni egy lemezre, akkor a meghajtó író-olvasó fejeit eleve kétszer kisebbre (40 track —> 80 track) kell gyártani (persze ehhez járul az, hogy a jelrögzítés még a szektorok számának növelésével is operál). Ezidáig semmi gond, egy AT általában elolvass egy másik AT által felvett lemezt. De az XT nem! Még akkor sem, ha az AT 360 Kbyte-ra formázta a lemezt, állandó olvasási hibák lesznek!

Mit tehetnénk ilyen esetekben? (Szerencsére, az XT-k teljes leépülésével lassan eltűnedezik ez az anno általános hiba.) Ilyenkor vagy kell vennünk egy 360-as drive-ot egy 1.2-es drive-val is rendelkező gépbe, vagy ki kell választanunk baráti körünkből azt a HD-s drive-ot, amit még több-kevesebb biztonsággal el tudunk olvasni.

Milyen lemezeket használjunk?

Mi semmivel sem találtuk rosszabbnak a **NONAME 5 1/4"-os HD(!)-s** lemezeket 'márkás' (és drága) testvéreinél.

Más a helyzet a **NONAME 3 1/2" HD-s**, illetve a **NONAME 5 1/4" DD-s** floppyknál, ezek vásárlásától lehetőleg tartózkodjunk, annyira megbízhatatlanok.

Jó módszer a **DD-s** lemezek hibaszűréséhez, hogy a formázáskor még hibátlan lemezekre rábackup-olunk valami nem fontos dolgot, majd pár nap múlva megpróbáljuk visszaolvasni. Ha még ekkor is hibátlanak bizonyulnak a lemezek, nyugodt lélekkel megbízhatunk bennük.

Lemezek formázása

Minden más szabványú számítógép általában másként kezeli a lemezt, máshogy rakja rá az adatokat stb. Ez annak idején az igen szűkös technikai lehetőségek minél nagyobb kizsákmányolása érdekében valósult így meg — hisz nem volt mindegy, hogy egy lemezoldalra 166 (Commodore) vagy esetleg 130 (Atari) Kbyte-nyi adatot tudunk felvenni. Sajnos ez visszaütött, mert pl. egy C64 nem tudja beolvasni az IBM lemezeit és viszont. Kezdjük a legáltalánosabbal, ami miatt rengetegen szidják a Commodore-t: már megint önfejűsködött a minél nagyobb profit érdekében. Sajnos, ugyanez a helyzet az Amigával is, ahol annak a 150 Kbyte-nak a kedvéért, amivel egy PC-nél többet tud rárakni egy lemezre, megint saját formátumot alkalmaznak (ez a Commodore-tól szokatlanul rosszabb is, mint a PC-é, mert sávonként 11 szektort rak fel a DD-s lemezre, ami valóban sok hibát okoz). A boltban az elárusítók nem tudják, milyen gépbe vesznek lemezt, nem is szólva arról, hogy nem árt az első felhasználás előtt mindenképpen megformázni a lemezeket. Egy fél éve leformázott lemez is okozhat meglepetéseket. A hajunk égnek fog állni, ha kiderül egy **BACKUP**-lemezről a **RESTORE**-ozás alkalmával, hogy nem tudja elolvasni a DOS, hát kész katasztrófa lehet — és ilyenkor még a **Disc Doctor** programot sem vethetjük be, mert annak a jó működéséhez legalább 1 Kbyte szabad hely kell a lemezen, ami egy **BACKUP**-lemezen soha nincs (csak a sorrendben az utolsón lehet szabad hely), nem is beszélve arról, hogy a **Disc Doctor** még nagyobb bajt okozhat...

A lemezformázás közvetlen mentés előtt két okból is kötelező:

- mert nélküle a rendszer egyszerűen nem tudná kezelni a lemezt, nem tudna rávenni stb.;
- a hibás lemezeket is formázáskor szűrjük ki — persze nem árt nem sokkal a mentés előtt megformázni a lemezt: hátha valami olyanhoz van szerencsénk, ami először még megfelelt, de azután már nem... (ilyen a mai **noname DS-DD-k** egy része).

Sajnos, a formázás igen időrabló dolog. Viszont vannak olyan formázóprogramok, amik a háttérben formáznak, tehát mi bármilyen műveletet végezhetünk a winchesteren, írkalhatunk, s közben a program rendületlenül formázza a lemezeket, s mi

ebből csak annyit veszünk észre, hogy néha csipog egyet a gép, és kéri az újabb lemezt. Amióta ez a program (a **CON>FORMAT**) megvan, mi nem is formázzuk DOS-ból egyszerű **FORMAT A:** utasítással a lemezeinket (legfeljebb **FDFORMAT-**tal, ha különösen nagy kapacitás vagy gyorsaság elérése a cél).

A program kezelése igen egyszerű. A DOS-ban kiadjuk a **CONFMT** utasítást, erre betöltődik a rezidens formázóprogram, és ezután bármikor is nyomjuk meg az **'ALT+SHIFT+F'** billentyűket (célszerű ezt **HOT-KEY**-nek definiálni), bejelentkezik a program, bekéri a lemezt a meghajtóba, és elkezdi formázni. Közben persze mi akármit csinálhatunk a floppyhoz való fordulás (pl. **DIR A:**) kivételével. Ha befejezte a formázást, megjelenik a program tájékoztató képernyője, hogy mi lett az eredmény, van-e hibás terület, és hogy akarunk-e tovább formázni. (Mellesleg vigyázzunk ilyenkor egy-két program futtatásával, mert könnyen gond lehet! Ha pl. zenélünk egy jót, addig is a zenélési mintavételezési frekvenciát csökkentjük le!)

FONTOS: DS DD lemezeket maximum 10 szektorosra szabad formázni!

A HD lemezeket maximum 18 szektorosra formázhatjuk, de nagyon vigyázzunk rájuk, mert igen sérülékenyek!

Még egy dolog, ami általános hiba szokott lenni: **HD-s lemezeket ne formázzunk 12 szektorosnál kisebbre!**

Itt kell szót ejtenünk egy jelentős költségkímélő módszerről, a lemezek nagyobb formázásáról. Ez általában nem jelent nagyobb rizikót (pl. ha csak a szektorszámot növeljük mondjuk 40-ről 80-ra), ha értelmesen, mértékkel használjuk. Így 83 track-nél soha ne tegyünk fel többet egy lemezre, és ami még fontosabb, **DD-s lemezt maximum 10 szektor/sávusra formázhatunk, HD-st pedig 18-ra (3,5" HD-st 21-re).**

Mit kell tudnunk a nagyobb méretűre formázásról?

- A szabvány lemezmasolók a lemezt nem másolják biztonságosan (általában csak a **360 Kb, 720 Kb, 1.2 Mb** és **1.44 Mb** méreteket szeretik — ebből látható, hogy a **720 Kb-ra** formázott **DD-s** lemezek másolása általában még megoldott).
- Körülményesebb a formázás (pl. nem használhatunk **CON>FORMAT**-ot), mert speciális formázóprogram kell.
- Nagyobb a feltuningolt lemezek adatvesztési esélye.
- A gépek BIOS-a az esetek 95%-ában nem tudja a nem szabványos lemezeket kezelni, ezért mindig egy rezidens programot kell betölteni a memóriába az ilyen lemezek használata előtt (így pl. a hordozhatóság csökken, ha a barátunknál nincs 800.com és így nem tudjuk olvasni a 720 Kbyte-os lemezeket). Ez egy nagyon fontos és általános probléma, tehát ha bizonyos lemezek olvasásakor folyamatosan olyan hibaüzenetet kapunk, hogy *'Sector not found'*, akkor töltsük be a memóriába a **800.COM**-ot, vagy az **FREAD.EXE**-t.

Egyedül az **Award-BIOS** ismeri fel a szabványon kívüli formátumokat.

Az előnyeit nem kell részletezni (sokkal nagyobb lemezkapacitás: egy eredetileg **362 Kbyte-os lemezt 'fel'-formázhatunk 846 Kbyte-ra!**).

A fő kérdés: hogyan formázzunk nagyobb lemezkapacitást?

Két elterjedt formázóprogram van: a **800.com**, és a még nagyobb hatásfokú **FDFORMAT** (ennek rezidens driver-része az **FDREAD**, értelemszerűen betöltendő a lemezhasználat előtt). Itt ez utóbbival foglalkozunk, mert lényegesen többet tud a **800.com**-nál. Az **1.8+** verziót ismertetjük.

Trackek száma: tXX, ahol XX ne legyen több 83-nál.

Szektor száma: sXX (DD-s: maximum 10, HD-s: maximum 18, 1.44: maximum 21).

Egyéb kapcsolók (ezek hasznosak!):

R: VERIFY kikapcsolása (pl. ha egyenletesen minőségi lemezt használunk).

D: a directory-bejegyzések száma. Ha pl. D10-et írunk, akkor 112 helyett csak 16 file fér fel a (DD-s) lemezre, de nyerünk pár Kb helyet.

/X: és **/Y:** a kettőspont után 10 szektorig 1-et, illetve 2-t, e fölött 2-t, illetve 3-at érdemes megadni, mert így a lemezkezelés sebessége kb. 40%-kal gyorsul.

Nézzünk rá két gyakorlati példát: DD-s lemez 845 Kbyte-ra formázása, verify nélkül, gyorsítással, 16 directory-bejegyzéssel: **fdformat a: t83 s10 D10 /X:1 /Y:2 R**, illetve HD-s lemez 1.52 Mbyte-ra formázása, ellenőrzéssel, gyorsítással: **fdformat a: t83 s18 /X:2 /Y:3**

Ha megformáztuk a lemezeinket, kimenthetjük rá az adatokat.

File-másolás a COPY paranccsal

Egy adott meghajtóból/könyvtárból egy másikba átrak egy (vagy több) file-t, miközben át is nevezetjük. Pl. a **COPY C:*. * A:** a kurrens könyvtárból mindent átmásol a floppy kurrens könyvtárába. Sajnos, a **COPY** maximum csak akkora file-okat tud menteni, amekkora a céllemez maximális mérete. Ezt küszöböli ki a **BACKUP** az archiváláskor, illetve a tömörítők.

A **COPY** segítségével az adott file-t megismételhetjük, a másik file-t átnevezve: pl. **COPY C:\ADATOK\EREDETI.TXT C:\ADATOK\MASOLT.TXT** kiadása után az alkönyvtárban az adott file két különböző néven is megtalálható lesz, így a másolaton ezután bármit módosíthatunk, az eredeti is megmarad.

Archiválás és visszatöltés a BACKUP/RESTORE segítségével

Ha pl. egy teljes, több Mbyte-os könyvtárat akarunk lementeni, amelynek ráadásul vannak alkönyvtárai is, akkor ezt célszerűbb használni, hisz egy DD-s lemezre 362 Kbyte fér fel (illetve HD-s-re 1.2 Mbyte), és hogy ezt optimálisan ki tudjuk használni (tehát hogy lemezenként maximum 10-20 Kbyte szabad hely maradjon), igen sokat kellene vacakolnunk **COPY** esetén a próbálgatásokkal.

A parancsok szintaktikája: **BACKUP FORRÁS útvonal\file-név CÉL /kapcsolók**

Az útvonal, és a file-név azt jelöli ki, mit akarunk lementeni, persze elmaradhat. Pl. egy a **C:\ARCHIV** alkönyvtárban kiadott **BACKUP C: A:** az egész alkönyvtárat lementi. A leggyakoribb kapcsoló **/S**, ami a kurrens könyvtár alkönyvtárait is lementi (ebből következik, hogy pl. a **BACKUP C:\ A:/S** az egész **C:** winchestert le fogja menteni). A **RESTORE** parancs azonos szintaktikájú.

A **BACKUP** segítségével lementett adatok a lemezről nem futtathatók, azokat először vissza kell olvasnunk a winchesterre **RESTORE A:filenév.kiterjesztés C:** paranccsal, és csak azután lehet futtatni. Nem ajánlatos az olyan file-okat **BACKUP**-pal menteni, amikre bármikor, bármilyen gépen szükség lehet, pl. az olyan gyakran használt programokat, mint a **NORTON COMMANDER** programjai, nem törődve az idő- és lemeztakarékossággal, lehetőleg **COPY**-zzuk.

A **BACKUP/RESTORE** alapvető hiányosságai:

- Hibás lemezekre rosszul ír;
- Kifagy minden olyan lemezen, amelyen egyetlen byte szabad hely sincs;
- Ha egy húszlemez **BACKUP**-olás utolsó lemeze hibás, akkor akár kezddhetjük az egészet előlről.

A DISKCOPY és az XCOPY lehetőségei

Általános a védett, illetve gyorsan átmásolandó lemezek problémája. Hogy tudnánk egy bitre pontosan ugyanolyan lemezt kapni az eredetiről? Erre való a **DISKCOPY** parancs. Ez teljesen lemásol egy lemezt, amennyiben a céllemez ugyanolyan (tehát nem lehet egy 3 1/2"-os lemezről 5 1/4"-osra **DISKCOPY**-zni).

A **DISKCOPY** parancs szintaktikája: **DISKCOPY A: A:**, ahol az **A:** drive mind a source (bemenő, tehát amiről másolunk), mind a target (tehát a céldrive). Begépelve a fenti parancsot, a gép kiírja: *Insert SOURCE diskette in drive A: and press any key...* Egy billentyűt megnyomva, megkezdődik az adatok beolvasása a tárbá, hogy azután onnan mentjük később ki a lemezre.

Hamarosan megjelenik az előbbtől csak a **TARGET** (a source helyett) szóban különböző felirat, s ekkor helyezhetjük be a céllemezt (ha egy lemezt egy másikra akarunk lemásolni), illetve ha csak az adatok felfrissítése a cél, hagyhatjuk bent a lemezt. Egy billentyűt megnyomva megkezdődik a tényleges lemezreírás.

Van a DOS-nak még egy parancsa, ami érdeklődésre tarthat számot, ez az **XCOPY**, amivel eltérő lemezek, winchesterek között másolgathatunk úgy, hogy ráadásul a célmeghajtón a DOS létrehozza a megfelelő alkönyvtárat (**/S** opció, ahogy a **RESTORE** utasításnál). Itt nincs megkötés a drive-ok típusára. Azért jobb az **XCOPY**, mint a **COPY**, mert több könyvtár **XCOPY**-ja esetén elég csak az alkönyvtárba beállnunk, és kiadnunk a parancsot, hogy **XCOPY C: D: /S**, és a DOS az egész **C:** merevlemezt, minden könyvtárával átpakolja.

A Norton Commander és a PC Tools segédprogramok

Ezen két program használatával sokkal könnyebben adhatunk ki DOS parancsokat, egyszerűbben javíthatunk bele az állományokba, könnyebben szerkeszthetjük azokat.

A két program alapvető különbsége, hogy míg a **PCT** gyakorlatilag az összes kiemelt DOS-parancsot (pl. **FORMAT**, **DISKCOPY**) önmagában végre tudja hajtani, addig a **NC** egy jóval kevésbé gigantomán, főként másolások során kitűnően használható, a környezetét lényegesen jobban karbantartó program (alóla még rezidens programokat is elindíthatunk, míg a **PCTOOLS** alól ezt nem tehetjük meg).

A fő parancsok természetesen megegyeznek a DOS-beliekkel: **COPY**, **REN**, **DEL**, **MKDIR** stb. Itt csak az **NC** és **PCT** legfontosabb parancsainak összefoglalását közöljük, ezeknek a segédprogramoknak a részletes ismertetője több szakkönyvben megjelent már.

Norton Commander

- 'INS' - file kijelölése;
- '+' - teljes körű kijelölés;
- 'ENTER' - kurzor alatti program indítása;
- 'CTRL+ENTER' - a file vagy könyvtárnév átmásolása a DOS prompt sorába;
- 'CTRL+F1' - bal oldali panel be/kikapcsolása;
- 'CTRL+F2' - jobb oldali panel be/kikapcsolása;
- 'CTRL+O' - mindkét panel be/kikapcsolása;
- 'CTRL+R' - lemezcsere után új directory kérése;
- 'TAB' - kurzor mozgatása a két panel között;
- 'ALT+betű(k)' - a kurzor a legelső olyan file-ra áll, amely így kezdődik;
- 'ALT+F1' - drive-ok kijelölése a bal oldali panelen;
- 'ALT+F2' - drive-ok kijelölése a jobb oldali panelen;
- 'ALT+F7' - a 'Search:' kérdésre megadott nevű file keresése az egész drive-on;
- 'F3' - VIEW funkció — megjeleníti az adott file tartalmát;
- 'F4' - EDIT — szerkeszthetjük az adott méretű (maximum 26,6 Kbyte) file tartalmát;
- 'F5' - COPY végrehajtása a két panel által meghatározott directoryk között;
- 'F6' - MOVE végrehajtása a két panel által meghatározott directoryk között;
- 'F8' - DELETE végrehajtása — a kijelölt file(ok) vagy alkönyvtár törlése;
- 'F9' - belépés a **Norton Commander** menürendszerébe;

Kijelzési formák:

Brief (méret és dátum nélküli file-kiírás)

Full (mérettel és dátummal)

Info (aktuális adatok lekérése a másik ablak könyvtáráról — pl. mennyi még benne a szabad hely: 'CTRL+L').

Tree (a drive fastruktúrájának kijelzése, amin mászkálhatunk)

Quick View (a másik panelen mászkálva, a kurzor alatti file-ról mindig egy gyors képet ad)

Link (a soros port összekötésében játszik szerepet)

On/Off (mint a 'CTRL+F1/F2')

Milyen sorrendben jelezzük ki a könyvtárak tartalmát?

Name (név); *Ext* (kiterjesztés); *Size* (méret); *Date* (dátum); *Unsorted* (nem kérünk sorbarendezeit)

PC Tools

- 'ENTER' - file kijelölése;
- 'F3' - belépés a speciális diszkműveletekhez;
 - 'I' - lemezformázás;
 - 'U' - törölt file visszaállítása;
- 'F10' - könyvtárválasztás;
- 'C' - COPY végrehajtása;
- 'D' - DELETE végrehajtása;
- 'E' - VIEW — a file tartalmának megjelenítése;
- 'M' - MOVE végrehajtása;
- 'W' - **Wordp** mód — az adott file tartalmát szerkeszthetjük;
 - 'PAGE DOWN' - ugrás az oldal végére;
 - 'PAGE UP' - ugrás az oldal elejére;
 - 'CRSR fel, le, bal, jobb' - kurzor mozgatása;
 - 'F1' - szövegkijelzés váltása (hexa/szöveg);
 - 'F2' - SAVE — szöveg kimentése;
 - 'F5' - SELECT — szöveg kijelölése;
 - 'F6' - CUT — kijelölt szöveg törlése;
 - 'ESC' - QUIT — kilépés a szerkesztőmódból;

Amíg az **NC** EDIT módjában maximum csak 26,6 Kbyte méretű állományt szerkeszthetünk, itt lényegesen nagyobb file-ok szerkesztését is megoldhatjuk.

Nélkülözhetetlen segédeszközeink — a tömörítők

Jelenleg a három legismertebb tömörítő a **PKZIP** (1.93), az **LHA** (2.12) és az **ARJ** (2.30). Ezek közül az **LHA** túl kevés szolgáltatást nyújt, s csak azért érdemes megtartani, mert szabványos tömörítő. A **PKZIP** sokszorta gyorsabb, mint az **ARJ**, és ugyanúgy tömörít is, de az **ARJ**-nek sokkal több szolgáltatása van (pl. legnagyobb érdeme a darabolás, amit **PKZIP**-ből állítólag csak a regisztrált, 60 dolláros verzió tud majd).

FIGYELEM! Az 1.93-as (és azutáni) **PKZIP** tömörítők viszonylag frissek, így sok helyen még a régi, az 1.10-es verzió terjedt el, állandóak a panaszok, hogy a **PKUNZIP** nem tudja kibontani ezt meg azt. Hát persze hogy nem tudja kibontani, ha az 1.10-essel próbálják... Meg kell próbálni az 1.93-as verzióval.

A tömörítők kezelése általában hasonló szintaktikájú, tehát aki pl. az **LHA** mellé kerül, elboldogul az **ARJ**-s tudásával. (Sajnos a **PKZIP**-féle szintaktika némileg más.)

A legfontosabb szintaktika, mely minden tömörítőnél/kitömörítőnél érvényes:
<tömörítő neve> <parancs> (kapcsoló1 (kapcsoló2...)) <tömörített állomány neve> <kezelni kívánt file-ok neve(i)>

Parancsból csak egy lehet, kapcsolóból viszont akármennyi (ezt minden tömörítőnél, még a **PKZIP**-nél is, kötőjellel kezdjük); ezekkel határozzuk meg a másodlagos szempontokat tömörítésnél/kibontásnál.

Általános parancsok, amelyek minden elterjedt tömörítőnél azonos szintaktikájúak:

A: *Add files to archive:* a megadott új file-okat betömörítjük az addig ott lévők mellé az archivált állományba (ha nem létezik ilyen állomány, akkor természetesen azt létrehozva);

U: *Update files in archive:*

1., az eddig ott nem létezőket berakja;

2., amelyek mérete/dátuma megváltozott, azokat felújítja az archívumban;

F: *Fresh files in archive:* az archívumban levő állományokat (és csak azokat!) összehasonlítja a külső, nem tömörített állományokkal, és ha azóta a méret/dátum változott, felújítja;

V: *View list of archive:* listát kapunk az archívumban tömörített file-okról;

E,X: *EXtract files from archive:* Kibontás. **ARJ**-nél az 'E' a könyvtárszerkezetet nem hozza létre, az 'X' igen; a **PKZIP**-nél a két parancs egyenértékű (és **-d** opcióval kérhetjük a könyvtárstruktúra visszaállítását).

A becsomagolásra (tehát a tömörítésre) szolgál:

PKZIP paraméter nélkül

ARJ A, F, U stb.

LHA A, F, U stb.

A kibontásra pedig

PKUNZIP paraméter nélkül

ARJ E, X stb.

LHA E, X stb.

A négy programot (**PKZIP**, **PKUNZIP**, **ARJ**, **LHA**) érdemes path-os directoryba tenni, hogy ne kelljen mindig elérési utat megadni, ha használjuk őket. Egy egyszerű segítséget ad, ha a tömörítő nevét **/?** paraméterrel beírjuk. Ez különösen az **ARJ** esetében hasznos — ez alapján el is felejtethetjük a 90 Kbyte-os leírását.

Lássunk egy-két életszagú példát a PKZIP-re és az ARJ-re:

Az aktuális könyvtár tömörítése:

PKZIP <NÉV>

ARJ A <NÉV>

hasonlóan zajlik a frissítés, az update, a törlés stb.

A tömörített állomány hibátlanságának vizsgálata:

PKUNZIP -T <NÉV>

ARJ T <NÉV>

A nem szokványos attribútumú (pl. hidden, system) file-ok tömörítése:

PKZIP -wHSR <NÉV> (fontos, hogy a 'w' betű kicsi legyen!)

ARJ a -a <NÉV>

Kibontásuk (az eredeti attribútum visszaállításával):

PKUNZIP -JHSR NÉV (fontos, hogy a 'J' nagybetű legyen!)

ARJ X <NÉV> (nem kell külön jelezni)

Az aktuális könyvtár, illetve *.TXT és *.DAT állományainak tömörítése:

PKZIP -r -p <NÉV> *.TXT *.DAT

ARJ A -R <NÉV> *.TXT *.DAT

Az aktuális könyvtár és fiainak komplett tömörítése:

PKZIP -RP <NÉV> *.*

ARJ A -R <NÉV>

Ezeket hozzuk vissza úgy, hogy az eredeti könyvtárszerkezet jöjjön létre, kivéve az apa eredeti elérési útját:

PKUNZIP -D <NÉV>

ARJ X <NÉV>

Tömörítsünk úgy, hogy az eleve alig tömöríthető (ZIP, GIF, RESOURCE.* stb.) dolgokat csak simán tároljuk (csak **ARJ**, de a **ZIP** eleve gyors, ott nem is hiányzik...):

ARJ A -js ARCHIVE *.*

(ekkor a -js a default kiterjesztéseket fogja simán tárolni: ZOO, ZIP, LHA, ICE, ARJ. Ha új kiterjesztéseket akarunk ehhez adni, azt itt, a parancssorban megtehetjük. Pl. a GIF-ek és EXE-k rendes tárolása:

ARJ A -js.GIF.EXE KEPEK *.*)

Vágjuk szét pl. 360 Kbyte-os szeletekre a túl nagyra sikerült (magyarul: DOS-ból csak BACKUP-olható) tömörített file-t!

ZIPDMP NÉV -360 (ez egy shareware PKZIP — kiterjesztés, úgy dolgozik, mint a FILL — magyarul ha van egy tömörített 500 Kbyte-os állomány, azt nem tudja szétvágni; kiakad).

ARJ A A:NÉV -V360 (az ARJ viszont rendesen szétvág, így biztosítja az optimális helykihasználást). Ez egy kiváló BACKUP-nak is felfogató, amely tömörít, kommentez, a hibás lemezekkel is elboldogul — például ha a V kapcsolót az A paraméterrel írjuk, mindig a céllemezen talált maximális üres helyet tölti ki, s utána rögtön kéri a következő lemezt. A lemezen név.ARJ, név.A01 stb. file-okat hoz létre — ezek mindegyike normál, teljesértékű tömörített állományként funkcionálhat — mintha csak egy .ARJ volna.

A több részre szakított állományokkal vigyázzunk!

1. Ha nem írjuk ki kibontásnál a -v paramétert, a program csak az adott, pl. .A01-es egységet nézi, és ha egy file még folytatódik az .A02-ben, akkor azt nem tömöríti és szerkeszti hozzá az addig kibontott csonka részhez, csak jelzi, hogy van folytatás. Ezt még később (**APPEND**-re 'Y'-t nyomva) hozzászerkeszthetjük.
2. Sajnos az afu parancsok (*Add, Freshen, Update*) nem, vagy hibásan működnek.
3. Szerencsére, ha diszkhiba lép fel (pl. *Write error*), nem kell előlről kezdeni az egész lementést, mint pl. DOS-Backup-nál.

A **BACKUP** funkció teljes kiváltása, céllemez-formázással (illetve ha kell, kézi parancskiadással): **ARJ A -VAS A:MENTES *.***

Meghívhatunk akármilyen programot, akármilyen paraméterekkel, ha az egész kapcsolót idézőjelek közé rakjuk. Így pl. a **800.com** betöltése után minden betett lemezt automatikusan 720 Kbyte-ra formázhatunk, hogy azután a 'szűz' lemezre backup-oljunk; a teljes alak tehát így néz ki: **ARJ A *-VASFORMAT A:/T:80/N:9" A:MENTES *.***

Nézzük meg kibontás nélkül a tömörített file-ok tartalmát!

PKUNZIP -cm <NÉV> <file-név>

ARJ S <NÉV> <file-név> (ha az „elég?”-kérdésre 'N'-t 'ENTER'-ezünk, megmutatja a további tartalmat is, nemcsak az első képernyőoldalt)

Természetesen még rengeteg kapcsoló van. Akit érdekel, nézze át a programhoz tartozó dokumentációt!

Az egyéb elterjedtebb tömörítők (nem igazán hatékonyak):

ARC: Ebből kétféle ismeretes. Nálunk legelérhetőbb a **PKARC/PKXARC**-féle és a **HFILE**-féle **ARC**-formátum. Ez utóbbi nemigen használt. Paraméterezése gyakorlatilag azonos a **PKZIP**-pel; de nincs annyi szolgáltatása.

ICE: Az **LHARC** továbbfejlesztett, igen lassú, viszonylag hatékony változata. Paraméterezése: mint **ARJ**.

HYP: BBS-ekben néha használt **HYPER** tömörítő állítja elő.

TD0: A **TELEDISK** nevű teljes **DISK-packer** által létrehozott állomány (**SYDEX**). Rendkívül lassú, és a védelmeket se nagyon másolja jobban, mint pl. a **DISKCOPY**.

HAP: Az 1.93-as **PKZIP**-nél 10-30%-kal tömörebb képet előállító, kb. tízszer lassabb tömörítő.

Szólni kell a hibásan tömörített állományokról is. Ebben is a **PKZIP** a nyerő, mert van egy komplett directorys fejléce a szokott folytatólagos alfejlécek mellett. Ez azért jó, mert ha valamelyik alfejléc tönkremegy (pl. *Data reading error, Ignore...*), akkor a program nem áll le *Broken archive*-val, mint ahogy azt az **ARJ** vagy az **LHA** teszi. Fordítva: ha a főfejléc megsérül, az még általában helyrehozható a **PKZIPFIX.EXE**-vel (bár rengeteg lesz a belső CRC-hiba).

Az **ARJ** közepes a hibakezelés szempontjából, míg az **LHA** a lehető legrosszabb: általában a legkisebb CRC hibára 'Broken archive' hibával leáll. Ilyenkor még van esély, hogy az állomány maradékait kézzel, darabonként visszahozhassuk.

Röviden a PC-s vírusokról

Sokan szenzációhajszolóként mindenféle monitorgyilkosnak meg hasonlóknak elmondják a vírusokat. Ez azért túlzás, de nem árt az elővigyázatosság. Nagyon sok mendemonda kering róluk, de az a nagy igazság, hogy aki rendesen vigyáz a gépére, annak nem lesznek kellemetlenségei.

Első dolog: nem árt, ha néha a **.COM** és **.EXE** file-ok **DIR**-jét kiprinteljük, és gondosan összehasonlítjuk a méretüket a korábbi állapotukkal (ezt elvégzi pl. a **NORTON ANTIVIRUS** automatikusan). Ha nőtt, akkor gondok lehetnek. Ekkor tegyük meg azt,

hogy kiválasztunk két, rejtélyes módon megnyúlt file-t, és kiszámoljuk mindkettőnél külön-külön a növekedés mértékét. Akkor szerencsénk van, ha ezek azonosak, mert az biztos, hogy fertőzésből ered. Ha nem, akkor számoljuk ki a két különbség legnagyobb közös osztóját, majd egy másik párét is. Ha a két osztó megegyezik, vagy az egyik a másiknak egész számszorosa, fertőzés van. (Persze a legtisztább mód a debuggeres file-figyelés vagy a programokra való automata integritásfigyelő felfűzése.

Vannak olyan vírusok is, amelyek nem növelik meg az egyes file-ok méretét, hanem „elbújnak” rossz clusterekben (ilyen a **Stoned** vírus) vagy éppen nem túl eredeti módon titkos, rejtett alkönyvtárakat hoznak létre (ilyen a közelmúlt legnagyobb szenzációhajhász cikkáradatát kiváltó **AIDS**. Aki nem veszi észre 1 hét alatt, hogy a ROOT könyvtárában mindenféle fura, rejtett dolog jelent meg, annak úgy is kell...), vagy a már szokásos **BOOT-vírusok**, pl. a **Michelangelo** (ami a bootolhatóságot megszünteti), a fertőzés után bizony kell egy kis **FORMAT**. Ezért azt is számon kell tartanunk, mennyi a rossz byte-ok száma a winchesteren, és ha **DiskTest**, **Compress** vagy egyebek nélkül megnőtt, akkor valami lehet a dologban. Ezenkívül a boot meghajtó ROOT-jában (pl. **PCT**-vel) különös figyelemmel kell kísérni az **AUTOEXEC.BAT**, a **COMMAND.COM**, a **CONFIG.SYS** állományokat, és a két rejtett állományt is: **IBMBIO** és **IBMDOS**. Bármilyen kis változást tapasztalunk, riadó! A rejtett file-okat és könyvtárakat úgyis meg lehet találni **PCT**-vel!

A vírusok általában rezidensek, tehát állandóan bent vannak a memóriában, azóta, amióta belekerültek (persze '**CTRL+ALT+DEL**'-nél, **RESET**-nél vagy kikapcsolásnál törlődnek). Az is jó módszer, hogy néha, amikor **CHKDSK /F**-et ütünk be, felírjuk az ekkor kiírt legutolsó sort (mekkora szabad memória van). Ha ez egy más alkalommal más, az azt jelenti, van valami új a memóriában. Minthogy a memóriába akkor kerül be a vírus, amikor futtatunk egy **fertőzött** programot, nem árt néha szerét ejteni ennek a próbának. Általában a rezidens vírusok nem nagyobbak 2000 byte-nál, de nem is kisebbek mondjuk 300-nál — úgyhogy az ilyen tartományba eső változást figyeljük!

Az újabb generációjú rezidens vírusok már az **EXTENDED** memóriába is tölthetnek. A **MICROSOFT HIMEM.SYS**-ének megvalósítása miatt még a legkisebb programnak is 64 Kbyte-os blokkot kell foglalnia a **HIMEM**-ből — ezért a **HIMEM** szabad méretének ilyen változását figyeljük!

Vannak olyan vírusjellegzetességek is, hogy érthetetlenül lelassul a gép, vagy a gép néha összezavarodik. Ezt a gép normálisan nem teszi, ezekre is oda kell figyelni! Ilyen vírus pl. az igen elterjedt, de ma már pl. **PRGDOKI**-val könnyen irtható **Jerusalem-B**.

Mit tegyünk, ha nincs időnk az ellenőrzésre, mert az újonnan kapott vírus azóta 'megformázta' a winchestert? Ha voltunk olyan ügyesek nem lementeni rendszeresen a winchester tartalmát, főhet a fejünk. Ennek elkerülése érdekében ajánlatos használnunk az ún. megelőző programokat.

TSAFE: Sok galibát okozhat, ha grafikus üzemmódban próbál valamit kiírni a képernyőre, gyakran kifagy, viszont előnye, hogy **bármikor** lehet változtatni a védelmi opciókon. Nem ismeri fel a vírusokat, viszont felismer minden jellemzőt, amivel egy vírus aktivizálódása vagy például irtása jár, s így megfelelően használható — persze nekünk is ébernek kell lennünk.

TBSCANX (3.2+) és **VSHIELD (92+)**: Rezidens víruskeresők (nem figyelik komolyabban az interrupt-vektorokat, hanem a szokott víruszignatúrákat keresik).

NORTON ANTIVIRUS (2.0+): Minden programról kontroll-összegeket készít és tárol, természetesen a **BOOT** szektorról is, így bármilyen változást azonnal kiszúr.

CHKVIR (4.32+): Igen jó víruskereső és egyben irtó.

PRGDOKI (3.03+): A régi vírusokat (pl. **Jerusalem**) megbízhatóan irtja.

SCAN (93+) és **CLEAN (93+)**: A legerterjedtebb páros, nagyon jó szolgálatot tesz, de floppylemezről több vírust (pl. **INVADER**, **AZUSA**) nem takarít le tökéletesen.

NETSCAN (92+): Hálózatokra a legjobb.

DSKFLASH: Egyszerű, de általában mindig kéznél lévő 'kereső'. Pl. ha látjuk, hogy egy **EXE** elindításakor az alap **EXE** betöltődése után rögtön írogatni kezd, vagy egy lemez berakásakor arra is ír, akkor érdemesebb jobban szemügyre venni a dolgokat...

Mit tegyünk, ha vírus támadta meg a gépet? A teendő jelentősen függ attól, új-e a vírus vagy régi, esetleg semmi sem ismeri (ekkor csak kézi debuggolás segít). Tudnunk kell, hogy a **CLEAN** jó híre ellenére nem a legjobb vírusirtó: rengeteg vírust hibásan irt.

A **CLEAN** kezelésének szintaktikája: **CLEAN C: [Mich]** ha pl. **Michelangelo**-t akarunk irtani (bár azon inkább a formázás segít, mert **CLEAN** után a winchester nem lesz bootolható). A szögletes zárójelekbe kell azt a nevet beírni, amit a **Scan** ír ki, víruskereséskor (ez mindig egy rövidített név, nem a vírus valódi neve!).

Tippek és trükkök PC játékokhoz

Ebben a fejezetben ábécé rendbe szedve különféle segítségeket találhatunk a legelterjedtebb PC játékokhoz. Csillaggal jelöltük azokat a játékokat, amelyekben valamely byte-ot (byte-okat) meg kell változtatnunk ahhoz, hogy bizonyos eredményt elérjünk.

A módosítást célszerű pl. a **Norton Utility**-vel (NU.EXE) véghezvinni, természetesen mindenki a szívéhez legközelebb eső utilityvel teheti meg ezt.

Ezeknél a programoknál az adott file-név mellett:

A = a file annyiadik byte-ja, ahol a módosítást el kell végeznünk

B = az eredeti byte érték

C = az új byte érték

Néhány programnál zárójelben megadtuk a file hosszát. Ha ez az érték valakinél ettől eltérő, akkor a file-t valaki tömörítette, vagy vírus van rajta (ebben az esetben még működhet a poke).

A hexadecimális értékek mögött 'hex' jelzést találunk.

688 Attack Sub:

A kódok a következők

ALBANY	DIF	EAR	
ALBUQUERQUE	COM	CHO	
ASHEVILLE	GOI	ATT	
ATLANTA	NAV	CRE	
AUGUSTA	HIG	BAF	
BALTIMORE	BLA	UND	
BATON ROUGE	FRO	YOU	
BIRMINGHAM	YUG	SIX	
BOSTON	REP	DES	
BREMERTON	NOR	KEE	
BUFFALO	SHI	COU	
CHICAGO	INL	SEL	
CINCINATTI	ONL	AUT	
CITY OF CORPUS CRISTI	WIL	INI	
DALLAS	COM	LET	
GROTON	MOD	MAI	
HELENA	PHO	STO	
HONOLULU	CON	LOA	
HOUSTON	PRI	ACT	
HYMAN G.RICKOVER	AER	FIX	
INDIANAPOLIS	SHA	DEP	
JACKSONVILLE	DEP	TRA	SHO
KEY WEST	SUB	GAU	
LA JOLLA	IDE	TRY	
LOS ANGELES	UND	NOR	
LOUISVILLE	BAR	TWI	
MEMPHIS	ROL	MES	
MIAMI	USE	USE	DON
MINNEAPOLIS-SAINT	PAUL	DOT	BLA
NEW YORK CITY	WHI	MAK	
NEWPORT NEWS	SET	AUT	
NORFOLK	PAR	VER	
OKLAHOMA CITY	FIL	COM	
OLYMPIA	POW	REM	
OMAHA	RAT	RUD	
PASADENA	SIG	DIF	
PHILADELPHIA	OFF	ALE	
PHOENIX	REE	ACC	
PITSBURGH	SEA	WAK	
PORTSMOUTH	SIX	WEA	
PROVIDENCE	ABO	PRE	

a raktárakba. Így a raktárban eggyel több ilyen lézer lesz a megengedettnél. Ezután már akármennyi lézert hozhatunk fel a hajóra. Csak a következő fegyvereket lehet így felhalmozni: Assassin rakéta, Harbinger rakéta, Quaker bomba, Quasar lézer, Avatar lézer, Passive defence drone, Communication pod, Command Centre Virus Bomb, Fuel transfer pod, Manta, Warlus. Van még egy jótanács: nem muszáj „HIGH” prioritásra állítani a fegyvereket, csak az anyahajó üzemanyag-ellátásának szintjét tegyük magasba. A stockpile szigetnek mindig a bázisunkat nevezzük ki, és csak akkor nevezzük át a stockpile-t, ha tankolni akarunk (a fegyvereknek és az üzemanyagnak idő kell, hogy elérjen a stockpile-hoz): így lehet gyorsan üzemanyagot szerezni (a bányászszigeteink valamilyen oknál fogva gyorsabban termelik az üzemanyagot).

Castles:

A kódok a következők: (szint/kód)
 01/1295; 02/1287; 03/1322; 04/1259; 05/MONTGOMERY; 06/SAVOY;
 07/CAERNARVON; 08/13000; 09/1158; 10/1173; 11/1186; 12/1194; 13/1215;
 14/1200; 15/BARNABAS; 16/EDWIN; 17/EDITH; 18/GWINEDD; 19/OGRES;
 20/CANTREF; 21/POWIS; 22/BEAN SIDHE; 23/FAERIE; 24/SEELIE; 25/ANDRE;
 26/125,000; 27/EXCELLENT; 28/1215; 29/ABERFFRAW; 30/ROGER.

Centurio DoR*:

OVL0.OVL A = 1302 C = EB hex (96272)
 (nem kér kódot)
 *.CSV A = 1530-31 pénz mennyisége (PI. FFFF)

Champions of Krynn*:

CHRDATA?? A = 16-27 C = tulajdonságok
 A = 98 C = FF hex (HP max)
 A = 232-249 C = pénz
 A = 251 C = szint
 A = 253 C = movement
 A = 267,269,271 C = damage
 A = 408 C = FF hex (HP jelenlegi)

Crime Wave*:

CC02.EXE A = 61131 B = 01 hex C = 00 hex (94519)
 A = 60915 B = 01 hex C = 00 hex
 (Örökélet)
 A = 60562 B = 01 hex C = 00 hex
 (Végtelen rakéta)
 A = 60722 B = 01 hex C = 00 hex
 (Végtelen töltény)

Death Track*:

DTRACK.EXE A = 10973 C = EB hex (177685)
 (nem kér kódot)
 *.TRK A = 18-20. byte - pénz

Néhány hasznos info:

Név	Fegyver	Pálya	Étel	Otthon
Melissa	TTI D.Terminator	Manhattan	Oysters	Eugene
Sly	S&B Delta Max-1	Chicago	S. Links	Moonb.Alpha
Wracker	S&B A. Cannon	Phoenix	C. Cheese	Warsaw
Motor maniak	RDI Metal. 50's	Boston	Corn on C.	Atlanta
Megadeath	SDI PT Sunburst	St.Louis	Sardinies	Manhattan
Menace	Scorpion T.	Seattle	Tortellini	Chicago
Killer Angel	TWS S. Arrows	Houston	Hot Dogs	Tokyo
Crimson Death	SD F. Missile	Los Angeles	Vitamin-E	Unknown
Lurker	MX-85 Mines	Orlando	Bl eyed peas	San Francisco

Tippek és trükkök

Double Dragon*:

DDMAIN.EXE A = 31530 C = EB hex
 A = 31531 C = 03 hex
(1. játékos - örökélet) A = 31543 C = EB hex
 A = 31544 C = 03 hex
(2. játékos - örökélet)

DragonStrike*:

MAIN.EXE A = 39091 C = EB hex (60753)
 A = 39092 C = 12 hex
(nem kér kódot)

Elite+*:

ELITE.EXE A = 07B0 hex B = 96 hex C = C3 hex
 A = 07B1 hex B = 04 hex C = 00 hex
 A = 07B2 hex B = 2E hex C = 2E hex
 A = 07B3 hex B = 8B hex C = 89 hex
 A = 07B4 hex B = BD hex C = 3E hex
 A = 07B5 hex B = 17 hex C = AD hex
 A = 07B6 hex B = FF hex C = 03 hex
(nem kér kódot)

Eye of the Beholder*:

EOB.EXE A = 2A128 hex

Ettől a címtől kezdve vannak felsorolva a szavak (00 karakterekkel elválasztva). Az első 00 után írjunk be még vagy 30-at, és indítás után 'ENTER'-rel tovább fog menni a játék. A kódok egyébként a következők:

Sor	Szó	Kód
1	1	AROUND
1	2	RANK
1	3	CLERICS
1	5	DUNGEON
2	2	CURSOR
3	1	PUMMEL
3	2	CAREFREE
3	3	WEAPONS
3	4	MYSTIC
3	6	FEATURE
4	2	CERTAIN
4	3	FITNESS
5	1	INFORMATION
6	1	GNOMES
6	2	AWAY
6	3	DISPLAYED
6	6	LINE
7	1	BELOW
9	2	CAN
10	2	ATTACK

EOBDATA.SAV:

A karakterek nevétől számított 25-26. helyen van a HP. Érdeemes egy kicsit megtuningolni. Ugyanez érvényes az EOB 2-nél is!!!

F-19 Stealth Fighter*:

START.EXE A = 38316 C = EB hex
(nem kér kódot)

Godfather*:

GOD.EXE A = 71EB hex B = 75 hex C = 90 hex
 A = 71EC B = 04 C = 90
(nem kér kódot)

Gods:

A kódok:
 Level 2. - TQP
 Level 3. - ZOL
 Level 4. - AGC

Gunship*:

START.EXE A = 9941 B = A1 hex C = 6E hex (74427)
 (nem kér kódot)

Hostages*:

HOSTAGE.COM A = 1785 C = EB hex (3989)
 A = 1786 C = 09 hex
 (nem kér kódot - EGA)
 A = 1909 C = EB hex
 A = 1910 C = 09 hex
 (nem kér kódot - CGA)

Impossible Mission:

Az első beállítás legyen FOUND nélkül, majd az elsőt állítsuk FOUND-ra, és jegyezzük meg a számot, ezután a másodikat is FOUND-ra és így tovább.

King's Quest IV:

Password: BOBALU

Kódok:

1 - Bait; 2 - Blow; 3 - Bounce; 4 - Break; 5 - Bridle; 6 - Calm; 7 - Call; 8 - Cast; 9 - Catch; 10 - Clean; 11 - Climb; 12 - Close; 13 - Command; 14 - Cross; 15 - Cure; 16 - Cut; 17 - Dance; 18 - Detach; 19 - Dig; 20 - Dim; 21 - Dismount; 22 - Dive; 23 - Dock; 24 - Drink; 25 - Drop; 26 - Eat; 27 - Enter; 28 - Exit; 29 - Feed; 30 - Find; 31 - Fish; 32 - Flip; 33 - Follow; 34 - Force; 35 - Free; 36 - Frighten; 37 - Give; 38 - Go; 39 - Help; 40 - Hide; 41 - Hit; 42 - Hug; 43 - Jump; 44 - Kill; 45 - Kiss; 46 - Knock; 47 - Lay; 48 - Lead; 49 - Leave; 50 - Lie; 51 - Lift; 52 - Light; 53 - Lock; 54 - Look; 55 - Make; 56 - Move; 57 - Open; 58 - Pet; 59 - Play; 60 - Polish; 61 - Pry; 62 - Pull; 63 - Push; 64 - Put; 65 - Raise; 66 - Read; 67 - Remove; 68 - Ride; 69 - Rock; 70 - Say; 71 - Save; 72 - Shake; 73 - Shine; 74 - Shoot; 75 - Shout; 76 - Sing; 77 - Set; 78 - Sleep; 79 - Smell; 80 - Speak; 81 - Stand; 82 - Start; 83 - Steal; 84 - Sweep; 85 - Swim; 86 - Swing; 87 - Take; 88 - Talk; 89 - Tempt; 90 - Throw; 91 - Tickle; 92 - Turp; 93 - Undress; 94 - Unlock; 95 - Until; 96 - Use; 97 - Wade; 98 - Wake; 99 - Wave; 100 - Wear.

Larry I.

Kérdezés nélkül beléphetünk a játékba: 'ALT+X'.

Ha ez mégsem járna sikerrel, úgy a következő válaszokat kell adnunk:

A result of water was: C / All politicians: D / Black Jack: C / Bourbon Street: D / Calvin Klein: C / Capitan Gangaco's: D / Charlie McCarty: D / Detente: D / Do with girls: D / Edsel: C / Frank Sinatra: C / Harvey Oswald killed: C / I have hair on my: D / I'm presently: D / IBM: B / John Carson: C / Las Vegas: C / Lee Harvey killed: C / Let it be: D / Lucy, Ricky, Fred is: D / Mel Brook's: C / My drink skrewdri: B / My favourite actor: D / My sex life: C / O.J.Simpson: D / Oral Robert: B / Paul, John, Ringo and: B / Pia Zadora: D / Ralph Boysen: A / Richard Nixon: C / Ronald Reagan: A / Sergeant pepper: C / Sex is: A / Spiro Agnew: C / The hard disk is: A / The most populus: C / The song American pie: C / The Tackiest seventies: C / Tom Hayden: D / Two bits: D / USSR: D / Utah is full: D / Where is the: C / Which isn't Hawaii: C / Which US President: C / Whick isn't by Elvis: C / Who buried in grant's tomb: D / Who isn't sortscaster: C / Who Lost Doughter: C

Larry 2.*:

SCIV.EXE A = 26343 C = 04 hex
 (nem kér kódot)

Larry 3:

'CTRL' + 'ALT' + 'X' - A gép megkérdezi, hogy hány helyes választ akarunk. Természetesen ötöt, és indulhat a játék!

Kódok a sztriptízbárban, az ajtónállónál:

Page 3: 00741	Page 10: 25695	Page 18: 49114
Page 5: 55811	Page 11: 32841	Page 19: 33794
Page 6: 30004	Page 12: 00993	Page 22: 54482
Page 9: 18608	Page 15: 09170	Page 23: 62503

Kódok az öltözőben a szekrényeknél (a nevek az ügyvédnö kártyájának a hátlapján):

Pink Flamingo Disco: 002	Panti-of-the-month: 013
The Comedy Hut: 008	Island Office And Voodoo: 013
Community Calendar: 009	Dewey, Cheatem & Howe: 016
Island Computer Center: 010	Witch doctor: 017
Nontoonyt Casino: 010	Piggi's Coffee Shop: 018
Bibbi's Island Liquors: 010	Fat City: 023
Chip 'n' Dales: 012	Hurtz Rent-a-bike: 024
Freddy's Feral Bbq: 012	

Live & Death*:

L&D.EXE A = 15628 C = EB hex

(nem kér kódot)

Kódok:

Cardiology: 1 - 1486; 2 - 8771; 3 - 7722; 4 - 6923

Office: 1 - 7475; 2 - 9989; 3 - 3193; 4 - 4572

Radiology: 1 - 9419; 2 - 5953; 3 - 1857

4: Franlin - 8900; Boulet - 1121; Chen - 4004; Simmons - 2877; Kohlberg - 1850; Crawford - 9833; Schwartz - 4524; Wilson - 2951; Otaki - 5354; DiAngelo - 7746; Morgan - 6092; McLaren - 9082; Cruz - 1370; Kirschner - 6665; Naylor - 7534; Wilde - 6297

Home: 1 - 3422; 2 - 6495; 3 - 7942; 4 - 6093

Personnel: 1: Franklin - 4122; Boulet - 4781; Chen - 7442; Simmons - 5803; Kohlberg - 8473; Crawford - 7264; Schwartz - 1100; Wilson - 3146; Otaki - 8160; DiAngelo - 4604; Morgan - 1626; McLaren - 2270; Cruz - 4758; Kirschner - 7134; Naylor - 5525; Wilde - 7653

2 - 3298; 3 - 1490; 4 - 7968

Cafeteria: 1 - 7648; 2 - 7009

3: Franklin - 4315; Boulet - 1837; Chen - 2441; Simmons - 9326; Kohlberg - 9599; Crawford - 9616; Schwartz - 2888; Wilson - 2191; Otaki - 7778; DiAngelo - 7117; Morgan - 2979; McLaren - 8242; Cruz - 1790; Kirschner - 7381; Naylor - 4857; Wilde - 1417

4 - 9196

Pathology: 1 - 1542

2: Franklin - 7883; Boulet - 8316; Chen - 9737; Simmons - 5894; Kohlberg - 5173; Crawford - 7123; Schwartz - 4445; Wilson - 9311; Otaki - 3712; DiAngelo - 6259; Morgan - 6358; McLaren - 6142; Cruz - 9316; Kirschner - 9996; Naylor - 9824; Wilde - 6399

3 - 3415

4 - 1433

Lounge: 1 - 1015

2 - 4818

3 - Id. Cafeteria 3.

4 - 1680

ER: 1 - 9475

2 - 9194

3 - Id. Cafeteria 3.

4 - 2964

Car Phone:	1 - 4380 2 - 8103 3 - 9784 4 - 1144
ICU	1 - 7045 2 - 9942 3 - 9642 4 - Id. Radiology 4.
Admitting:	1 - 3543 2 - 5712 3 - 6150 4 - 3155
Obstetrics:	1 - Id. Personnel 1. 2 - 4925 3 - Id. Cafeteria 3. 4 - Id. Radiology 4.
Links:	1 - 1649 2 - 4461 3 - 3659 4 - 7498
Gift Shop:	1 - Id. Personnel 1. 2 - Id. Pathology 2. 3 - 5290 4 - 3431
Morgue:	1 - 8080 2 - 5386 3 - 2212 4 - Id. Radiology 4.

Menace*:

MENACE.EXE	A = 3139	B = 74 hex	C = EB hex (73855)
(Örökélet)	A = 3634	B = 74 hex	C = EB hex

Mines of Titan

SAVEGAME.DAT

A karakter nevéből számítva az első 36 byte-ot 13-ra kell átállítani, az utána lévő húsz byte a karakter tárgyait mutatja, ebben a formátumban:

Az első és az utolsó (huszadik) byte-ot nem tudni mi, de nem szabad változtatni, a többi pedig így van: 9X (darabszám, kód). Tehát, ha karakternél 8 db. ököl van (elég fura dolog), akkor: 0801.

Az 55. byte (a karakternévtől számítva) a pénz, ez három byte-on lett tárolva.

Mission*:

MISSION.COM	A = 2177	C = EB hex
(Örökélet)		

Nightbreed*:

NIGHT.EXE	A = 245A hex	B = E8 hex	C = 90 hex
	A = 245B hex	B = 4F hex	C = 90 hex
	A = 245C hex	B = 00 hex	C = 90 hex
	A = 245D hex	B = 73 hex	C = 90 hex
	A = 245E hex	B = AD hex	C = 90 hex

(nem kér kódot)

PC Tetris:

Az eredeti TETRIS-ben két gépi utasítást találunk:

2751: 021E 8B0E1200 MOV CX,(0012)
2751: 0222 E2FE LOOP 0222

Jelentésük: CX kap értéket, amely a 0012-es címen helyezkedik el, ezután visszaszámlálás történik, amíg a CX regiszter értéke nem éri el a zérust. Ezt a két utasítást írjuk át a következőképpen:


```
2751: 021E      B90010      MOV CX,1000
2751: 0221      90          NOP
2751: 0222      E2FE      LOOP 0222
```

Most CX értéke 1000, a NOP parancs azért került bele, mert az eredeti utasítás 4 byte-os, amivel helyettesítettük, az pedig 3 byte-os.

Ezzel azt érjük el, hogy a 9-es szinten a sebesség lecsökken kb. annyira, mintha a 6-os szinten játszanánk. Ez elegendő ahhoz, hogy elérjük a 32767 pontot. Ezután mínusz jelenik meg, és a pontszámunk folyamatosan fogy abszolút értékben.

Ha még mindig gyors lenne a játék, akkor a B900 után ne 10-et, hanem mondjuk 20-at vagy 30-at írjunk, ha pedig túl lassú, akkor 0A vagy 08, ill. még kisebb értéket!

Police Quest 2.*:

SCIV.EXE A = 23586 C = 04 hex

(nem kér kódot)

A névazonosítók:

baloldalt hajtincs	fekete haj	zöld ing	férfi	JONES
fekete hosszú haj	bajusz	fekete ing	férfi	BAINS
vörös haj	feltűnően kövér	fehér póló	férfi	TASELLI
félrefésült haj	vörös haj	vörös póló	férfi	COLBY
szőke haj	fehér szemöldök	zöld póló	férfi	DICKEY
fekete haj	furcsa bajusz	fekete ing	férfi	GRANANDEZ
vörös-göndör haj	nyaklánc	vörös blúz	nő	SNIDER
vörös haj sovány	vörös blúz	nyaklánc	nő	SIMMS

Pool Of Radiance:

Indítás után általában szokott valamilyen kódot kérni, ilyenkor írjuk be: VADER! és kész.

Elmentett karakter megváltoztatása: CHRDAT??.SAV file-ban:

16-21 - Str, Dex stb.

50 - Maximális Health Points

51-103 - A varázslatok (Cleric, Magic-User) megléte, tehát memorizálhatósága.
01-re kell beállítani őket.

144-145 - Platinum

146-147 - Gems

148-149 - Jewellery

150 - Cleric Level

152 - Fighter Level

155 - Magic-User Level

156 - Thief Level

172-174 - Experience Points

267,269,271 - Damage x,y + z

273 - jelenlegi HP

Populous*:

POPULOUS.EXE A = 55147 C = CB hex (84959)

(nem kér kódot)

*.GAM A = 24851 C = xx hex

(MagicPower két byte-ja - FFFF-re!)

A = 24867 C = xx hex

(Az ellenfél MagicPower-je - 0000-ra!)

Játékállás mentése: Kéreljünk egy .GAM kiterjesztésű file-t, a játékban, válasszuk ki a SAVE opciót és pozicionáljunk a már kész file-névre!

Populous 2:

A kódok 288 (DEMETER) — 767 (ARRES)-ig; --- DEMETER --- ; 288 - LDOPAF; 289 - MOLYAT; 290 - ABFEAC; 291 - HODOAK; 292 - ADTTAG; 293 - OWAKAB; 294 - AFPIAB; 295 - WOUMAF; 296 - ATTLAT; 297 - UXLEAC; 298 - ALLOAK; 299 - UNNGAD; 300 - MEAGAB; 301 - UPTIAD; 302 - FEUBAF; 303 - UHGHA; 304 - PEETAC; 305 - SUHOAK; 306 - ERMMAG; 307 - TTATAB; 308 - EGIMAD; 309 - SCUPAF; 310 - IILDAT; 311 - MNERAC; 312 - PIOWAK; 313 - NEMNAG; 314 - ISALAB; 315 - LYINAD; 316 - INUHAF; 317 - LL; 318 - JIEGAC; 319 - THOOAK; --- HEBE --- ; 320 - DONEAG; 321 - AAMEAB; 322 - LOJIAD; 323 - ACSUAF; 324 -

OMAC; 325 - AKIAC; 326 - OOPAK; 327 - AGLYAG; 328 - OPHEAB; 329 - AMDOAD; 330 - UMTUAF; 331 - EMAK; 332 - UBSIAC; 333 - HEUMAK; 334 - UGDOAG; 335 - LELEAB; 336 - QUMOAD; 337 - ETNGAF; 338 - TUAF; 339 - NETIAK; 340 - NGUNAK; 341 - ITGHAG; 342 - MMPEAB; 343 - SIHOAD; 344 - VECCAF; 345 - TIAT; 346 - UXISAC; 347 - IMUPAK; 348 - DDTHAG; 349 - WIERAB; 350 - GHOMAD; 351 - SOMNAF; 352 - LDAM; 353 - MOINAC; 354 - ABUHAK; 355 - HOOAAT; 356 - ADEGAB; 357 - OWOOAD; 358 - AFNEAF; 359 - WOEM; 360 - ATJIAC; 361 - UXQUAC; 362 - ALACAT; 363 - UNITAB; 364 - MEOPAD; 365 - UPUXAF; 366 - FEHE; 367 - UHSOAC; 368 - PETUAK; 369 - SUADAT; 370 - ERSIAB; 371 - TTUXAD; 372 - EGDAF; 373 - CCFE; 374 - IIMOAC; 375 - MNTTAK; 376 - PIAFAT; 377 - NEPIAB; 378 - ISUNAD; 379 - LYLLAF; 380 - INPE; 381 - LLLOAC; 382 - JICCAK; 383 - TTHAGAT; --- METIS --- ; 384 - DOISAB; 385 - AAUPAD; 386 - LOTHAF; 387 - ACER; 388 - OMOMAC; 389 - AKMNAK; 390 - OOAMAT; 391 - AGINAB; 392 - OPUGAD; 393 - AMAAAG; 394 - UMNE; 395 - EMOOAC; 396 - UBVEAK; 397 - HEMAT; 398 - UGWIAB; 399 - LEQUAD; 400 - QUABAG; 401 - ETIT; 402 - TUWOAC; 403 - NEUXAK; 404 - NGMEAT; 405 - ITSOAB; 406 - MMSUAB; 407 - SIADAG; 408 - VEII; 409 - TIUXAC; 410 - UXLYAK; 411 - IMFEAT; 412 - DDDOAB; 413 - WITTAD; 414 - GHAKAG; 415 - SOPI; --- APHRODITE --- ; 416 - LDUMAC; 417 - MOLLAK; 418 - ABPEAT; 419 - HOLOAB; 420 - ADCCAD; 421 - OWAGAG; 422 - AFIS; 423 - WOUBAC; 424 - ATIHAK; 425 - UXETAT; 426 - ALOMAB; 427 - UNMMAD; 428 - MEAMAG; 429 - UPIM; 430 - FEAGAC; 431 - UHLDAK; 432 - PENEAT; 433 - SUOWAD; 434 - ERUEAD; 435 - TTALAG; 436 - EGWI; 437 - CCUHAC; 438 - IIBAF; 439 - MNEGAT; 440 - PIOWAB; 441 - NENEAD; 442 - ISHEAG; 443 - LYJI; 444 - INSUAC; 445 - LLACAF; 446 - JIIAT; 447 - THOPAB; --- EOS --- ; 448 - DOUYAD; 449 - AAFEAG; 450 - LODO; 451 - ACTTAC; 452 - OMAKAF; 453 - AKPIAT; 454 - OOUAB; 455 - ALLAD; 456 - OPLEAG; 457 - AMLO; 458 - UMNGAC; 459 - EMAGAF; 460 - UBTIAT; 461 - HEUBAB; 462 - UGGMAD; 463 - LEETAG; 464 - QUHO; 465 - ETMMAC; 466 - TUATAF; 467 - NEIMAT; 468 - DGUDAB; 469 - ITLDAD; 470 - MMERAG; 471 - SIOW; 472 - VEMNAC; 473 - TIALAF; 474 - UXINAT; 475 - IMUHAB; 476 - DDAAAK; 477 - WIEGAG; 478 - GHOO; 479 - SONEAC; --- SELENE --- ; 480 - LDEMAF; 481 - MOJIAT; 482 - ABSUAB; 483 - HOACAK; 484 - APIIAG; 485 - OWOP; 486 - AFLYAC; 487 - WOHEAF; 488 - ATDOAT; 489 - UXTUAB; 490 - ALAKAK; 491 - UNSIAG; 492 - MEUM; 493 - UPPDAC; 494 - FELEAF; 495 - NHMOAT; 496 - PENGAB; 497 - SUAFK; 498 - ERTIAG; 499 - TTUN; 500 - EGGHAC; 501 - CCPEAF; 502 - IHOAT; 503 - MNCCAB; 504 - PIATAK; 505 - NEISAG; 506 - ISUB; 507 - LYTHAC; 508 - INERAF; 509 - LLOMAT; 510 - JIMNAB; 511 - THAMAB; --- HELIOUS --- ; 512 - DOINAG; 513 - AAUH; 514 - LOAAD; 515 - ALEGAF; 516 - OMOOAT; 517 - AKNEAB; 518 - OEMAK; 519 - AGJIAG; 520 - ODQU; 521 - AMACAD; 522 - UMITAF; 523 - EMOPAT; 524 - UBUXAB; 525 - HEHEAK; 526 - UGSOAG; 527 - LETU; 528 - QUADAD; 529 - ETSIAF; 530 - TUUXAT; 531 - NEDDAB; 532 - NGFEAK; 533 - ITMOAG; 534 - MMTT; 535 - SIAFAD; 536 - VEPIAF; 537 - TIUNAT; 538 - UXLLAB; 539 - IMPEAK; 540 - DDLOAG; 541 - WICC; 542 - GHAGAD; 543 - SOISAF; --- STYX --- ; 544 - LDUBAT; 545 - MOTHAB; 546 - ABERAK; 547 - HOOMAG; 548 - ADMN; 549 - OWAMAD; 550 - AFINAF; 551 - WOUGAT; 552 - ATAAAC; 553 - UXNEAK; 554 - ALOOAG; 555 - UNVE; 556 - MEEMAD; 557 - UPWIAF; 558 - FEQUAT; 559 - UHABAC; 560 - PEITAG; 561 - SUWOAG; 562 - ERUX; 563 - TTMEAD; 564 - EGSOAF; 565 - CCSUAT; 566 - IADAC; 567 - MNIK; 568 - PIUXAG; 569 - NELY; 570 - ISFEAD; 571 - LYDOAF; 572 - INTTAT; 573 - LLAKAC; 574 - JIPIAK; 575 - THUMAG; --- HYPERION --- ; 576 - DOCC; 577 - AAPEAD; 578 - LOLOAF; 579 - ACCCAT; 580 - OMAGAC; 581 - AKISAK; 582 - OUBAG; 583 - AGTH; 584 - OPETAD; 585 - AMOMAF; 586 - UMMMAT; 587 - EMAMAK; 588 - UBIMAK; 589 - HEUGAG; 590 - UGLD; 591 - LENEAD; 592 - QUOWAF; 593 - ETVEAT; 594 - TUALAC; 595 - NEWIAK; 596 - NGUHAG; 597 - ITABAB; 598 - MMEGAD; 599 - SIOWOAF; 600 - VENEAT; 601 - TIMEAC; 602 - UXYIAK; 603 - IMSOAG; 604 - DDACAB; 605 - WIIAD; 606 - GHOPAF; 607 - SOCYAT; 608 - LDHEAC; 609 - MOOAK; 610 - ABTTAG; 611 - HOAKAB; 612 - ADPIAD; 613 - OWUMAF; 614 - AFCCAT; 615 - WOLEAC; 616 - ATLOAK; 617 - UXNGAG; 620 - MEUBAF; 621 - UPGMAT; 622 - FEETAC; 623 - UNHOAK; 624 - PEMMAG; 625 - SUATAB; 626 - ERIMAD; 627 - TTUPAF; 628 - EGLDAT; 629 - CCERAC; 630 - IOWAK; 631 - MNMAG; 632 - PIALAB; 633 - NEINAD; 634 - ISUHAF; 635 - LY; 636 - INEGAC; 637 - LLOAK; 638 - JINEAG; 639 - THEMAB; --- ATHENA --- ; 640 -

DOJIAD; 641 - AASUAF; 642 - LOAC; 643 - ACTIAC; 644 - AMOPAK; 645 - AKLYAG; 646 - OOHEAB; 647 - AGDOAD; 648 - OPTUAF; 649 - AMAK; 650 - UMSIAK; 651 - EMUMAK; 652 - UBDDAG; 653 - HELEAB; 654 - UGMOAD; 655 - LLENGAF; 656 - QUAF; 657 - ETTIAC; 658 - TUUNAK; 659 - NEGHAG; 660 - NHPEAB; 661 - ITHOAD; 662 - MMCAF; 663 - SIAT; 664 - VEISAC; 665 - TIUPAK; 666 - UXTHAG; 667 - IMERAG; 668 - DDOMAD; 669 - WIMNAF; 670 - GHAM; 671 - SOINAC; 672 - LDUGAK; 673 - MOAAAT; 674 - ABEGAB; 675 - HOOOAD; 676 - ADNEEAF; 677 - OWEM; 678 - AFJIAC; 679 - WOQNAC; 680 - ATACAT; 681 - UXITAB; 682 - ALOPAD; 683 - UNUXAF; 684 - MEHE; 685 - UPSOAC; 686 - FETUAK; 687 - UHUDAT; 688 - PESIAB; 689 - SUUXAD; 690 - ERDOAF; 691 - TTFE; 692 - EGMOAC; 693 - CCTAK; 694 - IIAFAT; 695 - MNPIAB; 696 - PIUNAD; 697 - NELLAF; 698 - ISRE; 699 - LYLOAC; 700 - INNCAK; 701 - LLAGAT; 702 - JIISAB; --- HEPHAISTOS --- ; 704 - DOTHAF; 705 - AAER; 706 - LOOMAC; 707 - ACMNAK; 708 - OMAMAT; 709 - AKINAB; 710 - OOUHAD; 711 - AGAAAD; 712 - COPNE; 713 - AMOOAC; 714 - UMVEAK; 715 - ENEMAT; 716 - UBWIAB; 717 - HEQUAD; 718 - UGABAG; 719 - LEIT; 720 - QUWOAE; 721 - ETUXAK; 722 - TUMEAT; 723 - NESOAB; 724 - NGSUAD; 725 - ITADAG; 726 - MMII; 727 - SIUXAC; 728 - VELYAK; 729 - TIFEAT; 730 - UXDOAB; 731 - IMTTAD; 732 - DDAKAG; 733 - WIPI; 734 - GHUMAC; 735 - SOLLAK; --- ARES --- ; 736 - LDLEAT; 737 - MOLOAB; 738 - ABCCAD; 739 - HOAGAG; 740 - ADIS; 741 - OWUBAC; 742 - AFTHAK; 743 - WUETAT; 744 - ATOMAB; 745 - UXMMAD; 746 - ALAMAG; 747 - UNIM; 748 - MEUGAC; 749 - UPLDAK; 750 - FENEAT; 751 - OHOWAB; 752 - PEVEAD; 753 - SUALAG; 754 - ERWI; 755 - TTUHAC; 756 - CCEGAT; 757 - IIWOAB; 758 - MNNEAD; 759 - PIMEAG; 760 - WEJI; 761 - ISSUAC; 762 - LYACAF; 763 - INIIAT; 764 - LLOPAB; 765 - JILYAD; 766 - THHEAG; 767 - MÜFFER.

Power Boat:

Kód - 1995

Prince Of Persia*:

PRINCE.EXE	A = 49919	C = EB hex (123340)
	A = 49920	C = 04 hex
(Végtelen idő)	A = 33641	C = EB hex
	A = 33642	C = 68 hex

(nem kér kódot)

PRINCE.SAV	A = 4	(Aktuális pálya 1-12)
	A = 6	(Életeri pontok)

'CTRL + G': A harmadik pályától lehet állást menteni.

'CTRL + L': A játék legelején (intróban) betöltés.

'Ba! SHIFT + L': Az első három pálya átugrása.

Ha mégis kérné a kódot, akkor a következőt tehetjük:

Oldal	Sor	Szó	Betű
1	1	6	D
1	2	5	V
1	2	8	S
1	3	4	L
1	4	2	T
1	5	5	O
1	6	6	P
1	6	12	H
1	7	11	U
2	3	9	J
2	6	5	H
2	10	8	N
3	1	1	A
3	3	5	C
3	3	11	M
3	4	4	B
3	5	1	W
3	5	2	Y
3	5	4	R

4	1	2	J
4	2	4	T
4	2	9	L
4	3	2	R
4	5	3	C
4	7	6	S
5	2	4	F
5	2	9	A
5	3	3	D
6	2	2	K
7	2	4	M
7	5	6	B
7	6	4	O
8	2	13	I
8	5	7	U
8	6	1	I
10	4	2	G
10	5	1	P
10	6	4	Y
11	2	3	F
12	7	4	E

Railroad Tycoon*:

RR?.SVE A = 14152 C = X

(Pl. X = FFFF - pénz mennyiségének beállítása)

Ellenfeleinknél megtehetjük, hogy körbeépítjük az állomásaikat, így nem fognak később terjeszkedni. Az action menüben a reality levels-ben, ha a complex economy nehezítést be- vagy kikapcsoljuk, akkor az állomások begyűjtik az 1 hónapra szóló terményeket, így lehet gyorsan áruhoz jutni, s nem zavar, hogy egy város elég kicsi!

Ski or Die*:

SKI.CGA A = 08AA hex B = 00 hex C = 01 hex

 A = 08AB hex B = F8 hex C = F9 hex

(nem kér kódot - CGA)

SKI.TGA A = 08AA hex B = 00 hex C = 01 hex

 A = 08AB hex B = F8 hex C = F9 hex

(nem kér kódot - TGA)

SKI.EGA A = 08AA hex B = 00 hex C = 01 hex

 A = 08AB hex B = F8 hex C = F9 hex

(nem kér kódot - EGA)

Space Ace 2.*:

SA2.EXE A = 3B9D hex B = 9A hex C = EB hex

 A = 3B9E hex B = 28 hex C = 30 hex

(nem kér kódot)

 A = 3D56 hex B = FE hex C = 90 hex

 A = 3D57 hex B = 0E hex C = 90 hex

 A = 3D58 hex B = 45 hex C = 90 hex

 A = 3D59 hex B = 00 hex C = 90 hex

 A = 3D5A hex B = F9 hex C = F9 hex

 A = 3D5B hex B = 74 hex C = 90 hex

 A = 3D5C hex B = 28 hex C = 90 hex

(örökélet)

 A = 3BF4 hex B = 74 hex C = EB hex

(végigjátssza a játékot)

Space Quest I.:

A csillaggenerátor önmegsemmisítő kódja: 6858.

Space Quest IV.:

Időgép kódok (VGA-n nem működik, egyébként is állandóan variálja a kódokat). Ezeket kell beírni a vadászgép műszerfalán lévő számítógépbe: [sor, oszlop-kódok] Space Quest I. (sivatag)

2/5 3/4 2/3 1/2 3/2 2/2

Space Quest X. (Latex bolygója)

1/4 3/3 2/1 2/2 2/3 3/1

Space Quest XII. (Xenon, űrállomás)

1/4 3/3 2/1 2/2 2/4 3/1

Lézerfüggöny elforgatások a SQ XII-n:

340, 210, 110

Space Rouge*:

SR.EXE

A = 104860

C = 90 hex (154555)

A = 104861

C = 90 hex

A = 104883

C 90 hex

A = 104884

C = 90 hex

A = 104906

C = 90 hex

A = 104907

C = 90 hex

A = 104929

C = EB hex

(nem kér kódot)

*.SAV

A = 63

(1151)
C = alert on/off (02/01)

A = 997

C = idő (óra)

A = 998

C = idő (év)

A = 999

C = idő (hónap)

A = 1000

C = idő (nap)

A = 995/996

C = hely a térképen

A = 1005/1006

C = credit

A = 1003/1004

C = bounty

A = 1011/1012/1013

C = xx

ahol xx kalózoknál, guild-nél személyi tetszés

FF - disliked, 00 - neutral, 01 - liked, 02 - ally;

A = 1013/1014

C = FF (torpedók száma)

A = 1015/1016

C = FF (rakéták száma)

A = 1017/1018

C = eredeti armour

A = 1018-tól

C = inventory

Star Goose*:

GOOSE.EXE

A = 9513

C = EB hex (53684)

A = 9514

C = 02 hex

(Örökélet)

A = 9831

C = EB hex

A = 9832

C = 03 hex

(Végtelen rakéta)

Street Rod*:

SR.EXE

A = 15393

C = EB hex (259885)

(nem kér kódot)

HOTROD?.SAV

A = 16. és 17. byte: dollár mennyiség beállítása

A kódok egyébként a következők:

1	RED	—
2	ORANGE	BROWN
3	DARK BLUE	DARK PURPLE
4	PINK	YELLOW
5	LIGHT GREEN	—
6	LIGHT BLUE	ORANGE
7	DARK GREEN	DARK BLUE
8	BROWN	GREY
9	LIGHT PURPLE	PINK
10	ORANGE	YELLOW
11	GREY	LIGHT BLUE
12	RED	GREY

13	DARK PURPLE	—
14	DARK BLUE	DARK GREEN
15	LIGHT GREEN	LIGHT PURPLE
16	PINK	BROWN
17	YELLOW	—
18	GREY	RED
19	LIGHT BLUE	DARK PURPLE
20	LIGHT GREEN	ORANGE
21	DARK BLUE	—
22	LIGHT PURPLE	LIGHT BLUE
23	DARK GREEN	YELLOW
24	BROWN	—
25	RED	—
26	GREY	—
27	LIGHT GREEN	—
28	ORANGE	—
29	DARK PURPLE	—
30	LIGHT BLUE	—
31	PINK	—
32	LIGHT PURPLE	—
33	DARK BLUE	—
I.	LIGHT GREEN	LIGHT BLUE
II.	GREY	LIGHT PURPLE
III.	YELLOW	LIGHT GREEN

Supremacy*:

GAME.EXE A = 104136 C = C3 hex
(nem kér kódot)

Test Drive I.*:

TDCGA.EXE A = 8171 C = EB hex
(nem kér kódot - CGA)
TDEGA.EXE A = 8391 C = EB hex
(nem kér kódot - EGA)

Test Drive II.*:

TD2CGA.EXE A = 35439 C = EB hex
 A = 35440 C = 04 hex
(nem kér kódot - CGA)
TD2EGA.EXE A = 35479 C = EB hex
 A = 35480 C = 04
(nem kér kódot - EGA)

Test Drive III*:

TD3.EXE A = 53189 C = EB hex (137845)
 A = 53190 C = 04 hex
(Örökélet)

The Third Courier*:

TTC.EXE A = 67848 C = 90 hex (172910)
 A = 67849 C = 90 hex
(nem kér kódot)

Thunderhawk*:

GAME.EXE A = 0414 B = E8 C = 90
 A = 0415 hex B = F1 hex C = 90 hex
 A = 0416 hex B = E9 hex C = 90 hex
(nem kér kódot)

Toppler Perestrojka*:

TOPPLER.EXE	A = 24944	B = FF hex	C = EB hex (75177)
	A = 24945	B = 0E hex	C = 02 hex
	A = 24988	B = FF hex	C = EB hex
	A = 24989	B = 0E hex	C = 02 hex
	A = 25033	B = FF hex	C = EB hex
	A = 25034	B = 0E hex	C = 02 hex
	A = 25091	B = FF hex	C = EB hex
	A = 25092	B = 0E hex	C = 02 hex

(Örökélet)

Treasures of the Savage Frontier*:

GAME.OVR	A = 416E hex	B = 55 hex	C = B0 hex
	A = 416F hex	B = 89 hex	C = D1 hex
	A = 4170 hex	B = E5 hex	C = CB hex

(nem kér kódot)

T.M.N.Turtles*:

TMNTCGA.EXE (nem kér kódot - CGA)	A = 12592 hex	B = CB hex	C = 55 hex
TMNTEGA.EXE (nem kér kódot - EGA)	A = 150DB hex	B = CB hex	C = 55 hex
TMNTTDY.EXE (nem kér kódot - TANDY)	A = 11FD9 hex	B = CB hex	C = 55 hex

Uridium*:

URIDIUM.EXE (Örökélet)	A = 2177		C = EB hex
---------------------------	----------	--	------------

Vette*:

VETTE.EXE (nem kér kódot)	A = 245393		C = EB hex
------------------------------	------------	--	------------

Windwalker*:

WIND.OVL (nem kér kódot)	A = 2684		C = EB hex (18816)
-----------------------------	----------	--	--------------------

A PC-s játékok fejlődése

A PC-k 1981-ben jelentek meg a piacon, ma már megmosolyogni való teljesítmény-nyel (ami pl. a C-64 teljesítményével sem vetekedhetett) és horribilis árakon. Ezen nem túlzottan biztató jellegzetességek ellenére mégis hamar az irodai technika szabványává vált, ami főként az **IBM** kitűnő piacpolitikájának köszönhető (rossz-nyelvek szerint az **Intel** csak azért nem ment csődbe a **Motorolával** szemben, mert a rendkívül konzervatív **IBM**-vezérkar őket és lényegesen elavultabb technikájukat támogatta. Szerencsére ma már az **Intel** felzárkózott, a technikai szintet és az alacsony árakat illetően).

Az első PC-k képernyőformátuma tiszta karakteres volt (ez az **MDA** szabvány, amit sokan — tévesen — **Hercules**-ként emlegetnek). Ez, valamint a gép szinte nemleges hanggenerálási képességei nem sok játékirót vonzottak — ebből a korszakból talán az **Othello**-t említhetnénk meg, ami 5 Kbyte-os méretével még a 16 Kbyte RAM-mal rendelkező alap-PC-be is betölthető volt.

Ezután 1982-ben megjelent a **CGA**, illetve a **Hercules** szabvány. A **CGA** már alkalmas volt színes grafikus kép előállítására, persze mélyen a konkurensek szintje alatt (egyszerre csak 4 szín a képernyőn, sprite-ok nincsenek, mindennemű rasztermegszakításnak teljes hiánya stb.). A **Hercules** már jobb volt: ez már mai szemmel is magas igényeket elégített ki **DTP**-, és **CAD**-felhasználásoknál is (720x348-as felbontás). Mindmáig széles körben használják, olcsó, bár van egy hatalmas hibája: csak 2+1 szürkeárnyalatot tud megjeleníteni.

Hercules-re már egész elfogadható minőségű játékokat lehetett írni: 1982-ből származik a **SPACEWAR**, ami igazán kellemes párosjáték (a mai fejlesztések — pl. **SIM EARTH**, **SIM ANT** — is nagyon szépen kihasználják a kártya képességeit).

Persze **CGA**-ra már „rengeteg” program jelent meg, egy-kettő még manapság is „játszható” — ilyen pl. az **ARCADE VOLLEYBALL**, ami talán a legjobb párosjáték **CGA**-n, vagy a karakteres képernyőt használó **TETRIS**, ami annak idején világszenzáció volt, hála a Geraszimov-testvéreknek; s ne feledkezzünk meg a **XONIX**-ről sem (kép jobbra), ami most is kedvencünk (továbbfejlesztett, **VGA/SB-Covox**/több szimultán játékos verzió: 1992, **Twin Sectors Inc.**).



Bár a PD és shareware-kategóriákban rengeteg ilyen régi „rettenet” van még most is, nem szólva az olyan 0-5 % overall-os programokról, mint az 1991 végén kiadott, nem PD **Scrooge from Leisure Land**, a fantasztikus **CGA** grafikájával...

Azt még az **IBM** is látta, hogy nem sokat dobhat az üzleti életben sem ilyen gyenge grafikus képességű számítógéppel, így 1983-ban, az XT kiadásakor új szabványt jelentett be: az **EGA**-t. Ez már egy korszerű fejlesztés volt, egyetlen komoly hibája az alacsony színszám (64-ből 16) volt, ami végül is a végét jelentette, amikor a **VGA** elterjedt.

EGA-n már nagyszerű játékokat lehetett írni — kár, hogy a kártya nagy kunsztját, a nagy felbontású módot csak néhány program támogatta. Ilyen örökzöld(ség) pl. az **EGATREK** vagy a **Maxis**-sorozat, illetve újabban a **Legend Entertainment Co.** adventure programjai.

Ugyanakkor az **IBM** piacra dobott — kimondottan a C-64 ellenében — egy házi-számítógépnek tervezett, lebutított PC-t is (**PC-Jr**). Igen silány billentyűzet, bár 16/16 (320*200) grafika, és viszonylag jó (3 csatornás) hang; ugyanakkor igen borsos ár = piaci bukás. (Azóta az **IBM** nem nagyon mer kimondottan házigépet gyártani — itt utalhatunk a **PS/1** csődjére is, ami a szokott magas ár/kis teljesítmény (286/10 MHz) miatt bukott meg. Persze a klóngyártók olcsó gépei kelendőek maradtak, hisz egy **PS/1** áráért már egy jobb fajta távolkeleti 386-os gép is összerakható!)

Az **EGA** kártya megjelenése után már ébredezni kezdtek a mai „nagyok” — a **Sierra** 1984-ben bocskátotta ki a **King's Quest I**-et, ami bár **CGA**-s, de már a későbbi nagy sorozatok előhírnöke volt (újra kiadás (**EGA**) 1991). A többi nagy szoftvergyártó cég is néha elkészítette játékaiknak PC-konverzióját, amik általában ekkoriban még igen silányak voltak (pl. **LODE RUNNER**), és ez a tendencia 1989 végéig fennmaradt. Ekkoriban persze nem is nagyon helyeztek hangsúlyt a színvonalas programok írására — hisz aki betöltött egy játékot, az biztos, hogy nem otthon tette —, úgy 1990-ig ostobaság volt „csak úgy” venni otthonra egy PC-t; egy vállalati titkárnőt vagy programozót meg úgyis kielégített a **CGA**-s **TETRIS** vagy az **OPERATION WOLF**, ami meg ilyen közegben biztos, hogy lopottként terjed (ugyan melyik főnök venne JÁTÉKOT pénzért a beosztottjainak? Sőt!).

1985-ben kijött a 286-os AT, ami már helyel-közzel alkalmas volt akár játéokra is. Ennek ellenére az igazi szoftverfejlesztés csak 1987-1988-ban indult meg (**LARRY I**, **SPACE QUEST I, II**. stb.), amikor is az **IBM** egy nagyot dobott: megjelentette a **VGA**-t, ami már komolyabb grafikára is alkalmas volt, főleg nagy színszáma miatt (260 ezer/256). Mellesleg ez a kártya sem tartalmazott sprite-kezelést, és valami gyorsabb segédprocesszort sem (**Blitter** vagy **Copper**), úgy tűnik, az **XGA** kártyánál sem nagyon változott a helyzet.

Azután 1990-ben elkezdődött a kimondottan **VGA**-ra írt, **Commodore**-hoz szokottaknak is immár élvezhető programok áradata. Úgy az év közepéig nem túl sok történt (még tartott az **EGA**-s játékok „kiárusítása” — pl. **KING'S QUEST IV**.), és utána kezdődött el az igazi programfejlesztés.

1990 novemberében láttak napvilágot az első valóban nagyszerű programok, mint a **WING COMMANDER 1**, a **KING'S QUEST V** vagy a **SPELLCASTING 101**. Innentől a programfejlesztés felgyorsul, pl. 1991 márciusában kiadják az **F-29 Retaliator**-t,

amely lényegesen jobb az **Amiga**-változatnál is, és azóta se szeri, se száma a hasonló remek programoknak (**SIM EARTH**, **SPELLCASTING 201**, **EPIC** stb.). Mára a PC programellátottsága megközelítette az Amigáét, és az elkövetkezendő pár évben előreláthatóan a PC még az Amigánál is jobban el fog terjedni.

Tekintsük át 1990, 1991 és 1992 programtermését, a legjobb játékok kiemelésével! (Korábbi játékok között csak 1-2 színvonalas akad — **Arcade Volleyball**, **Larry I**, **Sim City** —, így azokkal csak érintőlegesen foglalkozunk.)

Ugyanakkor előre is próbálunk jósolni: mi a mostani trend? Erre segítséget nyújtanak eleve maguk a játékok; a gyárak nyilatkozatai, illetve a minden évben megrendezett **CES** (**Computer Entertainment Systems**) nevű szakkiallítás tapasztalatai. Ez a kiállítás kimondottan csak a játékokkal foglalkozik (tehát nem titkárnők és irodai rendszerek bemutatója, mint amilyenek a 'szakkiallítások' szoktak lenni).

Mindezek alapján egyrészt a **CD-ROM** minél nagyobb mérvű elterjedését, másrészt — és ez PC-seknek jó hír — az **IBM PC** lassan egyeduralkodóvá válását jelzik (ami az **Amigával** szemben nagy hír). Nincs mit kifejleszteni — minden csont le van rágva, így a szoftverfejlesztők a minél szebb, élethűbb programok előállítására koncentrálnak. Ekkor hasznos a nagy kapacitású **CD-ROM**, illetve a szintén nagy kapacitású, ráadásul rendkívül gyors **CD-TV**. (Figyelem! **A CD-ROM NEM CD-TV!** A **CD-ROM** adatátviteli sebessége kb. 3-400 Kbyte/s — ezzel nemigen lehet **CD-TV** szintű dolgokat elérni!) Az átlag CD-lemezek kapacitása 600 Mbyte, és ilyen méreteknél már a kalózmásolatokkal sincs általában gond — bár ami azt illeti, az újabb hírek szerint nem különösképpen bonyolult dolog tömegesen sokszorosítani CD-ket, akár házilag is!

A kialakult PC-dominanciának talán csak egyetlen komoly vetélytársa van: a már előbb említett **Commodore**-féle **CD-TV**. A 68000-es tábor **Macintosh**-a viszonylag elhanyagolt játék szempontjából (még akkor is, ha 91-ben a **Mac** volt az év HÁZI (!) számítógépe), általában csak a **Broderbund/Maxis** szoftverházak adják ki azonnal programjaik **Mac**-es változatát. Az **ATARI** gépeknek pedig nincs sok esélyük az **Amigával** szemben (inkompatibilitások a modellek között, a legerterjedtebb ST gyenge grafikája — 512/16-320*200 — stb.). A játékkonzolok (**NEC/Sega/Nintendo**), ötletességük ellenére, nem jelentenek túl nagy konkurenciát, mivel ROM-ukba nem fér be túl sok minden, ami tárolókapacitás-zabáló lenne (így a komolyabb játékok sem, amelyek 2-3 Mbyte-nál kezdődnek).

A mai PC-s játékokban alapszabvány lett a **VGA**-s megjelenítés, és ami a hangot illeti, a digitalizált beszéd és a teljes **Adlib/Soundblaster** használat ma már általános, sőt: a **Microsoft** új Multimédia-szabványának is eleget tevő, ugyanakkor **SoundBlaster**-kompatibilis hangkártyákat is fejlesztenek; tehát ahol az FM szintetizátor-chipek szolgáltatják a zenét, és a kártya eleve beépítve tartalmazza a **CD-ROM**-ot kezelő chip-set-et (ilyen a **SB Pro** (kiegészítve), illetve a még jobb minőségű **Adlib Gold**), ami kompatibilis a Microsoft 1. szintű Multimédia szabvánnyal.

Hasonlóan, ma már az egér is alapkövetelmény, kivétel a repülőszimulátorok és a shoot'em up-játékok (amiből sajnos még igen kevés van PC-n, akár a C-64-hez képest is), ahol a joystick (lenne) az alap.

Adventure

Az elmúlt 2 évben a kalandjátékok nagyon nagy számban és átlagosan jó színvonalon készültek, és rengeteg az időközben játégyártásba kezdett új cég a **Sierra/Lucasfilm** mellett. Van, amelyikük a **Sierra/Lucasfilm** stílust tette magáévá — pl. **Dynamix**, de vannak RPG-s színezetű új játékok is, pl. az **ACCOLADE**-től, és a régi „veteránok” a szöveges alapú kalandjátékokkal (**Magnetic Scrolls** vagy **Legend Entertainment**).

A játékszerkesztők nagyot változtak a két év alatt — főleg a **Sierra** menürendszere jó precedens erre. Példaként tekintsük az 1992 elején megjelent **CONQUESTS OF THE LONGBOW**-t (**Sierra**). Ez a Robin Hood-legendákon alapul és Richard Király elrablásával kezdődik, a kereszteshadjáratból való visszatérése közben. Robin Hoodnak össze kell szednie egy hatalmas váltságdíjat, ami nem is megy olyan könnyen, lévén, hogy törvényenkívüli (persze az írók nagy műgonddal vigyáztak a történelmi hűségre).

Amíg a **LONGBOW** (hasonlóan, mint a **King's Quest V.** fantasztikus állóképei) a realiztikus festészet és animáció egyik jelképe (amiről egyébként is ismert a **Sierra**, már ami az újabb, **VGA**-szerkesztővel készített játékaikat illeti), addig a **LARRY**-sorozat, mint mindig, más irányba „tévelyeg”.

A **LEISURE SUIT LARRY III.** kiadása után a **Sierra** felújította az egyébként is fantáziadús **LEISURE SUIT LARRY I**-et (**VGA** verzió), és kiadta a **LEISURE SUIT LARRY V**-öt (**PASSIONATE PATTY DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK**). Természetesen mindkettő az újabb eresztésű szerkesztővel készült, a szokott digitalizált hangokkal és az immár elmaradhatatlan zippzár-ikonnal.

LARRY-ügyben megjelent még a **THE LAFFER UTILITIES** (1991 vége), ami egy „programgyűjtemény” (inkább geg!) — futballmeccsre fogadni, gügye favicceket fabrikálni, bugyuta FAX-borítót tervezni, a legválogatottabb hülyeségeket megtudni „személyi horoszkóp” gyanánt — és hasonló termelékenység-növelő dolgokat lehet manipulálni benne.

A **Sierra PQ**-sorozatának új tagja is megjelent: **POLICE QUEST 3: THE KINDRED**. A játék már előnyösen kihasználja a digitalizált effektek hatását, a digitalizált grafikák pedig az **Access MEAN STREETS**-ére és **COUNTDOWN**-jára ütnek, a zene (**Jan Hammer**) pedig a gyári kézikönyv szerint „insanity, brutality, and bizarre ritual killings” (bár, őszintén szólva, nem sok zenét hallottunk a programban...)

Megint egy másik csapásirány az **ECO QUEST I: THE SEARCH FOR CETUS**-ben figyelhető meg: ez egy igazi „zöld” játék, ahol a 12 éves Ádám és a delfin barátja „take toxic wastes, oil spills, fish nets, and a host of other frighteningly dangerous environmental hazards.”

A **Sierra** nemcsak programokat, hanem hardvert is fejleszt. Legutóbbi híreink egy bizonyos **The Sierra Network (TSN)**-ről szólnak — ezt a modemezés, de főleg a magas telefondíjak leküzdésére fejlesztették ki. Bár még semmi konkrétumot nem tudunk róla, azt sikerült azért összeszedni, hogy a rendszer használata 12\$ egy hónapra; és így szabadon lehet a partnerrel telefonon át kártyázni, sakkozni stb., a telefonszámla rémét véglegesen kiiktatva (hát még ha jobb programok is kezelhetnék! Pl. **RETALIATOR**, **ZUPERCARS/TSI**..., amiket külön öröm párosan játszani!).

A rendszer (ami sajnos persze csak Amerikában honos) a leírások szerint kb. olyan, mint a **HOYLE'S BOOK OF GAMES 1**. A hálózatba kötött játékosok saját portrét definiálhatnak maguknak. A játék persze egérrel megy, és beszélhetünk is a többiekhez: a szöveg begépelésével.

Bár maga a fő játékprogram nem igazán látványos, de mégiscsak egy nagyon kellemes szabadidős elfoglaltság lehet, főleg a párosjáték lehetősége — és igen alacsony telefondíja — miatt.

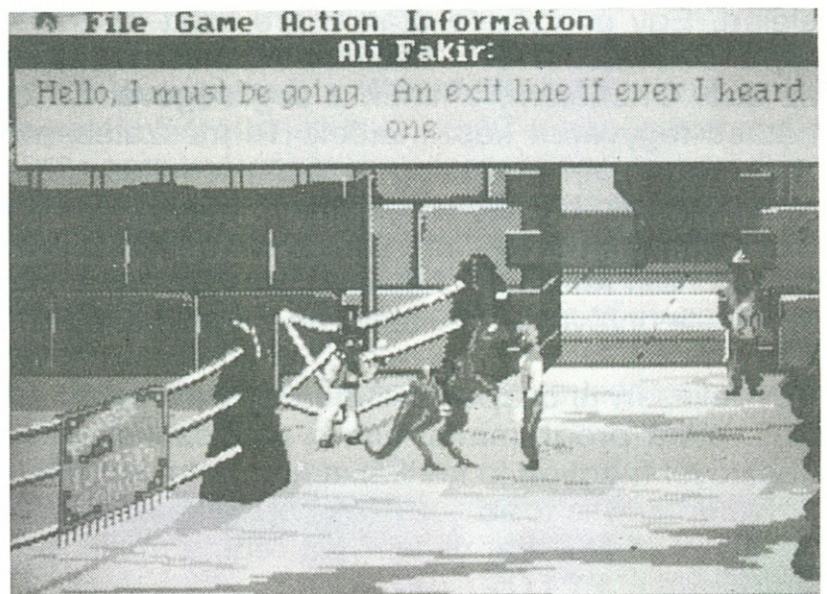
A szegényes kínálatú alpprogramot persze a **Sierra** rögtön bővíteni kezdte: kiadta a **LARRYLAND** és a **SIERRALAND** című extra kiegészítését (ez havonta plusz 7 dollár díjat jelent). A **LARRYLAND** felnőtt-szórakozásokat ígér — bár, kaszinó, birkózás stb., míg a **SIERRALAND** kimondottan családi játék típusú lesz — golf, hajószimulátor; de még a populárisabb dolgokkal is tud kommunikálni a TSN: pl. **STELLAR 7**, **RED BARON**.

A **Sierra**, híven a teljes család kielégítésének igényéhez, kiadta még a **MIXED-UP FAIRY TALES/VGA**-t (1991 vége) és a **THE CASTLE OF DR. BRAIN**-t. Az előbbi egy hatalmas marhaság — mesefigurákat kell kitalálni; egy perc alatt végezhetünk a játékkal. Az utóbbi viszont már felnőtt-szórakozás: itt is logika kell, de most már sokkal több. A **MIXED-UP MOTHER GOOSE** a **FAIRY TALES** utóda; ennek is volt anno egy régi szerkesztős változata — mindenesetre a **Windows** alatt futó, 10MB-nyi, digi hangú játék már egész játszható volt...

A **THE CASTLE OF DR. BRAIN**-nek persze már klónjai is megjelentek: a **SECRET ISLAND OF DR. QUANDRARY** közel sem olyan ötletgazdag, mint a **Dr. Brain**, de (főleg gyerekeknek) azért játszható.

A **HOYLE'S BOOK OF GAMES VOLUME 3**, szintén a **Sierra**-tól, már megint táblaorientált-ságú: sakk, dominó, backgammon, sőt hogy a kiskölykök se unatkozzanak, van benne holmi **Snakes and Ladders**-típusú játék.

A **Sierra** az RPG-vonalat is tovább erőltette az elmúlt két évben; erre jó példa a **HERO'S QUEST** és a **QUEST FOR GLORY 2** (kép jobbra), az újabb epizód (3) jelenleg készülő, csakúgy, mint a **LAURA BOW** nevű kalandjáték.



A **Sierra** stratégiai programokat is alkotott: ilyen a '90. végi **JONES IN THE FAST LANE**, ami egy remek, párban, egymás ellen is játszható menedzser típusú, eléggé nehéz játék.

Az előbb említettük a **DYNAMIX** nevét. Az elmúlt két évben három nagy dobásuk volt: **HEART OF CHINA** (egy nagyon szép, de meglehetősen könnyen végigjátszható adventure az 1920-as évek Kínájában), **ADVENTURES OF WILLY BEAMISH** (ami egy Disney-stílusú animációjú kalandjáték egy kilencéves kisseréről, aki a legválogatottabb kellemetlenségekbe kerül, a videojátékversenybe való felvételi igyekezete miatt), és a **RISE OF THE DRAGON**, ami talán a legérdekesebb játék a három közül.

Meg kell említeni az adventure-kategóriában a **Delphine** nevét is. Legismertebb programjuk (1991) a **FUTURE WARS** — ez egy nagyon közismert játék. A cég egyéb alkotásai már nem ennyire ismertek — még az adventure-kategóriába tartozik a **CRUISE FOR A CORPSE** (1992. ápr.), ami már kevésbé SCI-FI téma: egy hajón történt gyilkosságot kell kinyomozni, valamint — bár az inkább akció, de mindenképpen toplistás játék — az **ANOTHER WORLD**, ami sokáig vezette a toplistákat és csak az **EPIC** miatt maradozott le. (Sajnos a cég inkább Amigára fejleszt...)

Ha már franciák kerültek szóba, a másik nagy francia csoport már sok-sok **Covox**-osnak juttatott örömet a **Covox**-ot is kezelő játékokkal. Őnekik két igazán jó játékuk van: a **GOBLIINS** (1992 eleje) és a **FASCINATION** (1992. máj.), valamint még egy-két verekedős, pl. a **NO EXIT**.

A **GOBLIINS** is sokáig listavezető volt — ez egy adventure-RPG keverék, ahol három, különböző képességű (az egyik csak ütni tud, a másik csak varázsolni, a harmadik meg csak tárgyakat cipelni) udvari bolonddal kell mindenféle humoros agytornán átevickélni. A **FASCINATION** pedig egy (sajnos, német...) adventure, remek hanggal.

A **Lucasfilm** jópár remekművel örvendeztette meg a PC-seket. A legnagyobb dobásuk talán a **THE SECRET OF MONKEY ISLAND I.** volt, ami ritka jó poénokkal gyötörte meg a játékost, illetve a második rész, a **LECHUCK'S REVENGE** is kijött már '92 elején. Egy év ígérete után végre kijött az **INDY 4.** is: **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** (a náci az Atlantisz elsüllyedt földjét keresik, ahol el van rejtve az acél Orichalum, aminek a segítségével az atombombánál lényegesen erősebb hatású fegyverek készíthetők. Természetesen *Indy* feladata lesz előbb megkaparintani a titkot). Mellesleg az **INDY 4** fejlesztői: az új *Hal Barwood*, a **Lucasfilm**-es *Noah Falstein*-nel. *Barwood*-nak rengeteg filmes tapasztalata van (pl. ő a **DRAGON-SLAYER** producere), ami kamatozik a játék színvonalában is. Az **INDY 4** a **MONKEY 2** után nem releváció: haladás az **INDY 3**-hoz képest, hogy némi humora is van, pl. az 'I' billentyűvel eddigi teljesítményünk alapján kapunk egy IQ-értéket.

Egy teljesen új csapat, a **Cineplay Interactive** is jelentkezett 1992 elején egy **FREE D.C.** című programmal, ami a már szokott adventure, de lényegesen eltérő szerkesztővel (nagyon jó kritikákat kapott, minimum 386-os gép ajánlott).

Az **Accolade** is több **SIERRA**-típusú kalandjátékkal rukkolt elő: Az egyik a **SEARCH FOR THE KING** már viszonylag régi, a másik pedig az 1991 végén kiadott folytatás, a **LES MANLEY LOST IN L.A.**

Az utóbbi már nem-beírós szerkesztővel készült, és a dialógusablakok is koppintottak; természetesen a program **VGA**-s, a sztori *Helmut Bean* (A Világ Legkisebb Embere), valamint a barátnője (*LaFonda Turner*) elrablásával kezdődik.

Az **Accolade** + **U.S. Gold** együtt kiadták a **MURDER**-t, egy detektívregényt, már az ilyenkor szokásos, mindig változó nyomokkal, esetekkel.

Az **Access Szoftver** viszonylag régebbi produkciója a **MEAN STREETS** (egy adventure), **CRIME WAVE** (egy gyenge lövöldözős), valamint a **COUNTDOWN**, egy régi **LUCASFILM**-típusú kalandjáték.

Végül, talán szintén a kalandjátékok körébe tartozik a **LEATHER GODESSES OF PHOBOS 1, 2.** Utóbbi (1992. ápr.) érdekessége, hogy 10 HD tömörítve, és minden párbeszéd digitalizált; valamint, és ez a PC-s társadalom nagy részét érinteni fogja,

hogy mind beszél, mind zenél **Covox**-on! A játék talán RPG-nek is felfogható, mert három karakter van: eddig csak arra nem jöttünk rá, hogy ez a három karakter hogy tud egymással kommunikálni. Mellesleg, a csillogó külső alatt egy jó közepes kalandjáték van.

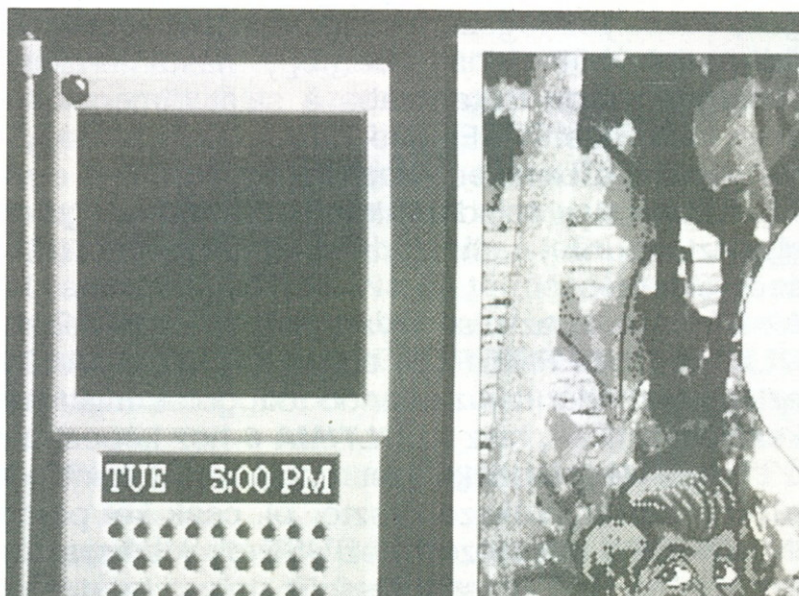
A szöveges kalandjátékoknak nagy reneszánsza volt az elmúlt két évben. Kiemelkedő teljesítményű a **Legend Entertainment**. Az ő játékaikat nemigen kell bemutatni — **SPELLCASTING 101**, **SPELLCASTING 201**, a **TIMEQUEST** és a **GATEWAY CORPORATION**, párszám ritkítóan jó játékok (e könyvben az első kettőről található teljes leírás is). Az újabb szerkesztő (**S201**, **TQ**, **GATEWAY**) már a karakterek kérdezhetőségét is nyújtja, ami nagyon sok új lehetőséget visz a játékba, és természetesen már maga a téma is szerteágazó lehetőségeket ad a kalandozásra (jó példa erre a **TIMEQUEST**, a maga rengeteg helyszínével és időtartományával). A **SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE** 1991 végén jött ki: a **SPELLCASTING 101** írója, **Steve Meretzky** írta. Témája: az előző rész sok bajt okozó Appliance-ével további felfedezések, kalandozások **Ernie Eaglebeak**-kel, és természetesen nem maradhatnak ki a nők sem. A **GATEWAY CORPORATION** a legújabb szerkesztőjű (1992. ápr.): ez már **SVGA**-t kezel (800*600*16), és a párbeszéd is lényegesen élőbbek (nagy karakterkészlet, teljes profil). Kár, hogy a térképfunkció elmaradt...

A **Magnetic Scrolls** az adventure klasszikusait adta/adja ki: **FISH**, **CORRUPTION**, **GUILD OF THIEVES**, mindegyiket a **Windows**-szerű, a **WONDERLAND**-hez írt szerkesztővel továbbfejlesztve (bár a **Magnetic Scrolls**-játékok még C-64-en is fantasztikusan jól sikerültek). A **FISH**-ben egy egyszerű aranyhal szerepében ténykedhetünk, hogy megakadályozzuk a Hét Halálos Uszony anarchista terrorszervezet végzetes vízmentesítő ténykedését; a **CORRUPTION**-ban egy fiatal pénzembert alakítunk, akit „átvilágítanak”; míg a klasszikus fantasy-**GUILD OF THIEVES**-ben egy tolvaj szerepében kell minél jobban „teljesítenünk”, hogy végül felvételt nyerjünk a Szövetségbe.

A **MAGNETIC SCROLLS** manapság sem tétlenkedik — ezt a C64-re kiadott színvonalas kalandjáték-rengeteg bizonyítja.

Tudjuk, nemigen lehet összeházasítani pl. a **Broderbund** és a **Sierra**-féle játékstílust, de mégis itt ejtünk szót a **Broderbund** új játékaikról.

A **Broderbund** már jó ideje folytatja a **CARMEN**-sorozat kiadását (kép jobbra: **Where in the World is Carmen Sandiego Deluxe** verziója) — állandóan magas színvonalon (még a 89-es **CARMEN 3** is nagyfelbontású EGA, ami ma is élvezhető). A **CARMEN 3: WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?** '89-es kiadását 1991 elején követte az enhanced



verzió (nagy felbontású **VGA**, **SB**-support) 5 HD-n; ugyanez vonatkozik a többi **CARMEN**-játékra is (pl. 1992 májusában a **CARMEN 1**-et írták át: **WHERE IN AMERICA'S PAST IS CARMEN SANDIEGO**). Persze ez már nem csak hangban és grafikában jobb, mint az eredeti verzió, hanem lényegesen több cél és helyzet van (európai játékosnak azért a játék előtt ajánlható az 1300 oldalas „*What Happened When*” elolvasása, mert különben nem sokat fog tudni a 'partikuláris' amerikai ügyekről...).

A **CARMEN**-játékok lényegéről szólva: talán leginkább a **SPELLCASTING**-szerű logikai feladványok uralják a játékot; ide-oda kell mászkálni, adatokat gyűjteni (pl. tanúk kifaggatásával) a titokzatos **CARMEN SANDIEGO**-ról, majd végül elfogni.

A **Broderbund** 1991 őszére ígerte a teljesen új sorozatot elindító **WHERE IN SPACE IS HAN SOLO?**-t, de eddig még nem sokat hallottunk róla...

RPG-k: a folytatások kora

A masszív **SSI**-hegemónia az RPG-k körében nem nagyon látszik megtörni, bár az utóbbi időben egész feljavított szerkesztőkkel jelentkeztek (**VGA**), és egy új típusú **DUNGEON**-kalandjátékot is bevezettek, ami azóta is remek ötletforrás (pl. az **ULTIMA UNDERWORLD** vagy a **MIGHT AND MAGIC 3** számára).

Ezen utóbbi felhasználói interface hozta meg az **SSI**-nek a népszerűséget — akik eddig nem kedvelték a túlságosan vontatott és egysíkú **SSI-RPG**-ket, azok is szívesen leülnek, már csak a grafikát megcsodálni, egy **EYE OF THE BEHOLDER** vagy egy klónja elé. Ez a **DUNGEON MASTER**-típusú trend valószínűleg még jó ideig igen forszírozott lesz (főleg, hogy a most fejlesztett **ULTIMA**-k már állítólag **Virtual CD-TV**-vel is meg fognak jelenni).

Ha már **ULTIMA**-król szó esett, a valóban remek **ULTIMA 6**. 1990 eleji kiadása óta sok időnek kellett eltelnie (két évnek!), hogy az agyonreklámozott **ULTIMA 7. (THE BLACK GATE)** kikerüljön a boltokba (maga a játékszerkesztő nem nagyon változott az előző rész óta, viszont az *introduction* sokat fejlődött — igazi RPG-csemege). A játék 200 évvel az **ULTIMA 6**. ideje után játszódik. Britanniában a helyzet nagyon leromlik *Avatar* utolsó látogatása után — kór támadja meg a mágusokat, gyilkosságok, veszélyes légszennyezés, és „a fiatalság veszélyes reagensekkel kísérletezik” (id. az intróból). A háttérben egy másdimenziós lény rejtőzik, ő egy űr. Hogy az űr ellátogathasson Britanniába a saját dimenziójából, egy szerkezetre van szükség: meg kell építeni a Fekete Kaput. Ahhoz, hogy munkásokat leljen az űr, próbálja meggyőzni a briteket, *Avatar*val együtt, hogy egyedül ő lehet Britannia megmentője. A játékban a mi feladatunk minél többet megtudni az űr titkairól (nem lehet teljesen elpusztítanunk — hisz most írják az **ULTIMA 8**-at, ahol megint feltűnik majd személye).

Az **ULTIMA 7.** az első olyan játék, ami 2 Megabyte RAM-ot igényel a futáshoz (az **ULTIMA UNDERWORLD**, a **DARKSEED**, a **FALCON 3.0** stb. mellett). Ki is használja ezt a két megát — az állandó töltögetés miatt nem ártott volna azért jobb memóriakezelést írni! —, hisz az **ULTIMA 6**-hoz képest a szereplők sokkal jobban animáltak; a tárgyak legalább kétszer nagyobbak, mint eddig — ugyanakkor sokkal egyszerűbb maga a játékszerkesztő; pl. csak két parancs van: **WALK** és **USE**. Így pl. az **INVENTORY** megnézéséhez **USE**-oljuk a karaktert, ha beszélni kívánunk vele, akkor azt szintén **USE**-olással tesszük, hüvelybe dugott karddal — csak vigyázzunk, hogy

a beszélgetés előtt mindig rakjuk el a fegyverünket, mert különben az interface támadásnak értékeli a USE-t!

Az **ULTIMA 5** vagy az azelőtti verziók mind 1990 előttiék (pl. az **ULTIMA 5**. 1988-as), így technikai megvalósításuk gyatra; pl. az **ULTIMA 5**-ben, ami **EGA**-s, még egy nyomorult intro sincs...

Az **ULTIMA UNDERWORLD** egy **EYE OF...**-továbbfejlesztés — ez már 360 fokban, fokozatok nélkül el tudja forgatni a látványt, és így még bonyolultabb helyszíneket lehet tervezni (ebből lesz Virtual Reality!).

Az **INTERPLAY** sem tétlenkedett. A kismillió kisebb, és átlagszínvonalukat tekintve jó játék mellett nagyobbakat is kiadott, pl. a **STAR TREK: THE 25TH ANNIVERSARY**-t, ami egy akció- és RPG-keverék, kombinálva a **WING COMMANDER**-féle úrjeleneteket a **Sierra**-féle felfedező kalandozással.

Az **INTERPLAY** kiadta a **BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT**-et is, ami igaz, hogy alacsony műszaki színvonalat képvisel, de sok RPG-s örömét okozta, minden komolyabb játékgépen. Ez a kit alkalmas arra, hogy teljesen saját RPG-eket fejlesszünk, amelyek komplexitása akár a régi **BARD'S TALE**-ekét is elérheti (mellesleg a régi **Bard's Tale**-ek is **Interplay**-irományok, annak ellenére, hogy néhol az **Electronic Arts** szerepel szerzőként).

Az **INTERPLAY** a fő szerzője a még újabb Gyűrűk Ura-feldolgozásoknak: **LORD OF THE RINGS, VOL 1**, illetve a folytatás, a **THE TWO TOWERS**, ami már továbbfejlesztett interface-szel rendelkezik: automapping, és lehetőség van arra, hogy a csapatot szétszórjuk, Középfölde felfedezése közben.

Ha már **Tolkien**-ről esett szó, a **Konami** kiadta a **RIDERS OF ROHAN**-t, ami stratégia, RPG- és akció-keverék (talán ez utóbbi sikerült benne a legjobban, ez a **WAR IN MIDDLE EARTH**-ra emlékeztet). Ami a **Konami**-t illeti, kiadták a **MISSION IMPOSSIBLE** című TV-sorozatfeldolgozást is. A játékban a tévésorozat bármely szerepében játszhatunk, és sok igazi „kémeset” tehetünk: álruhát ölthetünk, poloskát rejtegethetünk el stb.

Az **SSI Advanced Dungeons and Dragons** játékok szerelmeseinek sem kellett nélkülözniük: a **GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER**-sorozat, a **POOLS OF DARKNESS**, a **DEATH KNIGHTS OF KRYNN** stb. (bár általában a kritikák nagyon lehúzzák az **SSI** újabb eresztésű játékeit), no meg persze az igen sikeres **BUCK ROGERS-COUNTDOWN TO DOOMSDAY**-sorozat is napvilágot látott. A **GATEWAY** cselekménye a már szokásos: a játékosnak négy mágikus szobrocskát össze kell szednie, hogy megelőzze a Rosszak invázióját. Azóta megjelent a **Forgotten Realms**-sorozat egy újabb tagja: **TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER**.

Az **SSI**-nek más munkái is vannak — a legújabb **Krynn**-játék, ami a **TSR** most kiadásra került **DARK SUN** modulján alapul; és szintén fejlesztés alatt van a **CITADEL OF THE BLACK SUN** is, ami előreláthatóan izomorfikus ábrázolású lesz, mint ahogy az **Electronic Arts THE IMMORTAL**-jában látható volt. Na és természetesen az elmaradhatatlan **EYE OF THE BEHOLDER**-sorozat, amelyből most már a harmadik részt írják. A **BEHOLDER 2** így is releváció volt, még a **BEHOLDER 1**-hez képest is: sokkal több pálya, sokkal jobb grafika, sokkal gondosabban kimunkált esemény-szál.

Persze az RPG-knek nem csak az **SSI** a főfelelőse: más cégek is minőségi RPG programokkal léptek a piacra.

Az **OBITUS** és a **DARKSEED** (ami nagyfelbontású **VGA**, így grafika terén még a **Spellcasting**-okat is veri, és a cselekmény is elég jól összehozott) erre talán a leg-

jobb példa, de megemlíthetjük a **CORPORATION**-t, ami elsőre egy labirintusjátéknak látszik, némi **SUPREMACY**-s beütéssel, de maga a játék vérbeli RPG: a csapatban mind humanoidok, mind androidok lehetnek, a karakterek top-fegyvereket használhatnak, szupermérgező drogokkal tuningolhatják magukat stb., és nem is az **SSI**-féle vontatott küzdelemstílusú a játék, a csaták realtime-3D-k, hasonlóan az **EYE**-okhoz.

Az **ELVIRA**, illetve a folytatása, a **ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS** szintén nagyon híres kalandjáték. Az első rész érdekessége, hogy **C-64**-re is megjelent (valamint hogy csak német verzió van PC-n). A második igen jó kritikákat kapott, lényege egy elhagyatott TV-stúdió megtisztítása a rossz szellemektől.

Nem szóltunk még a **New World Computing MIGHT AND MAGIC III: THE ISLANDS OF TERRA** című programjáról. Ez is **EYE**-típusú, 6 Mbyte-nyi játék, 85-féle szörnyanimációval, olyan érdekességekkel, mint pl. a karakterportrék hangulatmutatása. Az eddigi **MIGHT AND MAGIC**-ekhez képest a szörnyek képe most már teljesen realisztikus: „*what you see is what you fight*”. A játékban már nem találjuk az eddigi 1000-szörny-1-négyzetméteren elvet (valószínű azért is, mert a program játéktere valóban hatalmas). A játék első része még 1987-ben jelent meg, csodálatos **CGA** grafikával és hatalmas programozói tudásról árulkodó kivitellel; AT-n játszhatatlanul gyors, és *Memory allocation Error*-t produkál kilépéskor.

A **WIZARDRY**-sorozat az eddigiekben főként bonyolultságáról volt híres, ami valószínűleg túltett a képi megformálás színvonalán. Ez most változni fog: a következő **WIZARDRY** játék, a **CRUSADERS OF THE DARK SAVANT** állítólag már *Ultima*-színvonalú lesz (mellesleg 1990-ben kiadták a **BANE OF THE COSMIC FORGE**-t, ami a felhasználói interface egyik lehetséges megváltoztatását mutatta be — de a **CRUSADERS** még valószínűleg ennél is jobb lesz).

A **MAGIC CANDLE 2: THE FOUR AND FORTY**-nak (**Mindcraft**) nincsen olyan elegáns grafikája, mint a **MIGHT AND MAGIC 3**-nak vagy a **WIZARDRY 7**-nek, de van benne egy-két érdekes újítás: az összes látott szöveg file-ba mentése a játék folyamán; 40 karakterig építhetünk csapatot, ami azt jelenti, hogy míg a csapat egyik része gyakorlatozik, addig a másik már régen „bevetésen van”. Így pl. meg lehet azt tenni, hogy a csapat egyik része biztosítsa a kalandozó élcsapat — élelem, fegyver — utánpótlását; a party-tagok elhagyhatnak, ha nem tetszik a parancsnokságunk, és a választott csapatvezér is, híven a program karaktereinek egyéniségéhez, át próbálja formálni a csapatot a saját elképzeléseinek megfelelően; pl. a harcosok fegyverhasználatra buzdítják a tagokat, míg mondjuk egy mágus alapvető mágusi fogásokat fog a csapatnak tanítani; új spellekkel is találkozunk (pl. Glamour); stb. (Sajnos az országban eddig csak egy kifagyós verzió terjedt el...)

A **Mindcraft** ugyanakkor már dolgozik a folytatáson: **MAGIC CANDLE 3**, ami előreláthatóan egy sci-fi játék lesz.

A **VENGEANCE OF EXCALIBUR** (**Virgin/Synergistic**) szintén egy sorozat folytatása (közvetlenül a **SPIRIT OF EXCALIBUR**-é, aminek jelenleg csak német változatáról tudunk). Ez egy inkább stratégiai játék, elfogadható (csak 32 színű) grafikával. A sztori egy démon köré fonódik, amit egy bizonyos *Morgan Le Fay* szabadított a világra, és a mi feladatunk megfékezni a szörnyet.

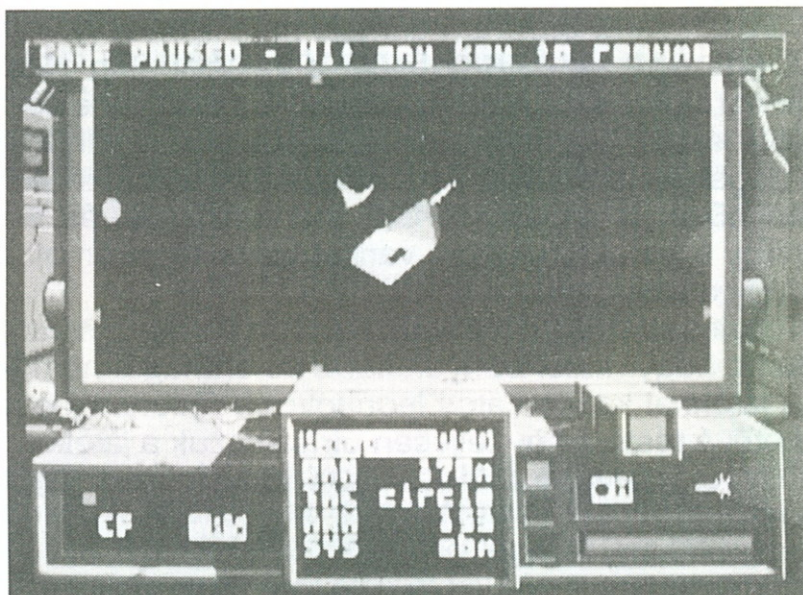
A **CONAN THE CIMMERIAN** (1992. március) szintén **Virgin/Synergistic** termék, azonos szerkesztővel. Ez már inkább RPG, akciórészekkel.

Míg a fantasy-RPG-k továbbra is dominálják a játékipiacot, kiadtak/kiadnak sci-fi RPG-eket is. Az előbb említett **STAR TREK** mellett más űrmászák is megjelentek.

A **Microprose** kiadta az 1986-os (CGA) **ELITE** feltuningolt változatát, az **ELITE PLUS**-t, ami már kb. az Amigás Elite szintjén van.

Ugyanakkor egy új sorozatot is kezdett a **LIGHTSPEED**-del, a szokott űrkereskedős-**ELITE** mászkával (sajnos az **ELITE**-utánérzések mind egy kaptafára készülnek...). A sorozat második része 1992 februárjában látott napvilágot: **HYPER-SPEED**. A játékos feladata (Isaac Asimov nyomdokain) megkeresni a rég elfeledett Földet.

Ha már **ELITE** stílus, akkor meg kell említenünk az **Origin SPACE ROGUE** c. űrkereskedő játékát is (kép jobbra), melyet sokan hosszú ideig **ELITE 2**-nek hittek — tévesen.



Egy másik sorozat (szintén **Microprose**) a **MEGATRAVELLER**-eké. Az 1990-ben kiadott **MEGATRAVELLER 1** nem volt igazán sikeres, viszont az 1991 végén megjelent **MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENTS** már sokkal jobban néz ki. Ez már nem **ELITE**-klón — leginkább az **ULTIMA**-khoz lehetne hasonlítani a felső nézeti képükkel. A **MEGATRAVELLER 2** több mint 100 felfedezendő bolygót tartogat a kalandoroknak, mindegyikükön több mint ötszáz ezer négyzetmérföldnyi területtel. A program harci rendszere lehetővé teszi, hogy míg az egyik karakterrel támadunk, addig a többi automatikusan védekezzen. Ez nagy előrelépés a **MEGATRAVELLER 1**-hez képest, ahol amíg egy karakterrel támadtunk, addig a többi karakter bambán áll (a program fejlesztője **Marc Miller**, most fejleszti a program 3. részét). A partytagok szubjektivitása és egyénisége is szerepet kap: másképp teljesítik a parancsokat stb.

Természetesen a rendes „papír”-RPG-k is fontos szerepet kaptak az elmúlt két év termésében. Ilyen a **Konami CHAMPIONS**-a (fejlesztés alatt) is, ami pontosan meg egyezik a papírajáték szabályaival. A hűségnek nincs nagyobb garanciája, mint az, hogy a programot az a **Steve Peterson** fejleszti, aki a papírváltozatot is kifejlesztette. A **CHAMPIONS**-ban a játékosok teljesen egyéni **SUPERHERO**-t tudnak majd „kitalálni”, a tulajdonságok széles skálájából választva. Ugyanígy a játékos kiválaszthatja a karakter öltözékét valamint a vizuális és hanghatásokat, amik együtt járnak a karakter ténykedésével (varázslatok stb.).

A **CHAMPIONS**-nak is van néhány különleges opciója. A játékos beállíthatja az animált csatajelenetek sebességét, így döntési lehetősége van, ami a csata realtime vagy fordulós jellegét illeti. A csataképenyő minden eleme manipulálható — tehát ha egy karakter át akarja dobni az ellenfelét egy falon, megteheti.

A Non-Player Characterek (NPC)-kel való akció is teljesen más, mint a piacon lévő többi programban. Kérdések feltevése helyett a karakter célt választ a párbeszédhez, utána választhatunk a különböző módusok (dühös stb., lásd pl. **COUNT-DOWN**) és párbeszéd-taktikák közül, hogy végül célhoz érjünk (pl. hogy ilyen-olyan infókat megtudjunk erről-arról stb.). Persze a program elkészítésénél vigyáznak az azonos helyzetek elkerülésére — ami végül is fenntartja az egész cselekmény érdekességét — és ennek egy (ma már) viszonylag elavult módja a cselekvés menüből választása (a program demója még ilyen volt).

A **Microprose DARKLANDS**-ja valószínűleg 1992 legjobb RPG-je lesz, ha igazak a programról szóló híresztelések. Ez lesz az első valóban történelemhű fantasy-RPG (bár ez az oxymoron kissé logikátlanak tűnik így). A játék a 15. század Németországában játszódik, és a megpróbálja ötvözni a **Microprose**-ról ismert pontosságot és hűséget a papír-RPG-k dramatikájával és bonyolultságával. Ilyen korhűség pl. hogy a karakterek nem varázsszavakat mormolnak, hanem szentekhez imádkoznak vagy alkémiát használnak.

Természetesen, a **CHAMPIONS**-hoz hasonlóan, a **DARKLANDS** is menüvezérelt lesz, hogy minél bonyolultabb és önmagát nem ismétlő sztori jöjjön ki.

A játékkal kapcsolatos legnagyobb újdonság lesz az „adventure generator”, ami lehetővé teszi, hogy teljesen újrajátsszuk a játékot.

Összefoglalva, a **DARKLANDS** minden idők egyik legszokatlanabb RPG-jének ígérkezik.

Mi újság a szimulátorok terén?

A nagy teljesítményű (486, nagy winchester), analóg joystickkel rendelkező PC-t mintha kimondottan repülőgépszimulátorok futtatására tervezték volna. Érdekes módon, erre a gépre jelenik meg a legtöbb repülőszimulátor.

A fejlődés útja valószínűleg a minél bonyolultabb szimulátorok megjelenése (érdemes megnézni a **Flight Simulator 4**-et vagy az **Airport Transport Pilot**-ot, hogy egyes külföldi BBS-eken külön szekciójuk van — helyszínek, kiegészítések stb.).

Kezdjük az **ORIGIN**-nel, amely egy Arcade-jellegű játékot, a **WING COMMANDER**-t dobta 1990 végén piacra, és azután még két küldetéslemezt is kiadott hozzá. Szép játék, az **EPIC** előhírnökének is nevezik (bár a két program színvonala ég és föld!). **Chris Roberts** azért nem ült meg a babérjain, és 1991 szeptemberében kiadta a játék második részét, amelynek intro-része feltétlenül figyelmet érdemel és az arcade-részek is sokkal jobbak benne, mint a **WING COMMANDER 1**-ben. A játékhoz külön **Speech Disk**-eket adtak ki — amivel szép digi hang installálható a játék mellé. Azóta — még 1991 végén — két küldetéslemez („Special Ops”) is boltokba került a **WING COMMANDER 2**-höz.

Na és persze a végeérhetetlen történet a **Kilrathi**-akkal vívott háborúról... (ha az **Origin** csípkedi magát, még 10-15 résszel meglephet bennünket...)

A cég még mindig írás alatt álló nagy aduja, amit a nagy **EPIC**-esek is félve emlegetnek, a **STRIKE COMMANDER** lesz (ha egyáltalán megjelenik — eddig csak egy demóhoz volt szerencsénk), egy új animáció-generációs program. A hírek szerint már elkészült a valóban részletes tereptárgyak animációját megoldó program, valamint maga a terep.

A játék a 21. század Földjére kalauzol el bennünket, egy csoport zsoldos közé („*Stern's Wildcats*”). Ekkorra már az USA-nak híre-hamva sincsen, hála a közgazdászoknak, nekünk ilyen terepen kell küzdenünk az *Ultimate Bad Guys*-ok ellen — így ez nem csak sima repülőszimulátor lesz.

Az **Electronic Arts** is kiadott egy egész jó repülőszimulátort: **CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT**, ami lényegesen jobb, mint az előző **CGA**-s termékük, az **ADVANCED FLIGHT TRAINER**.

Masszív finomításokat is elkövettek a programban — gyors grafika, **VGA**-n kifejezetten jó, és a már szokásos külső nézet (összesen kb. húszféle)/visszajátszás/2D-3D típusválasztás is adaptálva van. Természetesen van Target képernyő is, ahogy már lenni szokott. Be van építve egy rugalmas mission designer is, amivel a legkülönbélebb összeállításban küldhetjük harcba a repülőgépeket. Terveket, térképeket lehet összekovácsolni: csak ráklikkel az ember valamelyik opcióra és voilá! — egy új sztorit kapunk!

Alapkiépítésben (tehát az 1991 végén kiadott **CY'S AC UPDATE** nélkül) a programban 6 repülőtípus van és kb. 50 előre elkészített misszió. Természetesen a program (mint pl. a **Flight Simulator 4**) rögzíti a fontosabb repülési adatokat, így azok visszajátszhatók.

A **Microprose** (amit sokan a legjobb szimulátorokat író cégnek tartanak — azért próbáljon meg valaki 286-on játszani egy **Micropose** szimulátorral! Kissé fárasztani fogja...) is kiadott egy-két szimulátort. A **GUNSHIP 2000** a cég legjobb repülőszimulátoros tapasztalatait kombinálja a szokott stratégiai elemekkel, és a végeredmény egy elfogadható (386-on!) helikopter-szimulátor (ez nem egy **VGA**-ra átírt eredeti **GUNSHIP**, ami egy az egyben C-64 konverzió volt!). Három bevetési terület, mindegyikük 800 négyzetkilométer nagyságú, a Perzsa-öbölben, illetve Közép-Európában, már ahogy lenni szokott.

7 különböző helikopter közül választhatunk a programban, és — legalábbis az 1991 végi **GS 2000 UPDATE**-lemezzel — kihasználja a **SoundBlaster** digi lehetőségeit.

A **Virgin Games** is kiadott egy helikopterszimulátort 91-ben, ami főként nagyon szép rajzfilm-intrójával aratott sikert: **THUNDERHAWK**. A program egy AH-73M harci helikoptert szimulál, és kb. 60 különböző missziót tartogat, hat szeparált bevetésre lebontva.

A **Spectrum Holobyte** valószínűleg legnagyobb dobása volt tavaly a **FALCON 3.0** megjelentetése, ami vitán felül remek. (Természetesen ehhez is készültek **UPDATE**-lemezek — most a 3.0-nál tartunk.)

Ennek a programnak (kismillió digitalizált képe mellett) egyik legfőbb erőssége a játékos teljesítményétől függő új missziók generálása.

Más **Spectrum Holobyte**-termék volt a **FLIGHT OF THE INTRUDER**, amiről nemigen érdemes megemlékezni, a maga 16 színével...

A **Microprose** régi **F-19**-ének feljavított változatát is kiadta tavaly. Az **F-117A NIGHTHAWK** nem megy relevációszámba, de megrögzött **F-19**-hívóknak valószínűleg jól jön (mi pozitívumaként csak a 256 színt és a több nézetet találtuk...).

A **JETFIGHTER II**. is ezen időszak terméke — egy jó közepes repülőszimulátor. Szintén **Microprose**-termék az 1991 márciusában megjelent **F-15 STRIKE EAGLE II**, természetesen iraki hadszíntérrel, az egyéb scenario-k pedig **F-19**-esek.

A **Microprose** most fejleszti az **F-15 STRIKE EAGLE III**-at, ami állítólag még jobb lesz — eddig csak egy igen gyenge, 300 Kbyte-os demót láttunk a programról.

Az **Arena Entertainment**, a **Spectrum Holobyte** tengerentúli leányvállalata adta ki még 1990-ben a **REACH FOR THE SKIES: THE BATTLE OF BRITAIN 1940**-et. (Sajnos, ennek is csak 16 színű változata létezik.) A program 8 különböző világháborús gépet szimulál, 350 előre definiált misszióval.

Hogy végre kiváló repülésszimulátorokról is szó essék: a Virgin 1991 végén kiadta a **SPACE SHUTTLE**-t (persze ez nem a C-64-es BASIC leszállás). Ez poligon-grafikás, és lényegesen játszhatóbb, mint társai (talán csak az **EPIC** és a **RETALIATOR** jobb nála). Tökéletes szimuláció — maga a műszerfal is vagy 5 képernyőnyi.

A program különböző küldetéseket ad: felvinni, lehozni szatellitákat, komplex manővereket végrehajtani. Röppályák, földi és csillagtérképek, tökéletes szimulációja a fellépő gravitációs, tehetetlenségi stb. erőknél — ez a **SHUTTLE**. A programnak csak PC-verziója van, ami eléggé furcsa, ugyanis lemezigénye alacsony.

A képzelt világba áttérve a **Psygnosis** bemutatta a **THE FRACTAL ENGINE** demóját, ami egy grafikus rendszer, 3D, általában ray-trace-elt, illetve 3D fraktálprogramokkal számolt képeket kirakva a vizuális élmények biztosítására. A programot **CD-ROM**-ra tervezték, és — állítólag, bár ez szerintünk normál **CD-ROM**-nál képtelenség — másodpercenként 20 képet tud kirakni a képernyőre. Ez is egy reális repülőszimulátor így — a **STRIKE COMMANDER**, ha egyáltalán lesz, „kisöccse”. (A program teljesen „művi” tájképen vezeti át a nézőt, hisz minden — a városok stb. — trace-eltek.)

A **Three-Sixty MEGAFORTRESS**-e sikerült alkotásnak nevezhető — 1991-ből.

És hogy rátérjünk az elmúlt két év vitán felül két legjobb szimulátor/arcade játékára: az **OCEAN** 1991 márciusában adta ki a **RETALIATOR**-t, ami egyszerűen tarolt a piacon: menten értékesítési gondok vártak pl. a középszerű szimulátorairól híres **Microprose**-ra. A játék a 90-es évek eddigi legjobb repülőszimulátora, bár inkább a lövöldözős kategóriába sorolható. Fő előnye az egymás elleni játék lehetősége — ha soros vonalon össze van kapcsolva a két gép.

Szintén **OCEAN**-fejlesztés az **EPIC**, ami 1992. tavaszán jelent meg. Ha van a világon jó lövöldözős program, akkor ez az. Soha eddig nem látott polinom-grafikás animáció: sokkal kulturáltabb és gyorsabb, mint a digitalizált képrészletek manipulálása. Ráadásul előrelépés a **RETALIATOR**-hoz képest, hogy itt már teljesen 256 színűek az állóképek — szóval egy **VGA**-n gyönyörű program. A missziók is változatosak, a köztük lévő animációk meg egyszerűen bombajók. Ez a második olyan **OCEAN**-játék, ami összehasonlíthatatlanul jobb (még hangban is jobb valamivel, pedig a PC hangját (SB-n) talán csak a +4-es gépek múlják alul...) a (16 színű!) Amiga-verziójánál.

Stratégia, taktika

A stratégiák között vitán felül a **Maxis** programjai a legjobbak. Kezdték a **SIM CITY**-vel, amiben egy komplett várost kellett menedzselni és fejleszteni, minden paraméter figyelembevételével. A programnak (gyenge Amigás és borzasztó C-64-es verzió mellett) PC-n igen jó változata van; egy-két hibája azért akadt (pl. a scenario-kban nyújtott teljesítményt az eredetileg elterjedt 1.0-s verzió nem értékelte). Ezért adták ki a **SIM CITY 2**-t (helyesebben **SIM CITY VGA 1.2** — 1991), ami egyrészt már

320*200-as **VGA**-t is kezelt 256 színnel, másrészt a scenario-pályákat rendszeren értékelte, és tudott egy hatalmas kunsztot: a pálya-tile-ok itt már választhatóak voltak (mint pl. a **Populous** pálya-diszkjei); így pl. játszhatunk kora középkori, kínai, vagy akár Holdbázis-helyszínen is. Ilyenkor persze a feladat is automatikusan változik, dátum- és tájszóláshelyesen (pl. Európában németül beszél stb.). Mellesleg **SIM CITY**-klón is született azóta: a **MOONBASE**, ahol hold-települést kell alapítani; annyi az újdonság, hogy pénzt a saját termékek más városoknak való eladásával lehet keresni (pl. levegő, élelmiszer...).

A következő nagy **Maxis**-dobás a **SIM EARTH** (1991 eleje) volt, ami már egy teljes bolygó kézben tartását biztosította; valamint a még komplikáltabb **SIM ANT** (1991 vége).

A tili-toli stratégiák között (az **SSI**-játékrengetegben) talán a **HARPOON** bizonyult a legjobbnak.

Chris Crawford PATTON STRIKES BACK-je talán a legjobban kipofozott tili-tolija: stratégiai játéktól nem várt szinten és mennyiségben rakott ki digitalizált második világháborús képeket, sőt! Jó pár 5-6 másodperces filmbejátszást is produkált, igaz, hogy csak olyan gyufaskatulya-méretű helyen. Egyébként a játék a szokásos.

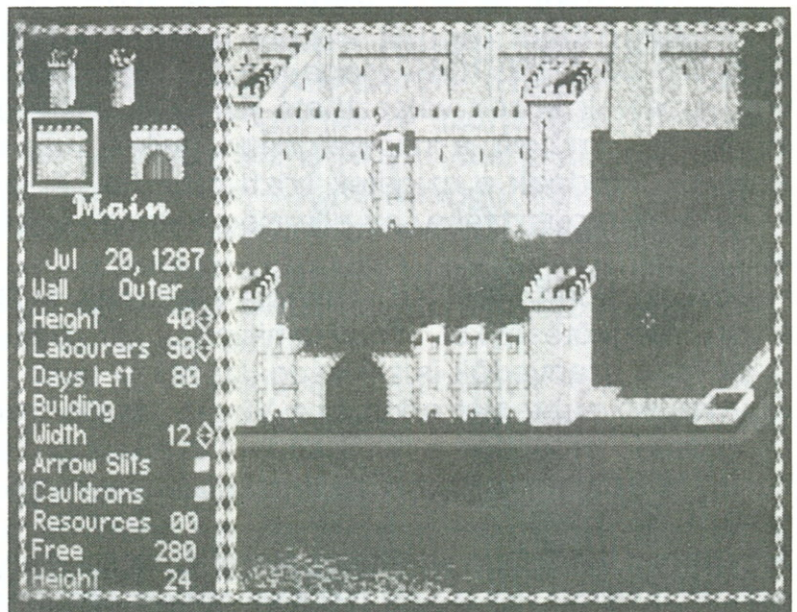
Kimondottan a **SIM CITY**, a **Populous**, illetve a **Defender of the Crown** nyomdokain indult el az **Interplay CASTLES**-e (kép jobbra), ami a szokott stratégiai játék, viszonylag korszerű köntösben.

A cél persze a minél nagyobb erő összeszedése (minél nagyobb vár stb.). RPG-elemekben is bővelkedik a program — a vár uraként periodikusan döntéseket kell hoznunk mindenféle vitás kérdésben.

Sid Meier (Microprose) 1990-es legnagyobb dobása valószínűleg az év PC-játéka, a **RAILROAD TYCOON** volt. Ez egy **SIM CITY**-szerű vasútmanager játék, és valóban: még a finnyásabb, a tili-tolikkal nem vacakoló játékosoknak is örömet szerzett (a programnak a **CASTLES**-hez hasonlóan leírása jelent meg a *Commodore Világ* hasábjain, így nem foglalkozunk vele tovább).

Sid Meier 1991-es legjobb alkotásán már érezhető a **SIM EARTH** hatása is, valamint az olyan stratégiai játékoké, mint pl. az **EMPIRE** vagy — hogy a **Microprose** egyik párhuzamos játéksorozatát említsük meg — a **Command H.Q.** (1991).

Global Conquest (1992). A játék immár kozmikus méreteken folyik a **CIVILIZATION**-ben, és sikerességére jellemző, hogy több UPDATE-je is készült. Jelenleg a 3.0-s UPDATE-nél tartunk. A játékban minden eddiginél (mármint az eddigi játékoknál: ott csak egy városnak stb. voltunk a vezetői) nagyobb hatalommal rendelkezünk, egész civilizációkat alapíthatunk/rombolhatunk le, és természetesen van ki ellen játszani: *Genghis Khan*, *Napoleon* stb. (a program bővebb ismertetése e könyvben található).



Az **Omnitrend RULES OF ENGAGEMENT**-je szintén egy stratégia, de ez már az űrben játszódik. (Mind a **BREACH 2**, mind a **RULES...** leírása szintén e könyvben található.)

Az **Interstel ARMADA 2525** programja még egy viszonylag híressé vált stratégia (a rosszabbik, tili-toli fajtájából). Ez egy többszereplős űrstratégia, az **EMPIRE** egy elbonyolított stílusában, diplomáciai élettel és természetesen csatákkal fűszerezve. Szintén az **Interstel**-től, az **UTAH BEACH** a normandiai partraszállást (1944. jún. 7-1944. júl. 2.) dolgozza fel, '92 nyarára ígérik, s állítólag **SVGA**-t támogat majd.

Az **SSI** rengeteg stratégiát adott ki: **CONFLICT IN THE MIDDLE EAST, CONFLICT OF KOREA, RED LIGHTNING, SECOND FRONT, WESTERN FRONT, CIVIL WAR** stb. Ezek mind egy kaptafára készült tili-tolók, így maximum csak a helyszín más bennük.

A **Broderbund ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES**-e hosszú hallgatás után született, 1991-ben, de nagy szenzációt nem okozott.

Annál nagyobbat durrant viszont a **MIDWINTER**-sorozat új tagja (**Microprose**), a **FLAMES OF FREEDOM**, mega-méretű kézikönyvével. Itt már 40-50 független sziget van, amelyek között választható járművel közlekedhetünk (persze, van, hogy esetleg harci járművel), a szigetek mindegyikén más a politikai rendszer, amiből persze azonnal adódnak a szigetek közti háborúk. A missziók: politikusok kiszabadítása, konvolyok elpusztítása, az ellenség katonaságának kikémlése, erőmű-elpusztítás stb.

Hasonlóképpen RPG és stratégia keveréke a **TWILIGHT 2000**, szerencsére nem olyan megkötésekkel, mint amilyenek az **SSI** RPG-i, így még a heveny **SSI**-undorban szenvedők is szívesen játszanak vele.

Egy kitűnő stratégiát adott ki a **Virgin Mastertronic** 1991-ben, a **SUPREMACY**-t. A program fő erőssége a valóban fantasztikus grafika és a viszonylag újszerű játékötlet (itt is bolygók elfoglalása, terranizálása, majd benépesítése a cél, nagyon szép grafikával).

A **Bullfrog** 1990-ben jelentette meg PC-re, az Amiga-változat kiadásával egy időben, a **POPULOUS**-t. Ez a **SIM CITY**-szintű stratégia nagyon sok hívet szerzett, és rengeteg más programnak alapötletül szolgált: pl. **REALMS**.

A **POPULOUS 2** és a **POWERMONGER** csak mostanában került a boltokba. Ezt a lassúságot a **Bullfrog** konvertálási nehézségekkel magyarázta: mindenesetre még nem biztos, hogy az **Electronic Arts** a **World War I. POWERMONGER** scenario-diszket is átkonvertálja PC-re.

Persze a regényfeldolgozások sem maradhattak ki a stratégiai játékok családjából: a **DUNE (Virgin)** a **Frank Herbert**-féle regény feldolgozása. Minél több **Freeman**-települést kell magunk (az **Arrakisok**) mellé állítanunk; azok egy részét katonának kiképezni, a másikat pedig persze a földművelésre ösztönözni stb. A játék hátránya, hogy sokszor még egy egész napos játék során sem történik semmi: az ellenség nem támad...

Egy kis sport

Az elmúlt két év terméke elég szegényes volt igazán jó sportprogramokból (**4D-BOX, MIKE DITKA'S...**), pl. az Amigához viszonyítva. Viszont rengeteg sportmanager született (ezeket mégiscsak könnyebb volt programozni...), pl. **NATIONAL HOCKEY LEAGUE** stb. Sajnos, a jobb sportprogramok (épp azok, amelyek nem

manager típusúak) egy része kiszámíthatatlanul fut: az új verziójú **COPYLOCK**-ot (ami a **TV-SPORT...**-játékokat védi) még nem sikerült megnyugtatóan feltörni.

Érdekes módon, míg Amigán egymást érik a jobbnál jobb focik (mégiscsak európai gép az Amiga, annak minden hátulütőjével — pl. túlnyomó többségben német nyelvű programok...), addig PC-n főleg a **baseball**-okat erőltetik, és ezekből tényleg egész jó programok születtek. A második legkedveltebb sportág a golf, ezekből is rengeteg újdonság született, mind PC-n, mind Amigán (**JACK NICKLAUS ULTIMATE GOLF, PGA TOUR GOLF, LINKS, MICROPROSE GOLF**). A harmadik preferált sportág PC-n a **box**, ebből egészen jó programok születtek, pl. relevációs-számba ment a **4D-BOX**, illetve természetesen a **tenisz**. Jobb programok a **PRO-TENNIS**, illetve az utolérhetetlen poligongrafikás **Advantage Tennis (Infogrames)**. Térjünk rá a programtermésre, illetve a várható programokra!

Az **Electronic Arts** szintén a **baseball**-nak kötelezte el magát, és a készülő **EARL WEAVER BASEBALL II. SYSTEM**-e (ami több részből áll: **EWB II, COMMISSIONER'S DISK II**, és az **1990 MLBPA PLAYER STATISTICS AND MANAGER PROFILES DISK**) a baseball-fanoknak ígér remek szórakozást (ráadásul — mint a felsorolásból is látható — itt manager-rész is van). A demó akciórésze remek volt, hasonló színvonalú animációval és képminőséggel, mint a **MIKE DITKA'S...**; rengeteg nézettel — mintha TV-n néznénk az eseményeket (még 286-son is!). A program manager-része az immár szokásos lehetőségeket nyújtja: a menedzsment a csapat minden tagját elég nagy pontosságig 'megrajzolhatja'; per-sze a létező, előre definiált karakterek átalakíthatóak.

Hogy valami különlegességet is kapjunk a programtól, tervezhetünk és nyomtathatunk (előre definiált clipart-készletről lévén szó, igen egyszerűen) saját házi baseball-plakátokat, meghívókat is.

Még ilyen! Az **SSI** is dolgozik egy sportprogramon, a **TONY LARUSSA'S ULTIMATE BASEBALL**-on. Stratégia, statisztika, és maga a fizikai játék (sajnos több információ erről a programról sincs, mert még ezt is csak fejlesztik). Már megjelent és színvonalas program a **Data East BO JACKSON BASEBALL**-ja — ebben már, szerencsére, főleg a játékjelleg dominál. Félresikerült töreése van!

Essen szó valami játékos-borzasztó programról is, álljon itt a **Konami BASEBALL CARD COLLECTOR**-a. Mint a nevéből is következik, ez egy sima baseball-kártyagyűjtő és rendező (Amerikában felkapott a baseball-kártya-üzlet: a „nemzeti sport”-fan-ek állítólag 1990-ben több billió dollárt kiadtak ilyen ostobaságokra...). Azt, hogy mi a jó ebben a programban, nem igazán tudjuk megítélni — talán, ha az ember le-scanneli a kártyákat, és utána 16 millió színnel és észvesztő felbontásokban printeli, akkor már talán valóban érdekes lehet...

Egy remek **rugby**-t adott ki az **Accolade** 1991 végén: **MIKE DITKA POWER FOOTBALL**, ami főleg fantasztikus gyorsasága és nézeti képei miatt terjedt el — ez végre egy igazán jó program! Természetesen ebből a programból sem felejtették ki a megszokott manager-funkciókat.

A rendes, európai focira áttérve, bizony a PC-seknek nem sok jutott.

A **Broderbund PLAYMAKER FOOTBALL** megint a szokásos manager-funkciókat nyújtja, csakúgy, mint a többi, megszámlálhatatlan futball-manager (pl. **SUPER-LEAGUE SOCCER, BUNDESLIGA MANAGER PRO** stb.).

Két játék, ami egyáltalán figyelmet érdemel: egyik a **KICK OFF 2**, az Amigás verzió egyik 'lebutított' átdolgozása (de ez is több, mint a semmi), illetve a **Kristalis**

MANCHESTER UNITED-ja, amiben remek (és gyors!) játékszimuláció van. (Üröm az örömben, hogy csak a legfontosabbat nem leltük meg: hogy lehet valamely csapatot manuálisan irányítani a játékban, de valószínűleg mi voltunk a hülyék...)

Persze az olimpiai összefoglaló adatbázisok sem maradhattak ki a programtermésből. A **SPORTS ADVENTURE** (1991 vége) minden elképzelhető adatot tartalmaz az összes eddigi olimpiáról, rengeteg (nagy felbontású **EGA**) képpel.

Az **UbiSoft** (magyarok számára milyen röhejes név!) igen jó teniszprogramja volt 1991-ben a **PRO TENNIS TOUR II**. Ez az előző (**GREAT COURTS, GREAT COURTS 2.**) részekhez képest 256 színű **VGA**-t ígér, valamint valamivel jobb játékot. Ami igazán nagygyá teszi a játékot: beállíthatók az ellenfél gyenge és erős pontjai.

Az **Infogrames ADVANTAGE TENNIS** című programja volt e két év talán legnagyobb teniszszenzációja. Ez egy poligon- és vektorgrafikás, rendkívül gyorsan animált tenisz (gyengécske töréssel) — mindenképpen érdemes kipróbálni.

Áttérve a golfprogramokra, az **Accolade** itt is tarolt a piacon. Alighogy megjelent 1991 nyarán a **LINKS GOLF**, már rögtön utána elkezdtek tömni a piacot **UPDATE**-ekkel, pályákkal, **CD-ROM** verzióval stb. Maga a program nem rossz, megüti a ma elvárható szintet.

Szintén **Accolade**-mű a **JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF**, ami 1992 elején jelent meg. Ez, ha lehet, még szebb program, és még tartalmasabb (minden látószöget realtime-ban számol és rak ki a képernyőre), csak a sebességével vannak komoly gondok (286-oson egy percig is eltart egy új kép kiszámolása). Állítólag a programot kiadták **Commodore CDTV**-re is. 8000 digitalizált kép eleve egy glocclubból (*Muirfield Village Golf Club, Dublin* — ez már nem pepecsel a számolással — a pálya minden nyolcadik yardjáról (=0.91 m) digitalizáltak 4096 színnel, és bokrok-fák közelében pedig három yardonként fényképeztek), így **CD-TV**-rendszeren az egész program futása élvezhetőbb és persze gyorsabb.

A **PGA Tour Golf** és az egyéb (a „fütyös” meg a többi) golf technikai elavultsága miatt nem érdemel szót.

Született még egy említésre méltó biliárdprogram, a **SHARKEY'S 3D POOL**. Ennek a programnak a fő erőssége a változtatható látószög, és a játékmódok (gép ellen is!) nagy választéka.

Ha megemlégtünk az inkább ügyességi kategóriát, még a **SHUFFLEPUCK CAFE**-ről (1990) kell beszélni — ez is egy 3D játék, és ha kidolgozták volna nemcsak **EGA**-ra, akkor talán rengeteget is lehetne vele játszani. Maga az alapötlet igen egyszerű: egy táblapályán egy hasábot irányítunk: ezzel kell visszaverni a pályán ide-oda száguldozó korongot; lehetőleg úgy, hogy az ellenfél ne tudja visszaütni.

A boxprogramok közül legnagyobb meglepetést a **4D BOXING** nyújtotta. Míg más boxprogramok olyanok, mint a **CHOOSE AN ENEMY** (ami egy hatalmas bukás volt, bár 1992-es játék!) — digitalizált képrészletekkel operálás stb.; addig a **4D BOX** teljesen vektorgrafikás, és a programozók zsenialitását dicsérően újat hozó. A játékban eleve akármilyen nézeti képet kérhetünk; bármilyen hosszú menet teljesen visszajátszható, természetesen ezt is finoman állítható szemszögből; sebessége 286-os gépen is remek; és ami a legfontosabb, játszhatósága is kiemelkedő, hisz az emberi mozgás szimulációját a programozók remekül modellezik, és minden finom mozgás azonnal látható.

Jó autóversenyekkel szintén nincsenek a PC-sek ellátva, pedig jobb programozók még erre a gépre is nagyszerű dolgokat tudnának fejleszteni: lásd **INDY 500**. Fájóan hiányzanak a **LOTUS**-részek, a **SUPERCARS**-ok — helyettük be kell érünk az elég közepeszerű játékokkal...

1990 legjobb autóversenye vitán felül az **INDIANAPOLIS 500** volt, ami az Amiga verziónál is lényegesen élvezhetőbb, még 286-os gépen is (akkor is, ha egyes 'szakértők' szerint egy 25 MHz-es 386-on futó **INDY 500** lassabb az Amiga-változatnál...). Akkoriban fantasztikus gyorsaság, bombajó külső nézeti képek, visszajátszás — még ma is toplistás játék.

Sokan az **Electronic Arts**-féle **INDY 500** szerves folytatásának nevezik az ugyan-csak **Electronic Arts** által kiadott **MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE**-t, ami azért lényegesen lassabb és rosszabb felbontású a neves elődnél; viszont sokkal több pálya közül választhatunk (ami csak egyféle volt az **INDY 500**-ban).

Az **Accolade**, mint mindig, most is kitett magáért. Már a 80-as években kiadták a **Test Drive**-sorozat első két részét, ezek akkoriban igen jók voltak. 1990 novemberében pedig megjelent a **Test Drive 3**, ami azóta is mérföldkő az autóversenyes játékok — helyesebben: autószimulátorok — között. A program újszerűsége az volt (igen jó külső nézeti képei és immár **Adlib**-támogatása mellett), hogy igazi autószimulátorként az adott pályát akármerre bebarangolhatta a játékos, még csak nem is kellett az úton mennie — száguldhattott erdőn-mezőn... Azóta a programhoz több pályalemez is megjelent.

Persze az **Accolade** továbbfejlesztgette a **Grand Prix**-sorozatát is. A kezdeti **CGA/EGA Grand Prix** mellé 1991-ben kiadta a **GRAND PRIX 500/2**-t, ami legalább párosjáték; illetve 1992. elején a **GRAND PRIX UNLIMITED**-et, ami immáron pályatervezőt is tartalmaz, a világ komolyabb versenypályáinak adataival. Eddig ezt a szerkesztőt találtuk a legjobbnak (a **STUNTS**-hoz és a **HARD DRIVIN'**-ekhez képest). A szerkesztőben több mód van, amelyekbe/ből be/ki tudunk zoomolni — pl. a legkisebb nagyításnál hegyeket, folyókat telepíthetünk, a középsőben a pálya vázlatos képét alakíthatjuk ki, míg a legnagyobbban magát a pályát alakíthatjuk, még a **STUNTS**-nál is aprólékosabban (ráadásul a **FLIGHT** móddal végigrepülhetjük a pályát, választható nézőszögből és persze a pályán kívül is mászkálhatunk).

A **Ford** (be)dolgozói többször is bizonyították alkalmatlanságukat, ami a **Ford Simulator 1.** (1987) és **2-t** (1989) illeti. Aki esetleg nem ismeri: sikerült a lehető legrosszabb autóversenyt és bemutatót összehozni, természetesen mindezt **CGA** grafikával. Az újabb program, a **Ford Simulator 3.** (1992) már határozott előrelépést mutat — de tartunk tőle, ezt a színvonalat bármelyik 'sarki lamer' tudta volna hozni — ugyanis lehet, hogy maguk a képek szépek, meg nagy felbontású **VGA**-k (sőt! Micsoda kunszt! Még át is színezhették! Ezt a csodát!), de maga a játék **EGA**, és abból is a rosszabbik fajta...

Még említést kell tenni egy-két egyéb játékról is. A **Simulmondo 1000 MIGILIA**-ja pl. egész jó (ékes spanyolsága mellett is), a **CISCO HEAT** a **LOTUS**-féle igazi versenyt testesíti meg (PC-re szabva), a **CHICAGO 1990** a szokott felsőnézetű autós üldözés.

Ami a hazai átiratokat illeti, a **Twin Sectors Inc.** éppen most készült el egy **SUPERCARS**-klónnal, a **ZUPERCARS V1.0**-val, ami természetesen a játék alatt modulát játszik, rendesen animált, **VGA**-s és modemen/soros vonalon keresztül egymás ellen is felhasználható...

Az előbb már megemlített **Spectrum Holobyte**-produkció, a **HARD DRIVIN'** szintén nagy ismertségnek örvendő játék, a másodikban már pályatervezővel. Ez a kettő, a **STUNTS**-hoz hasonlóan, inkább terep-, mint versenyjáték. A várt folytatás valószínűleg a **RACE DRIVIN'** lesz, valamivel tovább javítva.

A **Konami TEAM SUZUKI**-ja az újabban nagyon elterjedt poligon grafikát használja; minőségi motorverseny, bár eléggé lassú...

Ha már a terepjátékokról szó esett, meg kell említeni a **STUNT CAR RACER**-t, ami a remek Amigás játék (C-64-ről történt) konverziója. Talán egy hangkártyát kezelő, nem C-64 szintű verzió még jobb lesz...

Na és ne feledkezzünk meg a **TURBOCAR**-ról (1987), ami a shareware-versenyek királya (olyannyira shareware, hogy még az Alaplap-lemezen is szerepelt), szuper 4 színével, **MULTI-OKTOPHONE-INTERNAL** hangjával...

Némi akció

Bár a PC hardver nem nagyon támogatja az akciójátékokat (amikhez azért illik néha egy **COPPER** vagy egy jóképességű hangchip, mint a **Paula** — vagy netalán egy 6581), az ezen kategória kedvelőit sem nagyon hanyagolták el (2-3 igazán jó játék erre a gépre is született...).

Az időszak legjobb csoportja minden kétséget kizáróan a **Bitmap Brothers** volt. **XENON 2**-jük bombaként robbant az egész világon (mi pl. napokig nem tudtunk mellőle felállni 1990 szeptemberében), és a hasonló programjaik sem voltak rosszszak (**SPEEDBALL 2**, **GODS**) — a gyengébb eresztésről (**KILLERBALL**) inkább nem szólunk.

A **XENON 2**-höz, csakúgy, mint a többi akcióhoz (egy-két szót átírva) csak a szokásos bevezetőt lehetne írni:

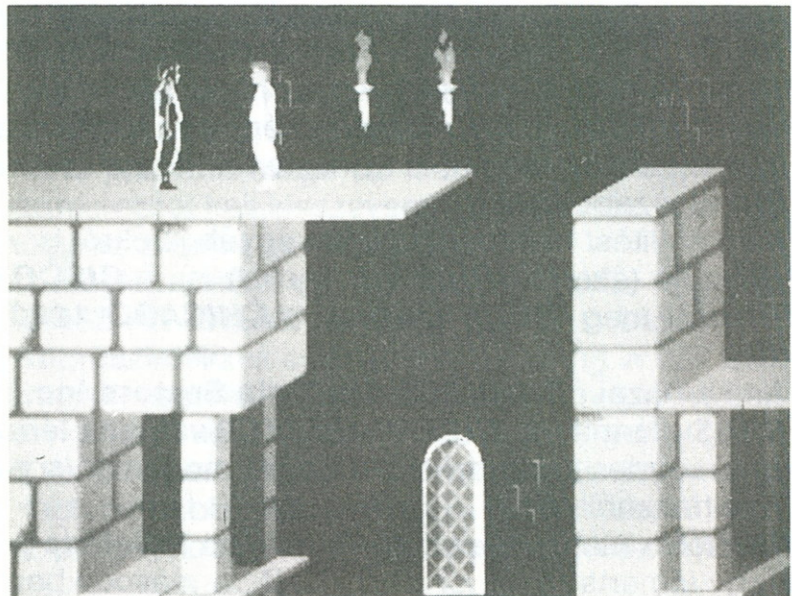
„A Földet a Támadók váratlanul támadták meg. A földi Államszövetség egyetlen működőképes űrhajóját ránk bízta, hogy vegyük fel a harcot a pángalaktikus rémek (kukacok, lepkék, gyíkok, csíkok, patkányok, aranyderes versenyparipák és egyéb gégepukkasztók) ellen... Vajon sikerül-e a Föld felszabadítása, vagy a bolygót a pusztulás keríti hatalmába?” (példa arra, hogyan lehet a semmiről sokat beszélni).

A **Bitmap Brothers** persze nemcsak lövöldözős játékaikról ismert, hanem kalandjátékokat is írtak. A **CADAVER** a **HERO QUEST**-szerű pályaképet adja, a szokott arcade/adventure stílusban.

A **Broderbund** is előrukkolt egy Amiga-klón akcióval 1991-ben, a **PRINCE OF PERSIA**-ban (kép jobbra) 12 szinten tartó küzdelem árán kell kiszabadítanunk a szultán lányát.

Az **EPIC**-ről és a **WING COMMANDER 1-2**-ről már beszéltünk, mint az akciókategóriába is sorolható játékok legjobbjairól.

A **Konami** (híven hagyományaihoz) rengeteg akciót adott/ad ki: **BART SIMPSON**, **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES**, **BACK TO THE FUTURE III** és **PREDATOR 2. ROLLERBABES**



— megannyi közepszerű játék. A játékok jó esetben a cég **OPERATION WOLF**-jának színvonalán vannak (ami 1990-ben egeres PC-n fantasztikus élmény volt, na nem a C-64-es verzióhoz, és főleg nem az Amigás **P.O.W.**-hez képest).

Sok **MACH 3**-típusú űrhajós-lövöldözős játék is született: a jobb sorsra érdemes **DYNAMIX** ősi **STELLAR 7**-ét tupírozta fel egy kis **VGA**-zással, egerezéssel, és így született a **NOVA 9** (ugyanolyan unalmas).

Persze születtek kimondottan jó és tartalmas akciók is: ilyen a már említett **GODS** vagy az **OCEAN TERMINATOR 2**-je, amiben nemcsak lövöldözés van, hanem komoly agymunkát igénylő puzzle-kirakások stb.

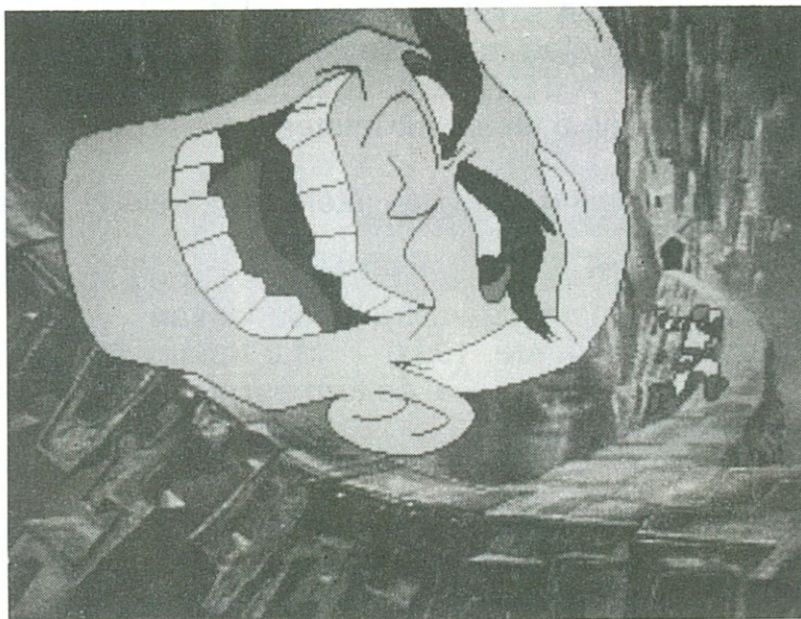
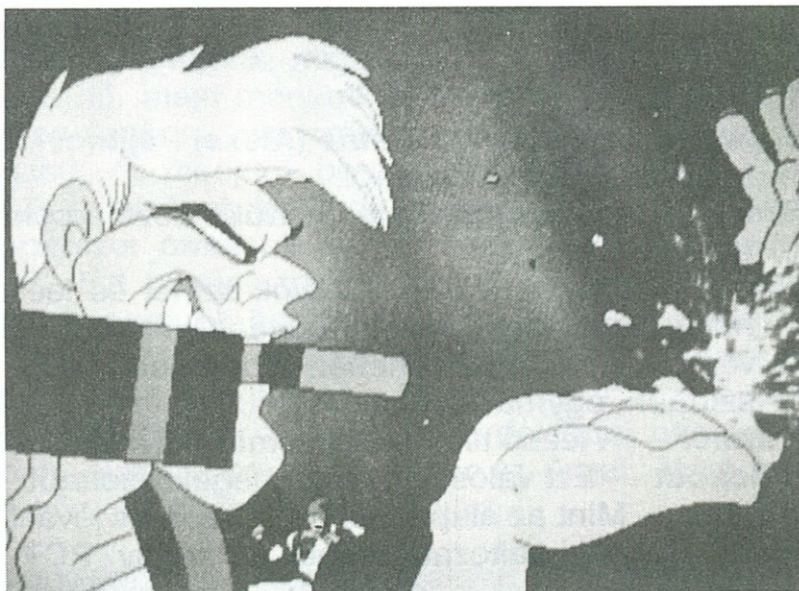
A **TITUS** két jobb játékot adott ki: az igen kellemes és jó **PREHISTORIK**-ot (1991. máj.), ahol egy ősemberrel mászkálva nagyon ötletgazdag kalandokba keveredünk, és a **FOX**-ot (1992 eleje), kb. hasonló színvonalon.

Igazán jó lövöldözős játék a **DAWN RAIDER** (1991), ami viszonylag gyenge, C-64 színvonalú grafikája ellenére talán a **XENON 2** mellett a legjobb shoot'em'up.

Inkább ügyességi, mint lövöldözős az **Infogrames THE LIGHT CORRIDOR**-ja (1990), ami egy szuper fantáziával módosított faltenisz: egy 3 dimenziós vágatban kell mindig csak előre száguldanunk az ütővel, míg a labda a legkülönfélébb akadályokról verődik vissza, és nekünk persze mindig tovább és tovább kell lökdösnünk.

A **READYSOFT** nevét se felejtjük el: két remek PC-játék, **SPACE ACE 1,2** (képek jobbra — *Space Ace 2*) és jópár játszható demó/preview (**GUY SPY**, **DRAGON'S LAIR**) adja a polinomgrafikás és digitalizált hangú filmgrafikát.

Egy kimondhatatlan nevű, ropant rátarti (ugyanis csak hollandusul képesek írni — hát még ha az ilyen szöveget 5 percen keresztül kell élvezni...) csapat alkotása a **HUGO**, illetve a folytatás, a **HUGO 2**. Mind a két játék remek ügyességi, logikai, memóriajáték-ötvet, kristálytisztá hanggal és nagyon szép animációval (van még egy shareware **HUGO** is, jelenleg a 3. résznél tart, de annak sem színvonalban, sem alapötletben sincs köze a fenti **HUGO**-hoz).



Egyéb játékok

Ebbe a kategóriába az előző skatulyákba be nem gyömöszölhető játékok kerültek, amik pl. egy picit ügyességi és egy picit logikai játékok, puzzle-k stb.

S ha már a puzzle-król esett szó: az **Interplay LEXI-CROSS**-a vagy a **SUPER JEOPARDY**, a **SPELLBOUND** vagy (igaz, ez sokkal inkább képekkel machinál) a **VACATION**. Az ilyen szó-asszociációs játékok szinte játszhatatlanok nem angol anyanyelvűek számára, így nem is foglalkozunk velük tovább.

A **Psygnosis** nagyszerű **LEMMINGS**-ét, ami természetesen Amigán is létezik, most konvertálják át **CD-TV**-re. Minthogy ez a PC-tulajdonosokat nem érinti, csak a fontosabb **LEMMINGS**-klónokat vagy sorozattagokat említjük meg:

Oh no! More lemmings! (1991. okt.), **Christmas Lemmings** (4 pályás)

Tetris-klónok:

Super Tetris — Normál **Tetris** (**Alexej Pajitnov**), szép **VGA** képekkel a szovjet/országi kultúráról és művészetéről;

Faces (**Spectrum Holobyte**) — Különböző arcokat kell kirakni a leeső tile-ok variálásával;

XRock — Itt meg a leeső golyók színét és leesési helyét kell úgy megválasztani, hogy alatta vagy mellette ugyanolyan színű golyó legyen, pályától függően 2, 3 vagy 4. Persze az a nehéz a dologban, hogy egyszerre több golyó esik, eltérő színben, egymás mellett;

Tetriller — A leeső tile-ok alatti emberkével kell tologatni a tile-okat;

Blockout — Ezt valószínűleg még a legeldugottabb PC-k is ismerik...;

Weltris — Mint az alaptetris, de 3D-ben és jóval komplikáltabban;

Putty — Annyi változata terjedt el, ahány 'PCT-s programozó' belenyúlt, hogy az ízes szövegeket még ízesebbé varázsolja... Érdekessége a pontszámától függő, átírási szövegek kiírása;

Rtetris — **CGA**-s **Tetris**, azon remek kunszttal, hogy rezidens, és így bármikor előhívható. Főleg munkahelyeken ajánlott...

Wordtris — A **TETRIS** és a **SCRABBLE** keveréke, ahol a játékosnak szavakat kell kibetűznie a tile-ok eltüntetéséhez. A program szótára 50 ezer szavas.

Azután a logikai és táblás játékok tömkelege, amelyek közül kettőt említünk:

ATOMINO (**Psygnosis**, 1991) — A kapott atomokból molekulákat kell fabrikálni, állítólag mintegy 60 ezer féle feladat van;

ISHIDO (**Accolade**, 1991) — Már megint egy távol-keleti táblás társasjáték, vitán felül szuper grafikával és természetesen teljes beépített használati útmutatóval.

Leisure Suit Larry I. (Sierra) (In the land of the Lounge Lizards)

Egy kis történelem: a program első verziója '87-es keltezésű, a közismert 1. szerkesztővel készült. A második kiadás már '91-es, és immár VGA-s. Ez zúrós lehet az IGAZI védelem miatt (ami nem 'ALT+CTRL+X'-ezhető át...), de általában másodsorra már eltalálja az ember...

Először is menjünk be a bárba. Irány az üres szék, és beszéljünk a pincérrel, egy whiskeyt rendelve (ORDER A WHISKEY). Várjunk, míg elhozza. Álljunk fel (a whiskeyt automatikusan magunkkal visszük), majd menjünk a bal felső sarokban lévő folyosóba. Adjuk a whiskeyt a részeg ürgének, aki ezért cserébe ad egy TV-távírányítót. Vegyük fel az asztalról a rózsát, és menjünk be az ajtón. A WC-ben leülhetünk az ülőkére, s miután kiolvastuk az újságot, felállunk. Vegyük ki a mosdókagylóból a gyűrűt. A fali graffitikat jópárszor olvassuk át: valahányadszorra észreveszünk egy jelszót: '**KEN SENT ME**'. Ezt hősünk meg is jegyzi. Menjünk vissza a bárba, az ottani jobb oldali ajtóhoz, kopogjunk be, ekkor kinéznek a kukucskálón és megkérdezik a jelszót ('**KEN SENT ME**', vagy a cetlit adjuk oda neki). A lépcsőn csak úgy tudunk felmenni, ha a mexikóit lefoglaljuk a TV-vel: használjuk a távirányítót, és buzgón váltogassuk a csatornákat, amíg az ő érdeklődni nem kezd ('**OH, BABY, YEAH..**' szól a TV-ből) — szép látvány ilyenkor az ürge!. Most már zavartalanul fel tudunk jutni a hölgyhöz, aki egyenesen ránk várt.

Na azért ne feküdjünk le vele (eredmény: Larry 'hasa' később kipukkan), hanem csak vegyük fel az édességes dobozt az asztalról, nyissuk ki az ablakot, és ugorjunk ki. A balkonon menjünk balra, és ha leestünk, a kukából (LOOK TRASHBIN után) vegyük fel a kalapácsot, majd másszunk ki. Menjünk a bár elé és hívjunk egy taxit (pl. a TAXI feliratra klikkelve a kézzel). Irány a CASINO (mindig fizessük ki a taxist!). Menjünk be a kaszinóba, a bal oldalon leülhetünk blackjackezni, a jobb oldalon



van a félkarú rabló. Menjünk hátra a lifthez, a hamutartóban egy dizsi-belépőt találunk, egy disco pass-t. A lifttel lehet mászkálni, vagy jobbra a kabaréban (ilyenkor, ha itt egy ideig üldögélünk, extra pontokat kapunk!). Az előtérben érdemes pénzt nyerni. Allandóan mentsünk itt állást! A kaszinó előtt általában vehetünk egy almát.

Ha mégsem, akkor menjünk tovább, és majd később, ha erre járunk, már biztosan találkozunk. Irány a SHOP: megvesszük a magazint és a bort, valamint a gumióvszert (ezzel már a LEFTY bárjában lévő örömlányt is használhatjuk). A szájspray-t is érdemes felhajtani. A bolt előtt eldülőngelő csavargónak adjuk oda a bort: kapunk egy bicskát. Nézzük meg a telefont, hívjuk fel a rajta lévő számot (555-6969). Válaszoljunk a kérdésekre, teljesen mindegy, hogy mit mondunk. Ugorjunk be egy pillanatra a boltba (vagy át a diszkó elé), majd vissza. A telefon cseng. Menjünk balra a diszkóba, mutassuk fel a disco pass-t. Most már nyugodtan bemehetünk. (Nem baj, ha van nálunk 250 dollár!) Ülünk le a nővel szemben a székre, nézzünk rá (LOOK GIRL), és beszéljünk vele. Miután felvidítettük, adjuk oda neki a rózsát, az édesseget és a gyűrűt. Kérjük fel egy táncra. Nemsokára a nő közli, hogy belénk zúgott (adjunk neki még 100 \$-t a vágy fenntartására). Elmegy a templomba, mi taxival utána megyünk (CHURCH — fizessük ki a papot is!). Az esküvő után kövessük a lányt a kaszinó nászutas szobájába (GO TO THE 4TH. FLOOR, KNOCK DOOR — amin a szív van). A szobában a rádióban bor rendelési számot hallunk: 555-8039-es számon. A nő meg addig nem hajlandó lefeküdni, amíg nem hozunk egy üveg bort, tehát újra a bolthoz, de vigyázat az iszákos taxissal! Ezért a szobába (HONEYMOON SUITE) hozassuk inkább a bort (DIAL 555-8039, ORDER FOR WINE). Vissza a hálóba, UNDRRESS, LIE ON BED... — a többit már sejthetjük. A kötelet vágjuk el a késsel és vegyük fel (USE KNIFE, TAKE ROPE). Irány újra a bár (nem árt előtte újra egy kis pénzt keresni!), menjünk fel az örömlányhoz.

Ha még nem vesztettük volna el a szüzességünket, most itt az idő (USE PROPHYLACTIC!!!!, de az aktus után mindenképpen TAKE OFF PROPHYLACTIC); még fontosabb: menjünk ki az ablakon, menjünk jobbra. Kössük a kötelet magunkhoz, ill. a korláthoz (TIE ROPE LARRY; TIE ROPE RAILING), másszunk át (CLIMB OUT), kalapács (USE HAMMER); vegyük fel az üvegcsét (TAKE PILLS), majd másszunk vissza (CLIMB BACK), ezután a kötelet vágjuk el (CUT ROPE), és a szokott módon távozzunk.



Casino, 8.emelet (EIGHT), menjünk oda a nőhöz, beszélgessünk vele egy kicsit. Kiderül, hogy szexuális problémái vannak és öngyilkos akar lenni — inkább adjuk oda neki az üveg pirulát (GIVE BOTTLE OF PILLS). Várjunk egy picit, míg eltűnik a nő, majd nyomjuk meg az ajtó gombját: menjünk be a liftbe. Haladjunk jobbra, ezt követően nyissuk ki az ajtót és bent vegyük fel a guminót (TAKE DOLL). Fújjuk fel (INFLATE DOLL), majd használjuk is. Sajnos hamarosan elszáll, de lelünk a medencében egy igazi nőt is. Irány a medence (GO IN), dumálhatunk vele. Adjuk oda a nőnek az almát. A nő elmegy velünk... CONGRATULATIONS!

Leisure Suit Larry II. (Sierra) (Looking for love in several wrong places)

A második részben *Eve* már nem tűnik olyan kedvesnek, *Larry* „szolgáltatásait” megalégtelve kidobta, így a játék *Eve* villája előtt kezdődik.

Először is be kell menni a garázsba, és vegyük fel az egydollárost (LOOK GARAGE, GET DOLLAR), majd a város másik végén lévő Quikie Mart-ban vegyünk rajta egy lottószelvényt (BUY LOTTERY TICKET). Bárhogy kitölthetjük (utána egy pályával balra LOOK INTO KNOT HOLE: +1 pont, mert a túloldalon **Police Quest**-eznek). A lottósorsolás eredményét a 'Krod' tévéstúdióban tudhatjuk meg (a kezdőpályától felfelé). A hallban ül egy hölgy. Adjuk oda neki a jegyet. Közli, hogy nem látja jól a számainkat, mert elvesztette a szemüvegét, de ha jól emlékszük, az e heti nyertes számok... (felsorolja, mi meg írjuk fel). Amikor megkér, diktáljuk be a saját számainkat, ezeket adjuk meg. A hölgy ekkor kinyitja a várószoba ajtaját, és megkér, hogy ott várakozzunk. Ülünk le (SIT DOWN). Rövidesen bejön egy férfi, és felszólít, hogy siessünk, mert kezdődik az adás. Álljunk fel és menjünk utána. A stúdióban mindenféle bárgyú kérdés után (amire a legjobb simán 'ENTER'-ezni); az eredményhirdetéskor nekünk kedvez a hölgy nyelvbottlása: megkapjuk a nyereményünket, egy egyhónapos tengeri utazás hajójegyét, ráadásul nem egyedül. Ha vége a műsornak, kitessekkelnek minket. Ismét ülünk le, és várunk: egy, a lottóteremből kijövő hölgy jelenik meg. Kövessük. Bent megnyerünk egy egymillió dollárról szóló csekket... Menjünk ki, ezután lefelé, majd jobbra: találunk egy boltot. Itt féláron lehet úszónadrágot vásárolni. Próbáljunk fel egyet (GET SWIMSUIT), majd vegyük meg (legalább készpénzt adnak vissza...). A bal oldali gépnél vehetünk szódát (GET SODA, majd BUY/PAY). Menjünk lejjebb egy pályával. Itt is van egy bolt: napolaj (GET SUNSCREEN). Fizessünk. Ballagjunk vissza *Eve* házába (balra, le). Álljunk a bal kuka elé: LOOK INTO TRASH, kétszer. Megleljük az útlevelünket (GET PASSPORT). Ideje máshol is rendbe szedetnünk magunkat (no meg a hangszerüzlet is aggasztóan zárt). Irány a fodrász: makrobiotikus kezelés, kifizetése. Közben kinyitott a hangszerbolt is: a liba azt hiszi, hogy mi vagyunk az az ügynök, akivel találkoznia kell (*Larry* gyér spanyol tudása épp a jelszóhoz elég), így nekünk adja át azt a hangszert (Onklunk), amelybe egy titkos adatokat tartalmazó mikrofilmet rejtettek (ez az amerikai kódokat dekódolni tudja). Így ezentúl ne csodálkozzunk, ha KGB-sek üldöznek, ráadásul a hasonmásunk (a tulajdonképpeni ügynök) is megjelenik, meg egy titkos követő — így már nem csak a KGB-nek vagyunk érdekesek, hanem *Dr. Nonokee*-nek is. Menjünk a kikötőbe (jobbra). Mutassuk a jegyünket: GIVE CRUISE TICKET TO MAN. Kavarjunk fel, majd be a kabinba: SLEEP, ezután WAKE UP és GET FRUIT. A jobbra nyíló ajtó mögötti nő megpróbál elcsábítani, de ne hagyjuk magunkat: addig mászkáljunk a két szoba között, míg el nem tűnik. Az éjjeli szekrényében találunk egy varrókészletet (OPEN NIGHTSTAND, GET SEWING KIT). Vegyük fel a fürdőnadrágot (CHANGE SUIT). Irány az úszómedence (jobbra fent), leülés előtt USE SUNSCREEN (vagy szénné égünk). Megkörményekez minket egy KGB-s nő, de ne kövessük (mert kettévágnak). Irány a medence (CLIMB LADDER). Megfulladtunk... inkább írjuk be: SWIM... Búvárkodhatunk is, a medence közepénél (TAKE BIG BREATH, DIVE). A lefolyóban lelt bikinifelsőt vegyük fel (GET BIKINI TOP), és másszunk ki a vízből (CLIMB OUT).

Öltözzünk át a kabinunkban, a fodrásznál vegyünk egy parókát, majd irány a hajóbar. A bárpult bal szélén lévő spenótos izét vegyük fel (GET SPINACH DIP). Mivel már túl sokan üldöznek a hajón, ideje lelépni. A kapitánynál a műszerpulton eresszük le a mentőcsónakokat (PUSH HANDLE vagy TURN SWITCH). Menjünk be az egyik csónakba (JUMP IN BOAT). Együk meg a spenótot (EAT DIP), tegyük fel a parókát (WEAR WIG) és használjuk a napolajat (USE SUNSCREEN — a szóda kell a túléléshez!). Pár nap után a víz egy szigetre vet ki. Irány az erdő (le), s útközben GET FLOWER. Utána egy étterembe jutunk, ahol nem marad üres asztal, de azután egy pótasztalnál megebédelhetünk (ha hülyék vagyunk). A bal alsó sarokban: GET KNIFE. Ha tovább mászkálunk, egy üres vendégszobában GET MACTHES, a fürdőszobában GET SOAP (nehogy bárkinek a közeledését elfogadjuk!). Irány az erdő: egy fodrászt lelünk, szép hajunk lesz. A tengerparton balra nudistákat találunk, meg egy bikinialsót (a sziklán ülő nőt kerüljük el). Egyelőre jobbra még ne menjünk (KGB). Mi lenne, ha nők lennénk? Irány a vendégszoba: WEAR BIKINI. A felsőrészt tömjük ki szappannal: STUFF BIKINI TOP WITH SOAP. A fodrásznál szőrtelenítés(!) szükséges! így már elmehetünk a KGB-sek mellett. A következő helyszín egy szakadék széle. Irány a képernyő bal szélső helyzete, ismét CHANGE SUIT — ezt ne halasszuk el! A repülőtérről bejáratánál két KGB-s 'hippi': GIVE FLOWER TO OTHER. A repülőtérről fodrásszal visszaalakítatjuk (levágatjuk) a hajunkat. Ad egy hajnövesztő zselét (ami gyúlékony). A repülőjegyért mindenhol nagy sor áll... Menjünk jobbra az ott álló emberhez és SHOW PASSPORT. Kinyit nekünk egy ajtót. Bent álljunk a futószalag mellé, és kapdossuk le a táskákat (GET SUITCASE). Előbb-utóbb találunk egy bombát, amely felrobban: azonnal kiürül a váróterem — így már megvehetjük a jegyet. Jobbra: ismét mutassuk meg útlevelünket az embernek. Ismét jobbra: mozgójárda. Vegyünk valami ételt: BUY FOOD, majd SEARCH IN FOOD: egy hajtű! (GET PIN). Az egyik automatánál DROP COIN IN MACHINE: egy ejtőernyőhöz jutunk. Álljunk a mozgójárdára. A jegyszedőnek adjuk oda a jegyünket; a pultnál vegyük fel a könyvet: GET PAMPHLET. A repülőgépen ezzel lerázhatjuk a szomszédunkat. Az ülésről vegyük le a papírzacskót (GET BAG), majd menjünk a gép hátuljába. Itt két ajtót találunk, a harmadik első látásra fel sem tűnik (a gép hozzánk közelebb eső részén van). Vegyük fel az ejtőernyőt (WEAR PARACHUTE), a harmadik ajtóról vegyük le a lakatot (TAKE OFF PADLOCK), nyomjuk le a kilincset (PRESS HANDLE), és nyissuk ki az ajtót (OPEN DOOR). Próbáljuk meg még a levegőben kinyitni az ernyőnk: OPEN PARACHUTE. Így egyenesen *Dr. Nonokee* szigetén landolunk (ha fennakadtunk valamelyik fán, használjuk a kést). Itt rögtön vegyük fel az ágat mellőlünk: GET STICK. A bokor mellett nagyon nehéz lemenni (ne lökjük meg a fészket: a pálya bal szélén elaraszolgathatunk mellette). A kígyó ellen használjuk a botot. A mocsáron úgy lehet végigmenni, hogy vagy a majmot követjük, vagy a világos vonalakra lépünk csak. A folyón való átjutáshoz vegyük igénybe az indákat, háromszor (JUMP ON VINE), majd vegyük fel a lógó liánt (GET VINE). A tengerparton, hogy a hajadont elvehessük, meg kell szabadítanunk a szigetet *Dr. Nonokee* uralmától. A faluban a tűznél GET ASHES, egy képernyővel lejebb GET SAND. Menjünk vissza a sziklára, a szélén vegyük elő az indát, ugorjunk, majd a hamu vagy a homok segítségével (USE) másszunk fel a jeges hegyre (2 pályával feljebb). Felérve egy zárt liftajtót látunk: készítsünk Larrytov-koktél! Tömjünk papírzacskót és néhány gyufát az üveg szájába (STUFF BAG AND MATCHES IN BOTTLE), majd gyújtsuk meg (LIGHT BOTTLE), a szakadék szélén. A bombát dobjuk le (DROP BOTTLE), a robbanástól a liftajtó kinyílik. Menjünk be...

Leisure Suit Larry III. (Sierra) (Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals)

Kukkantsunk az emléktáblára (LOOK PLAQUE), majd a távcsőbe (LOOK INTO BINOCULAR). Irány *Kalalau* háza: kiderül, hogy el akar válni. Irány a dzsungel jobb oldala: átöltözünk. Menjünk a pálya jobb oldalára, és vegyünk fel a granadilla fa alatt egy granadilla gallyat (GET WOOD). Menjünk vissza a házunkhoz, nyissuk ki a postaládát (OPEN LID) és nézzünk bele (LOOK INTO MAILBOX). Vegyük ki a hitelkártyát (GET CARD), majd irány eddigi melóhelyünk: a **Bennszülött™**, ahonnan a főnökünk végleg kirúg. Irány a strand, ott nézzük meg a lányt, és beszéljünk vele (LOOK GIRL, TALK GIRL). Adjuk oda neki a hitelkártyánkat (GIVE CARD), cserébe „hálát” ad. Ha befejezte (a rákot kirázzuk), vegyük fel a kést (még ha életlen is). Most menjünk a kaszinó lépcsőjéhez: vizsgáljuk meg a köveket (LOOK STAIRS). Kémény betonból vannak: fenjük ki rajta a kést (SHARPEN KNIFE ON STAIRS). Menjünk el a TV-s pályára: kapcsoljuk be a TV-t (SWITCH ON TV), és üljünk le. Vegyük fel az újságot (GET PAPER, READ PAPER). STAND UP, menjünk el a **Chip'n'Dale** előtti mezőre. Itt vágjunk egy kis fűvet (CUT GRASS WITH KNIFE). Menjünk a kaszinóhoz. A szökőkúttól jobbra van pár öltözőszekrény: az egyik oldalán egy csapot látnunk, felette egy szappan lóg egy kötélen. Vegyük fel (GET SOAP), majd az előzőleg vágott fűből gyártsunk szoknyát (MAKE SKIRT). Ugorjunk be a bal oldali öltözőbe, vegyük fel a szoknyát (WEAR SKIRT). Faragjunk szobrot a granadillából (CARVE WOOD). Ezt a tengerparton, *Tawni*-nak adjuk el. Irány vissza a kabinokhoz, és ruhacsere (WEAR SUIT), majd újra a tengerpartra. *Tawni* a törölközőjét ittfeljtette (GET TOWEL): terítsük le ismét (SPREAD TOWEL). Álljunk fel (STAND), ha a gép elkezd a pontokat számlálni. Most irány a kaszinó, és a galérián balra, be az ajtón. Szóljunk oda a jegyszedőnek (TALK MAN). Mutassuk meg az újságból kiszedett ingyenyegyet (SHOW PASS), és a kódtábla alapján válaszolgassunk. Utána adjunk egy kis juttot (GIVE MONEY): bemehetünk. Ha a show véget ér, várakozunk az előtérben, amíg ki nem jön *Cherri*. Ekkor nézzük meg (LOOK GIRL) és beszélgessünk vele (TALK GIRL). A lány mindent megadna annak, aki egy kis birtokhoz juttatná — beszéljünk a földünkről (TALK LAND). Menjünk a DCH-ügyvédirodához. Kérdezzük meg a titkárt a válóperről (ASK FOR DIVORCE). Ha benn vagyunk *Dr. Cheatem*-nél, kérdezzük meg a birtokról (ASK FOR DEED). Álljunk fel (STAND), majd a titkárnál ASK FOR DEED, ezután menjünk ki, s ha az ajtó becsukódott, akkor ismét be. Menjünk vissza *Cherri*-hez, és kopogjunk be (KNOCK DOOR). Ha kikerültünk a színpadra, táncoljunk (DANCE). Megvan az 500 dolcsi a válóperre. Ezután ismét irány az előtér. A ruhánk az öltözőajtó mögött van, de menjünk inkább vissza a DCH-irodába. A titkárt kérdezzük meg a perről (ASK FOR DIVORCE). Adjuk oda az 500 \$-t (GIVE MONEY). Már bemehetünk *Ms.Cheatem*-hez. Ha vége a műsornak, menjünk ki az ajtón, és újból be, majd ASK FOR DIVORCE: végre megvannak az okmányok. Nézzünk bele (LOOK DIVORCE): megtaláljuk *Ms.Cheatem* Fat City-be szóló igazolványát. Visszamehetünk a kaszinóba, vegyük vissza a megszokott ruhát (WEAR SUIT), azután irány Fat City. Menjünk oda a balra nyíló ajtóhoz, és OPEN DOOR. Fordítsuk meg a kódkártyánkat TURN BACK KEYCARD: rajta van a kabinszám (69), és még 3 felirat. A feliratok persze mindig változnak (kódtábla!). A szekrényünk

(READ NUMBER) alulról számolva a harmadik vízszintes sorból nyíló L-hajlat végében van. Ott OPEN LOCKER, itt gépeljük be a feliratoknak megfelelő számokat. Vegyük fel a tréningruhát (WEAR SWEATS), csukjuk be az ajtót (CLOSE LOCKER). Irány a konditerem (a jobb oldali ajtó). SIT, gyakorlatozás, STAND s.í.t., mind a négy szeren, összesen 13-szor. Ha végeztünk, vissza a szekrényhez, vegyük ki a törölközőt, s csukjuk be ismét. A zuhanyzó a bal oldali ajtó mögött van. Nyissuk ki a csapot (TURN ON SHOWER), álljunk a zuhany alá, USE SOAP. Utána TURN OFF SHOWER, vissza a szekrényhez, OPEN LOCKER, DRY, USE DEODORANT, WEAR SUIT, majd vissza az előtérbe. Menjünk az előtérből felfelé nyíló ajtóhoz, a nőhöz, LOOK GIRL. Beszélgessünk, majd segítsünk a video elkészítésében (HELP BAMBI WITH VIDEO). Irány a barlang. A falon lévő bal oldali orchideákból szedjük egy kicsit (GET FLOWER). Készítsünk virágfüzért (MAKE LEI), majd vissza a kaszinóba, de most a galérián jobbra (bár). Ülünk le a lány mellé (SIT), LOOK GIRL, TALK GIRL. Kérdezzük egy randevú időpontjáról (ASK DATE), majd mutassuk meg a válóperes papírokat (SHOW DIVORCE), majd GIVE LEI, ASK DATE. Vegyük fel a kulcsot (GET KEY), STAND. Irány a kabaré (a **Chip'n'Dale**-től jobbra van). Ülünk a középső asztalhoz (SIT), GET WINE. Elkezdődik a kabaré (a kérdés-válasz mindegy). Vissza a kaszinóba, a bejáratnál balra. Hívjuk ide a liftet (PRESS BUTTON), szálljunk be, menjünk a 9. emeletre (PRESS NINE). *Patti*-nél töltsünk bort (POUR WINE), és hamarosan már *Patti*-t irányítjuk. Menjünk be a paraván mögé, vegyük fel a ruhákat (sorrend fontos: GET PANTIES, GET BRA, GET HOSE, GET DRESS), az asztalon lévő borosüveget vegyük fel (GET GLASS), irány a lift, és a földszint (PRESS ONE). Irány a bár. Vegyük fel a bejárat melletti táblán lévő varázsceruzát (TAKE MARKER) és a zongorán lévő üvegben található pénzt (GET TIPS). Menjünk ki a kabinokhoz, az üveget töltsük meg vízzel (FILL BOTTLE). Már kinyitott a **Chip'n'Dale**, menjünk oda, ott is az emberhez: TALK MAN, GIVE MONEY. Le is ülhetünk (SIT). Ha a táncos alsóneműje már az asztalunkon landolt, dobjuk oda a bugyinkat (THROW PANTIES TO DALE). Ha *Dale* leült mellénk, akkor LOOK DALE, TALK MAN. Utána induljunk el (GO). Egyre jobban elfáradunk, és ha már csak vonszoljuk magunkat, igyunk meg a vizet (DRINK WATER). Egy folyó mellé jutunk; menjünk oda, ahol a part egy része egy lián takarásában van. Igyunk (DRINK WATER), majd tovább felfelé. A hegy és a völgy közül a völgyet választjuk. Vegyük le a harisnyát (REMOVE HOSE), majd kössük oda a szakadék szélén kiálló sziklához (TIE HOSE TO ROCK). Ha leérkeztünk, vegyünk fel egy párat a növényből (GET PLANTS). Akár kötelet gyárthatunk belőlük (MAKE ROPE). Nézzük meg a plató szélén a pálmafát (LOOK TREE); másszunk fel az egyikre (CLIMB TREE). Szedjük fel pár kókusz (TAKE COCONUTS) és másszunk le (CLIMB DOWN). Dobjuk át a kötelet (THROW ROPE — háromszor). Kössük oda a pálmafához (TIE ROPE TO TREE); tépjünk le egy kicsit a ruhánkból (RIP DRESS), és CLIMB ROPE. Tovább balra: elérjük a dzsungel szélét. Előugrik egy vaddisznó, vegyük le a melltartót (REMOVE BRA), tegyük bele a kókuszdiókat (PUT COCONUTS INTO BRA): dobjuk a vaddisznónak (THROW BRA). Tovább: elérjük a folyót. Egy tuskó van a nádasban, lökjük beljebb (PUSH LOG) és másszunk fel rá (RIDE LOG). Ki kell kerülgetni a szembejövő krokodilokat és a hordalékfákat. Amikor megérkezünk, az amazonok elkapnak; a ketrecben rajzoljunk a varázsceruzával ajtót a levegőbe (USE MARKER), hosszú köztéték... Menjünk felfelé. A raktárból menjünk jobbra (**SPACE QUEST**). Ússzunk *Patti*-vel a géphez, és ha fejjel lefelé áll, kapcsoljuk ki a gépet (TURN OFF MACHINE). Végül jobbra...

Leisure Suit Larry V. (Sierra) (Passionate Patty does a little undercover work)

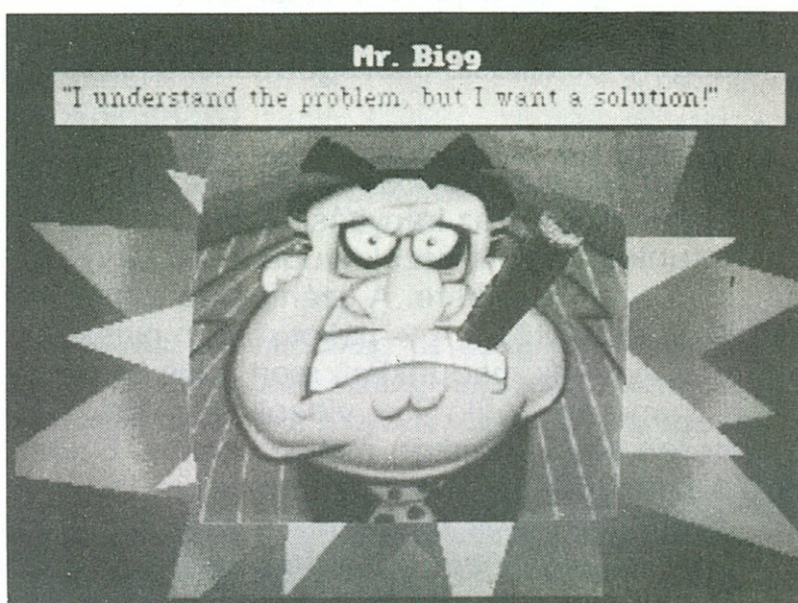
Mindazoknak, akik már az első három részen átvergődték magukat, lehet, hogy csalódást fog okozni a **Larry V.** Az igazság az, hogy a leírásra nincs is nagy szükség, ugyanis szerintünk aki tud angolul, az csukott szemmel is végigjátszhatja, na persze nem maximális pontig. A játékban 1000 pontot kellene elérni, ebben a leírásban kb. 700-800 pontot biztosítunk (vagy kevesebbet). Mivel a játék végigvitele eléggé különös, szóról szóra leírást sem tudunk adni, szóval következzenek egy bővített tipphalmaz.

Mi a játékot a **VGACO256/VGAMO256** változattal teszteltük, aminek elég jó a grafikája. S ami az egészben a legkitűnőbb, illetve a legélvezhetőbb játékok közé emeli, az az, hogy nem törekedtek kifejezetten a természetyszerű vonásokra. Persze a nőknél azért kidolgozták a részleteket, főleg a fontos pontokat. Ezt a kissé stilizált ábrázolásmódot már rögtön az elején megfigyelhetjük, amikor az egérkurzor megjelenik nyíl alakban. Hát nem nagyszerű! Mindenki rájön, hogy nyíl akar lenni, pedig még toll sincs a végén. Egyeseken már ekkor nevetésroham tör ki. S ami az egészben a legjobb, hogy lehet mozgatni a kurzort! Ki lehet próbálni, pl. ha felvisszük az egeret, akkor a nyilacska is felmegy, ha jobbra, akkor jobbra, ha balra, akkor balra, stb... Ha nem ez történne, nagyon sok eset lehetséges (pl. nincs egerünk, de most ebbe ne merüljünk bele...).

Miután továbbjutottunk a nehézségeken, újabb örömök és poénok elé lehet nézni: a nyíl átváltozik egy KÉZZÉ! És miután kinevetgáltuk magunkat a stilizált **SIERRA** hegyen, na meg az intrón, belevethetjük magunkat a kerettörténetbe!

Egy szórakoztatóipari maffiavezér ülést tart, mert problémák merültek fel a bevételekkel kapcsolatban. Az igen szemléletes grafikonokra rátekintve mindenki rájöhet, hogy milyen súlyos problémák is ezek. A vezér, *Mr. Bigg* eléggé aggódó tekintetével hangsúlyozva megkéri az alkalmazottait, hogy tegyenek meg mindent, ami tőlük telik.

Egy kontinensnyivel arrébb egy másik igazgatótanács ül össze. Itt a gond ott van, hogy anyagot kéne hozni Amerika 3 legszexisebb nőjéről. De ők eléggé elszórtan a másik oldalon élnek.



Ekkor lépünk be mi! *Larry* (*Larry Laffer*) egy kissé zavartan áll monitorunk terében, nem tudja, hogy hogy is került ide. A legutolsó dolog amire emlékszik, az az volt, hogy fekszik a napon és veri a tasztot, mellette meg egy nő... De most a főnök pár erőteljesebb „COFFEEEEE!! — (magyarul: RENDŐR!!)” sikoltással sürget minket, hogy ugyan vigyük már be neki azt a kiöntőnyi kávé, amit kinnfelejtett. Na jó. Fogjuk meg (kéz ikon), majd a többi megint mese: — miután odavisszük a főnöknek (*Silas Scruelman*), *Larry* véletlenül megöntözi a főnököt egy kényes helyen a forró kávéval. SS-nek nem tetszik e cselekedet, majd egy égő villan a feje felett... Ötlet: *Larry* fogja a nőt felterképezni. Kap egy kis kamerát, amely akkus és még vannak egyéb szuper tulajdonságai is, amivel nem akarjuk a nyájas olvasót untatni. Ha sikeres lesz az útja, még talán rendezőasszisztens helyettes is lehet belőle! *Larry*! Itt a nagy áttörési lehetőség!

Ezzel kezdetét veszi a játék... (kérjük a dohányzást mellőzzük, a biztonsági öveket kapcsoljuk be).

Novice Users! Kezelés

Pálcikaemberke: Próbáljuk ki (amúgy ekkor is lehet billentyűzettel irányítani).

Szem: Vizsgálódás, pillantás, ellenőrzés.

Kéz: Valamit csinálunk a KEZÜNKKEL (pl. ajtónyitás, gombnyomás), de egyes funkciókra van más ikon is.

Szóbuborék: Bárkihez bármit beszélhetünk...

Cipzár: Na miért *Larry* ez és nem *KQ*? Az ilyen ügyeket ezzel lehet felajánlani vagy tettleg cselekedni.

Bőrönd: A nálunk lévő tárgyak listája. Újabb funkciósor nyílik, jelentésük közel azonos. '+'-nyíl — kézbe vesszük a tárgyat (a tárgy képévé válik a kurzor).

Tárgy: A tárgy használata más tárgyakkal.

Tológombok: Beállítások, file-kezelés és információk. Animációs szint beállítása, hangerő beállítása, szövegolvasási sebesség (itt a + a gyorsabb).

I. fejezet

Bemelegítünk, avagy gyakorlat Larry kezeléséről.

Miután megkapjuk az irányítást, elkezdődik az általunk vezetett játék!

Első utunkat vegyük északnyugatra. Itt *Larry* stúdiójába jutunk. Van itt sok minden, mi szem szájnak ingere. A számunkra fontos dolgok: a 3. fiók, a kazettatörlő, a kazetták, s az aksitöltő. A 3. fiókot rögtön nyissuk is ki, és kapunk egy akkumulátortöltőt, amit vigyünk magunkkal, mert a kis kamerának kicsi a töltéskapacitása. Vegyük fel a kamerába való kis videokazettákat, amik a DK-i sarokban a monitor (a monitoron belüli monitor) mellett vannak. Ezeket egyenként tegyük be az É-i pulton lévő kazettatörlőbe, ami egy fertőtlenítő tartály mellett van. Ha mindhármat letöröltük, akkor akár ki is mehetünk a szobából. Most dugjuk be a kávéfőző alatti konnektorba az elemtöltőt, majd tegyük bele a kamerát. Ha 100 %-ra feltöltötte (ezt a SZEM-mel lehet megtudni), akkor húzzuk ki a konnektorból, s vegyük vissza. Ezután az északi ajtót tekintsük meg (nyissuk is ki).

Többféle kartotékrendszer van, minket viszont csak a nyertesek állományai érdekelnek, ezért csak a legszélsebb, jobb oldali fiókot húzzuk ki, majd a lányok adatlapjait vegyük ki. Be is lehet utána csukni. Nézzük meg az adatokat sorban. Mindegyiknél akad egy kis papír, amin van egy cím is, a lány kedvenc szórakozóhelyéről. Vegyük fel még az asztalon fetregő frissen hamisított **AeroDork** kártyát is. Most már mehe-

tünk is ki a szabadba (a hallból kelet). A limuzinba ajánlott beszállni. Itt a taxisofőrnek *Larry* megmutatja a célt, majd a nő kommentálja. Később nekünk kell megmutatni a célt. Az út közben lesz intermezzo: a maffiának van már pár ötlete az üzlet felvirágoztatásának ügyében. Eközben a reptérre érünk. Kiszállás után használjuk a jegyautomatát (kuka mellett). Tegyük be az **AeroDork** kártyát, majd válasszunk NY-ot. Vegyük magunkhoz a jegyet, az **AeroDork** kártyát, és lépünk be a reptérre. A reptereken szinte mindig ugyanazt kell csinálni:

- Belépéshez: mutassuk fel a kamerának az **AeroDork** kártyát, a váróban pedig, ha villog a NOW BOARDING felirat, dugjuk be a nyíláson a jegyet. Ezután felszállunk a gépre.
- A bal szárnyon általában 1/4 dollárost szedünk, illetve itt tölthető fel újra a kamera aksija, a jobb szárnyon pedig taxit hívhatunk.
- A hirdetésekben általában csak egy fontos dolog van, a taxivállalat telefonszáma. A gépen lévő dolgok már csak demók.

Egy idő után *Larry*-n kitör az álmoság, s az álom összehozza *Patty*-vel. Különböző fura dolgokat művel. Az álom mindig átváltozik (egyszer-kétszer hasonlít is a valóságra). Ekkor átveszi *Patty* az irányítást. A játékban fura, hogy többet vagyunk *Patty*-vel, mint *Larry*-vel.

Lehet még extra pontokat is kapni:

- Mindent alaposan megnézünk, megtapogatunk, megpróbálunk meg... (cipzár ikon).
- Ha a víztartályból iszunk, majd egyenesen felfelé megyünk, akkor „böffent” egyet a tartály, mire *Larry* elpirulva bocsánatot kér. A lelegején, mielőtt bevinnénk a kávé, ha elvégezzük ezt a procedúrát, akkor rögtön visszatölthetünk egy állást, anélkül, hogy kódot kellene beírni.
- A fertőtlenítővel mindent meg lehet „mosni”.
- A cipzár ikont próbáljuk ki kint a szökőkútnál.
- A repülőn fel lehet venni egy magazint, amibe bele lehet olvasni. Azt írják benne, hogy a lyukszalagok működnek egyes tüskés zenegépeken.

II. fejezet

Mint már az elején megígértük, tippes leírást adunk. Idáig ez csak reménykeltő/be-melegítő volt. Olyan dolgokat írunk csak le, amik nem biztos, hogy mindenkinek magától értetődőek. A demórészeket sem írjuk le, csak a lényegüket (és a lényegeset).

SZEREPLŐ: *Passionate Patty*

HELYSZÍN: Philadelphia

KERETTÖRTÉNET: *Patty*-t elbocsájtják alacsony színvonalú munkahelyéről, s nem is kapja meg egy heti fizetését. Odakint egy FBI-os felügyelővel találkozik, aki *Patty*-t megbízza egy fedőügynökös kém munkával. A szórakoztatóipari maffia ellen kell bizonyítékokat keresnie, egy bizonyos *Julius* és egy *PC Hammer* ellen (hmmm... az utóbbi név ismerős. Nem sajnálnánk M. betűs rokonját sem, ha eltennék jobb időkre). Elvezetik az FBI HQ-ba, ahol a kémfilmekből már megszokott szuper-hiper új találmányokat mutogatják (ez tényleg idióta dolog, már alig emlékszünk olyan kémfilmre, amiben ne lett volna ilyen.) Itt kapjuk meg a kezelést.

A szemmel lehet megtekinteni az új találmányok prezentálását. A bal szárnyon lévő ajtón menjünk be, ahol beépítenek egy nyomkövetőt (felhívjuk a figyelmet a helyre,

ahova illesztik, ami szerintünk egy sima game-port lehet..., ugyanis abba is joystick-et illesztenek), majd vegyük fel az asztalon sorban a kis adatnézőt és a hozzá tartozó 2 adatállományt. Ezután a kétlövetű melltartót is. Lépünk ki a taxihoz. Itt adjuk meg a címet a fiúnak. Ennek is kétféle módja van. Vagy az adatleolvasóba tesszük a *PC Hammer* állományt, s ezt mutatjuk fel, vagy felhívjuk a felügyelőt, s elkérjük tőle faxon a *PC Hammer* állományt. A telefonszámát akkor adja meg, amikor a laboratóriumba a doki beírja az adatainkat (az ott megadott adatok közül egyik sem fontos ezenkívül).

EXTRA:

- Fel lehet venni egy üveg pezsgőt is.
- A taxinál le lehet nyitni az ablakot a kézzel, s lehet vele beszélgetni, esetleg ajánlatot tenni.

Álomba szenderül *Patty* (de az nem *Larry* az álmában!)

III. fejezet

Larry New York-ban „szerved”;

Az első nő — Michelle.

A telefonhoz pénz a GIVE felirat alatti perselyben van, ami a kamera alatt áll. A taxinak a Hard Disk Napkin-t mutassuk fel, ami elvisz *Michelle* kedvenc klubjába. Bent telefonálni (még) nem lehet, egy szélesebb nő (*Berta*) lefoglalja. Be kellene jutni az étterembe. Ehhez itt van az ajtónálló. Addig beszéljünk hozzá, amíg meg nem un minket, s ad egy kis lyukszalagot. A szalaggal viszont nem lehet bejutni a legbelső szektorba, annak ellenére, hogy *Michelle* oda fog bemenni. A bejutásnak ismét két módja van. A taxiban találtunk egy irattartót, vagy mit. Abba nézzünk bele, s lesz benne egy köteg hitelkártya meg egy csomag pénz. Vagy visszajövünk a külső szektorból, s elkezdünk reklamálni az ipsének, majd odaadjuk neki a hitelkártyákat, vagy az újságban ismert módon kipróbáljuk a zenegépen a lyukszalagot (*Larry*-nótát fog játszani). Ettől egy kissé megsérül a szalag, s a beolvasó automata mint No. 1 SuperVisor-ként fog felismerni minket, amivel könnyedén belibbenhetünk. Bent ismét adjuk a gépnek a szalagot. Miután leültünk, kezdjük el beszélni *Michelle*-hez, amíg át nem invitál minket az asztalához. Ekkor be lehet kapcsolni a kamerát (kéz ikon), majd azt vegyük is kézbe. Beszéljünk tovább a nőhöz, amíg nem... A dialógus kb. arról szól, hogy kiderül *Larry* és *Michelle* közös érdeklődése köre, majd továbbmenve egy „befektetést” helyez kilátásba *Larry*. Ezután kapcsoljuk ki a kamerát. Miután vége, hívjuk fel megint a limo garázst, s irány **Atlantic City!**

EXTRA:

- Nincs, csak a szokásos nézelődés/tapizás/...

IV. fejezet

Jó dolog a kémkedés...;

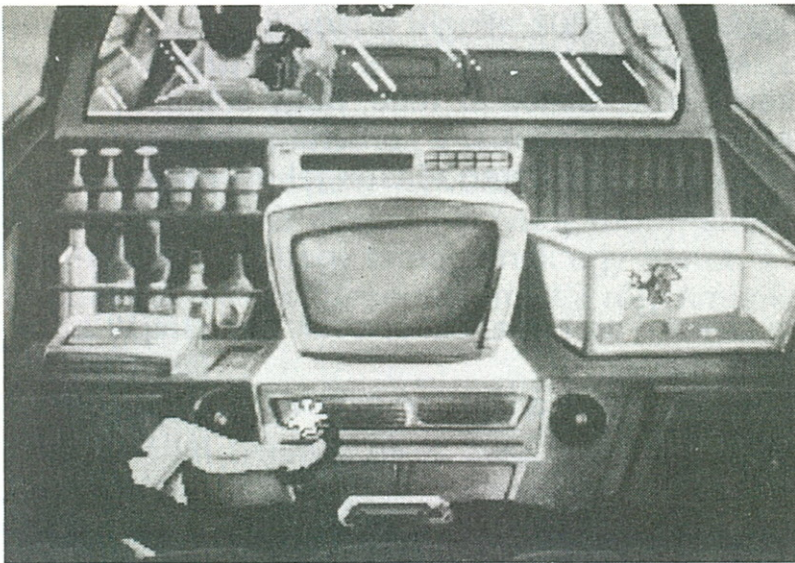
(főleg nekünk)

SZEREPLŐ: *Patty*

HELYSZÍN: A K-RAP stúdió előtt

Induljunk be. Ha megtekintjük a *PC Hammer* állományt, akkor látunk egy számot, amit írjunk be, miután rámentünk kéz ikonnal a számkódos ajtóra. Gyorsan nyissuk is ki az ajtót, és surranjunk be. Bent van egy fiókos asztal, ami kulcsra van zárva.

Ennek több ellenszere is van. Az egyik, hogy kifeszítjük a zárat az asztalon található igen éles papírvágó késsel. A másik, hogy addig kutatunk a jobboldalt lévő virág cserepében, amíg nem egy kulcsot találunk benne. Mikor először nyitjuk ki a zárat, *Patty* talál a fiókban egy jegyzetet, amin egy szám van, s azt felolvassa. Ezt jegyezzük meg, még szükség lesz rá. Másodszorra benne turkálva, anyagot lelünk *Julius* és pár más személy tevékenységéről, amit bizonyítékként is fel lehet használni ellenük, de erről másolatot kell készítenünk, amire kiválóan alkalmas a bal asztalon az északi sarokban lévő fénymásoló. Ezután már csak ki kéne innen jutni. Tegyük vissza mindent az eredeti helyére (a másolatokat persze tartsuk meg). Viszont a másolás közben a festéktoner felrobbant, s egy átható szagú fekete masszát kent *Patty* képére és ruhájára. A bal ajtót nyissuk ki, s az új teremben a bal oldalon egy zuhany látható. Használjuk! Itt lehet a legtöbbet látni az egész játékban, szóval bárki kitalálhatja, hogy milyen lesz a többi, ha ez a legjobb. Ha leértünk, vegyük fel a rap-ruhát (egy kissé bő szabású nadrág, eléggé ronda színű összeállításban). Menjünk egy képet jobbra, ahol próbáljuk ki a kódot a felső ajtón. Bent láthatjuk *PC Hammer*-t, szerencsére csak egy ablakon keresztül. Egy keverőszobában vagyunk, ami kitűnően alkalmas arra, hogy csináljunk valamit. *PC Hammer* ellen is kellene bizonyítékot szerezni.



Vegyünk ki egy kazettát a felső szekrény közepéről, és helyezzük el a bal oldali/lenti pult alján. Bizsgáljuk egy jó ideig, majd kapcsoljuk be a felvételt, amint engedi, s nem azt írja, hogy csak csendet vennénk fel. Ismét bizonyítékot szerezünk, csak most *PC Hammer* ellen, de a baj ott kezdődik, amikor meglát minket. Egy túlméretezett mikrofonnal eltorlaszolja a kijáratunkat, amíg ő segítségért megy. Amikor felindul a lifttel, a beadott kódot megállapítja a heroinünk, azaz ki is tudna jutni az alagsorból, ha a

szobából kivinnénk. Ehhez keverjük sokat a pulton, amíg azt nem írja, hogy ennél hangosabbra már nem is lehet állítani (ezt mindig ismétli, onnan is meg lehet ismerni). Ekkor szóljunk bele a mikrofonba (buborék ikon), s az üvegek *Patty* egyedi magas C-jére magukba roskadnak. Most szabad az út, de ne hagyjuk ott a szalagot sem!

V. fejezet

Larry, a szerencse kegyeltje, Larry, a görkoris ördög, Larry, a pancsoló Hulk Hogan... ..és a második lady.

A telefonhoz pénz a bal szárnyon, a játékautomatában van, kéz ikonnal kiszedhető, illetve kijátszható belőle. A cím egy kaszinós helyet reklámoz. Odaérve rájöhetünk, hogy 2 ajtónálló van a szálloda előtt, a férfi limuzinokat rendel, a hölgy pedig reklámozza a szórakozóhelyet. A kaszinókban eléggé hasznos dolog a pénz, főleg ha mi akarunk játszani. Egy kis szerencsepénzt nyerhetünk a lánytól, ha szóba állunk ve-

le. Nyerhetünk 10 ezüstdollárt, ha kitaláljuk a számot, amire gondol. Ócska trükk, de próbálkozhatunk. Csak akkor nyerhetünk, ha nincs több ezüstpénzünk. Ennyi tőkével menjünk is be a kaszinóba. Álljunk le egy pókerautomatához játszani. Sűrűn mentegelve játszunk és mindig maximális téttel, így elég hamar elérhető a szükséges összeg, ami úgy 750 dollár legyen legalább. Amúgy nem kifejezetten izgalmas játék, olyan passziánszfajta póker. Nem akartak **S**-ék sok időt pazarolni rá, mint a **PQ I**-ben. Kár.

Ha van elég pénzünk, akkor sétáljunk a Boardwalk-on, amíg egy görkorcsolya-kölcsönző elé érünk (I WANNA SKATE). Menjünk be, álljunk a pulthoz, s kölcsönözzünk egy szép párat. Kint vegyük fel a lábunkra, majd mutassunk egy kis demót a lame népnek, hogy hogyan is kell menni egy ilyen dologgal. Ám amikor beanimál a képre a 2. számú tündérke, akkor szóljunk oda neki, s leülünk a padra. Itt elbeszéli *Larry*, hogy rajongója, meg ilyesmi, mire a lány felajánlja, hogy birkózhatnak együtt, ha eljön a meccsre. Jó a kép... Meg a fűzős blúz... amit takar... Na mindegy. Keljünk fel a padról, vigyük vissza a görkorit, s irány a ring.

Ez a kaszinótól É-ra van, az ott álló nehézfiúnak meg fizessük ki a jegy árát, de azért, amivel beengednek birkózni. (\$500-t) Mielőtt bemennénk a ringbe, be lehet kapcsolni a kamerát, ha akarjuk. A ringben próbáljuk elfogni a lány különböző testrészeit. Egy idő után a lány enged, kirepülünk a ringből, s..., de szegény *Larry*! **LARRY, MI VAN VELED?!?** Nem sikerült neki. Biztos az tette, hogy sok ezer ember előtt próbálták... Ezen óriási balsiker után kapcsoljuk ki a kamerát — ha be volt kapcsolva —, rendelünk taxit az ajtónállóval, s a reptéren töltsük fel a kamera aksiját, majd repülünk **Miami**-ba.

EXTRA:

- Görkorizás előtt is be lehet térni a birkózó-arénába, ekkor csak bemutatják az aznap esti versenyzőt. Meg lehet nézni, megéri.
- Lehet egyet úszni a Boardwalkról leesve, illetve a kaszinó előtt vízbe gyalogolva.

VI. fejezet

Patty: A haza szolgálatában;

A hazáért bármit!

*Na azért ezt szívesen csinálnád akkor is, ha nem a hazáért tennéd, Patty..., s **PATTY NAGY ÁTTÖRÉSE**.*

A kis inzultus után a sofőrrel vágódjunk be az épületbe. Nézzük meg a szobajegyzéket, s látjuk, hogy nekünk a 800. terembe kell mennünk. Keltsük fel a portást (szóbuborék ikonnal), s a lifttel fel is jutunk. Induljunk el az emeleten a hangstúdió felé, de közben vegyük fel az alul, középen lévő aranylemezt, aminek a tartója meglazult. Ez egy eltűnt LP, szóval bizonyíték... Beszéljünk a fickóhoz az ablakon keresztül, s mikor az beengedett a stúdióba, a szintetizátort használjuk. Az első 2 körben teljesen mindegy, hogy mit játszunk, a 3. próbálkozásra *Patty* bemutatja, hogy mit tud. Yeah! Majdnem egy teljes *Scream Tracker* is be van építve ebbe a programba! A többi csak demo... Igen, azt teszi a haza szolgálatára...

VII. fejezet

*Larry a borzalmak mezején;
A fájdalomteli szenvedélyek;
Chi Chi Lambada, a 3.*

A reptéren a bal szárnyon a cigarettaautomatában 2 \$ 1/4 van, s 2 telefonszámot is lehet látni a hirdetések között. Az egyik a szokásos limo-vállalat, a másik viszont egy „zöldkártya-megtaláló” ügynökség annak, aki azt elvesztette... Hívjuk fel hát mindkettőt. A kártyaügynök azt üzeni, hogy a kártya kint lesz a kukában, ahova tegyünk cserébe 10000 pesót. Menjünk ki. Vegyük fel a kártyát, még ha el is felejtjük helyére tenni a dohányt. Ülünk be a taxiba, s adjuk oda a fogorvosos cédulát a sofőrnek. A helyszínen csak fent mehetünk be, odalent minden zárva.

A váróban üljünk le telefonálni, s hívjuk fel a cédulán látott számot, azaz a fogorvost. *Larry* azt mondja neki, hogy átküldi egy súlyos betegét, kezelje gyorsan. Miután le-tettük a kagylót, kopogjunk be az ablakán a titkárnőnek vagy kinek. Azt mondja, hogy bemehetünk a terembe. Odabent *Chi Chi Lambada* fog fogadni minket. Miután turkált egy kicsit a szánkban, nézzünk rá (szemkapcsolat teremtése). Hmhmhm... Nem rossz. Beszéljünk hozzá. Mikor odaér a beszélgetés, hogy a lány elmondja legfőbb vágyát, amiért cserébe bármit megtenne, adjuk oda neki a zöld kártyát (ez volt a vágya). Erre lejt egy gyorsabb szólótáncot, s meghálálja. A közzjáték után hívunk limuzint a fogorvosi irodából, majd vegyünk jegyet **New York**-ba.

EXTRA:

- Az irodában van egy kis terítő a jobb alsó sarokban, fel lehet venni.
- Na persze ezt is fel lehet venni videóra.

Időközben volt két közzjáték is (vagy több), amik a maffia ügyeinek fejlődéséről szóltak. Az a fontos, hogy támogatnak egy pártot, s az egyik szenátort is lepénzelik, ha visszaállítja a légközlekedést, mint a régi Amerikában...

XII. fejezet

Patty jutalma.

A limóból fel lehetett hívni még egyszer a felügyelőt, ekkor elmondta *Patty* neki, hogy sikerült. Ám most a felügyelő összegzést tart a munkánkról, kikérdez az eredményekről, bizonyítékokról, s azzal honorálja, hogy többek között megdicséri *Patty*-t a jó munkáért, s meginvitálja vacsorára a **Fehér Ház**ba.

EXTRA:

- Próbáljuk ki a FAST FORWARD (>>) ikont...

XIII. fejezet

Larry, a pilóták gyöngye.

Mint már a VII. fejezetben elmondtuk, a szenátor fellép a repülők ellen. *Larry* repülőgéppilótájának is felbontják a szerződését, aki pedig emiatt abbahagyta a munkát és kilépett, de nemcsak a légitársaságtól. Erre ébred fel *Larry* is a szokásos álmából (ami most Velencében játszódik). A nyomasztó (és nyomasztóan hosszú) utazás pillanataiban a légikisasszony kikérdezi az utasokat, hogy van-e közöttük, aki vezetett már gépet, majd ezt feladva odáig lesüllyednek, hogy megkérdezik, van-e olyan, aki már játszott repülőgép-szimulátorral. *Larry* elmondja, hogy ő fiatalabb éveiben szimulátorokat adott el, és hogy megpróbálhatja.

Beül, majd rémülten konstatálja, hogy szinte semmibe vesztek a **Red Baron**-nal töltött órái, mert ez a gép teljesen más. Elkezd persze nyomogatni a gombokat: először a rádiót kapcsolja be; majd azt a gombot nyomja le, amellyel a kapitánynak üdítőt hoznak, s végül megtalálja a robotpilóta gombját. Szinte a legutolsó pillanatban, mert már a felhők is elfogytak a gép alól. Ezután már csak egy gond van hátra, hogy leszálljon. Egy kis keverés után ez is sikerül neki, mert a repteret szélesebbre építették, mint amilyen hosszú.

Ezután jön *Larry* ünneplése, ő kapta a Hét Hóse címet, s ezen érdem miatt meg is hívják a **Fehér Házba** vacsizni, tudniillik a gépen ült az elnök édesanyja is.

XIV. fejezet

A vacsora és a vacsoravendégek.

Szóval eljött a vacsora napja, az irányítást meg megint *Patty* kapja. Az ajtón beosonó fehér ruhás ember ismerősnek tűnik *Patty*-nek. Fogadni merne rá, hogy 100% poliészter a ruhája. Hiszen ez *Larry*! *Larry Laffer*. Ölelés — csók — duma — vacsora. *Patty* asztalszomszédja egy egész különös ember, s rögtön elkezdi *Patty*-nek udvarolni (de *Patty* szerint gyengén csinálja, szóval nincs esélye). Elkezdi neki ígéretetni egy bizonyos háziasszony-szerepről egy show-ban. Itt bukik le, ugyanis ez ua. a show, mint amire *Larry* szedi a nőket, s a fickó időközben elárulta *Patty*-nek, hogy szólítsa csak *Julius*-nak. Áhá! A biztonsági emberek már el is fognák, mikor a pisztolyát ráfogja az alelnökre, de őt *Larry* hősielesen eltakarja. Ekkor *Patty*-vel használjuk a kétlövetű melltartót (ugye viseljük?), s *Mr. Julius Bigg* már ártalmatlanítva is van.

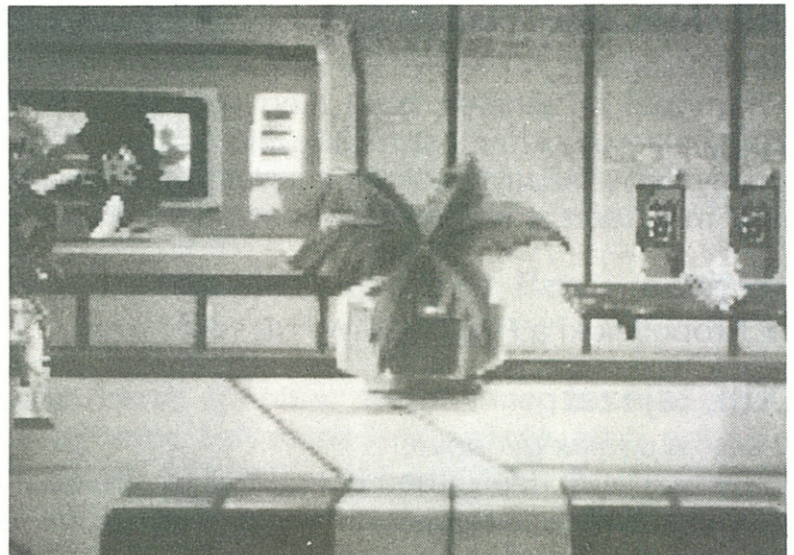
Larry hőstettéért cserébe, és hogy *Patty* segített elfogni a maffiavezért, az alelnök meginvitálja őket egy kis üdülésre az elnöki üdülőbe. A helikopteren *Patty* észreveszi *Larry*-nél a kazettákat, és nagy örömmel mondja az alelnök is, hogy legalább lesz mit nézni az üdülőben, s mindig is kedvelte a házi-mozit. *Larry* elkezdi szabadkozni, de aztán rájön, hogy teljesen mindegy.

EPILOGUS

A bizonyítékokat elkeverték, s az alelnök megtámadásának bűne alól is felmentették *Julius Bigg*-et. *PC Hammer* pedig az ország leghíresebbje lett, a tervezett „Amerika legszexisebb nője” show pedig csak terv maradt. Ezek után...

HAPPY END?

Igen, mert *Larry* és *Patty* végre egymásra találtak, s velünk együtt kipihenik a **Larry V.** fáradalmait...



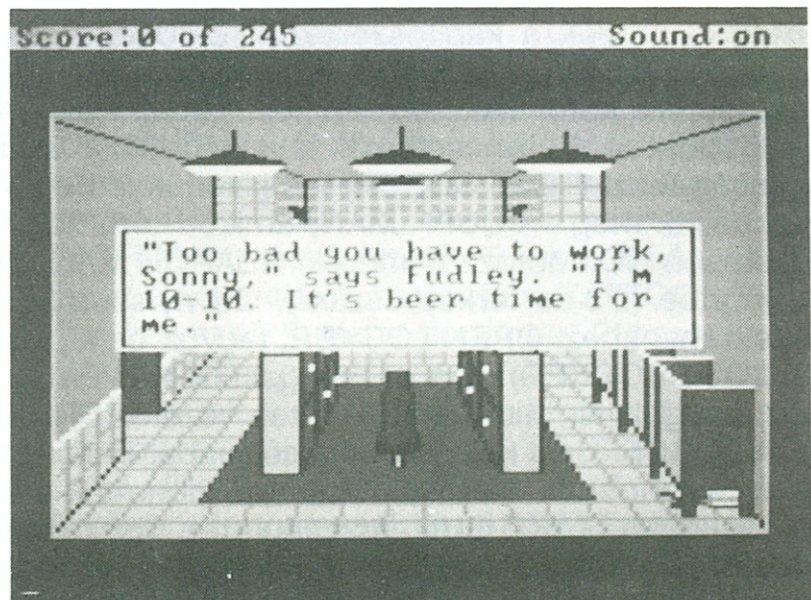
Police Quest I. (Sierra)

A játéknak eddig még nem érkezett **VGA** verziója. A közkezen forgó régi szerkesztős program némi extra parancsa:

a térképen az autó sebessége: 'F6'-tal normál, 'F8'-cal gyors, 'F10'-zel a leggyorsabb (ne menjünk át a piroson, kivéve az 'F10'-es módot).

Megállás után a térkép és a normál kép között 'F4'-gyel kapcsolhatunk ide-oda. Ha kocsin kívül vagyunk, 'F6': fegyvertöltés, 'F8': előszedhetjük (vagy vissza), 'F10': tűz, ill. ha a pisztolyt nem szedtük elő, és a gumibot nálunk van, azt rántjuk elő. Ha a kocsiajtó nyitott, 'F4'-gyel ki-/beszállhatunk.

A játék kezdetén a rendőrség folyosóján állunk. A jobb felső ajtó az előadóterembe, az alsó az öltözőbe, balra fent egy másik folyosó, a bal alsó ajtó pedig főnökünk irodájába vezet. Legfelül az ablak a bizonyítékbeadó, a mellette lévő ajtó pedig a computer-szobáé. Először is irány a kulcstábla: vegyük le az egyik járőr-kocsis kulcsát (TAKE KEY), azután az asztal: walkie-talkie (TAKE EXTENDER), majd irány az előadó, és kukk a kosarakba (LOOK HOLE, LOOK HOLE). A miénkben egy levél Steve-től,



hogy találkozzunk vele a szünetben a **Carol's Caffeine Castle**-ban. Kukkoljuk meg az újságot (TAKE PAPER, majd DROP PAPER): eligazításunk lesz.

Álljunk a helyünkre (jobb felső pad bal oldala). Irány az öltöző (a jobb oldali szekrény sor alja, OPEN LOCKER, TAKE ALL, CLOSE LOCKER). Nyissuk ki az aktatáskát (OPEN BRIEFCASE), és TAKE ALL, majd CLOSE BRIEFCASE. Menjünk ki, és balra. Itt három ajtó van: a jobb a drogosok irodájába, a bal hátsó a drogosok főnökének irodájába, a bal oldali pedig a parkolóba vezet. Irány a parkoló. A mi kocsink legelől, a bal oldalon áll. Járjuk körbe az autót ellenőrzésképpen, majd OPEN DOOR, és 'F4', ezután CLOSE DOOR, és indulás 'F4'. Cirkálgassunk, amíg rádió a Fig és 4. utca délnyugati sarkához nem irányítanak (B2 térképrészlet!). Szálljunk ki ('F4'+OPEN DOOR+'F4'), és vizsgáljuk meg az embert (LOOK MAN, LOOK MAN). Megölték... Kérdezzük ki a szemtanúkat (TALK MAN, TALK MAN). Egy ember látta: egy világoskék Cadillacben ült az elkövető, és L964-gyel kezdődött a rendszáma. Szóljunk be a központba ('Ctrl/D'). Amíg meg nem érkezik a segítség, TAKE NOTE. Ha megérkeznek, folytassuk a cirkálást. A következő hívás: Carol-hoz, egy kis kávézásra. Menjünk is oda (Caffeine Castle, A3-as térképrészlet!): szálljunk ki, zárjuk be az ajtót (CLOSE DOOR). Menjünk be Carol-hoz, üljünk le Steve-vel szemben (SIT). Carol hamarosan hozza a kávékat: DRINK COFFEE. Nemsokára telefonon keres-

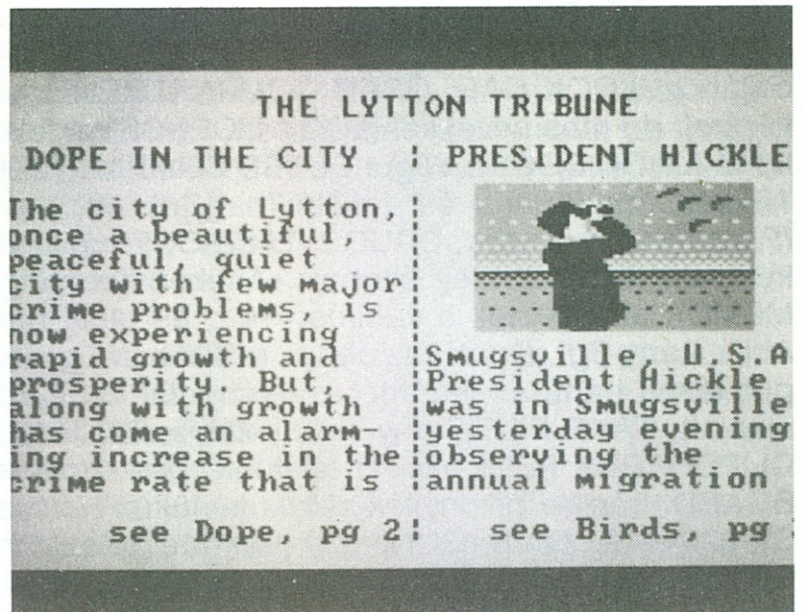
nek: STAND, ANSWER PHONE: a meggyilkolt ember *Lonny West* volt, drogkereskedő, a héten már a második. Menjünk ki. Mászáljunk kicsit: észreveszünk egy piros kocsit, ami rendszeresen áthajt a tiloson. Szirénát be ('F10'), gyerünk utána! Nem-sokára lehúzódik az útszélre. Kapcsoljunk át a helyszínre, és jelentsük az esetet. Menjünk ki, majd a kocsihoz. A vezetője: LOOK WOMAN, aki mindenre képes lenne a bűnhődésért: mi csak a jogsiját kérjük el (ASK LICENSE), és egy büntető cédulát állítsunk ki (WRITE TICKET). Ekkor ismét édesget, de megint NO. RETURN LICENSE, és irassuk alá, majd adjuk oda a cédulát (SIGN TICKET, GIVE TICKET).

Járőrözzünk tovább. Hamarosan irány **Wino Willy's**. Kiszállás előtt TAKE NIGHT-STICK (gumibot), majd ki, és LOAD GUN. Menjünk be *Carol*-hoz: kérdezzük meg, mi történt (TALK TO CAROL). Most már átmehetünk a **Wino Willy's**-be. Kérjük meg a bandavezért, hogy vigyék el a motorjaikat (PLEASE MOVE YOUR BIKES), mire visszafelesel. Vegyük elő a gumibotot ('F10') — erre már felszívódik. Egy nő ottmarad: kérdezzük a kábítószerokról (DRUGS). Beszél „*Death Angel*”-ről. Cserébe figyelmeztessük a készülő prostituált-begyűjtő akcióra. Folytassuk a járőrözést. Rózsaszín-lila autó: cikkcakkban közlekedik. Hajtsunk utána, és állítsuk le, szóljunk be a központba. Parancsoljuk ki a vezetőt (GET OUT), álljunk félre, ASK LICENSE. Jó-zanság-teszt (TEST SOBER), és kísérik is be (tartóztassuk le — ARREST MAN, bilincseljük meg — CUFF MAN, amikor kéri, hogy előlről bilincseljük meg — természetesen NO. Motozzuk meg — SEARCH MAN, majd indítsuk el — MOVE). Vigyük a börtönbe (D3-as térképrészlet!). Ott nyissuk ki neki az ajtót, mi pedig menjünk a szekrényekhez: OPEN LOCKER, tegyük be a pisztolyunkat (PUT GUN), és zárjuk be (CLOSE LOCKER). Utána csengessünk az őrnöknek. Amikor kinyitják az ajtót, menjünk be a fogollyal. Mit vétett? — ittas vezető (DRUNK DRIVER). Vegyük le a bilincset (TAKE CUFF), és kísérik be a cellájába. Ekkor belépnek a drogosoktól, hogy szívesen felvennének. Közlik, vissza kell mennünk a rendőrszere. Menjünk ki, nyissuk ki a szekrényt, TAKE GUN, és zárjuk be. Vissza az őrsre! A pisztolyt hagyjuk a kocsiban (PUT GUN). A folyosón írunk egy feljegyzést, hogy helyezzenek át a drogosokhoz (WRITE MEMO), rakjuk bele az iratgyűjtőbe (PUT MEMO IN BASKET). Menjünk tovább — a másik folyosón *Sgt. Dooley*-vel és néhány társunkkal találkozunk: egy bizonyos „szörny”-ről beszélnek. Nézzünk is körbe a főnöknél — röhejes a látvány... Utána szülinapi zsúrra hívnak (YES) a **Blue Room**-ba, előtte zuhanyozzunk (SHOWER, majd TURN OFF SHOWER) és TAKE CLOTHES. Felszedjük a kocsikulcsunkat: TAKE KEY, és itt hagyjuk a járőr kulcsát (PUT KEY), valamint a rádiót (PUT EXTENDER), ill. nézzünk be *Lt. Morgan* szobájába a telefonszámaért (LOOK PHONE). A saját kocsink a jobb oldalon a legalsó. Bent szedjük fel a pénztárcát (TAKE WALLET). Irány a **Blue Room**! (B4-es térképlap), majd be. Ülünk le *Jack* mellé (SIT). Kisírja, a lánya drogfüggő, és az 'anyagot' a **Jefferson High School**-ból kapja. Az eligazításon akkor róla is szó volt! Mihelyt a lógós *Keith* lefáraszt, máris nyomás vissza az őrsre, az öltözőben uniformist öltünk, TAKE ALL, majd irány az előadóterem (eligazítás: eltűnt egy bizonyos *Jose Martinez*, drogkapcsolatokkal). Utána nézzünk a melógyűjtőnkbe (LOOK HOLE): a **Hotel Delphoria**-ban illegális szerencsejáték. Nyomás (felvenni a kulcsot, a rádiót, körbejárás)! Útközben a Cadillac-re lelünk, hála a diszpécsereknek: üldözzük. Ha leáll, váltsunk át képre, de ne szálljunk ki (hívjunk erősítést ('Ctrl-D')). Ha az megérkezik, szálljunk ki. 'F8', és kiáltunk a Cadillacre, hogy szálljon ki (GET OUT). Ki is száll, és elindul felénk. Túl közel ne engedjük (HALT). Szólítsuk fel: RAISE HANDS, LAY DOWN. Most már megközelíthetjük. 'F8', majd bilincseljük meg (CUFF MAN), ezt követően ARREST

MAN és SEARCH MAN. Jogismertetés (READ RIGHTS), és parancsoljunk rá, hogy álljon fel (STAND UP), utána induljon (MOVE). Ültessük be a kocsiba. Menjünk a kocsijához: LOOK CAR, OPEN COMPARTMENT: két jogosítvány, ugyanazzal a fényképpel, de más nevekkel (LOOK LICENSE); a fekete könyvecske is nagyon érdekes lehet (LOOK BOOK). Végül CLOSE COMPARTMENT, és irány a csomagtartó: OPEN TRUNK: marihuana és kokain (hagyjuk ott, és CLOSE TRUNK). Irány a börtön. (Pisztoly szekrénybe, DRUGS, TAKE CUFF, pisztoly vissza, őrsre.) Tegyük le a járőr kulcsait, irány *Dooley* szobája. Amikor kirohan, olvassuk el a feljegyzést (READ MEMO): áthelyeztek a kábítósokhoz, és utcai ruhában kéretnek (ruhaváltás, TAKE ALL). Irány *Sgt. Dooley* szobája: a *Hoffman*-ügyet kapjuk. Nagy hal, nem szabad elpuskázni: irány az irattartó szekrény, OPEN CABINET, TAKE HOFFMAN (*Hoffman* aktája!), TAKE FILE. Irány a kulcstábla, TAKE KEY. A kulcstartó alatti tábla: LOOK CLIPBOARD): FBI körözést találunk, pont *Hoffman*-ról: TAKE POSTER, PUT CLIPBOARD. Irány a bizonyíték-ablak: kérjük el *Hoffman* pisztolyát (ASK GUN). Száma: SW9764912. GIVE GUN; menjünk be a számítógépszobába, TURN ON COMPUTER. Írjuk be az előbbi számot: a fegyver lopott: *Taber* felügyelőt hívjuk fel. EXIT, irány a telefon, USE PHONE, majd 3125553382. *Taselli*-ről érdeklődünk (TASELLI). Erre azt mondja, hogy *Bains* a bűntársa, és *Bains*-ről egy faxot küld majd. Sietnünk kell, mert a kiváltási félmillió már útban van... Irány a bíróság (a börtönnel szemben) ott is a jobb oldali ablak. Vészhelyzet van (EMERGENCY). Azonnal beengednek a tárgyalóterembe. A bíró kérdésére: (HOFFMAN) miatt jöttünk. Bizonyítékként GIVE FILE, GIVE POSTER. Hogy miért ugyanaz a két ember? A tetoválás (TATTOO)! Megkapjuk a papírt: nem lehet szabadlábra helyezni. Futás a börtönbe. Pisztoly szekrénybe, és menjünk az őrhöz: GIVE WARRANT. Épp időben... Vissza a rendőrségre. Onnan irány **Lytton City Park** (B1). Menjünk ki, be a parkba, fegyvertöltés, előhúzás. Rejtőzzünk el a bal oldali bokor mögött (majd szóljunk be: RADIO). Amikor a két ürge végzett az üzlettel, RADIO. majd állítsuk meg őket (POLICE). A férfi menekül: 'Ctrl-D'-vel szóljunk *Laurának*. A kölyköt tartóztassuk le: ARREST MAN, majd CUFF MAN, MOVE IT. A kocsiknál az idősebbre is: ARREST MAN, SEARCH MAN. READ RIGHTS, majd kérdezzük ki a kölyköt (TALK TO SIMMS). Ő osztotta ki a drogot a **Jefferson**-ban. Második felszólításra (TALK TO SIMMS) is mond 1-2 infót. Dumáljunk az ürgével is (TALK TO COLBY, TALK TO COLBY): a kábítószer *Taselli*-től kapta, száma: 555-6537. Szálljunk be velük a kocsiba, és irány a börtön, közben RADIO: megtudunk *Colby*-ről pár infót. A börtönben: kábítószerkereskedés (DRUG DEAL), majd TAKE CUFF. Vissza *Laurával* az őrsre. Innen a **Blue Room**-ba, *Jack*-hez, és mondjuk el: elkaptuk a drogterjesztő fickót (SIT, TALK TO JACK). A lánya nincs túl jól (valami *OD* nevű drog). *Keith* pedig tájékoztat, hogy *Taselli* megszökött... Vissza az őrsre, *Lt. Morgan*-hez. Szerinte *Russ*-tól kérjük el *Taselli* fekete könyvét: irány *Russ*, TAKE BOOK, nézzük át, adjuk vissza (CLOSE BOOK). Menjünk be az irodánkba: irány a börtön, egy spionért! (Előtte vissza *Lt. Morgan*-hez) A börtönben pisztolyelrakás, és be. Az ismerős hölgyet kérjük meg, segítsen az akcióban (HELP OPERATION); majd vissza az őrsre. Az őrs közelében rádióhívást kapunk: irány a **Cotton Cove** (D4). Vajon *Hoffman*-e a halott? Lepellehúzás, majd tetoválásuk: PULL BLANKET, LOOK NIPPLE. Ő az! Szóljunk is be. Irány az őrs, *Lt. Morgan* szobája. Szerinte *Jimmy Lee Banksten* néven jelentkezzünk be a szállodába. A hotel bárjában rendelünk majd egy italt, mire *Sweet Cheeks* felismeri bennünk 'Whitey'-t. Bemutat a csaposnak, aki valószínűleg a szerencsejáték feje. *Laura* mondja el a továbbiakat (a bot markolata pisztoly, a golyóstoll pedig adó-vevő). Gyerünk átöltözni. Irány a szekrény, tegyük le a ruhákat, és zuhany. Nyissuk ki, és nedvesítsük meg a

hajunkat (WET), fehérítsük ki (BLEACH HAIR), és öblítsük ki (RINSE). Ötözzünk fel (a botot is felvesszük). Kukk be *Morgan*-hez (az előtérben le-
rakva a rádiót): ad pár meg-
jelölt százdollárost, és elküld.
Írány a **Hotel Delphoria** (A2).
Menjünk be az ajtón, és RING
BELL. A portástól rendeljünk
egy szobát (ORDER ROOM) a
204-es, majd PAY CLERK.
Menjünk balra, a bárba, a csa-
poshoz, és rendeljünk bármit.
Sweet Cheeks 'kiszúr' minket,
és iderohan. Rögtön le is
ülünk. Ha a pincér hozza a
rendelést (PAY), *Sweet Cheeks*

bemutat bennünket, de érdelemleges infót még nem kaptunk. STAND, és irány *Woody*. Csúsztassunk neki egy kis pénzt (GAMBLE), mire megnyílik a szája. Meg-
kérdi: nőkre, kártyára vágyunk. Elmondja, van egy kis játék a hátsó szobában.
Marie-vel menjünk a lifthez, fel a másodikra (TWO). Nyissuk ki a jobb oldali ajtót
(UNLOCK DOOR). Bent *Sweet* mindkét kérdésére YES. Hívjuk fel *Dooley*-t (555-
6674). Ki az?: WHITEY. Küldjük vissza *Sweet Cheeks*-t taxival (taxirendelés száma:
411-es tudakozó: 555-9222) — hívjuk fel ezt a számot, és HOTEL DELPHORIA. Ezu-
tán utasítjuk *Marie*-t, hogy menjen vissza az órsre. Menjünk ki. Lift: ONE, és irány
Woody. SHOW MONEY — elkísér a kaszinó bejáratához. Bent ülünk le a jobb oldali
székre (SIT). Bemutatkoznak, majd TALK TO MAN — fogunk-e játszani? Amikor
megjön a 4. játékos, kezdjük ('F4'-gyel új játszma). Szokás szerint mentsünk-tölt-
sünk! Hamarosan felállunk, és meghívást kapunk a 'nagy' menetre, ami később
lesz. A *Woody*-nak mondandó jelszó: „*Frank sent me*”. Menjünk ki, majd be a szo-
bánkba. Hamarosan megjön az erősítés. Írány a baloldalt álló detektív, és kérjük el
tőle az adó-vevőt (ASK TRANSMITTER). Odaadja, és a *Bains*-fénykép faxot is. Visz-
sza a bárba, *Woody*-nak: FRANK SENT ME. Bekísér a hátsó szobába. *Frank*=*Bains*!
Néhány nyerés után *Frank* gratulál, majd kérdez: állást keresünk? YES. Nem aka-
runk-e vele most felmenni a szobájába? YES. STAND, kövessük a lépcsőházba.
Szóljunk az erősítésnek, majd menjünk *Frank* után a negyedikre. Amikor bement a
szobába, újra RADIO, majd be. Bent lezajlik a finálé: felismer, de aztán mi kereke-
dünk felül.



Police Quest II. (Sierra)

A kezelés — lásd **PQ1**; az autóba ki/beszállás: 'F4'-gyel lehetséges; a pisztoly használata a következő: 'F6'-tal töltjük meg, 'F8'-cal rántjuk elő és 'F10'-zel tüzelünk. Bejelentkezéskor általában már nem találunk védelmet (ha mégis lenne, a '**Tippek és trükkök**'-ben közöltek alapján kell törni).

Kezdés után az autó belsejét látjuk, LOOK-olhatunk is ide-oda. Kesztyűtartó: OPEN COMPARTMENT, LOOK INTO BOX: megtaláljuk az autó forgalmi engedélyét (nem kell felszedni): annak az autóban a helye. A rendőrigazolványra viszont biztosan szükség lesz (TAKE CARD). Ha kiszállnánk, bár vezet ajtó a rendőrkapitányságra — de zárva van. A kocsiiban megnézzük a gyújtáskapcsolót (LOOK IGNITION). A kulcskarikán egy sor fontos kulcs van (TAKE KEYS). Ekkor a rendőrség ajtaja sima OPEN DOOR-ral már nyílik. Menjünk be. Balra a kábítószer- és a gyilkossági csoport, szemben a tárgyi bizonyítékokat őrző helyiség ablaka, amitől balra az öltöző, jobbra a rablási csoport irodája nyílik. A rablási csoport ajtajával szemben egy pult van (LOOK COUNTER), amelyen az egyik csomag a mi nevünkre szól. A kulcsos csomó egyik kulcsa nyitja ezt (OPEN BIN): egy helyszínelő felszerelést találunk (TAKE KIT). Van ebben minden: nejlonzacskó bizonyítékokhoz; kamera a helyszíni fotózáshoz; gipszpor a lábnyomvételhez; üvegpipetta vérnyom begyűjtéséhez; grafitpor, kefe és ragasztószalag ujjlenyomat-vételhez. Az út most az öltözőbe vezet. A mi szekrényünk közvetlen a mosdó mellett áll. OPEN LOCKER — a számkód a rendőrigazolvány hátlapján van (TURN CARD): 36-4-12. Bentről vegyünk fel mindent (TAKE GUN, TAKE AMMO, TAKE CUFFS), és CLOSE. Menjünk be a gyilkossági csoport irodájába. *Hall* kapitány baloldalt az íróasztala mögött tartózkodik; a hátsó íróasztal mögött van *Pierson* detektív; továbbá *Keith*, aki a partnerünk a nyomozásban: a legfontosabb „feladata”, hogy állandóan a lábunk alatt legyen. *Keith* érdekes infót közöl: a *Bains* nevű figura, akit tavaly tettünk hűvösre, perújrafelvételhez folyamodott. Kezdjük a vizsgálódást a fallal: a faliújságon (LOOK BOARD) a legutóbbi céllövészet eredménye van. Mivel jóval a megszokott átlag alatt teljesítettünk — talán a fegyver rossz? Irány a lőtér (az előtérből jobbra, végig). A pulton (LOOK COUNTER) póttölténytárak és fülvédők (TAKE EAR PROTECTOR, WEAR EAR PROTECTOR). Menjünk be valamelyik üres lőállásba. A falon egy VIEW és egy BACK gomb: az első a lőállás elé hozza a céltáblát, a másik visszaviszi a céltávolságba. Elő a pisztolyt ('F8') és állítsuk be a kellő magasságba. Adjunk le néhány lövést ('F10'), eresszük le a fegyvert, és PUSH VIEW, majd LOOK TARGET: a program megmondja, hogy merre hord el a pisztoly. ADJUST GUN: beállíthatjuk a függőleges és a vízszintes irányzékot. Attól függően, hogy a fegyver merre hord, tekerjük néhányat a csavarokon. Cseréljük ki a lőlapot (CHANGE TARGET és PUSH BACK), lőjünk, LOOK TARGET: „...properly alignment”: minden OK. Még lőjünk ki a tárat (amíg CLICK-et nem kapunk), azután EXIT, tegyük le a fülvédőt (GIVE PROTECTOR) és TAKE AMMO. Vissza a gyilkossági csoporthoz: *Jessie Bains* megszökött a börtönből és túszt is ejtett! Persze nekünk kell elkapni: egy fotó mindenképp kell. A jobb oldalon az iratszékernél OPEN CABINET, és keressünk: BAINS: normál rendőrségi akta (lapozás: NEXT PAGE, majd TAKE PHOTO, DROP FILE, CLOSE — kár, hogy a fotó régi). A szoba közepén álló íróasztal: SIT. LOOK INTO BASKET: hát ez már tárgytalan; UNLOCK DRAWER: a tárcánk (TAKE WALLET) és

egy köszönőlevelet (TAKE LETTER) találunk. A tárcában (LOOK WALLET) a rendőreljvényünk és az azonosítókártyánk (ID) van. STAND UP: a faliújság alatt lévő kulcs-tartón a rendőrség civil autóinak a kulcsai (TAKE KEY). Majd a kapitány asztalán LOOK DESK, ahol egy ál-fagylatreklám számítógép-kulcsszavait leljük meg: „MIAMI, ICECREAM, PISTACHIO”. A számítógépasztalnál LOOK MONITOR, TURN ON COMPUTER, DIR: egy CRIMINAL, egy PERSONNEL és egy SIERRA directory. A PERSONNEL a rendőrség személyzetének adatbázisa, kódja PISTACHIO. A CRIMINAL a folyamatban lévő nyomozati ügyek anyagai; 4 újabb alkönyvtárral: HOMICIDE (gyilkosság), FIREARMS (lőfegyverek), BURGLARY (rablások) és VICE (további bűnügyek). A HOMICIDE kódja az ICECREAM, ugyanazokkal az adatokkal, mint az iratszekrény, de itt az utolsó ismert lakcím is fel van tüntetve. A VICE kódja a MIAMI, ahol Marie barátnőnk is nyilván van tartva és így megtudhatjuk lakcímét (222 W BEACH). Utána QUIT. Menjünk ki az udvarra, a kék autóhoz: OPEN TRUNK, PUT KIT, majd 'F4'. Irány a börtön (GO TO JAIL, 'ENTER': gyorsítás). A börtön előtt a falon néhány szekrény: OPEN LOCKER, PUT GUN, CLOSE LOCKER. Majd a fémajtó mellett: PUSH BUTTON, OPEN DOOR, SHOW ID. Kérjük el a *Bains*-aktát (BAINS), és TAKE PHOTO (megvan az új fotó). Elkérhetjük a túsról szóló aktát is. Vissza az autónkhoz, irány a kapitányság (GO POLICE). Figyeljünk fel, ha hirtelen minket hívnának: az **Oak Tree Mall**-ban megtalálták a keresett autót (GO MALL). A kék sportkocsi: nyissuk ki a kesztyűtartót, LOOK INTO: TAKE HOLSTER, TAKE BULLETS (bűnjelek), majd CLOSE BOX, CLOSE DOOR. Előkerül a rendőr, egy nővel, aki azt állítja, az ő autóját lopta el *Bains*: ASK LADY. Fekete Chevy furgon volt, a rendszáma CO35..., a többire nem emlékszük. Jelentsük az eseményeket (RADIO), majd vissza a rendőrségre (GO POLICE): közben a **Cotton Cove**-ba rendelnek: GO COVE (a fogadás: nő!). A helyszínen ASK JOGGER. Vonszolási nyomok: OPEN TRUNK, TAKE KIT, töltsük meg és húzzuk elő a pisztolyt; lassítsuk a játékot minimális sebességre. Ekkor balra: amikor megpillantjuk a fickót, azonnal tüzeljünk. Elfut *Bains*.

Menjünk tovább balra, ahol a folyó mellett megtaláljuk a nyomokat. Vegyünk vérszöveteket (TAKE BLOOD); ezután rögzítsük a lábnyomokat (TAKE FOOTPRINT); készítsünk fotókat (TAKE PHOTO), majd a kukánál LOOK GARBAGE és SEARCH GARBAGE: néhány véres ruhadarab (TAKE CLOTHES). LOOK NAME: *J. Bains*. Ha jön a mentő: bűvárra van szükségünk (DIVE). Nekünk is kéne merülni: LOOK INTO WALLET: bűvárigazolvány. Szálljunk be a furgonba: teljes bűvárfelszerelés. TAKE



YELLOW FINS, TAKE SUIT, TAKE BELT, TAKE MASK, TAKE VEST, TAKE TANK (sárgát vegyünk!). Kukkoljunk a nyomásjelzőre (LOOK TANK) és azt tartsuk meg, amelyik 2200-at mutat. EXIT. Lent LOOK GROUND a helyszín közepén, a két szikla között egy sárga villanás (TAKE OBJECT): egy rendőrségi jelvény. Usszunk a bal oldali pályára: itt a bal oldalon két hínárcsomó között egy kés van (TAKE OBJECT).

Vissza az előbbi helyszínre, és tovább jobbra. A jobb oldalon levő szikláknál: LOOK ROCKS, majd TAKE BODY. Lefotózhatjuk, majd meg kell vizsgálni (LOOK BODY, LOOK HEAD, LOOK THROAT). Vissza a furgonhoz: a helyszínelő cuccal a csomagtartóba, szálljunk be és RADIO. GO POLICE. A közben törtétek miatt irány a reptér (GO TO AIRPORT). A parkolóban ismerős a járgány. A reptér bejárata: zebrán át; a piros lámpa nem fog váltani, amíg a bal oldalon látható villanyoszlopon PUSH BUTTON, és akkor is csak néhány másodpercig zöld. Odaát BUY BOUQUET, és be. A hölgynek mutassuk meg az igazolványunkat: SHOW BADGE, majd SHOW MUG SHOT. Felismeri: a houstoni gépre vett jegyet (20 perce felszállt). Kérjük el az utaslistát (SEE LIST). Balra: autókölcsönző. Mutassunk fel a jelvényt és a fotót, és kérjük el a listát: bizonyos, hogy *Bains* a meggyilkolt rendőr ID-jével álcázza magát. Irány a klotyó: a középső boxban a WC-tartálynál: OPEN STOOL, TAKE GUN. Vissza az őrsre (GO TO POLICE). Az ablaknál adjuk le az eddigi bizonyítékokat (GIVE EVIDENCE), és be az irodába. A kosarunkban (LOOK INTO BASKET) üzenet: *Marie* telefonált, hogy azonnal hívjuk vissza. A számát a tudakozó megmondja (a száma 411). A várost (LYTTON) és a teljes nevet (MARIE WILKANS) adjuk meg: 555-4169. *Marie* azt mondja, *Arnie*-nél vár bennünket munka után. A munka azonnal véget is ér: gyerünk a saját autónkkal (GO TO ARNIE). Már vár *Marie*. SIT, nyújtuk át a virágot (GIVE FLOWER), majd adjunk le rendelést homárra (LOBSTER) a pincérnek, ezután EAT, KISS MARIE, KISS MARIE, KISS MARIE... mindaddig, amíg nem jön a pincér és ki nem derül, hogy nem tudunk fizetni. Jót mosogatunk...

Másnap irány az iroda (a kosárban a labor jelentése). 160 WEST ROSE lesz az első állomásunk — menjünk. Szedjük elő a helyszínelő cuccot (OPEN TRUNK, TAKE KIT), majd TAKE PHOTO, TAKE BLOOD. A hulla: (SEARCH BODY) boríték bal felső sarka a kezében (TAKE CORNER, READ CORNER). A feladó címe: BILL COLE, 753 THIRD STREET. Utána tegyük a hullát a hulláskocsiba (TAKE BODY). A hulla alatt egy nekünk szóló üzenet van (TAKE NOTE, READ NOTE) jóakarónktól. Irány a borítékon lévő

cím (GO MOTEL). A tulaj felismeri *Bains*-t: *William Cole*, a 108-as szobát bérlő. A szobakulcsot nem akarja odaadni, így be kell szólni a központnak (RADIO), házkutatási parancsért. Vegyük el ezt a megjelenő rendőrtől (TAKE WARRANT), mutassuk fel tulajnak és TAKE KEY. Az ajtó jobb oldalához lapulva nyissunk be. A szoba hátsó részén lévő fürdőben, a mosdókagyló alján (LOOK SINK) *Don Colby* csekk-kártyája, a címével; az ágy mellett álló fiók (OPEN DRAWER, TAKE ENVELOPE): levél (OPEN ENVELOPE, READ LETTER). A szőnyegen vérfolt: fotózzunk, vegyünk vért. Irány *Marie* (GO TO MARIE). Az ajtón egy cédula (TAKE NOTE): nem nő írása! COMPARE NOTE WITH ENVELOPE — ez *Bains*! *Marie* eltűnt. A földön van egy hamutartó (LOOK ASHTRAY, TAKE PAPER): *Bains* leendő (az első már megvan) áldozatainak listája. Vissza a rendőrségre és ismét PUT EVIDENCES. Menjünk be a rab-



lásokhoz: *Adams*-t ASK ABOUT SHOTGUN, majd irány az irodánk, ahol megpróbálhatjuk *Colby*-t figyelmeztetni (407-555-3323, TALK ABOUT BAINS). Ha a főnök látja *Bains* listáját, ő is úgy gondolja, hogy itt az ideje **Steelton**-ba repülnünk: irány a rep-tér. (Előtte ismét fegyverbeállítás!) Vegyünk jegyet **Steelton**-ba (BUY TICKET TO STEELTON). Értesítsük a **Steelton**-i rendőrséget: USE PHONE, tudakozó, 407-555-2677, TALK ABOUT BAINS. Utána TAKE TICKET TO STEELTON, és irány a tranzit. A fegyvervizsgálónál mutassuk fel a jelvényünket. Üljünk *Keith* mellé és FASTEN BELT. Ha elértük a repülési magasságot, REMOVE BELT. Arabok lépnek színre: mi-helyt a terrorista elengedi a stewardest, a terroristát lelőjük (lassú játék!), majd a másikat is. Ezután SEARCH MASKED BODY, SEARCH JACKET, SEARCH UN-MASKED BODY, SEARCH TURBAN: a dzsekiben csípőfogó, a turbánban pokolgép-használati utasítás. Mehetünk bombát keresni — hátra, a mosdóba — a papírtöröl-közők tárolójánál OPEN DISPENSER. 100 másodperc a hatástalanításra: az össze-rakási útmutatót kell visszafelé eljátszanunk (CUT YELLOW WIRE, CUT BLUE WIRE, CUT PURPLE WIRE, CONNECT YELLOW WIRE), vágjuk el a vöröset (vagy a fehé-ret?) és végül megint a sárgát. Leszállás után TAKE RADIO, majd a **Burt Park**-ba küldenek: csalétkék leszünk. Menjünk felfelé egy pályát, majd a tó mellett jobbra. Nyugodtan mászkálgassunk (a pisztolyt ne vegyük elő!). Mihelyt a támadó besza-ladt (a program jelzi előre, hogy halljuk), USE RADIO. A támadó megijed és mene-külne — de elcsípi. Ugyanitt egy csatorna van az előtérben, félig takarva: OPEN HOLE, CLIMB BOWN. Nem lefelé indulunk — először a másik irányba: két-három forduló, és egy piros szekrény tűnik fel: gázmaszk (WEAR MASK). Ezután a kiindu-lási helytől lefelé, amíg lehet, majd ott körbe. Jobbra: a szemközti oldalon egy ajtó: a következő helyszínen levő hídon át is mehetünk. Az ajtó mögött található barátnőnk: UNTIE ROPE, nyugtassuk meg: CALM MARIE. Bújunk el a bal oldalon lévő cső mögé és húzzuk elő a pisztolyt. Megjelenik *Bains*, és gyanútlanul közelebb sétál *Marie*-hez — mihelyt egy vonalba ér a csővel, tüzeljünk, többször is...

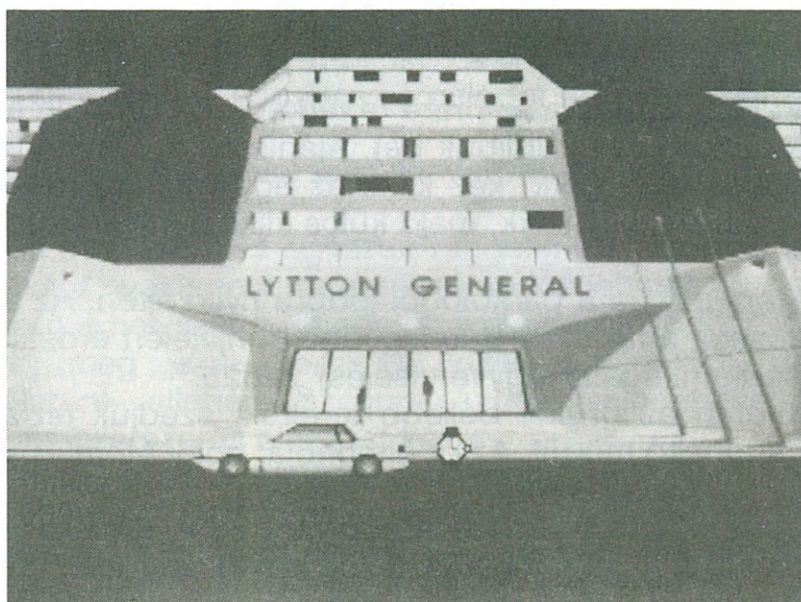
Police Quest III. (Sierra)

The Kindred

1. nap

Az első nap halálosan unalmas, rutinmunkák vannak. (Aki ezt a napot végig képes játszani — a térképen való dögunalmas keresgélést, a kocsni manővereztetését stb. —, az előtt le a kalappal...)

Indulás után a bal ajtón menjünk be az irodánkba. A felső asztal a miénk, ahonnan a levelesládából vegyük ki a levelet, amelyben panaszt kapunk *Pat Morales*-ről, egyik beosztottunkról, hogy ordibált, csúnya szavakat használt az egyik szituációjában (hiába... nő az illető, ezt valahogy kompenzálni kell...). Ennek öröme-re menjünk ki onnan jobbra, a következő képernyőre, és ott a bal felső szobába. Az első sorban, középen ül *Morales*; szóljunk oda neki, hogy fejtágító után örömmel várjuk...



Vegyük fel a szószék oldaláról a papírt (kis eligazítás).

Miután mindenki kiment, vissza az irodánkba, ahol már vár *Morales*. A megbeszélés után (ahol csak azt tudjuk meg, amit már mindenki tudott) válasszuk a **C** lehetőséget: tehát a panasz jogosságát nem vitatjuk.

Miután elment, a lifttel menjünk le az első emeletre, mert ott vannak a rég megszo-kott szekrények. Ha a női öltözőbe megyünk be, akkor kitessekelnek, **SoundBlaster**-en kellemes meglepetéssel.

A férfi öltözőben a pont középen levő szekrény a miénk, de amikor megpróbáljuk ki-nyitni, ijedten vesszük észre, hogy számszörös. **A kód 776**. Vegyük ki mindent (lámpa, jegyzetfüzet, gumibot, pisztoly), majd ha kimentünk, nyissuk ki a hátul/balra lévő ajtót, ahonnan vegyük az elemeket és a jelzőfáklyákat.

Ezután mászkáljunk egy kicsit, majd amikor halljuk a bejelentést (**SONNY BONDS, DISPATCH AT ONCE**), fel a harmadikra, beszéljünk az emberhez: megtudjuk, hogy az **Aspest Fall**-ra kell mennünk, valami dilist megfékezni.

Menjünk le a garázsba, szálljunk be a rendőrkocsiba. Nyomjuk meg a szirénát mű-

ködtető gombot (hogy nagyobb sebességet használhassunk), illetve a szélvédő alatti kis dobozszerkezetet kapcsoljuk be, hogy tájékozódni tudjunk.

Ez utóbbi térképen hajtsunk le egészen a **River** útig, ott forduljunk jobbra (fordulni ne forduljunk 45 MPH-nál nagyobb sebességgel; gyorsfék az 'ENTER'), és egészen addig menjünk, amíg el nem érjük a nagy üres térség alatti utat, jobboldalt. Itt amikor meglátjuk a rózsaszínű feliratot, sürgősen álljunk meg.

Kiszállva, a nőt kérdezzük ki, mi minden történt. Megmutatja, hogy jobbra kell mennünk. Gyerünk!

A dilinyós a jelvényünket bevágja a vízbe, majd egy kis túrára indul. Ne hagyjuk annyiban, kutassuk át a ruháit: megtaláljuk a kulcsait és az igazolványát. Fizessünk a jelvényért, és a kulcsot hajtsuk jó messzire a vízbe. Erre kijön a szemét. Mielőtt elérne, szedjük elő a gumibotot, és klikkeljünk vele az ürgére! Most, hogy letépertük, bilincseljük is meg (lásd az inventory-t!) és kísérik be! Előtte még klikkeljünk a derekára: átkutatjuk, és egy tört is lelünk nála. Hohó, ezért bevághatjuk tiltott fegyverviselés miatt!!

Vigyük is vissza az órsre (a térképen a 6. utcán fel, ott a **Rose** után lassítsunk, majd a **Lython**-ra forduljunk be). Ajánlatos nyomban berakni a revolvert a fogdaajtó előtti fiókba (kéz klikk, kéz klikk az egyik fiókra, revolverrel klikk a nyitott polcra; illetve kiszedés: kéz klikk, majd kulcs klikk a megfelelő fiókra), különben 2.50-ünk bánja...

Menjünk be a parkolóból jobbra nyíló ajtón. Az ablak alatti szekrényre klikkeljünk a késsel, amikor az őr a fegyenc bűnjeleiért érdeklődik; és a kihágási azonosító szám pedig (illegális fegyverviselés) **12025**.

Miután az őrt beljebb tereltük, szedjük fel az ingóságainkat az előbb említett csapóajtó mögöl. Az őr elmondja, hogy *Morales* vár minket a felüljárón, a 7. sugárút kereszteződésénél.

Írany a **7th. Avenue**! Itt kanyarodjunk fel a gyorsforgalmi útra, de úgy, hogy épp előttünk legyen a kereszteződés. A kocsi leáll, ahogy meglátjuk *Morales* járgányát.

Morales azzal fogad, hogy az a hisztériás tehén nem hajlandó aláírni, folyton lecsukásért könyörögve, már csak a hecc kedvéért. Ezt beszéljük meg az alannyal is, aki *Morales*-t bunkó boszorkánynak nevezi.

A konklúzió az legyen, hogy ne vigyék be a nőt a börtönbe (SIGNATURE).

Ezután tekeregjünk még a gyorsforgalmin. Amikor visszafelé indul a kocsi, most már meglátjuk mai első esetünket... Ez még csak leállít bennünket, és valamit összezagyvál, hogy valakit követett...

A következő páciens (ez lehet, hogy máshogy van, de ilyen típusú feladványok vannak) harsány unalmas 5 perces várakozás után következik. Ez egy előzősávbeli lassú autó lesz. Nem árt megjegyezni: autót úgy kell megállítani, hogy megpróbálunk mögé befordulni.

A kocsihoz vigyázva menjünk (hátról könnyen elkapnak az autók)! TALK-oljunk a vezetőhöz, majd, ha megkaptuk a jogsit (ne TALK-oljunk ilyenkor újra, mert az sokszor csak szóbeli figyelmeztetést eredményez!), vissza a kocsinkhoz, és a jogsit nyomjuk be a fedélzeti számítógépbe, majd válasszuk a **FORM 900** menüpontot. Töltsük ki pontosan az időrubrikát (ezt mindig az adott pályára beéréskor jelzi ki a

program — bal felső sarok!). A **VEHICLE ID**-re írjunk a táblázat alapján **21654**-et. Menjünk ki, miután felszedtük a büntetőcédulát, és **AZZAL** (ne a jogsival, mert általában az is csak megfeddést jelent) klikkeljünk az ürge kocsjára. Miután vérbíróval meg egyéb, disznók számára design-olt dolgokkal megfenyeget, elhúz.

A második eset gyorsrajt lesz (ez is valamivel a következő automata fordulás után lesz): **22349**.

A harmadik delikvens már keményebb dió: nem elég, hogy hullarészeg, ráadásul még a cipőnket is összeokádja, a szemvizsgálat után. Ne cicázzunk, vágjuk bilincsbe egy kéz ikonnal klikkelve tereljünk be a kocsinkba, és szépen vigyünk be az őrs fogdájába! (**23152** a kihágás azonosítója, és miután a bilincset leszedtük, klikkeljünk az ajtóra, mehetünk is...)

Ekkorra feleségünk, *Marie* is végez a melóval, és kis híján az életével is, mert a parkolóban leszúrják... Még a fogdában szólnak az azonnali központhívásról: ha oda csörrentünk, megmondják, hol is történt a támadás: **Oak Tree Mall** (ez nem sokat mond, mert nincs a térképen...), és valami közelebbi is: **East Roses... at 300 block...**: tehát a keleti **Rose**-rész 300-as száma körül lesz a célpont (ez eleve fent is van a térképen).

Úgy a 340-es szám körül (előzőleg persze lelassítva) le is kanyarodhatunk jobbra...

A mentőkocsival mi is bemegyünk a kórházba, és egészen reggelig ott lebzselünk; közben bűnjelként kapunk egy szakadt nyakláncot: az egyik támadóé lehetett...

Utána még kinézünk (automatikusan) a helyszínre. Itt egy újságíró baromkodik („jó, hát akkor megkérdezem máskor!”, meg „szex-aberrációi voltak a nőnek?”), de mielőtt eltakarodna, minden utálatunk ellenére szóljunk utána: mindenesetre megkapjuk tőle a névjegykártyáját, és ezerszer is elnézést kér...

Mi is nézzünk kicsit körül a helyszínen! Ha előszedjük az elemlámpát (egy elemcserére után!), már a láb ikonnal mászkálhatunk. Ha közvetlenül *Marie* kocsjának vezető felőli oldala mellett megyünk el, valami megcsillan a földön... egy háborús emlékelem...

Hazahajtunk.

2. nap

Délig alszunk, amikor a gyilkossági csoport főnöke zargat fel, hogy *Marie* ügyét nekünk adja. Mielőtt kijönnénk, a szekrényből szedjük ki *Marie* zenegépét.

Be is hajtunk a kapitányságra: ott menjünk rögtön a gyilkossági csoporthoz (a mi ajtónkkal szemközt). Bent a főnök megadja *Marie* esetének nyilvántartási számát, illetve egy, az esethez kapcsolódó másik mappáét; valamint kiderül, az igencsak profán *Morales*-t osztották mellénk...

Hogy szóra bírjuk a terminálunkat, először nézzünk be a régi szobánkba a **Computer ID Requisition Form**-ért (a szokott kosárkában van), és ezt adjuk oda fent (3. emelet) az osztályvezetőnek.

Megfelelő műszaki magyarázattal: ne öntsünk rá kávé, fagyit; mert ez egy szuper, V5.0 30 MHz-es, XGA, 4 MByte RAM-os terminál; amiből persze *Sonny* nem sokat ért (most minek dehonesztálni a rendőröket, kedves **Sierra**?). Megkapjuk a kártyát, amit most már használhatunk is új gépünkön, az új hivatalban.



A háborús érem adatait a **Homicide/Serial#** menüpont alatt írhatjuk be: innen megkapjuk a további mappahivatkozási számot; ami a másik kettővel együtt a **Homicide/Review case** pont alatt nézhető meg.

A három mappa fontosabb adatait (helyszín, időpont) jegyezzük fel.

Az újságírókat is hívjuk fel: megígéri, hogy felhívást tesz közzé a másnapi lapban, szemtanúkeresésre.

Végül irány a kórház. Ott először a hátsó virágüzletben egy

harmadfelesért vegyünk egy szegfűt, majd kint kérdezzük meg (kétszer) a portást, hogy *Marie* melyik szobában van. Nyomjuk meg a liftgombot, és irány fel.

Adjuk oda *Marie*-nek a zenélő dobozt és a virágot. Egy pár pontocskáért még búcsúcsókot is lehelhetünk a nőre...

3. nap

Munkakezdekedéskor a levélkosárban egy fecnit találunk, hogy tanú jelentkezett az újsághirdetésre. Ha felhívjuk a **Dispatch**-ot, megtudhatjuk, honnan szállíthatjuk be: **325 S 2nd Street**. Gyerünk is oda a civil kocsival!

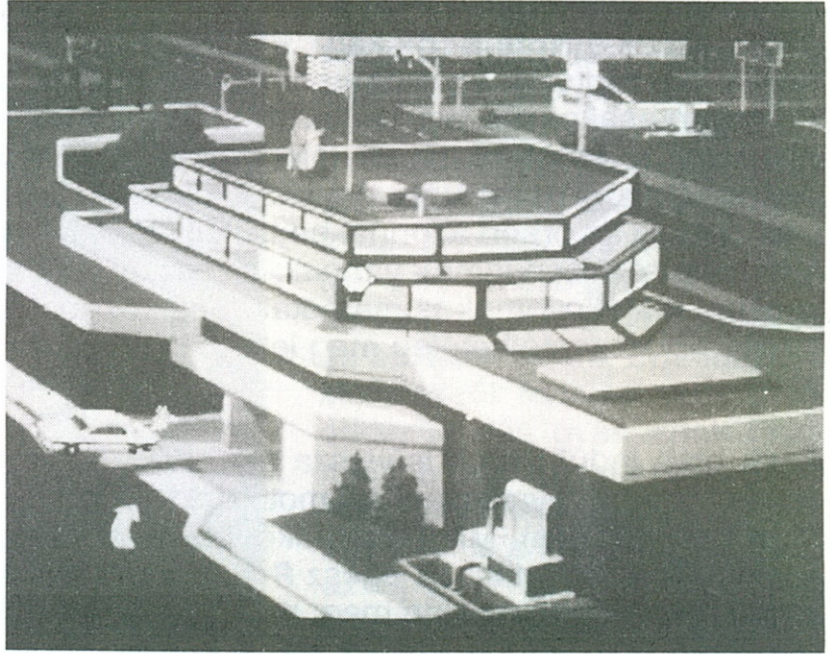
Szálljunk ki, és menjünk a platón alvó alakhoz. Egyszer beszéljünk hozzá, majd mutassuk meg a levéltárcánkat (a rendőrijelvényvel). Sajnos addig nem hajlandó velünk jönni, míg biztonságban nem tudja a holmijait, amik a kiskocsijában vannak; az viszont nem fér be a kocsinkba... Talán ha odabilincseljük a vízvezetékhez a kocsit, nem lopják el... Vissza az órsre.

Vegyük fel a mögöttünk lévő asztalról a kaját, és adjuk oda a nőnek, amikor közli, hogy kiszáradt. Tegyük be a computerbe a kártyát, és rakjuk össze a képet (**TOOLS/DRAW...** menüpont). Vigyázat! Az arc minden egyes részletét külön-külön kell kiválasztani és adjusztálni (arcszélesség, haj, szakáll stb.). **AZ ADOTT RÉSZLETNÉL NE ÁLLJUNK MEG AZ I THINK...**-típusú kommentnél, hanem várjunk olyan szövegekre, hogy „*Teljesen egyezik*”, vagy „*Bár az elhelyezése nem stimmel, de egyezik*”.

Utóbbi esetben értelemszerűen a két (vízszintes, illetve függőleges) potméterrel állíthatjuk a vizsgált dolog helyzetét. Hogy a nő újra nyilatkozzon az új beállításról, lépünk át valamely másik vonás ikonra, majd vissza; és ezt tegyük addig, amíg teljesen OK nem lesz MINDEN arcvonás. Ekkor **SEARCH**, és megtudjuk, ki a gyanúsított — a három lehetségesből szintén a szemtanú választ.

Ezek után a beszédünkre már csak „I wanna go home”-mal válaszol, úgyhogy vissza is szállítjuk, persze a bilincsünket felszedve.

Visszafelé *Morales* megint kiszáll telefonálni. Amíg karattyol, nézzünk körül a kioszkokban: lelünk egy kulcsmásolót, egy sorozási fogadóirodát (ahonnan pillanatok alatt sipirc ki!) meg egy átlagboltot. Mikor *Morales* végzett (kezd feltűnő viselkedésű lenni ez a nő! Legjobb lesz szemmel tartani...), hajthatunk is vissza az őrsre.



4. nap

E napon jusson eszünkbe a főtechnikus első napi egyik telefonbeszélgetése: akkor még három napot kért az egyik ügyfele a kölcsön kapott irányjeladó használatára; most viszont már visszakapta, és el is kérhetjük (kéz klikk a számítógépétől kicsit balra, az asztalára, majd a fiókból szedjük fel a szerkezetet).

Munkába menet találunk egy bírósági idézést a kosarunkban, és mivel nincs rajta időpont, akár indulhatunk is a bíróságra (a **Rose**-n balra kanyarodunk, majd a 2. keresztutcán szintén balra és fékezünk, mihelyt a **COURT** kiírást látjuk), miután a fehér-fekete kesztyűtartójából felszedtük a sebességmérő hitelességét igazoló papírt (ez fontos, mert különben elveszítjük a pert!).

A tárgyaláson — ha visszakapjuk a kurzort, beszéljünk a bírákhoz. *Ruiz* a szokott anti-fajvédő jelszavakkal támad ránk, és hasonlóan próbál a bírákra hatni; ez ellen csak akkor tehetünk, ha kérésre felmutatjuk a sebmérő-cetlit és anno az időpontot is igen pontosan vezettük fel a bírágpapírra (ha nem tettük volna, ne RESTORE-oljunk, mert tétje úgyszincs a dolognak...).

Visszatéréskor *Morales* már megint kiugrik telefonálni, de — elég gyanús! — ahhoz már túl ideges, hogy a kézitáskáját is magával vigye. Kutassuk át! Egy kulcsot lelünk, amit akár azonnal le is másoltathatunk a kulcsmásolóval (fizessük ki!), majd futás vissza és azonnal (!) tegyük vissza az eredeti kulcsot az erszénybe! Amikor beindítottuk a kocsit, rögvest gyilkossági esethez hívtak a **Rose 300 Nyugat**-ra. Hajtsunk is oda!

Mihelyt az idegőrlő közzjátékoknak vége, szemléljük meg a hullát a kukában. Egy klikk a nadrágjára: egy **Driver's ID**, amivel az **Inventory**-menüben a **Note Book**-ra klikkelve, pedáns nyomozókhöz híven, kapunk pár pontot.

A kézzel a hasára klikkelve, a feltűrt póló alatt egy szabályos ötszöget látunk! Erre is klikkeljünk a **Note Book**-kal!

Ha már kiszedtük a kocsink csomagtartójából a helyszínelő felszerelést (fogpiszkáló, nejlontasakok és egy vakaró), a kézkörmök alatt (a fogpiszkálóval az ujjakra klikkelve) is áshatunk kicsit: talán így is többet tudunk meg az elkövetőről (de ha már az ötszögnél tartunk, úgyis tudjuk, ki az, de nem árt a még több bizonyíték, amit persze az őrsön azonnal be is kell majd adnunk a bizonyítékgyűjtő osztályra).

A kocsin sérülésnyomok vannak: valószínű egy ütközés... Természetesen a másik kocsiról festéknymok is maradtak, amit a kaparóval szedhetünk le az egyik tasakba (és ebből remélhetőleg meg lehet majd állapítani a másik kocsi gyártóját és típusát).

Ezek után indulhatunk is vissza az őrsre. A bizonyítékleadóban erre a *Dent*-esetre kapunk egy új hivatkozási számot: **199145** (a számítógép **REVIEW CASE**-jában így hivatkozhatunk rá). Miután mindkét bizonyítékot (persze itt is az az ostoba vontatott cselekmény van, mint az egész *PQ3*-ban) leadtuk, gyerünk fel az asztalunkhoz (ha valaki nem jegyezte volna meg: második emelet, és immár a gyilkossági csoport). A kosárban egy sürgős üzenet van a kórházból: hajtsunk is oda (**Rose**-n jobbra, 2. keresztutca jobbra, **Peach** után lassít, majd megáll)!

Rögtön menjünk a lifthez, és fel. Most némi érdekesebb dolgot is találunk *Marie* ágya végén: az infúzióadagoló beállítását **0.005**-ben szabja meg.

Ha közelebbről megpillogjuk *Marie*-t, láthatjuk, hogy a háttérben lévő műszer ennek háromszorosát, **0.015**-öt jelez: s mivel egy alpári rendőr ne vacakoljon műszaki cucokkal, menten hívjuk a nővért a *Marie* feje felett, a csatlakozók mellett lévő piros gombbal.

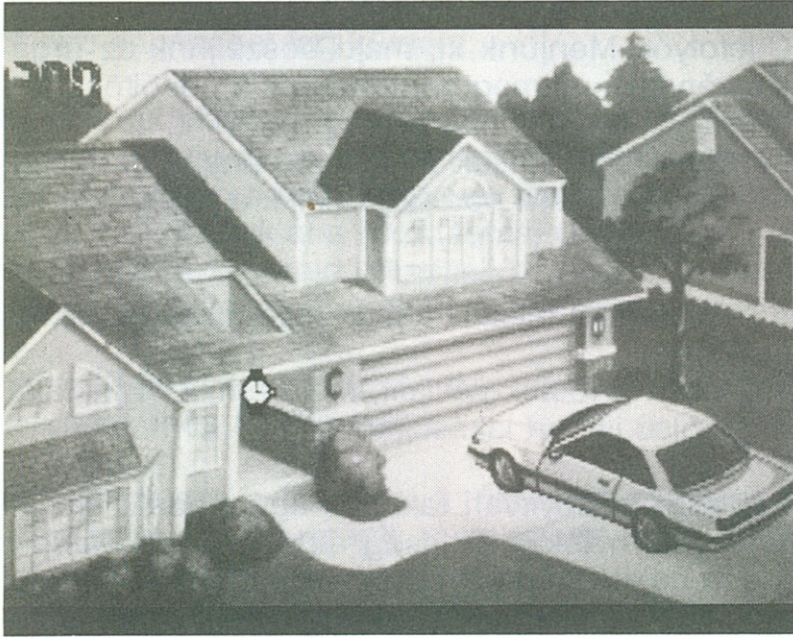
Hamarosan meg is érkezik. Beszéd klikk: elmondjuk, milyen ciki van a beállítással, erre elmegy, és hívja a doktort, aki mindent rendbe rak, sűrű bocsánatkérések közepette.

Menjünk ki, kint csatlakozik *Morales* is (valahol bent kóricált, és így nem kizárt, hogy ő állította el a műszert).

5. nap

Amikor beértünk az őrsre, irány az irodánk. Olvassuk el a faliújságot (jaj de jó: holnap lehet, hogy megszabadulunk *Morales*-től!), majd indítsuk be a számítógépet, és **REVIEW CASE**-zel nézzük is meg az esetét. Láthatjuk, az **Evidence Analysis**-ben is szó esik már a kocsiról, méghozzá pontos típuszám — és gyártási év — megjelöléssel. Szóljunk is be a központba (QUIT*2, telefon, DISPATCH), hogy köröztesék az adott kocsit, és vigyázzanak vele, mert a sofőrnek valószínű fegyvere is van.

Forduljunk újra a géphez, és lépünk be a **TOOLS/CITY MAP/DRAW CRIMES** menüpontba. A négy, eddig ismert gyilkosság **PONTOS** (sajnos még ekkor sem biztos, hogy a program elfogadja — nesze neked izgalom és gördülékenység!) helyére rakjunk egy-egy csillagot, majd a másik menüponttal (**DRAW LINES** mód) kötögessük össze a pontokat. Ha szerencsénk van, a program elfogadja, és kiírja, hogy ez egy 5. csúcs nélküli ötszög. Ezt is rajzoljuk be, és máris mehetünk ide, ahol valószínűleg a legközelebbi gyilkosság történik majd...



Előtte azért nézzünk be a pszichiáterhez (az emeleten a leginkább jobbra lévő ajtó), megtudakolni, egy gyilkos vajon milyen valószínűséggel tud matematikailag ilyen halálpontosan tervezni, és mik az esélyei a következő gyilkosságnak; de az ürge nincs bent. Viszont az asztalán lelünk egy mappát *Morales*-ről: fussunk is át, mert eddig is elég gyanúsnak bizonyult a nő... Az olvasás után még gyanúsabb is lesz... Menjünk le a kocsinhoz, és irány az új pont környéke, az 'Old Nugget Saloon'.

Ott kiszállva, szedjük fel a helyszínelő cuccot a kocsink csomagteréből, és tekintsük meg a bár előtti, igencsak gyanús kocsit. A szem ikonnal a bal oldali, hátsó részét nézzük meg főleg (vegyünk egy festékpróbát!), és erősítsük fel az iránymérő szerkentyűt.

A kocsmába benézve, ott senki ismerőst nem lelünk, de hamarosan belépett *Rocklin* (mint a második biliárdjátékos), de mihelyt meglátott bennünket közeledni (szem klikk, majd pisztolyt elő), elmenekült. Ezután a kocsinkkal szerencsére jól tudjuk követni a jeladót. Hála *Rocklin* vezetői tudásának, hamarosan fejreáll.

A szerencsétlenség helyén először is helyezzünk el (az úton) egy-két figyelmeztető fáklyát (ha nem lenne, akkor szedjük ki a kocsink csomagtartójából néhányat).

Nézzük meg a szerencsétlenül járt kocsit. A slusszkulcsot szedjük ki, amelynek segítségével kinyitható a kocsit csomagtartója, ahol öt (!) kis csomag kokaint lelünk. Amikor (kéz ikon) ezeket magunkhoz akarnánk venni, egy kollégánk szól, hogy bizuk a csomagok őrzését inkább *Morales*-re. Amikor a halottkém megérkezik, irány az ōrs.

Amíg *Morales* a bizonyítékleadással vacakol, mi ki tudjuk használni távollétét: a le-másolt kulcsokkal az íróasztala kinyitható, ahol egy öltözőszekrény-kódot találunk. Mikor lenne érdemes meglátogatni? Természetesen akkor, amikor nők nincsenek bent: lásd a faliújság hirdetményét, tehát másnap.

A fiókot zárjuk vissza, majd menjünk ki. Nézzünk ezután be a legújabb autószip-próbával a bizonyítékleadóba (akár a **199144**, akár a **199145** alá el lehet könyvelni). A kórházban csak csókoljuk meg *Marie*-t, majd gyerünk haza.

6. (utolsó) nap

Irány a gyilkossági csoport, és rögvest beszéljünk a kapitánnyal. A számítógéppel nézzük meg, *Morales* mennyi kábítószer-csomagocskát szolgáltatott be. Menjünk le a női öltözőhöz. Sajnos ott van a takarító, így nem lesz olyan egyszerű bejutnunk...

Talán ha a férfi öltözőben egy kis árvizet generálunk, nem fog a folyosón lebzselni...: a WC-papírral tömjük el a WC-lefolyót. Menjünk ki, majd beszéljünk az ürgéhez, aki menten elvonul feltakarítani az árvizet, mi meg bemehetünk a női öltözőbe.

Keressük meg *Morales* szekrényét (336). Meg is leljük benne a hiányzó drog-csomagocskákat, amit persze rögvest fel is jegyzünk a noteszbe (klikk a **Notebook**-kal a fiókra).

Vissza a gyilkosságiakhoz. A kapitányt azonnal tájékoztassuk felfedezésünkről, és utána induljunk a bírósági orvosszakértőhöz.

Ott, amíg az ürge megérkezik, olvassgassuk a testek cetlijeit, majd amikor rántkalál, ad egy újságkivágást, meg *Rocklin* legutolsó ismert lakáscímét.

Nézzük át az áldozatok cókémókjait (a zsákot kinyitva): találunk egy medált, ami viszont anno *Marie*-é volt (hiába, mégiscsak rablógyilkosság áldozata volt *Marie*!): ugorjunk is be a kórházba, és adjuk oda neki! Csodaként viselkedett...

A kórház után indulhatunk *Rocklin* címére; közben a rádión egy másik címet is kapunk, ami érdekes módon ugyanaz volt, mint úticélunk: *Rocklin* háza.

A tűzoltóparancsnok engedélyt ad, hogy benézzünk a házba (miután a bizonyítégyűjtő cuccokat a csomagtérből kiszedtük). Menjünk be. Szedjük fel a földön fekvő, törmelék borította fényképet. Nézzük meg: **PALM TREE**, az alak egyenruhában, és egyebek: ez bizony igen hasznos segítség!

Menjünk hátra az oltárszobába, ahol az egyik áldozat haj- és vérmaradványaira bukkanunk (mégis milyen hasznos, ha a gyilkos ennyire istenfélő! — vagy sátánista?), amiket a kaparóval, illetve a nejlonokkal felszedhetünk. Menjünk ki, majd mielőtt a megszerzett címre indulnánk, keressük fel a már említett toborzóirodát (lásd: *Marie* leszúrása, **341 E. Rose**), hátha ők tudnak valami hasznosat mondani *Michael* és *Jessie* fotója alapján (mert mégiscsak katonaruha...). Mihelyt a tiszt ledarálja a mondókáját, mutassuk meg a rendőrigazolványunkat (hogymégiscsak kesztyűs kézzel bánjon velünk...), és a fotót. Kiprintel egy aktát, amit vigyünk is vissza, és a pszichológusunknak mutassuk is meg *Michael Bains* aktáját.

A doki elmondja a tudnivalókat, és némi tanácsot is ad.

Írány a gyanúsított háza. Először itt nem sokat tudunk tenni, mert nincs házkutatási parancsunk, amit csak a bíróságon szedhetünk fel.

Tehát írány a bíróság. Elég nehéz megszerezni a parancsot: először beszéljünk a küldönccel, és mutassuk meg neki az újságkivágást. Amikor a bíró elé járulhatunk, TALK, majd mutassuk meg a *Jessie* és *Michael Bains*-fotót, és újfent az újságkivágást. Végre megkapjuk a parancsot.

Sajnos, ekkor még mindig nem juthatunk be a házba, hiába van házkutatási parancsunk. Ezért menjünk vissza az őrsre, segítséget toborozni.

Először menjünk be a bizonyítékleadóba, ahol a fotót, a vér- és hajmintát, az újság-

kivágást, a kultikus könyvet és gyűrűt adjuk be, majd vissza a bíróságra. A bíró segítséget fog küldeni.

Mehetünk vissza a gyanúsított házába. Amikor kiszálltunk a kocsiból, húzzuk fel a pisztolyt (úgy, hogy a pisztoly ikonnal *Sonny*-ra klikkelünk — azért nem lehet olyan hülye egy nyomozó, hogy erre menten lelője önmagát...), és az ajtó bal oldalára álljunk, **Talk** (adjuk át a házkutatási parancsot), majd be — azonnal ránk lőnek. Viszozozzuk a tüzet, majd bilincseljük meg a támadókat (másik lakó is van a házban, de mindennemű fegyver nélkül — ő is egy pillanat alatt lekapcsolható).

Vizsgáljuk át a szobát! Az ágy alatt lelünk egy TV-távírányítót. Klikkeljünk rá, majd nyomjuk meg az **S** gombot.

Egy titkos ajtó nyílik meg! A tűzhelyen menjünk be, még mindig felhúzott fegyverrel, mert bent egy harmadik támadó vár majd. Azonnal lőjünk! És máris rendőrkézen van a titkos droglaboratórium...

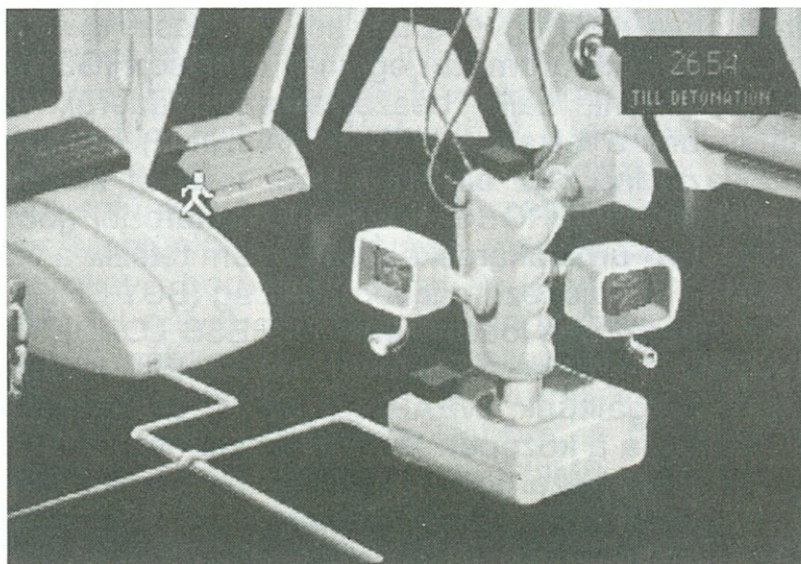
Végül megadunk a programban használatos néhány kódot:

10851	Lopott jármű
12951	Jogosítvány nélküli vezetés
14601	Bevont jogosítvánnyal vezetés
20002	Cserbenhagyás
21450	Átment a STOP jelzésen
21453	Átment a piros jelzésen
21654	Túl lassan megy az előzősávban
21703	Nem tartja a követési távolságot
22349	Túllépi a sebességhatárt
23103	Úgy vezet, hogy nem néz a visszapillantóba
23152	Kábítószer hatása alatt vezet
28002	Szökés a letartóztatásból
05150	Képességeinek nincsen teljes birtokában
11351	Illegális anyag birtoklása
11351	Kokain birtoklása
12025	Illegális fegyverviselés
148	Ellenáll a letartóztatásnak
187	Gyilkosság
664,187	Gyilkossági kísérlet
207	Félrevezetés
211	Fegyveres támadás
242	Támadás és tettlegesség
245(d)(1)	Támadás és tettlegesség egy rendőr ellen
459	Lopás

Space Quest I. (Sierra)

Ez a **Sierra**-program megjelenése óta megért egy **VGA**-sítást is. A két verzió között nincs nagy különbség, csak az, hogy a **VGA** változatban más kódot kell megadni. Induláskor menjünk el balra a computer-szobán, majd egy folyosón keresztül a folyosót elzáró falig, ahol **SEARCH BODY** és **GET KEYCARD**. Ezután menjünk vissza a szobába, amin keresztül jöttünk. Ez a (volt) űrhajó adatbankja. Kis idő múlva egy ember tántorog be: **LOOK MAN**. Elmondja, hogy a támadó idegeneknek a csillaggenerátorra fáj a foguk, és jobb lesz innen eltűnni. Azután a polcok felé nézve egy csillagászati kifejezést említ. Ezt **VGA** verziónál szépen kikeressük a kódtáblából, majd begépeljük a kódjait, a régi verziónál meg magát a szót írjuk be a terminálba. Persze előtte (**LOOK MONITOR**): kapunk egy **CARTRIDGE**-t: **GET CARTRIDGE**. Menjünk jobbra, a folyosó végén lévő liften le és tovább jobbra (ha közben egy szobába belépve lépéseket hallunk [(**YOU THINK**) **YOU HEAR** (**SOME**) **FOOTSTEPS**], gyorsan ugorjunk be egy liftbe vagy egy szobába.

A **VGA** verziónál a Joystick-es teremben mindenképpen elkapnak: ilyenkor hátul, a használaton kívüli billentyűzet mögé álljunk be. Az irányító-panelen **PRESS OPEN**. A következő képernyőn tegyük be a mágneskártyát a falon található leolvasóba (**INSERT KEYCARD**) — **VGA**-n ugyanazon a képernyőn van a kettő, és így már le tudunk liftezni a zsilipkamrába. Menjünk le. Két ajtót találunk, amelyeket a mellettük lévő gombokkal tudunk kinyitni. (**PRESS RIGHT**, **PRESS LEFT**).



Vegyük fel a jobb oldaliból az űrruhát (**GET SUIT**), és a bal oldaliból a fordítókészüléket. A kezelőpulton már megnyomhatjuk a zsilipnyitót: **PRESS AIRLOCK**. A hangárban a mentőkabint ismét egy gombnyomásra hozhatjuk elő (**PRESS PLATFORM**) — **VGA**-n eleve ott van előttünk. Szálljunk be: **ENTER POD**. Csukjuk be az ajtót: **CLOSE DOOR**, és ne feledjük a biztonsági övet: **FASTEN BELT**. Kapcsoljuk be a motort: **PRESS POWER**; az automata navigációt (**PRESS AUTONAV**), és adjunk gázt: **PULL THROTTLE**. A **NE NYOMD MEG**-et tényleg ne nyomjuk meg! Miután megérkeztünk, vegyük fel az űrhajóban lévő csomagot: **GET KIT**, majd nyissuk ki: **OPEN KIT**. Egy palack vizet és egy kést találtunk. **UNFASTEN BELT**; szálljunk ki és menjünk a kabin elejéhez: **LOOK POD**. Egy üvegcserepet lelünk: **GET GLASS**. Gyerünk jobbra, addig, ahol egy ösvény vezet felfelé. Menjünk fel és egy hídon keresztül baktassunk, míg el nem érjük azt a képernyőt, ahol két furcsa kőoszlop van: álljunk be a két oszlop közé: leliftezzünk a hegybe. A liftkijárat mellett vegyük fel a követ: **GET ROCK**. Tovább: a képernyő közepén a rácsot fentről kerüljük meg, és a másik oldalon szökellő gejzírbe pedig rakjuk bele a követ (**PUT ROCK GEYSER**). Az ajtó kinyílik, a mögötte lévő teremben

csak a kijáratot kell megtalálni. A következő képernyő: lézersugár zárja el az utat, ami az üveg használatával: USE GLASS lőhető ki. Most már csak legfelül kell végigmennünk (a csöpögő sav alatt próbáljunk elmenni). Belépés előtt kapcsoljuk be a fordítógépet: TURN ON GADGET. A következő sötét szobában a kép elkezd beszélni: öljük meg az *Orat* nevű állatot! Felliftezünk a hegyre. *Orat*-ot a következőképpen kell megölni: a barlangját tartalmazó helyszínre BALRÓL megyünk be; a robot utánunk jön — csábítsuk csak be a barlangba! Ott rögtön el kell bújni a szikla mögé. Ekkor *Orat* és a pók (akinek az érintése halálos) találkozik és felrobban. Ezután, bizonyítékként, GET PART. Induljunk vissza (ha megszomjaznánk: DRINK WATER). Mutassuk meg a bizonyítékot a fenti lénynek: DROP PART. Egy lépcső jelenik meg: fel. Az ott lévő lény átad egy homoksiklót. Még ezen a pályán helyezük be a cartridge-t a velünk szemben levő nyílásba (INSERT CARTRIDGE). Ezt a cartridge-t akár az életünk árán is, de át kell adnunk a Xenon-oknak, és megtudjuk a csillaggenerátor önmegsemmisítőjének aktiváló kódját: 6858. TAKE CARTRIDGE, és szálljunk be új homoksiklónkba (GET IN SKIMMER), indítsunk: TURN ON KEY. Az arcade rész után egy városba érünk. Kiszállás! (GET KEY, majd GET OUT SKIMMER.) Egy ember jelenik meg hamarosan: a siklónkért 30 buckazoidot ajánl fel. Na ne! (NO.) Ha ilyenkor átrándulunk valamelyik másik képernyőre, ajánlatát megtoldja még egy jetpack-kel. A válasz: igen (YES). Menjünk be a bárba, a pult-hoz: kérjünk háromszor egymás után sört (GET BEER, DRINK BEER, GET BEER...). A mellettünk zajló beszélgetésből kiderül, hol kell keresnünk a generátort. Játsszunk a félkarúval (PLAY MACHINE) mindaddig, amíg tönkre nem vágódik 250 buckazoidnál. Ez elég is lesz... további költségeink fedezésére. Irány (felfelé) a droidbolt: BUY ROBOT, ami egy pilótarobot (jobbra van kirakva!). Menjünk a bártól balra lévő úrhajókereskedőhöz. Nem tetszik a választék: fel egy képernyőnyit, ott is van egy úrhajó, ezt már vegyük meg (BUY SHIP). Utána GET IN SHIP, nyomjuk meg a műszerfalán a load gombot (PRESS LOAD): a robot aktivizálódik. Megkérdi, hova menjünk: írjuk be a hallott szektort (HH). Kis meteorvihar, majd egy **Sarlen** úrhajó. Mikor megálltunk, WEAR JETPACK, és szálljunk ki: GET OUT SHIP. A következő pálya ajtaja a közepén lévő kilinccsel nyitható: TURN HANDLE; repülünk be. Csapda (az ajtó bezáródott)! Hamarosan megjelenik egy takarítórobot: kinyitja az ajtót. Surranjunk ki. Sajnos innen sem látszik kijárat egyelőre. A szobában álló ládát nyissuk ki: OPEN TRUNK, és másszunk be (GET IN TRUNK). Érzékeljük, hogy valahova áthelyeznek bennünket. Nyissuk ki a ládát (OPEN TRUNK) és másszunk ki (GET OUT TRUNK). Nyissuk ki a mosógépet: OPEN WASHER és másszunk be: GET IN WASHER. A személyzet bepörget. Mikor a gép leáll, nyissuk ki az ajtaját (OPEN WASHER) és másszunk ki (GET OUT WASHER). Valahogy egy **sarien** egyenruha került ránk (jaj de fárasztó...). Most már szabadon mászkálhatunk. Menjünk ki: az éppen működő liftbe be; kiszállás után a folyosón balra, végül a folyosó végén a lifttel fel; utána jobbra a fegyverraktárig. Adjuk oda a robotnak az ID kártyát (GIVE ID), ami a zsebünkben volt; amíg elmegy, vegyük fel a gránátot (GET GRENADE). Amikor a droid visszatér, odaadja a fegyverünket (aktivizálás 'F6'-tal). Menjünk vissza: álljunk meg a híd közepén, ahol a csillaggenerátor van. Dobjuk le a gránátot: DROP GRENADE: kinyúlt a lenti ór. Menjünk le. Útközben elhagyjuk a sisakunkat, és vele az álcázásunkat — ezért ezután új pályán mindig rögtön lőjünk. Az imént elintézett őrnél: SEARCH BODY. A távkapcsolóval hatástalanítsuk a generátor védelmét (PRESS BUTTON). A generátor vezérlőpanelén (LOOK PANEL) írjuk be az önmegsemmisítés kódját (6858). Tűnés! Lifftezzünk le, majd szálljunk be a közben megjavult liftbe, itt GET IN SHUTTLE, LOOK PANEL, végül PRESS LAUNCH...

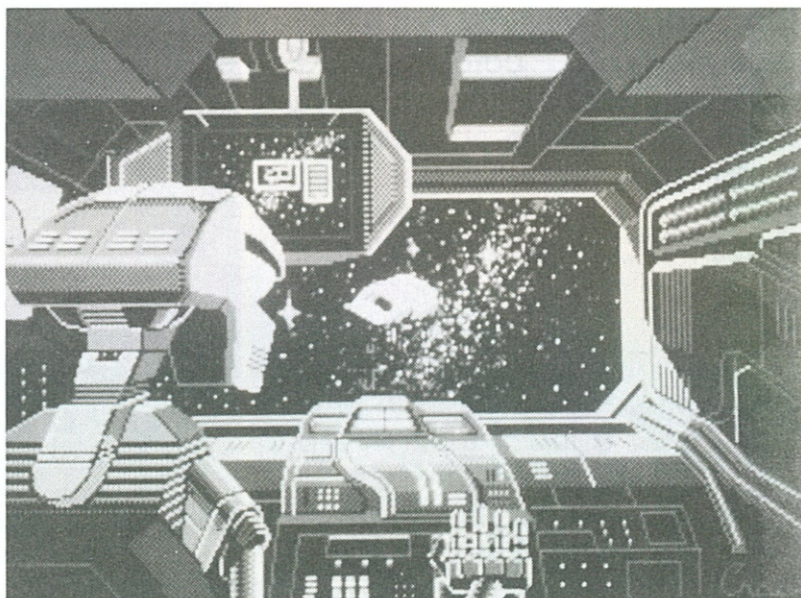
Space Quest II. (Sierra)

Induláskor az űrben (csillagport?) söprögetünk. A héten már a harmadik seprűt hagyjuk el... Irány a fenti kerek ajtóhoz (bármelyik falon felmászhatunk), álljunk rá. A légszilipben vegyünk fel a bal szélső ruhát (GET SUIT; van benne egy megrendelőlap és egy tolmácsgép, DIALECT TRANSLATOR). Nyissuk ki a jobb oldalon a szekrényt, vegyünk ki az összes tárgyat (GET ALL). Távozzunk a bal oldali ajtón át. Az irányítószobában álljunk rá a liftre, ami a felső szintre visz, majd ülünk be a kabinba. A célnál szálljunk az űrhajóba. Elrabolnak: *Vohaul* 'bolygójára' szállítanak, aki közli, hogy segítségünkkel fogja pusztításra felhasználni a Csillaggenerátort. Elcipelnek egy bolygóra, ahol a kis baleset után egy erdőben találjuk magukat. Az egyik őrnél találunk egy mágneskártyát. A jármű roncsainál nyomjuk meg a benne lévő gombot. Menjünk felfelé úgy, hogy gyorsan ki tudjunk jobbra ugrani, mielőtt a járőrök észrevennének. Oldozzuk el a kikötött izét (UNTIE), még később többször is segítségünkre lesz. Menjünk vissza balra, bújjunk el a hozzánk legközelebb lévő óriásfa mögé (a járőr nem szúr ki). A kép tetején található padkán menjünk balra, dobjunk be a megrendelőlapot a postaládába (PUT FORM IN MAILBOX). Vegyünk ki a sípot. Menjünk vissza az előző pályára (jobbra), jöjjünk le a padkáról és megint menjünk ki balra (most nem a padkán!). Óvatosan lépkedjünk a gombák mellé (nehogy rálépjünk!), és vegyünk fel egyet (GET SPORE). Távozzunk felfelé (baloldalt). A labirintus-szerúségen menjünk szépen hátra, ott szedjük pár bogyót (GET BERRIES), majd jöjjünk vissza. Menjünk le egy pályával, majd jobbra — irány a mocsár. A parton kenjük be magunkat a bogyókkal, hogy ne legyünk csábosak (SMEAR BERRIES TO SKIN). Jobbra (új pálya). Ha elkap, kiköp a víziszörny. Itt a pályán van egy olyan rész (felül), ahol mély a víz (úsznunk kellene). Merüljünk le (TAKE BIG BREATH). Ússzunk végig a víz alatti barlangon (le, balra). Vegyünk fel a drágakövet, ismét nagy lélegzet és vissza a mocsárhoz. Jobbra, a szakadékig. Másszunk fel a korhadt fára — kidől — már át tudunk menni (CLIMB LOG). Ismét jobbra. Egy csapda vár ránk: elájulunk. Egy ketrecben eszmélünk. Álljunk az ajtó mellé és kétszer hívogassuk a lényt (CALL ALIEN). Közelebb jön — dobjunk ki a spórát (THROW SPORE), mire a dög elterül. Vegyünk el a kulcsot, nyissuk ki a zárat és az ajtót (UNLOCK DOOR, OPEN DOOR). Az egyik sziklán van egy kötél, TAKE ROPE. Menjünk fel, balra, balra — ismét a szakadék. CLIMB LOG, és a közepénél kössük rá a kötelet (TIE ROPE TO LOG). Leereszkedhetünk (CLIMB ROPE). Itt ismét várnak ránk — inkább lendüljünk be (SWING ROPE), és amikor közel kerültünk a sziklapárhányhoz, ugorjunk rá. Menjünk be a barlangba. A sötét miatt: USE GEM. Balra — beleesünk egy lyukba, ami a kiszabadított kis manó népéhez vezet. Vegyünk fel a drágakövet (elejtettük). A vezér beszéde után: WORD. Egy létra válik láthatóvá, másszunk le. Vegyünk a drágakövet az ajkaink közé. A labirintusból előbb-utóbb kijutunk. A forrásoknál ugorjunk be a vízbe és menjünk jobbra. A következő pályáról a jobb oldali ösvényen kell távozni. Egy tóba kerülünk, majd jobbra. Itt fújjuk meg a sípot. Egy randa izé akar elkapni (szerencsére víziszonnyal). Vissza balra, majd ismét jobbra: eltűnik, viszont már átjuthatunk az új lyuknál (itt vegyünk fel egy követ). Egy őrszem látható. Ha alul rögtön a bokor mögé állunk, nem szúr ki. Amikor balra ér az őr, dobjunk el a követ. A hangra elindul lefelé — bújjunk el a platform egyik oszlopa mögé. Az őr szerencsére kimegy a pályáról. Lépünk be a

liftbe, menjünk fel, GET IN SHIP. A műszerfalán: PRESS POWER; PRESS ASCENT; SET DIAL TO VAC; PULL THROTTLE (**milyen Spellcasting-beütés!**). Miután kiérünk az űrbe: SET DIAL TO HAC; PULL THROTTLE. Elindulunk. Hamarosan feltűnik *Vohaul* képe és közli, űrhajónkat a bolygójára irányítja. Bedokkolódunk. A leszállópályáról menjünk balra. Egy lift: járjuk végig az emeleteket, és gyűjtögessünk (a szobákba PUSH BUTTON-nal jutunk bel!): vécépumpa (PLUNGER), üvegvágó (GLASS CUTTER), öngyújtó (LIGHTER), papírkosár (WASTE BASKET), vécépapír (TOILET PAPER). A padlósúrolót és a kiszabaduló állatot kerüljük el! Most menjünk vissza a leszállópályához, innen pedig lefelé. Mielőtt fürdőt vennénk, tapasszuk a vécépumpát az oldalajtóra (STICK PLUNGER ON BARRIER): várjuk meg, míg a padló visszazárul, majd CLIMB DOWN. Az összes ajtó kinyílik. Tegyük be a papírt a kosárba és menjünk jobbra. Egy robot jön szembe. Kikerülni csak egy módon lehet: lerakjuk a kosarat a földre, és mögé állunk. Amikor a robot ki akarja kerülni, az egyik oldalra csúszva, mi fussunk el a másik oldalán, és menjünk jobbra, ezután pedig fel *Vohaul*-hoz a lépcsőn — lám miniatürizálódunk! Használjuk az üvegvágót, és irány a bal oldali szellőzőnyílás (CLIMB IN GRATING). A légpumpán nyomjuk meg a gombot. Most menjünk vissza a búrához, és balra. A vezérlőpulton TURN SWITCH ON, és a kérdésre természetesen TYPE ENLARGE. Megint vissza a búrához, álljunk bele. Végre felnagyítódunk... *Vohaul*-t kutassuk át (SEARCH BODY); egy feliratot lelünk, jegyezzük meg. A bal szélső monitort nézzük meg. A kérdésre írjuk be a fenti kódot, majd szálljunk ki. Menjünk el jobbra fel. Nyissuk ki a falidobozt, az oxigénmaszkot tegyük fel és menjünk végig az üvegcsövön — egy folyosóra kerülünk. Néhány pályát haladjunk balra: az egyik pályán ajtók vannak és egy közeledő robot. Nyissuk ki az egyik ajtót, majd menjünk jobbra. A robot üldöz, ne álljunk meg. Jó pár pályát menjünk jobbra (fussunk el a leszállópálya mellett is!), míg vissza nem érünk az előbb kinyitott ajtóhoz. Lépünk be a mentőkabinba (CLIMB IN POD), itt már nem kaphat el a robot. Nyomjuk meg a kilövőgombot. Mivel a levegőnk igencsak fogy, hibernáljuk magunkat (OPEN CHAMBER, CLIMB IN CHAMBER)...

Space Quest III. (Sierra)

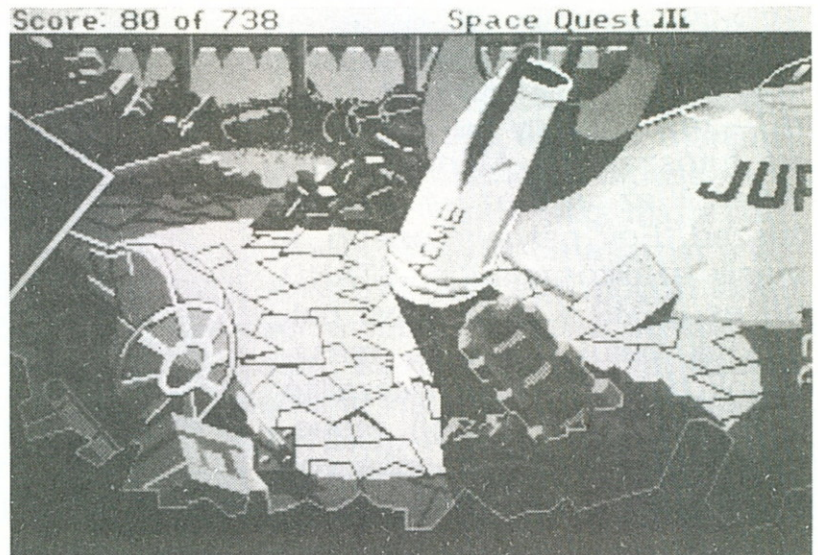
Egy űr-hulladékgyűjtő alján landolunk, menjünk le, és jobbra — találunk egy hulladékszállító futószalagot. Menjünk közvetlenül az aljához — sikerrel felszed. Egy pályával odébb, a másik szállítószalagon, STAND UP és JUMP a sínre. Most ballagjunk balra 3 pályát, mászszunk bele az egyik áruszállító csillébe (CLIMB DOWN): mehetünk jobbra/balra. Innen a volt mentőkapszulánk fölé (pontosan 1 pályával jobbra, hátul és a középtájtól inkább balra), álljunk meg és PRESS BUTTON:



megszerezzük a leendő űrhajónk motorját, amit vigyünk el a jobb oldali utolsó pályára. Nyomjuk meg a gombot akkor, amikor a futósínen az előtérben — amennyire lehet — jobbra állunk: remélhetőleg a motor pont bele fog esni a hajóba. Menjünk vissza teljesen balra, szálljunk ki (STAND UP). Menjünk a képernyő alja felé, ahol le fogunk bukdácsolni egy szeméthalomba. Irány a képernyő bal szélé: TAKE REACTOR. Fel a létrán és menjünk (fel, balra) a *Darth Vader*-fejhez. Odafele egy patkány jól megver, és elveszi a reaktort: visszaviszi a helyére: mi újfent menjünk fel a futószalagra, balra, essünk le, TAKE REACTOR, fel a létrán, TAKE LADDER és irány újra a cső: balra a legelső kábelt vegyük fel (TAKE WIRE). Innen irány újra a fej. Menjünk óvatosan a fej törött szeméhez, és CLIMB. Állítsuk a létrát az űrhajó jobb oldalához (USE LADDER) és mászszunk fel. Nyissuk ki az ajtót az űrhajó tetején (OPEN DOOR), menjünk be. Szereljük fel a reaktort (USE REACTOR) és a kábelt (USE WIRE). Ülünk a vezetőülésbe (SIT), használjuk a computert (USE COMPUTER). Indítsunk motort ('F1'), kapcsoljuk be a radart ('F7') és szálljunk fel ('F3'). Kapcsoljuk be a fegyverkezelő monitort ('F8') és az első energiapajzsot, majd lőjünk egyet. Repülünk el a **Phleebhut**-ra. Irány a **World o'Wonders** (jobbra és hátra, már messziről látszik). Menjünk be a bejárati ajtón. Adjuk az eladónak az ékkövet: szívesen elfogadja és árajánlatot tesz. 425 buckazoidig alkudozzunk. Vegyünk (BUY) meg mindent (ORAT ON A STICK, THERMOWEAVE UNDERWEAR, ASTRO CHICKEN FLIGHT HAT). GO OUT. A találkozás után futás az űrhajóhoz, de ne szálljunk be. Menjünk hátul, a sziklák mögött balra, amíg ki nem bukkanunk a pulzáló lényes beszögellés mögött. Úgy rejtőzzünk el, hogy csak egy kicsi látszódjon ki belőlünk. A terminátor kiszúr, és a pulzáló szörnyek alatt indul felénk. Fel is falják... (a láthatatlanná tevő öve megmaradt, majd később szedjük fel). Repülünk a **Monolith Burger**-be. Menjünk az eladóhoz, rendeljünk tőle valamit (ORDER, majd PAY). Ülünk le, és EAT — klassz gyűrűt lelünk... Gyerünk a játékautomatához — nézzünk a képernyőjére (LOOK SCREEN). PUT BUCK, és játsszunk tízszer. Ezután kiír egy titkos

szöveget. USE RING: kiíródik rendes emberi nyelven is. Repülünk **Ortega**-ra. Kiszállás előtt vegyük fel a **Thermoweave Underwear**-t. Balra egy — szűk szikla — átjáróhoz érünk. Menjünk át, majd lefelé. Várjunk, amíg a **ScumSoft**-osok eltűznek.

Nézzünk a távcsőbe (LOOK IN TELESCOPE): az adás meg fog szűnni. Vegyük fel a légmozgásmérő botot (TAKE POLE). Vissza **Phleebhut**-ra, ahol még mindig ott vannak a terminátor maradványai. USE POLE — az övet kihalásszuk. Vissza **Ortega**-ra: menjünk oda, ahol felvettük a botot. Vegyük fel a detonátort (TAKE DETONATOR). Balra, majd föl-felé: a kráter jobb oldalán le lehet menni a lépcsőhöz. A lépcsőn le és irány a létra — másszunk fel (CLIMB), utána menjünk a lyuk széléhez. Dob-



Juk a detonátort a hasadékba (DROP DETONATOR). Futás vissza a hajóhoz, de az eddigi átjáró leszakadt... Használjuk a botot: átugrunk. Irány a **Pestulon**. Leszállás után WEAR BELT. Gyerünk a **ScumSoft** bejáratához, menjünk be (ENTER SCUMSOFT). Le a lépcsőn. Nyomjuk meg a liftgombot. A lenti körfolyosón induljunk el, míg egy balra nyíló ajtóhoz nem érünk. Itt menjünk be és TAKE COVERALLS (ha az ajtó a liftajtó lenne, ki). Menjünk ki és lefelé, míg egy jobb oldali — ami ki is nyílik (ha nem tenné, keressünk tovább) — ajtóhoz nem érünk. Ezen menjünk be. Itt minden szemetest ki kell üríteni (eléállunk, és USE VAPORIZER). Próbáljunk eltalálni egy felfelé tartó folyosóra: a végén a főnök irodája. Egy képernyőváltás (vissza) és az ürge eltűnik — irány az íróasztala; vegyük fel a kódkártyát (TAKE KEYCARD). Menjünk vissza a labirintusba, keressünk egy nagydarab főnök fényképet (balra lesz, lent). Vegyük fel, de hogy ne legyen feltűnő a hiányzó kép, használjuk a fénymásolót. Az eredetit rakjuk vissza a helyére, és menjünk ki a körfolyosóra. Keressük meg a másik jobb oldali ajtót. Dugjuk be a keycardot, majd a scanneres ellenőrzés előtt használjuk a főnökképet: az ajtó kinyílik. Bent nyomjuk meg a híd gombját (PRESS BUTTON), majd irány a befagyasztott testek: használjuk a párologtatót. Az örök kiszűrnak: riadó. Kis arcade rész, ember-robot párviadal. Felül az energia: ki kell nyírni a robotot! Ha megvan, másszunk le a robotról és futás (mindhárman) az űrhajóhoz. Rossz a LIGHTSPEED-kapcsoló: nem lehet elmenekülni. Attack speed és hátsó pajzsok be. Amikor megjelennek az üldözők, kapcsoljuk be a harci rendszert ('F8'). Ki kell lőni mind a négy ellenséges vadászt. Ha a TARGET-re azt írja, hogy elöl a célpont: az előlő pajzsot kell bekapcsolni, ha hátul, akkor a másikat. Nagyon könnyű elszűrni a lövést... Eljutunk a Földre: sajnos melót nem kapunk, míg a két ürge fantasztikus karriert fut be: lásd az **SQ4**-beli hírnevüket...

Space Quest IV. (Sierra)

Roger Wilco and The Time Rippers

1991 áprilisában végre kijött a régen várt új **Space Quest**, fergeteges humorral, és főleg új szerkesztővel (jelen sorok írásakor — 1992. nyarán — kaptuk a hírt, a boltokba került a **Space Quest V.** is!).

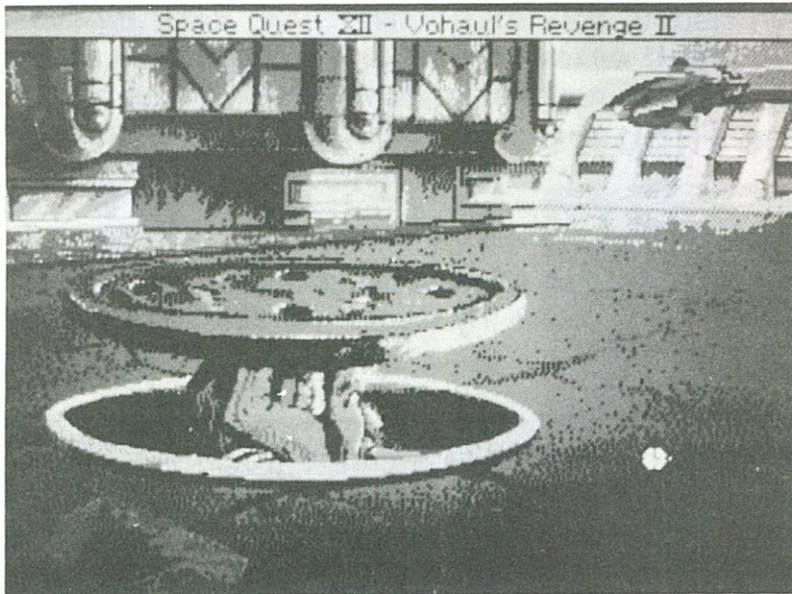
A **SIERRA** ekkor még divó szokása szerint van külön **EGA**-, és külön **VGA**-verzió. Ez az első **SIERRA**-játék, ami itt-ott már kihasználja a **Sound Blaster** digi kapacitását. A program az új szerkesztővel készült (természetesen) — a **KQ5**-féle szerkesztőhöz képest van három új ikon (nyalhatunk [szépen: ízlelhetünk], pl. savas fémfolyót vagy a **Latex** bolygó csajait, ill. szagolhatunk; és van egy kérdőjellel szimbolizált **Help** ikon is, amely lényegesen kisebb információtartalmú, mint **KQ5**-ös megfelelője), illetve elhagytak



párat: a beállítás ikonhoz kerültek a file-műveletek, a kilépés, az újraindítás stb., és az egyenes megközelítés ikonja is kimaradt. A demó az immár szokásos. Visszatérve a Földről, ahova elvittük a két „szuperprogramozót”, útban a **Xenon** lakóhelyünk felé, megállunk egy bolygón falatozni és népet ámitani. Igen ám, de ekkor az **SQ2**-ből jól ismert figura, **Vohaul** megjelenik, és pár fogdmeget küld a nyakunkra, akik el is kapnak, azonban a kocsmából kiérve, két partizán megment és — jobb híján — időlagútba röppent, ahova (egy ideig) **Vohaul**-ék nemigen tudnak követni...

Így találunk el a **Xenon**-ra, de egy lényegesen más korba — ezt a képernyő is mutatja, **Space Quest XII**-t mutatva. Az egész bolygó letarolt, szerves, életképes életnek nyoma sincs. Az egyedüli túlélők (egy életet érdemes feláldozni megtekintésükre/meghallgatásukra) kiborgszerűségek, csökevényes, egy sisakféleséggel életben tartott szemmel és különösen sportos mozgással. Nem ajánlatos a közelükbe kerülni, mert kinyiffantanak (a gyengébb idegzetűeket úgymint biztos megviseli a róluk készült premier plán, valamint a sikoltásuk).

Miután kicsodálkoztuk magunkat a bolygó állapotán, menjünk jobbra. A szemétben, jobboldalt, egy még használható kötélre bukkanunk, vegyük föl, majd úgy helyezkedjünk, hogy mi se lássuk magunkat (legjobb, ha rögtön ezen a képernyőn a két jobb oldali oszlop közé bújunk — mellest ez az elbújás hatásos az előbb bemutatott „vég-lényekkel” való találkozáskor is), és a kötelet dobjuk ki a fedezékből, pont



elénk, az útra. Hamarosan zsákmányolunk is egy elemes, dobolós nyulat (rántsuk meg a kötelet), amiből szedjük ki az elemet (jó lesz a mindjárt felszedendő **PocketPal** számítógéphez). Ezután két képernyőt balra sétálunk (ez is a játéktér legalján történik), és felszedjük a terepsikló kesztyűtartójából a **PocketPal** gépet. Visszatérve a köteles pályára, menjünk egyet fel. Csatornanyílásokat látunk — az alul lévőket fel is tudjuk húzni, és alá is ereszkedhetünk... Lent egész civilizált állapotok uralkodnak, és az aszta-

lon (melyről felszedjük az üveget) egy asztalterítő alatti gombbal egy ősi hologramot keltünk életre, ami elbeszéli a már ilyenkor szokásos mesét (virágzó bolygó, szuperszámítógép, egy ősrégi lelet: mágneses adathordozón **Leisure Suit Larry**, kiértékelésre a szuperszámítógépbe töltve, vírus terjedt el belőle, a computer egyre csak **Roger Wilco** megölelődségét hangsúlyozta, majd globális háborút hirdetett az emberiség ellen, véres csaták, összeomlás stb.). A teremből balfelé távozva, egy csólabirintusba jutunk, ahonnan csak balra juthatunk ki, egy felvezető létrán. Néha alattomos oldószerár támad ránk — nem árt kikerülni, majd mintát venni belőle az üvegünkbe. A létrán felmászva konstatáljuk, hogy időközben látogatóink érkeztek — a szuperszámítógép embervadász kiborgjai. De ha ügyesek vagyunk, stoppolhatunk az űrhajókkal... Kimászva a csatornából, egy tankot látunk, benne egy 'megbízhatatlan' lövedéket találunk. Ne vegyük fel, mert radarként vonzza az embervadászokat (ha pedig a csatornai móka előtt már lett volna szerencsénk hozzá, úgyis tudjuk, valóban bizonytalan, mikor robban fel — a zsebünkben...). Hurrá! Épségben elértük a vadászok hajóját! Már csak belógnunk kell... Vigyázzunk: a kéz ikonnal lehetőleg ne a motorházba szálljunk, mert onnan darabokban hullunk ki felszálláskor, hanem a futóművek gépházába. Mihelyt elrejtőztünk (vagy sem), jönnek, és megspóroltunk egy — a hasonszőrű portásnak úgyis eléggé megoldhatatlan — repülővezetői kísérletet a szuperszámítógép egyik hangárjáig. A hangárban kiszállva, kövessük az ürgét a bal pályára! Ott épp egy másik fejvadász érkezik kis kétszemélyes gépén, és elmerült társalgásba kezd azon kiborggal, aki elhozott ide. Talán gyorsan szálljunk be a gépbe... A kódkérést legyűrve (a kódtáblát természetesen közöljük) meg is csodálhatjuk, mennyire nem értünk az idegen civilizációk számítógépeihez. Találunk egy műszerfalat. Vegyük észre, hogy a billentyűzet képernyőjén ugyanolyan szimbólumok szerepelnek, mint a billentyűzeten — így le is írhatjuk, mely gombokat kell, és milyen sorrendben megnyomni ahhoz, hogy az aktuális képernyőt kapjuk. Ezt semmiképp se felejtsük azonnal felírni! Ha ezt a következőképp variáljuk: úgy nyomkodjuk a gombokat, hogy mindig más és más oszlopból nyomkodunk, akkor általában ('ENTER') felszállhatunk. Ilyenkor el is indul az időgép, és a **Space Quest X. Latex** bolygóján találjuk magunkat. Császkáijunk ide-oda (ne esünk le...). Hamarosan egy nagy madár elragad és ledob a fészkébe, majd nemskára mellénk pottyant egy immár halott vadászt is, akinél találunk egy kódtöredéket.

Ugorjunk ki a fészekből (a jobb alsó rész lyukán)! Csodák csodája, nem halunk meg, de három fegyveres izompacsirta ördög (nő...) elkap, s a vezetőjük fejünkre olvassa, hogy nagyon nem tetszünk neki, mert egy múlt kalandunkban elhagytuk őt szabadsághajtóban. Mi csak hebegünk, és hiába is magyaráznánk, hogy nem mi voltunk azok...

Elvisz a birodalmába, és kezdetét veszi a kínzás, borotválás, lábfürés stb. Azonban a horort megszakítja a tengeri szörny megjelenése, amitől a nők persze sikoltozva elmenekülnek (futnak azok az egerektől meg békáktól is...), a szörny pedig kezelésbe vesz bennünket. Kioldja kézbilincseinket — itt az idő, hogy valamit tegyünk megevésünk ellen. Nyomjuk meg a szék karfáján a gombot — a lábunk helyett a szörny csápjait kezdi roncsolni, amiket vissza is húz, s felállhatunk. Talán azt a néhány bombát a szék mellől felvennénk, és... (a gomb a jobb karfán van — **Hercules**-tulajoknak). Megetetjük a szörnyet a bombával — füstölögve elsüllyed, és a nők, feledve a haragot, körberajonganak minket, majd (női lelemény) vásárolni rohannak, ahova minket is elvisznek. Ott rögtön meg is pillantanak egy ruhaüzletet, és elszelelnék; közben egyikük elhagyja a hitelkártyáját, amit szedjük is fel. Persze a hitelkártya használatakor az automata (a Software-terem fölött) ránk pillant, valóban mi vagyunk-e a jogos tulajok — férfiként persze rájön a turpisságra. Mi lenne, ha nőnek öltöznénk...

A vásárbolygón a tapasztalatlan Sierra-játékosnak átkozottul sok új ismeretanyag ömlik a nyakába. Talán ha felöltöznénk, nem rúgnának ki a **Monolith Burger**-ből (milyen régi ismerős!)... A ruházkodás 20 pénzünkbe kerül, és a tévedések elkerülése érdekében nem a női ruhaüzletben kell szerét ejteni, hanem a „**Big and Tall**”-ban (aminek az ajtófélfáját épp megérkezésünkkel „viszi át” egy valóban magas tákolmány). Nem nagyon tudunk beszélgetni, csak az eladókkal. A mozgójárdán érdemes leszólitani az úrlényeket — ekkor is bedob egy-két poént, pl. az egyik ürge úgy értelmezte a köszönésünket a fejetlen, mintha a macska megtermékenyítésében kértük volna segítségét, s ez zavarba hozta: próbál nem észrevenni. Felöltözve, máris ellátogathatunk a **Monolith Burger**-be, ahol sajnos nemigen élhetünk a **SQ3**-ból ismert trükkökkel. A főnök közli, ne is rendeljünk semmit, mert nincs semmi. Másodszori pofázásunkra munkát ajánl föl, amit ha elfogadunk, egy igen idegtépő arcade játékot játszva kell bizonyítanunk, alkalmasak vagyunk a melóra (persze nem leszünk alkalmasak). A szállítószalagon egyre gyorsulva előgördülő hamburgeraljra kell kétfajta zöldséget, majd háromfajta szósz, végül egy felső zsömlét rányomnunk. A főnök mindig addig játszik velünk, amíg körülbelül 8 hibát össze nem gyűjtünk, akárhány sikerült is: ekkor kirúg, de semmi sem megy veszendőbe: megkapjuk a fizetést! Kétszer kérhetünk munkát — ha a begolyózást vállaljuk, ezzel kétszer hetven-nyolcvan pénzt kereshetünk; de ennyi szükségtelen, elég a kétszer harminc is.

Irány a Software-terem. Ide-felöltözésünk előtt nem mehetünk be, mert az utat hatalmas tömeg torlaszolja el, akik a legújabb „*két ürge az úrból*” éneklő vackára csődültek össze; öltözködés után viszont már bemehetünk a meglehetősen letarolt terembe, ahol az egyedüli érdekesség a kiállítás polca lesz. Ez a bejárat mellett balra van, és a kéz ikonnal vehetjük tüzetesebb vizsgálódás alá. Tele van játékokkal, a mai PC-s játékok kifigurázott változatai (pl. **SimSim**, amely a tökéletes szimulátor: megtervezhetjük a szimulált környezetet, amiben megtervezhetjük a szimulációt;

Sierra-féle King's Quest 48 (12 Gigabyte — a címe ennek megfelelően „*Kaland a szabad diszk-helyért*”); dáma és sakktábla-tervező, amellyel variálhatjuk a táblákon a vörös és a fekete négyzetek elhelyezkedését: addig játszhatunk, amíg van nem ki-próbált állás (támogatja a TA-RA-RA-BOOMGA videoszabványt is!) stb. Mindezek többre kerülnek, mint amennyink van; viszont a halom legalján van egy **SQ4 Hint Book**, amelynek hasznát látjuk majd (és csak 5 pénz). Kapunk hozzá egy ceruzát, a segítséget láthatóvá teszi. Ha kézbe vesszük, és a **Hint Book**-ra klikkelünk vele, el-olvashatjuk, és a toll ikonjával az üres ablakok melletti pöttyre klikkelve elővarázsolhatjuk annak tartalmát. Egyébként maga a **Hint Book** tartalmaz tényleg néhány fontos infót, meg temérdek hülyeséget is. Nem kellene felhasználni a hitelkártyát? Menjünk be balról az első helyen lévő divatszalonba! Itt, ha még nem tettük meg, amit eddig írtunk, a robotkisasszony elküld a francba, hogy talán a barátnőnkkel látogassuk meg; de ha már minden oké, a társalgás érdekesebben folytatódik — ruhát keresünk Neki, aki épp akkora, mint mi — hát próbáljuk is fel, amit a droid ajánl! Vegyünk fel hozzá egy szőke parókát — és persze fizessük ki az árát, 60 pénz. Ekkor már nyugodtan mehetünk a hitelautomatához, akitől kivehetjük a női hitelkártyán lévő 2000 pénzt.

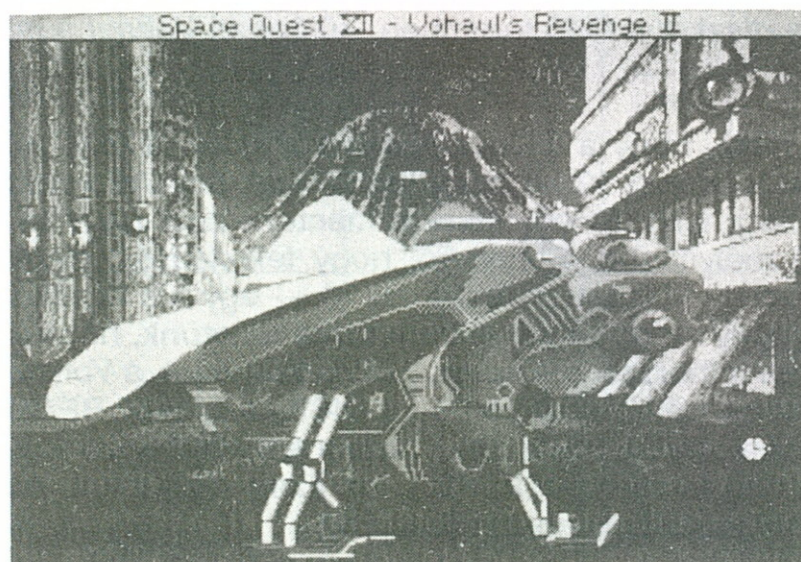
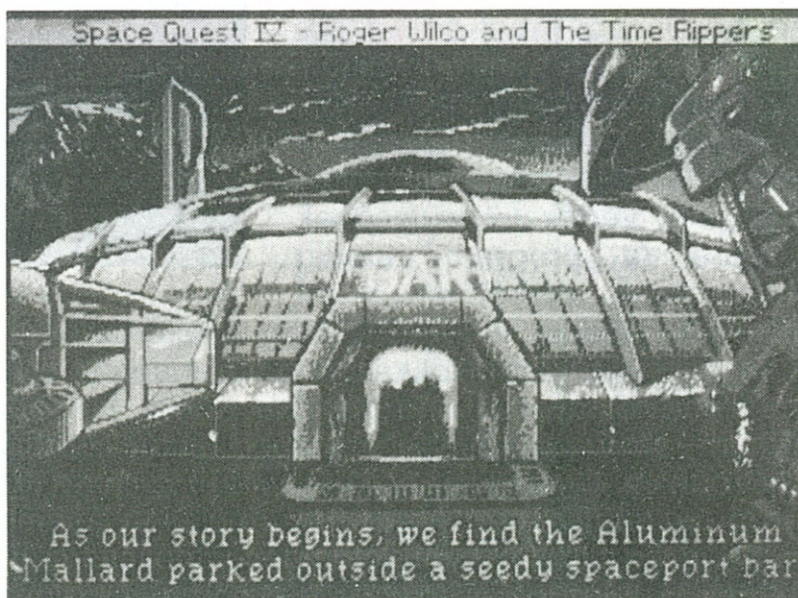
Cseréljük vissza a ruhát! Ha a divatszalonban betérünk az öltözőfülkébe, ezt megtehetjük, de ki is rúgathatjuk magunkat, még egy ruhát kérve, azután meg nem fizetve — ekkor a férfiruhát kapjuk vissza. A **Radio Shock** üzletbe térünk be ezután. Az elég hígagyú, a 30-as években ilyennek képzelt robot bemutatja árukészletét, amelyben csak egyetlen fontos dolog van (amit ráadásul meg is lehet venni, nem fogyott el) — egy konnektor a zsebgépünkhöz. Ez 1999 pénzbe kerül (a hitelkártyára kapott pénzből kijön), és ami tiszta kitolás, hogy tízféle van — s persze nem csereszabatosak; na és hogy jól választottunk-e, az a játék végén derül ki (s RESTORE...). Amúgy még érdemes nézelődni: pl. olyan dodekafonikus térhatás-procit hirdettek, amely a 8 fő- és mellékégtáj felől, alólunk, felőlünk, belőlünk és az emeleti szomszéd felől szól. Kapunk egy kis IBM-trükköt is (Idiot Bit Machine?) a RIGA képernyő tekintetében, ahol a **RIGA** jelentése: **Really Incredible Graphics Array (Tényleg Hihetetlen Grafikus Szabvány)**. A konnektorra viszont nem lesz akkora szükség — hisz a központi terminálcsatlakozóknál nem sok értelmeset tehetünk a lappal. Mellesleg igazán nem tudjuk, mi ez a **TSR-80** örület a program írói részéről... (biztos nem ismerték a C-64-et...).

Az arcade-teremben kellemesen szórakozhatunk; ezt a játékot legalább lehet irányítani, lassúsága ellenére is, nem mint az **SQ3** kis arcade-játékautomatáját... (mellesleg ezt a játékot később a **Sierra** külön is kiadta — ez az **Astro Chicken**). A bal oldalon van egy üres gép, amin négyet játszhatunk (ajánlatos a játék kezdése előtt menteni, mert egyrészt pénzbe kerül a játék; másrészt 4 Game over után kikészül az automata). Amennyiben a küldetést teljesítjük, megdicsér a gép, de semmi egyéb nem történik (legfeljebb később olvad szét a masina). A játék igen kellemes, és lényege, hogy a madárasszonysággal minél előrébb kell jutni. Vannak vadászok, akik lőnek, és kutyák, amik ugrálnak ránk. Őket ki kell kerülni, vagy (jobb egérgomb) le is tojhatjuk (ezért ad pontot). Vannak még egyéb szörnyek: pl. meteorokként száguldó rókafélék jobbról (mint a **Scramble**), amikkel lehetőleg ne érintkezünk; csak akkor (de ekkor érdemes is, amíg teljesen újra el nem veszítjük a hálót),

ha előzőleg a lenti hálóba belerepültünk. Van még egy ilyen kellemes tereptárgy: a kukoricaültetvénybe beropülve tojáskészletünket felsrófolhatjuk (itt már egy normál AT-n is szinte játszhatatlanul lassú lesz a program). Veszélyesek még a malmok.

Miután a játékgép kikészült, menjünk a teremben teljesen hátra, a jobb sarokba. Egy kicsit várunk: erre egy vadászgép száll le az ellenkező szögletben, és persze két fejadász száll ki belőle. Mielőbb oldalogjunk ki a teremből, és menjünk egy pályával lejjebb, ahol menjünk be az antigravitációs korcsolyapályára. Mihelyt elkezdünk nyeletlen baltáskodni, megjelenik a kijáratban az őr, és lövöldözni kezd ránk. Suhanjunk feljebb, a kupolarészbe! Hamarosan ide is követnek — amikor beúsznak a képernyőre, azonnal vágassunk le, és vissza az immár szabad kijáratához, majd onnan az arcade-terembe, ahol végre a vadászt nem őrzik; be is szállhatunk.

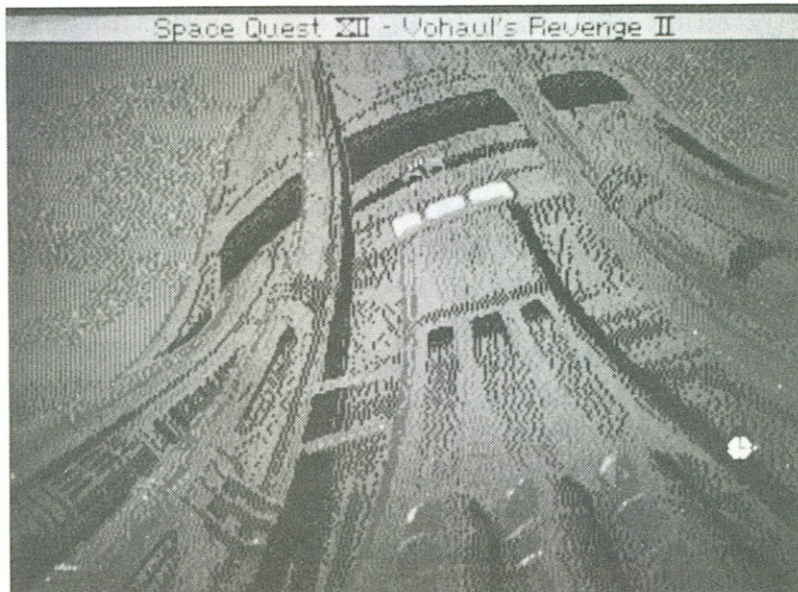
A *Space Quest I.* sivatagába vivő kód első felét a *Hint Book*-ban, a másodikat a fészekben, a fejadásznál talált rágógumis papíron találhatjuk. A pusztában talán lépünk be a bárba — ott régi ismerőseink fogadnak, akik pofáznak, hogy az **EGA** kártya képességeinek tiszta pocskolása (**VGA**, Amiga-verzióknál más jelenik meg) a mi 16 színű megjelentetésünk. Na persze ők monokrómak... Ki is rúg a bárból a vezér, fogadásból — cserébe mi döntsük fel a homoksiklóikat, majd bújjunk el! Keresni is kezdenek rögtön, hogy megbosszulják a dolgot. Mihelyt visszacapjuk a vezérlést, tépjünk be a bárba, és szedjük fel a bárpulton levő gyufát. Nem kell vacakolni a bejárat menti falon látható hieroglifákkal — nem időgépkódok... Utána menten siessünk az időgéphez. Közben minimum egyszer találkozunk a bárbeli üldöző ismerősökkel, s ha nem vigyázunk, elgázolnak. Ez ellen csak úgy lehet védekezni, hogy a homoksikló elől az utolsó pillanatban félreugrunk (járás ikon). Irány: **SQ XIII!** (Kód: ahogy az elején felírtuk!)



Itt végre nem őrzik a jobb oldali pályát, s így szemügyre is vehetjük azt a furcsa alagútbejá-

rat-szerűséget. Az, csak kulcsunk nincs hozzá... Sebjaj, a kazamatákban felszedett zöld savval szétmarhatjuk a zárszerkezetet s bejuthatunk. Egy alagútba kerülünk, három lézerfüggöny állja utunkat. Ezek csak egy bizonyos elforgatásnál nem halálosak számunkra: ezt az elforgatást a mellettünk lévő fali konzolon tehetjük meg, sorban egymás után.


Először is, érdemes rágyújtani — a füst láthatóvá teszi a lézersugarakat; úgy állítsuk be a forgatást, hogy a sugarak pont függőlegesek legyenek, mindhárom tárcsánál! Az alagút végén (nem azonos az **SQ4 Hint Book** alagútjával!) egy háromszintes pályára jutunk, amelyet két biztonsági robot őriz. A pályáról előre, ill. a második szintről balra mehetünk ki. Miután valamennyire feltérképeztük a szintek közötti mozgást, és rájöttünk a védők kikerülésének nyitjára (a program mindig megmondja, merről hallunk robotzajt közeledni, ill. a terminálon is lekérhetjük — ha jó a csatlakozó — mindhárom szint térképét az átjárókkal és az ellenséges robotokkal).



— ha jó a csatlakozó — mindhárom szint térképét az átjárókkal és az ellenséges robotokkal). Keressük is fel ez utóbbi termet, ahol egy páncélajtóra bukkanunk. Kinyitnánk, ha tudnánk a kódot, ami most sokkal több jegyű, mint a hármass lézerfüggőnyénél volt — nem is érdemes próbálkozni; hisz benne van az **SQ4 Hint Book**-ban. Bent a központi szerverhez jutunk, amivel már el is kezdetjük a munkát. A jobb alsó sarokban van az Élet jele (vagy a halálé?). Erre mozgathatjuk a fenti ikonokat. Az ikonokból három **SIERRA**-reklám (**LSL4**, **KQ**..., amely megsemmisítésével csak több lesz pár ezer GByte-tal a szabad központi memória; **SQ4**, amelyet az élet ikonra vive azonnal kilépünk a játékból); a másik kettő fontosabb. A droid ikont megsemmisítve a három szintet védő droidokat kapcsolhatjuk ki (persze!), az agy ikonnal pedig beindíthatjuk a fiú-Vohaul transzponálást. Ez utóbbi beindítása után nem sokat bolyonghatunk csak úgy: míg a számláló nullára ér, upload-olnunk kell a diszket a fő-fő teremben, különben Vohaul a mi agyunkra is szert tesz.

Tehát elintézve a droid és az agy ikont, irány a harmadik szintre előre, a fő-fő terem. Vohaul fogad bennünket, fiunk testében. Közli, hogy sajna fiunk énjét el kellett távolítani a testből (mert nem volt elég hely), és egy diszkre menteni, amit nagy kegyesen le is dob a feneketlen (?) mélységbe. Elmondja, hogy felesleges megölnünk, mert akkor a fiú is vele hal meg. Viszont párbajra hív ki — egy kis ugrálás (nincs sok értelme). Utána lézerfüggöny mögé búvik — nem sokat tehetünk, hacsak azt nem, hogy lemászunk a létrán és felhozzuk a diszket... Be is rakhatjuk a Vohaul melletti drive-ba, és válasszuk — ebben a sorrendben — a DISK UPLOAD, BEAM UPLOAD, BEAM DOWNLOAD pontokat. Letöltődik a diszk tartalma a kölyök testébe, Vohaul szellemét onnan kiütve — meg is mentettük a fiút, de főleg magunkat, na meg az egész világot Krapulax-Vohaul további gonoszkodásaitól!

Space Quest IV (kódtáblázat)

?	L	A	T	E	X	B	A	B	E	S
R	?	GGX	LSMFT	$R^2 - e$	$\frac{e}{R^2}$	BR^2	$\frac{PGA}{3RA}$	15X	11743	$\frac{TNS}{40^2}$
O	3L	?	$\frac{5X}{9}$	nx	ϕ	N/A	4392	x \$	10 u	$\frac{MT}{M}$
G	5x	$\frac{5}{x}$?	$\frac{EG}{4}$	x	$\frac{V}{V}$	$\frac{\sqrt{x}}{\sqrt{N}}$	$\frac{x}{CTA}$	ϕ	3 mvp
E	9x	$\frac{9x}{R}$	$e=mc^2$?	ex^2		$\frac{485}{EA}$	BEx	$\frac{GPA}{EE}$	X-5%
R	x+4	RATA	$\frac{Rx}{T}$	$\frac{RE}{\sqrt{3}}$?	$\frac{F7}{2}$	$8(b-r)$	TBA	$\phi 183$	$\frac{R}{X}$
W	$4x^2$	$\frac{WA}{AO}$	n=?	lx	$3\sqrt{G}$?	x	$\frac{BW}{B}$	$\frac{KQV}{SRL}$	F1
I	$2x^2$	$2A^2$	$\frac{\sqrt{n}}{x}$	18x	$\sqrt{117}$	BI	?	IB	π^2	$\frac{A10}{TNK}$
L	RLL	$\frac{\phi}{I}$	$\frac{n^2}{x^2}$		SRLx9	$\frac{LB}{J}$	$\frac{PG}{E}$?	$\sqrt{2x}$	$3^{\circ+}$
C	$\sqrt{b^2}$	ax^2+c	$\frac{n}{b}$	x	$\frac{33}{139x}$	VI.3	$\frac{GM}{AC}$	X-10%	?	32°
O	π	$\sqrt{\pi}$	$\frac{BLT}{OA}$	$\frac{XX}{x^2}$	$\frac{THX}{1138}$	ϕ	$\frac{x+y}{2}$	BO^x	b^2-4ac	?

A kódok használata: először az ablakban lévő bal oldali kifejezés két megoldását kell megkeresnünk, majd a jobb oldaliét. Az első megoldásának beírásakor először a vízszintes, majd a függőleges keretben talált betűre klikkeljünk, majd ugyanezt elintézve a jobb oldali kifejezéssel, nyomjunk 'ENTER'-t.

Megjegyzés:

A ϕ jelet fordítva írja a táblázat, mert nem volt megfelelőbb karakter.

A ϕ jelet egyedül a ' ϕ 183'-nál nem kell fordítva értelmezni.

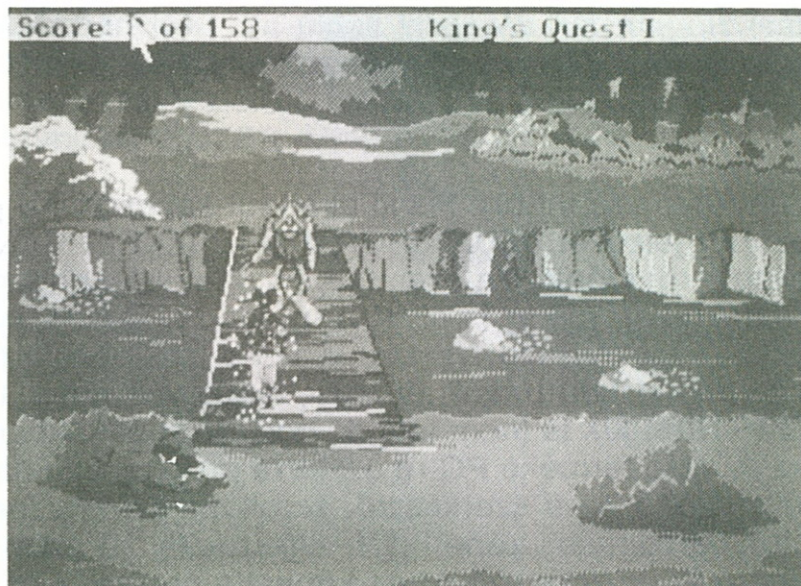
Az X-et és a ϕ jelet a táblázat összesen 6-szor tartalmazza, ezt nem mi hibáztuk el, hanem az eredeti kézikönyv szórakozott.

King's Quest I. (Sierra)

Yeeeeeeaaaaahhhhh! Ha ki akarunk kapcsolódni pl. a **KQ V.** után, mert meguntuk a szuper jelzőket (SZUPERGRAFIKA, SZUPERHANG, SZUPERNAGY MÉRET), akkor eljött a mi időnk. Ha szeretjük az újratöltéssel járó izgalmakat, netán többszöri újradéskéket, akkor is eljött a mi időnk. Hehehehehehe! Ha **CGA**-nk és **XT**-nk van, akkor végre visszavághatunk! Ezt a **486**-osok a maguk 33-40 MHz-ükkel, **XGA** monitorjukkal sem tudják játszani, hiába van nekik 1 Gbyte-os winchesterük és 64 MB EMS RAM-juk is (nem tudjuk, hogy szándékukban áll-e?). „Komolyra” fordítva a szót ez az első terméke **PC**-re a **Sierra** programozóinak, ami meg is látszik rajta. Néhány jellemző: **X-1**-es szerkesztő, scrollozó szöveg (nem a jó kis ablakos), SHIT animáció, borzalmas „zene” (!?!), effektus?!), jó kaland (sokféle megoldási lehetőség), egész jó az adottságokhoz képest a grafika. A '3'-mal lehet menteni (A-Z-ig), az '5'-tel visszatölteni, a '7'-tel újratekinteni. A '9'-cel szót ismételni, a '0'-val ugrani, a '-'-lel lehajolni, az '=' billentyűvel úszni. A kurzorbillentyűk használhatók, de megállni csak a legutóbbi billentyű ismételt megnyomásával lehet. A 'TAB'-bal a pontokat kérhetjük le, a '+' a tárgyainkat mutatja meg. Egy csomó parancs hiányzik még, körülnézni még nem lehet. Egy jót káromkodni se lehet, pl. SHIT, PISS, FUCK (de kár). Boot-olós, CRC ellenőrzős. (Az **EGA** verzió is megjelent 1991-ben!)

Egy kastély mellett kezdünk, a kastélyban *Edward* király fetreng öregkori nyavajákkal. Ha bemegyünk (nem érdemes), akkor elgagyogja nekünk, hogy mi (*Sir Graham*) leszünk az utódja, ha megtaláljuk neki a varázsládát (nem fogy ki belőle sose a pénz), a varázspajzsot (megvédi az országot a támadóktól) meg a varázstükröt (mindig főz reggelente kávét). Szóval először menjünk fel (a kastély mellől), itt húzzunk ki a földből egy répat. NY, D, NY. Álljunk a kő északi oldalára, és PUSH ROCK, majd nézzünk be a lyukba. Vegyük ki a tört (GET DAGGER). Menjünk tovább nyugatra, ússzuk át a tavat ('='), majd É (kút), NY. Nyissuk ki a karámkaput (OPEN GATE), majd menjünk a kecskéhez (lehet, hogy a másik oldalon lesz). Jó segítőtárs, mert pl. a farkas őt eszi meg helyettünk, vagy a boszít távol tartja, a trollot belöki a folyóba a hídról. Megölni tehát nem érdemes. Ha megetetjük, akkor sem jön velünk, de ha csalogatjuk, akkor igen. A tör nem hinnénk, hogy megfelel, szóval SHOW CARROT, és máris magunk mellett tudhatjuk egy ideig (sötétbe, lépcsős helyre nem jön velünk, úszni nem tud, mert megfullad). Menjünk ki a karámból és forduljunk nyugatra kétszer. Itt szokott lenni tündéri keresztanyánk, aki azzal szórakozik, hogy olyan varázslatot ad ránk, ami egy ideig megtagadja a veszélyes ellenfelektől (leprechaun, ogre, óriás, farkas, boszorkány, szellemidéző) a velünk való szórakozás örömét. Mindig ad újat, szóval a már említett ellenfelekkel való találkozás előtt nem árt egy picit benézni hozzá. É. Itt egy lóheremező (szép, megtermett példányok, úgy derékig ér minden egyes szál, és egy könyéknyi a szélességük legalább), szedjük le egy szálát magunknak, és csodák csodája, 4 levelű. Ez a leprechaunoktól (kis emberke, enyves kézzel) véd meg minket. É. Itt egy fahíd, amin áthaladva egy troll ugrik elénk, s megszemlélhetjük, hogy milyen is előlről (egy másik fahídon pedig profilból vehetjük szemügyre). Úgy látszik Széchenyi egyik korai őse lehet, mert a nemesektől is akar hídpénzt szedni. Valódi reformer, csak egy picit túl mohó.

Nézzük meg közelebbről. Ha a kecske is velünk van, rögtön meg is támadja, és rövid úton a vízbe küldi. Aha. Ez a kecske álláspontja. Ronda konzervatív. Pedig mi épp fizetni akartunk a trollnak. El is kullog szégyenkezve mellőlünk. Helyes. Menjünk tovább É-ra. Itt egy görnyedt hátú pali, egy gnóm — cikázik (31 MHz-en) — tép (15 MHz-en) — rohangál (12 MHz-en) — futkározik (10 MHz-en) — mászkál (8 MHz-en) — csoszog (4.77 MHz-en) fel- alá.



Beszélgünk vele — TALK TO GNOME, mire ő azt mondja, ha kitaláljuk a nevét, ad nekünk valami használható dolgot. Ne dőljünk be neki! NEM SZABAD KITALÁLNI a nevét, mert így itthagya az aranykulcsot, mielőtt angolosan távozik, ami kell a későbbiekben, de ha kitaláljuk a nevét (ami — nem vicc! — IFNKVOHGROGHPRM), akkor csak egy varázsbabot ad. Mi még nem próbáltuk, de pl. el lehetne ültetni a hegy aljánál, s ha kikel belőle valami, akkor fel lehetne mászni rá. Na mindegy, most speciel a kulcs kell inkább, tehát GET KEY. Menjünk vissza a híd elé, majd 3x kelet, és dél. Itt nyissuk ki a zárat a kulccsal, majd be, s fel a tetejére (ez a rész van a **KQ3**-ban is). Közben egy leprechaun megpróbál meglopni, de a 4 levelű lóhere megvéd. Fent az óriás lesz, szóval nem árt egy kis spell, de nem szükséges feltétlenül. D, NY, NY, É. Itt menjünk a közepén lévő fához, majd mikor egy síkban vagyunk a fával, keletre menjünk. Itt lesz az óriás, és ha jó helyre álltunk, akkor egy idő után megakad az óriás, és nem tud elkapni minket (ha mégsem állunk jó helyen, akkor menjünk nyugodtan vissza). Ha minden OK, akkor el is alszik egyhamar. Itt az alkalom! Vegyük vissza a varázsládát tőle, amit már hosszabb ideje szorongat a hóna alatt, mint emlékszik rá. Egy varázsbigyó már megvan. A következő még ennél is könnyebb lesz. Le az ajtóig. Itt NY, NY, D. Itt a kút. Vágjuk el a kötelet: CUT ROPE. Most már nyugodtan zsebrevághatjuk a vödört (ami itt kb. akkorának néz ki, mint mi magunk). Eresszük le a kötelet: LOWER ROPE. Másszunk rá: CLIMB ROPE. Essünk bele a kút aljába. Itt kezdünk el rögtön úszni. Merüljünk alá: DIVE. A víz alatt menjünk a délnyugati lyukba (alul). Itt van egy tűzokádó gyík. Mivel méretre nem veszélyes, fokozzuk le csak „sima” sárkánygyíkká. Ezt úgy tehetjük meg, hogy elmegyünk a második kőig, majd ott — THROW WATER. Erre úgy elszégyelli magát, hogy inkább távozik egy nagy követ félretolván. Van itt egy tükör is, vegyük hát fel, s kiderül, hogy a **Magic Mirror**-hoz van szerencsénk. Kövessük a sárkányt nyugatra, majd ott is folytassuk utunkat nyugatra. Jön a harmadik, s egyben legbonyolultabb módon megszerezhető kincs, a pajzs. Amikor kiérünk, egy nagy madarat vehetünk észre (ha nincs most ott, akkor sem baj, mert majd odajön). Egyelőre hagyjuk békén. Menjünk el tündér keresztanyánkhöz, hogy varázslatot tegyen ránk. Innen pedig menjünk el a boszi néni házához. Nyissuk ki az ajtót (amúgy bele is lehet kóstolni a mézeskalácsházba, ajtóba, kerítésbe, EAT HOUSE, DOOR, FENCE).



Inkább menjünk be. Ha van rajtunk varázs, akkor nem fog ott-hon tartózkodni a boszi (vagy ha a kecske velünk van, akkor megtartja a távolságot). Nyissuk ki a szemben lévő szekrénykét (OPEN CABINET), mire egy nagy (2x fejméret), kerek (?) sajtot látunk benn. Kapjuk fel (GET CHEESE), s menjünk ki. Keletre visz az út kétszer (vigyázva a boszorkány-nénire és bácsira), majd vegyük fel az itt heverő kerámiaedényt, és menjünk 2x Keletre, 2x Északra, 1x Nyugatra, majd be. Itt egy favágópár, akik meglepő módon szegények. Épp meghalni ké-

szülnek, mert nincs mit enniük. Miért nem mennek el akkor a boszi-nénihez, egy kis házfalnézőbe? Rejtély. Biztos lusták. Mi viszont jószívűek vagyunk, ezért dobjuk meg őket a kerámiaedénnyel, de előtte nézzük meg azt, majd olvassuk el a benne lévő szöveget (LOOK BOWL, READ BOWL, GIVE BOWL TO MAN). Elkezdnek kérdezősködni, hogy mi a fenének adtuk oda nekik. Erre kiáltjuk el azt a szót, amit az edényben olvastunk (FILL). Ekkor az edény tele lesz friss, forró, pörkölttel. Nagyon megörülnek neki mind a ketten, és cserébe ránk sózzák egyetlen vagyonukat, egy hangszert. Ott van a sarokban, de óvatosan közelítsük meg, mert a padlón érdekes jelenségeket tapasztalhatunk, ha szemügyre vesszük. Ugyanis lyukas, és ezek a szerencsétlen emberek nem tudtak kihívni egy kisiparost, aki megjavítsa. Nem tudjuk ki javította volna meg, a boszi, a SORCERER, a farkas, *King Edward*, a krokik a folyóban, az óriás, az ogre, avagy tündéri keresztanyánk? Szóval menjünk a sarokba, és GET FIDDLE. Távozzunk. Menjünk el a kondorkeselyűs képernyőig. Itt ugráljunk addig, míg a kondor el nem kap minket, s leereszt egy lyukas helyszínre. Itt menjünk nyugatra, majd ott vegyük fel az egyedül éktelenkedő gombát — GET MUSHROOM. Most „másszunk” le a lyukba azzal, hogy rámegyünk. Sikeres a földetérés, mehetünk tovább délre, majd nyugatra. Egy hatalmas (póni nagyságú) patkányt látunk. Ha egernek tituláljuk, az elmés programírók által a gép azt is megjegyzi, hogy hát ez nem is eger, hanem inkább egy hatalmas, csúnya patkányka. Kincset követel, megölni meg nem lehet, mert ahhoz túl gyors. Mivel *Roger Wilco*-t is egy ilyesmi támadhatta meg a **SQ3**-ban, jobb ha szót fogadunk neki, de ne kincset, hanem inkább répát adjunk neki. Vagy mégse répát, hanem sajtot — GIVE CHEESE. Megelégedve az adott dologgal, eltűnik a sziklák között, de úgy, mintha beleolvadt volna. Nyissuk ki az ajtót. Itt egy hatalmas (patkány méretű) leprechaun örökdiót, s ha most nem lenne nálunk a lóhere, akkor bajban lennénk. Most inkább békén hagyjuk. Aki akar, az lemehet délre, megszemlélni a királyt hatalma tetőpontján, de utána jöjjön vissza ide. Itt játszunk egy kis mjúzikot 4 szólamban, mire a leprechaun örökdió, s a király egész kísérete kitér a teremből. Irány dél. Itt a király, aki most inkább jobbnak látja, ha elfut, de itthagya a jogarát. Ha már itt van, vegyük fel (GET SCEPTRE). A trónnak nekitámasztva láthatjuk a hiányzó kincset, a varázspajzsot. GET SHIELD. Menjünk is rögtön nyugatra, s örömmámorunk egy kicsit lelo-

had. Hoppá. A kijárat is leprechaun méretű. Hát, most akkor vessünk véget életünknek, hátha legközelebb több sikerrel járunk. Együk meg a gombát — EAT MUSHROOM, hátha rokona a Grahamölő-galócának. Nem, de összemegyünk kb. egérméretűre, így nyugodtan távozhatunk. Menjünk át a nyugati lyukon. Kiértünk a szabadba. Ám most egy újabb probléma megoldását kell keresnünk, hogyan nőünk nagyra! Gondolkodjunk csak egy ideig. Áá! Újra eredeti méretben örvendeztethetjük a világot. Most már csak be kell jutni a várba: 2x Észak, 3x Kelet. Most itt vagyunk a kastély keleti oldalán. Sétáljunk át óvatosan a hídon (mint minden a játékban, ez is látszólag 3D-s csak), majd menjünk oda a kapuhoz, OPEN DOOR. Lépünk be. Észak, Nyugat, Nyugat. A királyi emelvény (nem a trón) lépcsője előtt hajtsunk fejet — BOW TO THE KING. Ezután „élvezhetjük” a végét, ami abból áll, hogy a király felkel trónjáról, elkezd haldoklani (vergődik össze-vissza), majd a végén meg is hal. Ja, még ülünk le a trónra, s akkor mi leszünk a királyok. SIT. Aki akar még szórakozni egy picit, az kipróbálhat pár extra dolgot, ami nem szükséges a játék végcéljának eléréséhez (szerintünk).

1. Egy nagy, üreges fa előtt: CLIMB TREE, majd menjünk oda a tojáshoz (ami persze nagyobb, mint mi) és vágjuk zsebre. Amúgy aranytojás.
2. Egy fatönkös képernyőnél menjünk oda a tönkhöz, majd nézzünk bele — LOOK INTO STUMP. Egy gyémánttal teli erszény lesz a jutalmunk (előtte OPEN POUCH).
3. A boszi házától keletre, majd délre van egy tavacska, ami mellett néha (egy angol leírás szerint) egy kicsi tünde van, beszéljünk vele (TALK TO ELF), mire az úgy meghatódik, hogy ad egy gyűrűt, ami láthatatlanná tesz, de csak egy alkalomra (tisztán Egy Gyűrű lenne a Gyűrűk Urából, de az több alkalomra szól, és nem adják oda egymásnak egyhamar).
4. Van egy „diófa” az üreges fától 2x Északra. Itt vegyünk fel egy diót — GET WALNUT. Nyissuk ki — OPEN WALNUT, mire meglátjuk, hogy a belseje arany. Pech! Ezt sem lehet megenni!
5. Ha megvárjuk, hogy a boszi házában elmúljon a védővarázs, akkor a boszi-néni hazajön. Ajánlatos ezért a hálóban várni (na nem a boszira, annyira azért még nem sülyedtünk le), s elkezd főzni valamit. Időként rikkant egy nagyot, pl. „*MOST ELKEZDEM FŐZNI A VACSORÁT, VAJH KI JÖN MA VACSORÁRA?*” Amikor azt mondja, most már majdnem jó a hőmérséklet, kezdjük el lopakodni felé, s mikor pont jó lesz az edény hőmérséklete (PERFECT TEMPERATURE), akkor lökjük bele (PUSH WITCH).
6. A Felhők Földjén, amint kiérünk a barlangból, menjünk le, majd itt van egy üreges fa. Jó szokása szerint rejt valamit, szóval nézzünk bele. LOOK INTO HOLE. Aha, nyert. Van benne egy bőrparittyva. Vegyük fel. Ha követ is szerzünk hozzá, akkor az óriást jól képen vágthatjuk vele, ami ekvivalens lesz számunkra azzal, amikor ledől aludni. Térkép nincs! Nem is lesz!

King's Quest II. (Sierra)

Sajnos ebből a játékból is még csak régi szerkesztővel készült változat forog közköze-
zen...

Induláskor először is menjünk jobbra: nemsokára odaérünk a Nagyi házához. Be-
menni most még nemigen ajánlatos, talán inkább kukkoljunk a postaládába (OPEN
BOX): egy kosár (GET BASKET, CLOSE BOX). Menjünk tovább jobbra, majd fel. Az
itteni hatalmas fa törzsén egy ajtó látható. Nyissunk be (OPEN DOOR), másszunk
le a létrán. Ha leértünk, ismét jobbra. Itt a feladatunk az, hogy ellopjuk a leveses
kondért a tűzhelyről (GET SOUP), és a ládából az ékszereket (OPEN CHEST, GET
EARRINGS, CLOSE CHEST). Az már mindenkinek az egyéni feladata, hogy ezt mi-
lyen sorrendben végzi, és vigyázzunk a törppel, mert kitolás, ha hozzánk ér! Irány a
kijárat, ezután Nagymama háza, keressük meg Piroskát (valahol a ház körül keres-
gél). Ha megtaláltuk, adjuk neki a kosarat (GIVE BASKET TO GIRL). Cserébe ka-
punk egy csokor virágot. Már elmehetünk meglátogatni a Nagymamát (OPEN
DOOR). Irány az ágy, adjuk oda a levest (GIVE SOUP TO GRANDMA). Elfogyasztja
a levest: kukk be az ágy alá. Egy fekete köpenyt és egy gyűrűt lelünk. Öltözzünk fel
(WEAR CLOAK, WEAR RING), majd távozzunk. Jobbra elmehetünk a templomig,
menjünk be; imádkozzunk a pap mellett (PRAY). Az imádság befejeztével megkérdi
a nevünket (GRAHAM). Kapunk egy keresztet, a templomból kiérve akasszuk is a
nyakunkba. Induljunk lefelé, de még kukk be az előttünk álló szikla repedéseibe
(LOOK HOLE). Drágakő: GET BROOCH. Tovább lefelé, keresztül a tav(ak)on, a hí-
dig. Sétáljunk át, a túloldalon fel. Olvassuk el az ajtón lévő feliratot (READ
INSCRIPTION), s jöjjünk vissza az innenső oldalra. Egy pályát balra; egyet fel. Öreg,
korhadó fát láthatunk (LOOK HOLE): kalapács (GET MALLET). Utána két pályát bal-
ra: megint egy odvas fa (LOOK LOG): gyémánt nyaklánc (GET NECKLACE). Kétszer
felfelé, majd balra, itt LOOK AROUND. A nagyobbik fa tövében egy ék van (GET
STAKE). Irány a tengerpart (balra): vegyük fel a kagylót (GET CLAMSELL), majd újra
LOOK AROUND: egy karkötőt találtunk (GET BRACELET). Menjünk lefelé két képer-
nyőt. A parton egy háromágú szigonyt találunk (GET TRIDENT). Most mehetünk
vissza felfelé. Hamarosan lelünk egy kiálló sziklát, egy sellővel: adjuk neki a virágot
(GIVE BOUQUET TO GIRL). A lány eltűnik, előjön egy víziló: lóra fel (RIDE
SEAHORS)! Megérkezünk Neptun-hoz. A szigonyt ő vesztette el (GIVE TRIDENT
TO NEPTUN). Ad egy üveget, és a mellette lévő kagylóból elvehetjük az
aranykulcsot (GET KEY). Tűnés innen. Menjünk felfelé a szikláig, itt pedig jobbra:
ez a kannibálok barlangja. Többek között látunk egy kalitkát egy madárral. Rögtön
érdemes letakarni egy ronggyal, hogy ne rikácsoljon (GET CLOTH, COVER CAGE
WITH CLOTH, GET CAGE). Gyorsan tűnés innen is. Jobbra haladunk, a hídon
keresztül az ajtóig, most a Neptun-tól kapott kulccsal próbáljuk meg kinyitni
(UNLOCK DOOR). Csalódottan tapasztaljuk, hogy az ajtó mögött egy másik — zárt
— ajtó van. Nézzük meg, ezen mi áll (READ SECOND INSCRIPTION). Látogassuk
meg az Antikváriumot, hátha végre kinyitott (vissza a hídon, majd lefelé).
Bemehetünk (OPEN DOOR), beszélgessünk az eladóval (TALK LADY), és vegyünk
egy lámpát (BUY LAMP). Nincs egy fityingünk sem, viszont madarunk az van (GIVE
BIRD TO LADY). A bolt előtt vizsgáljuk meg a lámpást (LOOK LAMP): nagyon
hasonlít Aladdin csodalámpájára...: megdörzsölni (POLISH LAMP): valóban egy

csodalámpa, rögtön kaptunk tőle egy varázsszőnyeget: (FLY CARPET). Egy hegy tetején landolunk: jobbra mehetünk... A következő képernyőn dörzsöljük meg a lámpát (POLISH LAMP). Most egy kardot kaptunk tőle, amivel (feleslegesen) megpróbálhatjuk a kígyót feldarabolni (KILL SNAKE), de inkább dörzsöljük meg ismét a lámpát (POLISH LAMP). Hopp, a lámpánk eltűnt: azért még van egy kötőfék. Próbáljuk meg rátenni a kígyóra (PUT BRIDLE WITH SNAKE)... A kígyóból egy gyönyörű paci lett, mely még repülni is tud. Próbáljunk meg beszélni vele (TALK HORSE). Hálás, s cserébe ad egy „Varázscukrot”, majd elrepül. Tovább menjünk jobbra, majd be a barlangba. Bent megtaláljuk a második aranykulcsot (GET KEY). Ezután repülhetünk vissza az Antikváriumhoz (FLY CARPET). Menjünk az ajtó(k)hoz (kétszer le és jobbra). Nyissuk ki (UNLOCK DOOR); ismét egy zárt ajtót találunk (READ THE THIRD INSCRIPTION). Menjünk és keressük meg a harmadik kulcsot is. A hídon ballagjunk keresztül, majd fel, ismét fel, ezután balra, és megint balra. A vízparton egy fickó vár a csónakban, hogy átvigyen bennünket a túlpartra (ENTER BOAT). Ott szálljunk is ki (EXIT BOAT) és együk meg a cukrot (EAT SUGAR). A kapuhoz vezető úton két szellemmel találkozunk, de ezek nem veszélyesek. Menjünk be (OPEN DOOR), és balra, majd fel a lépcsőn. Fent OPEN DRAWER, GET CANDLE, CLOSE DRAWER, és vissza. Félúton lefelé a fáklyával gyújtsuk meg a gyertyát (LIGHT CANDLE). Irány a túloldal (ebédlő). Az asztalon felejtettek egy sonkát (GET HAM). Ezután nézzük meg a pincét (jobbra); előtte érdemes menteni egy állást. Balra van egy kamra, egy hálószoba. Vegyük ki a párnát (GET PILLOW) és a harmadik aranykulcsot (GET KEY). Menjünk ki; vissza a patkányhoz; és egy idő múlva menjünk be újra. Ekkor a koporsó fedelének zárva kell lennie. (Ha nincs, akkor a szokott ki/be.) Nyissuk ki (OPEN COFFIN), és öljük meg a vámpírt (KILL DRACULA a kalapáccsal és az ékkel). A koporsóban van egy új kulcs (GET KEY). Mehetünk is vissza az ebédlőbe. Innen felfelé induljunk, fel a lépcsőn. Az öreg ládát az ezüstkulccsal ki is lehet nyitni (UNLOCK CHEST, OPEN CHEST): fejdísz (GET TIARA, CLOSE CHEST). A lépcsőn menjünk le, és ki a házból: ENTER BOAT. Partraszállás után gyerünk a bezárt ajtóhoz (jobbra, jobbra, le, le), és nyissuk ki (UNLOCK DOOR). Sikerült! Egy tengerpartra jutunk. Nézzünk körül először felfelé. Vegyük fel a hálót (GET NET): álljunk a fövényre és halásszunk (GO FISHING; ha elsőre nem sikerülne, próbálkozzunk újra!): aranyhal. Ezeket vissza szokták dobni (GET FISH, THROW FISH). Jótett helyében... — ülünk fel a hátára. Hamarosan egy szigetre érünk. Keressük meg az amulettet (fel, fel, jobbra), GET AMULET; ezzel tudunk majd hazamenni). Egy pályával le, és OPEN DOOR. Megint egy lépcső, ezen menjünk fel. A lépcső tetején egy oroszlán fekszik: adjuk neki oda a sonkát (GIVE HAM). El is nyeli, és elalszik. Menjünk az ajtóhoz és nyissuk ki (OPEN DOOR).

Megtaláltuk szerelmünket, akit gyorsan megcsókolunk (KISS GIRL). Már csak a talizmánnak kell azt mondani, hogy HOME, és otthon is vagyunk.

King's Quest III. (Sierra)

Manannan varázsló rabszolgái vagyunk: először engedelmeskedjünk! Menjünk be az ebédlőbe, s a konyhába: kapjuk fel a seprűt. Az asztalnál, ill. a polcnál GFT BROOM, SPOON, KNIFE, BOW, FOOD (FRUIT, MUTTON, BREAD). Menjünk ki az ebédlőbe: csésze. W, FEL, E. A fali 'tapétánál': LOOK BEHIND TAPESTRY: egy kis BONUS... Várjunk, amíg elmegy *Manannan*, ekkor lépünk be a hálószobájába. A tükörszekrényénél OPEN DRAWER: kis tükör. A másik szekrény: OPEN CLOSET, LOOK BEHIND CLOTHES: varázstérkép. CLOSE CLOSET, LOOK ON TOP OF CLOSET: egy kulcs. A másik fiókos szekrény: OPEN DRAWER: rózsakivonat.

Menjünk ki, majd fel. A teleszkópnál LOOK INTO TELESCOPE: nem érdekes a látkép, csak egy légy: GET FLY. Le, le, észak: dolgozószoba: porolhatunk (GET DUSTER). Majd nyissuk ki a szekrényt: varázsvessző... Amikor hazaérünk, ajánlatos mindig visszatenni a helyére (OPEN CABINET). Irány a polc, s toljunk arrébb egy könyvet (MOVE BOOK), majd MOVE LEVER. A nyíláson le: egy fekete macska lökdösődik: kerüljük ki (más esetekben KICK CAT) A laboratóriumban GET NIGHTSHADE JUICE, TOADSTOOL POWDER, TOAD SPITTLE, POWDERED FISH BONE, MANDRAKE ROOT POWDER, SAFFRON. A könyv pedig kifejezetten varázslóellenes...

Fel, fel. Mindent visszaállítani: PULL LEVER, MOVE BOOKS, OPEN CABINET, S, S. OPEN GATE, majd irány a csirkés ketrec: GET CHICKEN FEATHER. (Most jó menteni!) Le a hegyről. A hegy lábánál a sas kihullajt egy tollat. W. Itt SHOW MIRROR TO MEDUSA, de ne nyomjunk most még 'ENTER'-t, (közben W), csak mikor a hapi közel jön! A sivatag szélén (S): kaktusz. S, S: levetett kígyóbőr; E: irány a barlang, a csermely mellett sár van: vegyünk fel egy adagnyt: GET MUD. E. Be a vízbe, GET WATER, ki. N, N, W, S, a fán egy köteg MISTLETOE (fagyöngy) van: GET MISTLETOE. W. Várjunk, amíg elmegy a medvecsalád 'vadászni': majd be a házba, s ha a háziúr nem rúg ki, akkor nincs otthon senki.

3 táj zabkása: a legkisebbet szedjük fel. A székek közül szintén csak a legkisebbre tudunk leülni. Az emelet: OPEN DRAWER: ezüstgyűszű. Alvás a medvebocs ágyában. Egy idő után megérkezik a família, és kidobnak. A ház előtt LOOK FLOWERS, GET DEW. W, N. Ha itt nem támadnak meg, irány a lyukas fa, REACH IN HOLE: kötéllétra. Másszunk fel. Kapjuk fel az erszényt. LOOK MAP, mutassunk a nyíllal a boltos házára, s 'F6' (TELEPORT). Be.

A kutyánál: PET DOG: kutyaszőr. A boltosnál BUY POUCH, SALT, FISHOIL, LARD. Teleport haza. Fel a hegyre, majd futás a szobába. Ha útközben találkozunk a macskával, GET CAT, s kopasszuk meg: GET HAIR. Rejtsünk mindent az ágy alá (PUT ALL az ágynál). Amikor megjelenik az éhes *Manannan*: GET FRUIT, irány a konyha, majd az ebédlő, és GIVE FRUIT TO MANANNAN. Várjunk, míg beveri a szunyát. Szedjük fel minden cuccunkat, s irány a labor (OPEN CABINET, MOVE BOOKS, PULL LEVER): a könyvhöz. Most egy kis védelem (még a tisztos vásárlóknak is kellemetlen ennyit gépelni...):

OPEN BOOK AT PAGE II:

1. PUT THE SMALL FEATHER IN A BOWL;
2. PUT THE DOG FUR IN THE BOWL;
3. PUT THE SNAKESKIN IN THE BOWL;
4. ADD A SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE;
5. PUT THE THIMBLE OF DEW IN THE BOWL;
6. MIX WITH HANDS;
7. SEPARATE MIXTURE INTO TWO PIECES;
8. PUT DOUGH PIECES INTO MY EARS, és ezt a kis versikét is:
*FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH, MOLDED TOGETHER IN THIS DISH,
GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND, CREATURES OF AIR, SEA AND LAND*
10. WAVE THE MAGIC WAND

Ezentúl a fülzsír, vagy inkább tészta segítségével megértjük az állatokat (micsoda utalás a **Galaxis Útikalauz**-ra!).

OPEN BOOK AT PAGE IV:

1. PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE,
*OH WINGED SPIRITS,
SET ME FREE OF EARTHLY BINDINGS,
JUST LIKE THEE IN THIS ESSENCE,
BEHOLD THE MIGHT TO GRANT THE PRECIOUS
GIFT OF FLIGHT;*

10. WAVE THE MAGIC WAND,
MAGIC ROSE ESSENCE:

beledobva a sastollat, háromszori repülésre kapunk jogsit.

OPEN BOOK AT PAGE XXV:

1. PUT THE MANDRAKE ROOT POWDER IN A BOWL;
 2. PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL;
 3. PUT TWO SPOONS OF FISH OIL IN THE BOWL;
 4. STIR MIXTURE WITH A SPOON;
 5. PUT THE DOUGH INTO A COOKIE
- Olvassunk erre is rá: *MANDRAKE ROOT AND HAIR OF CAT, MIX OIL OF FISH AND
GIVE A PAT, A FELINE FROM THE ONE WHO EATS, THIS APPETIZING MAGIC TREAT*
8. WAVE THE MAGIC WAND

Térkép: Irány a barlang. *DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE:* légitámadás! A pókot felcsipegethetjük, s tengerbe vele!

A **spell** hatásának elmúltával be lehet már menni a barlangba: jósnő. Pofázik egyet: az igazi családunk **Daventry** földjén szenved, mert a királyságot egy sárkány terrorizálja — talán lépünk közbe!

Irány a tölgyfa: keressünk pár száraz makkot. Ha közben lefülelnének az útonállók, várjunk, míg elalszik a felső őr (előtte *REACH IN HOLE, UP, IN*), nyissuk ki a benti ládát (*OPEN BIN, GET ALL*).

Irány a hegy aljára, majd újra repkedjünk, fel. A tyúkketrecben landolunk: OPEN GATE. Be (OPEN DOOR), tegyük vissza a varázssbotot, PULL LEVER, MOVE BOOKS, majd rejtünk mindent az ágy alá, de vegyük fel a mérgezett zabkását: TAKE POISONED PORRIDGE (=CAT COOKIE+PORRIDGE).

Várjunk, míg a főnök elugrik, majd visszajön: megint éhes lesz. GIVE POISONED PORRIDGE: macskává léssen. TAKE ALL az ágyunknál, OPEN CABINET, MOVE BOOKS, PULL LEVER az irodájában, meg is rúgdoshatjuk a macskát!
Le. Le.

OPEN BOOK AT PAGE VII

1. GRIND A SPOONFUL SALT IN A MORTAR
2. GRIND THE MISTLETOE IN THE MORTAR
3. RUB THE STONE IN THE MIXTURE
4. KISS THE STONE

WITH THIS KISS, I THEE IMPART,
POWER MOST DEAR TO MY HEART.
TAKE ME NOW FROM THIS PLACE HITHER,
TO ANOTHER PLACE FAR THITHER.

5. WAVE MAGIC WAND

—>MAGIC STONE.

OPEN BOOK AT PAGE XIV:

1. GRIND THE ACORNS IN A MORTAR
2. PUT THE ACORN POWDER IN A BOWL
3. PUT THE NIGHTSHADE JUICE IN THE BOWL
4. STIR MIXTURE WITH A SPOON
5. LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
6. HEAT THE MIXTURE ON A TABLE
7. SPREAD THE MIXTURE ON A TABLE
ACORN POWDER GROUND SO FINE
NIGHTSHADE JUICE LIKE BITTER WINE,
SILENTLY IN DARKNESS YOU CREEP
TO BRING A SOPORIFIC SLEEP
8. WAVE THE MAGIC WAND
9. PUT THE SLEEP POWDER IN THE POUCH

OPEN BOOK AT PAGE LXXXIV:

1. PUT A CUP OF OCEAN WATER IN BOWL
2. LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
3. HEAT THE BOWL ON THE BRAZIER
4. PUT A SPOON OF MUD IN THE BOWL
5. ADD A PINCH OF TOADSTOOL POWDER
6. BLOW INTO THE HOT BREW
ELEMENTS FROM THE EARTH AND SEA,
COMBINE TO SET THE HEAVENS FREE.
WHEN I SSTIR THIS MAGIC BREW,
GREAT GOD THOR, I CALL YOU.
7. WAVE THE MAGIC WAND
8. POUR THE STORM BREW INTO THE JAR

OPEN BOOK AT PAGE CLXIX:

1. CUT THE CACTUS WITH A KNIFE
2. SQUEEZE THE CACTUS JUICE IN A BOWL
3. PUT THE CACTUS JUICE IN A BOWL
4. PUT THE LARD IN THE BOWL
5. ADD TWO DROPS OF TOAD SPITTLE
6. STIR THE MIXTURE WITH A SPOON
CACTUS PLANT AND HORNY TOAD
I NOW START DOWN A DANGEROUS ROAD
COMBINE WITH FIRE AND MIST TO MAKE
ME DISAPPEAR WITHOUT TRACE
7. WAVE THE MAGIC WAND
8. PUT THE OINTMENT IN THE EMPTY LARD JAR

Teleport a faluba. Be a kocsmába, a kapitányhoz: TALK TO CAPTAIN (de persze nem LOOM-ért!). Kis taxit ajánl: GIVE GOLD TO CAPTAIN, majd irány a hajó. Ott sajnos rabszolgául ejt: át a hajófenék másik részére, s GET BOX. Vigyük vissza, tegyük a nagy láda elé: DROP BOX, majd JUMP ON BOX, JUMP ON BOX, JUMP ON LADDER. Fel.

Egy másik láda: OPEN CHEST, LOOK IN CHEST, CLOSE CHEST, majd E.

Ha üres a fedélzet, TAKE: ásó, s vissza. Ha van itt valaki, a szokott képernyőválogatás.

Vissza a hajó gyomrába, nyugatabbra. Várjunk a kiáltásra (LAND HO!, majd DROP ANCHOR!), ekkor POUR SLEEP POWDER ON FLOOR+ egyet castoljunk is: SLUMBER HENCEFORTH.

Fel, fel, E, be a vízbe: itt egy kis SHARK'S QUEST... Valami távirányított jószág lehet, így stop. Ha kiértünk, E, N, S, N. A pálmafától ötöt lépünk keletre: DIG.

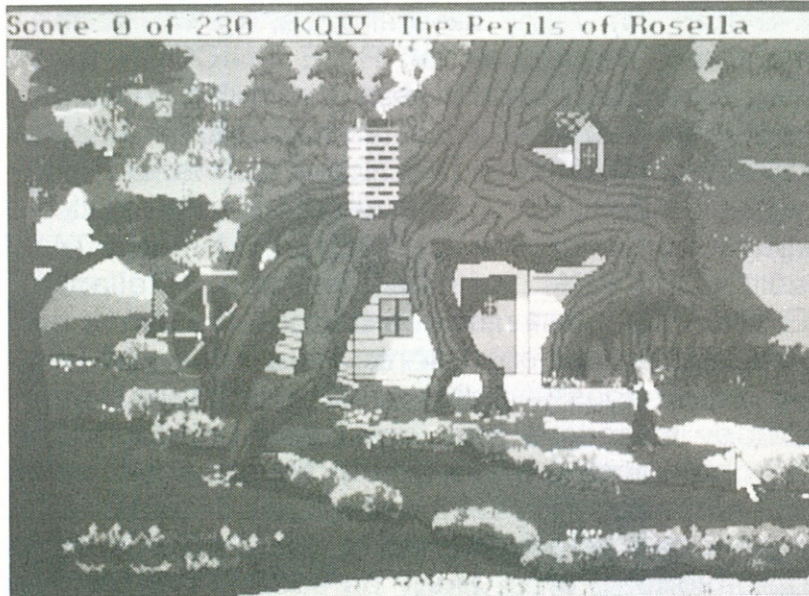
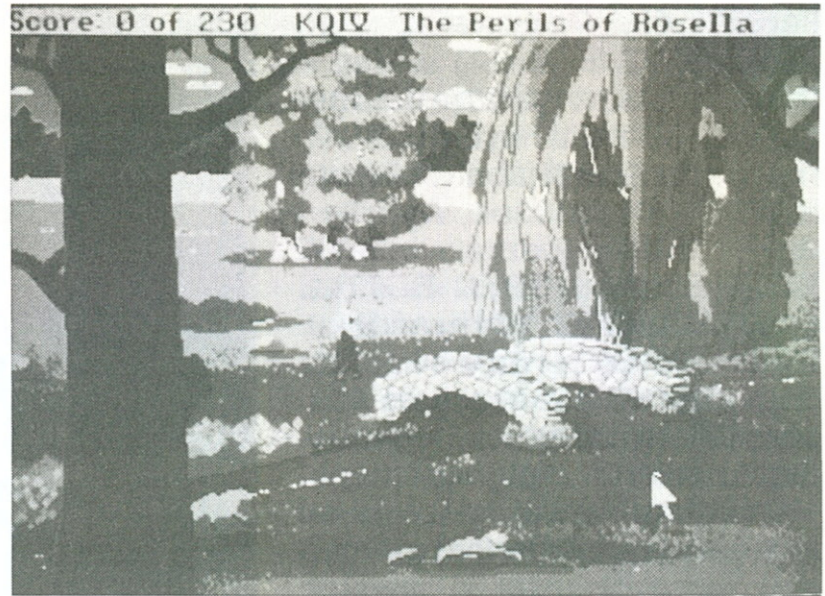
N. Kapjunk szárnyra (DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE): be a bal oldali barlangba, jobb oldalin ki, s ekkor irány a középső barlang. E, E, S, fel, fel., E (előtte RUB OINTMENT ON ME).

Itt a sárkány, valamint *Rosella*! Száraz és meleg van: eső kell! STIR STORM BREW WITH FINGER, BREW OF STORMS, CHURN IT UP. A sárkány nem vízhatlan, kifújt. TALK TO ROSELLA, UNTIE ROSELLA, vissza a barlangba, le, le, W, N, N. Huhh...

King's Quest IV. (Sierra)

The Perils of Rosella

Kezdetkor kövessük a folyó folyását. Egy kőhídhöz érkezünk; leguggolva: LOOK UNDER BRIDGE. Felfelé megyünk: kis tavacska. Egy aranykoronácskás béka a tóban. Vágjuk hozzá az aranylabdát: THROW BALL. A béka kijön a tóból: TAKE FROG, KISS FROG — ahogy a mesében... A béka átváltozik és lelép: odaadja az aranykoronáját. Tovább megyünk felfelé, a medencéhez. Bújunk az egyik, előtérben álló fa mögé. 2-3 másodperc, és berepül *Cupido*, a szereleméberesztő nyilaival, amiket a par-
ton hagy, és lubickol egy jót. (Nem mindig jön — ilyenkor a szokásos képernyőváltós trükk!) Ha már fürdik, álljunk a medence szélére: *Cupido* elrepül, az íját itt felejtve: TAKE BOW. Visszamegyünk a hídig, majd ott jobbra. Egy kis házikó (a *Seven Dwarfs* — 'hét tepertő'): OPEN DOOR. Mivel mi *Hófehérkét* játszunk, CLEAN HOUSE.

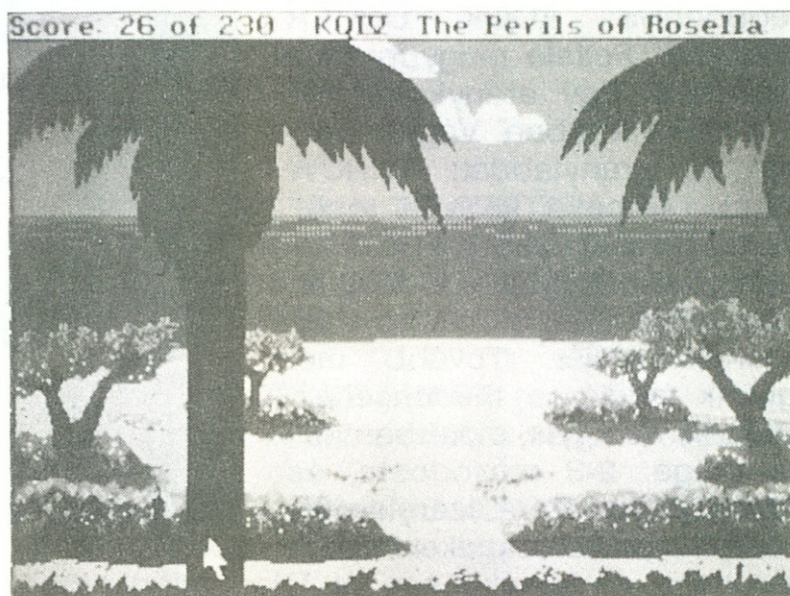


Amikor a törpök hazaérkeznek, megebédelnek, majd újra elvonnulnak, és egy teli erszényt felejtenek az asztalon (TAKE POUCH). Vigyük vissza az erszényt a tulajnak, a törpök bányájába, egy pályával lejjebb. Menjünk oda a vájat túlsó végén az irányító törphöz, és GIVE POUCH. Ad nekünk egy lámpát. Kukacvadászat! Jobbra egy madárra lelünk, aki egy kukacot ráncigál. A kukac még egy ideig elcsíphető: TAKE WORM. (Ismételni lehet — képernyőváltós trükk.) Megint jobbra megyünk, ahol egy ös-

vényre lelünk. Ez *Lolotte* kastélyához vezet. Kukkantsunk be az öreglányhoz (jobbra)! Kémnek néz, így egy időre lecsukat, de aztán kiderül, gnóm fiának, *Edgar*-nak megtetszettünk, és ő próbát javasolt: unikornist kell fognunk. Keressük meg az uni-

kornist (az erdő előtti tisztáson szokott álldogálni): SHOOT UNICORN. Telitalálat! Megmozdulni azonban nem hajlandó: kantár kéne... Irány a tengerparti halászkunyhó, ott is a móló vége. A hazamenő halászt kövessük (OPEN DOOR, majd TALK FISHERMAN). Nyújtsunk neki kis támogatást: GIVE POUCH. Cserébe megkapjuk a horgászbót. Irány a stég vége: BAIT HOOK, FISHING, FISHING. Ússzunk egyet! (Ilyenkor nem támadnak rögtön a cápák.) Most viszont előtűnik egy bálna, le is nyel... (itt sem adható arra recept, hol találkozunk: tessék próbálkozni!). Egyelőre kerüljük el... **Genesta** szigetére érünk. Keressük meg a páváinak elhagyott tollát: TAKE FEATHER.

Irány újra a tenger, bálnát megyünk keresni: nyelessük le magunkat. A szájában fullasztó a bűz, így siessünk. A vízben egy üveg úszkál: TAKE BOTTLE, majd OPEN BOTTLE és READ NOTE. Marhaságok... Kijutni nehéz: a nyelv síkos, de ha a bal oldalára állunk és átlósan felfelé mászunk, egy helyen sikerül felguggolnunk. Menjünk a nyelvet felező vonal tetejére. Itt csiklandozzuk meg egy kicsit a tollal a garatot: TICKLE UVULA. Kitűszentett bennünket. Felfelé egy sziget van, gyerünk! Az egyik hajó-



borda tetején egy nagy pelikán tollászkodik. Ne zavarjuk el! THROW FISH. Amint a madár kinyitja a csőrét, egy csillogó síp hullik ki belőle. A csónakorrról nézzünk le a földre (LOOK GROUND). Egy aranykantár! Ne kezdjünk úszni vissza, inkább PLAY WHISTLE. Visszalovagolunk (RIDE DOLPHIN). Irány az unikornis, kantározzuk fel (BRIDLE UNICORN). Most már irányítható, pattanjunk fel: RIDE UNICORN (ismét *Lolotte*-hoz jutunk). Mivel *Lolotte* még nem 100 százalékosan biztos bennünk, egy aranytojást tojó tyúk (az erdei óriás a tulaj) kell neki. Az óriás nem túl barátságos, de most az ajtó simán kinyílik és az óriás sem látható: OPEN DOOR. Viszont: a kutyát még le kell kapcsolni... (talán egy csonttal). Menjünk a temető közepén álló elhagyatott házhoz. A földszinten balra. A könyvespolcnál LOOK SHELF, majd TAKE BOOK. Ott, ahova a portré kancsalít, LOOK WALL, és ha kiszúrtuk a kallantyút, MOVE LATCH. Bent azonnal: TAKE SHOVEL, majd újra ki a házból. Keressük meg a bárdot (azon a tisztáson szokott üldögélni, ahol egy fatönc van a képernyő közepén — néha képernyőváltós trükk szükséges!). Adjuk neki oda Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Most, hogy színésszé lesz, egy lanttal gazdagodunk. Keressük meg **Pan**-t, a kentaurt (félíg bakkecske, félíg ember). Mivel nagy zenész, gazdagítsuk egy lanttal: GIVE LUTE. Nem nagyon érdekli — hát akkor mutassuk be neki: PLAY LUTE. Aha, most már figyel! Adjuk oda neki a lantot. Megkapjuk a sípját. Irány a vízesés, ahonnan a tengerbe ömlő folyó ered. Hogy ne sodorjon el minduntalan a víz: WEAR CROWN. A vízesés mögé így már be tudunk menni: egy barlang bejárata látszik. TAKE BOARD, majd lépünk be a barlangba. Sötét van, ezért LIGHT LANTERN. A bejárat mellett csomó csont hever: TAKE BONE. Valahogy át kéne jutni... Elég nehéz lenne az utat elmondani, de akkor vagyunk jó helyen, ha a képer-

nyó jobb felső sarkában világosság dereng. Itt kicsit jobbra, ahol leesnénk, PUT BOARD ON GROUND. (*Rosella* felszedi maga után a hidat: visszafelé ismét le kell majd tennünk.) A mocsárban a csomókon JUMP-oljunk keresztül, amíg a mágikus gyümölcsöt termő fa szigetéhez érünk. Itt tegyük le megint a deszkát a földre (*Rosella* elhozta). Egy kígyó is van a fa előtt: megbűvöljük (PLAY FLUTE). Szedjük le a fáról a gyümölcsöt (TAKE FRUIT), és ugráljunk vissza a barlang szájához. Vissza a barlangon át. Nem kell megint koronát használnunk a vízesésen kifelé. Irány az óriás háza. Amikor a kutya ránk ront, THROW BONE, amitől megnyugszik. Felmegyünk az emeletre: az ablaknak támasztva az óriás baltája (TAKE AXE). Vissza a földszintre. A kutya mellett nyílik a kamra, bújjunk el benne (OPEN DOOR) és várjunk egy kicsit. Egy idő múlva megérkezik az óriás. Kukkantsunk ki (LOOK KEYHOLE). Amikor az óriás elalszik, kifelé, és csenjük el a tyúkot (TAKE HEN), azután kifelé. Irány *Lolotte*. Még mindig nem oszlottak el véglegesen a kételyei: hozzuk el neki Pandora szelencéjét. A pontos lelőhely: „Keresd meg magad!”

Score: 0 of 230 KQIV The Perils of Rosella

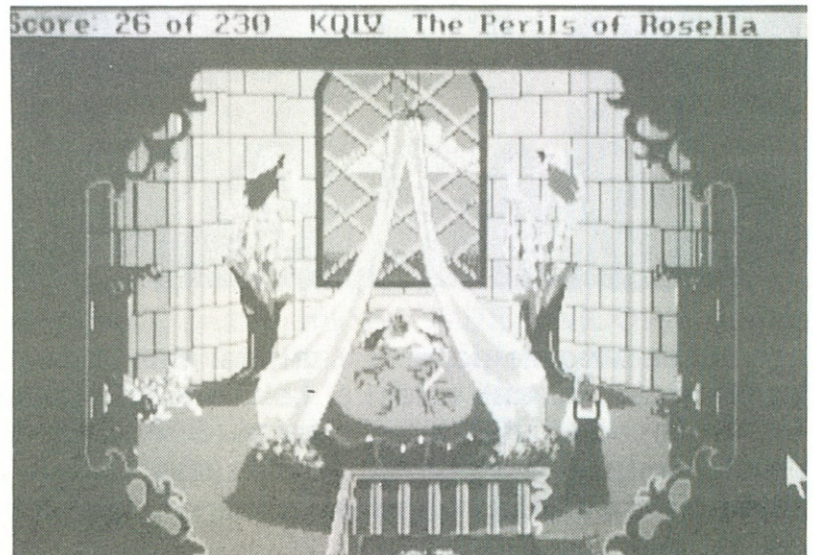


Menjünk az óriás háza mögötti erdő elejéhez. Itt USE AXE: ki se kell vágni az emberevő fákat, megijednek a baltától, nyugodtan mászkálhatunk. Jobbra egy házikót látunk. A sarokban három egyszemű boszorkány áll. A szemet folyton adogatják egymás között: mindig más lát vele. Mozogjunk úgy, hogy az üst túlsó oldalára kerüljünk, miközben a bennünket hajkurászó boszi az innensőn legyen: beleakad. Ezután abban a pillanatban, amikor a szem gazdát cserél, vegyük el (TAKE EYE). Rögtön követelik vissza a

szemüket. Még ne adjuk vissza! Menjünk ki, majd újra be: az egyik boszorkány valamilyen tárgyat dob a földre, kabala a halhatatlanok ellen (LOOK GROUND, TAKE SCARAB); adjuk vissza a szemüket (GIVE EYE). Ekkor már tűnés (az 'ajándékuk' ne érdekeljen!). Besötétedett. Az éjszakák a temetők közepén álló elhagyatott házakban telnek a lehangulatosabban — gyerünk. Néhány kísértet lesz szerencsénk, akik mindannyian elvesztettek valamit és most keresik (a keresett tárgy abban a sírban van, ahova eltemették őket, ki kell onnan ásnunk). Ha valami zajt halunk: keressük meg az okozóját, és nézzük meg LOOK GHOST-tal. Megtudjuk, kinek a kísértetét látjuk vagy egyéb utalást arra, hogy mit veszíthetett el. Két apróság: a sírokon általában nincs név, csak a versikéből lehet kikövetkeztetni, melyik sírnál kell ásnunk; az ásónk az ötödik ásásnál el fog törni és négy kísértet tárgyait kell elhozunk — hibázási lehetőség így nincs. A kisgyerek sírja a temető bal hátsó részén van (Sír felirat: „To the ever...” — ott a versike végén, hogy 6 éves volt): ezüst csörgő (GIVE RATTLE TO BABY). Lánccsörgés a földszintről: „Here lies Newberry Will...” Egy zacskó arany. Körülményes megfogni az ürgét, mert állandóan mászkál — így szembe kell állnunk vele és várni, míg megjelenik a szemközti falon át (GIVE GOLD). Zokogás az emeletről, a jobb oldali szobából (álljunk be a szoba közepére!). Ez *Betty Cowden*, aki 19 évesen vesztette el a kedvesét, midőn az vízbe fulladt.

Nyaklánc: GIVE LOCKET. Hall: *Lord of Manor* szelleme, aki a dicső helytállásért járó érdemrendjét keresi (MEDAL OF HONOUR). Utána egy fiú vigyorog ránk az emelet-ről, majd beszalad a jobb oldali szobába. Itt létra vezet fel: CLIMB LADDER (Lefelé is mászni kell!) A sírban hintalovát találunk (TOY HORSE). Ha megkapta, nyissuk ki a ládát: OPEN CHEST és LOOK INTO CHEST. Egy kottát találunk. Irány az orgona a rejtekajtó mögötti toronyban! Ülünk le: SIT és játszunk: PLAY SHEET MUSIC. Az előadás végeztével egy kis fiók nyílik: LOOK DRAWER, TAKE KEY, majd másszunk vissza a lépcsőn (ez csak egérrel fog menni...). Irány a kriptá, a temetőben jobbra és UNLOCK DOOR, majd OPEN DOOR. Bent TAKE ROPE, és CLIMB DOWN. Vegyük fel a dobozt a sarokból, de kinyitni nem kell; vigyük el *Lolotte*-nek. Most már nem talál ki újabb szórakozásokat, csak egyszerűen megkérdezi a nevünket. Azután elnyerjük méltó jutalmunkat: a 'szép' *Edgar* szerelmes, mi meg hozzámehe-tünk. Az esküvő másnap reggel lesz, amíg éjszakára *Edgar* szobájában leszünk el-szállásolva (szerencsére egyelőre *Edgar* nélkül). Nemsokára megjelenik *Edgar*: egy rózsát csúsztat be az ajtó alatt: LOOK ROSE. A rózsára egy aranykulcs van kötözve: TAKE KEY, UNLOCK DOOR és OPEN DOOR, majd le a lépcsőn. Mindenütt szunyó-kálnak az őrk, ne közelítsük meg őket... Menjünk el az ebédlőig (ahol két ajtó van egymás mellett) és próbáljunk bemenni azon, amelyik az őrhöz közelebb van. Ez a konyha: a jobb oldali faliszekrénynél OPEN CABINET: megtaláljuk a holmijainkat (TAKE ALL). Az ebédlőből nyíló másik ajtón tovább mehetünk. A lépcsőfordulóban egy ajtó van: még ne menjünk be. Inkább fel *Lolotte* szobájához:

UNLOCK DOOR (USE GOLD KEY) és OPEN DOOR. Lőjük bele *Lolotte*-be a nyilacskát: SHOOT LOLOTTE. Kinyiffan. Megjelenik *Edgar* is a lépcsőn. Kissé meglepődik, de azután szabadon enged: nyugodtan mászkálhatunk. Menjünk ekkor *Lolotte*-hez: TAKE TALISMAN. Innen le a lépcsőfordulóban lé-vő ajtóig. A kamrában TAKE HEN és TAKE PANDORAS BOX. Ismét le, majd a lépcsőn menjünk ki. A fészernél: OPEN GATE. Menjünk vissza a kriptá-ba. Másszunk le, PLACE BOX. Hagyjuk el a kriptát, és zárjuk



be az ajtót (CLOSE DOOR és LOCK DOOR). *Rosella* szépen eltünteti a kulcsot... Most már csak vissza kell vinnünk **Genesta** talizmánját: ússzunk át **Genesta** szige-tére. Menjünk be a palotába; a hallból balra vezető lépcsőn fel: GIVE TALISMAN...

King's Quest V. (Sierra)

Ez a legelső normális grafikájú **Sierra** játék! Eddig vacak **EGA**-színeket kellett elviselnünk, de most már pompás **VGA**-grafikákat láthatunk. Sajnos, ennek meg is kell fizetni az árát, ugyanis a program winchesterről 9 MByte helyet foglal, bár floppyról is lehet játszani. „Szerencsére” nem nagyon törődtek az írók az **EGA/CGA/Mono** gépekkel, nekik külön **EGA** verziót adtak ki (az már érdekes kérdés, hogy miért nekünk, magyaroknak kellett arra rájönnünk, hogy az eredetileg csak **EGA**-ra szánt **EGA** verzió minden további nélkül, egy alkalmas drive-val **CGA**-n és Herculesen is fut).

A program hangja jó közepes: '90 közepén még a **Sound Blaster** nem volt annyira támogatott (hogy ne csak **AdLib**-ot nyomassanak). Sajnos a program mint általában a **King's Quest**-ek: szép, szép, de igen unalmas és fantáziaszegény... Ezt már a 3. komolyabb szerkesztővel írták. A billentyűzethez esetleg csak mentésnél kell nyúlnunk, egyébként minden ikonvezérelt, még hozzá sokkal tetszetősebben, mint a mezei **Lucasfilm** játékokban. Egér nélkül nincs sok értelme játszani.

Az egérkezelésről (bár ezt szokatlanul bőbeszédűen elmagyarázza a beépített HELP is) annyit, hogy a jobb gombbal választhatjuk ki, nézzünk, beszéljünk a „ráklikelt” alanyhoz, a klikkelési ponthoz sétáljunk, használjuk, vegyük fel az adott dolgot (ez a kéz szimbólum, ezt kell használni tárgyak felvételénél, de sok más helyen is: pl. sziklákon mászkáláskor a következő sziklát ezzel jelölhetjük ki stb.); illetve az inventory-ban (a tarisznya) kiválasztott dologgal is itt cselekedhetünk valamit (átadhatjuk valakinek, eldobhatjuk stb.).

A bal gombbal hajthatjuk végre a jobb gombbal kiválasztott funkciót, pl. ha a „kurzor” alakja egy menő ember, akkor a kiválasztott pontba mehetünk... (Egyébként a menést szintén — á la **Lucasfilm** — továbbfejlesztették, most már nem kell mindig egérrel követni emberünk útját, elég csak a célra ráklikkelni. Ugyanakkor megtartották a régi **Sierra**-szerkesztők hagyományos maszka-stílusát is — ennek kurzorképe a kevésbé „kilépő” ember. Ennek pl. a banditák sátrában van jelentősége, amikor el kell csenni a templom ajtaját kinyitó varázsbotot, és ez nem megy a legrövidebb megközelítéssel, mert akkor elkapnak. Ilyenkor kell „kézzel” odavezetni az emberkét.)



Rátérve a játékra, érdemes megnézni az intrót, ami pl. a szinte '90-es **Hero's Quest 1** szörnyűsége után egész kellemes csemege. Fő lényege az, hogy nyugodt hétköznapijainkat megzavarja kastélyunk rejtélyes eltűnése, amit szerencsére lát egy szemtanú, *Cedric*, az örökké nyafogó bagoly. Meg is tudja nevezni a tettest, és felajánlja segítségét a kastély és a családtagok megkeresésére. Elrepülünk egy idős varázsmesterhez, *Crispin*-hez, aki átadja varázsvesszejét (ami már eléggé kimerült) és *Cedric*-et mellénk az útra, valamint egy kis kaját, hogy megértsük majd az állatokat.

A játék kezdetén *Crispin* házában vagyunk. Először talán menjünk délre, a városba! Itt látjuk, hogy az utcasarkon egy ember éppen törött szekerét javítja. Mivel senki mással nem tudunk szóba elegyedni, térjünk be valamelyik boltba! Miután a fantasztikus grafika felett érzett örömminket elnyomja a továbbmenési szándék, jöjjünk ki a boltból! Látjuk, hogy a kocsijavító ürge eltűnt, viszont utána, a kövezeten maradt egy ezüstpénz és a hordóban egy döglött hal. Vegyük fel mindkettőt! Menjünk ki a városból, mondjuk például a pékhez. Jé, az ezüstön pont tudunk venni egy kis kaját (CUSTARD PIE). Továbbmenvén, egy kocsmá elé érünk, ahova, ha kedves az életünk, most még ne menjünk be. Viszont van mellette egy szénakazal (és benne egy aranytű...). Ne is kezdjük átvizsgálni a kazalt... Menjünk tovább nyugatra, a méh-fához érünk, amit éppen egy macika babrál. Vágjuk hozzá a halat! Erre azt megeszi, és eltűnik, és a méhkirálynő megköszönvén segítségünket, felajánlja, hogy nyugodtan túrkálhatunk az odújában. Találunk is egy lépesmézet (HONEYCOMB). Vegyük fel, s szedjük fel a fa előtt lévő ágat is. Menjünk eggyel északabbra, ahol egy kutya szemétkedik a hangyák várával. Dobjuk el az imént felszedett faágat! A kutya utána szalad, és eltakarodik. Menjünk vissza a méhek fájához, és menjünk keletre az első oázisig. Ott igyunk. Menjünk a sivatagi templom előtti pályára, ahol igyunk, majd sürgősen rejtőzzünk el a víz mellett lévő, baloldali szikla mögé! Hamarosan banditák jönnek, akik benéznek a templomba is, varázsbottjuk segítségével. Mivel mi nem tudunk bejutni a bot nélkül, menjünk utánuk, a táborukba! Először térjünk vissza az előbb is érintett oázisba, ott igyunk, majd menjünk a térkép szerinti úton, a csontváz (ahol szedjük fel az ócska cipőt) és a második oázis érintésével a bandita-sátortáborba, amely immár nem kihalt. Ivás után



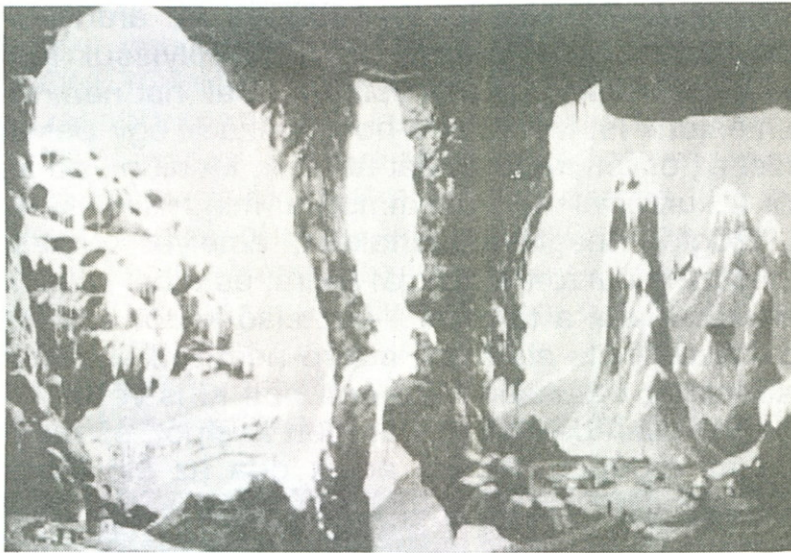
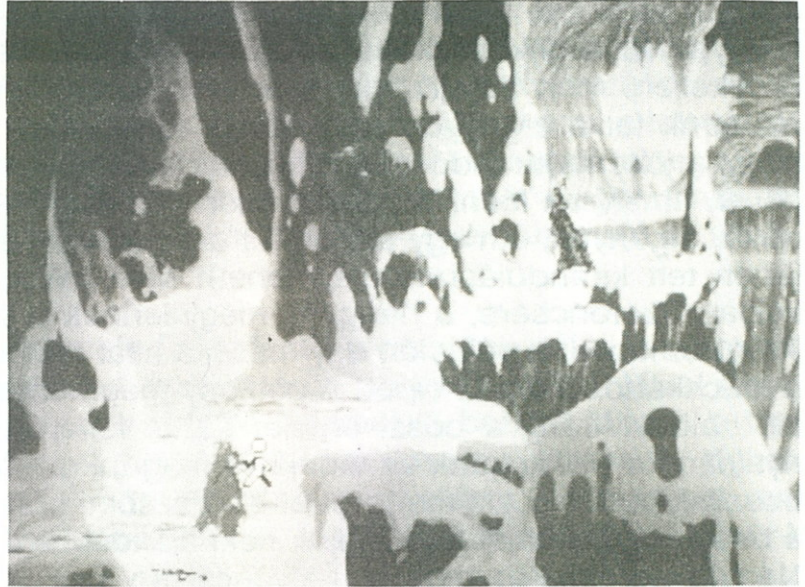
menjünk be a kisebb sátorba, ahol egy bandita alszik, s a sátor falának támasztva ott van az ajtónyitó varázsbott. Menjünk oda hozzá, de még csak véletlenül sem a kényelmes (kurzorképe: nagyobb lépő emberke) „travel” funkcióval, hanem a jó régi közvetlen irányítással. Szintén ugyanígy menjünk ki. (Figyelem! Itt előfordulhat kód-kérés.) Menjünk vissza az első oázisba (állandóan igyunk, ha nem akarunk szomjanhalni!), és onnan újra a sivatagi templomhoz, amelyet a varázsbottal immár ki is nyithatunk.

Száguldjunk be. Pillanatok alatt szedjük fel a köcsögöt (BRASS BOTTLE) és az aranypénzt, ami közvetlenül az ajtótól nyugatra van, aztán sipirc ki, a többi kincs ne érdekeljen, mert az ajtó igen gyorsan bezáródik! Menjünk vissza a méh-fához, és menjünk fel a cigányok szekéréhez, ahol adjuk oda az aranypénzt a cigánynak, hogy a jövendőmondóval találkozassunk, aki ad egy mágikus, nyakbaakasztható követ, amely az itteni boszorka ellen véd majd. A látogatás után hamarosan lelépnek a cigányok, ám egy tamburint otffelegtenek, szedjük fel (általában a boszi erdejében tett kirándulásunk után lehet)! Menjünk a kocsmá elé, és vizsgáljuk meg a kazlat. Szerencsére, a hangyák megjelennek a színen, és megtalálják az aranytűt. Továbbmenve, a pék előtt egy macska által üldözött patkánnyal találkozunk. Vágjuk a macskához a rossz cipőt! A patkány megmenekül, és szolgálatkészen bejelentkezik nálunk. Irány a boszi erdeje! Előtte feltétlenül vegyük fel a cigány által adott nyakláncot (klikkeljünk az ikonjával magunkra). Menjünk nyugatra, s hamarosan a bosziba botlunk, aki megpróbál elvarázsolni bennünket, de a mágikus kő megvéd, a boszi meg a haját tépi. Adjuk neki ajándékba a templomban felszedett köcsögöt! Nagyon furdalja az oldalát a kíváncsiság, így azonnal belenéz, vesztére... (persze ha mi nézünk bele, minket ér utol a végzet — dzsinn őurasága nem nagyon válogat a jók és a gonoszak között).

Most, hogy megszabadultunk a boszorkánytól, keressük fel a házát, ahol szedjük fel a gyémánterszényt (POUCH), a rokkát (SPINNING WHEEL) és az aranykulcsocskát a lámpáról (GOLDEN KEY). Keressük fel a lezárt ajtajú fát! Nyissuk ki a kulccsal, és vegyük ki az elvarázsoltt királykisasszony arany szívét. Csak hát nem tudunk kijutni az erdőből, akármerre menjünk is! Menjünk a boszi házától egy pályát nyugatra, és nyomjuk ki a lépesmézet az ösvényre, csapdát állítunk. Menjünk be az inventory-menübe, és itt váltsunk át a kurzorral 'kéz'-üzemmódra, majd klikkeljünk rá a kis tarisznyára, így kinyitva. Rögtön meglátjuk tartalmát, amelyet rögvest használatba is vehetünk: klikkeljük vissza a kurzort a normál nyílra, és most klikkeljünk rá a drágakövekre. Kezdjük el dobálgatni a köveket — az első kettőt egy kis törp elviszi, a harmadik azonban a mézbe esik, ahonnan a törp nem tud kiszabadulni, zsaroljuk is meg! — ha kiszabadítjuk, vezessen ki az erdőből! Ki is vezet, elvisz a bányájukba, ahol a drágakövekért cserébe ad egy pár igen jó cipőt, és megmutatja, melyik járaton juthatunk ki az erdőből. Kijutva, adjuk oda az élő fának (WILLOW TREE) az arany szívét, aki így megszabadul az átoktól, és kedvesével nyomban odébb is áll. Mi szedjük fel az általa itthagytott hárfát. Keressük fel a két manót a délre lévő pályán, és adjuk nekik a rokkát. Mivel nem lehetünk olcsó jánosok, cserébe elkérjük a marionettfigurát.

Menjünk be a városba! A cipésznek adjuk át a jó pár cipőt, ami most már biztosíthatja a gondtalan öregkorát (tegyük el a kalapácsát). Ugorjunk be a játékboltba is, ahol a marionettfiguráért cserébe megkapjuk a szánkót. A szabónál (ahol egy szerencsétlen ürge már végtelen idők óta elégedetlen a kapott ruhákkal, mindig újat kér) az aranytűért megkapjuk a kabátot, ami nélkül megfagynánk *Queen Icebella* birodalmában. Nézzünk be végezetül a kocsmába, ahol természetesen leütnek, de most már a patkány segítségével megszabadulunk kötelékeinktől (a köteleket vegyük fel), és a cipész kalapácsával törjük fel a zárat. Az ivó konyhájában találjuk magunkat. Vegyük ki a szekrényből a báránylábat, és nyugat felé távozzunk.

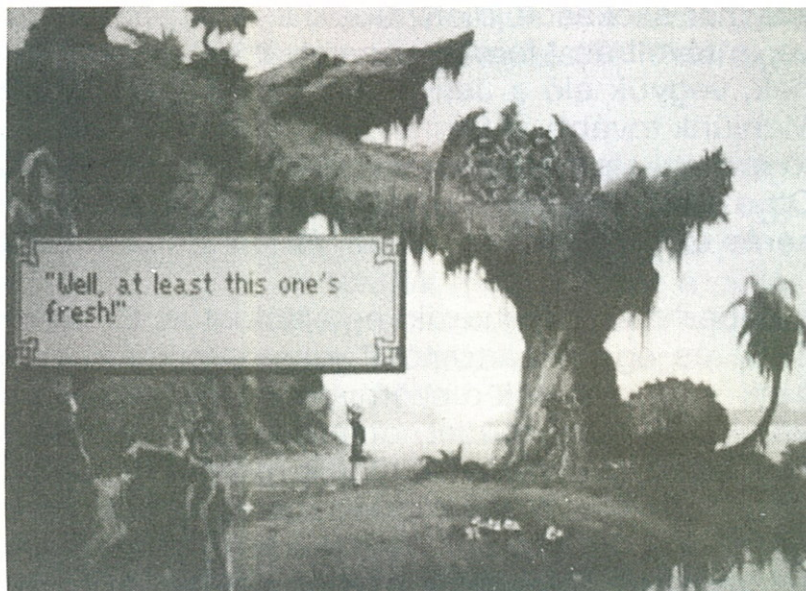
Menjünk vissza a kígyós út-elágazáshoz! A tamburin hangja megőrjíti a dögöt, és eltakarodik. Menjünk tovább az útján, keletre. Hamarosan elérkezünk a jégbirodalomba. Vegyük fel a kabátot (természetesen a kabát-kurzorral magunkra klikkelve), és menjünk tovább. A következő pályán nemigen jutunk tovább. Ha a faágra dobjuk fel a kötelet, az leszakad, és meghalunk, ha meg a kinyúló kőszirtre, akkor eleinte kódokat kérdez a program, de a második-harmadik próbálkozás után több kódot nem kér, hanem engedi, hogy a szirtre feldobjuk a kötelet. (Még mi sem jöttünk rá, minek a hatására állt le a kódkérelméssel.)



Mihelyt felmászunk, láthatjuk, hogy a bagolyhoz átmászni csak a háttérben lévő sziklakisögelléseken lehet. Itt a kéz ikonnal klikkeljünk sorban a kövekre, és akkor talán átjutunk. Vigyázni kell (játékmenítés), mert sok szikla hajlamos a leszakadásra. Amikor a szikladarabokon túljutottunk, már csak egy fatörzs van hátra — ezen a sima 'travel' ikonnal juthatunk át. Baglyunk mellé érve együnk egy kis bárányhúst (csak a felét eszi meg hősünk), mert a következő pályán különben könnyen éhhalált halunk.

Továbbmenve keletre, baglyunkat egy farkas elrabolja, ráadásul ép bőrrel a lejtőn sem tudunk lemenni (de szánkóval szépen lecsúszhatunk, ami jól össze is törlik). Lecsúszva, és továbbmenve keletre, egy éhes madárra lelünk. Ajándékozzuk meg a bárányhússal! Ezután elérkezünk (észak felé) *Queen Icebella* színe elé, aki fel akar a kutyáival falatni minket, határsértőket. Megjelenik a jellegzetes korona-kurzor, de vajon mire vár a program? Hárfázzunk talán! A hárfa meglágyítja a királynő szívét, és próbára bocsát: amennyiben legyőzzük a Jetit, szabadok vagyunk. Az egyik farkas elkísér 2 pályával odébb, az útkereszteződéshez, ahol északra kell mennünk a Jetihez. Jön is a dög — itt csak egy burleszkbe illő tál torta segíthet. Szegény Jeti sem tudja, mit tegyen, mindenesetre a ficánkolástól szépen lezuhan a mélybe... Azért látogassuk meg meg a barlangját! A járat végén egy kristályt lelünk, melyet a kalapáccsal szépen le is tudunk törni. Visszatérve a királynő színe elé, ő boldogan elenged. Menjünk az előbbi útkereszteződéstől délre, s egy elég furcsa pályára ju-

tunk: valahol a mélyben egy folyó hömpölyög, pont a szemünk előtt pedig egy kürtő leledzik. Másszunk fel rajta (nem kell megijedni, ha a szokásos TRAVEL funkció aktivizálásakor nem nagyon akar elindulni emberünk, csak egy kis idő múlva: a programnak ki kell számolnia, merre vezesse az ürgét...), ahol elkap egy kétféjú madár, *Roc*. Szép festmények csodálata után a fészében találjuk magunkat, ahol a fiókák éppen kikelőben vannak. Mindenesetre gyorsan szedjük föl a mellettünk csillogó aranylán-



cot, és ezután... Szerencsére az általunk megetetett szárnyas az utolsó pillanatban kiment a kölykök csőre elől, és lerak a tengerparton.

Ott a homokban rögtön találunk egy acélrudat (IRON BAR), szedjük fel, és az északra fekvő pályán pedig egy tutajt, amivel az utunkat folytatjuk. Rakjuk be a lépesmész maradványát a tutajban található lékbe!!! Ám először be kellene lökni a tutajt a vízbe..., de épp ez a legkínosabb, ugyanis a program hazánkban elterjedt **VGA** verziója még jelenleg nincs megtörve ezen pontnál. Ezért csak azt tanácsolhatjuk, vagy töltsse vissza a szintén közkézen forgó, kódkéres utáni játékállást. Figyelem! A kimentett állások visszaolvasása függ attól, hogy a **SIERRA.EXE**-t milyen paraméterrel indítottunk (pl. a **KQ5.BAT** — 'V'-vel indítja, ha floppyról, 'D'-vel...). Ez a kimentett állás **PARAMÉTER NÉLKÜLI**, tehát paraméter nélkül indítsuk a **SIERRA.EXE**-t!!! A kódtábla használata persze egyszerűbb!

Nos, a védelmen túljutva, mehetünk is hajózázni... Menjünk 3 pályát keletre, egyet délre, s ha nincs ott a sziget, egyet még keletre. Egy szigetre érünk, ahol bizonyos szárnyas háрпиák rögtön el is rabolnak és természetesen meg akarnak kajálni. Épületes vitájuk után, amikor végre megjelenik a szabad kurzor, hárfázzunk egy kicsit! A fiúnak rögtön meg is tetszik a hangszer, és elvonul vele, majd a többi hárpia (akarjuk mondani lány) is vele tart. Szedjük fel a földről ezen a pályán a horgot, majd menjünk nyugatra, ahol a következő pályán a különben is elég hipochonder *Cedric*-re lelünk, kiterülve, megsebzetten. Szedjük fel, menjünk még tovább nyugatra, s visszaérünk az öbölbe, a hajónkhoz. A fövényen egy kagyló csillog — vegyük fel, majd hajózzunk ki! Eltávolodva a szigettől, hajtsunk csak nyugatra, és hamarosan a szárazföld öreg halász által lakott partjára érkezünk. Csengessünk! Amikor az öregúr közli, nem hall minket, adjuk át neki az imént felszedett kagylót — ezzel már hallani fog. Meggyógyítja *Cedric*-t, majd egy szirént hív, miután elmondjuk neki, miért keressük *Mordack*-ot. A halember elvezet minket a Gonosz szigetére.

Elég sziklás a sziget előtti fövény, hajónk rögvést széttörök (*Cedric* megint póruul jár, egy deszka ráesett, de nagyobb a dolog füstje, mint lángja). Miután felszedtük a partról a döglött halat, fel is mehetünk a lépcsőn (megint részesei lehetünk az ilyen-

kor már szokásos idiotizmusnak — vigyázzunk, nehogy leessünk). Teljesen felmenve, a távolban *Mordack* kastélyát látjuk, elöl pedig két kőkobrát. Mielőtt ők lépnének, vegyük elő a Jeti barlangjában talált kristályt — ez majd kifüstöli drágáinkat! Menjünk tovább, a kastélyhoz, de ne próbálkozzunk a bejárati ajtóval, inkább az ajtó melletti kis ösvényen menjünk balra, míg a kastély nyugati oldalához nem érünk. Ott a talajban egy rács van — ki tudjuk támasztani a kontinens partján (még a kód-kérés előtt) felvett vasrúddal, és le tudunk mászni.

Idegberhelés következik: egy labirintus. Ebben két fontos dolog van: egy „szörny”, *Dink*, és egy bezárt ajtó. Természetesen kulcs vagy nyitóalkalmatosság nincs nálunk — akkor csak a szörnynél lehet! Megtalálva őt, barátságosan fogad, és ha átadjuk neki a tamburint, még hasznót is hajt táncoltában, ugyanis a hajából kiesik egy hajtű, amivel már ki tudjuk nyitni a bezárt ajtót (nem kell azért megijedni a labirintustól). A konyha előterébe jutva, a bal oldali szekrényből szedjük elő egy kis PEAS-t, majd menjünk tovább a konyhába. Egy csajra lelünk, aki persze ijedten hátrál, mert azt hiszi, mi is a sötét oldalhoz tartozunk; de a *Roc* fészkeben talált nyaklánccal meglágyíthatjuk a szívét (s így segíteni is fog). Elmondja, hogy a családjukat a főszemét a laboratóriumában tartja, egy üvegben.

A konyhából menjünk jobbra, ahol egy orgonás átjáróba jutunk. Ha játszani kezdünk, ránkijeszt (és megöl) a nem túlzottan szép (ráadásul mélynövésű) *Mordack*, hát várjunk egy kicsit. (Tovább is mehetünk, csak akkor nem biztos, hogy ki tudjuk üríteni a PEAS-zacskót, ami elengedhetetlen a macska elkapásához.) Nemsokára jön is egy szörny — szórjunk rá egy kis csemegét a zacskóból! Az uraság szépen elzúg, és továbbmehetünk keletre. Az étkezőbe jutunk, ahonnan menjünk még délbre. (Természetesen várhatunk egyet a felbuktatással: előbb is benézhetünk a cellába, hagyjuk magunkat elkapni.) Már ekkor találkozhatunk egy fekete macskával. Ha megközelítjük, beszélünk hozzá vagy túl sokat várunk, beköp *Mordack*-nak, aki a szobáiban várni fog ránk. Dobjuk oda neki a döglött halat, majd válasszuk ki az inventory-ban az immár üres zacskót, és klikkeljünk vele a macskára. Főhősünk szépen foglyul ejti a dögöt, míg az lakmározik... (Ugyanez a macska előfordulhat a hálószobában is, akkor is ugyanezt a taktikát alkalmazzuk.) Menjünk balra, akár találkoztunk a macskával, akár nem (utóbbi esetben mielőbb, mert különben nagyon gyorsan megjelenik egy másik kék begyűjtő, és bevet egy cellába). Ez egyszer hasznos (tudniillik a cellában felszedhetünk az egérlyukból a horog segítségével egy kis sajtot), amikor *Cassima* megment (és kivezet a labirintusból, vissza a konyhába), de másodszor már cserbenhagynak a cellában. Persze éppen a program pillanatnyi hangulatától függ, hol jönnek az örök — volt, amikor az orgonás átjáróban (csak itt használható a PEAS) nem leptek meg, viszont odébb állandóan elcsíptek (könnyítsünk magunkon, esetleg mentsünk/töltsünk játékot --- hátha jön az orgonánál az ürge...).

Kimenne nyugat felé az ebédlő előcsarnokából, egy felfelé vivő lépcsőhöz érünk. Menjünk fel, és látogassuk meg a varázsló hálószobáját. Amennyiben ott a macska, kapjuk el (zsákba vele), majd menjünk délre, a könyvtárszobába (pont a hálóból nyílik), és az asztalon, az előtérben fekvő nyitott könyvet vizitáljuk meg (USE kurzor). Kevés lapozgatás után 4 ikont (tulajdonképp állatokat és esőt ábrázolnak) találunk, amely felidézése majd fontos lesz a végső összecsapásnál. Ezek után addig várjunk a dolgozószobában, amíg *Mordack* le nem fekszik (látni az átjárón). Ekkor

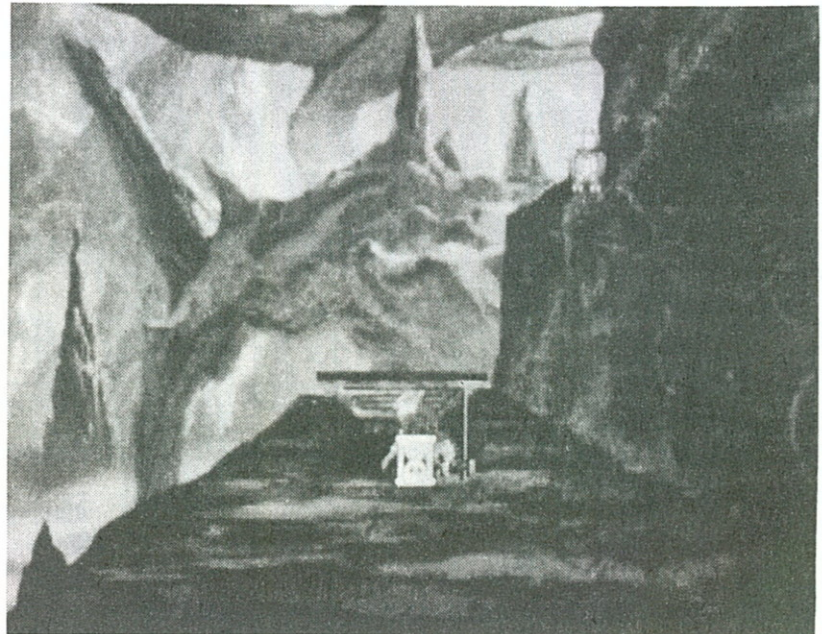
osonjunk ki a hálóba, és a vánkosról, a varázsló feje mellől emeljük el a varázspálcáját, ami erőből duzzadó, nem mint *Crispin*-é, az öreg, jóságos varázslóé. Valahogy át kéne adni az energiát a Jó varázsvesszőjébe...

Menjünk ki a hálóból, és a folyosó túloldalán lévő laboratóriumot látogassuk meg, ahol menjünk fel a csigalépcsőn, és a karzaton menjünk jobbra. Képváltás után egy nagy, kétkarú mérleghez hasonló szerkezethez jutunk. A két varázspálcát rakjuk a „mérleg” két serpenyőjébe (az ezüst „súlyok” alá), és tömjük meg a gépet a cellában felszedett sajttal, amire az beindul, és átteleportálja a gonosz energiáját a jó varázspálcájába. Szedjük is fel *Crispin*-ét! Na igen, de ezt *Mordack* sem hagyja szó nélkül, megjelenik, de pálcájának varázssereje már csak *Cedric* lepuffantására elegendő — ellenünk már csak különféle szörnyek képében tud küzdeni. Először szárnyas vérszívóvá, dragonfly-já válik. Szedjük elő *Crispin* varázspálcáját, s klikkeljünk a szörnyre. Ekkor a könyvtárszobai varázskönyv négy ikonja közül választhatunk, milyen állattá (esővé...) váljunk, ami ki tud térni a támadás elől, vagy még támadni is tud. Válasszuk a negyedik ikont, a tigrisét. Valóban, a dolog sikeres. Ezután egyéltű tűzokádó dromedárrá válik *Mordock*. Válasszunk magunknak új köntöst: legyünk nyuszik (2. ikon), ami szépen félreugrál a lángcsóvák elől. Kobra: manguz (1. ikon).

Végül tűzkört von körénk *Mordock*, ami egyre szűkül — csak egy kiadós esővel (3. ikon) olthatjuk el.

Végérvényesen meghalt *Mordock*! Igen ám, de nemigen tudunk mit kezdeni a lekicsinyített várunkkal. Szerencsére *Crispin* váratlan megjelenése megoldja a problémát: családtagjainkat elővarázsolja, az épületet vissza a helyére, majd *Cedric*-et állítja talpra (igen lassan).

Legvégül visszavarázsol a várunkba (elég nagy giccs a vége...).



Téli birodalom:

					jeti barlang (kristály)
					harc a jetivel
			Queen Icebella (hárfa)		
>>	kötél-feldobás kaja, szikla-mászás	szánkózás (baglyot elrabolják)	éhes madár (megetetni)		kürtös pálya

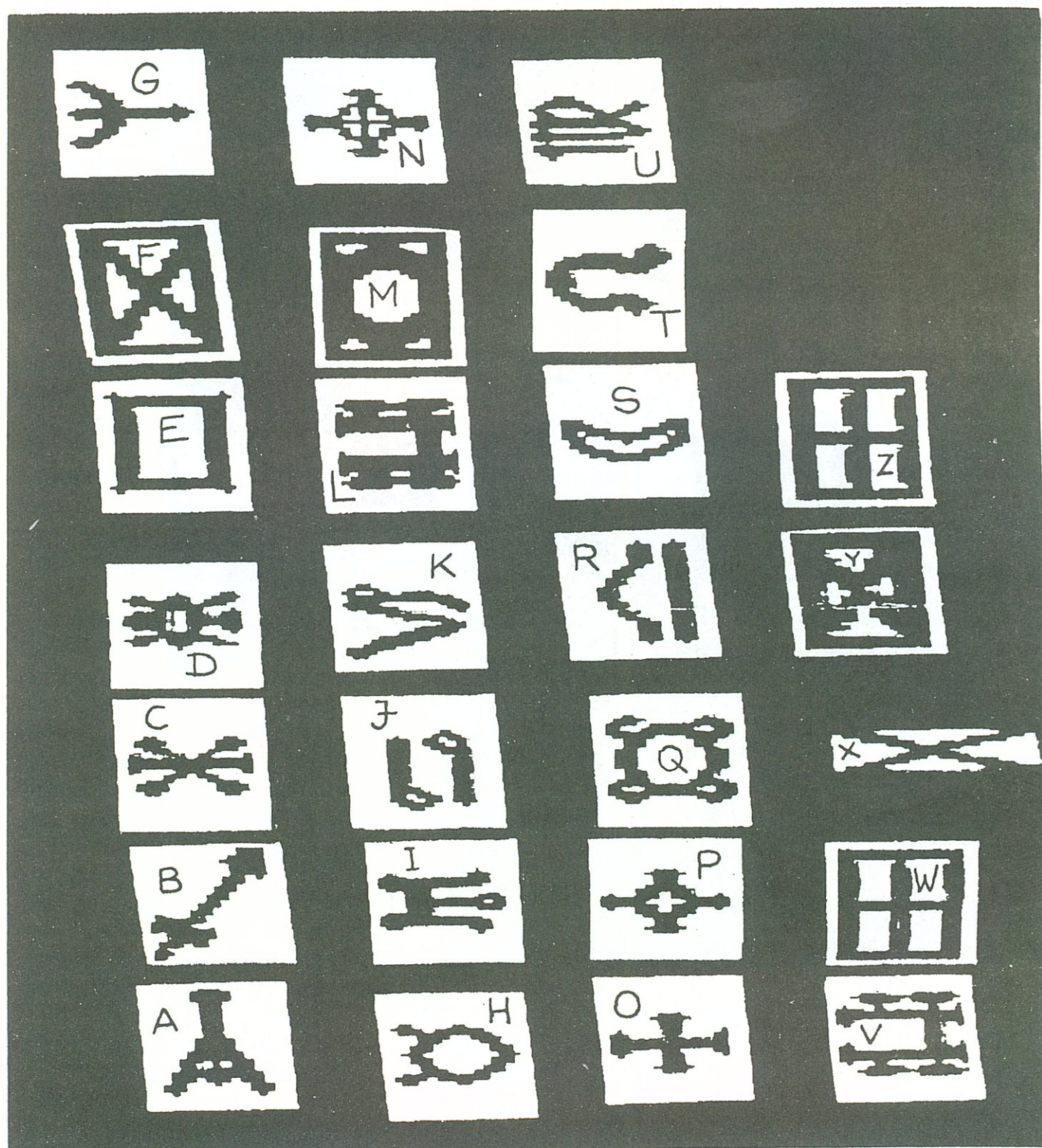
Alap helyszín:

				boszi háza		
			méz kiöntése		ajtó a fában	
				(+)	aranszív	
				(+)		
		cigány-sátor	élő fa aranszívnek	bejárat a boszi erdejébe	innen indulunk	
		hangya-vár	manók, papa, kölyök, (játék!)	síró királyfi	kígyós útelágazás	>> TÉLI BIRODALOM
	SIVATAG<<	méhfa, kutya, ág	kocsma, széna-kazal	pék (patkány, jeti)	bejárat a városba	város (toys, cipész, szabó)

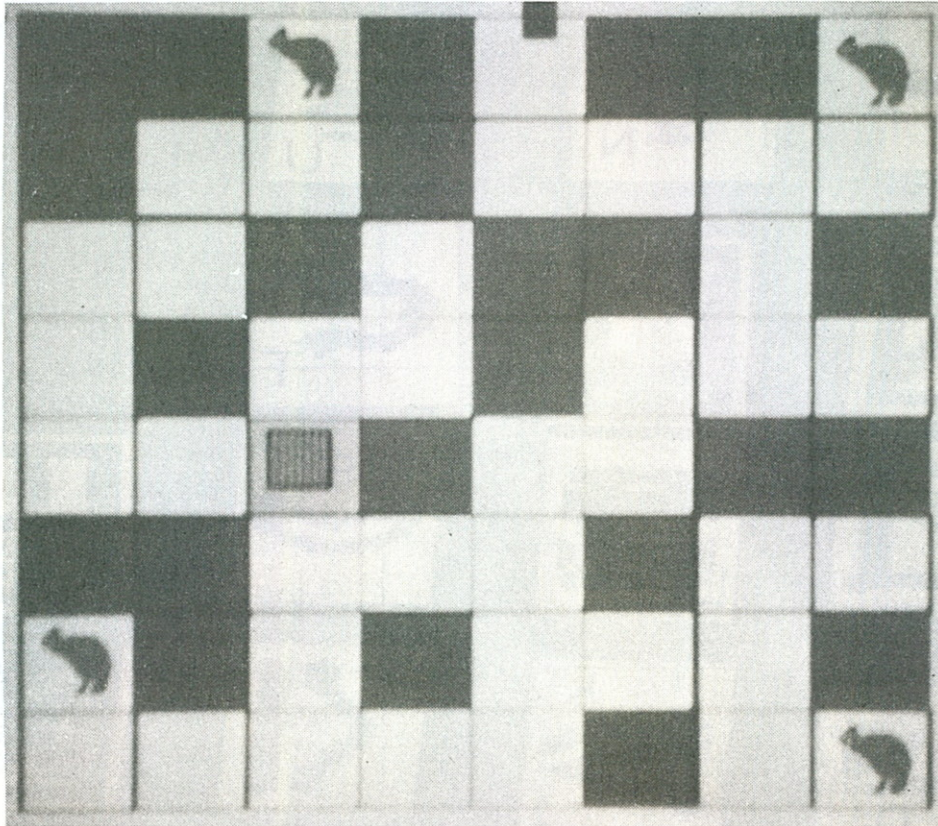
Sivatag:

		templom						
		sziklafal-rés (víz)						
							<<	méhfa
					oázis			
			cipő (ócska)					
			oázis					
bandita-tábor, ajtónyitó								

A kódtábla:



A labirintus kulcsfontosságú része:
(ahol az állat ikon van, ott fordulhat elő a dög)



Breach 2 / Rules of Engagement (Omnitrend)

Igen, a **Breach 2**-ről (RPG-szerű játék) és a **Rules of Engagement**-ről egyszerre szeretnénk segítséget nyújtani, ugyanis mindkettő bonyolult, egy firma készítette, s össze is lehet őket kapcsolni. Emellett szól azon érv is, hogy egy témáról szólnak.

Van mindkettőhöz pályaszerkesztő is, persze erről is írunk.

Kezdjük mindjárt az események hátterével!

x976-t írunk. Az egész kolónia nyüzsög, mint egy korán ébredt lamer. Piros-, kék- s fehérruhások együtt lökdösik a lilaruhásokat, mert a zöldruhások elállják az utukat. Hogy-hogy a zöldruhások!? Hamarosan erre is magyarázatot kapunk, mikor egy sűrű, N3-as futárhajó landol a villogókkal tüzdelt aszfalton. Egy rohanó sárgaruhás száll ki belőle, majd elvágtat a HTN-42-es felé. Mit is kereshet az ott a tanács-házán?

Körülbelül fél óra riadt csend után megszólalnak a hangosbemondók, a zártláncú TV-k, s a rádiók helyi adásai is ezt a beszédet szórják. A nyugtató beszéd és sajnálkozások után végre kiböki a polgármester: „A várható csapás bekövetkezett. Az UPD, miután megszakította a diplomáciai kapcsolatait velünk, már előre látható volt a következő lépése, azazhogy a szeretett békénket megbolygatja, s minket meg le akar igazni. Erre mi csak háborúval válaszolhatunk, s nem is fogjuk megadni magunkat, míg nagy urunknak, főhősünknek olyan kedve nem lesz.” A színes tömeg pedig döbbenten állt, mivel mindenki tudta, hogy amire a legnagyobb szükség van, az épp most vált múlt idővé. Pillanatokon belül kitört volna a pánik, ha ilyen hülyeségekről írtunk volna továbbra is...



Sohasem volt még ekkora szükség egy vezérre, aki egybefogná a szövetség megmaradt részeit, hogy leverjék a legnagyobb ellenségét, a despotizmus megtestesítőjét, a rendek továbbvivőjét, az UPD-t. Most már szárazra térünk.

A **Rules of Engagement** egy stratégiai játék, igen sok variációval — a küldetések szempontjából nézve. A megunhatatlanságot fokozza a játék többi elemeinek változtatási lehetősége. A **Breach 2** ehhez kapcsolódhat, ebben mint szakaszokat kell

irányítani, s így igen hasonlatossá válik a **Buck Rogers**-hez, bár itt van egy-két plusz is, viszont a hangsúly is máson van. Itt az RPG rész nem annyira kiforrt, a másikon viszont semmi stratégia nincs.

Kezdjük a Breach 2-vel!

BUILDER

Ezzel érdemes elindítani a sort, szükség is lesz rá, ha nincs egy scenario sem a játékhoz, valamint a tereptárgyak, ellenfelek, felszerelések a szerkesztő segítségével könnyebben és átfogóbban ismerhetők meg. Hívjuk be.

Felül látunk egy sort, oldalt kettőt, egy nagyobbat, meg egy kisebbet, valamint pár szónyi szöveget — és persze egy nagy képernyőt.

NAGY ABLAK

Ez lesz a játékban várható kép, itt helyezhetjük el a tárgyakat, ellenségeket, s ott is fogják azok várni emberkéinket, illetve az ellenség onnan animál felénk.

JOBBI OLDALI ABLAK

A jobb felső (nagy) ablak azokat a dolgokat tartalmazza, amelyekből felépíthetjük a helyszínt.

Többféle csoportra van osztva:

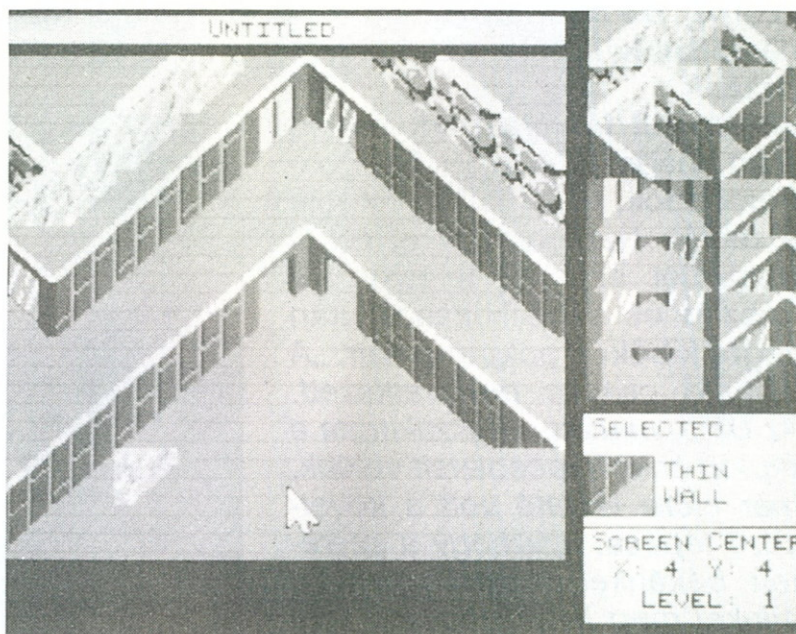
Építőelemek: fal, ajtó

Talajelemek: talajtípus, illetve külső (bázison kívüli) szintér alapjai

Díszítő egységek, egyéb tárgyak: bútorzat, teleport, munkás stb.

Magunkhoz vehető dolgok: fegyverek, védőelemek stb.

Ellenfelek



Az egység neve a nagy ablak alatti kis infóban található (SELECTED ITEM:).

Az egységek:

#1 (építőelemek)

Nehéz fal, normál fal (mindegyikből több irányba)

zsilip: 10 MP, acélajtó: 5 MP, üvegajtó: 3 MP

#2 (díszítő egységek)

Lift fel/le, asztal, szék (2 irányba), vezérlőasztal;

Ruhásszekrény, ágy, terminál, gépezet, bénító mező;

teleport: azt nem tudjuk, hogy miképp lehet meghatározni a teleport célállomását;

üzemanyagtartály: ha belelövünk, akkor elkezdi pukkantgatni;

számítógép (az meg mi?): lekérdezhetjük a szint térképét;

munkás (az meg mit csinál?); öltöző, üres mező: nem lehet rálépni;

fémpadló: 3 MP; normál padló: 2 MP; bejárat, kijárat, elfoglalandó mező

#3 (talajelemek)

Vízpart (4-féle); sekély víz: 4 MP (fárasztó); mélyvíz (nem léphetünk rá); föld: 2 MP; fű: 3 MP; hegydarabok: 5 MP; felföldi talaj: 3 MP; csapda (rókalyuk): nagyon fárasztó; ritkás aljnövényzet: 4 MP; dzsungel: 9 MP; erdő: 6 MP; törmelék: 4 MP.

#4 (Felvehető dolgok)

Adathordozó; rab; rakétavető: csak ezzel use-olhatjuk a rakétát; füstgránát: rendeltetéséhez hű; pajzs; gravitációs topánok; neutronbomba: eszméletlen nagyot robban; eltűntető ruha; lézerpisztoly/puska: 3 MP; bénító pisztoly (gázpisztoly!): 3 MP; Törőegység: 9 MP; jelző, elsősegély: 9 MP; tölténytár; akna; kapszula; ásó (csapdafelállító): 20 MP; rakéta; gránát: 5 MP; távirányítású bomba (használati módja ködös); tárgytörlő-mező;

#5 (ellenfelek)

Szörny: harap, gyenge; katona (UPDs): lő, 1-2 lövés elegendő; idegen: gránátot hajigál, meg hasonlók, igen erős; terradus: harap, erős; wadgel: tűt köpköd a hátából, erős; tank: lézert lő, 4 lövést kell ráereszteni; robot: erős lézert lő (2l—>+), kettőt eresszünk bele; biped: gyengébb lézer, de azért szívós; kereső: jajj! Sokat löjjünk bele, de ő bénít, lézerez, meg hasonlók;

FELSŐ SOR:

A legfelső sorban a scenario nevét találjuk (ha már adtunk neki), ill a legelején egy hármass menü (NEW/OPEN/QUIT) jelenik meg.

FELSŐ KIS ABLAK

A tárgyakkal teli ablak alatt a kiválasztott tárgy neve és képe van (mint ahogy ezt már feljebb leírtuk).

ALSÓ KIS ABLAK

Itt található meg a nagyképernyős kurzorunk koordinátáit, azaz hogy hova is tesszük a kiválasztott tárgyat (X:;Y:). Itt írja ki a szintszámot is (LEVEL: 1-5).

A kezelőbillentyűk:

- 'F1' - NEW : új pályát szerkeszthetünk
- 'F2' - OPEN: egy már kimentett pályát szerkesztünk
- 'F3' - nincs szerepe
- 'F4' - CLOSE: abbahagyja a jelenlegi pálya szerkesztését
- 'F5' - QUIT: ugyanaz, mint feljebb, csak ez ki is lép a programból
- 'F7' - GRID ON/OFF
- 'F8' - nincs
- 'F9' - ADD: egy kész pályának a szintjét teszi az aktuális szintre
- 'F10' - nincs
- 'Home' - 10-et balra lép (egy képernyőnyit)
- 'End' - 10-et jobbra lép
- 'PgDn' - 10-et lefelé lép
- 'PgUp' - 10-et felfelé lép

'+' ('=')	- egy szintet feljebb lép
'—'	- egy szintet lejjebb lép
'I', 'M'	- mozgás az objekt-listában fel/le
'J', 'K'	- mozgás az objekt-listában balra/jobbra
'[', ']'	- objektumcsoport váltás oda/vissza
'W'	- térképet ad a szintről
'R'	- katonát készíthetünk (lásd később)
'T'	- statisztika a letett objektumokról/szövegekről
'Y'	- a szintet átmásolja egy másikra
'A'	- About (verziószám, név, szerző, meg hasonló izgis dolgok)
'S'	- kitölti az adott 10x10-es képet a kiválasztott objekt-tel
'F'	- a harcosokat lehet editálni meg felszerelni (lásd később)
'L'	- az egész szintet kitölti az adott objekt-tel
'Z'	- odateszi a kiválasztott objekt-et
'X'	- nem tudjuk egyértelműen, mi a szerepe
'C'	- hozzákapcsolja egy pályához a szerkesztettet (CHAIN)
'V'	- megadhatjuk, hogy mit kell elérni a pályán a győzelemhez
'B'	- megszerkeszthetjük a küldetés szövegét
'N'	- a pálya nevét és nehézségi fokát adhatjuk meg (lásd később)
'SPACE'	- odahelyez egy szöveget (ha odalépünk, kiírja)

A megjelenő menükben a kiválasztandó dolgokat az **'ALT+kezdőbetű'**-vel szelektálhatjuk, vagy simán a kezdőbetűjével, ha nem kell szöveget beírni. Tehát pl. OK: **'Alt+O'**

Készítsünk harcost:

Először is megadhatjuk az osztályát és a nevét.

Osztályok:

PSI TALENT	- Pszi tehetség: használhatja az agyi bénítást (PSI STUN)
MARAUDER	- „rabló” — szótár szerint, amúgy egy átlagos katona
SCOUT	- felderítő
INFILTRATOR	- (ellenségbe) behatoló

Mindegyik rendelkezik a jellemző adottsági plusszal.

Jellemzők:

ACCURACY: (lövés-) pontosság

CRACKING: milyen sikerrel tudjuk a számítógépet vallatóra fogni

DETECTING: milyen sikerrel jelzi az ellenfelet

MAX ENCUMBRANCE: mennyit tudunk maximum cipelni

MOVEMENT : lépésszám egy körben

MVMENT BONUS: mennyit lehet pluszban hozzáadni

AMMO: mennyi töltete van még (ez nem függ a fegyvertől)

Harcos szerkesztése:

Egy menüből ki lehet választani a módosítandó harcost:

REMOVE: kitöröljük a katonát

OUTFIT: megadjuk a felszerelési tárgyait

Újabb menü:

M ENCUMB: lásd MAX ENCUMBRANCE

CURRENT ENC: jelenleg vi-selt súly

FREE OBJECTS: Szabad tárgyak száma (cipelhető tárgyak száma korlátozva)

Fegyverek/tárgyak (előbb leírva) — súlyuk — darab-számuk

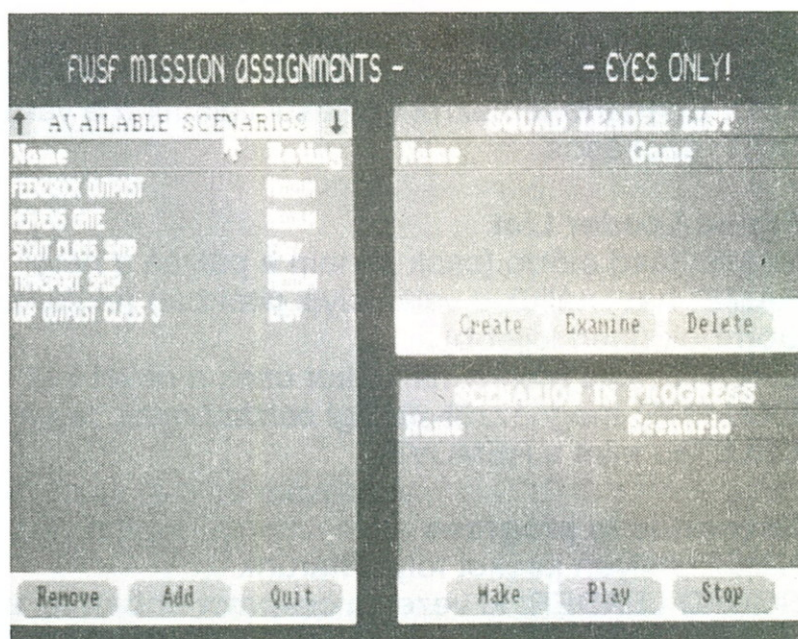
EXAM: a fickó jellemzőit editál-hatjuk

Jellemzők — X pontnyi

X% HEALTH — kezdésben ennyi % egészség

MOVEMENT BONUS — lásd fent

BASE MOVE — alap-moz-gáspon



A jellemzők változnak az osztálytól függően:

	AC	CR	DT	BM	MB	EN
PSI:	50	15	05	15	12	05
MAR:	50	05	05	10	10	15
SCO:	15	05	25	15	20	10
INF:	15	25	05	15	05	10

Győzelmi feltételek:

RESCUE PRISONERS: a rabokat kell kiszabadítani (felvenni)

CAPTURE DATAPACKS: az adathordozókat kell kihozni

EXIT COMBAT AREA: el kell jutni az EXIT mezőre

KILL n% OF OPP: az ellenség n%-át kell transzcendentálni

HOLD n OCCUP: n darab OCCUP mezőn kell állnunk

TIME LIMIT H M S: határidő — x óra y perc z másodperc

Lehet ezeket kombinálni is.

Ennyi lett volna a **BUILDER**, s szerintünk egy kicsit túl egyszerűre sikeredett, elég sok fantázia kell ahhoz, hogy egy igazit játsszunk vele. Hiányzik a cég által készített **SPECIAL SCENARIO** is, szóval kellett volna készíteni nekik olyat is, amit meg lehet nyerni, egy-két 'congrats' képpel.

A JÁTÉK

Itt is felteszi a grafikára vonatkozó kérdéseit, majd a hangról is érdeklődik. Ezután egy „mission assignments” felirat jelenik meg felül, s pár menü.

Available Scenarios

Milyen pályákat építettünk már meg.

NAME: pályanév

RATING: megadott nehézségi információ

(EASY — MEDIUM — HARD; pite — egész jó — cikis)

Gombok (lásd lejjebb)

REMOVE: kitörli a pályát

ADD: Scenario-lemezről felmásol valamit (ha van)

QUIT: szokásos

Squad Leader List

NAME: lásd előbb (csak itt nem a pályáé a név)

GAME: használjuk-e valamelyik játékban (ekkor nem választható ki újabb játékra)

Gombok (lásd lejjebb)

CREATE: újat tervezünk, ekkor csak a nevét kell megadni

EXAMINE: megnézzük eddigi eredményeit, tisztségét

DELETE: mint a REMOVE

Scenarios in progress

NAME: milyen játékot folytathatunk

SQUAD LEADER: ki vezeti a csapatot abban az állásban

Gombok:

MAKE: Egy kiválasztott pályából és ipséből készíthetünk egy új játékot.

PLAY: Ezzel beléphetünk a kiválasztott játékba.

STOP: Abbahagyjuk azt a játékot, amelyen rajta van a jel

Az elindított játék után meg lehet határozni, hogy mennyire vagyunk gyakorlott játékosok (SKILL LEVEL): kezdő vagy tapasztalt (BEGINNER, EXPERIENCED).

Végre elkezdhetjük a játékot. Itt megjelenik a már jól ismert nagykép, de a többi menü helyett újakat találunk.

Alsó sor (balról jobbra):

Kis József, Pál Gábor, Kertész Gizella, Nagy Ferenc.

„A második világháború alatt is bátran küzdött e maroknyi csapat a marsi bevándorlók elleni egyenjogúsági harcban, noha az FF titkosrendőrei többször is megfenyegették őket azzal, hogy ha nem hagynak föl szabadsági törekvésükkel, akkor deportálják az egész falut egy német napközis táborba.” Hoppá, bocsánat, csuklottunk.

TÉRKÉP: Megmutatja a már felfedett területeket, illetve az emberünk helyzetét.

EMBERVÁLTÁS: A következő ember irányítására vált, akinek van mozgáspontja.

NEXT: A következő kört akarjuk már játszani. Körök között az ellenfél is lép!

KILÉP

FELADAT LEÍRÁSA (MISSION BRIEFING) KARTOTÉK: Leadja az elvégzendő és elvégzett feladatokat cruncholva.

Jobb oldali sor (felülről lefelé)

TIME: Mennyi időnk van még hátra (körönként csökken).

FEGYVER KÉZBEVÉTELE: Ekkor kiválaszthatjuk egy menüből, hogy melyik kézi fegyvert használjuk. Amit használhatunk, az AVAILABLE feirrat felett van.

AJTÓNYITÁS: Egy kulcs jelenik meg az egérkurzor helyett, majd rá kell irányítani a megfelelő ajtóra, és az ahhoz tartozó mozgáspont elvétele mellett kinyitja/be-csukja azt.

LIFTEZÉS: Fel/le liftezünk vele, ha egy liften állunk a képernyőn.

MOVES: A még megmaradt mozgáspont.

VITAL: Frissességünk százalékban.

HEALTH: Sértetlenségünk %-ban.

ENCUMB: Mekkora súlyt cipelünk.

ACCUR

DETECT

CRACK: lásd a karakterszerkesztésnél.

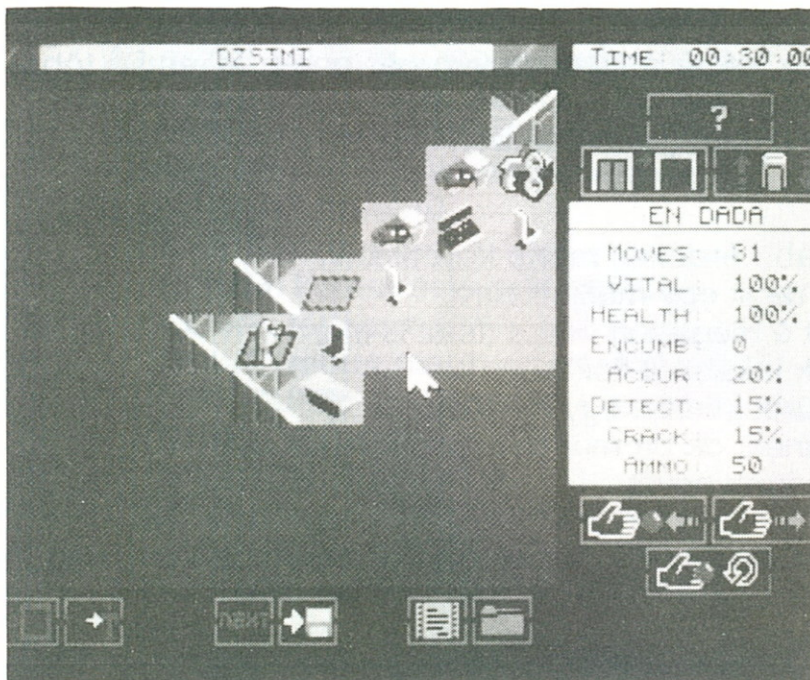
AMMO: Mennyi töltényünk van még.

Kéz1 (gömb kézbe): Felvesz egy tárgyat. Csak 2x2-es mezőben lehet elérni dolgokat.

Kéz2 (gömb kézből): Letesz valamit. Csak 2x2-es mezőben.

Kéz3: Elhasználunk/felhasználunk egy dolgot.

A menüről ennyit.



A fickókat úgy irányíthatjuk, hogy nyomva tartjuk a bal egérgombot, s így kijelöljük az útvonalát (piros csík). Ha lőni akarunk, akkor először kézbe kell venni a fegyvert, majd a megfelelő ellenfélre kell célozni. Ügyelve lépkedjük, mert ha meg akarunk valakit lőni, ahhoz felé fordulva kell lennünk.

Úgy gondoljuk, mindent elmondunk róla, amit lényegesnek tartottunk, stratégiai tippeket nem tudunk — és nem is akarunk — adni, mert mindenki a saját szájízének megfelelő stratégiát dolgozhatja ki.

Rules of Engagement

A játék grafikája hasonlóan a **Breach 2**-höz, nem valami nagy alkotás, de a sokféle szerkesztési lehetőség kiemeli a többi stratégiai program közül. Emiatt le kell mondani az egyszerű áttekinthetőségről. A kezelő billentyűkről nem, inkább a menükről írunk, mivel teljesen egérvézérelt, illetve a menüket elérő gombok egyébként is alá vannak húzva.

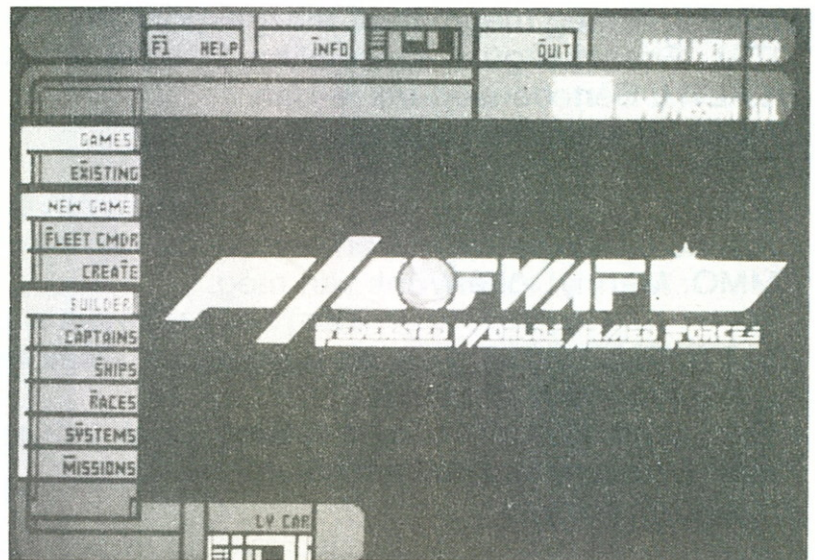
A kezdő képernyő adja az első sokkot. Látható fent és baloldalt egy menü. A fenti mindig I/O kezelésekre vonatkozik, tehát QUIT, CANCEL, SAVE, ADD meg hasonlók. Inkább leírjuk képről képre a menüket. Amúgy nagyon jó, hogy jelzi a menüreszek közötti összefüggést is, nyilakkal/vonalakkal. Váltani/lépni/csökkenteni/növelni nyilakkal, + és — jelekkel lehet. A nyilaknak is több fajtájuk van, de az nem sok vezet zavar.

HELP: Ad egy kis tippet arról, hogy hogyan is kezdjük el a játékot (angolul).

INFO: A szokásos ABOUT... (készítők, verziószám stb.)

QUIT: Ez vajon mi lehet?

GAMES: Ezt a végére hagyjuk, mert előbb jobb lenne, ha megtanulnánk játékot készíteni. Tehát:



BUILDER

CAPTAINS

Középen megjelenik egy kép, meg egy lista:

CAPTAIN (a már kész kapitányok neve) a listához van pár gomb is, ami a többinél is megtalálható, és ugyanazt jelenti:

DELETE: kitörli a kiválasztott dolgot (jelen esetben fickót)

EDIT: módosítjuk

CREATE: készítünk egy újat

Az **EDIT/CREATE**-ből egy újabb érdekes menü következik:

Fent: **ADD:** kimentti a jelenlegit egy másik névre

SAVE: kimentti a jelenlegit a megadott névre (felül is írja)

CANCEL: nem bizergáljuk inkább a fickót

NEW: ezt hagyjuk, készítünk inkább egy másikat

Ezek még többször is előjönnek, de ott már nem szólnak róluk.

NAME: itt adhatjuk meg kedvencünk nevét

DOSSIER: egy kis szöveget is írhatunk róla, illetve előéletéről. Újabb két gomb:

INSERT: beszúrunk még szöveget

OVERWRITE: felülírjuk a szöveget

TRAITS: A személyes jellemzői. Újabb menüsor:

FACE: Kereshetünk neki megfelelő fizimiskát. Van női és férfi is, mindenféle bőrszínben és több korban. Nem módosítja a teljesítményeket.

PERSONALITY TRAITS: Jellemzők állítása, 0-99 között:

AGGRESSIVENESS: ezt mindenki tudja

BRAVERY: bátorság

DIPLOMACY: tárgyalási képesség, helyes döntés

EXPERIENCE: tapasztalat

HUMILITY: emberségesség

INGENUITY: ész, ítélőképesség

LEADERSHIP: vezéri tehetség

LOYALTY: megbízhatóság

STAMINA: életerő — életkorfüggő

TEMPERAMENT: hevedesség, temperamentum

Ezek mellett van egy kis vázlagszerűség is a kreálandó kapitányról, amin egy-két dolog váltakozik, ha a PT-t piszkáljuk:

A jobb keze: AGGRESSIVENESS

A plecsnik a kabátján: EXPERIENCE

A feje feletti tárgy: INGENUITY

A bal keze (ami a pénz felé nyúl): LOYALTY

A fejszörzete: STAMINA

SHIPS

SHIP: hajó neve

CLASS: osztálya

TRANSPORT: teherszállító

SCOUT: felderítő

DESTROYER: romboló

CRUISER: cirkáló

HEAVY CRUISER: nehéz-cirkáló

DREADNOUGHT: csatahajó

Az osztálytól függ a megterhelhetőségük és a sebességük is.

Alul pedig a DEL/EDIT/CREATE

CLASS: a nyilakkal itt válthatjuk az osztályt

NAME: elkereszteljük valaminek

BAL FELSŐ SAROK:

MAX SYS: rendszer neve

COMM: kommunikációs eszköz

COMP: fedélzeti EVM

DRIVE: motor/meghajtóegység

LIFE SUPP: életfenntartó egység

SHIELDS: pajzsok

WEAPON: fegyver

SIZE: Mindegyik rendszernek meg van adva a mérete, ami befolyásolja azt, hogy melyik hajóosztályra lehet felszerelni.

STAT: ráfér, nem fér rá? (= TOO BIG)

Alatta

SYSTEM: a rendszer neve (ezt már tudjuk)

CHOICE: Választási lehetőség a felszerelendő egységek közt. Itt megadja a vázlatos képét.

Mellette: jellemzői, gyártója, neve:

DMG PTS: mennyi sérülést bír ki

SIZE: a már említett helyfoglalás

SOPHISTICATION: Milyen hamar tudják megjavítani (bonyolultság). A hasznosságuk a jobb nyíl nyomogatásával egyenesen arányos.

RACES (FAJOK)

RACE: neve, és a szokásos gombok (DEL/EDIT/CR)

RACIAL TRAITS DOSSIER —> lásd a kapitányszerkesztést

PHYS FORM: mi választhatjuk ki a faj nekünk tetsző felépítését

BODY PART: milyen testrész

HEAD: fej

TORSO: törzs

LEGS: láb

ARMS: kar

Itt is van CHOICE, kb. 15-féle; egész érdekes pofákat lehet összerakni.

PIGMENT: testszín

ASSEMBLE: Az általunk kiválasztott adatokból megmutatja a végeredményt, ha ezt lenyomjuk (a végeredmény az ASSEMBLE gomb felett).

Felül is a szokásos.

SYSTEM (Naprendszer)

STAR (csillag)

CREATE

PLANET (bolygó)

EDIT

ASTEROID (...)

RELOCATE (áthelyez)

OUTPOST (támaszpont)

DELETE

Válasszunk ki először egy bal oldalit, majd a jobb oldalról, hogy mit is tennénk vele.

CREATE/EDIT STAR

ID - azonosító (kód+szám) kód:

S - csillag

W - Waypoint

E - ellenséges hajó

F - saját hajó;

A - aszteroida

O - támaszpont

STAR NAME: ezeket is elnevezhetjük. (pl. Morzsinak)

Ebből a listából választhatjuk ki a javítandó lámpást.

STAR TYPE: A csillag típusa hófok és szín szerint:

B: kékes; A: fehér; F: sárgás; G: sárga; K: narancs; M: vörös;

RADIUS IN KM: A sugara (rádiusza)

Ettől függően megadja a besorolási osztályát is:

neutroncsillag, fehér törpe, fekete törpe, piros törpe, lila törpe, Szende, Szundi, Tudor, Vidor, Hapci, Kuka. Jaj, ezt véletlenül összekevertük a **Mixed Up Fairy Tales** leírással! Szóval a fehér törpe még oké, majd az élete derekán járó csillag jön (main sequence), azt egy óriás, meg egy szuperóriás követi.

DONE - készen vagyunk, most már csak el kell helyezni (lásd RELOCATE)

ABORT - ha nem tetszett, amit csináltunk, akkor ezt kell lenyomni

PLANET

Sokban hasonlatos a napok készítéséhez, de

PLANET NAME: itt a bolygó nevét kéri

TYPE:

GASEOUS - gázóriás

AIRLESS - légkör nélküli

HABITABLE- lakható

RADIUS IN KM: ugyanazt jelenti (bolygóra értelmezve), de a besorolás más

DONE/ABORT

ASTEROID FIELD

ID: Azonosító. Aszteroida mezőknek nem lehet nevet adni.

DEFINE FIELD DENSITY: mennyire sűrűn vannak benne kavicsok (0-99)

DONE/ABORT

OUTPOST

ID/NAME lista (lásd fent)

CANCEL/EDIT (ua.)

ID (ua.)

OUTPOST NAME (támaszpont neve)

TYPE: FW/UDP/NEUTRAL — az állomás milyen fennhatóság alatt áll: saját/el-
lenséges/semlegesSUPPLY FAC: Milyen hamar tud a támaszpontra betért hajónak új embereket
adni (0-99)

REPAIR FAC: a bentlévő hajók javítási sebessége (0-99)

DONE/ABORT

NAGY TÉRKÉP (jobbaldalt)

Jobb oldali nyilas csík: Y koordináta változtatása

Alsó nyilas csík: X koordináta változtatása

Bal oldali +/- csík: a térkép nagyítási faktora

MAGNIFICATION

A térkép kezelhetősége érdekében.

MIN/MAX: A legkisebb/legnagyobb nagyítással mutatja a térképet.

A kép a min. nagyításhoz képest mutatja a jelenlegi nagyítást.

SET VIEW CENTER: A térképnek mi legyen a központja:

STAR/PLANET/ASTEROID/OUTPOST

RELOCATE:

Az elhelyezendő tárgyat az X-Y csíkokkal tehetjük a kívánt helyre.

MISSIONS

Felül: MISSION (név) DIFFICULTY (nehézségi fok)

Alul a szokásos DEC

CR/E menü

Elég bonyolult, de:

FW FLEET	ADD
ENEMY	EDIT
WAYPOINT	RELOCATE
IGS	DELETE

NAME/DIFF	RACE
SET VICTORY	BRIEFING

CHANGE SYSTEM**ADD**

- ID (ezt megadja)

- SHIP: itt a hajó nevét adhatjuk meg, ill a típusát választhatjuk ki

- CAPTAIN: a hajó parancsnokát szelektálhatjuk

- EXAMINE SHIP/CAPTAIN: a kijelölendő kapitányt/hajót nézzük meg tüzete-
sebben

ABORT (szokásos)

LOCATE: lásd RELOCATE

EDIT

Lista: ID SHIP CLASS CAPT. (szokásos)

LOCATE (ua.)

ABORT (ua.)

SYSTEM: rendszerrészek nevei, már leírtuk

DAMAGE: mennyire sérült

0-100% (100=hibátlan)

ARMANENTS

Milyen rakétákat cipel magával. Hajóosztálytól függő teherbíró-képesség.

A rakéták csak erejükben különböznek, a legalsó a legjobb.

- MISSILE: rakéta neve

- #: tasztosoknak lenyomandó gombok sora

- AMOUNT: felrakott mennyiség

EDIT

Lista: ID SHIP (=név)

- CHANGE CAPTAIN: megváltoztatjuk a kijelölt főnököt

- ABORT EDIT RELOCATE = lásd fent

ENEMY

Ugyanaz minden, mint az FW FLEET-ben, de itt:

- A hajóknak csak osztályát adjuk meg, nevét nem.

- CAPTAIN'S RANK: Itt nem definiálunk neki külön kapitányokat, csak az ügyességi fokát adjuk meg, azaz a hajóskapitány rangját:

ENSIGN: zászlós

xTH LT: ezek a hadnagyok

COMMANDER: parancsnok

...

FLEET ADMIRAL: admirális (flottaparancsnok)

Vannak a rangoknak egyéb korlátozásai is, az irányítható hajók területén. Pl. egy CRUISER-t csak hadnagy vezethet (1ST LT), egy DREAD-NOUGHT-hoz pedig legalább egy parancsnok kell.

WAYPOINT

Az EDIT itt nem használható.

Miután az ADD-ot kiválasztottuk, csak a helyét kell megadni, a sorszámot növeli maga.

IGS

Na, ez ám az izgi dolog! Ezzel lehet összekapcsolni a **Rules**-t a **Breach 2**-vel. Ajánljuk, hogy a **BR 2** legyen egy könyvtárban a **Rules**-szel.

OUTPOST —> BREACH2

Ha valamelyik nem barát (ellenséges vagy semleges) támaszpontra szállunk, hogy elfoglaljuk, akkor itt kell beállítani, ha a **Breach 2**-s móddal szeretnénk ezt tenni.

ENEMY —> BREACH2

Az ellenséges hajók elfoglalását kapcsolhatjuk **Breach 2**-re.

Miután kiválasztottuk a megfelelő hozzákapcsolási típust, egy lista jön elő, alul szokás szerint gombokkal:

- melyik hajót/támaszpontot

- melyik scen-hez rendeljük

- CURRENT LINKED TO: jelenleg mihez van kapcsolva

CANCEL OK LINK

OK: nem bántjuk, csak megnéztük

LINK: ahhoz kapcsolja inkább

CANCEL: szokásos

NAME/DIFFICULTY

- MISSION NAME: itt a küldetésünk nevét adjuk meg

- AUTHOR'S NAME: a „szerző” neve

- MISSION DIFF:

VERY EASY, EASY, MEDIUM, HARD, VERY HARD: Az általunk megítélt nehézségi fokozat (nagyon könnyű —> nagyon nehéz)

- CHANGE SYSTEM: A naprendszer, amiben megterveztük a játékot, kicseréljük

DONE CANCEL (szokásos)

RACE

Ellenséges hajók kezelőinek fajtát adjuk meg.

Lista:

ID CURRENT RACE

A meglévő ellenséges hajókat és a lehetséges fajokat mutatja. A szokásos kétoldali kiválasztással adhatjuk meg.

CANCEL EXAMINE DONE

Mint fent, de EXAMINE: lásd EXAMINE CAPTAIN

SET VICTORY CONDITIONS

Felső csoport:

ACTIVE TOGGLE EDIT ITEM

- ACTIVE - ON/OFF: A mellette lévő nyerési feltételt szükségessé tesszük-e (ON) a megnyeréshez vagy nem (OFF).

- TOGGLE (itt van az ON/OFF felirat)

- EDIT: Ha van kiválasztás a feltételen belül, pl. hajót kell kiválasztani, amely elmegy x-ig, akkor a nyilak segítségével tehetjük meg.

- ITEM: Mi is a feltétel:

ALL SHIPS TO WAYPOINT n

Minden hajó az n. úticélhoz

k SHIP TO WAYPOINT n

A k. hajó az n. úticélhoz menjen

ONE SHIP TO EACH WAYPOINT

Egy-egy hajó menjen minden úticélhoz

CAPTURE OUTPOST n

Foglald el az n támaszpontot

CAPTURE ENEMY SHIP n

Foglald el az n ellenséges gépet

Alsó csoport:

ACTIVE TOGGLE EDIT ITEM SET

- EDIT-nél itt azokat a mezőket kell értelmezni, ahol változtatható értékek vannak.

- SET: itt állíthatjuk be az EDIT-ben lévő értékeket

- ITEM

- NEUTRALIZE p % ENEMY FLEET:

Az ellenséges flottának p százalékát semlegesíteni kell (elfoglalni vagy szétdurrantani)

- CONTROL p % OF OUTPOSTS: A támaszpontok p százaléka felett kell felügyelnünk

- TIME LIMIT x:y

HOURS MINS

Meghatározott idő alatt kell teljesíteni a feladatokat (óra, perc).

DONE ABORT (lásd feljebb)

BRIEFING

INSERT OVERT DONE

(lásd DOSSIER)

Most pedig lássuk, amit az elején inkább kihagytunk:

A JÁTÉK

GAME

Itt kezdhetjük el a játékot, de erről inkább később;

Lista:

küldetés — kivel játszunk a küldetést?

DELETE: abbahagyjuk a játékot

PLAY: folytatjuk/elkezdjük a játékot

FLEET CMDR

Minden játék játszásához azt is meg kell adni, hogy kivel irányítanánk, ki is a leendő flottaparancsnok. Itt kreálhatunk kedvünkre való palikat/nőket, majd mint szimulátoroknál szokásos — pályafutásos mókát is lehet velük játszani.

Lista van a már kész játékosokról, meg alul pár új gomb:

CONVERT: Ezzel átalakíthatjuk a már meglévő játékosokat a **BREACH 2** formátumába, tehát ott is vihetjük tovább pályafutásukat.

DELETE: szokásos

EXAMINE: megnézzük eddigi eredményeit

NAME: neve RANK: rangja (zászlós —> admirális)

SCORE: a küldetésekben elért pontszáma
250 ponttól alhadnagy leszünk (2ND LT)
300-340-től hadnagy stb.

MISSION STATS: küldetési statisztika

ATTEMPTED: hány küldetést kezdett meg

BATTLE TIME: hányszor csatázott (később)

VICTORIES: hányszor győzött

LOSSES: hányszor veszett

SHIPS LOST: mennyi hajót veszített el

KILLS: mennyi hajót lőtt ki (ellenségest)

SQUAD LEVEL STATUS: RPG-s szint

ENCUMBRANCE: mint a **BR 2**-ben

BASE MOVES: mint a **BR 2**-ben

BONUS MOVES: mint a **BR 2**-ben

ACCURACY: mint a **BR 2**-ben

CRACKING: mint a **BR 2**-ben
 DETECTING: mint a **BR 2**-ben
 SQ BATTLES: mennyi osztagküldetést ment
 SQ VICTORIES: mennyit nyert
 SQ LOSSES: mennyiszer fújta ki az orrát
 SQ TIME: mennyi ideig volt szolgálatban
 SQ KILLS: mennyi ellenséget mészárolt le
 MARINES LOST: mennyi katonát vesztett el
 DECORATION: esetleges kitüntetések

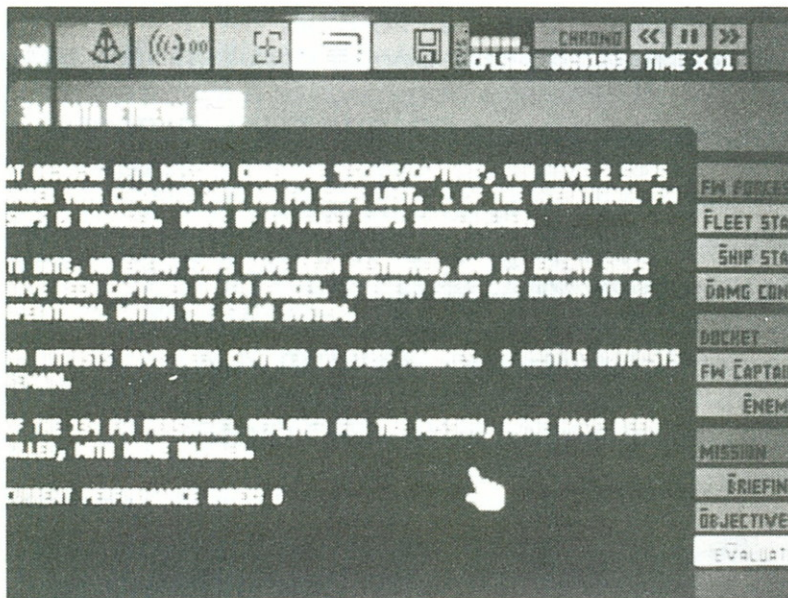
CREATE

NAME: mint mindig
 A NEXT gombbal kiválaszthatjuk a megfelelő pofát
 CREATE: elfogadjuk játékosnak, kimentti
 ABORT: nem fogadjuk el, nem menti ki

CREATE

Kétoldalas lista:
 MISSION (DIFFICULTY): a küldetések nevei (nehézségei)
 FLEET CMDR: a lehetséges játékosok nevei
 MAKE GAME: Ezzel a kiválasztott játékosok és küldetések alapján elkészítjük a GAME/EXISTING-ben játszható játékot.
 Ezután egy újabb menü, amiben a játék nevét és a tapasztalati fokunkat kérdi (ez számít!), majd elmenthetjük/ABORT.

Nézzük akkor magát a játékot...



A fejléc:

NAV: A hajó irányítási részére kapcsol (lásd később).
 COMM: Itt lehet üzeneteket adni és kapni az ellenfélnek és a flottának (lásd később).
 TACTICAL: Innen irányíthatjuk a saját hajónk csatáját, illetve egy-két bővebb parancsot adhatunk le a fedélzeti logarlécnek (lásd később).
 DATA RETRIEVAL: Adatokat kérhetünk le a saját hajóról, a flotta hajóiról, a küldetésről és az idáig elért pontról (lásd később).

QUIT: Abba hagyjuk a keverést (előtte megkérdi, hogy ki akarjuk-e menteni, ahol vagyunk, de csak akkor, ha még nem fejeztük be a küldetést).

SYS: C P L S H D : A hajó eszközeinek egészségi állapotát mutatja meg. A betűk alatt (mindegyik a szokásost jelenti, azaz: COMM, COMPUTER, LIFE SUPP...) a sáv, illetve annak hiánya a sérüléseit írja le.

CHRONO: Az eltelt időt adja meg. << >>: Időgyorsítás (1X-32X-ig).

TIME: Ez írja ki, hogy hányszorosra is van most gyorsítva az idő.

NAV: Több ablakra osztjuk:

Bal felső:

Flottai hajó neve (általában saját hajónk neve)

LOCK ON: a hajó mozgását nyomköveti a nagy radaron

MIX: kilép a teljes radarnagyságú képre

Fent, középtűt gombok:

PRJ - Ha elég kicsi a radar felbontása, akkor a hajó orrából repkedő kis pontokkal az irány meghatározható.

STR - a csillagokat (napokat) is kirajzolja a nagy radarra (Sn)

AFD - az aszteroida-mezőket is megjeleníti (An)

WAY - az úticélokot is kijelzi (Xn)

OUT - támaszpontokat ír ki (On)

PLN - a bolygókat rakja le (Pn)

FWS - a flottánk hajóit rajzolja rá a radarra

ENS - az ellenség flottáját is kiírja

Bal középső:

PROBE - Az alatta lévő listából kiválasztott egységről kér több infót — táv, kép, típus, fennhatóság. Innen visszamenni a NAV...segítségével lehet

CHASE - automatikusan üldözőbe veszi

INTRCPT - a közelébe is kerül, hogy elintézhessük

Lista alatt:

STR, AFD, WAY, OUT, PLN, FWS, ENS: Lásd fent, de ha itt kiválasztunk valamit, akkor azon típust fogja a lista kiírni.

Bal alsó:

Bal oldali sor: használatuk nem teljesen világos, de nagyrészt csak a gép kapcsolgatja, amikor egy üldözendő/elfogandó célt kértünk.

AUTOPILOT: A fenti esetben, ha a fedélzeti számítógép irányít minket, akkor ezt kapcsolja be a gép.

MANUAL: ellenkező esetben ez van bekapcsolva

Kör: irány

Lejtő: sebesség

A jobb oldalon a gombok alatt a szokásos nagyradar van, de itt a koordinátát csak kijelzi, nekünk a radarral nem lehet azt módosítani.

COMMUNIC

Itt igen sok a lista, de előtte leírjuk a gombokat/jelzőket:

Bal felső:

FROM: kitől kaptunk üzenetet

RECEIV MSG: milyen üzenetet kaptunk

TIME: mikor

Jobb felső:

BOOST: gyorsított üzenet (lényegtelen)

SIGNAL STRENGTH: mennyire erős a rádiójel (lényegtelen)

VID COMM: az üzenetadó képe

INTERPFER: zavarás

Bal középső:

ORDER: üzenetek/parancsok

FWS: saját hajónak

ENM: ellenséges hajónak

ACKNOWLEDGE

Az üzeneteket a nyilakkal lehet váltani. Jelentésük:

sajátoknak:

MANEUVER AT WILL - császkálj csak, amerre akarsz

HOLD POSITION - maradj ott, ahol vagy

FORM WITH FLAGSHIP - zárkózz fel hozzám

RESUPPLY AT OUTPOST - menj be a támaszpontra feltölteni magadat emberekkel/rakétával

CAPTURE ENEMY SHIP - foglald el az n ellenséges hajót

DESTROY ENEMY SHIP - lődd szét az n ellenséget

PROCEED TO WP - menj az n úticélra

PATROL OUTPOSTS - járőrözz a támaszpontok közt

PATROL PLANETS - járőrözz a bolygók közt

REPORT STATUS - adj jelentést a gépedről

FORM BATTLE GROUP - alakíts csataláncot

JOIN BATTLE GROUP - csatlakozz a csatalánchoz

DISBAND FROM BATTLE GROUP - szakadj le a csataláncból

ACTIVATE SELF-DESTRUCT - semmisítsd meg magad

SURRENDER TO ENEMY SHIP - add meg magad az ellenségnek, UPD-nek

SURRENDER TO FWS: felszólítod, hogy adja meg magát

FWS SURRENDERS: megadod magad

TO SHIP: mely hajónak küldöd az üzenetet (FWS/ENM gomb)

ALL SHIPS REPORT STATUS TO FLAGSHIP: minden hajó adjon jelentést nekünk az állapotáról (lásd DATA RETR.). Egy perc alatt kapunk választ.

Jobb oldali:

ID|SHIP|PLANET|WP|OP

Az itt kiválasztott egységekre értelmezi a parancsokat (tehát pl. itt kell kiválasztani a szétverendő ellenséget)

A SHIP|PLANET|WP|OP a szokásos kijelzendő típusok gombjai:

Alsó:

SENT: mikor küldtük el az üzenetet

RECEIV: mikor kapta meg az üzenetet

EST ATT: mikorra fogja előreláthatólag elvégezni a parancsot

TO SHIP: mely hajóknak adja le (itt küldjük el az üzenetet)

ALL: mindnek

SELECTED: csak a kiválasztottnak

SEND ORD: ezzel ültetjük az üzenetet az éterhullámok hátára

TACTICAL

Van egy kis harcimonitor, itt láthatjuk az ellenséget, itt lehet becélozni, s itt fogja be a rakéta a célját.

Van a tetején egy kis sor:

T: a célpont merre néz

B: mi merre nézünk

R: távolságunk

Alatta:

TARGET A B C D: Négy célpontot jegyez meg, s hogy melyik milyen, azt az alatta lévő sorban adhatjuk meg (befoghatunk: támaszpontot, ellenséget, saját hajót).

ACQUIRE: Megkeresi a listából kiválasztott célpontot, s ha tud, rááll.

AUTO: Nyomon követi (amennyire csak lehet).

ANGLE: Megmutatja, hogy milyen szögben vagyunk a másik hajóhoz képest (a zászló a célpont).

RANGE: A kívánt távolságunkat jelzi, azaz hogy mennyire közelítse meg az automata irányítás a célt.

FACE

TACTICS:

Az irányító automata mit tegyen:

SHADOWING: lopakodjék a közelébe (20000-130000 km)

POSIT: álljon rá (5000 km felett)

ESCAPE: hátráljon gyorsan a céltől (meneküljön)

HALT: álljon meg, ahol van

EVADE: kerülje ki a célt

BOARD: Rohamozzuk meg a fedélzetét. Ezt csak akkor lehet, ha legfeljebb 5000 km távra vagyunk tőle, s minden pajzsát szétlőttük már. Ekkor jöhet be a **BREACH 2**, ha akarjuk.

Y: A navigációs részen megadott irányba tart továbbra is (gyorsabb mozgás, mint a SHADOWING). Van ennek egy ki/bekapcsoló része is, az ANGLE mellett.

DEFENSE

AMCM: védelmi rendszer

JAM: védelmi rendszer

BEAM: védelmi rendszer

ATTACKER: ki támadt meg (alatta, hogy melyik egységet)

SHIELDS; Pajzsok ki/be kapcsolása. Itt jelzi is, hogy melyik pajzsot találta el (fehér színű lesz)

1234: melyik pajzs mennyire erős még (idővel töltődik)

FIRE EBW - lézerrel lövünk rá (kis hatótávolság)

Mellette van egy skála, ott be lehet állítani a tüzelési erősséget (100, ha nem sérült a lézer).

Lézerlövés után várni kell, míg újból feltöltődik a lézer.

FIRE MISS - rakétával durrantunk oda (célkövető)

Akkor lehet (eredményesen) kilőni egy rakétát, ha a harcimonitoron az alsó sorban megjelenik egy felirat.

A MISS gomb lenyomása után kiad egy menüt, amivel a kilőhető rakéták között válogathatunk

FOCUS - A kiválasztása után a lézert a gép a megadott egységre célozza.

WIDE NORM PIN: Mennyire erősen koncentrálja a lézert. Minél kisebb (PIN), annál nagyobbat sebez, ha talál, de nehezebb eltalálni.

EXECUTE - Ez az önmegsemmisítő gomb...

Van még egy radar, ami a szokásos, de egy új gombbal:

COMBAT ZONE: a radar csak a csatamezőt mutatja

OUT|ENS|FWS: Csak a kiválasztott egységeket mutatja a radaron

DATA RETRIEVAL

FW FORCES

FLEET STAT: egy lista

SHIP: hajó neve

TIME HEADING VELOCITY GROUP: Id SHIPS STATS/STATS

SYS DAMAGE: az adott egység mennyire sérült

SHIPS STAT: adatok a hajóinkról

ID SHIP: hajó neve és azonosítója

CAPTAIN: ki viszi

% OPERATIONAL: az az egység hány %ban használható még

SYSTEM: erről az egységről beszéltünk az előbb

STATS: újabb adatok a hajóról:

ORDER: mi a parancsa

TIME: mikortól foglalkozik az adott paranccsal

HEADING: merre tart

VELOCITY: sebessége

GROUP: melyik csatáláncban van

CREW: adatok a legénységről

ACTIVE: mennyi használható

INJURED: mennyi a sebesült (LIFE SUP. gyógyítja)

DEAD: mennyi hulla van odaát

MISSILE INV: mennyi és milyen rakétája van

DISTRESS SIGNAL: segélykérő jel

DAMAGE CONTR: Vannak hasonló menüpontjai az előzőhöz, de jön még:

REPAIR CREW DISTRIB

Alatta meg egy lista. Itt meghatározhatjuk, hogy a legénységből hányan javítják az adott egységet.

A szabad (nem javító) legénységet az AVAILABLE mutatja. Ezzel csak a saját hajó javítható.

DOCKET

FW CAPTAIN: az általunk írt szöveg a kapitányainkról

ENEMY: az ellenség fajtájáról írt szövegünk

MISSION

BRIEFING: a lejegyzett duma a küldetéshez

OBJECTIVES: itt ua., csak tömören

EVALUATE: statisztika eddigi tetteinkről:

FWS: idő, küldetés, hajók száma, veszteség, sérült, ellenfélnek átadott hajók száma

ENS: szétlőtt, elfoglalt, működő ellenfelek száma

OUTPOST: hányat foglaltunk el, mennyi az ellenséges még

CREW: Mennyi legénységünk volt (nem a hajón, a flottán), mennyi hulla lett, mennyi sérült meg. Jelenleg elért pontszámunk (ha abbahagyjuk rögtön a küldetést, ennyi pontot kapunk).

Végül adunk néhány atyai tanácsot:

- Ne felejtsek el lekapcsolni az időgyorsítást csata közben, mert igencsak unalmas lesz a csata (egyszer sem fog célkeresztbe ugrani 32X-es gyorsításnál).
- Ha el akarunk egy hajót foglalni, jobb ha előtte szétlőjük a hajtóművét, meg a számítógépét is, mert akkor sokkal könnyebben ráállhatunk. Támaszpontnál elég a pajzs megsemmisítése.
- Jobb, ha a PIN célzást használjuk, így elég hamar lecsapoljuk a pajzsát vagy mást.
- Amíg van rakéta, inkább azt használjuk.
- Ha nem fordult szembe velünk az ellenfél, akkor lőjük, amíg csak lehet, mert szemből ő is visszalő(het).
- A teljes megsemmisítéséhez minden részét el kell pusztítani.
- Az aszteroida-mezőkkel nem sok mindent tehetünk, csak útakadály.

Civilization (Microprose)

Ismét nagyot alakított a **Microprose** (Sid Meier), minden elismerésünk. A program megjelenését fényes siker koronázta. A stratégiai besorolás túl általános, ez egy igazi **életjáték**, valóban van benne minden, s abban is biztosak vagyunk, hogy aki ezzel a játékkal egyszer elkezd játszani (persze nem monokróm XT-n), akkor egy jó ideig nem fog lemondani róla.

A játék célja: egy nép felvirágoztatása, s vezetésünkkel gyorsabban elérni az érdemet, mint ahogy az emberiség azt valaha is valójában tette. Végcélunk lehet egyrészt összes többi nagy nemzet legyőzése, vagy az „emberiség mindenkorai álma, a végtelen népesség lehetőségének elérése”, azaz más naprendszer kolonizálása (idézet a játékból).

Területeink megóvásán, ill. növelésén kívül persze a hazafiaink számát is érdemes gyarapítani, s ezzel a termelés szintje is fejlesztést kíván.

Ehhez elengedhetetlen újabb és újabb felfedezés a természet titkaiból, amiket fel lehet használni katonai célokra is. Ez adja a játék fő varázsát, azaz a fejlődés (bár egy-két helyen lehetne bővíteni).



A játék betöltése után a menü fogad bennünket, melyben:

START NEW WORLD: új játékot kezdhetünk;

LOAD: ezt nehéz lesz kitalálni;

EARTH: a Föld térképén játszhatunk

CUSTOMIZE WORLD: Ízlésünk szerinti bolygón küzdhetünk;

VIEW HALL OF FAMES: Megnézhetjük, ki volt nálunk sikeresebb.

Ha új játékot kezdünk, elmeséli szép sorban a bolygó történetét az őskor végéig (szerencsére gyorsítva, különben nem sok monitor bírná a 3-5 milliárd éves megterhelést, a játékosok nemzedéke váltaná egymást, míg eljuthatnánk a kezdésig, s ha kiszáll, mi meg nem mentettük ki, akkor jobb, ha másik bolygón folytatjuk a játékot, mert a föld szavatosságát cca. 10 milliárd évben határozták meg).

A **CUSTOMIZE WORLD**-nél viszont újabb menüt kapunk, ezért azzal részletesen foglalkozunk.

A **szárazföld mérete** (LAND MASS) — Nagy, közepes vagy kicsi. Legnehezebb, ha nagyot választunk. Az alatta lévő három a terepek minőségét befolyásolja.

Hőmérséklet — Meleg, közepes, hideg.

Csapadék — Sok, közepes, kevés. Kevés csapadék, száraz időjárás (WEATHER) esetén több a sivatag, kevés a folyó, míg sok csapadék, nedves időjárás esetén a mocsár, dzsungel és a folyók mennyisége megnő.

Kor — 3-4-5 milliárd év (mennyi a magashegység, a kmg meg a domb).

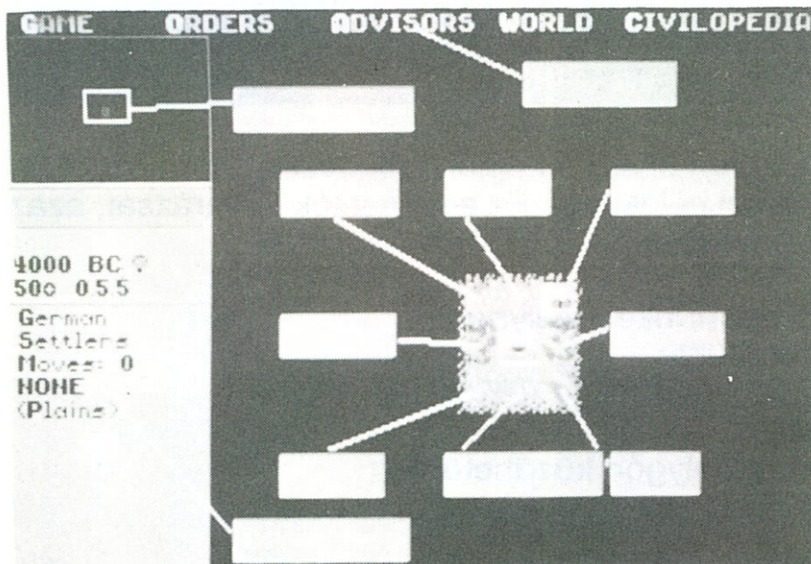
Kezdőknek javallott optimális beállítás: Kis szárazföld, közepes hőmérséklet, sok/ közepes csapadék, 4 milliárd év;

Ezután beállíthatjuk a **nehézségi szintet:**

Törzsfőnök — Hadúr — Herceg — Király — Császár
Változik a független rongálók mennyisége, a termelékenység sebessége, valamint a határidő is a végső célra. Ez maximum isz. 2210 lehet.

Ezt követően kell beállítani a nehézségi szintet: 3,4,5,6,7 civilizációval kezdünk.

Kiválaszthatjuk választott népünket, melyet vagy megbuktatunk, vagy felemelünk. Magyar nincs, de van elég választék. Írjuk be a nevünket, de ad egy default-ot is. Az oroszoknál pl. *Sztálin*-t adja, aminek biztos örülnek odaát, azt viszont nem tudjuk, hogy a germánoknál miért *III. Frederick*-et. Jó, ő is nagy vezér volt, de van egy jobban ismert emberke is, aki *Sztálin*-nak kor- és rémtársa volt. Na persze az oroszok nem számítanak tetemes piacnak a **Microprose** számára.



A játék kezdetén talán leginkább a **Railroad Tycoon**-hoz hasonlítható térkép egy darabját látjuk. Mozogni a kurzor-mozgató gombokkal tudunk, az egérrel pedig a nyilat mozgathatjuk. A térképrészlettől megijedhet a játékos, mert tiszta fekete, csak egy 3x3-as mező látható, meg egy szekér jelképével ellátott négyzet. Erre is kitérünk majd. Az ugyancsak a **RT** jegyeit magán viselő felső pull-down menü sor tartalma:

GAME ('ALT+G')

- **Load/Save/Quit:** A szokásos;
- **Option:** Animációk, hang, zene stb. ki/be kapcsolása. Ha animáció off, akkor az újság ad hírt arról.
- **Tax Rate:** Adózás/Tudomány beállítása. Ez végül is azt jelenti, hogy vagy pénzünk van, vagy felettek vagyunk. Ez egyértelmű nem? Ha sok az adó, a tudósoknak sem sok kedvük van feltalálni...
- **Luxuries Rate:** Tudomány/Luxuscikkek. Ua., mint az előbb, csak a tudomány rováására most luxuscikket termelhetünk.

- **Find City:** Megkeres egy várost, amit már felderítettünk, de azóta kiment a fejünkből, hogy hová is helyezte öméltóságunk.
- **REVOLUTION:** Kormány megdöntése, esetleg államformacsere.
- **Retire:** Nyugdíj. A szokásos értékelés, előtte még grafikonnal is bemutatja népünk esetleges fejlődését, majd összpontszámunktól függően besorol az uralkodók közé.

OPTIONS ('ALT+O') — Mozgó csapatoknak kiadható parancsok

- **Wait ('W'):** várakozás;
- **Sentry ('S'):** „befagyasztás”, vagyis a csapat addig nem mozog, amíg rá nem klikkelünk egyet, vagy amíg egy ellenséges csapat nem lép mellé. Ha nincs szükség egy csapatra, akkor használjuk, hogy ne kelljen minden körben kiadnunk a 'No order' parancsot.
- **Fortify ('F'):** Erődítmény. A csapat beássa magát, és védekezik.
- **No orders ('SPACE'):** Nincs parancs, a csapat számára ezután vége a körnek...
- **Unload ('U'):** Kirakodás. Csak csapatszállítónál, hajónál vagy anyahajónál.
- **Found new City:** Város alapítása (csak Settlers-nél).
- **Build Fortress:** Erődépítés (csak Settlers-nél).
- **Build Road/Irrigation/Mine:** Út, öntözőhálózat, bánya építése (nem mindenhol lehet).
- **Build to City:** A Settlers-eket beépíti a városba.
- **Change to...:** Természetes felszín megváltoztatása. Pl. Change to Fortress — városon belül, erősíti a várost.
- **Go to...:** Addig nem kapjuk vissza az egység irányítását, amíg az a kijelölt helyre nem ér.
- **Pillage:** Felbontjuk az ott fekvő létesítményeket, pl. csatornarendszert, s így befolyik egy kevés a kincstárba. Az ellenfél ellátmányát lehet vele tönkretenni, de csak akkor tegyük, ha nem tervezünk egyhamar támadást.
- **Disband Unit:** Feloszlattunk egy egységet, ha már feleslegessé vált.

ADVISORS ('ALT+A') — Tanácsadók:

- **Military Advisor:** Katonai tanácsadó. Itt vehetjük szemügyre a meglévő és a túlvilágra került csapatainkat (nem célszerű gyakran ide belépni).
- **Trade Advisor:** Kereskedelmi tanácsadó. Megnézhetjük a bevételeket és a kiadásokat. Az előbbi az adózással, az utóbbi az épületek számával arányos.
- **Science Advisor:** Tudományos tanácsadó. Megtekinthetjük, hogy állnak kedvenc tudósaink egy-egy terv kifejlesztésével.

Van még két tanácsadó ezenkívül, az egyik a nép hangulatát adja meg (Attitude Advisor), a másik pár infót ad a birodalmunkról, nagykövetségeinkről, más népekről (Intelligence Advisor). Ez utóbbi teljesen felesleges, mivel valószínűleg tudjuk, hogy kivel állunk háborúban, mi a nevünk stb. A nép hangulatát kijelző tanácsadót egyébként REVOLUTION után érdemes megnézni... Ugyancsak itt kapunk egy CITY STATUS-t is, mely pár fontos (?) adatot szolgáltat a városról.

WORLD ('ALT+W') — Különböző statisztikák lekérése.

- **WONDERS OF THE WORLD:** Leírja a világcsodákat, és hogy hol találhatóak.
- **TOP 5 CITIES:** Megadja a legjobb 5 város nevét.

- **CIVILIZATION SCORE:** Összpontszámunk. Fejlettségen, pénzen és népességen kívül befolyásolja még többek között a béke jelenléte, szennyezettség mértéke és a világcsodák.
- **WORLD MAP:** Az eddig ismert világ térképe nagyban.
- **DEMOGRAPH:** Ad egy csomó adatot, hogy miben hányadikak vagyunk, pl. várható élettartam, szennyezettség, írástudás. Legjobb, ha mindenben a legelsőek vagyunk.
- **SPACESHIP:** Meg lehet nézni a nemzetek űrhajóját, mennyire kész, mikorra landol...
- STRUCTURAL:** Váz;
- MODULE:** Életfenntartó-egységek, napelemek, kolonizálók;
A harmadik adja az üzemanyagot, és a hajtóművet.

CIVILOPEDIA ('ALT+C') — A program által használt szavak (semmi értelme). Itt adja a helpeket, angolul, de szép képekkel.

- **COMPLETE:** ábécé sorrend szerint felsorolja az egészet;
- **CIVILIZATION ADVANCES:** Ezek a feltalált tudományok;
- **CITY IMPROVEMENTS:** Ezek az épületek a városban;
- **MILITARY UNITS:** Katonai egységek;
- **TERRAIN TYPE:** Tereptípusok leírása;
- **MISC:** Államformák, embertípusok, létesítmények, meg ami kimaradt.

Figyelmünket a továbbiakban inkább koncentráljuk a térképre:

Fekete mező: nincs felderítve. Bármilyen egységgel odamehetünk, s az feltárja, hogy mit rejt. Minden jel háttérszíne a fennhatóságára utal (pl. vörös — független fosztogató).

Város: Négyzet (rácsos), rajta egy szám. A szám a lakosság számára utal.

Kunyhó: Egy elbukott, antik kultúra maradványa. Vagy értékes fém (arany meg hasonló) lelhető ott, vagy valamilyen tudomány, tekercecseken. Igaz elég fura, hogy ie. 4000-ben kezdjük, s eljutunk egyedül isz.1500-ig, s akkor találunk egy tekercest, ami az autó építésének tudományáról szól. Hát nem tudjuk, hogy mennyire antik, ami az őskorban lett felfedezve, de biztos földönkívüli kultúra volt. Emberek, íme egy bizonyíték, hogy Sid Meier hisz az ufókban! Ja, meg előfordul, hogy 8 független fosztogató egységet zavarunk fel.

Terep: Mindegyikben különbözik a kaja forrása, a mozgáspont fogyasztása, a védettségi plussza, amit ad, meg hasonlók. Pl. egy magas hegység 200 %-os védelmet ad, míg egy síkság persze 0-t. Kajában leggazdagabb a halas tengeri mező, és az öntözött síkság, erdő. Mindegyiknél lehet plusz is.

Síkság: ló (lóforma a jobb alsó sarokban);

Erdő: szarvas (ua. mint feljebb, csak szarvast ábrázol);

Mocsár: olaj (zöld nyavalya);

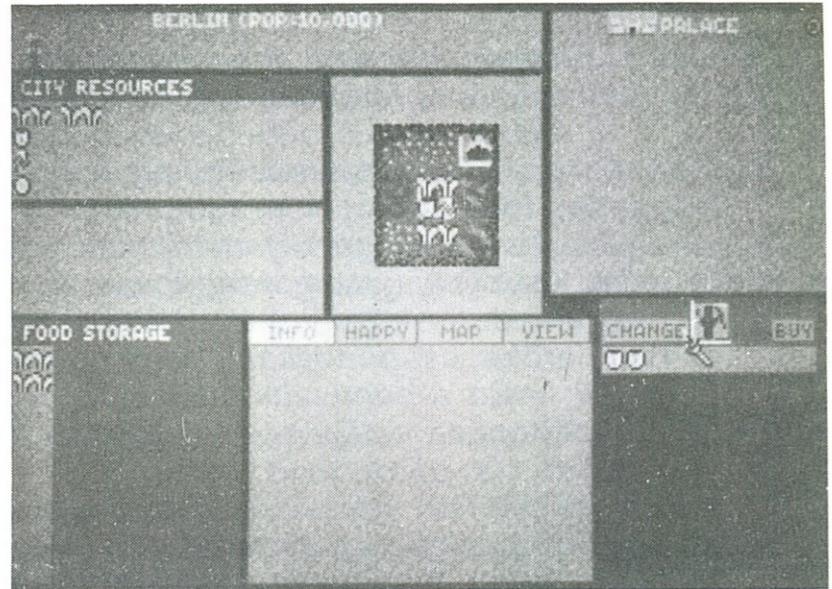
Khg: szén (fekete tavacska felülről);

Magas hegység: gyémánt (kék, csillogó objektum);

Víz: halacska (két kérődző kövér kárász);

Ahol állat van, az kaja pluszt ad, a többi bányászatra alkalmasabb.

Ha az egyik városunkra ráklikkelünk, akkor egy új képernyő tárul elénk. Bal oldalon látható a város termelése és készletei, középen a város területe a termelt cuccokkal, valamint a helyőrség. Jobboldalt jelennek meg a város épületei, valamint itt láthatóak a gyártás alatt lévő dolgok infói is.



A város termelését befolyásolja, hogy mekkora, milyen területű, és az is, hogy milyen messze van tőle egy másik város (ha túl közel van egymáshoz két város, akkor a területeik átfedik egymást). A termelést

úgy befolyásolhatjuk, hogy a városban élő fickókat átirányítjuk egy másik terepre. Ha a város lakossága automatikusan a legjobb helyen kezdi el a termelést, akkor ez az átirányítás teljesen felesleges.

A legjobb termelő helyek a folyókanyarok és folyódelták, valamint az olyan területek, ahol egy hal vagy egy állat látható a térképen. Ezenkívül érdemes várost telepíteni aranybányák és tenger mellett. A jobb termelés érdekében városaink körül csatornarendszert is építhetünk (OPTIONS menüből Settlers-nél Build...).

A városban a leglényegesebb dolog a CHANGE funkció. Ezzel választhatjuk ki, hogy milyen cuccot gyártunk a városban. Itt egy terjedelmes listát kapunk, melyben az építhető dolgok neve áll, katonai csapatoknál megjelenik a hatékonyságot jelző 3 szám (A = Attack — támadóerő; D = Defense — védekezés; M = Move — hányat léphet egy kör alatt), végül a megépítéshez szükséges időt láthatjuk. Minél több dolgot fedezünk fel, a lista annál inkább bővülni fog... A CHANGE/VIEW funkcióról később lesz szó.

Emberi létesítmények:

Öntözött terület: Csak víz vagy öntözött terület mellett lehet építeni. Igen megnöveli a termést. *(Színes, rácsos dolog)*

Bánya: Szinte mindenhol lehet építeni, csak nem biztos, hogy megéri. *(Kis házikók felülről, esetleg kitágult hegytetők)*

Út: Sokkal kevesebb mozgáspont fogy, ha rajta mozgunk. *(Barna vonal, kacskaringós)*

Vasút: Ezt csak bizonyos fejlettség után érhetjük el. Ezen csak mi fogunk mozogni. Már meglévő útra lehet ráépíteni. Nem fogyaszt mozgáspontot. *(Fekete, egyenes vonal)*

Erőd: Növeli az állomásozó erők védelmét. *(Szürke üres négyzet)*

Radioaktív szennyeződés: Csökken a termelés. *(A jól ismert ventilátor-jel)*

Emberi (katonai) egységek:

Csak a legfontosabbakat említjük, igen sok van belőlük, s a gép részletesebb helpet is ad róluk, persze ez egy kis angol tudást is igényel.

Megadja a támadó/védekező/mozgáspontját, majd azt, hogy milyen más egység teszi elavulttá. Előtte pedig azt, hogy milyen tudás kell az építéséhez. Az elavulás nem jelent semmit, csak várakozni fog, amíg fel nem oszlatjuk.

Védekezésre alkalmas szárazföldi egységek:

Független fosztogató: Nem tudunk jobb elnevezést adni neki. Az anarchia egységei. Általában olyan fejlettek, mint az azidőben általános katonai szint, de csak gyalogosság/lovasság, szóval nincs harci gépük. Mindig megtámadnak minket, s általában van törzshelyük, ahova persze érdemes nagy erőket csoportosítani, hogy ne sok vizet zavarjanak. Eleinte ők a barbárok, majd a bennszülött felkelők, végül meg a gerillák. Vörös színűek. Egy diplomata pofájú egység is lehet köztük, akit ha elkapunk, akkor adnak érte 100 pénzt, mert főnök.

MECH INFANTRY (gépesített lövész/gyalogosság): Hasonló a tankhoz, de pl. egy körben 3-szor támadhat. Munkásegység szükséges hozzá, de hogy miért? Talán, hogy legyen milyen ürüggyel fejleszteni azt, amire mások haszontalanságként néznek.

Milícia (Militia): Lakosság, szerszámokkal meg hasonló fegyverekkel;

Muskétás (Musketeers): Védekezésben és támadásban is fejlődés, mozgáspontban nem;

Phalanx: Az első igazi hadtest. Bronzöntés kell hozzá;

Rifleman: Itt is fejlődés a támadásban és védekezésben. Kell hozzá a besorozás. Nem avul el. Ez is bevonulást vált.

A robottechnika feltalálásával megépíthetjük a MECH.INFANTRY-t, ezek után nyugodtan hátradőlhetünk, mert az ellenfél az életben nem foglalja el a városainkat (esetleg tankkal).

Támadásra alkalmas szárazföldi egységek:

ARMOUR (páncélos, tankszerű): Egész jó egység, 3 mozgáspont, 8-as támadás, meg hasonlók. Kell az autó ismerete.

ARTILLERY: Robotok ismerete kell. Páncélozott rohamlöveg. Legfejlettebb szárazföldi egység, de hogy miért? Mozgáspont visszament kettőre.

CANNON: Ágyú;

CATAPULT: Matek kell hozzá. „*Forradalmasítja az ostromtechnikát.*” Nagy támadás, kicsi védelem, lassú.

CHARIOTS (szekér): Az első harci jármű. Nem valami nagy durranás. Kell a kerék ismerete.

GUN (ágyú): Mint az előbbi, csak keményebb. „*Hosszú évszázadokon keresztül a gyalogság és az ágyús egység egymás mellett küzdött, mintegy kiegészítették a másik gyenge pontjait.*”

KNIGHTS (lovagok): Az első jó dolog. Kell hozzá a lovagi kultúra ismerete (Chivalry)

Elég hamar feltalálhatjuk a matematikát, és építhetünk CATAPULT-ot. Az elenséges városok becserkészése ezek után már csak idő kérdése. A tankot (ARMOUR) feltalálva pedig minden akadály elhárul előlünk (egy veterán tankcsapat még az ellenfél féltve őrzött fővárosát is ronggyá lövi).

Harcoló vízi egységek:

BATTLESHIP: Legnagyobb támadású nem nukleáris egység. 18-as. Nem szállít.

CRUISER (cirkáló): Gyors, de nem valami erős. Ez sem szállít.

IRON CLAD: Környezetszennyező már. Kell hozzá a gőzgép.

SUB: Tengeralattjáró.

Legjobb a BATTLESHIP. Ezekkel érdemes a tengerparti városokat megostromolni, mert a várost nem rongálja az ostrom, csak a helyőrséget. Az ellenség egyéb szárazföldi csapatait is megtámadhatjuk hajókkal.

Szállító (békés) vízi egységek:

CARRIER: Csak repülőt vagy rakétát szállít. Nagyon nagy védekezéspon, de nem támadhat.

FRIGAT: Fregatt

SAIL (vitorlás): Itt már ilyentől nem kell félni. 2 egységet szállíthat. Fregatt teszi tönkre. Navigáció és térképkészítés kell hozzá.

TRIEME: Első hajó. Minden kör végén szárazföldet kell érnie, különben elveszik.

TRANSPORT: Egyszerre 8-at szállíthat, de nem támadhat.

A csapatokkal egyszerűen menjünk rá a parton álló hajóra, és átvihetjük őket a tengeren. A TRIEME csak part közelében használható, a CARRIER pedig repülőgépekkel használható.

Légi egységek:

BOMBER: 12-es támadással kellemes meglepetés lehet egy városnak. 10-es mozgáspont. Minden második kör végére kell visszatérnie egy városba/hordozóra.

FIGHTER (vadászgép): Az egyedüli légi egység, ami légit megtámadhat. Amúgy nem olyan jó kaliberű, mint a bombázó. Kell a repülés ismerete. Minden kör végére vagy városba kell érnie, vagy hordozóra.

NUCLEAR: 99-es támadás! Csak egy dolog állhat ellen neki, ha a városban van SDI Defense (erről később). 16 a mozgáspontja, s ennek is vissza kell térnie. Nukleárisan szennyezett lesz a terület —> kisebb termelés.

Mozgáspontjukat nem befolyásolja terep, meg út. Ugyanaz vonatkozik rájuk, mint a harci hajókra, azzal a kis kiegészítéssel, hogy minden körben (bombázónál 2 körben) vissza kell térni egy városba vagy egy anyahajóra, üzemanyagért.

Emberi (békés) egységek:

Settlers (telepesek): Egy csomó dolgot csak ők tudnak elvégezni:

- városalapítás (beleépül a felépítendő városba);
- hozzáépítés egy már meglévő városhoz (1-gyel nő a város száma);
- légszennyeződés eltakarítása a városból;
- bánya/út/vasút/öntözőcsatorna építése;
- hidépítés (folyó felett);

Művelet alatt megjelenik egy-egy betű, pl. 'I' öntözés (irrigation); 'M' — bánya (mine); 'R' — út (road). Ha várost építünk, akkor meg kell adni a nevét is, de erre is ajánl egyet, amit sokszor ötlet hiányában jobb, ha elfogadunk.

Caravan (kereskedők): Más állam városaival kereskedhetünk. Ha egy várost érnek el, akkor megjelenik a csere számunkra hasznos része. Olyan kevés pénzt hoznak, hogy inkább hanyagolhatjuk őket.

DIPLOMAT (diplomáciai tevékenység): Legfontosabb az írás ismerete. Szeretünk egy csomó extra dologra. Üzenhetünk az ellenfél városában a királynak, sőt egyéb érdekességeket is tehetünk. Ha egy hadsereget megtámadunk vele, a szokásos csihi-puhi helyett a program kiírja, hogy a „megtámadott” csapat mennyi pénzért felejtene el hazafiságát (és állna át hozzánk...). Város megtámadásakor szintén nem szokványosan jár el, ugyanis egy újabb menüt kapunk:

ESTABLISH EMBASSY: Ez a legunalmasabb, nagykövetséget létesítünk. Nem érdemes erre pazarolni őket!

STEAL TECHNOLOGY: Kémkedés, technika elcsórása. Ha van számunkra ismeretlen tudományuk, akkor szerencsés esetben ellophatjuk. Jó dolog, csak ritkán jön be.

MEET WITH THE KING: Találka a főnökkel. Teljesen felesleges, ha nagyon beszélni akarnak velünk, akkor azt úgyis megteszik.

INDUSTRIAL SABOTAGE: Szabotázs-akció. Emberünk a városból egy-két dolgot eltüntet. Az aktuális egység termelését újból kezdhetik (ez különösen világcsodáknál meg úrhajódaraboknál hasznos). Nem éri meg ezért feláldozni egy ügynökünket!

INCITE A REVOLT: Lázadást szíthatunk. A disszidenseket felbéljük, hogy okozzanak fejetlenséget, esetleg plusz pénzért át is adják a várost. Ez akkor jó, ha a szenátus vagy hasonló nem engedi, hogy megtámadjuk a várost vagy megszegjük a békeszerződést. Ez a legszuperebb dolog, csak az a baj, hogy szép summát kérnek érte!

Épületek

BARRACKS: Veterán katonaság építésére ad lehetőséget. Amelyik városban ilyen van, az a későbbiekben erősebb katonaságot hoz létre. Egyszer még újra kell építeni őket, kb. a páncélos egység idején. Egyébként az is veterán egység lesz, amelyik már egyszer harcolt (ez nem lehet poszthumusz, szóval csak ha győzött).

GRANARY: Elelmiszerraktár, a felesleget ebben tárolja az ember, s akkor lesz tartalék is.

AQUEDUCT: Vízvezeték. Kisebb a veszélye a járványoknak. Ez utóbbi kettő a város gyorsabb fejlődését segíti (hasznos).

CITY WALLS: Védőfal, növeli a védekezésponót. A helyőrség jobban tud védekezni.

MARKETPLACE: (piac) Nő a csere.

BANK: Fejleszti a város gazdaságát.

FACTORY: Gyár, nő a termelés, de a szennyezettség is.

POWER PLANT: Erőmű. Nagyon szennyezi a környezetet!

HYDRO PLANT: Vízermű, környezetbarát, de csak részlegesen, mert megbontja a folyók ökológiáját.

MFG PLANT: Termelő telep kb. = tömeggyártás, robotok, meg hasonlók. Igen megnöveli a termelést.

NUCLEAR PLANT — FISSION: Most ilyenek vannak, amikben nem tesztelt reakciók mennek végbe. Katasztrófaveszély!

NUCLEAR PLANT — FUSION: Tesztelt reakcióval. Megszűnik a katasztrófa veszély.

MASS TRANSIT: Tömegközlekedés. Csökkenti a légszennyeződést.

SDI DEFENSE: Elhárítja az atomtámadásokat.

TEMPLE: Több boldog ember lesz, illetve kevesebb elégedetlen. Kell: **BURIAL CEREMONY.**

CATHEDRAL: Ua., mint feljebb, de erősebben, s kell hozzá az egyház ismerete.

COLOSSEUM: A nép szórakoztatása. Nő az elégedettségi szint.

Az utóbbi 3 épület a legfontosabb!

COURTHOUSE: Csökken a garázdák száma (jog).

LIBRARY: 50 %-kal nő a tudósok teljesítménye (írás).

UNIVERSITY: Ua., mint az előző, de kell, hogy a városban legyen könyvtár.

RECYCLING CENTRE: Újrafeldolgozó egység. MÉH-szerű. Csökkenti a szennyezettséget, a termelést pedig növeli. Persze nem lehet rögtön termelni mindegyiket.

Van még egy rakás épület, ezek mind valahogy a város növekedését szolgálják.

A harmadik csoport a **CSODÁK** építése. Ezek nagyon sokáig épülnek, és csak a végső értékelésnél számítanak, így ezeket csak akkor építjük meg, ha fontosabb dolog már nincs.

Ezek módosításai az egész birodalomra is kihatnak, pl. a piramis jelenlétével mindenki békét fog először felajánlani, de egymás hatását ki is olthatják, pl. az ENSZ a piramisét, a **MAGELLAN'S VOYAGE** a világítótoronyét. Mindegyikről nem tudunk leírást adni, mert van kb. 40.

ÚRHAJÓ építése:

Az űrhajót részekből kell felépíteni, az eddigiekhez hasonló módon:

SS STRUCTURAL...

...

SS MODULE.

Ezeket a részeket csak az Apollo program felépítése után tudjuk elkezdni gyártani.

BUY: Megvesszük, nem kell a népnek bajlódnia vele. Drága dolog. Végszükség esetén alkalmazhatjuk, egy már legalább félig kész dolog befejezése céljából.

AUTO: Azt építi, amire éppen szükség van.

SELL: A város épületeit adhatjuk el vele (a csodákra nem érvényes!). Jó pénzkeresési módszer. Csak építünk egy épületet és eladjuk, így kevesebb adót kell szedni, többet költhetünk tudományra.

TUDOMÁNYOK:

Tudományokat fejleszthetünk, ellenségtől beszerezhetünk, esetleg találhatunk (a térképen a kis házakban). A tudományok lehetnek más tervek szükségletei, azonban általában konkrét dolgok építését kezdhethetjük meg egy-egy tudományos tervek befejezése után. A harmadik fő csoport az államformák (monarchy, democracy, commu-

nism). Ezeket feltalálásuk után a REVOLUTION (GAME menü) használatával lehet aktuálissá tenni. Fejlettebb államformánál a városok gyorsabban növekednek, az emberek jobban termelnek, de több esély van a lázadásra (CIVIL DISORDER in...). Ilyenkor építsünk templomot, székesegyházat vagy kolosszeumot.



CHANGE: Más dolgot termelünk.

VIEW: Kirajzolja a város látszati képét, előterében a lakosai. Egy ember kb. 10000 lakost jelent. Az ember lehet munkás, tudós, szórakoztató vagy adóellenőr. A munkásnak és tudósnak megvan a nőnemű párja is. A játékban a korrral változik az emberek kinézete is, pl. kb. az ipari forradalom után pár száz évvel. A házak fejlettsége is mutatja a város fejlettségét, ill. a házak száma a lakosságot. Ha felta-

láttuk az autót, akkor a földutak helyett aszfaltutak lesznek, autókkal. A korrval változik a piac (MARKETPLACE), a barakk, az élelmiszerraktár képe is. Ez a kép jelenik meg akkor is, ha valamilyen dolgot felépítettek a városban (s az animáció nem off), vagy ha az emberek ünnepelnek minket („WE LOVE THE EMPEROR”), illetve ha zavargások vannak, s a polgármestert elűzik.

HAPPY

Háromféle ember van széles birodalmunkban:

BOLDOG: várhatunk WE LOVE THE EMPEROR ünnepséget;

ELÉGEDETT: No problems;

ELÉGEDETLEN: zavargást kelthet (csövi figura alul, középen);

MAP: Világtérkép, nincs sok haszna.

TERMELT EGYSÉG (jobb oldalt, középen): Milyen egységet termelt már a város.

ÁLLOMÁSOZÓ EGYSÉG (középen): A cím magáért beszél. Ha itt ráklikkelünk az egységre, azt kiolvastja, ha őrt áll csak (lásd: ORDERS/SENTRY parancs).

TERMELESI TÉRKÉP (fent, jobbfelé): Na, ez kissé bonyolultabb. A kéveszerű dolog a mezőgazdasági termelést mutatja, a nyilak a kereskedelmet, a „fekete bi-gyó, sárga szemmel” meg a bányászatot. A kis, kék lámpa a szellemi munkaerőt, a pajzs meg a pénzt. Mellette van egy kis térkép, amelyen ha elég nagy a munkaerő, akkor változtathatunk azon, hogy honnan termeljenek. Rámegyünk a nekünk nem tetsző részre, klikk, majd amivel helyettesíteni akarjuk. Ha nem akarjuk, hogy annyit termeljenek, akkor több tudós lesz, majd megjelennek a szórakoztatók, végül az adóellenőrök. Elég fura folyamat, de meg lehet azért érteni. Minél kevesebbet termelünk, annál több luxuscikket fognak készíteni, s a nép is elégedettebb lesz, de azt ne felejtsük el, hogy egy idő után a kajakészlet kimerül.

ÉTEL TARTALÉK (bal szél, középtől lefelé): Minél több kéve, annál jobb.

FOGLALKOZÁS: Ugyanaz, mint a VIEW, csak lekicsinyítik őket, ami nem hinnénk, hogy nagy nehézséget fog okozni a felismerésben.

ÉPÜLETEK (fent, bal sarok): A világcsodák és épületek neve, itt adhatjuk el őket, ha nem kellene.

Ajánlott stratégiát nem nagyon tudunk adni, pár tippel azért szolgálhatunk:

- A játék kezdetén keresni kell egy megfelelő helyet a fővárosunknak.
- Új városnál első dolgunk egy jól védekező csapat megalkotása, mert enélkül kellemetlen meglepetésben lehet részünk...
- Érdemes mindenhova felhúzni egy barakkot, mert fenntartása nem kerül semmi-be, és jó ha van!
- Ha el akarunk foglalni egy várost, akkor először lőjük szét a helyőrséget hajóról vagy repülőről, és csak utána menjünk neki (ha egyből szárazföldről támadunk, akkor a várost is pusztítjuk). Ha a város nem tengerparton van, akkor egy ügynökünkkel lázítsuk fel a lakosságot.
- Csak jó helyeken építsünk városokat, mert a program csak korlátozott számú várost enged átépíteni.
- Városépítés előtt építsünk út- és csatornarendszert (sokkal gyorsabban fog fejlődni a település).
- Jobb, ha áttérünk a DESPOTISM-ról mihamarabb a REPUBLIC-re, mert ott sokkal gyorsabb a termelés, s ha elég ember van, körönként fedeznek fel újabb és újabb tudományokat. Termelni is többet termelnek, de van a népnek némi elvárása az önfejűség ellen (nem lehet mindenkit megtámadni, meg hasonlók). Ha mindent megtanultunk, akkor jönnek a FUTURE TECH-ek, amiket azért legalább névvel elláthattak volna, még legalább úgy 30-at, az sokkal izgalmasabbá tette volna a játékot.

Pár tipp haladóknak:

- A CIVIL?.SVE-ben keressük meg a pénzt. A program elég rafinált, mert attól függően helyezi el a pénzt, hogy milyen nevet adtunk magunknak a játék elején:

NÉV	HOVA (DEC)
<i>Alexander</i> (Greek)	0324-0325
<i>M.Gandhi</i> (Indian)	0326-0327
<i>Shaka</i> (Zulu)	0316-0317
<i>Mao Tse Tung</i> (Chinese)	0322-0323
<i>Elizabeth I.</i> (English)	0324-0325
<i>Genghis Khan</i> (Mongol)	0326-0327
<i>Stalin</i> (Russian)	0322-0323
<i>Frederick</i> (German)	0318-0319
<i>Ramesser</i> (Egyptian)	0320-0321
<i>Napoleon</i> (French)	0318-0319
<i>Caesar</i> (Roman)	0314-0315
<i>Hammurabi</i> (Babylonian)	0316-0317
<i>Abe Lincoln</i> (American)	0322-0323
<i>Montezuma</i> (Aztec)	0320-0321

A kijelölt helyekre célszerű FF79-et írni, ez 30000 pénzt fog eredményezni.

- Ha megvan a pénz (maximum 30000 utána negatív!), mindent vegyünk meg, de vigyázzunk a város teherbírására. A csodákat is mind vegyük meg!
- A pénz birtokában a DIPLOMATÁKKAL lefizethetjük az ellenséget, forradalmat robbanthatunk ki minden mennyiségben.
- Rögtön a MASONRY feltalálása után építsük meg a PIRAMIS csodát, és azonnal váltsunk monarchiára (coolabb fejlődés).
- Ne adóztassunk, úgyis van pénz.

Ha nyertünk, gyorsan visszajátszhatjuk történelmünk legfontosabb eseményeit, s ha úrhajós módon nyerünk, akkor még utána ki is lehet irtani a maradék ellenséget (bár ezt már nem pontozza). Ha meg nem nyertünk, akkor... Nos, ezt úgy gondoljuk, bárki megtudhatja...

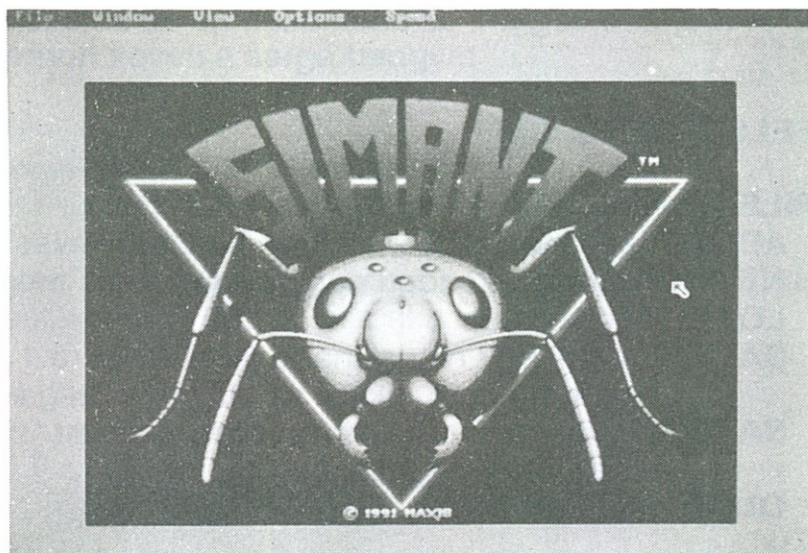
Sim Ant (Maxis)

Tökéletes stratégia. Igen, az ember begyepesedhet, ha mindig csak nemzetek közötti háborúról van szó a játékban, amit nyúz, nagy hexanégyszetek, supply, movement meg ilyesmi villognak a képen. De ez! Ez jó. **EGA/VGA** és párféle hangkártya, persze nagyfelbontásban, mind az **EGA**, mind a **VGA** változat.

Cél: hangyáink felvirágoztatása, illetve a telek és a ház teljes tönkretvése.

Ugyanannyi lehetőséggel rendelkezünk, mint bármely kis hangyakirálynő a kert végében, vagy a szőnyeg alatt. Bebizonyíthatjuk, hogy azért mi, emberek, ügyesebbek lehetünk, mint a legtöbb hangyakirálynő, hiszen milyen is lenne az, ha minden királynő egy akkora kolóniát létesítene, hogy egy egész telket elfoglaljon.

Ennyi előzetes után igencsak illene elkezdni a leírást.



Amint behívjuk a programot, egy nagy hangya kerül szembe velünk. Jaj, de félelmetes! Kb.1213-szoros nagyítás lehet egy 14"-os EGA-n (VGA-n kisebb).

A következő érdekes dolog ami megjelenik, egy nagy menü lesz:

TUTORIAL — Itt lehet marhászkodni, megszokni a kezelést, illetve megtudhatjuk azt, hogy hogy lehet nyerni. A gép folyamatosan adja a tanácsokat meg az utasításokat.

QUICK GAME — Ez is egy ismerkedés-szerű dolog, vagy fel lehet fogni gyakorlásnak is. Gyorsan el kell foglalni az egész területet, s kiirtani az összes királynőt a vörösek közül (hmm, vörös...). Mikor elkezdjük a játékot, már a királynő lepetézett, s mi leszünk az első utódja. A kolónia energiája maximumon áll.

FULL GAME — Egy pár napos game. Ott kezdjük, hogy egy szárnyas királynő landolt egy új telken. Van itt egy vöröshangya-királynő is, de ő is csak a 17 órás géppel érkezett, s neki sem volt még sok ideje lepakolni. Először lyukat kell ásni magunknak, majd kajálni, s elkezdni a kolónia felépítését, s ha legyűrtük a vöröseket ebben a részlegben, elkezdhetjük a többi benépesítését: új királynők és hímek termelése, majd irány a ház is egy idő után. A cél, hogy a kert 70%-ából kiszorítsuk a vöröshangyákat, s a házban is csak mi legyünk.

EXPERIMENTAL — Tapasztalatszerzés, vizsgálódás. Megépíthetjük a saját parcellánkat, kövekkel, kajával, pókokkal és hangyákkal. Érdekes rész.

LOAD GAME — Kimentett állás betöltése

Láthatunk egy csomó **ABLAK**-ot, egy **FELSŐ MENÜ**-t, illetve **IKON**-okat is.

ABLAK

Itt csak az ablakok általános jellemzőit mondjuk el, arról, hogy melyik mit csinál, s mit jelentenek rajta a gombok, a későbbiekben lesz szó, az ikonoknál.

- Kör alakú jel (kör áthúzva — várakozni tilos jelleg): ablak bezárása;
- Behajtott jobb felső sarkú lap: ablak váltása;
- Kis négyzet felett nagyobb négyzet: kinagyítja/összesnyomja az ablakot (ez csak az EDIT-nél)
- Alsó sarok: (EDIT-nél) kinagyítja/összesnyomja az általunk meghatározott mértékben.

El is tudjuk mozgatni az ablakokat, ha az ablakcímen nyomva tartjuk a bal gombot.

FELSŐ MENÜ

FILE (1 menü)

ABOUT: készítő, thanx-ek meg hasonló kevésbé fontos dolgok

NEW: új game, a kezdeti nagymenü jelenik meg

LOAD: lásd fentebb

SAVE: kiment egy névre (ha most mentjük ezt a játékot először, akkor megkérdi a nevét, ha nem, akkor az előzőleg megadottra teszi)

SAVE AS: ua. csak más névre lehet menteni

_____ : ez csak egy csík ott is

QUIT: ki kell próbálni

WINDOW (2. menü)

EDIT: A felszínen vagy fészkekben történő mozgás és cselekvések színhelye, valamint legfőbb megfigyelőhely (ZOOM-ozható)

MAP: Egyképernyős térkép a parcella felszínéről vagy a fészkekről, kis négyzetekkel és színes jelekkel.

BEHAVIOUR: Mennyit és mit tegyenek a hangyáink, akiket nem mi irányítunk.

CASTE: Királynőink miket tojjanak a parcellában (milyen típusú hangyákat)

HISTORY: Mi történt velünk idáig, grafikonokon.

INFO: Aki elég jól tud angolul, s van türelme, valamint érdeklik a hangyák, olvassa el mindenképpen, mert egy igen jó, s szépen rendszerezett információs halom a hangyákról, a fajoktól elkezdve a csáp anatómiai felépítéséig.

Több részre oszlik:

SOCIAL ... - A rovarok osztályai

ANT ANATOMY - A hangya testfelépítése

LIFECYCLE - A hangya/kolónia élete

CASTES - A hangyatípusok

SOCIAL BEHAV... - Társadalmi viselkedésük

COMMON SPECIES - Általános fajaik

KBOARD SHORTCUTS - Billentyűk és egérgombok

SIMANT STRATS - Segítség a célról

STATUS - Pontszámunk és statisztika az eddig elért eredményeinkről

VIEW

YARD: A telek nézete, láthatjuk hol mászkál a kutya, az ember, a fűnyíró, meg ilyesmik.

HOUSE: Készít egy metszetet a házról is + a telek

STRATEGIC: Megmutatja a telek „alaprajzát”, s azt is, hogy hol van vörös, illetve fekete.

GRAPHIC: Mint az előbbi, de azt is kiírja, illetve megmutatja, hogy hol hány hangya van, s milyenek.

_____ : megint csak egy elválasztó vonal

SURFACE: Az EDIT ablakban a felszínt mutatja

BLACK NEST: Az EDIT ablakban a fekete hangyák fészket mutatja

RED NEST: Az EDIT ablakban a vöröshangyák fészket mutatja

OPTIONS

AUTO TRACK: folytonosan nyomon követi a sárga hangyát

MUSIC: Zene ki/be

SOUND EFFECTS: SFX ki/be

EVENTS: kommentálja-e a történeteket (pl. megevett egy pók)

MESSAGES: jelezze-e, pl. mikor támadnak a vörösek, vagy kevés a kajánk, és hasonló rossz híreket

SILLY: Ezt nem tudjuk pontosan, úgy gondoljuk, hogy a YARD-nál történő kis poénkodásokat kikapcsolja-e vagy be (pl. macska leesik a kerítésről)

SPEED

PAUSE/UNPAUSE: megállítás ki/be

SLOW, NORMAL, FAST, ULTRA: a történések sebessége

Az ablakok ikonjai**EDIT**

Az ablakban kinagyítva látjuk a kert felszínét vagy a hangyafészek föld alatti térképét. A kinagyított rész úgy mozgatható, hogy a nyilat a képernyő szélére visszük. A fészkeket könnyen felismerhetjük, leginkább földkupacokra hasonlítanak, lyuk van a közepükön.

A képernyő alakjai:

hangya: hangya

nagyfejű hangya: katona

nagypotrohú hangya: királynő (tojó)

szárnyas hangya: királynő (még nem tojik tojást) vagy hím

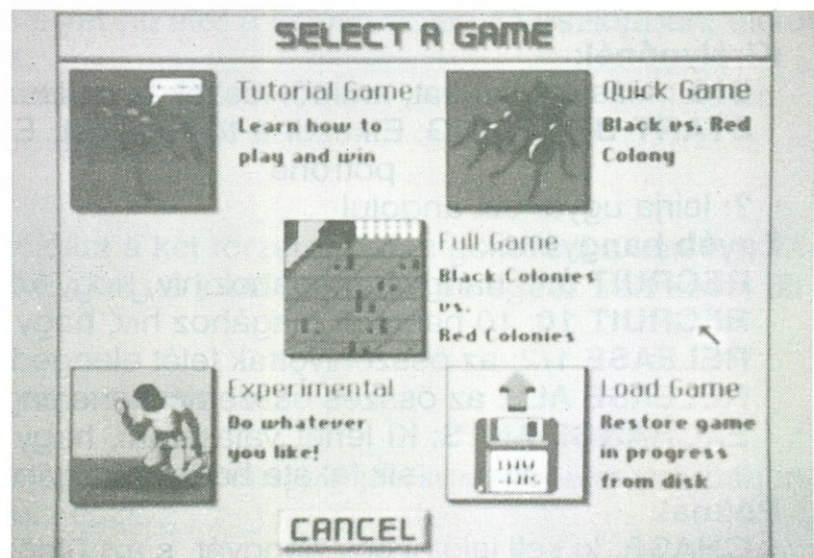
zöld kerek dolog: kaja

szürke+fekete bigyó a fészekben: fekete hangya lárvája/bábja

szürke+piros bigyó a fészekben: vöröshangya lárvája/bábja

lyuk, lefelé szűkül: ott lakik a hangya-oroszlán (halálos lyuk)

lyuk, felfelé szűkül: hangyafészek bejárata (a házban csak sima lyuk)



8 lábú pók: 8 lábú pók

nem mozgó hangya oldalnézetből: hulla-hangya

kis szürke araszoló barázdás lárva: más rovar lárvája

hernyó: hernyó (kaja lehet)

vízcsepp: esőcsepp, sebesíthet

kis kavics: fel lehet emelni, s védelmet építeni vele

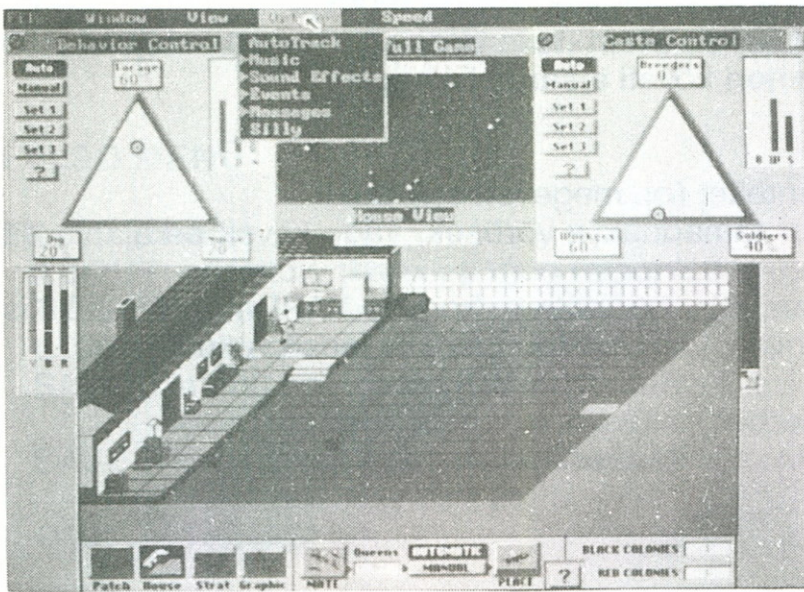
kis fekete lyuk a fészekben: átjáró egy másik fészekbe

kék dolog a fészekben: talajvíz

konnenktor (házban): kis hangyánk mindig megleli a fázist, szóval ne tegyük, amolyan benti hangya-oroszlán.

Hangyák irányításához a tűzgombbal kell manipulálni. Ha pl. egy lyuk fölött nyomjuk meg a tűz gombot, a hangya bemászik, ismételt megnyomásra kibújjik a lyukból. Kétszeri tűzre felvehetjük vele az adott tárgyat (pl. élelmet). Ha a fészekben nyomjuk meg kétszer a tűz gombot, akkor alagútásás lesz a dologból.

Ha egy hangyán nyomjuk meg a tűz gombot, akkor annak a beosztásáról kapunk infót. Ha a saját hangyánkra/pókunkra klikkelünk, s nyomva tartjuk a gombot, akkor megjelenik egy újabb menü:



Királynőnél:

DIG : kiás egy lyukat, amiből fészek lehet/lesz

START BREEDING: Elkezdi a tojásrakást. Ekkor elveszti szárnyait, s megnő a potroha

?: leírja ugyanezt angolul

Egyéb hangyánál:

RECRUIT 5: 5 hangyát magához hív, hogy kövesse

RECRUIT 10: 10 hangyát magához hív, hogy kövesse

RELEASE 1/2: az összehívottak felét elengedi

RELEASE ALL: az összes összehívottat elengedi

EXCHANGE ANTS: Ki lehet választani, hogy kit fogunk irányítani. Ez lehet másik fekete hangya vagy pók

Póknál:

CHASE: ki kell jelölni egy hangyát, s azt üldözőbe veszi, majd megeszi

HUNT: minden közelébe érő hangyát megtámad

EXCHANGE

További gombok az EDIT ablakban:

MAP: kis áttekintő térkép a bal felső sarokban

?: angol HELP az ikonok jelentéséről

EXPERIMENTAL: segédeszközök gyűjteménye:

ANT INFO: megvizsgálja a hangya típusát, állapotát
BARRIER: WALL/ROCK sorompó a hangyáknak, falból/kőből
DIG/FILL: ásás/lyuk betömése
ADD ANTS: fekete/vöröshangyákat tesz le
ADD FOOD: 1/20 db kaját rak le
DROP TRAILS: szagot rak le (minden fajtából lehet)
INSECTICIDE: SPRAY/STREAM, rovarirtók
START GAME: játszhatunk, mintha QGAME-ben lennénk, de vissza is lehet kapcsolni EXP. MODE-ba.

SURFACE DISPLAY/VIEW**BLACK NEST DISPLAY/VIEW****RED NEST DISPLAY/VIEW**

GOTO YELLOW ANT: a sárga (általunk irányított hangyát megkeresi)

GOTO SPIDER: a pókot keresi meg (ha van)

GOTO BLACK QUEEN: a fekete királynőt keresi meg

GOTO RED QUEEN: a vörös királynőt keresi meg

PAUSE: megállítás ki/be

SCENT: üzenetátadó-vegyszer típusa (a hangyák jelzéseit tehetjük láthatóvá)

OFF: nincs

ALARM: riadóztat

B-TRAIL: nyomkövető szag, feketéknek

R-TRAIL: nyomkövető szag, vörösöknek

B-NEST: a feketék fészke

R-NEST: a vörösök fészke

Legalul találunk 3 függőleges csíkot:

- irányított (sárga) hangyatársadalom energiája;
- feketekolónia energiája a parcellában az utóbbi kettő oszlop esetében van 2 csík is, amely beállítható, s amelyet ha elér a színes dolog az oszlopban, akkor figyelmeztet a program minket;
- vöröskolónia energiája a parcellában;

SURFACE VIEW**4 térkép/VIEW**

Itt tudhatunk meg fontos információkat a két törzsről. A bal gombbal a kert egy részének térképét kapjuk (SURFACE), míg a jobb gombbal az egész kert képét láthatjuk.

SCENTS/EDIT/WINDOWS

SHOW TRAILS: nyomkövető szagok kijelzése

GOTO YELLOW ANT

MYSTERY: poén meg érdekesség, pl. elárasztja a játékmezőt fekete/vöröshangyákkal, új fészkeket készít...

% : STATUS

BEHAV./CASTE CONTROL**HISTORY DISPLAY, INFO/WINDOWS**

Jobb alsó sarok: dupla klikk — a parcellában hány darab fekete és vörös hangya van, illetve milyen típusúak

YARD VIEW:**HOUSE/STRAT/GRAPHIC VIEW**

MATE: királynőt tesz oda

PLACE: kolonizálókat indít egy újabb parcellára
egérgombok: oda vált, ha már van ott kolóniánk

A négyzetekre osztott gyepen mi a villogó négyzetben állunk. A kép alatti gombokkal tekinthetjük meg a ház belsejét, valamint az egyes négyzetekben a kolóniák elterjedését, arányait. A **Place**-szel áttehetjük a kifejlett királynőt egy másik területre, míg a **Mate** teszi lehetővé, hogy a fiatal királynőket megtermékenyítsük.

BEHAVIOUR/CASTE CONTROL:

Itt állíthatjuk be azt, hogy a hangyák mivel foglalatoskodjanak.

AUTO - a gép állítja be, hogy mit, illetve mennyit tegyenek

MANUAL - mi állíthatjuk be, s rögzíthetünk 3-féle állapotot:

SET 1, SET 2, SET 3 (ez a 3-féle állapot) oldalt az oszlopok: oszlopdiagramban a beállított értékek

háromszög:

BEHAV:

FORAGE, DIG, NURSE a 3 sarkon: kajagyűjtés, ásás, lárvasegítés

Minél jobban közelít egy sarokhoz a köröcske, annál nagyobb százaléknnyit fordít az egészből arra.

CASTE:

A születendő hangyák beosztását itt határozhatjuk meg.

WORKERS, BREEDERS, SOLDIERS: dolgozók, tojók, katonák

HISTORY DISPLAY:

Ha az egyes gombokat nyomogatjuk, információt kapunk a fekete és vörös hangyák egészségéről, népességéről, a felhalmozott élelemről, az elpusztult hangyák számáról.

Fekete (felső sor), **vörös** (alsó sor)

POP: népesség; **FOOD:** begyűjtött kaja; **HEALTH:** egészség

SFOOD: a felszínen található kaja

(fekete hangyáknál)

EATEN (megették — néha pók, veremkukac mindig megeszi)

DIED (természetes halál/elhullás)

KILLED (megölt hangyák, másik hangya által, illetve mészárló póknál)

INFO

BACK: vissza a legutóbb kiírt részre

PREVIOUS : a jelenlegi témát közvetlenül megelőző témára ugrik

TOPIC: legfelső témacsoport-menü

A játék vezérlése az egeren és a tasztatúrán:

'**BAL GOMB**': CLICK (a bal gomb mostantól csak **BG**)

'**ALT+BG**': DOUBLE CLICK

'**JOBB G**': odamegy az irányított egyed

'**1**': RECRUIT 5

'**2**': RECRUIT 10

'**3**': RELEASE 1/2

'**4**': RELEASE ALL

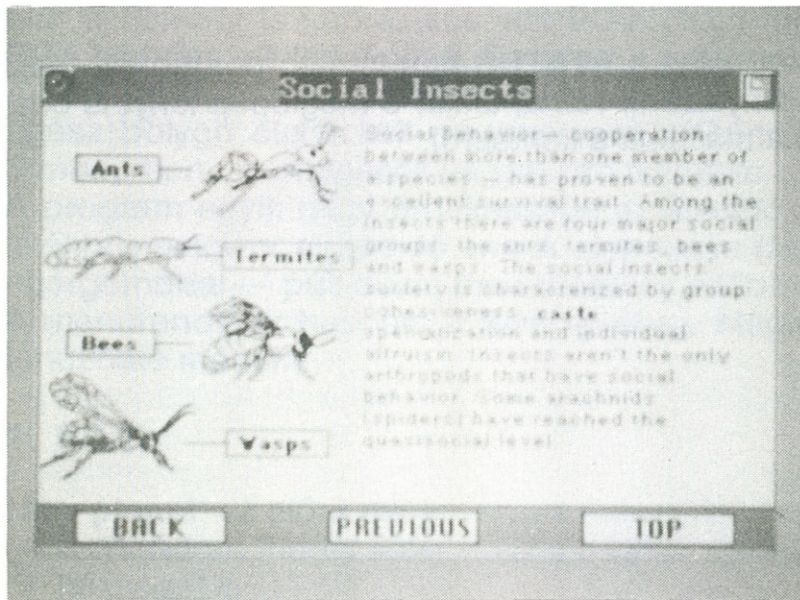
'**X**': EXCHANGE ANTS

'**0**': SCENT kimutatás ki/be

'CTRL+KURZOR': arra scrolloztatja a képet

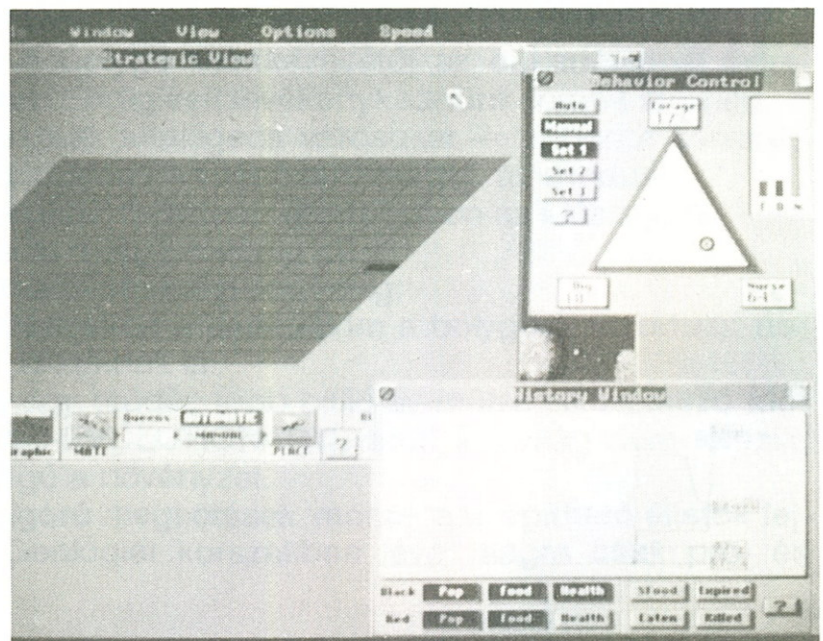
'ALT+2': minden fekete hangyát magához gyűjt (a program helpje szerint ezt teszi, de nekünk ez nem sikerült)

Tanácsok a játékhoz



Először egy királynőt irányítunk. Keressünk egy jó fészek-helyet (legyen a közelben kaja, lehetőleg távol a vörösöktől, pókoktól, vermektől, s az sem baj, ha természetes védelmet ad pár kő). Ássuk ki, majd bent alakítsunk ki egy gyors fészket (legyen egy kicsit nagyobb üreg a tojások számára), majd menjünk ki élelemért. Jöjünk vissza, s petézzünk le. Az első megszületendő hangyával gyűjtsünk kaját, csak a kolónia számára, a királynővel pedig lehetőleg dolgozókat tojjunk, bár pár katona sem árt, mert

azok is tudnak dolgozni. Ne felejtünk el szagnyomot hagyni a kajáig, s óvakodjunk a póktól, nehogy a közelünkbe jöjjön, mert akkor a fészekig követni fog (ha addig meg nem eszi a hangyát). A **BEHAV.**-t állítsuk **FORAGE**-re főképp, ill. egy kicsit **NURSE**-re is. A **DIG** nem kell, azt mi is elvégezhetjük egy hangyával (azaz a fészek-bővítést). Ha már termeltünk elég hangyát a kajagyűjtésre, kezdjük el katonát is tojgatni, majd váltsunk át mihamarabb egy katona irányítására, hogy kevesebb eséllyel győzhessen le minket az ellenfél. Ha lett úgy 70 hangyánk, akkor **RECRUIT**-oljunk 30-50-et, majd támadjuk meg a vörös királynőt. Útközben lehetőleg ne mi verkedjünk, hanem ha jön felénk vöröshangya, akkor mi hirtelen torpanjunk meg, mire pár másik hangya elénk kerül, s azokat fogják jobb esetben megrohmozni, mi meg közben osonjunk el a maradék „sereg-gel”, be a fészekbe. Itt jó, ha erősek vagyunk, mert lehet, hogy meg kell küzdeni pár új királynővel vagy hímmel, mielőtt a nagy királynőt támadhatnánk meg. Vigyázzunk, ha elvesztjük a csatát, a többi emberünk is szétszéled. Ha legyőztük a vörösöket, termeljünk pár tojót meg hímeket (**BREEDERS**), majd terméke-



nyítsunk meg pár nőstényt, s tegyük ki őket egy másik parcellába, s ott folytassuk ugyanezt. Vigyázzunk még az ember és a kutya lábnyomaira, illetve a fűnyíróra, mert halálos lehet. El fog tartani egy ideig, de pl. sokkal könnyebb lesz egy olyan parcellát elfoglalni, amit olyan két másik vesz körül, ahol fekete az úr. Ha elég sokat elfoglaltunk, akkor a ház-nézetben kitesz a fickó egy táblát is, hogy eladó a telek. Arról, hogy mit fog tenni a fickó, hangos felkiáltásaiból értesülhetünk.

Ha megnyertük/elvesztettük a játékot, kiírja a **STATUS**-ban látható pontunkat, majd a minősítésünket. Ha **FULL GAME**-t nyertünk volna, akkor 3 meglepett lényt is oda-rajzol: a ház gazdáját, a kuttyáját és a macskát a kerítésről.

Sim Earth (Maxis)

Már a *Simcity* is káprázatos volt PC-n (nem mint 64-en vagy Amigán), különösen EGA kártyán volt lenyűgöző. És ez az a program még annál is jobb!

A *Sim Earth*, ha lehet, még bonyolultabb (és szebb). Itt már nem várost, hanem egy egész bolygó életét kell megszervezni. Kitűnő időtöltés, még több opció, mint a *Simcity*-ben, az amigások vágyakozó tekintete... kell ennél több?

A program egyik nagy érdekessége az állandó, online help. Ez igen kiterjedt, és a játékhoz sokszor elegendő ennek elolvasása (általában az ikonokon kérhető a jobb egérgombbal — pull-down menükben és a főbb térképeken hatástalan).

A menürendszer hasonló a *Simcity*-éhez. Megint a képernyő tetején találhatóak a lehúzható menük.

1. FILE

New planet: az előre megtervezett helyszínek betöltése (lásd: Select Scenario), illetve Random Planet választásakor időszik választása. Itt választhatjuk ki a játék nehézségét is:

experimental: nincs energiacsökkenés

easy: 5000 energiával kezdünk

average: 2000-rel

hard: 2000-rel, és az élet nem keletkezik spontán módon (persze, amennyiben megfelelő szinten van, továbbfejlődik)

A következő előre gyártott helyszíneket választhatjuk:

véletlenszerűen berendezett bolygó. Nincs túl nagy szerepe a véletlenségnek; mi csak négyféle lehetőség közül választhatunk, és a véletlen persze ehhez igazodik. Választási lehetőségünk négy (alap) időszik között van. De nem árt tudnunk, hogy pl. a földtörténeti őskorban — az első időszikban — nemigen lehet telepíteni igen fejlett állatokat stb.).

— **GEOLOGIC:** Ez az időszik a bolygó keletkezésétől az eukariótáknál fejlettebb élet megjelenéséig tart. Eddig kell tevékenykednünk (utána is lehet).

Nemcsak emlősök alapíthatnak intelligens városokat — ebben a korszakban pl. az eukarióták is eljuthatnak a végső fejlettségig, az exodusig.

Nem telepíthetünk eukariótáknál fejlettebb életet ebben az időszakban.

— **EVOLUTION:** Az intelligencia megjelenéséig (tűz);

— **CIVILIZED:** A technikai társadalom megjelenéséig;

— **INDUSTRIAL:** Amíg el nem szakad a társadalom a bolygótól (exodus); nevezik még TECHNOLOGY idősziknak is.

A Daisyworld világnál van egy ötödik, több billió év múlva elkövetkező időszik is, az álevolúciós (SEMI-EVOLUTIONARY), ahol állatvilág nem létezik, viszont perdöntő jelentőségű a növényzet.

Minden bolygótípusnál szigorú megkötések vannak a telepíthető állatok fejlettségi szintjére nézve. Geológiai korszakban lévő világra csak pro- és

eukariótákat telepíthetünk, evolúcióra civilizált élet alatt mindent, civilizált-ra nem helyezhetünk ipari vagy magasabb civilizációt. Ez persze azt jelenti, hogy az automatikus fejlődésnek kell kialakítania a maga továbblépésre alkalmas állatait.

Civilizációt csak a tartósan 90-es IQ-t (lásd a REPORT menüpont) elérő állatfajok alapíthatnak (szárazföldi élőlények esetén ez sokkal gyorsabban megy — a 90-es IQ elérésekor azonnal, és sokkal biztosabb civilizációt alapítanak, mint tengeri társaik, akiknél a 90-es IQ elérése után még kb. 100 millió évnek kell eltelnie a civilizáció alapításig).

Természetesen nekünk lehetőségünk van arra, hogy egyik-másik állatfaj erősebben preferálva (pl. emlősök) nekünk tetsző állatfajjal alapítsunk civilizációt. Nincs túl nagy jelentősége a civilizációt alkotó osztálynak — csak abban, hogy választhatunk, melyiket tartjuk az adott világban a legalkalmasabbnak a túlélésre és a továbbfejlődésre (pl. egy csupavíz bolygón nem túl szerencsés mondjuk az emlősöket forszírozni, különösen, ha fogytán az energiánk).

— **STAG NATION:** Itt elszórt szigeteken fejlődött ki az értelem, az elszórtan jelentkező civilizációkat kell összevonnunk. Érdekes, de nem túl érdekes — mert hamar elmennek a túlfejlesztett civilizációk a bolygóról — monolitot használni (civilized).

— **AQUARIUM:** Szárazföldet kell telepíteni, és azon létrehozni az értelmes életet (evolution).

a **Föld 500 millió éve** (evolution);

a **Föld ma:** A felmelegedés megállítása, életminőség javítása, háborúk számának csökkentése stb. (industrial);

Vénusz: Az üvegházhatás csökkentése, élet kialakítása (industrial);

Mars: Ugyanez, de üvegházhatás növeléssel (ez utóbbi két bolygón nem operálhatunk a MODELS menü első három pontjával, azaz a geoszféra, az atmoszféra és a bioszféra jellemzőinek beállításával).

Daisyworld: A Föld a távoli jövőben: úgy kell állati életet teremtenünk, hogy az igen fontos fényvisszaverő felszíni növényzet számottevően ne csökkenjen (semi-evolutionary). Persze a MODEL menü piszkálásával könnyen célt érhetünk, de mintha nem erről lenne szó...

Load, Save, Save as...: A szokásos file-funkciók;

Snapshot: Az EDIT képernyőről, függetlenül annak méretétől és pillanatnyi helyzetétől, egy teljes, PCX formátumú képet ment. Ez 1024*512 pixeles, és teljesen szabványos. Ugyanakkor kérhetünk kisebb képeket is, ezekből 4 db-ot készít (SNAPxA.PCX, SNAPxB.PCX... néven, ahol az első (A) a bal felső negyede a teljes térképnek, a második a jobb felső, a harmadik a bal alsó és a negyedik a jobb alsó). Természetesen akárhány és akármilyen típusú kép lehet a kurrens directory-ban (x mindig más, első képnél természetesen 1, pl. nagy képnél a név SNAP1.PCX).

Quit: Értelemszerű. Felkínálja az adatmentést (a már szokásos felülírási engedélykéréssel és a mentés hibátlanóságának jelzésével), illetve DISCARD-dal a mentés elhagyását. Van QUIT-elutasító CANCEL is.

2. WINDOWS

Edit: A legáltalánosabban használt képernyőt hozza be. Ezen tudunk életformákat telepíteni, károkat előidézni, földszintet emelni/süllyeszteni stb. A következő ikonok vannak az ablak bal felső részén:

PLACING LIFE: Élettelepítés. Kiválasztva az almenüből a telepíteni kívánt állat/civilizáció ikonját, telepíthetjük bárhol. Itt található a terraformer-eszközök is. Az élet-telepítés világos (persze ez is energiafelhasználással jár, ha nem vagyunk az experimental-módban), ugyanez áll a városok, civilizációk telepítésére, ezért most csak a terraformer-eszközöket tárgyaljuk. (Az állatok/civilizációk telepítési költsége darabonként, fejlettségtől függően 35-3500 energiaegység.)

BIOME FACTORY: Letelepítve, a körülményekhez alkalmazkodó élőlényeket hoz létre. Persze az időközbeni éghajlatváltozásra reagál, ára 500 energiaegység. Telepítése előtt környezetébe telepítsünk növényzetet, ugyanis azok közül választja ki és mutálja az adott körülmények között életképes növényzetet.

Oxigéngenerátor (500 energia): CO₂-elvonás, O₂-kibocsátás.

Szén-dioxid generátor: Üvegházhatáshoz fontos (hideg bolygó felmelegítése). Oxigént von el.

Nitrogéngenerátor: Mivel mind a széndioxid, mind az oxigén veszélyes nagy mennyiségben, csak nitrogéntermeléssel lehet az elburjánzásukat megelőzni (valamint visszaszorítani a nyomelemeket és a légnyomást — a nagyobb meleg érdekében — növelni).

Vízgőz-generátor

Monolit: (2500 energia), egy érdekes működésű jószág (lásd *Clarke: 2001 Űrodüsszeia*). Az evolúciót gyorsítja. Kiválasztva és vele egy életformára rámutatva, egy a háromhoz az esélyünk, hogy a faj mutációja magasabb szintre vezet, s ez sokszor a következő időskálára segít bennünket (ahol még szabadabban telepíthetünk életet). Eddig civilizációk esetében midig használható volt (legfeljebb hatástalan...), pl. a kőkorszakból rögtön átváltott a civilizációs fok vaskorszakba, majd, újra használva, EXODUS-ba. Nem minden állat esetén használható — rossz esetben a program dudál, de nem von le energiát. Baj lehet, ha túl gyorsan akarunk minél magasabbra elérni (pl. fosszilis energiahordozó hiánya, kiegyensúlyozatlan fejlődési lánc).

ICE METEOR: Ha párat (kb. négyet) berobbantunk egy mégoly száraz bolygó felszínébe, a becsapódástól megolvadó jég vizet hoz létre (1000 energia).

TRIGGERING EVENTS: Katasztrófák kiválasztása és aktivizálása (alacsony energiafelhasználás: aktivizálásonként 50).

HURRICANE: Trópusi ciklon.

TIDAL WAVE: Árhullám (főként meteorok, földrengések, erős szelek és vulkánok miatt).

METEOR: Meteorok (porfelszabadítás & egyebek).

VULCANO: Hasznos (és olcsó) szárazföld-építő eszköz. (Mindenesetre vigyázzunk vele — a porfelszabadítás.)

ATOMIC TEST: Atombombák robbanása (magas civilizáció).

- FIRE:** Tüzek. Főként a meleg, szárazság és nagy oxigéntartalom eredményezi. Ugyanakkor hasznos az oxigénmennyiség csökkentésére és az általános pusztításra (pl. fölösleges terraformerek).
- EARTHQUAKE:** Hasznos a kontinenseltolás szempontjából — így egy almenü jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a földmozgás irányát.
- PLAGUE:** Pestis & minden egyéb, ami az orvoslás körébe tartozik. Főként az alacsony technológiai szintű civilizációkban.
- PLANTING BIOMES:** Itt növényzetet telepíthetünk. Érdekes, hogy ezt bármikor, az állati fejlődésnek bármely fokán megtehetjük. Telepítése egérrel könnyű — lenyomott egérgombbal csíkot húzunk. Főként fosszilis energiahordozó-, terraformer- és táplálékként jöhet számításba — tehát igen fontos (50 energia mind). Persze meg kell gondolni, mit hova telepítünk, hogy az ott meg is éljen.
- ROCK:** Nincs növényzet.
- ARCTIC:** A térképpel jeges részként mutatott övre telepíthető, hideg- és szárazságtűrő növényzet.
- BOREAL FOREST:** Fenyő alapú növényzet, zord, viszonylag esős éghajlatra.
- DESERT:** Mérsékelt és trópusi éghajlatra, igen kis csapadékkal.
- TEMPERATE GRASSLANDS:** Igazi mérsékelt égövi növényzet (mérsékelt hőmérséklet és csapadék). Cserjés.
- FOREST:** Erdőség, mint előbb, de sok csapadékot igényel.
- JUNGLE:** Dzsungel, sok csapadék és magas hőmérséklet.
- SWAMP:** Ingoványos. Magas hőmérséklet és mérsékelt csapadék.
- RAISE/LOWER TERRAIN:** Az adott pontban (és akörül) a földszint emelése/csökkentése. Első klikkre az emelés kurrens ikonját kapjuk, másodikra a csökkentését. Természetesen az adott pont és környezetének élővilágát elpusztítja (50 energiaegység).
- MOVING:** Ha a kézzel ráklikkelünk valamire, és lenyomott egérgombbal odébbtoljuk, áthelyezhetünk bárholon bárhova bármit; pl. kemény éghajlatváltozás, tűz, járvány a szomszédban (egy mozgatus 30 energiába kerül).
- EXAMINE:** Egy igen hasznos lehetőség (ugyanaz elérhető az EDIT ablakban, a térkép felett a jobb egérgombbal, bármi is lenne a kurrens ikon). A kiválasztott területről egy gyors helyzetjelentést ad. (5 energia, de folyamatosan, lenyomott egérgombbal vizsgálódva nem kér el helyszínenként 5-5 energiát.) Az ilyenkor kirajzolt ablakban láthatjuk az ott élő (természetesen lehet „egy-másra” telepíteni növényt, állatot, embert) élőlényeket, a geológiai, hidrológiai adatokat stb. Érdekes tulajdonsága, hogy amennyiben a térképen látható, élőlényt jelképező ikont vizsgálunk, és az ablakban az adott élőlény nem jelenik meg (vagy csak egy pillanatra), a program ezzel jelzi, hogy valami nincs rendben a körülményekben (sürgős áthelyezés). Sokszor csak egy pillanatnyi mélypont miatt nem jelzi ki — azután lehet, hogy mégis szaporodni kezd az illető faj (sajnos, sokszor „nem veszi észre”, pontatlanul). Az ablak három oszlopot tartalmaz, valamint az alsó sort a magasság (mélység), illetve az ottani magmaáramlás sebességének és irányának jelzésével (ha nincs számottevő áramlás, a felirat: STABLE).

A balra lévő oszlop tartalmazza a kurrens növényzetet (legfelül). Ha ilyen nincs, NO BIOME a felirat, és sima lávafolyam ikonját látjuk, illetve tenger esetén (mert ott nincs növényzet) SHELF, OCEAN vagy DEEP SEA a felirat, a vízmélységtől függően. (Egyébként az EDIT ablakban a tenger fodrozódása is mutatja a helybeli mélységét — minél fodrosabb, annál sekélyebb. Ez igaz a domborzati viszonyokra is — világosabb barna=magasabb pont.)

Amennyiben van növényzet, akkor annak kijelzése azonos a PLANTING BIOME-ban megszokottal (ha szerepel mellette a Thriving is, a növényzet jól érzi magát, fejlődik).

A növényzet alatt láthatjuk az éves csapadékmennyiség mértékét az adott pontban, majd a hőmérsékletet és az uralkodó szélirányt (ha nincs ilyen, egyszerűen csak CALM a felirat. Ez igaz általában a már terranizált bolygón).

A középső oszlopban van az állatok megnevezése. Az őket jelképező ikon (és a nevük) alatt van az EDIT térképen előforduló három megjelenési (ikon) formájuk, majd egy nyolcas csoport, mely megmutatja, mennyire tudnak megélni a különböző növényzeti/éghajlati viszonyok között (a tengerben, a tundrán, a fenyvesben, a sivatagban (szavanna), a mérsékelt övi cserjésekben, az erdőkben, dzsungelben és a mocsaras vidékeken).

Ezen ikonok alatt láthatunk egy arcot (vagy csak a teljes lehetetlenséget mutató keresztet), mely mosolygóssága mérvadó az adott életszint környezetigyeivel kapcsolatban.

A jobb oldali oszlop tartalmazza a civilizációk, illetve a helyszíni katasztrófák leírását. Leírja a civilizáció fejlettségi fokát, a populációt (ha ez nem milliós nagyságrendű, akkor csak LIGHTLY INHABITED a felirat), azt, hogy milyen állatfajta alkotja (ember=mammal), illetve az adott katasztrófa ikonját és nevét (ez a kis ikon — ha az animált, teljes ikonokat akarjuk megcsodálni, akkor azt az EDIT ablakban, kikapcsolt kompresszió mellett tegyük. Ekkor majd' minden „szabvány” katasztrófa ikonja nagyméretű és animált lesz, s itt kukkolhatjuk meg a nem választható (természetes) katasztrófákat is, pl. a környezetszennyezést, vagy a fejlődés utolsó lépcsőfokát jelentő exodus-t).

Az EDIT ablak ezen ikonjai (bal felső sarok) alatt láthatjuk a kurrens ikon (vagy alikon) képét, illetve az egyszeri használatával járó energiateljesítést.

Ezek alatt öt darab rétegkapcsoló van, szabályozza, hogy az EDIT térképen mik legyenek láthatóak (célszerű mind az ötöt bekapcsolni).

Utánuk hat darab, egymást váltó kapcsoló van a klimatikus rétegek EDIT ablakbeli megtekintésére (lásd a MAP funkcióit).

Ez alatt van egy fehér alapú mező: ezen láthatjuk pillanatnyi energiaszintünket. Persze általában minden akciónkkal csökken (és a természetes regenerálódása igen lassú), ami a játékot igen nehézé teszi.

Map: Az eggyel nagyobb tömörségű térképet hozza be, immár a teljes bolygóra kiterjedően. Itt nem tudunk változtatni semmit, viszont rengeteg dolgot lekérhetünk pl. a hőmérsékletről, meg ami csak kellhet.

Behíváskor (mint ezt az alsó jobb félen látható hosszú információs ablak is mutatja) a különböző magasságokat mutatja.

Az ablak alsó felén a következő ikonok vannak (balról jobbra):

Gaia: Ha kettő rövid klikkelést megeresztünk rá, a GAIA ablak jelenik meg. Ez a valószínű Macintosh-ról csencsölt fej (tessék megfigyelni a szemmozgást — sajnos nem kancsalít, mint Macen) mindig kinyilatkoztatásokat tesz hangulatáról, pl. hogy fázik, vagy szereti az állatokat stb. Értelmes dolgokra következtethetünk ezekből (pl. hogy üvegházhatás erősítendő, alvása esetén talán valami értelmeset tehetnénk is, pl. életet hozhatnánk létre, túlforr a bolygó).

Egy hosszú klikkre a kontinensek neveit kérhetjük le (ha nem random bolygóról van szó, illetve ha pl. sikerült a Földet — egy elforralással — teljesen lakhatatlan — víztelen — bolygóvá tennünk).

Global events: Az általunk beállított, illetve spontán (pestis, meteorhullás stb.) katasztrófákat, háborúkat láthatjuk.

Continental drift: A kontinensek vándorlásának kurrens vektorait nézhetjük meg. Itt említenedő meg, hogy a jobb oldalon levő hosszú információs ablakra klikkelve (és lenyomva tartva) végignézhetjük a kontinensek vándorlásának történetét (csak a Földnél).

Az eddigi három ikon egy nagyobb logikai egységbe tartozik: a geoszférába.

A három ikont egybe foglaló, alattuk található Geosphere ikonra klikkelve megkaphatjuk a bolygó kéreg alatti, globális jellemzőit, és ezeknek (némi energia fejében) változtatási jogát (azonos hatású a MODELS menü pontjainak hívása). Sajnos ezeket nem mindig lehet változtatni — de ha lehet, érdemes (pl. üvegházhatás fokozása, egyenletes éghajlat beállítása). Mindig az éppen más háttérrel világító jellemző a kurrens ebben az ablakban — ekkor az ablak jobb oldalán látható potméter állásáról (esetleg a szöveghez tartozó nyíl vastagságáról) olvashatjuk le az adott jellemző mértékét, és ezen a potméteren is állíthatjuk át. Random világ esetében fantasztikus az állítgatás hatása!

A GEOSPHERE kontroll (MODELS) ablakban a következő geoszféra-jellemzőket nézhetjük meg (esetleg állíthatjuk be):

Vulcanic activity: A vulkánkitörések gyakorisága.

Erosion: Erózió — régi röghegységek kialakítása, felületkülönbségek enyhítése (pl. a kontinensek mellett shellt, alacsony mélységű szakaszt hoz létre).

Core heat: A maghőmérséklet. Természetesen, magasabb hőmérséklethez nagyobb vulkáni tevékenység tartozik, és viszont. (Kontinensek építése, vándorlása.)

Core formation: A magképződési idő. Minél nagyobb, annál kisebb lesz a megmozgatott magma mennyisége, így a vulkáni tevékenység és a kontinensvándorlás is.

Meteor impacts: A (periodikus) meteorrajokkal való találkozás gyakorisága (bolygóméreteken kinos előfordulásuk: porfelszabadítás, esetleg szökőár stb.).

Axial tilt: A bolygó forgástengelyének eltérése az ideálistól — ez főként akkor lehet érdekes, ha egyenletes hőmérsékletű sávokat akarunk a bolygón látni. Ilyenre akkor van szükség, ha a bolygó annyira rideg vagy for-

ró, hogy csak a legmelegebb/leghidegebb helyre telepíthetünk életet. Amennyiben maximális kitérésre állítjuk (magyarán: júniusban az Északi-, januárban a Déli-sark felett delel a nap), ezt kombinálva a mai Föld esetén erősebb víz-levegő hőátadási rátával vagy a felszínre jutó erősebb napfényvel, hamar eláraszthatjuk a világot (amire csak a civilizáció nagyságának csökkenéséből következtethetünk).

Ennyit a GEOSPHERE ablakról. Visszatérve a MAP ablakhoz, az alul következő (negyedik) ikon (amely már a HIDROSPHERE csoportba tartozik, melynek nincs külön kontroll-ablaka, lévén, hogy az itteni összes lehetséges funkció megtalálható másutt is — pl. eső, párolgás, jég, meteor):

Hide ocean: Nincs túl nagy jelentősége, csak eltünteti a térképek mindegyikéről az egyhangú vizet — láthatjuk a tenger alatti mélységeket. Akkor van szerepe, ha pl. az AQARIUM-ban új kontinenseket akarunk telepíteni.

Ocean temp: Vízhőmérséklet (elég érdekes ez a dolog is — nem igazán kipróbált program!). A normál EDIT ablakban a jobb gombbal kérhető (EXAMINE) aktuális adatok néhányszor — Mars, Vénusz — homlokegyenest eltérnek az itteni adatoktól. Pl. mind a levegő, mind a víz hőmérséklete lényegében azonos maradt sikeres terranizálás ellenére — az EXAMINE üzemmód szerint (pl. —40, vagy +200 Celsius fok emberi településeken). Szerencsére ezt eddig csak az előbb említett két bolygón tapasztaltuk. (Ilyenkor rendes eredményt a MAP ad, vagy az EDIT ablakba bekért időjárási adatok.)

Ocean currents: A tengeráramlatok (nem túl pontos — pl. a Föld esetében a Golf-áramlat).

A következő hármas csoport az **ATMOSPHERE** csoportja. Ennek döntő jelentősége van a hőmérsékletre, az esőre (élővilág), illetve még ide tartozik a GRAPHS ablak is:

Air temp: A levegő hőmérséklete.

Rainfall: Éves csapadékmennyiség (a növényzet telepítésénél igen fontos)

Air currents: Légáramlatok, nem jelentős.

Az **ATMOSPHERE** modell kontrollablakja:

Solar input: A beérkező napsugárzás.

Cloud albedo: A felhők reflexivitása: minél nagyobb, annál kevesebb napfény jut a felszínre.

Cloud formation: A párolgásból származó felhők képződésének mértéke.

Rainfall: Már említettük, igen fontos.

Surface albedo: A felszín fényvisszaverése (mennyi napfényt nyel el a növényzet?).

Greenhouse effect: Az üvegházhatás (amely azért elsősorban a vízgőz, a metán és a szén-dioxid mennyiségétől függ). Elsőrendű fontosságú a terranizálendő bolygóknál — Mars, Vénusz.

Air-sea thermal transfer: A légkör és a tenger hőcserélési rátája.

A **bioszféra** kettes csoportja következők:

Biomes: Növényzet (amennyiben a jobb alsó sarokban be van kapcsolva az Info, a hosszú ablakban itt is láthatjuk, mi mit jelent).

Life: Állatok — prokariótától emlősig.

A **BIOSPHERE** modell kontrollablakja:

Thermal tolerance: A hőmérsékleti tűrést állítja be (minél magasabb az érték, annál szélesebb hőmérsékleti tartományban élnek meg az élőlények).

Reproduction rate: Milyen gyorsan reprodukálódik az élővilág (minél magasabb, annál jobb).

CO₂ absorption: A növények mennyi széndioxidot kössenek meg (a levegőből).

Advance rate: Az egyes osztályok továbbfejlődési (a következő, magasabb szintű osztályra) rátája.

Mutation rate: A (jó értelemben vett) mutálódási ráta (mint az előző pont).

Végezetül a civilizáció egyetlen ikonja található (a különböző fejlettségi szinteket — kőkorszak, bronzkorszak, vaskorszak, atomkorszak, informatikai korszak, nanotechnikai korszak — megkülönböztetve).

A **CIVILIZATION** modell kontrollablakja az előállított energiamennyiséget (és annak forrását), illetve annak elosztását szabályozza. Igen fontos az emberiség továbbfejlődésére nézve.

Az energiaforrások kihasználása (ha van egyáltalán — lásd pl. a HISTORY menüpontot) mindenképpen fontos. Ha nincs energia, a civilizáció nem fejlődőképes, s így háború, járvány hamarosan elpusztítja.

— **bioenergia:** fa, növényi és állati (pl. trágya) energia;

— **nap/szélergia** (ez már kezdettől a leginkább kihasználható);

— **víz/geoenergia:** árapály, hőenergiák stb.

— **fossil** (szén, olaj): Ez csak akkor használható, ha a bolygón az élet nagyon régen keletkezett — ui. olaj, szén csak így keletkezhet.

— **nukleáris:** erőművek, bombák;

Persze súlyoznunk kell, mit tuningoljunk az energiaelosztáskor (olyat ne tegyünk, hogy senkinek sem adunk semmit, mert akkor az energia kárba vész):

— **filozófia:** a legjobb háborúellenes tevékenység;

— **tudomány:** A magasabb szintre lépés döntő eszköze. Ugyanakkor nagyon vigyázzunk, ne csak erre koncentráljunk, mert különben az emberiség szellemi (filozófia), orvosi, élelmezési éretlensége miatt könnyen kipusztul (háború, betegségek, éhínség);

— **mezőgazdaság** (minél több ennivaló, annál biztosabb szaporodás);

— **orvoslás;**

— **művészet, médiumok;**

A MAP ablakban a jobb alsó sarokban van még három kapcsoló. Az alsóról már beszéltünk: a tőlük jobbra levő, hosszú információs ablakot kapcsolja át történeti ablakká. (Sokkal jobb a WINDOWS/HISTORY menüpont használata, mégha néhol logikátlan is.)

A középső simán behozza a WINDOWS/GLOBE (forgó bolygó, csak gyors 286/386-nál ajánlott, de azon is eléggé fölösleges — a WINDOWS/MAP sokkal inkább használható) ablakot, a felsővel (Edit) meg visszaválthatunk EDIT módba, ilyenkor persze a MAP eltűnik (egyébként az ablakok tologatása, csukása, nagyítása a megszokott módon történik).

Visszatérve a balról a második menü (WINDOWS) tárgyalásához, folytassuk a GLOBE menüponttal.

Globe: Erről már beszéltünk a MAP menüpont azonos nevű kapcsolója tárgyalásakor. Sokat nem ér, csak attraktív; ugyanakkor ha kétszer gyorsan (egymás után) ráklikkelünk a bolygóra (ha a jobb alsó sarok kis bolygócskájára mutatunk, akkor ugyanazt az ikonválasztékot kapjuk meg, mint normál MAP üzemben), megnézhetjük a bolygó belső mag-szerkezetét.

Gaia: Szintén tárgyaltuk már.

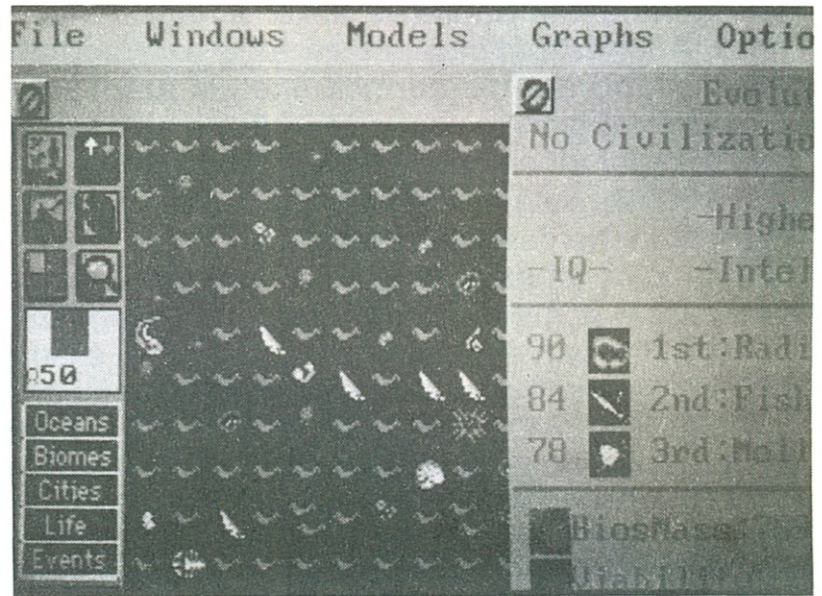
History: Igen hasznos — sokaknak már jól ismert feladata van (**Simcity**). Lekérdezhetjük az oxigén, a széndioxid, a metán, a víz- és léghőmérséklet, az esőzések, a növényzet, a fajgazdagság, a fosszilis és az atomenergia mennyiségét visszamenőlegesen is, és a környezetszennyezés, a járványok és a háborúk mértékét. Nagyon jól felhasználható pl. amikor a MODELS menüvel szórakozunk. Egyszerre négy adatot kérdezhetünk le, és természetesen a program a háttérben dolgozik. Ennek főleg akkor van jelentősége, amikor még kirakjuk a képernyőre a REPORT és pl. a CIVILIZATION (ha az energiafelhasználás és — elosztás hatásait akarjuk tanulmányozni) vagy valamelyik MODELS ablakot, rögtön láthatjuk MODELS ablakbeli ténykedésünk eredményét.

Report: Pillanatnyi helyzetjelentést ad. Igen jól használható, és a lehetséges négy (geológiai — többsejtű állatok kialakításáig, evolúciós — a tűz felfedezéséig, civilizációs — az ipari forradalomig, és technikai — a bolygó elhagyásáig) időskálának megfelelő legfontosabb adatokat kérhetjük le. Az ablak tetején láthatjuk a kurrens kort és az alján a globális, a következő korba vezető célt.

Civilizált, illetve technikai kor esetén kapjuk a leghasznosabb adatokat. Az ablak felső felén ekkor a civilizáció típusát (emlős stb.), a legmagasabb és az átlagos technikai fejlettséget, az emberiség (na jó: civilizáció, ha pl. a prokariótákra gondolunk) létszámát és hangulatát látjuk (ez utóbbi sajnos kizárólag a művészetre koncentrált energiától függ — ha ez maximális, és közben a bolygó elforr, lehet még az „életminőség” isteni).

A középső ablakszeletben a civilizáció népességének környezettel szembeni elvárásait (tenger/tundra/szavanna stb.) láthatjuk.

Az alsó felében az energia kiaknázásának összegzését, annak hatásfokát és ezen energia elosztását látjuk. Az energiatermelés első oszlopában a heti ráfordítás (magyarán: a ráfordítások arányát) látjuk. Az energia ikonjától jobbra az adott művelet effektív kihasználtságát látjuk (pl. ha maximumra növeljük a Föld



felszínére jutó napfényt, akkor a nap/szélenergia kihasználtsága pár százalékkal nő. A kihasználtság persze függ az energiakészletektől is — lásd HISTORY ablak). Jobbra a megtermelt energia szám szerinti megjelenítését, s még jobbra a megfelelő ikon mellett a civilizációs energiafelhasználás mennyiségét látjuk.

Geológiai idősíkban a legfejlettebb (állati) életet, az uralkodó növényzet nagyságát látjuk, valamint a viability-t értékelő arcot (mosolyog-e), amely ezen növényzet életlehetőségeit mutatja.

Evolúciós időszakban a középső harmadban látható a jelenleg legmagasabb fejlettséget (IQ) elért (amely függ attól, hogy milyen régi a faj, mekkora a létszáma, mennyire van egymáshoz közel) három állatfaj.

Ezek az intelligenciaértékek állandóan nőnek, és a 90-es IQ elérésekor (lásd a FILE/NEW WORLD/RANDOM WORLD — leírást), azonnal vagy 100 millió év (amennyiben a sebesség FAST, ez pár perc) múltán a 90-es IQ-t elérő faj alapít civilizációt. Itt is láthatjuk a legelterjedtebb növényzet adatait és életlehetőségeit.

Tutorial: Egy egyszerű kis szöveges help, de igen jó.

Glossary: A játékban előforduló kifejezések szótára, kezdőknek igen hasznos.

3. MODELS

Erről már beszéltünk. A fontosabb jellemzőket állítja be bolygóméreteken — igen fontos menü. Szerencsére használata kis energiába kerül.

4. GRAPHS

A pillanatnyi helyzetről pontosan informálódhatunk.

Air Sample: Megnézhetjük, mekkora a légnyomás, illetve az egyes gázok milyen arányban vannak jelen a légkörben, s milyen alakulásuk várható (a vízszintes hátsók után feltűnedező plusz, illetve mínuszjel). Igen fontos:

Szén-dioxid: Fontos az üvegházhatás kialakításában és a növényzet fejlesztésében. Lehetőleg, amikor elkezdünk a szárazföldre telepíteni, aránya ne legyen 10-15 százaléknál nagyobb. Szintén kínos jelenléte az üvegházhatástól szenvedő bolygóknál (lehetőleg nitrogéngenerátorral vonjuk ki a légkörből — az nem tűzveszélyes).

Oxigén: Minimum 10% kell a szárazföldi élethez. Amikor már telepítettünk erdőségeket, az összes oxigéngenerátort semmisítsük meg — az erdőségek (és párhuzamosan az állatok) megtartják a kiritikus 25 % alatt, 18-20 % körül az oxigénarányt.

Metán: A vulkánok fő terméke. A vulkáni tevékenység befejeződésével aránya csökken; különösen növényzet jelenlétében.

Légnyomás: Minimum 0.2 atmoszféra szükségeltetik, de lehet még sokkal nagyobb is, szárazföldi élet esetén is.

Biomes: Az egész bolygóra kiterjedő összesítést ad a növényzetről.

Life-Forms: Ugyanezt teszi az állatokkal kapcsolatban.

Ez utóbbi kettő menüpont érdekes 3D oszlopokkal dolgozik: az adott élethez tartozó oszlopok közül mindig a legelöl levő a mostani állapotokat tükröző, a hát-

rább levők a történetet mutatják.

Technology: A létező összes emberi kultúraszint összesítését mutatja.

5. OPTIONS:

GOTO EVENTS: A katasztrófák színhelyére lépünk bekövetkezésükkor (ugyanúgy, mint a *Simcity*-ben, itt sem nagyon érdemes használni).

UPDATE BACKGROUND: Ha kikapcsoljuk, és más ablakban vagyunk (az a kurrens), az EDIT ablakot nem újítja állandóan a program — ez valamelyest sebességnövekedést jelent.

COMPRESS EDIT SCREEN: Kikapcsolásával az EDIT-képernyőt kinagyítja, és így sokkal kisebb területet fog át az ablak.

MUSIC: Globális történések kijelzésekor (pl. az óceánok elforrása, az élet tovább, illetve visszafejlődése), és új világ betöltésekor zenél.

SOUND EFFECTS: építéskor hangeffektust hallunk.

MESSAGES: katasztrófák stb. kommentezése.

AUTOSCROLL: Automatikusan scrollozza a képernyőt.

SAVE ...: Legközelebb ezekkel az opcióbeállításokkal, ablakméretekkel indulunk.

6. SPEED

Az időmérés gyorsasága, ajánlatos csökkenteni az előregyártott helyszíneken (főleg a Vénuszon és a Marson).

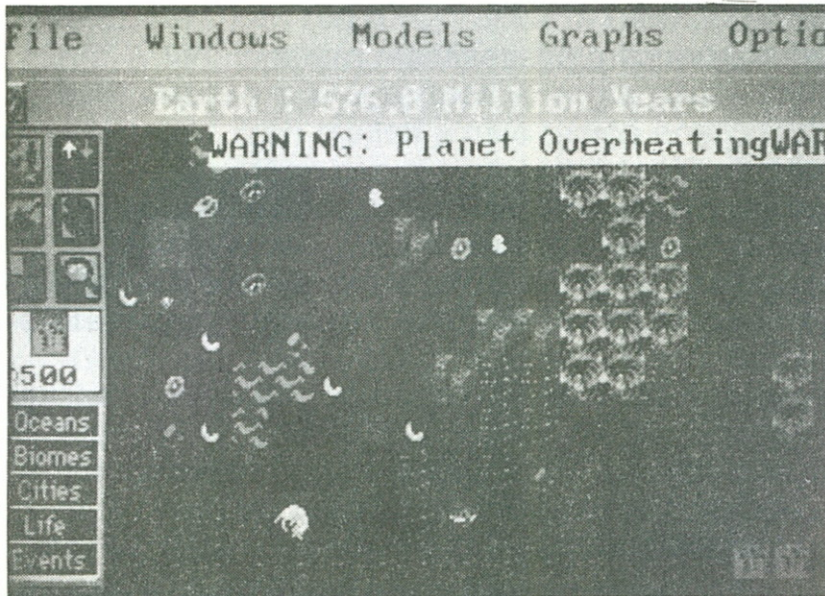
7. DATASOUND

TONE MONITOR: Az alsó hét követendő mennyiség közül egyet kiválasztva és ezt bekapcsolva, úgy 1-2 évenként hangjelzést kapunk, melynek magassága egyenesen arányos a jellemző bolygón mért átlagával. Ezzel kiválthatjuk pl. az állandó hőmérséklet-térkép-bekapcsolást — ha valami gond lenne, pl. túlfűtés vagy -hűlés, a hang magasságának (előzőhöz mért) változásából rögtön meghallhatjuk. A választható jellemzők (ez igaz a PLAY DATA SONG pontban lejátszott „zene” is) a következők: a magasság, a léghőmérséklet, az eső, a vízhőmérséklet, a növényvilág, az állatvilág és a civilizáció nagysága.

PLAY DATA SONG: Ez nem jelentkezik be állandóan, csak amikor aktivizáljuk ezt a menüpontot. A bolygón északról délre haladva és azt 32 sávra felosztva, az adott szélességi sávban a kiválasztott jellemző átlagnagyságának megfelelő magasságú hangot ad. Egy átlag bolygón (pl. Föld) a hőmérsékletről így egy „kupolás” hangsört hallunk (kb. feléig emelkedik, majd csökken).

Végezve a menük tárgyalásával, rátérhetünk a játék leírására.

A játék célja a választott világon a lehető legjobb optimum elérése, a minél nagyobb (és biztos alapú) civilizáció létrehozása.



Bolygónkat kiválasztva, általában már a Föld mai klímájához hasonló világgal kezdünk — ezt nem szükséges lakhatóvá tennünk; elég az élet telepítésével és a kisebb terranizálással (optimalizáció) foglalkoznunk, és nem kell olyan „kemény” eszközökhöz nyúlnunk, mint pl. a különböző gázgenerátorok. Itt nincs is sok tennivalónk.

A terranizálatlan bolygókon (pl. földtörténeti őskor, Mars, Vénusz) sokkal nagyobb gondjaink lesznek. Itt már nagyon meg kell fontolnunk, mit lépünk, és energiánk is bántani fogja, hogy periodikusan tudunk csak lépni (pl. a Vénuszon a beugrásnak telepített oxigéngenerátorokat a növényzetre tekintettel idővel ki kell pusztítanunk, de akkor rögtön elkezdődik a szén-dioxid termelődése, ezáltal a bolygó túlhevülése, a tengerek elforrása (ami maga is üvegházhatásfokozó), ami miatt újra oxigéngenerátorokat telepíthetünk stb.), olyanokról nem is beszélve, hogy az állandó gáztermelés-szabályzás miatt a légnyomás minden határon túl nő.

Mihelyt elértük az optimumot (bolygónként 2-3 oxigéngenerátorral, ugyanennyi széndioxid-generátorral, növényzettel általában tartható az optimum), az élet telepítésén fáradozhatunk (amire energiánk alig marad. Sajnos elég unalmas a játék ebből a szempontból: vagy végtelen az energiánk, vagy olyan kevés, és olyan lassan pótlódik, hogy az ember elunja a gép előtt az életet). Kár, hogy a program nem értékeli a teljesítményünket, mint pl. a **Simcity** esetében — lásd a határidős vállalkozásokat.

A program helpje az állatvilágot a következőképp osztályozza: prokaryotae (prokarióták) / protoctista (eukarióták) / fungi (gombafélék) / plantae (növények) / animalia (állat) / (Kingdom, -világ) — — gerinchúros ízeltlábú gerinctelen / (chordates), (arthropods) (invertebrates) / (törzsek, Phylum) — halak (fish) / kételtűek (amphibian) / hüllők (reptile) / madarak (avian) / emlősök (mammal) / (osztályok, class) — — rágcsálók (rodents) (rendek, order) / macskafélék (felines) / kutyafélék (canines) / kérődzők (ruminants) / főemlősök (primates) / cetfélék (cetaceans)

Ezek alatt vannak a fajok (és alfajok). A fajok (species) meghatározása: lényegében azonos külső-belső tulajdonságú, olyan egyedek összessége, amelyek egymással szaporodóképes utódot hoznak létre. (Nem árt azért tudni, mi is az a faj, meg törzs, meg aztán minek mindenkinek lefordítania az ilyen szakszöveget...)

Spellcasting 101 (Legend Entertainment)

Sorcerers Get All the Girls

Először a játékról szólunk néhány szót: rendkívül izléses és szép grafikája van, még **CGA**-n is! Használata roppant egyszerű és nagyon ötletes (billentyűzettel és egérrel is jól használható: pl. minden használható dolgot be lehet 'gépelni' mouse-zal: klikkelve a kép egy bizonyos részletére, a gép automatikusan megmondja, hogy mi van ott (mint a **SIERRA**), illetve kettőt klikkelve a tárgyra magától értetődő dolgot tehetünk vele, pl. felvehetjük). PC-n ez volt a korszakalkotó adventure 90/91 fordulóján, a non plus ultra; ami a **LEGEND ENTERTAINMENT**-et pillanatok alatt reflektorfénybe hozta. Addig PC-n még egyáltalán nem létezett hasonló típusú és színvonalú kalandjáték, csak C64-en, illetve Amigán.

Első látásra egy kicsit nehéz kezelni a rengeteg ige miatt, de ezt ellensúlyozza, hogy **MINDEN** éppen használható szót (tárgyak, berendezési tárgyak, emberek) kiír a gép, és így egy kis gyakorlással (és angoltudással) hamar nagyon 'könnyűvé' válhat a játék. Legjobb az, hogy egy-két ige nek nem kell megadni a pontos célt, így például használhatjuk a **TAKE ALL**-t (minden felvehető tárgyat felvesz vagy megpróbál felvenni).

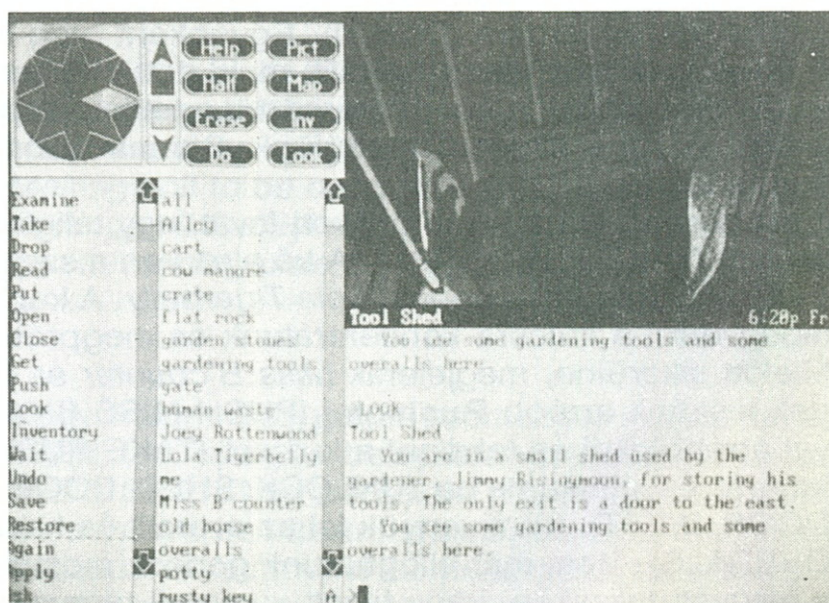
A menürendszer

A kép bal felső sarkában van az iránytű — világítva jelzi, merre szabad az út. Érdekes módon, könnyen összezavarja az embert, mert pl. az egyetem főterét pont ellenkező szemszögből mutatja a program, mint amilyen valójában (ezért könnyebb **MAP** üzemmódban mozogni).

Mellette a le/fel irányú mozgatók, illetve a be/kikapcsolók (pl. ha ki akarunk menni egy teremből vagy a dokkból be akarunk nézni a diri házába).

Még jobbra van 4 (illetve képernyő-szélességű szöveg esetén — **HALF** üzemmód — 2) menüpont. **Help**-pel — egyértelmű — kezelési segítséget kérhetünk, **Half**-al kapcsolhatunk teljes szélességű szövegmezőre és **Menu**-vel vissza, az **Erase** a mouse-zal kiadott szavak utolsóját kitörli, **Done** pedig elküldi az eddig beírtakat (csakúgy, mint az **Enter**). Sajnos nem lehet kézi beírásról rámutatós beírásra kapcsolni, csak viszont.

A jobbra levő másik négy menüpont a képernyő jobb felső negyedének állapotát határozza meg: **Pict** (ez a legszebb) üzemmódban aktuális helyszíneképet, **Map**-ban



térképet (ez a leghasznosabb), **Inv**-ben inventory-listát és **Look**-ban a helyszín szöveges leírását kapjuk.

Az egeres beírás igen támogatott. Kiválasztva a megfelelő igét, s ráklikkelve, máris választhatunk a főnevekből, az igéhez szervesen tartozó kötő- és határozószavakból.

Figyelemre méltóak az itt-ott hallható digitalizált hangeffektusok is és **Sound-Blaster-en/Adlib-en** a jó zene (bár meg kell mondani, hogy dallam csak itt-ott csendül fel — szerencsére az újabb **Legend** játékok már ebben is jobbak). A színek **EGA**-sak, mégis hogy tudták ennyire szépen elkészíteni... (Új hír, hogy Amigára is átkonvertálták a játékot. Ha a nagy felbontás kilőve, akkor mi lesz benne vajon szép?)

I. fejezet: ESCAPE!

Friday 3:35 p.m.

A játék kezdetén a hálósobánkban találjuk magunkat, ahová mostohaapánk zárt be (biztos nem ettük meg a főzeléket). Nyissuk ki az íróasztal fiókját (**OPEN WRITING DESK**), és vegyünk fel mindent (**TAKE ALL**). Felettünk egy kis adag szénát találunk és mivel nem vagyunk éhesek, odaadjuk a ház előtt lévő lónak (**OPEN RIGHT WINDOW, THROW PILE OF HAY OUT RIGHT WINDOW**). Kaptunk is mindjárt 3 pontot. Menjünk a WC-ig (**NORTH**), majd nyissuk ki a WC ajtót (**OPEN TINY DOOR**). Most jön a piszkos munka: vegyük magunkhoz a tele bilit (**TAKE POTTY**), majd feszítsük fel a rácsot és kapjuk el a pókot (**TAKE ALL**). Innen már kijuthatunk az utcára (**DOWN**). Egyébként még kijuthatunk a sikátorra a kandallón át is: vegyük magunkhoz a bilit, majd dobjuk a tartalmát a tűzre, amitől a tűz kialszik és felmászhatunk a kürtőn keresztül a tetőre. Kapjuk, azaz csak elkapnánk a faágat, letörik és mi a sikátorba kerülünk. Semmi különbség nincs, csak így kapunk egy bonus képet.

A sikátorban láthatjuk a jóllakott lovat, egy taligát és egy lapos követ, amit fel is vehetünk (**TAKE FLAT ROCK**). A kő alatt van a szerszámoskamra kulcsa. Ekkor fut be a kapun titkos szerelmünk, *Lola Tigerbelly*. A kapun ugyan elszakad a ruhája, de mi hidegvérrel a kulcsra koncentrálnak és megpróbáljuk felvenni (**TAKE RUSTY KEY**). Mielőtt sikerülne, megjelenik *Miss B'counter* és óvatlanul rááll a kulcsra. Kénytelenek leszünk arrébb **Push**-olni (**PUSH MISS B'COUNTER**). Sikerül emberfeletti erővel arrébb lökni és felvenni a kulcsot (**TAKE RUSTY KEY**). Nyissuk ki a szerszámoskamrát és menjünk be (**UNLOCK SHED DOOR WITH RUSTY KEY, OPEN SHED DOOR, WEST**). Bent vegyük fel az overallt és használjuk is (**TAKE OVERALS, WEAR OVERALS**). Most már ellóghatunk gonosz mostohaapánk elöl és keresztültrappolva a trágyás talicskán, irány titkolt vágyunk tárgya, ahova tulajdonképp csak azért vagyunk, mert a **MÁGUSOKRA BUKNAK A NŐK**: a **Sorcerers University!** (**EAST, OUT**)...

II. fejezet: Sorcerers University

Sunday 9:40 p.m.

Álljunk be a beiratkozók sorába (**GET IN LONG LINE**), majd várjunk egy órát (**WAIT, WAIT**). Elérünk a regisztrátorhoz, aki holmi gyári kézikönyvre hivatkozik. Válaszoljunk a kérdéseire a továbbiak szerint! Ha jól válaszoltunk, beiratkozhatunk, és megkezdődik egyetemi pályafutásunk...

Sorcerer University
REGISTRATION FORM

Welcome to Sorcere U! Please bring this form with you on registration day. It will be needed in order to complete any informations which is missing from our registration records. No one will be registered for the term without this form! Registration will occur in Donkeydung Hall, between 9:00 a.m. and 4:30 p.m.

Student: EAGLEBEAK, ERNIE
Status: FRESHMAN, CLASS OF 41
ID Number: 9179
Advisor: PROFESSOR OTTO TICKINGCLOCK
Living Group: FROGKISSER HOUSE
Hometown: PORT GEKKO (ALUMNI SECTOR 14)
Secondary Scoll Class Rank: 23
Sorcerer Aptitude Test Scores: Oral: 590; Anal: 670
Dietary Restictions (if any): NONE
Allergies (if any): NONE
Medical Checkup Completed: YES
Health Scores: 91

Schedule for Fall Term of 1037
 Course: Days:Time: Location: Professor:

SPELLCASTING 101 MWF 9:30—11:30 Meltingwolf Hall Wartytoad
 GENERALMAGIC 101 MWF 1:00—3:00 Meltingwolf Friedolsheep
 PHYSICAL SK.101 MWF 4:00—6:00 Sorcerer Stadium (Staff)
 MATH & SC, 101 TTh 9:30—11:30 Meltingwolf to be determined
 MYTHOLOGY 101 TTh 1:00—3:00 Meltingwolf Barleybreath
 ETHICS 101 TTh 4:00—6:00 Meltingwolf Honningturtle

Tuesday 12:20 p.m.

Az egyetem főterén vagyunk, ahol egy halom újságpapír szemezget velünk, tehát vegyünk fel egyet (TAKE NEWSPAPER). Az újságba belepillantva elolvashatjuk az aktuális művészeti híreket (READ ARTS SECTION): pénteken a Blue Demons koncertezik a Sorcerers Stadiumban és mennyit kell fizetni a belépőért (ez ránk nem vonatkozik, nekünk semmit nem kell fizetni és akármikor bemehetnénk, ha lenne!). Még elolvashatjuk a News-t, sportot és oktatási cikkeket. Minden reggel új újság van!

Menjünk keletre (EAST), itt van a fő előadóterem. Várjunk a becsöngetésig (WAIT), majd sok WAIT-tel hallgassuk végig a mitológiáról szóló előadást.

Tartalma:

„Mindenek (de főleg Peloria, sőt: még a Nap és az Égbolt) előtt létezett a Világosság és a Sötétség. Rengeteg idő múltán a fény alakot öltött Mineola istennő képében, az árny pedig a hatalmas Manhasset istenében. (Jellemző, hogy mindig a férfiak az otrombák, már ilyen mitológiai témában is... Mikor kapunk kártérítést az ilyen irányú lenézettségünk miatt?)

Ők ketten a végtelen űrben magányosan fénylettek, és alaptermészetüknél fogva hamarosan unatkozni kezdtek. Ekkor Mineola levágott magáról egy hajtincset, és megteremtette belőle Ocarina istennőt, aki annyira szép volt, hogy felkeltette Manhasset durva irigységét.

Nem lemaradandó, Manhasset is beszállt a ringbe, és ő is megmarkolta egy hajszálat; de sietségében nem vigyázott, és egy ronda fekete szemölcs egy durva szőrért tépte ki, s hozta létre belőle Glockenspiel istent, aki legalább annyira visszataszító volt, mint amilyen szép Ocarina.

Egyéb lehetőségek híján, végül is Glockenspiel és Ocarina egybekelt, és ennek eredménye Peloria lett, aki egyszerre volt kimondhatatlanul gyönyörű, és borzasztóan ronda.

A szülők természetesen magukénak akarták a gyermeket, és ez vetette el a magvát a későbbi hatalmas háborúnak.

Mineola Ocarina segítségére sietett, és ketten létrehoztak rengeteg, a soraikat erősítő hercegnőt; mint pl. Uvuela-t, a szerelem istennőjét, Basilica-t, akinek a kisujjában volt a tartalmas élet tehetsége, Adagio-t, aki a leggyérből is mennyei illatot kovácsolt, és így tovább.

Eközben Glockenspiel és Manhasset sem tétlenkedett: létrehozták saját seregüket olyan alakokkal, mint Adenoid, akiből kibuggyant az utálat minden iránt, amit látott; Barbican, akinek minden likárból halálos okádék tódult ki; Diatonic, aki Adagio-val elmentésben a halálos bűzök fejlesztésére koncentrált.

Így tört ki a Peloria körüli háború. Az istenségek tűzzel és villámokkal hadakoztak; s a mai éjjeli égbolt csillagait is a hajdanvolt harc parázsló maradványainak mondják.

Hamarosan aztán Glockenspiel kezétől új isten, a háború megtestesítője született, akinek jelenlétében mindenki reszketett, és még a mai felvilágosult emberek szívébe is félelem költözik nevének hallatán: Baccarat!

Baccarat a vitatott Peloriát megfogta véres vascsápjába, és tökéletes örületében végtagjait sorra kitépte, atomokká szétzúzta, majd ezeket az atomokat kihajította az űrbe, ahol azok felrobbantak — tűz és jég, por és hamu így keletkezett.

A mai Peloria így jött létre — a gyermek-Peloria atomjaiból.

Ez a — régiekhez igazodó — szemlélet tökéletesen elmagyarázza a világ természetét. Mivel Peloria földje áttételesen Ocarina és Glockenspiel testéből született, magában hordozza a szépséget és az elrejtendő csúfságot.

Tettét látván, az istenek és az istennők, életükben először, meggyalázva, félni kezdtek, s elhatározták, elpusztítják Baccarat-ot, csak még nem tudták, hogyan.

Keresvén a szörnyű erő csökkentésének kulcsát, az istenek és istennők megszülték Bagatelle hajadont, aki úgy sugározta magából a békét, mint nap a meleget. Előle Baccarat sem menekülhetett: Bagatelle megérintette, majd hamarjában egybekeltek — s itt ért véget a háború.

Ezek után az istenek és istennők felkerekedtek, és az új világ egy rejtett zugában letelepedve, uncsi fegyvernyugvásba temetkeztek. Unaloműzőnek, benépesítették növényekkel, állatokkal, szörnyekkel a mai Peloriát, és embereket is telepítettek falvakba, városokba, hogy jobban rajtuk tarthassák a szemüket.

Bár számunkra ismeretlen régiókba rejtöztek, mégis befolyásolják teremtményeik kapcsolatait; ha villámlik, tornádó pusztít, akkor dühösek; ha szivárvány világít, boldogok; a szél és az árapály pedig mozgásukkal magyarázható.

Nappal Mineola uralkodik, éjjel Manhasset van talpon. Amíg Basilica védelmez minket születésünktől a síríg, Barbican arra vár, hogy az övéi legyünk. S ha egy pár vitatkozna: azt mondják, megint Glockenspiel és Ocarina kapott hajba.”

Háromkor (miután befejeződött a szeminárium) menjünk a **Simulation Lab**-ba (EAST). Itt egy szimulációs szék várja a kíváncsi látogatókat. Használjuk mi is (SIT IN TIMEWORN CHAIR). Beindul a szerkezet, és elrepít minket egy 'tipikus' varázslói helyszínre:

Egy várárok mellett találjuk magunkat. Ahhoz, hogy átmehessünk a másik oldalra, alkalmazni kell a szimulátorhoz kapott új varázslatot — persze egy READ SPELL BOOK, majd a lépésvesztés miatt egy RESTORE szükséges! (CAST GUB SPELL ON TREE). A fának hirtelen kinő egy átívelő ága a másik oldalra, amin akár át is mehetnénk, de a következő pályán ott várakozik az *Atomic Dragon* (később majd találkozhatunk vele az előadások során), és ha nem akarunk sugárfertőzésben 'meghalni', szereljük fel magunkat egy erősítő varázslattal (CAST ZEM SPELL ON ME, SOUTH).

Megérkezünk a kastélyhoz, ahol ott van a sárkány és kiáltozást hallunk a toronyból. Adunk egy maflást a sárkánynak (KILL ATOMIC DRAGON WITH SWORD). Ettől kipurcan, de nem tudunk feljutni a toronyba...

Gondosan körülnézve, láthatjuk a várfal tövében növő gatz, amit ha megnövesztünk, akár fel is mászhatunk rajta (CAST VAI ON IVY, UP). Epp időben érkezünk, mert a cellában egy leláncolt szépség fekszik az egyre lejjebb himbálódzó borotvaéles kés alatt.

Egy hősies mozdulattal kikapcsoljuk az ingát (PUSH LEVER), majd kiszabadítjuk a lányt (OPEN SHACKLES). A lányka megköszöni a segítséget, de ebben a pillanatban elhomályosodik körülöttünk minden és visszatérünk a szimulációs székbe...

Először is elvételnek a szimulációs varázslatok, majd megdicsérnek, hogy száz százalékosan teljesítettük a feladatot. (Bezzeg a program ezt egy árva pontal sem honorálja..) Egyébként a székben csak tíz lépés áll rendelkezésünkre, tehát ha egyet is elszúrunk, a lány meghal. (Érdemes egyszer megnézni.)

Miután visszatértünk, 4 órakor elkezdődik a második előadás a varázslásról és a varázsló etikájáról. Ezt úgy gondoljuk nemigen kell részletezni: a mágusok az egyszerű halandók között járva nagyon sok megkötéssel terheltek. Bármelyik fontos szabályt is hágják át, a **Varázskönyv-engedély** örökre megvonódik a renitenskedő mágustól — az ítéletet csak négy év után torpedózhatjuk meg, akkor is vajmi kevés eséllyel. Ilyen elsőrendbeli gatszág pl. egy nem beavatott személy befolyásolása, rajta varázsszavak használata.

Természetesen királyunknak is engedelmességgel tartozunk. Amikor pl. inkognitóban keresünk számára fűszert a zellermártásához, egy olyan pitiáner ügy miatt, mint egy haldokló lány megmentése, nem fedhetjük föl kilétünket.

Az előadás az **Éttermek Törvényének** kikérdezésével kezdődik. Ez 6 szakaszra bontja fel minden étterem történetét:

1. kinyit az étterem
2. a kaja fenséges, az árak alacsonyak, a vendég kevés
3. egyre több vendég szokik oda
4. az étterem kénytelen árakat emelni
5. a népvándorlás megszűnik, hogy a színvonal leesett
6. az étterem bezár.

(Nem tudjuk, mit keres ez a kis zöldség az etikában...)

Az előadás befejeztével (6 órakor) már szabadok vagyunk. Először menjünk fel a könyvtárba (UP) és vegyünk el egyet a leghíresebb könyvből, egy bestsellerből (TAKE POPULAR BOOK). Tartalma a szokásos szentimentális nyáladzás & üldözés stb.

Ezután gyérünk a **Sorcerers Stadium**-ba (WEST, WEST), s olvassuk el az eredményjelző táblát (READ SCOREBOARD), ebből megtudjuk, hogy ma, kedden 7-kor '13-man Megajoust'-ot játszanak az egyetemek egymás között és holnap (szerdán) 12-kor '3-sided Pokkage' lesz. (Nem tudjuk, mit jelent, de aki akarja, találgathat — pl. a meccs „közvetítésének” szövege alapján.)

8-kor nagy parti lesz a **Tappa Kegga Bru**-ban, és feltétlenül ott kell lennünk! Miután 8:10-kor megérkezik egyik barátunk, átnyújt egy SKOON spellt tartalmazó dobozt, amit kinyitva (OPEN SKOON BOX) egy új varázslat tulajdonosa leszünk (és második szintű mágusokká lépünk elő).

Menjünk ki (OUT) és térjünk be **I Phelta Thi**-be, ahol álarcos bál van. 8:30-kor egy lány érkezik és azt mondja, hogy rosszul van, segítsünk neki. Mondjunk neki igent (YES). Kérkezünk a főtérre és ott egy rövidebb bemutatkozás után mehetünk is a szobánkba (SOUTH, EAST), majd rakjuk le az álmos *Gretchen*-t az ágyra (PUT DOWN GRETCHEN) és kutassuk át (SEARCH GRETCHEN), találunk nála egy díszes kulcsot (TAKE EMBOSSSED KEY), amivel az elnök házát lehet kinyitni.

Menjünk is mindjárt nyitogatni (WEST, SOUTHWEST, UNLOCK DOOR WITH EMBOSSSED KEY, OPEN DOOR, IN). A szobában egy **FRIMP** varázsdoboz van (TAKE FRIMP BOX, OPEN FRIMP BOX). Mi is mehetünk most már aludni (OUT, EAST, EAST, SLEEP).

Wednesday 8:15 A.M.

Amikor felkelünk, *Gretchen* már eltűnt, de hagyott egy üzenetet, amelyben megköszöni, hogy milyen udvariasak voltunk & nem éltünk vissza a helyzettel (Sebaj! Majd... legközelebb! Sajnos a program megakadályozta ilyen irányú törekvéseinket...) & etc...

Vegyünk fel mindent (TAKE ALL). Menjünk ki és megint olvasgathatjuk az újságot... Az előadóterem előtt, még mielőtt elkezdné az előadás, *Prof. T'clock* meghív minket vacsorázni 19:30-ra.

9:30-kor indul az előadás, egy elég érdekes témáról, egy-két varázslatról beszélnek, többek között a **BIP spell**-ről is. Az újoncokat (például minket is) megkér, hogy próbáljuk ki a **BIP**-t és majd ha szólít, CAST BIP SPELL-jünk neki. (Ha nem BIP-elünk neki, biztos beír egy fekete pontot.)

Az előadás tartalma nagy vonalakban:

Az eredményes varázsláshoz négy tényezőnek kell teljesülnie:

- **A szituáció megfelelése:** pl. sivatagban ne akarjunk vízből nektárt csinálni — *WIX*
- **A kiejtés:** nem mindegy, hogy mennyire tisztán ejtjük ki a varázslatokat: hasonló hangzású szavak is eredményezhetnek teljesen mást, pl. hanyagul kiejtett ezüsttisztító varázsszó (*HURVON*) húsevő sáskajárást előidézőként (*HURBON*) értelmeződik.
- **Hinni kell a dologban** (csak semmi szkepticizmus — gondoljunk a némafilmek gondtalanul a levegőben járó hőseire! Amikor elkezdtek gondolkodni, hol is vannak meg mit is csinálnak éppen, menten lezuhantak).
- **Koncentrál**ni (és nem a csaposnál felszedett legújabb csitrivel álmodni).

Miután vége az előadásnak, megnézhetjük, hogy mire is jók az új varázslatok: (READ SPELL BOOK)

- A **FRIMP spell** lebegteti a tárgyakat, vagy csökkent azok súlyán;
- A **SKOON spell** 'magnagyobbítja a mellszobrokat';

Az előadáson persze jóval többről volt szó, de ezeket még nem is ismerjük, meg amúgy is részletkérdéseket oldottak meg; nem úgy, mint a következő előadásra beígért téstadagasztó varázslat (**MUK**), amely kiváltja az étkezde enyhén toxikus, csak az ellenőrző vizit napján ehető kajáját...



(TAKE KABBUL BOX, OPEN KABBUL BOX). Menjünk vissza és hallgassuk meg a további előadásokat...

13 órakor kezdődik a generalmagic-előadás, amely a Peloriában elterjedt szörnyeket tárgyalja. Mivel sokszor szerencsénk lesz hozzájuk, íme miről van szó:

— **Cankersaur**: 50 yard (1 yard=91.44 cm) magas, robosztus állat. Állandó, belső fejlesztésű antigravitációs térrel tudja magát fenntartani. Sportból is vadászik, éles fogai vannak és erős állkapcsa. Masszív lábának egyetlen érintésével kocsonyává tud tiporni egy lovat.

A legnagyobb veszélyt a pikkelyes testén mindenütt (a lengedező farkát is beleértve) nyíló fekélyek jelentik. Egyetlen érintésük az áldozat számára egyenlő a kórok támadásával, amiben csak egy megváltója lehet: a halál.

Elegendően távolból lőfegyverrel (parittyá, ij) eredményesen megküzdhetünk vele.

— **Vamoose**: Félig egér, félig gyönyörű nő. Áldozatát varázsszavakkal csábítja, szexuális gyönyör lehetőségét nyújtva; majd felökleli nagy agancsaival.

Mindent megeszik, de különösen kedveli a frissen felnyársalt, még élő és gőzölgő fiatal férfi mágusokat. Tűzlabdák, lőfegyverek és vénítő varázslatok lehetnek hatásosak ellene.

— **Mud Devils** (sárszörnyek): Érdekességük, hogy képesek órákig, sőt napokig sárfüldőben feloldódva létezni. Rossztermészetű, az erdőségek mélyén házikókban élő lények. Éles foguk és még élesebb körmük van. Kedvenc szórakozásuk a betolakodók széttépése. A híres RohadtKerítésPosta-féle Harci Tanácsok csak három szót vesztegetnek rájuk: kerüld el!, kerüld el!, kerüld el!

— **Pufferslugs**: Igen elterjedt (házas) lény, virágkertekben található. Ha megrémülnek, negyvenezerszeresükre nőnek; ekkor — riasztó megjelenésük ellenére — is teljesen veszélytelenek. Késsel lohaszthatjuk le, ha nem tetszenek. Láthatatlan spórákkal szaporodnak.

- **Hellhamsters:** Akik tanyán nőttek fel, biztos ismerik őket. Általában falevél-, faforgács- illetve trágyahalmokban élnek. Hihetetlenül nagyot: 90 lábnyit ugranak! Fel tud falni egy egész kecskét egy falásra!
Egy ilyen véglény nem mindig halálos az intelligensebb lényekre — de általában párban járnak. Legyőzésüknek legjobb módja a pokolcsipeszek használata.
- **Atomic Dragon:** Kétszerese egy normál szörnynek, páncélt teste van, amin nem fog az acél, és radioaktív a lehellete. A puszta perzselő **Atomic Dragon**-lehellet az áldozatát ágynak, majd a sírba dönti. Ellene csak ólomkarddal védekezhetünk.
- **Wigwig:** Ronda féreg, aki üreget ás a (mesterséges?) hajba és oda rakja petéit. Csak „dupla holdtölte”-kor irtható a bűvös ellenszerrel. A DIMBUB varázslat ekkor meddővé teszi a **Wigwig**-eket, visszaállítva a rendes haját.
- **Two-Headed Attorney** (kétféjű ügyvéd): Igazából nem kétféjű; a fejetlen, többszemű vállának két oldalán levő daganat miatt hívják így. Hasonlóan: az „ügyvéd” is csak áttételes — csak az a közös benne és az ügyvédekben, hogy mindannyian szeretik az özvegyek és az árvák vérét szívni.
Sok fegyver lehet hatásos ellene, de a legfontosabb a Spell of Disbarnment — azaz Kizárás Az Ügyvédi Kamarából.
- **Loch Pik Monster:** Sokan azt mondják, hogy a történetek róla túlságosan képzelgő, unatkozó vagy épp részeg tengerészek kreálmánya. Mások meg megesküsznek rá, hogy látták hosszú, vékony nyakát és a hegyes fogsorát kiemelkedni az őket így cserbenhagyó délkeleti PezsgőSzolga Óceánból.
- **Tangerclops:** A küklpszok (félszemű óriások) és a mandarin ijesztő keveréke. Ez az egyszemű „gyümölcs” képes arra, hogy leüssön, és pillanatokon belül meg-
egyen!
- **Acid Storm:** Tán a legfélelmesebb szörny. Felhőforma, és ha egy város fölé úszik, azt savas esővel árasztja el, míg az egész (lakosostul, épületestül) egy jól emészthető dagonyává nem válik.
Manapság a fejlett előrejelző hálózat az evakuálás szempontjából időben jelzi közeledtét. A vidéki utazók figyelmét felhívják, hogy vigyenek magukkal üvegbevonatú, saválló köpenyt.

Miután vége az előadásnak, lemehetünk a zártkörű varázslók klubjába, a csapóajtón keresztül, ami nagyon nehéz, ezért célszerű előbb alkalmazni egy könnyítő varázslatot (CAST FRIMP SPELL ON TRAP DOOR, OPEN TRAP DOOR, DOWN). Lenn valami egészen rejtélyes dolog van.

Pontosabban a magtárolóban vagyunk, ahol minden egyes kis részlegnél egy levél lett kifüggesztve egy-egy betűvel ellátva. Ha a 'THIS-WAY-OUT' betűin haladunk végig, megérkezünk a titkos találkozóhely bejáratához. (Ez lesz tehát a helyes útvonal: SOUTHEAST, SOUTH, EAST, EAST, SOUTHWEST, WEST, SOUTH, WEST, WEST).

Itt egy csapóajtó látható, lemelve (DOWN) egy titkos szobába érkezünk. Találunk itt egy **Dispar** dobozt (TAKE DISPAR BOX, OPEN DISPAR BOX), majd távozzunk ugyanazon az útvonalon, ahol bejöttünk...

A délután négykor kezdődő tornaórán múltó betegségünk miatt nem veszünk részt (szegény *Eaglebeak* még egy év után is fel lesz mentve... nem csoda, hogy a nőfogásnak ezen diplomás módját választotta...).

Este 7:30-kor menjünk el a *Prof.* vacsorájára; a **Frogkissers House**-ban felfelé. (Tulajdonképpen a vacsora már 7:15-kor elkezdődik.) A *prof.* helyet, majd étellel kínál és elkezd mesélni az elnöki házban lévő rejtélyes masináról. A poén akkor van, mikor befejezzük a vacsorát, és az aszony (meglepően fiatal és csinos) elkezd mosogatni. Megjegyzi, hogy ma milyen sok koszos tányér van, majd a professzor elkezd krárogni, végül kirúgnak az ajtón. Tehát a teendő szinte lehetetlen dolog (hú de kegyetlen!): **MOSOGATNI KELL!!!! (WASH DISHES)**



Miután túl vagyunk a szörnyű megpróbáltatáson, az aszony megköszöni és kiküld. (**MICSODA!!** semmi fájdalomdíj. Például egy búcsúcsók...) Mehetünk utána oda, ahova akarunk, de késő este már célszerű lefeküdni...

Thursday 8:15 a.m.

Megint a szokásos reggeli újságot olvasás, majd előadás hallgatás. A reggeli előadás kezdeténél a téma egy bizonyos eredeti verzióban található térkép (a könyvben szintén szerepel), melyet mindjárt meg is kapunk. A továbbiakban a térkép használata lesz a téma.

12:00-kor valami furcsa dolog történik: megjelenik anyánk, véresen, csapzottan és azt mondja, hogy gondok merültek fel, mert megtámadta az egyetem egy jól felszerelt barbár banda. Anyánk még odaadja nekünk a talizmánt és elkezd mesélni, hogy amikor megszülettünk, valamilyen jóslat volt erre vonatkozóan, és az most kezd beteljesedni...

Mielőtt végighallgathattuk volna, jönnek a betolakodók és mindent és mindenkit szétvernek, majd odébbáznak. Mi is csak az utolsó néhány pillanatra emlékszünk, amikor elhomályosodott a szemünk és csak estefelé térünk magunkhoz.

Teljesen lepusztult állapotban leledzik a **Sorcerers University**...

Menjünk el a dokkig, ahol egy *prof.* siratja a történeteket és azt is mondja, ellopták azt a titkos berendezést is, ami az elnök házában volt és csak nagyon kevesen tudták a titkát, de aki ismerte a gépet, *Prof. T'Clock*, meghalt.

Ha megnézzük a gépet a házban, csak hűlt helyét találjuk.

A szimulációs székben még történik egy-két furcsa dolog: Ha beülünk és kiszabadítjuk a nőt, nem fogunk visszatérni a székbe, hanem míg meg nem jelenik egy hegyi gorillának álcázott hegyi gorilla (és meg nem esz), addig mi még akármit csinálhatunk (csak azt nem tudjuk mit). Ha pedig 'meghaltunk', a szimulációs varázslatot (személyzet híján) senki sem szedi le rólunk!

Prof T'Clock házában is teljesen feldúltak mindent, de most nyugodtan garázdálkodhatunk. Először is megnézhetjük a két számlapot (EXAMINE LEFT/RIGHT DIAL): két kódot olvasunk le: 8 és ASP. Ez a kód a gyári könyvhöz tartozó térképen van, ahol ezek a koordináták a FLEM-i öböl helyét határozzák meg.

A szörföt valamilyen védelemmel látták el: a DISPAR törő varázslat pont illik ehhez (CAST DISPAR SPELL ON SURFBOARD). Most már fel is vehetjük (TAKE SURFBOARD). Elég rejtélyes egy szerkezet, de mint minden szörfdeszkát, ezt is a vízben kell használni, tehát ballagjunk ki az öbölbe (DOWN, SOUTHWEST), és rakjuk be a vízbe a deszkát (PUT SURFBOARD IN WATER), majd a használati utasítást követve, álljunk rá (GET IN SURFBOARD). Ha ez megtörtént, állíthatjuk a számlapon a koordinátákat a térkép szerinti mindenféle helyekre, de mindenhol egy kis meglepetésben lesz részünk (THE END).

Azonban van egy árva, sehol sem jelölt sziget az óceánon, ahova eljuthatunk a 6,TICK koordináták megadásával (SET LEFT DIAL TO 6, SET RIGHT DIAL TO TICK), majd a piros gomb megnyomásával (PRESS RED BUTTON).

Némi várakozással megérkezünk a 'meztelen lábnyom-alakú sziget'-re...

III. fejezet: The Island of Lost Soles

Kiszállás után rögtön el is olvashatjuk a partnál a táblát, amely a szokásos idegeneknek szóló köszöntésen kívül még felhívja a figyelmet arra, hogy ha esetleg varázslók lennénk és tudnánk nekik segíteni, olvassuk el a történetüket:

„Ez a sziget valaha egy nagyon jó kis hétvégi sziget volt, ahova sok turista jött weekend-ezni stb. stb. Egyszer érkezett egy rossz bácsi és minden bennszülöttet (nyolcvanát) elvarázslott különböző, nem emberi létformákká, tárgyakká, kisállatokká stb, mert egy banki bénázás miatt nem kapta meg a sziget lakosságának feltalpalásáért járó pénzét, s erre egy még kellemetlenebb szörnyet hívott. Egyedül a polgármestert hagyta meg eredeti, emberi állapotában, de csak azért, hogy ezt a táblát ki tudja rakni!”



Tehát egy olyan varázsló keresztetik, aki meg tudja szabadítani a lakosságot az átoktól. Ez a definíció pont ránk illik...

A feladat az lesz, hogy a legkülönbözőbb, elvontabbnál elvontabb asszociációk alapján a **KABBUL** varázslatot alkalmazva visszaállítsuk az eredeti állapotokat.

Ezek a rejtvények hasonlítanak a közönséges rejtvényekre is, ahol pl.: ha azt írják, hogy fiú macska (Male Cat), akkor az kandúr (Tom) lesz (ez a leg-egyszerűbb, erre mindenki rájöhet).

Csak egyszerű formában írjuk le, hogy melyik helyszínen mit kell beírni (a KABBUL-t nem írjuk ki; tehát pl. TOM, akkor KABBUL TOM-ot kell beírni).

BEACH

BLAISE, CHARLOTTE, CHARLIE, ASHBY, BERNIE

IN THE FOREST: NORTHEAST

LEIF, ROBIN, ERNEST, WOODROW, WOLFGANG, DAWN, GAIL

RIVER: SOUTH, SOUTH

BARB, ROD, BROOK, BRIDGITTE, CLIFFORD, SANFORD

HOUSE: NORTH

BELLE, MIKEY, JACK, JIM, CARMEN, MATT, PEG, DOLLY

LIVINGROOM: OPEN DOOR, EAST, OPEN SAFE

BUCK, PENNY, JULES, WILLIAM, WILHELM, WILTON, WILMA, WILBUR, WILLIE, WILL, PIERE, ADLAI, KITTY, ADAM, TY, NICHOLAS

E-CELLAR: DOWN

LUCY, GOLDIE, ARCHIE, HARDY, LACEY, GABBY, CONNIE, BETTY, DUSTY, DAISY

SOUND STUDIO: SOUTH

MIKE (mikrofon), HUMPHREY, WINNIE, BLAIR, MELODY, CAROL, CY, NOEL

BRITISH AISLES: NORTHEAST

LUCCILE (Loo-seal, árnyékszék), LULU (dupla budi), LAURIE, BOBBY, BILLY, GAYLORD

KITCHEN: WEST, UP, EAST

PAT, WALDO, PATTY, FRANK (-furter), RICKY, SHERRY, STEW

ATTIC: UP

BUNNY, TOM, KNUTE, TEDDY (Koala), BO, BILL, KERMIT.

Ha mindez keserves munkával (gépeléssel) sikerült, menjünk ki a partra, ahol patanjunk fel a szörfdeszkánkra (GET ON SURFBOARD). Állítsuk be a 4,PIG koordinátákat (SET LEFT DIAL TO 4, SET RIGHT DIAL TO PIG), majd nyomjuk meg a gombot (PRESS BUTTON).

A szörf beindul és egy rövidebb (most már szokásos) kis utazás után megérkezünk egy nagyon furcsa szigetre...

IV. fejezet: The Island Where Time Runs Backwards

Érdekes intró: *Douglas Adams* — részlet: „A legfőbb időutazással kapcsolatos problémák egyike nem az, hogy esetleg a saját mamánkká/papánkká leszünk. Nincs probléma ez esetben, ha egy liberális család ezzel nem száll szembe.”

Ahogy már a címből is kiderült, ezen a szigeten érdekes módon az idő hátrafelé halad. Tökéletesen visszafelé halad itt most minden (csak a begépelést nem kell visszafelé elvégezni...). Előbb történik meg a dolog és csak azután kell beírni a parancsot. Ez később nagyon jó lesz, de az elején az embert úgy meg tudja zavarni, hogy csak na.

Az az igazság, hogy itt egy kicsit furcsa lenne, hogyha fordítva írnánk le a történetet, mint ahogy az történt, ezért most egy kicsit mi is csalunk.

Szóval megérkezünk a szigetre, ahol már vár ránk a direktor és átnyújt egy **Bunderot** varázsdobozt (érdekes módon ennek a doboznak a történet elejétől kezdve nálunk kellene lennie, persze ha fordítva játszódna le).

Északra menve megpillantunk egy emlékmű-talapatot, amin eredetileg az Ostoba Blabla Sugárvetője lehetett (ami szintén egy perifériája ama bizonyos Készüléknek).

Ezt is, csakúgy, mint a 6. részben, nem sokkal ezelőtt dúlták fel és rabolták ki. Továbbhaladva megérkezünk sárördögék házához, ahova mindjárt be is megyünk, és az ott található háromféle méretű apácával játszhatunk is egy-egy sakkpartit, majd belekóstolhatunk a háromféle méretű kenyérbe. Az emeleten szintén háromféle sárfürdő van, amit ki is próbálunk (mind a háromnak megvan a maga hibája). Ha várakozunk egy kicsit, hallhatjuk, hogy hazaérkezett a sár család (papa, mama és a kis sár bébi) és meglepődve tapasztalják, hogy valaki sakkozott az apácáival, beleevett kenyérébe és használta a sárfürdőt. (Tiszta Hófehérke mindegyik: Ki játszott az apácáimmal? Ki evett a kenyérből? Ki fekszik a fürdőben?...) Mielőtt még dühükben felfalnának (bár nem ez volt a Hófehérkében!), JUMP-oljunk ki az ablakon és meneküljünk a biztonságos szörfdeszkánkhoz.

Ezzel a képpel kezdődik a negyedik rész, hogy megérkezünk a szigetre. Itt a gép hál' istennek megkímél az első parancstól a leszállásról (GET ON THE SURFBOARD; ez nem tévedés: ez volt a leszállás.) A többi már csak tömören: DROP BREAD, SOUTH, SOUTHWEST, JUMP OUT OF WINDOW, WAIT, WAIT, GET IN SMALL MUDBATH, GET IN MEDIUM MUDBATH, GET IN LARGE MUDBATH, UP, EAT SMALL WAYBREAD, EAT MEDIUM WAYBREAD, EAT LARGE WAYBREAD, PLAY CHESS WITH SMALL NUN, PLAY CHESS WITH MEDIUM-SIZE NUN, PLAY CHESS WITH LARGE NUN, IN, OPEN DOOR, READ SIGN, NORTHWEST, EXAMINE PEDESTAL, NORTH, GIVE BOX TO DIRECTOR, CLIMB OFF SURFBOARD.

Miután ez a kis gépelési gyakorlás sikeresen végrehajtódott, a normális állapotba térünk vissza. Akár ki is nyithatjuk a dobozt (OPEN BOX). Naaaaa végre kapunk valami kis kártérítést az elkopott ujjainkért: 16 pont!!!

Mihelyt elült a tapsvihár, beállíthatjuk a 8, SLUG koordinátákat és megkezdhetjük immár unalmassá váló utunkat az **V. fejezet** irányába...

V. fejezet: The Island of The Amazons

Az Amazon-sziget kikötőjébe érkezünk. Itt nem sok értelmeset tudunk tenni — menjünk talán tovább, a szigetre (SW).

A nők főterükön meglepetten fogadnak, és azonnal a VIP-be, a különlegesen fontos személyiségek lakosztályába tanácsolnak, ahol hamarosan meg is jelenik a vezetőjük, és a szobakulcsot elrejtí...

Nem kell szexuális izgalomba jönni (bár egy „szexfilm” nem mutatna rosszul...), nem azt akar... Sőt, amennyiben levetkőzünk vagy csak leheveredünk, csakhamar a fülünknel fogva fog ráncigálni a hibákat javítani (sajnos ez következik az amazonok természetéből; kár, hogy ez a felsőbbrendűség-érzés nem nyilvánul meg az amazonok technikai hozzáértésében...). Ez a hibajavítás; -karbantartás (csöpögő csap, tapétázás, új szelep bekötése, videomagnó-programozás, vécé-duguláselhárítás, turmix-zajszűrés stb.) rövid távon kikészít bennünket (ha sikerül közben egyet aludnunk, nincs akkora veszély), ezért ezen a szigeten sietnünk kell.

Sajnos, már nem is menekülhetünk el a szigetről — az amazon őrség megakadályozza, meglátván, ha férfi akar kimenni a kikötőbe. Felismernének akkor is, ha nőnek öltöznénk?

Talán nézzünk is szét szobánkban, a VIP lakosztályban! Az ágy alatt rögtön meglátunk egy kalapot. Sajnos nem érijük el — de egy **FRIMP** spell felemeli az ágyat, s máris miénk lesz a kalap.

Az ágy előtt van egy kelengyés láda. Kinyitva, egy amazon ugrik elő belőle, de ez ne zavarjon (hacsak energiánk nem nulla...); van ott egy magassarkú cipő is...

Nem csak VIP, hanem SIP (Valamiért Fontos Embereknek) lakosztály is van a házban, ahol egy ajtó is leledzik nyugatra, ami kinyitásától a program eltanácsol. Hú, kezd izgalmassá válni! De aztán kiderül, csak dísznek van ott (meg hogy az energiánk minél inkább fogyjon...).

Viszont van a szobában egy „whaddyacallit” (mineknevezzetek?), amit kinyitva, már is zsákmányoltunk egy női ruhát (a kabátot levéve, menten fel is vehetjük).

Van a szigeten egy bolt is. A boltos szokásos letámadása után vegyünk fel mindent: ajakrúzs (lipstick), magazin, gránátalma, ólmozott kard. Az ajakrúzst fel is kenhetjük (APPLY LIPSTICK).

Teljesen nőnek öltözve, el is menekülhetünk a szigetről a kikötőbe (N,SE).

Cseréljük vissza az eredeti köntösünket (REMOVE GOWN, WEAR CLOAK), majd irány a szörfdeszkánk (GET IN BOARD). A beállítandó koordináta 14,BAT...

VI. fejezet: The Restaurant at the End of the Ocean

Ilyen cím csak a *Douglas Adams*-féle **Fogadó a Világegyetem végén**-re utalhat... Mindenesetre elég cikis pálya... Rendkívül egyszerű (miután rájön az ember), de mégis egy földi halandó számára szinte megoldhatatlan.

A dolog ott kezdődik, hogy megérkezünk a dokkba, ahol egy **Majjello** varázsdoboz fogad minket. Persze minden egyszerű kalandjátékos kapva kap a doboz után, majd csodálkozva veszi észre, hogy egy cápa elragadja a kezéből a dobozt. (A doboz egyébként nagyon fontos, mert ezzel rejtett információkat lehet a napvilágra hozni és nekünk feltétlenül fontos, hogy a **BOA** koordinátát láthatóvá tegyük.)

Ilyenkor általában minden laikus a **RESTORE** parancs után nyúlna, és mindenféle, képtelen próbálkozással (pl. **FRIMP**) próbálja megszerezni a dobozt a cápa elől. Persze egy idő után elunja a hiábavaló próbálkozásokat és vagy véglegesen feladja, vagy egy még képtelenebbnek tűnő utolsó megoldást választ, megnézi, hogy mi van akkor, ha a cápa mégis elragadja a dobozt! Persze semmi sem történik! (Például: nem jön vissza a cápa néhány hét múlva, felfordulva a doboz emésztésétől...)

Egy dolog azonban mégiscsak érdekes: az étteremben minden egyes lépéskor az étterem törvényének egyik következő fázisába lép, ami azt jelenti, hogy hat lépés után „az étterem bezár”, és többé nem tehetjük be a becses lábunkat. Viszont ha még a hatodik lépés előtt kimegyünk, majd vissza, az étteremre ismét a törvény első bekezdése lesz igaz.

A menüt elolvashatjuk és néhány hülyeség mellett észrevesszük, hogy lehet kapni **Pygmy Shark**-ot (Törpe Cápa), ami ráadásul rendkívül friss! (Talán azért, mert itt halásszák közvetlenül az óceánból.) Egy tapasztalt varázsló fantáziája ilyenkor meglódul és kikövetkezteti, hogy azt a cápát fogják neki feltálni, amelyik lenyelte a varázsdobozát! Innentől már csak egy kis találékonyság kell, hogy rájövünk, hogy hogyan lehet átkutatni a cápát...

Tehát röviden, hogy mit kell gépelni:

GET MAJJELLO BOX, NORTH, ORDER PYGMY SHARK, WAIT, CAST BUNDEROT SPELL ON SHARK, GET MAJJELLO BOX, SOUTH, OPEN MAJJELLO BOX, CAST

MAJJELLO SPELL ON RIGHT DIAL, GET IN SURFBOARD, SET LEFT DIAL TO 10, SET RIGHT DIAL TO BOA, PRESS BUTTON, majd várakozunk, míg fel nem tűnik a látóhatáron egy új föld...

VII. fejezet: The Island of the Gods

Egy kis szigetre érkezünk, ami szépen el van kerítve, és nem lehet bejutni, csak a **Nagy Kulccsal** (UNLOCK GATE WITH BIG KEY). Menjünk be (SOUTH), az istenek kertjében találjuk magunkat, ahol egy kis táblán és egy kis pillangón kívül nincs semmi érdekes (SOUTH). A ház halljában vagyunk, ahol szintén nincs semmi érdekes (WEST). Megérkezünk a híres házaspár, *Ocarina* és *Glockenspiel* hálószobájába, ahol most célszerű elrejtőzni (HIDE), mert különben meglátnak.



Némi várakozás után bejön a két lakó és vitatkoznak valami csekélység fölött. Ha *Glockenspiel* távozott, *Ocarina* elkezd fészélni, majd észrevesz minket, de nem okoz nekünk semmi bajt, csak megkér, hogy segítsünk neki a keresztretjében, amiben drága férje nem tudott segíteni. Persze! (YES), aminek egy **Gweek Spell Box** lesz a jutalma. Még mielőtt a kedves férj bejönne, kapjuk fel a dobozt (GET GWEEK BOX). *Glockenspiel* már nem annyira barátságos, mint felesége, ezért szépen megkér, hogy ugyan már segítsünk kitakarítani a hatalmas szeméttárolóját.

A feladat egyszerűnek látszik, de főhősünk nem óhajt dolgozni, ezért némi kis varázslás szükséges. A szétrohasztó varázslatnak ez egy kicsit nagy falat, ezért először összezsugorítjuk (OPEN GWEEK BOX, GWEEK TRASH), majd elporlasztjuk (BUNDEROT TRASH). Kapunk egy rakás pontot és egy **Goberduna** varázslatot.

Kapjuk fel (GET GOBERDUNA BOX) és rohanjunk ki (SOUTH), még mielőtt ez az örült szétporlasztana minket villámaival. Nyissuk ki a dobozt, majd távozzunk a 13,PIG koordinátákra.

A szigeten először egy **Loch Pic** vár minket, ami az egyetemi előadások ellenére igenis valóságos. Amit egy ilyen kicsi kígyóval ilyenkor szokás, most mi is megtesszük: csomót kötünk a farkára (vagy a nyakára?), méghozzá a legújabb varázslatunkal (GOBERDUNA SERPENT).

VIII. fejezet: Fort Blackwand



A környezet egy az egyben az egyetemi szimulációs székéből származik (milyen jó, hogy ott minden eshetőségre felkészítettek...). Teljesen ugyanazt kell lejátszani, mint akkor, de ez már maga a csupasz valóság (GUB TREE, ZEM ME, S, KILL DRAGON WITH SWORD, VAI IVY, UP, PUSH LEVER, OPEN SHACKLES).

Fantasztikusan ügyesek vagyunk, hogy sikerült kiszabadítani a lányt, aki, ki tudja miért, éppen a mi titkos szerelmünk: *Lola Tigerbelly*.

Menjünk le vele a csapóajtón keresztül (OPEN TRAP DOOR, DOWN). Miután *Lola* is leérkezett, kérjük meg, hogy álljon rá a bronz keresztre (LOLA, STAND ON BRONZE X). A bronz rács felemelkedik, de még kettő hátra van. Mi is nyissunk ki egy rácsot (STAND ON SILVER X). Már csak egy ember szükséges a továbbjutáshoz.

A festményből restaurálni lehet egy lelket, *Artur*-t (KABBUL ART). *Arthur*-ral együtt már elegenden vagyunk a harmadik rács kinyitásához (ARTHUR, STAND ON GOLD X). Mivel mind a három ajtó nyitva van: (WEST). Előtte azért célszerű kinyitni *Lola* kezitáskáját, amiben némi fölösleges dolog mellett találunk egy useful öngyújtót.

Egy nagy kamrába jutunk, ahol néhány régi ismerőssel találkozunk: *Prof. Ticking-clock*, akit *Joey Rottenwood* elrabolt és most épp egy régi sérelmét akarja megbosszulni, pontosabban meg akarja semmisíteni a **Varázslók Gépét**, ami biztosítja minden varázsló varázserejét. Persze minket arra rendeltek ide, hogy ezt az ördögi-en gonosz tervet megakadályozzuk, ezért nem árt tenni elene valamit.

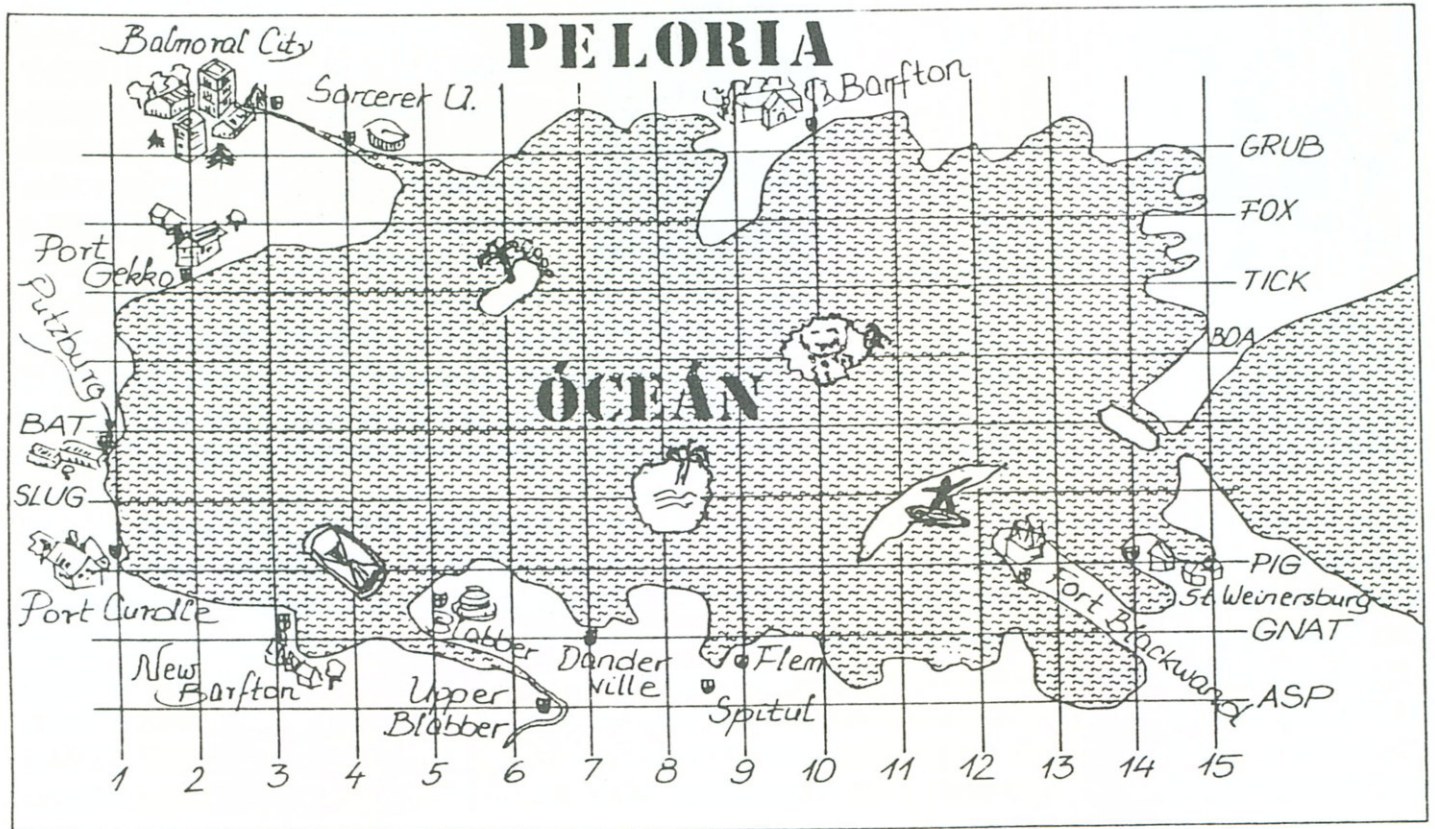
Például hogy kiengeszteljük *Mr. Rottenwood*-ot, ajándékozunk neki mindenki kedvenc könyvét (GIVE POPULAR BOOK TO JOEY ROTTENWOOD). Yeah! Kapunk 75 pontot! Ilyenkor minden kalandor megpróbálja növelni pontjait és még egyszer odaajándékozza a könyvet (GET POPULAR BOOK, GIVE POPULAR BOOK TO JOEY ROTTENWOOD). Sajnos *Joey* még eme két csodálatos könyv hatására sem haj-



landó letenni tervéről, és megnyomja a két gombot egyszerre, amitől a gép rázkódni, majd 15 perc (3 lépés) elteltével atomjaira esik velünk együtt. A játék célja persze nem az, hogy meghaljunk, ezért szépen vegyük fel az időközben megjelenő **EKSLAIKSA box-ot** (GET BOX). Ki is nyithatjuk (OPEN BOX): kapunk 25 pontot, és itt a vége...

Van más mód is itt a végén: először el kell égetni az öngyújtóval a varázskönyvünket, majd azután kell felvenni a dobozt (BURN SPELLBOOK WITH FLAMETHROWER, TAKE BOX).

A térkép, amely a SPELLCASTING 201-hez nem használható:



Spellcasting 201 (Legend Entertainment) Sorcerers Appliance

A játék a **Spellcasting 101** folytatása. Mivel a menürendszeréről ott már volt szó, azzal most nem foglalkozunk (apróbb változtatások a file-műveleteknél, kibővített ASK parancs az újdonság).

A jó intróban megnézhetjük az **S101** cselekményének fő vázlatát.

A program egy szimulációs kísérlettel kezdődik (ennek a résznek nincs tétje, de azért nem árt rendszeren végigcsinálni).

Azt nem nehéz kitalálni a második-harmadik próbálkozásra, hogy egyedül nem tudjuk feltölteni a dézsát. Egy pillantás az inventory-ba, illetve a **SPELL BOOK**-ba: BANANA, és PRENT: animate yellow fruit — így nem nehéz kitalálni:

>Cast PRENT spell on the banana

Ekkortól a banán maga végzi a vízcipelést, mi meg kifújhatjuk magunkat...

Megkapjuk az első élményt: a mozgó banánt MOST MÁR fel kell szeletelni! Így pillanatok alatt meglesz a feltöltés: addig menjünk fel a felszínre! (UP)

Hamarosan csomag érkezik, bár nem nekünk, de ez ne zavarjon: nyissuk csak ki! Nono, egy **SPELL BOX**! Ezt is kinyitva, a **SPELL BOOK**-ban menten utánanézhünk az új varázslat hatásának: gyümölcscsszörpöt állít elő.

Akkor **CAST FOY SPELL ON BANANA**-oljuk a banánokon, amikor pont teletöltötték a dézsát (nehogy túltöltsék). És ekkor már nyugodtan WAIT, míg a főnök megérkezik (100 %-os teljesítmény).

Ahogy vége a varázslat-szimulációnak, elkezdhetünk mászkálni az egyetemi városban. A **S101** (és a barbár hordák támadása) óta nagyon sokat fejlődött. Érdeemes mászkálni, de azért csínján bánjunk az idővel, mert este 1/2 12-kor már az **Initiation Room**-ban kell lennünk, hogy ott aludjunk el.

Hamarosan megleljük szobánkat is. Sajnos ez nem az RPG-s társaság (ahol az egyik ürge most punkra váltott) házában (**Frogkisser House**) van, hanem a főbejáratától (MAIN ENTRANCE) délnyugatra (WS) a **Hu Delta Phart**-ban, és ott is a felső szinten (UP). Mielőtt felmennénk, a földszinten nyissuk ki a trófeaszekrényt, és szedjük ki mindent!

Persze rengeteg ostobaság is van a szekrényben: minden, amiben szerepel a SEX szó, így látunk egy „hatvanéves”-t (na nem egy 60 éves embert, csak a fényképét) és egy sírásót (?). A szobában találunk egy levelet, ami egy fontos találkozóra invitál a tengerparti **President's House**-ba (*Otto Tickingclock*)-házba (ami már az **S101**-ből ismerős) este 9-re, szóval addig osszuk be az időnket.

Ha jobban körülnézünk a szobában, a szellőzőrendszeren (pont a bejárat mellett!) lévő írást olvassuk el, és LISTEN TO THE DUCT:

„Ki nem állhatom ezt a hányadékarcú tökmagot, Eaglebeak-et. Szerinted hihető-e, hogy ez a kis nyavalyás valóban olyan nagy hőstetteket hajtott végre? Pusztá szerencsével végigbotladozik Fort Blackwand-ig, és most ő az ügyeletes szuperhős itt az egyetemen? A francba! Hát azt garantálom, hogy nem lesz belőle kolesztag, míg ÉN, Chris Cowpatty vagyok itt az újak főnöke! Ki kell gondolnunk valami kelles kis kitolást... Megvan! Holnap, a kis piroskának egy bajszot kell majd felragasztania a beavatási ünnepség keretében a nagyszoborra!... Mi meg szépen, ma

este, bekenjük az egész szobrot olajjal, hogy aztán ne legyen a szopósnak fogása... És így holnap végre ki tudjuk rúgni!”

Ha még ide-oda mászkálunk előtte, feltétlen kukkantsunk be a főbejárattól keletre lévő épületbe (**Ivorytower Lobby**). Itt menjünk fel a **Clock Tower**-be, ami egy nagyon primitív, de kellemetlenül szemtelen feladványt ígér.

Az óraszerkezetben van egy **FOGWACKA spell box**, amit viszont nem lehet kihálaszni, mert a harang nyelve éppen eltorlaszolja az utat. Mindennemű varázslat használhatatlan, az óraszerkezetet sem állíthatjuk le: viszont segítségünkre lehet ilyenkor a **Pict** mód. Ha ugyanis pontosan egész órakeret megnézzük, a nyelv éppen kilendül: ilyenkor el tudjuk hajtani a dobozt!

Nézzünk be a **Yakbladder Quad**-tól keletre levő **Student Union**-ba is. Itt a **Janitor's Closet**-ben találunk egy **WOOSH Spell Box**-ot, persze jól elzárva; a „*Hogy pucórásszunk?*” — kézikönyvben pedig egy kupont, amit vegyünk fel.

Ha az elzárt **Spell Box** tartóján lévő írást elolvassuk: „*Olajvész esetén feltörni!*” (Vigyázat! Az üveget nem az olaj töri, mint ahogy tán sokan gondolnák!) Erre másnap, hétfőn biztos szükség lesz, de pillanatnyilag nem tudjuk mivel feltörni a tartódobozt...

Az épület alagsorában, a pincebárban szedjük fel az asztalon levő rumkoncentrátumot! (**TAKE PELLER**) A földön levő csapóajtót felesleges emelgetni, mert úgy sincs lámpánk.

Elegendő időnk marad így is odaérni 9-re a **President's House**-ba. Ha előbb ér-nénk oda, nyugodtan nézzünk fel az emeletre, és kapcsoljunk át Naghty- vagy Nice-módba. Ilyenkor a **FUCK sy** parancsot (itt **FUCK HILLARY**) a program engedelmesen végrehajtja...

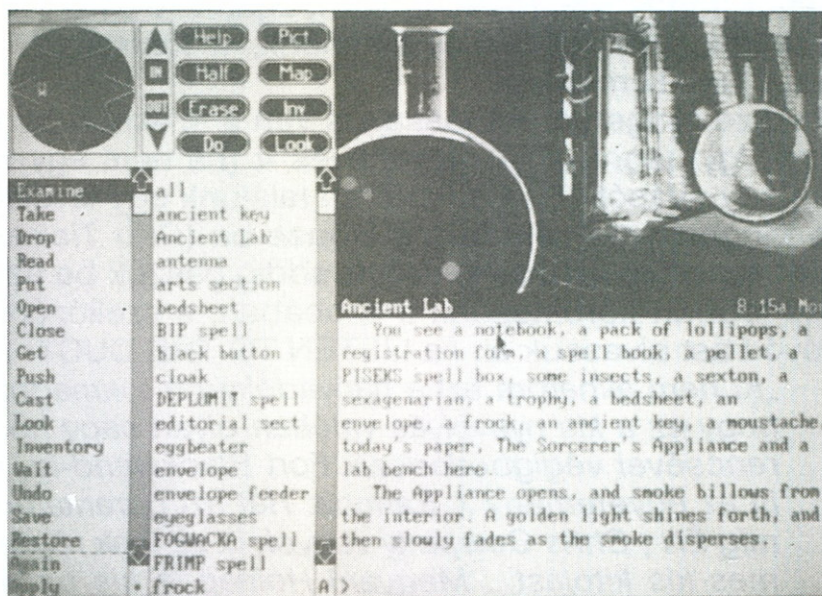
Itt még a ruhásszekrényből vegyük ki a köntöst (**TAKE FROCK**), majd 9-re menjünk le a földszintre. Persze az ottani **DEPLUMIT Spell Box**-ot nyugodtan nyissuk ki.

Hamarosan megjelenik *Tickingclock*, és átadja az **Appliance** termék kulcsát, azal a kéréssel, hogy ha sikerül egybegyűjteni a „*Great Attachements*”-eket, feltétlen fedezzük fel, mit is tud a szerkezet. Ha esetleg kikérdezzük az ürgét, megtudjuk, a trófeaszekrényből szerzett szextáns is egy ilyen „*Great Attachment*”... A kulcsot (**Ancient Key**) feltétlenül tegyük el!

Utána még kóvályogjunk egy kicsit, de arra vigyázzunk, hogy 23:30-kor már az **Initiation Room**-ban legyünk, hogy másnap azonnal össze tudjuk szedni a cuccainkat, ne legyen időrabló tényező (**SLEEP**).

HÉTFŐ: Statue of Limitations

Mihelyt véget ér a feladatkiosztás, azonnal induljunk az **Ivorytower**-beli **Musty Anteroom**-ba. Ott: *>Open Ancient Lab with ancient key; >IN*



Ezután kezdjük az **Appliance**-et felszerelni a **Great Attachement**-ekkel:

>Put envelope feeder on The Appliance; >Put eggbeater on The Appliance; >Put ratchet on The Appliance; >Put nozzle on The Appliance; >Put antenna on The Appliance; >Put sextant on The Appliance

Ekkor már ki lehetne nyitni az **Appliance** ajtaját — hogy a két gombot egyszerre, a prof tanácsai szerint — tudjuk megnyomni:

>Drop all

Így már tovább is mehetünk:

>Push black button and white button; >In; >Turn power dial to one; >Turn colored dial to white; >Throw the silver lever

Ekkor sürgősen kifelé, majd újra be: hűen az **Appliance** „Mineral” üzemmódjához, egy gyémánt lesz a jutalmunk.

>Take diamond; >Out; >Take all

Végül mehetünk is:

>Out; >Up

Most, ha van még egy fél óránk (9:30-ig), nézzünk be újra a **Student Union Janitor's Closet**-ébe, és most már a gyémánttal simán el tudjuk vágni a **WOOSH Spell Box** üvegburkát:

>Cut glass case with diamond

Futás vissza az **Ivorytower Auditorium**-ba, 9:30-ig! (Egyébként is érdemes bejárogatni előadásokra, csakúgy, mint az **S101**-ben!) Az előadást *Dirtyjunkpile* próbálja megzavarni, eleinte sikertelenül: lódarazsat próbál a terembe varázsolni, de a varázslat végét eltüsszenti; majd az előadás végére sikerül végre nagyot alkotnia: sikerült elérnie, hogy a pulpitusra egy nyüzsgő lódarazs-fészek kerüljön, a rovarok *Wartytoad*-ot támadják és az előadás félbeszakad.

Mellesleg az előadás dögunalmas volt.

Az előadás után. Most, hogy megvan a **WOOSH spell**, menjünk fel az **Ivorytower** szobrához!

>CAST WOOSH SPELL ON STATUE; >UP; >PUT MOUSTACHE ON STATUE; >DOWN

A lemászás nem sikerül elsőre — először megcsúszunk, és csak úgy 'mellékesen' leverjük a szobor kezéből a fémhajlítót (**METAL BENDER**), aminek a továbbiakban lesz jelentősége. Ahogy ezt *Otto Tickingclock*-tól is megtudhatjuk (ha visszatöltjük a vasárnapi mentett állást) — ez egyike a **Great Attachements**-eknek). Ez a **CLOCK ROOM**-ban lesz, amikor lemászunk (simán csak 2*DOWN).

Azután jön a délután 13:30-as **Donkeydung Hall**-beli előadás. Mivel ennek tartalma a későbbiek szempontjából igen fontos, idézzük (főként a növények tenyésztési helyére és körülményeire koncentráljunk, mert az **Appliance**-ben ennek vesszük majd hasznát):

„Üdv mindenkinek, ez és ez vagyok, ilyen és ilyen végzettséggel...

Mi itt az egyetemen főként a biológiailag átvitt lebegtető erők mikroorganizmusai eredetével foglalkozunk.

A múlt évben a T. Kollégák az állatok családjának különlegesen spéci, mágikus erővel rendelkező fajaival foglalkoztak, és ezen erők saját célokra való felhasználásával. Ebben az évben viszont a mágikus italokkal, porokkal és kenőcsökkel foglalkozunk. Mivel ezek mindegyike növényekből származik, az első néhány héten *Peloria* növényvilágával foglalkozunk...

Figleaf Nagy Öt-ének első faja a Spatula Moss (NEDVES, KÖVEZETI, MOHA, kanál-moha), aminek ez a fura neve abból származik, hogy a mosatlan konyhai edényeken nő. Ízében a csípős ananászra üt.

A Spatula Moss-t finom porrá szárítják és örölik, ami az alapja az összes olyan belföldi pornak, amelyek az érzékszervek kiterjesztésére szolgálnak (pl. a hallásélesítő vagy a álomlátomás bájitala).

Ha nem szárítják ki, ez a növény az alapanyaga az összes honi fizikai erősítőszernak. Pl. a spatula moss és a squirrel vomit (mókushányadék) egyszerű keveréke simán a sebességnövelési bájitalt szolgáltatja.

A Damnation Moss a második Figleaf-féle növény. Ez szintén nedves, VISZONT talajon tenyésző mohaféle. Könnyen felismerhető, mert a kisméretű levelei végén vörös, szarv-alakú csíkok vannak.

Ez a fő komponense az összes mágikus életerő-elixírnek, csakúgy, mint ahogy rengeteg hazai gyógyszernek is. Van vele egy kis probléma: az emberek két százaléka allergiás rá, és bármi ilyent tartalmazó gyógyszer fogyasztására hevesen reagál.

Már ősidőktől ismert a Damnation Moss mágikus hatása; az archeológusok még az ősember primitív gyógyítás tudományában is nyomára bukkantak.

A harmadik fontos növény a Simpleberry Shrub. Ez a gyönyörűen VIRÁGZÓ, ÖRÖKZÖLD CSERJE a nevét egy butuska régi mesétől kapta: a bogyóinak megevése az embert együgyűvé varázsolja.

Ez a mélyen gyökeret vert tévhit bizonyítottan igaztalannak bizonyult: a simpleberrynek nincs mágikus hatása.

Noha a termésnek nincs mágikus hatása, az egész bokornak van! Ha jó erősen megtépázzuk a cserjést, erős virágpor fog körülszállingózni. Ez a rejtőzködő, lopakodó képességekre van nagyon jó hatással.

Ha a virágport összegyűjtjük, az rengetegféle kiegészítővel és serkentővel összekeverhető: így készül a láthatatlanság varázsitala.

A Figleaf-növények negyedike a Dwarf Gekko Pine (ÖRÖKZÖLD, VÉKONYLEVELŰ FA), ami csak Port Gekko nyugati határában, a hegyek lábánál tenyészik.

A Pangató Varázsszer és a hasonló, mozgás-korlátozottságot okozó varázsszerek mind ebből készülnek. A növény mindenét egy lezárt üvegedényben kell forrósítani, a bozbardification-nak nevezett eljárással.

A Dwarf Gekko Pine-nak ráadásul mágikus nedve is van, ami a kulcsszereplője jó néhány fontos alkémiai elegynek.

Végül, a széleslevelű, lombhullató (szintén fa) Southern Red Dragonwood, vagy ismertebb nevén a Luggnut Tree-ről kell szót ejteni.

Ez a 'dióiban' hordozza a mágikus kivonatot. Sajnos, ez elég nehezen szerezhető meg, mert a fa kizárólag a monszunszél évszakában növeli a terméseit, és a diók általában csak egy, vagy még kevesebb napig maradnak a fán.

Ezeket a diókat aszalják, szépen felvagdossák, és összekeverik mindenféle döglött rovarral, hogy az állat-átváltoztató porhoz jussunk.

Például, a fenti diók és a tetű az alapja a standard ember—>madár poroknak.”

A négyórás, **Alchemy Lab**-beli gyakorlat pedig a kémiai reakciókkal foglalkozik, és valamelyest elmagyarazza az ott felszedhető flakonok és porok használhatóságát.

A fő reaktáns folyadékok: narancsszínű: EWC-1; kék: EWC-2

Kiegészítő porok: zöld: MTC+; vörös: MTC-

Reakció-gyorsító: szürke levelek

Reakció-leállító: barna levelek

És egy **mintareakció** (vas—>réz): 1 EWC-1, 2 MTC+, gyorsító, 10 perc várakozás, leállító

A gyakorlat után maradjunk bent még egy kicsit: először is, szedjük fel azt a kis kulcsot, amit a silabusz felolvasása közben vesztett el a *prof.*

Utána a kapott vasdarabot valóban, élőben próbáljuk rézzé alakítani. Ez nem lesz nehéz (arra vigyázzunk, hogy minden reaktáns tárolóedényét bugyrátoljuk ki/nyissuk ki, mielőtt elkezdenénk a kísérletet: ez főként a barna leveleknél, a **Transmutation Stopper**-nél fontos):

>Take small key; >Open brown flakes; >Put lump of iron in mixing bowl; >Open orange fluid; >Open green powder; >Open gray flakes; >Pour orange fluid in mixing bowl (ez az EWC—); >Put green powder in mixing bowl (ez pedig az MTC+) [Taking the shaker of green powder first.]

>Again; >Put gray flakes in mixing bowl (gyorsító); >Wait 10

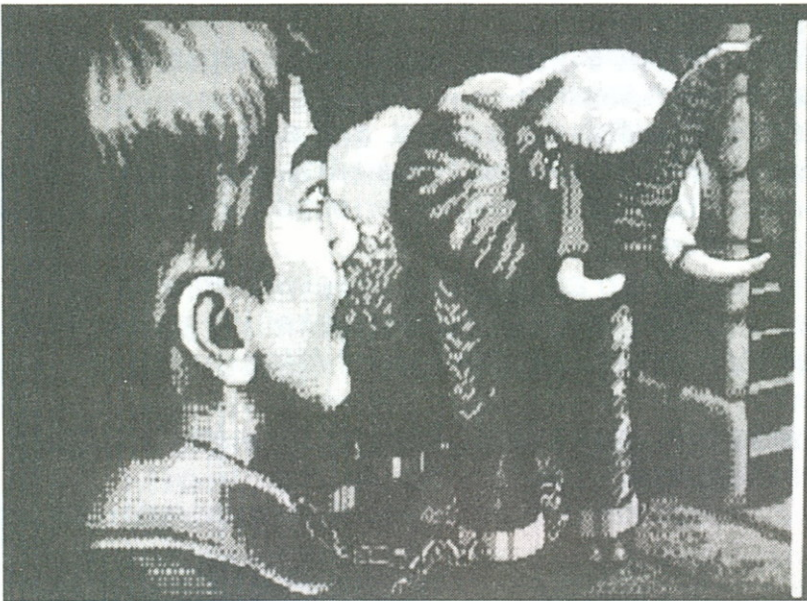
Over a period of several seconds, the dull gray of the iron takes on a coppery sheen!...

>Put brown flakes in mixing bowl (csak el ne vétsük...)

Ezek után már bármit tehetünk; legjobb, ha kimegyünk a **Sorcerers Stadium**-ba egy kis zenehallgatásra (mindenképp érdemes, mert nagyon jó a leírás — érdemes elolvasni!).

Arra megint figyeljünk, hogy az álom ismét az **Initiation Room**-ban nyomjon el...

KEDD: Mascot Free



A felsőévesek próbatétele még nem ért véget: miután fő védőangyalunkat, *Chris Cowpatty*-t nem villanyozta fel a hír, hogy sikerrel végrehajtottuk az előző napi feladatot, most is jó nagy kitolást tervez (lopjuk el a fráterek kedvenc elefántját, majd vigyük el *Otto Tickingclock* házába), míg a többiek primi hülyeségeket kapnak: robbantsanak ki kajadobáló-háborút a menzán stb.

Talán nem kell részleteznünk, hogy az elefántlopás nehéz lesz: eddigi látogatásaink során az elefántra felügylő srác

megakadályozta mindennemű cast-olásunkat; így mással kell célt elérni. Talán ha felhasználnánk a tegnapi szerzett **Great Attachement**-et...

Tehát: irány az **Ancient Lab**!

A **Főbejárat**nál *Moldybreadcrust* hangját halljuk, ahogy az egyik tanársegédjével beszélget:

„...rakja csak bele a fiókomba, nemsokára érte megyek...”

Ancient Lab: >Put metal bender on Sorcerer's Appliance

A kiírás 'Növény'-re változik. A szokott módon (DROP ALL, PUSH BLACK BUTTON AND WHITE BUTTON) menjünk be az **Appliance**-be, és ott a számtárcsát állítsuk kettőre. Még egy tárcsa, valamint két gomb tűnik fel.

A nagyobb tárcsán állíthatjuk be (MOSS/SHRUB/TREE) a növény jellegét, és a két gombbal szabályozhatjuk a növekedés körülményeit (fa: BROADLEAF/NARROW-LEAF, cserje: FLOWERING/NON-FLOWERING, mohaféle: ROCKBOUND/EARTH-BOUND; illetve fa és cserjés esetén EVERGREEN/DECIDIOUS, moha esetén MOIST/DRY). Mint láthatjuk, minden eddig tanult növény fejlődését elősegíthetjük.

Legyen választottunk a **Simpleberry Bush**, könnyű használata (csak meg kell rázni) és képességei (nehezen vagy egyáltalán nem láthatóság) miatt. Így a következőket állítsuk be:

SHRUB, EVERGREEN, FLOWERING; az ezüst kar meghúzása; ki; be;

>Take simplebush; >Out; >Take all; >Out

Most minél előbb látogassunk el *Moldybreadcrust* szobájába!

>Out; >South; >South (Meltingwolf Lobby); >Southeast; >Open desk; >Take all; >Open SRINKO box

Utána már mehetünk a **DONKEYDUNG HALL**-ba. Ha a **Főbejárat**nál felszedtünk egy újságot (TAKE NEWS), belepilloghatunk az előadásig.

Az előadás (etika) tartalma:

1. eset: Az Átvert Mágus. Egy szabadúszó mágus sorozatos termékenyítést hajt végre egy farm számára, csupán csak szóbeli szerződéssel. Amikor a munkájával még csak félig kész, megtudja, hogy a gazdaság vezetője, bár anyagilag jól áll, nem kívánja megfizetni a munkáját, ám ha nem végzi tovább a termékenyítést, a földek a félkész munka miatt megfertőződnek.

Ilyenkor azt kell tenni, hogy a mágus hagyja a francba az egészet, nem egészen illdomos, ti. igaz, hogy nincsen ÍROTT szerződés, ami megkötné a mágus kezét; de ilyenkor az adott szó értékét kell szem előtt tartania.

A mágusnak ilyenkor el kellene kérnie legalább azt a pénzt, ami az addigi munkájáért jár. Ha ez a pénz várható, kötelezően folytatnia kell a munkáját. Ha viszont a farm nem fizeti ki még ezt sem, akkor az általános törvények értelmében a mágusnak nem kell a fennmaradó munkát elvégeznie.

Akkor viszont, ha éhínség van, és ha ez a farm az egyetlen élelemforrás a környezetben, akkor értelemszerűen, híven a mágus morális, haláleseteket megelőzni kötelezett lekötelezettségéhez, mindenképp végig kell csinálnia a földek megtermékenyítését, akár fizetnek neki, akár nem.

Ilyenkor joga lenne ahhoz, hogy zálogjogot csapjon a farmhoz, hogy így, a farm későbbi profitjából kárpótolja a keresetkiesését.

3. eset: A csődbe ment társaság. Ez megtörtént eseten alapul, a nagy mágusén, a Barfton-beli Billingererrors-én.

Egy halásztársaság, amely a hajók szerencsésének növelését kívánta elérni, alkalmazta. Hogy a munkáját normálisan végrehajtsa, spéci megrendelést adott fel spell boxokra az X gyárnak. Egy héttel később a szokásos egy hónapi spell-igényét jelentette be az Y társaságnál.

Mielőtt bevégezhetné volna a munkát, a halászflootta elpusztult a tengeren, és a halásztársaság nem tudta odaadni Billingererrors-nek még a kiadásait sem. Így nem volt elég pénze a mágusnak ahhoz, hogy kifizesse a két (X,Y) társaságot. Annyi pénze volt csak, hogy vagy az egyik, vagy a másik társaságot fizesse ki. Ilyenkor mit lehetne tenni?

Az, hogy csak az Y társaságot fizesse ki, mivel az általános spellekért különben is pénzt kapna (míg, természetesen, a különleges X-halászspellekért szinte biztos, hogy a jövőben nem); vagy hogy csak az X társaságot fizesse ki, mert azoktól rendelt először, teljesen hibás.

Ilyenkor, mivel Billingerrors a totális anyagi csődben van, mindegyik társaságnak egyenlő mértékben kell fizetnie. Ez az egyenlő fizetség alapszabály.

8. eset: A Titkos Utánzatok. Egy bankfelügyelő (aki maga is mágus, de tisztességes) megtudja, hogy az egyik munkatársa duplikáló varázslatokat használ a saját vagyonának növelése érdekében. Ilyenkor a bankfelügyelő ne a belső Biztonsági Szolgálatot értesítse, ne is a Varázslók Etikai Vizsgabizottságát tájékoztassa, még csak ne is mágiát alkalmazzon ezekkel a duplikáló spellekkel szemben (hiszen pl. az utóbbiak gyakorlatilag párharcot jelentenének), hanem, mivel az illetén másolás birodalmi méretű bűncselekmény, a Birodalmi Törvény mindenek felett áll; ilyenkor a Birodalmi Kivizsgálóhivatalt kell értesíteni. Ezt követi az automatikus Belső, illetve az Etikai Bizottság-értesítés.

Előadás után átmehetünk a **Menzára**, hogy jól szórakozzunk a 'csatán', de ki is nézhetünk a stadionba, ahol a **SU Kertészeti Társasága** (amely a mágiát és a kertészkedést, mint a két legkedveltebb időtöltést próbálja összeboronálni) tartja a szokásos (immár hetedik) őszi bemutatóját.

Először két klubtag lép előre, és cast-ol egy rövid sorozat spell-t. Eleinte semmi sem történik, de aztán mindenki a kapufát kezdi lesni, ahol fantasztikus sebességgel kezdenek szőlőtőkék fakadni, és pillanatok alatt befedik az egész kapufélfát, további cast-okra pedig egyéb gyümölcsök jelennek meg a szőlőágak között.

Ekkor egy hatalmas tömeg fehér galamb jelenik meg a frissen 'termett' gyümölcsök felett, és elragadják a gyümölcsöket, a szőlőt hátrahagyva.

Utána óriásira felfújtt gyümölcsök bemutatója következik, pl. 8-10 lábnyi uborkák (ami egyeseket rögtön falloszos [bonctan: hímvesző, csiklő] viccekre ösztönöz); hatalmas retkek; majd virágok, amelyek *Otto Tickingclock* arcképét formázzák, majd hatalmasra nőnek, megérnek, hatalmas magház jelenik meg rajtuk, végül az egész elpusztul stb.

Utána nyomás a **Music Room**-ba!

Itt a zenetanár minden felszólítására lépnünk kell, akkor is, ha az object-ablakban nem látható a tárgy (de az ige mindig adott!). Így természetesen a megfelelő időben alkalmazva, tehát amikor a tanár kéri:

>Vomp plunger; >Trib high glupp key; >Thrub high glupp key; >Oscilloop half-burm lever; >Frombulate shnoodal valve; >Woozle left galumph pedal; >Introwig slide; >Extrowig slide

(Mellesleg 'szép' védelem, hogy ezzel még játszanunk is tudni kell majd...)

Óra után mehetünk elefántot gyűjteni...

FONTOS! Ha eddig nem tettük volna, most még fél öt után a menzán kaphatunk **VEAL CASSEROLE**-t; amit ha megvizsgálunk, egy lárvát fedezünk fel benne. Egy pillantás a **SPELL BOOK**-ba, majd (bio-'érlelés'):

>Cast PISEKS spell on larva

Na végre megvan az a lámpás, ami akkora kitolás volt a csatornarendszerben! (Értelemszerű, hogy az elefántot nem lehet a felszínen elvinni, mert akkor rögvést visszaszállítatják — így csak a föld alatti út marad, ami viszont ezidáig sötét volt...)

Irány az elefánt! Arra vigyázzunk, hogy a BLUE FLUID velünk legyen, mert akkor ke-

zesen követ majd! (Ahhoz is nagy szerencse kellett, hogy erre rájövünk: az elefánt láncait próbálgattuk a lötyökkel 'feloldani', és erre 'harapott' az elefánt).

>*Southwest* (a 2. főtérről —> **Tappa Kegga Bru**); >*Down*; >*Open blue fluid*; >*Shake simplebush* (mert különben az őr meghiúsítja mindennemű castolásunkat — viszont így láthatatlanná léve nem szúr ki); >*Cast SRINKO spell on mascot*; >*Again*; >*Again* — most már kb. ugyanakkora az elefánt, mint mi vagyunk!; >*Open chains* (kiszabadítjuk az állatot); >*Cast FRIMP spell on manhole cover*; >*Down* (az elefánt, hála a nyitott **BLUE FLUID**-nak, engedelmesen követ a csatornarendszerbe); >*East* (a most következő irányok tisztán kísérletezés és a szokott térképrajzolás eredménye (akkor jó a kísérletezés, ha végül nem sodor el az ár, ahonnan már nem jutunk ki);

>*Southeast* (**Sewer Valve** — itt is jó pár választási lehetőségünk van a gombnyomogatásnál); >*Push the triangle*; >*North*; >*Push trapezoid*; >*East*; >*Southeast* (Main Processing Plant).

Itt vegyük fel a **UGUGOOWAH spell box**-ot, és persze nyissuk is ki (ha az elefánt időközben megnőne, a szokásos **SRINKO spell**-t alkalmazzuk).

>*Take the UGUGOOWAH box*; >*Open UGUGOOWAH box*; >*South* (ha másfelé megyünk, megint visszajutunk abba a kínos csatornarendszerbe — most viszont a **Boat Dock**-ban találjuk magunkat);

>*Open door*; >*In*; >*Up*; >*Drop blue fluid* (hogy ne lőjünk túl a célon a lötyhöz módfelett ragaszkodó elefánttal).

>*Down* (hamarosan az elefánt egyik lába áttöri a mennyezetet, és leesik megint egy újabb **Great Attachment**):

>*Take donkey harness*; >*Out* (gyerünk az **Appliance**-hez, és a szokott módon rakjuk rá az új **Great Attachment**-et!)

>*East*; >*North*; >*Northeast*; >*North* (Ivorytower Lobby); >*Down* (Musty Anteroom); >*In* (Ancient Lab); >*Put donkey harness on The Appliance*

Ezzel meg is vannak keddi teendőink. Elalvás előtt még belehallgathatunk a lamer-mesterek beszélgetésébe a szobánkban, de lényeges infót nem ad.

A szerdai feladatunk a társaság vízbe terelése egy esti bulin. Ez eléggé szívós feladat; mások sokkal egyszerűbbet kapnak természetesen...

Ezen a napon kapjuk meg *Otto Tickingclock* halálhírét; aminek öröme a hét végéig (tehát a program végéig) nincs tanítás. Így az egész nap a feladatoknak szentelhető, és nincs akkora rohanás.

Persze ellankadhatunk is: nézegethetjük, mások mit csinálnak (aztán persze kirúgnak). Hogy senkit se kényszerítsünk a céltalan ácsorgásra, tudósítjuk *Dirtyjunkpile* ténykedéseit (a feladata a **Batguano Court** gyepébe HDP-t pingálni; épp hogy végez 21:00-ra velük... Micsoda szerencse!)

Először *Gary Dirtyjunkpile* egy hatalmas gázolaj-üzemű fűnyíróval jelent meg. Hála a modernitásnak, bár próbálgatta 'belökni', a motor csak nem indult be...

Utána már egy másik, ütött-kopott gép következett. *Gary* szépen beáll a gyep közepére, és meghúzza az indítót. Erre mi történik? Gázolaj tódul ki a motorból, egyenesen *Dirtyjunkpile*-ra. Visszavonulás...

Utána megint egy túlméretezett fűnyíróval jelenik meg. Megint meghúzza az indítózsínort: és most a változatosság kedvéért a motor felrobban, és tűzlabdaként véglegesen kiszolgál.

Ezek után *Gary* már nem bízik a motoros herkentyűkben, egy sima kézi fűnyíróval látjuk viszont. Ez jól is megy, csak kínszenvedés vele a kavicsokkal, komolyabb gyökerekkel elbánni... Így, olvasható betűk helyett, csak macskakaparást kapunk...

Újra kézi szerkezettel tér vissza Gary, kicsapongóan új. Ez már jól megy, csak Gary nem tudja tartani az egyenes irányt, így sokkal inkább ősi ruinákra emlékeztető betűket produkál, mint a fraternity emblémáját.

Gary ezután mérnöki pontossággal készíti elő munkáját: cölöpöket, zsinórt hoz, talán még szintezőt is... Szépen kiméri a betűk helyét, és vágni kezd. Balszerencse: 'PHD'-t ír be a szükséges 'HDP' helyett. Ilyen ostoba műhiba miatt már csak a haját tudja tépni...

Ezt követően fű-lohasztó spellek teljes fegyverzetével áll elő. Szépen a szökőkút mellé állva, kezd el dirigálni: csak valahogy félrehajlanak az erővonalak, mert igaz, néhány borostyán lekókad és a szökőkút vize egy pillanatra elbarnul, s sötét fellegek gyülekeznek fent; de a fűvön semmi változás. Az utolsó cast pedig egy hatalmas földgiliszta-mutánst eredményez, ami látóteren kívülre üldözi szegény tehetéstelen kétbalkezes Gary-t.

Azért nem adja fel. Lángszóró: nem sokat sikerül megpörkölnie, csak a saját kabátját: irány a tenger!

Megbízatás teljesítendő: *Dirtyjunkpile* egy nagy rakás számmal jelenik meg, és a gyepre vezeti őket. Ugyanakkor ostorral próbálkozik, hogy pont jó helyen legelesszenek, és ez valahogy ilyen buta állatoknál nem jön össze: betűk helyett inkább vigyorgó arc lesz a végeredmény...

Dirtyjunkpile kézi sövényvágó ollókkal jelenik meg, és kézzel kezdi a betűfaragást. Hamarosan egy kődarabra hibáz rá: az olló szétrobban.

Most már szemész-szemüveggel látjuk viszont Gary-t. Minden egyes fűszálat külön-külön tép ki. Ez totális lassúságú, így eldobja messzire és kézzel-lábbal esik a talajnak, hogy aztán két jóindulatú samaritánus elkísérje...

Gary megint gépesít: fülsiketítő csattogással megérkezik egy hatalmas cséphadaró. Őrült fénnyel a szemében száguldozik ide-oda, és végül... kialakul a 'HDP'!

Danceswithsheep eközben a menzán alkot: hashajtót csempész az ételbe...

Ha már sokadszor játsszuk végig ezt a napot, és ráadásul a gyári kézikönyv is megvan, ahol a kürttel való zenélésről olvashatunk, jól tudja, hogy itt bizony valami sebességnövelő ital kéne, hogy normálisan játszhatunk a hangszeren...

Mi is kell a sebességnövelő lötyhöz? Lásd a hétfői előadást: egy mókus hányadéka, illetve a **Spatula Moss**.

Ez utóbbit nyomban elő is tudjuk állítani, az ismert módon (MOIST, ROCKBOUND, MOSS) az **Appliance**-szel, amíg az a 'Növény'-módban van (tehát a felső tárcsa a 2-esre van tekerve):

>Turn green dial to moss picture

Ha a kiírás „**EARTHBOUND**”, >Push the **RIGHT** button (illetve ha DRY van MOIST helyett, a bal oldali gombot nyomjuk!)

>Throw the silver lever

A mókust pedig a 3-ra tekert tárcsás ('Állat') módban kaphatjuk meg (a szükséges **Attachement**-et már előző nap este rögzítettük az **Appliance**-re). Ilyenkor a zöld, illetve a vörös zsinór meghúzásával válaszolhatunk a képernyőn kiírt kérdésekre (az első: vízi-e?). A mókus könnyen azonosítható: RED, RED, GREEN.

>Turn power dial to three

„**Has wings?**”: >Pull the green pull cord

„**Only two legs?**”: >Pull the green pull cord

„**Animal selection process complete.**”

És akkor a szokott módon előáll a mókus is.

Menjünk fel a kémiai laborba. A **Mixing Bowl**-t ürítsük ki, ha eddig nem tettük volna, és produkáltassunk a mókussal egy kis hányadékot. Ezt nem csikizéssel, böfögéssel stb. érhetjük el, hanem simán csak valami hányingerkeltő szerrel. A labor felszerelése nem ilyen; de pl. a menzán felszolgált étel már erősen toxikus. A mókus sem bírja:

>*Show casserole to squirrel*

Most szedjük fel a 'terméket' (lányok ne játsszanak!):

>*Take squirrel vomit*

És jöhet is az összeházasítás:

>*Put squirrel vomit and spatula moss in mixing bowl*

Persze ne felejtsük itt a végeredményt:

>*Take speed potion*

Azután szükséges lesz még a világító 'tűzlégy', ezért most megint castoljunk a lárva:

>*Cast PISEKS spell on larva*

Végül persze kell majd a kürt is (mivel mellette csak limitált mennyiségű tárgy maradhat, a **SPELL BOOK**, a **FIREFLY** és a **SPEED POTION**-t tartsuk meg, a többi valahol szórjuk el), szedjük is fel a **MUSIC ROOM**-ban. Akinek van gyári kézikönyve, máris keresheti a nyári hőségről szóló dalt...

Utána már indulhatunk a stadionba, mert azt eleve elmondták a felsősök, hogy az uszodában lesz a buli. Ott jelenleg (15:30 előtt) még csak egy posztert találunk, ahol az általunk keresett esemény is fel van tüntetve, a pálinkáshordó-megáldás és az egyéb lököttiségek mellett, pl. a víz teledobálása tízezer **Mai Tais**-szel (ez tulajdonképpen a víz édesség, rum ...-folyamra való átváltoztatása, millió fagyival stb.):

7:30 Champagne Toast

A belépés viszont tiltott az öltözőbe 15:30 után, így természetesen az uszodában sem várhatjuk meg a bulit, mert rövid úton kitessékelnek. Nem marad más hátra, minthogy valamivel 15:30 előtt elbújunk a tornaöltöző alatti katakombában, majd a buli előtt egy órácskával már kikászálódhatunk (de már 17 óra körül is!), és kezdetjük az akciót...

Tehát: irány a **Sorcerer Stadium**!

>*Down*; >*Cast FRIMP spell on the manhole cover*; >*Down*; >*Wait until 5:30*; >*Cast FRIMP spell on the manhole cover*; >*Up* — most már nem tessékelnek ki, irány az uszoda!; >*South*; >*Wait until 7:10* — várjuk meg a mi akciónkat követő buli előtti félórát!

>*Drink speed potion* — hogy megfelelő sebességgel tudjunk játszani, kezdőként, a kürtön.

>*Vomp spratz plunger* — és itt kezdődik a kivonat a kézikönyvből...

>*Thrub low glupp key*; >*Again*; >*Extrowig bubberbum slide*; >*Oscilloop half-burm lever*; >*Woozle right galumph*

És pont megfelelő pillanatban megszólalt a zene... teljes siker, az egész közönség a medencében, ott mondanak tósztot.

Végeztünk is, fáradjunk ki...

Az öltözőben egy süteményszeletelő (cookie cutter), maga is **Great Attachements**, gurul a lábunk elé... Most már tudjuk, mit kell vele tennünk...:

>*Take cookie cutter*; >*Up*; >*East*; >*Northeast*; >*North*; >*Down*; >*In*; >*Put cookie cutter on The Appliance*

És egy kis szobabeli hallgatózás (>Listen to the duct):

„A francba! Nem elég, hogy minden istenverte Bru-st beteretelt a medencébe; ami nekik még tetszett is, és ezentúl szokásként meg akarják tartani... Ha holnap nem tolok ki ezzel a féreggel, szétrobbanok!

... Holnap van a Pincérnő Egyetem 'Jó, hogy újra látunk a félévben'-party-ja, nemde? A szokott védelemmel (Akkurátusan célozd meg, Mi vagyunk a jó fejek!), hogy a party-t 'tisztán' tartsák? Azt hiszem, holnap Eaglebastard megtalálja a nekivaló feladatot..."

Ezután térjünk az **Initiation Room**-ban nyugovóra. Előtte tegyük le valahol a hangszert, mert nem lesz rá több szükség, és a kürt miatt elhányt cuccainkat szerezzük vissza, különös tekintettel a **How-to Book**-ra (lásd a **Janitor Closet**-et), amiben van egy kupon, ami a legfontosabb. Aztán másnap kell még a pincebár pultjáról az alkoholkoncentrátum (ez már eleve a felsőévesek beszédéből is kiderülhetett...). Ezenkívül szükség lesz még a rézdarabra (már leírtuk hétfőn, hogy állítandó elő a vasdarabból).

CSÜTÖRTÖK

Az előszó itt csak azért lesz fontos, mert szó van benne holmi koleszablakokról: ez hasznos puzzle lehet majd a **Háziasszony-Egyetemen**.

A feladatkiosztás: (előtte a szokott TAKE ALL, hogy minél több időnk maradjon) *Danceswithsheep*-nek az örök-RPG-sek egyhangú játékát kell megtörnie a **Frog-kisser House**-ban; nekünk pedig, ahogy már sejthetjük a hallgatózás alapján: a B.U.-beli 'Welcome Back'-party-n kell majd a puncsot 'kihegyezni'. Szerencsére kimenőt kapunk, így minden gond nélkül el tudjuk hagyni az egyetem területét.

Most is először látogassuk meg az **Appliance**-et (hisz mégiscsak biggyesztettünk rá előző nap egy új **Attachement**-et); rögtön kapcsoljuk is eggyel tovább a felső számtárcsát.

Mindenféle fura tárcsát kapunk a fő vezérlőtáblán. Ez tulajdonképpen — ha egyszer meglátjuk a 'végeredményt' — nem sokra használható (a nagy forgattyúval állíthatjuk be, alacsony, középtermetű vagy magas legyen a nő; a színes tekerővel a haja színét; a három kisebbel a kebel, a csípő és a derék méretét állíthatjuk; mindenki azt állít be, amit akar; aztán indíts, és ki...

A mágia eredménye: egy nő... megvizsgálva láthatjuk, nincs ruhája, így adjuk oda neki a *Hillary*-tól kapott női ruhát (még vasárnap kivehetjük a ruhásszekrényéből, a szobájában):

>Give frock to innocent woman



Itt az ideje az indulásnak (mert több nőt nem termel a gép, bárhogya is próbálkozunk a kapcsolókkal), csak a nővel mi legyen? ASK-os szerkezetekkel nem értünk célt, és persze **TAKE WITH**-ekkel sem; így marad a sima felszólítás:

>*Innocent woman, follow me* (legalább ekkor megtudjuk, a neve *Eve*). Irány a **Main Entrance**, hogy mielőbb megkeressük azt a bizonyos egyetemet...

Ki is mehetünk a kapun, most, hogy van pass-unk (de azért a **simpleberry bush**-tól megszabadítanak minket, ha előbb már nem tesszük le valahol — **ÉS MINDENKÉPPEN REJTSÜK EL VALAHOL, MERT KÜLÖNBEN NEM KAPJUK VISSZA!** — csakúgy, mint hamarosan a gyémántunktól — és ha hétfőn esetleg több drágakövet is csináltattunk az **Appliance**-szel, akkor azoktól is).

Rögtön látjuk, melyik úton kell menni: **Barfton Road by SU**, tehát >*East*; ameddig csak az egyetem bejárata elé nem érünk.

Ha itt beugrunk a vezetékszerelő-ellátó boltba (senki sem tudhatja, nők között mi hibás; lásd az **S101** amazon-szigete); >*South*, adjuk oda a boltosnak a kupont (ami a **How-to Book**-ban volt, ha még nem olvastunk volna bele):

>*Give coupon to the proprietor*

Megtudjuk, a kupon már 27 éves, és csak azért fogadja el, mert 'az a k... (kfm) printer nem írta rá a lejárat idejét'...: kapunk egy csavarhúzó.

>*North*; >*North* (**Wetwhistle Common**, a főtér)

Ha körülnézünk, szemet szúr a szobor: a **Csaposegyetem** alapító matrójána, akitől a világon legtávolabb állhatott a nevetés, az öröm és főleg a diéta.

>*Northeast* (**Melta Loin**)

Itt végre a **Pigga Kau**-beli szörnyszülemény gnómok után látunk egy sor jólformált nőt (így a kijáráttal kapcsolatos *Ernie*-vélemény: *but who cares it?*). Itt szedjük fel a felszedhetőt (no nem a csajokat): a fogselymet:

>*Take dental floss* — majd újra ki.

>*Northwest* (**Lamda Pigga Kau**)

Micsoda nők... (a program meg is jegyzi: azokat, akik ezért a színért felelnek, kirúgták; és most Megértés-Tanfolyamra járnak...). Próbáljunk meg hozzájuk szólni... (azán újra menjünk vissza...); az abroszt feltétlenül vegyük fel:

>*Take tablecloth*, majd ki (ha esetleg a játék közben valahol betelne az inventory, akkor nyugodtan szórjuk ki a borítékot és a sex...-kezdetű limlomot, valamint módjával; tehát pl. miután felhasználtuk a többi cuccot — de a **SPELL BOOK**-ot ne!).

>*East* (**Heftysum Hall**) — ez a varrószoza.

Eve itt rájön, mennyire tud varrni; ez az elsőévesek varrásterme. Ha odaadjuk neki az itteni szerzeményeinket (a köpenyünket nem kell (kis felújításra), mert meztelenül pl. a castolások is félresikerülnek majd), buzgón varrni kezd (ha mégsem kezdene, ASK EVE ABOUT CLOAK):

>*Give dental floss to Eve*; >*Give tablecloth to Eve*

Kint, a főtéren látszik egy igen fiatal facsemete. A program meg is jegyzi, pont felle van egy nyitott ablak (hogy éppen oda ültették... biztos a SU vagy a Paladin U. hősszerelmesei, a jövődöbéli kukkolásokra gondolva...). Így egy kis 'megérlelő' spell nem árthat (itt megint visszautalunk a bevezető 2. idézetéhez):

>*Cast PISEKS spell on the sapling*

>*Up* (kedves, hogy a felfelé nyíl még csak véletlenül sem kezdett világítani...)

Egy zuhanyozóba jutunk, ahol alig látni a gőztől. Ha meghallgatjuk a nősziluettek beszélgetését (pl. a 15:00-s party-ról, amire feltétlenül hivatalosak leszünk), az egyik említi is, hogy itt állandó a pára: talán a kifejező nevű **FOGWACKA spell** segíthet a kiszáritásban:

>Cast FOGWACKA spell on the steam

Női környezetben a fenti hiba mindenképpen szakembert kíván:

>Fix Shower

Így a leányzók is megenyhülnek irányunkban (sőt, 'Oh, take me!' felszólításokkal zargatnak), egyikük még egy szobakulcsot is ad, hogy ott keressük fel.

>West; >Open dorm room door with dorm room key; >In (Dorm Room)

Itt is van egy lefolyó, amit fantasztikus csőszerelői szaktudásunkkal akár meg is javíthatunk (hisz valószínű ezért (is) kaptuk meg a szoba kulcsát):

>Fix sink

Aztán látunk egy partimeghívót (a már jól tudott 15:00-sra, egyetlen ember részére) is, amit tegyünk el:

>Take the invitation

Ezután már felesleges nézelődni (pl. a pohár megérintésétől elég újszerű módon tanácsol el a program), gyérünk ki! Ne menjünk le a földszintre, mert azzal is időt veszünk: vissza a zuhanyzóba, és másszunk le! (Ha a facsemete időközben összement volna, újra castoljunk rá!)

>Down

Írány a parti (szerencsére nem kell pontosan 15:00-ra odaérni, késhetünk is egy darabot...)

>North

Láthatjuk, a megfertőzendő, most még 100 százalékosan alkoholmentes puncstál jól el van zárva tőlünk; fegyveresek őrzik. Mi meg, még ha fel is vesszük az *Eve* által varrt új kabátot, se mehetünk be; mert ez csak nők partija.

Hát akkor menjen *Eve*! Mivel önálló gondolata semmi sincs, a szokott felszólításokkal fogjuk irányítani. Először adjuk oda *Eve*-nek az alkoholkoncentrátumot és a belépőt:

>Give pellet and invitation to Eve

Láthatóan nem érti, miről is van szó. Nem is baj...

>Eve, go in — hát ez nem jött össze, próbálkozzunk mással

>Eve, cross rope — bejutott!

>Eve, put pellet in bowl — ez is összejött! A társaság elkanászodik: sikítások, csókok az öröknek, nekünk pedig 80 pont. Végeztünk is.

>South

Kint egy őrral a hátában rohan a kolesz királynője a **Melta Loin**-ba, miközben a ruháikat tépik le magukról. Így a mi lábunk elé is esik valami: egy harisnyafelkötő.

>Take garter belt; >South; >West; >West; >West; >West — itt a SU...

Most már csak a szokott **Appliance**-feldíszítés marad hátra... Esetleg még benézhetünk a **Frogkisser House**-ba, hogy mit sikerült *Sid*-nek intéznie.

Mint az előző napi *Gary*-esetnél, itt is az utolsó pillanatban jut *Sid* nyert pozícióba.

Eleinte mindennel próbálkozott. Ingyenes sörosztás híre, majd 'Hot, super foxy babe alert, in bikini!!', ezután takarítóként jelent meg:

— El innen, viaszos a padló!

— Nem baj, majd felemeljük a lábainkat...

A rendőrkénti megjelenés sem sokat használt:

— Gyilkosság történt, tanúként most azonnal beidéztetem Önöket!

— Beszéljen az ügyvédemmel!

A tiltott 'szerencsejátéokra' sem lehetett építkezni:

— Aha, tiltott Malls 'n' Muggers játék! Azonnal leállnak, és követnek!

— Nézze, itt az engedély további kilenc évre — húzzák elő a papírt.

A villanyóra lekapcsolása sem segített, csakúgy, mint a füstbomba bedobása:

— *Tűz! Fussatok az életetekért!*

Erre a játékosok vizes zsebkendővel a szájuk előtt, de folytatták a játszmát:

— *Reméljük, valaki értesítette azokat a mocsárimályva-piros tűzoltókat!*

Keményebb eszközöktől sem akad ki a majomsziget. Amikor egy kézigránát landol az asztalon:

— *Talán nem éles...* (és az idő őket igazolta...)

Bandavezérként sem vettek róla tudomást, hiába fogott rájuk egy félautomata karabélyt:

— *A Barfton Szabadságáért Fronttól vagyok! A túszaím vagytok!*

— *Ha tetű foglyokat fogsz, azt senki sem szabadítja ki...*

A sárkányképző spellekkel is melléfog Sid: a rémet szeretettel fogadják a játékosok, és becsmérlik a képességeit:

— *Nem látszik tűzokádó változatnak...*

20:55-kor végleg feladja Sid:

— *Eszméletlen ürgék vagytok... Köszönet néktek, hamarosan kirúgnak a koleszból...*

— *Van ilyen, nehéz sors...*

— *De éppen most láttam a boltban a legújabb Player's Handbook-ot...*

És erre ki is ürült a szoba!

PÉNTEK

E napon feltétlenül szükségünk lesz az alábbiakra:

BEDSHEET (a szobánkban lehet felszedni), **SIMPLEBUSH** (ha előző nap nem rejtettük el a kiruccanás előtt, akár tölthetjük is vissza az előző nap elejét), a csavarhúzó; meg nem árt a 2. szimulációt is magunk mögött tudni.

A feladat: most már **pass** nélkül kell kijutnunk az egyetemről. A városban a királynőt pedig, jó szatírosan, meg kell 'moon'-olnunk; amikor megjelenik úgy 13 körül a közönség előtt.

Mivel se a **Simplebush**-rázásos láthatatlansággal, se a csatornarendszeren át, se máshogy nem juthatunk ki az egyetemről, próbálkozzunk először az **Appliance**-szel:

> *Turn power dial to five*

You turn the dial to 5. The control panel transforms, like ...

A megjelenő két tekerőt addig állítgassuk, míg a képernyőn egy arc nem jelenik meg; lehetőleg ne golya legyen, hogy simán ki is engedjék. Ez a program legfantáziátlanabb 'fejtörője', mindenestre itt a megoldás:

> *Turn right dial to 7; > Turn left dial to G; > Push silver lever*

Most maradjunk bent (> *Wait*), és... átváltozunk szakácscsá!

> *Out*, irány a főbejárat! (NE VIGYÜK A **SIMPLEBUSH**-OT!)

Mint hivatalos embert, simán kiengednek a kapun.

> *West; > West; > West; > West; > West*

Elérkeztünk **Balmoral** elővárosába. Itt felesleges mászkálni: pl. próbáljunk csak bemenni az egyik viskóba!

> *West; > North* — a város fő piacterén vagyunk. Északra a szimulációkból ismert sírhelyet látjuk: gyerünk is oda! (> *North*)

Csakhogymár semmiféle lejárati nem látható, és pl. a tavacskában sem halászhatunk az érmékre: de a tarsolyunkban van egy-két spell! Megfelelő lesz a **DEPLUMIT** (ez egy spéci spell: ha pl. nem tudunk lejutni valahova, ezzel minket vagy akárkit lejjebb tudunk varázsolni).

>Cast **DEPLUMIT** spell (Treasury)

Itt már az ismert teendőink vannak, a freskóra való **KWELP**-elés kivételével.

>Take the pile of gold; >Open the **KWELP** box; >Take the pile of gold; >Up; >South (Market); >Go to the Tavern

Itt rátalálunk régi szerelmünkre, *Lola*-ra! Kérdezzünk: pl. ha az aranyról kérdezzük, se szó, se beszéd, elszedi tőlünk, és cserébe ad egy belépőt a királyi díszbeutatóra: végre! Kapunk egy szerencsepénzt is.

>Out

Így már mehetünk is keletre, a palotakertbe:

>Give ticket to palace guard

Várjuk meg az ünnepség kezdetét: >Wait until 1:00

Ha az ünnepség elkezdődik, várjuk meg a királynő megjelenését (kb. 13:30-kor jön).

És máris akcióba léphetünk:

>Moon Queen Libido

Persze a megdühödött nézőközönség és őrség rögtön meglincsel és lecsuk a folyóparti börtönbe.

A cellában a legérdekesebb dolog a falicsap. Éppen tele van hideg vízzel: pl. próbáljuk a *Lola*-féle szerencsepénzt lepucolni benne!

>Wash coin in cold water — csak részben sikerül.

Mi lenne, ha a meleg vízzel próbálkoznánk? Csak hát hibás a melegvíz-csaptelep-rész! Fantasztikus gyakorlatunkkal:

>Fix sink

Utána már leereszthetjük a hideg vizet, és a helyébe meleget tölthetünk:

>Open drain; >Close drain; >Turn on hot water; >Wash coin in hot water

És akkor az immár tiszta pénzdarabbal is megpróbálhatjuk a spéci, életrekeltő/behívó hatású (így a királynőt ábrázoló pénzdarabnál automatikusan következő jelentőségű) **KWELP**-et!

>Cast **KWELP** spell on coin

Meg is jelenik *Queen Libido*, és a lakosztályába von bennünket, mert azért mégsem olyan szűzi. A kezében látjuk a szintén **Great Attachement Bubblewand**-et.

>Take bubblewand

Még lefekhetünk a nővel, de ez is az időnket rabolja: inkább nyomás vissza az egyetemre!

>Out; >West; >South; >East; >East; >East; >East; >East; >East; >East; >In

És irány az **Appliance**...

>Put bubblewand on The Appliance ('szellemidézés'-üzemmód)

Nyissuk is ki az ajtaját. Ekkor *Hiddenmolar* robban be a pincébe (akit különben se kedvelünk — mivel tulajdonképpen ő a mostohaapánk, és célja az egész egyetem elpusztítása), és az **Appliance**-ben fő esélyesének, *Moldybreadcrust*-nak alakját veszi fel, hogy abban 'önként lemondjon' az egyetem vezetésének lehetőségéről. Mellesleg gondosan be is zárnak a pincébe (nincs baj, mert van **FIREFLY** (amit most is castolnunk kell: >Cast **PISEKS** spell on larva), térképünk remélhetőleg szintúgy van a csatornarendszerről (bár a megoldást megadjuk), így 'odalent' simán mozoghatunk).

Mihelyt eltűnt *Rottenwood* és *Cowpatty*, szedjük fel mindent (a legfontosabb most a **SIMPLEBUSH**, a **BEDSHEET** és persze a **SPELL BOOK**), majd castoljunk egyet a csatornarendszer áttekinthetősége érdekében (hogy ne sodródjunk el minduntalan, és azután **RESTORE**-ozhassunk...):

>Cast **UGUGOOWAH** spell

Nem nehéz rájönni, hogy csak akkor tehetünk bármit is, ha bejutunk a **TRUSTEE ROOM**-ba: ez pedig sima másodévesként nem fog menni. Akkor mire valók az alakfelvevő varázslatok?

>In

Nyugodtan felvehetjük *Moldybreadcrust* alakját is (amire jelenleg van állítva a gép, de lehetünk szakácsok is, mindegy: a varázslat hatása akár így, akár úgy egyenlő ideig tart, ami alatt mindenképp be kell jutnunk a tanácskozók közé):

>Throw the silver lever; >Wait; >Out (mehetünk is a **Cafeteria**-hoz!); >Cast **FRIMP** spell on manhole cover; >Down; >Southeast (ha esetleg elsodorna az ár: **RESTORE**, majd újraelindulás előtt **UGUGOOWAH**)

>South; >Cast **FRIMP** spell on the manhole cover; >Up (a pincebár)

>Up; >West (**Yakbladder Quad**); >Southwest (**Batguano Court**) (persze mehetünk a **Donkeydung Hall**-on át is, ugyanannyi időbe telik...)

>North; >Up; >Push green button (mint már megfigyelhettük, ez hívja fel a teherliftet a zsúrkocsival)

>Push pastry cart North (ekkor kell még tartania a varázslatnak)

>Again



Ha jobban megvizsgáljuk *Tickingclock* tetemét, megtudjuk, hogy 'csúsztatni még tudjuk, de emelni már nem'. És mit is jelent az **Appliance 6**. üzemmódja, a szellemidézés? Talán ha sikerülne eljuttatni a tetemet az **Appliance**-be... Mivel felemelni nem tudjuk, csúsztassuk a süteményes kocsira, majd takarjuk le az ágyneművel, mert különben kíméletlenül elkapnak:

>Slide body on cart

>Cover Otto's corpse with bedsheet

Hogy a 6. módot használhasuk, vissza kell szerezni a leg-

utolsó **Great Attachement**-et, *Hiddenmolar*-tól. Mivel ő általában a **Trustee Meeting Room**-ban van, kéznél is van az ürge, de ha láthatóak maradunk, nem tudjuk tőle elhappolni a cuccot, így:

>Shake simplebush

És így indulhatunk is:

>Push pastry cart South

Ha épp nincs bent *Hiddenmolar*, várjuk meg, és:

>Take bubblewand

>Push pastry cart South

>Cast *DEPLUMIT* spell on pastry cart (egy lépésben megoldjuk a kocsi leküldését a földszintre...)

>Down

>Push pastry cart South (**Batguano Court**)

>Push pastry cart Northeast (**Yakbladder Quad**)

>Push pastry cart North (**Ivorytower Lobby**)

Mivel az ajtón nem juthatunk be az **Appliance**-hez, egy pillantás a **MAP**-üzemmódba: a lab pont az **Ivorytower Auditorium** alatt van...

>Push pastry cart East (**Ivorytower Auditorium**)

>Cast *DEPLUMIT* spell on pastry cart

>Cast *DEPLUMIT* spell on me (**Ancient Lab**)

Újra rakjuk fel az **Appliance**-t:

>Put bubblewand on The Appliance

És nyissunk ajtót:

>Drop all

>Push black button and white button

>Push pastry cart in The Appliance

>Turn power dial to six

>Throw the silver lever

>Out



Megjelenik *Tickingclock* szelleme — vagy maga az élő *Tickingclock*? Amikor a mágikus képernyőn meglátja a **Trustee Room**-ban történő eseményeket, odateleportál bennünket, és keményen közbelép. Az Egyetem megmenekül.

THE END

Végezetül a másik szimulációs pálya megoldása (a harmadik sajnálatos boxlopás miatt fejlesztés alatt):

>West

>North

>Open stump

>Open *YUPHEE* box (milyen fura neve van! Bár érthető, mert a morális elkötelezettséget csökkenti...)

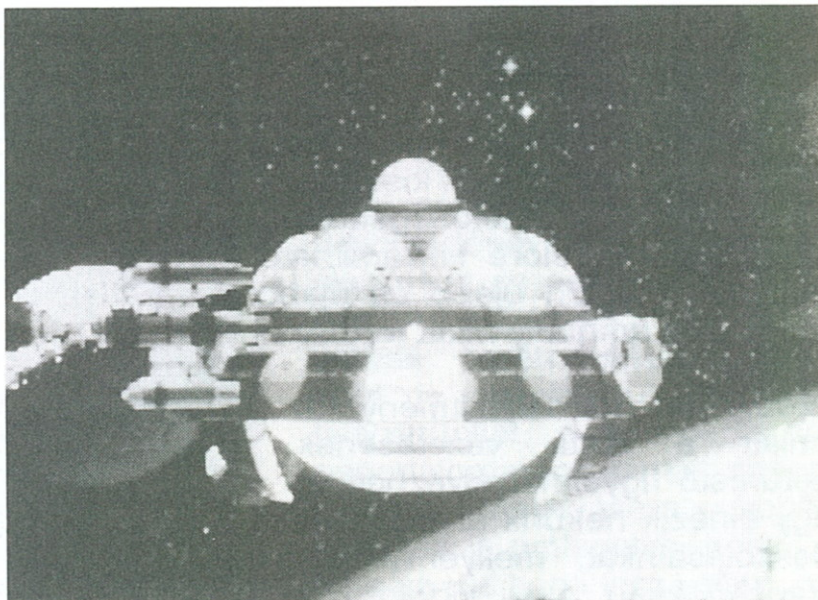
- >North
- >Down
- >Take pile of gold
- >Open KWELP box
- >Take pile of gold
- >Cast KWELP on the fresco
- >South

A pénzt nem akarja elfogadni az őr... talán ha megdolgoznánk kicsit...:

- >Cast YUPHEE spell on guard
- >Give pile of gold to guard
- >Enter ship

Wing Commander 2. (Origin)

Halk, sokat sejtető, izgalmakat sugalló zene, az Univerzum sötétje, hangtalanul suhanó űrhajó-maradványok, űrszemetek tűnnek a semmibe előttünk... Az egyetemes nyugalom azonban nem tarthat sokáig. Három, a semmiből előtűnő *Kilrathi* vadász jelenik meg harci alakzatot felvéve, egy nyugalmas mindennapjait töltő bázis közelében, mely személyzetének még meglepődni sincs ideje. Abban a pillanatban, amikor védelmi rendszerük felfedezte az álcázásból kilépő alattomos ellenséget, sorsuk



már meg volt pecsételve. A következő pillanatban ugyanis a nem várt látogatók útjukra bocsájtották több fényévről idáig cipelt súlyos terhüket.

Sajnos ezek jelen esetben a nemrég kifejlesztett **Boday X-4**-es nehéztorpedók voltak, amelyből már akár öt-hat darab is elég egy ilyen hatalmas, nehézpáncélzattal és a legmodernebb védelmi berendezésekkel felszerelt állomás elpusztítására. Néhány másodperc múlva több százzal csökkent az Univerzum értelmes lényének száma, s a pár millió apró fémdarabka ténykedése — amelyek eddig egységeket alkotva rengeteg hasznos funkciót töltöttek be —, most egyetlen dologra korlátozódik. Suhanni a végtelen űrben az örökkévalóságig...



A sötét, távoli kozmoszban, a földi ellenőrzés alatt lévő szektorok és a *Kilrathi* birodalom határán állunk. Sajnos a szenátusnak sem sikerült szót érteni az ellenséges szándékot mutató **Tiger's Claw** tagjaival, akiknek célja egyre egyértelműbb: legdrágább kincsünket, a **Földet** szeretnék a magukénak tudni. A rengeteg vadsághoz, barbársághoz, kegyetlenséghez szokott földi vezetésnek, s az űrflotta-parancsnokságnak ugyanaz a véleménye: amennyiben az ellenséges haderőknek nem sikerül elfoglalni boly-

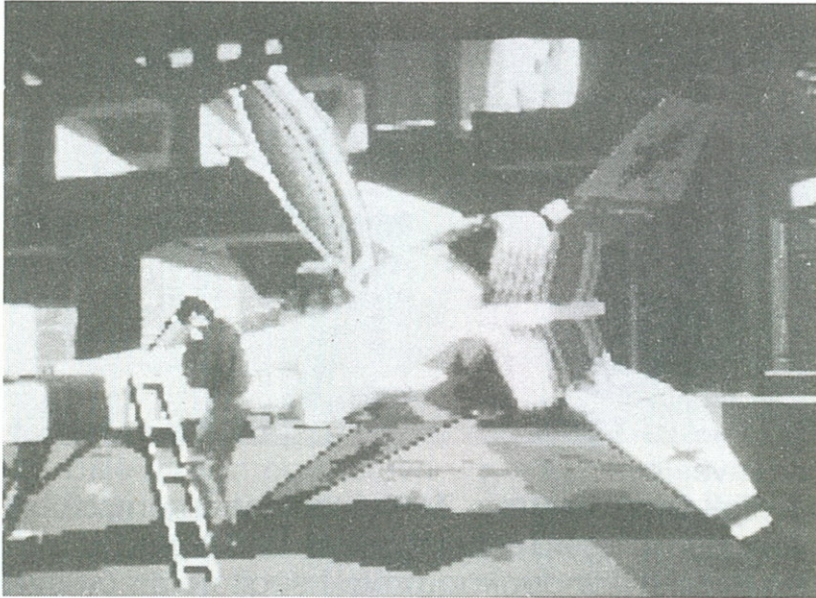
gónkat, úgy mindent megtesznek annak elpusztításáért. Sajnos ismereteink, s az eddig vívott harcok azt mutatják, hogy sem technikában, sem felkészültségben nem maradnak el flottánk adottságaitól — hacsak az emberek intelligenciáját nem számítjuk annak. Az ellenséges vezetés tagjai, s a flotta pilótái ugyanis NEM HUMANO-IDOK! Ők — „oroszlán-emberek”. Ennél sokkal találóbb nevet nemigen lehet rájuk kitalálni, mivel arcberendezésük teljesen „oroszlános”, két lábon járnak, s természetesen a törzsféjlődés során náluk is kialakult a beszéd készsége. Nagyon nehéz csatának nézünk elébe e szörnyszülöttek ellen, ugyanis a gazság, alattomoság és a rossz szándék igen megsokszorozza a gonosz erejét. Mivel nem is olyan régen már folytattunk ellenük kisebb-nagyobb csatározásokat (*Wing Commander 1.*), tisztában vagyunk lehetőségeinkkel, kidolgozhattuk taktikánkat, s begyakorolhattuk a leggyakoribb, előre kiszámítható harci mozzanatokot. A sorok megritkultak, de mindkét oldalon újabb és újabb utánpótlás érkezik, egy pillanatra sem hagyva, hogy létszámhiány miatt forduljon válságosra a hosszúnak ígérkező küzdelem kimenetele.

Eddig mutatott teljesítményünk miatt a flotta vezetésének kitüntető figyelmét élvezhetjük, így elnézik nekünk állandó beleszólásainkat, mellyel a parancsnokság által kidolgozott taktikákat vetjük keresztkérdések alá. Szinte egy megbeszélés sem múlik el anélkül, hogy az eligazítást vezető személynek ne lenne egy-két külön mondata hozzánk. Erre büszkék lehetünk még akkor is, ha közvetlen parancsnokunk orrol is ránk. Ennek oka a múltban keresendő. Előző akcióink harci magatartása — melyek több évvel ezelőtt zajlottak —, enyhén szólva nem nyerték el teljes egészében megalégedését. Ez sajátos gondolkodásmódunknak, szerinte fafejűségünknek, és az éppen aktuális veszélyhelyzetben való fantasztikus megoldásainknak — melyeket Ő egyszerűen esztelenségnek, fegyelmezetlenségnek nevez — köszönhetjük. Éppen úgy, mint azt a pár év irodakukacként eltöltött időt, melyet szíves közbenjárására kaptunk. Mivel büntetésünk letelt, s a fenyegető vészhelyzet oly nagyfokú, hogy már-már elviselhetetlen, a flotta minden épkézláb embert összeszed, hogy megvédje a föld lakosságát a *Kilrathi* nemzetség támadásától.



Ebben a rózsásnak semmiképp sem mondható helyzetben kapcsolódunk a játékba. Amennyiben először próbálkozunk meg a küzdelemmel, s fel vagyunk szerelve egy **Thunder Board**-dal, **Sound Blaster**-rel, **Adlib**-bel vagy egy **Roland MT 32**-vel, akkor csodálatos hangzást csal a fülünkbe a „nem teljesen ismeretlen” **ORIGIN** csapat. Eddigi műveik után valószínűleg senki nem vár keveset, de amit itt produkáltak, az valószínűleg a PC-k jelenlegi tudáshatárának mezsgyéjén jár. Legalábbis ami összességében jellemzi a játékot. Külön-külön hallottunk már szebb zenét, láttunk már jobb grafikát, ismerünk gyorsabb szimulátort, érdekesebb kalandjátékot,

de egyben ilyet még sohasem produkáltak. Ez az összhang képes arra, hogy akár több hétre is odaszögezzé a pilótajelöltet a masinája elé, s megfélemlítve evésről, ivásról, alvásról, csak a gazok kiirtásának gondolata járjon az eszébe. Ezek mellett nagy az esélye arra is, hogy maga mellé véve egy angol szótárt, talán a leghatékonyabb módon próbáljon pár szót megtanulni ezen az idegen nyelven. A **Wing Commander 2.** valószínűleg az egyik legjobb kaland-akció-szimulátor, melyet eddig készítettek.



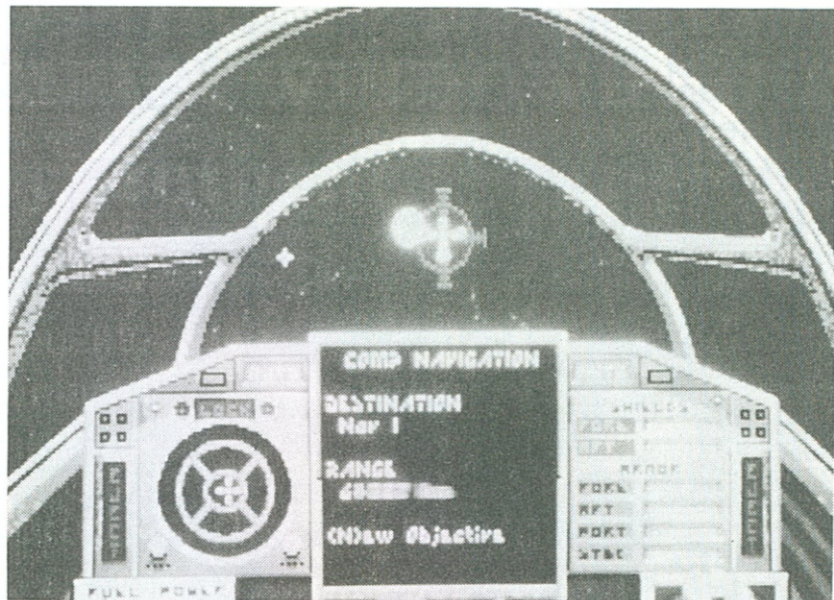
Amikor befejezte a gép a digitalizált szöveggel aláfestett történeti bemutatót, s a gép kérésére megadtuk vezetéket-, utó-, majd fedőnevünket is, vessük magunkat az események sűrűjébe. A hangárban állva beszélgetünk barátnőnkkel, *Liz*-zel, ahol is megvitatjuk jelenlegi helyzetünket, s a szokott női aggodalommal int minket egészségünk megóvására, abbéli aggályát is emlegetve, hogy „a fene se tudja, mi lesz velem, ha egyszer valami bajod esik”. Miután megígértük, hogy mi fogjuk elnyerni az **MLVP** (Ma-

gára Legjobban Vigyázó Pilóta) elismerő címet, elindulhatunk az eligazításra. Itt *Angel* — egy szintén igen szemrevaló hölgy, mellesleg a parancsnokunk — közli a teendőket. Ez a legtöbb esetben abból áll, hogy bizonyos navigációs pontok (**Nav**) érintésével kell körberöpülnünk az ellenőrzésünk alatt tartott területeket, s az esetleges betolakodókkal szemben lépünk fel. Ezt megtehetjük rádión is, azaz felszólíthatjuk őket tekintélyt parancsoló rettenetesen ijesztő hangon a „felségterület megsértésének azonnali megszüntetésére”, de ez a legtöbb esetben annyira hatásos, mintha mutatoujjunk hajlítgatásával sűrű Nana — ezt nem szabad! kiáltásokkal próbálkoznánk. Sokkal nagyobb sikereket érhetünk el azzal, ha ujjainkat az egér bal gombjára helyezzük, s lőtávolságon belülre csempésszük magunkat. Legtöbbször a nagy csempészetésnek hatalmas tűzpárbaj a vége, ugyanis mindketten tisztában vagyunk vele, hogy élve nem sokan távozhatsz erről az űrcsatamezőről. Az első küldetések alkalmával még lazán veszik a dolgukat a *Kilrathi*-pilóták, s nem okoznak komolyabb fejfájást sem nekünk, sem az éppen aktuális társainknak.

A műszaki adatokat ugyan általában vagy legelől, vagy leghátul szokták feltüntetni, azért mi hadd legyünk egy kicsit formabontók. Ezt azért is tesszük, mert lehet, hogy sokan a következő sorok után már nem is akarják tudni a további részleteket. A háromféle választható grafikai felbontás — **MCGA-VGA** 320x200 256 szín, **EGA** 320x200 16 szín, vagy **TANDY** 320x200 16 szín — mellett olyan sebesen mozoghatunk, hogy az döbbenetes. **CGA** kiesett... A sebességhez azért hozzátartozik, hogy erősen ajánlott a 386-os gép, s egy gyors winchester sem nagyon nélkülözhető. A következő probléma a méretekből adódhat. A **WC2. ARJ**-vel tömörítve 9 lemezt — plusz 1, a digitalizált szöveg — foglal el, ami kicsomagolva közel 20(!) Megabyte-ot eredményez. Az általánosan használt 40 MByte-os winchestereket tehát alaposan

meg kell pucolnunk a játék látványa után már csak egyszerűen „sallang”-nak minősített byte-halmazoktól.

Térjünk vissza a játékhoz. Küldetéseink számának gyarapításával többféle űrhajóban is megfordulunk, ahol nagyszerű képességeinket kamatoztathatjuk. Első alkalommal egy egészen kis gépen — legjobban talán a *Csillagok Háborújából* megismert X-szárnyú vadászhoz hasonlóval — repülünk. A gép fordulóképessége csodálatos, szinte minden mellettünk elsuhanó űrhajót azonnal hátra támadhatjuk. Ez annyira nem túlzás, hogy sokszor már az egeret is túl érzékenynek találjuk, s az irányítás lassítása



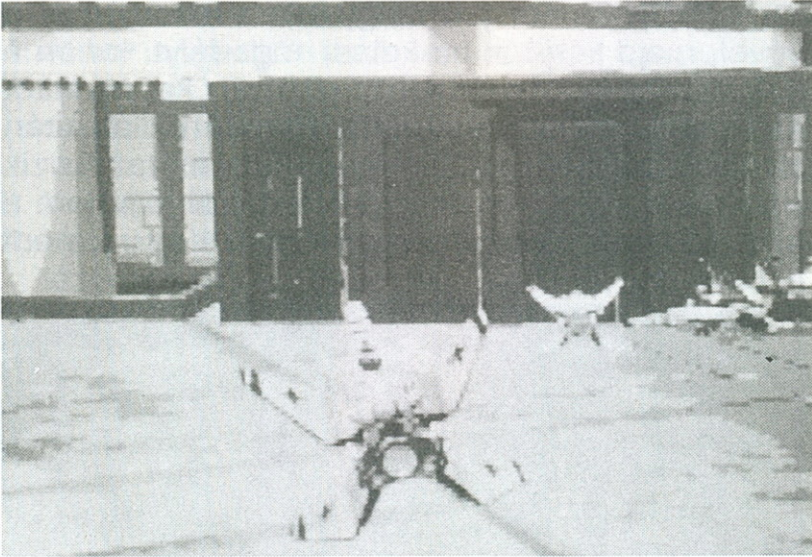
miatt átállunk a billentyűzeten való nyilak használatára. Természetesen nemsokára rájövünk, hogy nem véletlenül építették be az eger funkciót, majd 10-15 perc múlva kezdődik minden előlről. Valószínűleg ezen a gondunkon próbál segíteni az űrflotta parancsnoksága, amikor a 4-5 küldetés tájékán egy nagyteljesítményű űrhajóval lát el minket. Amíg a kisebbekkel kíséret és védelem, vagy egyszerű járőrözés a dolgunk, addig e nagyobb monstrumokkal inkább rombolásra küldenek bennünket. Ekkor háromszoros tűzerő, jelzőrakéta — Chaff Pad, Pilum FF nevű rakéta, Torpedót kilőni képes löállítás, erősebb pajzs és lassabb végsebesség jellemez minket. Talán nem sok mindenkit érdekel, de azért eláruljuk, hogy mi ezzel a típussal repülünk a legszívesebben. Az előbb ugyanis nem említettük, hogy ez már legalább 4 személyes hajó, ugyanis a mellső lézérágyúkon kívül egy-egy található még a bal, a jobb és a hátodalon is. Ezek kisebb tűzerejűek, de gyorsaságukkal ellensúlyozni tudják eme hibájukat. Öröm nézni, ahogy a mögénk bevágódó űrhajók egyre-másra porladnak a semmibe néhány jól sikerült sorozatunk hatására. Ebből az eufórikus hangulatból csak egy két erősebb találat zökkenhet ki minket, de az a szó szoros értelmében. Ekkor ugyanis fejvesztve kapkodhatunk a lézér markolata után, s lázas tempóban próbálhatjuk ismét a célt befogni s tűz alá venni, ami már csak azért is ajánlott, mert a *Kilrathi* pilótáknak meglepő módon teljesen hasonló a céljuk. 8-10 találat a hátsó fertályunkra, s búcsút mondhatunk a vidám katonaéletnek... Repülhetünk még hasonló nagyságú, de gyengébb adottságú — balra, jobbra, hátra tüzelés nuku, (bár előre több fegyver) —, vagy az X-szárnyúhoz hasonló, de még fordulékonyabb, s több fegyverrel felszerelt hajóval. Ezek típusa mindig a küldetésektől függ.

Nézzük meg, milyen is lehet, egy teljes, sikeres akció:

Parancs: Indulás Caernavon bázis

Cél: 1. — 2. navigációs pont érintése után ugrás a *Kilrathi* szektorba, elpusztítani az ott található kisebb *Kilrathi* flottát, majd visszatérni a 3. navigációs pont érintésével.

Indulás a 3. dokkból



A felszállás után általában mi vesszük át a parancsnokságot, s a többiek utánunk repülnek. Ez nem vonatkozik a kísérendő szállítóhajókra, ők ugyanis követik a megadott irányt. A sebességet a '+' és a '-' billentyűvel tudjuk szabályozni. Általában ajánlatos a maximális sebesség kb. 2/3-ával repülni, támadás során ugyanis ez viszonylag jó sebesség mind a támadáshoz, mind a védekezéshez. Amennyiben nincs a közelben ellenség, ki fog gyuladni egy kis „AUTO” feliratú

lámpa, ami a robotpilótát, vagy játék-szemszögből nézve az időgyorsítást adja. Az 'A' billentyűt megnyomva ugyanis „szélesvásznúra” vált a gép, s kívülről látjuk magunkat, amint elhúzzunk a cél irányába. Így kb. 5-6 másodperc alatt ugyanott vagyunk, mint esetleg egy 3-4 perces repüléssel. Ellenséges űrhajó utunkba akadásakor mindjárt visszkapjuk az irányítást, s társunk általában szöveggel is figyelmeztet a veszélyre. Ettől függetlenül a nagyszerű radarunkon pontosan betájolhatjuk magunkat. Az idegen gépek mindig piros, a barátságosak kék szaggatott keretben jelennek meg (a radaron pontok). Ekkor az 'L' (Lock) billentyűt megnyomva, befoghatjuk az ellenséget. Nem mintha ez olyan sokat jelentene mondjuk az első X-szárnyúnál, de legalább az adatait megismerhetjük. Ekkor akár el is küldhetjük, azt a már korábban említett ominózus felszólítást, de ez csak időpocsékolás. Növeljük a sebességet, ugyanis az **Auto Pilot** állandóan leveszi azt. Figyeljünk arra, hogy csak akkor kezdjünk el tüzelni, ha már megfelelő közelségbe ért az ellenség, ugyanis egy rövidebb sorozat is hamar elhervasztja lézerünk energiabankját, ami csak a lövés szüneteltetésével regenerálódik. Addig meg ugye nem sok kárt tehetünk a többiekben... Ahogy elsuhan mellettünk egy, mindjárt forduljunk utána, s ne is nagyon engedjük ki a látómezőnkéből. Ahogy telve vagyunk energiával, rögtön eresszünk el rá egy-két sorozatot. Időközben néha az ellenséges pilóta is közli velünk a szomorú tényt, miszerint rövid életünk utolsó perceihez értünk, úgyhogy ne is tápláljunk visszatérési reményeket se a **Caernavon**-ra, se **Concordia**-ra. Természetesen ez a legtöbb esetben csak gyakorlott kártyás mivoltát árulja el. S bár blöffölni mi is tudnánk, inkább lőjjünk. Ha nagyobb hajóval vagyunk, használjuk a **Pilum FF** nevű rakétát. Amint befogtuk a célt — **L+L**, s a gép piros kis keretében villogni kezd a másik kis négyzet, csapjunk az **'ENTER'** (rakétaindító) billentyűre, maradjunk lőtávolon belül és maradjon látható helyen a cél. Ellenkező esetben a találat kizárva. Amint elértük a kijelölt navigációs pontot, ismét megnyomhatjuk az 'A' billentyűt, hogy mielőbb teljesíthessük feljebbvalóink parancsát. Mivel jelen esetben egy „Ugrás” is szerepelt a programban, a **Jump** pontot elérve, használjuk a 'J' billentyűt. Ekkor térváltás következik, s a másik szektorban előtűnve máris kiderül, hogy szerencsénk volt-e. Ha igen, akkor semmi érdekes nem történik, s mi nyugodtan elmehetünk a galaktikus határunkon álló

űrhajónak álcázott kihelyezett Shell kúthoz, s megtankolhatunk. Ez annyiból áll, hogy a képernyőn lévő fehér szátkereszt felé haladva, mely — ha nem használnánk a robotpilótát — mindig a választott célobjektumot jelzi, egyszer csak elérjük a „tankhajót”. Fogjuk be az 'L' billentyűvel, majd kérjünk tankolási engedélyt. Innen a cselekmény automatikus. Beparkolunk a töltőnyíláshoz, fizikai kapcsolatot teremtünk az energiatárolónkkal, majd egy pár másodperces villámtankolás után folytathatjuk is utunkat. (Ettől függetlenül senki ne lepődjön meg, ha nem találkozik ezzel a feladattal, ugyanis csak a kivételesen nagy térváltásoknál adódik alkalom a menetközbeni üzemanyag felvételre. A többi esetben kisfogyasztású hajóink nem igényelnek utánpótlást.

Két negatív esemény történhet velünk a „hiperből visszakapcsolva”. Megtörténhet, hogy meteoritzáporba kerülünk, s ugyancsak kapkodnunk kell, hogy ne legyünk a kőzuhatag martaléka. A másik gondot az jelentheti, hogy azonnal erős tűz alá vesznek bennünket az ellenséges cirkálók, s máris belemélyedhetünk a nemrég taglalt „Viselkedés az ellenséges szándékot mutató azonosított, vagy azonosítatlan repülő tárgyakkal szemben” című részben ajánlott magatartáshoz. Egyszóval, ismét a lézeré



a főszerep. Amennyiben elsőre sikerült megúsznunk ezeket a csatározásokat kb. a 17-18. küldetés tájékán is, első dolgunk legyen a hálaima elrebegése. Ugyanis itt már olyan komoly ellenfelekkel kerülünk össze, akikkel szemben alul maradni egyáltalán nem számít tudatlanságnak. (Ettől függetlenül életünk elvesztése ebben az esetben is ugyanolyan halálos, mint mondjuk a második, még „mazsola” küldetésben.)

Érhet minket néha egy „kis” meglepetés. Az ellenséges hajóraj sorait ritkítva néha feltűnik, hogy az egyik érdekes formájú cirkáló nemcsak, hogy nem menekül, de ráadásul érdekes térbombákat használ ellenünk. Ez úgy működik, mint a tengeralattjárók ellen használatos vízibomba, azaz nem csak telitalálatkor tesz kárt az ellenségben, hanem annak közelében való felrobbanásakor is. Tehát, amikor kisebb-nagyobb felvillanásokat látunk magunk körül, s ráadásul nem akar megfutamodni a célba vett halálraítélt sem, akkor tegyük az alábbiakat (nagy űrhajó és torpedóval való felszereltség esetén):

1. Vizsgáljuk meg energiabankunk állapotát. Ha közel félig, vagy az alatt van a mellő pajzs védelmi szintje, akkor vonuljunk félre — lőtávolon kívülre —, s várjuk meg annak feltöltődését.
2. Forduljunk a hajó felé, s álljunk meg a lőtávolsága határán.
3. Kapcsoljuk be a nyomkövetőt. ('L')
4. Aktivizáljuk a torpedót ('W'-vel váltogathatunk a fegyverek között).
5. Várjuk meg, amíg a szátkereszt középre érve nem kezd el figyelmeztetni a cél befogására.

6. Kapcsoljuk maximális sebességre, és folyamatosan szórjuk az ellenségre lézereinket. Ne törődjünk az energia fogyásával, az a lényeg, hogy valamennyire gyengítsük a védelmét.
7. Akkor engedjük csak el a rakétát, amikor úgy érezzük, hogy féktávolságon belülre értünk. Ezután ha van annyi lélekjelenlétünk, akkor megvárhatjuk a becsapódást. Ha nincs, akkor is van 90% esélyünk a találatra, ugyanis a rakéta védelmi rendszerének már nincs ideje a pályamódosításra, illetve megzavarásra.
8. Kerüljük ki a hajót.
9. Ha ennek ellenére sem adta át magát az enyészetnek, akkor pattanjunk a hátsó lézerhez, és szórjuk meg kis lézergolyóinkkal. Ez már szinte mindig beteszi neki a kaput. Vagy nem, de a második vagy harmadik ilyen kamikaze akció már biztos.

Abban az esetben, ha semmiképpen sem sikerül még a harmadik nekifutásra sem végezni vele, akkor inkább hagyjunk neki békét. Annál is inkább, mert eddigre a pajzsaink általában csak dísznek vannak fenn, hasznukat már nemigen látjuk. Ekkor, ha rádión utasítjuk társunkat, hogy térjünk vissza a bázisra, Ő negatív parancsnak titulálja azt, és a tőlünk tanult tiszteletteljes magatartást tanúsítva, inkább a sokkal szórakoztatóbb variációt választja: tovább irtja az ellenfelet. Ne is törődjünk vele. Egyszerűen váltsunk át a navigációs térképre ('N'), és adjuk meg az új, általunk jónak tartott irányt, s ekkor már következetlen barátunk is követni fog bennünket.

Visszatéréskor fogjuk látómezőnkbe a bázist, kérjünk rádión leszállási engedélyt, s csak utána közelítsünk. (Egyébként nem tudunk dokkolni.)

Ez ugyan így egy félig sikertelen küldetés volt, de legalább az életünket megmentettük. Egyébként is biztosak lehetünk abban, hogy így is-úgy is vissza kell még térnünk a tett (nem tett) színhelyére, és a közakaratrak eleget téve egy ráadással kell megpecsételnünk oly vitézül védekező haragosunk sorsát.

A bázisra érve minden alkalommal megszemlélhetjük leszálló űrhajónkat, amint elfoglalja parkírozóhelyét. Ekkor, mint minden visszatéréskor, folytatódik a játék kaland része, ugyanis a cselekvések a mi reakálásunktól, csatáink kimenetelétől függenek. Szerelem szövődik, majd múlik el kedvenc barátnőnk űrhajó-karambola miatt, megbarátkozunk először csak egy pikáns gondolattal, majd elmélgésünk tárgyával — *Angel* nevű igen szemrevaló parancsnokunkkal, rá kell döbbernünk egy csata közben, hogy az emberi gyarlóság miatt saját pilótatársunk is könnyen ellenségünké válhat, egyszóval sok minden történik, ami csak egy kalandjátékban fordulhat elő. Állandóak a kisebb animációk, amelyek **VGA** üzemmódban csodálatosak, nagyszerű a történettel végig összhangban lévő zenei aláfestés, sok apró effektus, robbanás, digitalizált szöveg, mellyel felénk kommunikálnak társaink; ez a játék minden szemszögből megérdemli a csupa nagybetűs SZUPER jelzőt. Akár a mi oldalunkon hangzik el valami szöveg, akár az ellenségtől, teljesen „mozi-film”-szerű környezetet varázsolnak körénk. (Itt eredetileg felsoroltunk egy-két nagyszerű benyögést, de aztán rájöttünk, hogy ezek igazán csak hallgatva érnek valamit, így végül kimaradtak.) Ha sűrűn mentegetjük az állást (ezekre csak sikeres küldetés után van lehetőség), nem kell idegeskednünk az állandó ismétlések miatt, ebben az esetben ugyanis folyamatosan követhetjük az eseményeket. Egy-egy rosszul — halállal — végződött küldetés után mindjárt felkínálkozik a szemnek oly

kellemes „REPLAY?” opció. Erről lemondva ugyan végignézhetjük temetésünket, de erre semmi szükség. Vágjunk bele ismét a közepébe!

Igyekeztünk inkább kedvcsinálót, mint száraz, technikai leírást készíteni a **Wing Commander 2**-ről. Véleményünk szerint az ilyen hangulatkeltők többet érnek, mint a játék lépésről lépésre való leírása, a 30 tőmondatban megfogalmazott lényegretörő ismertető; és e billentyűzetkiosztással minden esélyünk megvan a **WING COMMANDER** kitüntető címre.

- 'A': robotpilóta (ha világít az AUTO felirat)
- 'L': ellenség befogása (Lock)
- '+', '—': sebesség növelése, csökkentése
- 'F2', 'F3', 'F4': nézet, illetve lézérágyú váltása
- 'F5', 'F6', 'F7': külső nézet váltása
- 'F8': rakéta kamera be/ki
- 'F9': külső nézet
- 'T': ellenség adatai
- 'C': rádió
- 'V': videokamera
- 'N': navigációs térkép
- 'P': szünet
- 'R': ismétlés (Escape-ig)
- 'CTRL+ALT+E': katapult
- 'J': ugrás (Jump pontnál)
- 'W': fegyverváltás
- 'D': sérülések

Használja a Scriptum Kft.
szótárprogramjait
DOS, NOVELL és WINDOWS
környezetben!

Kétnyelvű szótárak:

- rezidens, grafikus megvalósítású számítógépes könyv,
- kifejezések, szóhasználati példamondatok,
- fonetika, nyelvtani információk.

Közös kiadásban az Akadémiai Kiadóval:



Angol-Magyar,
Magyar-Angol



(42 000, ill. 55 000 szó és kifejezés.)

Felhasználói (szak)szótár:

- többnyelvű bővíthető, módosítható,
- együttműködik a kétnyelvű szótárakkal,
- grafikus, rezidens megvalósítás.

Modulonkénti ár: 4000 Ft.

Kedvező hálózati árak!



Forgalmazók



Scriptum Kft.

6771 Szeged
Mályva u. 34.

Tel./Fax: (62) 55-722

Levél:

6771 Szeged-Szőreg, Pf.: 2.

ComputerBooks Kft.

Budapest, XII., Tartsay V. u. 12.

Telefon: 175-1564

Fax: 175-3591

Levél:

1253 Budapest, Pf.: 71.



A Microsoft® Windows™ 3.1 magyar nyelvű kiegészítése

magyar Windows™ menük

Segítségével az eredeti Windows™ 3.1 programrendszerben megtalálható valamennyi alkalmazás magyarul kommunikál Önnel (magyar képernyőfeliratok, -üzenetek, menük, help-szövegek).

magyar Windows™ fontok

Biztosítja, hogy valamennyi Windows™ 3.1 alkalmazásban a magyar nyelv minden ékezetes betűje és írásjele a klaviatúrán beírható, a képernyőn látható és a nyomtatón kinyomtatható (képernyő és nyomtató fontok, az eredetivel azonos minőségű magyarított TrueType™ fontok).

A részletes ismertetőket keresse a könyv fejezetei végén!

A részek külön-külön és együtt is megvásárolhatók.



Scriptum Kft.

6771 Szeged
Mályva u. 34.
Tel./Fax: (62) 55-722
Levél:

6771 Szeged-Szőreg, Pf.: 2.

Forgalmazók



ComputerBooks Kft.

Budapest, XII., Tartsay V. u. 12.
Telefon: 175-1564
Fax: 175-3591
Levél:

1253 Budapest, Pf.: 71.

magyar Windows™

A Microsoft® Windows™ 3.1 magyar nyelvű kiegészítése

Magyar képernyőfeliratok, üzenetek,
menük, help-szövegek.

+

Magyar billentyűzet,
magyar betűkészletek
a képernyőn és a nyomtatón.

=

Az igazi magyar nyelvű környezet.

TEXOFT

SCRIPTUM

TERMÉK

A Windows a Microsoft Corporation védett márkaneve.
A Microsoft a Microsoft Corporation bejegyzett neve.
A TrueType az Apple Computer, Inc. védett márkaneve.

Ára: 485 Ft

Commodore Világ

számítástechnikai magazin

Már a **PC**-seknek is!

RENDSZERES INFORMÁCIÓ A
LEGÚJABB PC-S JÁTEKOKRÓL

MINDEN SZÁMBAN 1-2
NAGY PC-S JÁTEK TELJES LEÍRÁSSAL

Keresse a hírlapárusoknál!

ITT A COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '92!

A tartalomból:

HEART OF CHINA
ULTIMA UNDERWORLD
POOLS OF DARKNESS

Megrendelhető:

COM-WARE Kft, 1519 Bp. Pf. 363.