

PC-s játékok 4.

COMMAND & CONQUER
PHANTASMAGORIA
TURBO ASSEMBLER
JAGGED ALLIANCE
MAGIC CANDLE 3.
DRAGONSPIHERE
AURORA EDITOR
FULL THROTTLE
ETERNAM



PC-s játékok 4.

ELSŐSEGÉLY
ASCENDANCY
COMMAND & CONQUER
DRAGONSHERE
ETERNAM
FULL THROTTLE
JAGGED ALLIANCE
MAGIC CANDLE 3.
PHANTASMAGORIA
PINBALL ILLUSION
AURORA EDITOR
TURBO ASSEMBLER

 KÖNYVEK
COM-WARE

Készítették: *Bors Gábor* (Dragonsphere, Eternam, Full Throttle,
Pinball Illusion, Turbo Assembler)

Eglesz Dénes (Phantasmagoria)

Holubecz László (Ascendancy)

Molnár Zsolt (Aurora Editor)

Négyesi Károly (Elsősegély, Jagged Alliance)

Simon Gábor (Turbo Assembler)

Szalai Balázs (Magic Candle 3.)

Szerkesztette: *COM-WARE Kft.*

Belső grafika és borítóterv: *Müller Mihály*

Kézirat lezárva: *1995. november 17.*

© COM-WARE Kft. 1995

Kiadja: *COM-WARE Kft.*

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.

Postacím: 1519 Budapest, Pf.: 363.

Tel.+FAX: 371-0004

Felelős kiadó: *Rucz Lajos*

ISBN 963 04 5541 2 Ö (Összkötet)

ISBN 963 04 6001 7

Nyomás és kötés: *Kaposvári Nyomda Kft.*

Felelős vezető: *Mike Ferenc*

Tartalomjegyzék

Előszó	5
Elsősegély	7
(Cheat hegyekre mászunk...)	
ASCENDANCY	27
(A Master of... előtagot lehagyták)	
COMMAND & CONQUER	37
(Ez még nem a DUNE 3, de majdnem)	
DRAGONSPHERE	51
(Igazi csemege a mászkálós kalandjátékot kedvelőknek)	
ETERNAM	59
(3D kaland-dili)	
FULL THROTTLE	71
(Gáz van! Elgázoltak...)	
JAGGED ALLIANCE	79
(Ez csak egy tipphalmaz, a leírást legközelebb)	
MAGIC CANDLE 3	95
(Ez viszont leírás a javából. Több, mint 1 évig készült.)	
PHANTASMAGORIA	119
(Novella a video-hoz, no de akkor hol a játék?)	
PINBALL ILLUSION	137
(Ez nem csak illúzió, valóban élvezetes szimuláció)	
AURORA EDITOR	145
A kezdetek	145
A File menü	145
A Window menü	146
Block menü	146

Search menü	147
A Fold menü	147
Edit menü	149
Clip/Print/Set menü	150
Help	150
Macro	151
File Manager	151
Az AML (Aurora Macro Language)	151
TURBO ASSEMBLER	173
A TASM direktívái	175
A szegmens-direktívák	180
Címke- és rutin-direktívák	180
Egyéb direktívák	181
File-ok összeállítása több modulból	181
Feltételes fordítás	181
Egyéb feltételes direktívák	182
A makrók használata	182
Ideal Mode	187
COMFILE.ASM	188
EXEFILE.ASM	190
A Turbo Assembler hibüzenetei	192

*Legyen áldott az a végfelhasználó, aki
semmit sem vár. Nem fog csalódni!*

(Murphy WINDOWS törvényei)

Előszó

Köszöntünk mindenkit népszerű sorozatunk immár 4. kötetében. Azokat is, akik csak most látták meg, és vették meg eme művet valamely könyvesboltban, és azokat is, akik már azt hitték, hogy soha sem fog megjelenni ez a kötet. Pedig nem is kellett rá sokat várni, hiszen alig több, mint fél év telt el az előző kötet megjelenése óta. Jó hír sorozatunk újdonsült olvasóinak: az előző két kötet még kapható, meg is rendelhető a leghátul található és kivágható levlap segítségével, az első kötet viszont teljesen elfogyott és már utánnnyomás sem várható belőle.

Nos, ha már így túljutottunk a bevezető kezdeti nehézségein, mindjárt szót is ejthetnénk arról, hogy mire számíthat az, aki továbblapoz.

Könyvünk első része a hagyományok ápolása jegyében született. Az **elsősegély** fejezetben viszonylag új játékokhoz közlünk tippet, cheat-eket, berheléseket stb., abc rendbe szedve.

Ezt követően nagyobb lélegzetű **játékleírások**at olvasgathat az információra éhes olvasó. Itt minden játéktípus kedvelői megtalálhatják a nekik szimpatikus játék megoldását, a stratégiai játékoktól (pl. *Command & Conquer*), a mászkálós kalandjátékokon (pl. *Dragonsphere*) keresztül, az RPG-n át (pl. *Magic Candle 3.*), a szimulációig (pl. *Pinball Illusion*).

Az előző kötetekkel ellentétben ezúttal sajnos hely hiányában nem fért a könyvünkbe az ugyancsak hagyománnyá vált TökösMákos rovat, amelyben elsősorban az Olvasóink által beküldött rövidebb-hosszabb játékmertetőket szoktuk közölni. Ezúton szent fogadalmat teszünk, hogy a tavasszal megjelenő 5. kötetben ezt bepótoljuk.

A könyv végén két nagyobb lélegzetű **felhasználói** témát veséztünk ki, felhasználóbarát információt közlünk az *Aurora-Editor*ról és a *Turbo Assemblerről*. Már eddig is pozitív visszajelzést kaptunk annak a tárgyában, hogy nem csak játékokkal foglalkozunk a könyvsorozat hasábjain. Az előző kötetbe csak egy téma fért be, a Turbo Debugger. Már akkor megígértük, hogy foglalkozni fogunk a Borland másik nagy művével a Turbo Assemblerrel. Azért spékeltük meg ezt az Aurora Editorral, mert - aki kicsit komolyabban szereti magát beleáskálni a coder témába, annak ez egyértelmű - úgy gondoljuk a két program jól kiegészíti egymást. A két utolsó fejezet bőségesen tartalmaz kikommentezett forráslistákat, amelyek segítik az adott téma megértését.

Könyvünk felhasználásához sok sikert kívánunk!

a szerzők

COV

COMPUTER
VILÁG

**1996-ban is ez
a lap a nyerő!**

**Ha 1996-ban odamész az újságosbódéhoz
és kérsz egy Computer Világ c. lapot, ne
lepődj meg, ha nem kapsz. Ilyenkor súgd
az újságos fülébe a jelszót: 'PC ULTRA'!
Mindjárt tudni fogja, miről van szó!**

Magyarország egyik legnépszerűbb

PC

magazinja

**Havonta friss információk a játék-
és multimédia programok világából
CD-tesztek**

**PC-User rovat (benne hasznos programozói fogások,
kezdő- és haladó programozóknak,
a VGA kártya programozása, SCSI-info stb.)**

**Hardware rovat (benne hónapról-hónapra tesztekkel)
Demo rovat**

Megjelenik havonta • Kapható a hírlapárusoknál!

A számítógépes kiadók definíciója:

A számítógépes kiadók azért adnak ki könyveket, hogy ezekben megmagyarázzák azt, amit a folyóiratokból nem értettél meg. A folyóiratokat ehhez képest ellenkező céllal adják ki.

(Murphy WINDOWS törvényei)

ELsÖSeGÉly

Egy gyors szó a hexa patchelésről. Legtöbbször a következő formában láthatjátok:

keress: 89 44 06 8B 45

írd át: 90 90 90 — —

Ez azt jelenti, hogy a 89 44 06 8B 45 byte-sorozatot kell megkeresni és átírni 90 90 90 8B 45-re. Emlegetünk néhol UNP ill. UNLZEZE file-okat is. Ezek elég elterjedt file bontók. Természetesen mentsd le amit átírsz, különösen ha az éppen EXE!

1830: Railroad & Robber Barons

Az 1830.EXE-ben:

keress: 59 59 0B C0 74 03 E9 E9 00

írd át: — — — — EB — — — —

7th guest

A kezdőképernyőn írd be:

Zaphod Beeblebrox

(A space és a nagybetűk fontosak!)

Most klikkelj a szfinx 4 sarkára, így akárhova tudsz menni a játékban.

Abuse

Indítsuk a játékot **-edit** paraméterrel, és nyomjuk meg a Shift+Z-t. Mehet a menet "isten" módban.

Alone in The Dark III.

A halhatatlanság eléréséhez az AITD3.EXE-ben

keress: 26 29 07 E9 3F 02 C4 1E

írd át: 90 90 90 — — — —

A SAVE0.ITD-ben a következő offsetekre írjunk 00 40-et:

AE64: Maximális egészség

B0CE: 38 Special

B0C6: Winchester

B1C0: Gatling Gun

B16A: Shot Gun

AE7A: Health a halálból való visszatérés után

B1EA: Colt

Amazon Queen:

Begépelhetőek a következők játék közben:

GRIMLEY: Általános info

ZEROXPARK: Bármelyik szoba

KOWAMORI: Gyorsítás

NEUROTOX: Egy szám lejátszása

GRIMLEYZ: CD minta ellenőrzése

PC-s játékok 4.

Battle Bugs

Törés: A BUGS.EXE (207193)-ben

keress: 40 00 75 29

írd át: — — EB —

Black Throne

Cheat kódok:

STRT	TJ1F	PBKT	
SJ5Z	GSG3	TNLQ	
DBQ7	BMHS	FMWY	<— Végjáték
FBWC	Y4DJ		
QP7R	HCKD		
WJTV	NRLF		
RRYB	JGBZ		
ZS9P	MJXG		
XJSN	K3CH		
CGDM	L8VJ		

Törés: SETUP.EXE-ben

keress: 3B 87 0E 03 75 10

írd át: — — — — 90 90

keress: 3D 03 00 75 06

írd át: — — — EB —

Chaos Control

chaos.sav-ban a 4. byte-t kell átírni:

01 - mission 1

03 - mission 2

04 - mission 3

05 - mission 4

07 - vége

Colonization

Cheat: Tartsd lenyomva az alt-ot és gépeld be, hogy W I N. Kapsz egy cheat menüt. Európában bojkott alatt is tudunk eladni, ha kiválsztjuk az eladandó árut és U-t ütünk. (DOS verzió)
Pénzátírás a COLONYxx.SAV-ban: A 20. szektor (diskedit-tel pl.) a 128-131-es offsetekre: FF FF FF 7F

Crusader

Írd be, hogy "JASSICA16", és üsd le az F10-et.

CyberMage

A save00x.dat-ban:

0x6ac: két byte (unsigned word) jelenlegi mana

0x6ae: két byte (unsigned word) maximális mana

0x318b4: két byte (unsigned word) jelenlegi egészség

0x318b6: két byte (unsigned word) maximális egészség

0x3189c

0x3189e: unsigned word, left armor jelenlegi értéke

0x318a0

0x318a2

0x318a4: unsigned word, right armor jelenlegi értéke

0x318a6

0x318a8

0x318aa: unsigned word, left armor maximum értéke
 0x318ac
 0x318ae
 0x318b0: unsigned word, right armor maximum értéke
 0x318b2
 Mindezeket írd át E7 03-ra, ez 999 pontot eredményez.

Daedalus Encounter

A játék bármely pontjára ugorhatunk: A főmenüből válasszuk ki a GAME-t, üssünk Alt+F5-öt. Kattintsunk a JUMP TO-ra. Ekkor a játék különböző színhelyeit láthatjuk kicsiben, bármelyikre kattinthatunk.

Egy puzzle átugrása. ALT+SHIFT+a puzzle nevének első betűje. Például a Probe Logic Circuit Puzzle-t a ALT-SHIFT-P-vel ugorhatjuk át. A kivétel az Orbit puzzle, ehhez ALT-SHIFT-I kell.

Dark Forces

Cheat kódok:

LAPOSTAL: Add Weapons, Ammo, & PowerUps
 LAMAXOUT: Max out all items
 LARANDY: Weapon Super Charge
 LAUNLOCK: Full inventory
 LAREDLITE: Freeze Enemies
 LAPOGO: Disable height checking
 LACDS: Map Supermode
 LASKIP: Force successful level completion
 LADATA: Coordinate Information
 LABUG: Insect Mode: Fit into small places
 LAUNLOCK: Accessories

18 éven felülieknek:

LADIDAOOHLALAFALALA LALALALA LAHM: ohc is naked in the cut scenes
 LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINGABOUT: won't tell you
 LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERTHELAZYDOG: measures your typing abilities
 LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM
 SPAMSPAMSPAMSPAM: Carpal tunnel activation

Szintkódok:

LASECBASE: Secret Base
 LATALAYTalay: Tak Base
 LASEWERS: Anoat City
 LATESTBASE: Research Facility
 LAGROMAS: Gromas Mines
 LADTENTION: Detention Center
 LARAMSHED: Ramsees Hed
 LAROBOTICS: Robotic Facility
 LANARSHADANar: Shaddaar
 LAJABSHIP: Jabba's Ship
 LAIMPCITY: Imperial City
 LAFUELSTAT: Fuel Station
 LAEXECUTORT: The Executor
 LAARC: The Arc Hammer

Törések: Ha bemásolod a cd.cfg-t az installált játék mellé, akkor nincs több CD-ROM ellenőrzés. Ugyanez set jedi=<a vinyó betűjele> (pl. set jedi=c)

PC-s játékok 4.

Descent —

Cheat kódok

Shareware vagy Registered:

GABBAGABBAHEY: Cheat-ek engedélyezve
SCOURGEWowieZowie: Weapons!
MITZI: Az összes kulcs
RACERX: Sérthetlenség ki/be
GUILLE: Álcázás ki/be
TWILIGHT: Pajzsok feltöltése
FARMERJOE: Melyik szintre ugorjunk?
ALT-F: Teljes térkép

Csak a Registered verzióban:

BIGRED: Super WowieZowie Weapons!
BUGGIN: Turbo Mode
BRUIN: Extra Élet
FLASH: A kifelé vezető út kivilágítása
AHIMSA: Robot tüzelés ki/be

És a Descent 1.4 új kódjai:

ASTRAL: Szellem üzemmód
POBOYS: Reaktor felrobbantása
PORGYIS: Mega-Wowie-Zowie
LUNACY: A robotok gyorsan mozognak, de ritkán lőnek.
PLETCH—: A robotok az —. (001-999) texture-val jelennek meg.

A térképen tartsd nyomva az S-t, ekkor csúsztathatod a térképet.

Mentett állás:

13AD Név
13D9 Kulcsok (0F)
13DF Pajzs (2 byte, de kb. 10000 a max.)
13E3 Energia (2 byte, szinten kb. 10000 a max)
13E5 Életek
13E7 Laserszint (FF)
13EB 1-5-ig milyen fegyverek vannak (FFFF)
13EF Vulcan ammo
13F7 Rakéták (FF)
13FD Smart Missile
13FF Mega Missile

Azzal, hogy a Pajzs és az energia 2 byte-on tárolódnak, kapunk egy jó kis esélyt a 7. szint teljesítésére. (Írjuk mindkettőt 8000-re)

DOOM —

NetWork módban is lehet ám csalni! A térképen nyomjuk meg az ALT-t és írjuk be NÉGYSZER hogy IDDT

Eye of the Beholder III.

A játék indítása előtt set Aesop_Diag=1. A játékban a 'G' megnyomása teleportál, és 'A' a végítéletet hozza ellenfeleikre...

Fortress Of Dr.Radiaki —

Nyomd meg az 'EJG' gombokat együtt, és full ammo-t kapsz az 'A'-ra, 'H'-ra eddig teljes egészséget. ('C'-re is érdekes dolgok történnek) Az 'ACH' együttes lenyomása után az 'O'-val megtekinthetjük az egész térképet.

Frontier: First Encounter

Undocumented Features:

A játék indítása előtt különböző számjegygombok élnek:

1: A Ross 154-en 100 kredittel és egy Eagle MKII-vel kezdünk.

4: Az utoljára mentett parancsnokat tölti

5: Lehet rögtön tölteni a parancsokunkat

Egy úrállomáson az '1-4' gombok az 1.-4. opciót választják ki. Sokkal gyorsabb, mint az egér. A nyílombokkal is scrollozhatjuk a bulletin board-ot.

A PrintScreen lenyomása egy szép .BMP file-ba menti a képernyőt.

Nincs szükség a Transmission jammer-re, bármit is mondjon a gép.

A galaktika térképén a Shift+nyílakkal gyorsan lehet scrollozni.

A parancsnok nevét a save képernyőn lehet átírni, úgy hogy a Jameson-ra kattintunk.

Ha nem tetszik a standard háttér akkor rajzold át a cabin0.bmp-cabin6.bmp file-okat. Amikor új hajót veszel akkor jelennek meg az új rajzaid.

Full Throttle

Ha nem mozogsz a játékban, és nem is nyomsz meg semmit, akkor egy új képernyőt kapsz. Itt egy csomó járművet láthatsz forogni.

Ha az öreg bányaúton nem bírsz győzni, akkor nyomd meg néhányszor a bal 'Shift+V'-t. Automatikus győzelem.

Frontier: Elite 2

Egy csomó pénzt lehet kaszálni a következő trükkel: Nézz be a bulletin board-ra, fogadj el utasokat. Most próbálj meg egy másik hajót venni. Ezt a gép visszautasítja, de a jelenlegi hajód és megveendő hajó közötti árkülönbséget megkapjuk, tehát minél olcsóbb hajót próbáljunk venni.

Tetszőleges távolságra ugrás:

Válassz ki egy rendszert jó messze tőled a Shift+kurzorgombokkal. Mindenféle hibaüzenetet kapsz: "nn tons required" "Out of range". Most ugorj oda, ahová eredetileg akartál ugyanezzel a trükkel és ugorhatsz megint.

FX Fighter

Üsd le a 'HOME' gombot és használd a nyíl-gombokat a kameraszög megváltoztatására.

Heretic

Cheat kódok:

IDDQD: Instant Death

IDKFA: No Weapons/Ammo

COCKADOODLEDOO: Egy csirkévé változtat

ENGAGExx: Szintugrás (episode/map)

GIMMExx: Mindféle artifact (a-j) (1-9)

A	Ring
B	Mask (Invisibility)
C	Potion
D	Mystic Urn
E	Spell Book
F	Torch
G	Hour Glass (Time Bomb)
H	Eggs (csirkét csinál az emberkből)
I	Golden Wings
J	Chaos Device

KITTY: Toggle Clipping

MASSACRE: Mindenkit elintéz az aktuális szinten

PC-s játékok 4.

PONCE: Maximum Health
QUICKEN: "Isten" üzemmód
RAMBO: Minden fegyver/Ammo
RAVMAP: Map Mode-t vált (csak ha Map Mode-ban vagyunk)
SHAZAM: Fegyvererősséget változtat
SKEL: Az összes csontváz kulcs.
TICKER: FPS érték kiírása.
'-ravpic'-kel indítva, 'F1'-gyel lehet képeket lopni.

A mentett állás szerkezete:

60: Health (0-200)
64: Armor (0-200)
68: Shield
6C: Ikon (tárgy) az Inventory első helyén, tárgykódokat ld. lent
70: Az inventory első helyén lévő tárgyak száma
74: Ikon (tárgy) az Inventory második helyén
78: Az inventory második helyén lévő tárgyak száma
7C: Ikon (tárgy) az Inventory harmadik helyén
80: Az inventory harmadik helyén lévő tárgyak száma
84: Ikon (tárgy) az Inventory negyedik helyén
88: Az inventory negyedik helyén lévő tárgyak száma
8C: Ikon (tárgy) az Inventory ötödik helyén
90: Az inventory ötödik helyén lévő tárgyak száma
94: Ikon (tárgy) az Inventory hatodik helyén
98: Az inventory hatodik helyén lévő tárgyak száma
9C: Ikon (tárgy) az Inventory hetedik helyén

A0: Az inventory hetedik helyén lévő tárgyak száma
A4: Ikon (tárgy) az Inventory nyolcadik helyén
A8: Az inventory nyolcadik helyén lévő tárgyak száma
E4: Az Inventory-ban lévő tárgyak száma (0-8)
EC: Gyűrű ideje (2 byte) (1 perc = 0834hex)
F0: Maszk ideje (2 byte)
F8: Torch ideje (2 byte)
FC: Könyv ideje (2 byte)

100: Szárny ideje (2 byte)
10C: Yellow Key (tárgyak; 01=van)
110: Green Key
114: Blue Key
134: Staff
138: Wand
13C: Crossbow
140: Dragon's Claw
150: Gloves
158: Wand Ammo (0-03E7hex azaz 0-999)
15C: Crossbow Ammo
160: Dragon's Claw Ammo
174: Wand Max Ammo
178: Crossbow Max Ammo
17C: Dragon's Claw Max Ammo
190: God mode és clipping (God=02, Clipping=01, mindkettő=03)

A tárgyak kódjai:

- 01: Ring
- 02: Mask
- 03: Potion
- 05: Book
- 06: Torch
- 07: Hour Glass
- 08: Egg
- 09: Golden Wing

A 04-et NE használjuk!

Hexen

Cheat kódok:

- reveal: teljes térkép
- BGokey: god mód
- BPelletier####: szintre ugrás
- BRaffel: Összes tárgy
- CRhinehart: Összes fegyver
- EBiessman: "Disznó" mód
- JSumwalt: Koordináták kijelzése
- KSchilder: Sound Debug
- MRaymondJudy: összes kulcs
- MWagabaza: Run script
- RRettenmundTicker: (frame rate, feltehetően)
- SGurno: Teljes egészség

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Törés. Az INDY4A.EXE-ben:

keress: 41 74 44 31 FD FF

írd át: 4C 5A 39 — — —

Majd UNZLEXE-vel (v. UNP-vel) bontsd ki és:

keress: 75 1F B8 08 00 50 B8

írd át: 90 90 — — — —

Amikor jelszót kér, bármilyen gomb jó.

Jagged Alliance

1. Egynéhány cheat-et lásd a leírásban.

2. Egy kimentett álásban keressünk egy karakter nevére. Utána következő sorok:

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 NA ME HE RO 00 00

00 00 00 00 00 12 00 01 08 00 00 00 00 01 XX

XX 00 00 00 00 00 64 YY ZZ AA BB CC DD EE FF 00

XX XX: Health, írd át bármire

YY, ZZ, AA, BB, CC, DD, EE, FF: A tulajdonságok, sorrendben. Írd át hexa 63-ra mindet.

Kimentett állás (Gamex.sav, vagy Quick.sav):

50EF-50F1: Pénz

A katonák tulajdonságai is átírhatók: a save game-ben a katonák beceneve után (nem ott, ahol a teljes nevük is ott van) vannak a tulajdonságai (max. 100) (próbáltunk 120-at is, de ezt nap végén lenyomta 100-ra!). Megnézed mennyi a játékban, átváltod hex-be, és átírod 100-ra (ekkor kb. így néz ki: becenév, sok hülyeség, dd, sok hülyeség, dddddddd, sok hülyeség, becenév, stb...)!

PC-s játékok 4.

Note: ha a level-t átírod 99-re (ez a 8 d után van), az nem feltétlenül jó, mert ekkor 30-35 action point egy gránát eldobása, vagy lövés a puskával, ráadásul a max. action point 25(!!!) (Ezt a tul-ok alapján számolja ki a játék) + a nap végén a level 99 lemegy level 10-re, és a katonák bére \$5-ra, ami végül is jó dolog, de később úgyis béremelést kérnek (vagy ami rosszabb: kilépnek!), úgyhogy a level-t elég átírni 10-re!

Jazz Jackrabbit

A cheat kódok mindegyike előtt egy [P] és [Backspace] kell.

arjan: HAHAHA jelenik meg a képernyőn

gunhed: összes fegyver

tim: AWESOME a képernyőn

check: mindenféle számok a képernyőn

greetz: nyit egy "Arjan Greetz" ablakot

doom: Pirosan villogtatja a képernyőt, és még egy apróság...

lamer: következő szintre ugrik

mark: elvesztesz egy életet és előlről kezded

apogee: 16 színű EGA üzemmód és a normál között vált.

bouf: időleges sérthetlenség

sable: szuperszónikus sebesség

cstrike: air-board

hooker: bonus szintre visz, ha teljesítetted ezt a szintet

bad: madár *yuk-yuk*

hocus: teleportál, feltéve ha alattad v. feletted ellenség van.

Végtelen lövedék eléréséhez a JAZZ.EXE-ben:

keress: FF 8D E2 D6 A0 DC D8

írd át: 90 90 90 90 — — —

Knights of Xentar

A floppy-s verzióban a halhatatlansághoz a K.EXE-ben:

keress: 89 44 06 8B 45

írd át: 90 90 90 — —

Gyors támadáshoz, szintén a K.EXE-ben:

keress: C6 47 11 00 56

írd át: 90 90 90 90 —

(még mindig ki kell várni a max. sebességet a gyorstámadáshoz)

Fotó galéria, K.EXE:

keress: 80 3E CB 0E 00 74 13

írd át: C6 06 — — 01 90 90

Végtelen HP és MP:

UNP K.EXE

szektor 15 offset 435: 18 to 1C

szektor 15 offset 441: 1A to 1E

szektor 15 offset 449: 06 to 04

szektor 15 offset 455: 0A to 08

Lemmings 3D

Az LM3D.EXE-ben:

Végtelen idő:

keress: FE 0E 4E 20 79 11

írd át: 90 90 90 90 — —

keress: C7 06 4E 20 00 00

írd át: — — — — 01 —

Végtelen eszközök:

keress: FE 4F 01 60 B0 11

írd át: 90 90 90 — — —

keress: FE 4F 01 64 C6 45

írd át: 90 90 90 — — —

Lode Runner for Windows

A 'monk' használata:

DOS verzióban a 'CTRL+F3' aktivizálja a monk üzemmódot. 'T,Y,U' vagy 'G,H,J', illetve 'B,N,M' irányítja a monk-ot, és 'TAB'-bal használhatjuk.

Windows verzió. A Lode Runner főmenüjében a bal felső sarokba kell kattintani egyet majd berni hogy 'CTHULU' (v1.2 - lehet, hogy 'CTHULHU') vagy 'YOG' (v1.3). Ha sikerült akkor egy gongütést hallhatunk. Irányítás ugyanaz.

Magic Carpet & Magic Carpet Plus

A játékban üssük le az 'i'-t, majd írjuk be 'ratty'. Ezután:

Alt-F1: az összes varázslat

Alt-F2: több mana

Alt-F6: gyógyítás

Alt-F7: A szörnyek kivégzése

Shift-CA: szint befejezése

CARPET #: # számú szintre ugrik.

A Magic Carpet Plus-ban szintén 'i' leütése után pötyögjük be, hogy 'quick', majd egy 'Enter'. 'Alt+F1-F8' adja a különböző cheateket és 'Ctrl+C' ugrik szintet.

Master of Magic

Ehhez jó sok mindent sikerült összeszedni...

A 'M'agic képernyőn tartsd nyomva az 'alt' gombot és:

POWER: Minden megtanulható varázslatot elsüthetsz, beleértve a Spell of Mastery-t is. Rengeteg mana-t is kapsz. De sajnos a többi varázsló is megkapja ezt.

REVEAL: Mindenki mindent láthat a térképen. Ehhez először ki kell lépni a 'M'agic képernyőről, majd visszalépni, különben nem látszik.

destin: Megkér, hog küldd be az MP-nek az elmentett játékállásodat és egy bug report-ot. (Feltehető, hogy valamelyik korábbi verzióban ez is cheat volt)

A mentett játékállást is lehet piszkálni:

A következő képesség elnyéréséhez a megadott hex offset-re írdál 01-et!

A4C: Alchemy

A4D: Warlord

A4E: Chaos Master

A4F: Nature Master

A50: Sorcery Master

A51: Infernal Power

A52: Divine Power

A53: Sage Master

A54: Channeller

A56: Archmage

A57: Mana Focusing

A58: Node Mastery

A59: Famous

A5A: Runemaster

A5B: Conjurer

A5C: Charismatic

A5D: Artificer

PC-s játékok 4.

A következő helyeken pedig az egyes irányzatok könyveinek számát tárolja a program. Ha egy ilyet 0C-re írsz át, akkor az adott mágia összes könyvét birtokolod.

A42: Nature Book

A44: Sorcery Book

A46: Chaos Book

A48: Life Book

A4A: Death Book

A következő egy egyszerű numerikus érték:

A0C: Hírnév.

A következők is egyszerű számok, csak lehetséges nagyságuk miatt több byte-on át tartanak:

C44-C45: Mana

C46-C48: Személyes varázslat tudás

D3E-D3F: Pénz

D40-D42: Casting Skill(Adjusted)

Következnek a varázslatok. Ha egy helyre 00-t írunk, akkor a varázslat nem ismert, és nem lehet megtanulni. Ha 01-t, akkor megtanulhatjuk, és ha 2-t akkor már tudjuk is.

Natures Spells

C4C: Earth to Mud / C4D: Resist Elements / C4E: Wall Of Stone / C4F: Giant Strength / C50: Web / C51: War Bears / C52: Stone Skin / C53: Water Walking / C54: Sprites / C55: Earth lore / C56: Cracks Call / C57: Natures eye / C58: Ice Bolt / C59: Giant Spiders / C5A: Írd át: Terrain / C5B: Pathfinding / C5C: Cockatrices / c5D: Transmute / c5E: Natures Cures / c5F: Basilisk / C60: Elemental Armor / C61: Petrify / C62: Stone Giant / C63: Iron Skin / C64: Ice Storm / C65: Earthquake / C66: Gorgons / C67: Move Fortress / C68: Gaia's Blessing / C69: Earth Elemental / C6A: Regeneration / C6B: Behemoth / C6C: Entangle / C6D: Natures Awareness / C6E: Call Lighting / C6F: Colossus / C70: Earth Gate / C71: Herb Mastery / C72: Great Wyrn / C73: Nature's Wrath

Chaos Spells

C9C: Warp Wood / C9D: Disrupt / C9E: Fire Bolt / C9F: Hell Hounds / CA0: Corruption / CA1: Eldritch Weapon / CA2: Wall of Fire / CA3: Shatter / CA4: Warp Creature / CA5: Fire Elemental / CA6: Lightning Bolt / CA7: Fire Giant / CA8: Chaos Channels / CA9: Flame Blade / CAA: Gargoyles / CAB: Fireball / CAC: Doombat / CAD: Raise Volcano / CAE: Immolation / CAF: Chimeras / CB0: Warp Lightning / CB1: Metal Fires / CB2: Chaos Spawn / CB3: Doom Bolt / CB4: Magic Vortex / CB5: Efreet / CB6: Fire Storm / CB7: Warp Reality / CB8: Flame Strike / CB9: Chaos Rift / CBA: Hydra / CBB: Disintegrate / CBC: Meteor Storm / CBD: Great Wasting / CBE: Call Chaos / CBF: Chaos Surge / CC0: Doom Mastery / CC1: Great Drake / CC2: Call the Void / CC3: Armageddon

Death Spells

CEC: Skeletons / CED: Weakness / CEE: Dark Rituals / CEF: Cloak of Fear / CF0: Black Sleep / CF1: Ghouls / CF2: Life Drain / CF3: Terror / CF4: Darkness / CF5: Mana Leak / CF6: Drain Power / CF7: Possession / CF8: Lycanthropy / CF9: Black Prayer / CFA: Black Channels / CFB: Night Stalker / CFC: Subversion / CFD: Wall of Darkness / CFE: Berserk / CFF: Shadow Demons / D00: Wraith Form / D01: Wrack / D02: Evil Presence / D03: Wraiths / D04: Cloud of Shadow / D05: Warp Node / D06: Black Wind / D07: Zombie Mastery / D08: Famine / D09: Cursed lands / D0A: Cruel Unminding / D0B: Word of Death / D0C: Death Knights / D0D: Death Spell / D0E: Animate Dead / D0F: Pestilence / D10: Eternal Night / D11: Evil Omens / D12: Death Wish / D13: Demon Lord

Sorcery Spells

C74: Resist Magic / C75: Dispel Magic True / C76: Floating Island / C77: Guardian Wind / C78: Phantom Warriors / C79: Confusion / C7A: Word of Recall / C7B: Counter Magic / C7C: Nagas / C7D: Psionic Blast / C7E: Blur / C7F: Disenchant True / C80: Vertigo / C81: Spell Lock / C82:

Enchant Road / C83: Flight / C84: Wind Mastery / C85: Spell Blast / C86: Aura of Mastery / C87: Phantom Beast / C88: Disjunction True / C89: Invisibility / C8A: Wind Walking / C8B: Banish / C8C: Storm Giant / C8D: Air Elemental / C8E: Mind Storm / C8F: Stasis / C90: Magic Immunity / C91: Haste / C92: Djinn / C93: Spell Ward / C94: Creature Binding / C95: Mass Invisibility / C96: Great UnSummoning / C97: Spell Binding / C98: Flying Fortress / C99: Sky Drake / C9A: Suppress Magic / C9B: Time Stop

Life Spells

CC4: Bless / CCB: Star Fires / CC6: Endurance / CC7: Holy Weapon / CC8: Healing / CC9: Holy Armor / CCA: Just Cause / CCB: True Light / CCC: Guardian Spirit / CCD: Heroism / CCE: True Sight / CCF: Plane Shift / CD0: Resurrection / CD1: Dispel Evil / CD2: Planar Seal / CD3: Unicorns / CD4: Raise Dead / CD5: Planar Travel / CD6: Heavenly Light / CD7: Prayer / CD8: Lionhearted / CD9: Incarnation / CDA: Invulnerability / CDB: Righteousness / CDC: Prosperity / CDD: Alter of Battle / CDE: Angel / CDF: Stream of Life / CE0: Mass Healing / CE1: Holy Word / CE2: High Prayer / CE3: Inspirations / CE4: Astral Gate / CE5: Holy Arms / CE6: Consecration / CE7: Life Force / CE8: Tranquility / CE9: Crusade / CEA: Arch Angel / CEB: Charm of Life

Arcane Spells

D14: Magic Spirit / D15: Dispel Magic / D16: Summoning Circle / D17: Disenchant Area / D18: Recall Hero / D19: Detect Magic / D1A: Enchant Item / D1B: Summon Hero / D1C: Awareness / D1D: Disjunction / D1E: Create Artifact / D1F: Summon Champion / D20: Spell of Mastery / D21: Spell of Return

A városokat sem nehéz megbütykölni, a nevük normál ASCII-ban vannak. Utánuk az első byte tartalmazza a fajt:

00=Barbarian / 01=Beastman / 02=Dark Elf / 03=Draconian / 04=Dwarf / 05=Gnoll / 06=Halfling / 07=High Elf / 08=High Men / 09=Klackon / 0A=Lizardmen / 0B=Nomad / 0C=Orc / 0D=Troll

7 byte-tal a név után van a populáció. Ez ezer embereket ír le, max. 25.

19 byte-tal a név után van 35 különböző byte, ami az egyes épületekről szól.

FF=Nincs

01=Van

1,2=Ismeretlen / 3=Barracks / 4=Armory / 5=Fighters Guild / 6=Armorer's Guild / 7=War College / 8=Smithy / 9=Stable / 10=Animists Guild / 11=Fantastic Stable / 12=Shipwright Guild / 13=Ship Yard / 14=Maritime Guild / 15=Sawmill / 16=Library / 17=Sage's Guild / 18=Oracle / 19=Alchemist Guild / 20=University / 21=Wizard's Guild / 22=Shrine / 23=Temple / 24=Parthenon / 25=Cathedral / 26=Marketplace / 27=Bank / 28=Merchant's Guild / 29=Granary / 30=Farmer's Market / 31=Foresters Guild / 32=Builders Hall / 33=Mechanicians Guild / 34=Miner's Guild / 35=City Walls

Mechwarrior II

A star config képernyőn írd be a nevedet, majd azt hogy 'Enzo'. Menj el a mech laborba, és nézz körül!

A pilótafülkében a következőket írhatod be 'CTRL+ALT+SHIFT'-et lenyomva tartva:

cia: Végtelen lőszer

coldmiser: Hőkövetés kikapcsolva

dorcs: Hallucinációk addig, amíg találkozol a játék készítőivel.

enolagay: Na ez vajh' mit adhat?

tlofront: A hátsó HUD kamera elsővé lép elő

icanthackit: Küldetés vége

PC-s játékok 4.

idkfa: Ez is, csak kicsit másképpen

unmeepmeep: Időtömörítés bekapcsolása, ha ismered a kulcsát. (Én nem)

mightymouse: Végtelen jumpjet

xray: Röntgenlátás

zmak: Időkiterjesztés

blorb: Sérthetetlenség.

CGANKEM: A célbavett mech elpusztítása

TLOFLYGIRL: Néhány jumpjet

Az MW2 fut CD nélkül is. Először csinálj egy teljes installt (~103MB), több file nem fog kelleni.

A MECH2.EXE-ben keress OLD_HERC.DRV-re, majd az előtt lévő %c-t cseréld ki %<vinyó betűje> Például ha C-re tetted, akkor %C, ha D-re, akkor %D. A szintaxis és a nagybetű fontos.

Vagy:

Keress: 25 63 3A 5C 00

Írd át: 25 43 — — —

43 a C, 44 D, 45 E, stb.

Ismételd el ugyanezt az mw2.exe-ben is.

A CD-ről másold ki a rejtett file-t annak a drive-nak a főkönyvtárába, amit az előbb megadtál a fenti két EXE file-ban. Indítsd újra a gépedet, hogy ne legyen CD meghajtó betöltve. Mostmár indíthatod mech2.exe-vel a játékot CD nélkül. Sajnos így lemaradsz a pompás zenéről és néhány fotóról is.

NBA 95

Az nba95.exe: offset 955 497 (CA 01 D7 00 04 00 01 00 6A 00); innentől kell nézni a file-t. Minden játékost 88 byte képvisel. A játékosok csapatok (Atl, Bos,...,Was) majd felállítás (C,PF,SF,SG,PG ebben a sorrendben) majd a tartalékok. Így az a CA és a következő 87 byte Andrew Lang, a következő 88 Grant Long, az utolsó All-Star Center (4025. blokk)

Ebből a 88-ból az első 28 a 93-94-es statisztika:

01-02: FG att.

03-04: FG made

05-06: 3s att.

07-08: 3s made

09-10: FT att.

11-12: FT made

13-14: Blocked shots

15-16: Off. Reb.

17-18: Assists

19-20: PFs

21-22: Steals

23-24: Def. Reb.

25-26: TOs

27-28: Minutes

Minden kategória két hexa byte, szokásos fordított sorrendben. Pl. 666 FG-t (hexa 029A) 9A 02-ként kell beadni.

29-30 Zero, majd a következő 15 byte minden egyéb:

31: 93-94-ben játszott játékok száma

32: Ejections 93-94

33: Number on jersey

34: Position: 04-PG, 03-SG, 02-SF, 01-PF, 00-C

35: Height: pl.: 5'6-Hex42, 6'0-48, 6'6-4E, 7'0-54, 7'6-5A

36: Súly minusz 100 pound. Ha valaki 240 font, akkor 140-t azaz 8C-t kell beírni.

37: Years pro

- 38: ?
39: Skin color: 00-brown, 01-black, 02-bright, 03-white
40: A játékos kinézete biteként. Az alsó négy a fej, haj stb.
41: 00 jobb, 01 balkezes
42-43: Points total 93-94
44: ???
45: Általános tudás. A játék idejével van összefüggésben
És most a különböző tulajdonságok:
46: FGs
47: 3s
48: Fts (equals FT%)
49: Dunking
50: Stealing
51: Shotblocking
52: Off. Reb.
53: Def. Reb.
54: Ballhandling
55: Off. Awareness
56: Def. Aw.
57: Speed
58: Quickness
59: Jumping
60: Dribbling
61: Strength
62: "Hamis" statisztikák mutató. mivel nem mindenki (kezdők) játszott 93-94-ben ezért kell hogy legyen itt valami. A hamis statisztikák kb. 40-ig tartanak, a valódiak kb. 60-ig.
63-71 ??? (nem túlzottan reagál erre)
72-73: 1. név mutató. 925 781 a 0. pozíció. Ha pl. O'Neal-t szeretnénk itt, akkor az O helyéből kell levonnunk 925781-t. Sajnos erre a mutatóra nem reagál a program, de az adatterületen változtathatunk.
74-75: Zero
76-77: 2. név (ld. feljebb)
78-79: Zero
80-81: Becenév (ld. feljebb)
82-83: Zero
84: Number of team
85-86: Általános játékos szám. Fotókhoz és a szezeni statisztikákhoz kell. 00 00 (Andrew Lang)-tól 8A 01 (All-Star Center)-ig terjed. Ha valakinek ez utóbbinél nagyobb számot írunk be, akkor lehalhat a játék.
87: A játékosok száma
88: Zero

Panzer General

A mentett állásban a presztízst tudod felvinni:

keress: E4 00

Írd át: FF FF

Pinball Fantasies

Miután táblát választottál, de még nem megy a játék:

CHEAT: A cheat intro-ja.

EARTHQUAKE: A "tile" letiltása

EXTRABALLS: 7 labdát kapunk

FAIR PLAY: Letiltja a cheat-elést.

PC-s játékok 4.

Rise of the Robots

Néhány itt következő cheat kód csak 2 játékos üzemmódban megy:

Ideiglenes bonusok:

sérthetetlenség:

away, away, away, away, attack

láthatatlanság:

up, up, up, up, attack

megfordítja az ellenfél irány gombjait:

forward, forward, forward, forward, attack

megnöveli a támadásunk erejét

down, down, down, down, attack

Military vs. Military meccset a főképernyőn tudunk választani (One Player stb. látszik).

Nyomjuk a BAL és a JOBB nyilat felváltva: BAL, JOBB, BAL, JOBB amíg a képernyő felvillan.

Supervisor ellen nem BAL, JOBB, hanem BAL, BAL, JOBB, JOBB ismétlése szükséges.

Supervisor mozgásai:

down-toward-up: imádkozó sáska

down-away-up: olvasztás & gyógyítás

Rise of the Triad

Minden kódot kétfélekeppén üthetünk be. Az első mindenképpen:

Kód	Alternatíva	Leírás
\ECC	dipstick	Cheat kódok engedélyezése/tiltása
Közlekedés:		
\GTL	goto	Másik szintre ugrás.
\GOO	goobers	Aktuális szint újra
\REL	reen	Újra belépés a szintre.
\L8R	gogates	DOS-ba kilépés.
\ECL	goarch	Aktuális szintről kilépés
\FUN	<nincs>	Pause zenével, esc-pel lehet abbahagyni.
\MAP	cartier	Megmutatja az egész rendszer térképét Tab-ra.
Játékmenet:		
\WWW	chojin	Fegyverekkel sebezhetetlen.
\GOD	toosad	sebezhetetlenség (god mód)
\MER	flyboy	Merkúr mód. Nem Trabantot osztogatunk, hanem repülünk.
\SHR	badtrip	Shrooms mód. (részeg)
\ELA	boing	Elasto mód. (visszapattanás, nincs súrlódás)
\RFA	speed	autorun
\PAN	panic	Teljes egészség, semmilyen mód, kulcs, extra fegyver nincs.
\OOF	whack	Önmagunk megsebzése.
\DIE	86me	Öngyilkosság.
\EKG	<nincs>	Isten mód.
Effektusok:		
\DON	dimon	Fénycsökkentés.
\DOF	dimoff	Fénycsökkentés ki.
\FON	london	Kód be.
\FOF	nodnol	Kód ki.
\SON	shineon	Fényforrások be.
\SOF	shineoff	Fényforrások ki.

\CON gota386 A mennyezet és a padló textúráinak kikapcsolása.
 \COFF gota486 A mennyezet és a padló textúráinak bekapcsolása.

Felszerelés:

\BAR	shootme	Golyóálló mellény.
\FAR	burnme	Azbeszt (tűzálló) mellény
\GAR	lungdung	Gázmaszk.
\GAI	sixtoys	Mindenféle tárgy (kulcsok, golyóálló mellény)
\OFP	huntpack	Bulletproof armor, keys, heatseeker
\GW2	johnwoo	Dupla pisztoly.
\GW3	plugme	MP40 géppisztoly
\GW4	vanilla	.
\GW5	firebomb	Firebomb.
\GW6	hottimes	Heatseeker.
\GW7	booze	Részeg rakéta.
\GW8	bones	Flamewall.
\GW9	<none>	God Mode powerup .
\GWC	seeya	Hand of god (permanent god mode).

Nézetek:

\CAM	ride	Rakétakamera ki/be
\HUD	where	HUD ki/be (x,y,szoba koordináták).

Demók (az 1.0-ban nincs):

record	Felvesz egy demót
play	egy demót.
stop	Leállít egy demólejátszást

Csak regisztrált verzióban:

cujo	woof	Dog (kutya) móda
	homerun	Baseball ütő
	kesofdeath	Dark Staff
	split	Split Missile

Sim Tower

Egy új torony indításakor a bal alsó sarokba kell kattintani, ez megduplázza a kezdeti pénzünket.

Mentett állás:

C:\SIMTOWER>debug anytower.tdt

-e 102 5

-e 106 ff

-w

-q

Slipstream 5000

A főmenünél írjuk be, hogy 'REFINERY'. Kapunk egy adag pénzt, hogy felszerelhessük hajónkat. E mellett bármelyik pályára mehetünk.

Star Control II.

Alpha Cerenkov: Vux kapitány, aki állatgyűjtő. Összehabog vmit egy fenevadról, amiért talán tud adni pár Shofixti hölgyet. A fenevad a Delta Lyncis-en (fent) található. Csípjük fel a Shofixti-
 ket, irány a Yehat-banda. Sajna, még nem tudnak segíteni, de ha lenne nálunk Shofidxti hajó
 ... Tűnés a Delta Gorno-ra. Itt mondjunk csúnyákat az utolsó félszeműnek, kb. a harmadikra
 rájön, hogy mi emberek vagyunk, nem olyan csúnya zöldek. Örömmel elviszi a Shofixti
 hölgyeket... khm... sakkozni. Egy kis idővel később közlik a bázisunkon, hogy lehet építeni

PC-s játékok 4.

Shofixti hajókat és lement a legénység ára. Mehetünk a Yehatokhoz, akik mindenfélét beszélnek, és két táborra szakadnak. Ha a jobb oldaliakhoz megyünk, néha ingyért megdobnak pár hajóval.

Prokyon: Ha már megvan a Sun Device, de még nincs az Utwig Bomb, érdemes használni rajtuk a Sun Device-t, mert így már az Avatarok is építhetők a bázison.

Vulpeculae csillagkép: Ha kutakodunk a naprendszerében, megtalálhatóak az Androsynthek nyomai.

Két Mycon tojás: Beta Copernicus és Gamma Brahe.

Burvix Caster rádióadó: 964:579.

A végén, ha a Sa-Matra-nál járunk, és előzőleg 2 táborra bontottuk a Yehatokat, akkor a végső harcnál megsegítenek pár hajóval.

Star Trek-25th Anniversary

STARTREK.EXE-ben:

keress: A3 82 01 39 06 84 01 74 04

írd át: A1 84 01 A3 82 01 90 EB —

Amikor egy bolygóra érkezünk, akkor lehet, hogy emiatt nem stimmel annak a színe, de ez nem számít. Minden más O.K.

Terminal Velocity —

Szokás szerint játék közben kell begépelni őket:

TRIGODS: Sérthetelenség

TRISHLD: Pajzsvisszaállítás

3DREALM: Összes fegyvert feltölti

TRINEXT: Következő szint

TRIHQVR: Lövés közben lebegés

TRIBURN: Utánégető gyorsítása

MANIACS: 1000 utánégető egység

TRSCOPE: Oszilloszkóp

TRFRAME: FPS érték

TRIFIR0: Sérthetelenség (ideiglenes)

TRIFIR1: PAC ammo

TRIFIR2: ION ammo

TRIFIR3: RTL ammo

TRIFIR4: MAM ammo

TRIFIR5: SAD ammo

TRIFIR6: SWT ammo

TRIFIR7: DAM ammo

TRIFIR8: 200 utánégető egység

TRIFIR9: Ideiglenes láthatatlanság

Theme park

1 Milliárd dollár: Generálj egy \$. nevű file-t. (copy con \$)

Ebbe írt bele:

E 010D 77

W; Q

Készíts egy moole.bat file-t (copy con moola.bat)

Ebbe ezt írd:

@ECHO OFF

DEBUG %1<\$

Ezeket a file-okat tedd a Theme\Save könyvtárba.

Használata: Menj be a save könyvtárba, és írd be:

Moola x.go, ahol x = becenév

Note: A .go fontos!!!

U.F.O.

Berhelések, kódok

A védelem kódjai:

13. old.: 3994-9668 / 15: 2557-8872 / 17: 3123-8465 / 19: 1410-1221 / 21: 0922-6142 / 23: 3107-6669 / 25: 2509-8541 / 27: 1390-6646 / 29: 9830-2382 / 31: 4882-7439 / 33: 5540-8305 / 35: 8609-7726 / 37: 8689-6378 / 39: 3046-0420 / 41: 7291-4862 / 43: 1799-5577 / 45: 5569-0905 / 47: 6150-6159 / 49: 7311-8448 / 51: 1740-8071 / 53: 8579-7983 / 55: 4312-7731 / 57: 7857-8436 / 59: 7672-7780 / 61: 6465-7372 / 63: 2118-6249 / 65: 9128-0471 / 67: 8663-6139 / 69: 7464-9702 / 71: 5585-6183 / 73: 8470-6031 / 75: 1905-9976 / 77: 0915-7288 / 79: 5485-6183 / 81: 6370-5790 / 83: 7569-8132 / 85: 5248-9052 / 87: 1611-2942 / 89: 6633-4815 / 91: 9534-7912 / 93: 3297-9611 / 95: 1388-9774 / 97: 3260-6669 / 99: 5122-8673 / 101: 3792-6407 / 103: 9637-6375 / 105: 3351-3557 / 107: 5777-6408 / 109: 4323-1516 / 111: 9785-1995

Berhelések:

Pénz:

A Game-vmi könyvtárban lévő LIGLOB.DAT file-t töltsd be egy hexa-editorba (pl: Diskedit), és ha az első sor első négy számpárját átírod F3 2F DC 7F-re, akkor több, mint 2 milliárd \$ boldog tulajdonosa lehetsz! Megj.: Ha túl sok a pénz, akkor átmegy mínuszba.

Épületek:

1. Ha egy olyan elmentés FACIL.DAT-ját másolod a saját elmentésedbe, amelyiknél lehet new épületeket építeni, akkor Te is tudsz majd new épületeket építeni.
2. BASE.DAT: 23-59 byte: a 36 hely a bázison, a köv. 36 byte a hátralévő napok száma.

Cuccok (a bázison):

A Game-vmi könyvtárban lévő BASE.DAT-ot töltsd be egy hexa-editorba, és írd át a következőket (vigyázz, mert raktár is kell a tároláshoz!):

5E (hexben): Engineers (mérnökök, max. 255) / 5F: Scientists (tudósok, max. 255) / 60: Stingary launcher / 62: Avalanche launcher / 64: Cannon / 66: Fusion ball launcher / 68: Laser cannon / 6A: Plasma beam / 6C: Stingary missile / 6E: Avalanche missile / 70: Cannon rounds / 72: Fusion ball / 74: Tank/Cannon / 76: Tank/Rocket launcher / 78: Tank/Laser / 7A: Hovortank/Plasma / 7C: Hovortank/Launcher / 7E: Pistol / 80: Pistol clip / 82: Rifle clip / 86: Heavy cannon / 88: HC-AP / 8A: HC-HE / 8C: HC-I / 8E: Auto cannon / 90: AC-AP / 92: AC-HE / 94: AC-I / 96: Rocket launcher / 98: Small rocket / 9A: Large rocket / 9C: Incidental rocket / 9E: Laser pistol / A0: Laser rifle / A2: Heavy laser / A4: Grenade / A6: Proximity grenade / AA: High explosive / AC: Motion scanner / AE: Medi-kit / B0: Psi-amp / B2: Stun rod / B4: Electro flare / C2: Heavy plasma / C4: Heavy plasma clip / C6: Plasma rifle / C8: Plasma rifle clip / CA: Plasma pistol / CC: Plasma pistol clip / CE: Blaster launcher / D0: Blaster bomb / D2: Small launcher / D4: Stun bomb / D6: Alien grenade / D8: Elerium - 115 / DA: Mind probe / E2: Sectoid corpse / E4: Snakeman corpse / E6: Ethereal corpse / E8: Muton corpse / EA: Floater corpse / EC: Celatid corpse / EE: Silacoid corpse / F0: Chryssalid corpse / F2: Reaper corpse / F4: Sectopod corpse / F6: Cyberdisc corpse / 100: UFO Power Source / 102: UFO Navigation / 104: UFO Construction / 106: Alien food / 108: Alien reproduction / 10A: Alien entertainment / 10C: Alien surgery / 10E: Alien examanition / 110: Alien alloys / 112: Alien habitat / 114: Personal armour / 116: Power suit / 118: Flying suit / 11A: HWP cannons / 11C: HWP rockets / 11E: HWP fusion bomb

Katonák:

A SOLDIERS.DAT-ban kell editálni (ezt a Game-vmi könyvtárban találod meg!). Ott megtalálod a katonák nevét (kb. 20 byte a név), utána van egy csomó 0 (nulla). Ezek után:

1. byte: Time Unit
- 2.: Health
- 3.: Stamina (Energy)
- 4.: Reactions
- 5.: Strength
- 6.: Firing Accuracy

PC-s játékok 4.

7.: Throwing Accuracy

8.: -

9.: Psionic Strength

10.: Psionic Skill

11.: Itt van a Bravery, de erre akármennyit írtunk, mindig negatív lett!

Elvileg, ha FF-et írsz, akkor 255-nek kéne lennie, de nekünk mindig 270-280 lett, kivéve a psi cuccoknál, ezért érdemes pl. 78-at írni rájuk, ui. így kb. 100-150 lesz, ami tökéletesen elég is!

A felfedezhető cuccok:

A Game-wmi könyvtárban lévő PROJECT.DAT-ot kell editálni egy hexa-editorral. Pl. ha 5-re 01-et írsz, akkor fel tudod fedezni a Medi-kit-et. Megj.: Nem fontos 01-et írni!

1 (hexben): Laser wearons / 3: Motion scanner / 5: Medi-kit / 7: Psi-amp / 9: Heavy plasma / B: Heavy plasma clip / D: Plasma rifle / F: Plasma rifle clip / 11: Plasma pistol / 13: Plasma pistol clip / 15: Blaster launcher / 17: Blaster bomb / 19: Small launcher / 1B: Stun bomb / 1D: Alien grande / 1F: Elerium-115 / 21: Mind probe / 23: UFO Power Source / 25: UFO Navigation / 27: UFO Construction / 29: Alien food / 2B: Alien reproduction / 2D: Alien entertainment / 2F: Alien surgery / 31: Examination room / 33: Alien alloys / 35: New fighter craft (Firestorm) / 37: New fighter-transpoter (Lightning) / 39: Ultimate craft (Avenger) / 3B: Laser pistol / 3D: Laser rifle / 3F: Heavy laser / 41: Laser cannon / 43: Plasma cannon / 45: Fusion missile / 47: Laser defence / 49: Plasma defence / 4B: Fusion defence / 4D: Grav shield / 4F: Mind shield / 51: Psi-lab / 53: Hyper wave decoder / 55: NOT USED (felfedezés után: Tank/Laser cannon) / 57: NOT USED (felfedezés után: Hovertank/Plasma) / 59: NOT USED (felfedezés után: Hovertank/Launcher) / 5B: Sectoid corpse / 5D: Snakeman corpse / 5F: Ethereal corpse / 61: Muton corpse / 63: Floater corpse / 65: Celatid corpse / 67: Silacoid corpse / 69: Chryssalid corpse / 6B: Sectopod corpse / 6F: Cyberdisc corpse / 71: Alien origins / 73: The Martian solution / 75: Cydonia or Bust (ez kell az ell. főbázisának megtámadásához) / 77: Personal armour / 79: Power suit / 7B: Flying suit / 7D: Sectoid commander / 7F: Sectoid leader / 81: Sectoid engineer / 83: Sectoid medic / 85: Sectoid navigator / 87: Sectoid soldier / 89: Snakeman commander / 8B: Snakeman leader / 8D: Snakeman engineer / 8F: Snakeman medic / 91: Snakeman navigator / 93: Snakeman soldier / 95: Ethereal commander / 97: Ethereal leader / 99: Ethereal engineer / 9B: Ethereal medic / 9D: Ethereal navigator / 9F: Ethereal soldier / A1: Muton commander / A3: Muton leader / A5: Muton engineer / A7: Muton medic / A9: Muton navigator / AB: Muton soldier / AD: Floater commander / AF: Floater leader / B1: Floater engineer / B3: Gloater medic / B5: Floater navigator / B7: Floater soldier / B9: Celatid terrorist / BB: Silacoid terrorist / BD: Chryssalid terrorist / BF: Reaper terrorist / C0-tól 11F-ig a találmányra állított tudósok száma van (minden byte-on, tehát C0, C1, C2, stb... és 255/cucc a max.). Pl.: 1-01, C0-FF=> Fel tudod fedezni a laser cuccokat, és rá van állítva 255 tudós.

Fegyverek adatai:

A játék Geodata alkönyvtárában találsz meg az OBDATA.DAT nevű file-t. Ebben vannak a fegyverek (és hullák, meg tankok, amikkel nem tudunk mit kezdeni) adatai és nevei. Természetesen ezt is egy hexa-editorba kell betölteni. A nevek átírás után nem változtak meg (ezek átírását a Geodata\ENGLISH.DAT és ENGLISH2.DAT file-ban kell végrehajtani), de az adatokat (a fegyverek pontosságát és az időfelhasználását) át lehet írni (a Psi-amp-nál, meg 1-2 ilyen cuccnál (electro-flare, mind probe, stb...) nem tudunk semmit átírni), mégpedig így (itt most egy konkrét, kipóbált példa jön): Pisztoly: a snap shot (kapáslövés) 60%-os pontosságú. Ezt hex-be átváltva 3C-t kapunk. Ezt megkeresed a file-ban, és átírod mondjuk 78-ra. Ekkor 120%-os pontosságú lesz a kapáslövés, és ha az időfelhasználást (TU cost) is átírod (ami egyébként a pisztoly kapáslövésénél 18%) mondjuk 1%-ra, akkor rengeteget tudsz majd löni, ugyanis így egy lövés 1 időegységbe (TU) fog kerülni. Most nézzük a lőszereket! Ezeket is ebben a file-ban kell keresni. Ezt is egy példával írjuk le. Nézzük megint a pisztolyt! Ennek a töltényeit a pistol clip-nél kell keresni (a többi egyértelmű: x clip, x ammo, x rocket, x bomb, stb...). A játékból megtudjuk, hogy a pisztolyba 12 lőszer fér. Ezt átváltjuk hex-be, és

kapunk C-t, azaz 0C-t. Ezt megkeresed, és átírod mondjuk 14-re (lehet más is!), és máris 20 db lőszer fér bele. Ez még nem minden, a legjobb még csak most jön! Ha FF-re írod a lőszer, akkor nem 255 db lesz, hanem VÉGTELEN(!!!), és nem csak a pisztolynál, stb. van így, hanem a rakétánál is!!! És végül lássuk a fegyverek sebzését! Ezt megintcsak egy példával fogjuk magyarázni, és megint a pisztollyal. A játékból kiderül, hogy a pisztoly sebzése 26. Ezt átváltjuk hex-be, és kapunk 1A-t, de ezt ne az adatoknál (értsd: TU felhaszn., és pontosság) keressük, hanem a lőszernél (pistol clip) (Mgj.: a lőszer nélkül fegyverek (pl.: laser rifle) sebzését az adatoknál fogod megtalálni!)! Atírod mondjuk C8-ra, és a pisztoly máris 200-at (!!!) fog sebezni, annyit, mint a Blaster Launcher berhelés nélkül!!!.

Fordítás:

A végére egy nem valódi berhelés maradt, de ezzel is jól el lehet lenni, ha unotkozik az ember (na mondjuk az Ufo mellett senki sem fog unatkozni, az biztos!). A játékban található összes szöveget a Geodata alkönyvtárban találod, ezen belül is az ENGLISH.DAT és ENGLISH2.DAT file-okban. Ezeket nyugodtan irkálj át akár ékezetes betűkkel is, de vigyázz, mert a program nem ismeri a kis hosszú í, ú, és ó betűket, valamint nagy ékezetesekből csak az É betűt ismeri!!! A másikk, amivel vigyázz, az az, hogy a mondatoknak ugyanolyan hosszúnak kell lennie, mint az eredeti! Erre viszont van egy trükk: Ha pl. van egy mondat, ami 28 karakterből áll (THE BEST OF THE ALIEN TECHN.), de te ezt 23 karakterrel fejezed ki (AZ ALIEN-EK LEGJOBBIKA), akkor a program be fog kavarni a kódkérésnél (legalábbis nálunk bekavart, mert a szöveg eltolódott), meg lehet, hogy később másnál is! De ha azt írod, hogy: "AZ ALIEN-EK LEGJOBBIKAóóóó." (fontos, hogy kicsi legyen a "helypótló" karakter (gy.k.: í, ó, ú)), akkor - mivel ezeket a hosszú magánhangzókat nem érzékeli a program, - ezt fogja kiírni: "AZ ALIEN-EK LEGJOBBIKA". Igaz lesz egy kis maszat a szövegben a helypótló betűk helyett, de ez igazán nem számottevő, és ráadásul a mondat is ugyanolyan hosszú marad (a file-ben legalábbis igen).

Ultima sorozat

Hogyan öljük meg Lord British-t?

Ultima 6: Szerezz egy üvegkardot és lepd meg vele LB-t amikor alszik. A program ekkor közli, hogy megöltük...

Ultima 7: Éjszaka 12.00 körül menj, és olvasd el a táblát LB felett. Le fog esni és megöli.

Ultima 7 FOV: A Black Sword KILL erejét alkalmazzuk rajta.

Ultima 8

A cheatek eléréséhez
DEBUG AVATAR.DAT

E 12A

01 01

W

Q

Ezután az 'avatar'-ra kattintva, különböző funkciógombokkal (elsősorban 'F7'-tel) és 'Ctrl+F1'-gyel érhetőek el a különböző cheat funkciók.

Virtual Pool

Törés. A pool.exe-ben:

Offset	Régi érték	Új érték
1523Eh	74h	72h
15250h	81h	3Bh
15251h	FBh	DBh
15252h	ADh	90h
15253h	ADh	90h
15259h	74h	72h

PC-s játékok 4.

2. A SUBST-tal rendelj egy drive-ot a Virtual Pool könyvtárához, Például SUBST H: C:\VPOOL.
3. Írd be a vpool.ini-be a fent beállított SUBST meghajtót. Például:
[VPOOL]
CDROM=H
4. (Opcionális) Csinálj egy VPD alkönyvtárat a Virtual Pool könyvtárából. A CD VPB könyvtárából másold be az összes BMP és DAT file-t az új VPD könyvtárba. Ezek a menük hátterei.
5. Futtasd le a config.exe-t, hogy megváltoztasd a konfigurációt. (Magából a programból nem fog menni a konfiguráció)
6. A directories pontot írd át a 2. pontban definiált meghajtó szerintiekre.
7. Indíthatod a pool.exe-t.

Warcraft —

Cheat kódok:

A fő kód, ami megengedi a Cheat-elést: **Corwin of Amber**

Utána:

LEVEL NAME: Választott pályára tesz (pl.: orc12) ez csak campaing módban működik!!!

YOURS TRULY: Megnyerés!! Csak campaign módban!!!

CRUSHING DEFEAT: Csata elvesztése!!! Csak campaign módban!!!

IDES OF MARCH: kijátszás!!!

POT OF GOLD: Ad 10.000 aranyat és 5.000 fát

EYE OF NEWT: Minden varázslat

IRON FORGE: Összes technológia

SALLY SHEARS: Teljes térkép

HURRY UP GUYS: Minden gyártás, stb. gyorsabb lesz

TEHERE CAN BE ONLY ONE: Sérthetetlen egységek (kivéve egy közvetlen katapult ütése!), és 255 sérülést okozó ütések!

Wing Commander III.

Az 'Alt-o' leütésére harc közben egy speciális menüt kapunk.

Vagy futtasd a 'WC3 -mitchell'-t. Ha sikerült, akkor valaki "mitchell"-t fog kiáltani a Blair scene-ben amikor felszállásra készülünk. Na most ha megcéloz egy ellenfelet és megnyomod a 'Ctrl+W'-t, akkor kiírja, hogy "1 object destroyed". (UNIVBE használata mellett lehet hogy csak egy kis videószemét jelenik meg a képernyő alján) Ezzel sincs több gond! Ha az 'Alt+Ctrl+W'-t ütöd le, akkor a radaron látható összes ellenfelet pucolja el.

Witchaven

Ha a demó verzióval játszol akkor RSVP-t kell beírnod. Ez teljes egészséget, varázslatot, tapasztalati pontot, tárgyakat eredményez a 7. szintig. Legalábbis ami a demóban szerepel.... A kereskedelmi verzióban a cheat előtt egy 'Backspace' kell, utána pedig egy Enter.

MOMMY: Kilenc az összes italból.

SCOOTER" Összes fegyver.

WANGO: 10 scroll az összes varázslatból, 200 HP, 200 páncél, és a 7. szintig elég XP. (Ha magasabban vagy, mint a 7. szint, akkor le is fog vinni addig!)

IDKFA, RAMBO, RSVP: Öngyilkosság. Doom, Heretic, és Witchaven demo-t játszó emberkének...

ASCENDANCY

Bevezető

A *LOGIC FACTORY Ascendancy* c. programja tovább bővítette azon űrstratégiai programok körét, ahol nem egyéb a dolgunk, mint az egész galaktika uralása, a többi hitvány népség leigázása illetve megsemmisítése.

Az újabb programok általában a nagy elődökből merítenek ihletet, e szabály alól az **Ascendancy** sem kivétel. Találunk benne *Civilization* és — ami leginkább szembetűnő — *Master of Orion* vonásokat. A *Master of Orion*hoz leginkább az új játék indításakor hasonlít: eldönthetjük mekkora legyen a játéktér — az univerzum mérete, melyik fajjal akarunk lenni. A játékban ugyanúgy kell iparral, kutatással, miegyébbel foglalkoznunk, egy bolygó csak egyféle project-et csinálhat egyszerre. Hajókáznunk is kell természetesen, meg kolonizálnunk. A hasonlóság mellett pár különbség felsorolásszerűen: egy csillag nem feltétlenül — vagyis általában nem — egy bolygót jelent, a birtokolható hajók száma minimális a *MOO*-hoz képest. Igen bosszantó különbség van a közlekedésben a csillagok között, mert ez csak star line-kon lehetséges — a későbbiekben nevezzük mondjuk: csillagfolyosóknak — ami az elején kényelmes, de nagyobb hajóhadnál kissé nyögvenyelős, mire a flotta valahova odaér... A bolygók fejlesztése is egy kicsit más lett, mindenféle apró épületet kell építgetni.

A fent vázoltakról bővebben is szót ejtek majd valamicskével lejjebb a megfelelő fejezetben. No, akkor ennyi bevezető éppen elég volt, ugrás a mélybe!

Némi elmerülés után, kezdjük talán az installációval.

Installáció

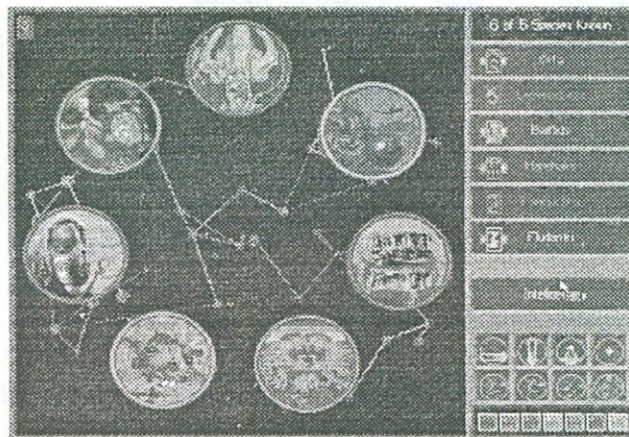
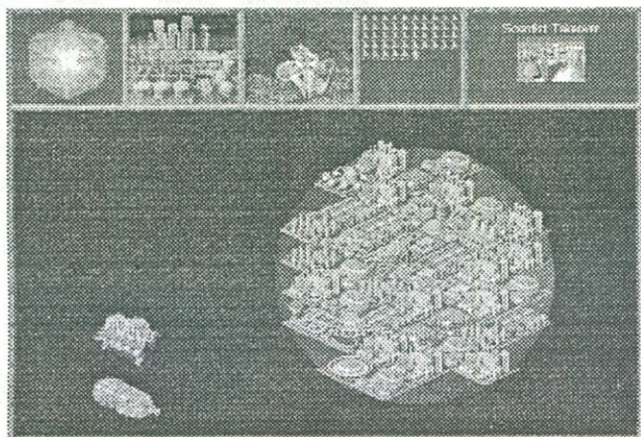
A CD-n található install.exe nem csinál egyebet, mint nagy bőszen felmásolja az egészet a winchesterre, kivéve az egyetlen böhönye file-t, az ascend02.cob-t, aminek elérési útjára a cob.cfg-ben hivatkozik. Ha kevés a helyünk a winchesteren, megtehetjük, hogy a *.cob file-okat a CD-n hagyjuk, s a cob.cfg-ben beírjuk a file-ok elérését. Vagy éppenséggel szétszórhatjuk több partícióra az egészet. Ezzel ellentétben ha nem tudunk mit kezdeni a több gigányi szabad helyünkkel, az egészet felmásolhatjuk a winchesterre, nem olyan sok, nincs 100 Mb. sem. A program DOS4GW alatt fut, kiválóan elvan a QEMM alatt. 486DX4-100, 8Mb. Ram, GUS-os ketyerén kiválóan fut. A program 640x480x256-as felbontást használ, ahogy ezt ma el is várhatjuk.

A másolgatás, és a cob.cfg birizgatása után elindíthatjuk a setsound.exe-t — már ha kézzel másoltunk, mert egyébként az installáló program megteszi — s beállíthatjuk a hangkártyánkat.

PC-s játékok 4.

GUS imádok figyeltem!!! ISMERI!

A zenék egyébként elég kellemesek, mondhatnók atmoszférikusak — pont ide illenek, az egyéni ízléstől függően a játék alatt végig élvezhetőek. Másrészt elég halkán szólnak, a tisztelt játékosnak nem harsog a fülébe, így remélhetőleg nem golyózik be tőle. (Ha ezt a **Panzer General**-ról is el lehetne mondani de szép is lenne az élet. Oops! Most mintha nem erről volna szó!)



Minekutána ilyen szépen felinstalláltuk a programot, elérkeztünk a várva várt pillanatra: DOS örültek írják be: ascend.exe. Mi VC/DN örültek csapjunk erőteljesen az Enter-re, míg a Windows mániákusok ne nyomogassanak semmit, hanem helyette szerkesszenek egy kis táblázatot, írjanak levelet, mert ez a program nem nekik való! (Ugyanis DOS alatt fut. Windows-os emberkék játsszanak csak az **Outpost**tal...)

A program

A program elindítása után a főmenüben találjuk magunkat. Válaszhatunk: nézünk egy kis animációt (amiben a sok horribilis szám után a főmenü felett lévő Tyrannosaurus Rex-szerű lény szinte fénysebesség gyorsaságú fejlődését láthatjuk — elmerenghetünk, hogy valami hasonló lehetett volna Földünkön is, egy bizonyos meteorit becsapódása nélkül), vagy megnézzük a Tutorialt (megnézhető, de minek, amikor mindent ami benne van itt is elolvashatsz), új játékot indíthatunk (New Game), menthetünk (Save Game), betölthetjük eddigi mentéseinket (Load Game), illetve folytathatjuk a gép által kilépéskor mentett félbehagyottat (Return to Current Game). Fontos megjegyezni, hogy a játék folyamán bármikor menthetünk (Alt-S), visszatölthetünk (Alt-L), illetve gyorsan kiléphetünk — mert mondjuk sutyibá játszunk (Alt-X).

Új játék (New Game)

Új játékot kezdve, kiválaszthatjuk melyik fajt (*Species*) akarjuk majd irányítani (ez a demo verzióban 7, egyébként 21). Minden fajnak vannak speciális képességei, erről pár mondatot olvashatunk a kiválasztott faj képe alatt. Ezek közül talán a leghasznosabb a *Minions*-ok inváziós képessége. Aki könnyen (vagyis könnyebben) szerzett babérokra vágyik, őket válassza, aki meg nehezebbre az valami jó kis unintelligens fajt. Egyébként nincs a programban szint beállítására külön lehetőség, csak ilyen finomhangolásokra (faj+környezet). Eldönthetjük, mekkora is legyen az univerzum amiben ténykedni akarunk (*Star Density*). Itt a pár csillagtól a sűrű felhőig terjed a skála, érdemes az arany középutat választani, bár mazochisták és időmilliomosok választhatják a nagyon sűrűt (*very high density*) is, de inkább ne, mert problémáik lesznek a hajók mozgatásával (erről majd a hajóknál később még szót ejtek). Beállíthatjuk hány faj vegyen részt a játékban (*Species*) — válasszuk a legtöbbet, úgy az igazi!

Kiválaszthatjuk a környezetet (*Atmosphere*) ami lehet semmilyen (*neutral*), nagy békeszerető (*peaceful*), vagy öldöklő (*hostile*). Akár *hostile*-re is rakhatjuk, mert igazából az elején még így sem zargatnak, amikor meg már elég nagyok, fejlettek, erősek vagyunk a *peaceful*-ban is megtámadnak. A program szerintem egyik nagy hibája, hogy hiába van benne diplomácia, a konkurencia nem igazán akar velünk szövetségre lépni, információt cserélni — mindenki olyan kis magának való. Bár az is lehet, hogy csak én voltam béna, és sem a hely, sem az idő nem volt megfelelő. Erről bővebben a diplomácia résznél!

Kiválaszthatjuk kedvenc színünket, aztán katt a *Beginre!*

A megjelenő képernyőn felvázolják mégis mit keresünk mi itt, aki akarja elolvashatja (ha még nem világos).

S megérkezünk...

Az univerzum (Galactic Display)

Mielőtt elfelejteném: mindenről kaphatunk segítséget ha a SHIFT-et nyomvatartva bökkünk a kérdéses helyre.

Ezen a képernyőn a galaktika 3D-s képét láthatjuk, a mondjuk a kép 2/3 részét elfoglalva. Maradék 1/3 részt nevezük mondjuk vezérlő panelnek. A vezérlő panel legtetején színünknek megfelelő böhm számokat látunk — ez az eltelt napok számát jelzi. Alatta a két léptető (ezeket a területeket meg az egyszerűség kedvéért gomboknak nevezem) gombot, az egyik egyesével lépteti a napokat előre, a másik egy esemény bekövetkeztéig pörgeti. Ezek alatt vannak az információs gombok a bolygóinkról (*Planets*), a hajóinkról (*Ships*), a kutatásainkról (*Research*), használhatjuk speciális képességeinket (*Special Ability*), kapcsolatba léphetünk az ismert fajokkal (*Species*). Ezek alatt vannak a 3D-s galaktikus térképet manipuláló gombok felforgathatjuk, nagyíthatjuk — bár inkább zoomolásnak kellene nevezni, a kijelölt objektumot középpontba állíthatjuk. Beállíthatjuk továbbá a térkép információ tartalmát. Ezek: csillagfolyosók ki/be, területi fennhatóság megjelenítése, hajók megjelenítése, rendszerek hovatartozásának jelölése. Pár mondat e szép nagy térkép használatáról. Kék színnel jelzi a csillagfolyosókat (*star line*), pirossal a vörös kapcsolatokat (*red link*). Egy csillag körül annyi különböző színű karika van ahány nép ott él. A zöld kurzort egy csillag fölé mozgatva a jobb alsó sarokban kiírja annak nevét és típusát. Ha a csillagra (ami jelen esetünkben az a csillag legyen ahol a jelünk van!) kattintunk bejutunk a következő fejezetbe...

A csillagrendszer (System Display)

A képernyő a galaktikushoz hasonlóan két részre van osztva, a 3D-s képet ugyanúgy manipulálhatjuk mint az előbb (plusz feltehetünk egy sík rácsot és a rácsra mutató pozicionáló vonalakat).

A vezérlő panel tetején, a rendszer nevét, csillag típusát olvashatjuk, majd a hajó mozgató gombokat követik a saját/nem saját objektumokat listázó gombok. A legveszélyesebb a vezérlő panel legalján balra található *ABANDON* gomb, ezzel minden eddigi ténykedésünket tönkretethetünk illetve elpuszthatunk.

A 3D-s képernyőn a rendszerben lévő csillag körül láthatjuk, a bolygókat, a csillagfolyosók kapuit (kék gömb), a vörös kapcsolatokat (értelemszerűen vörös gömb), s az arra járó hajókat (majd valamikor később). Egyébként érdemes addig próbálkozni, amíg olyan naprendszert nem kapunk, ahol legalább négy-öt nagy bolygó van, és az egyik közülük barnászöldes, színes pöttyökkel! Ez további helyzetünkre nagyon pozitívan fog hatni, érdemes tehát már jól indulni! Mazochisták kezdek persze kis pöttöm, kopár bolygóval is, aztán majd ne csodálkozzanak!

Nyomjuk meg a saját objektumainkat listázó gombot, ekkor megjelenik a bolygónk képe, ezt jelöljük be, így a térképen a gép bekeretezi a bolygót — megtudjuk melyik is az (mindent így fog bekeretezni). Egy kattintás a fehér keretes bogyóra és máris beléptünk a bolygóra.

A bolygó (Planet Display)

Nos, ezen a képernyőn kissé változott a forma, itt a vezérlő panel fent van. Ami balról jobbra haladva: kutatás, ipar, szaporulat, lakhatóság, project. Lent a maradék képernyőt betöltve a bolygó képe tekinthető meg (már ha jó nagy a bolygónk). Rajta azok a kis négyzetek azok, ahová építkezhetünk majd. Ezért kell nagy-nagy-böhmönagy bolygó! A kicsi bolygón alig van hely. Ívakodjunk továbbá a fehér holdszerű, becsapódási kráterekkel tarkított bolygóktól mert ezeken kis fekete kockák vannak és a többség számára lakhatatlanok! Örvendezzünk a színes kis kockáknak, mert a kéken jobban prosperál a kutatás, a pirosan az ipar, a zölden úgy minden (csak nem annyira spécin kihegyezve), arra mondjuk tegyük a kajatermesztést. Van még fehér színű is, ez a normál hely.

A bolygó mellett van még tíz orbitális pálya terület, ide kerülnek majd a védelmi rendszerek, és a hajógyár.

Az építkezéshez kezdve, kattintsunk a *projectre*. Megjelenik az építhető cuccok listája (ne felejtsük el: SHIFT+bal katt a help!), ami most a kezdéskor a következőket tartalmazza:

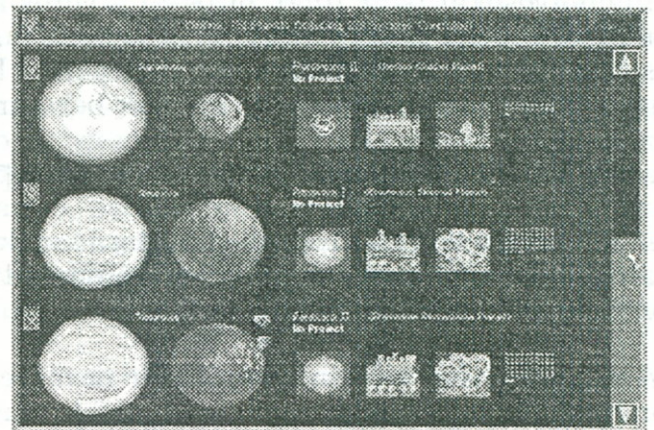
Factory (gyár): Kihat az egész termelésre, ha sok gyárunk van, a projectek hamarabb elkészülnek. Fejlettebb verziója a Industrial Megafacility.

Agriplot (kajatermesztés): A szaporodás mértékére hat ki, ha nincs kaja, nincs szaporodás. Egyébként ezt a fenti növényke jelzi, ha van rajta egy-két bimbó, vagy három nagyobb levél, akkor jó! (5-10/day /kattintsunk a fenti növényre/) Fejlettebb verziója az Artificial Hydroponifer.

Laboratory (laboratórium /nem tévesztendő össze az oratóriummal/): itt lehet kutatni. Helyette később Research Campus ajánlható.

Outpost (lakhely bővítő): eggyel növeli a lakhelyek számát, és nem igényel karbantartó emberkét.

Transport tube (közlekedés): a fekete kockákra építhető ez, ha el akarjuk érni, mondjuk a távolban lévő piros mezőt, vagy már csak fekete hely van szabadon.



A vezérlő panelen nyomon követhetjük a kutatás, az ipar, a népesség szaporodás kapacitásának szintjét (a képek folyamatosan változnak).

Minden épületünket egy emberkénk tart fenn/dolgozik benne, kivéve egy-kettőt (mint a *Transport Tube*, vagy a *Outpost*) A kezdéskor meglévő öt épületfajta jelentősen bővül majd, kutatásaink során új és új épületeket fedezünk majd fel. Egyesek új funkcióval rendelkeznek, mások a meglévőket váltják fel nagyobb kapacitásúra.

Kezdésként tehát építsünk egy gyárat, lépegezzünk ki a képernyőkről az univerzumig a tutoriálban látott kilépési módon (bármely sarokba húzva a kurzort, az az EXIT feliratra vált). A bőszen nyomkodók lépjenek vissza valahol az elején ismertetett "Return to current game" menüponttal. Pörgessük egy ideig a napokat a dupla nyíllal, és ha kész a gyár, akkor válasszuk a "Go to system" pontot. Most építsünk növénydét, ha kész, megint gyárat. A

növénydékből annyit telepítsünk, hogy meg legyen az 5-10 pont. Építsünk laboratóriumokat, kezdjük el kutatni, fejlesszük ki az űrhajókázáshoz szükséges dolgokat (először tehát nem tudunk űrhajókázni — nagyon helyes!), amíg kutatunk építsünk további gyárat, hogy ne száz napig tartson egy nagyobb hajó megépítése.

A hajó építéséhez mind a három szálon kezdjük el kutatni. Amikor végre hajót építhetünk, értesít róla a program. Húzzunk fel esetleg még pár gyárat (10 napnál ne legyen több mire elkészül), ha van még egy-két piros kocka a közelben, akkor arra is! Mindezek után építsük meg a hajógyárat (*Shipyard*), és gyártsunk egy hajót a következőképpen:

A projektben válasszuk a hajó képét, tegyük az orbitális pályára, és máris a új képernyő tárul csodálkozó szemünk elé.

Hajógyártás (Ship Design Screen)

A képernyőn hajónk szépséges illetve rusnya, (attól függően ki milyen fajt választott, illetve milyen az ízlése) a képe mellett üres kis kockák helyezkednek el nem túl sűrűn. Ide, ezekre a kockákra lehet mindenféle ketyerét rátenni, hogy a hajónk működjön. A bal felső sarokban vannak a gombok, a megszokott színvonalú listákat nyújtják (a help itt is működik).

Sorban: fegyverek, hajó mérete, pajzs. Alattuk: motor, radar, energia, spéci cuccok.

Jelen esetünkben, mivel ez az első hajónk, kolonizálni fogunk. Építhetünk kis hajót is, ha csak három lakható bolygó van még üresen a naprendszerünkben, de építhetünk nagyobbat is. Mindenképpen nagyobbat építsünk, ha már felfedeztük, és a spéci cuccok között van a “*Star Line Drive*”! E drive mellé tegyük rá még egy motort, egy-két generátort, és a többi legyen kolonizáló egység. Egy kolonizáló egységet ugyanis csak egyszer használhatunk fel. A fegyvereket jelen esetben hagyjuk a csudába, még hostile környezetben sem kötnek belénk az elején. Ha minden rendben, készen vagyunk: EXIT. Hajó neve, aztán pörögjenek a napok!

Ha a hajó kész (ugye hamarabb készen volt mint 50 nap?) akkor bökjünk rá, és hagyjuk el a bolygó orbitális pályáját. (*Leave orbit*) A csillagrendszerünkbe kerültünk. Jelöljük ki a hajót (fehér keret) és bökjünk a kolonizálandó bolygóra (ekkor a kurzor érdekes, valamiféle kereszt alakot vesz fel). A hajó lassan araszolva elindul a cél felé, megyünk ameddig a motor bírja. Ha még nem értük el a célt, akkor a vezérlőpanelen fent lévő hajóirányító gombokkal kell manipulálni. Az első ugye a passz, nem ez kell. A második az előbbi mozgás 1x ismétlése, az utolsó pedig a mozgás automatizálása. Tehát az utolsó kettő közül nyomjuk meg valamelyiket. (A mozgás a csillagrendszerekben körökre van osztva, a csatában is ez lesz! Egyszer mi lövünk, aztán ő is lő, vagy mozgunk. Bármit csinálunk az egy körnek számít. E kis kitérő után térjünk vissza a kolonizáláshoz!)

Sikerült, elmásztunk a célbolygóra, és az hamm, megevett bennünket. Kattintsunk mi is a bolygóra! Lám megkerült a kis drága! Katt a hajóra és “*Colonize planet*”. A fő állomás lehetőleg olyan helyre tegyük ami körül, a négy oldalán valamilyen színes kocka van. A fő épületet feketére is tehetjük. Építsünk gyárat, (majd növénydét, majd megint gyárat stb.) hagyjuk el hajónkkal az orbitális pályát, menjünk a következő bolygóhoz — amíg az energiánkból kitarat (sárga hordócskák a kék oszlop mellett). Ha netán kimerült az energiakészletünk, lépünk egy nappal tovább, és folytassuk ott, ahol abbahagytuk. Ha csillagfolyosó hajtómű (továbbiakban csillaghajtómű) is van a hajónkon válasszuk ki az egyik szimpatikus kék gömböt és menjünk bele! Több napos utazás után, (a galaktikus térképen látszódik is a hajókánk) új rendszerbe érkezünk, ahol szerencsés esetben újabb böhönye bolygók várnak csak arra, hogy mi birtokba vegyük őket.

A kolonizálásban hajtson mindenkit az a tudat is, hogy a használható hajók száma véges, igen erősen függ a befolyásunk alá tartozó rendszerek számától. (Az elején mintha 3 hajónk lehetne, de később egész biztos, hogy rendszereink+1 lehet a hajók száma)

Kolonizálásunk nyomán a

Galactic display — Planets (Bolygók)

menüpont alatt megtekinthetjük bolygóinkat. Nagyon jól használható nagyon szépen kiugrik hol van valami gond, hol nem csinálnak semmit, hol építhetünk hajót, hol pusztult ki a növényke, vagy éppen hol van szabad emberkénk.

Visszalépve megnézhetjük a hajóink listáját a

Galactic display — Ships (Hajók)

menüpontban. Itt a hajóra jobb clickkel megnézhetjük a belsejét, ballal, ha nem valamelyik folyosón közlekedik, akkor a tartózkodási helyére (valamelyik rendszerbe) ugrunk.

A hajókat követi a

Galactic Display — Research (Kutatás)

menüpont. Itt a megszokott harmadolt felosztás fogad minket, ha kutatnak valamit akkor megtudhatjuk mennyi idő kell még a befejezésig, megszemlélhetjük a kutatás kézzel fogható eredményeit (új szerkentyűk, épületek stb.) A kutatás hátralevő idejét a bolygó képernyőjén (*Planet display*) a kutatásra bökve is megtudhatjuk.

Terjeszkedésünk folyamán előbb-utóbb a konkurenciába botlunk, új fajokkal vehetjük fel a kapcsolatot. Az ismert népségekkel a

Galactic Display — Species (Fajok)

alatt kommunikálhatunk. A nevük mellett látható a színük, hogy háborúban, vagy szövetségben állunk velük (bár bevallom, nekem még senkivel sem sikerült szövetséget kötnöm). A faj sorára kattintva tudunk szót váltani: küldhetünk hadüzenetet, bár ezt még visszavonhatjuk; köthetünk szövetséget mások ellen, kicserélhetjük csillagtérképeinket, információkat cserélhetünk csillagrendszerekről, kutatási eredményeinket is kiadhatjuk (szintén csere). Meg kell mondanom, szerintem — mint már említettem — a program egyik leggyengébb pontja ez, mert nagyon kis impotens banda a konkurencia.

Velem nem voltak hajlandók sem szövetséget kötni: *“Mi békeszeretők vagyunk, különben is jaj-jaj szegény barátaink, meg nem támadnánk őket”* nyavalygást adták elő. Peaceful környezetben képtelenek voltak egyáltalán egymással háborúzni.

Amikor azonban nagy voltam és erős, egymás után támadtak rám, közölve: túl nagy vagyok, túl erős vagyok, jaj-jaj, terjeszkedik segítség! stb. Be kell valljam, előtte azonban én voltam az, aki mindenféle közeledésük elől mereven elzárkózott, semmi csere-bere. Hogyne — gondoltam — nem örültem meg!

Lehet, hogy megsértődtek szegénykéék. No nem baj, próbáljuk meg újra: nagy bőszen újra kezdtem, hostile környezet, pirinyó univerzum — hogy hamar legyen nagy nyomorgás. Némi fejlődés után mindenkinek hadüzenetet küldtem, 100 napon belül mindenki visszajött, hogy kössünk békét! Hát jó, legyen! Esetleg hagyni kell őket jobban felfejlődni? No mindegy.

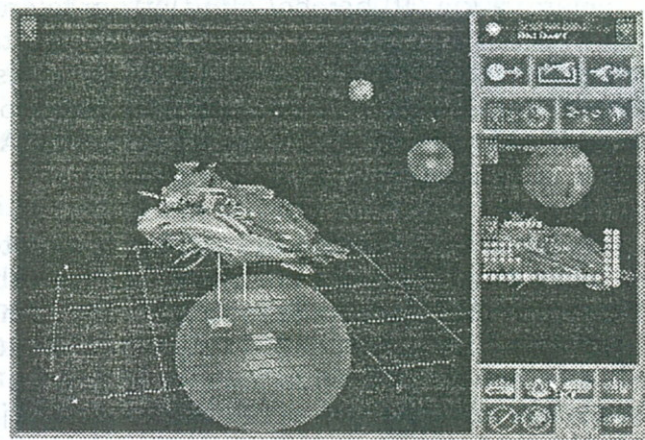
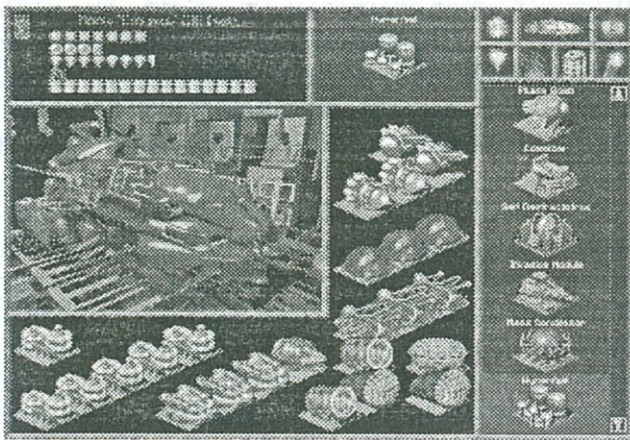
Összefoglalva, annyit tudok a diplomáciáról mondani: vagy nagyon komplex — ez akkor nagyszerű (csak én nem tudtam még felfogni), vagy — s ettől félek inkább — kicsit elhanyagolták a szerzők.

Említést kell még tegyek a speciális tudásunk alkalmazásáról, ez a

Galactic Display — Special Ability

gomb megnyomásával tehetjük meg, ha van rá elég “energiánk” (itt is szól a program, ha használhatjuk). Vagy egyáltalán nem tehetünk semmit, mert a specialitásunk más jellegű: mondjuk jobb hatásfokkal kutatunk, vagy mint példánkban a *Minions*-oknál, ők az invázió mesterei.

Azt hiszem kezdésként ennyi elég is lesz. A kolonizálást kimerítettük, mindenki szépen fejleszti a planétáit, nem feledkeznek el a szaporulatról, a kutatásról. Apropos kutatás! Mindenki kutasson azt, ami neki szimpatikus, a kutatási eredmények egymásból következnek, egy-két kevésbé fontosnak vélt felfedezés alapja lehet bármely nagy áttörésnek. (megsúgom, lesznek nagy áttörések: böhöm hajóka, szuper fegyverek, egy jó kis csodafegyver /mintha anyag-antianyag elvire épülne/ spéci cuccok hajókra, épületek bolygókra, védelmi rendszerek, szóval sok-sok minden, tehát tessék kutatni! Tessék túlszárnyalni az egyik bolygóm 161/day kutatási kapacitását!)



Előbb-utóbb aztán úgy érezzük szívesen bújnánk a hadvezér bőrébe (mert erősek vagyunk, vagy mert védekezni kényszerülünk). Erről szól a következő fejezet.

Csaták (Battles)

Először is, csatázni csak csatahajókkal (esetleg invázióhajókkal) érdemes.

Tehát hajókat kell építenünk. Nézzük meg a hajók listáját, hány hajót építhetünk még? A felesleges hajókat semmisítsük meg, vagy dokkoljuk be, (*Orbital Docks*) és alakítsuk át (orbitális pályán lévő hajón klikk, majd “refit”). A hajóméreteken a “refit” nem sokat segít, a kis hajókat inkább dobjuk ki (*Abandon — system display*)!

Ha mindezzel megvolnánk gyártsunk új hajót — lehetőség szerint minél nagyobbat! — de rövid idő alatt! (30-40 nap) Ugrás tehát a hajógyártó képernyőre (*Ship Design Display*).

A fegyverek közül azokat preferáljuk, amelyek nagy hatótávolságúak. A legtöbb fegyverrel csak 3x lehet löni egy kör alatt (a csaták körökre vannak osztva, mozgás, lövés egy fordulónak felel meg — lásd még a Hajógyártás fejezetet), de van olyan amivel csak 1x (A két spéci fegyver amit én a csatákhoz használok: Plasmatron 1x, Hypersphere Driver 3x). Van olyan fegyver is amihez energia sem kell, csak rövid a hatótávolsága — nem árulom el a nevét mert csak lelőném vele a játékot, egyébként is benne van a helpben. Sajnos a help a mindenféle úgymond tudományos ismertetés mellett arra már nem szorítkozik, hogy hányszor használható a cucc egy egység alatt — ezt tapasztalja ki mindenki saját maga!

PC-s játékok 4.

A fegyverek használata nagyon egyszerű. Adva van a *system display*. Kijelöljük az irányítási kivánt hajót, ekkor a vezérlőpanelen megjelenik a hajónk képe alatta a fegyvereket, pajzsokat, és a két egyéb cuccot jelképező ábra. A fegyverekre kattintva (továbbiakban ez lesz aktív — tehát ha átváltunk egy másik hajóra akkor az is a fegyverlistát mutatja), megjelenik a fegyverlista. Kijelöljük, amelyiket használni akarjuk, a célkeresztes kurzorral rámutatunk amire löni akarunk, és kéjes mosollyal lövünk. Ha a célpont nagyon közel áll hozzánk, vagy egy másik hajónkhoz, jelöljük ki valamelyiket, jobb egérekattintással pozícionájuk középre, zoomoljunk rá, esetleg forgassuk el a képet, hogy biztonsággal tudjuk becélozni a szerencsétlen idegent. Ezzel szemben, ha messze van, használjuk a rácsot és a pozícionáló vonalakat a megközeleltetéséhez.

A pajzsok olyanok, hogy minél több van a hajón, annál jobb (persze csak az ésszerűség határáig). Nagyon fontos, hogy a pajzsokat **BE KELL KAPCSOLNI!**

Hogy mégis hogyan? A *system display*-en járva jelöld ki a hajót (fehér keret), a hajó alatt lévő nyomógombok közül válaszd a pajzsot jelképező kék gömböt. Klicsk, majd klicsk a pajzsokra (szép kék keretet kapnak). Mivel a pajzsok energiával működnek, bekapcsolt állapotban körönként zabálva az energiát, érdemes néha kikapcsolni őket. Így nem fordul veled elő az, ami velem: a kis, 10 hajóból álló flottám felének elfogyott az energiája, míg a flotta másik fele belépett a csillagfolyósóba. Vagy: egy bolygó támadásakor a 10 hajóból 2-3 lövöldözött, a többi egyszerűen lemerült. Kikapcsolni ebben az esetben a pajzsokat nem lehetett mert az ellenfél vissza is lőtt, és nem lehetett tudni ki lesz éppen a soros áldozat. Konzekvenciaként levonható: nem kell ekkora hadiflottával barangolni. A fenti okokból egyébként szét is szakadozott a flottám, a fele mindig valahol elmaradt.

A következő terítékre kerülő alkatrész a motor. Motorból is többet lehet feltenni, így hosszabb utat lehet megtenni egy kör alatt, persze több energia felhasználásával. Nem a motoroknál találjuk, de fontos megemlíteni a csillaghajtóműveket (*Star Line Drive*), ezek nélkül nem tudunk csillagfolyósókon (*star line*) közlekedni, de a vörös kapcsolatokon (*red link*) keresztül sem. Ezekre is érvényes a több/jobb — gyorsabb szabály. Energia fogyasztásukból semmit sem érzékelünk, mivel a rendszerek között mozgatják az űrhajót, és ez napokat vesz igénybe. (Tehát, ha valaki még mindig nem értene: 1 napban, több kör van — ha a csillagrendszerben ügyködünk. Egy körben csak egyvalamit csinálhatunk: mozoghatunk, vagy lőhetünk. Mindezt addig tehetjük, míg van energiánk. Ha az energiánkból kifogytunk, s már pótolni sem tudjuk/nem akarjuk, akkor már csak a napléptetés segít. Összefoglalva: minden napra az adott, hajónk által előállított energiát használhatjuk.)

Nekem a csillaghajtóműveket is volt szerencsém többször elfelejteni beépíteni, és mivel szeretek automatán közlekedni a csillagkapukhoz, a szerencsétlen motor azon gyötrődött amíg tartott az energia, hogy a hajót bevigye a *star line*-ba. Ennél már csak az a húzásom volt szebb, amikor elfelejtettem generátort tenni a hajóra, és az űrhajóm odáig jutott, hogy elhagyta az orbitális pályát. Aztán egy tapodtat sem mozdult semerre szegényke, maradt az **ABANDON** gomb.

A generátorok tehát nagyon fontosak, a hajó szempontjából. Nélkülük nem működnek a motorok, pajzsok, fegyverek (egy kivételével), de még a spéci cuccok legjava sem. Mivel a pajzsok és a fegyverek zabálják az energiát, tegyünk annyi generátort a hajóra amennyit csak lehet. Ha a hordócskák elérték a maximumot, esetleg még egyet oda lehet tenni a biztonság kedvéért, ha gondoljuk, de igazából nem szükséges.

A maradék helyre passzírozzuk be a legjobb radart, ez nem fogyaszt energiát. Ha radar már nem fér el, az sem olyan nagy baj, hiszen a többi hajóról csak annyi információt ad, hogy: mekkora a tüzeje (narancs csillag), milyen a motor teljesítménye (zöld amorf forma), pajzsok (kék gömb), radar (színes vonalak), generátorok (sárga hordócskák) ereje, a hajó energiaszintje (sárga oszlop, a kék mellett) A kék arról tudósít, mikor fog a delikvens elpukkanni. (Egyébként

ezek a jelölések a mi hajóinkra is használatosak) Így végignézve a listát, kell azért a radar is. Ha még többet meg akarunk tudni a spéci cuccok között kell turkálnunk: X-ray akármi, ami a hajón lévő cuccokat is megmutatja.

Végezetül eljutottunk a spéci cuccokhoz. Elég sok van belőlük, nem sorolom el őket, mert némelyikhez komoly kutatásokat kell végezni. Itt vannak olyan alkatrészek amelyek egyszer használatisak, ezekből értelemszerűen több kell (de ezt a help is megemlíti). Tehát kutassunk, kutassunk — akkor minden megtudunk!

A spéci cuccokat ugyanúgy használjuk mint a fegyvereket.

Azt hiszem ezzel kiveséztük a csatahajó építését, szó volt a körökre bontott csatákról — amelyben hajók, hajók ellen küzdenek.

Pár gondolat azért még a csatákról. Nem szóltam a bolygókról, a bolygók védelmi rendszeréről. A bolygók védelmi rendszere állhat pajzsból és csapásmérő fegyverből. A védekezésről azt tudom mondani, a legjobb ha az ellenség meg sem tudja közelíteni a bolygónkat, mert ha egyszer orbitális pályára állt, általában löttek a bolygónknak. Bár vannak földi védelmi rendszerek, ha az ellenfél elég *Invasion Modul*-al jön, nem állítja meg (maximum a támadó több *invasion modul*-t veszít).

Ha mi támadunk bolygót, lőjük szét a pajzsát (ha van pajzs, nem tudunk orbitális pályára állni), álljunk orbitális pályára és válasszuk az "*Invasion*"-t (ha még mindig a *Minions*-okkal játszunk, akkor általában egy inváziós modul elég, ha más fajjal vagyunk előfordulhat, hogy nem sikerül)

Ezek után próbáljuk meg az elfoglalt bolygót is szájunk íze szerint fejleszteni, a felesleges épületeket bontsuk le.

Ennyit talán az *Ascendancy*-ről, az első benyomásaim nagyon kellemesek voltak róla. Van egy-két bosszantó hibája, ami egyben előny is lehet. Ami viszont tényleg kellemetlen, a végére kicsit nyögvenyelős lett. Ha vége a kutatásoknak, marad a többiek ellen folytatott háború, de mire a flotta, vagy az utánpótlás valahova odaér... Elveszik a lendület, a lelkesedés, a motiváció útközben, és marad az öaa...

Összegezve: nem rossz program, de lehetett volna még rajta némit csiszolni.

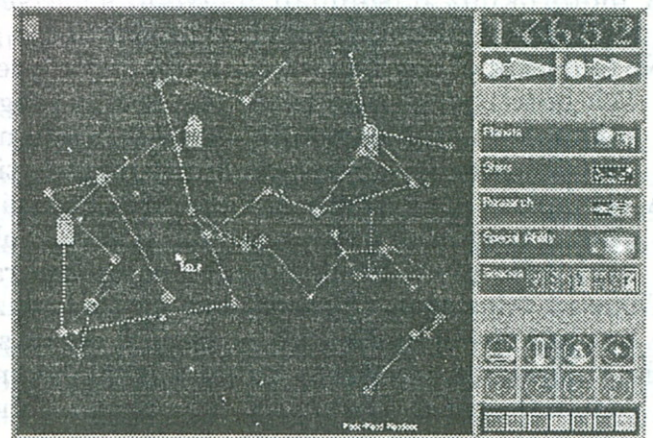
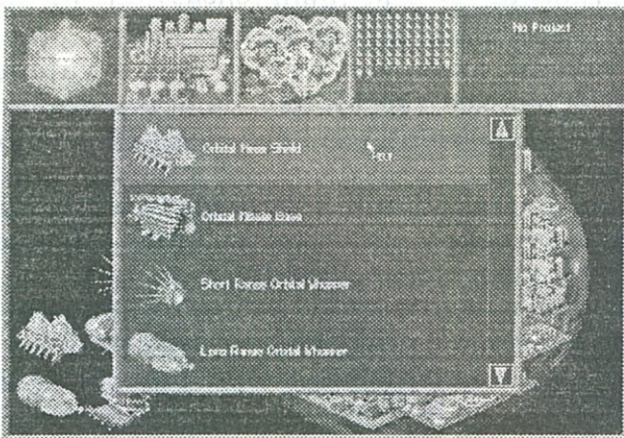
Továbbra is várjuk hát a *Master of Antares*-t és amíg várakozunk játsszunk az *Ascendancy*-val! Ehhez nyújtunk még itt a végén egy nagy csokor tippet...

- A *star line*-oknak megvan az a haszna, hogy mindenki csak ezeken közlekedhet, ezáltal kialakíthatunk stratégiai fontosságú pontokat melyet ellenőrzésünk alatt tartva és mindenkitől megvédeve, biztonságban tudhatjuk a hátszínünket.
- A motorokhoz hasonlóan nagyobb sebességet érhetünk el a csillagfolyosókban, ha több csillaghajtóművet teszünk a hajóinkra.
- Ne felejtjük el egy körben csak egy hajónk tehet valamit, hiába van ott még rajta kívül hús. Bár lehet, hogy ez így nem igaz, mert a programnak párszor sikerült több hajót is mozgatnia, míg nekem csak egyet. És az egész *Neten* nem találtunk senkit, aki képes lett volna többre. Feltehetően itt a program kicsit megsegíti magát...
- A bolygókon szakosodjunk valamire, kutatás, ipar, ne szakadjunk hús felé! Kivételt talán csak a nagy vörösesbarna, oldal pöttyös bolygók képeznek — ezeken semmi más nincs csak zöld, kék, piros terület! Érdemes ezekre ráhajtani, másoktól is elszedni.
- Teljesen felesleges *Outpost*-okat építeni, gazdálkodjunk eleinte annyi emberrel, amennyi a kezdeti férőhely. Később — nem is olyan sokára — lesznek praktikák a bővítésre.
- Ha valamelyik távolabbi színes kockát kívánnánk meg, és már nincs sok szabad emberünk, építsünk addig *Transport tube*-okat a fehér kockákra is. A *Transport tube*k ugyanis pár nap alatt készen vannak.

PC-s játékok 4.

Haladóknak:

- *Metroplex* helyett építsünk inkább *Habitat*-ot, sokkal hasznosabb a kutatás és az ipar számára.
- Kutató bolygóinkra tegyünk *Internetet*, a vegyesekre *Logic Factory*-t is.
- Azok az épületek, amik több mindent is nyújtanak, a sokat markol, keveset fog elv alapján működnek. Meglehetősen közepszerű a működésük minden téren.
- Fontos bolygóinkat védjük pajzsokkal és csapásmérő eszközökkel
- Frissen kolonizált bolygóra először a gyengébb teljesítményű cuccokat tegyük, mert a fejlettek elkészítése iszonyú sokáig tart.
- A régészkedés nagyon fontos, sokat segít a kutatásokban
- Ha egy bolygónkat elfoglalták, nem olyan nagy baj, menjünk oda mi is egy inváziós hajóval, és foglaljuk vissza. Rövid idő alatt ugyanis nem képes megfelelő védelmet a bolygóra tenni, az invázió során elpusztultak helyett. (az invázió során az összes védelmi rendszer elpusztul)
- Kiválóan hasznosítható az invázió úgy is, ha az ellenfél kolonizáló hajóját követjük, mondjuk 100-150 nap múlva. Ekkorra az ellenfél megtette a bolygón a kezdő lépéseket, de védelmet még nem épített ki. Így akár egy fegyvertelen inváziós hajóval is megszerezhetjük magunknak bolygóit, és a kezdeti lépésekkel sem kell vackolódnunk.
- A program lehetőséget ad arra is, hogy egy bolygót automatikusan a gép menedzseljen, bár inkább félre menedzseli. Én az elején azt hittem, képtelen leszek 50 bolygót kézben tartani, de nem így történt. Megfelelő szisztematikus fejlesztéssel akár 100 bolygó is kézben tartható. (A demóban ez nincs benne!)
- A hajókból mindig a legnagyobbat építsünk, mert kevés a rendelkezésünkre álló hajó keretszám. A legnagyobb hajó megépítése sem tarthat 30 napnál tovább. Ha tovább tart, építsünk még több gyárat. Az erőmű nem mindig váltja be a hozzá fűzött reményeket, nézzük meg a pontszámok alakulását!
- A hajófegyvereket tapasztaljuk ki, melyikkel hányszor lehet löni. Ha mással nem, operáljunk a mentés-visszamentéssel ilyenkor.
- A legvacakabb pajzsot fel se tegyük a hajóra, szinte semmi ellen nem véd. A jól védett gép legalább két kék gömbbel rendelkezik.
- A csatákban használjuk ki a spéci cuccokat. Ne felejtjük el, hogy sokuk csak egyszer használatos.
- Ha elleléséges hajóval egy rendszerben vagyunk, a program megkérdezi, tovább lépjen-e a nap. Előfordulhat, hogy közli a hajónk elveszett a csatában, ilyenkor aztán nézhetünk! Ez általában akkor fordul elő, ha azon a napon nem csináltunk semmit a néhai hajónkkal, nem volt a pajzsa bekapcsolva, de az ellenfél bővelkedett energiában.
- Soha ne csináljunk egyszerre több projectet! A "refit"-hez nem kell szabad emberke, de azt is projectnek veszi. Ha ne adj' isten egyszerre két hajót akartunk átkalapálni, az egyiknek hipp-hopp, búcsút mondhatunk!



Jó kolonizálást mindenkinek!

COMMAND AND CONQUER

Először is szentelnénk néhány mondatot a képernyőn látható dolgoknak. Valószínűleg az OPTIONS és a SIDEBAR mindenki számára egyértelmű. A SIDEBAR-t a TABULATOR-ral kapcsolgathatjuk ki meg be.

Ha be van kapcsolva, akkor az alábbi dolgokat csinálhatjuk: a REPAIR-ral megjavíthatjuk a megrongálódott épületeket, a SELL-el eladhatjuk a már felépített BUILDING-eket, a MAP-pal pedig váltogathatunk a kisebb, és teljes térkép között. Most következhet egy felsorolás az épületekről és egységekről.

ÉPÜLETEK

Közös épületek

CONSTRUCTION YARD

Ez az épület az alap. Ahhoz kell, hogy egyáltalán elkezdhessünk falat vagy egyéb épületeket csinálni.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Épületek gyártása
Energiafelhasználás:	30
Ára:	Áttételesen MCV

POWER PLANT

Természetesen a második legfontosabb épület, mivel nélkülözhetetlen a többi épület üzemeltetéséhez. Ha felépült, újabb épületeket csinálhatunk. Ez egyébként igaz sok más BUILDING-re is, tehát ha nincs meg mondjuk a BARRACKS, akkor nem csinálhatunk APC-t. Vigyázzunk rá a harcok hevében, mert minél rosszabb állapotban van, annál kevesebb lesz a fölösleges energiánk.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Energiát termel
Energiafelhasználás:	Nincs
Ára:	300 credit

ADVANCED POWER PLANT

Hasonló a fentihez, csak jóval több energiát termel. Ha majd megjelennek a rengeteg energiát szükségelő építmények, érdemes lesz lecserélni a régieket rá.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Energiát termel
Energiafelhasználás:	30
Ára:	700 credit

PC-s játékok 4.

TIBERIUM REFINERY

Kulcsfontosságú, hiszen ő csinál a TIBERIUM-ból pénzt. Automatikusan kapunk vele együtt egy HARVESTER-t is. A feldolgozó üzem egyszerre 1000 credit-et tud raktározni.

Páncél: Közepes erősségű
Rendeltetés: A TIBERIUM-ot pénzbe konvertálja
Energiafelhasználás: 40
Ára: 2000 credit

SILO

A HARVESTER-ek által felszedett TIBERIUM-ot raktározza el, ami azt jelenti, hogy plusz 1000 credittel lehet több egyszerre a számlánkon. Ha lerombolják, a fennmaradó összeg lemegy a pénzedünkből!

Páncél: Gyenge
Rendeltetés: A TIBERIUM-ot raktározza el
Energiafelhasználás: 10
Ára: 150 credit

COMMUNICATIONS CENTER

Megjelenik a térkép, amin tökéletesen észre lehet venni a közeledő ellenséget. Kisebbfajta és egy, a teljes pályát mutató térkép között lehet váltogatni.

Páncél: Közepes erősségű
Rendeltetés: Radar
Energiafelhasználás: 40
Ára: 1000 credit

ADVANCED COMMUNICATION CENTER / ION CANNON

A sima radar felbővítési lehetősége. Ugyanakkor kapcsolatot jelent egy föld körüli pályán lévő műholddal is, ami egy ionágyút vezérel.

Páncél: Gyenge
Rendeltetés: Radar
Energiafelhasználás: 200
Ára: 2800 credit

REPAIR FACILITY

A sérült egységeket lehet vele megjavítani, természetesen csak a gépjárművek közül. Minél gyatrább állapotban van, annál lassabban teszi a dolgát.

Páncél: Gyenge
Rendeltetés: Járműjavító építmény
Energiafelhasználás: 30
Ára: 1200 credit

SANDBAG BARRIER

A gépen teljes mértékben megállítja, feltéve ha tökéletesen körül van vele véve a bázisunk. Egy másik PLAYER-nek viszont nem sok gondot fog okozni...

Páncél: Gyenge
Rendeltetés: A bázis védelmére szolgál
Energiafelhasználás: Nincs
Ára: 50 credit

CHAIN LINK BARRIER

Szögesdrót, erősebb mint a homokzsák, de ugyancsak akkor hatásos, ha a fent vagy alább leírtak érvényesülnek. Mármost a gép ellen.

Páncél: Közepes erősségű
Rendeltetés: A bázis védelmére szolgál
Energiafelhasználás: Nincs
Ára: 75 credit

CONCRETE BARRIER

A legerősebb védelmet nyújtja a bázisunknak, de minek, ha ugyanazt az eredményt érhetjük el egy egyszerű homokzsákkal is.

Páncél:	Kitűnő páncélzat
Rendeltetés:	A bázis védelmére szolgál
Energiafelhasználás:	Nincs
Ára:	100 credit

GDI épületek

BARRACKS

Gyalogos kiképző központ. Lehetőleg mindig a legfejlettebb egységet gyártsuk nagyobb számban, természetesen csak az első néhány pályán. Ugyanis nem kellemes dolog, ha egy lángszórós egy lövéssel 10 talpást nyír ki.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Gyalogosok trénerezésére szolgál
Energiafelhasználás:	10
Ára:	300 credit

GUARD TOWER

Géppuska-torony, nagy erősségű fegyverrel. Csak gyalogosok és könnyű harci járművek ellen használjuk.

Páncél:	Gyenge
Rendeltetés:	A bázis védelmére szolgál
Energiafelhasználás:	Nincs
Ára:	500 credit

ADVANCED GUARD TOWER

Rakétavető torony. Minden, még a légi egységek ellen is kitűnően használható.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	A bázis védelmére szolgál
Energiafelhasználás:	20
Ára:	1000 credit

WEAPONS FACTORY

Nagyon fontos épület, mert nélküle nem sokat tehetünk a NOD offenzívával szemben. APC-t csak akkor csinálhatunk, ha van BARRACKS-unk is.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Gépjárművek és légi egységek készítését teszi lehetővé
Energiafelhasználás:	30
Ára:	2000 credit

HELIPAD

Egy helikopter-leszállópályát és egy helikoptert foglal magába. Az ORCA-k a legeslegjobb egységek, kitűnően használhatóak bármi ellen. Gyorsak, nagy számban egyetlen méltó (?) ellenfelüket, a SAM-eket is könnyen szétrombolják. Ha csapatként vannak kijelölve, lehet őket irányítani a levegőben is, de csak újabb támadáshoz, leszálláshoz, vagy a bázishoz való visszatéréshez adhatunk ki nekik parancsokat. Úgy hisszük, ez pont elég is.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Helikopter-leszállópálya
Energiafelhasználás:	10
Ára:	1500 credit

PC-s játékok 4.

NOD épületek

HAND OF NOD

Ugyanarra szolgál, mint a BARRACKS. Egyébként elit egységeket lehet kiképezni a segítségével, amiből több is van, mint a GDI-nál.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Gyalogosok trénerezésére szolgál
Energiafelhasználás:	10
Ára:	300 credit

TURRET

Mint általában a tankok, ő sem jó a gyalogosok irtására, így inkább a nehéz harci járművek ellen használatos.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	A bázis védelmére szolgál
Energiafelhasználás:	20
Ára:	250 credit

SAM SITE

Csak és kizárólag a légi járművek ellen hivatott felépülni, de ha nagyobb számban vannak, nincs olyan helikopter, ami áttörne a védelmi vonalukon. Szegény ORCA-k...

Páncél:	Közepes
Rendeltetés:	Légvédelem ellátására szolgál
Energiafelhasználás:	20
Ára:	750 credit

AIRSTRIP

Ugyanaz, mint a WEAPONS FACTORY, csak itt repülő hozza a járműveket.

Páncél:	Közepes erősségű
Rendeltetés:	Gépjárművek és légi egységek beszerzését teszi lehetővé
Energiafelhasználás:	30
Ára:	2000 credit

OBELISK OF LIGHT

A legszemetebb, legkegyetlenebb fegyver a két csapat arzenáljában. A legtöbb egységet egyetlen lövéssel gyilkolja le, és csak pár másodpercet kell várni, hogy újra lecsaphasson. Viszont az ORCA-k ellen tehetetlen szerencsétlen...

Sok felesleges energia kell az ellátásához.

Páncél:	Gyenge
Rendeltetés:	Lézeres védelem a bázis számára
Energiafelhasználás:	150
Ára:	1500 credit

TEMPLE OF NOD

A NOD számítógépes központja, ami megadja a lehetőséget a nukleáris rakéta kilövésére.

Páncél:	Kitűnő páncélzat
Rendeltetés:	Nukleáris rakéta
Energiafelhasználás:	150
Ára:	3000 credit

EGYSÉGEK

Közös egységek

MINIGUN INFANTRY

Nagyon pite gyalogos, isten ments, hogy pazaroljuk rá a pénzt!

Páncél:	Gyenge
Fegyver:	5.56MM géppisztoly
Hatótávolság:	Rövid
Ára:	100 credit

ROCKET INFANTRY

Rakétavető gyalogos. Egyaránt jól használható más gyalogosok, tornyok, harci járművek és légi(!) egységek ellen. Nagyobb csapatokban ajánlott a bevetésük.

Páncél:	Gyenge
Fegyver:	Rakétavető
Hatótávolság:	Közepes
Ára:	300 credit

ENGINEER

Fegyvertelen egység, viszont ellenséges épületek elfoglalására képezték ki. Minden épületbe csak egyet kell beküldeni, aztán már a miénk is. Nagyon gyengék, így óvni kell őket még a TIBERIUM-mező szelétől is.

Páncél:	Gyenge
Fegyver:	Nincs
Hatótávolság:	Nincs
Ára:	500 credit

MCV

A MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE egy mozgó jármű, amely a nekünk tetsző helyen átalakítható CONSTRUCTION YARD-dá. Jól válasszuk meg a helyet, mert ez teljes mértékben befolyásolja az elkövetkezendő időket.

Páncél:	Közepes erősségű
Fegyver:	Nincs
Hatótávolság:	Nincs
Ára:	5000 credit

HARVESTER

A HARVESTER takarítja be a TIBERIUM-ot, amit aztán visszaszállít a REFINERY-be. Lehetőleg ne új REFINERY-t csináljunk, hanem inkább gyártsuk őket a gyárban, a felesleg tárolására pedig ott a SILO.

Páncél:	Kitűnő páncélzat
Fegyver:	Nincs
Hatótávolság:	Nincs
Ára:	1400 credit

HOOVER CRAFT

Csapatszállító egység, légpárnával felszerelve. Jó dolog, ha nagy harcok közben meghozza a létfontosságú utánpótlást.

Páncél:	Kitűnő páncélzat
Fegyver:	Nincs
Hatótávolság:	Nincs
Ára:	??? credit

PC-s játékok 4.

TRANSPORT HELICOPTER

Csapatszállító helikopter. Egyébként ugyanarra szolgál, mint a HOOVER CRAFT.

Páncél:	Közepes erősségű
Fegyver:	Nincs
Hatótávolság:	Nincs
Ára:	??? credit

GDI egységek

GRENADE INFANTRY

Gránátos gyalogosok. Hatásosak más gyalogosok ellen, mert azok hiába vágódnak hasra a gránát előtt, nem sokat segít rajtuk. Szintén nagyobb csapatokban érdemes őket használni, de nem mutatnak jól egy LIGHT TANK lánctalpára paszírozódva.

Páncél:	Gyenge
Fegyver:	Gránát
Hatótávolság:	Rövid
Ára:	160 credit

COMMANDO INFANTRY

A legjobb elit gyalogos egység, csak különleges missziókban vetik be. Egy lövéssel megöli az ellenfél talpasait, és csak nagyon ritkán hibázik. Fel tud robbantani épületeket anélkül, hogy valamit is sérülne. Szabotázsakciókra tökéletes. Sajna csinálni csak hálózatban lehet.

Páncél:	Gyenge
Fegyver:	50.cal ASSAULT RIFLE
Hatótávolság:	Nagy
Ára:	1000 credit

HUMM-VEE

A leggyorsabb jármű GDI-éknál. Kizárólag felderítésre alkalmas, de azt a munkát tisztességesen el is végzi. Olyan gyors, hogy még a TURRET-ek sem tudják eltalálni, így biztonsággal fedezheti fel közvetlenül az ellenfél bázisának környékét is.

Páncél:	Gyenge
Fegyver:	7.62MM CHAINGUN
Hatótávolság:	Rövid
Ára:	400 credit

APC

Az ORCA után a másik leghasználhatóbb jármű. Alant leírtuk már, de még egyszer megismételjük az előnyeit. Nagyon gyors, nagy területet lát be, embereket tud szállítani, ő is el tud menni a lövegek előtt, és a gyalogság tiprására a legalkalmasabb egység. Igaz, hogy nem valami erős a lövése, de ez nem nagyon számít, mivel úgysem tankok elleni harcra fogjuk használni.

Páncél:	Közepes erősségű
Fegyver:	.50CAL MACHINEGUN
Hatótávolság:	Rövid
Ára:	700 credit

MEDIUM TANK

Minden tulajdonsága átlagos. Talán a lövése erősebb egy picit az átlagosnál, de gyalogosok ellen semmi esetre se használjuk. Viszont csapatokban óriási veszteségeket tudnak okozni, hiszen pillanatok alatt lerombolnak egységeket, lövegtornyokat, épületeket.

Páncél:	Közepes erősségű
Fegyver:	120MM CANNON
Hatótávolság:	Közepes
Ára:	800 credit

ROCKET LAUNCHER

Nagyon jó jármű, hiszen óriási a hatótávolsága. Ez már önmagában is elég. Ha többen vannak, az ellenfél nem tud a közelükbe férközni, egyetlen baja, hogy nagyon gyenge páncélja van, és nem is túl gyors. A gyalogosok réme.

Páncél: Gyenge
Fegyver: 227M ROCKETS
Hatótávolság: Nagy
Ára: 800 credit

MAMMOTH TANK

Na, ő a mozgó erődtény. A lassúsága kiegyenlítésére mindennel fel van szerelve, ami szem-szájnak ingere. Saját pajzsgenerátora van, ami lassan ugyan, de tölti az energiáját. Egyébként lehet, hogy a SHIELD GENERATOR csak akkor működik, ha már van REPAIR FACILITY-nk.

Páncél: Kitűnő páncélzat
Fegyver: DUAL 120MM CANNONS/MISSILE RACKS
Hatótávolság: Közepes/Nagy
Ára: 1500 credit

ORCA AIRCRAFT

A kis kedvenc. A HELIPAD-nál, meg lejjebb már leírtunk róla mindent, amit csak tudni lehet, így csak annyit mondanánk: sosem elég belőle!

Páncél: Gyenge (NA ÉS?)
Fegyver: 70MM ROCKETS
Hatótávolság: Nagy
Ára: 1200 credit

GROUND SUPPORT AIRCRAFT

Légítámogatás. Nagyon erős. NO COMMENT.

Páncél: Kitűnő páncélzat
Fegyver: NAPALM BOMBS
Hatótávolság: Nagy
Ára: Nem pénzbe kerül, hanem időbe.

GUNBOAT

Föld-föld rakétákkal felszerelt vízi jármű.

Páncél: Kitűnő páncélzat
Fegyver: MISSILE
Hatótávolság: Nagy
Ára: Nem lehet csinálni

BROTHERHOOD OF NOD egységek

FLAMETHROWER INFANTRY

A második legszemetebb egység. Egy bizonyos - PÖRK! felkiáltással képes akár 10 gyalogost egyszerre hamuba sült pogácsává változtatni. Viszont ezt csak közvetlen közelről tudja mívelni, így a gránátosoknak vagy rakétavetősöknek van némi esélyük a megpörkölődés ellen. Ha lelövik, felrobban a tartalya, és általában magával ragadja a mellette vonuló többi lángszóróst is. Egész helyes kis láncreakciót lehet így előidézni.

Páncél: Gyenge
Fegyver: FLAMETHROWER
Hatótávolság: Rövid
Ára: 200 credit

PC-s játékok 4.

RECON BIKE

Nagyon gyors egység, de csak felderítésre és gyengébb gyalogosok irtására alkalmas. Arra is csak 5 FLAME TANK-kal a háta mögött.

Páncél: Nagyon gyenge
Fegyver: ROCKETS
Hatótávolság: Közepes
Ára: 500 credit

NOD BUGGY

Ez sem duzzad a vastag páncéltól, felderítésre jó.

Páncél: Gyenge
Fegyver: MACHINE GUN
Hatótávolság: Rövid
Ára: 300 credit

LIGHT TANK

Gyengébb, mint a GDI-nál levő MEDIUM TANK, de cserébe gyorsabb is valamivel.

Páncél: Közepes
Fegyver: 70MM CANNON
Hatótávolság: Közepes
Ára: 600 credit

MOBILE ARTILLERY

A legmesszebre lövő egység mindkét csapatból. Lassú, és gyenge a páncélzata, sokszor meg sem tud moccanni, és máris alulról szagolja a TIBERIUM-ot. De ha van, aki fedezi, netán még ikertestvérei is vannak a közelben, akkor marha nagyot fog bocizni az ellenfél.

Páncél: Gyenge
Fegyver: BALLISTIC CHARGES
Hatótávolság: Hú de messze lő!
Ára: 450 credit

FLAME TANK

Gyűlöletes egység, mármint az ellenfele számára. Dupla lángszóró, gyors ismétlés, csak gyenge páncélzat és rövid hatótávolság. Olyan, mintha összenőtt volna két FLAMETHROWER-es gyalogos, csak nem lehet őket elgázolni. Gyalogosok ellen szeret harcolni, de ha vannak társai, akkor nem hátrál meg a nehezebb járművektől sem.

Páncél: Gyenge
Fegyver: TWIN FLAME CANNONS
Hatótávolság: Rövid
Ára: 800 credit

STEALTH TANK

Láthatatlansággal van felszerelve, ami támadásnál megszűnik. Dupla rakétavető, viszont gyenge páncél. Nagy számban hatásos. Az viszont nagyon nagy előnye, hogy ha rávisszük a kurzort, miközben láthatatlan, nem változik meg, így sosem tudhatjuk biztosan, hogy hol leledzik. Ha eltalálják, miközben menekül, akkor füstöl, és így nyomon lehet követni.

Páncél: Gyenge
Fegyver: ROCKETS
Hatótávolság: Közepes
Ára: 900 credit

CARGO PLANE

Ez a repülő szállítja az egységeket a reptérre.

Páncél: Kitűnő páncélzat
Fegyver: Nincs
Hatótávolság: Nincs
Ára: Az AIRSTRIP-hez kapjuk meg, ingyen

Ennyi lenne az épületek és az egységek ismertetése, remélhetőleg elég kimerítő volt. Most pedig következzen egy sor tipp a pályák problémamentesebb végigjátszásához.

Ahogy elkezdődött a pálya, rögtön mentsük el az állást. Ez egy örök érvényű szabály, ami igaz az egész játék alatt. A pálya elején lehetőleg vonjuk össze csapatainkat egy helyre, majd küldjük ki a leggyorsabbat felfedezni a környéket. Közben a MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE-t alakítsuk át CONSTRUCTION YARD-á, majd építsük meg az első POWER PLANT-ot is. A felfedező járművet nem érdemes nagyon messze kiküldeni, mert biztos, hogy bele fog botlani pár ellenfélbe, akik könnyen lenyírják. A gép kihasználja a terep adottságait, és a gyalogosokat a fák mögé szokta elrejtetni, ahol egyáltalán nem látszanak, hacsak nem visszük fölējük a kurzort. Az első pályákon csináljunk rengeteg gyalogost, lehetőleg mindig a fejlettebbet, úgymint MINIGUNNER, GRENADIER, BAZOOKA stb. Nagyon jó dolog a programban, hogy rengeteg billentyűkombináció segíti a profibb játékosokat. Ki lehet jelölni tetszőleges létszámú csapatokat, amiket egyetlen gombnyomással egy pillanat alatt újra elő lehet hozni, és nem kell bíbelődni a egérgomb nyomkodásával és az egér húzogatóásával. Ha lenyomjuk a 'CTRL'-t, majd egy számot (0-9), és egy csapat már be van jelölve, akkor a szám ismételt beütésével a MARK újra feltűnik az egységek körül. Vegyünk egy példát: később lesznek helikoptereink, amiket ha kiküldünk portyázni, akkor a munkájuk befejeztével visszaszálnak a platformjukra, mindegy, hogy maradt-e még rakétájuk. Ezen lehet segíteni, mégpedig úgy, hogy felosztjuk mondjuk a tíz helit 2-es csapatokra, 1-5-ig. Ha lelőtték az áldozatot, kijelölhetünk nekik újabb célpontokat, csak végig kell nyomni a számokat. Az fog visszatérni a bázisra, amelyiknek kimerült a rakétakészlete. A 'SHIFT' gomb arra szolgál, hogy csak adott UNIT-okat jelöljünk ki, ne mindenkit.

Tehát mondjuk a gyalogosokat egy helyre akarjuk irányítani, de közöttük áll egy pár tank is, akkor a 'SHIFT'-tel egyenként MARK-olhatjuk be a hátramaradó talpasokat. Azt is meg lehet csinálni a billentyű segítségével, hogy az előre bememorizált csapatokat "vegyük megint a heliket", hozzá lehet adni a régiekhez. Szóval megnyomjuk az '1'-est, majd a 'SHIFT'-et és a '2'-est, akkor négy helikopter lesz kijelölve. Ezután, ha akarjuk, egy TEAM-mé alakíthatjuk őket, csak meg kell nyomni a 'CTRL'-t és egy újabb, vagy már bememorizált számot. Lehet, hogy ez így leírva bonyolultan hangzik, de a játékban tökéletesen lehet használni.

A 'CTRL' arra is jó, hogy olyan TARGET-et jelöljünk ki az emberünknek, amit egyébként nem támadna meg. Annyi az egész, hogy lenyomjuk, majd rábökünk a célpontra. Lehet ez pl. egy fa, amit el lehet égetni, de lehet mondjuk egy szikla is, amit hiába lövünk. Ezt akkor használtuk, amikor megtámadta pár BAZOOKA-s UNIT a tankjaimat. Mivel a tankok nagyon lassan mozognak, elgázolni nem tudtam volna őket, ezért kijelöltem valamilyen tereptárgyat, hogy azt lőjék, és utána a csapatszállítómmal szépen beletömököttem őket a sárba. Hogy ez miért volt jó? Mindenki rájöhet, de azért elmondjuk. Ha nem jelölünk ki más célt a tankoknak, akkor azok továbbra is lövik a gyalogosokat, és sajnos az APC-t is, amelyik igyekszik utánuk. Ezzel elérkeztünk még egy nagyon praktikus billentyűhöz, az 'ALT'-hoz. Ugyanis ha ezt lenyomjuk, akkor az ellenségen tartott célkereszt átváltozik mozgást jelölő ábrává, így simán ki lehet adni az útírányt ahelyett, hogy megtámadná az egységünk. Sőt! A UNIT addig üldözi a gyalogost, amíg csak el nem tapossa. Szerintem erre a célra az APC csapatszállító harckocsi a legjobb, mert gyors, az esetleges üldözés közben nagy területet tud felfedezni, a lövése sem rossz, neme az akármikor kiszállhat belőle a benne tartózkodó max. 5 egység. A páncélja elég gyenge, és vigyázzunk, mert (ez nem csak rá vonatkozik) ha az energiája lecsökken a sárga mezőig, akkor lassabban tud csak közlekedni.

A helikopterekkel kapcsolatban még annyit, hogy szerintünk nem érdemes megcsinálni 1200-ért csak az ORCA-t, mert akkor mindig figyelni kell arra, hogy fel legyen töltve a rakétakészlete. Nagyon idegesítő, mert elég bajunk van anélkül is, hogy még ezzel is külön foglalkozzunk. Sokkal jobb, ha mindegyiknek van külön platformja, ahova mindig visszatérhet, és csak 300-zal kerül többbe. Esetleg akkor fogjuk majd ezt a lehetőséget kihasználni, ha lelövük valamelyik kopterünket.

Visszatérve a fejlesztésekhez, most csináljunk egy TIBERIUM REFINERY-t, ami automatikusan kizavarja a HARVESTER-t a legközelebbi mezőre. Következzen a BARRACKS, WEAPONS FACTORY, COMMUNICATIONS CENTER. Mi a nehezebb pályákon már két REPAIR FACILITY-t csináltunk, hogy gyorsabb legyen a javítás, ne kelljen az egyik egységnek a másakra várnia.

És most egy olyan tipp következik, ami 100%(!), azaz száz százalékosan beválik. Kötelességünknek érezzük, hogy megemlítsem: az eszmei megalkotó egy DAVE névre hallgató úr. Tehát: ugye mindenki azt hiszi, hogy a SANDBAG WALL a legszarabb cucc az egész játékban. Ez így igaz is lenne, csak hogy egy nagyon COOL dolgot lehet vele csinálni. Vegyük azt, hogy megépítettük a CONSTRUCTION YARD-ot egy olyan helyre, ami eléggé el van zárva a pálya többi részétől, de van pár híd, amin keresztül a gép egyfolytában küldi az egységeit. Namost, ha szépen elvezetjük a homokzsákokat a hídig, majd lezárjuk, és utána eladjuk a felesleget, akkor a problémánk meg is oldódott. A gép nem tud átjönni, csak megáll a blokádnál, mi meg nyugodtan leírhatjuk. Nem is próbál áttörni, meg ilyesmi. Ha MOBILE ARTILLERY-vel támad, jöhetnek az ORCA-ink. Ezzel a módszerrel nemcsak hidakat lehet lezárni, hanem akár milyen széles kanyonokat, utakat is. Az idő múlásával meg kitolhatjuk a határainkat, esetleg építhetünk a homokzsákok mellé GUARD TOWER-t, vagy ilyesmit. Szerintem a 11. pálya pont ideális erre a dologra, ugyanis nagyon nehéz, és ha nem használjuk ezt a módszert, akkor mindig csak annyi egységet tudunk gyártani, ami a védelemhez kellene. Lehet azzal poénkodni, hogy a fal előtt álló egységet körbekerítjük, így elzárva a menekülésének az útját, utána meg CSATTBUMM...

Most vegyesen fog következni néhány tipp.

Ha van REPAIR FACILITY-nk, és van egy sérült egységünk messze a bázistól, akkor a nagy térképen, ami egyszerre mutatja az egész pályát, rá lehet mutatni a javítóra a kurzorral, és az átváltozik lefelé mutató nyilakká, úgy nem kell szórakozni a scroll-ozással.

Van még pár billentyűkombináció is. Ha megnyomjuk 'G'-t, miközben ki van jelölve egy vagy több egység, akkor rá lehet nyomni egy épületre, amit ezután őrizni fognak. Ennek a továbbfejlesztett változata az, ha ugyancsak ki van jelölve egy vagy több egység, megnyomjuk a 'CTRL'+ 'ALT'-ot, de most nem épületre, hanem egy UNIT-ra kattintunk. Ezután mindenhová követni fogják a kiválasztottat, és az esetleges harc esetén megvédik. Ha megnyomjuk az 'X' billentyűt, akkor a MARK-al körülvett csapattagok "keveredni kezdenek", ami megfelel célpontkeresésre, de az ellenség megtévesztésére is. Az 'S' természetesen a STOP parancsot takarja. A 'CTRL'+ 'F7'- 'F9' arra szolgál, hogy el lehessen menteni az adott pályarészletet, amit a funkcióbillentyű ismételt lenyomásával kell előhozni, immáron a 'CTRL' nélkül. Ha 'H'-t nyomunk, akkor a kép automatikusan a CONSTRUCTION YARD-ra ugrik. Az 'N' betűvel a legközelebbi egységre lehet váltani. Ha ki van jelölve egy egység, és 'HOME'-ot nyomunk, akkor a kép úgy ugrik, hogy középre kerüljön a UNIT. Az 'R' betűvel feladhatjuk a "meccset", ez működik MULTIPLAYER módban is. A bememorizált csapatokra ugorhatunk, és a kép is középen lesz, ha 'ALT'+(CSAPATSZÁM)-ot nyomunk. Eddig sehol sem írtuk le, pedig nagyon fontos dolog, hogy a pályákon található elszórt ládákat, amikben pénz van. Ha rámegyünk egy egységgel, megkapjuk az összeget. Jó, nem?

A TIBERIUM-mező magától növekszik, főleg akkor, ha van egy BOTTOM TREE is a környéken. Tegyük fel, hogy van két BARRACKS-unk. Ekkor ki lehet jelölni, hogy melyik legyen a PRIMARY, csak rá kell kattintani az egérgombbal, vagyis hogy melyikből jöjjenek ki az elkészült egységek. Ezzel a dologgal csinálhatunk egy nagyon jó poént is: foglaljuk el a HAND OF NOD-ot, vagy ha a NOD-dal vagyunk, akkor a BARRACKS-ot, majd jelöljük ki PRIMARY-nak, így innen fognak kijönni a gyalogosok, az ellenfél bázisa közepén!

Most pedig következzen egy-két általános bázis-elfoglalási terv:

Először is, csak akkor induljunk neki az előttünk álló rombolásnak, ha kellően felkészültünk. Nem árt, ha ismerjük a bázis pontos helyét, a SAM-ek és lövegtoronyok elhelyezkedését, szóval az egész környéket. A gép bázisa általában téglalap alakú, a négy sarkában 1-1 SURFACE TO AIR MISSILE-lal. Ha van lézere, azt biztosan a bejárathoz, vagy más stratégiai fontosságú helyre rakja. Ha lehet, ne kamikázzunk, ámbár néha sajnos nincs más megoldás. Ilyenkor a legjobb, ha az ORCA-kat (feltéve, ha van ilyesmin) ráküldjük a SAM-ekre, a tankokkal pedig a lézert vesszük kezelésbe. Meg lehet azt is csinálni, hogy megvárjuk, míg a helik leirtják a légvédelmi berendezéseket, aztán a lézert, és csak utána támadunk. Ezzel csak az az egyetlen probléma van, hogy a kopterek köröznek az áldozatuk fölött, így bele szoktak kerülni egy másik SAM hatósugarába. Ebben az esetben azonnal irányítsuk el onnan őket, mivel a SAM-re zuhanó égő

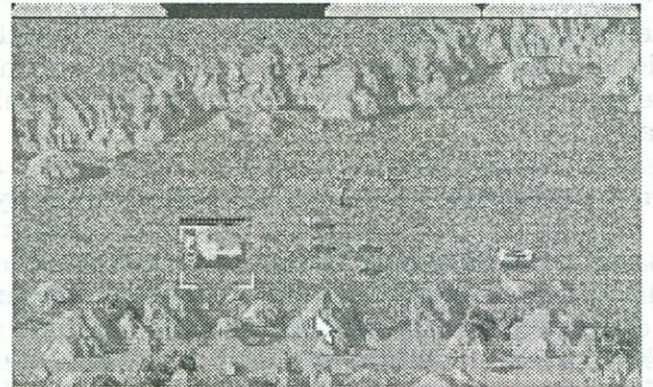
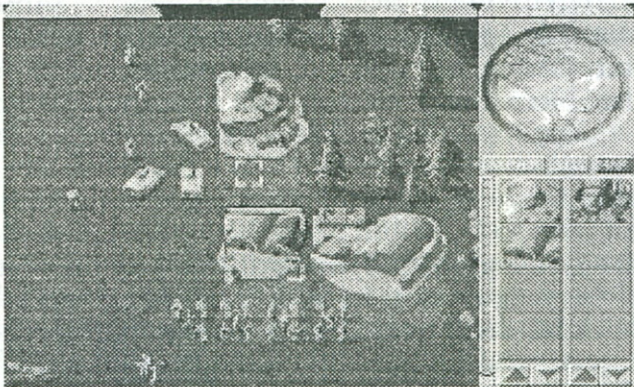
roncsdarabok semmi kárt nem okoznak. Van egy másik lehetőség is, a hátbatámadós módszere. Ez már nagyobb odafigyelést, és gyors helyzetfelismerést igényel, no és nem ártanak a kimenetett játékállások sem. Rohanjuk körbe a bázist egy nagyon gyors egységgel. Most már tudjuk, hogy hol vannak a lövegtoronyok. Általában a lézert távol szokott lenni a POWER PLANT-októl, így tőle nem kell félni. Főleg azután nem, miután az összes energiatermelő épületet "lebontottuk". Szegény OBELISK OF LIGHT tehetetlen lesz az öt éltető ENERGIE nélkül, így némán fogja túrni a mézárálást. A bontások közben legyünk felkészülve egy utolsó elkeseredett ellentámadásra, amibe a gép beleadja az összes egységét. Na jó, a HARVESTER-t nem. Ha valamiért balul üt ki az egész ATTACK, akkor van még egy lehetőségünk, ami ugyan kockázatos, de ha bejön, akkor nyert ügyünk van. Ez annyiból áll, hogy egy-két APC-t megtöltünk ENGINEER-ekkel, és betörünk a bázis belsejébe. A lézert mindenképpen ki kell irtani előtte! Naszóval... betörünk, majd kiengedjük az összes emberkét, akik mind-mind az általunk megadott épületbe rohannak, és elfoglalják. Ha nem voltunk elegen, érkezhethet utánpótlás is. A CONSTRUCTION YARD mindenképpen legyen a megkaparintott BUILDING-ek között, mert a gépnek mindig szemérmetlenül nagy tartalékai vannak a SILO-iban, és épít egy újabb lézert. Amilyen hülye, elkezd lőni a saját, mármint volt saját építményeit. Ekkor, ha akarjuk, nyugodtan adjuk el a megszerzett épületeket, ebből is pénzt zsebelve be. Nem rossz módszer ez a szabotázsakció, igaz?

Most pedig ötletek következnek adott pályákra.

Itt van például rögtön az ötös. Szerintünk ez volt az egyik legjobb pálya, bírjuk az "egy mindenki ellen" küldetéseket. COMMANDO-s emberünkkel (nevezzük ezután JOE-nak) nagy területet tudunk felfedezni, ezt lehetőleg használjuk is ki. Állandóan pásztázzuk az egérkurzossal a fákat, mivel sok ellenfél bújt el mögöttük. JOE nagyon messze tud lőni, ezért nincs is szükség közelharcra. Miután mindenki halott rajtunk kívül ezen a kis szigeten, robbantsuk fel a SAM-et, mert az a helikopter, ami érkezni fog értünk, kifejezetten utálja, ha rakéták csapódnak az oldalába. Meg aztán addig nem is jön... Szóval szálljunk bele, és menjünk át a másik oldalra. Itt kezdődik ám a jó móka! Lőjük le az összes felénk tartó talpást, de a gyors négykerekűvel ne bocsátkozzunk tűzharcba! Fedezzük fel a környéket, de csak az elágazásig, majd menjünk fel teljesen a bal felső sarokba. Közben a helit is vonjuk oda, mert gyors irhaszedés lesz kilátásban. Lőjük le az újabb embereket, de a tankot hagyjuk békén, mivel még nem akarunk meghalni. Inkább repüljünk át a kicsivel lejjebb levő völgybe, aminek teljesen lent van a bejárata. Most nincs más dolgunk, mint megvárni, míg a tankok oda nem érnek hozzánk. Most megint emelkedjünk a magasba, és rakassuk le magunkat azon a részen, ahol a pattogó kocsi köröz. A bázist föntről közelítsük meg. Nem lesz nehéz dolgunk, mert alig van védelem. Lehet, hogy rosszul emlékszünk? A tankok közben természetesen elindultak visszafelé, de mire odaérnének hozzánk, mi már elvégeztük a feladatot. A küldetés leírásában az áll, hogy robbantsuk fel a HAND OF NOD-ot. Namost, tisztán emlékszünk, hogy egy SILO-t, vagy egy POWER PLANT-ot repítettünk a levegőbe. Volt, akinek csak akkor sikerült, ha a TIBERIUM REFINERY ért csúfos véget. Most nem tudjuk, hogy mi van, mindenesetre menteni kell aztán próbálkozni. Ennyit erről.

A következő nagyító alá kerülő küldetés a 11. Ez aztán egy szivatós pálya! Úgy kezdődik, hogy a partra száll hat gyalogosunk, akikre rögtön tüzet nyitnak a közelben levő ágyúk. Rögtön induljunk el jobbra. Közben megérkezik az MCV is, akivel kövessük a gyalogosokat. Jobbra lent ellenállásba fogunk ütközni, mégpedig egy tank személyében, akit lehetőleg minél hamarabb nyomjunk le. Ha eltaposásra vetemedne a gazfickó, töltsük vissza az állást. Szóval ha megvagyunk, akkor menjünk fel, pár lépést balra, majd megint fel. Itt vigyázzunk, hogy ne kerüljünk be a TURRET hatótávolságába, mert nem a lövedékek elkapdosása a cél. Amint lehet jobbra menni, használjuk ki az alkalmat, de egy kicsit átlósan is menjünk fel. Odaérünk teljesen a jobb oldalon egy TIBERIUM-mezőhöz. Itt építsük fel a bázist, lehetőleg középen, mármint a mező két széléhez viszonyítva. Közben a gyalogosokkal öljük meg a lenti hídnál lévő BAZOOKA-s egységeket. A bázissal pedig szorgalmasan és nagyon-nagyon-nagyon gyorsan csináljuk a SANDBAG-eket, amiket fölfele indulva, de legalább 4-5 mezőre a bázistól rakjunk le. A felesleg persze adjuk el. Az egyik talpassal menjünk felfelé, hogy lássuk, hova tegyük le a homokzsákokat, amíg csak el nem érkezőnk a hídig. Innen, ha túl közel megyünk, egy FLAME TANK fog

kijönni, de ha menekülőre fogjuk a dolgot, visszafordul. Barikádozzuk el a hidat, meg teljesen lent a sziklákat is. Úgy kialakult egy körbekerített bázis, 2 nagy TIBERIUM-mezővel, és sok hellyel az épületek számára. Innen már mondhatni gyerekjáték az egész. Rendre POWER PLANT, REFINERY, BARRACKS, WEAPONS FACTORY, plusz két HARVESTER, SILO és vagy nyolc HELIPAD. Ezen a pályán az ORCA-k a leghatásosabb fegyverek. A gép bázisa legfelül húzódik, 2 is van belőle. A falak mellett felsorakozott gyalogosokat tankokkal, az egyéb egységeket pedig kopterekkel irtsuk ki. Egy idő múlva ki fog fogyni a TIBERIUM (ki gondolta volna?), ezen könnyen segíthetünk, mivel most már biztonságosan meg tudjuk nyitni falainkat. Egyenesen balra van egy-két nagy mező, de a betakarítás megkezdése előtt érdemes körbenézni APC-kkel, és a felbukkanó egységeket az ORCA-k ölelő karjaira bízni. A gép HARVESTER-eit folyamatosan robbantsuk fel a helikkel, mert így térdre tudjuk kényszeríteni. Ezek után a bázissal már nem is lesz sok gondunk, habár egy aranyos lézer azért még ott álldogál a kapuban... Itt lehet választani a nekünk szimpatikus bázis-elfoglaló tervek közül.



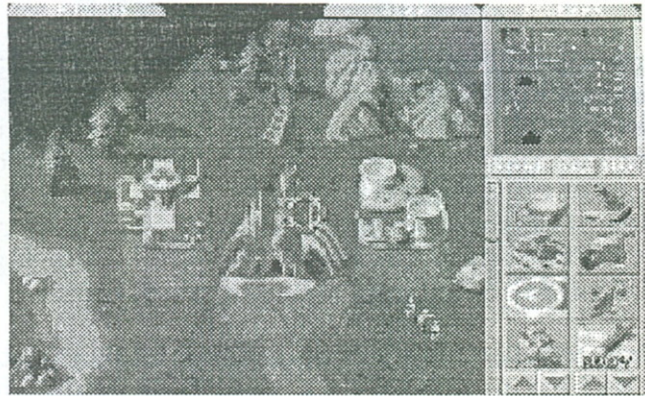
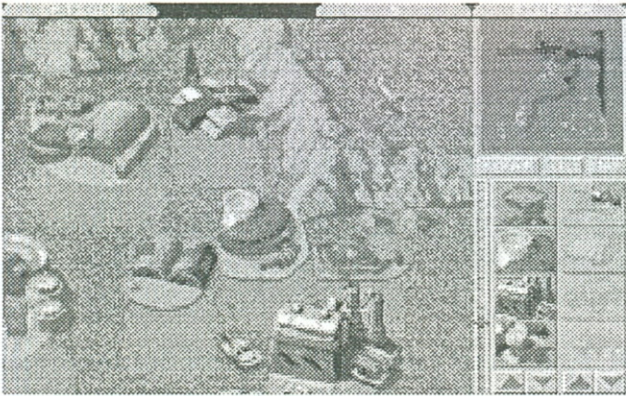
A következő pálya, a 12. sem piskóta! Legalább egy órán keresztül azon szenvedtünk, hogy hogyan lehetne megmenteni azt a hülye TRANSPORT HELICOPTER-t, amelyik az elején érkezik. Aztán rájöttünk, hogy sehogyan sem. Az viszont nagyon fontos, hogy ne haljon meg szegény doki, mert az egyenlő a küldetés végével. Szóval a cél az, hogy a doki megérje a holnapot, de nem árt, ha az egységeinkre is vigyázunk, ugyanis nem lehet újat csinálni, csak amíg az anyagi hátterünk megengedi. Lehetőleg tankokba fektessük a pénzt, de nem árt, ha csinálunk még egy APC-t is. Szisztematikusan fedezzük fel a környéket, a ránk támadó egységek elől robogjunk vissza a többiekhez, akik nem szeretik a betolakodókat. Ez főleg a MAMMOTH TANK-ra igaz. Pár hídon keresztülmenve jobbra lesz egy civil falu, amit két MINIGUNNER terrorizál. Tegyük el őket láb alól, lehetőleg úgy, hogy ne haljon meg egy civil sem. A hat polgár alatt van egy láda, ami plusz 2000 creditet nyom fel a számlánkra. Ez most elég jól jött.

Közben természetesen romboljuk le az összes utunkba akadó SAM-et, mivel ha mind egyenlővé van téve a sárga földdel, akkor jön egy újabb TRANSPORT HELICOPTER. A bázist a következőképpen foglaljuk el:

Nyírjuk ki a bal felső sarokban lévő TURRET-et, habár ennek még nem sok köze van a dologhoz. Namost, menjünk fel, keresztül a TIBERIUM-mezőn, de vigyázzunk a bázis kapujában őrködő másik két lövegtoronyra. Ha teljesen felértünk, induljunk el balra, ahol némi ellenállás után egy szikla fogja elzárni utunkat. Nini, itt a bázis egy része, többek között a POWER PLANT-ok is! Nem bírjuk megállni, hogy le ne romboljuk őket. Itt legyünk felkészülve egy ellentámadásra, ami viszonylag sok gyalogosból, pár könnyebb járműből és egy MOBILE ARTILLERY-ből fog állni. Ha mind kipusztultak, mehetünk be. Bontsuk le a két őrtornyot, meg a közben elkészült többi gyalogost is. Ha ezzel megvagyunk, már nem sok tennivalónk van. Először lehetőleg a CONSTRUCTION YARD-ot foglaljuk el vagy lőjük szét, majd a HAND OF NOD-ra vessünk egy-két megvető pillantást. Az AIRSTRIP-et se hagyjuk figyelmen kívül, majd jöhetnek a SILO-k, meg az egyéb építmények. Ugye van egy lézer is, de az mély hallgatásba burkolódzott, ki tudja, miért? Valószínű, hogy két tűz közé fogunk kerülni, mert alulról is jön néhány egység felmentés céljából. Ennek elkerülése végett vagy vonuljunk ki az érkezők ellen, vagy végezzünk gyorsan a bentlévőkkel. Ez a módszer egyébként nem kedvünkre való, a következőképpen csináltuk meg: Először is az összes egységet visszavontuk a bázishoz. Másodszor eladtuk a gyárat, a barakkot és a tornyokat. Ebből lett elég pénz arra, hogy megjavítsuk a UNIT-okat. Sérülés nélkül megsz-

tunk egy-két rohamot, mivel a gyalogosok ellen van egy nagyon jó módszer. A ROCKET LAUNCHER-rel jelöljük ki célpontnak a híd közepét. A talpasok meg csak jönnek, de a hidot valamiért sosem jutnak keresztül. Ha végeztünk, menjünk el balra, át az ottani hídon, majd torlaszoljuk el a völgyet, de az ott lévő GATE-en még ne menjünk át. Rendezzük el sorainkat, és várjunk egy kicsit. Hamarosan megjelenik egy aranyos kis HARVESTER. LŐJÜK SZÉT! Ezt a gép nem hagyja válasz nélkül, és nekünkront.

Mi simán visszaverjük a gyér támadást, majd feljebb nyomulunk, egészen a bázis aljáig. Itt várja az utolsó SAM a rakétáinkat. Adjuk meg neki! Abban a pillanatban, hogy felrobbant, megérkezik a várva várt TRANSPORT HELICOPTER. Menjünk el vele a dokiért, aki idáig biztonságban volt egy APC hasában. Ha teljes munkát akarunk végezni, még ne szálljuk be. Romboljuk le a lézert, mert ugye miért ne, ha már úgyse működik. Az OBELISK OF LIGHT felett van a LAST energiatermelő. Támadjuk meg a ROCKET LAUNCHER-rel, lehetőleg teljesen a pálya széle mellől, hogy a többi egység mellé tudjon állni, ezáltal védve őt. Jönni fog pár FLAMETHROWER meg egyéb gyalogosok is, nometg tankok. De ez már nem fog sok fejtörést okozni. Ha ezzel is végeztünk, a HAND OF NOD fog felrobbanni, majd a CONSTRUCTION YARD. A maradék BUILDING-eket már holtmindegy, hogy milyen sorrendben intéyyük el, így már teljes a győzelem, akár el is búcsúzzhatunk a doktorbácsitól. Éljen.



Mint minden játékban, ebben is az adja a legnagyobb örömet, ha győzelmet aratunk egy have-runk felett. Nos, erre a COMMAND & CONQUER-ben is van lehetőség, méghozzá kitűnően megcsinálva. Egyszerre hatan (!) lehet játszani, különböző színekkel, amit ki lehet választani a kezdés előtt. Egyszerűen óriási ötlet, hogy szövetséget lehet kötni egy másik PLAYER-rel, és akkor egységeink nem lövik egymást. Ehhez mindkét félnek ki kell jelölnie a kívánt társ egy UNIT-ját, majd meg kell nyomnia az 'A' betűt. Kölcsönösen meg kell csinálni, ugyanis ha csak mi ajánlunk békét, akkor ő lőhet minket, de mi őt nem, így nem hajszolhatunk bele valakit az általa nem kívánt dologba. A szerződést fel is bonthatjuk, ehhez ugyanazt kell eljátszanunk, mint ahogy megkötöttük. Természetesen lehet egymásnak üzeneteket is küldeni. Attól függően, hogy hányan vagyunk, a funkcióbillentyűket vehetjük igénybe. 'F1'-'F5'-ig lehet egy személynek MESSAGE-et írni, az 'F6' pedig mindenkinek szól. Beírhatunk a saját nevünket, kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalon szállunk harcba (GDI/NOD), és a szemünk színét is. Ha mi nyitunk meg egy partit, akkor a többieknek hozzánk kell csatlakoznia (JOIN). Ekkor beállíthatjuk, hogy mennyi egységgel kezdjük és milyen technikai szinten. Ez azt befolyásolja, hogy mi mindent tudunk majd a harcok során építeni. Át lehet még állítani azt is, hogy legyenek-e ládák, amikből hirtelen pénzhez juthatunk és hogy mennyi legyen a kezdő credit. Sok pálya közül választhatunk, lehetőleg próbáljuk végig mindegyiket, garantált a jó szórakozás. Ha kikapcsoljuk a bázist, és maximumon van a kezdő egységek száma, akkor 50 UNIT-tal indulunk el. Lehet a harc célját is befolyásolni, többek között mehet a háború az ellenség zászlójáért is. A hálózati játék során több olyan egységre tehetünk szert, amit rendesen nem tudtunk megépíteni. A teljesség igénye nélkül most felsorolunk párat:

- COMMANDO UNIT
- TRANSPORT HELICOPTER
- S. S. A. LAUNCHER
- CHEMICEER UNIT (vagy valami ilyesmi)

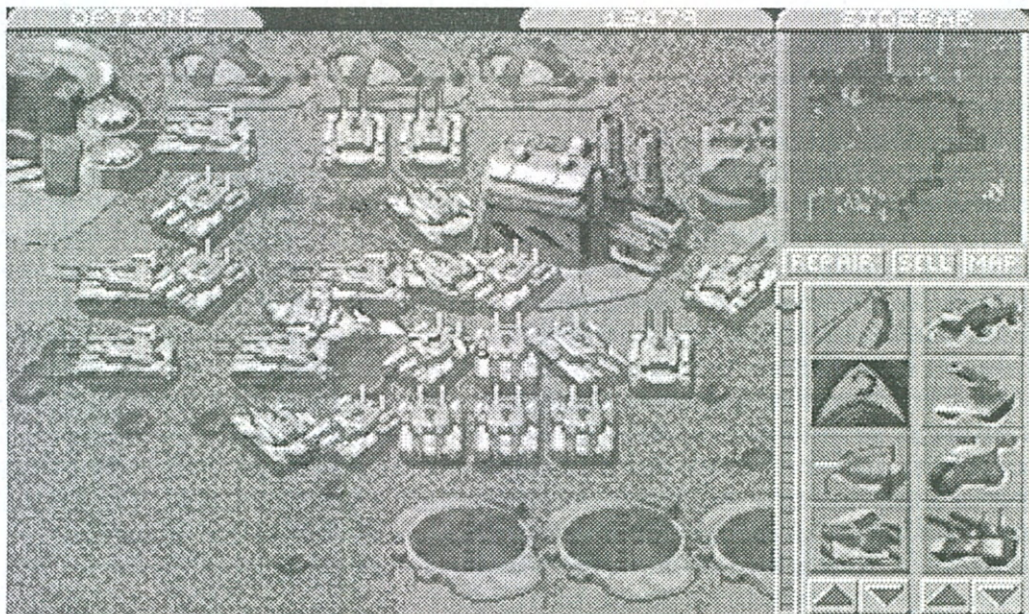
Egy kis csokor tipp fogja betölteni a következő sorokat, mégpedig az alábbi címmel: HOGYAN NYOMJUK EL FELEBARÁTAINKAT?

Nos, ez természetesen attól is függ, hogy mennyire vagyunk tapasztaltak a játékban. A legfontosabb, hogy nagyon-szörnyen-iszonyúan gyorsnak kell lenni, ha sikereket akarunk elérni harcaink során. Villámsebessen csináljuk meg az összes épületet, és miközben készül valami, rohanjunk körbe felfedezni a környéket. Lehetőleg lássuk meg az ellenfél (ellenfelek) bázisát (bázisait), hogy a mindjárt rendelkezésünkre álló NUCLEAR MISSILE-t legyen hova kilőnünk/ledobnunk. Természetesen HARVESTER-t legalább hármat csináljunk, mert így még jobban dőlni fog a lé. Ha a NOD-dal vagyunk, akkor egy igen jó szórakozást vihetünk végbe. Gondolok itt a STEALTH TANK-ra például. Nagyon hatásos, ha a semmiből előtűnik egy pár ilyen jármű, majd néhány sorozat megeresztése után újból elnyeli a föld. Csakhogy van ennek egy hátulütője is. Mivel mi a GDI-jal voltunk, ki kellett találni valamit, ami visszaszoríthatja az egyre elharapódzó portyázásokat a tankok által. Meg is jött az ötlet, csak hogy egy kis szerencse is kell a dologhoz. Mint már mondtuk volt, az ORCA-k a kedvenc egységeink, így most is volt belőlük nyolc darab, 4x2-es csapatokra felosztva. Megvártuk, míg újra megjelennek a lopakodók, majd lecsaptunk. Legalábbis lecsaptunk volna, ha láttuk volna őket, ugyanis megint aktiválták a pajzsokat.

Erre kiadtuk a parancsot a koptereknek, hogy az egyes csapat itt lője a földet, a kettes ott, a hármas emitt, a négyes meg amott. Meg is lett az eredménye! Eltaláltam az egyiket, ami füstölni kezdett, és így elárulta magát. Szerencsére nem valami erős a páncéljuk, ezért most már könnyen ment az irtás. Közben már füstölgött a másik kettő is, mondanom sem kell, hogy gyorsan végeztünk velük.

A legmegfogadandóbb jótanács az, hogy ne becsüljük le az ellenfelünket. Néha azt hisszük, hogy egy óriási lépéssel a másik PLAYER előtt vagyunk, aztán csak nézhetjük a nyakunkba zuhant NUCLEAR MISSILE okozta veszteségeket.

Sokat lehetne még írni nemcsak a hálózati játékról, hanem az egész programról összességében, de leghasznosabb úgyis a saját tapasztalat. Reméljük, az elindulásban sokat segítettünk.





1993-ban egy elég szokatlan játékot adott ki a **Microprose**. Szokatlan volt azért, mert a cég eddig főleg szimulációk és stratégiák terén jeleskedett, de ekkor úgy határoztak, harapnak egyet az adventure-tortából is. Ez a harapás lenne a **Dragonsphere**.

A címképernyő elég biztató, innen választhatunk, hogy új játékot kezdünk, visszatöltünk egy régit, folytatjuk, ahol legutóbb abbahagytuk (amikor játék közben kilépünk, automatikusan ment a program), megnézzük az introt, esetleg elhagyjuk **Callahach** világát. Az introt egyszer érdemes megnézni, de többször nemigen, kezdjük inkább játszani.

Maga a játék a **Lucasfilm**-féle hagyományokat folytatja. Van egy sor igénk, lesz egy rakás tárgyunk, aztán kezdjük velük valamit. Egyedül a 'Use' ige van kissé szokatlanul megvalósítva:

Ha egy tárgyat a kezünkbe veszünk, akkor megjelenik egy kis kép róla, valamint néhány cselekedet, amit tehetünk vele. Ez lenne a használat, és ez az ötlet viszonylag jól elűzte a cselekedetek egyhangúságát.

Az irányítás alapvetően egérre épül. A jobb clickhez hozzárendelhetünk egy igét (jobb click rajta), ezután minden jobb click ezt az igét fogja végrehajtani az épp kijelölt tárgyon. A bal clicket szokás szerint a mozgásra, valamint a cselekedetek összeállítására használhatjuk.

Az igék:

Look: Valaminek a megvizsgálása

Talk to: Csevegés egy másik személlyel

Take: Egy tárgy felvétele

Give: Így cserélhetnek tárgyak gazdát

Push: Egy felület vagy tárgy megnyomása, odébbtolása

Pull: Egy tárgy meghúzása

Open: Egy ajtó vagy egyéb nyitható dolog kinyitása

Close: Az előző ellentéte, valami becsukása

PC-s játékok 4.

Put: Két tárgy összeillesztése, vagy valamit lerakhatunk a földre

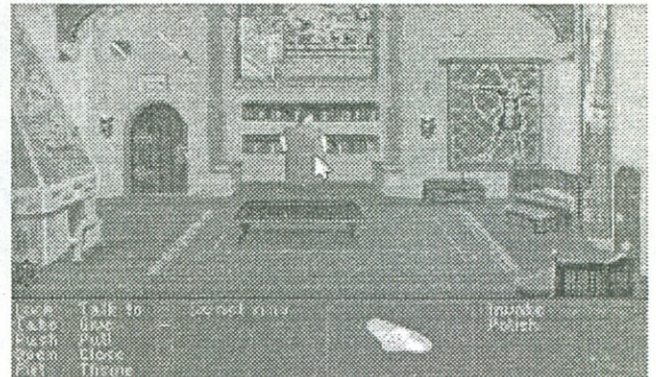
Throw: Egy tárgy eldobása

Egy szokásos tanács: beszéljünk mindenkivel mindenről.

Ennyit a kezelésről, kezdődjék a móka...

A intro tartalma röviden: a bátor mágus (*Ner-Tom*) elüzi a gonosz sárkány-varázslót (*Sanwe*), aki azért fogadkozik, hogy visszajön. Ezután ugrunk 20 évet. Az öreg király haldoklik, átadja a trónt a fiának, majd kilehelli a lelkét. A koronázás utáni éjszakán *Callash*, az ifjú király ágynak dől, majd látjuk, hogy egy sötét árny lopakodik be a szobába...

Amikor reggel felébredünk, bejön a királynő, hites feleségünk. Nem kell örülni, csak a tanácsterembe hív... Mondjuk neki, hogy várjon ránk, aztán keljünk fel. *Callash* először megmosakszik, majd átöltözik, végül nagy kegyesen visszaadja a vezérlest. Menjünk délre, aztán megint délre. Itt álljunk meg egy kicsit. A falon van egy szép nagy faliszőnyeg, húzzuk el, mögötte egy titkos ajtót találunk. Az ajtó akkor lesz elérhető, ha elfordítunk pár könyvet (**Look shelf, Pull books**), de kinyitni nem tudjuk, mert nincs kilincse, csak egy korona alakú mélyedés látható a helyén. Valami speciális módszer kell hozzá...



Folytassuk utunkat délre. A trónteremben öcsénket találjuk, aki "véletlenül" a trónunkon ül. Egy kis szóváltás (*MacMorn* célozgat, hogy esetleg nem vár ránk hosszú élet) után öcsénk távozik északra, mi pedig délre. A tanácsterembe jutunk, itt vár ránk anyánk és feleségünk. Hosszas nyavalygásba kezdenek, hogy egyedül akarunk megbirkózni az ébredező *Sanwe*-val, aztán nagy nehezen kinyögik, hogy az asztalon vár ránk apánk varázskardja és pajzsgömbje (**sword, shieldstone**). Előbbi nem igényel magyarázatot, utóbbiról annyit kell tudni, hogy ha valakire rádobjuk, akkor azt egy pajzs fogja körülvenni, amin nem tud áthatolni. Szedjük össze a cuccokat, aztán menjünk vissza a trónterembe. Menjünk északra a jobb odali ajtón, megtaláljuk a tegnapi lakoma maradványai. Egy szolgálólány éppen hevesen takarít. Nincs flörtölés, csak a királyi serleget (**goblet**) keressük, ezt a bal oldali asztalon találjuk (**Look table, Take goblet**). Vissza délre, és most menjünk jobbra. A palota udvarán vagyunk, menjünk tovább előre, kijutunk a kapu előtti nyílt területre.

Itt aztán van sok ember, kezdjük el csevegni. Elsőnek az örök kapitánynőjét szólítsuk le, aki csak annyit mond, hogy vegyes a társaság, rajtuk tartja a szemét. A második áldozatunk a tőle nem messze támaszkodó alak, ő már sokkal érdekesebb figura. Alakváltó a szerencsétlen, és igencsak nehezményezi, hogy az emberek ilyen rossz szemmel néznek rájuk. Kéri, hogy látogassunk el hozzájuk, és ha meggyőződünk ártatlanságukról, tegyünk róla, hogy a helyzetük változzon. Majd sor kerül arra is... Most szólítsuk meg a furcsa maszkot viselő **Soptus** utazót. Ismét egy bölcsbe botlottunk, és ez is a saját hazájába invitál, a kalifájuk nagyon szeretne az emberek királyával találkozni. Érdeklődjünk, hogy hogyan lehet átjutni a sivatagon. A fickó csak annyit mond nagy rejtélyesen, hogy akinek vannak barátai, az át tud kelni...

Nem bújhat ki a faggatás alól a tündérek követe sem. Egész meglepő, de ő is azt szeretné, ha elmennénk hozzájuk, a *Pillangókirály* igencsak szeretne velünk elbeszélgetni. Most már csak a kereskedő van hátra, aki nem invitál sehova, viszont vehetünk tőle gyümölcsöt.

Hagyjuk el most a várat (jobbra). Utunk első célja a tündérek hazája, **Brynn-Fann**. Az erdő bejáratánál egy szemtelen kis tökmaggal találkozunk. A beszélgetés során rendre a 3, 3, 1 válaszokat adjuk, ekkor bejuthatunk a labirintusba. A labirintus amolyan szellemi útvesztő, ki kell találnunk, hogy juthatunk át a túloldali varázsgömbökön. Az itteni kis szellemek piros színben hazudnak, kékben igazat mondanak, sárgában meg nem lehet tudni. Nagy nehezen kiszedtünk belőlük egy olyat, hogy annak a szellemnek, aki segít nekünk, ugyanolyan betűvel kezdődik a neve, mint a színe. Ez *Ralph* lesz, vörösben (**red**), hajkurásszunk tehát egy vörös szellemkét. Amikor megtaláltuk *Ralph*-ot (a nevékről nem hazudnak), kérdezzük meg tőle, hogy biztonságos-e most átmennünk a két gömb között. Azt mondja, hogy nem, tehát mehetünk. Eljutottunk a *Pillangókirály*hoz, aki tesztelni fogja eszünket. Furcsa kérdéseket tesz fel, *Callash* egészen megzavarodik, de majd mi segítünk neki: a beszélgetés során rendre a 3, 1, 2, 3, 3 mondatokat mondjuk, ekkor az öreg tündér elégedett lesz, és megkapjuk tőle kalandunk egyik fontos eszközét, a Hatalom Piros Kövét (**red powerstone**). Ez még nem elég, tovább kérdezzük, most 3-szor az 1. választ adjuk. Innentől kezdve szabadon tehetünk fel kérdéseket, jól beszél-tessük meg, a végén kapunk egy fából faragott madarat (**bird figurine**). Mielőtt távoznánk, vegyünk fel a kristályvirágot (**crystal flower**), és csodáljuk meg a baloldalt ücsörgő óriási béká-kat. A kétélűek egy Kulcskoronát őriznek - igen, ez nyitja a várban a titkos ajtót, de még nem tudjuk megszerezni. Hagyjuk hát el **Brynn-Fannt**.

Innentől kezdve időnként lesznek bevágások, amelyen a Sárkánygömb (**Dragonsphere**, *Sanwe* erejének jelzője) töredezik, a királynő aggódik, anyánk meg nyugtatgatja.

Menjünk most az alakváltók földjére, **Slathan ni Patanba**. Jópofa jelenet következik: a saját őreink feltartóztatnak, és ha nem vigyázunk, ki is nyírnak (gyanakszanak, hogy esetleg egy alakváltó vagyunk, aki felvette a király külsőjét, vagy, ha mi vagyunk a király, és bemegyünk, akkor esetleg nem a király jön ki a mi formánkban). *Callash* háborog ezen a nevetséges ostoba-ságon, de nincs mit tenni: csak kísérettel engednek át, de nekik itt kell állni.

Ajánljunk fel nekik egy tárgyat (pl. a serleget). Furcsállják, hogy a király meg akarja vesztegetni őket, de mi elmagyarazzuk, hogy ez nem vesztegetés, hanem biztosíték: amikor kifelé jövünk, kérni fogjuk ezt tőlük. Az örök belemennek a megoldásba, végre szabad az út.

Egészen egy tóig jutunk, itt felmerül egy zavaró tényező: egy csupacsáp szörny. Sehogysem akar átengedni, így kénytelenek leszünk erőszakhoz folyamodni: dobjuk rá a pajzsgömböt, mire megszelídül. A materializálódó pajzs levágja néhány csáp végét, ezeket vegyünk fel (**tentacle parts**). Mehetünk tovább.

Egy barlanghoz jutunk, előtte pedig egy öregember ücsörög. Ő az alakváltók legidősebbike, olyan főnök-féle. Rögtön panaszkodni kezd, hogy a gaz emberek hogy bánnak a népével. Mondjuk neki, hogy az ő gyűlölködése sincs jó hatással. Ekkora bölcsesség hallatán teljesen szimpatikusak leszünk neki, kapunk tőle egy furcsa varázsgömböt (**polystone**). A **polystone** bármilyen tárgy alakját, színét, stb., képes lemásolni, szinte lehetetlen megkülönböztetni az eredetitől. Ki tudja, mire lesz jó...

Most bemehetünk az Álmodók Barlangjába (**Cave of Shifting Dreams**). Érdekes jeleneteket látunk: először fejbecsapnak, aztán a varázslót látjuk, ahogy elkap valami felé repülő gömböt, végül, a víziók megszűnése után kapunk egy babát (**doll**). A főnök azt mondja, hogy igazán ritka eset, hogy a Barlang tárgyat is szolgáltat, becsüljük meg. Az ilyen babákat egyébként általában alakváltók használják, erejük koncentrálására. Hmmmmmm...

Kérdezzük tovább az öregget, sokat tud, pl. némi ismereteket kapunk a **Soptus** nyelvről, ami igen jól fog jönni. Ha mindent megtudtunk, elnézhetünk jobbra, az alakváltók faluja felé, itt viszont egy szörny őrzi az utat, és csak azt engedi át, aki demonstrál egy tipikus alakváltó tulajdonságot. Alakváltani egyelőre nem tudunk, inkább hagyjuk el **Slathan** földjét (a kijáratnál ne feledjük a tárgyunkat visszakérni az öröktől, különben halál...).

Következő célunk **Soptus Ecliptus**. *Callash* egy darabig fáradtan bolyong a sivatagban, aztán egyszer csak meglát egy kis sátrat, amiben egy ember lakik. Mielőtt beszélnénk vele, vegyünk ki egy csontot (bone) a tűzrakó helyen árválkodó sültből.

PC-s játékok 4.

A **Soptus** kereskedőval kommunikációs problémáink lesznek, ugyanis nem beszél a nyelvünkön. Az első kérdésére mondjuk, hogy nem, a másodikra pedig igennel feleljünk. Ezután mondani fog egy mondatot, öt égtájjal, ez az útirány a kalifához. Nekünk Észak, Nyugat, Észak, Nyugat, Nyugat volt, de változhat, íme egy kis szótár:

SHAB=Észak
FALLA=Dél
ECLIPTUS=Nyugat

Menjünk a mondott irányba, egy oázisra lelünk (ha esetleg egy kráterre lelnénk, amiben *Callash* megsül, akkor a kereskedő első kérdésére kell igent mondani, és az akkor mondott égtájakat kell követni). Először a sámánokkal beszéljünk, akiktől kapunk egy újabb Hatalom-Követ, a Sárgát (**yellow powerstone**), miután kinyögjük, hogy mi lennénk *Callash*, valamint információkat kaphatunk a Szellemsíkról (**Spirit Plane**). A Szellemsík csak nagy mágikus energia befektetésével érhető el, így oda majd később megyünk. Most irány a kalifa sátra.

Az örnek szerényen annyit mondjunk, hogy szeretnénk belépni, be is enged. Bent a kalifa hellyel kínál, aztán jön egy ismerkedési társalgás. Nem lényegtelen, miket mondunk, első válaszuk a 2. lehetőség legyen, a második szintén. Ezután a kalifa megkérdi, szeretnénk-e szórakozni, mondjuk, hogy minden vágyunk (1. válasz). Egy táncosnő jön, a tánc közepén a kalifa megkérdi, hogy tetszik nekünk. Nyögjük be újra a második választ, örülni fog neki.

Most pedig játszani fogunk vele, bizonyos számú nyert játszma után ajándékokat ad. Itt lesz szerepe, miket mondtunk: ha jól beszéltünk, akkor minden győzelmünk egy ajándékot ér. Pilla-natnyilag 3 ajándéka van számunkra, így 3 meccset kell nyernünk. A játék:

Egy zacskóban négyféle színű kő van, mindegyikből 16 db. Első a piros, második a sárga, harmadik a zöld, a lila pedig nincs rangsorolva. A lépő félnek meg kell saccolnia a következő kihúzott kő színét. Ha pontot érő választ adott, akkor újra húzhat. A kövek NEM kerülnek vissza zsákba, csak új játék kezdetén. A pontozás:

- Ha pirosat jósoltunk, piros, sárga és zöld esetén 1-1 pont, lila esetén nincs pont
- Ha sárgát jósoltunk, sárga és zöld esetén 2-2 pont, piros és lila esetén nincs pont
- Ha zöldet jósoltunk, akkor találat esetén 5 pont, egyébként 0
- Ha lilát jósoltunk, akkor lila köért 12 pont jár, más szín esetén az ellenfél kap 2 pontot. Rossz húzásért kapott ponttal nem lehet nyerni.

A játék 16 pontig megy, mindig mi kezdünk. Lehet számolgatni, de van egy viszonylag jó és nagyon egyszerű taktika: mindig sárga.

Nyerjük el a három ajándékot (ha elég játszmat nyertünk egy ajándékhoz, a kalifa ezt megemlíti), ezek sorban: utazó élelmiszer (**dates**), egy aranyszobor (**statue**), valamint egy rubinköves gyűrű (**ruby ring**). Most már elhagyhatjuk a sátrat, azonkívül a sivatagot is.

Még egy helyen nem voltunk eddig: a *Sanwe* várát tartalmazó hegyen, amit egy kupola fed. Nézzük meg, mit találunk...

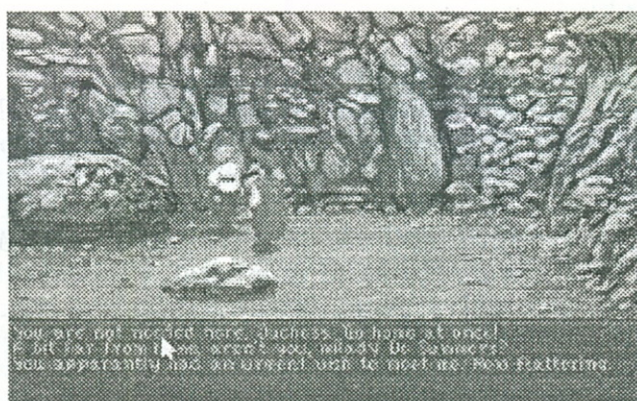
Hát semmi különös, csak egy sziklafalat látunk, amin fel lehet mászni, de nem addig, amíg valaki rejtőzködik egy kő mögött. Szólítsuk meg, mire előjön rejtekéből, és bemutatkozik. O *Llanie de Summers*, egyik hercegünk lánya, segíteni jött, valamint van egy ajándéka számunkra. Dobjuk be a szívtipró stílust, ennek keretében *Callash* a lehető legkedvesebben lebeszéli a hölgyet arról, hogy a segítségünkre legyen. A végén kapunk egy amulettet (**amulet**), ami csak akkor segít, ha halottnak nyilvánítanak minket (de jó...), és a hölgy megígéri, hogy hazamegy. Ezt mondja: "Bár nem vagy annyira nemes, mint gondoltam, jó tudni, hogy a király egyben férfi is...". Mennyire nem vagyunk nemes? Azanyád! Így legyen az ember kedves a nőkhöz...

Ha kiduzzogtuk magunkat, másszunk fel a hegyoldalra. Félúton megállunk pihenni, itt találunk pár tollat (**feathers**), ezt egy meglepő fordulattal beletűzzük a nálunk lévő csontba (**Put feathers on bone**). Kapunk egy olyasmit, mint amivel a sámánok varázsolnak, mindössze a mágia hiányzik belőle (**partial bundle**) ... Haladjunk tovább, hosszas mászási jelenet következik, aminek a végén vár valaki. Na ki? Hát az előbbi hölgyemény! Azt állítja, hogy ismer egy

rövidebb utat, és tovább is magyarázkodna, de inkább felhívja a figyelmünket, hogy valami ronda szőrös dög ólálkodik a hátunk mögött. Támadjuk meg a karddal, meg is lesz az eredménye: akkora taslit kapunk, hogy nekirepülünk a falnak... A szörny már ugrana, de *Llanie* megelőzi, és így mindketten aláhullanak. Szegény lányka, jól ráfaragott a hűségre...

Mindjárt megnézzük mi maradt belőle, csak előbb meglátogatunk egy furcsa kreatúrát (menjünk balra). Az itt állomásozó úrnak madárteste van, csak a feje emberi, és kijelenti, hogy gonosz ellen vagyunk. Nem is! Talán tényleg nem, hallotta, hogy szolgálatot akarunk tenni a népének. Maradjon meg ebben a tévhitében, de egyáltalán nem miattuk akarunk *Sanwe* bácsitól megszabadulni... Mindenesetre nem enged tovább. Mielőtt visszafordulnánk, a vízesés alatti sárból (**mud**) gyűjtsünk be egy adagot.

Most másszunk le, és menjünk balra. A szörnyet meg is találjuk, de hol van *Llanie*? Választ kaphatunk, ha felkeressük a vízesés mögött lakó remetét: ő cipelte be az eszméletlen lányt a barlangjába, és igyekszik életben tartani, amíg nem hozunk valamit, amivel meggyógyíthatjuk. Ehhez először is le kell nyomni *Sanwe*-t. Ha valaki úgy érzi, hogy a remete akár *Ner-Tom* is lehet, az nem téved nagyot...



Másszunk most vissza *Llanie* hőstettének színterére, és még tovább. *Sanwe* tornyának lábához érkeztünk. Nincs messze az ajtó sem, de mágikus indák akadályozzák az odajutást, így körbe kell mennünk. Mielőtt elérnénk az ajtót, további mágikus indákkal lesz dolgunk, de ezek aktívabbak: elkapják a királyt, és érdeklődnek, hogy vajon a varázsló szolgálatában állunk-e. Trmsztsn... Glug... (ne fojts már meg, te állat). Az indák azonban gyanakodnak, úgyhogy kapunk 3 kérdést, ha tévedünk, akkor halál. A helyes válaszok: 1, 2, 4. Most már szabad az út *Sanwe* tornyába.

Bent még egy védelmi rendszer vár ránk: egy szem, amely habozás nélkül ránkpislog, ha elme- gyünk előtte. Elég energikusan tud pislogni... Nyúljunk a zsebünkbe, kotorjuk elő a sarat, és dobjuk a szemre, ez majd megnyugtítja. Végre tényleg szabad az út.

Nézzük meg, mi van jobbra. A szobában teljes a káosz, olyannyira, hogy a program figyelmeztet: csak két érdekes dolog van itt. Az egyik egy varázsserejű kő (**vortex stone**), arra jó, hogy varázserővel ruházzunk fel egyes tárgyakat, másokból meg kivonjuk a varázserőt. A másik egy csodás szépségű zenélő doboz (**music box**), vegyük ezt is magunkhoz. Tovább jobbra, a laboratóriumba jutunk. Itt egy agresszív kötél akarja összeakasztani velünk a bajszt, nyugtassuk meg a **vortex stone**-nal (**Use vortex stone to take magic from rope**), majd vegyük is fel (**rope**). A sarokban egy ketrec lapít, nyissuk ki, kiugrik belőle egy élő patkány, viszont marad benne egy döglött (**dead rat**). Vegyük ki a döglött patkányt, és tegyük a fagyasztóba; amikor kivesszük, nem olvad el. Éljen, van egy fagyasztott patkányunk (**ratsicle**)!

A szoba közepén egy asztal foglalja a helyet, két furcsa lombikkal. Van a szélén egy üveg is, ez a zsebünkbe kerül (**flask**). Tegyük a kifolyó (kicsöpögő) alá az üvegünket (**Put flask on metal slab**), és nyissuk meg a lombikok csapjait. Rövid csöpögés után az üveg megtelik, ekkor zárjuk el a csapokat, és vegyük fel a flaskát, egy adag ritka erős sav került birtokunkba (**flask of acid**). Ennyit a jobboldali szobákról, irány az előszoba, majd tovább balra.

Itt először megnézzük, mi van a szemben lévő szobában. Börtönnek tűnik, mindenféle komfort nélkül, viszont van itt egy jó kis fáklya, amit magunkhoz veszünk (**torch**). Távozzhatunk is, és most álljunk a liftszerűsége, és nyomjuk be az alsó gombot. Lemegyünk az alagsorba, ahonnan

csak egy szoba nyílik. Nagy a sötétség, *Callash* felteszi a falra a fáklyát. Vágyaink tárgya, a Hatalom Kék Gömbje ott figyel egy állványon, de sajnos az állvány körül kissé villog a padló... Nem ok nélkül mondta a kalifa, hogy a Kő csapdája a saját szintjén nem legyőzhető...

Ahelyett, hogy rálépnénk a padlóra, liftezzünk fel. Ismét be a börtöncellába, most azonban tudjuk, hogy közvetlenül alattunk van a Hatalom-Gömb. Kb. a Gömb feletti részen öntsük a savat a padlóra, ezzel kreáltunk egy másodlagos lejáratot. De hogy megyünk le? Hát kötélén. Kössük a néhai sziszegő valamit a lyuk feletti bilincsekhez, és másszunk le rajta. Lent begyűjtjük a 3. Gömböt (**blue powerstone**), aztán visszamászunk. Irány a lift, a lifttel pedig az emelet. Fent ismét két utunk van: egy ajtó előre, valamint egy teleport jobbra. A teleport nem javallott, mert kissé forró helyre visz, az ajtó mögött lévő vízesésgyártó géppel meg nem tudunk mit kezdeni. Akkor mégis a teleport... Mivel körülötte izzik az ajtó, hűtsük le a fagyasztott patkánnyal (**Put ratsicle on door frame**). Sikerrel járunk, bár a patkány közben elenyészik. Most ki kéne venni az ajtót. Ez kézzel nem megy, viszont vannak nekünk zsákmányolt csápjaink, ezeket helyezzük a keretre, így már ki tudjuk venni, a teleport pedig az ölünkbe hullik (**teleport door**). Ne menjünk be az ajtón, mert ettől még nem lett hidegebb a padló, látogassuk meg inkább a vízesés-gépet.

Most el lehet gondolkodni. Eláruljuk, hogy a folyosó egyenesen *Sanwe*-hoz vezet, azaz közel a végső ütközet. Viszont valaki azt jósolta, hogy *Sanwe* legyőzéséhez csak akkor kezdetünk hozzá, ha ellene fordítottuk saját varázserejét. Ilyen lehet pl. a teleport, vagy a vízesés. A kettő kombinációja egész ígéretes: a vízesést a folyosóra teleportáljuk. Tegyük tehát a teleport-ajtót az ablakba, így a víz kioltja az izzó padlót, szabad az út a varázslóhoz. Mielőtt belépnénk a sárkányos ajtón, másoljuk le a Hatalom Kék Gömbjét a **polystone**-nal.

Miután beléptünk, *Callash* igen keményen előadja küldetése célját, *Sanwe* viszont csak röhög, és egy laza kézmozdulattal megbénítja hősünket. Aztán elkezd kutakodni, és rájön, hogy el vagyunk varázsolva. Nem szórakozik, letépi rólunk a varázst, és kiderül, hogy nem is a király áll előtte, hanem valaki más. Valaki, akit tudtán kívül átformáltak, hogy a királyt alakítsa. Nem rossz...

Sanwe következő lépése az lesz, hogy elszedi a Hatalom Gömbjeit. Jönnek sorban: Piros, Sárga, Kék. A kis öntelt nem figyel rendesen, a Kék helyett a polystone-t veszi el. Eddigre a bénítás is alábbhagyott egy kicsit, lehet egy esélyünk. Amíg *Sanwe* a Gömbökkel van elfoglalva, vágjuk a Kék Gömböt a sarokban álló varázskörhöz (**Throw blue stone at Circle of spheres**). Megtaláltuk *Sanwe* megsemmisítésének egyetlen módszerét: a varázsló rövid átkozódás után elpusztul. A szétrobbant varázskör egyik gömbje megmaradt, ezt vegyük fel (black sphere). Van a falon egy térkép (map), azt is vegyük magunkhoz, valamint nézzük meg a ládát. Ebben egy kristálygömb (**crystal ball**), valamint egy Sámánbot (**spirit bundle**) rejtőzik. A Sámánbot segítségével a mi kis félkész botunkat upgrade-elhetjük: a **vortex stone**-nal adhatunk neki erőt, ehhez szolgál mintául új tulajdonunk (**Use vortex stone to put magic into partial bundle**, így keletkezik a **new bundle**). Ezzel végeztünk a varázsló tornyával, miután távoztunk, az ajtó össze is zárul mögöttünk.

Ejnye! Megöltük a varázslót, és csak a játék felénél tartunk? Jön a magyarázat:

A királynő boldogan látja, hogy a Sárkánygömb Gömbbé degradálódott, és lelkesedik, hogy most már fel lehet ébreszteni az igazi *Callash*-t. Az anyakirálynő győzködi egy darabig, hogy nem kell még, aztán elárulja a titkot: *Callash* nem lesz felébredtve, *MacMorn* fog uralkodni, a nyavalyás alakváltóra pedig halál vár. Aha! Még nem tudjuk, ki vagyunk, de legalább már tudjuk, hogy mi, és hogy mégis mire számítsunk...

Induljunk el lefelé. Miután legyőztük a varázslót, a madáremberek sem ellenségesek: igazi hősnek tartanak, mehetünk a jutalmunkért. Irány balra, aztán torpanjunk meg. 24 kőoszlopot látunk, ezeken kell átugrálni a túloldalra. A varázslónál térképe véletlenül illik a helyzethez. Lássunk egy útvonalat, először az oszlopok jelölése:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0
a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o

A helyes út: 5, 4, 9, 0, e, j, i, n, m, h, c, 8, 3, 2, 1, 6, 7, b, g, l, k, f, a

Találunk egy fészket, benne egy övvel (**belt**). Ezt vegyük magunkhoz, megjelenik a madárember, és elmondja, hogy ezzel az övvel bármilyen magasból le lehet esni, nem lesz semmi bajunk. Rögtön ki is próbáljuk, lelebegünk a hegy lábához, innen jobbra van a vízesés.

Látogassuk meg *Llanie*-t. Az öreg is elmondja, hogy mi alakváltók vagyunk, és mint ilyenek, tudunk gyógyítani, ehhez szükségünk van az **ATLAN**-unkra, ami nem más, mint az Álmodó Barlangjában kapott baba. *Llanie* azonban nagyon gyenge, először vissza kell csalni a lelkét a valós világba, aztán adni neki erőt, és csak aztán lehet gyógyítani.

Beszéljünk hát *Llanie*-hoz. Nagyon elmés a játék: egy 17 szavas mondatot kell összeraknunk, minden szóra 3 variáció van. A megfelelő mondat: *Thou Art A Rose — But No! For No Rose As Fair Did Ever Grow In Any Land*. A fordítástól inkább eltekintünk, viszont a velünk ellentétben *Llanie*-nak tetszik a mondat, kicsit elmosolyodik. Most jön az erőadás: használjuk a házi készítésű Sámánbotot (**Put new bundle on Llanie**). *Llanie* kezd magához térni, már lélegzik, meg ilyenek. Végül gyógyítsuk meg teljesen a babával (**Use doll to heal Llanie**). Halleluja... A leányzó felkel, és hálát rebeg.

Hosszú csevegés kezdődik, kiderül, hogy az öreg tényleg *Ner-Tom*, és kényszerítve volt, hogy minket királynak maszkírozzon, stb., stb. A lényeg az, hogy meg kéne állítani az anyakirálynőt, és vissza kéne helyezni *Callash*-t a trónra. Kérem, mi vagyunk az ügyeletes nemzeti hős, igazán semmiség... *Llanie* ad még egy dolgot: egy papírt egy szóval (**parchment**), az általa "legyőzött" szörny nevével - ezt félig eszméletlenül hallotta, amikor két madárember megnézte az eset eredményét. A név olyan szörnyű, hogy ismeretlen személyazonosságú hősünk beleborzong, amikor kimondja, viszont kimondása megszelídíti a szörnyet. *Ner-Tom* elküld minket utunkra, *Llanie* megígéri, hogy hadsereget gyűjt az anyakirálynő ellen, az ifjú szerelmesek (nocsak...) csókkal búcsúznak, és végre újra miénk a vezérlés.

Irány a **Soptus**-oázis. Menjünk be a kalifához (az örök mondjuk, hogy a kalifa régi játékpártnerei vagyunk), és meséljük el, mi történt. Újabb ajándékokat ajánl, de most már két nyert játszma után. Kettő ajándéka van: az egyik egy üvegnyi légy (**flies**), a másik pedig egy üveg **Soptus** tea (**soptus soporific**). A kalifa úgy sejt, hogy a "tea" emberekre kicsit erőteljesebb hatást gyakorol, és kér hogy próbáljuk ki, igyunk vele egyet. Hát tényleg erős: alig látunk... Gyógyítsuk meg magunkat a babával (**Use dool to heal self**), így már minden rendben. Nagy a megkönnyebülés, mi pedig mehetünk utunkra.

Következő úticélunk **Brynn-Fann**, a béka urakat keressük (a *Pillangókirály* különben is eltűnt - lehet, hogy a békák lenyelték...). Eresszük ki a legyeket (**open bottle of flies**), és amíg a békák a legyeket hajtják, megkaparintjuk a Kulcskoronát (**crown key**). Már itt sem vagyunk...

Irány a szülőháza, **Slathan ni Patan**. Az örök kissé barátságatlanul néznek ránk, úgyhogy igyekezzünk meggyőzni őket, hogy mi csak egy ártatlan alakváltó vagyunk, aki haza szeretne menni, előbb-utóbb eljutunk oda, hogy adunk nekik valamit. Adjuk oda a **Soptus** teát. Szívesen isznak belőle, de csak utánunk. Legyen, kis buták... Igyunk, majd gyógyítsuk meg magunkat. Az örök elalélnak (nem pusztulnak bele, csak elalszanak), mi mehetünk tovább. Meg se álljunk a torlaszt játszó alakváltóig, aki közli, hogy az **ATLAN**-unk segítségével is bebizonyíthatjuk alakváltó voltunkat. Gyógyítsunk rajta (**Use doll to heal shifting monster**), most már átenged. A faluban csak egy *Greta* nevű öregasszony érdekes, tőle megtudjuk, hogy *Pid Shuffle* a nevünk, és hogy pár hónapja úgy hurcoltak el a faluból. Megkapjuk az alakváltáshoz szükséges gyűrűt (**shifter ring**), és már mehetünk is utunkra.

Utunk visszavezet a **Soptus** sámánokhoz. Beszéljünk velük, és mondjuk, hogy szívesen megszabadulnánk a birtokunkban lévő Sámánbottól, ha valaki elvinne a Szellemsíkra. Boldogan vállalják a dolgot, már repülünk is.

Odafent még kérdegethetjük őket a feladatainkról, aztán indulhatunk jobbra. Egy olyan kőcsoportot látunk, ami a madáremberek kincse előtt volt, de most az akkori átkelés tükörképével kell átmenni.

Azaz a helyes út: 1, 2, 7, 6, a, f, g, l, m, h, c, 8, 3, 4, 5, 0, 9, d, i, n, o, j, e.

A következő helyszínen egy kígyóvermen kell átkelnünk, ez úgy fog történni, hogy kígyóvá változunk a gyűrű segítségével (**Use shifter ring to shift into snake**), és átcsusszanunk a kollégák között.

Megérkeztünk a célhoz: egy hatalmas madár (egy Roc) itt őrzi a tojást, amibe a király lelkét zárták. A nálunk lévő fekete gömb pont ugyanolyan, csak el kéne terelni a madárka figyelmét. Nézzünk bele mindentudó kristálygömbünkbe. Hát, a Roc-ot látjuk. Akkor talán használjuk a gömböt... (**Invoke power of crystal ball**). Ez sikerült: a gömb apró darabokra robbant. A Roc úgy meglepődött, hogy a torkán akadt valami; itt a nagy pillanat. Vegyük fel a tojást, tegyük a helyére a fekete gömböt, és sürgősen távozzunk. A sámánokhoz érkezünk, kérjük meg őket, hogy vigyenek vissza.

Most pedig irány a palota. Ne gyalog menjünk, használjuk a pecsétgyűrűt, egyenesen az udvarra kerülünk (**Invoke power of signet ring**). Az örök kapitánya nem fogad kitörő örömmel, de nem öl meg azonnal. Próbáljuk bizonygatni, hogy mi nem vagyunk gonoszak, az igazi király el van rejtve, az anyakirálynő az ellenség, stb. Előbb-utóbb oda jutunk, hogy kijelenti: "Ha meg tudod nekem adni azt, amire vágyom, akkor hiszek neked." Miután a játékban nincs F-fel kezdődő ige, valami mást kell kitalálni. Tudjuk például a hölgyről, hogy az arcán egy csúnya seb van, ezt éppen meg lehet gyógyítani. Szóhoz se jut az ámulattól, aztán rövid eszmecsere után visszakerül a sebet, de legalább most már békénhagy.

Mi pedig leugrunk a kútba. Felvehetünk egy értékes érmét (**rare coin**), de más teendő nemigen van. Viszont ha főkává változunk (**Use shifter ring to shift into seal**), akkor a földalatti folyóban tudunk úszkálni - mit se zavarjon, hogy a folyó többek között a börtönök szennyvizét is viszi...

Ússzunk le a folyón, egy börtöncellába jutunk, ahol a királynő raboskodik. Kisebb terefere, amelynek keretében megkér, hogy mentjük meg a királyt, aztán jön valaki, úgyhogy mennünk kell.

Most már csak át kell úszni a folyó túlsó partjára. Van itt egy csapóajtó, menjünk le. Ahogy a lépcső leereszkedik, a falba mindenütt nyilak húzódnak vissza; azonban ahogy lelépünk a padlóra, a lépcső újra felemelkedik, a nyilak meg újra előbújnak, elég nagy sebességgel...

Ezt megelőzendő, tegyük a szobrot a lépcsőre, így nem fog felemelkedni, amikor lelépünk róla. Tovább jobbra. Itt találjuk a *Llanie* által kiiktatott szörny párját, olvassuk fel a papírosról a nevét. Morogva bár, de visszamegy a helyére, mi meg mehetünk tovább jobbra. Megleljük a királyt, befagyasztott állapotban. Rossz helyen áll, úgyhogy mozdítsuk el: változzunk medvévé, és emeljük meg (**Use shifter ring to shift into bear, Take king**). Szegény felolvad, és azt sem tudja, hol van. Applikáljuk a lelkét (**Put soul egg on king**), így már legalább tudja, hogy ki is ő valójában. *Pid* gyorsan ismerteti a helyzetet, a király meg lazán ráncbízta a teendőket. Ez esetben menjünk tán tovább.

Egy kis lépcsőn vagyunk, és talán senkinek nem árulunk el titkot azzal, hogy ez a palota titkos ajtajának túloldala. A Kulcskoronával nyílik (**Wear key-crown**), menjünk tovább. A szobában már vár ránk *MacMorn* és az anyakirálynő.

Heves szópárbaj veszi kezdetét, a vége az lesz, hogy *MacMorn* harcra hív minket. Rántsuk elő a kardot. Olyan harciasra sikerült a mozdulat, hogy *MacMorn* majd' beleszakad a röhögésbe. Újabb monológot ad elő, majd kijelenti, hogy halottak vagyunk. Eeeegen? Akkor tán vizsgáljuk meg *Llanie* amulettjét (**Invoke power of amulet**) ... Teljes siker, *MacMorn* kipusztul.

Újabb heves csevej, az anyakirálynő polgárháborúval fenyegetőzik, ekkor megjelenik egy kisebb hadsereg élén *Llanie*, és máris rendeződik a helyzet. *Pid* és *Llanie* összeházasodnak mindenki boldog (kivéve az anyakirálynőt), úgyhogy nagyon happy az end...

Értékelés. Erről a játékról nem igazán kell sokat mondani, magáért beszél. Gyönyörű grafika (mind az állóképek, mind a karakterek animációi), nagyszerű hangok, atmoszférikus zene, kiváló játékmenet, és még valami, ami sajnos elég ritkán van meg egy játékban: jól megírt, fordulatos történet. Mindez nem egész 12 MByte-ban. A *Microprose* szokás szerint kitett magáért.



ETERNAM

Néha előfordul, hogy az ember régi játékok között turkálva egy igazi gyöngyszemre bukkan. Ez történt velünk egy-két hónapja, amikor rátaláltunk az *Eternam*ra. Csak annyit bocsátanának előre, hogy ennél dilisebb játékot még sosem láttunk...

A kerettörténetből megtudhatjuk, hogy *Don Jonz* nevű hősünk nyert egy vakációt az Eternam névre hallgató világba. Az illető vakáció ugyan egy életen át tart, és ezt mifelénk inkább száműzetés néven szokták emlegetni, de ne rontsuk el a főhős jókedvét...

Miután az idegenvezető stílusú hölgy huncut kérdésére válaszoltunk, beléphetünk a Vidámpark néven emlegetett helyre; mint később megtudjuk, ez egy szigetvilág egyik szigete, neve **Cauda**.

Lássuk a kezelést:

A játék elég meglepő módon kétféle kezelői felületet is kínál. Amikor egy sziget területén mászkálunk, akkor egy 3D-s, belsőnézeti képünk van (á lá *Wolfenstein*, csak kevesebb fallal, viszont löni itt is lehet a 'SPACE'-szel), amikor pedig egy épületen belül vagyunk, egy kalandjátékokból megszokott felületet kapunk. A 3D-s rész miatt egyébként igen gyors gépeken (> DX2-66) nehezen játszható a játék, ugyanis túl sebesen reagál a billentyűzet parancsaira. Konstruktív javaslat: játsszunk Win 95 alatt, néhány egyéb task mellett, úgy talán elég lassú lesz...

Mind a 3D mászkálás, mind a kaland részben használhatjuk a kép alsó részén látható ikonokat. Mindegyiket egy billentyű lenyomásával hívhatjuk elő:

T (Take): Egy közelben lévő tárgyat vehetünk fel vele.

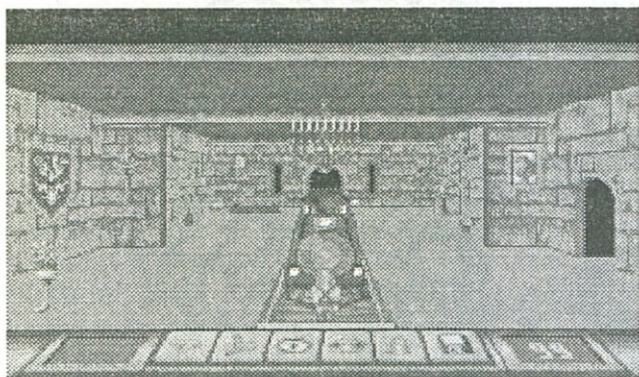
U (Use): A kezünkben lévő tárgy használata. A használat folytonos cselekvést jelent, amíg meg nem változtatjuk a tárgyat, érvényben marad. Tehát ha pl. használunk egy gyufát, aztán odasétálunk egy fáklyához, akkor a fáklya meggyullad.

L (Look): Vizsgálódás a közvetlen környezetünkben. Mivel a program minden érdekességet automatikusan megemlíti egy kis ablakban, igazi szükség nincs rá.

S (Say): Beszélgethetünk valakivel. Néha akkor is használható, ha nincs jelen senki...

I (Inventory): A tárgyaink között nézhetünk szét vele, és vehetünk a kezünkbe egy másik tárgyat, gyors gépen elég problémás. Megtekinthetjük itt az időt (nem sok értelme), pénzünk mennyiségét (kivételesen ennek se), valamint azt, hogy a játékot hány százalékban oldottuk meg eddig.

D' (Disk): A szokásos Load/Save, hangerőbeállítások, valamint itt lehet a 3D rész ablakméretét megváltoztatni (Pentiumon használandó, hadd legyen a játék még gyorsabb...).



Induljunk akkor neki a hihetetlen kalandnak...

Ha nem akarunk gyorsan megfulladni, kövessük az ösvényt, amely egyelőre csak a palotába vezet. Közben elcséveghetünk az utunkba akadó emberkéekkel (a játék százalékokat ad érte), ezekből a beszélgetésekből többnyire az derül ki, hogy ajánlatos lenne a kastélyban a herceget meglátogatni. Az egyik emberke egy épület emeletén van, de ez se tud sokat mondani, csak +1 pont. Lépünk hát be a kastélyba.

A kapu után egy függöny van, azután pedig egy igen sivár előszoba. Az egyetlen érdekes dolog itt egy kutyaól, amely egy igen mérges ebet tartalmaz, ha megpróbálunk továbbmenni, a négy lábú kirobban a házából, és rendesen kipofozza hősünket (ezt egy *Dragon's Lair* stílusú animációban teszi, ilyenből több is lesz). Szerencsére megjelenik a gazdája, és felismervén bennünk a rég várt hőst, jól elnászpángolja a rosszcsont jószágot, ugyanis...

Vágás!

Don: Szeretnénk mindenki tudtára hozni, hogy a játék készítése során nem ártottunk semmilyen állatnak. A kutya egy jól megfizetett kaszkadőr...

Ór: Igazság szerint hihetetlenül jól.

Don: Hmm... Mennyit is jelent ez?

Ór: 30 aranyat.

Don: Miiii? Akkor vesszük a jelenetet még egyszer, és most kicsit több lelkesedést vigyél bele! Súlyos...

Miután a blökit másodszor is elnászpángolták, végre továbbmehetünk. Egy igen szimpatikus csontvázba fogunk botlani, akitől megtudhatjuk, hogy a herceg hősokeket keres egy feladatra, de előbb próbára teszi őket mindenféle tesztekkel. Csontos barátunk a próbáknak esett áldozatul, ráadásul az előbb megfenyített kutya is megtámadta, és... Mielőtt folytatná, inkább menjünk tovább egyenesen.

A következő teremben óriási meglepetés vár minket: semmi agypusztító hülyeség nem történik. Ennek örömeire irány tovább.

Újabb örbe botlunk, aki érdeklődik, hogy vajon hová olyan sietős. *Don* a herceget keresi. Azt szabad, de a titkárnak nem ártana vinni valami édességet, ha be akarunk jutni. Tiszta hülye... Ráadásul közli a fickó, hogy mindjárt jön a vonat, álljunk félre. Na ne röhögtesse már...

A következő szobába érve a sötétben megpillantunk egy háromszöget, amelynek ki vannak világítva a csúcsai. A háromszög egész nyilvánvalóan közeéit felénk. Mielőtt elgondolkozhatnánk, vajon hol is láttunk már ilyet, *Don* menekülőre fogja a dolgot, és rövid versenyfutást rendez egy megtermett vonattal. A 3. szobában eszébe jut, hogy esetleg jobban jár, ha nem a vonat előtt fut, hanem kitér előre. A csontvázhoz érkezünk, aki elmondja, hogy a Középkori Express kergetett meg minket ily kiadósan, valószínűleg a herceg pizsamáit szállítja a mosodába. Ha már úgyis visszajöttünk, ugorjunk be balra a szobába, és vegyük fel a polcra az édességet (*sweetmeat*).

Térjünk most vissza a 2. órhöz. Ismét elkezd üvöltözni, hogy 'Jön!' (most egy csorda bölényről van szó), de ezúttal baj nélkül továbbjuthatunk. Az újabb előtérben két szobrot találunk, akik éppen a lovagfeleségek keserű sorsát, valamint a tegnap esti folytatást vitatják meg. Nem idézzük, mert káros az egészségre, menjünk inkább tovább északra, mindjárt kétszer. Itt találjuk a titkárt, akinek adjuk oda az édességet (válasszuk ki az **Inventory**-ban, majd **Use**). Nagyon örül neki, és int az őrnek, hogy engedjen a herceg színe elé. Enged ő, csak szerezzünk neki valami édességet... Természetesen a titkár felesleges láncszem, egyből az őrnek adjuk az édességet, és már bent is vagyunk a herceg tanácstermében.

Őfelsége előadja, hogy hősökre van szüksége (mondjuk, hogy azok vagyunk), akiket letesztelhet, majd a teszt sikeres teljesítése után mindenféle küldetésekre zavarhat el. Első feladatunk az lesz, hogy megtaláljuk a próbákat (a kastélyban vannak), aztán lehetőség szerint teljesítsük is őket. Ha segítségre van szükségünk, a palotában van néhány használható tárgy...

A próbákhoz úgy lehet eljutni, hogy a tanácsteremből elmegyünk jobbra, ott pedig délre, a lépcső alatti kis ajtó vezet a tesztekhez. A megpróbáltatások még ráérnek, menjünk egy kicsit gyűjtögetni.

Első utunk a társalgó szobrok felé vezet (rendületlenül lökik a szöveget továbbra is), menjünk ott balra. Egy folyosóra kerülünk, első érdekesség egy kandalló, amiből egy pár csizma lóg ki. Ha elcsevegünk a két árva lábbelivel, kiderül, hogy egy nem igazán szerencsés fickóhoz tartoznak, aki egyszer merő kíváncsiságból körülnézett az őrszobán, és az éppen megérkező örök ezt nem vették túl jó néven. Továbbhaladva találkozunk is egy csapat örrel, akik elől *Don* "fortélyosan" elrejtőzik, és már mehetünk is a következő szobába.

Talán már többeknek feltűnt, hogy a kastélyban több helyen konnektorok vannak elhelyezve, és ezekkel mindenfajta érintkezés elég megrázó élményekhez vezet. Itt végre látunk valakit, aki használja a konnektort: egy illető porszívózza a szőnyeget. Beszélgetünk vele, annyit kisedhetünk belőle, hogy a herceg fiával valami elég kellemetlen történet (azon kívül, hogy kiskorában fejreejthették).

A 'Hogyan legyünk gazdagok, erősek és ellenállhatatlanok' c. könyv beható vizsgálata helyett nézzük meg, mi van északra. Nem más mint az őrszoba; ha nem akarjuk egy kandallóban végezni, igyekezzünk. Vagy ne igyekezzünk, mert úgysem történik semmi. Az egyetlen érdekes dolog itt a szekrény aljában található infravörös szemüveg (**infrared glasses**), ezt természetesen nyúljuk le.

Sétáljunk vissza a szobrokhoz, onnan délre, ott pedig jobbra az ajtón. Ha szerencsénk van, láthatjuk, ahogy egy kevésbé szerencsés hősjelölt leugrik a tetőről, a próbákat átkozva. Persze itt nem a bolond öngyilkos a fontos, hanem a jobboldalt heverő zsákban elrejtett gyufa (**match**). Tovább délre találjuk az örök kapitányát, akitől sok hülyeséget kérdezhetünk. Egynek lesz értelme: ha megkérdezzük, mi a vacsora, megtudjuk, hogy ma hagymalevest főztek.

Szerezzünk egy újabb édességet, aztán irány a folyosó, innen a tanácsterem (a tanácsosok kötekedő megjegyzéseket tesznek), most jobbra, végül dél. Itt lehet belépni a próbákhoz, de egyelőre még ne tegyük, inkább másszuk meg a lépcsőt. A felső szinten mozgójárdák működnek, megnehezítve ezzel az edzett kalandjátékos közlekedését. Menjünk balra, innen elérhető a herceg trónterme, de az ör nem enged be, ugyanis koszos a cipőnk. *Don* méltatlankodik, aztán bizonyításképpen meg is törli a lábát. Az előkerülő több kiló sár hatására az ör teljesen kibukik, inkább vonuljunk vissza. Irány dél, aztán ismét dél, végül balra. Az ifjú herceg szobájában vagyunk, itt a vacsora maradéka, néhány vidám rovarral kiegészítve. Szedjük fel a hagymát (onion skins), és most már mehetünk próbázni.

Belépés után rögtön zuhanunk egy kellemeset. Miután elindulunk, egy kedélyes koponya megszólít minket, és különféle tippeket ad a próbákhoz, de ezek a próbákat nem ismerők számára finoman szólva homályosak. Sokkal hasznosabbak a herceg tippjei, ugyanis amikor egy próbán megbukunk, és heverészünk pár órát a dokinál, a herceg magához rendel, és ad 1-2 tanácsot.

Induljunk jobbra, itt találjuk az első próbát, át kell mennünk egy villámló szempár előtt. Tényleg elég villámlóak, a terem közepére lépve egy csapás porrá égeti hősünket. A megoldást a hagyma jelenti: dörgöljük az egyik szem alá, mire rögvést elkezdenek könnyezni. Mehetünk jobbra.

A második próba keretében át kell kelniünk a tüzeken. A megoldás az előző szobában van: álljunk a könnyező szemek alá, mire *Don* közli, hogy bőrig ázott. Vidáman rohanhatunk jobbra, aztán kevésbé vidáman szemlélhetjük, amint *Don* a tűz közepén kijelenti, hogy megszáradt, majd pofátlan módon porrá ég. A trükk csak annyi, hogy kétszer kell a szemek alá állni, ekkor duplán ázunk bőrig, és ha igyekszünk, átjuthatunk a tűzön.

A 3. szoba egy teljesen szokványos terem. Amint a közepéhez érünk, kinyílik egy teljesen szokványos verem, és *Don* teljesen szokványos módonkipusztul (ez később is elég megszokott jelenség lesz). Miután itt nemigen van mit tenni, belépés után üvölszünk egy jót. Félmegoldás: érkezett egy gerenda, amin át lehet gyalogolni, csak sajnos hősünk fején landolt. A megoldás baromi nehéz: álljunk félre a gerenda elől...

A következő szobában két ajtó közül kell dönteni. Az északra az van írva, hogy kijárat, biztos átverés, menjünk csak jobbra. Bejön egy kaszkadőr, aztán az ajtó nyitása után kirepül. A 'Kijárat' felirat átváltozik, fennhangon hirdeti: 'Nem mondtam, hogy ez a kijárat, te marha?'. Természetesen az északi ajtó visz a folytatáshoz.

Az 5. szobában egy szörny van, rács mögött. Lehet vele csevegni, mocskos megjegyzéseket tenni, de ilyenkor csak az derül ki, hogy a ketrec belülről nyitható, valamint az, hogy a szörny éhes... Nem foglalkozunk a döggel, tovább balra.

Ismét egy teljesen szokványos szoba. Félúton valami nem annyira szokványos történik: derék-magasságban belép egy penge, és egyszerűen kettévág mindent, ami az útjába kerül. *Don* ugyan kivétel a vagdosás alól, de ez nem igaz. A penge csak akkor nem jön, ha a megszabott ösvényen megyünk, ezt pedig az infravörös szemüveg használatával találhatjuk meg.

A 7. szoba kivételesen valóban nem hordoz veszedelmet. Van viszont két kar az északi falon, ezek közül a bal oldalt kell meghúzni (lehet, hogy játékonként változik). A ráncigálás után tovább balra.

Az utolsó előtti szobában vagyunk. Tele van bútorokkal, úgyhogy várjunk, hátha valaki elszállítja őket. Sajnos, alig jön be a dolog: csak egy bútor mozdul, egy szekrény, az is pont a fejünk fölött, és függőlegesen. Miután itt minden fából van, gyűjtsünk be a gyufával. Hatalmas tűz (furcsamód *Don*nak semmi baja), majd szabad az út.

Az utolsó teremben csak rá kell állnunk a középső kőre, és ha a 7. szobában jól állítottuk be a karokat, akkor nem csak egy vérfolt képében érkezünk meg a felettünk lévő szobába. Vegyük fel a szekrényből a kulcsosomót, aztán menjünk délre.

A tanácsterembe jutunk. A herceg szeretettel gratulál, a tanácstagok mindenféle szeretet nélkül kussolnak. Amikor őfelsége kilelkendezte magát, átmegyünk vele a balra található dolgozószobába. Itt megkapjuk a küldetést. Elég hosszú a szöveg csak a lényegét írjuk le:

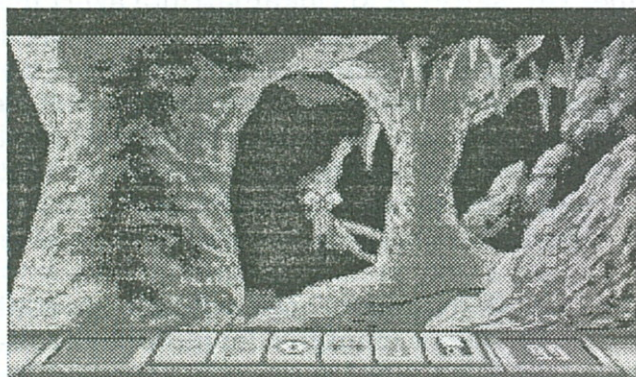
Az utóbbi időben **Cauda** el van vágva a külvilágtól, a szokásos havi hajó újabban fogja magát, és nem jár. Ráadásul a herceg fiát is elrabolták valami gazok, úgyhogy **Cauda** bölcs uralkodója igen nehéz helyzetben van. Azt a feladatot kapjuk tőle, hogy nézzünk körül a szomszédos szigeten, **Dorsalis**-on. Segítségképpen ad még egy igen apró tört (**very small miniscule knife**), ami *Don* minden hitetlenkedése ellenére kiváló műszer, majd távozik.

Mi menjünk délre. A szobában az egyetlen érdekesség a középkori jellegű fényképezőgép (**medieval camera**), erre szükségünk lesz. Most irány vissza, és menjünk oda, ahol az édességet lehet felvenni. Vegyünk is egyet, aztán nézzük meg, mi van délre. Semmi egyéb, mint egy szobor, mellette egy órral. A szobor a *Milói Mona Lisa*, az ór pedig egy szerelmes ifjú, aki minden idejét az imádott hölgytel tölti. Le lehet fotózni őket a kamerával, de nincs észrevehető hatása a játékmenetre.

Érdekesebb lesz az északi ajtó. Emögött egy elkeseredett ór lakik, akinek elveszett a kulcsosomója. Ilyenünk véletlen van, *Don* oda is adja neki, hálából az ór elárulja, hogy a herceg fiának szobájában van egy titkos átjáró, ami a herceg szobájába visz.

A titkos ajtót nekünk is látnunk kell: menjünk fel a lépcsőn, balra, kétszer délre, aztán megint balra. Az ágy mellett tényleg van egy titkos járat, és tényleg a herceghez visz. Mielőtt a felséggel beszélünk, elolvashatunk egy levelet az asztalán, amelyben ravassz rablók követelik, hogy a herceg várja az utasszítássszaikat, ellenkező esetben az oszsztoba fiának csúnya vége lesssz (sssssszzzz). Ettől most sokkal okosabbak lettünk, nézzünk be inkább a herceghez.

Jól tettük, hogy beugrottunk, ránktukmál 30 aranyat, és ezt akárhányszor megteszi nekünk. Nem lesz túl sok szükség a pénzre, úgyhogy nem érdemes ezrek összehozásával tölteni az időt. Menjünk ki, majd a mérges ör elől ismét szaladjunk délre. Jobbra egy elég furcsa szoba van, nem találtunk semmi érdekeset, úgyhogy továbbmehetünk a folyosón délre. Jobbra az ifjú herceg alkotását, egy viking hajót találunk, mellette meg az udvari bolondot, aki vidám megjegyzéseivel igyekszik összerombolni a lelkivilágunkat (ha beszélünk vele, ad a játék 1. százalékot). A kastélyban ennyi tennivalónk volt, távozzunk (előtte még az első ör gratuál a sikerhez).



A próbák teljesítése után furcsamód megváltozott **Cauda** térképe; a palotától elindulva hamarosan egy kereszteződéshez érünk. Forduljunk jobbra, és rövid séta után egy fogadóba érünk. Nem túl barátságos népek lakják, viszont a második emeleten heverésző résztgtől megtudjuk, hogy át lehet kelni a vízen **Dorsalis**-ra (a barátja is ezzel próbálkozott, csak éppen túl részeg volt, úgyhogy nyugodjon békében).

Menjünk vissza a kereszteződéshez, és folytassuk utunkat a következő elágazásig. Itt balra vesszük az irányt, és hamarosan elérjük a **Két Rózsa Templomát**. Csak akkor menjünk be, ha már találoztunk az úton a *Francescus* névre hallgató szerzetessel, akinek az ajánlását elvihetjük a rendfőnökhöz. Az előszobában egy öregasszony kesereg, kérdezzük meg, miben segíthetünk. Szeretné, ha *Marianne* nevű lányának elvinnénk egy levelet **Dorsalis**-ra, mivel úgylis arra tartunk, el lehet vállalni. A következő szobában az Inkvizitor lakozik, utána pedig a rendfőnök található. A rendfőnök kedvesen, de nem túl informatív modorban fogad; említsük meg *Francescus*-t, erre felderül a képe, és elárulja, hogy az út végén bele lehet gázolni a vízbe, és át lehet kelni **Dorsalis**-ra, de többet nem mondhat, mert kötik a szent eskük. Persze, ha a rend egy tagja kezeskedne értünk...

Ilyet senki nem tesz, így szépen hagyjuk el a templomot. Vissza az elágazáshoz, és egyenesen tovább a tengerig, menjünk nyugodtan bele, nem fulladunk meg. Előbb-utóbb **Dorsalis**-ra érünk. Figyelmeztetés: itt a szigeten fel-alá mászkálók zsebtolvajok, és minden beszélgetései kísérletre ellopják a pénzünket. Hihetetlenül pozitív hozzáállás...

A zsebtolvajság alól kivétel az első utunkba akadó figura, aki csak szimplán hülye. A következő fickó egy ház mélyén akad utunkba, és közli, hogy **Dorsalis**-on az átlagember gazfickó, viszont egy öreglányt meglátogathatunk, nem bánjuk meg. Fussunk az öreglányhoz? Aki szívesen veszi, ha legyilkolják, az fusson csak...

Menjünk tovább az úton, és egy alkalmas kereszteződésnél forduljunk balra. Hamarosan egy fogadóba érünk, ahol először egy üldözött tudóssal, később néhány elszánt forradalmárral találkozunk. Az egyik forradalmár véletlenül nő, és véletlenül *Marianne*-nak hívják, így odaadhatjuk neki a levelet. Hálából ad egy kokárdát (revolutionary rosette badge), ezt viseljük, a forradalmárok majd felismernek, a gaz rojalisták meg nem tudják, mit jelent a plecsni.

Most már mehetünk a nyanyához (vissza a kereszteződésig, tovább, jobbra, balra végig). Az öregasszonytól vagy azt tudhatjuk meg, hogy utálja *Charlotte*-ot (ha a helyiekről kérdezzük), vagy azt, hogy a gonosz Sárkáányok (*Dragoons*) ellen jó egy bizonyos fajta gomba (ha a Sárkáányokról kérdezzük). Viccből lépünk rá a macskájára, mire olyan dühös lesz, hogy előránt egy baltát, és belénk vágja. A drága nagy...

PC-s játékok 4.

Keressük meg az említett *Charlotte*-ot. A hölgy nemrég özvegyült meg, jelenleg festeget, ami az ő mellbőségével kissé meglepő. Úgy találjuk meg, hogy a sziget elején induló úton elmegyünk a második baloldali leágazásig, menjünk balra, ott lesz a ház. Ha ügyesek vagyunk, kicsalhatunk tőle 10 aranyat azzal a dumával, hogy szeretnénk őt menedzselni. Ha valaki szereti a Save/Load opciókat, az feltétlenül lépjen rá az előszobában a kiskutyákra...

Ha a nagy előtti utolsó kereszteződésnél jobbra fordulunk, a városhoz érkezhetünk. Első körben egy horgásszal cseveghetünk értelmesen (minden kérdésünkre úgy kezdi a választ, hogy milyen hülyék vagyunk, még ezt sem tudjuk az ő hiperszuper városáról). A kis lokálpatrióta azért mond annyi hasznosat, hogy a falu végén a révész bizonyos feltételek teljesülése esetén átvisz a 3. szigetre...

Keressük hát fel a révészt (balra, vegyünk egy iránytűt (**compass**), baloldalt délnek, dél, dél). Érdeklődhetünk nála az átkelésről, de csak annyit tud mondani, hogy tényleg el tud minket vinni a 3. szigetre (**Stomaca**), de szükségünk lesz engedélyre a sziget uraitól. Azért többes szám, mert az öreg báró halála után mindkét fia magának követeli a hatalmat, így jelenleg ketté van osztva a sziget, és minden oszthatatlan szolgáltatás igénybevételéhez mindkettő engedélyre lesz szükségeltetik. Remek.

Ha már itt vagyunk, ugorjunk be a kocsmába. A csaposnak mondjuk, hogy valami erőset akarunk, és amikor megemlíti, hogy nem túl legális a dolog, akkor mondjuk, hogy talán érdekel. Továbbküld a pult másik végéhez. Itt egy fickó megkérdi, hogy tényleg illegális cuccokat keresünk-e. Tényleg. Ő is továbbküld, ezúttal a hátsó szoba az úticél. A szoba a hordó mögött van, ha odamegyünk, a hordó félreáll az útból. A benti kalóz úrral sokat nem tudunk kezdeni, whiskey csak egy hét múlva lesz, egyéb értelmes cucca meg nincs. Ide még később visszajövünk, most induljunk el vissza a főtér felé.

A révész előtti helyszínen rengeteg érdekes tárgy vár, sorra: teniszütők (**rackets**), elromlott hőmérő (**useless thermometer**), egy kulcs (**key**), valamint egy adag kutyasz*r (**canis crotus**). Tegyük el szépen mindent, legfeljebb a hölgyek kevésbé fognak bukni ránk...

Irány észak, és már meg is érkezünk a főtérrre. Éppen műsor van: egy kikiáltó azzal rémisztgeti a jónépet, hogy 1 aranyat fizet annak, aki megküzd *Gonzo MacMuscle*-l. Természetesen *Gonzo* barátunk olyan, mint egy kétajtós szekrény, de azért mi kiállunk ellene. Beszéljünk kétszer a kikiáltóhoz, mire rövid gyászbeszédet tart csekélységünk fölött, aztán kezdődik a meccs.

Gonzo ránkrohan, aztán elgondolkodik, mi is jön most. Vegyük a kezünkbe a kést, és használjuk. Meglepő cselekedet: egy jó kis bökés helyett *Don* megszabadítja ellenfelét az alsóneműitől. A mérközést megnyertük (a kikiáltó szerint aljas módon), miénk az 1 arany, de ami fontosabb, az egyik testvér ettől kezdve elérhető.

Keressük is meg, menjünk jobbra, aztán megint jobbra. Mielőtt a házhoz érnének, minden bizonnyal rá fogunk lépni a fűre. Megjelenik egy őrjárat, és elmés beszélgetés veszi kezdetét:

Őr: Hé, polgár! Lefelé arról a pázsitról!

Don: Mi?

Őr: Le vagy tartóztatva!

Don: De miért?

Őr: Fűrelépés. Le vagy tartóztatva!

Don: Jó, jó, értem én, nem kell mindent tízszer elmondani...

Őr: A közeg sértegetése! Felháborító! Lehull a fejed, polgár!

Don: Ungghhh...

Ezzel az őrjárat eltipeg *Donnal* a bíróságra, ahol folytatódik a csevely:

Bíró: Mi van már megint? Miért kell mindig megszakítani a munkámat?

Őr: Ez a fickó rálépett a báró egyik fiának a pázsitjára. Ezenkívül még a hivatalos közeget is megsértette!

Bíró: Veszélyes alak vagy, mi? Na majd teszünk rólad... Nézzük csak... Fújás... Fúrás... Fűrelépés. Azt mondja: Ha valaki előre megfontolt szándékkal lábát, kezét, vagy egyéb testrészét ráhe-

lyezi, rádobja, esetleg ráejti valaki más pázsitjára, az illető előre kiadott, szellemi képességei teljes tudatában megalkotott engedélye nélkül, stb., stb. Hmmm... Micsoda durva közvetlen cikkely ez... Majd felülvizsgálom... Szóval, polgár, súlyosak a bűneid. Elrendelem a kivégzésedet!

Don: Na, csak várjál csak, beszélek az ügyvédemmel...

Bíró: PIMASZKODSZ??? Tűnj el, amíg meg nem változtatom a büntetést valami súlyosabbra!!!!

Don: Jó, jó csak vicceltem, nem kell mindjárt idegeskedni...

Ezzel hősünk elsétál a cellája felé (kíséret nélkül). A cellában csak rövid időt tölthetünk, hamarosan jön egy őr, aki elmondja, mennyire szeretné kipróbálni a guillotine-t, állítólag a fej levágása után a szemek még percekig látnak. Megkér, hogy kacsintsunk rá utána. *Don* azonban nem kacsint, csak meghal...

Talán nem ez volt a helyes út... A börtönben hangokat hallunk az ablak mögül, álljunk a falhoz, és beszéljünk. Említsük, hogy mintha hangokat hallanánk. Két kölyök beszélget az ablak alatt, most épp azon tanakodnak, segítsenek-e rajtunk. Döntésüket segítettő, ajánljunk fel a kislánynak valami ajándékot. Persze jön a kérdés, hogy mi is lenne az. Maradjunk az 1 aranynál (különben itthagynak), és megtudhatjuk, hogy a hátsó falban lazák a téglák, de ezt mindenki tudja, leszámítva a bírót meg az öröket. Meg is menekülünk.

Hogy mi volt ennek az egész hülyeségnek az értelme? Hát az, hogy most már baj nélkül ráléphetünk a füre, nem kasztliznak be. Menjünk be a házba, aztán északra a trónteremig. Itt cseveghetünk a báró egyik fiával, aki ad is nekünk egy engedélyt a komp használatára (**ferry authorisation**). Már csak a másik testvért kell megkeresni...

(Megjegyzés: A bárótól jobbra nyílik a konyha, itt találhatunk magokat beszélő papagájok számára (**seeds for talking parrots**). A beszélő papagáj a bejárat után jobbra keresendő, a magokért ad tippeket, de nem sokat segítenek rajtunk; aki kíváncsi, próbálkozzon vele.)

Az ikerpár másik fele sem lakik messze. Miután elhagytuk a házat, irány észak, majd balra, megint balra, és már bent is vagyunk a házában. Észak kétszer, ezúttal trónterem helyett táncterembe jutottunk. A táncosnőt nem lehet megszólítani, viszont a zongoristával beszélhetünk. Kissé dilis a fickó, megtudjuk, hogy a báró itt mászkál valahol, valamint azt, hogy a táncosnő a lánya.

Menjünk most jobbra. Itt találjuk a bárónőt, akivel elbeszélgethetünk, de nem akar alkalmazni lakájnak. Ha belépés után a szekrény mögé állunk, akkor kis sztriptízt mutat be, aztán észreveszi *Dont*, és elküldi melegebb égtájakra. Belépés után azonnal menjünk délre, így megússzuk a dörgedelmeket, és megtaláljuk a bárót.

Az uraság nagyon gondterhelt, arra gyanakszik, hogy a feleségét valaki más d... pardon, a felesége valaki más iránt érdeklődik. Erre akar bizonyítékot, ha sikerül szereznünk, miénk az engedélye a komp használatához. Hát jó... Menjünk be a bárónőhöz, és bújjunk el a szekrény mögött, ezúttal nem vetközni fog, hanem bekapcsolja a tükörnek álcázott képernyőt, és kapcsolatba lép *Mikhal Nuke*-kal (amikor ezt teszi, használjuk a középkori kamerát). Az illető úr, aki melleleg a főgonosz a játékban, elégedettségét fejezi ki a bárónő eddigi munkája kapcsán (hmmm...), aztán közli vele, hogy próbálja megtalálni csekélységünket, ellenkező esetben a lányának baja eshet. A felvételek birtokában menjünk vissza a báróhoz, és adjuk neki a kamerát. Kis vitta után megkapjuk a másik engedélyt (**ferry authorisation**) is. Még beszélhetünk a zongoristával, aki elmondja, hogy a lányt tényleg elrabolták, neki meg itt kell játszani tovább, mert csak egyfajta animációt kapott a játék készítőitől...

Ezzel egyelőre végeztünk **Dorsalis**-on, menjünk a komphoz, és csevegjünk a révésszel. A két engedély birtokában már átmehetünk **Stomaca**-ra, ahol állítása szerint "igen furcsa népek" laknak...

A révésznek igaza van: az első utunkba akadó "népség" egy kis robot, aki közli, hogy az egyetemre érkezünk, és ahhoz, hogy megkapjuk a **Stomaca**-i tartózkodási engedélyt, ki kell töltenünk egy tesztet. Közben átmegyünk egy másik terembe, ahol a tesztelést végző robot már vár. A két masina vitatkozik egy kicsit, végül a kicsi távozik, a nagy pedig elkezd velünk a tesztet.

A tesztet nem részletezzük, a fele általános műveltségi kérdés, a másik fele az eddigi játékunkra vonatkozik (az egyik utolsó például: "Hányadik kérdés vonatkozott a herceg fiára?"). Megadunk egy elégséges válaszsort: 2, 2, 3, 2, 1, 1, 3, 3, 2, 2, 1, 2, 3, 2, 3, 1, 1, 2, 3, 1. Ha valakinek esetleg nem lenne kedve válaszolgatni, az **Dorsalis**-on a kalóztól vehet belépőt (**card**). Végül csak bekerülünk **Stomaca** fő épületébe.

Itt aztán lesz mit megnézni... Menjünk balra, itt rögtön közlik velünk, hogy a kártyánk lejárt, aztán kapunk helyette egy másikat. Ez a szoba továbbiakban jövőmondóként fog funkcionálni, mindenféle homályos célzásokat kaphatunk, amelyek értelmét majd akkor fogjuk látni, amikor már nincs rájuk szükség.

A komplexumban egyébként mindenkire igaz, hogy érdemes velük mindenről beszélni (egy téma után csak akkor állnak újra szóba velünk, ha kimegyünk, aztán vissza).

Balra a lifetet találjuk, kezdjük is meg a szintek felderítését. Az alagsorban csak északra van valami érdekes, a hőközpont vezetője. Erdeklődjünk, hogy mitől van itt ilyen meleg. Hát, kisebb problémák akadtak, és talán elnézzük neki a hőemelkedést, ha kapunk egy végtelen frissítőre feljogosító kártyát. A kártyához tartozó automata az 1. emeleten van, liftezzünk is oda. A szükséges folyadékmennyiség legyürése után beszéljünk a titkárnővel. Nem akar velünk ebédelni, de azért bemehetünk a szobánkba (jobbra, majd észak). Van itt két pár automata fiók, az egyikben egy újabb kártyát találunk. Innen balra van az új teleportszoba (WC-nek van álcázva), oda majd később látogatunk el. Vissza a liftbe.

A második emeletre nem mehetünk, így irány a 3. Az itteni titkárnő megőrül csekélységünkért, vele viszont nem lehet semmi húsbavágóról beszélni, inkább hagyjuk. Észak, majd balra. Intermezzo: bejön egy sötét figura, és közli, hogy hamarosan találkozni fogunk néhány XX. századi programozóval. De jó nekünk!! Valóban van itt két ilyen, az emelvény alatti két boxban, a fickóval beszélni is lehet, szeretnének hazajutni. Majd később segítünk rajtuk, itt most csak a baloldalt található kártya érdekes. Ismét liftezzünk, célunk a 4. emelet.

A titkárnő kissé hűvösen fogad, de ez ne zavarjon (van már rajongónk a 3. emeleten), menjünk be. Először balra, itt beszélhetünk az irányítóközpont vezetőjével. Üdvözl minket az Ente... irányítóközpontban, és megkérdi, mire lenne szükségünk. Először is, teleportálni szeretnénk. Teleportkártyát a titkárnőtől kaphatunk, ugorjunk is ki érte. A második téma a parancsnok, őt szeretnénk meglátogatni a 2. emeleten. Rendes a fickó, kölcsönadja a saját kártyáját. Vele nincs is most más dolgunk, viszont van a terem két szélén két box, egyikben egy indiai pilótát találunk, a másikban pedig személyesen *Mitch Gorbachekov* ücsörög. Jajj... Meneküljünk...

Nézzük most meg, mi van jobbra. Egy *Spot* nevű úr, valamint egy boxban egy *Ooh-la-la* nevű hölgyemény. *Spot* mindenféle kérdésekre tud válaszolni ("Honnan van ez a szép hegyes füled?" "Egy ceruzahegyező-lázadás alkalmával szereztem"). A hölgy sem túl informatív, de legalább dekoratív. Az előbb szerzett kártyákkal már felmehetünk az 5. emeletre, itt van a régi teleport. Ha kipróbáljuk, rövidesen visszakerülünk ugyanide, jól lecsesznek minket, és nem történik semmi. Ez a teleport tényleg nem működik...

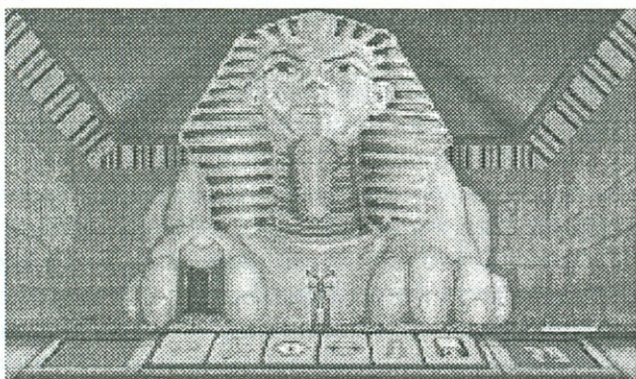
Már csak a 2. emeleten nem jártunk. Nézzünk be a parancsnokhoz, de most ő sem mond semmi értelmeset, csak a mellét veri.

Itt az ideje, hogy a negyediken belenézzünk a középen álldogáló periszkópba, ahogy azt *Spot* javasolta. Kicsit forogjunk körbe, és szörnyű látvány tárul szemeink elé: ég a pumpa-állomás, márpedig onnan kapja a főépület a reaktor hűtéséhez szükséges vizet. Szükségállapot következik, 999 időegység múlva pukk... A naiv játékos azt gondolná, hogy most időre kell végigjátszani a játékot. Dehogy. Csak el kell mennünk a pumpához, és megnyomni egy gombot... Menjünk a parancsnokhoz, aki ad egy újabb kártyát, és közli, hogy igazán megoldhatnánk ezt a csekély problémát, különben felrobban az egész sziget. Hát cool!

Hagyjuk el a főépületet, és menjünk az úton a kereszteződésig (ha találkozunk valakivel, szólítsuk le). Balra a pumpaállomás van, jobbra egy furcsa hely, lyukkal a közepén, egyenesen pedig az egyetem (innen kirúgnak minket, egyszer érdemes megnézni).

Irány a pumpaállomás, a bejárat után nem sokkal van egy gomb, ezt nyomjuk meg. Mielőtt elmennénk, beszéljünk a robottal, aki közli, hogy ha tovább akarunk menni, akkor szerezzünk be egy hajót, mert ő ugyan nem foglalkozik ilyesmivel.

Hátra arc, azonban nem a főépületbe megyünk, hanem a furcsa helyre, lyukkal a közepén. Ugorjunk bele a lyukba, és máris a XX. században találjuk magunkat, az első holdraszállás idején. Rövid séta után találkozunk is *Aldrinnal*, aki rutinosan aláhullik az űrkomp létrájáról, majd csekélységünket megpillantva történelmi kijelentést tesz: "Űristen, ezek itt vannak!". Némi magyarázkodás után kitör belőle a panasz: nem tud hazamenni, mert elvesztette a csillagtérképét. Háááát... majd szerzünk ilyet is. Cserébe azonban igazán hazajuttathatná a két szegény programozót. Megígéri hogy így lesz, aztán távozik. Menjünk balra (itt az űrkomp), majd vissza, találunk egy USA-zászlót (flag), ezt szedjük fel, és most teleportáljunk vissza **Stomaca-ra**. Rohanás a főépületbe, itt a parancsnok elismerő szavai várnak (a kártyát megtarthatjuk, majd rendezünk egy kártyavásárt), de fontosabb, hogy a 4. emeleten (további gratulációk után) az inidai pilóta elmondja, hol szerezhetünk csillagtérképet: **Dorsalis-on**, a kalóznál. Itt az ideje, hogy beüzemeljünk a lakosztályunkhoz tartozó teleportszobát: a szemben lévő WC-fülke, illetve teleport egy piramishoz visz minket, a két hátsó **Dorsalis-ra** (a belső), valamint **Cauda-ra**. Irány a festői **Dorsalis**, ott is a kocsma hátsó szobája. Mondjuk a kalóznak, hogy valami igazi különlegességet keresünk, mégpedig egy csillagtérképet (**star map**). Van neki ilyen, és nem hitte volna, hogy talál rá verebet. Most megint vissza **Stomaca-ra** (a teleport az a kis barna bódé, ami mellé érkeztünk), és menjünk el a Holdra. *Aldrin* nagyon örül nekünk, azt mondja, szóljunk a programozóknak, ő meg beindítja a kompot. Ismét repülhetünk **Stomaca-ra**, a főépületben pedig a 3. emeletre, a programozókhoz. A fickó igen örül, majd rövid villogás után eltűnik. Ha ezután bemegyünk a parancsnokhoz, rosszallani fogja, hogy elengedtük a két szerencsétlent, de nem lesz semmi probléma.



Eljött az ideje, hogy meglátogassuk a piramist. A teleportálás után egy sivatagban vagyunk, nincs messze a piramis. Ha elmászkalunk, találkozhatunk a néhai fáraó barátnőjével (persze neki is ajánlatokat teszünk, fel is háborodik), egy kiszolgált, valamint egy nem kiszolgált katonával. Ez utóbbtól megtudjuk, hogy *Mikhal Nuke* kiirtotta az ő harcos nemzetüket. Tökös gyerek lehet ez a *Nuke*, ugyanis a fickó legalább 2.10 magas, és ennek megfelelő súlyban van. Állítása szerint náluk ez (volt) a standard. Lehet, hogy pályát tévesztettünk?

További negatív hatások elől legjobb a piramisban elbújni. Szemben találunk egy (egyelőre) rejtélyes ábrát, ezt tekintsük meg, animál is. Jobbra egy üres terem van, viszont az egyik falnál rávehetünk egy darab vakolatot (**rosy stone**), hogy leessen. Miután *Spot* többek között Egyiptom-szakértő is, keressük fel, és mutassuk meg neki a vakolatot. Rövid elemzés után megadja nekünk az ottani nyelv ABC-jét, amit akár le is írhatunk, de felesleges, mert ahol szükség lesz rá, ott a leírás majd segít. Elmond ezenkívül egy történetet, ezt nem részletezzük, a lényeg, hogy keressük meg a fáraót, van nála egy kicsinyítőpálca (**staff of miniaturization**).

Megint mehetünk piramisozni (ugye, milyen jó ez a sok mászkálás?)... Ezúttal a bejárat után balra forduljunk. A sarokban álló palackban egy dzsinn van, aki két lehetőséget ajánl: vagy kinyitja a szemben lévő ajtót, vagy felruház a dzsinnek erejével. Természetesen az utóbbit választjuk. Meg is kapjuk az erőt, és be is kerülünk a palackba...

Hamarosan jön egy japán turista. *Don* felajánlja neki az ajtó és az erő közötti választást, de a kis ferdeszeműt szerénységre nevelték, úgyhogy az ajtót választja (majd megbánja). *Don* morog, de már jön is a másik japán, ennek már az erő kell, helyet is cserél velünk. Irány előre.

PC-s játékok 4.

Itt vesszük hasznát az ABC-nek: a betűk sorrendjében kell végigmenni, ellenkező esetben a fejünkre esik egy kisebb hegy. Az útvonal: jobbra, előre, balra, balra, hátra, balra, balra, előre, jobbra, előre, 4x jobbra, hátra, hátra, jobbra, 3x előre, 3x balra, előre, előre, és máris a következő szobában vagyunk.

Balra sok érdekesség van, pl. egy bazi nagy kőskorpió, akit ugyan lehet löni, de ha rákiáltunk, darabokra török. Utána találunk egy szobát, ahol hirtelen vagy 10 *Don Jonz* jelenik meg, és jól elverik hősünket, ha nem öljük meg őket gyorsan (vagy el nem menekülünk).

Inkább menjünk jobbra. Egy napfényes (!) folyosó után egy ajtóhoz érünk. Ha beszélünk a fáraó barátnőjével, akkor tudhatjuk, hogy az ajtón csak az jut át, aki iszik a fáraó szent poharából. A pohár (**glass**) ott is van a falon, az ajtó bal oldalán, csak leszedni nem tudjuk. Az ajtó jobb oldalán lévő uralkodói pálcát (**sceptre**) viszont meg lehet szerezni, ezzel pedig lepiszkálhatjuk a poharat. Micsoda logika... Igyunk a pohárból, kinyílik az ajtó.

Menjünk északra, jobbra (a szobor fejét ne maceráljuk), és még egyszer jobbra. Itt egy kedves, embernagyságú méhecske van. Ne nagyon löjük, mert ideges lesz, és hívja az anyukáját, aki alig fér be a terembe... Tovább jobbra, és a kígyókkal nem törődve délre.

Válaszúthoz ért az életünk, mindkét irányba indulva igen könnyen végetérhet. Először nézzük meg, mi van balra.

Látunk 3 szobrot, a sárgát és a narancssárgát vegyük fel (**yellow statue, orange statue**), majd balra tartás. Innen a kék szobor kell (**blue statue**). Meglepetés! Leesett egy rács, és hamarosan 3 pók fogja követni. A megoldás bonyolult: löjük le őket. Menjünk vissza (a déli ajtót hagyjuk ki, mert megrázó élményben lesz részünk), és az elágazásnál most a másik irányt válasszuk. Újabb választást, legyen most dél. Utána balra, aztán délre a múmia elöl (le lehetne löni, de minek...). Dél után még egy dél (ne veszekedjünk a méhecskével).

Intermezzo: *Mikhal Nuke* üdvözl minket, és közli, hogy nekünk úgyis annyi, ne is erőlködünk. Mi azért csak erőlködünk... Sétáljunk el balra. Itt majd kicsit érdekes lesz a helyszínek kapcsolata, ne zavarjon senkit.

Északra az előbbi megrázó szoba másik bejárata van, egyelőre hagyjuk ki, menjünk inkább balra. Találunk egy kést (**not so tiny and miniscule knife**), valamint egy poharat. A teendőt rögtön kiderítjük: szaladjunk északra, aztán balra, használjuk a teniszütőket, és sétáljunk a táblához. A szöveg: "Aki megzavarja a fáraó nyugalma, kihívja maga ellen haragját, vére azonban megoldást nyújthat". Sétáljunk délre, egész a pohárhoz, és használjuk a kést. Kis vért adtunk a pohárba, most már bemehetünk az eddig lezárt terembe. Most megszabadulunk a szobroktól: fent kap helyet a sárga, baloldalt a narancs, jobboldalt a kék (vigyázzunk, balra és jobbra könnyű kimenni, visszajutni viszont már nehezebb). Már csak a fény hiányzik...

Ez volt a No. 1 kicseszés az íróktól, fényt kissé tekervényes úton fogunk szerezni. Először menjünk a kígyós szobába, és a hullók legyilkolása után beszéljünk el a tükörrel (**mirror**). Úgy megijed, hogy leesik, és darabokra török (balszerencse...), mégpedig egy nagy (**big bit of mirror**) és két kicsi darabra (**small bit of mirror**). A nagynak tovább kell osztódnia, most keressünk egy alkalmas helyet (a kígyóktól dél, jobbra, észak). Itt a kedves japán turista 2D változata, még a rólunk készült fényképet is megtaláljuk... Hehe... Van itt még két prominens illető, a negyedik hely azonban üres... Olyan ismerős az alakja nem? Ha ráálunk a keresztre, megtudjuk, miért... Javasolt itt menteni egyet. Vegyük a kezünkbe a nagy tükördarabot, és sétáljunk el a kereszt előtt (illetelmesen tartva a távolságot). A tükör odakerül a keresztre, hamarosan jön a kötömb, így lett az egy nagy darabból két kicsi. Vegyük fel őket (szintén tartva a távolságot), így már elég felszerelésünk van a fény manipulálásához.

Menjünk a napfényes helyszínre, és tegyük le egy darab tükröt a Nap alatti kötömbre. Ezután kövessük a fénysugarat, és ahol megszakad, oda tegyük egy tükröt. A végén a szobros teremben lyukadunk ki, használjuk a teniszütőket és álljunk középre. Összeáll egy fényes piramis, a plafon megnyílik, és egy kisebb hegy ereszkedik alá por formájában. A talpainknak köszönhetően nem temetett el, így bejutottunk a fáraó előszobájába. Tovább a szobron keresztül, itt a szfinx feltesz 3 kérdést (a válaszok sorra 3, 3, 1), aztán szabad az út a fáraó szarkofágjához. Megtaláljuk a *Spot* által említett pálcát, csak kijutni nem tudunk. A megoldás kifejezetten logikus: használjuk a pálcát, erre *Don* eltünteti az egész piramist...

A teleportálás után ismét kis lakószobánk mellett vagyunk, de már megyünk is tovább, ezúttal **Cauda**-ra. Célunk a kastély, mégpedig az a szoba, ahol a bolond a hajót őrzi. Használjuk a hajón a kicsinyítőpálcát, és máris zsebretehetjük a viking stílusú ladikot. Teleportáljunk vissza **Stomaca**-ra. Haha, nem megy az olyan egyszerűen! Az a teleport, amivel idejöttünk, időközben elveszett, úgyhogy a **Dorsalis**-i házikót kell felkeresni. A szerzőknek meg a jó édes anyucikáját... **Stomaca**-n irány a pumpaállomás. Bocsássuk vízre a hajót, és használjuk rajta a pálcát. Szálljunk be, és máris úton vagyunk a festői **Sholda** felé.

Közben bejelentkezik *Mikhal Nuke*, és közli, hogy jó helyre kerültünk, ugyanis a szigeten a Sárkáányok őshonosak, akik az ő alattvalói, és tudnak rólunk, blabla... Meg vagyunk félemlítve...

Sholda egy borzasztóan idegesítő hely, tele van kereszteződésekkel. 4 fontos hely van itt:

- A Sárkáányok Hercegének van egy kedvenc bérgyilkosa, aki egy kunyhóban lakik. 1 pontért elcseveghetünk vele, de vigyázzunk, barátkozzunk össze vele, mielőtt rájön, kik is vagyunk...
- Egy öreg, titokzatos fickó kunyhója, aki csak annyit mond, hogy küldetésünk teljesítése után nála jelentkezhethetünk a jutalomért.
- Egy Sárkáány-tudós kunyhója, akit a sok sikertelen kísérlet miatt kidobtak, így kénytelen egyedül lakni. Van egy-két jó trükkje, de elveszett a távirányítója, vissza kéne szerezniük...
- A Sárkáányok fő lakhelye.

Az első két hely fakultatív, viszont a negyedik fontos, oda megyünk először. Lépünk be, aztán jobbra. Ismét elképesztő hülyeség-sorozat indul: a jelenlegi szobában 4 AD&D-ből szabadult figura vitatkozik, és megtámadnak minket is, tovább jobbra pedig egy **Donkey Kong** típusú játékba csöppenünk. Ne féljünk a hordóktól, csak menjünk be fent.

Az alkímistát találtuk meg, aki a főpapnak adja ki magát, és szeretné, ha egy sunyi, csuklyás figurát (az igazi főpapot) idehoznánk neki, gondja lenne rá. Ne mondjunk semmit, csak vegyük fel a távirányítót (**bone, remotus-controllus cubitus**), és lépünk le. A bejárat után menjünk északra kétszer, majd balra, itt találjuk a főpapot. Elvihetjük az alkímistához, de akkor a cápák között végezzük... Inkább csak beszéljünk egy kicsit vele, aztán tovább balra, a hárembe. A hárem épp üres, leszámítva két rusnya őrt, akik a herceghez cipelnek. A herceg rögtön halálra ítéli *Don*t, de hajlandó teljesíteni az utolsó kívánságát. *Don* valami igen furcsát kíván, ennek hatására természetesen a hárembe kerülünk, ahol szabadon válogathatunk.

A sok "szépség" között van egy ember is: nem más, mint az egyik bárópalánta lánya. Szorgalmazza, hogy mentsük meg, és elárulja, hogy a virágágyban található 3 gomba közül egy láthatatlanná tesz, a másik viszont halálos mérgező (a harmadik meg elaltatja a Sárkáányokat, mint az majd kiderül). Szedjük fel őket (**green toadstool, round toadstool, red toadstool with white spots**), de egyelőre ne együk meg egyiket se, irány dél. Menjünk egészen a képernyő aljáig, keletkezik egy híd. Keljünk át rajta, bármilyen vad igyekezettel fúj ránk a szobor. A túlparton menjünk jobbra, itt találunk egy gyémántot (**diamond**). Vissza a hárembe.

Itt az ideje gombát enni. Miután tudjuk, hogy a játék készítői igen gonoszak, feltételezhetjük, hogy a mérgezőnek feltüntetett (piros-fehér pöttyös) gomba ártalmatlan. Fogyasszuk el, erre *Don* fejszerkezete valami egész sajátos változáson megy keresztül (látni kell!), és persze meghalunk. Ezt az aljasságot! Sejtették, hogy azt fogjuk gondolni, hogy átvernek minket...

A megoldás a zöld gomba, mindenféle zizi fogja mutatni, hogy éppen láthatatlanok vagyunk. Hagyjuk el a háremet (kétszer jobbra), aztán irány észak. Balra megyünk először, néhány buta képernyő után egy szobába jutunk, itt egy nagy csont (**bone**), valamint egy rakás ágyugolyó (**shiny cannonballs**) várja, hogy zsebretegyük őket. Vissza az elágazáshoz, most jobbra. Egy nagy tükör van itt, kizárásos alapon a gyémántot kell használni. A tükör össze-vissza törik, mi pedig mehetünk tovább.

Most ismét mentsünk, mert néhányszor le fogunk esni. Próbáljunk szigorúan az ösvényen maradni, és eljutunk... hoppá! De kellemetlen! Ezt a poént nem löjük le, lényeg, hogy majd a nagy csontot kell használnunk. Ha letudtuk a zavaró körülményt, akkor a második alagutat válasszuk (az első mögött ugyanis egy kedves maci várja vendégeit).

Remek szoba, ismét elágazás. Balra menjünk, a konyhába érkezünk. Látunk egy nagy könyvet, címe: "Hogyan főzzünk embert?". Ne nagyon ácsorogjunk, mert tényleg megfőznek, bújjunk az oszlop mögé. Amikor a szakács elmegy a tűzhelyhez, lopkodjunk oda a kis beugróhoz, és vegyük fel a fűszereket. Ez még nem elég, tegyük a helyükre a kerek gombát, lesz majd hatása. Mielőtt a szakács visszajönne, rejtőzzünk az oszlop mögé, majd amikor okos barátunk otthagyja a tűzhelyet, távozzunk. Újra jobbra megyünk, találunk egy varázslót. Az illető 3 másodperc alatt eltüntet egy embert, és ehhez a csodához semmiféle eszközt nem használ, csak egy darálót...

Tovább északra, majd balra. Itt van bezárva a herceg fia, valamint van egy üres cella is: lakóját szorgalmas orvosok épp megoperálják. Pontosabban átoperálják. Nyúllá. Hmmm...

Ha bemegyünk az üres cellába, az ifjú herceg cellája kinyílik, a mienk viszont bezárul. Mondjuk neki, hogy menjen vissza a cellájába, erre megint rendeződik a helyzet. Dobjuk be a cellánkba az ágyugolyókat, erre ismét bezáródik, a hercegé meg kinyílik, de most mi is kívül vagyunk. Röviden köszönetet mond, és ad egy érdekes sípot. Menjünk jobbra (a herceg itt lelép), és fújjuk meg a sípot a kígyófej alatt. Meg is nyílik előttünk az út, ami a Sárkáányok Hercegéhez vezet. Elbeszélgethetünk vele, arra kell kilyukadni, hogy van egy szörnyű erős varázslatunk. Egy baj van csak: semmi ilyesmink nincs. A Sárkáány vár egy darabig, aztán egy egész sajátos módon végzi ki *Dont* (ezt is érdemes megnézni). Valami még hiányzik...

A hiányzó valamit a Sárkáány-tudósnál szerezhethetjük be. Keressük hát fel, és adjuk neki a zászlót (ugyanis egy embert vár aki egyszerre 50 csillagot tart a kezében), majd a távirányítót, erre kapunk egy hercegölő-felszerelést (**complete prince-killer outfit**). Vissza a herceghez, most sikerülni fog a varázslat, a herceg fején különböző közlekedési eszközök landolnak, és fasírtot csinálnak belőle. A maradványok között kell lennie egy kulcsnak (**snake-shaped key**), ezt vegyük magunkhoz.

Sétáljunk ki az ajtó elé. Itt kell a kulcsot használni, és megnyílik az út lefelé. Potty, aztán menjünk, amerre lehet, hamarosan egy cépaúsztatóhoz érünk. Van itt egy kar, ezt húzzuk meg. Jön a kapálódzó ebéd, a víz egy időre vörös lesz, aztán újra szép kék. Húzzuk meg a kart még egyszer, most majd lesz elég időnk, hogy átgázoljunk.

A következő helyszínen egy tüzet köpködő lyukhoz lesz szerencsénk. Van jobboldalt egy kő, ebbe rúgjunk bele, és a tűzbe hirtelen belezúdul egy patak. Nagy sistergés, és a lyuk megtelik vízzel. Most a másik oldalról rúgjuk vissza a követ (vigyázni, még nem kell belepottyanni a lyukba), és miután a folyás megszűnt, ugorjunk le.

A szobor szájánál beléphetünk. A következő szobában van egy nagy ablak, nézzünk ki rajta. Látjuk, hogy a szomszédos sziget (**Capit**) vulkánja elkezd füstöt, majd lángokat okádni (közben meglóg egy csészealj, ki lehet találni, ki vezeti). A **Sholda**-i öreg tudós elmeséli mi történik: a Sárkáányok Istene még egy utolsót lélegzik, ezzel **Capit** megsemmisül. Hurrá, nyertünk...

A végén még csevegünk a kalandunkat végig segítő csajjal, közben *Mikhal Nuke* is jelentkezik, hogy majd bosszút áll, blablabla... kész.

Nézzünk egy kis értékelést. Miután 1992-es játékról van szó, a grafikától és a zenétől/hangoktól nem szabad semmi extrát várni. Az audio tényleg elég lesújtó, viszont a grafika több helyen igen csinos, főleg a Dragon's Lair-stílusú bevágások, ezekből elég sok van. Mindezzel együtt a játék csak 5.7M, nem pedig 37 CD...

A játékmenet, valamint a debil poénok abszolút jól sikerültek, túl sok szót nem is érdemes vesztegetni rájuk.

Összességében, az **Eternam** egy nagyon jó játék, minden kaland-kedvelőnek melegen ajánljuk. Rengeteg lehetőség kimaradt a leírásból, pedig szívesen beletettük volna, csak akkor kb. kétszer ekkora lenne...



Valamikor régesrégén, egy távoli galaxisban...

Illetve nem.

Valamikor nem is olyan régen, egy nem is olyan távoli galaxisban...

Illetve nem.

Valamikor nemsokára, minden bizonnyal a Föld nevű bolygón, amelyet a Vagonok elmulasztottak lerombolni, lesz egyszer egy ízig-vérig motoros fickó, kinek neve *Ben Kenobi*... bocsánat, *Obivan*... *Ben Hogyishíják*. Ez a figura egy motoros gang vezetője. A gang a sokatmondó Görények (Polecats) névre hallgat, ami elég találó lehet, tekintve, hogy a gang tagjai a motorjukat tekintik az otthonuknak, és feltehetőleg még a jövőben sem igen fognak zuhanyzóval, vagy pláne káddal felszerelt motorok készülni.

Persze ne ítéljük el a fiúkat ilyen apróságok alapján. Természetesen jó főhősökhöz illően tisztességesek, és szívesen állnak egy jó ügy mellé. De ha az élet úgy hozza, szívesen állnak egy rossz ügy mellé is. Legszívesebben azonban semmilyen ügy mellé nem állnak, hanem motoroznak ideoda naphosszat, az ártatlan autósokat bosszantva és inzultálva. Hogy az autósoknak ne legyen olyan egyszerű az élet, további 3 banda is működik a környéken:

Barlangi Halak (Cavefish): Ők egy elvakult szektát alkotnak. Olyannyira elvakultak, hogy a napfényt nem is bírja a barlanghoz szokott szemük, úgyhogy speciális szemüvegeket használnak, amelyek egyrészt megszűrik a napfényt, másrészt segítik őket a navigációban.

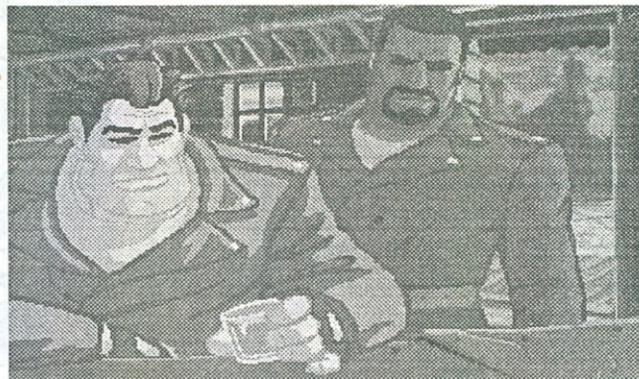
Keselyűk (Vultures): Ők egy magukba húzódó szekta, a búvóhelyüket pl. aknamezővel vették körül, a felszereléseik viszont elég jók.

RottWheeler: Közülük kerülnek ki a legrondább emberek, de legalább ostobák is a végtelenségig. Egy ilyen úriember minden bizonnyal igen előnyös génállománnyal tudna támogatni egy szaporodási programot...

Körülbelül ilyenek a körülmények, amikor az idős *Malcolm Corley*, a *Corley Motors* tulajdonosa, minden motorok atyja megjelenik a Görények egyik találkahelyén, és érdeklődik, hogy ki volt az,

PC-s játékok 4.

aki az előbb kissé megrongálta az autóját. Hosszas beszélgetés kezdődik, amit *Corley* helyette, *Ripburger* nem bír kivárni, és belép, kissé megkavarni a dolgokat. *Corley*-ék szeretnék felbérelni a Görényeket egy útra, kísérőnek, *Ben* viszont hallani sem akar ilyesmiről. A végeredmény az lesz, hogy *Ben* jól fejbeverik, és egy kukában helyezik el, a banda pedig (mit sem tudva a merényletről) távozik *Corley*-ék társaságában. Itt kapcsolódunk be a játékba.



Az egy CD-t elfoglaló game a **LucasArts** szárnyai alatt jelent meg 1995 tavaszán. Az installációs program nagyfelbontású képernyőitől már egész kezdtünk belelkesülni, aztán kissé lehültünk, amikor láttuk, hogy a játék csak 320x200x256. A CD-t főleg a beszéd, a zenék, valamint a rengeteg animáció tölti meg. Lássuk a kezelést (a kalandrész kezelését, az ügyességi játékok kezelésére a megfelelő helyen kitérünk):

Szokás szerint egérrel jó játszani, az egér mozgatja a pointert, a bal gomb hatására hősünk a megadott pozícióba sétál (vagy megpróbál odasétálni), jobb gomb hatására az inventory jön elő. Az inventory egy látványosnak szánt, véleményünk szerint nagyon buta, koponya alakú ablak. Bal gombra kézbe vesszük a tárgyat, jobb gombra megvizsgáljuk. Tárggyal a kezünkben a bal gomb nem csak sétálás, hanem a tárgy használata is. Ha a fehér kurzor körül megjelenik egy piros keret, az azt jelenti, hogy valami érdekesebb dologra mutattunk; ilyenén tudunk tárgyat használni, és ilyennel végezhetünk mindenféle cselekedeteket a következőképpen: nyomjuk meg a bal gombot, és tartjuk nyomva, amíg az igék menüje megjelenik, ekkor a gomb nyomvatartása mellett válasszuk ki a megfelelő ikont, és engedjük el a gombot. Az igék:

Kéz: Felvesz/üt/használ.

Láb: Rúg.

Száj: Beszél/egyéb szájjal végezhető cselekvés.

Szem: Vizsgál.

Még egy dolog: ha valahova be akarunk menni, akkor dupla bal click hatására megspóroljuk a sétát.

Ennyit a kezelésről, a megoldás előtt egy tanács: beszéljünk mindenkivel, és minden témát mérítsünk ki, sok hasznos tippet kapunk. Akkor a megoldás:

A komfortos szemétkukából indulunk. Üssünk bele a tetejébe, mire *Ben* nagy nehezen kimászik. Menjünk jobbra, és szálljunk fel a motorra. A probléma mindössze annyi, hogy *Ben* kulcsai eltűntek. Elindulhatnánk gyalog is az elvetemült *Ripburger* után, de *Ben* nem hajlandó sétálni. Marad a kocsmá, menjünk be. Hát ez bizony zárva... Kulcs híján egyszerűen rúgjunk egy nagyot az ajtóba, és máris kinyílt. Beszéljünk a csapossal ("Kissé szorult az ajtó, megjavítottam..."). *Quohog* közismerten gyáva, mégsem hajlandó semmit mondani. Folyamodjunk kissé drasztikusabb eszközökhöz (Kéz ikon). A következő jelenet játszódik le:

Ben: Te, tudod mi mutatna jól az orrodon?

Quohog: Na mi?

Ben: Hát a bárpult!

És ezzel hősünk orrkarikájánál fogva lerántja a csapos fejét. Ez már sok szegény *Quohognak*, inkább visszaadja a kulcsot, és még annyit tud mondani, hogy a Görényeket csapdába akarják csalni. Menjünk ki, szálljunk fel a motorra, és távozzunk.

Az úton *Ben* kis monológot ad elő a motorozás gyönyöreiről, amíg meg nem próbálunk előzni egy másik motorost (RottWheeler szokott lenni). Ekkor kis harc veszi kezdetét. Az irányítás:

Bal/jobb (egérrel és kurzorral is megy): Mozgás

Bal gomb/Enter: Támadás az aktuális fegyverrel (a bal alsó sarokban látható)

Jobb gomb/TAB: Fegyverváltás

Ha levertük, *Ben* tovább robog, egy kerékre rántja motorját, és készülne folytatni a monológot, amikor az első kerék hirtelen kiesik. Rövid küszködés után hatalmasat bukunk, és hősünk elveszti az eszméletét. Látjuk, hogy egy fotós hölgy elcipeli hősünket, aztán *Ben* magához tér *Maureen* (röviden *Mo*) házában (majd később kiderül, ki is ő valójában). *Mo* meggyógyította Bent, és a motorját is szívesen összerakná, de 3 dolog hiányzik hozzá:

- Az első villa teljesen tönkrement, és ilyen alkatrésszel a hölgy nem rendelkezik
- *Mo* hegesztőpisztolyát lenyúlta valaki, ezt is meg kéne találni
- A motornak üzemanyag is kell.

Maureen ad útbaigazítást, hogy mit hol találunk. Vegyük fel a jobb oldalon rejtőző kannát és csövet, aztán távozzunk. A ház előtt a fényképész-riporter csaj vár, akit *Ben* hosszas vívódás után megkér, hogy vigye el autón, mert a bandáját törbe akarják csalni. A csapda hírére *Miranda* igencsak felélénkül, de sajnos az autójának nincsenek kerekei. Ez az állapot egészen távozásunkig tart, ekkor ugyanis fürgén a volán mögé pattan, és elszáguld. *Ben* méltatlankodik egy sort, aztán folytathatjuk a játékot.

A faluban először *Todd*hoz megyünk (középtájon). Kiabáljunk be, mire igen értelmes beszélgetés veszi kezdetét, de bemenni ettől még nem fogunk tudni. Alkalmazzuk a szokásos módszert: rúgjuk be az ajtót. Az ajtó az élénken figyelő *Todd*ot szabályosan kiüti, úgyhogy mostantól szabadon garázdálkodhatunk a házában. A feje fölött van egy kis szekrény, ebből egy álkulcsot halászhatunk elő, az ajtó melletti hűtőszekrényben pedig egy nagy darab hús van. A padló jobb felső sarkában egy titkos lift kapott helyet, amivel lejuthatunk a műhelybe. Itt az asztalon *Mo* hegesztőpisztolyát találjuk, amit hősünk azonnal vissza is juttat a tulajdonoshoz.

Ezután menjünk a Toronyhoz, ahol az üzemanyagot tárolják. Az álkulccsal nyissuk ki a lakatot, majd vegyük fel a földről, és zárándokoljunk el *Todd* szeméttelépére. Itt problémáink lesznek az ajtóval, amit csak egy módon tudunk kinyitni, mégpedig úgy, hogy a falon látható láncot meghúzzuk, viszont ekkor meg bemenni nem tudunk, mert a láncot kell tartani. A megoldás valami hihetetlenül logikus: lakatoljuk le az ajtót, ekkor fel tudunk mászni a láncon, és bejutunk. Jajj... Bent rögtön van velünk szemben egy kellemes szemétkupac, aminek a tetején pont egy olyan villa hever, amilyenre nekünk szükségünk van (micsoda véletlen...). Próbáljuk meg felvenni, ekkor a szemétből egy kissé dühös kutyus fog kirontani, tucatszám köpködve a csavarokat (próbáljuk ki sötétben, jól feltekert hangerővel, igen hangulatos). A kutya visszakergeti hősünket a falra, aztán elégedetten távozik jobbra. Kövessük a dögöt, néhány autóhoz kerülünk. Itt sok mindent nem lehet csinálni, ha messze megyünk, a kutya azonnal visszakerget a falra. Tegyük be a legközelebbi autóba a húst, amit az eb azonnal letámad. A probléma ezzel azonban még nincs megoldva, ugyanis boldogan otthagyja kedvünkért a húst, ha valami tilosat csinálunk. Menjünk vissza az előző helyre, és menjünk előre. Egy daru kezelőjébe kerültünk. A bal oldali kar mozgatja a mágnest fel/le, a jobboldali pedig a tér további négy irányába. Kapcsoljuk be a mágnest a jobb szélső gombbal, aztán emeljük fel a kutyát tartalmazó autót. Most már felvehetjük a villát a kupacról, amivel *Ben* rögtön vissza is tér *Mohoz* ("Nahát, hol találtad ezt a remek villát?" "A kések és a kanalak mellett...").

Most már csak üzemanyagot kell szerezni, irány a Torony. Menjünk be, és másszunk fel a létrán. Azonban ahogy a létrához nyúlunk, megszólal egy riasztó, ami odacsal egy röpködő őrt, és

amennyiben nem távoztunk időben, tüzet is nyitnak ránk (*Ben* ekkor magától meglóg, valami egészen sajátos futóstílust bemutatva). Miután a létrához nyúltunk, menjünk el a tér túlsó végébe, és bújjunk el a kis oszlop (vagy mi) mögé. Ekkor a röpcsi vezetői kisütik, hogy már a toronyban lehetünk, leparkolják a gépet a létra mellé, és felmennek.

Vizsgáljuk meg a repülőt. *Ben* viszolyog mindentől, aminek nincsenek kerekei, viszont a baloldalt található üzemanyagtartálytól nem ódzkodik annyira. Nyissuk fel a tanksapkát, tegyük a tankba a csövet, és applikáljuk a tartályt a csőhöz. Már csak szívni kell egyet a csövön (Száj ikon), és jön is az üzemanyag. Közben fent keresgélő barátaink is észreveszik, hogy valami nem stimmel lent, és sietve megindulnak lefelé, de *Ben* sikeresen meglóg a teli kannával.

Közben kiderül, hogy *Mo* egy kis meglepetést is beszerelt felújított motorunkba: lesz nitronk ezentúl. Olyan sikeresen próbáljuk ki az új csodát, hogy *Maureen* háza majdnem leég (*Ben* közben csodálkozik egy sort, ugyanis úgy tudta, hogy nitroval csak a Keselyűk rendelkeznek, és ebben nem is tévedett).

Most már elhagyhatjuk a falut, mégpedig jobbra, ugyanis arra van a csapda. Tényleg arra van: körülbelül 8 röpcsi köröz felalá. Tudjuk, hogy az ilyenek allergiások a riasztókra, úgyhogy látogassuk meg újra a Tornyt. Próbáljunk meg felmászni, aztán innentől demo: az összes sügér elindul a toronyhoz, mi meg szépen átmotorozunk a túloldalra.

Ben megható keretek között találkozik a többi Görénnyel, és drámaian közli velük, hogy elég nagy bajban vannak. Ezután tanúi lehetünk, hogy *Ripburger* fejbe csapja a dolgát végző *Corley*-t, *Miranda* pedig lefotózza az egészet, de őt meg elkapja *Ripburger* egyik gorillája. A lány meglóg, a fényképezőgép marad. A gorilla elindul felkutatni a *Corley* család egyéb tagjait, és magával viszi a gépet. Ezután *Ben* megtalálja a haldokló *Corley*-t, aki megkéri, hogy keresse meg a lányát, aki egy szerelőzseni, és egész véletlenül *Maureen*nek hívják. Amíg *Ben* töpreng, a gorilla megérkezik *Mohoz*, de nincs szerencséje, ugyanis amikor célzásra emeli a pisztolyát, *Mo* meglátja valamin a tükörképét, és egy gombnyomással leomlasztja a bejárat előtti kis építményt. Átkutatja az urat, kissé elcsodálkozik a felszerelésen ("A pisztolyt értem. De minek a fényképezőgép?"), majd a filmmel együtt távozik. Hamarosan befut *Ripburger*, kicsit később *Ben*, mindenki levonja a következtetéseket, aztán végre visszkapjuk a vezérlést. Kutassunk a romok között, találunk egy fényképet *Mo* multjáról. Hagyjuk el a falut, de most a másik irányba, így visszajutunk *Quohog* kocsmájába.

Amint belépünk, *Quohog* vidáman köszönt: "Hello, gyilkoskám!" Mint kiderül, *Corley* megölésével a Görényeket gyanúsítják, és *Ben* kivételével már az egész banda csücsül. Hősünk igencsak felháborodik, és megpróbálja meggyőzni a csapost az igazáról, de az nemigen akar belekeveredni. Fordítsuk figyelmünket az asztalnál ülő teherszállító kisiparosra. Lehet hosszasan gyözködni, hogy segítsen át minket az időközben megszületett rendőrkordonon, de nem járunk sikerrel. Menjünk ki, és keressük fel kedvenc kukánkat, amelyben most *Miranda* ücsörög, és könyörög, hogy találjuk meg a fotóit, valamint értesítsük a szerkesztőjét, hogy mentse meg. Kérését nyomatékosítja egy ajánlattal: felajánlja, hogy válasszunk egyet a körülbelül 30 hamis rendőrigazolványt tartalmazó gyűjteményéből. *Ben* így is tesz. Az igazolványt adjuk a teherszállítónak, mire az mindjárt több hajlandóságot mutat a személyszállításra is. Ő egyébként műtrágyát szállít, ez alá kerül a motorunk, mi meg a motorházban fogunk utazni.

Pete bácsi Menyétanyájára kerülünk (itt nőtt fel *Mo*). Kiderül, hogy a gonosz teherszállító ellopt egy csövet a motorból.

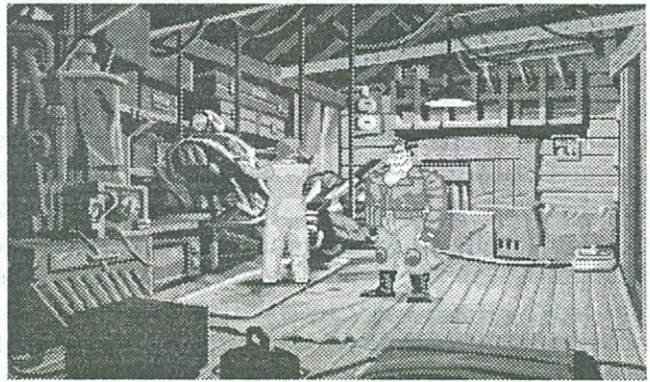
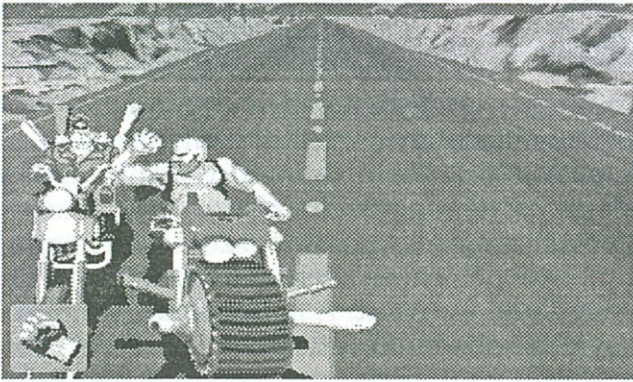
A garázsba nem tudunk bemenni, viszont a jobboldalt lévő kis szobába igen. Emeljük fel a párnát az ágyon, alatta egy helyes kis szerszámot találunk, ami népiesen a pajszer névre hallgat. Rögtön feszítsük is fel vele az ágy lábánál álldogáló ládát, amiben egy kitűnő csőre lelünk, egészen véletlenül pont olyanra, amelyet a teherszállító ellopott.

Miközben a szobában ténykedünk, *Mo* kiront egy motoron, és minden ordításunk ellenére távozik. Utolérni nem tudjuk, mert elvitte a nitro üzemanyagát. *Ben* csodálkozik a dolgon, pedig feltehetőleg egyszerűen arról van szó, hogy néha *Mo* is néz TV-t...

Miközben békésen motorozunk, elhúz mellettünk a teherautó (kicsit oldalbabök), majd három Barlangi Hal, és megtámadja a nem sokkal előttünk döcögő műtrágyaszállító barátunkat. Amaz végső kétségbeesésében ráereszti a szállítmányt tartalmazó kocsit a motorosokra, aztán elége-

detten vigyorog. Pedig rosszul teszi, mert csak egyet talált el, és az se hal meg, viszont a másik kettő tovább követi, és kilőnek rá egy tapadós bombát. Fel is robban menetrendszerűen, természetesen ezt egy szakadékon átívelő híd fölött teszi, úgyhogy a hídnak kampec. A Barlangi Halak átkozódnak, hogy a szállítmány csak műtrágya, aztán visszamennek a barlangjukba. Most menjünk végig az úton a szakadékig, és olvassuk el a táblán talált cikkeket, információkat kapunk, hogy lehetne átjutni a hídon.

Itt az ideje, hogy meglátogassuk a Régi Bányaösvényt (néha egy kis tábla megjelenik a képernyőn Mine 4 felirattal, ekkor bal click). A Régi Bányaösvény egy kanyargós szurdokban vezet (*Bent* nekünk kell irányítani), és arra való, hogy mindenféle motorosok baráti találkozókat bonyolítsanak le. Az első találkozóznk tényleg baráti lesz: *Forgatónyomaték Atyával* (*Father Torque*) futunk össze, aki a Görények vezetője volt korábban. *Ben* harci tanácsokat kér tőle, közben aggódásának ad hangot ("A Keselyűk nagyon gyorsak", "A RottWheelerek sokkal rondábbak", stb.). Az *Atya* figyelmeztet, hogy a Barlangi Halakkal vigyázzunk, mert fanatikusok (vallásuk része pl. a területükön áthaladó teherautók kirablása). Egyébként tényleg veszélyesek, ugyanis amint közel húzunk hozzájuk harcban, igen rövid időn belül kijön valami a motorjuk elejéből, egyenesen az első kerekünk küllői közé...

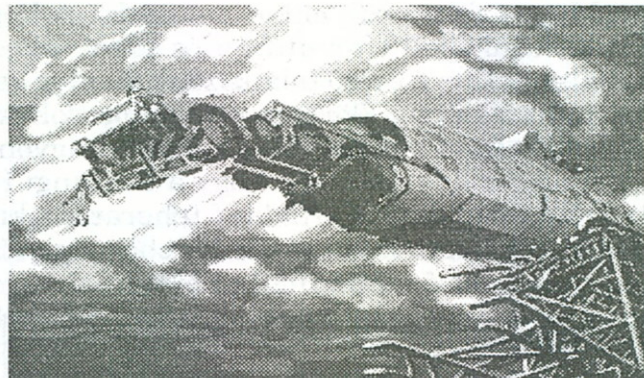


Most majd harcolhatunk az előttünk felbukkanókkal. Ha ki akarjuk kerülni a harcot, nyomogassuk szorgosan az 'ESC' billentyűt (a programnak szégyenletes a billentyűzetkezelése, úgyhogy esetleg csak sokadikra sikerül), ezt akár harc közben is megtehetjük. Fegyvernek a pajszer jó lesz kezdetben, de az egyik RottWheelertől szerezhető láncos buzogány sokkal jobb. Egy másik RottWheelertől egy nagy deszkalapot zsákmányolhatunk, arra mindenképpen szükség lesz. Ezzel ugyanis egy ütással felbuktathatunk egy Barlangi Halat (nem kell egészen közel menni, kicsit messzebből üssük), akitől a szemüvegét vesszük el. A szemüveg arra jó, hogy megtalálhatjuk vele a Barlangi Halak rejtkehelyének bejáratát, motorozás közben jobb clickkel biggyesztetjük az orrunkra. Mielőtt ezt tennénk, feltétlenül pirongassunk meg egykét fehérbőrű szakállast, ők a Keselyűk színeiben versenyeznek, és tőlük kell a nitrohoz üzemanyagot szerezni. Elég nehéz egy ilyet megverni, nekünk is csak véletlenül sikerült, az *Atya* szerint az időzítés a lényeg. A verekedések közben elhangzó beszólások egyébként igen szórakoztatóak.

Tegyük fel tehát a szemüveget, és amikor a bal alsó sarokban elkezd villogni a CAVE felirat, akkor bal clickkel menjünk be. A barlang azért érdekes, mert itt tartják *Ricky Myran* rámpáját (*Ricky* volt az egyetlen, aki át tudta ugrani motorral a szakadékot, de ő is használt hozzá nitrot, rámpát, valamint egy emelőliftet, ez utóbbit majd később). Menjünk a barlang közepébe a motorral, és szálljunk le. Tapogassuk végig kétszer a rámpát, ennek az lesz az eredménye, hogy *Ben* hozzácsatolja a motorjához. Menjünk kifelé egy helyszínt, ismét szálljunk le, és vegyük le a rámpát. Látni fogjuk, hogy a rámpa eltűnése miatt kissé ideges Barlangi Halak száguldanak felénk, aztán... a jól elhelyezett rámpán szépen beleugratnak a falba. Most már nyugodtan távozhathatunk rámpástul.

Emelőliftet *Ripburger* gorilláinak légpárnás autójából szerzünk, akik a Menyéttanyánál örködnék. Némi előkészületekre lesz szükség, ahol a program felajánlja a megállást, álljunk meg, a néhai teherszállító pótkocsijánál vagyunk. Először lazítsuk meg a keréktartó csavarokat a pajszerrel (a mi időnkben ugyan a kerekeket még anyák tartották, de hát a fejlődés...), aztán

döntsük fel a teherautót. Most már kész a pálya, menjünk a tanyához, az autó üldözőbe vesz minket. A pótkocsinál kiömlött műtrágya felverődik az autó első szélvédőjére, a sofőr pánikba esik, és nekiront egy sziklafalnak. Megérkezik Mr. *Ripburger*, elviszi a gorillákat, de az autó marad. Álljunk meg az autónál, és szereljük meg a hátsó részén a pajszerrel (ott, ahol rendes autónál a benzintank beömlőnyílása szokott lenni). Napfényre kerül egy áramkör, ezt *Ben* már magától megszereli, és máris van emelőliftünk. Irány a szakadék, és jelöljük ki a szakadék felé vezető utat, ekkor *Ben* nagy ekksön közepette átugrat.



Egy darabig motorozunk, aztán megérkezünk a *Corley Motors* gyárhoz. Innen motorral csak a Keselyük búvóhelyéhez tudunk menni, de annak a környéke közismerten alá van aknázva, úgyhogy sok mindent ott egyelőre nem tudunk kezdeni. A gyárba szintén nem tudunk bemenni, marad a stadion. Ott is egy kis szuvenírárusító bódé. Először vegyük el a pultról a távirányítót, és vezessük az autót előre, ki fog fogyni az elem. A földön ugráló nyúl megszerzéséhez egy kis ravaszkodásra van szükség: mutassunk a bódében látható pólóra, és kérdezzük meg, hogy vajon pamute az anyaga. Amíg a boltos megnézi, addig vegyük fel a nyulat. A boltos aztán közli, hogy a póló pamut, mire *Ben* savanyúan megjegyzi, hogy allergiás a pamutra...

A nyúl birtokában most már meglátogathatjuk a Keselyüket. Eresszük rá az aknamezőre a nyuszt, mire az némi vidám csilingelés és ugráندozás után felrobban. Kirepül viszont belőle az elem, amit begyűjtünk, és mehetünk is vissza a bódéhoz. Rakjuk az elemet az autóba, és kezdünk el ismét játszani vele, most már átmehetünk a másik képernyőre. Itt van egy ajtó, amin csak kifelé lehet jönni a gyárból, ide vezessük be az autót. A tulaj rövid jajveszékelés után berohan a másik ajtón, mi meg egyedül maradunk egy egész dobozni elemes nyuszival... Vegyük fel a dobozt, aztán próbáljuk ki újra az autó joystickját. *Ben* egy ideig vadul tekergeti, aztán kijelenti, hogy a kisautó nélkül mégsem az igazi a dolog...

Robogjunk vissza a Keselyűkhöz, és dobjunk a dobozt az aknamezőre. Figyelem, az összes nyúl kijön, szedjük össze őket, aztán egyenént menjenek az aknák közé, és amikor egy felrobban, akkor menjünk el a csapásának a végére, és ott eresszük el a következőt. Így egyszer csak eljutunk a Keselyük rejtekhelyére, ahol *Mo* vár minket pár egyéb Keselyű társaságában. Kijelenti, hogy mi öltük meg az apját, és halál ránk.

Motoros körökben az ilyesmire van egy eredeti módszer: az áldozat végtagjait hozzákötik egyegy motorhoz, aztán a motorok elindulnak ellenkező irányokba. Szerencsére (?) kicsit szórakozni akarnak velünk, úgyhogy lesz alkalmunk dumálni. Mivel az apja emlegetésére *Mo* belénkfolytja a szót, mondogassuk a megjelent dolgokat, amíg nem találunk egy olyat, hogy "Különben mindenfélének foglak nevezni (**Or else I'll call you names**)". *Maureen* érdeklődik, hogy ugyan mivel óhajtjuk inzultálni. Mondjuk azt a nevet, amit az öreg *Corley* mondott halála előtt: Pelenkás Dinamó (**Diapered Dynamo**). *Mo* csodálkozik, hogy ezt ugyan honnan tudjuk, és miután kiderül, hogy nála van a riporter csaj filmje, nagy nehezen tisztázódik a helyzet.

Sajnálatos dolgokra derül fény: a tervezett nagy cégtalálkozó el van halasztva, egészen addig, amíg *Corley* gyilkosai kézre nem kerülnek. A Keselyük vezérének, *Suzin*ak van egy zseniális terve: mivel *Ripburger* úgyis kiírt egy kamu versenyt, aminek díja egy *Corley* családi ereklyének számító motor (ezzel akarta *Mot* elcsípni), nevezzünk be erre *Mo*val együtt, és játsszuk el a halálunkat. *Mo* autójában lesz egy robbanószerkezet, ami akkor aktiválódik, amikor frontáli-

san összeütközik *Ben* járművével. *Mo* katapultál, mi pedig a tűzálló ruhánkban égve fogunk szaladgálni, elterelő hadműveletként. Zseniális...

A derby-n váratlan bonyodalmak merülnek fel: a 4 nevezett autó mellett megjelenik egy ötödik is, természetesen *Ripburger* gorillái ülnek benne. Az lesz velük a probléma, hogy nem tudunk majd *Mo* sárga autójához hozzáférni tőlük. Az irányítás:

Bal/jobbs (egérrel vagy billentyűzettel): Fordulás

Előre/Bal gomb: Mozgás előre

Hátra/Jobb gomb: Mozgás hátra

A következőket kell csinálnunk:

Először a baloldali rámpán száguldjunk át, ekkor kis szerencsével a narancssárga autón landolunk, ami ettől ledöglük. Most toljuk el a jobb oldali rámpához (egész a falnál), toljuk át a rámpán, és menjünk utána (álljunk meg az autón). Innen rá tudunk mászni a gorillák autójának a tetejére, mire az is ledöglük, és *Mo*val megcsinálhatjuk a robbanást. Ezután *Ben* az égő ruhában fog szaladgálni, fussunk el a stadion széle mellett, mire a tűz átterjed rólunk a palánkokra, és lassan az egész stadion lángba borul. Mielőtt leléphetnénk, a gorillák beindítják a kocsijukat, és felkergetnek minket a narancssárga tragacs tetejére. Menjünk át az autójukra, az égő roncsok közelében ugorjunk le. Menjünk bele a tűzbe, mire a két hülye utánunk jön, és szépen felrobbannak. Ezzel a derbynek vége.

A következő szín a Keselyűk búvóhelye, *Maurent* látjuk, előtte a családi motor, apró darabokban. *Mo* szerint köztük kell lennie az apja széfjét nyitó kulcsnak, de semmi ilyesmit nem talált. Kis buta... Nézzük meg az alkatrészeket, látunk 2 szám/betűsorozatot, valamint némi clickelgetés után előkerül még 3. Egy olyanra van szükség, ami hatjegyű, és csak számokból áll (nekünk 154492 volt). *Mo*val társalogva megtudjuk, hogy van egy titkos bejárat a *Corley Motors*-hoz.

Menjünk a gyárhoz, itt egy hátsó udvarhoz lehet jutni a gyár mellett. Baloldalt a *Mo* által emlegetett műszereket látjuk. Most a hölgy instrukcióihoz híven a falat fogjuk rugdosni. A kép bal szélétől nem messze van egy repedés, amit kis jóindulattal egy szempárnak lehet nézni, ezzel szemben állva kell a falat megrúgni. Ha jó helyen rúgtuk meg, akkor hangjelzést kapunk, ha pedig a műszerek mind sötét állásban voltak, akkor kinyílik egy rejtékajtó, ami *Corley* irodájába vezet. Az íróasztal előtt a földön van egy széf, ezt nyissuk ki a kombinációval. Találunk benne egy kódkártyát, valamint egy hangszalagot *Corley* végakaratóval. Menjünk tovább, egy folyosóra jutunk, 3 ajtóval.

A legtávolabbi zárva van. A középsőn bemehetünk, de egy nem túl nőies technikushölgy mindig hívja az őrt, aki a rejtékajtónak köszönhetően soha nem talál meg minket. A 3. ajtón a kódkártya segítségével mehetünk be. Itt először *Ripburger* beszédének elejét látjuk, aztán kiderül, hol is vagyunk: a beszédet támogató vetítógép mellett. A vetítőn a két kapcsoló a motor sebességét és a fény erősségét állítja. A motort állítsuk meg (Kéz ikon, egyszer), a lámpát pedig állítsuk maximális fényerőre (Kéz ikon, kétszer), mire elég a film. Amíg a technikus nő szerencsétlenkedik, mi bemehetünk a másik szobába. Tegyük a vetítőállványra a fényképeket (*Mo* odaadta őket), az orsós magnóra a szalagot, így Mr. *Ripburger* prezentációja sajátos véget ér. Megjelenik *Maureen* is, és elkezd az elképzeléseiről hablatyolni (az öreg *Corley* ugyanis őt jelölte meg örökösneként). *Ripburger* meglép.

Ezután *Bent* és *Mot* az úton motorozva láthatjuk viszont. Éppen a jövőről csevegnek, amikor megjelenik mögöttük egy tekintélyes méretű tartálykocsi. Találjátok ki, ki vezeti...

A tartálykocsi mögött pedig a Keselyűk búvóhelyeül szolgáló repülőgép jelenik meg, gurulva, ugyanis repülni már nemigen képes szegény. Közben hőseink felkenődnek a teherautóra, *Mo* eltűnik alatta, *Ben* meg az első szélvédő alatt kapaszkodik meg. Nyissuk ki az autó orrán a rácsot. Az itt talált ventilátorral ledarálhatjuk a maradék nyuszikat, de most ne ez legyen a fő cél. Az autó orrának tetején van egy panel, ezt hajtsuk fel. *Ripburger* kinyúl a botjával, hogy visszalökje, fogjuk meg a botot, és *Ben* kitépi a sétatálcát *Ripburger* kezéből. A botot tegyük a ventilátorba. A ventilátor megáll, *Ben* pedig eltűnik a motorházban. Furcsamód a vezetőfülke mögött kerül elő.

PC-s játékok 4.

Itt az üzemanyagcsöveket abajgassuk, a jobb szélső lesz a megfelelő. Némi rángatás után vegyük kezelésbe a pajszerrel, aztán további rángatás után le is jön. Közben *Ripburger* megfordul, hogy szitát csináljon belőlünk, de eddigre *Mo* előkerül a koci alól, és megakadályozza a merényletet. A lelassult jármű eltűnik a repülőgép gyomrában, ahol *Ripburger* lövöldözni kezd a koci gépfegyverével, így szerencsére tönkremegy a repülőgép irányítórendszerének nagy része...

A kis jelenet után másszunk fel a pilótafülkébe. Itt találunk egy kis zöld gombot, ezt nyomjuk meg, ezután a számítógépes irányítás lehetőségei tárulnak elénk. Csak egy fog működni: **Takeoff/PostTakeoff/Gear/Raise Gear**. A repülőgép be is húzza a kerekeit, és némi csikorgás után természetesen a szakadék legszélén állunk meg, a repülőgép billeg, és kilóg belőle a tartálykocsi. *Ripburger* pedig a koci végén himbálózik...

Miután *Ripburger* lövései miatt menekülni nem tudunk, menjünk be a koci pilótafülkéjébe, és tapadjunk a konzolra. A következőket válasszuk: **Main Menu/Defense Menu/Machine Guns/Control/System off**. Ekkor a *Ripburgert* tartó géppuska visszahúzódik, az úr pedig némi agonizálás után lezuhan. Visszamaszhatunk a gépbe. Nagy örömünkre a gépen tartózkodók elmenekülnek, úgyhogy ott állunk a gép végében, a lezuhanás küszöbén. Menjünk kicsit balra, megtaláljuk kedvenc motorunkat, és ezzel kimenekülhetünk. Vége, endsequence, majd a játékok végén megszokott undorítóan darabos scroll... amit azért érdemes végigolvasni, mert a végén **LucasArts**-től megszokott debilségek várnak...

Értékelés:

A kivitelezés 90%-ára nem lehet panasz. Mind a grafika, mind a zenék és hangok igen profi módon vannak megcsinálva, de ez el is (lenne) várható egy '95ös CD's játéktól.

A játék kaland része elmegy. Nyomába se ér ugyan a *Monkey Island*nek, vagy, hogy mostanában megjelent játékot említsünk, a *DiscWorld*nek, de jelenlegi agyatlan játéközönben még üdítően is hatott. Csak ne lenne ilyen borzasztóan lineáris...

Az arcade részek viszont egyszerűen rémesek. A motoros verekedés is szörnyű, igen primitív, bár itt a grafika még OK, a derby viszont valami tragikus. Egyrészt a grafika színvonala megközelíti a legelső VGAs játékokét, másrészt annyira lassú és darabos, hogy a szemeink ugráltak tőle (mindez egy 486DX2-50-en, 4x CDROM-mal és 12M/sec videosebességgel, úgyhogy feltehetően nem a gép volt a hibás). Szerintünk egy magára bármit is adó programozó ilyen szemetet nem ad ki a kezéből, de úgy tűnik, a játékgyártó cégeknél nem elsősorban ilyenek vannak. De a minőségtől függetlenül is: minek ez a sok primitív hülyeség egy kalandjátékba?

Összegésében: 3-4 éve talán csak fintorogtunk volna a játékon a gyenge játékmenet miatt, most viszont egy "egész tűrhető" minősítést érdemel.



JAGGED ALLIANCE



Sok-sok év múlt el azóta, hogy a jó öreg 8 bites gépeken a *Laser Squaddal* múltattuk időnket. A játék az volt, hogy van egy csapat, akik bemásznak valami ellenséges terepre, és valakit/valakit ki akarnak irtani. Ezt korábban lövöldözős játékok formájában "élvezhettük". Ez teljesen más volt: minden tevékenység (lépés, lövés, célzás stb.) akciópontot igényelt, amiből mindig olyan kevés volt. Azaz nem egy újabb lövöldözős, hanem egy újfajta stratégiai irányzat született akkor meg. A *Jagged Alliance* a nagy öreg nyomában jár, természetesen erősen kibővítve. A leglényegesebb változás, hogy RPG elemekkel is találkozhatunk, mert a játékosaink fejlődni is fognak!

Tehát indulhatunk **Metavira** szigetére. Mint az Introbol, vagy a Computer Világ 52. számának News rovatából megtudhatjuk, egy kis szigeten a nukleáris kísérletekből visszamaradt sugárzás különös mutáns fát teremtett. Ez a fa több súlyos betegséget gyógyít. Sajnos több ilyen fa már nem nő, hiszen a kísérletek abbamaradtak. A gyönyörű *Brenda Richards* és *Jack*, az apja vezetik a Kutatást a Világ Jobbá Tételéért. *Lucas Santino*, egy másik kutató azonban inkább hatalmat szeretne, fel is bérel egy rakat zsoldost hogy elfoglalja a szigetet. Erre *Richards* is bepörög és ő is felbérel egy párat az AIM-től (Zsoldosok Nemzetközi Szervezete); pontosan 8-at, akiket 60-ból választhat ki. Minden zsoldosnak egyedi képességei vannak, és egyedi digi beszéde is.

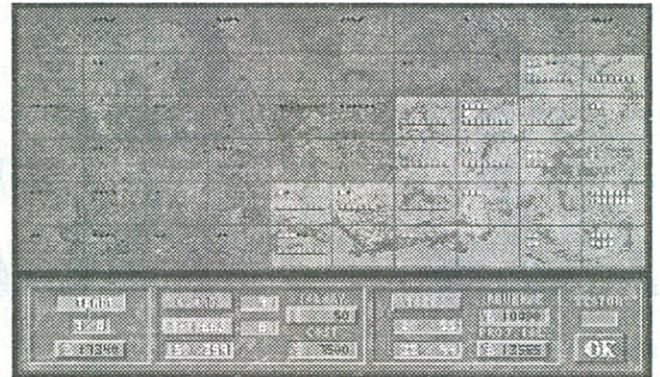
Senkinek sem akarjuk megmondani, hogy mi módon játsszon, ez megölné a játékot. Mindössze elszórunk egy kevés jótanácsot... Ezért lesz ilyen "bizonytalan" a leírás (különösen az első része), de remélhetőleg semmilyen lényeges információ nem marad ki.

Tehát a játék elején kiválaszthatunk max. 8 emberkét. Természetesen többféle tulajdonsággal bírnak, az RPG jellegnek megfelelően. Minden zsoldosnak van egy napi bére, a jobb embereknek viszont igen érdekes összegeket kell fizetnünk. A tulajdonságok fontossági sorrendben:

Marksmanship (céllovész): Mivel az alapvető célunk az, hogy minél gyorsabban kivégezzük az ellenfelet, ezért csöppet sem baj, ha nem lő állandóan mellé a zsoldosunk. Minél magasabb, annál jobb ez az érték, és ez az összes többi tulajdonságra is igaz. A 90-nél magasabb a legjobb, 80-90 között egész jó, 70-80 is jó még, 60-70 között legfeljebb elfogadható, de 60 alatt már kétszer is gondoljuk meg, mielőtt felbéreljük! Az első összecsapásban már ki fog derülni, hogy mennyire igazunk volt... Ennek megfelelően eleinte *Ivan*, *Fidel* és *Ice* javasolható céllovőnek. A többi embert nyilván más hasznos tulajdonságok alapján kell kiválasztani.

PC-s játékok 4.

Agility (állóképesség): Elsősorban ez fogja meghatározni (egy képletet erről ld. később) egy emberke AP-mennyiségét. Ez az érték, ami eleve kiiktatja az öregebb zsoldosokat, mert borzasztó kevés AP-t fognak kapni. 88 felett igen jó, 80 felett még jó, de 80 alatt már nem feltétlenül érdemes bevenni a csapatba.



Salary (fizetés): Kezdetben meglehetősen kevés pénzzel rendelkezünk. Ha nem jól menedzseljük magukat, akkor néhány nap múlva igen komoly problémákkal nézhetünk szembe. Az első napon már készítsünk egy pénzügyi tervet (ez különösen a "Hard" szinten igen lényeges).

Medical, Explosive, Mechanics (orvosi, robbanóanyag, szerelő): Ezek egyformán fontosak. Először is, szükségünk lesz a sebesült katonáink kötözésére, így legalább egy magas Med. értékkel rendelkező ember kell. Ha borzasztóan óvatosan játszunk (és szerencsénk is van), akkor megspórolhatjuk a dokikra költött pénzt. Szóval egy olyan 20-40 közötti Med. értékkel bíró doki elég lesz. Ha sűrűn sebesülnek meg az embereink, akkor *Fox*-ot, vagy akár *Eli*-t is felbérelhetjük. *Fox* (egyéb tulajdonságait is nézve) a legjobb doki a csatamezőn. Mindazonáltal az előbb említett óvatos játék menthet meg csak minket attól, hogy a nehezen szerzett pénzünk a dokik zsebébe vándoroljon. Gondolkodjunk csak egy kicsit a dolgon! A legolcsóbb (*Eli*) is \$1.700, a következő már \$2.700 - vajon megéri?

A robbanóanyagok hatástalanítása (Disarm Explosives) elég trükkös munka. Sajnos nem elég ha valakinek egészen magas (90+) az robbanóanyag szakértelme, mert akkor is előfordulhat, hogy nem sikerül a manőver. 40 alatt felejtsük el az ürgét, e célra 80, vagy akár 90 javasolható. Ha soha nem mentünk egy-egy csapda előtt, akkor tényleg érdemes egy jó listát készíteni arról, hogy kiket és mikor bérelünk fel e célra. Esetleg segíthet ebben, ha sokat rugdossuk ki és béreljük fel a 'robbanó' emberkéket.

A szerelés megintcsak egy nehéz dolog. Két részre osztható: a csatában és otthon végzett tevékenységekre. Az otthon végzett tevékenységekre magas Dex. (ügyesség) is szükséges. *Sparky* vagy esetleg *Speck* ajánlható e célra a kezdetekben. A csatába küldött emberkének ajánlható jó Marksmanship és AP érték. (Természetesen nem a legnagyobb, mert megfizethetlen lesz az emberke) Ha ugyanis a záruk kipiszkálása közben bunyó tör ki, akkor nagy bajba kerülhet, ha egyáltalán nem harcképes. *Vinny* egész jól megfelel erre a bonyolult feladatra a műsor kezdetén, aztán *Boss*, *Static* és akár *Magic* is szóba jöhet. (Ha lehet, ne *Mike*-ot pazaroljuk erre a célra, mert csak egészen a játék végén lesz szükség arra, hogy ő babrálja meg a zárat).

Dex., HP, Wisdom (ügyesség, életpont, bölcsesség): Mint később, a képleteknél majd láthatjuk, hogy a Dex. mindegyikben lényeges szerepet játszik. A HP magas volta egyértelmű, de egy kevésbé nyilvánvaló helyen is lényeges: a lánányitogatásnál. Egy félhalott zsoldos még kinyitni sem tudni egy lánát, nemhogy kifeszíteni azt.

Ha még mindig nem sikerült dönteni, akkor itt van még néhány tanács:

Fidel (robbanó), *Ivan* és *Ice* lövöldözni. *Bud* lövöldözni és csata közben gyógyítani, *Vinny* pedig harctéri "szerelőnek". *Wolf* egy jó mindenese, de ha később sok problémánk lehet vele, ha nem mennek jól a dolgok. Ezért újabban úgy szoktunk dönteni, hogy inkább kihagyjuk a csapatból.

Persze ettől még jól jöhet, ha *Wolfot* felbéreljük, mert akkor nincs szükség *Budra*. A 2. napon aztán jöhet *Sparky* (kicsit jobb, mint *Speck*), *Smoke* (biztonsági "robbanó" tartalék), *Fox* (doki). *Larry* elég jó doki és "robbanó", de sajnos amnéziában szenved, és folyton noszogatni kell (ami csak idegesítő, de más hátránya nincs). *Beth* szintén igen jó doki a csatában és elég gyors is. *Snake* még egy figyelemre méltó emberke, esetleg még a kezdőcsapatban is jól jön. Egyrészt jól lő, másrészt ha az első napon hagyjuk, hogy rohángáljon, akkor a nap végén általában megugrik az AP-je. Ráadásul egy *Camo-U-Flage-t* (erről majd a tárgyak felsorolásánál) is hoz a csapatba. *Eli* igen jól jön otthonra mint doki vagy mechanikus. Ha nincs sok emberre szükségünk a csatában, akkor jön igazán jól. Mindezek ellenére, csakis a játékos döntheti el, hogy kit választ a csapatba (néhány szó erről azért még lesz a leírás végén).

Általában jó ötlet egy helyet üresen hagyni, mert *Jack* felajánl egy bennszülött vezetőt a második napon. Ez az vezető egyrészt ingyen van, másfelől amikor egy-egy szektorról ad egy kevés infót, amikor először lépünk oda. Ez igen hasznos egy kezdő játékos számára. Mind a négy vezető, akit kapunk, különböző tulajdonságokkal bír. Sajnos egyik sem az a kifejezett harcos típus.

Következzen néhány tipp a kezdő játékosoknak. Elsősorban a rendszer kezeléséről, meg ilyesmiről lesz szó. Ezt mindenki nyugodtan elolvashatja, az is, aki maga akarja felfedezni a szigetet, mert semmi olyasmit nem írunk le, amit egy kicsit is haladó játékos ne tudhatna. Később lesznek olyan részek, ahol olyan dolgokat mondunk el, amik maguktól nem triviálisak. Igyekezünk különválasztottam ezt a két részt, hogy aki maga szeretne játszani, az is megtehesse, de mégse maradjon fantasztikusan bölcs tanácsaink nélkül.

- A 'Repair' v. 'Doctor' státust úgy csalogathatjuk elő egy nap kezdetén, hogy a megfelelő (Tool v. Medical) Kitet az illető jobb kezébe tesszük. Ekkor az 'On Duty' felíratra kattintva előcsalhatjuk a kívánt opciókat: Mindig 100%-os Kit-et használjunk! A ToolKitnek csak otthon látjuk hasznát, így nem érdemes erre pazarolni a zsoldosokon a helyet.
- Nyomjuk meg a zöld 'tree' ikont a nap kezdetén, amikor a szigetet mutogatja a gép. Ekkor láthatjuk, hogy hol van a négy feldolgozóüzem. Mind a négyet meg kell szerezni, tehát szokás szerint már az első napon készítenünk kell egy felvonulási tervet.
- Amikor a csapat elutazik egy új szektorba, akkor előfordulhat hogy igen pocsék szituációba pottyannak. Ezért célszerű a Travel előtt egy "Quick Save". Ha tényleg zűrbe jutottunk, akkor használjuk a 'Quick Restore'-t, ne a ki/visszalépést, mert elveszik a Quick Save állás.
- Mivel a csata fordulókra osztott, nem kerül semmibe az első forduló elején végigfutni sziget aktuális darabján. Ennek alapján már egész jó terv készülhet arról, hogy miképpen rohanjunk le az adott szektort. Ekkor persze még csak találgathatjuk, hogy hol az ellenség. Mivel a sziget nagytérképe ugyanaz, mint a szektorok térképe, ezért arról már ki lehet találni, hogy kb. hogy néz ki a szektor. Ez segíthet abban, hogy rájövünk, hogy hol érdemes belépni (erről is lesz még később szó).
- Bár az AI (a számítógépes intelligencia) minden nehézségi szinten más és más, azért van egy közös dolog: az ellenfél minden leadott lövésre válaszol. Ha 'easy' szinten játszunk, akkor nem mindig fognak fedezékbe bújni az emberei, és viszonylag könnyen csapdába lehet őket csalni. 'Hard' szinten teljesen más a dolog: az ellenség mindig fedezékbe bújik, nem rohan ki egy ajtón, ha azt nem érzi biztonságosnak. Így meglehetősen nehéz elkapni. Legyünk igen óvatosak, amikor egy ellenfélre vadászunk, mert egy másik közben lesből is támadhat.
- Mindig több zsoldossal támadjunk egy ellenfélre! (Erről még lesznek részletesebb tippek is.) Minél több zsoldossal támadunk, annál nagyobb eséllyel érünk el találatot. Még egy kritikus állapotú ellenség is lelőheti egy zsoldosunkat, ha szerencséje van (Murphy). Érdemesebb nem kockáztatni. Ne próbáljunk meg kinyírni egy Critical emberkét úgy, hogy kisétálunk a fedezékből. Ha a Murphy törvény érvényesül, akkor a mi emberünk hal ebbe bele... Még egy figyelmeztetés: Ha sokáig húzódik egy harc, akkor az ellenség szépen belövi magát, és még alaposan fedezékbe bújt emberünket is jól megszívhatja.

PC-s játékok 4.

- Ne vesztegessük a löszert! Ne lövöldözzünk a vakvilágba vagy egy ellenfélre, ha semmi esély találatra. Természetesen kivételt képez, ha szándékosan "pazaroljuk" a löszert... Ha erre vigyázunk, akkor lesz mindig elegendő töltény.
- Mindig bújjunk fedezékbe, még akkor is, ha nem létezik biztos fedezék. Egy fa is fedezék már, de egy bokor még jobb. Mint mondtuk, sajnos semmilyen fedezék nem biztos, de ha az ellenfél ránk tud löni, akkor mi is vissza tudunk durrantani. Az ellenfél lövedéke is utat talált magának, akkor a miénk is fog. Ez érvényes akkor is, ha — kicsit meglepő módon — a falon keresztül lőttek ránk. Ilyenkor ne mozduljunk a zsoldosunkkal, mert akkor csak a falat fogjuk löni.
- Mindig hagyjunk 2 AP-t, hogy hasra vághassa magát (Crouch) a katonánk (bal click a katonán, majd jobb click, végül pedig még egy bal). A vasaló khm. hasaló katonát nehezebben találják el. Egy bokor mögé hasalni a legjobb fedezék, amit létezik (atombiztos bunker nincs). Sajnos nehéz megmondani a pontos különbséget a lehasalt és az álló katona esélyei között, de ez a játék közben igencsak feltűnő.
- Rengeteg csapdába fogunk botlani, valószínűleg már az első naptól kezdve. Egy Quick Save nem árthat azelőtt, hogy az utász kollégánk nekiesne hatástalanítana a csapdát.
- (Majdnem) minden tárgynak van valami haszna. Ha nem jövünk rá valamelyikre, akkor a hamarosan következő tárgylistát érdemes tanulmányozni. Egy csomó tárgy használata elég egyszerű: belenyomjuk egy zsoldos kezébe és durr! Sok másikat pedig kettesével-hármasával kell összekombinálni valamilyen hasznos cucc eléréséért. Az összekombinálás ugyanúgy történik, mint a fegyverek mindenféle kiegészítővel történő felszerelése. Magas Mechanic skill igen hasznos ilyenkor (többet majd a következő részben).
- Ügyeljünk a csapat hatékonyságára! Nézzük meg a 'team info'-t, amikor az A.I.M.-mel tárgyalunk. Itt találunk egy elég jó összefoglalást arról, hogy mennyire volunkl eddig sikeresek. Bizonyos zsoldosok nem fognak csatlakozni, ha túl sok embert rúgtál ki (turnover rate) vagy ha túl sok (saját) áldozattal jár a bevetés. (Dr. Halálhoz van szerencsénk?)
- Ügyeljünk a zsoldosok állapotára is. Az 'lélegzet' (kék sáv) sok problémát fog még okozni. Amikor egy zsoldost eltalálnak, akkor ez ideiglenesen a béka fenéke alá zuhan. Ha csak lehet, hagyjuk pihenni egy kicsit. Ja, és a beközetetlen zsoldos folyamatosan vérzik, azaz gyengül!
- Az ellenség a vízen át is támadhat, de az őreink nem tudnak átúszni a vízen, kivéve, ha a szektorunk kapcsolódik az otthoni szektorhoz. Érdemes 8 órát bezsúfolni minden egyes ellenséggel érintkező szektorba, attól függetlenül, hogy föld vagy víz van-e köztünk és az ellenség között. Néhány ór a második vonalban is jól jön.
- A fák és hasonlók mögött elbújó tárgyakat az 'Ins' megnyomására előkerülő térképen lehet megtalálni. Az összes általunk már felfedezett területen lévő tárgy villogó pontként látszik itt. Egy jobb click máris visszavisz a játéktérbe, a kurzor pedig a kérdéses tárgyon áll. Ellenőrizni úgy lehet, hogy lenyomjuk a 'Ctrl'+ 'T', és ha az így megjelenő kéz-kurzor piros színű, akkor tényleg van valami felvennivaló.
- Ha csak tehetjük, akkor jó állapotú tárgyakat használjunk! 100%-os fegyvert, gránátot, egyebeket. Ha egy elsősegély vagy orvosi készletet (first aid kit/medical kit) használunk a csatában, akkor ez (kivételesen) nem számít. De ha otthon használjuk, akkor igenis számít! Az otthon használandó Medical/Tool Kit mindig 100%-os legyen a problémák elkerülésére. Egy 100%-os cucc soha nem okoz problémákat!
- Ha az adott tárgynak van egy kis szám a jobb alsó sarkában, akkor egy zsebbe akár több is fér belőle. Például a löszerekből egyszerre ötöt is beletehetünk egy zsebbe.
- A játék nehézségi szintjét a nap elején/végén megjelenő szobában lehet ellenőrizni. Az ablakra kattintva a jobb felső sarokban lelhetjük ezt a beállítást. Természetesen attól kezdve, hogy egyszer elindult a játék, nem változtathatjuk meg.
- Amíg kezdőnek érezzük magunkat, addig érdemes a Reserve Points és Max. Aim kapcsolókat bekapcsolva tartani. A Reserve Points mindig emlékeztetni fog, ha használhatjuk a fő (jobb) kézben lévő tárgyat. A Max. Aim jobb esélyt egy találatra. Mindig ellenőrizzük (ez majdnem teljesen automata), hogy mennyi AP szükséges egy adott helyre való mozgáshoz. Ez sokat fog

segíteni. Amikor már jobban ismerjük az ellenség stratégiáját, és meg tudjuk jósolni (legalább tippelni) az ellenség elhelyezkedését, akkor kikapcsolhatjuk a Reserve Points-t. Amikor már világos a különbség a Max. Aim be- és kikapcsolt állapota között, akkor ezt is ki lehet kapcsolni. Ha kikapcsoltuk, akkor egy új dolgot kell megtanulni: mennyi AP-t fordítunk egy lövésre? A több AP valószínűbb találatot jelent, de ha kevesebbet fordítunk egy lövésre, akkor a következő tevékenységekre több maradhat.

- Mindig próbáljunk meg 3 szektort elfoglalni naponta. Ha 'Easy' v. 'Normal' fokozaton játszunk, akkor ez nem olyan fontos (de mivel igen könnyű, ezért ilyenkor is érdemes). Ha 'Hard'-on játszunk, akkor csúfos véget érünk igen hamar, ha már a kezdetektől nem erőltetjük ezt a tempót!

- Az itt következő tipp már ronthatja a felfedezés örömét: célszerű az 50. szektorral kezdeni. Viszonylag könnyű darab, és rengeteg fa kínálkozik fedezéknek. Az ellenség mindig az északi részen gyülekezik, így nem lesz nagy gond a nyelés. Mint említettük volt, igencsak hasznos 3 szektort egy nap alatt elfoglalni, így következzen az S49, majd az S59! Amint megvan egy szektor, küldjük oda 4-4 őrt! (S50,S49) Természetesen az S50 -> S59 -> S49 sem rossz. De sajnos ez utóbbiban az ellenség erősítést kaphat, amikor az S49-et támadjuk. Az első napon azonban még gyér ez az erősítés.

Most elengedjük a kezdő játékosok kezét, remélvén, hogy ez a tipprengeteg (és talán a kézikönyv) ad egy jó indulást. Egy dolgot még: jegyezzünk le minden dolgot, amit hasznosnak látunk, mert ez egy RPG. Készítsünk tervet minden csata előtt, mert ez egy stratégiai játék! És ne felejtjük el, hogy a piros ruhás fickókat kell hidegre tenni. A kékruhások a saját őreink, a sárgaruhások pedig a favágók.

Következzen a tárgyakról szóló rész! Innentől viszont már ne olvassa, aki maga akarja felfedezni a játékot!

Amikor egy (használható) tárgyat szeretnénk felhasználni, mint például a gránát, orvosi szerek, kibiztosított robbanóanyag, akkor azt a jobb (fő) kézbe. Ezután vehetjük őket használatba. Ekkor a kurzor egy, a tárgyra utaló szimbólumot mutat (vöröskereszt, kulcs, bomba, célkereszt, stb.). Ezt vigyük a célpontra, és ha a gép engedélyezi ezen a tárgy használatát, akkor pirosra vált a kurzor, ekkor a bal gombbal használhatjuk ténylegesen. Használat előtt ellenőrizzük mindig, hogy a szimbólum piros-e. Először a fegyverek, és kapcsolatos dolgaik:

S & W .38: A legrosszab durrogtató ami csak van. Sok AP-t is fogyaszt.
.38 ammo: 6 lövedék egy dobozban.

Colt .45: Igen kellemes fegyver a játék elején, de nem eléggé. Hangtompítóval felszerelhető.
.45 ammo: 15 lövedék tárban.

9mm Beretta: Igen jó kézfegyver. Gyorsan és jól lehet lövöldözni vele. Még az S1-ben (1-es szektor) is jól használható közelharcban. Mind hangtompítóval, mind irányzékkel szerelhető.

9mm ammo: 15 lövedék tárban.

.357 Magnum: A legjobb kézfegyver. Irányzékkel szerelhető, és a módosított verziójára még a hangtompító is rámegy.
.357 ammo: 10 lövedék dobozban.

.12G Shotgun: Ez a vadászpuska igen kellemes, amíg az ellenfelek még csak kézfegyvereket használnak.

.12G ammo: 6 lövedék dobozban.

PC-s játékok 4.

.12G Rifle: Szintén a kezdeti stádiumban hasznos, jól kiváltja a .12G Shotgun-t. Felszerelhető irányzékkel. A löszere a .12SG-ével egyezik. Ha csak lehet (nézegessük a szektorlistát a lehetőségekről) használjuk ezt a .12SG helyett.

M14: Majdnem a legjobb fegyver, irányzékkel is szerelhető.

M14 ammo: 20 lövedék tárban.

M16: A legjobb fegyver, szintén szerelhető irányzékkel. Egy módosított M16 képes még egy Spectra Shieldet v. Ultra Shieldet hordó ürgén is lukat lőni. Csak a kezelt Spectra Shield nyújt valamelyes védelmet ellene.

M16 ammo: 20 lövedék tárban.

Silencer (hangtompító): A Colt .45-re, 9mm Beretta-ra, és a módosított .357 Magnum-ra tehető. Mivel csökkenti egy lövés zaját, remélhető, hogy más ellenfelek nem hallják meg és csődülnek oda.

Sniper Scope (irányzék): 9mm Beretta, .357 Magnum, .12G Rifle, M14, M16 tartozéka lehet. Pontosabb célzást tesz lehetővé.

Chunk of Steel: Ezzel módosíthatunk egy fegyvert. Ha a sokszor emlegetett tanács ellenére is egy alacsony Mechanical tulajdonságú zsoldosra bízunk, akkor az valószínűleg még a fegyvert is tönkreteszi.

A támadás egyéb módozatai:

Gas Mask: A könnygáz (Tear Gas) és a mustárgáz ellen hasznosítható.

Grenade: Szokványos kézigránát. Egy faajtót is szétdarál.

Tear Gas: El kell dobni, és egy területet terít be könnygázzal. 1-3 körig tart, és a folyamatos belégzése a 'lélegzet' csökkenésével jár. A Gas Mask elégséges védelem ellene.

Stun Grenade: Nem üt nagyot (1HP) de 50% 'lélegzet' fogy el tőle. Folytonos támadás egy ilyenrel több köre földre kényszeríti az áldozatot.

Mustard Gas: A könnygáz és a gránát rosszul sikerült keveréke. Robbanóereje csekély, mérgező hatása is.

Mine (akna): A földre kell tenni.

Explosive: Detonátorral kel keresztezni, hogy működjön.

C4: Plasztikbomba, szintén a detonátor szükséges hozzá.

Live Explosive: Élesített robbanóanyag. Csak be kell állítani, és várni egy picit. Fémajtó, fal, fa nem akadály...

Live Plastic: Ez is ugyanaz, mint az előző. Sőt, olyannyira olyan, hogy nem is tudjuk a különbséget.

Knife (kés): A szomszédos kockában lévő ellenfélen okozhatunk szép sebzéseket. Amikor a vízben gázolnak a katonánink, akkor ezt rántják elő, ha kígyó támad rájuk. Sajnos ha nincs a jobb kezébe készítve, akkor 1-2 körbe beletelik, amíg előrántja. Sajnos ez az 1-2 kör elég sok problémát hozhat szegény zsoldosunknak. (Mindazonáltal nem fér a fejünkbe, hogy egy M16-al a kezében miért egy késsel vacakol...)

Combat Knife: Ez elméletileg jobb kés, mint a normál. Nem sikerült azonban ezt az effektust felfedeznünk.

Rock (kavics): Hajigáljuk ezt, hogy felkeltsük vele az ellenfél figyelmét. Ha egy csöpp mázlink van, akkor nem fedeznek fel minket, hanem a kavicshoz sétálnak. Ekkor csodásan hátba lehet támadni őket. A móka eljátszható egy ajtóval is, mert néha kijönnek a rosszfiúk a koppanásra. Sajnos, a 'Hard' szinten ez a buli nem jön össze a jobb AI miatt. Még egy hasznát láthatjuk a kavicsnak: ha sikerül pont egy csapdára rádobni, akkor aktiválja azt.

Gyártható robbanószerkezetek következnek, valamilyen utász jellegű emberrel érdemes csináltatni őket. A sorrend is nagyon lényeges, mert ronthatja az elkészült tűzijáték hatékonyságát!

- Molotov Cocktail (az örök érvényű eszköz...): Glass Jar + Gas + Oil + Rag. Egy gránáthoz hasonló effektust hoz létre. Esetleg megpróbálhatjuk az Oil-t a Gas előtt beletenni, néha nagyobbat durran a készítmény.
- Eagle FearBall: Gas + Oil + Rag + Grenade. Ugyanúgy kell installálni, mint a robbanószert. Megduplázza a gránát hatékonyságát.
- Eagle Screamer: Gas + Oil + Rag + Tear Gas. Megintcsak kell egy detonátor, és úgyszintén duplázza a könnygáz hatását.
- Eagle Silencer: Gas + Oil + Rag + Stun Grenade. Mint az előzőek. Igen hasznos!
- Eagle Dog: Gas + Oil + Rag + Mustard Gas. Ugyanaz, mint a többi Eagle.
- Gas Tank, Oil, Rag, Glass Jar: Összefoglalásként írtuk le őket, a fentiekből kiolvasható a használatuk.

A védekezés eszközei:

- Camo-U-Flage: Ugyanúgy használandó, mint a kulacs. De a hatása egészen más: 2-3 napig kevésbé látszik a katonánk és így (talán) nehezebben lövik szitává.
- Helmet (sisak): 5% védetség.
- Kevlar Helmet: 10% védetség.
- Kevlar Vest (golyóálló mellény): 20% védetséget biztosít a testen. A legtöbb találat a testen éri az embereinket.
- Spectra Shield: 40%-os védetség. A legtöbb kézfegyver és a vadászpuska (Shotgun) ellen tökéletesen véd.
- Ultra Shield Vest: Plusz 20%-os védetség a testre. Viszont nem lehet zsebes mellényt viselni vele egy időben, és a Compound-17-tel sem kezelhető.
- Compound-17: Szinte az összes pajzzsal kombinálható, és azok hatékonyságát az eredeti érték 50%-val növeli. Egy kézfegyver közvetlen testi találatára ellen legalább 25% védetség szükséges. Ehhez legalább egy kezelt (treated) Kevlar Vest szükséges. De minden egyes találat így is rongálja a páncélzatot, és a 'lélegzet' is lejjebb száll. (Egyszerűen hihetetlenül realista a játék!)

Egyebek:

- Rádió: Nem lényeges, sőt, szerintünk csak dekoráció. Mi egyszer megkíséreltünk rádió nélkül játszani, és minden ment a maga módján. Mindenesetre egy nem árthat a csapatban a biztonság kedvéért, ha van hely.
- Extended Ears (távolbahalló): Messzebbre hallhatunk a segítségével. A jobb embereinkre agassuk őket a rádió helyére (természetesen az ellenség mozgódását és beszédét hallják meg vele).
- Canteen (kulacs): Minden egyes használata 5 AP-t emészt fel. A 'lélegzet' (kék sáv) értéket jelentősen emeli, ha 80% alatt volt. Az inventory-képernyőn tegyük a katonánk fejére. Nem a főképernyőn! Az 1.11-es verzióban újratöltődik reggelenként, az 1.0-s verzióban viszont eltűnik, ha kiürült. (Nem csak ezért célszerű upgrade-elni, hanem a játék stabilitása miatt is!)
- Beer: Navajonmi? Ugyanúgy használandó, mint a kulacs, de eltűnik, amikor kiürült.
- First Aid Kit (elsősegély csomag): Ezt már nem magyarázzuk el.
- Medical Kit: Ugyanaz. Akit dokinak akarunk kinevezni egy napra, annak először tegyük a jobb kezébe. Ekkor lehet dokinak kiválasztani, majd, ha megvan a doki, akkor jöhetnek a páciensek is. Említettük már, hogy 100%-os csomagot használjunk?
- Tool Kit (szerszámkészlet): A különböző tárgyak javítására való. Egy magas mechanic értékű emberke jobb kezébe való, akit aztán kijelölünk Repairnek. Ez az egyetlen tárgy, ami csakis otthon használható.
- Lock Kit (álcukcs): Bezárt ajtók nyitására való. Nem sikerült túl nagy különbséget felfedezni egy 100%-os és egy nem 100%-os kit között, egészen 50%-ig, amikor már problémák léphetnek fel.

PC-s játékok 4.

- Metal Detector (fémdetektor): 2-3 kocka távolságban a legtöbbször észreveszi a föld alá rejtett dolgokat.
- Wall Probe (fali lehallgató): Meghallhatjuk és felderíthetjük vele az ellenséget egy fal túloldalán. Akár 2 fal távolságban is kistryúrhat egy ellenséget. Esetleg pont egy fontos üzenetet sikerül elkapnunk.
- Crowbar (feszítővas): A kétféle láda (Crates, Chest) kinyitására használható. Erős, egészséges (HP és breath) zsoldosok forgathatják nagy haszonnal. Sajnos gyorsan kopik, pedig igen hasznos darab.
- Camera, Alarm Clock: Ismeretlen célt szolgáló tárgyak.
- 2-5 Pocket Vest (2-5 zsebes mellény): Ebben cipelhetünk különböző dolgokat.
- Sun Goggle: Elméletileg jobb célzást tesz lehetővé.
- Lab Coat: *Brenda* elrablásakor találjuk meg. Ha valakinek beletesszük a jobb kezébe, akkor valami érdekeset találhatunk. Mindenképpen vigyük vissza a köpenyt is a bázisra.
- Blouse: Megtudhatjuk, hogy *Brenda* már közel van.
- Bloody Bra: Abban a szektorban találjuk meg, ahol *Brenda* van. A fenti három ruhadarab használható Rag (rongy) helyett a robbanóanyagokban.
- Paper: Tippeket ad. Ezen leírás olvasta után már nem lényegesek. Ha összeszedjük a szétszaggatott darabokat (torn pieces) akkor megtudhatjuk a széf nyitókódját, és a széfből kiszedhetjük *Brenda* kézikönyvét.
- Flowers: A Fallow fákat megtámadó kór ellenszere. 4 darabot kell *Brenda*-nak eljuttatni, ha kitör a kór, de ez szerencsére elkerülhető.
- Money: A pénz automatikusan bekerül a kasszába a nap végén. Ritkán, de előfordul, hogy az a zsoldos, aki a pénzt cipeli, lelép vele. Ilyenkor kb. 2 hétig nem tudjuk újra felbérelni. De szerencsére ez igen ritka.

Ha egy hexaeditorral is körülnézünk, akkor még találhatunk három tárgyat: SmokeBall, Eagle SmokeBall, Gas Detector. Erről mindeddig nem sikerült felderíteni, hogy mik és hol találhatóak.

Következzen egy újabb szép nagy lista, most éppen a szektorok listája. Hogy kicsit kisebb legyen, a sziget első harmadából kihagytuk a lényegtelen tárgyakat. Azok a szektorok, amik neve előtt egy '!' áll, valamilyen fontos tárgyat vagy küldetést tartalmaznak az adott állapotban. Azaz a játék későbbi részébe akár teljesen érdektelen is lehet az a tárgy.

Írtunk néhány megjegyzést rövidítve arról, hogy szerintünk honnan jó belépni egy-egy szektorba, de ezek persze megint csak változhatnak a játékonként. K/Ny azt jelenti, hogy mindegy, hogy kelet v. nyugat, de azért a kelet talán jobb. Ne lepődjön meg senki az olyan jelöléseken, hogy KD — ez nyilván a keleti rész délebbi felét akarta jelenteni.

Zárójelben soroljuk fel a ládáknak (crates, boxes) található lényegesebb dolgokat. Az összeset persze nem, mivel úgyis kinyitjuk az összes ládát, nemde? Amik e nélkül állnak, azok valahol a földön, egy fiókban, egy ágy alá rejtve, vagy a szemétkben rejtőznek. Bizonyos tárgyakhoz egy R betűt írtunk zárójelben, ez azt jelenti, hogy lehet, hogy a Rosszfiúknál lesz a tárgy. Ráadásul nem fordítottuk el a tárgyak nevét, mert akkor kénytelenek lennétek visszafordítani, az értelmezést ld. a listánál.

S60: Helmet, Tool Kit, Knife, 4 Pocket Vest, Crowbar, S & W .38, .38 ammo

*S59: 9 láda (Grenades, Lock Kit, .45 ammos, Wall Probe?), Crowbar, Kevlar Vest (B?). Ha a Micropurifier nem volt az S50-ben, akkor itt van. (É/K)

S58: 3 Láda, Crowbar. (É)

S57: 1 Láda (Gas Mask?), Extended Ears (R), Wall Probe (R). Ha csak 3 vagy kevesebb rosszfiú van itt, akkor esetleg az Extended Ears nincs itt. Ebben a szektorban vigyázzunk nagyon az ajtók nyitogatásával (gránátot neki, ha van!) (K)

S56: 7 Láda (2 Grenades, Live Plastic, C4, Camo, C-17), Ultra Shield. A második ajtót célszerű felrobbantani. (K/É)

- S55: 1 Láda, Sun Goggle, Spectra Shield (R). A délkeleti sarokban célszerű egy gránáttal egyengetni az utunkat. Igen hasznos, ha valaki beúszik a szigetre keletről. (ÉK)
- *S54: 3. feldolgozó üzem. 3 Láda (2 C-17, Tool Kit), Kevlar Helmet, Lock Kit (R), Mod. Beretta (R). (É/KD)
- S53: 5 Láda (Mines & Explosive), Crowbar, Mod. Magnum (R), Chunk of Steel. Mind a híd, mind sziget nyugati felén csapdák vannak. Szokás szerint nem rossz ötlet berobbantani néhány ajtót. (NY)
- S52: 4 Láda (\$3,780, Spectra Shield, Kevlar Helmet). (NY)
- *S51: 3 Láda (M16, Metal Detector), iszonyú sok csapda (legalább 47!). (É)
- *S50: Micropurifier (R), 6 Láda (.45 ammos, .38 ammos, 4 Pocket Vest), Helmet (R), Rock. Beretta (R, csak 'Hard' szinten). Ha nem itt van a Micropurifier, akkor az S59-ben van. Azonban eddig egy játékos egyetlen egyszer az S49-ben találta meg — ez még a Sir-Tech szerint is bug... (D)
- S49: 15 Láda (2 Grenades, Colt .45, 5 Pocket Vest, Knife, ammos), Chunk of Steel, Wall Probe (R). (KD/DK)
- S48: 12 Láda (.12G Shotgun), Glass Jars. Az SGládájának környéke tele van szórva csapdák-
kal. Érdemes eltüntetni őket, mielőtt beküldjük az őreinket a szektorba. A 2 "Live Explosive"
szintén csapda. Senki, de senki nem képes hatástalanítani őket — még *Mike* se. (ÉK)
- S47: 3 Láda (Tool Kit, 9mm Beretta), a széfkombináció első darabja, C-17 (R), \$100 (R). Legalább 19 csapdba a nyugati részen. (D/K/É)
- *S46: 2 Chunk of Steel, Crowbar, Rock, Sniper Scope (R), 4 Gas Tanks, \$50 (R), a .12G Shot Gun egy nyitott ládában. (ÉNY/K/D)
- S45: 12 Láda (ammos, Gas Mask), C-17 (R), Metal Detector, Beer, Tool Kit, Canteens. Az északi részen — tudjátok... (KD)
- S44: 9 Láda (Explosive), Spectra Shield, a széfkombináció 2. darabja, 2 Camo 50% (R) (D/É)
- S43: Kevlar Vest (R), Kevlar Helmet (R). (K)
- S42: 12 Láda (M14 & M14 ammos, Stun Grenade, Silencer, Live Plastic, Explosive, Sniper Scope, Metal Detector, Tear Gases, 9mm ammos, Spectra Shield), Crowbar. Sok időbe kerül ez a szektor. Próbálkozzunk meg valami erősebb durrogóval (min. Explosive) utat nyitni magunknak. A rosszfiúk egy csomó jó cuccot szórnak el. (ÉNY)
- *S41: 3 Láda (M16, Sniper Scope). Mit gondoltok mivel van tele a szektor? (É)
- *S40: 9 Láda (9mm Beretta, .38 & .45 & 9mm & .357 ammos, 5 Pocket Vest), .357 Magnum. Ezt a szektort kulcsfontosságú elfoglalni az első napon 'Hard' szinten, és a többi szinten sem árt meg, ugyanis csak így lesz elegendő bennszülött munkásunk. Az első Chunk Of Steel-t tartalékoljuk az itt talált .357-es játékszerre, amit a keleti részen, egy nagy tisztáson találhatunk meg. Hozzávaló lőszer (mindjárt négy) a szigeten lévő aláaknázott (de bunkó!) ládában van. (D)
- S39: 7 Láda (Grenades, .45 & .357 ammos), Metal Detectors (R), \$670 (R). 5 csapda (DNY/KÉ) Megjegyeznénk, hogy ha már tudjuk az 5 csapdba helyét, akkor célszerűbb a KD irányból történő belépés, mint a KÉ-ből.
- S38: .357 Magnum, Sun Goggle, Kevlar Vest & Kevlar Helmet, 2 1st Aids. Feltehetően ez az első szektor, ahol valami komolyabb puskával lőnek rád (.12G), szóval próbálj meg óvatosnak lenni. Ha szerencsénk van, akkor az elhunyt ránk hagyományozza immáron felesleges .12G lőszereit. (ÉNY/KÉ)
- *S37: 5 Láda (4 Silencers, 9mm ammos), .12G Rifle a fák között, Crowbar, Metal Detector (az ágyban), Rock. Dobjunk be elegánsan egy gránátot a fémajtó mögé, majd nyissuk ki azt, és lőjünk! (K)
- *S36: 3 Láda (Camo egy aknázott ládában, Sniper Scope), \$50. A 9. nap reggelén itt találhatunk 8 másik ládát: .12G Shot Gun, 2 .357 Magnum, 2 Grenades, Mines, and Ammos. (KÉ)
- S35: Ultra Shield Vest (R), Camo (R). Csapdák a déli részen. (K/É/NY)

PC-s játékok 4.

- *S34: 8 Láda (M14, Kevlar Helmet, 9mm ammos, .45 ammos, Explosive). Ebbe a szektorba kétszer kell belépnünk. A ládákat nyitogató embereket itassuk meg, mert különben nem fogják bírni. (DK)
- *S33: 9 Láda (M14, 2 M16 ammos with trap, Gas Mask, 2 Tear Gases, Tool Kit), Canteens, Hervo's Megjegyzése (Egy bébi Fallow Tree-ről), Crowbar. 6 csapda a sziget nyugati felén, és egy a déli hídon. (KD)
- S32: 2 Láda, (5) Canteens, Spectra Shield (R), a székfokombináció 3. darabja, A házak között és nyugatra csapdák. (K)
- *S31: A 4. Feldolgozó üzem. 5 Láda, Colt .45. A 3 ládát is tartalmazó szobában az első csapdás. (K)
- *S30: A vízmérgezési küldetés. 9 Láda (Kevlar Helmet, \$250, ammos), Gas Tank, Glass Jars, Extended Ears (R), az asztal alatt \$300 elrejtve. (NYD) NYÉ-ről belépni több, mint veszélyes!
- *S29: Vízmérgezési küldetés itt is. 6 Láda (Grenades, Medical Kit, Canteens, Explosive, ammos), \$? (R). A közepén elhelyezkedő emberkékre egy árva gránát is igen jótékony hatást gyakorol. (Dközép, DNY a folyó nyugati felén)
- *S28: Brenda új laboratóriuma. \$3.000 elrejtve a "három sarokban" (használjunk metal detector-t). 10 Láda (Beretta, knife, ammos, medit kit) A legbosszantóbb szektor, célszerű csak akkor elfoglalni, ha már minden szomszédja a miénk. (KD)
- *S27: A 2. feldolgozó üzem. 4 Láda (M14 ammo, .357 ammos, 9mm ammo), Camo, Spectra Shield (R), \$100, Glass Jars. Az S37-ben megszerzett hangtompítókra még nagy szükségünk lesz. A következő részben még lesz szó az üzemről. (D)
- S26: 9 Láda (rengeteg különböző ammo, Wall Probe), Extended Ears. A hidak fel fognak robbani. A detonátor az épületben van. De sajnós, ez úgy van, mint az üzemeknél: attól, hogy hatás-talanítjuk a detonátort, a hidak még ferobbanhatnak. (D)
- S25: 5 Láda (2 Explosives, 2 Grenades, Sun Goggle), Chunk of Steel, Compound-17 (R). Erre a szektorra szánjunk sok időt. (ÉK/K/D)
- *S24: Brenda ITT VAN! 5 Láda (3 Stun Grenades, Explosive, Detonator) (D).
- *S23: A "Head Stone" a szigeten van! 13 Láda (M16, Mines, Detonators), 4 Live Plastic. Csapdák a szigetek és a hidak közelében. A "Head Stone"-t legkönyebben az északkeleti szigetre beúszva szerezhethjük meg. 2 robbanóanyaggal intézzük el a 2 ÉK-i épületben rejtőzködő rosszfiút. Ha megtaláljuk és lecsapjuk a detonátort, akkor a hidak nem robbannak fel. (KÉ, majd ÉNY, azaz kétszer érdemes bejönni)
- S22: ? Láda, Chunk of Steel a szigeten. A part közelében rengeteg csapda. A DK-i épületet robbantsuk fel. (D)
- S21: 4 Láda (Detonator, C4), \$10 (R). (K)
- S20: 6 Láda (Spectra Shield, Kevlar Vest, Explosive, Medical Kit), Stun Grenade (R), \$30 (R). 1 Trap. (S-E)
- S19: 8 Láda (9mm Beretta, Colt .45?, .38 ammos, \$800), Explosive, Crowbar, Gas Tank, Oil, C-17, Spectra Shield (R). (K/É/D)
- S18: Kevlar Vest (R), Kevlar Helmet (R). (NYD)
- S17: 8 Láda (Beretta, .357 Magnum, different ammos, Chunk of Steel, Metal Detector, C-17), Gas Tank, Oil, Tool Kit. 6 csapda az északi részen. (NY)
- S16: Extended Ears (R). A kunyhókban semmi sincs. (D)
- S15: 3 Láda (Extended Ears, Sniper Scope), 2 Crowbars, .12G Rifle, .357 ammos, oil. A belakolt ajtót robbantsuk fel (gránát is jó). (K/D)
- S14: 8 Láda (6 Mines, Metal Detector). Robbantsuk fel a fát. (ÉK/KÉ)
- S13: 8 Láda (M16 Ammos, Grenade, Sniper Scope, .357 Magnum, Kevlar Helmet). \$1.550 a falon logó ruhákban. A nyugati bejáratból csalogassuk ki a fickót egy kövel. A déli szobában lévő emberkére ügyeljünk. A 4. ruhát ne nézzük át (pénzért), amíg ez az alak él. (NYÉ)
- *S12: A "Scientific Journal" az épület ÉNY-i sarkában van. 7 Láda. (NY/DNY) A Journal-t legegyszerűbb úgy megszerezni, hogy berobbantjuk mellette a falat, a magunkkal vitt szét-tépett papírdarabok alapján azonnal kinyitjuk a széfet és iszkolunk a megszerzett könyvvel. Egyáltalán nem baj, ha Mike már ekkorra a csapatban van!

S11: Itt nincs semmi, csak a rosszfiúk. Csöppet sem meglepő, ha valaki úgy dönt, hogy ezt foglalja el utolsó előttinek. (DNY)

*S10: 2 Láda (\$510), C-17, Gas Mask, Crowbar. 3 csapda, amik egy átjárót nyitnak másik 3 ládához (M14 & M14 ammo, Live Explosive). Ezt a legegyszerűbben a kő-a-detonátorra módszerrel tudjuk elsütni. A nagy ricsajra előkerülő barátainkat meg udvariasan, lesből lelőhetjük. Az M14-et egy egészséges *Ivan* tudja kinyitni (*Fidel* vagy *Ice* nem), és kb. harmadára esik vissza a kék sávja. Ha kipihente magát, akkor mehet az M14 ammo ládájához, az kék sávjának felét viszi el. Ha az S20-ból nem hoztuk el a lakatkulcsot, akkor nincs más hátra, mint felrobbantani az ajtót. Feltehetően még senki nincs a csapatban, aki ki tudná nyitni. (D)

S9: Sniper Scope (R), Stun Grenade (R). (K/D)

*S8: 4 Flowers (Antidote). .357 Magnum (R), Metal Detector (R). (D)

S7: 6 \$\$\$ (összesen: \$2.230) a szigeteken. \$400 (R), .12G Rifle (R), Lock Kit (R). (NY/D)

S6: Oil a kunyhóban. (DNY)

S5: 1 Láda. M14 (B és csapda!), Metal Detector. (D)

S4: Semmi más, csak rossz fiúk. MINDIG az 31. nap előtt foglaljuk el. (K)

S3: 8 Láda (M14, M16, M14 ammos, M16 ammos, Silencer, C-17, Chunk of Steel, Live Plastic). Milliónyi csapda odakint. Ezt a tanácsot nagyon fogadjuk meg: menjünk be az épületbe, utána tisztuljunk ebből a szektorból! Semmi, de semmi nincs odakint. (D)

S2: 17 Láda (2 M16s, M14, ammos, 3 Comp-17, Chunk of Steel, Explosive, C4, Live Plastic) Érdemes keletről egy "ajtót" robbantani, és onnan leszedgetni a fiúkat. A fali kapcsoló doboz és környéke tele van csapdákkal. (K)

S1: Még mindig élünk? Ez a szektor majd segít ezen a problémán. Kezdjed a bulit mondjuk K v. DK-ről. Mindenféle durranó jószágra szükségelesz. Sajnos, az ellenségek száma VÉGTELEN, amíg be nem verekedtük magadat Santino szobájába. A "Fallow Sappling" ennek a szobának az ÉNY sarkában van. Egy egészséges, gyors gyerek kell ennek megszerzéséhez, de nem feltétlenül szükséges (van egy pár láda is ebben a szektorban, de nincs időnk vacakolni velük). Egyetlen dolog segíthet itt: bár akármennyi ellenféllel találkozhatunk, egyszerre nincs több, mint 8! Ha tehát Stun Grenade, Tear Gas és hasonlók segítségével egy emberünk földre tud kényszeríteni 4-5 ellenfelet, akkor a többinek sokkal könnyebb útja lesz befelé.

Ezek után már mindenki profinak érzi magát, hát lássuk akkor a profiknak szánt tanácsokat!

A *Brenda* megmentése c. küldetés két igen egyszerű módon kerülhető el. Mindkettőnek az a vége, hogy az S28 azon nap végén, amelyben elfoglaltuk, még mindig a kezünkön legyen. Tehát vagy nem engedjük elfoglalni, vagy visszafoglaljuk (például ha éppen a 2. feldolgozó üzemet dolgozzuk fel, akkor egész közel vagyunk hozzá). Egy igen jópofa trükk — mint említettük már feljebb — csak akkor elfoglalni, ha az összes szomszédos szektor a miénk. Ha mégis elrabolják, és megmentjük, akkor 15.000\$ a jutalmunk 'HARD' szinten. A megmentés forgatókönyve a következő: *Magic* vagy valaki más, aki jól tud zárat törni, átúszik a vizen. Belopózik a déli épület hátába, kinyitja az ajtót. Nagy örömmel talál ott egy ládát 3 Stun Grenade-del, valamint egy másik ajtót. Kinyitja az ajtót, és megtalálja *Brenda*-t. A piszokság most jön: a legénységünk egy tagja gáláns lovagként elkíséri *Brenda*-t a főhadiszállásra, aminek megvan az az előnye, hogy ő az adott nap további részéből kimarad. *Magic* ráadásul mindig ajánlkozik erre, de ha ő nincs bent, akkor is úgy tűnik, hogy mindig a legdrágább emberke megy el!

Nehéz elkerülni egy-egy üzem felrobbantását, de azért lehet (ha felrobban, akkor előbb-utóbb újra felépül, de az elvesztegetett idő alatt csődbe megyünk). Csakis hangtompítós fegyverekkel érhetünk célt. Amikor lenne lehetőségünk az ellenfél mozgása alatt lőni (interrupt), akkor ne lőjünk! Ha van elég AP-je, akkor bajban vagyunk. A 2. üzem egy külön nehézség, mert a detonátoron kívül valószínűleg még egy "távírányító" is van. Evvel kapcsolatban a következő tanácsokat tudom mondani: ha ebben a szektorban a szigeten fedezik fel a jelenlétünket, akkor a program csal, mert tudja, hogy el van vágva a detonátortól. Így kioszt egy "távírányítót" valaki-

PC-s játékok 4.

nek, aki felrobbantja az üzemet. Viszont ha csak a déli részen veszik észre az embereinket, akkor azt hiszik, hogy biztonságban bemehetnek a detonátorhoz. Az elrejtőzött embereink pedig szépen leszedhetik őket (esetleg próbáljuk meg még ez előtt deaktiválni a detonátort). A 3. üzem sokkal egyszerűbb, mert ha egyszer elintéztük a detonátort, akkor lehet hangosan is durrogni. A rosszfiúk az épületen kívül, úgy tűnik, el vannak vágva a belül lévőkötől. A szoba ÉNY sarkában viszont van egy rosszfiú, aki úgy tűnik, hogy megintcsak fel tudja robbantani az üzemet távolról. Ez viszont nem okozhat gondot, mert ha a nyugati falra robbanóanyagot teszünk, majd a robbanás után egy jó Mechanic értékű gyerekekkel (pl. *Magic*) kipiszkáljuk a zárat, akkor simán lelőhetjük a most már sérült ellenfelet. A 4. üzemet pedig nevétségesen kevesen védik.

A detonátorokról néhány gyors kis rajz:

A = ajtó

* = fal

1 = Itt kell a falon kutatni (detonátort találunk)

A 2. üzemen detonátora a szigeten:

```
*****
*       *
*       *
**A****
*1    *
*     *
**A**
```

A 3. üzem detonátorát a fák között leljük. Ha a fa jelzőtábla (3. üzem) helyét (0,0)-nak vesszük, akkor ettől ÉNY-ra lévő fán van a detonátor (-2,3).

```
      *
      * <- az üzem keleteti fala
***A*****A****
*   1       *
A           *
*****      *
*           * *
*           * *
```

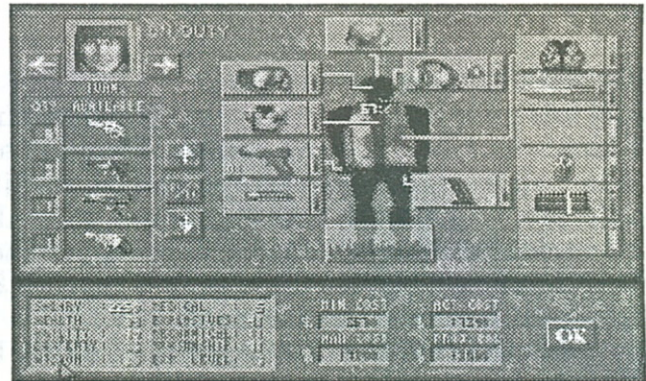
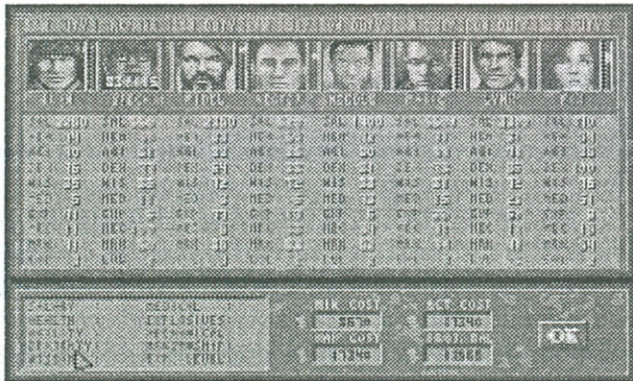
Az S26 hidainak detonátorát az ÉNY-i kis házban lelhetjük meg:

```
*****
*       *
*1      *
*       *
*   ****
*   *  A
**A*****
```

Az S23 szektor hídjainak detonátorát a DK-i épületben találjuk:

```
****
*   *
A   *
*   *
*1  *
****
```

Most következik két küldetés, amelyekkel személyesen sosem sikerült összefutnunk. Az első a vízmérgezéssel kapcsolatos, a 3. nap vége előtt el kell foglalnunk a tavat (S29,S30). Ha ezt nem tesszük, akkor valami történik, de fogalmunk sincs, hogy mi (mivel valaki az első játékosok közül felfedezte ezt, ezért gyakorlatilag senki nem találkozik ezzel a küldetéssel). A másik egy fák között kitörő betegség problémája. 3 megoldást is ismerünk, ha előkerülne: Az első a beteg fa felrobbantása. Rendkívül tudományos, el kell ismerni! A második az "antidote" megtalálása, ezt a S7, S41, S52 valamelyikében kell keresnünk. A harmadik 4 virág begyűjtése, és eljuttatása *Brenda*-hoz.



Ha már emlegettük a fa felrobbantását, akkor érdemes megvizsgálunk a fán keresztül dobott gránát esetét. Ez sikerülhet, de néha visszapattan... Viszont ajtón nem lehet keresztüldobni, bizonyos kódproblémák miatt. Ugyanis egyszerűen letiltották a kívülről bedobott robbanószerkeket, mert különben a falakon is áthajigálhatták volna őket, ami egy háznál meglehetősen problémát jelentene. Ha valaki belép az ajtóba, az már dobhatja a gránátot. A különböző robbanóanyagokat betehetjük az ablakba, és akkor úgy robbannak, mintha bent lettek volna. Sőt, ha egy falra tesszük őket, akkor is ugyanaz az effektus! (Viszont a fal nem egyszer megmarad. Elég furcsák a falak *Metavira* szigetén...)

Egy másik küldetés az, amikor a Dynamic Lab hirtelen úgy dönt, hogy lecsökkenti árait. Ez ellen sajnos semmit nem lehet tenni, ez mindenképpen bekövetkezik. Két dolog billentheti be: az egyik, ha 21-nél több fát dolgozunk fel (azaz ha megszereztük és beindítottuk a 2. üzemet), vagy ha több, mint 40 (41?) fa van a birtokunkban. Néhány apróság eltolhatja ezt egy-két nappal. Az egyetlen kiút ebből az előre menekülés — több fát kell szereznünk! Tehát a megoldás egyszerű: folytatjuk tüzen-vízen át...

Már szóltunk a Max. Aim lehetőségeiről, de ami itt következik, az igencsak nem magától értetődő. Nyílt mezőn tényleg jó a maximális AP-t beleölni a lövésbe. De ha jól elrejtőzött vagy agyonpáncélozott embert lövünk, akkor 1-2 AP-t vegyünk le a Max.Aim-ből! Ugyanis ha — kis — szerencsével így érünk el találatot, akkor az nagyobb erejű találatot jelent. Mindez nem vonatkozik az alacsony Marksmanship értékkel rendelkező katonákra!

A használhatatlan (Useless) tárgyakat meg lehet próbálni megjavítani, a kiteket és Crowbart mondjuk nem lehet. Ellenben mindent, ami csak működik, lehet. A Useless Detonator-t nem kell megjavítani. Ha *Fidel* jó állapotú robbanóanyaggal ötvözi, akkor gyakran 100% élesített robbanóanyagot kapunk. A Useless Grenade-nek két haszna van: Az egyik, ha hasonlóan az előzőhöz kombináljuk valamivel, vagyis valamilyen "Eagle"-t készítünk belőle. A másik az igazán trükkös: Ha kétségbeejtő helyzetbe (pl. S29) kerülünk, mert nem bírunk elintézni egy rejtőzködő ellenfelet, akkor hajítsunk rá egy ilyen "használhatatlan" gránátot! Jó eséllyel robban 1-2 kör múlva...

A fegyverek is beragadnak néha, ez igazán kellemetlen. Próbáljunk meg löni vele, max. 7-8 lövés múlva helyrejön. Ezt magasabb Mechanical értékű emberekkel még jobb eljátszani. Úgy tűnik,

PC-s játékok 4.

hogy az ócska (50% v. alatta) lőszer okozhatja a jó állapotú puskák beragadását (Jammed).
Élethű egy játék...

A lőszerrel lehet egy másik gond is — kevés. Ez csak akkor fordulhat elő, ha DOOM stílusban játszunk ahelyett, hogy mindent gondosan megterveznénk. Ha sikerül egy szektorba pont akkor csöppennünk, amikor az ellenfél az őreinket támadja, akkor a haláluk után fel lehet szedni a lőszerüket. Ezzel .12G, 9mm, .357 lőszerre tehetünk szert. Az őreinket egyébként ugyanúgy gyógyíthatjuk, mint a saját katonáinkat. Sajnos nem lehet őket felváltani, de van egy megoldás: küldjük őket valamilyen zúrós (frissen foglalt) szektorba. Másnap reggel lehet küldeni a friss öröket a szektorba.

Következik néhány valódi cheat:

- *Fidel* kés nélkül öli a vízikígyókat (ez valószínűleg bug).
- Ne kapcsoljuk be a reserve pointot. Hagyjuk a zsoldost addig menni, amíg az AP-je "vörös" lesz. Most kapcsoljuk be a reserve pointot, jelöljük ki egy tetszőleges pontot, ahová szeretnénk elküldeni a katonát. Oda fog menni, még akkor is, ha az AP-je közben teljesen elfogy. Ehhez az utolsó fázishoz szükséges, hogy legyen még elég AP-je ahhoz, hogy egyet lépjen. Ha például 3AP kéne egy lépéshez, de csak 2 maradt akkor ez nem fog működni (ami sajnos igencsak gátat szab ennek a csalásnak).
- Ha az ellenfél felrobbantott egy hidat, akkor lépésről-lépésre átvezetve a hídon a katonát csak 2AP-be kerül egy lépés. Ha csak kijelölünk egy célpontot a túlparton, akkor a gép automatikusan elkerüli a hidat.
- Az ALT+X mindig felkínálja a mentést, még akkor is ha éppen csatában vagyunk! Ez az egyik legkomolyabb (és legismertebb trükk).

A rengeteg tárgy cipelésével is meggyűlik a bajunk. Először is a kulcsok problémájáról: Csak a PadLock kulcsokat cipeljük magunkat, a normál kulcsokat csak ugyanabban szektorban használjuk, ahol találtuk. Ha már a csapatunkban van Mike, akkor ezt a problémát is ejthetjük, mert az egész játékban egyetlen ajtó van, amit Mike nem tud kinyitni, de azt meg felrobbanthatjuk.

Mielőtt bejutnánk a házakba, egy súlyos problémával nézhetünk szembe: A házak nem látható oldalain lehet ablak, és ha ilyen előtt lejt csábtáncot zsoldosunk, akkor esetleg heveny ólommérgezést kaphat. Ezen úgy segíthetünk, hogy egészen a házhoz tapadva osonunk, mert akkor a szerencsétlen hullajelöltünk még jókor belát a házba (egy kockányit). Ekkor még nem túl sok esélye van jelöltből tényleges hullává előlépni (no persze egy fali kukkolóval (Wall Probe) is megkísérélhetünk operálni: ha nem hallunk senkit odabent, akkor futkározhatunk nyugodtan).

Három tapasztalati képlet (mivel tapasztalatiak, ezért nem biztos, hogy mindig igazak!):

Kezdeti AP = health/20 + agility/10 + dexterity/20 + (exp.lev.+1)/2

Ha egyszer már megsebesült, akkor ez nem érvényes. Viszont amikor csapatot bérelünk, akkor bizony jól jöhet.

Javítási pontok = (Mechanical Skill) * (Dex.) * 0.015

Minden egyes pont 1%-t tud javítani egy-egy tárgyon.

Doktorpontok = 2 * INT(DEXT * MEDIC /500 + WISD * MEDIC /100 - MEDIC/5)

Minden pont 1HP gyógyítására ad lehetőséget.

Néhány tanács a különböző emberekről:

- *Mike*: Csodás. Kiváló, kivéve persze a fizetését (23 AP)
- *Lynx*: Szintén megéri a ráfordított pénzt (18 AP)
- *Leech*: Lassú, és *Fidel*-hez hasonlóan nem hajlandó mozdulni, amíg mozdulatlan célpontra lő. Még így is O.K. (13)

- *Kelly*: Nem túl jó. Az "interrupt"-ra adott válasza túl lassú. (20 AP)
- *Magic*: Nagyon jó, erősen ajánlott (21 AP)
- *Hitman*: Nem rossz, de lassú (16 AP)
- *Ivan*: Erős, kiváló, majdnem mindenki csapatában benne van már induláskor (19 AP)
- *Sidney*: Mint Ivan induláskor, de gyengébb (18 AP)
- *Scully*: O.K, semmi különös (21 AP)
- *Ice*: Jó, könnyű 88-ra fejleszteni a Marksmanship-jét. Gyors és egészséges. (19 AP)
- *Fidel*: A legjobb utász, csak kicsit lassú (17 AP)
- *Snake*: Mint említettük, vegyük be nyugodtan, mert jó lövő és hamar (1 nap) lép a HP-je és az AP-je is (18 AP)
- *Bud*: A legjobb harctéri doki, mert jól is lő. Hamar lesz 80 a Marksmanship-je. (16 AP)

Végül a veterán játékosoknak néhány tipp:

A gránátésőről és annak elkerüléséről:

Amikor egy új szektorba lépünk, öt lépésről hozzánk vágnak egy gránátot, mert "interrupt"-ot kapott az ellenfél, és a fél csapat kipusztul. Ez ellen semmit sem tehetünk sajnos, az egyetlen megoldás egy új szektorba lépés előtt Quick Save. (Az Alt+X nem igazán használható, mert visszatöltés után mindig ugyanaz a helyzet. Úgy tűnik, hogy az Alt+X a "véletlenszámokat" is menti)

Másik eset, amikor bebújunk egy csomó bokor mögé, és hirtelen kis ajándékcsomag szélesíti ki a búvóhelyet. Ha azt sejtjük, hogy az ellenfél hajígálós kedvében van, akkor ne bújunk ilyen helyre. A taktikai visszavonulás sem szégyen (erről mindjárt csevegünk.) Természetesen az egész problémán sokat segít, ha nem egy birkanyájként bánunk a csapattal: oszolj! Általában csak egy kevés ellenfélnek van ilyen érdekes játékszere. Olyankor szokott jönni az áldás, ha valaki már löhetne ránk, de ehelyett inkább felénk sétál.

Egy igen hatásos és elég régi taktika következik, amit már lovas eleink is használtak. Daráló néven is ismert. A recept a következő: fogj meg néhány igen jól lövő embert. Bújtasd el valamilyen út vagy nyiladék két oldalára őket. Végy még egy (esetleg több) betegre páncélozott, gyorsan futó katonát. Ezzel kész a csapda. Becsattantani sem nehéz: a futó szerepéhez hűen előrefut, felhívja magára a figyelmet, aztán menekül vissza. A fedezékben pihenő emberek célkeresztjében hirtelen feltűnnek a csalit üldöző katonák — nincs is más feladunk, mint ledarálni őket. A figyelemfelkeltés nem nehéz: egy követ vágunk hozzájuk, durrantunk egyet csak úgy a levegőbe. Figyelem, ha figyelemfelkeltés címen felrobbantjuk őket valamilyen komolyabb durrantószerrel, akkor oda a multság — igaz, az eredmény akkor is megvan.

A fenti taktika továbbfejlesztése, ha az egész csapatot szétobjuk több kisebbre, amelyek mindenyikében van legalább egy futó és egy lesipuskás. Ezek a kisebb csapatok szépen szétoszlanak, így aztán az ellenség is kénytelen megosztani erejét. Például a kezdőcsapatban lehet *Fox* (bár sajnos a legelső napon nem mindig áll be, de D2-n igen) és *Ice* a futó, *Ivan* és a *Fidel* a lesipuskás. Amikor a futók meglátnak egy ellenfelet, gyorsan gondosnak róla, hogy az ellenfél értesüljön jöttükről, és legkésőbb a következő körben már iszkolnak is fedezékbe. A futókra pazaroljuk a páncéljainkat, a lesipuskásokra pedig a fegyverzetet. Végül pedig használjuk ki az "interrupt" lehetőségeit a lövöldözésre. A futóknál lévő fegyverekre nehogy hangtompítót tegyünk! Ha jut felszerelés, akkor a futóknál sem baj, ha van rendes fegyver, mert amint fedezékbe jutottak, már durroghatnak is kifelé. És még egy fontos dolog: amíg nem találtunk ellenfelet, mindenkinek hagyjunk meg legalább 5AP-t! Lövésre esetleg nem lesz elég, de valamilyen kicsiny manőverre elegendő lehet, és ez életet menthet.

Meglepő módon az aknák is jól jöhetnek. Például az S2 és S13 színhelyekben az átjárókhöz tegyünk egyet-egyet. Ez biztosítja fogja, hogy nehogy valaki hátbatámadjon minket. Ráadásul a mi embereink át tudnak menni fölöttük, így nem akadályozzák a mozgásukat.

PC-s játékok 4.

A "mentsük meg *Brenda-t*" küldetést érdemes végigcsinálni (ha bírjuk), mert az extra \$5.000-ral hamarabb tudunk egy drágább csapatot felbérelni. A csapatba felesleges külön dokit bevenni a harctéri gyógyításhoz, mert majdnem mindenki képes jól-rosszul gyógyítani.

Következzen búcsúzónak egy kis táblázat a fegyverekről és a találati erejük 75% és 0% páncél ellen. (10 lövés átlaga) A 0%-osok csak irányadóak, mert ilyenkor sok egyéb is belejátszik a dologba, de a másik érték eléggé pontos.

	lőtávolság	vs.75%	vs.0%
S&W	10	0	30,7
C45	11	1,6	38,3
Beretta	12	3,1	42,3
Magnum	13	2,0	32,3
mod. Colt	13	2,8	30,4
mod. Beretta	14	4,7	49,7
mod. Magnum	15	2,9	39,8
Shotgun	16	9,3	54,0
.12g rifle	18	7,6	?
mod. .12g	20	11,1	56,3
M14	20	11,1	37,8
mod. M14	25	20,5	60,0
M16	25	11,2	54,6
mod. M16	30	14,7	72,5

Ha már tényleg jól megy a játék, akkor lehet Peter Kuesters nyomába eredni! Ő a mágikus tízes, ugyanis egyetlen nap (a 8.) alatt egyszer tíz szektort vett be, és tíz nap alatt képes végigmenni az egészen. Az a bizonyos 8. nap (Alt+X nélkül, 'HARD' szinten): 15 -> 5 -> 4 -> 14 -> 16 -> 17 -> 18 -> 8 -> 7 -> 6; a csapat *Ice* (mod. Beretta), *Ivan* (M14), *Fox* (mod. Magnum), *Mike* (mod. M14) és *Magic* (mod. M16). "Normál" emberek a mondott 3 nap/szektor alapján 20 nap alatt fejezik be. A legutolsó rész tippjeiért Peternek kell köszönetet mondanunk.



Magic 3. Candle

Nagy-nagy sorry-k, és bocsánatkérések illetnek meg Mindenkit, aki elepedve, valamint nyálcsorgatva várta a **Magic Candle 3-t** már az előző kötetben, ugyanis kis félreértések végett nem bírt elkészülni, de nagy nehézségek árán, és szitkoktól sem mentesen (na meg jó adag csalást is belevéve) "letudtam" az RPG-k egyik nagy sztárját. A fent említett csalás itt annyit jelent, hogy ha valaki nagyon-nagyon végig akar rajta jutni, az a leírás vége felé lapoz, ugyanis ottan lettek elhintve némi HEX-ek, amivel mindjárt kellemesebb a dolog.

Megjegyzem, nem mindenáron a csalni vágyásom játszott itt szerepet, hanem majd a későbbiekben tisztázandók között szereplő fontos tárgyak meg nem találása. Ezeket a dolgokat egyszerűen nem oda rakták, ahol utaltak rá, hanem a franc se tudja hová...

Négy tárgy kell lényegében a teljesítéshez (meg párezer másik), ebből 2-t meg is találtam ugyan, a 3.-ra a fent említett utalás keretében tett ajánlatot figyelembe véve se bírtam megtalálni, míg a 4.-et meg egyszerűen fogalmam nem volt, hol keressem. Mindensetre *Mindcraft*ék rendesen kitettek magukért most is, az hét-szentség! De nem baj, velem nem toltak ki!

Mi is kell eme gyönyörűséghez; mindenekelőtt a *Norton Utility* valamelyik hex nézegetőjére, vagy hasonló egyéb programra lesz szükségünk, amivel offset, és hexadecimális értékekben jelzi ki az adatokat, egyébként már erről volt szó *PC-s Játékok 2*, **Magic Candle 2** leírásában.

A konfiguráció: a grafika közepes VGA-szintű, nem valami nagy eresztés, nem aprózták el a dolgokat (a mintegy 4 MB-ban persze nem nagyon tudták), de mindenesetre 250+ valahány file-lal sikerült teleszemetelniük. QEMM, EMM, egyéb Cache kütyük mehetnek; a zene Adlib-ot, és Sound Blaster-t támogat ugyan, de a digi hangokat nem igazából tudtam használni, anélkül is tűrhető. Igaz, mint általában a Speaker nem nyújt GUS MAX-os élményt, az a kevés zene pedig, hát...

Van még két EXE file, de nem sok hasznát vesszük, olyanok mint: ICE, ICD, valami internal cache-s támogatások, nem lényeges a használata.

A kezelés megegyezik a **Magic Candle 2** kezelésével, aki akarja, nézze meg a *PC-s játékok 2*-ben (ez itt a reklám helye: ha nincs meg, rendeld meg). Az ott leírtak érvényesek az **M.C. 3**-ra is.

A sztori

Valahol ott hagytuk abba az előző részt, hogy a kis *Jemil Henci* segítségével elküldtük a francba *Zahhad*-ot a főmíttudoménkicsodát, meg lehet, hogy *Dreaxot* is, és nagy csinnandratta közepette éltették hőseinket, majd mindenki ment a maga dolgára. Ám ezek a marhák nem fértek a cserszömörcsés bőrükben, és egy *Blight*-nak csúfolt borzadály öntötte el a Solian Birodalmat, Gurtex földjét, ami köztudottan nagyon rossz, és különben is csúnya. Ez a marhaság meg nem nyugodott, és ráadásként előntötte *Oshcrun*-szigetét is, kitelepült a halálfejeivel, valamint nem hagyták nyugodtan legelészni a tikokat, kapirgálni a kecskéket, vagy fordítva? Szóval mindenhol ott voltak, ahol nem kellett volna, ott is, és a csapatunk legnagyobb bánatára még ott is. Hol? A végén, az elején, a közepén. Sokan. Unalmas volt már a marha sok támadás, élesztgetés, de a mahinálás itt is megtette a magáét.

Ez a flancos gyertya, immár harmadszor sem nyugodott a viaszában, és a rossebnek sem akar kialudni végre, meg aztán úgy is néz ki, hogy soha nem is fog, hiszen ebben a részben pont az a feladatunk, hogy darabjaiból varázsszavak, meg egyebek kíséretében lánggra lobbantva elűzze *Rebnard Kircsi* birodalma fölül a *Blight*-ot.

A kezdet

Betöltés után a szokásos **New, Restart, Bring, Quit** opciókat látjuk, próbálgassuk ki őket, elsőnek ajánlom rögtön a **Quit**-et, így sok-sok fáradtságtól megkímélhetitek Magatokat, de ha már egyszer elkezdtük, fejezzük is be, nem igaz. Szóval: **New**.

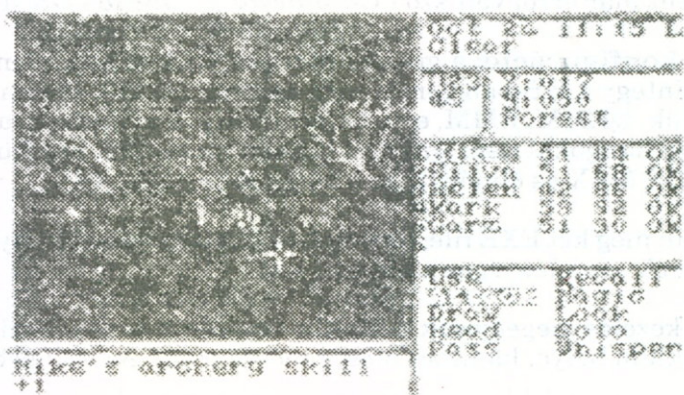
Ugye Mindenkinek megvan a kézikönyv? Niiincs?!! Hogy lehet az! Mindenesetre nyomjunk egy 'A' betűt, majd (FONTOS!) válasszunk a következő típusú karakterekből:

legyen **ELF, DWARF, HALFLING,**
később egy **ROYAL ORC,**

a vezető pedig a megszokott human leader. Mindezek majdan a későbbiekben fognak szerepet játszani.

Válogatás után a Nagy Erdőben (**Forest**) találjuk Magunkat. Tehát akkor innen kezdjük:

“Megkezdtük Nagy Kalandunkat! Végre! Örömet nem győzvéen palástolni, mégis nagy gonddal kiválogattam kit vigyek Magammal a hosszú útra. Gondolataim még meszsze jártak, túl Solian, és Gurtex földjén, mikor városomat még nem hordák, és kreatúrák tömkelege borította el, mikor virágzó földünket a szántóvető elfek, nomádok, a kiváló kovácsmester dwarfok, a barátságos, és mindig szolgálatkész humánok, — akárcsak jómagam — lakták. Nem hittem volna, hogy ezt kell látnom, mindösszesen pár év leforgása alatt. Íriások, Blight démonok, Pokol-kutyák dúlták fel a vidéket, rettegésben, félelemben, és kétségbeesésben tartva barátaim, és felebarátaim népes táborát. Minden bizodalomuk összevetve Bennünk testesült meg, érzéseiket mi hordoztuk vállunkon. Kalandunk kezdetén nem sok segítségre számítván jómagam, és másik 4 társam között útra kelünk. Első utunk Istenünk sugallatára a Nagy Erdőbe vezetett. Mindjárt gondoltam, hogy nem érezhetem Magamat biztonságban, hiszen mindössze 3 lépést tettem csapatommal Észak felé, és rögtön megtámadtak. Kezdetleges felszerelésemre leszámítva könnyű ellenfélnek bizonyultak, hozzászámítva persze azt is, hogy nem kis meglepetésemre hozzánk csatlakozott 6., egyben utolsó társunk, Garzbondgur is, kitől megtudtam, hogy Kabela Királyának fia, és ha segítünk útján hazája felé, hálával fog tartozni Nekünk. Természetesen nem ellenkeztem egy Royal Orc társasága miatt, hiszen előző kalandjaim során számtalanszor bebizonyították áldozatkészségüket, és kiváló harci-tudásukat. Nem tudtam mire számíthatok az erdő sötét fái között, hiszen furcsa érzéseim nem hagytak nyugtot dobogó szívemben. Minden eshetőségre felkészülve szerény javaimból adtam Garz-nak, nem várván, hogy viszonzást kapok tőle, és elkezdtük módszeresen átkutatni az erdő átjáróit, és halál-vég folyosóit. Néhanyszor kellemetlen meglepetésként rajtunk ütöttek, vagy éppen mi az ellenségen, de komolyabb veszteségek nélkül sikerült kikeverednünk valahogy az erdőből. Kint a friss levegőn sokkal felszabadultabban néztünk körül kis szigetünkön, Oshcrun-on, hiszen vagy 2 perce láttuk utoljára, és hamar felejtve a dolgokat rácsodálkoztunk minden szembe jövőre.”



Tudtam az utam, azonnal Észak-Keletnek tartottam, hogy az oly fontos (vagy kevésbé fontos) információkat megtudjam királyomtól Rebnard-tól. Utamat imígyen a Kastélyban folytattam:

The Castle

A Kastélyba belépve szóba elegyedtem régi jó szolgálóimmal (servants) kiktől sikerült megtudnom, hogy általános rémület ül a lakosság köreiben a Blight miatt. Nosza rajta, gondoltam, kezd izgalmassá válni a dolog, hiszen elmondásuk szerint, ha nem igyekszünk az ádáz, és halálos fenyegetés valóra válik. A déli vidékek már a Blight befolyása alatt állnak. Megköszöntem az információkat, és a trón fele kezdtem el lépdelni, de megdöbbenve láttam Királyom nincs benne. Mikor az erdőszélig mentem volna, Királynőm elmondta ugyan, hogy valami nagyon rossz dolog ülte meg a tájat, de arról elfelejtett tájékoztatni, hogy nem közösen irányítják országunkat, csupán ők 3-an: Ő, fia Jemil Herceg, és a vén bolond Bhardagast. Hát ha már így esett a dolog, nincs mit tennünk, nagy derűtséggemre Jemil azt mondta, hogy elég öreg már a kalandozáshoz, meg hogy a kardját is jól forgatja, meg különben is, nem oly régen még az Ő segítségével üztük el innen messzire Zakhad-ot, és követelte Tőlem, hogy következő kalandjára vigyem magammal. (Persze, haver, hogy-ise, van Én nekem elég bajom Nélüled is, majd egy tíz év múlva, oké??!!) Királynőm idegesnek látszott, így hát megkérdeztem mi bántja: *Minden Hősünk a Gurtex-i hadjáraton teljesít szolgálatot, ők is a Blight ellen küzdenek, nagyon fontos dolog ez számunkra, hiszen veszélybe sodródhat a Children of Light. Segítenetek kell, különben elvesztünk!* — tudtam meg a kétségbeesett királynőtől. A következő tanácsot a vén elmebajos-tól szereztem, miszerint ha Telermain-i könyvtárban kutatni támad kedvem, érdeklődjem Solian-ról, és Kabeló-ról, azt is elmondta még Nekünk, hogy akkoriban mikor még a népek az egységet éltették különböző varázserők tartották egyben az országot. Nem tudtam előszörre mire vélni ezeket a furcsa dolgokat, de ahogy minél beljebb kerültem a dolgok sűrűjébe, minden úgy vált egyre ködösebbé, és egyszersmind világosabbá is. Azáltal, hogy csak körülbelüli sejtéseim voltak feladataimat illetően széjjel néztem a Kastély másik oldalán, talán össze tudok szedni még fontos információkat. Először is Sakarhoz, régi öreg Dwarf harcos-társamhoz mentem oda, akit meginvitáltam csapatom soraiba, tartson velem a hosszúnak ígérkező harc során. A vén csirkefogót nem kellett sokáig kéretnem, egyből velem tartott. Volt ugyan még 2 másik ajánlkozó is, nevezetesen: Marsha, és Rimfiztrik, akiket szintén jól ismertem, de mostan inkább nem tartottam rájuk igényt. Sorry, pal! Nem vesztegettem tovább az időmet, és távoztam a Kastélyból; utamat Telermain városa felé irányítottam, melyet koordináta-leolvasóm az X=154, Y=30-as pozíción jelzett.

Beléptem a városba.

Telermain-városa

Nagyot csodákoztam a városon, hiszen megváltozott image-e sokkal előnyösebb külsőt kölcsönzött neki, legutóbbi látogatásom óta. De látom ismét elkapott az írás heve, és kalandjaink sora biztosan sokkal nagyobb izgalommal töltene el Titeket Tisztelt Olvasók, de ahhoz, hogy megértsétek a később történeteket, mindenek előtt másról kell tudatnom Titeket, így szép sorban haladva ismerjük meg az események mikéntjét, és egymásutánját. Nos, szóval ott tartottam volt, hogy belépve a városba rögtön arról értesültem, hogy a lakosság már megint átkozottul olyan jól tájékozott, nem úgy, mint Én, ugyebár, és egy nő biztosított affelől, hogy jól haladnak a gurtexi hadjárat dolgai. (Ilyenkor nem értettem igazán, hogy miért pont Minket kértek fel erre a feladatra, hiszen ha mindenki tud mindent miért nem oldják meg ők maguk???) Így érezte társalkodónóm, hogy ők aztán állatira biztonságban vannak itten, hiszen Deruvia, és Gurtex a Realms of Light Szövetség védelme alatt nem kerülhet bajba. (Egyre az az érzésem támadt, hogy ezek itt az égvilágon kívül semmit nem tudnak a kint folyó dolgokról. Olyanok, mint az egyszéri kassai szegényember, kitől megkérdezték, hány országban volt már, mire azt felelte 3-ban, közben meg ki sem mozdult otthonról.) De nem ám, picinyem, nyugtattam meg, pláne ha mindjárt behúzik egyet, ám még mielőtt megtettem volna, felhívta a figyelmemet arra, miszerint ha jó nagy útra készülök mindenképpen vigyem magammal kaját, gyógynövényeket, meg minden mozdíthatók a boltokból, mert nagy dickersson szákk-ingban fogok majdan részesülni. Hú de örültem, mire leráztam Magamról, de egy másik örült ürge nem hagyott sokáig békésen álldogálnom, hiszen ő meg pont az ellenkezőjéről próbált meggyőzni: *az élet olyan komplikált, legjobb lenne feladni, és meghalni. Egyetértesz velem? Miért nem mész inkább délre, azt mondják ott a halál gyorsan utoléri az embert.* (Hát gondolkodunk rajta!)

Nagy sietségemben valakinek az otthonába is teljesen véletlenül befutottunk, de rögtön ki is mentünk, miután a fejünkhöz vágta: mér' nem a Ghost Shipen hajóznunk Solian tengerén, mindenesetre ők aztán fel nem másznának a fedélzetére. Mi sem. Gyorsan kijebb mentünk. Időközben beesteledett, 8 után már sötétedett, és nem akarván a szabadban tölteni az éjjelt; gondoltam behúzódhatnánk egy kis éjszakai beszélgetésre a Nuwar Black Rooster nevű kocsi... akarom mondani fogadójaiba. Pár pofa sör után Petro a mocsok, csak hogy

megvicceljen benyögte: *hárman kinyúltak itt a pult előtt tegnap*. Mintegy mellékesen jegyezte csupán meg a következőt: *hiába, nem tudjuk ezek a gyártók mi a francból csinálják manapság a söröket*. Prüszkölve köptem ki az eddig zamatosnak vélt nedvet, majd nagyot röhögve a hátamra csapva kijelentette: *Te marha, ezek a sörök a legjobbak itt a környéken, amiről beszéltem az a déli tengereken lévő szigetek valamelyikén található zöld lötyt, Elmész ám, te gaz! Mondtam neki, majd békítvén haragomat hozzátette: ha arra, lefele, ott lent, alul, igen, na szóval ottan belefutsz néhány dwarfba, akkor azt ajánlom hogy nem ajánlok semmit! Hahahahaha!* Röhögött bele a képembe, és ezután aztán már nem szóltam hozzá többet aznap este. Tudjátok kivel szórakozzon a disznó. Figyelmemet jobban inkább lekötötte a fogadós, Nuwar. Nem tudtam igazából eldönteni kinek higgyek abbéli ajánlásával kapcsolatosan, hogy ha hajózni szeretnék feltétlenül Turgut kapitányt vegyem számításba, hiszen a délről jövő borzalmas hírek, melyeket utazóktól hallott, nevezetesen Darwein-től, nem sok jóval kecsegtetnek, pont ezért azt vélték felfedezni: *a Blight Solian földjét annyira előntötte (vagy fogja), hogy sokkal rosszabb dolgok fognak történni, mint arra bárki is számíthatna. Darwein is elvesztette mindenét, mikor letről menekült, remélem Királynőnk tud rajta segíteni néhány petákkal. Ha többet akarsz megtudni a Blight-ról, hogy mit, mennyit kinlódnak a szörnyek lent, kérdezd csak meg nyugodtan Darwein-től. A Királynőről pedig csupán annyit tudok Rebnard helyett most ő intézi az ügyeket Oshcrunon*. Hát sok mindent sejtettem már, gondolataim felhőjében már látni véltem, miként fogom csapatomat győzelemre, vagy a halálba vezérelnem, de mivel este volt, hát elhessegettem Magamtól borús gondolataimat, és tovább hallgattam mesélőimet. Megkerestem a fogadó egyik csendes szegletében Darwein-t, aki Nuwar elbeszélését csupán annyival egészítette ki, hogy ha dél felé fordulunk (Én speciel északnak fordulva szoktam) biztos lehetek a hosszú, és kemény csatákban. Nem bíztatott az sem, hogy egy szál magában, minden nélkül sikerült lelépnie onnan. Meg is nevezte a helyet, valami Voliplan-nak hívták a helyet, ahol oly jól helyben hagyták. Csak egy kis város csupán, semmi több. A blight teljesen elpusztította, nem hagyva mást hátra, mint élő-hóttakat.

Na szép, gondoltam Magamban, hova akar ez a busy küldeni engemet. He?! Nem gondoltam bele inkább mi is várhat rám ottan. Inkább Turgut-ot kerestem meg, hátha ő kedvezőbb híreket tudat Velem! Nem igazán lettem okosabb. Annyit mondott csupán, hogy most alkalmi áron szállít Délre, a North Star-on, a kikötőben horgonyzó hajóján. Miután igénybe vettem volna szolgáltatásait belemerült ő is a sörivászatba, és hagytam a fenébe az egészséget. Másnap aztán, mihelyst végeztem a városban fel is kerekedtem, és az ő hajóján folytattam mostmár tengeri utazásomat. (Egyébként nem igazán tudom, mit értett alkalmi ár alatt?) De egyelőre még nem mentem ki a város kapuin kívülre. A következő nap reggelén folytattam felfedező utamat Telermainben. Mindenki másnapos pofával tántorgott az utcán, így nem volt könnyű megtudnom valahol a jobb szélén ennek a kozsfészeknek Riloen-től: *ha néhány Instrument van a kezemben kalandjaim során, könnyebben legyőzhetem a zeneszerszámok segítségével az ellent. Pl. itt van mindjárt a Flute, ezt szívesen hallgatják a beast-ek, hiszem charmedelve lesznek ezáltal, ha ellenben Bugle-n játszunk, akkor a monsters-ek menekülnek el ijedtükben, a Drum hatására erőre kap a csapat, a Reedpipe-pal játszva pedig talán mellénk áll az ellenfél tagjai közül néhány*. Megköszöntem fontos információit, és visszautasítván Ralle D' Bois ajánlatát (ki szintén itt tartózkodván megpróbált közénk férközni) Misha-ra hallgattam, ki Baltazar-t ajánlotta figyelmembe. Ez a Misha gyerek igen bosszúálló fajta lehet, hiszen ő is csatlakozott azokhoz, kik az istenektől követelik a Blight okozóinak a megbüntetését, de sajnos ő nem tehet semmit ez ügyben (jó! Értjük a célzást, ezúttal is Ránk gondoltak). Annyit elárult még, hogy Baltazart, ha nagyon meg akarom keresni a park déli részén találok. Nem siettem annyira, inkább Mack-et próbáltam szóra bírni, megjegyzem nem sokáig kellett rágnom a fülét, hiszen elmondta, hogy mindenképpen Kabelo-n kezdjük utunkat, mert a hírekkel ellentétben az ott élő orkok sokkal intelligensebbek, mint azt eddig hittük. Hát azt majd Mi döntjük el, kisfiam!

Kezdtém azt gondolni: miért Ránk esett már' megint a választás, hiszen annyi barom szaladgál még szerte e világban. Csak mért mi Ránk? Ezt az egyet soha nem fogom megérteni. Hát nem lettem vidámabb, mikor Baltazar-hoz elmentem, ugyanis ő újabb két nevet mondott Nekem: *Solihub, és Evixa*. Az előbbi egy város, az utóbbi pedig annak egy lakója. Wizard az illető, és ikertestvérével egyetemben — kinek nevét Baltazar nem tudta megmondani — nagy segítségünkre lehetnének Solian földjének felfedezésében. Te tudod, haver!

Ja! Baltazart a balszálon találtam, és miután a karizmám 8-as volt, bekopogva behívott. Mást egyelőre nem találván az utcán bevettem Magamat az első útba eső Magic User's Lodge-ba, és ha akartam volna 7 napnyi tanulás után — persze a saját könyvemből-okosabban távozhattam volna. Nem töltöttem itt túl sokat az amúgy is drága időből, inkább körülnéztem máshol is. Kiakadtam, mikor Darr Fine Musical Instrument nevű boltjába próbáltam bemenni. Nem mondom el, miért. De mindensetre hasonlóképpen jártam a Fine Gem and Jewels, és az Armor Shoppe nevű helyeken is. Az ökölharcot gyakoroltam a Weaponless Combat Training-ben 100 coinért 3 napon át, majd a Stealth Academyn 200-ért 4 napig mindössze. Elfáradtam, így pihentem egyet a Parkview Guesthouse-ban 6 pénzért naponta, és frissebbnek érezvén Magamat, megpróbáltam elverni a Methreal Nugget-ben a megmaradt pénzemet, ez tudvalegőleg egy Gambling Hall, és elég

nagy tétekben szokás játszani, úgy működik a dolog, hogy gurítani kell kettőt, vagy nagyobbat, és ha vesztünk a következő betétben már az elnyert pénzünkért is játszhatunk újból. Játszhattam volna, ugyanis nem egy szerencsés alkat lévén az összes pénzemet elvesztettem, így fületem-farkamat behúzza eloldalogtam. Tájékoztatok Mindenkit, hogy ha maradt elég pénze további varázslatokat is megtanulhat a Magic Academy-n 225 coinért cserébe összesen 6 nap alatt. Zenei élményeim eddig is enyhe kívánnivalót hagytak maguk után, de Én aztán nem áldoztam 150-et 2 napért cserébe az Academy of Deruvian Music-n, de nem ám!

Rabbonkar-t meg hiába is akartam megkeresni, tábláján csupán ez állt: *csak a következő évben jövök vissza.* (Megjegyzem várhattam volna rá ítéletnapig is, hiszen nem hogy a következő, de az azutániban sem találkoztam ökelmével)

Nem tartottam fontosnak megjegyezni, hogy a helyi Ács, és Fémkovács mennyit fizet, hány napi munkáért, de azt már igen, hogy: *Tarilo-nál be lehet vásárolni a következő dolgokból: Map Flask-ot 330, Shovel-t 103, Rope-t 88, Pick-t 43, és Blanket-t 140 coin-os áron.* Vettem is gyorsan belőlük párat, természetesen mielőtt jártam volna a Gambling Hallban. A Gemwork-ben egy napig gyémántot csiszoltam, hogy mindösszesen 160 coinnal legyek gazdagabb. Persze ezután nem hagyhattam ki az Arénát sem, ahol a kardforgatás művészetét tanulmányoztam 3 napon keresztül 125 pénzért cserébe. Ja hát persze előtte vettem is hozzá kellékeket Fandornál, aki az árait folyton változtatva eképpen vélekedett: *ahhoz, hogy minél élesebben tarthassuk fegyvereinket, a Smith tudásunkat nem ártana fejlesztenünk.* Mindenesetre Mi vettünk nála többek között: Shortsword-ot 78, Scimitar-t 155, Longsword-ot 307, Broadsword-ot 415, Greatsword-ot 780 (524), Smallaxe-t 135, Hammeraxe-t 287, Ashbow-t 165 (100), Brombow-t 530 (300), valamint Arrows-t 15 darabot 23 coin áráért. Ha mindezek után (bár azt erősen kétlem) maradt még pénzünk, ami ugyebár lényeges dolog a vásárlásaink során vegyünk fájnzemeket Faruk-nál: pearl 56, jade 90, topaz 175, ruby 250, sapphire 375, emerald 500, diamond 838 körüli áron. De ha valaki egészen idáig meztelenül szaladgált volna az utcán, enyhítheti pucérságát, Durable klúfing-nál: vehet többek között suede outfit-eket 131, cotton robe-t 43, silk robe 110-t, wool outfit-t 100, furs-okat 150, valamint elvenspun-t 250-es áron (sztonyinkáértű) Ha nagyon dögledezőnk, keressük fel Madam Sashika Herb's and Potions üzletét: potion 69 (12 db), sermin 63 (18), Gonshi 83 (12), Nift 98 (6), Mirget 70 (6), Luffin 60 (12), Loka 99 (1), medicin 79 (1). Nem felejtettem el bevásárolni kajából sem Tombul Grocery's Store-jában mindösszesen 20 coinért 12 darabot. Ha már úgyis erre jártam lenéztem a kikötő aljába és bekukkantottam az Armor Shoppe-ba: nem vettem meg/megvettem a következő dolgokat Leather armor-t 190-100; Ring mail 175; Chain mail 300; Bronze 400; Steel 600; Bronze helmet 50; Steel helmet 225; Iron helmet 125 coinos átlagárfolyamon. Máskor mikor visszajöttem már nem ugyanezeket az árakat találtam, így később hagytam a francba az egészet. Ezután a rengeteg bevásárolni való után, annyira elfáradtam vala, hogy rögtön be is vágtam a szunyát a Guesthúzban. Másnap frissen, és vidáman kelve rögtön a Library-ban kezdtem áldásos tevékenységeimét, de rögtön el is ment a kedvem az egészszól, hiszen az a mocsok pap úgy vélte, hogy aztán már pediglen az En reszürcs tudásom itten aztán hejj, de nem elég, még a 100 coin kenőpénzt sem volt hajlandó elfogadni. (Pontosabban elfogadta, csak nem adott cserébe semmit sem). De később már engedett tudakolózni, mégpediglen Kabelóról, de azt majd akkor mondok el.

Annyit megtudtam még itt, hogy Archos könyvtára volt a legnagyobb az akkori időkben. Mondanom sem kell talán már, hogy ezzel a Telermainnel kezdett tele lenni a púpom, alig tudtam meg valamit (!), és alig vásárolhattam egy-két divatjamúlt páncélt, meg egyéb ilyen dolgokat (!), és eldöntöttem gyorsan Magamban, ha legközelebb valami óriási malőr folytán erre vetődnek, kinyírom azt a várost az összes hülyéjével együtt. Na!

Miután kimérgelődtem Magam, elindultam a városkapu felé, és mintha a távolból örömkáltásokat hallottam volna. Nem igazán tudtam mire véni, gondolták mostan aztán megszabadultunk tőle, na mindegy! Kiléptem a kapun, és Északra indultam el Ketrop városába.

Ketrop-városa

Rögtön azt vettem észre, hogy Ketrop egy csendes Halflinghome (vagy halfing?), hiszen mire odaértem egy teremtet lelkem sem találtam az utcán, elővettem hát házi térképkészletemet, és megtudtam merre menjek. Be az első házba, ami útba esett.

Ez pedig a Tanácsháza volt.

Itt újabb információkkal lettem gazdagabb: *Miko, aki valamiyen furcsa ipart űzött az orromra kötött olyan dolgokat, miszerint ha úgy gondoljuk, hogy itt az idő a Change-re, akkor méltányolnák a támogatásunkat a következő elnökválasztásra. Mit törődnek ezek a balfácánok azzal, hogy városukon kívül dúl a háború, hiszen egyre csak azt hajtogatta, miszerint ha sikerül nekik megnyerni a választásokat, akkor a telermaini zeneakadémiát mindenképpen támogatni fogják.* Hát haver, ez aztán baromira fontos dolog volt tőled gondoltam

megtudnunk, meg a sok ital is nyomta a fejét legtöbbszörünknek, imígyen tehát bevetettük magunkat a Vendég-ház barátságos melegébe, és hogy felgyógyulva keljünk másnap, hajlandóak Voltunk 7 pénzt áldozni 1 éjszákára. Mindenki teletömte magát medicinnel, és vidám horkolásba kezdünk 10 óra után. Nem hagytam sokáig henyélni a bandát, és másnap dél körül mindenkinek a füle mellett eldurantottam egy papírzacskót, hogy ébredjenek már' föl! Olyan ébredést még nem mostanában láttam egyik előző nap berúgott társaságtól sem. Csak kóválygott Mindenki, mint az a bizonyos gólya alkatrész in the air. Előrelátásomat dícsérve úgy döntöttem az a Blight igazán várhat még egy darabig, és eltettük magunkat másnapra, majd a 3. nap reggelén, immár 10 körül felkeltünk, és alkalmasnak éreztük a napot arra, hogy befejezzük még egy kis rövid körbete-kintgetés után Ketrop látogatását. Ezután útirányomat a kijárat fele intéztem ezzel is bonyolítva sorsom további mikéntjét. Időközben már' annyira belefeledkeztem az információ áramlásának felfogásába, hogy Garz-ról teljesen megfeledkeztem, hiszen valami olyasmit nyavajgott még az elején, hogy jó lenne meglátogatni egy helyet Kabelo-szigetén, azon belül pediglen Urkabel-városát, azon belül pedig... jól van kisfiam lazíthatsz, majd ha arra járunk beugrunk oda. Nem tudom mit képzelt magáról ez a kis gnóm, akarom mondani ez a kis ork, de pechje volt, mert pontosan oda akartam tartani. Urkabel-be. Kabelo szigetének fővárosába. Igen.

Tehát kivergődtünk Ketrop-ból, és irány az előre, vagyis Dél-Kelet, hiszen Kurgut kapitány ott tanyázott volt, felszálltunk hajójára, és lefizettünk neki legalább 10 napra előre a fuvardíját, majd elindultunk Délre. Ismételten elővettem házi koordinátaleolvasócskám, és beálltunk az X=118; Y=75-ös pontra, majd partot értünk itt: (persze előtte körülnéztem még a környéken, és Dél, Dél-Nyugatra, amitől Észak-Keletre van Urkabel, nos ottan van egy Brick Building, amiből különböző csontok segítségével el tudtam jutni ide-oda, megjegyzem sok kombinációt kipróbálta, de csak kevéssel értem el igazából eredményt. Hogy mik voltak ezek, azt majd ott elmondom, addig is következzen:

Urkabel-városa

Mikor átléptem a város kapuit, és első benyomásaimnak hangot adva Garzot megdícsértem, még nem is sejtettem, hogy kalandjaim egyik fő forrását itt lelem, hiszen a későbbiekben részletezésre kerülő utazások enélkül a látogatás kihagyásával nem igazán tudtak volna biztonságosan lezajlani. Persze akadtak itt is nehézségek dögvél, úgyhogy nem kellett aggodnom, hogy Nekem aztán mostan olyan veszettül de nyugodt utam lesz ezután. Ha már úgyis Urkabel-ben voltunk, és az a pár óra, amíg a király elé kerülök jó volt arra, hogy jobban megismerjem a város lakóit. Röviden összefoglalom azokat a helyeket, amelyeknél szóba sem álltak Velem az eladók, csupán annyi ideig, ameddig Rám sózták ócska termékeiket. Első ilyen hely volt (mi más is lehetett volna) a pihenőház: Beds for travelers: 8 coin/napi áron. Nem tagadom kedvem lett volna egy jó kis urkabeli tüzes ork csaj társaságában eltölteni az estét, de nevezetesen egyetlen egy dolog vissza riasztott tőle, mégpedig az, hogy olyan ronda, zöld, rücskös, undorító bőrű népet, mint ezek, még életemben nem láttam, nem is beszélve, hogy mit követelnek az ágyban. Na de ezt azt hiszem nem kéne az orrotokra kötnöm, Olvasóim. Ezután is maradtam a humánoknál. Yeah!

Na szóval! Van itt aztán még kajálka is: Food for sale (nem, majd Food for buy!) ahol is egy ilyen drága nevű uraság, Rentokfor beszél valami olyasmit, hogy az apja Tokbargor leadershipet títcel a klasszrúmban a szitivól nerbájában. Érthetően fejeztem ki Magamat, igaz? Aztán volt olyan is, hogy Kezrankog Házonkívüli Boltja, de hogy mi a ménkűt árul, már' nem kérdeztem meg tőle. Á! Most jön a kedvencem! Nem hagyhatom ki, hogy ne osszam meg Veletek ismételten a Gemcutter című népeposzunkat. A Gemcutter at Work-ben sikerült 160 coint naponta leakasztanom a főnökről. És most zima. Népünk himnuszát hallotátok, gyermekeim! De térjünk vissza a város nevezetes zárandok helyeire. Itt van mindjárt Gazruzkem, az Ács-bácsi, aki a gemcutterhez hasonlóan (elénekeljem még egyszer?!!?!?!?!?) 160 fitykuszt fizet egy napi szolgálatunkért. Volt itt még olyasmi is, mikor erre felé jártam, hogy Melgenkul-féle Teaház. Tőle a következő nnnnaggyyyn fontos tudalékokat nyúltam le: *Itt van egy csésze tea, és némi barátságos szó. A város lakói legtöbbször itt időznek, úgyhogy ha valami fontos emberkével akarsz beszélni, Nálam biztosan megtalálod. Egyébként nem vártalak* (Tessék! Ez aztán a vendégszeretet, mikor ott voltam tele volt a viskója csupa zöld trutyival, Nekem meg már' pont nem jutott semmi), *de ha vársz egy csöppet, akkor főzök egy főzetnyi főzetet Neked, de ne várj semmi különlegeset, hiszen mióta a külsőseimet valaki lenyomta éppen egy szállítmánnyal Solihub-ból, csak a megmaradt készletből tudok gazdálkodni. Egyébként ennek is biztosan a Blight az oka, úgyhogy jó lesz ha csinálsz valamit, különben tönkre megyek. Mama! Minket ez nem érdekel!* (De csak nem hagyta abba!) Ez a mocskok Blight valaha Solihub-szigetén még rosszabb volt, mint amikor itt Kabelón, és azok a szegény goblinok aligha tudnak elég teát termelni magunknak, ez az akadálya az exportnak.

Egyéb iránt úgy hallottam Tasuri-ában már' valamelyest csökkent a blight okozta sokk, próbálkozz' ott is megtudni valamit, és ha teaügyben bármit sikerült elérned, azonnal tájékoztass. Hát nem ígérhettem neki

PC-s játékok 4.

semmit, hiszen köztudottan utáltam a teát, de hát az öreglányt már' csak udvariasságból is meghallgattam. Következett a sorban Kamshibel, szintén még itt a Teaházban: *Zampoknel nagyon kedves ember, szeretem a drágát, de amit mond, azt legalább olyan nehéz felfogni, mint megemelni egy zsák sót.* Na puff neki, haver!

Most aztán okosabb lettem — szitkozódtam egy sort Magamban, és mivel egyelőre más dolgom itt nem akadt arrébb másztam a Templom irányzékába. Itt észrevettem, hogy a szemközti falon egy száj leledzik, egy "tá-tongó gyomor", Kaznur-nak, az orkok istenének szimbóluma. Előtte egy oltár feküdt, amihez közel menve ez a szó látszott: *HelniBOR*. Ennek később vettem hasznát, mindenesetre a paphoz is odalépegettem megtudni a nevét, Borgondnur-nak hívták. Tőle tudtam meg, hogy vegyem figyelembe az erőt, és Kaznur ítéletét, aki köztudottan a Devourer, és jutalomban részesülök, ha felébresztem. Azonban vigyáznom kell, mert ez az isten nagy, és hatalmas, törvényei be nem avatottaknak nem közismertek. Megköszöntem a fontos tudnivalókat, és Lavináztam egyet a jobb szélen középen. Mint kiderült közben, ő egy varázsló, és élemedett kora ellenére sok minden dolgot tudtam meg tőle, többek között: *a könyvtárban aztán nagyon sok érdekes dolgot megtudhatsz, éppen csak innen Északra kell egy picurkát menned. Van egy könyv ott a Teleport kombinációról, de én is tudok Neked mondani egypárat, pl.: három Skull visszarak Oshcrun-szigetére, vagy másík: egy Skull, és két Wingbone ide hoz Kabelóra. Tudnod kell, hogy ezek a csontok (bones) tengeri madarak szárnyából való hosszú távú teleportálásokhoz kitalált dolgok, és a közelben lévő Téglá Épületekben lehet őket használni.*

A Skull kormoráncsontja néhány kombinációhoz jó; a Spine egy kisebbfajta halászmadár gerinc-csontja, a Wingbone egy sirály szárnycsontjának egyik érdekes darabja, és nagyon gyorsan használ; a Legbone a vándorlúd lábcsontja, Délre ad erős kombit. Ha érdekel a dolog vehetsz éppenséggel párat mindegyikből. Skull: 58, Spine: 68, Wingbone: 108, Leg-bone: 88. Vagy van éppenséggel néhány jóképű varázskönyvem is: Sabano 1400-1900, Demaro: 1200-1700 között adom Neked, attól függ, milyen kedvemben vagyok. De kár, hogy már az összes pénzemet elköltöttem, és Lavinha varázskönyveire már nem maradt semmi sem, így kénytelen Voltam, miután kikeménytem a városból elindulni egy kis vadászatra, hogy néhány halálfejjel találkozzak útközben, de sajnos ebből a bevételi forrásból vajmi keveset tudtam megspórolni. Egyelőre azonban maradjunk még kicsit Urkabelben. Azon belül is az urkabeli ármór üzletben. Köztudott talán immár mindenhol, hogy a jó páncélnak bizony elkérik az árát, nincs ez máshogy Urkabel-ben sem. Így hát nem is igen csodálkoztam mikor betértem a páncél-és sisak boltba. Rögtön rázműdította kínálatát az eladó, és Én ezt most közzé teszem: Leather armor 100, Ring mail 175, Chain mail 300 coin, Bronze plate 400, Steel plate 600, Bronze helmet 50, Iron helmet 125, Steel helmet 225.

Sikerült belőle még kiszednem azt, hogy igenigen jó páncélt kell viselni akkor, ha egy olyan hatalmas toronyba mászok be, mint a Tower of Qualdiur, de vigyázni kell, mert nagyon sok ellenfél tenyészik ottan. És ahhoz, hogy egyáltalán bejussak, ismernem kell egy szót, mely kapuit nyitja. Ez a szó pediglen nem más, mint: Melshinde. Mikor hatalmas kapui elé érek ezt az egyetlen szót whispereljük csupán. Nem tudtam még mire lesz jó ez az ismeret, mindenesetre a Melshinde szót jól megjegyeztem. Ezután már délutánba hajlott az idő, és még hátra volt néhány ház, mielőtt a királynál audienciára jelentkeztem volna. Így tehát beköszöntem a Lodge-ba, ahol varázs memorizálást lehetett eszközölni, és annyit megtudni, hogy az Alasol nevű varázskönyv néhány spellje valahol a környéken van. Megtudtam, hogy az Academy-n Tokbargor 200/6-os szinten oktatja a vezetői képességeket.

A városi könyvtárba ugyan sikerült bejutnom, de még nem tudtam elég jól kiszűrni a lényegét belőle, így a Teleport nevű tudást csak később sikerült megszereznem. A könyvtáros Narkentnis nagy vágyát árulta el azzal, hogy egyszer Archos Great Library-jába szeretne eljutni, valamint azt, hogy a reszüröcsöléshez nyílt elme, éles szem, és nedves ujjbegy kell.

Megtudtam továbbá azt is, hogy Archos-t most Nekros-nak hívják, mióta a halál megtalálta lakóival együtt, és le nem nyomatta őket mind egy szálíg. A könyvtár is elpusztult a nagy polgárháborúban, amit az egység felbomlása követett. (Ezt a helyet egyébként az X=152, Y=153-as koordinátán találtam meg. Ja, a könyvtár azért nem égett el teljesen) Nem hagytam figyelmen kívül az Ékszerészt sem, Kanrunckel-t, hiszen érdekes dolgokat mondott szintén Qualdiur-ral kapcsolatban: *ha találsz néhány precíz követ, hozd el nekem, ide a Jewelbe. Meglátsd jó árat adok érte. Pláne, ha Te vezeted egyáltalán az Északi hadjáratot.* (Álljunk csak meg! Ezek itt miről gágyarásznak? Nekem egyáltalán nincs kedvem abba a Qaldi micsodába bemennem — méltatlankodtam akkor Magamban nagyokat, pedig ha tudtam volna) Mindenesetre, hátha a páncél- és sisakboltban nem jártam volna, ő is megmondta Qaldiur titkos szavát. Figyelmembe ajánlotta még továbbá a kedves májáját Zampoknel-t is, akit a teaház előtt találtam, de rögtön el is tűntem előle, mert jól leteremtett, hogy miért nem járok egyenesen, és miért beszélek teleszájjal? Csak! Nem kötöm az orrodra, vén banya! Ezzel jól otthagytam, ne szórakozzon Velem a szipirtyója, hínye! Az Ékszerész ajánlott még megvételre topázt, meg

egyebeket 175, és 848 közötti áron, de Én nem álltam kötélnek. Hirtelen megvilágosodott Elöttem valami, és elrohantam a könyvtárba, ahol is immár elég kiműveltnek éreztem Magam ahhoz, hogy megtudjak egy-két teleport kombinációt. A legtöbb csont jó ezekhez a dolgokhoz, de csak néhányat Tudtam így is megjegyezni: Spine-Legbone-Wishbone —> Segrann szigetére visz; Wishbone-Legbone-Skull —> Green szigetre; Skull-Wingbone-Wishbone —> Minalt szigetére rak; Wishbone-Wishbone-Skull —> Outsiders vidékre; Wingbone-Wishbone-Spine —> Voliplan-ra; Wingbone-Legbone-Wishbone —> Tasur-ba; Wishbone-Skull-Wingbone —> Archos Kelet Tasur X=138, Y=157 pontú helyére teleportál. Ennyit tudtam csak kiolvasni a könyvtár izgalmas olvasmányjaiból. Itt láttam az időt arra, hogy végre bejussak a palotába, hiszen Garz is türelmetlenkedni kezdett, hogy mikor láthatja végre a papát. Engem aztán nem érdekel, mondjuk most — mondtam neki, és Urkabel Felsővárosában megkerestük a palotát.

Az örök mindját a bejáratnál kötekedtek Velem, hiszen rögtön három ismeretlen dologgal jöttek felém: *utálatos dolgonak tartották azt, hogy a Király meg tud lenni Panpelrus tanácsa nélkül, meg hogy a Lord High Chamberlain kísérté a Kircsit His Majesty-hez.* Hát ennek aztán tényleg nem örültem, hiszen mi lett volna, ha mindez pont fordítva történik. Az örököt hátrahagyva egy bizonyos Rugniznek-re hallgattam, aki rögtön azt mondta, hogy ne hallgassak senkire. Aki el akar küldeni Qualdiur-ba. Tudniilik a palota tele van halálos ellenségekkel, és csapdákkal. És immár ő volt a harmadik, aki az olyannyira, de aztán tényleg rohadtul, és meg különben is titkos szót kinyögte: *Melshinde.* Egy szolga meg nem merészelt mást mondani Nekem, mint, hogy Garzbondgur herceg lesz egykoron Solian földjének hőse. Rögtön megnyugtattam, hogy csak utánam, mert azt a rohadt palotájukat nehezen tudná egyedül tisztán tartani a Blight-tól. Úgy láttam a dolgot, hogy ezek itt nagyon összefogtak ellenem, hiszen Nezkargit is azt hajtogatta: *Prince Garzbondgur igencsak más-ként fog viselkedni a goblinokkal, mert Borgondnur jóslata szerint a blight nem lenne elnyomva a henci segedelme nélkül. Különben is — mondta — a goblinok móhó teremtmények, igaz nem bíznak senkiben sem, de idáig Serivu ellentállt a blájtak. Ez köztudottan a fővárosuk.*

Megtudtam, ha ez Bor...izé érdekelne, Kaznur temploma körül szokták látni futkorászni. Vigyáztam is vele, hiszen ő egy Háj Priszt, és a Kájng kuzinnya (azannya!) De Tölem aztán futkozhatott, Én meg nem kerestem se akkor, se később. Vagy igen? Nyavaja se emlékezik arra már. Következő beszélgetőpartnerem a király tanácsadója, vagy micsodája volt. Szegényt Panpelrus-nak hívták, akitől sikerült azt kisednem, hogy habár az orkok, és a goblinok nagyon feszült megbeszéléseket folytatnak a béke érdekében, úgy látta dolgot, hogy nem sok kiút van belőle, és rövidesen zsákutcába jutnak, ha Kabelo Scepter-e, és Solihub Charter-e nem cserélnek sürgősen gazdát. Ezen elgondolkodtam, hiszen miután a Királlyal beszéltem tudtam mi a teendőm. Íme a Király monológja:

“Szóval Te vagy az a híres Ork-killer. Tudnod kell, hogy én erősen kifogásoltam azt miszerint a fiam elfogadja — gy.k.: Garz — a segítségeteket, de tudtam, hogy szüksége van Rátok, mert a Blight nemcsak Solian problémája, hanem Gurtex-é, Oshcrun-é, és Telermain-é is. Bármennyire is kellemetlen ez nekem most, de kénytelen vagyok elfogadni Titeket fiam társaiul, és megengednem azt, hogy földemen szabadon mászkáljatok, de ehhez be kell bizonyítanotok jó akaratotokat, és megbízhatóságotokat. Kabelo királyi sarja nagyon értékes nekünk, szimbolikus, történelmi szerepek testesülnek meg benne! Nincs szükségünk semmi másra, minthogy a goblinok kezéből elhozd nekünk történelmünk fontos dokumentumát a Sceptert (vagy ceptert? Mikor vissza hoztam nekik, ki kellett volna próbálni, lehet-e benne főzni?!?!?!), és ezután megfizetjük szolgálataidat együttműködésünkkel.”

Mostmár értettem, mire céloztam az előbb, és miután benéztem a balfelső sarokban lévő toronyba, és nem találtam semmi érdemlegeset, úgy véltem eleget láttam ezt a ki sem mondom micsodát, és ló...akarom mondani hajóra ültem, majd meg sem álltam Serivu városáig. Ezt az X=135, Y=104-es helyen leltem meg. (Időközben megtudtam még két teleport kombinációt, az egyik Skull-Skull-Skull Oshcrun-szigetére az X=141, Y=16; valamint a Skull-Wingbone-Wingbone a Kabelo X=125, Y=83-ra teleportál. Aztán széjjel néztem előtte még a szigeten, és az X=104, Y=74-es helyen találtam egy Templomot, ahol is Olkanis-t a Birth Goddess oltárát figyelhettem meg, a szó mely rajta állt: *Shibanabal.* Még mindig itt Kabelon lekampoltam az X=126, Y=81-es helyen, ahol is egy vadász 125 coinért arra oktatott, hogy tudnék jobban hántingolni. Miután jól ki vadász-tam Magamat, idejét láttam egy jó kis pihengetésnek. Ezt szintén itt az X=139, Y=74-n Kabelótól Délre találtam meg. Utána átmásztam Solihub-szigetére. Megint sikerült egy Templomot találni, amiben Entas-t, a Plains Below Istennőjét láttam tehénkedni egy naaaagy-naaagy szarkofágban, de nem tudtam biztosan, hogy igazából kit is látok, mert azt tudtam, hogy egyazon helyen nem szoktak lenni az istenek, vagy éppen istennők, valamint a Templomaik. Mindenesetre az oltáron szereplő szót megjegyeztem: **Wuckawoo.** Fáradt voltam ismételtén, így hát kerestem egy Stronghold-ot az X=143, Y=114-es koordinátákon. Majd sikerült a későbbi menekülés céljából egy Brick Buildinget is fellelnem egy teleport berendezéssel együtt az X=134, Y=103-as helyen. Mielőtt ténylegesen megérkeztem volt Serivu-ba, megszedtem Magam egy kis Magical Herbs-szel az X=135, Y=104-n lévő Path-en.)

Serivu-városa (Sörivúk)

Nagy dolgokat a bejáratnál nem igazán tudtam meg, csupán annyit, hogy Evixa (most figyeljete!) nagy concerned about a sötét blight. Meg aztán Serivu nagyon szerencsés egy kóceráj, hiszen van kettő, azaz 2 igen-igen excellent (vagy eksz-szellent?!!?) varázslója a rezidencián. Azt is kérdezték, hogy meglátogattuk-e (got to) Selne-Templomát, amit a City Hall-ban lelünk. Eme fontos infók után először (utána meg utószőr) körbe néztem a town-ban. Első teendőim között szerepelt metálworkingot-lörnölmi-175coinért-napontaés-mindösszesen-négynapig. A Wizardok lódzsába bekukkantottam, de nem tudom minek, mert azt már' elfelejtettem megkérdezni, mit adnak este. Ellenben a Fine Weapons nevű helyen Kaleket szóra tudtam bírni pár mondat erejéig.

Elepekedve számolt be ezekről a dolgokról: *addig vegyél fegyvereket, amíg tudsz! Pláne azért is, mivel ha bekerülsz az orkok, és a goblinok háborújába, akik között tudvalevőleg rossz a kapcsolat, nos majd kiürül a polcom, és nem lesz mit eladnom.* (Arról nem beszélt a disznó, hogy a pénztárcájában mi lesz) *Kabelo orkjai azt hiszik, ők jobbak, mert nagyobbak egy számmal. De Selne jóindulatával képesek vagyunk Magunkat egyensúlyban tartani, és lépéseinkre figyelni. Ó a Disruption istennője, mindig biztosra akarja tudni, hogy mindenkinek ugyanolyan esélye van, és senki sem emelkedhet ki más népek közül. Azt hallottam, hogy Eisheim közéletben alszik, Tasuria-ban, a Frigid Sea-n, Tasur-tól Délre. A legtöbb térkép nem jelzi sehol sem, így hát a felfedezéséhez is különleges tudásra van szükséged* — fejezte be Kalek a mondandóját. Nem igazán akartam tőle venni semmit sem, de azért portékáit megtekintettem: Shortsword 50, Scimitar 116, Longsword 249, Broadsword 297, Greatsword 544, Smallaxe 96, Hammeraxe 229, Battleaxe 297(445), Ashbow 100, Brombow 300, Bonebow 450(740), Arrow (29db) 15, vagy 24 coins áron kínált. A sok süket szöveg megülte a fületem, és pihenni tértem a gvesthúzza 8 coin/napra. A gondoltolvasást se felejtettem el, mert később ennek is hasznát vettem, és befeküdtem 5 napra 150-ért már' a franc tudja kinek az ágyába (vagy inkább agyába?). Hoppá, hiszen Én éhes vagyok — döböntem Magamra, és a Mid-Solian Food-ba Guligo-t azonnal megkerestem, aki nem éppen első osztályú üzletembernek látszott, hiszen azt mondta addig együnk, míg kapunk. Kisfiam! Az üzleti élet első szabálya: a vevőnek nem lehet azt mondani, amíg kap, számára mindig van, mégha a pult alatt is, de van áru! Ejnye, bejnye! Az Engem nem érdekelt, hogy ha a Blight rosszabb lesz, mint most ha a Government elhúz innen, és mindent kiad a kezéből. Az sem különösebben, hogy büszkéek a kormányzójukra, még akkor is, hogyha valamikor a Bürokrácia keményen virágzott a keze alatt. Szerintem, ha akartak találhattak volna megoldást erre is. Mondott ezután valami értelmeset: *van egy falnyi license és permitsem kipróbálni csak Neked.* Nem tudtam mit akar ezzel, de Arennik-et, és Nissá-t ezek közül a legrosszabbaknak nevezte meg. És ezután mondta a legértelmesebbet: *valaki, aki megtudná csinálni közülük, megtudták mondani a zoknit, a szandált, a tunikát, és a togát off of valaki hanem.* Na az anyád! Úgy húztam el innen, mint egy bélpokol. De mielőtt ezt megtettem volt, vettem tőle 12 db-nyi kaját 58 coinért. Tovább folytattam ezután az ismerkedést a várossal, és annak lakóival. A következő a sorban Tinseka volt, aki a Mystic Herbs and Mushrooms Co. elnöke lévén adott portékái mellé némi tanácsot is: *ha elfogadsz egy tanácsot egy öreg goblin nőtől, vegyél rengeteg gyógynövényt, sok gombát, mielőtt a blight elrabolna mindent.* Neeem, kisanyám! Majd mi lenyúljuk téled — morfondíroztam Magamban — majd megtekintettem a kínálatát: Potion 7(12), Sermin 66(18), Gonshi 86(12), Nift 101(6), Mirget 70(6), Luffin 63(12), Turpin 111(12), Loka 101 (1), Medicin 81(1). Mindezek után szükségét éreztem pár ellátmánnyal ellátmányi Magamat, így hát benéztem a Serivu Supply Store-ba, Eknib-hez: *ha be akarsz lépni Qualdiurba, úgy tudom az ottan lévő orkok tudják a titkos szót (...öregem elég alulinformált vagy, mert kb. te vagy a 586156658912568., aki el akarja ezt Nekünk mondani...), ami az ajtót nyitja. Nem emlékszem a nevére, de ezeknek a ronda kis zöld trutymóknak mind olyan egyforma neve van. Különbösen is állandóan rőfögnek, és nem mindig lehet érteni, mit gagyognak. Nincs olyan isten, hogy én ezekkel mégegyszer találkozjak.* — Hát Én se veled, kisapám — Ezek ellenére vettem tőle: Map Flask 200, Shovel 75, Rope 60, Pick 30, Blanket-et 70-es áron. Utána természetesen nem hagyhattam ki a tihúzt sem Tokkával az élen: *az orkok, és a goblinok között nagy a perpatvar és különben is ez a szörnyű veszedelem a Blight miatt nem igazán tesz jót egyik nemzetnek sem. Kedves vándor, ülj le egy kicsit, igyál egy csöppnyi teát. Nem olyan jó, mint, ahogy szeretném, hiszen mindent át kellett szállítanom Kabelóba.* (Ez feletébb érdekes dolog, hiszen ha jól emlékszünk Urkabel-ben meg pont arra hivatkoztak, hogy azért nincs, mivel Solihub-ból valaki lenyomta a szállítmányukat. Ezek szerint útközben igen tevékeny a konkurencia) — Itt találtam Evixát is, tehát őt is kkérdézttem —: *...mindent összevetve, nem látok itt senkit, aki tudna velem versenyezni a skillemet illetően, mert ez a tudás a Solian-föld tudása.*

Örölnék neki ha Veled mehetnék — gondoltam kipróbálok, és Join-oltam egy rövid időre, majd kirúgtam a francba, meg különben is én már alaposan körbejártam Solian-t, és elég veszélyes helynek ítélt meg, úgyhogy elkelné egy kis segítség hozzá, meg amúgy is szükséged van rám, hogy túlélj ezt a dolgot.... — na ezért rúgtam ki, piszkos beszédjéért a k**** anyját. Ez sokkal szebb, nem?). Egyébként benéztem a tempomba is, ha esetleg valakit érdekelne, és találtam egy oltárra odakapart szót: *Brundishar-t*, amit alul kibötüzve

azt láttam, hogy ez biza Selnének a Disruption istennőjének a lakhelye. Ő vele, ha jól emlékszem, valahol már találkoztam, ismerősnek tűnt a Szétszakítás istennőjének a neve. Majd alkalmasint eltársalgunk nála, de egyelőre Lotki tudatta Velem aztat, hogy a mayor háza a köznép előtt nincs nyitva. És nekünk is ebben kellene maradnunk. Szokás szerint fütyültem rá, mit magyaráznak ezek itten, és persze hogy felkerestem a City Hall-t, és azon belül Nissa-t: *a mayor fogva tart valami Scepter-nek nevezett rossebet, és Lotki tudna róla többet mesélni. Arennik meg azt tanácsolta menjek haza, felejtsek el mindent, amit láttam, meg jó munkát (miit?!?!?) kívánt, meg ehhez hasonlót. Meg még azt is mondta, hogy a világban kóborolni egy gyerekeknek való, nem egy hősnek* — gondolkodtam rajta, hogy kinyírom-e, vagy sem, de úgy döntöttem, hogyha nem akarok Magamnak még több bonyodalmat, hagyjam életben, ezt az Aren... micsodát. Így tehát a városházán Lotki maradt utolsónak, akit meginterjúvoltam: *“Hozd nekem el a Solihub Chartert, és akkor talán beszélgethetünk. Ez a mi legnagyobb kincsünk. Ez alapozta meg a kormányzásunkat. Most az orkok kezében van. (Kabelo) Igen! Te Kabelo Royal szkepterére gondolsz! Itt tartjuk fogva, amíg vissza nem adják a Charterünket.”* Jól van, pal! Most aztán visszamegyünk Solihubba. Ennek érdekében a következőkre utasítottam Garzot. Assignot mondtam neki. Ennek a fejében, mivel túszként itt maradt a henci, nem volt akadálya, hogy nagyon megörüljön ennek a hírnek a mayor, mert odaadta a Charter-t, és utasított vigyem el Urkabelbe a Kircsinek. Nos ekképp cselekedtem, kiléptem a városon kívülre, és visszahajóztam Urkiba.

Urkabel — városa (másodszor)

Beváltattam tehát a királyi hq-ra, majd ezt mondta a Király: *“Látom, és örülünk neki, hogy visszagyüttél! De hol van a fiam? — Válaszoltam neki, hogy Serivuban maradt, és megállapodtunk abban, hogy a Royal Scepterért cserébe elhozzuk nekik a Chartert, de addig is Garz ott marad túsznak. — A fiam! Túsznak?! Ezzel lőttek a büszkeségünknek... De talán van egy megoldása a dolognak. Mindenbe beleegyezünk, hogy bölcsen cselekedj. Panpelrus, hozd a Chartert!”* Charmberlain főuracska elmegy, és nemsokára visszajött egy feltekert scroll-lal, amelyet odaadott a Királynak. Bondyognur, és Én kicseréltük a két (t)okmányt, majd a kircsi búcsúzóul ennyit mondott: *“Vidd vissza ezt a papírt a goblinoknak, és küldd haza a fiamat. Mikor a herceg megérkezik kihirdetem az érdemeid netovábbját.”* Jól van, öregem, Velem aztán nem tolsz ki, te mocskok. Elvittem tehát Serivuba a dolgot:

Serivu-városa (Sörivúk) (másodszor)

Utam a városházára vezetett, Lotki-hoz, akinek odaadtam a csártert, mire rövidesen elment, majd visszajött: Beszéltem Serivu polgáraival, és tudattam velük az örömhírt, hogy a Charterünk visszakerült.

Na, ekkor rittyentettem be majdnem, mikor Lotki letekerte a scrollt, és meggyőződött a hitelességéről, hiszen az akkor eszembe sem jutott, hogy Panpelrus egy hamisítványt is oda adhatott volna. Ó! Talán egy soliani isten javíthatna az intelligenciámon... legalábbis az óvatosságomon! — majd folytatta: a Charter! — intett a katonáinak majd ezt mondta: Garz Herceg szívesen látott vendég, és az ő Királyi Méltósága szabadon visszatérhet otthonába. Ezután Garz kezett rázott Velem, majd ezt murmulta: vissza megyünk Urkabelbe, de biztosítalak, hogy a barátságunk nem ér véget ezután sem. Érzem, hogy újból csatlakoznom kell a küldetéshez. Nem érdekel, hogy az apám mit gondol rólam.

Ezután eltűnik, gondoltam Urkabelbe utazott, majd Én is utána mentem. Panpelrus viszont már korántsem volt olyan szívélyes, mintha azt játszotta volna Velem, hogy a mór megtette kötelességét. Annyit nyöszörgött mindössze, hogy a Blight-ról Herrington-ban több infót szípkázhatsz. Elport-ban pedig van az otthonuk azoknak a tengerészeknek, akik Solian Tengerén hajókáznak, és hogy ők talán jó infókat adhatnak róla. Hogy el ne felejtsem mit mondtak, gyorsan Elportba hajóztam: az X=179, Y=130-as helyre. (Egyébként Illorio vidéke az már)

Elport — városa

Úgy véltem, mivel ez egy halászfalu, vagy város, vagy mittudoménmicsoda, így tehát először a tengerészeket látogattam meg. A szélorok elmondták Nekem a következőket: legjobb, ha az első hajóval elhajózol Illorióról, ha el akarok tűnni a Blight elől. (Te haver! Ne szórákozz Velem! Nem azért vergődtem el idáig, hogy most a ti felséges kedvetekért visszafodrduljak, hejjj! — mérgeledtem 1-et...) A blight miatt tulajdonképpen be is zárhatnák a hajóipart, meg aztán elég bajuk van az idegenekkel, Nékülem is. Ki tudja, hogy nem pont ők rombolták-e le a kikötőt esetleg a blájt megbízásából? Na ezt Én se igazán tudtam megmondani sem nekik, sem Magamnak. Meg különben is, itt most információ gyűjtés folyik, és nem mindenféle kérdésekre válaszok adogatása. Tudatták még, hogy Sabora-t Staphron-tól Keletre, Staphron pedig a kocsmától Északra találok. Na ez egy pontos helymeghatározás volt, így elsőnek Sabora-t kerestem fel: ...mint az utazók, bölcsen tennéd,

ha távol maradnál a blájt kemény területeiről. Az egyik... — nem hallgattam tovább. Elegendem volt abból, hogy mindenki, akivel csak szembe futok, mindenről csak lebeszélni akar. Legyűrtem tehát az információk okozta undoromat, és tovább kérdezelődtem. Bementem a Fine Bows and Arrows Low prices nevű borzadályba, ahol megismerhettem Casmelt: ha romlik a megélhetésed, élj csak a bevételnek, az élet fonákságaitól távol. Valaha én voltam a legjobb vadász a környéken. Most már' nem maradt mit megenni mást mint mérges mlájtot. (...na jó, blájtot!) Vettem tőle a következőkből: Ashbow 145, Brombow 340, Bonebow 570, Elvenbow 935, Arrow 27 (24db). Persze, mint mindenhol általában a legdrágábbak bozonyultak a legjobbakkak. Íjakkal a hátamban egy picit úszni lett volna kedvem, így hát az Elport Swimming School-ban 2 napig lubickolhatam 75 coinért cserébe.

Bekukuskáltam a panszika után a Portside Tavernba, ahol kit nem láttam, mint az előbbi Sabora-t, aki újabb infókkal szolgált szerény személyemet illetően: ha utazgatsz, csak bölcsen tedd be a lábodat a Blight vidékére. Az egyik ilyen legrosszabb terület Hiltmostornya. Az ősi időkben egy őrtorony volt, a Lake Lapis tó déli partvidékének tornya. Ám egy ősi evil-erő elfoglalta azt. Roppant nagy fekete kutyorgók, és csíkos kattok vették körül Hiltmos-földjét. Úgy néztek ki azok a kutyák, mintha örült varázslók kegyetlen, és szokatlan humorú kreatúrái lennének. Egyszer a mormogásukban egy különösnek hangzó szót fedeztem fel, de azt hiszem csak be akartak csábítani vele a toronyba, hogy ott intézzenek el. A szó, amit morogtak egy clue, amit esetleg a belépésnél használtak. Hát nem volt könnyű megérteni, amit egy óriás makka megpróbál szavakba önteni, de megpróbálom Neked elmondani. Azt hallottam talán, hogy Uulangarum, de lehet, hogy a szó elején csak egy "u" volt. Nem tudom, de próbáld ki Hiltmos-nál, mindenesetre — ezt jó, hogy megtudtam, ugyanis később a torony bejáratánál hasznát vettem neki. Újabb tárgyakat vettem a Keshav's House of Supplies-ban: Map Flask 250, Shovel 62, Rope 50, Pick 143, Blanket 60, Pearl 40, Blue Pearl 144 coinok átlag áron! Némi halakat tudtam venni Dessimo Food-Fresh Fish Faday boltjában 56 coinért 12db-t. Majd pedig én átruccantam a Southern Star Inn - No Beggars! nevezetű guesthouse-ba, ahol a szállás 8 coin/nap volt. Továbbbruccanva az utcán 1 db kis kölök azt mondta Nekem, hogy beszéljek Grownuk-kal. Persze majd pont 1 kis tökös kölök fogja Nekem, a Solian Nagy Megmentőjének +mondani, hogy mit is csináljak. Azért majd +keressük az ipsét. Ennyi kemény meló után jónak láttam, ha 1 kicsit kirúgunk a hámból a helyi kaszinóban, azaz a Snake Eyes-Gambling Hallban. Ez valami spéci hely lehet, mert a tétek 1000 coin-ról indulnak. A sok dorbézolás után +indult a lelkiismeretünk és jónak láttam, ha +szabadítom a lelkemet bűnös terhétől a helyi templomban 1 kis gyónással. Tehát fel is kerekedtünk az X=60 Y=22-es koordináta felé, ahol is a templom leledzik. Az oltár előtti térdepelgetés közben, míg a papocska az unalmas feloldozást tartogatta, Én pedig addig-addig báméskodtam míg fel nem figyeltem az oltári nagy oltárkán lévő feliratra, melyből a Wentegal, a Winds istene Bohar szavakat tudtam kiolvasni. Miután a pap befejezte a feloldozást elkezdett hozzánk beszélni arról, hogy a Blight az istenek Plague-ja, + hogy nem tudtak áldozatot bemutatni az istenüknek és ezért szabadult rájuk az a fene Pestilence, mikor az eső leesett onnan fentről a Heaven-ből. Ezért, ha megfelelő áldozattal fordulunk a jó Isten, azaz BOHAR felé, akkor az örület visszaszáll saját magába.

Szintén van itt egy kapitány, nevezeten Renna: ha Illoriót fel akarod fedezni, alkalmazd Naron-i Toriala-t. Őt amúgy Tiara-ban lehet megtalálni, de ha a szigetet akarod elhagyni, keress engem az Anemone-n. Ez egy gyönyörű hajó, és arról ismered meg, hogy van egy fullánkja, egy mérgező fullánkja az elején. És nincs itt olyan hajó, amin ne lenne Crew. Gondosan válogattam magamnak a legénységet. Nagyok, és erősek. Kiprobált tengerészek egytől-egyig. (Azt hittem rosszul hallok! Nem tudom ez a barom, hogy képzelte a dolgot, Mi hatan bemegyünk az ellenség közé, ők meg jó távolból segítenek Nekünk, hogyaszongya: "ott üsd, a fejét, a lábát se hagyd ki, igen, igen jól csináljátok!") Hát haver kösz szépen úgyis tudom, hogy a sűrűbe ti úgysem jönnétek be). Volt aztán a végén még egy fazon, akit felkerestem, nevezetesen Staphron, de lényegeset tőle sem tudtam meg: Bohar isteni beavatkozása nélkül lehetetlen lenne hajózni a tengereken, blight, vagy nem blight. Mi Elportiak szentül hisszük, hogy Istenünk csendben alszik innen Dél-Nyugatra, amit úgy hívnak, hogy Outsiders. Vedd hasznát ennek! — jó,jó, majd elemgyünk oda is, na!

Mindezek után nem maradt más hátra, mint előre, és kicsörtettem ebből a kettýenetből, hogy látogatásomat tegyem Tasuria vidékén, újabb fontos (?) információkat megtudni, nehogy hülyén haljak meg! Legelőször is kerestem egy-pár Strongholdot, nehogy véletlenül unatkozzak odafele menet. Találtam többek között az X=128, Y=131; az X=163, Y=148; az X=64, Y=142-es helyeken. Meg aztán találtam egy Nekros nevezetű helyet is, de innen gyorsan eltakarodtam, mert még nem éreztem Magamat sem elég kiműveltnek, sem elég erősnek az olyan csatákhoz, amik ott vártak Ránk.

Inkább benéztem egy Brick Building-be, az X=127, Y=165-n, ahol egy alvó istit láthattam eb... akarom mondani alva. Ő a Disruption istije, de a szót, ami ébreszti elfelejtettem, ám lehet, hogy később eszembe jut, persze ez egyáltalán nem biztos. Majd meglátjuk, vagy nem! Jó,tehát eddig eljutottunk! Ha jól emlékezem, ezután elvándoroltattam Magamat Kelet-Tasuria-ba. Azon belül pedig az X=111, Y=171-n lévő helyre, vagyis ide:

Eisheim-városa

Rögtön bevásárló körútra indultam, és meg sem álltam Nurka delikát üzeméig, ahol 25 coinos áron 12 db. delicatessent vettem. Dolgoztam a Blacksmith-nél 160-ért naponta, és elkártyáztam 1000 coint a Frozen Deck-ben. Hogy fáradalmaimat kipihenjem, a Frostbite Inn-ben béreltem egy szobát 20 coinért naponta. Utána egy ravasz húzással a Könyvtárban kötöttem ki, ahol is Skuli-tól megtudtam a következőket: Solian minden ősi tornyáról megtudhatsz sok mindent, ha legalább 40-es a reszörösöd. Érdeklődj Rinoráról, és többet megtudsz, ha olvasol a könyvekből. Most már elég okosnak éreztem Magamat arra, hogy kutassak, és ezt tudtam meg: Rinora Tornya Solian földjének leghatalmasabb, és legnagyobb építménye. A belépés csak különleges, és korlátozott tudással történhet meg. Minden olyan behatolást ellenzünk, ami csak szórakozás céljából való. Ugyanis a torony 6.szintjén van egy, az 5 törvény által szimbolizált mortális pool. A 7. szintre csak különleges gemeknek az örvényekbe dobásával lehet jutni. Nos ezt valóban érdekes dolognak tartottam, így ennek az infónak a birtokában mindjárt tudtam, hogy pénzemmel ezután takarékoskodnom kell, hiszen a köveket utam során elég drágán láttam csak. Tehát mindezek után megemlítem, mit, hol, mennyiért láttam, de senkit nem beszélek rá a vételre. Ezért nem is vettem meg csapatomnak a Furs-t 80, és a Wool outfit-t 120-ért. Hanem inkább benéztem a Blazing Hearth Tavernbe: Rantozikkal volt ugyanis találkám. Ha Te egy természetfölötti egyén vagy látogasd meg Nekros halott városát. Ezt a helyet régen Archosnak hívták, és Tasuria 2. fővárosa volt. Most csak Ghostokkal van tele (élőholtakkal), és minden éjjel kísértének a városban, de csak egy órát csupán! (Bezzeg mikor arra vetődtem, az egész banda az utcán kolbászolt tökig fireballban) Baldurát is kikérdeztem, mit tud, ha már' egyszer erre jártam, és ennyit sikerült meg (már megint) lenyűlnöm tőle: kétségbe vagyok esve, bátor harcosok! A patrónusom, Entas, a Blains Below Istije legyengült. Ő Tas hitvese, segítséget adott azoknak, akik életben maradtak az Északi Nexodus után. Gyönyörű teteme a blight alatti romokban van elásva valahol. Tradicionális szimbóluma is the sheaf of wheat. Neked kell megállítani a Blightot, és visszaszerezni a törvényes hatalmat. Utazz el Nekros-városába, keress használható dolgokat; van egy érzésem, hogy még találkozunk. (Hát Nekem is volt! Az ilyeneket a kardélemlere hányva tudtam volna viszontlátani) Elárasztották a világot innen Észak-Nyugatra a B. katonái (a franc se írja ezt a hülye bláájított annyiszor, ezután B. lesz a rövidítése, világos!), olyan helyeket pl., mint Rinora tornya. Elérhetetlen dolgok ezek, kivéve a Secret-átjárót. Be kell lépned Crowndeepest Lost Caverns-ébe, ami a Snowcrown Mountain alatt van, Rinora közelében. Itt kell Entas-t megtalálnod. Jó! Gondoltam Magamban, most már ezt is tudom, talán hasznát látom majd még ennek is, akárcsak annak, amit Martok mondott Nekem: látom azon igyekezsel öregem, hogy a Magic Candlehoz valókat megkeresd. Kívánom, hogy megtaláld a többi részét is ennek a kütyünek. Egyébként ha érdekel az egyik ilyen alkatrész Wesgar-tornyában van, és Candle Mold a neve. Húúú, az anyád! És ezt csak így mondd, te cédra! Eme nagyon fontos információ tudatában megkérdeztem még Fortus-t, aztán húztam innen: Eisheimben régóta reméljük, hogy az istenek, köztük Tas, egyszer feltámadnak majd. Temploma Tasuriában van valahol. A másik ilyen kis kedvenc Selne, a Disruption istennője, akit inkább Serivu goblinjai imádnak, és mondogatják, hogy sírboltja Eisheimben bezárva fekszik. Na eléggé kiműveltük magunkat Eisheimben is, tehát irány (neeem, még nem Nekros) az X=114, Y=129-n található:

Tasuria-városa

Legelső teendőim között volt végig kutatni a várost információk után, és pedíglén első ilyen hely volt a Studio, ahol is Yarum Mester ácsolást okított 175/5 napos határidővel. Aztán azt mondták, hogy az Észak-Keleti sarokban keressek meg két vallási fanatikust, nevezetesen Pogar-t, és Bentagor-t. Aki ezt az infót mondta Nekem, azt is elpletykálta, hogy az állandó küzdelem miatt a blightot távol kell, hogy tartsák az öböltől. Mi sem könnyebb annál! El kell innen költözni, de sürgősen, és akkor megúszhatjátok ezt a dikkerson sákkingot. Na nem baj, ez Engem nem sokat izgatott, és tovább álltam a Wizard 's Lodge-ba, ahol tudtam használni a saját, vagy a bérelt könyvet a varázslat tanulásához, olyanokat pl., mint, hogy Sabano, Ishban, Demaro, Zoxxin (zoknim?), Emenad, Felmis-t. Az árát nem jegyeztem meg, de biztos drága volt. Utána a Templom következett, ahol is az oltáron a Wuckawoo szavakat tudtam kibetűzni. Lutik-tól pedig megtudtam, hogy az istennő a nagy hegyek alatt alszik, a Crowndeepest Caverns-ben Isteni tanácsát ajánlotta figyelmembe feladatomból végrehajtásához. Míg a másik templomban pedig a Pintaldi szót véltem felfedezni, addig pihengettem egyet a Capitol Inn-ben 10 coinért naponta. Mindezek után idejét láttam megkeresni a fent említett két úriembert. Pogar-tól ennyit tudtam meg: reszkess, és borzongj, mikor meglátod Tas szimbólumát. A lightning bolt mutassa birtokát, és a villámok fénye vezérelje utadat. Ahogy ezek itten szabályozták a dolgokat, úgy szabályozta Tas is az outward expansions of the various lower Races. (Világos, igaz?!) Tas volt az elf, a dwarf, és a halfling migrációk összetartója. Erőfeszítése bármennyire is kamatozott, worship nélkül maradt. Ahogy elköltözött Soliaból, az idők teltével az emberek egyre jobban visszasírták őt. Csendben hangzottak a kívánságok, de akárhogy is, egyszer biztosan kikel Wesgar tornyából, és visszaadja a hitet mindenkinek. Ezt az ősi tornyot, mint említettem Wesgar-nak hívják, Nyugat-Tasurián található, és úgy, mint Outsiders, ez eredeti-

leg egy őstorony, ami a Nyugatról jövő támadásokat volt hivatott megakadályozni. Amikor pedig nem használták, hagyták a francba az egészet, és aztán ogrék tanyája lett. Jó, ezzel most aztán megtudtam — morfondíroztam Magamban, majd beugrottam a Gems and Jewels-be, Tarrabar-hoz: ha azért jött a tisztelt úr, hogy ne feszítse a húrt, legyen szíves vegyen gemet, mert ha nem, hát mekeke. Sértés volna, ha ezekből a gemekből nem vennél tőlem, mert ezek a gemek még magának Rinórának is megfelelénének. Szükséged lesz rá, ha felmászol a tetejére. Többet megtudhatsz róla az Eisheimi könyvtárban (kösz, pont onnan jövünk) Innen Délre van, legközelebb a Hideg Tengerhez. Nincs rajta minden térképen. (Érdekes, hogy Tasurról is pont ugyanezt mondták) Ezek után gyorsan-a tanácsnak megfelelően — be is vásároltam: Pearl 54, Blue Pearl 199, Jade 100, Topaz 200, Ruby 280, Sapphire 400, Emerald 600, Diamond 938. Ezekből 1-t legalább vettem. Majd, hogy legyen hová dobálnom a blú maramonomat, vettem Prasdak Supply Soppjában Map Flaskot 200, Shovelt 75, Rope 60, Picket 30, Blanketet 70 coinos áron. És, hogy a támadások se érjenek egészen váratlanul, a Ye Olde Armor Shoppe-ban tökéletesítettem felszerelésemet: Leather armor 100, Ring mail 175, Chain mail 300, Elven chain 400, Dwarfen chain 550, Bronze plate 400, Steel plate 600, Methreal 1300, Bronze helmet 50, Iron helmet 125, Steel helmet 225 pénzt taksált. Nemcsak páncélra volt szükségem, úgy éreztem, hanem fegyverekre is, melyeket Dragar kereskedésében leltem fel: Shortsword 50, Scimitar 109, Longsword 239, Broadsword 277, Greatsword 504, Elvensword 700, Smallaxe 90, Hammeraxe 219, Battleaxe 277, Ashbow 120, Brombow 354, Arrow 20 (24db) volt a kínálata.

Érdekességképp' utánanézttem némi zeneszerszámnak is Handan Fine Instruments nevű helyén: Lyre 200, Bugle 150, Flute 120, Reedpipe 100, Drum 140 volt nála. Gondoltam azoknak a kis gonosz teremtményeknek kinyomatom a fülét, ha közelebb merészkednek. Vagy ők az enyéme, hiszen mikor a Keleti kijáróhoz érkeztem a városban az X=6, Y=41-n, nos ottan inkább ők hegedültek el jól. Inkább bevásároltam Tasur komisszárjánál, Garweg-nél: vegyél kaját, de csak óvatosan, mert én kidobok mindent, és mindenkit, aki romlottnak néz ki. A legtöbb kajám blight-mentes, és nyugodtan eheted. Food 59(12), Loka 129, Medicin 109 volt a kínálata. Ezután érkezettnek éreztem az időt, hogy kocsonyázzak egyet-kettőt, mégpedig a Bull Horn Tavern nevű krimóban. Először Shalama-t szólítottam meg: volt egy barátom a blighted Kelet-Tasurban, akit úgy hívtak, hogy Lucia. Ő Forge Isten, és Vorhamme papnője volt, és házasságban élt Tasur Chandler-ével. Kelet-Tasur utolsó napján elásott háza előtt egy scrollt, amiben azt írta le, hová rejtette a Candle Wicks-et. Ez egy nagyon különleges kanóc, akkor beszélek többet, ha te is többet tudsz róla má'. Mikor több ötleted lesz — mint most — a felhasználását illetően. (Nagyon megköszöntem neki az információt, de később nem igazán tudtam vele mit kezdeni, ugyanis... nos majd ott elmondom...) Dolan-t is megkérdeztem: a kapitány vagyok. Hiába fáradozol, úgysem tudod megállítani a Blight-ot. Hajózz vissza Északra, Deruviába, amíg megteheted. Amúgy a B. (hoppá, most jutott eszembe, hogy Nekem a Blight-ot nem is kell kiírni, hanem B.-vel rövidíthetem) sohasem fogja elérni, hogy a világ részévé váljon. Az átkozott olyan gyorsan fog rothadni, mint a Wayfarer's Hull. Ez egy hajó. Az enyéme. Még alkalmas hajózásra, vagyis még a múlt héten az volt. De van egy akadálya, feltételezem. Ez a kapitány tisztje, addig amíg ő irányít. (Ahá, értem mire céloz! Pénzmagot minden mennyiségben elfogad) Mindenesetre nem vettem figyelembe a szolgáltatását. Benéztem este 8 után szintén ide a Bikaszarv Fogdadóba, ahol is Bentagor-t vettem szemügyre: Crops. Oh, szomorú vagyok! Egyszer egy közönséges farmer került szembe velem. (Ti. a B.-tal — a szerk.) A sötét irtózat elszította az életerőt a növényei elől, és kiszívta a nagy táplálékot Entas földjéből, amit már' egyszer dédelgetett. Hiába volt a termékenység, amíg a B. támad, az ő hatása halovány csupán, és nem lehet tovább sütkérezni hatalma büvkörében. (Ezután egy érdekesen izgalmas nevű nővel beszélgettem) Delpina: *Régen egy nagy szküler tanította mindazokat az ismereteket, amelyek egy kalandozónak feltétlen szükségesek. Lasilyn egy öreg, és gyönyörű sage. Ő tudna Neked még infókat adni.* (Neked is adhatott picinyem eleget, úgy hiszem, mert elég csak a neved 2. szótagját megsejmelni, de az ám!) *Sokan spekuláltak akkoriban arra, hogy Sora titkos bányáit felfedezzék, de többnyire kevés sikerrel jártak csak. Ezek a bányák Minalt-szigetén vannak bezárva ősidők óta, de úgy tudom Lasilyn (vagy inkább Vaselyn!) megtudta a frázist, és két menet között bele is lihegte a fülembe, hogy ha elérsz a kapujához, súgd ezt a szót, hogy: Kavitar, és a nagy sziklák felfedik előtted a bánya bejáratát.* Nos, eme fontos információ birtokában mindjárt könnyebb az élet alapon benéztem még egy utolsó helyre, nevezetesen a Tasur Stitch and Butto Tailor position available nevűbe, ahol 160 coinért dolgoztam nekik naponta. Nos egyelőre eleget véltem tudni a dolgok ebbéli állásáról, és átléptem Kelet-Tasurba egy kicsit. Támadások értek szinte minden-hol, de kifüstöltem a bandát, és a fentebb említettek keresésére indultam. A bal felső házak valamelyikének ajtaja előtt némi ásás után meg is leltem a scrollt, ami arról tudósított Engemet, hogy: a Candle Wick Kelet-Tasur Dél-Nyugati sarkában lett elásva, egy fallal körülvett udvarház Észak-Keleti szegletében. Itt egy nagy problémával álltam ekkor szemben: a keresett helyet meg is találtam, bementem, ástam, és az égvilágon kívül semmit de nem találtam ott. Elszomorodtam, hogy nem okoztak ezek Nekem eddig is elég gondot, most meg még ezt sem találom. De nem sokáig bántódtam, mire arra került volna a sor, hogy használni kelljen, addigra elővettem házi turkimat, és úgy felírtam, hogy csak na! Nem toltak ki Velem a szemetek! Kitoltam En velük, hejj!!! Nos, eme elméleti fejtegetés után nézzük tovább tulajdonképpen mit is csináltam. Kimentem Nyugat-Tasurból, és körülnéztem ismételten a környéken. Megtaláltam azt a bizonyos

Voliplan nevű helyet az X=59, Y=131-es helyen, de térképe nem lévén, és a sorozatos támadásokat megunva lehívtam a Blue Maramonommal a map-et, és megrémültem attól, amit láttam, majd gyorsan elhúztam a csíkot innen. Később persze visszajöttem még egyszer. Később! Találtam egy varázszáras kaput, ami Crowndeeep Cavernsbe vezetett le, az X=94, Y=144-n, ide is később jöttem el. Valamint egy Templomot az X=78, Y=146-n, amit Vorhamme volt, a Forge Istene, elolvastam, hogy az oltáron a Komdrom szó állt. Aztán volt még egy ilyen lokkingos hely, egy kapu, mely Tarrak-bányáját rejtette Illorio vidékén az X=206, Y=138-as koordinátákon. Ezt sem bántottam egyelőre, hanem mentem utam következő állomására, mégpedig ide (ezt a helyet a Zöld-Sziget mellett az X=196, Y=126-n leltem, a neve pedig):

Tiara-városa

Rögtön a hellyel való ismerkedéssel kezdtem, amit egy Templom felkutatásával indítottam el az X=65, Y=72-n. Itt Prillila-t, a Kisállatok Istennőjét találtam, illetve olvastam. Egy szót, mely így hangozott: Delmata. Gondoltam majd ha ott leszek bele sutymorgok a fülibe valami ilyesmit, hátha seggbe rúg érte, hogy felébrésztettem. Ezután a Superior Tailoring by Golna nevű képződménybe léptem be, ahol is ruhákat vettem, már' nem is emlékezem mennyiért. Mullin Carpenter Extraordianire-jében 99 coinért dolgoztam naponta egy keveset. Hamar abba hagytam, mert meleg volt a tetőn. Master Rander-nál, aki köztudottan egy Hawk, Trackingot taugtoltam szkúlinggal egyetemben 125 coinért 3 napig. Majd a későbbi csaták könnyebbé tételé céljából Ganor Forest Herb-jét is meglátogattam: Potion 72(18), Sermin 72(18), Gonshi 102 (12), Nift 122(6), Mirget 70(6), Turpin 104(12), Loka 98, Medicin 78 coinba került nála. Ő még annyit mondott, hogy kint keressük Dainfalti-t, tőle Dél-Nyugatra 2 házat. Oké, majd te megkeresed, gondoltam Magamban. Mindenestre zenei élményeimet ismételten kiélhettem Hasoy házában: Lyre 160, Bugle 170, Flute 100, Reedpipe 140, Drum 140 volt akkor. Azért persze nem hagyott nyugodni a lelkiismeret, és megkerestem Dainfaltit: egy gyönyörű zöld ékszer ajándék lehetne az elfek szívéhez. (Erre adtam neki egy Emeraldot. "Mondtam, hogy hozni kellett volna, miért nem hoztatok?!") Erre ő: *nagyon köszönöm! Azt akarom mondani, hogy (most figyeljete!) you of the magic mirror és a köv. ajtó a szomszédomé. Tesephone tud segíteni néhány különleges dologban. Először is a varázstükörben, ami egy gyönyörű dolog. Volt. Sajnos a gusztustalan dwarfok kezében van. Mi elfek úgy gondoljuk, hogy valójában ellopták, mikor bányáinkat Rastanna-ék lerohanták. Ez egy sziget messze, messze innen Nyugatra. Köszöntem az infó(s)ságokért, majd beugrottam egy rövid menetre Teszefoszához is: (szintén érdekesen kezdte): *it has been told, hogy a trouble ideje van egy nagy hős jöhetne megmenteni a földet az ördögtől.* (Mondtam is neki, hogy hiányzott az angol órákról az iskolában) *A családod tudja a titkát egy helynek, ahol is egy ősi isti lakik, nehogy esetleg felleljék, és rossz kezekbe kerüljön. De az a meggyőződésem, hogy egy ilyen tudás, nevezetesen, hogy hol van ez a hely, pont a Te kezébe lenne a legjobb helyen.* (Én is úgy véltem!) *Vorhamme a Forge Istene volt mindig, de a mai társadalom valahogy elfelejtette. De én tudom apámtól, ő meg az ő apjától, hogy Sora ősi bányáiban pihen Minalt-szigetén. Meg egyébként Shandra is tudna Neked mondani Prillilard-ról dolgokat.* Engem viszont ez nem érdekelt, és kihúztam innen. A városon kívül ezekkel a dolgokkal találkoztam: megtaláltam Hiltmos dungeonját az X=206, Y=137-n; Sora bányáját az X=193, Y=178-as helyzetben; egy Teleportot az X=190, Y=132-n; egy Stronghold-ot az X=190, Y=174-n; majd még egy Teleportot az X=186, Y=176-n. Aztán volt olyan is, hogy az Outsiders-en, ami az X=36, Y=137-n lett vala hivatott volt elhelyezkedni, nos ott is volt egy Stronghold az X=31, Y=140-es koordináta ponton. Szedtem magical herbeket az X=17, Y=138-n, majd felleltem a már' sokadik towert: Wesgar-tornyát. Ezt nem máshol mint az X=32, Y=157-n tehettem meg. Átruccantam egy csöppet Rastanna-szigetére is. Gondoltam, ha már' úgyis err járok, benézek ide is. Megkutattam egy menedékházat az X=19, Y=109-n, valamint egy Templomot az X=15, Y=111-n, ahol Tas-nak a Hegyek Istenének oltárát nézhettem meg, a szó, mely rajta állt: **Pintaldi**. És hogy ne unatkozzak, volt még 1 bánya lejáró is az X=23, Y=103-n, ami Tarrak-bányáját rejtette el Előlem. Volt még egy kis sziget itt a környéken, nem hagytam hát ki azt sem: Herring-sziget, X=59, Y=86. Bementem egy Templomba az X=44, Y=106-n, itt megcsodáltam Olkanis-nak, a Madár Istennőnek az oltárát. Megtudtam, hogy a Shibanabal szóval lehet felébrésztetni. Majd vendégeskedtem az X=48, Y= 104-n lévő strongholdban. Ám még mindig Templomokkal álmodtam, így hát az isten sem mentett meg tőle, hogy meg ne találjam őt az X=51, Y=82-n. Vagyis Bohar-t a Szelek Istenét. Talán már ismert a szó, hogy Wentegal. Most jött el az idő, hogy átlépjek egy másik helyre, mégpedig ide: (hogy könnyebben megtaláljam, feljegyeztem, hogy az X=36, Y=68-n volt).*

Herrington-városa

Megtudtam, hogy Enfala, és Kenneth Solian földjéről tud egy pár dolgot. Míg az előbbi a part közelében, addig az utóbbi az Északi házban lakik. Valamint, hogy Nardil egy előkelő szabó. De most aztán, gondoltam, pihenek egyet ennyi sok tudálékosságosságosságok után. Mégpedig az Island Inn- Vacancy-ban 9 pénzért cserébe. Úgy éreztem megérdemlem a pihit, hiszen a csapatot másnap délig gyógyítgattattam magával, majd visszafeküdtünk, és újabb fél nap bunda után felkeltünk, miután kockás, háromszög, majd gömb alakú lett a

PC-s játékok 4.

va.....unk a sok henjétől. Eztán felkerestem Nardil-t, aki a szabó, és különben is employment available nála mindösszesen 160-ért naponta. Éhes is lettem eddigre már', és nem hagyhattam ki a finom tengeri ételeket sem: Seafood-Fresh or Smoked, Stumpnál, aki nem egy bélyegzőlenyomat-fajta volt, hanem egy eladócska, valamicske: *először is vegyél egy nagy adag füstölt heringet az árumból. Ez kitűnően táplálja az agyat, és örökké tart (!). Ki kell próbálnod. Másodszor: állíts be Net and Gaffs-et ma este. Szeretek Veled beszélgetni, ezért Neked is szeretned kell a herringtoni sört. Szeretek beszélni, de túl sokat. Keress meg este a Net and Giff nevű fogadóban. Ja a kaja nálam 17 coin, és 12 db-ot kapsz cserébe érte.* Nos, miután még nem volt sem este, sem nem Voltam túlzottan ivós kedvemben, így hát körbenéztem még egy kicsit. Danbar Ellátmányos Boltjában voltak ilyesmik, hogy: *vegyél ásót, kapát (ja meg nagyharangot is, mi?!)) ha meglátogatsz Tarrak-bányáit. Az áram a legjobb. (Csak beléd kéne vezetni egy egész picikét) Mindent a legjobb cost-on adok (hülye vagy, haver? Nem akarom Én megenni?!?!?!?) Igen, Tudod, hogy én az összeget a kereskedőimtől állapítom meg, ők az egyetlenek — hozzád hasonlóan —, akik egyes egyedül a megfelelőek egy jóképű kis kalandozásra. Vegyél: a Map Flask 250, Shovel 50, Rope 50, Pick 30, Blanket 90, Pearl 30, Blue Pearl 116-ba kerül. Jól kivásároltam Magam, így hát mentem egy kis kenetre Kenneth-hez: *mielőtt halásznépek lettünk volna bejártuk a tengereket, Boharnak köszönve ezt, a Szelek Istenének. A világon — rajtunk kívül — van néhány temploma, dicsőségének maradványai pedig Outsider-en találhatóak. Tőlünk Délre van, a 4. szigeten. (öööö, elnézést kérek, de ezt már tudjuk, valami újabbat tessék szíves lenni mondani. De hagyta, hadd beszéljen.) Hogy az Északi-szigetek milyen jelentős céllal szolgáltak, nos az már' elveszett az idő távlatában. Azonban az ősi pihenő helye azt hiszem a Dél-Nyugati szigetén van. Hallottam még, hogy a Dél-Keleti részén beszélnek még valami Tower-ről is. Mikor fiatal voltam, barátom Barbedos és én csináltunk egy nagy utazást Outsiderre. Bár sebesült voltam, és menni is alig bírtam, a látványtól nehezen tudtam elszakadni. Ajánlom, hogy keress meg mindkettőt. A barátom itt él Herringtonban, egy picivel Dél-Keletre a házamtól, a másikat pedig már tudod. (Ekképp cselekedtem, és megkerestem az emlegetett szamarat) Barbedos: *megértem, hogy sok kockáztatni való igazából csak Neked van, hiszen Outsideren, mikor sok évvel ezelőtt ott voltunk, láttunk egy nagy, egy hatalmas, egy ominózus towert, aminek Wesgar volt a neve (még jó, hogy már' erről is tudok réges-régen) ogrék, és más örült lények tanyája volt. Veszélyes egy hely az ott belül. Ha arra vágysz, hogy bejuss, a kapuja előtt mondd azt, hogy: Etaksbit, garanciát persze nem vállalok arra, hogy mi fog odabent történni Veled! Nos, gondoltam ez a sok kelekótya már' nem sok újat fog tudni mondani ezután Nekem, így egy kis kedély hűtés gyanánt bekukkantottam a Pair o' Jacks Gambling Hall-ba. Az előzőekhez hasonlóan, itt is 1000-ról indul a tét, egészen a csillagos éjig. Aztán saloon is van itt persze, dumákkal, meg egyebekkel karöltve, a neve pedig: Net & Gaff Tavern. Ide betérve rögtön bele is botlottam ... a küszöbbe, majd miután ezt a nehézséget leküzdöttem rögtön hasra is vágódtam a földön heverésző Enfalafalában. Miután így 1 szintre kerültem vele beszédbe elegyedtünk, és megtudtam tőle, hogy a Birth istennőnek van 1 Shrine-ja a Déli Hering-szigeteken. Valamint, hogy Rastannán Ny-ra innen, Olkanisnak 1 ősi dwarf bányában van 1 csámbörje, ahol szunyálni szokott. A bánya neve: Tarrak. Nna ennyi talán elég volt ebből a falábúból. Beljebb törve a ritkás tömegben felfigyeltem a kis helyesírási hibákkal küszködő béjjeghamisító-ra, aki a foglalkozásához híven a Stump nevet viselte. (miért, már meghalt?): *Aje, ez a nevem, és ez a Leg-em. Ne félj beszélni róla. Bebizonyítom, hogy úgy tudom használni, akár egy kalandozó, pont úgy, mint Te most. Nem kell találgatásokba bocsájtkoznod azt illetően, hogy hogyan vesztettem el (a kis perverz...) a lábamat, mert nem is a szigonytól, nem is az árbócon való mászkától, hanem inkább egy mine-accident-ben a dwarfok között. Kerestem Tarrak bányáját egy Varázstükör segítségével, ugyanis mondták, hogy ott törött össze, amikor a tető ráesett. Elmondjam Neked azt, hogy én is úgy tudtam használni, akár egy kalandozó, miiii? Szerencsére a dwarfok segítettek nekem. Ezután már biztos, hogy egyik kalandozó sem tudott többet nálam, legalábbis azt hiszem. Egyéb iránt a dwarfok jó sört főznek, de egy olyan helyen, mint Borhelm nehéz igazán élvezni, (hát ez tök perverz) hi-szen a sziklák kongó hangja a fejed felett, és a piszkos bányászok csattogása a füledben nem igazán felemelő élmény. Ha nem jöttél volna rá Borhelm is Tarrak bányájában van. Miután pedig jól beszűrtem a helyi milícia kiszűrte a józanok közül, és némi bejegelés után visszatértem ide. Ha pedig Te is meg akarod látogatni azt a helyet, mondd az ajtaja előtt ezt az egy szót: **Gorfalion**. Ezután egy lefelé vezető lépcsőt látsz, ha még megvan. Lent a tükröt valahol Tarrakban keresd. Ha ezeketán még kíváncsi vagy valamire, érdeklődj Tiarában egy varázslónál. Most már fizethetnél 1 pofa sört haver, ha már így összelekedtünk! (ez az állat egyre perverzebb). Megint Én: Mivel így felmelegítette a szívemet fizettem neki 1 bögre előmelegített sört. Mivel mostanra már nagyon elegendő lett a sok fekvő, s ülő, s egyre melegedő perverz falábúakból, s hátralévő napjaimat nem az átforrósodott szálkák tenyeremből való kiráncigálásával kívántam tölteni, jobbnak láttam, ha inkább ellátogatok a fent említett helyre, hátha ott hűvösebb van. Ez a hely a X=159, Y=113-as koordinátán lévő: (de lehet, hogy rosszul emlékszem).****

Tiara-faluja

Ha jól emlékszem, nem sok helyből állt ez a nyavaja, körbenéztem tehát sorjában. Shandra mondta valamelyik házban ezeket: (figyeljete!) *mi, erdei elfek egyszer roamed az erdőt, énekeltek, és froliching our days és*

éjszakák tovább. Most saddened vagyok, a B. kikényszerített minket a hómszunkból. Falun élni, nem olyan, mint erdőben. (Ja. Erre mondhatnánk azt is, hogy városban sem olyan élni, mint falun, nem?) Imádkozok Prillilához, hogy a B. visszavonuljon. Van egy temploma itt Tiarában, a Zöld Szigeten meg egy Shrineja, de vigyázz, ha arra vonulsz el, mert az erdőt körbefonja a B., és az ördögök. A szigetláncolat Dél-Nyugati részén még mindig ott van. (Hogy mi, azt el is felejtettem megkérdezni!) Ezzel ott is hagytam, majd Rozinak a melle után érdeklődtem, hiszen Rozimel olyan kedves emberke, jeee!: van egy olyan érzésem, hogy Alvirex tudna, vagy esetleg most is csinál valamit a B.-ről, B.-tal. Ő egy málé varázsló (vagy male?) az Északi földekről, és visszament Hiltmos Tornyába. Az elfek azt mondják róla, hogy ő egy nagyon rossz ember, nagyon nyers. Tőlem viszont vehetsz: Skull 94, Spine 104, Wingbone 144, Legbone 124, Wishbone 194, Ishban-t 2603-as árfekvészetben. Na gondoltam ezekre biztos nem lesz szükségem a későbbiekben, így hát nem is nagyon erőltettem meg Magam. (Rosszul gondoltam — szokás szerint — és inkább mindegyikből — kivéve az Ishbant — vettem legalább 2-t.) Annyit tudtam még kiszedni belőle, ha Alvirex-ről kérdeztem, hogy: *erőteljes meggyőződésünk: Solnicont meg kell találnod, mégpedig Archos Nagy Könyvtárában, valahol a romok, és az elégett papírok között.* Köszöntem az infót, mama! Gyorsan el is húztam innen. (Jajjaj! Most jut eszembe, hogy történetünk elején elfelejtettem, mondani: a telermaini könyvtárba közben visszanéztem, mivel “elég kiműveltnek éreztem Magamat”, és megtudtam Kabelo-ról a következőket: “Kabelo a legészakibb, és legnagyobb szigete Solian földjének. Közismerten erdős vidék, főleg finom keményfákat termelnek ott. Lakói orkok az ancestral stock of the debased kreatúrák, akik szolgálják a Forces of Darkness-t, az Északi földjeiken. Nem szeretik az északi rokonságaikat, de nagyon civilizáltak, és morálisan érzékelik a dolgokat. Városuk Urkabel, egy ősi város, ami egyike volt a Solian Birodalom három helyettes fővárosának Tasurral, és Archoss-szal egyetemben.”

Nos ennyi kiegészítenivaló lett volna csupán csak, és azt hiszem, hogy mivel most megyünk majd kb. Archos-ba, jó is, hogy elmondtam ezt róluk, mert nem árt egy kis emlékezet frissítés arról is, mi a helyzet a környéken. Szóval nem volt mit tennem, el kellett, hogy menjek Rastanna-szigetére, azon belül pedig az X=18, Y=102-re, ahol ez volt:

Borhelm-városa

A bejáratnál mindjárt kötekedni kezdett Velem egy dwarf, aki nevezetesen Shoka-t ajánlotta (ha sHokat ugrált volna, lenyomtam volna) a figyelmembe: ő volt valaha a legnagyobb bányászunk, vagy mi, egészen addig, amíg a B. meg nem fertőzte. Megpróbált használni ugyan némi kis gyógyszert, de nem sok sikerrel. Ha érdekel, Délre keresd. Ha meg nem, igyál Borg féle sört a Rough Diamond-ban. Jó, majd ellátogatunk oda is, de egyelőre inkább felfedező útra indultam a környéken. Ellátogattam Kambor Blekkszmisszhez, aki 99 balázst tudott fizetni egy napra (ezentúl a pénzt balázsban mérik, világos!). Volt itt valami olyasmi is, hogy Hack'n'Slash Axepléj Academy, ahol volt pofájuk 150 b-t kérni 3 napnyi kardingezésért. Azután meg ilyen, hogy Dwarfen Ákszesz, Karin-nal az élen: *hogy hívod Magadat, kalandozó? Nézz rá az axesidre, amiket hordasz! A grétakszám a legfélelmetesebbek Solian-földjén. Előnyt adnak Neked mással szemben. Nézz csak ide: Smallaxe 127, Hammeraxe 260, Battleaxe 373, Doubleaxe 606, Greataxe csak 800 b-be kerül (igen-igen meggondoltam vegyek-e, és arra a végkövetkeztetésre jutottam, hogy érdemes beruháznom rájuk).* Ezután gondoltam egyet, és minden mindegy alapon betértem a Rough Diamond Tavern — Barg's Ale on Top feliratú kutyübe. Rocky is itt volt, meg Karin, meg Bolidur, és Yolik is. Kezdtem Rockyval. Ő ha nem itt volt, megtaláltam a jobb felső sarokban, de el is vihettem volna akár Magammal is, de fityisz az orrodra, pubikám, de az ám! Mit képzelsz az ilyen, mocskok! Azonkívül Boldurt is megtalálhattam odakint a gemcutteresnél. Karin azt mondta, hogy Rocky tudna valakit, aki kiment a bányából, de soha nem jött vissza. (biztos meghallotta, mikor az eposzt énekeltük) *Bolidur szerint meg egy pint a kézben többet ér, mint 2 kézben egy hordó. A legtöbb sörnél, amit iszol, úgyis jobban néz ki az ékköveknél is. Gyere a boltba, beszélgetünk majdan ott is. Olyan ajánlatot teszek (na,na!), amit még magam is megbánok. Komolyan — hát igen, gondoltam Magamban, ennyi busyval már' régen találkoztam úgyis, de hátra volt még Yolik is: a bányászat nagyon unalmas. Látni szeretném a valós világot is egy picikét. El akarok menni egy adventurre! Ott vannak Solian földjén csodálatos, felfedeznivaló kincsek. Gemek! Jewelek! Magic Axe-k! Ki tudja milyen szerencse érne, ha Veletek tarthatnék?* (Ez is ajánlkozott a csapatomba, de hanyagoltam az ipsét) Nem volt más itt egyelőre, így tehát kíváncsiorogtattam Magamát a korcsmából. Beugrattam az Earth's Bounty Gem Store-ba, Bolidur-hoz, aki már kivedelhetette magát kellőképpen, mert nem sok minden látszott rajta, mikorra odaértem: ha valakit nagyon várnak haza, ajándékba vihet neki zafírt, vagy esetleg dájmond se lenne rossz. Régen mondta valaki, hogy az ilyen gemek segíthetnek túlélni a blightot. Olyan például, mint a Jade 180, Topaz 303, Ruby 456, Sapphire 606, Emerald 909, Diamond 1462. (A fentebb említett dolgok miatt (???) eltettem rosszabb időkre párat, hogy nyugodt legyen a lelkiismeretem) Így hát benéztem Rockyhoz is: ő ezeket árulta (el): Map Flask 290(360), Shovel 75, Rope 100, Pick 40. Végül a Polished Look Gemcutting School-t se hagyhattam ki, ahol 175-ért gyakorlatoztam egy kis eposzéneklést. Yeahhh! Utána meg itt hagytam az egész bandát a franca. Mentem

PC-s játékok 4.

inkább most már a bányák, dungi-dungik, egyebek felé, hátha arrafele nagyobb jövőm lesz. Ilyen hely volt először is Tarrak-bányája az X=21, Y=103-n lévő ponton: (ja, ha a belépő érdekelne valakit is, hát tessék: **Damaldenur**. Ezt egyébként Kambor mondta. Mondta????!!!!)

Tarrak-Bánya (Belépés csak saját felelősségre!)

Az örületeim még csak ekkor kezdődtek igazán, hiszen Tisztelt Olvasóim gondolom mostmár befonogatták szép rendesen a szemöldöküket, és egyéb más testrészeiket, pont akkor, mikor megláttam Blue Maramonom segítségével a bánya térképét. Az Ápisznak csökkent a forgalma ezután egy pindurkát, mert ami ott volt! Az nem fehér embernek való! Nem is rajzoltam róla térképet, majd megpróbálom fejből idézni. (Egyébként ezután ugrálgattam hol ide, hol oda a dungik, és egyebei, meg a külvilág között. Úgyhogy ezután már' tényleg minden összekeveredett, de a végére azért kisült a pecsenye) Szóval ott tartottam, hogy beléptem a bányába. Mindjárt a bejárat közelében egy dwarfocska álldolgált egymagában, odamentem hát hozzá: *mine the mine the mine you mine* — mondotta volt, és már repült is a feje a sarokba, valamint — *Wondrows kincse vár arra a bátor harcosra, aki nem irtózik az alsóbb szinteken való mászkától. Meg persze pihen itt egy ősi dwarf kircsi is suppózedli, valahol a bánya alatt* — tudtam meg tőle. Gondoltam körülébb nézek hát. Találtam a bejárat-tól jobbra egy teleport állomást, balra picivel lejjebb pedig attackot a nyakam közé. Sikerült bevergődnöm a közepére, ahol fura teleportok múltatták az időt, meg az Én türelmemet, és megjegyzésükből ítélve, mely szerint: na haver melyik ösvény hozza meg a dicsőséget, úgy véltem nem igazán fognak ezután sem a segítségemre lenni. Nem baj. Találkoztam még volt osztálytársammal is, Bartekkel, aki már a franc se tudja, hol mondta ezt: *sok dwarf trizör van itt a környéken. A 3. alkótot, ha megkeresed talán szerencsével jársz. De nem biztos. Attól függ milyen kedvemben leszek eldugok oda Neked valami kis valamit, hogy valamizhess vele. Valami más? — Nem, nem!!! — így hát akkor mostan volt itt még más is, khmmm, hogy is mondjam, nem kertelek: Sardal volt a neve. Jajj! Előtte még egy másik dwarf is mondott valamit: Daglar Kircsi legendája az, hogy elásták a kincsét vele együtt. Azt hiszem, shit nóta a Loon szórakozott az alsóbb szinteken, hogy megtalálja. Örült egy dwarf az már' szent igaz, krckkmnkre üüis shunned by us of more sober mien — oké, most jön a kis utyuli-mutyuli: én vagyok a magnificent. Ha, ha, ha, ha! Akarod tudni a szikritet? 200 coin! — mit tehettem, adtam neki — King Daglar medzsikakszēja, és a mirror a fájnól resztling plész közelében are. Khamalkhad pedig a Kircsi csámpájában pihen. Ha meg akarod látni az istit, lépj mögém. A Mirror of Honesty egy igazi prászslessz kincs Délre van a King csámpájának az elejétől. Beléptem a fickónak a teleportjába, miután egy detect magic segedelmével felderítettem, hol is van, majd negy verekedések után össze-vissza teleportáltattott ez a dikkerson szákking (dick-suck), de nem ijedtem meg, holott egyből a 4. szintre kerültem. Itt Északra kerültem egyet, és elértem a Chamberig. Kiderült, hogy Olkanis, a Madár Isten fekszik itt. Belesutyorogtam valami perverz a fülébe, majd nagy ásítózások közepette felült: *Ki a rossebb volt, aki felébresztett! Ezért most bosszúból megnövelem a tulajdonságaitokat, hínye!* — Meg is növelte a mocskok, egyből át is fordult mindenki nullába, mert a norton utilityvel felírt FF értékek egyből nullára íródtak, hejj! Máskor pedig milyen jó is a fránya kis kurki. Na! Ha már itt voltam, megnéztem ugyan már' miért rejtették el ezt a jó kis helyet annyira a külvilág elől? Hogy még megnehezítsék a dolgomat eldugtak valahová egy jóképű platina keyt is, nehogy felfedezem a felfedeznivalójukat. De nem toltak ki Velem a szemetek, mert beépített ügynökeimtől — mikor a fal mellett mentem el — megtudtam, hogy a 4. alkóvnál kell ásni érette. Ásottam is volt, és meg is lelém, majd miután bejutottam arra a helyre, ahová kellett ezt tettem: levertem a kellemetlenkedőket, és rögtön egy nagyon kedves kis fegyver birtokába jutottam, ami ezé a kimondhatatlan nevű királyé volt, és mindenesetre eltettem Magamnak Khamalkhadot. Egyébként a kircsi neve nem is olyan kimondhatatlan: King Daglar Bazardslayer. A Kk. egyébként a Magic Axe, ha valaki esetleg nem ide figyelt. A Magic Mirror pedig a csámpától Délre van a jeltől. Igen, a tábla alatt! Use shovel, és láss csodát, lebeg! (ld. Magic Candle 2.: "hiába, jó kis csoki a Milky Way!") No nem, csupán egy Mirror-t találtam ott, gondoltam majd odadugom Alvirex orra alá, de mint a későbbiekben látszani fog, nem sok sikerrel jártam, illetve annyival, hogy kalandomat betudjam majdant fejezni. Nem is tétlenkedtem tehát, hanem igyekeztem a fentebb emlegetett úriember, nevezetesen Alvirex felé fordítottam. Ő Hiltmos dungiban szokott párologtatni, így hát oda igyekezék (ahh, milyen költői Vagyok mostanság. Meg egoista, gondolhatnátok erről a sok kiemelt egyes szám, egyes személyről). Nos tehát Hiltmos Illorio vidékén található, azon belül pedig az X=206, Y=137-es pontokon, beléptemkor pedig az Uulangarum nevet mondtam volt. Ekkor jött:*

Hiltmos-dungeonja

Belépéskor rögtön figyelmeztettek arra, hogy vigyázzon minden apró halandó, aki belép Hiltmos-tornyába. Vigyáztam is mocskosul, nehogy valakibe belefussak, de hát nem megtámadtak minden fél méteren. Nem igaz?! Mondtam Magamban. Azért a pár cuccért meg, amelyet cserébe találtam náluk, és a szobákban meg igazán nem érte meg, hogy egyáltalán lejöjjen ide. Érdekesképpen azért elmondom, mit találtam itt: megjegyzem, egyből is mehettem volna a 7-es szintre, de hát Én már' csak ilyen vagyok, szép sorjában min-

dent. Tehát Délnek fordultam a bejárati tábla mögött, és az első ajtón (föl) befordultam, magamhoz vettem a 18 turpint, majd tovább mentem, és egy bonebow-val lettem gazdagabb (habár ki tudja, gazdagabb lettem-e velem, hiszen cuccom már' ekkorra annyi volt, mint a tenger), és a lépcsőn által mentem a Level 2-re. Bárcsak ne tettem volna. Ugyanis legutóbbi itt jártam óta teleépítette az a mocsok Alvika teleportokkal a szintet, és nem lehet egy egészségeset lépni semerre sem tőlük. Meg is jegyezte Sakar a bejáratnál: jól érzi magát a szakállam, vigyázzunk a teleportokkal, meg a csapdákkal. Na mindegy, körülbelül leírom melyik hová vitt. A T1-jelű a L1-re vezető lépcső elé, a T2 be egy terem elé, melyben 4 spine-n kívül semmit nem találtam (ja persze az ott bent lévőkön kívül), majd a 3T szintén a bejárathoz pakolt, míg a 4T a Level 1 bejáratához. A közepén pedig egy csontit találtam, aki ekképp vélekedett itt tartózkodásomat illetően: *az utad előrébb fekszik, a közeli Pole mögött. Vigyázz! Egy rossz lépés, és utad befejeződik!* Na, haver! Te aztán tudod, szerintem te is azért vagy itt már' csonti korod óta, mert nem hallgattál az előtted felszólóra. Nem volt szerencsém ezzel a hellyel, 2 helyiséget mindezek miatt ki is hagytam belőle, holott az egyik ilyen, mégpedig a jobb alsó sarki egy teleportot rejtett, amit nem bírtam sehogy sem elérni, ezért kénytelen voltam ismételtén a kurkihoz nyúlani. Vissza caplattam így a level 1-re, majd lementem teljesen Délre, és ott elkanyarodtam balra. A lépcső előtt valaki beszólt: *találunk Mi még másik lépcsőt is!* Ha kerestem volna! De nem, inkább beléptem az előttem felszólalóba...ööö, azt hiszem ez egy másik szöveg, szóval a lépcsőbe. Ó, a francba! Innen egyből eljutottam a **Level 7-re.**

Na te jószagú marinéni! Én meg ennyit szenvedtem érte? Egyet léptem, és Helen megszólalt: *hogy milyen könnyű ez! Már a 7. szinten Vagyunk!* Boldogan vágattam előre, de nem tettem meg pár lépésnél többet, mikor egy mennydörgő hang szólalt meg valahonnan fölül: *Ha, ha, ha, Te komolyan azt hiszed, szegény kicsi kalandozó, hogy túljárhatsz Alvirexnek, a Greatnek az eszén? Akkor itt van egy kis ízelítő az erőmből.* Hú, hogy ott mi volt, el se mondom inkább, hanem ami a még rosszabb, tovább mentem ezen a folyosón, de le volt zárva az Északra vezető út, és nem tudtam tovább menni. Gondolkodtam, mint a rossebb, mit csináljak? Elővettem a kurkászómat, és jól megkurkásztam a Nortonnal, valahogy így: az állásomban a 2., vagy a 3. sorban úgy középtájt találtam a 6 emberemnek, persze Magamat is beleértve 12 majdnem egyforma körüli számot, úgymint a koordinátámnak megfelelően lehetett olyan, hogy álltam a Level 7-en mondjuk az X=33, Y=23-n, akkor ott megkerestem, mármint a kurkiban az ennek megfelelő hex értéket, tehát 21-t, és 17-t. Gondolom nem kell magyarázgatnom, hogyan váltunk át 10-es számrendszerből 16-osba? Szóval megkerestem ezt a dolgot. Ez az adat az első emberemé volt, vagyis saját Magamé, és szép sorban megjegyeztem mindegyikünkét. Miután az X-eket átírtam, rögtön utána voltak az Y-onok, szintén 12-es csoportosulásban. Minderre azért volt szükség, mert ennél a helynél csak így tudtam általérni, persze lehet, hogy Én voltam túl béna, és mire ideértem Alvirex lecsukta előttem az ajtót, és ha egyenest ide tartottam volt, akkor meg lehet, hogy nyitva van. Nem tudom. Mindenesetre kipróbáltam, hogy ha átírom az Y-t kevesebbre, mit eredményez. Addig-addig próbálkoztam, míg túlkerültem valahogy a falakon, és Nyugatra tartva mostmár' megnyílt előttem egy titkos ajtó az Északi falon. Nagy támadásokban volt részem, de sikeresen letudtam őket Magam mögött, és bevágtattam, mint Morricónénál a Death Rides a Horse-ban az Észak-Nyugati sarokba. Gyorsan meglobogtattam az ormánya előtt a Magic Mirror-t, mire heves magyarázkodásba kezdett:

A blight az én dolgom, de gondolnom kellett volna Rád is, és szeppekut elkövetnem, mert soha nem hittem volna, hogy eljutsz idáig. De betetőztek a dolgok, és kicsúsztak az irányításom alól. Ám nyugalom! A B. az érdekes dolog, de amíg én nem akarom, hogy vége legyen, nem is fog vége lenni sosem! Az egyetlen dolog, ami el tudná pusztítani B.-t egy spell, ami után az ősi Solian Birodalom újból harmóniában lenne. Ezt a varázslatot pedig a nagy SOLNICON-ban olvashatod el, Ó egy könyv, a varázslatok összességének legnagyobbika. Ó, hát ezt titkoltatok annyira, Én meg majdnem kinyúltam, mire ideértem. Most meg már' el is hagyhattam ezt a pofás kis helyet. És mivel nagyon legyengültünk időközben, elhatároztam, pihentetésképpen meglátogatok néhány helyet. Elsőként mindjárt a Green Island Forest-et kerestem fel az X=155, Y=123-n. Itt nem mást, mint Prillila Istennőt leltem, és belesúgtam a fülébe, hogy **Delmata**. Gyorsan fölkel, és megnövelte a tulajdonságainkat párral; hasonlóképpen jártam el az X=159, Y=113-as ponton is, ahol Entas Isti testápoltam meg egy Wuckawoo erejéig, és hasonló módon részesültem kegyeiből. Ja! Lehet, hogy Prillila nem egészen ott volt, ahol emlékszem rá, elnézést a pontatlanságomért. Ezután már' csak kötelességemnek tettem eleget, mikor Outsideren az X=14, Y=152-es helyen Boharral koccintottam az egész- ségemre egy Wentegal felemlegetése után. Majd átugrabugráltam Segrann-szigetére, az X=171, Y=94 nevű borzalékba. Ez egy tower, tessék vigyázni — mondtam Magamban — mégpedig:

Qualdiur-Tornya

Nem sok helyből állt, csupán 5 szintből, és egy alagsorból. Ide is csak érdekességképpen kukkantottam be, persze soha nem lehet tudni alapon. A táblán a már megszokott figyelmeztetést olvashattam, mely szerint: *vigyázzon, aki belép Qaldiur alagsoraiba.* Mit tettem egyebet, mint hogy megfogadtam a jótanácsot, és ordibálva, kiáltozva, a kerítés rácsot zörgetve, és az ideges pokol kutyákat ingerelve, valamint, hogy marad-

PC-s játékok 4.

jon egy kis emlék utánam, Sakart megcsapoltam, és vérrel fölírtam a falakra: *meghaltok mocskos qualdiur-beliek!!! HE!HE!HE!HE!* Na szóval, óvatosan körbekémleltem a helyet, és arra a megállapításra jutottam, ha már' ezek a szemetek berendeztek maguknak egy ilyen kócerájt, majd Én meg jól kifüstölöm őket belőle. Ekképp is cselekedtem. Északnak indultam el, és rögtön a Level 2-re értem, itt nem késlekedtem, hanem egyenesen Délnek, majd egy kis Nyugat után Északnak, egyenesen egy teleport olében kötöttem ki, amely az Észak-Keleti sarokba rakott. Innen nem sok választásom révén a Level 3-ra költöztem. Itt a renitens elemekkel fűszerezett placcot nem sokra becsülve szintén Délnek araszoltam le egészen a sarokig (ld. *Creedence Clearwater Revival: Down on the corner*), majd egy hirtelen ötlettől vezérelve (mivel másfelé amúgy sem mehettem) Nyugatra tartottam, és a folyosó végén Északra. Itt picit Észak-Keleti irányban már' meg is leltem a kijáratot a Level 4-re. Ezen a szinten két kijárat volt, de miután begyűjtöttem a támadóktól a luffint, rubynt, balázst, mindstone, caravell spell-t, meg a rossebb tudja még mit nem, és egyenesen a Level 5-n kötöttem ki. Rögtön Nyugatra iszkoltam, majd rövid menekülés után Dél-Kelet felé, az Északi ajtó mögött gazdagabb lettem egy remek kis Methreallal. De ez nem vigasztalt meg túlságosan, és Dél-Nyugat (tudjátok mit, horse dick az ánusztokba, fogom Én kiirogatni állandóan, hogy Dél-Nyugat, meg Észak-Kelet stb., majd rövidítem szépen mondjuk ezt már megtehettem volna az elején is, nem?!), K, ÉK, É után megismertem Sesmi-t, aki tulajdonképpen sesmit akarom mondani semmit sem mondott olyan túlzott lelkesedéssel, mert csak annyit tudtam kihúzni belőle, hogy aszongya: *Sesmi vagyok, a betörő, és van egy rendkívüli ajánlatom a Számotokra. Ha szabadon engedtek innen erről az örült helyről felajánlom a skillemet Nektek. A ládakinyitásban jártas vagyok.* Mi is! Mondtam neki. És azzal ott hagytam. Tőle É-ra volt még egy teleport szoba is, a későbbi menekülések céljából, persze ezt nem nagyon vettem igénybe, hanem szépen vissza-slattyoztam a Level 1-re, onnan pedig az alagsorocskába. Vagyis a Qualdiur Basement-be. Yeahhh! Ja, ott Sesmi környékén azért találtam még vizsgálatásképp egy Bonecleaver-t is. Nem hagytam ott. Szóval bézment. Elég idióta egy hely, annyi bizonyos, de nem csüggedtem, mert a nagy vizeken, és lávák, és hegyeken, és szirteken, és vizeken, és lávák... hoppá akad a lemez, rekcskerkesz... löktem egyet rajta, és D-után, ahol 195 balázssal lettem gazdagabb, által keltem vala az nagy tengernek partjáról az másik óceán partjáig, és DK-re toltam a tolnivalómat, majd befutottam hát nem pont egy csámpába, ahol hát nem pont egy istí alucikált? Ez a barom pedig Kaznur lévén nem volt hajlandó másra felébredni, és Nekem tulajdonságokat osztogatni, mint Helnibor (Pedig a sört jobban szeretem. Tényleg! Én is bevezetem, sört küldjön az, aki Nekem hódolni akar). Hát ezután már' nem volt tényleg mit tennem, mint, hogy kikutassam Sora bányáját is. Jó kis hely az! Ha, ha! Nem is ijedtem meg tőle különösebben, csak az elején, mikor megláttam. Ezt pedig Minalt-szigetén tehettem meg, az X=193, Y=178-as pontokban. A neve pedig (persze miután megsúgtam, hogy Kavitar):

Sora-Bányája

Kellemesnek ígérkező egy hely volt, csupán az ivó hiányzott, annak a sok szellemnek pedig, akik itt voltak, a kedvükért nem telepítenek kocsonyákat. Mindjárt a Level 1-n kezdtem a körbe-tekintgetést. Volt itt három érdekes teleport. Fölről lefelé kipróbálgattam őket szépen sorjában, persze nem hagyva ki a többi helyet sem. Mindenképpen végig kellett, hogy küzdjem Magam mind a 3 szinten. Hiszen a Level 3-ról tudtam, ide a Level 1 közepére beteleportálni. Kezdtém tehát a Level 1 felkutatásával. A bejáratától K-nek indulva egy helyen Sakar megjegyezte, hogy a D-i falnak az egyik részén, magyarul a fal másik oldalára Nekünk aztán mindenképpen át kell, hogy jussunk. Azonban egyelőre még ide nem tudtam bejutni. Tovább K-nek találtam két termet. Az egyikben 100 balázst, a másikban pedig egy energia forrást. Visszaindultam a kijáratához, és lementem egészen D-re az aljába, ahol mirgetet leltem. Majd következhetek a teleportok. Fölről az első. Az L2 felső részén ébredtem fel, gyors D-i áramlás után a K-i ajtón bemelve egy újabb forrásból táplálhattam erőmet, és nem jött rosszul az ott talált timestop varázslat sem. Majd K, és É után némi támadókat leszámítva simának volt mondható utam, és tovább gyűjthettem Magamhoz wingbonet, legbonet, skullt, spinest, és wishbonet. Ezután D-nek, majd Ny-nak fordultam, és felfigyeltem egy különös táblára az egyik É-i elágazásnál. Azt mondta: négy sarkot látsz itt, négy a folyosók száma is, ha mind a négyet megoldod, bejuthatsz a rejtett ajtókon. Hümmögésemet Kark szakította félbe, ugyanis megbotlott, és ekképp kiáltott fel: *nézd má' a szentségit, hát nem megbotlottam a tényérokban. Nézzük csak, találunk még ilyet, mint ez?* Találtam is, és a 4. után egy nyögő hangot hallottam, majd valahonnan É-ről friss draft emanate jött, de nem sikerült meglelnem honnan. Nem is foglalkoztam vele tovább. Inkább az L3-ra mentem innen, az L2-ről. Az L3-n azután kétfelé is el tudtam menni, de inkább a K-D útvonalat választottam. Potionok, peralt, betray spellt, É-on egy remel Meatus-t, D-en pedig balázst, és diamond-ot gyűjtöttem be. Egy helyen, mikor a Meatus felé mentem csapatom tagjainak óvatosságra való intéséből kifolyólag letudtam verni az ott posztoló strázsát, akik az átjárót állták el. Majd az ÉK-i sarokban lévő teleportot igénybe véve, visszakerültem az L1-re, a középső bezárt területre. Volt itt aztán minden! Legelőször is bekukucskáltam a bal oldali épületbe. Hát ki láttam?! Vorhammet, a Forge Istijét. Csámpájában aludt nagy horkolások közepette, egészen addig, míg bele nem suttogtam a felébresztő szót, mely a **Komdrom** volt. Egyből megnőtt mindenem, bele értve a farágó bogarat is a vüden pajzsban, és egy fél óráig tartott mire üldözései közepette le bírtam csapni. Szerencsére csak tulajdonsága-

imhoz adott hozzá párat. Ám mindennél érdekesebb esemény történt az épület előtt. Mégpedig egy szellem, ami ugyan nem történés, hanem egy személy, vagyis csak volt, mert szegényke már' csak alulról szagolja az ibit. Meg aztán nem is akart megszólalni, csupán hol elötűnt, hol meg el. Ezért alkalmaztam rajta egy Soulspeak varázslatot, aminek következtében elkezdett hullámozni, brékzeni, meg satöbbi. És megtudtam tőle ezeket a nagyon fontos dolgokat: *a nevem Kinross (hát, itt belül se jobb). Sok évvel ezelőtt, míg még kedves testemet, és hűsömat érezni volt erőm, belső nyomásra őrizni lettem volt hivatott Sora titkait, és őrizni Istenünket, Vorhamme-t. Mikor még Archos volt Tasuria fővárosa, egy nagy tűzben elpusztult, és Nekros lett a neve. Egy hely, mely védett volt a tűztől megőrzött olyan dokumentumokat, melyek segíthetnek Neked. Ez a hely bizonyára kitaláltad a könyvtár volt. Ha arra tévednél, és bebocsáttatást szeretnél nyerni falai közé, a könyvtárossal kell beszélned. Úgy hívják, hogy Gorion. Ő tud beengedni Téged a könyvtárba.* Majd Kinross újból magába mélyedve élte tovább szellemélete unalmas hétköznapjait. Míg Mi, azt a rohadt, mocskok, szemét, tetves láda, otromba koloncot vettük a nyakunkba, hogy azt a rohadt, mocskok, szemét, tetves láda, otromba Magic Candle-t felkutassuk. De nem adhattam fel, éreztem céloom vége felé járhatok. Ezért gyorsan oda hagytam Kinross papát, és a fal melletti teleportot használva átjutottam a másik oldalra, majd villámsebessen itt hagytam ezt a rémes helyet. Utamat tehát Nekros elátkozott városa felé vettem az X=152, Y=153-es pontra. Így hívták pontosan:

Nekros-városa

Bizony nemhiába hagytam ezt a helyet a vége felé, mert olyan kemény ellenfelekkel még jó öreg Nortonom sem találkozott mostanában, mint amelyek itt vártak Reám! Megkötöttem tehát gatyám szárát rendezen, mert hiszen valaki azt mondta: a szellemek, akik ott tanyáznak egy órát kint mászkálnak a város romjai között, valamikor éjjel. Lehet, hogy ők ezt nem tudták?! Én lépten-nyomon csak beléjük ütköztem, nemcsak éjfélkor, de a nap bármely szakában. Hogy az a! De nem baj! Megoldottam a dolgot. Mikor annyian Rám rohantak, gyors bénítások után restsoulóztam őket, és mindjárt könnyebb is volt a dolog. Céloom a Great Library of Archos megtalálása volt tehát. Előtte persze nem állhattam meg, hogy a templomban meg ne nézzem Tas-nak a Magas Hegyek Istenének az oltárát, és el ne olvassam a **Pintaldi** feliratot. Majd találtam ezután egy teleportot is, de figyelmemet a könyvtár kötötte inkább le. Odaálltam tehát bejárata elé, majd fennhangon megszólaltam: **Gorion!** Ahh! Grét! Yáá! That's me! Majd beengedett magához egy menetre... Megpróbáltam emlékezetemet összeszedni, hogy tulajdonképpen miről is akarék Én társalogni ezzel a — Kinross-hoz hasonló — szellemmel. Először is, gondoltam, megkérdezem tőle, mit tud a Subterranea-ról, majd másodikként a Solnicon-ról. De mindenekelőtt rajta is alkalmaznom kellett egy Soulspeak-et, hogy egyáltalán megszólaljon. Majd ezt mondta: *én voltam egykor Gorion, Archos Nagykönyvtárának Főnöke. Minden idők legnagyobb köteteiből csupán néhány foszlány maradt fenn csupán. Örülök, hogy szolgálhatok még ve-
lük. Mit kívánsz tudni? — Subterranea —: a Snowcrown Hegyek alatt fekszenek Crowndeep járatai. Ezek természetes járatok, tele vannak gyönyörű, és meglepő csodákkal. Azonban vannak persze veszélyes teremtmények is, akik nem kevésbé halottak, mint, ahogy vakok szinte. A járatokat mindenesetre őrzik, hogy Rinora-tornyába nem juthasson föl senki. Ez a D-i részen van, az É-i kapu meg le van zárva. A felfedezőknél nagyon jól kell készülniük, ha ide beteszik a lábukat.*

Hogy beléphessenek egyáltalán a Senibarat szót suttogják, amely nyitja az É-i kaput. — És most a legfontosabb dolog jön, az, amiről az egész játék szól!!! — **SOLNICON** —: *A Birodalom Feladata Őrizni A Realmot, Melyben A Fajok Egysége Képezi Az Erőt, És Melyben A Gyertya Ég Az Iste-nek Termében, Rinora Tornyanak Csúcsán. A Gyertyának Egy Tartóban Kell Elhelyezkednie, Melyhez Az Isteni Viasz Társul, Kell Továbbá Egy Gyertyabél, Amit Meggyújtanak, Valamint Egy Tűzkő, Mely Meggyújtani Volt Hivatott Az Isteni Gyertyát, Mely Táplálja Isteni Tűzével. A Gyer-tyatartója Északról Jövő Királyi Ork Lehet Csupán. Ő Fogja Majdan Elhelyezni Az Istenek Termében A Tartót, Miközben Azt Suttogja, Hogy: **KABELO**. A Beléolvadó Viaszt Csakis Egy Dwarf Teheti Belé A Messzi Nyugatról. Miközben Elhelyezi A Viaszt Az Isteni Tartóban, Ezt Kell Neki Mondania: **RASTANNA**. A Viasz Ezután Eggyéolvad Tartójával. A Gyertyabél Hordozója Csakis Egy Elf Lehet Az Ősi Családfákból. Amíg Belerakja Drága Tartalmát a Tartóba, Azt Suttogja: **ILLORIO**. Miután Megkötött A Viasz, És Elérkezett A Végző Pillanat, Az Utolsó Feladat Tartani A Tűzkövet, +s Meggyújtani Véle A Gyertyát. A Tűzkő Tartója Nem Lehet Más, Mint Egy Halfling, Mely Solia Ősi Birodalmát Hivatott Volt Képviseelni. Mialatt Tűzet Gyújt, Ezt Mondja: **SOLIA**. Erre A Gyertya Pislákolni Kezd! És Mennydörgések Közepette, A Sűvöltő Szél Ellenére, Utolsó Szónak Kell Hogy Elhangozzon A Vezető Szájából Az, Hogy: **UR!!! ERRE A GYERTYA LÁNGRA LOBBAN!!! ÉS A REALM ÚJRA V+DVE LESZ MINDEN BAJ ELLEN!!!!!!!** — hú, szó szerint beleizzadtam ezekbe, mire elolvastam. A Franc se gondolta volna az elején, hogy már' megint Nekünk kell megmentenünk a világot a gonosz bácsik fondorlatos cselszövései ellen. Úgy véltem tehát, itt az ideje, hogy összeszedjem a recepthez a hozzávalókat. Csak hát hol is lehetnek? Elmentem Ny-Tasur-ba egy kis infóért:*

Tasuria-városa (másodszor)

Közben valakitől megtudtam azt a dolgot, hogy itt a Wax-szal, vagyis a Viasz-szal kapcsolatosan tudnak némi infot mondani Nekem. Így hát felkerestem Renidalis-t, aki köztudomásúlag egy varázsló, és örül minden látogatónak, aki erre téved. Tehát lássuk mit mondott: *a küldetésed elsőrangú! És pont ebből kifolyólag segíthetek Neked a Mafic Wax megtalálásában. Mielőtt a B. jött volna, Voliplan volt a kormány méhészeti központja. A királyi méhek viaszát használták a legnagyobb ünnepekkor, hogy világítsák isteneink útját. A legjobb gyertyákat ebből készítették, ugyanis mi még nem találtuk fel az áramot, ugye haver?! — khmm,khmm, nem tehetek róla, mamikám, hogy ilyen bénák vagytok — Mikor Voliplan a végnapjait élte, hű méhészeink valahová elrejtettek belőle egy csuporra valót, de hogy hová, hmmm, nem tudom. Ám egy valaki él még közülük, aki esetleg tudna segíteni ebben Neked. Telermain-ban él, ha jól tudom az illető, és Darwein-nek hívják. — Ó, ha ezt tudom, a franc se tesz meg fölöslegesen ekkora utat! — Kérdezd őt a WAX-ról, és megtudhatod, hol keresd.* Nagyon meg(ö)örültem, hogy ezt megtudtam, és hanyatt-homlok rohantam Telermain-be.

Telermain-városa (másodszor)

Darwein-t a már ismert helyen leltem ismét, és szíves örömet elárulta Nekem a Varázs Viasz rejtekhelyét: *Í, a Wax?! Elástam Voliplan kipusztult városának Dél-Keleti sarkában. Biztosíthatlak, hogy ez a le... belefajta a szót, már húztam is el innen. Egyenest Voliplanba. Ezt az X=59, Y=131-n találtam, de volt egy teleport kombináció is hozzá, mégpedig a Wingbone-Wishbone — Spine nevezetű. Tehát:*

Voliplan-városa

Ásogattam, ásogattam, és hát mit nem találok, egy csomó Candle Wax pottyant a nyakamba. Gyorsan a szütyőmbe vándoroltattam a dolgot, és gondolkodtam, a következő alkatrészt hol találhatnám meg. Mivel a Candle Wick-et nem tudtam felkutatni a rossebbnek se, így hát ismételen előkaparintottam drága, jó barátomat, Nortonkát. Megkerestem szépen saját Magamat, és a nevem után, de még a sor vége előtt bevitettem neki 2 számot, mivel tudtam, hogy a Wick azonosító száma 5E, így az utolsó 8 byte valamelyikére odafirkantottam az imént leírt számot. Majd előre számoltam 40 db 2 byte-os értéket, és valahol alatta 3, vagy 4 sorral megnéztem nehogy valami nagy érték legyen ott, és esetlegesen kriksz-kraksz-okkal töltődjön fel az inventorym, majd ide 01-t írtam be. Nos, ezzel megvolnánk! Jöhetett az X=32, Y=157-n lévő:

Wesgar-Tornya

Azonnal körbenéztem, beléptemkor. É-ra egy teleport csámpát leltem. Majd ezután DK, K, K, É, K, D, ÉNY következett. Itt találtam Tas-t a már' majdnem utolsó, alvó Istent. Belelihegtem neki a szokásos dolgokat a fülibe, nevezetesen, hogy **Pintaldi**, mire méltóztatott feltápáskodni, majd pediglen méltóztatott megnövelni a tulajt párral, megint írhattam vissza FF-re mindent... Na de nem sokáig bánkódtam ezen, hanem inkább vissza felé indultam az imént bejárt útvonalon, és ahol abból a 3 bejáratú szobából K-re mentem, ott szintén K, majd D; itt Sakar megjegyezte, hogy valójában ez az a torony, ahol a Magic Candle öntömintáját tartják, és viasszal van kiöntve, nem úgy, mint egy tapló. Biztos lehettem tehát, hogy jó helyen járok. Ezután D, majd az útvonal követése következett, egészen a bal sarokig. Innen az L 2-re mentem. Innen rövid K, aztán É következett, majd a kacskaringós úton az L3-ra értem. Itt csak egy út volt előttem: D, DK, K, É, ÉNY, és kerülni egyet. Majd innen pedig az L5-re kerültem. Lefelé indultam, és utána az első ajtón be balra, innen É-ra folytattam utamat, majd NY, és D egészen az aljáig. Innen az L6-on bukkantam elő. A lépcsőt elhagyva nem sokkal fel figyeltem egy fazonra, aki itt álldogált az útban, hát megszólítottam. Pontosabban ő szólított meg Engem, egyébként Daltonnier-nek hívták: *látom nagyon eltökélt a célod, de előbb hallgasd meg szavaimat, utána gondolkozz el rajtuk. Aki egyenes, az biztos előbb-utóbb belebukik. Aki pedig véstjóslo a B. uralkodásában, korrekt jutalomban részesül.* — Mi van?! — Nem foglalkoztam vele, inkább É-ra mentem el a középső ajtón. Gondolom nem kell részleteznem, mennyi támadásban volt részem, de harcoltam rendesen, az biztos. Mivel itt balázson kívül nem találtam egyebet, választhattam 3 irány közül. Az egyik É-ra volt, és egyenest az L1-re vitt, a NY-in 15 luffin után az L7-re, míg a K-in 3 zafir társaságában szintén az L7-re kerültem. Mindenesetre bejártam a biztonság kedvéért mind a két útvonalat, de maradtam inkább a NY-inál. Itten erőteljes D-i áramlás következett, majd ÉK, ÉK, É, és máris az L8-on voltam. DNY-nak tartottam, majd a K-i terem után Garz megjegyezte: *ma valóban hosszú útra indultunk, de most már felértünk ennek az átkozott toronynak a tetejébe.* Én is úgy véltem ideje lenne már letudni ezt a helyet, de a tégely nélkül nem távozhattunk. DK. NY. A tábla tanúsága szerint: *'a díj rád vár'*, biztos voltam benne, hogy D-re ott lesz az áhított kincs. De jaj! Egy chute!!! Lecsúsztam egészen az L4-ig, be egyenest a közepébe, de mi ez? Az egyik teremben gyémántokat, míg a másikban, középen ott a **Candle Mold**! Kedves kollégámat, Garz-ot kértem meg rá, hogy ássa elő, és vegye magához. Mire ő kérésemnek eleget téve magához nyúl...ööö, akarom monda-

ni vette. Ejnye, ejnye! Miket beszélek Én meg itt ösznye-visznya, nézzenek oda! Na! Mivel más dolgom itt már nem akadt, így hát jobbnak láttam elhúzni innét a csíkot, a fönti sarokban lévő chute segítségével. Ki is értem nagy nehezen a friss levegőre, majd sorra vettem, mit sikerült összegyűjtenem a hosszú út során. Meg volt ugyebár a tartó, amibe belerakom a viaszt, megvolt a kanóc is, csupán egyetlen egy dolog hiányzott még a boldogságomhoz. Ez pedig nem lehetett más, mint a tűzkő. Nos itt is elég sokáig kerestem mindenféle azt a fránya flintstone családot, de nem bírtam megtalálni. Sajnos ismét segítségül kellett hát, hogy hívjam Nortonomat. Oda, ahová 5E-t írtam, melléje közvetlenül egy hirtelen mozdulattal 5F!!! lett. Megnéztem, hogy tőle 40 értéknyre nincs-e nagyon nagy érték, és beírtam oda 01-t. Mindjárt kellemesebb volt a dolog ezután, hiszen mind a 4 alkatrész immáron megvolt, hogy befejezzem végre ezt a misszont. Emígyen tehát elindultam a végső csaták felé Tasuria vidékére, az X=94, Y=144-es helyre. Jól megerősítettem csapatomat, hiszen gondoltam, ha innen élve kikerülök, megcsókolom Garz ronda, zöld, rücskös képét is. Az utolsó előtti hely pedig nem volt más, mint:

Crowndeeep-Caverns

A bejutáshoz mindenekelőtt a **Senibarat** szót mondtam, majd miután bebocsáttatást nyertem a kaverna falai közé, elgondolkodtam rajta, elhoztam-e Magammal mindent, ugyanis innen már' a vissza-nem-térés-tornya következik, és baj van, ha valamit otthon felejtettem. (Mondom ezt azoknak, akik szeretnék csalás nélkül végigjátszani a programot!) Aggodalmam feleslegesnek bizonyult, hiszen a gyertya életre keltéséhez szükséges dolgok, valamint az ékkövek mind itt voltak Velem, és nem hiányozhatott immár semmi a sikerhez. Gondoltam Én! Viszont a mocskok a későbbiekben elég sűrűn köpdöstek a levesembe. Szóval Crowndeeep Caverns! Kezdjük akkor az utolsó felvonást.

A bejáratot követően É-ra indultam (mivel másfél aztán végképp nem bírtam), és az első ajtón be is mentem. Ez egy csámpa volt, benne Entas-szal, a Plains Below Istijével, akinek azonnal a fülébe ordítottam, hogy: **Wuckawoo!!!** Úgy pattant fel a tomb-ból, mint, ahogy az isteni szikrák szoktak patakozni az agyamból: *a hétszentségedet keltegetsz itten engemet, he? Ezért aztán mostan úgy megnövelem a tulajdonságaidat, mint az állat! Bolond halandó. Az ambíciód felülmúlja az értelmedet. Gyere vissza, ha a kaverna veszélyeit legyőzted, és tudd meg, hogy a feladat Rinora csücsán nem lesz egy lánynevelde. Hiába fejezed be küldetésed, az ördögi hatalmakat soha nem győzheted le.* Tudtam, hogyne tudtam volna! Pont ezért nem is vesztegettem tovább az időmet, hanem feladataim beteljesítése felé láttam. Mindenekelőtt a csámpától DK-re húztam a belemet, amely már' rendesen kilógott a sorból, és lent a sarokban felfedeztem egy titkos ajtót, mely mögött Crowndeeep további járatai rejtőztek.

Visszatérésre már nem volt lehetőségem, ugyanis az ajtó végérvényesen bezárult Mögöttem. K-re tartottam ekkor. Sakar megjegyezte: *kellene lennie egy biztonságosabb átjárónak is, mint ennek.* Majd innét D, és a kereszteződésben K, és D. Szintén egy átjáróhoz értem. A Barlang-rendszer 3. szintjén a NY, É, K, É, NY, É, K, D, DNY, D, DK útvonalat választottam. Odaértem a 4. átjáró elé. Itt a DK, D, NY, D, NY, D, K, D, NY, majd jöhetett az 5. kapu. Ezen a helyen követtem az alábbi útvonalat: DNY, NY, É, K, el egészen a sarokig, majd a szűk folyosón É, ahol Evixa megjegyezte, hogy közeledünk a célunk felé, kezdtem kardjaimat élesítgetni, és folyosó végén előttem feküdt egy nagy víz közepén egy elég ingatagnak látszó híddal. Óvatosan közelítettem meg a helyet, csapdára számítva, és sejtéseim beigazolódtak, mihelyt által értem a hídon, mert ahogy Sakar utolsónak áttette a lábát, a híd nagy csörömpölések közepette átadta magát az enyészetnek. Innen csak egy út vezetett ÉNY-nak, az 5. átjáró felé.

Érdekes helynek ígérkezett az utolsó szintje a bányesznak, mert útvonala elég egyértelműnek látszott a NY-É-K-É-NY... stb. irányékba, egészen addig a pontig, ahol Evixa boldogan felsóhajtott: *Végre! Rinora ajtaja! Na végre!!! Elértem Rinorát!!!!!! Yeahhhhhhhhh!!!!!!*
Ez jött itt:

Rinora-Tornya

(Ezt a szintet csak távirati stílusban jegyeztem fel, a felesleges izgalmak elkerülése végett)

Level 1.: Azonnal K-nek irányítottam csapatom, de a halálfejes ajtót nem tudtam kinyitni, ezután D, és Ny, majd a támadást túlélve az L2 következett.

Level 2.: K, D, NY, D, le az aljába, támadók kicselezése, K, É, itt Sakar valamit olyasmit motyog, hogy, *hé elfigazold magad,* majd É, és L3.

Level 3.: DNY, közben Evixa szól: *érezem a jelenlétüket, meg kell találnunk őket.* D, és a 2-es bejáraton az L4-re.

Level 4.: D, K, és a középső kereszteződésnél a támadást megúszva É volt az utirány az L5-re.

Level 5.: D, NY, D, K, a 2. feljárón É, K, É, K, sarokban É, és L6.

PC-s játékok 4.

Level 6.: Ez a rész volt számomra a legtetszetősebb, ugyanis ennyi (!) feladatot, amit itt végre lehetett hajtani, nem sok helyen találtam. Ez a hely volt, ahová a köveket dobáltam be. A tábla tanúsága szerint csak azok, akik tudják szolgálni az örvények misztériumát, azokra a szintekre, ahol a Blight Lordok tenyésznek, csak azok léphetnek be. Sakar meg is jegyzi: *Ahhh! Finom! Nézzük csak meg közelebből ezeket az öröket! Van ennek a helynek számomra valami különleges varázsa.* Számomra is volt, ugyanis amíg nem dobáltam béle azokat a fránya köveket a Pool-ba, nem igazán akart kinyílni az L7-ajtaja. Tehát a bal-alsó sarokban kezdtem: **Pool of Contempt**, ebbe egy **Sapphire** kellett, **Pool of Betrayal**, ebbe meg egy **Ruby**, **Pool of Regret**, ide egy **Topaz**, **Pool of Revenge**, ebbe pedig egy **Emerald**, és végül a **Pool of Greed**-be kellett a **Diamond**, és miután beszórtam őket a helyükre, a csámpákon egy — idézem —: *the click of a bolt unlatching echoes through the chamber.* Majd jöhetett az L7.

Level 7.: Volt két lépcső az L6-ra, de Én az L8 (2)-t választottam

Level 8.: D, NY, É, és L9.

Level 9.: D, DK, K, első elágazás, É, ÉK, és LEVEL 10.!

Level 10.: Érdekes hely volt szintén, tele ki- és bejáratokkal: NY, É, É, K, K, É. (harcoltam)

És elérkezett a végső megmérettetés. Kiadtam az utasítást Mindenkinék. Legelőször **Garzot** hívtam Magamhoz közelebb, és megkértem vegye ki zsákja mélyéből a **Candle Moldot**, a Tartót, mely szolgálja az alapot. Lerakta a földre, majd suttogta a **Kabelo** szót. Ezután kértem **Sakart**, próbáljon meg mozogni, mert ha elővette volna a **Candle Waxot** is késő lenne. Suttogása, mely a **Rastanna** szóból állt — közepette — eggyé olvadt a mécses a viaszával. Azután **Elf** barátom következett a **Candle Wick**-kel, és a szóval, mely az **ILlorio** volt. Heves szívdobogásomat nem tudván palástolni, miközben a gyeryabél egyesült a viasszal. Majd utolsó előtti mozzanatnak **Halflingom** vette elő szütyőjéből a **Candle Flintet**, és mialatt azt suttogta, hogy **Solia**, a **Magic Candle** pislákolni kezdett. És eljőve az Én időm, midőn az **UR** (Úr?) parancsát teljesítvén közelebb lépve a gyertyához lánggra lobbantom az Realm Örzőjét. **ÉS KEZDETÉT VESZI AZ BÉKE VALA, ÉS AZ EMBEREK ÚJBÓL VISSZATÉRNEK LAKHELYEIKRE, ÉS ÁLLATJAİK ÚJBÓL SZAPORODNAK, ÉS ÉLETÜK EZENTÚL ÚJBÓL AZ BIRODALOM VÉDELME ALATT ÁLL!!!**

End-Sequence

Amikor újból kinéztem az ablakon immár szobám falaiból, láttam, hogy a Blight fokozatosan visszahúzódik, és eltűnik a környékről. Szóltak odalentről, hogy megkezdődött az ünnepség, és egyes-egyedül csakis Én hiányoztam róla, így hát lementem közéjük. Másnap a helyi nyúzbán dicsőítettek. Olvasóim! Ne szomorodjatok el, hogy kalandunk ezzel véget ért! Valóban véget ért? Nem tudom biztosan. Mind ahogy azt sem, hogy találkozunk-e még negyedszer. Én is csak ezt mondhatom: **ERRE CSAK AZ IDŐ FOG VÁLASZT ADNI!**



Sierrák a nagy sikerű Quest-sorozatok után egy újabb stílussal próbálkoztak meg, a horror-kalandjátékkal. A **Phantasmagoria** Roberta Williams-nek, a *King's Quest* sorozat szerzőjének alkotása. Egy kicsit ugyan hosszúra sikeredett (7 darab CD-n került a boltokba), de egyszer mindenképpen érdemes megnézni. Élő szereplőkkel vették fel az eseményeket, a gyönyörűen megrajzolt hátttereket pedig utólag montírozták mögéjük. A zenét is fantasztikusan sikerült összehozniuk a cselekménnyel. A fő téma leginkább a *Carmina Burana*-ra hasonlít, és nagyon feldobja a játék hangulatát.

A program DOS és Windows alól is játszható. DOS alatti futtatáshoz egy minimum 25 Mhz-s 486-os szükséges, 8 MB memóriával, VESA kompatibilis videokártyával, egy hangkártyával és egy egerrel. Windows-os használat esetén a 25 Mhz-s minimum 66 Mhz-re nő, VESA-s monitorkártya helyett pedig 256 színű 640*480-as felbontásra képes kártyát kérnek (Bár ez így nem megfelelő meghatározás, mert a kártya sebessége is számít. Egy 1 MB-s Trident 8900-as kártya például lassúnak bizonyult a program tesztje szerint.)

A főmenüben öt menüpont áll rendelkezésünkre:

Watch Intro - A bevezető képsorok megtekintése.

Start New Game - Új játék kezdése. Meg kell adnunk a játékunk nevét, majd ki kell választanunk azt a fejezetet, ahonnan kezdeni szeretnénk a történetet. Hét részből áll a történet, minden CD-n egy található. Ha nem az első fejezettel kezdünk, akkor az addig megszerezhető tárgyak automatikusan a birtokunkba kerülnek.

Itt térnek ki a kétféle játszási üzemmódra. A készítők ugyanis gondoltak a gyengébb idegzetűekre, ezért készítettek egy úgynevezett *censored* módot, amit kiválasztva a játék folyamán a félelmetesebb jelenetekben mozaikosítja a kép néhány részletét. Ha ezt a módot választjuk, ki kell találnunk egy jelszavat, aminek segítségével a későbbiekben vissza tudjuk állítani a programot normál üzemmódba. A jelszó elfelejtése esetén újra kell installálni a játékot.

Continue Old Game - Elmentett állás folytatása.

Quit - Kilépés a játékból.

About - Rövid használati útmutató, valamint a készítők névsora.

A játék kezelése

Egyetlen kurzor mozgatható az egérrel, de ez minden szükséges funkciót betölt. Ha a kurzor vörös színűre vált, akkor azon a területen lehet csinálni valamit (például felvenni egy tárgyat, leülni egy székre vagy kinyitni egy ajtót).

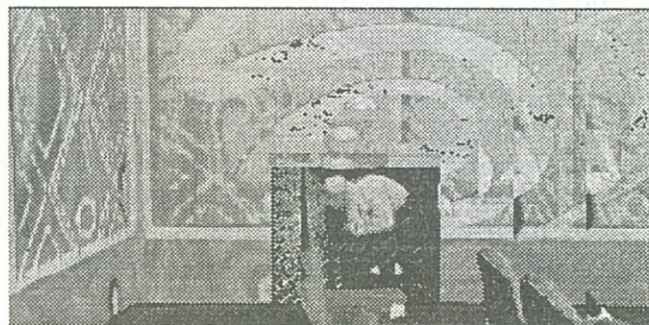
Ha felvettünk egy tárgyat, az a képernyő aljára kerül. Nyolc hely van fenntartva különböző eszközök számára, többre nem is lenne szükség a játék folyamán. Ha egy tárgyat kiválasztunk a nálunk levők közül, akkor a kurzor átváltozik a tárgy alakjára, és ekkor azt a tárgyat használhatjuk, vagy a jobb oldali szemre clickelve megvizsgálhatjuk a tárgy 3D-s képét. Ezt úgy forgathatjuk, hogy az ablak jobb illetve bal oldalán nyomjuk meg az egér gombját. Egyes tárgyak rejtett funkcióit úgy találhatjuk meg, hogy a tárgy felett végigvisszük a kurzort, és ha az valahol pirosra változik, akkor ott van valami speciális lehetőség.

Az alsó sorban látható 'P' ikon egy újabb menübe juttat. Itt menthetjük el az aktuális játékot, tölthetjük vissza az előzőt, változtathatjuk a hangerőt, valamint a kép méretét és minőségét. A felső sáv azt jelzi, hogy hol tartunk a történetben. A jobb alsó részen található *rating* funkcióval bármikor átválthatunk *censored* módba.

Az aktuális állás elmentésére játékonként egy **könyvjelző** áll rendelkezésre. A hetedik fejezetben levő üldözés kezdetekor megváltozik a mentés funkció. A menüből ilyenkor nem lehet azt elérni, de a program automatikusan elmenti az állást az olyan helyzetekben, ahol valamit elronthatunk, így ha nem sikerül időben reagálnunk a történetekre, akkor onnan folytathatjuk a játékot. A főmenüben ilyen esetben egy új menüpont jelenik meg *Watch Movie* néven. Ennek hatására a gép először lejátsza az üldözést addig a jelenetig, ahol hibáztunk, és ott kapcsolódhatunk bele a játékba.

A kép alsó felén bal oldalon található fej a *Hintkeeper*, melyre ráclickelve segítséget kérhetünk a játék folyamán. (Igaz, hogy ez nem mindig konkrét segítséget jelent. Például: "a megismerés tudás" mondattal arra utal, hogy nézzünk körül a szobában.) Az első hat fejezetben felolvassa nekünk a teendőinket, a hetedikben pedig a képernyő alsó felén íródik ki a szöveg.

A leírás stílusa miatt egy-két lépést nem írtam le részletesen. Az egyes helyiségek megtalálását rátok bízom, nem olyan nehéz feladat. Ahol *Adrienne* beszélget valakivel, ott általában addig kell folytatni a beszélgetést, amíg a kérdezett illető ki nem fogy a szövegből. A hetedik fejezetben az üldözés folyamán végig nagyon gyorsan kell cselekedni.



Prológus

Egy fiatal, hosszú hajú férfi érkezett **Nipawomsett**-be. A közeli dombtetőről pár képet csinált fényképezőgépével a kisvárosról, majd a valamivel arrébb levő szigeten fekvő kastélyról és annak bejáratáról...

Adrienne álmában egy homályos alagúton száguldott végig. Kések, kardok, véres arcok, kígyók, varázsládák, levágott végtagok s más félelmetes tárgyak repültek el mellette a sötétben...

Adrienne egy székre kötözve látta magát, felette egy hatalmas bárd csapkodott ide-oda. Félelmében csak ordítani volt képes, miközben megpróbált szabadulni a székből...

Adrienne riadtan ébredt álmából, a szokottnál gyorsabban kapkodta a levegőt. Hirtelen egy maszk csapódott az arcára....

Adrienne felült az ágyán, hangos lihegésére *Don* is felébredt.

— Csak egy rossz álmom volt. — nyugtatgatta feleségét — Sose félj semmitől, én mindig itt leszek, hogy megvédjelek.
S a férfi védelmező karjai érzékenyen fonódtak Adrienne köré.....

1. fejezet

október 16. vasárnap, 9:00

Don és Adrienne a konyhaasztalnál ült.

— Jó reggelt, drágám! — üdvözölte *Adrienne* férjét.

— Jó reggelt, szívem!

— Kérsz egy kávét? — kérdezte *Adrienne*.

— Igen, egy jó nagy csészével. — felelte *Don* — Valaki nem hagyott aludni az éjjel.

— Szörnyen sajnálom. Rettenetes álmom volt.

— Talán az új ház miatt van.

— Lehet. De elég furcsának találok ezt a helyet.

— Igen, más, mint az eddigi. Elég bizarr illetve lehetett aki építtette.

— Szervusz *Spaz!* Hogy vagy? — köszöntötte *Adrienne* a macskát.

— Mit fogsz csinálni a mai napon, szívem? — fordult hozzá *Don*.

— Még nem tudom. Talán kicsomagolok pár dolgot, majd elkezdem felfedezni a házat. És te?

— Láttad az első emeleten azt a kis fürdőszobát?

— Igen.

— Nagyon megtetszett nekem. Azt hiszem, átalakítom sötétkamrává. Egy hétig biztos el leszek vele.

— Jó ötlet.

— Mi van ebben a dobozban? — mutatott *Don* az asztalra.

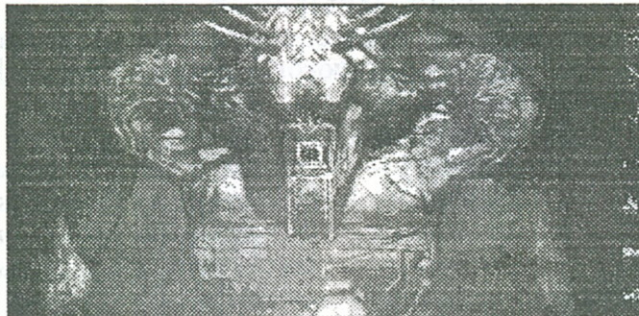
— Nem tudom, még nem néztem meg. — mondta *Adrienne*, miközben felállt és kinyitotta az asztalon álló kartondobozt. — Régi ajándékok. Nézd meg ezt. Emlékszel rá?

— Tőlem kaptad egyszer.

— Igen, egy karácsonykor.

— Persze, emlékszem. El is teszem a zsebembe, hogy mindig emlékeztessen rád.

— Jó munkát, de azért ne dolgozd agyon magad! — búcsúzott el férjétől.



Adrienne felállt az asztaltól, és a kis konyhaszekrényhez ment. Kinyitotta a fiókot, és kivett belőle egy gyufásdobozt. Megfordult, és kinyitotta a szemközti ajtót. A sötétben semmit se látott, ezért meggyújtotta a feje fölé lógó lámpát. A kamrában volt. Lehajolt a szőnyeghez, és végighúzta rajta a kezét. Középtájt valami mélyedést érzett. Felhajtotta a szőnyeget, ami alatt egy csapóajtót talált. Megpróbálta felnyitni, de nem sikerült. Felállt, lekapcsolta a villanyt, és visszament a konyhába. A másik ajtó az étkezőbe vezetett. A kandalló fölött egy kép függött. Valószínűleg a ház valamely régi tulajdonosát ábrázolta. Leguggolt, és felvette az odaállított piszkavasat. A szomszéd falon egy nagy falitükör volt. Belenézett, és megigazította frizuráját. Figyelmét elkerülte, hogy a festmény, amit az imént nézett meg, nem egyezett meg a tükörképével...

Visszament a kamrába, és a piszkavassal megpróbálta felnyitni a lejárót. Némi erőlködés után sikerült megemelnie a csapóajtót, és elindult lefelé. A nagy sötét miatt azonban pár

lépcsőfok után visszafordult. Eszébe jutott, hogy van nála pár szál gyufa, így meggyújtotta az egyiket, és azzal indult el ismét lefelé. A borospincébe érkezett, ahol egy hirtelen légáramlat elfújta a gyufáját. Gyorsan elővett egy másikat, és meggyújtotta vele a falon levő olajlámpát. A földön *Adrienne* egy kalapácsot talált. Megnézte a hordókat is. Az egyik tetejét megérintve porfelhő szállt fel. Az oldalát megkopogtatva üresen szólt. A másik csapját megnyitva kicsöppent pár csepp a vörösborból. Ujját alátartva megízlelte, és megállapította, hogy finom volt. A hátsó sarokban egy láncot talált a falon, de nem tudott vele semmit se kezdeni, így visszaindult a lépcsőhöz.

Az étkezőn keresztül a hallba ment. A kandalló felett itt is egy kép lógott. A földről felvette az ott heverő újságot, majd leült a heverőre a macska mellé.

— Hozzászoktál már az új környezethez? — szólt a macskához, miközben megsimogatta. A macska nem felelt...

A zongorához sétált, és megtekerte a rajta levő kurbelit. Zeneszó töltötte be a termet. A bárpult hátsó részén üvegekre lett figyelmes. Az egyiket kézbe véve valami furcsa feliratot olvasott le a címkéről, de nem jött rá, mi lehet az.

A pult melletti nagy szárnyasajtót nem tudta kinyitni, mert zárva volt.

— Sebaj, — gondolta — majd elnézek az ingatlanügynökhöz, hátha nála maradt egy-két kulcs. Felgyalogolt a lépcsőn, és belépett a jobbra levő helységbe, *Marie* hálószobájába. A szekrényen egy csomag jóskártyát talált, amit eltett a zsebébe. Az ágy melletti tükrös kisasztal fiókjában egy levél volt.

"Kedves Gaston!

Olyan régen láttalak! Jövő héten Zoltan estélyt rendez. Akkor találkozhatnánk.

Angyalom, hogy vagy? Sose felejttem el édes csókjaidat, és erős karjaid, melyekkel védőn átölelsz.

Pedig milyen nagy szükségem lenne a védelmedre. Az az érzésem, Zoltan gyanakszik. állandóan figyel engem. Talán elmenekülhetnénk innen örökre. Csak akkor vagyok nyugodt, amikor rád gondolok.

Szeretett Marie-d."

A szöveg elolvasása után átment a szemközti szobába. *Carnon*nak, a villa száz évvel azelőtti tulajdonosának hálószobájába jutott. Az asztalon egy doboz állt, melyben egy gyűrűre lelt. Miután megnézte, visszatette a helyére. A nagy fiókosszekrény egyik fiókjában egy cigarettatárca feküdt, melyben három darab cigaretta volt. Lefeküdt az ágyra, hogy kipihenje eddigi fáradalmait. Hamarosan mély álomba merült.

Egyszer csak úgy érezte, mintha karok nyúlnának ki az ágyból, hogy elragadják. Felébredt, gyorsan felugrott a heverőről, majd kiabálni kezdett:

— *Don! Don!*

Férje hamarosan rátalált.

— Mi van, szívem? — kérdezte a halálra rémült *Adrienne*-től.

— Az ágy... Kezek ragadtak meg, mikor ráfeküdtem.

— Ugyan, itt nincsenek kezek — mondta *Don*, miközben leült az ágyra.

Adrienne némiképp megnyugodott, gondolva, hogy valószínűleg csak álmodta az egészet, és férje után ő is távozott a szobából.

A folyosón továbbhaladva egy kis szobába jutott, ahol az előző lakók minden bizonnyal útiemlékeiket őrizték. A tükörbe nézve ismét megigazgatta haját. Megérintette a széket, mikor hirtelen áram rázta meg, így azt nem piszkálta tovább. A gramofont nem sikerült elindítania. Kiment a helyiségből, és a bal oldali ajtón a sötétkamrába lépett, ahol férje éppen a mosdó alatti lefolyót szerelte.

— Segíthetek valamit? — kérdezte.

— Nem, köszönöm, egyedül is megy. — felelte *Don*.

A szemközti ajtón át a második emeletre vezető lépcsőhöz jutott. A jobb oldali ajtó zárva volt. Alaposabban szemügyre véve megállapította, hogy a kulcs benne van a zárban, de belülről. A szomszéd szobában egy szekrény és egy gyerekágy volt. A szekrény tetejéről levette a plüssmackót, melynek eközben leesett a feje. Visszatette, majd a kiságyhoz ment, ami fölött szürkés füstfelhő terjengett. Kezével belenyúlt a furcsa anyagba.

— Mi lehet ez? — kérdezte magától félhangosan, miközben nadrágjába törölte kezait.

A folyosó saját hálósobájához vezetett. Az éjjeliszekrény fiókjából kivett egy ötdolláros bankjegyet, majd az ablaknál álló íróasztalhoz ment. *Adrienne* meglepődve tapasztalta, hogy valaki kikapcsolta a notebookját.

Kiment a szobából, és a balra levő, üvegkupalás terembe indult. A kanapénál egy érdekes szobor állt. Tetején üveglapok voltak, melyek közül az egyikre egy sárkány körvonalai voltak festve. A közeli állványon egy festményt látott, majd megpillantott egy másikat is, ami a földön feküdt. Egy edényt is talált, melyből egy kötény került elő. Nagy 'H' betű volt a szövetre hímezve. Visszament a sötétkamrába férjéhez, aki épp végzett a vízvezeték szerelésével.

A főbejáraton keresztül *Adrienne* kisétált a kertbe. Autójához ment, beszállt, és a közeli kisvárosba hajtott. A kocsiból kiszállva balra indult. Egy öreg házhoz ért. A nagytermetű házőrző kutya vadul ugatni kezdett. Ennek ellenére kivette a levélládából a benne levő levelet, melynek alapján megtudta, hogy a házban *Mr. Malcolm Wylmshadow* lakik. Megsimogatta a kutyát, de az továbbra se hagyta abba az ugatást. A város központja felé vette útját. A vegyesboltot és a régiségkereskedést zárva találta, így az ingatlanügynökhöz ment be.



— Jó napot! A férjemmel, *Don Gordonnal* a napokban vettünk itt egy házat, de néhány ajtó zárva van. Nem lehet, hogy magánál maradt egy-két kulcs?

— Nem, én minden kulcsot át szoktam adni ügyfeleimnek.

— De én egészen biztos vagyok abban, hogy mi nem kaptuk meg mindet — erősködött *Adrienne*.

— Sajnálom, most nem tudok a segítségére lenni. Nézze meg az irattartóban!

Adrienne kinyitotta a kis szekrényt, ahol némi keresgélés után rá is lelt egy kulcsra a nevükkel ellátott dossziében.

Elégedetten utazott haza, ahol rögtön kipróbálta ezt a kulcsot. A hallban levő nagy ajtót így sem sikerült kinyitnia, ezért keresett egy másik zárat. A zongorától balra egy kis folyosó nyílt, melynek végén egy újabb ajtót pillantott meg. A kulcs segítségével a könyvtárba jutott. A szoba közepén álló asztalon egy újságot látott. Egy régi mágusmagazin volt, 1887-ből. *Carno* londoni showjáról talált benne egy érdekes cikket.

“Riporterünk Carno Phantasmagoria-showját nézte meg tegnap este, a londoni Egyiptomi színházban. Véleménye szerint az előadás félelmetes, nagyszerű és hihetetlen volt. A padsorok között több nő ájult el a show véres életszerűségének hatására. Carno előadásai nem a gyenge idegzetűek számára készültek. Okkultizmus, kínozási eszközök, testrészek amputációja, fekete mágia, ezek a show fő alkotóelemei. Mindezt szörnyű kiáltások, sikolyok és félelmetes orgonazene kíséri. Akik szeretik a borzongást, semmiképpen se szalasszák el megnézni a mágus műsorát.”

Az íróasztalhoz ment, és kihúzta a fiókot. Egy levelet talált benne, melyet *Carno* írt.

“Kedves Jeremiah!

Tudomásomra jutott, hogy egy egészen egyedülálló könyv került a birtokodba, mikor télen Egyiptomba utaztál. Tudom, hogy ez a lelet számos értékes információt tartalmaz ősi mágikus szertartásokról. Nagy szükségem lenne rá. Amint te is tudod, néha nagyon akadályoz engem az, hogy nem tudom teljesen irányításom alá vonni a körülöttem levő világot. Az én úgy nevezett ‘mágiám’ valójában nem sokkal több, mint illúzió.

A következő hónapban Párizsban lesz előadásom. A városban leszel akkor? Ha igen, akkor feltétlenül szeretnék találkozni veled, hogy belepillanthassak fantasztikus szerzeményedbe. Ha ez a könyv valóban hiteles, hajlandó vagyok jelentős összeget felajánlani érte.

Várom válaszod, remélem, hamarosan találkozunk

Zoltan”

Az asztal sarkán egy kis szobor állt. Felvette, és közelebből is szemügyre vette. Az alakzat tetején egy gombra lett figyelmes, melyet megnyomva egy kés ugrott ki a szobrocska aljából. *Adrienne* a tűzhelyhez ment. A falat vizsgálva véletlenül betolta az egyik téglát. A lyukon át egy kápolnába látott be. Megpróbálta megnövelni a nyílást a kalapáccsal és a piszkavassal is, de nem járt sikerrel. Eszébe jutott a papírvágó kés, amit az imént talált. Ennek segítségével sikerült megfelelő mennyiségű téglát kibontania ahhoz, hogy átférjen a lyukon.

Az oltáron egy vaskos könyv feküdt. Felvette, az olvasóállványhoz vitte, majd felnyitotta. *Carno* családfáját találta benne. Egyszer csak egy halk koppanást hallott. Az oltárra nézett. Az ott fekvő doboz pántjából esett ki egy szög. Odament, és kinyitotta a dobozt, amiből zöld füst képében a Gonosz távozott az emelet felé, egyenesen a sötétkamrába.

Adrienne felrohant férjéhez, aki éppen a földről tápázkodott fel, a fejét fájlalva.

— Mi történt, drágám? — kérdezte ijedten férjét.

— Azt hiszem, semmi, csak bevertem a fejem a mosdó aljába. — felelte *Don*.

2. fejezet

október 17. hétfő, 10:00

Adrienne a hálósobájában üldögélt íróasztalánál, mikor férje kiáltását hallotta:

— *Adrienne*, merre vagy?

— Itt fent!

— Hol? — kiabált újra *Don*.

— Itt, a hálósobában!

Kis idő múlva *Don* felért hozzá.

— Mit csinálsz? — kérdezte feleségétől.

— Éppen a számítógéppel dolgozom.

— Megvetted már a lefolyótisztítót, amit kértem?

— Micsodát? Lefolyótisztítót?

— Ne értetlenkedj! Már többször kértelek, hogy vegyél nekem lefolyótisztítót, de nem tetted meg!

— Már mondtad nekem, hogy a mosdó el van dugulva a sötétkamrában, de arra nem kértél meg, hogy vegyek neked lefolyótisztítót. Emlékeznék rá, ha mondtad volna.

— Tudod, ez teljesen rád vall! Mindent megteszek érted, de te állandóan csak a magad dolgaival vagy elfoglalva, mint például most is!

— Micsoda? Egyáltalán nem értem mi bajod van!

— Rendben, legközelebb, ha valamire szükséged lesz, ne hozzám gyere segítségért! — ordította *Don*.

— Jól van, elmegyek és megveszem azt a vacak lefolyótisztítót! — kiáltott férje után, majd ő is kiment a szobából.

Adrienne lesétált a földszintre. Zenét hallott az emelet felől. Felszaladt az emlékek szobájába. A gramfon volt az.

— Különös — gondolta, majd leállította a lemezjátszót.

Kiment a ház elé, autójába ült, és a városba hajtott. A régiségkereskedőhöz ment. Benyitott az ajtón. A tulajdonos éppen telefonált, így *Adrienne* az egyik tárlóhoz sétált. Egy kereszt megtetszett neki, megkérdezte az árát.

— Elnézést, érdekelne az a kis kereszt, ami ki van téve.

— Ű igen, az egy nagyon érdekes fészület. Titánból készült.

— Nem is tudtam, hogy titánból is készítenek ékszereket.

— Éppen ez az, ami miatt egyedülálló ez a darab.

— Mennyibe kerül?

— 2200 dollárba.

— Kár hogy ilyen drága...

— Sajnálom. Szóljon, ha bármiben segítségére lehetek.

Bemutatkozott a tulajdonosnak.

- Én *Adrienne Delaney* vagyok, nemrég költöztem ide a közelbe, és lenne néhány kérdésem...
- Jól hallottam, ön *Adrienne Delaney*?
- Igen. — felelte *Adrienne*.
- A híres író?
- Igen.
- Engedje meg hogy autogrammot kérjek öntől. Nagyon tetszett a legutóbbi könyve.
- Természetesen. — válaszolta, majd aláírta az eléje nyújtott lapot.
- Hallottam, hogy maga vette meg a *Carnovasch* kastélyt. — szólalt meg a tulajdonos — Ha bármi kérdése van, forduljon hozzám bizalommal.
- Igazán köszönöm...
- Szólítson csak *Lou*-nak.
- Mondja *Lou*, mit tud a *Carnovasch* kastélyról?
- Az egy nagyon furcsa hely, azt mondják, kísértetek lakják. *Carno* szellemét szokták emlegetni.
- Megöltek benne valakit?
- Nem tudom biztosan, de legyen óvatos.
- Lakott valaki a *Carnovasch* kastélyban *Carno* halála után?
- Igen, úgy hallottam, valaki beköltözött tíz évvel később, és múzeumot rendezett be. De az utóbbi időben lakatlan volt.
- Tudna valamit mondani *Carno*-ról?
- Érdekes ember volt. Bűvészmutatványjaival az egész világot beutazta. De az az érzésem, hogy a jobban érdekelte a mágia sötét oldala... Más is eszembe jutott közben: összesen ötször nősült.
- Hogyhogy?
- Két vagy három felesége meghalt, de a többről nem tudni semmit.
- Volt *Carno*-nak gyereke?
- Igen, egy kislánya, azt hiszem. Valami történt vele, de nem tudom, mi. Miért kérdezi?
- Csak kíváncsi vagyok a kastély történetére. Hogyan halt meg *Carno*? — kérdezősködött tovább.
- Nem tudom pontosan. Valamikor az 1890-es évek végén történt. Egy éjszaka szörnyen összeveszett a feleségével, *Marie*-vel. Másnap reggel mindkettőjükre holtan talált a rendőrség.
- Hova temették?
- A kastély kriptájába, *Marie*-vel együtt.
- Elnézést kérek, hogy feltartottam, köszönöm a sok érdekes választ.
- Nagyon szívesen. Jöjjön máskor is!



Adrienne átsétált az ingatlanügynökhöz, aki éppen egyik ügyfelével volt elfoglalva, ezért úgy gondolta, benéz inkább a szemközti vegyesboltba.

- Jó reggelt! — üdvözölte az eladó.
- Jó reggelt! Tudna valamit adni, amivel egy eldugult lefolyót lehet kitisztítani?
- Igen, azt hiszem, van itten valami. Megvan, — mondta, egy fehér dobozzal a kezében — ez az. De legyen vele óvatos, mert nagyon erős savas szer. 4 dollár 95 cent lesz.
- Adrienne* elővette az eddig zsebében lapuló ötdolláros és átadta a boltosnak, aki beütötte a pénztárgépbe a tisztító árát. Rövid gondolkodás után *Adrienne* bedobta a visszajárót a pulton álló perselybe.

PC-s játékok 4.

- Tudja, ebbe a kis városkába nagyon ritkán jönnek látogatók. — szólalt meg az eladó — Maga új errefelé?
- Igen, férjemmel nemrég vettük meg a *Carnovasch* villát. — válaszolta *Adrienne*.
- A *Carnovasch* villát? Szóval maguk költöztek oda...
- Mondja, miért viselkedik mindenki olyan furcsán, amikor erről beszélek?
- Nem tudja? Azt beszélik errefelé, hogy a kastélyban szellemek járnak. Egy varázsló szelleme. Nem jut eszembe a neve.
- *Carno*? — segített neki *Adrienne*.
- Igen, *Carno*-nak hívták. Azt mondják, száz évvel ezelőtt megölte a feleségét. Azóta furcsa dolgokat hallani arról a helyről.
- Miket?
- Nem tudom pontosan, de ha érdeklí, menjen el *Malcolm*-hoz. A város szélén lakik egy öreg házban. Ő jól ismerte *Carnot*, gyerekkorában jó barátja volt a mágusnak..
- Gyerekkorában? Hány éves ez a *Malcolm*?
- Senki se tudja pontosan, de már nagyon idős lehet. Valószínűleg több mint száz éves.
- Köszönöm a segítséget.
- Szívesen. Viszontlátásra!



Az üzlet hátsó részén egy hordó állt. *Ingyenes levescsont!* — hirdette a rajta levő felirat. *Adrienne* kivett belőle egy nagyobb darabot, és eltette. Visszament *Lou*-hoz, aki egy vastag könyvet mutatott neki.

— Az előbb megfeledkeztem valamiről. Anyám elég sok cikket gyűjtött össze annak idején *Carno*-ról. Ide teszem a tárolóra, ha bármi érdekelné belőle, csak nézzen benne utána.

Adrienne visszasétált autójához, és haza hajtott. BMW-jéből kiszállva bement a csűrbe. Benézett a fa állványzat alá, melynek tetejéről macskája ugrott rá ijedten.

— Te jó ég, *Spaz*! Mi ütött beléd?

Kézbe vette és megsimogatta, de a macska kiugrott karjaiból. A csűr egyik falánál néhány lábost talált. Hirtelen megérintette valaki a vállát

Don volt az.

— Mit keresel itt? — kérdezte tőle.

— Csak körbenézek.

— Akkor láthatod, hogy nem vagyunk egyedül ezen a szigeten! — nyugtalankodott *Don*.

— Ugyan, lehet, hogy már régen elmentek innen.

— Nem szeretném, hogy erre mászkálj! Maradj csak a házban! — mondta *Don*, majd elment.

Adrienne utána sietett a sötétkamrába. Az ajtót zárva találta, de a zörgésre férje kinyitotta az ajtót. *Adrienne* odaadta neki a lefolyótisztítót.

3. fejezet

október 20. csütörtök, 12:30

Adrienne és *Don* a kertben piknikeztek.

— Milyen szép ez a mai délelőtt! — mondta *Adrienne*.

— Az, de sajnos be kell fejeznem a munkáimat.

- *Don*, azért néha pihenhetnél is.
- Most semmiképpen nem tudok pihenni, mert határidős megrendeléseim vannak. — felelte a férfi, miközben fejéhez nyúlt.
- Mi bajod van, drágám?
- Semmi, csak a fejem fáj. — válaszolta, majd bement a házba.
- Adrienne* elkezdte összehajtogatni a pokrócot. Eközben egy alakra lett figyelmes, aki az egyik fa mögött bújkált. Odament a fához.
- Hahó! Van ott valaki? — kiáltotta abba az irányba, de senki se válaszolt.
- Ahogy nézelődött, egyszer csak egy kéz fogta meg a vállát. Ijedten fordult hátra.
- Ne fusson el, nem bántom! — kiabálta a nagy darab, bamba képű, de fiatalnak kinéző férfi.
- Ki maga? — kérdezte *Adrienne*.
- *Cyrus* vagyok. Édesanyámnak segítségre van szüksége a csürben. Kérem, segítsen! — kérte a lányt, majd elrohant a kertből.
- Adrienne* a látszólag szellemi fogyatékos gyerek után indult. *Cyrus* anyját, *Harriet*-et az állványon pillantotta meg, amint az azon levő lyukban kalimpált lábaival. Szürke kötött pulóver volt rajta. Fején kis piros sapka alól hosszú, göndör, ősz haj lógott ki.
- Segítség! Nem tudok kimászni innen! Segítség! — ordította *Harriet*.
- Mi történt magával? — kérdezte *Adrienne*.
- Beszorultam ide. Kérem, segítsen!
- *Cyrus*, mi történt?
- Nem tudom. Beszorult oda föntre. Könyörgöm, segítsen neki kiszabadulni!
- Siessen már! Nagyon fáj! — kiabálta az idős hölgy.
- Adrienne* felmászott a létrán, és a vasvillával magához húzta a csörlőt. Beakaszotta a kampót a nő ruhájába, majd szólt *Cyrus*-nak, hogy húzza meg a kötelet.
- óvatosan húzd, nehogy megsérüljön az édesanyád.
- Nagy nehezen sikerült kiszabadítani *Harriet*-et. Lehajolva a lyukhoz, *Adrienne* egy szöveget talált a fában. Kiszedte a kalapáccsal, és zsebre tette. Ezek után lemászott a létrán, s odament *Cyrus*-ékhoz.
- Köszönjük, hogy megmentett. — mondta *Harriet*. — *Harriet* vagyok, ő pedig a fiam, *Cyrus*. Az edényekhez mentek, és enni kezdtek. *Adrienne* utánuk sietett.
- Még egyszer köszönjük a segítséget.
- Igazán nincs mit, mindenkit érhet baleset. De most sajnos távozniuk kell, ez magánterület.
- Igen, tudom, már gondoltam erre, mikor megláttam az autójukat. De szüksége lehet ránk.
- Magukra?
- Igen. Segíthetünk a házat rendben tartani. Sok munka ám az két embernek! A fiam bármit meg tud csinálni, amit csak mondanak neki. És nem kérnénk semmit, csak szállást.
- Na jó, rendben van, holnap kezdhetik a munkát.
- Adrienne* tovább kérdezősködött, majd bement a házba.
- A második emeleti zárt ajtóhoz ment. Becsúsztatva alá a hallból hozott újságot, majd a szöggel kipiszkálta a kulcsot a zárból. A papír segítségével áthúzta a lepottyanó kulcsot, majd kinyitotta vele a zárat. A toronyba jutott. A lépcső tetején egy újabb ajtó állta útját. Kinyitotta és belépett a szobába. A fal melletti kis szekrényen egy könyvet talált. '*John Polidori: A vámpír*' című műve volt. Az első oldalon egy kézzel írt ajánlást vett észre: *Malcolm-nak Zoltan-tól*.
- Ez az a pasas lesz a városból. — gondolta.
- Kinézett az ablakon. Egy üvegházat látott a távolban.
- Lement a lépcsőn, majd hálósobájába indult. Sírást hallott. A gyerekszobába sietett. A hang felerősödött. A hintaszék hirtelen *Adrienne* felé fordult, és mozogni kezdett. Valaki altatódalt énekelt. Körülnézett, de senkit se látott. Közelebb ment a székhez, de továbbra sem vett észre semmit.
- Hálósobájában íróasztalához ült. Notebookja bekapcsolva állt. A képernyőn a sok összevissza betű között két értelmes szót fedezett fel: **VESZÉLYBEN VAN**.
- A városba indult, *Malcolm* házához. A kutyának odaadta a csontot, amit a vegyesboltból hozott el, majd bekopogott az ajtón. Egy nő nyitotta ki, de nem engedte be. *Adrienne* ismét kopogtatott az ajtón, és átadta a hozott könyvet. Kis idő múlva a ház nappalijában állt.

Malcolm háttal ült neki egy karosszékekben.

— Jöjjön ide. — szólalt meg rekedten az öregember. — Szóval maga lakik a *Carnovasch* villában.

— Igen, uram. — felelte *Adrienne*.

— És megtalálta a könyvemet.

— Megtaláltam, uram.

— Ne nevezzen uramnak, öregnek érzem magam tőle.

— Akkor hogyan szólítsam?

— *Malcolm*-nak.

— Mondja, *Malcolm*, igaz, hogy *Carno* kastélyában élt gyerekkorában? S tényleg a toronyszobában lakott?

— Igen, igen. Az volt az én szobám.

— Milyen ember volt *Carno*?...

— Most nekem lenne egy kérdésem. — vágott közbe az öregúr. — Utána távoznia kell.

— Mi lenne az?

— Mondja, milyen a ház? Minden rendben van?

— Igen, azt hiszem.

— Ezt akartam hallani. Most mennie kell.

— De...

— Ne mondjon semmit... Kérem, menjen...

Hazament a kastélyba. A parkolóban *Don* fogadta.

— Hol voltál egész nap? — kérdezte.

— Mindenfelé. A városban. — válaszolta *Adrienne*.

— Mondtam neked, hogy maradj távol azoktól az emberektől.

— Milyen emberektől?

— Azoktól a hülye városi emberektől.

— De miért? Meg akarod szabni, hogy mit csináljak? Te mit csináltál egész nap?

— Törődj a magad dolgával!

— Rendben, de te se foglalkozzál az enyémmel!

— Erre még visszatérünk! — felelte ingerülten *Don*, és bement a házba.

4. fejezet

október 21. péntek, 7:00

Adrienne a fürdőszobában fésülködött. *Don* jelent meg a háta mögött, és simogatni kezdte felesége nyakát.

— Hagyj békén — utasította vissza *Adrienne*, de a férfi tovább erőszakoskodott, a falhoz szorítva feleségét, s végül a lány kénytelen volt engedni neki...

Adrienne a hálósobából *Carno* szobájába ment le. A kisasztalon egy csillogó nyakláncra lett figyelmes. Kezébe vette. Beszélgetésre lett figyelmes.

— A szobádban találtam ezt, honnan kaptad?

— *Zoltan*, miről beszélsz?

— Pontosan tudod, miről beszélek. *Gaston* adta neked, ugye?

— Nem igaz! A múlt hónapban vettem Londonban.

— Ne nézz hülyének, *Marie*. Figyeltelek titeket. Mindig a színpad mögött várt rád.

— Nincs igazad. Ő csak egy rajongó.

— Nem akarom látni többet.

— Dehát ő a kellékesed! Nem küldheted el az előadás előtt! Higgyél nekem, *Zoltan*, csak téged szeretlek.

— Szeretnék hinni neked...

— Mi lehetett ez? — töprengett magában *Adrienne*.

Lement a hallba, ahol *Harriet* várt rá.

— Bocsánat, de megfeledeztem az egésztől. Készen vannak a munkára?

— Igen, s várjuk utasításait.

— Nézzük. El kéne mosogatni a konyhában, fel kellene mosni a fürdőszobát, fel kell söpörni a padlót, és letörölni a bútorokat.

— Más valami?

— Lenne egy kérdésem, *Harriet*. Amikor kinéztem a toronyszoba ablakán, egy üvegházat vettem észre a sziget keleti részén. Nem tud valamit róla?

— Kérdezze meg *Cyrus*-t, ő biztos tud segíteni.

Harriet a konyhába ment, *Adrienne* utána sietett. Odaadta a nőnek a *Marie* szobájából elhozott kártyacsomagot.

— *Harriet*, ezeket a házban találtam. Én nem tudom használni, ezért magának adom, hátha tud kezdeni velük valamit.

— Köszönöm. Engedje meg, hogy jósoljak önnek.

— Ne fáradjon. — vonakodott *Adrienne*, de végül leült az asztalhoz *Harriet*-tel szemben.

— Húzzon nyolc lapot! — tartotta a kártyákat *Adrienne* felé majd a választott lapokat lerakosgatta az asztalra. — Ajjaj... Ez nem túl biztató.

— Miért, mit lát?

— A középső kártya a bolond. A többi hét lap az öt körülvevő energiát jelenti. Ez itt a szerelem. Ez így még nem is lenne olyan rossz, de ott a többi lap is. Ez a kettő az igazság és az erő. És ez jó, mert a bolond fel tudja használni ezeket. A többi négy pedig a lehető legrosszab négy lap. A hóhér, a torony, az ördög és a halál.

— És mit jelent mindez?

— Nem tudom pontosan megmondani. De attól tartok, sok problémával kell szembenéznie a közeljövőben.

— Köszönöm, *Harriet*, igazán érdekes volt.

— Várjon! Nem fejeztem még be.

— Köszönöm, de az igazat megvallva nem nagyon hiszek az ilyesmiben.

— Rendszerben, de azt tanácsolom, vigyázzon magára! — zárta le a beszélgetést *Harriet*.

Adrienne az étkezőn keresztül kiment a kertbe. A farakásnál *Cyrus* a macskát kergette. Amikor elkapta, *Adrienne* megszólította:

— Mit csinálsz a macskával?

— Csak játszom vele. — felelte *Cyrus*.

— Hagyd békén ezentúl! — ripakodott rá *Adrienne*.

Körbesétált a kertben, majd visszament a farakáshoz, ahol *Cyrus* már fát vágott.

— Mit tudsz a szigeten levő üvegházról? Tudod, hol van? — kérdezte meg tőle is *Adrienne*.

— Igen, tudom.

— Akkor légy szíves, vezess el oda.

— Rendszerben, kövessen.

Adrienne *Cyrus* után sietett, míg egy szakadékhöz nem értek. A fiú könnyedén átugrott rajta, de *Adrienne* nem merte utána csinálni. *Cyrus* visszaugrott a másik oldalra, és könnyedén kidöntötte az ott álló fát.

— Ez igen, erős kölyök vagy! — ámuldozott *Adrienne*.

— Bizony, anyám is mindig büszke rám...

— *Cyrus*! Merre vagy? — hallották *Harriet* kiáltását.

— Sajnálom, most vissza kell mennem — mondta a srác.

Adrienne átment a fatörzsön és tovább folytatta útját. Kelet felé tartott. A földön valami megcsillant. Lehajolt, és egy kis üveglencsét talált. Tovább haladt, és elért az üvegházhoz. Belépett. A földön egy kis ásót vett észre. Felvette. Egyszerre két alakra figyelt fel. Egy nő állt a középső asztalnál, és különböző virágokat ültetett agyagcserepekbe. Egy férfi jelent meg mögötte.

— *Zoltan*, mit keresel itt? — kérdezte a nő.

Carno odalépett hozzá, felvett az asztalról, a cserepek mellől egy hegyes kislapátot, és felesége szájába dőfte. A nő a földre esett, ahol *Zoltan* földet lapátolt a szájába...

Adrienne ijedten szaladt ki a házból. A parton egy távcső állt, amit megvizsgálva észrevette, hogy hiányzik róla egy lencse. Rárakta a zsebében levőt, majd belenézett.

— Minek az ablaka lehet az a toronyszoba mellett? — töprengett magában. Visszasietett a házba. Egy autó érkezést hallotta. A főbejáraton belépve egy férfival találkozott. *Mike* volt az, a telefonszerelő. *Adrienne* magára hagyta, és felment a toronyszobához. A falat megkopogtatva érezte, hogy vékony fából készült. Kalapácsával kiszedett néhány deszkát, majd belépett a padlásra.

Négy festmény állt a földön, *Carno* régi feleségeinek arcképe. Kinyitotta a mellettük levő ládát. Egy kitűzött talált benne, valamint egy nyakláncot. A láncon lógó medálban egy kisgyerek arcképe volt. Egy napló hevert még a doboz alján. Felvette és olvasni kezdte.

“1889. szeptember 14.

Kedves Naplóm!

Nagyon félek Zoltan-tól. Érzem, állandóan figyel. Hogy ölhetette meg a gyermekünket. Hogy tehetett ilyet? Az emberek azt hiszik, hogy gyermekünk halála baleset volt, de én tudom, hogy ez nem igaz.

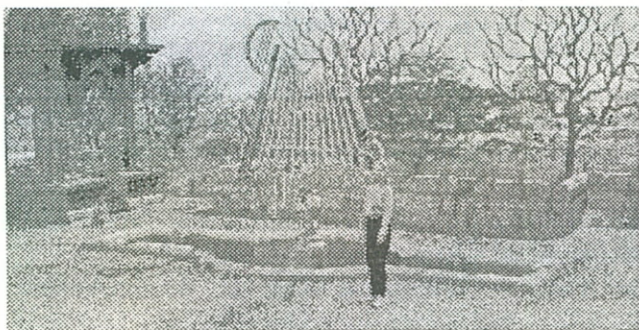
Mindig ilyen volt Zoltan? Emlékszem, régen még szeretett, de egy napon, mikor Párizsból visszajött, teljesen megváltozott.

Időm nagy részét az üvegházban töltöm. Ott vagyok a lehető legtávolabb Zoltan folyton figyelő szemeitől.”

Felállt, és megvizsgálta a mellette levő állványt, majd lement a földszintre. *Don* éppen *Mike*-kal kiabált.

— *Don*, maradj már csöndben. — kiáltott rá *Adrienne*. — *Mike*, jobb lesz, ha most elmegy — szólt a telefonszerelőhöz.

— Ne mondd nekem azt, hogy maradjak csöndben! — kiabálta *Don*, majd haragosan visszament az emeletre.



5. fejezet

október 31. péntek, 8:30

Adrienne úgy érezte, mintha véres könnycseppek potyognának szeméből, végigcsurogva arcán. Felült ágyában, de nem látott sehol semmit. Felkelt, és a számítógépéhez ment. A betűk közé ismét értelmes szavak kerültek. ‘*MENJ INNEN*’ és ‘*NE BÍZZÁL*’ olvasta le a képernyőről. A padlásra sietett. A tükrön furcsa füstszerű képződményre lett figyelmes. Belenézett, és egy félelmetes jelenetet látott. *Zoltan* képe jelent meg, amint egy furcsa székre kötözött nő fejét rögzítette két deszkalap közé. *Leonora* volt az, *Carno* egyik felesége.

— Ne, ne csináld ezt! Ne bánts! — kiabálta *Leonora*.

— Sose hagyd abba a beszédet, ugye? Folyton csak beszélsz és beszélsz! — mondta *Carno*, miközben egy láncot kezdett el húzni. A szerkezet működésbe lépett, és ahogy húzódott a lánc, úgy fordult el a szerkezet teteje felesége fejével.

— Ne!!! Ne bánts!!! Hagyd abba!!! — ordította *Leonora*, de *Zoltan* tovább húzta a láncot. — Segítség!!! Hagyd abba!!! — kiabált tovább a lány, de nyaka hirtelen egy nagyot reccsent...

Adrienne elborzadva ment le az első emeletre, az útiemlékek szobájába. A tükröt itt is köd vette körül. *Carno*-t pillantotta meg ebben is. *Regina*, *Carno* második felesége egy ágyra volt kötözve, szájába egy tölcser volt beletéve.

— Meghozta a vacsorádat! A kedvenceidet készítettem össze! Már a látványa is milyen ínycsiklandozó, nem igaz? — kérdezte, miközben a tálcán levő véres húscsücsöket felesége szájába kezdte tömni — egy kis finom patkányagy... békamáj... Még mindig éhes vagy? — de a szerencsétlen nő nem bírta sokáig, szemei kidülledtek, légzése leállt...

A földszinten *Cyrus* várt rá, aki a csűrbe hívta. *Adrienne* utánament. A kis épületben *Harriet* egy szeánszra várta.

— Üdvözöllek a szellemek világában. Kérlek, ülj le.

Adrienne és *Cyrus* leültek a kerek asztal mellé.

— Kezdődjön a szeánsz! — szólalt meg lelkesen *Harriet*.

Körben megfogták egymás kezét. Az idős hölgy látszólag transzba esett.

— Ó, szellemek, szóljatok hozzánk a sötétség világából! Adjatok jelet nekünk létezésetekről! Ó, félelem nélküli szellemek...

— Jajj, ne! — kiáltott fel *Cyrus*, amikor furcsa zöld anyag folyt ki anyja szájából az asztalra. Egy emberi arc formálódott belőle, és beszélni kezdett.

— Én, *Zoltan Carnovasch* megnyitottam az ajtót a sötétségbe. Kiszabadítottam a Gonoszt. Te vagy a választott. Csak te tudod visszaküldeni őt. Találd meg a sárkányt, az megmutatja neked az utat...

— Mi történt? — szólalt meg a magához térő *Harriet*.

— Hát nem tudod? — felelte *Adrienne*.

— Mit kéne tudnom?

— Sikerült, tényleg sikerült!

— Nem ugratsz?

— Nem, nem tenném azt veled.

— *Cyrus*, *Cyrus*! Sikerült! — rohant el örömeiben *Harriet*.

Adrienne a hátsó kertbe ment. A szökőkút medencéjében egy holttestet és macskájának tetemét találta.

— *Cyrus*! — kiáltott fel mérgesen.

Az étkezőben belenézett a tükörbe. A hosszú asztal tükröződött benne, és legnagyobb meglepetésére valami más is. *Carno*-t látta, egy újabb nő társaságában.

— Nézd ki van itt? — szólt *Victoria Zoltan*-hoz, miközben egy pohár bort nyújtott át — A kedves férjemnek. Tessék! — és férjére öntötte a pohár tartalmát.

— Tessék, ezt meg te kapod tőlem! — felelte *Carno*, miközben a poharat felesége szemébe nyomta...

Adrienne sikoltva távozott a konyhába, majd onnan lement a pinchébe, ahol egy nőt hallott sírni. A hátsó fülkébe ment, de senkit sem talált ott. Egy kéz nyúlt utána, de nem vette észre. Egér rohant el a hordók mellett, így megnyugodott, hogy valószínűleg azt hallhatta. Odament a kisebb hordókhoz, és megnézte közelebbről az egyiket. Hirtelen egy arc jelent meg benne, amitől annyira megijedt, hogy visszaszaladt a konyhába.

A hallba indult. Zenét hallott valahonnan.

— Mi a csuda lehet ez? — kérdezte félhangosan.

Kiment a kertbe, a folyó feletti kis pavilonba. A hídon egy piros rózsza nőtt ki. Felvette. Egy férfit és egy nőt látott beszélgetni a padon.

— Úgy örülök, hogy eljöttél. — szólalt meg a fiatal nő.

— *Marie*, állandóan rád gondoltam. — mondta *Gaston*.

— Angyalom, nagyon szeretlek... Nagy baj van. *Zoltán* tud az egészeztől. Megtalálta a nyakláncot. Azt mondtam neki, hogy Londonban vettem, de úgy érzem, nem hisz nekem.

— El kell jönnöd velem, *Marie*! Nem maradhatsz itt.

— Nem mehetek el. Megtalálna, bárhova is mennék, tudom jól. Megölne, ahogy a többi feleségével tette.

— Jövő héten *Zoltan* egy új szabadulással fog megpróbálkozni. Esetleg egy kicsit módosíthatnánk a szerkezetet, hogy ne sikerüljön neki.

— Próbáljuk meg. — felelte *Marie*.

Adrienne meglepődve vette észre, hogy a rózsaszál eltűnt kezéből.

A kastély második emeletére ment, az üvegkupolával fedett terembe. A sárkányos szobor a szoba közepén állt. Fény csillant meg rajta. *Adrienne* odament hozzá, és megérintette. Egy sárkány rajzolódott ki a falon. Megvizsgálta a megvilágított területet. Egy titkos ajtót talált. Bemászott rajta, s az bezárult mögötte. Egy kézzel hajtott liftet vett észre, ráállt, és lejjebb ment egy szinttel. A földön egy cigarettacsikket talált. A falon egy kisablakra lett figyelmes. Elhúzta a fedelet. *Marie* hálószobájába látott be innen. Kicsivel arrébb egy kar volt. Meghúzta, minek hatására egy újabb rejtekaajtó nyílt ki. Benézett a szobába, majd visszafordult az alagútba.

A másik lifttel még egy emelettel lejjebb került. *Adrienne* először balra indult, de a lefelé vezető lépcső hirtelen abbamaradt, így visszafordult. A másik folyosón a kastély házi színháztermébe jutott. A színpadon egy szék állt. Megnézte közről is. Eszébe jutott, hogy álmában egy ilyenben ült. Benézett az öltözőbe. A falon *Carno* egyik előadásának plakátja lógott.

A nagy szárnyasajtón a nappaliba jutott. A kandalló melletti heverőn férjét találta, amint részegen, hangosan horkolva aludt.

— Nem törődöm veled többet. Lefekszem aludni. — szólt hozzá *Adrienne*, de *Don* nem ébredt fel.

6. fejezet

október 22. szombat, 9:20

Ébredése után *Adrienne* a fürdőbe ment, megfésülködött és megmosta arcát, majd lesétált a lépcsőn férjéhez, aki még mindig a heverőn feküdt.

— *Adrienne!* — tért magához *Don*.

— Jól vagy drágám?

— Igen. Túl sok whiskyt ittam tegnap éjjel, ennyi az egész.

— *Don*, el kéne mennünk innen, nem látod, mennyire megváltoztál, mióta ideköltöztünk?

— Hagyjál. Nem mehetünk el innen, ez az otthonunk. Soha se mehetünk el innen! — felelte a heverőről feltápáskodó férfi.

Adrienne a macska nyakörvét találta *Don* helyén.

Mike csöngetett be a házba.

— Mit akar? — nyitott ajtót *Don*.

— Jó reggelt! A telefont szeretném megszerelni.

— Nem érdekel az a rohadt telefon. — mondta *Don* dühösen.

— Gyorsan végzek veled.

— Na jó, javítsa meg, aztán tűnjön innen!

Adrienne eközben a tűzhöz térdelt. Szomorúan dobta bele kedves macskája nyakörvét a kandallóba.

A könyvtáron keresztül a kápolnába ment. Kinyitotta a dobozt, melyből a gonoszt szabadította ki. Egy könyvet talált benne. Kinyitotta és belenézett.

— Milyen érdekes jelek ezek. A szöveg pedig mintha latinul lenne. — gondolta — Bárcsak emlékeznek valamire abból, amit régebben tanultam...

Visszafordult a kandalló felé. Észrevette, hogy jobbra egy titkos ajtó nyílt a falon, így arra indult. A hosszú sötét folyosó a kriptába vezetett. Leállt az első két sír mellett, és megnézte a rajtuk levő feliratot:

Marie O'Dowd Carnovasch — Született 1865-ben, meghalt 1898-ban.

Zoltan Carnovasch — Született 1853-ban, meghalt 1898-ban. — olvasta le a táblákról.

A piszkavas segítségével felfeszítette a jobb oldali sírt.

— *Carno*, hát megtaláltalak! — gondolta magában.

A holttest mellett egy zsebórát talált. Kezébe vette és körbeforgatta. A hátára egy felirat volt vésvé: "Az én angyalomnak, *Marie*-től". Megpróbált visszaemlékezni, hogy kitől hallhatta ezt a megszólítást.

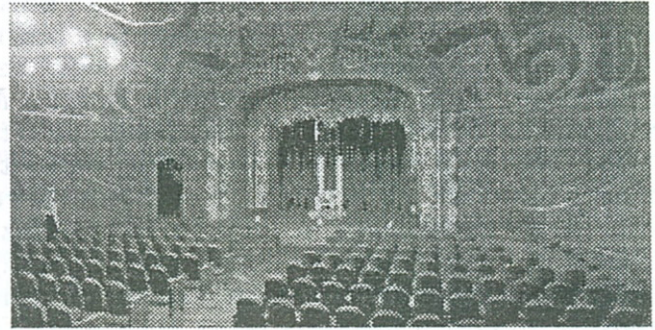
— Hát persze, *Marie* nevezte így *Gaston*-t! — jutott eszébe hirtelen.

A másik sírban egy nő hulláját látta. A kezében egy rózsafüzért tartott, de *Adrienne*-nek nem sikerült kivennie belőle, olyan szorosan kulcsolódtak rá az ujjak. A kriptá másik végében még két koporsó állt: *Regina Pucciatti Carnovasch (1865-1896.)* és *Leonora Moody Carnovasch (1870-1893.)* síremlékei.

Adrienne visszatért a kápolnába, kimászott a kandallón, és a hallba sietett. *Marie* hálószobájában belenézett az ágy melletti tükörbe. *Carno* jelent meg benne, megégett arccal. Hátrafordult, és *Marie*-t pillantotta meg *Gaston* társaságában. *Marie* kiment a szobából, *Gaston* pedig leült a sarokba, és olvasni kezdett. Az egyik pillanatban kinyílt a falon a titkos ajtó, és *Carno* lépett be rajta. Elkapta *Gaston* nyakát, és az alagútba vonszolta. *Adrienne* kiment az ajtón.

— Angyalom! Merre vagy? — hallotta még *Marie* hangját.

Lement a színházterem öltözőjébe. A tükörben itt is *Zoltan* megégett arcát látta. A szekrény felső polcán egy fényképet talált. Egy gyerek állt rajta *Carno* társaságában. A fotó hátán egy feliratot látott: *1897 Carno + Malcolm.*



Lement a hallba, ahol *Mike* még mindig a telefont szerelte. Bocsánatot kért tőle férje viselkedése miatt, majd kiment a csürbe. *Harriet* és *Cyrus* éppen csomagolt.

— *Harriet!* — szólította meg a nőt. — Mit csinálnak?

— Nem látod? Pakolunk, elmegyünk erről a szigetről.

— Azt hittem, szükségük van mukára, és szállásra.

— Igen, de most úgy érzem, mennünk kell. Nem tudom megmagyarázni, miért. Valami van itt a ház körül.

— Mi?

— A Gonosz! És ha van egy csöpp esze, akkor maga is itt hagyja ezt a sötét helyet.

— *Cyrus*, te is elmész? — fordult *Adrienne* *Cyrus*-hoz.

— Igen, anyámmal kell tartanom — felelte a gyerek.

Adrienne beült autójába és a város melletti házhoz hajtott *Malcolm*-hoz. Bekopogott az ajtón.

— Igen, mit akar?

— *Malcolm*-nak szeretném odaadni ezt a fényképet. — nyújtotta át a képet — A *Carnovasch* villában találtam. *Malcolm* és *Carno* van rajta. Ide van írva a hátára. Kérem, engedjen be, mindenképpen beszélnem kell *Malcolm*-mal. Nagyon fontos lenne!

— Egy pillanat. — felelte *Ethel*, és bevitte magával a képet. Kis idő múlva visszajött az ajtóhoz.

— Rendben, jöjjön be, *Malcolm* látni szeretné magát.

Adrienne belépett az öreg házba. *Ethel* a nappaliba kísérte.

— *Malcolm*, itt van! — kiabált ki a szobából. — Tessék, foglaljon helyet! — mutatott a fotelre, de *Adrienne* állva maradt.

Egy tolokocsin *Malcolm* jött be a szobába.

— Emlékszem erre a képre. Tíz éves lehettem. *Carno* volt a példaképem.

— A példaképe?

— Igen. Tudom, miért csodálkozik ezen.

— Espedig?

PC-s játékok 4.

— A Gonosz visszatért.

— És a férjem?

— Bizonyára beléköltözött a rossz szellem.

— Micsoda?

— Üljön le, kisasszony. Valamit el kell mondanom magának. *Carno* és az első felesége örökbe fogadtak engem. Abban az időben még jó ember volt. Munkatársai tisztelték, felesége szerette, közönsége csodálta őt. De mindez megváltozott, mikor megszerezte a könyvet. A sötétség erőivel szövetkezett. A könyv segítségével szabadjára engedte a gonosz szellemet. *Carno* vad lett, és nagyon erős. Hírneve megnőtt. De el volt átkozva. Azelőtt szerette feleségét és gyerekeit, de akkor megváltozott. Mindkettőjüket megölte.

— Mi történt azon a napon, amikor *Carno* és *Marie* meghalt?

— *Carno* utolsó napjai akkor jöttek el, amikor *Marie* összeismerkedett *Gaston*-nal, *Carno* kellekesével. *Marie* gyanakodott *Carno*-ra. A lány sejtette, hogy ő lesz a mágus következő áldozata. *Marie* és *Gaston* kigondoltak egy tervet. *Carno* egy új szabadulótrükkre készült. Egy széket állíttatott a színpad közepére, amihez odarögzítette magát különböző bilincsekkel. *Marie* feladata az volt, hogy miután lezárta a lakatokat, gyűjtse meg *Carno* fején a csukját, és húzza meg a kart, ami a szék fölött lógó bárdot indította el. De *Marie* átállította a zárat... *Carno*-nak nem sikerült kiszabadulnia a bilincsekből. Két hétig kómában feküdt, míg egy éjjel magához tért. Felkelt az ágyról, és a színházterembe sietett. A titkos járatból láttam, ahogy megkínozta, majd megölte *Gaston*-t. Ezután *Marie*-n volt a sor. *Carno* a székhez kötözte őt, és kivégezte az óriási bárdal. Soha sem felejttem el milyen volt *Carno* arca utolsó hősi tette közben. Hirtelen valami furcsa dolog történt. Egy démon — nem tudom másnak nevezni — kilépett testéből, és a színpad padlóján keresztül távozott. Tudtam, hova indult. *Carno* is tudta. Arra gondoltam, a legjobb lenne elszaladni, de megváltoztattam döntésemet, mikor megláttam, hogy *Carno* a démon után indult. Gyorsan visszaugrottam a titkos járatba, éppen időben ahhoz, hogy láthassam *Carno*-t, amint a gonosz könyvet tartalmazó dobozzal együtt vonszolta magát a keskeny járat kövezetén. De röviddel célja, a kápolna elérése előtt a földre roskadt... Többet már nem tudott feltápászkodni... Láttam, amint keresztény módon keresztet vetett, mielőtt meghalt. Azt hiszem, helyre akarta állítani békéjét Istennel. Kivettem kezéből a dobozt, a kápolnába vittem és otthagytam az oltáron. Miután távoztam a kápolnából, megfogtam *Carno* holttestét, és titkos kamrájába vonszoltam, ahol most is fekszik.

— Várjon egy kicsit! Nem *Carno* van a sírban? — kérdezte *Adrienne*.

— Nem, az *Gaston Warwick*. Annyira el volt torzulva az arca, hogy mindenki azt hitte, *Carno* az. Én meg hagytam, hogy gondoljanak, amit akarnak.

— És mi van a Gonosszal?

— A Gonosz... Igen, a Gonosz az oka annak, hogy beleegyeztem a magával való találkozásba. Valahogy kiszabadulhatott.

— Istenem! *Don!* — kiáltott fel *Adrienne* — Mit tehetünk?

— Az egyetlen megoldás az az elátkozott könyv. Annak segítségével visszaküldheti a Gonoszt oda, ahonnan jött, a sötétség birodalmába. Látta azt a könyvet?

— Igen.

— Sejtettem... Rendben. Maga az egyetlen, aki még tehet valamit. Férjének a lelkét rabul ejtette a Gonosz. Nem tudom, mit tehetünk az ő megmentése érdekében, de ha valahogyan sikerülne a démon közelébe kerülnie, akkor tegye a következőket. Szüksége lesz a könyvre, egy szent tárgyra, Hammurapi kövére, és egy élő ember vérére. Ha mindez megvan, fogja a könyvet, és...

Malcolmtól való távozása után *Adrienne* a régiségkereskedőhöz ment. Megmutatta *Lou*-nak a padláson talált kitűzöt. A tulajdonos cserébe hajlandó volt odaadni a keresztet, amit a lány első látogatása során látott a lány az egyik tárolóban.

Adrienne visszament a kastélyba. Belépett a házba. *Mike* éppen távozóban volt. Utánanézett az ajtóból. Elszörnyedve vette észre, mikor férje egyszer csak felbukkant *Mike* mögött a baltával, és lesújtott a telefonszerelőre...

7. fejezet

október 22. szombat, 15:30

Adrienne egy nagy bőröndöt tett az ágyára, és csomagolni kezdett. Elege lett már a körülötte történő dolgokból, és úgy döntött, hogy elmegy a kastélyból. Amikor az éjjeliszekrényen álló fényképet akarta eltenni, sírni kezdett. Férje és ő volt rajta. Nászútjukon csináltatták.

— Nem mehet ez így tovább. Tennem kell valamit. — gondolta.

Don eközben a színházterem öltözőjében volt. A tükör előtt ült, és arcát festegette, majd hátára terítette *Carno* köpenyét. Tevékenységét sátáni kacajjal kísérte.

Adrienne az íróasztalához ment. Számítógépe romokban hevert.

— Nem hiszem el, hogy *Don* képes volt ezt tenni! — kiáltott fel.

Bánatosan lesétált a hallba. Útközben benézett a gyerekszobába, ahol a falon lógó képet széttörve találta. Felvette a földről az üvegszilánkot, majd továbbment a lépcsőn.

A színházba belépve furcsa zajt hallott a színpad felől. Odament a korabeli vetítógéphez és belepillantott. Egy függöny előtt egy öltönyös ember konferálta be *Carno* showját:

“Hölgyeim és Uraim! Ma este egy olyan mutatványnak lehetnek szemtanúi, amilyennel soha senki se próbálkozott eddig. A fantasztikus Carno bemutatja legújabb szabadulását, melyre mindannyian oly sokat vártunk!”

Carno leült a színpad közepén álló székre. *Marie* férje fejére rakott egy fekete csukját, melyből csak a varázsló két szeme látszott ki. A függöny mögé ment, ahol *Gaston* már várta az égő fáklyával. Férjéhez gyalogolt, meghajolt a közönség előtt, meggyújtotta *Carno* fejét, majd megrántotta a szék támláján levő kart. A bárd csapkodni kezdett *Carno* feje fölött. A mágus megpróbálta kiszedni lábát és kezét a bilincsek alól, de nem sikerült neki. A fém véresre horzsolta csuklóját. A bárd egyre lejjebb és lejjebb került, míg egyik pillanatban *Carno* fejét találta el...

A filmnek vége szakadt. *Adrienne* bement az öltözőbe. A földön férje zakójára lelt. Belenézett a zsebeibe, és megtalálta a hóembert, amit egy karácsonykor kapott *Don*-tól.

A kápolnán keresztül lement a kriptába. *Marie* sírján egy rózsafüzért talált. Zsebre tette ezt is, majd felment férje sötétkamrája elé.

Benyitott az ajtón a vörös fényben úszó szobába. Felkapcsolta a villanyt. A falon egy róla készült kép volt több példányban, de mindegyiken külön volt vágva a feje.

— Istenem! — mondta ijedten.

Egyszer csak lekapcsolódott a villany. Ijedten fordult hátra. Férje állt mögötte.

— Tetszik a művem? A tested egy csodálatos dolog, de a fejed használhatatlan! Nagyon jó eszköz vagy, *Adrienne*, a hasznomra voltál! — mondta neki *Don*, hangos röhögés kíséretében, majd a lányra támadt.

Don az egyik sarokba szorította be *Adrienne*-t, aki észrevette a szekrényen a lefolyótisztítót. Utánanyúlt megfogta a fehér dobozt és férje arcába szórta a benne levő szert. Férje elengedte őt, és az arcához kapott a savas anyag hatására.

Adrienne kirohant a szobából. Felsietett az emeletre, és az üvegekupolás terembe ment. Belépett a titkos járat ajtaján. Ráállt a liftre, és elkezdte tekerni a nehéz vaskereket. Pár méter után nem tudta tovább forgatni. Felnézett, és észrevette férjét, aki a fenti kereket forgatta a másik irányba. Gyorsan leugrott a liftről, és a másikhoz szaladt. Ezzel lejjebb ment még egy szinttel. Három út állt előtte. Emlékezett, hogy balra egy félbeszakadt lépcsőhöz jutott volna, így nem arra indult, hanem jobbra, a kápolnába. Innen a szemközti falon levő lyukon át a kriptába ment. A folyosó síkos kövezetén elcsúszott, és felhorzsolta kezét. Homlokát megtörölve valami meleg folyadékot érzett. Vér volt az. Felnézett a magasba. A kürtőben *Cyrus* holttestét pillantotta meg, ami egy kis idő múlva ráesett. Ledobta magáról, és továbbrohant a kriptába. Elbújt az ajtó melletti oszlop mögé. *Don* hamarosan utolérte.

— *Adrienne*! Tudom, hogy itt vagy! — lépett be a terembe.

Adrienne ráborította az oszlop tetején levő kőszobrot. Egy kis időt nyerve gyorsan kifutott a kriptából vissza a kápolnába, majd onnan fel a második emeletre a liftek segítségével. A folyosó

végén lement egy emeletet, és belépett a sötétkamrába. Felvette az asztról a könyvet. *Don* ekkor érkezett oda. Elkapta *Adrienne*-t, és levonszolta a színházterembe. Elkezdte a székhez kötözni feleségét. A lábánál guggolt, mikor *Adrienne* elővette zsebéből a kis hóembert, és odaadta neki. *Don* felállt, és elgondolkodott a karácsonyi emléken. *Adrienne* gyorsan megrántotta a szék hátán levő kart, mire az óriási bárd lecsapott a magasból. Férje fejét találta el az éles fémdarab. *Don* azonnal szörnyethalt. Felesége sírva rohant oda hozzá. Miközben *Don* hullája mellett térdelt, rengeni kezdett a talaj lábai alatt. Zsákok és egyéb tárgyak hullottak le a magasból a színpadra. Gyorsan félreugrott előlük. Hamarosan zöld füst emelkedett a színpad fölé, és megjelent benne a Gonosz. *Adrienne* a terem sarkában levő titkos ajtóhoz rohant, és bemászott a járatba. Elindult a lépcsőn lefelé. A szakadék szélén éppen hogy sikerült megállnia. Felugrott a feje felett elvezető vízvezeték csövére, és átmászott a túloldalra. Lerohant a lépcső aljára, ahol egy csukott ajtó állta útját. Elkezdte rángatni a kilincset, de az ajtó nem nyílt. Felnézett, és látta, hogy a szörny már majdnem utolérte. Az utolsó pillanatban sikerült kinyitnia az ajtót, és átugrani a túloldalán levő terembe. Hátát az ajtónak támasztva kicsit kilihegte magát, majd gyorsan rácsapta a keresztpántot.

A terem közepén zöldes kőből kirakott kör volt. Belépett a közepén levő asztalhoz, elővette a könyvet és rárakta a kőlapra. Kinyitotta, és lassan olvasni kezdte.

— Álljunk... a varázskör... közepére — fordította a latin szöveget — Helyezzük... a talizmánt... a könyv lapjára... Milyen talizmánt? — kérdezte magában.

Felállt és az asztal másik oldalán levő holttesthez ment. *Carno* hullája feküdt ott. Kivette a kezében levő követ, az asztalhoz vitte és rátette a könyv nyitott oldalára.

— Csepegtessük... egy ember vérére... a talizmánra... — folytatta az idegen szöveget.

Kivette zsebéből az üvegszilánkot, és megvágta egyik ujját. A kifolyó vért a köre folyatta, mely azonnal magába szívta azt.

— Tartsunk egy... szent tárgyat... a talizmán fölé... és mondjuk hangosan... a következőket...

A szörny nagy zaj kíséretében betörte az ajtót, és a lány felé indult.

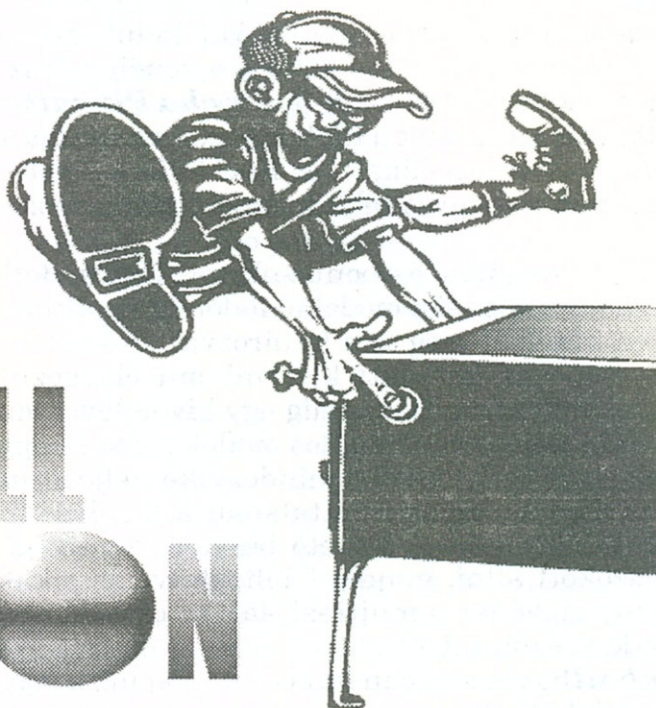
Adrienne elővette a *Marie* sírján talált rózsafüzért, és a könyv fölé lógatta, miközben tovább olvasta a latin szöveget. Mire a végére ért, heves szél támadt, és nagy robajlás közepette eltűnt a Gonosz.

Adrienne teljesen összetörve, de megkönnyebbülve hagyta el a kastélyt.

Helló! Ébresztő! A mesének vége. Nos, ha valaki kedvet kapott a sztori megtekintésére, ne habozzon beszerezni a programot, és végignézni az itt olvasottakat a számítógép képernyőjén. A játékmenet a novellaszerű leírás alapján már nem lesz nehéz. Gyenge idegzetűek persze jobb, ha távortartják magukat a 7 CD-n megjelent alkotástól. Sok sikert hozzá.



PINBALL ILLUSION



A *21st Century Entertainment* mindig híres volt flipper-játékairól. Annak idején a számítógépes flipperek új generációját teremtették meg a *Pinball Dreams*-szel, majd volt egy még nagyobb dobásuk, a *Pinball Fantasies*, amelyet csak nagyon sok idő múlva sikerült túlszárnyalni. Az egyetlen sikeres próbálkozás a *Codemasters Psycho Pinball*-ja volt idén tavasszal, megnyitva az 1995-re ígért tekintélyes méretű flipper-sorozatot.

A *Psycho Pinball*-al kb. egyidőben jelent meg a *Pinball Mania* a *21st Century Entertainment* gondozásában, erről a legnagyobb jóindulattal annyit lehet mondani, hogy ne bolygassuk (mindenki megbotolhat...). Nyárra ígérte a *Virgin* a *TILT*-et, amely egy 3D-s flipper (a tavaszi ECTS-en láttunk preview-t, remekül néz ki), sajnos, jelenleg nincs hírünk róla. A *21st Century Entertainment* őszi ajánlata a *Pinball Illusions* és a *Pinball World*, utóbbi még várát magára.

Az *Illusions* Amigára már kb. fél éve megjelent, 3 táblával rendelkezett, akárcsak PC-n a lemezes verzió. A CD-n van egy bonus tábla, valamint minden bizonnyal sok egyéb dolog is, ugyanis a CD-s verzió 50 MByte, és nem tűnik tömöríthetőnek, míg a lemezes verzió installja elfér 3 1.44-es floppy-n. Nem igazán értjük, mitől 50 MByte a CD-s verzió, amikor a zenék audio-ként vannak tárolva...

Lássuk, mit tud nyújtani a *Pinball Illusions*!

A hankártya-beállítás a megszokott módon zajlik (a menü az első indításkor automatikusan előjön, később az 's' paraméterrel hívhatjuk), újdonság viszont a játékon kívülre helyezett opciós menü, amelyet az 'o' paraméterrel csálhatunk elő. Két érdekesebb pontja van:

- **Multiball Maximum:** Megadhatjuk, hogy a különféle többgolyós játékfajtáknál mennyi legyen a legtöbb golyó, amivel egyszerre játszunk. Akkor van értelme csökkenteni, ha a játék nagyon lelassul sok golyó esetén. Véleményünk szerint érdemes inkább a zene minőségén rontani, esetleg a felbontást is lejjebbvenni, semmiképpen nem érdemes kimaradni egy 6-golyós multiball örömeiből.

- **Resolution:** Az eddigi szokásokkal ellentétben négyféle felbontás közül választhatunk. A két VGA-mód nagyjából megfelel az eddigieknek, újdonság a 640x480x256 és a 800x600x256. Itt megtekinthetjük a különbséget a 640x480 és a 360x350 között - a *Pinball Fantasies*-re sokan mondták, hogy 640x480, holott csak 320x350 volt.

PC-s játékok 4.

Nekünk legjobban a 640x480 vált be, bár bizonyos esetekben kellemesebb volt a 360x350.

A játék egy kellemes, design-os intro-val indul, amely visszatekint a múltra (*Dreams* és *Fantasies*). Ezután egy kevésbé kellemes zenéhez lesz szerencsénk (lehet, hogy van, akinek tetszik, szerintünk sokkal jobb volt a *Psycho Pinball* címzenéjét hallgatni), meg egy spártai főmenühöz. Itt választhatunk a táblák közül, valamint megnézhetjük a hozzájuk tartozó információkat és *High-Score*-táblákat. Az 'Esc' billentyűvel hagyhatjuk el a játékot.

Mielőtt elkezdenénk az egyes táblák ismertetését, szólnunk kell a játékokra oly jellemző módokról:

A táblák a szokásos játék és bonus-ok (pl. Extra Ball) mellett tartalmaznak egy speciális játékrendszert, ezek elemei a módok. Módot úgy indíthatunk, hogy aktiváljuk a megfelelő csapatot (ez minden táblánál meg van határozva), és ezután belőjük a golyót. Kétféle mód van: az egyikben egy bizonyos idő alatt kell valamit elvégeznünk, a másokban több golyót kapunk (multiball), és a mód addig tart, amíg egy kivételével mindet el nem veszítjük. Kellő gyakorlat megszerzése után tehát a multiballos módok sokkal nagyobb perspektívát jelentenek. A módok azért alkotnak rendszert, mert ha mindegyiket teljesítjük, akkor lehetőségünk nyílik játszani a tábla speciális módját, amelyre általában a 6-golyós multiball a jellemző, és természetesen irdatlan mennyiségű pont gyűjthető be vele. Az elvégzendő feladat a rámpák és a csapdák eltalálásából szokott állni, mindig felöltöztetve az alkalomhoz illően. Még valami: ha valahol írjuk, hogy hány golyó jár a multiball-lal, az csak akkor érvényes, ha az opciós menüben nem állítottunk be kevesebb golyót.

A *Psycho Pinball*hoz hasonlóan itt is visszakapjuk a golyót, ha nagyon hamar esett le. Multiball esetén is él ez a lehetőség.

Ha elkezdünk játszani, valószínűleg elég hamar feltűnik, hogy a golyó mozgása kicsit más, mint az eddigi flipperekben. Mi úgy érezzük, lényegesen realisztikusabb, a labda most már kb. úgy mozog, mint egy igazi tömeggel és lendülettel rendelkező fémgömb, ezért mindenképpen dicséret illeti a készítőket. Van még egy érdekesség, az igazi flipperekhez hasonlóan előfordul, hogy a labda megakad valahol, és csak lökdöséssel lehet előcsalni. Ha ez szándékos volt a készítők részéről, az újabb jó pont.

A pontszámokról annyit, hogy a készítő az eddigi *High-Score* listákat megszorozták 10-zel, de a játékban szerezhető pontok azért nem 10-szeresek (legalábbis addig, amíg a játékos nem tanul meg igazán élni a sok multiballos móddal).

Kezelés:

'F1'-'F8': Játék indítása valahány játékkal

'SHIFT' vagy 'CTRL' gombok: Az ütők használata

'ALT' gombok: A tábla lökődése balról vagy jobbról

'SPACE': A tábla lökődése szemből

'ENTER': A labda kilövése

Nézzük most az egyes táblákat:

Law n' Justice

Úgy emlékszünk, valamelyik korábbi 21st Century-flippernek volt egy *Jail Break* nevű táblája - most a másik oldalon állunk, fenn kell tartanunk a rendet a városban.

Ezen a táblán van Skill Shot. Kilövés után a felső karral a középső kis rámpára kell küldenünk a golyót, hogy begyűjtsük.

A kis rámpa bal oldalán van két műtűr, ezeket lelőve hozzáférhetünk a középső csapdához. Tegyük el ide két golyót, egy 2-golyós multiball lesz a jutalom (amikor egy golyóval másodszor csináljuk ezt, akkor 3 golyót kell eltenni, és természetesen a multiball is 3-golyós lesz). Amíg megvan legalább 2 golyó, a bal oldali csapdában Jackpotot lőhetünk. Ha kilőttük, újra be lehet kapcsolni a bal oldali műtűrök (a SNIPER felirat mellett) lelövésével. Mellesleg ezek a Jackpot értékét is növelik 2 millió ponttal.

A már említett bal oldali műtyűrök lelövése bekapcsolja a nagyobb középső rámpát. Ha ezután fellőjük ide a golyót, szorzót kapunk a golyó utáni bonus-hoz. A lehetséges szorzók 2x, 4x, 6x, 8x és 10x. A 10-es szorzó megszerzése bekapcsolja az Extra Ballt (a börtönben szerezhettük meg), és minden újabb szorzó helyett 10 millió pontot kapunk.

A baloldali rámpánál van egy SPOT feliratú lámpa. Kigyújtani a jobb oldali "lökdöső" melletti folyosóba betalálva lehet. Ha fellőjük a labdát a bal rámpára, amikor a lámpa ég, akkor kapunk egy véletlenszerűen kiválasztott jutalmat.

A rámpáknál, valamint a börtön és a bal oldali csapda előtt vannak piros nyilak. Ha valamelyik villog, amikor odalöjük a labdát, akkor kapunk 1 millió pontot, és nő eggyel a Combo értéke. Ha többször kilőjük ugyanazt a helyet, a kapott pontszám szépen növeget. A Combo azért jó, mert a golyó után a bonus mellett még a Combo milliószorosa is hozzáadódik pontjainkhoz (sajnos, a bonus-szorzó erre nem hat).

Küldetések (módok):

8 (+1) küldetés vár ránk ezen a táblán, lent középen a négy arc és felettük a négy lámpa jelzi őket. A küldetés indítása úgy történik, hogy a labdát fellőjük a középső kis rámpán, majd belőjük a bal oldali csapdába. Ekkor elindul az éppen villogó küldetés (az indítandó küldetést indítás előtt a gombákkal lehet megváltoztatni). Az egyes küldetések:

- *Deactivate Bombs*: Valaki bombákat telepített a városban. A 4 rámpa, valamint a börtön és a bal csapda kilövésével hatástalaníthatjuk a bombákat. Nagyon jó mulatság, ugyanis az idő mellett elindul egy számláló 50 millióról, ha elég gyorsak vagyunk, igen szép pontszámot szerezhettünk. Ha minden bombát hatástalanítottunk időben, akkor a börtönben rendelkezésre áll a Super Jackpot.
- *Sparky's Fires*: Piromániás barátunk ismét kitett magáért: felgyújtott néhány középületet. Az előbb említett helyek közül 3-nál villogni kezd a nyíl, ide kell lőnünk, hogy eloltjuk a tüzeket. Ha időben eloltjuk mindet, kapunk 50 millió pontot, és a börtönben lesz Super Jackpot. Ha nem sikerül az oltás, akkor ismét 3 tűzünk lesz, valamint az eloltásért kapható pontszám csökken (de végül a Super Jackpot lehetősége járni fog).
- *Drugbust*: Egy káb szeres bácsit kell kergetnünk. Lőjünk mindig oda, ahol a nyíl villog. Ha ez 6-szor sikerült az idő letelte előtt, akkor a börtönben várni fog minket egy meglepetés...
- *Hover Chase*: Egy sebesség-mániás hölgy meglépett a börtönből, és persze nekünk kell üldözőbe vennünk. A bal oldali rámpát kell szorgalmasan lövöldöznünk, ha ez 8-szor sikerül, akkor sikerül a nőt újra rács mögé dugni, és miénk lehet a Super Jackpot.
- *Sniper*: Gonosz terroristák tűzokat ejtettek. A villogó nyíllal jelzett helyre lőjünk, ilyenkor mindig leszedünk egyet. Ha megvan az összes, akkor a börtönben valami teljesen váratlan fog várni minket.
- *Riots*: Zavargások a városban. Cool mód. Mind a hat nyíl villogni fog, és egy 4-golyós multiball indul. Ha minden zavargást lecsendesítettünk, jöhet a Super Jackpot, aztán minden előlről, amíg megy a multiball.
- *Shoot-out*: Végre egy videomód. Csak elég silány szegény... Mindenféle rosszarcú egyedeket kell lelőnünk, illetve nem lőnünk, csak becéloznunk, ugyanis a gép lő. Legjobb, ha nem célzogatunk, hanem ide-oda rohangálunk a célkereszttel. Valami 30-at kell leszedni, mielőtt mi kapnánk 4 találatot. Ha sikerrel járunk, a börtönben megkaphatjuk... nem, most kivételesen nem a Super Jackpott, hanem az Extra Ballt.
- *Jail Break* (hehe...): A börtönben hirtelen üresedések történtek, csak a lakók nem a rendőrök beleegyezésével távoztak, úgyhogy jó lenne újra lakhatási szerződést kötni velük... Lődözzük a gombákat, minden találat egy újabb urat invitál a rácsos autóba. Az autó tartalmát a börtön kilövésével lehet leszállítani.
- *Final Arrest Mode*: Ez itten a speciális küldetés, ami az előző nyolc teljesítése után jön. 6-golyós multiball, rengeteg pontszerzési lehetőséggel. Az idő lejártá után nem árt odafigyelni.

A tábla kivitelezésére nem lehet panasz: a grafika szép, a zenék pedig igen kellemesek, jól illeszkednek a hangulathoz. Maga a játék is élvezetes. Színvonalát tekintve majdnem felveszi a versenyt a **Psycho Pinball Trick or Treat** táblájával, amit mi eddig a legjobbnak tartottunk.

Babewatch

A második tábla a tengerpartra visz minket, ahol mindenféle nőket kell szédítenünk. Itt is van bonus-szorzó, a fent található R, N, R betűk kirakásával növelhető. Lehetséges értékei: 2x, 4x, 6x, 8x, 10x. A 10-szeres szorzó az első táblához hasonlóan kigyújtja az Extra Ballt, megszerezni a kaszinó alatti csapdában lehet (felső ütő). 10x felett minden újabb szorzó helyett 10 millió pontot kapunk. Az RNR feliratban a kigyújtott betűk helyzete az ütők mozgásával forgatható.

Lőjük a golyót a fent balfelé található csapdába, ez aktiválja a kaszinót. Ezután lőjük a labdát a kaszinóba (felső ütő), elindul a rulett, amivel többfajta jutalmat nyerhetünk.

A táblán mindenfelé vannak kis fehér lámpácskák, amelyekhez jópofa mütyürök tartoznak - lőjük meg a mütyürt, erre kigyullad a lámpa. Ha mindet sikerül kigyújtani, akkor lőjük a golyót a középső csapdába, és máris miénk egy Extra Ball.

Lőjük fel a golyót 4-szer a baloldali belső rámpán. Ekkor indulásra kész a verseny. Ha még egyszer meglőjük az előző rámpát, akkor elindulunk fej fej mellett egy másik autóval a szakadék felé, a cél az, hogy minél később fékezzünk. Ennek kissé furcsa a megvalósítása: amikor fellőjük a golyót a rámpára, megkapjuk a jutalompontszámot, ami egyre nő, amíg az idő le nem jár. Ez még OK is volna, de ezt az idő lejártáig akárhányszor megismételhetjük...

Módok:

A tengerparton 5-féle mód van, ezek mindig ugyanabban a sorrendben követik egymást. A következő mód aktiválásához lőjük fel a golyót a bal oldali rámpán, és hagyjuk, hogy beleessen a zenegépbe. Lássuk a módokat:

- *Beach Gym*: Először valami izomzatra lesz szükség. Lőjük fel a golyót a jobb oldali rámpán, hogy a gombákhoz kerüljön. Minden 5. találat 5 millióval növeli a Jackpot értékét. Ha lejárt a 60 másodpercünk, akkor lőjük a golyót a legfelső csapdába (a továbbiakban mindig ide kell eltennünk a golyókat), ekkor indul egy 2-golyós multiball, oda lőjünk, ahol a Jackpot felirat villog (ha nem villog sehol, akkor próbálkozzunk mindenhol, ahol van nem-villogó Jackpot felirat).
- *Surf's Up*: Egy kis szörfözés további jó benyomásokat tehet, kivéve, ha minden 3. másodpercben sikeresen leesünk a deszkáról. Ismét a jobb oldali rámpára kell fellőni a golyót, ezután lőjünk mindenhova, ahol valami villog, ez növeli a Jackpot értékét. 60 másodperc elteltével el kell tennünk két golyót, ezután jön egy 3-golyós multiball, és ismét a Jackpotokra kell vadásznunk.
- *Burger Bar*: Férfiasságunk következő bizonyítéka az, hogy fel tudunk zabálni legalább annyi kaját, amennyi a testsúlyunk (szerintünk ez inkább annak a bizonyítéka, hogy az illető nem a homo sapiens faj tagja, hanem valamelyik ragadozó dinoszaurusz-családhoz tartozik, de ha a tengerparti hölgyek ezért lelkesednek, ám legyen...). Ezúttal a baloldali csapdába kell belőnünk a golyót, indul egy 2-golyós multiball, ekkor a villogó helyeket kilőve növelhetjük az elfogyasztandó étlem mennyiségét. Ha lejár a gyűjtögetésre adott idő, tegyünk el 3 golyót, majd szedjük össze az 5 Burger Jackpotot. Ha ez sikerül, akkor végső célunk a Super Koleszterin Jackpot, ami után nyugodtan hanyatt dőlhetünk, mert ekkora hassal fizikai képtelenség nők után rohángálni...
- *Casino*: A játékasztalnál is be kell bizonyítanunk férfiúi nagyságunkat. Hogy egy ilyen strandon milyen nehéz befűzni egy nőt! Lőjük a labdát a kaszinóba, ekkor jön egy 3-golyós multiball, ahol 60 másodpercig növelhetjük a tét értékét a villogó helyek kilövésével. Ezután tegyünk el négy golyót, és újra vadászhatunk a Jackpotokra.
- *Babe Hunt*: Nagy nehezen azért csak sikerül a lényegre térni... Lőjük a labdát a felső csapdába, ezután újra próbáljunk ide célozni, minden egyes találattal egy újabb nőt sikerül megdumálni. 4 nő után (úgy látszik, itt nem csak a kajára nagy az étvágy) jön egy álomnö, ha ezt is sikerül levenni a lábáról, akkor 1 milliárd pontot kasszírozunk. Elég becsületes summa, de hozzátartozik, hogy két csaj között 5 másodperc telhet el (mint a verebek...), úgyhogy nem olyan egyszerű a dolog.

A grafika itt is szép, a zenék is egész jók, csak egy kicsit gyermetegek. Jópofa poén, hogy a zenegép bizonyos számú találat után felajánlja, hogy válasszunk másik zenét. A játék nem rossz, bár az első pálya mögött azért eléggé elmarad.

Extreme Sports

Itt mindenféle vaddisznó sportokat űzhetünk, amíg csak van bennünk erő (vagy élet...).

Szokás szerint itt is van bonus-szorzó. Fent a kis nyilakkal jelzett járatokon kell átlőni a golyót, a lehetséges értékek: 2x, 3x, 4x, 5x. Az előző táblához hasonlóan a kigyújtott nyilak helyzete forgatható.

Lőjük a golyót 4-szer az alsó jobboldali rámpára. Elindul az egyik sebesség-őrület: ugyanarra a rámpára lődözve 30 másodpercig növelhetjük a sebességünket. Ezután 15 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy megszerezzük a Jackpotot (akár többször is), ezt a bal oldali alagútba (a két rámpa között) löve kapjuk meg. Ilyen sebesség-őrületből 4 van (gördeszka, mountain-bike, sí és szörf), ha mindet teljesítettük, jön a Super Speed Ball. Indul egy 3-golyós multiball, ugyanakkor elindul lefelé egy számláló 100 millióról, amelynek aktuális értékét megkapjuk, ha egy villogó helyet megcélzunk. 10 milliónál megáll a csökkenés, ez szokás szerint mindaddig elérhető, amíg él a multiball.

Ha betalálunk a bal oldali "lökdöső" melletti folyosóba, akkor kigyullad egy műtyür a jobb oldalon, ezt meglöve kapjuk az EXTREME felirat soron következő betűjét. Ha kiraktuk a feliratot, minden rámpán más-más sport lép életbe, lődözzük őket szorgalmasan.

Ha a jobb alsó rámpa alatti 3 műtyürt lelőjük, kigyullad jobb oldalt egy SAVE feliratú malacka: ha itt lemenne a labda, akkor egyszer visszkapjuk (ezt hívják Kickback-nek).

Vad sportok (módok):

6 (+1) különböző örült sporttal próbálkozhatunk, ennek kiválasztása az első táblához hasonlóan a gombákkal megy. Az aktiváláshoz előbb a jobb alsó rámpa alatti alagútba kell belőni a labdát, majd a bal oldali alagútba.

- *Iron Man Race*: Egy triatlon-versenyen kell résztvennünk. 3-golyós multiballt kapunk, 3 rámpa elkezd villogni, lőjük ide a golyókat minél gyorsabban, ugyanis a mód indításakor elindul egy számláló lefelé, találatkor ennek az értéke adódik a Super Iron Man Jackpóthoz. Ezt a háromrámpás játékot 3-szor kell eljátszanunk (úszás, kerékpározás, futás), ezután megszerezhetjük a fent említett hosszúnevű Jackpotot. Természetesen a Jackpot megszerzése után kezdődik a móka előről, amíg csak él a multiball.

- *Free Fall*: Egy szikláról ugrunk le, cél minél később kinyitni az ejtőernyőt. 30 másodpercig lehetőségünk van buk fencek és egyéb mutatványok előadására (jobb alsó rámpa), ezek növelik az Ejtőernyős Jackpot értékét. A Jackpotot célszerű a 30 másodpercen belül begyűjteni, ekkor kinyílik az ejtőernyő. Ha még sok volt az idő, akkor folytatódik a játék. Ha a megfelelő időben sikerült kinyitni az ejtőernyőt, akkor megkapjuk a Extrém Adrenalin névre hallgató bonus-t; ellenkező esetben egy Extrém Halál boldog tulajdonosai lehetünk...

- *Cliff Diving*: Fejes a tengerbe, lehetőleg minél magasabb szikláról leugorva. A mód elindítása után 60 másodpercig növelhetjük a magasságot a gombák segítségével, ezután a villogó rámpára fellöve begyűjthetjük a megérdemelt jutalmat.

- *Off-Piste*: Síugra-bugrálás. 5 villogó rámpát kell meglőnünk, ha sikerül, akkor a Fehér Por (kokain?) Jackpot megszerzésére is esélyt kapunk.

- *Bungee-Jumping*: Ez igazán nem hiányozhat az örült sportok közül... Sorba lőjük ki a villogó rámpákat, ha mindet sikerült, akkor harcba indulhatunk a Gumikötél Super Jackpot megszerzéséért.

- *Free-Speed Climbing*: Sziklamászás, kötél és egyéb butaságok nélkül. 30 másodpercünk van a mászásra, minden lépést egy rámpa reprezentál. Ha sikerül végigmenni, akkor megkapjuk a Hegyikecske Jackpotot.

- *The Extremist Mode*: Ha mind a 6 sportban sikerült jeleskednünk, akkor következik ez. Jön egy 3-golyós multiball, és kigyullad 6 dolog a táblán, mindegyik 25 milliót ér. Később további labdákat kaphatunk, összesen max. 6 lehet.

A grafikára itt sem lehet kifogás. A zenére már inkább, nekünk sehogy sem tetszett, persze azért igényesen meg van csinálva. A játék se igazán jó, nagyon egysíkú, könnyű ráunni.

The Vikings

Ezen a táblán az északi tengerekre hajózunk a 9-10. századi harcona marcosokkal (ld. Asterix ide vonatkozó története). A vikingek csak a CD-s verzióban szerepelnek, ami elég baj, ugyanis a lemezes verzió tulajdonosai kimaradnak a legjobb táblából.

A vikinges táblán ismét van Skill Shot: továbbítsuk kilövés után a golyót a baloldali rámpára. Természetesen itt sem maradhat el a bonus-szorzó. Nem könnyű megszerezni: először fel kell lőnünk a labdát a legfölül futó rámpára a sisakon keresztül (erre főleg a felső ütő alkalmas), majd, amikor lejutott a bal oldali ütőre, fel kell lőnünk rövid időn belül a jobb oldali belső rámpára. A lehetséges szorzók 2x, 4x, 6x, 8x és 10x. Újabb szorzók helyett mindig 1 millió bonus-t kapunk.

Akárcsak az előző táblán, itt is van Kickback, csak most a bal oldalon. A középén található 2 mütyürt (villámmal vannak jelölve) kell csak meglőnünk az aktiválásához.

Ha olyan rámpát vagy alagutat lövünk meg, amely előtt villog egy nyíl, akkor a Combo értéke nő eggyel, mellesleg kapunk 1 millió pontot is. Ha gyors egymásutánban 3 Combo-t szerzünk, akkor kapunk 10 millió pontot. 15 Combo elérésekor kapunk egy jutalmat. Az első táblához hasonlóan a golyó után a pontszámunkhoz hozzáadódik a Combo milliószorosa.

Ahányszor begyűjtünk egy újabb Combo-t, megkapjuk a hajónk egy újabb alkatrészét. Ha megvan az összes, a jobb szélső rámpán időben fellöve a golyót igen szép pontszámot vághatunk zsebre.

A gombák fölött és a kis alagutacsák alatt van 3 mütyür, ha ezeket kilőjük, a hozzájuk tartozó fehér lámpák kigyulladnak. Ha mind a 3 megvan, akkor lőjük a labdát a jobb oldali csapdába, kapunk egy viking tárgyat. Ha megszerezzük mind a három tárgyat (sisak, kard, pajzs), akkor lőjük a labdát vissza ugyaneide, ezután a középső csapdában elérhető lesz az Extra Ball.

Ha a baloldalt látható 3 kis mütyürt lelőttük, akkor kigyullad a sisaknál a Feast Lock. Tegyük el ide 3 golyót, ekkor indul a nagy lakoma. 3-golyós multiballt kapunk, a bal oldali rámpán pedig a Lakoma Jackpotot találjuk (15 millió pont), amely addig elérhető, amíg a multiball él.

A felső ütő melletti alagút (Tor-alagút) végén van 3 kis mütyür; ezeket kétszer leszedve kitör a vihar egy 2-golyós multiball kíséretében. Lőjük ugyaneide vissza a golyókat, kapjuk a 20 milliós Tor Jackpotot. Ennek értéke a Kickback aktiválásánál ismertetett mütyürok lelovásával növelhető.

Gyűjtsuk ki a gombák fölötti alagutacsák mindegyikét, majd lőjük a labdát a jobboldali csapdába 30 másodpercen belül. 4-golyós multiball, célunk a villogó rámpák kilövése, ezzel küzdhetjük le az ellent. Ha sikerül mindenkit lemészárolni, akkor Tor alagútjában vár egy Super Jackpot. Ezt mindaddig lehet ismételtetni, amíg a multiball él.

Felfedezések (módok):

6 (+1) módunk lesz. Tulajdonképpen az előző 3 is ide tartozna, mert nélkülük nem indul az utolsó mód, de a más-más aktiválás miatt különvettük őket. A módok indítása úgy történik, hogy fellöjük a golyót a jobb szélső rámpán, majd belőjük a középső csapdába.

- *England*: Angliában egy lovagi tornán kell helytállnunk. Lőjük fel a labdát 25 másodpercen belül a baloldali rámpán, ezzel kiüthetjük ellenfelünket a nyeregből. Ha sikerül, kapunk 25 millió pontot, és az újabb ellenfélhez jár újabb 25 másodperc. Ha 5 lovatot legyőzünk, miénk a 100 milliós Super Jackpot.

- *Iceland*: Izlandon a hős viking egy medve elől igyekszik meglógni. Ehhez a villogó rámpákat kell löni. 4 után Tor alagútjában elérhető lesz a menekülés útja, valamint egy Super Jackpot.

- *Germany*: Németországban igen kellemes "munkánk" lesz: fel kell vedelni néhány korsó sört. 40 másodpercünk lesz arra, hogy a villogó rámpákat lődözve igyunk. Amikor a sör elfogyott, Tornál egy sovány 50 milliós Super Jackpot lép életbe.

- *Italy*: Itt gladiátorokkal kerülünk szembe. 35 másodpercünk lesz a leküzdésükre, amelyben a gombák segítenek: 5 találat kinyír egy gladiátort, nekünk pedig 5 gladiátort kell eltenni láb alól, hogy a Tor-alagútban megszerezhessünk egy 100 milliós Super Jackpotot. Talán mon-

- dani se kell, hogy ez lesz az a rész a játékban, amikor az Istennek (Isteneknek) sem fogjuk tudni fellőni a labdát a gombákhoz, holott máskor mindig oda megy...
- *Labrador*: Hajókázzunk ismeretlen vizekre... 2-golyós multiball, ismét villogó rámpákat kell lőnünk. 3 után egy Super Jackpot vár minket a középső alagútban (ott, ahová a bonus-szorzóhoz először be kellett lőni a labdát).
 - *Sailing*: Vitorlás videomód, és ez egész jól meg van csinálva. A sziklákat kerülgetve kell gyűjtögetni a bonus-okat. Ha elég soká bírjuk, az Istenek elunják a dolgot, és inkább adnak egy Extra Ballt, csak hagyjuk már abba...
 - *Valhalla*: A végső mód. A jobb szélső rámpán kell fellőni a golyót, ekkor elindul egy 6-golyós multiball. A rámpákat kell lőni, minden 3. sikeres lövés megneveztet egy újabb Istent. Ha mind a 6-ot jókedvre bírtuk, akkor Tor alagútjában megkaphatjuk a "Vikingek Királya" címet, valamint 100 millió pontot.

A kivitelezésre itt sem lehet panasz. A grafika igen szép, hangulatos. Az induló zenén halálra röhögtük magunkat - nem tudjuk, vajon a készítőik viccnek szánták-e, mi mindenesetre remekül mulattunk rajta. A többi zenék is mind jók. A játék kiváló, rengeteg a lehetőség, nem csak a 6 módot kell lejátszani, a másik 3 bármikor aktiválható. Ez az a tábla, amely felülmúlja a *Psycho Pinball*-ból a *Trick or Treat* táblát, úgyhogy mi új királyt avattunk.

Bár a táblák között találtunk új legjobbat, a komplett játék terén egyáltalán nem egyértelmű a helyzet. A technika megoldások az *Illusions* mellett szólnak, viszont sikerült pár elég ostoba hibát tenni a játékba. Hármat említünk:

- Játék közben nem látni, hányadik golyónál tartunk. Ez eddig a flipperekben mindig látható volt, most meg üres a helye. Ugyanígy nem látni több játékos esetén, hogy éppen hányas számú játékos van soron.
- A tábla lökdösésekor a játék figyelmeztetés nélkül letilt. Ez ugyan talán elveszi a játékos kedvét a módszeres lökdöséstől, de akkor mi a fenének tették a letiltást kikapcsolhatóvá??? Minden flipper szokott figyelmeztetni letiltás előtt, igazán hülye ötlet volt ezt megszüntetni.
- Mostanában sok játéknál észrevehető, hogy nem fordítottak elég időt a tesztelésre. Az *Illusions*-ben előfordul, hogy bizonyos dolgok a megfelelő pillanatban nem villognak, ritkábban a nem megfelelő pillanatban villognak. Volt már rá példa, hogy beragadt az egyik ütő (csak azt ne mondja valaki, hogy ez is a szimuláció része...). A legidegesítőbb az, hogy bizonyos módok indulásakor elhallgat a zene. Ez annyira gyakran és konzekvensen történik, hogy akár szándékosnak is lehetne érezni, de miért csinálnának a készítőik ilyet?

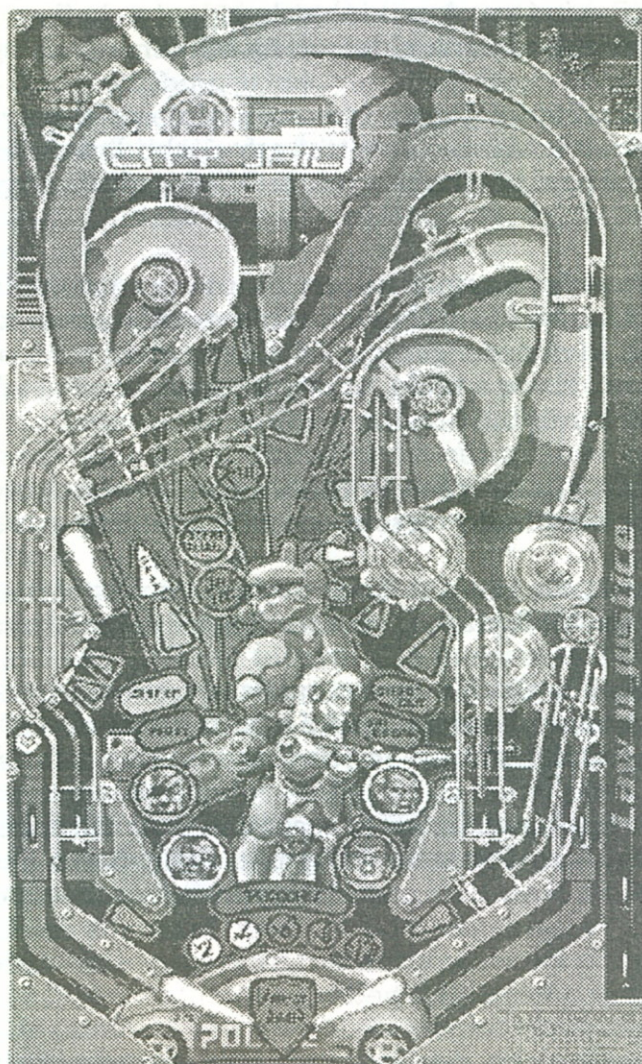
A videomódok terén egyértelműen a *Psycho Pinball* a jobb. Az *Illusions*-ben összesen kettő van, abból egy pocsék (a lemezes verzóban meg csak az az egy van benne...). A sok multiball ugyan nem rossz, viszont oda az egyik varázs a *Psycho*-ból: itt nem érdemes (nem is lehet) azzal szórakozni, hogy valami komolyabb rámpás bonus-t összehozzunk a multiball-lal. A 800x600-as felbontás egyébként egész kezelhetővé teszi a multiballt, csak az a gond vele, hogy úgy érezzük ilyenkor, mintha a plafonról lógva flippereznénk.

A rendszer intelligenciáját tekintve az *Illusions* utcahosszal jobb, máig nem értjük, hogy hogyan lehetett a *Psycho*-t olyan ostobára csinálni, hogy minden játék után visszatöltse a főmenüt. Ez viszont csak apró kellemetlenség, a játékot nemigen befolyásolja.

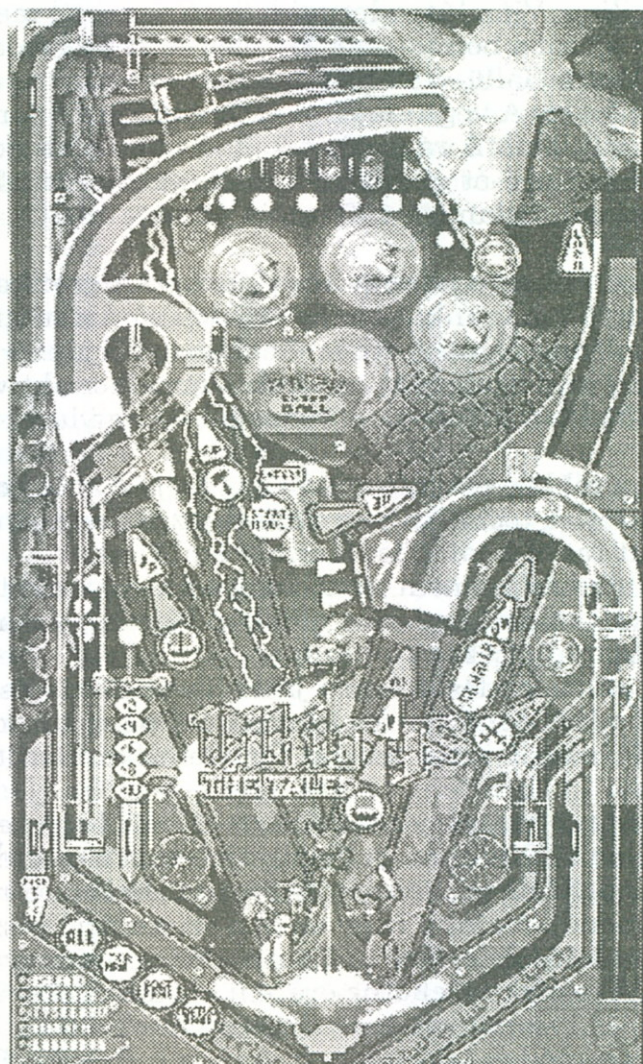
A grafikákat és a zenéket sem itt, sem ott nem érheti kritika, a program meg mindkét esetben szégyenletesen lassú - nem igaz, hogy ne lehetne rendesen megcsinálni, a *Pinball Fantasies* még egy lassabb 386-on is remekül ment, a *Psycho Pinball*-nak már nem elég egy 386DX-40, az *Illusions* meg sok golyó esetére gyorsabb 486-ot ajánl. Úgy látszik, a programozók hozzáállását a legtöbb helyen az "olcsó hardware"-konceptió határozza meg... A vicc egyébként az, hogy az *Illusions* lényegesen jobb 386-on, ha nincs egynél több golyó, még élvezhető is a játék (legjobb minőségű SoundBlaster-zene mellett).

PC-s játékok 4.

A két program között egy-két hajszálnyi különbséget érzünk az *Illusions* javára, ez sokban köszönhető a nagyszerű *Vikings* táblának. Ebből az is következik, hogy a lemezes verzió alaposan elmarad a *Psycho* mögött - ennyit a fejlődésről. Várjuk a további produkciókat - reméljük, lesz itt még javulás...



LAW & JUSTICE



THE VIKINGS



AURORA EDITOR

A PC-n létező rengeteg text-editor közül az egyik legjobbat van szerencsénk bemutatni. Az 1.0-s változat még rengeteg kívánnivalót hagyott maga után, de ezek nagy részét sikerült megoldani az új verzióban. Nekünk sokkal szimpatikusabb, mint a Multi-edit, bár sokan erre esküsznek. A ME-tel nem szenvedtünk túl sokáig, így nem akarjuk eldönteni, melyik a jobb, de véleményünk szerint, az AE mindenképpen a dobogón van. Nézzük nagy vonalakban, mit is tud:

- Kényelmes felhasználói felület, Turbo Vision-szerűen felépítve, de lényegesen leegyszerűsített
- Az alap szövegszerkesztési funkciókon kívül rengeteg extrát kínál
- Természetesen nem kiadványszerkesztéshez készült, hanem pl. normál text file-ok létrehozására, vagy akár források írásához, s ez utóbbiban verhetetlen
- Néhány ismert környezethez hozzáigazíthatjuk, tehát a billentyű kiosztás választhatóan Borland, WordPerfect, Aurora, stb. stílusú
- Ha ez nem felelne meg, teljesen újraírhatjuk az editort a saját igényeinknek megfelelően, csak kicsit bele kell ásni magunkat a beépített macro nyelvbe, ami egyszerű-de-nagyszerű elven működik.

A kezdetek

Tegyük fel, hogy sikerült beszerezni az install verziót. Talán nem okoz túl nagy problémát a célkönyvtár beírása, és a stílus kiválasztása, kódereknek javasolnám pl. a Borland-félét, és mondjuk a sok nyomorék színösszeállítás közül a Green-on-black-et.

Ha mindezzel megvagyunk, töltsünk be valamilyen text file-t a próbálkozásokhoz. A méretekkel nem lehet gond, sőt! A 64K-s megkötésnek természetesen nyoma sincs, de az sem probléma neki, ha kifogyna a memóriából (persze 480K conventional kell neki, meg némi XMS/EMS), ilyenkor swappol. Tehát akár sok megás file-okat is szerkeszthetünk vele.

Nézzük nagy vonalakban, a beépített menük milyen szolgáltatásokat nyújtanak. A billentyűparancsokat nem közölnénk le, mivel egyrészt mellé van írva, másrészt meg úgyis át lehet állítani.

A File menü

Ezt talán nem kell bemutatni, akinek nem világosak a funkciói, az inkább ne is olvassa tovább. Néhány dolgot szeretnénk kiemelni innen:

Open binary: A file-t úgy nyitja meg, hogy nem text file-ként fogjuk szerkeszteni, hanem binárisan. Ez pl. arra is jó, hogy tetszőlegesen hosszú file-okat szétszabdaljunk, vagy akár kilopjunk valamilyen zenét, ami overlay-ként viselkedik egy demo hátán stb. Természetesen itt is írogathatunk, ennek meg akkor lehet értelme, ha pl valamilyen üzenetet magyarártani akarunk egy EXE-ben stb. A szerkesztőfunkciók itt is működnek, tehát a kijelölés

PC-s játékok 4.

(SHIFT-et nyomva tartva, ill. egér bal gomb nyomvatartva és húzás — függőleges területet az egérrel lehet kijelölni, miközben az ALT-ot nyomva tartjuk), másolás, kivágás — így lehet akár szétszabdalni vagy összerakni file-okat. Azt, hogy milyen hosszúak legyenek a sorok bináris szerkesztéskor, a Set/Binary Line Length dialog boxában adhatjuk meg. Természetesen a valóságban nem szűr be Enter-eket a sorok végén, mint a legtöbb lame editor, ami ilyen partizánakciókra nem is használható.

Open Last: Az utolsó szerkesztett file-t nyitja meg. Kényelmi funkció, de visszamenőleg elég sok file-nevet megjegyez a szerkesztő.

Open: Ezután a CTRL-Tab-bal előhívhatunk egy gyors directory listát, ill. simán a kurzor le/fel-lel az előzőleg beírt file-nevek között válogathatunk. A teljes history listát a sor végén lévő le-, ill. felfelé mutató nyílra clickelve kaphatjuk. Ezek a legtöbb dialog boxra szintén érvényesek (pl. Search stb). Ha nem találunk, akkor sem kell megijedni, mivel az AE-ban a dialog boxok négy félek lehetnek: command line, 1-soros, 2-soros, és szép részletes dialog box. Ezek átállításáról később még lesz szó, a makrónyelv tárgyalásánál.

A Window menü

Itt is rengeteg ismert funkció közül válogathatunk. A különlegesebb dolgok:

Pan: A látótér mozgatása. Az AE-ben egy virtuális, 16384*16384-es desktopon gazdálkodhatunk, és az ablakokat oda rakjuk, ahova akarjuk. Azt, hogy ennek a desktopnak melyik részét látjuk éppen, itt lehet változtatni. Ez úgy is megtehető, hogy a desktopot "megfoglaljuk" az egér bal gombjával, és "húzzuk". A desktop igen nagy, könnyű elveszni benne, és ilyenkor csak az aktív ablakok listája segíthet (Window/List). Egészen jó ötlet, bár ritkán van rá egetverően nagy szükség.

Style toggle: Változtathatjuk vele az adott ablak kinézetét. Legyen-e menüsor, státuszsor, tool-bar, stb.

Prompt toggle: Az előbb említett dialog boxok formáját állíthatjuk be vele. Figyelem, minden változtatás után, mielőtt kilépnénk, nem árt egy Set/Save current settings, ami elmenti ezeket. Valójában ez újrafordítja a szerkesztőt, mivel a változtatások is a makrónyelvben írhatók le, de ne vágjunk a dolgok elébe.

Block menü

Természetesen ezek használata előtt ki kell jelölni egy blokkot, amin majd elvégezzük a műveleteket. A különlegesebb funkciók:

Fill: A kijelölt területet egy megadott stringgel tölti fel. A binary módban is hasznos lehet.

Reformat: Normál, balra igazítottá teszi a kijelölt szövegrészt, ezenkívül, ha a második sor beljebb van, akkor a többit is hozzá igazítja, az elsőt természetesen nem bántja.

Reformat right: Ugyanaz, mint előbb, de sorkizárást is végez, tehát a szavak közé beszúr space-eket, hogy a sorok vége egybeessen. A jobb margó adja meg az utolsó karakter helyét, amit a Set/Word Processing/Right Margin-nal állíthatunk be.

Save: A kijelölt szövegrészletet menthetjük el. A bináris módban hasznos.

Sort: A kijelölt rész sorait ABC rendbe szedi, szigorúan csak növekvő rendbe tud szedni.

Lowercase/Uppercase: Az összes betűt kicsire/nagyra cseréli.

Left/Right Justify, Center: A bekezdést balra/jobbra/középre igazítja. Az AE-ben egy bekezdés addig tart, míg egy üres, csak Enter-t tartalmazó sort nem talál.

Search menü

Természetesen az alap szolgáltatásokon kívül itt is rengeteg extra található:

Find: A kapcsolók (dialog box módban látszanak, egyébként a szöveg után /xy-t kell írni. Profiknak lehet, hogy gyorsabb, de ezekkel nem foglalkozunk, aki akar, egy másodperc alatt utána nézhet a help-ben, hogy melyik kapcsolónak mi a jele.) sorban: kis/nagy betűk figyelmen kívül hagyása; csak teljes szavakat keres, tehát ha "ív"-et kerestünk, akkor a "kÍVül"-nél nem áll meg; ?? ; csak megszámlolja, hányszor fordul elő az adott szövegrész; visszafelé keres; csak a kijelölt blokkban keres; a teljes szövegben; a fold-okat (ld. később) kihagyja a keresésből. Természetesen history itt is van, mi több, a kapcsolókat is külön elmenti. Ezek után a Replace, és a Repeat nem okozhat gondot.

Scan Files: A megadott szöveget több file-ban is keresi, amik egy könyvtárban kell, hogy legyenek. Ez tökéletesen helyettesíti pl. a NU-ban lévő Text Search-et (TS.EXE).

Incremental search: Ez egy nagyon ötletes funkció. Használatához álljunk oda, ahonnan a keresést kezdeni akarjuk, mivel csak előre képes haladni (tehát a file vége felé). Válasszuk ki a Search menüből, és kezdjük folyamatosan begépelni a keresendő szöveget. Minden karakter leütése után odaáll a legelső előfordulásra. Ezzel gyorsan megtalálhatjuk, amit keresünk anélkül, hogy feleslegesen be kellene gépelni egy hosszabb szöveget, vagy mindig nyomkodnánk a Repeat last search-et.

Find Occurrences: A Find-nál már említett funkció, csak ott kapcsolóval kiváltható. Vele teljesen egyenértékű.

Bookmark: A kurzor helyét jegyzi meg, egy hosszabb szövegben a fontosabb helyek megjelölésére használható. Minden könyvjelzőnek külön neve van, amik globálisak, tehát az összes ablakból hívhatók. A Place Bookmark megkérdezi, mi legyen könyvjelző neve, amit értelemszerűen célszerű minél rövidebbre választani. A Quick Bookmark egy "BookX" nevet ad automatikusan, ahol az X egy szám. A Prev Bookmark-kal lehet lépkedni sorban a könyvjelzők között, míg a Goto bookmark-nál beírhatjuk a konkrét nevet, ahova éppen ugrani akarunk.

Goto Line/Block start/Block end: A megadott sorszámú sorra (a kijelölt blokk elejére/végére) viszi a kurzort.

Goto next fold: A következő foldra (ld. később) ugrik.

Find matching char: Egy bonyolult kifejezésnél hasznos. Ha elvesznénk a (((((((rengeteg)))))) zárójelben (akár kerek, szögletes vagy kapcsos is lehet), álljunk arra a nyitó-zárójelre (értelmes), aminek a párját meg akarjuk keresni, és ha létezik, akkor ez a funkció megtalálja, és kiszínezi, hogy szépen lássuk.

Goto compiler error: Ha a fordító hibát talál, akkor automatikusan odaugrik.

A Fold menü

Ehhez először is egy kis magyarázat. Mi is az a **fold**? Nos, egy nagyobb szövegben könnyű elveszni. Vegyünk egy példát, amikor egy forrást szerkesztünk. A már megírt, jól működő rutinok csak arra jók, hogy beléjük kavarodjon az ember. Ekkor hasznos lenne, ha eltüntethetnénk őket, de csak a szemünk előtt, a valóságban megmaradnának. A fold pontosan ezt teszi.

PC-s játékok 4.

Összefüggő szövegrészeket eltüntet úgy, hogy a file-ban ott maradnak, és mi is bármikor megnézhetjük őket. Azért, hogy tudjuk, hogy mégis van ott valami, az első sorát meghagyja a blokknak, és mögé zárójelbe odairja, hogy hány sor tartozik még ide, csak most éppen nem látszik. Ez a zárójel természetesen a kimentett file-ban nem jelenik meg. A foldokat és állapotukat (nyitott/zárt) természetesen elmenti a file-ba. Ha mondjuk egy ASM-ot szerkesztünk, akkor minden folder két sort ad hozzá a szöveghez, amiket “;”-vel kezd, így a TASM-nál nem számít. Egy gond van vele, mégpedig az, hogy ezeket a sorokat nem számolja bele abba az értékbe, amit az ablakok jobb felső sarkában jelez. Ezek ugye az aktuális és az összes sorok számát tartalmazzák. Ha mondjuk a TASM azt mondja, hogy hiba az 537. sorban, és a file foldokat is tartalmaz, akkor az életben meg nem találjuk. Ennek a problémának az áthidalását bemutatjuk majd a makrónyelvről szóló fejezetben. Egyébként meg lehet adni neki, hogy milyen kiterjesztésű file-oknál mit használjon a fold-ok file-ba írásánál, hogy az pl. az adott fordítót ne hülyítse be. Pl. C-nél és AML-nél (az AE makrónyelve) automatikusan a //t használja, ami szintén a megjegyzés.

Először tárgyaljuk meg a fontosabb menüpontokat, aztán majd nézünk néhány példát is.

Create fold: Létrehoz egy teljesen üres fold-ot. Láthatjuk, hogy a kezdete és a vége más színnel van jelezve.

Fold/Unfold next line: A következő sort belerakja a foldba, ill. kiveszi onnan.

Destroy fold: Megszünteti a foldot, amin éppen állunk (a benne lévő szöveg természetesen marad, és újra látható lesz, ha éppen nem volt).

Open/Close fold: Kinyitja/bezárja azt a foldot, amin állunk (ha be van zárva, akkor természetesen csak az első során állhatunk).

Fold Block: A kijelölt blokkot beteszi egy foldba, és be is zárja, tehát csak az első sora lesz látható. Még nem említettem, hogy természetesen egy foldon belül is lehetnek foldok, tehát egymásba ágyazhatók. Ha a blokkon belül voltak már foldok, akkor azok csak az eggyel magasabb rendű fold kinyitása után válnak láthatóvá.

Fold Block flat: Ugyanaz, mint előbb, de itt nem ágyazza egymásba a foldokat, tehát ha a kijelölt blokkon belül voltak foldok, akkor azokat megszünteti.

Destroy block folds: Azokat a foldokat szünteti meg, amiket úgy hoztunk létre, hogy blokkból csináltunk foldot. A Fold next line-nal létrehozottakat békén hagyja.

Open/Close block folds: Szintén csak a blokkokból létrehozott foldokat nyitja/zárja.

Destroy/Open/Close all folds: Mint előbb, de az összes foldon végzik.

Export without folds: A szöveget kimenthetjük a foldok nélkül más néven, tehát pl. az ASM-ban nem lesznek benne a “; [fold]” sorok. Nem kell magyarázni a jelentőségét.

Export block without folds: Ugyanez, de a kijelölt szövegrészt menti foldok nélkül.

Példa a foldok használatára:

Menjünk a Help menübe (ALT-H), és hozzuk be a User's guide-ot. Jelöljük ki az első bekezdést a “This is...”-tól egészen a “FUNCTION.DOX”-ig. Most Fold/Fold block, és máris eltűnik a szöveg, csak az első sora marad meg, és a végén megjelenik egy hetes, amiről tudjuk, hogy ott még 7 sor van elrejtve. Most próbáljuk a Fold/Open fold-ot, ill. a Fold/Close fold-ot, persze az open csak akkor működik, ha a kurzor az egyetlen látszó soron van, a close pedig, ha a fold bármelyik során.

Akkor most jelöljük ki az "Aurora Macro Users Guide"-tól egészen az "Acknowledgements"-ig, és megint Fold/Fold block. Ha az újonnan kreált foldunkat kinyitjuk, csak akkor tudunk hozzáférni a régihez, mert az az újon belül volt. Ha a Fold block helyett Fold block flat-et nyomunk, akkor a régi foldot megszünteti.

A foldok főként a különböző források írásakor tehetnek nagy szolgálatot. Jó dolog az összes rutint külön foldba tenni, s akár az összetartozókat beágyazni egy magasabb szintűbe. Ezzel elkerülhetjük a felesleges pásztázást, és azt, hogy a szemünk összekavarodjon a sokezer sor között.

Egy apró megjegyzés: természetesen ha egy bezárt foldot másolunk, akkor a tartalma is átmásolódik, nem csak az első sor.

Edit menü

Az általánosabb funkciókat nem lesz nehéz kitalálni itt sem. Amik még külön említést érdemelnek:

Comment line: Az adott sorból megjegyzést készít, ill. ha az volt, akkor leszedi róla a megjegyzés jelét. Itt is tudja, hogy pl. az ASM kiterjesztésű file-oknál ";"-t kell tennie, a C,ill. CPP-nél "/"-t, stb. Hasznos, ha nagyobb mennyiségű összefüggő programrészletet akarunk kiiktatni egy időre. Idegesítő, ha éppen közben volt olyan sor, ami valódi megjegyzést (szöveget) tartalmazott, akkor az elől kiszedi pl. a pontosvesszőt, így hibás lesz a forrás. Nem árt tehát úgy módosítani a dolgot, hogy külön vesszük a be- ill. kicommentezést, és így a valódi comment sor elé is nyugodtan rakhatunk még egy pontosvesszőt, s a kiszedésnél sem lesznek gondok. Hiányolom továbbá a kijelölt blokk kommentezését, bár nem ütközünk semmi akadályba, ha meg akarjuk csinálni.

Enter literal: Ha itt lenyomunk egy billentyűkombinációt, akkor az a megadott ASCII kódú karaktert teszi a szövegbe. Ez akkor hasznos, ha nem akarjuk, hogy a menük aktiválódjanak ahelyett, hogy a kívánt karakter a szövegben megjelenjen. Egyébként az ALT-num.paddel nyugodtan beírhatunk bármilyen ASCII kódú karaktert, ez főleg a binary edit-nél hasznos.

ASCII chart: A teljes ASCII karakterkészletet behozza, és amelyik karakteren Enter-t nyomunk, az bekerül a szövegbe. Ezenkívül innen könnyen megállapítható, hogy egy adott karakternek mi az ALT-kódja.

Date/time stamp: Az aktuális dátumot és időt szúrja be a szövegbe. Természetesen ez nem olyan, hogy mindig a file mentésekor aktualizálódik, ami kényelmes lenne pl. ha a forrásba automatikusan bele akarjuk írni a Last edit dátumát.

Expand tabs: Ha a szövegünk más szerkesztővel készült, és az benne hagyta a Tab-okat, akkor a kép kicsit furcsán fog festeni. Ez a funkció a Tab-okat kicseréli space-ekre, s máris olvashatóbb lesz a szöveg.

Highlight word: A kurzor alatt látható szót és az összes előforduló ilyet is beszínezhetjük, ezzel kiemelkedik a többi közül. Ezt nem menti ki sem a file-ba, sem máshova, tehát kilépés után eltűnik. Egy másik probléma vele, hogy csak az angol ABC betűit ismeri fel, tehát ha egy magyar ékezetes betű van a szóban, akkor máris lehet(ne) szidni a program készítőit, de ezt kb. 1 perc alatt kijavíthatjuk, lásd a makrónyelvnél. Ha megnyomtuk az Edit/Highlight word-öt, akkor előtűnik egy popup menü, aminek segítségével megadhatjuk az adott szó színét. A None-nal állíthatjuk vissza a normál állapotot.

Clip menü

A clipboard funkcióknál csak annyit szeretnék kiemelni, hogy a program egyszerre tetszőleges számú clipboard-ot kezel, az aktuálisat a Clip/Current clipboard-nál adhatjuk meg. Alapállapotban egy "clip" nevű van, de ha más nevet írunk be, akkor az lesz az aktuális, és természetesen a régi clipboard tartalma megmarad, s újra használhatjuk is, mihamarabb visszakapcsolunk rá. Sajnos a history innen kimaradt, úgyhogy ne felejtsek el a használt clipboardok neveit!

Print menü

Az AE-t nem éppen a szép kiadványok nyomtatására találták ki, de azért néha hasznos lehet valami source-t kinyomtatni. Az alap dolgokat beállíthatjuk a Print/Printer settings-ben. Innen hiányolom a syntax highlighting-ot (lásd később), tehát a szépen kiszínezett szövegünket összefolyva nyomtatja ki, pedig milyen szép lenne, ha pl. a kulcsszavakat bold-ban, a megjegyzéseket dőlten lehetne szedetni, de nem...

Set menü

Itt néhány elemi beállítást végezhetünk el, a program forrásaiba való belefulladás nélkül.

Autoindent az Enter után a kurzort automatikusan az előző sor első nem space karaktere alá viszi, ez a struktúrált forrásoknál nagyon hasznos.

Backup-ot nem nagyon kell magyarázni. Ha be van kapcsolva, akkor .BAK kiterjesztéssel elmenti a régi file-t, és nem írja felül. A kiterjesztés természetesen átállítható, de ahhoz már kicsit túrkálni kell (ld. később).

Ha a **Line Draw** be van kapcsolva, akkor a kurzor mozgása közben vonalat rajzol. Azt, hogy milyen vonalat húzzon, a **Line style**-ban adhatjuk meg.

Match character: A különböző zárójelek nyitó felének beírásakor automatikusan beírja a záró felét, persze csak ha be van kapcsolva.

Smart tabs: Bekapcsolt állapotban a Tab leütésére az előző sorban megkeresi a következő szó elejét, és az aktuális sorban a kurzort ez alá viszi.

Syntax highlighting: A különböző programnyelveknél szépen kiemeli a kulcsszavakat, szövegeket, számokat, mindet más-más színnel. Azon kívül, hogy szép, igazán hasznos, és gyors. Tartsuk bekapcsolva, persze csak ha source-t szerkesztünk.

Translate: Az AE-nak van egy olyan funkciója, hogy a gyakran elgépelte szavakat rögtön kijavítja. Ezt kapcsolhatjuk be. Alapállapotban nagyon kevés dolgot ismer, pl. az "adn"-ot "and"-ra javítja, de ez tetszőleges mértékben bővíthető. (ld. macro)

Word wrap és **Live word wrap:** Automatikusan sorokra tördeli a szöveget, miközben gépe-lünk, anélkül, hogy nekünk Enter-eket kellene ütögetni. Ha elérjük a jobb margót, rögtön átdobja az adott szót a következő sorba, és mi folytathatjuk a szövegelést. A **Live word wrap** kicsit kultúráltabb.

Help

A programhoz háromféle dokumentáció létezik. Mindhárom külön text file-ban van elhelyezve, tehát sajnos nincs a kényelmes hypertext. A User's guide-ban a szövegszerkesztő funkciók leírása található, a Language Reference-ben a makrónyelv felépítése és a beépített parancsok leírása kapott helyet. Ehhez a kettőhöz tartozik egy Topic is, ami kicsit megkönnyíti azért a

használatukat. Ha pl. egy menüpont pontos leírására vagyunk kíváncsiak, jegyezzük meg a nevét, hívjuk be a User's guide-ot, és Find-del kerestessük meg. Megegyik, hogy nem rögtön odalép, ez kicsit kényelmetlen. Itt egyébként láthatjuk, hogy minden egyes menübeli funkciónak megfelel egy függvény, melynek nevét szintén leolvashatjuk. A makróprogramozás közben lehet hasznos a Function reference, aminek hívása előtt álljunk rá arra az utasításra, amiről bővebb infót szeretnénk olvasni. Ekkor megkeresi, és ha alap függvény, akkor a leírását, vagy ha mellékelték, akkor a forrását olvashatjuk.

Macro

Az első néhány menüpont segítségével felvetethetjük az általunk sorban végrehajtott dolgokat, és ezeket játszhatjuk vissza, egy billentyűkombinációt rendelhetünk hozzá, vagy akár menthetjük/tölthetjük. Ez csak azért van, hogy a kezdők is tudjanak néhány egyszerűbb dolgot automatizálni, de sokkal hatékonyabb, ha mi magunk írunk néhány makrót.

A Sample utility macros menüpont néhány gyárilag megírt példát tár elénk, ezek közül igen hasznos a kijelölt terület köré keret rajzolás; a Display key assignments, aminek segítségével kifilózhatjuk, hogy egy új funkciót melyik billentyűkombinációra tegyünk, hogy biztosan ne legyen kavargás amiatt, hogy esetleg már foglalt lenne; a Display keycodes, ami pl. a billentyűzetkezelésnél segíthet; valamint a Run installation, amivel újrainstallálhatjuk a programot, de ezt csak addig ajánlanám, míg nem nyúlkáltunk bele túlságosan, ellenkező esetben ugyanis vagy feleslegesen dolgoztunk, vagy rosszabb esetben összeakad valamivel.

Az OS command/capture egy-egy DOS parancsot hajt végre (akár más programot is indíthatunk), a capture be is hozza a képernyő tartalmát egy külön ablakba. Ennek még nagyon fontos szerepe lesz az egyes programok elindításában (pl. TASM, TD), csak akkor közvetlenül a makrónyelvi formájukkal hívjuk őket (pl. "runcap", stb).

File Manager

Nem szóltam még a File managerről, ami a File menüben található. Ez egy teljesen új ablak, ami a file-ok betöltésén kívül másolásra, törlésre is jó, szóval egy átlagos file manager, de azért nem egy DosNavigator. Azt hiszem, felesleges lenne végigmenni a menüin, hiszen vagy nagyon hasonlítanak a szövegszerkesztő ablakok menüire, vagy bárki kitalálná, hogy mit csinálnak.

Az AML (Aurora Macro Language)

Elérkeztünk végre az editor legkiemelkedőbb funkciójához, a makrónyelvéhez. Most csak ízelítőt adhatunk a program tudásából, az alapszabályokból, s aki kedvet kap a nyelv bővebb megismeréséhez, annak melegen ajánlom, hogy ne sajnáljon rá akár egy napot is, hogy átböngéssze a részletes dokumentációt, és próbálkozzon saját igényeinek megfelelő függvények írására.

Az alapok

Az AML megtanulása senkinek sem okozhat gondot, hiszen sokkal egyszerűbb, mint bármilyen komolyabb programozási nyelv. Az egész környezet objektumorientált, de ebből eleinte nem sokat látunk, és nem is igazán kell, tehát nincs meg az a veszély, hogy belefulladásunk a Turbo Vision-be. Minden ablakhoz hozzá van rendelve egy objektum, amiben a szerkesztő-funkciók le vannak írva. Ez lehetővé teszi, hogy különböző típusú file-ok esetében teljesen máshogy nézzenek ki a szerkesztőablakok, mások legyenek a menük, a billentyűkombinációk, egyszóval mindent testreszabhatunk.

Lássuk a nyelv alapelemeit!

A változók

Az AML-ben típus nélküli változók vannak. Ez azt jelenti, hogy nem kell őket deklarálni, de ugyanakkor nem is ellenőrzi a helyes használatát. A gyakorlatban kétféle változótípus használatos: az egész (32-bites), és a string, ami max. 16000 karakter hosszú lehet. Ebből adódik, hogy a 0 ugyanaz, mint a "" (üres string), attól függően, hogy hol használjuk. A változónevek hasonlóak a többi nyelvhez, tehát betűkből és számokból (és még néhány speciális karakterből) állhatnak, de betűvel kell kezdődniük. Az AML nem különbözteti meg a kis betűket a nagy betűktől sem a változóneveknél sem másutt.

A kulcsszavak

Csak egy rövid összefoglaló a fontosabbakról:

and, or, not, shl, shr, mod: logikai vagy matematikai operátorok

if, if? then, elseif: feltételes elágazás

repeat, until, do, while, loop: ciklusszervezés

case, when, break: szétválasztás

end: mindennek ezzel kell végződnie, mint a Pascalban

key: billentyűdefiniálás

menu, item, menubar: menüdefiniálás

object, function, return, var

Kezdjünk bele!

A próbálgatásokat megelőzően nem árthat, ha készítünk egy másolatot az egész szerkesztőről arra az esetre, ha csak rontanánk a helyzeten.

Először töltsük be a **MAIN.AML**-t, amin máris elkezdhetjük a vizsgálódást. Látszik, hogy különböző objektumokat hoz létre, amiket "object" kulcsszó vezet be. Először az "a" nevű objectet hozza létre, amibe belefördítja ("include") a **DEFINE.AML**-t és a **SYSTEM.AML**-t. Ez az objektum a fő-fő ős, mindent tartalmaz. Ezután a "prf" objectet hozza létre, ami a preferences rövidítése, és értelemszerűen a **CONFIG.AML**-t fordítja bele. Mivel másodszorra hivatkozunk az "a" object-re, már nem hozza létre (hiszen létezik), csak aktívvá teszi az "object" kulcsszó. Láthatjuk, hogy még belefördítja az összes .AML-t, amit csak adtak a szerkesztőhöz. Tehát, amikor nyomunk egy Set/Recompile editor-t, akkor csak lefordítja ezt a file-t és létrehozza az **A.X**-et. Ebbe még beleteszi a **LIB.X**-et és az **INSTALL.X**-et is. A **LIB** tartalmazza az alap funkciókat, amiknek a forrását nem mellékelik. Menjünk egy kicsit tovább a nézelődéssel:

Lépünk be a **Macro**-ba, és hívjuk be a **Configuration**-t. Ez betölti nekünk a **CONFIG.AML**-t, amiben a szerkesztő legfontosabb jellemzőit írhatjuk át. Minden be van kommentezve, így nem okozhat különösebb gondot kitalálni, mi mit jelent, de néhány dologra azért felhívnam a figyelmet. Először is, ez egy include file (akár a többi, kivéve a **MAIN.AML**-t), és az "a" nevű objectbe fordítódik bele. A "set" paranccsal a különböző változóknak adunk értékeket, amiket a többi függvény megvizsgál, és annak megfelelően működik. Mi is létrehozhatunk ide bármilyen változót, amiknek a lekezeléséről természetesen saját függvényeinknek kell gondoskodniuk. Ennyit akkor a preferences-ről.

Ha a **Macro/Keys**-t aktiváljuk, akkor a **KBD.AML** töltődik be. Ez már sokkal érdekesebb. Itt már van néhány object, pl. az "edit_fmgr" (ami a szerkesztőablakok és a file manager közös dolgait tartalmazza), ebből következően van külön "edit" és "fmgr" is. A "prompt" a dialog boxoké (pl. Find, Open), a "win" a mozgatható ablakoké úgy általában, míg a "mon" (talán inkább common-nak kellene lennie) a mindenféle.

Minden eseménynek van saját függvénye, amit a "function" kulcsszó vezet be, de a billentyűlenyomások kicsit különböznek, mert ezek előtt "key" van, és <>-ek között van a billentyűkombináció. Nem lehet minden lehetőséget kihasználni, de azért így is elég sok van belőlük. A

lehetséges billentyűkombinációk listáját a Macro/Sample utility macros/Display key assignments-nél olvashatjuk le. Ebből kiderül, hogy az ALT-SHIFT-CTRL gombokat nem lehet kombinálni. A "key"-nél még látszik, hogy ha az adott funkció egy sorban elfér, akkor ok, ha nem, akkor az utolsó hozzá tartozó sor után kell egy "end" is. A végrehajtandó funkcióknál lévő függvényekről mind kérhetünk help-et a SHIFT-F1-gyel (pl. gotomenu, gotobar, call, pageup - ezek mind függvények, és azt hiszem, elég egyértelműek is). Láthatjuk, hogy az összes billentyűlenyomás itt van meghatározva, beleértve a menük aktiválását is, tehát minden menü-funkciónak is külön függvénye van. A billentyűkiosztás számunkra megfelelő átírásával elég jól el lehet tölteni az időt, de ez még csak a kezdet.

A többi file-t már magunknak kell betölteni. A DEFINE.AML-ben van pl. az összes beépített függvény deklarációja, valamint a "color" függvény, amit a COLOR.AML-ben használunk az egyes elemek színeinek meghatározására.

A SYNTAX.AML-be is nézzünk bele, hiszen ez felelős a Syntax highlighting-ért. Az elején van egy "onsyntax" nevű függvény, amit az "a" objektumba rak. Ez dönti el, hogy milyen típusú a file (a getext a file kiterjesztését adja vissza), és visszatér a megfelelő objektum nevével. A return-t felesleges keresni, alapértelmezés, tehát pl. a when ".AML". "AML" sor az "AML"-t adja vissza, persze csak akkor, ha a vizsgált változó értéke ".AML" volt. Ezek után minden file-típushoz tartozik egy külön objektum, amit a syntax highlighting kialakításához használ az editor. Sorban megadhatjuk az egyes elemek felismerésére, ill. színére vonatkozó adatokat, a megjegyzések alapján nem lesz nehéz. A színek nevei (deklarációi) a DEFINE.AML-ben vannak. Talán kitalálta már mindenki, hogy a "keyword" kulcsszó után az adott nyelv kulcsszavait kell felsorolni, amiket más színnel jelenít meg. Ezenkívül külön is megadhatjuk, hogy egyes szavaknak milyen legyen a színük, ezt teszi az Edit/Highlight word is. Egyszerűen csak megadjuk a nevét, egy "_" (aláhúzásjel)-lel az elején, ezzel jelezve, hogy objektum változó. Pl. az "asm" objektumba ha beírjuk a keyword-ök felsorolása után, hogy "_eax = color white on black", akkor az "eax" (mindegy, hogy kis- vagy nagybetű) fekete alapon fehérrel fog megjelenni. Ezt hívják syntax highlighting-nek. Néhány megjegyzés: Az eredeti, install verzióban külön van egy SYNTAX.AML és egy SYNTAX2.AML, ez utóbbit másoljuk be az előbbibe, kis módosítás az "onsyntax" függvényen, és fordítsuk újra az egészet (Set/Recompile editor). Ez azért kellett, mert a második tartalmazta pl. az asm objectet. A továbbiakra is igaz, hogy a változtatások csak akkor lépnek életbe, ha a fordítás után kilépünk, és újraindítjuk az AE-t. A "syntax" kulcsszónál az utolsó szám a sok "color" előtt az az érték, amivel a multi-line commenteket visszafelé is vizsgálja. Pl. a C-ben van ugye a "/*", ami azt az egy sort jelenti, és a /* */ páros, ami több sort. Ha történetesen egy nagyobb comment csak mondjuk a közepétől látszódná, akkor a program nem tudhatja, hogy az megjegyzés, és így nem színezi át a syntax highlightingnek megfelelően. Ha ezt a "no. of lines to scan backward"-ot megemeljük, akkor a szerkesztő ennyi sorral mindig visszafelé is néz, és észreveszi az ilyen nagyobb commenteket.

A TRAN.AML-ben a translate objektum kapott helyet. Ez a már említett automatikus helyreigazítás. Ezt kétféle módon lehet megejteni. Az egyszerűbb, amikor megadjuk, hogy milyen szót mire cseréljen, pl. a set "adn" "and" a klasszikus példa. Megtehetjük azonban azt is, hogy valamilyen szó beírására elinduljon egy függvény (semmi extrát nem kell nyomni, ezért ezzel a funkcióval azért vigyázzunk). Ilyenkor "function"-nel kell megadni a függvényt, a neve pedig a beírandó szó. Nézzük meg pl. a kissé lentebb található "dt" function-t, ami az aktuális dátumot+időt helyezi el a dt szó helyett.

A MENU.AML tartalmazza a menük kinézetére vonatkozó definíciókat. Ezt sem árt megvizsgálni kissé, mielőtt mindent tönkreteszünk. Nem hiszem, hogy különösebben sok kommentár kellene hozzá. A "menu", ill. "menubar" kulcsszót követően "item"-mel bevezetve helyezkednek el a menük nevei, utánuk pedig a végrehajtandó funkciók.

Aki meg akar fulladni, az belenézhet az EXT.AML-be is, ebben egy csomó hasznos funkció forrása található, s sokat lehet belőle tanulni, a help segítségével. Sajnos mindenre nem tu-

PC-s játékok 4.

dunk kitérni, így aki a nyelv pontos leírására vágyik (ami azért szükséges is a komolyabb átalakításokhoz), javasolnám a Language reference áttanulmányozását.

Ezek után pedig egy elég hosszú AML forrás következik, néhány átalakítást eszközölvén, s így igazán megkönnyíthetjük az ASM-ok írását. Néhány dolog a C forrásokhoz is elkészült, de az már nem annyira hangsúlyos. Ezeket a rutinokat elég részletesen el fogom magyarázni, így könnyebb lesz első ránézésre is megérteni.

A MAIN.AML-be illesszük be az alábbi két sort (a végére)

```
// Improvements (C) DoT/BEE, 1995
include bootpath "dot1.aml"
```

Értelemszerűen a többi forrást a DOT1.AML-be tegyük. Először röviden arról, hogy milyen változtatásokat fogunk eszközölni. Az editor minden file betöltésekor észre fogja venni a file kiterjesztését, és eldönti, hogy melyik objektumot rendelje hozzá a szerkesztőablakhoz. Az ASM-oknak (valamint az INC és EXT-nek is) elkészül egy "asm_edit", a C-nek és CPP-nek egy "cpp_edit" objektum. A menün is alakítunk egy kicsit, de csak a File menüt definiáljuk át, ebben is az About-ot, csak a példa kedvéért. Az asm file-oknál egy kicsit felfejlesztjük az autoindent-et, kicsit hasonlít a C64-en lévő Turbo Assembler-hez, amely minden sort ellenőriz, és automatikusan a helyére rak. Mi csak ez utóbbit fogjuk megoldani. Elkészül még néhány függvény a billentyűzethez rendelve, a könnyebb munkát elősegítendő. A továbbiakban a megjegyzések //-rel kezdődnek

```
// Ez egy objektum annak a dialog boxnak a lekezelésére, ami az About
// kiválasztására nyílik
object MSGDialog

// Ha a bal egérgombot lenyomjuk, meg kell vizsgálni, hogy az OK
buttonon
// tettük-e ezt
function <lbutton>
  my = (virtorow( getmousey `e'))
  // a getmousey a megnyitott ablak bal felső sarkához viszonyítva
  // adja vissza az egér Y koordinátáját. A virtorow ezt a képernyő bal
  // felső sarkához viszonyítva konvertálja. Ez elég, mivel az ablakot
  // úgysem lehet mozgatni, nem akartuk túlbonyolítani.
  mx = (virtocol( getmousex `e'))
  // Ugyanez, mint előbb, csak az X koordinátára vonatkozóan.
  if ((my>11) and (mx>31) and (mx<36)) then
  // Most megvizsgáljuk, hogy az OK gombon volt-e, és ha igen, akkor
  // szimuláljuk a gomb lenyomását
  writestr " OK " (color white on green) 33 12 // az OK-ot eggyel feljebb
teszi
  writestr " " (color black on gray) 32 12
  writestr " " (color black on gray) 33 13 // ez pedig eltünteti az
árnyékot
  end
end

function <lbuttonup>
  // ha felengedtük az egér bal gombját, és az az OK buttonon történt,
  // akkor véget vetünk az ablaknak a destroywindow-val.
  my = (virtorow( getmousey `e'))
  mx = (virtocol( getmousex `e'))
```

```
if ((my>11) and (mx>31) and (mx<36)) then
    destroywindow
end
end

key <enter>
    // Ugyanez történik akkor is, ha szimpla Enter-t ütünk.
    destroywindow
end

// Az "a" objektumba az új menük definícióit kell megadni, a régiek egy
// részét felülírva. Az ezekhez tartozó függvények is itt kaptak helyet.
object a

    // Ez lesz az ASM-nál az About ablakot lekezelő függvény
    function ASMAbout
        createwindow
            // létrehozunk egy ablakot, és beállítjuk a jellemzőit
            setwinobj "MSGDialog"
            // ez annak az objektumnak a neve, amit hozzárendelünk.
            // Az előbb írtuk meg!
            setframe "bn" // van kerete és a tetején szöveg
            setborder "li" // az l-es a sima keretet jelöli, az i a 3D-t
            setcolor 0 127 // a háttér színe
            setcolor 5 112 // a szövegé
            sizewindow 6 5 72 20 "ad" // az ablak méretei és pozíciója
            setshadow 2 1
            settitle " About " 'ncd' // ez lesz a címe
            // itt pedig jön a rizsa. A writestr a megadott szöveget
            // adott színnel az utolsó két szám által meghatározott
            // pozícióba rakja ki.
            writestr "ASM-style Aurora Editor" (color black on gray) 23 2
            writestr "(C) DoT / Binary Empire Entertainment" (color black on
gray) 16 4
            writestr "Many macros added for edit your ASM-sources easier!" (color
black on gray) 8 6
            writestr "The editor autodetects the file format from the extension"
(color black on gray) 5 7
            writestr "and select an edit-mode. " (color black on gray) 24 8
            writestr "Make time to learn the functions of Aurora Editor!"
(color black on gray) 9 9
            writestr "It is the best source/dos text editor around the
world" (color black on gray) 7 10
            writestr " OK " (color white on green) 32 12
            writestr "____" (color black on gray) 33 13
            writestr "_" (color black on gray) 36 12
        end

    function CPPAbout
        // Ez teljesen ugyanaz, mint az előbb volt, eltekintve attól
        // az apróságtól, hogy a C források szerkesztésekor lehet
        // előhívni.
        createwindow
            setwinobj "MSGDialog"
            setframe "bn"
```

PC-s játékok 4.

```
setborder "li"
setcolor 0 127
setcolor 5 112
sizewindow 6 5 72 20 "ad"
setshadow 2 1
setttitle " About " 'ncd'
writestr "C++-style Aurora Editor" (color black on gray) 23 2
writestr "(C) DoT / Binary Empire Entertainment" (color black on
gray) 16 4
writestr "Many macros added for edit your C++-sources easier!"
(color black on gray) 8 6
writestr "The editor autodetects the file format from the extension"
(color black on gray) 5 7
writestr "and select an edit-mode. " (color black on gray) 24 8
writestr "Make time to learn the functions of Aurora Editor!"
(color black on gray) 9 9
writestr "It is the best source/dos text editor around the
world" (color black on gray) 7 10
writestr " OK " (color white on green) 32 12
writestr "___" (color black on gray) 33 13
writestr "_" (color black on gray) 36 12
end
```

```
// Az EditMen függvény az ablakok újrarájzolásakor meghívódik, és megrajzolja
// a menüsört. Itt lehetőségünk van szétválasztani a különböző típusú file-ok
// menüit.
```

```
function EditMen
fn = getbufname
fext = gettext fn // elkérjük a file-név kiterjesztését.
case fext
when ".ASM", ".INC", ".EXT"
// ha ASM vagy társai
menubar "" 1
item "&File" "ASMeditFile" // Ezt változtattuk meg!
item "&Window" "editWindow"
item "&Block" "editBlock"
item "&Search" "editSearch"
item "F&old" "editFold"
item "&Edit" "editEdit"
item "&Clip" "editClip"
item "&Print" "editPrint"
item "Se&t" "editSet"
item "&AML" "editMacro"
item "&Help" "editHelp"
end

when ".CPP", ".C", ".H"
// ha C
menubar "" 1
item "&File" "CPPeditFile"
item "&Window" "editWindow"
item "&Block" "editBlock"
item "&Search" "editSearch"
item "F&old" "editFold"
```

```

        item "&Edit"      "editEdit"
        item "&Clip"     "editClip"
        item "&Print"    "editPrint"
        item "Se&t"      "editSet"
        item "&AML"      "editMacro"
        item "&Help"     "editHelp"
    end
    // különben marad
    otherwise
        menubar "" 1
            item "&File"      "editFile"
            item "&Window"    "editWindow"
            item "&Block"     "editBlock"
            item "&Search"    "editSearch"
            item "F&old"      "editFold"
            item "&Edit"      "editEdit"
            item "&Clip"     "editClip"
            item "&Print"    "editPrint"
            item "Se&t"      "editSet"
            item "&AML"      "editMacro"
            item "&Help"     "editHelp"
        end
    end // CASE
end // EditMen

// Az almenük megváltoztatása
menu "ASMeditFile"
    item " &New"          <ctrl n>"  opennew
    item " &Open.."      <f3>"    askopen
    item " Open and &Insert.." <ctrl f3>" askinsert
    item " Open &Binary.."          askopenb
    item " Open Las&t"              <alt z>"  openlast
    item " &Rename.."              <alt n>"  askname
    item " &Save"                   <f2>"    save
    item " Sa&ve As.."              asksaveas
    item "-"
    item " &File Manager.."        <f4>"    open "*.*"
    item " Ne&xt"                   nextfile
    item " &Prev"                   prevfile
    item " &List.."                 <alt 0>"  filelist
    item "-"
    item " &Close"                  <alt f3>" close
    item " Close &All"              <alt x>"  closeall
    item " Sav&e and Close"         <ctrl k><x>" close 's'
    item " Save an&d Close All"     closeall 's'
    item "-"
    item " Abo&ut.."                ASMAbout // itt csak ez az új
end

menu "CPPeditFile"
    item " &New"          <ctrl n>"  opennew
    item " &Open.."      <f3>"    askopen
    item " Open and &Insert.." <ctrl f3>" askinsert
    item " Open &Binary.."          askopenb

```

PC-s játékok 4.

```
item " Open Las&t           <alt z>"  openlast
item " &Rename..           <alt n>"  askname
item " &Save                <f2>"    save
item " Sa&ve As.."         asksaveas
item "-"
item " &File Manager..     <f4>"    open "*.*"
item " Ne&xt"              nextfile
item " &Prev"              prevfile
item " &List..             <alt 0>"  filelist
item "-"
item " &Close              <alt f3>" close
item " Close &All         <alt x>"  closeall
item " Sav&e and Close    <ctrl k><x>" close 's'
item " Save an&d Close All" closeall 's'
item "-"
item " Abo&ut.."          CPPAbout // szintén
end
```

// ez egy ún. Popup menü, amit valamilyen billentyű lenyomására hívhatunk
// elő. Nálunk ez az F12-re fog bekövetkezni. Néhány hasznosabb funkciót tartal-
maz.

```
menu "ASMpopup"
item " &Compile ASM file      <f9>"    call <f9>
item " &Goto next compiler error <alt f7>" call <alt f7>
item "-"
item " Compile, link, &debug project <f8>" call <f8>
item " Compile, link and &run   <ctrl f9>" call <ctrl f9>
end
```

// Ez az a szerkesztő objektum, amit az ASM file-okhoz fogunk hozzárendelni.
// Az edit-ből származtatjuk, tehát annak funkciót bővítjük ki.
object asm_edit (edit)

```
// Compile project of the current edit window. Returns the executable name.
/*
```

Szinte mindig fennáll az az eset, hogy egy programot több forrásrészből pakolunk össze, ezek akár különböző nyelven is íródhatnak. Kényelmes, ha nem kell kilépni a szerkesztőből ahhoz, hogy lefordítsuk és futtassuk őket. Ezt elősegítendő hozzunk létre az aktuális könyvtárban egy AE_COMP.CFG file-t ami tartalmaz némi infot a fordításról és linkelésről, az alábbi formátumban:

```
....
$a src1.asm
$a src2.asm
$a rout.asm
$p mainfunc.pas
$c fastgr.cpp
#LINKCMD tlink /t /v src1.obj+src2.obj+rout.
obj+mainfunc.obj+fastgr.obj,progi.exe
#EXENAME prog.exe
```

Talán nem nehéz kitalálni, hogy pl. az ASM forrásoknak \$a-val, a C-nek \$c-vel stb. kell kezdődnie. A #LINKCMD azt a DOS parancssort tartalmazza, amit a linkeléshez végez. Az #EXENAME pedig az indításhoz és a debughoz kell.

```

*/
function CompileProject
// Ez a függvény megpróbál lefordítani egy ilyen programhalmazt.
// Egyelőre csak ASM-okat ismer, de könnyen kibővíthető
// Az aktuális forrás path-jában keresi az AE_COMP.CFG-t
  cfgdir = getbufname
  cfgdir = getpath cfgdir

  open cfgdir + "AE_COMP.CFG"
  // miután megnyitottuk a file-t, az elejére állunk a kurzorral
  col 1
  row 1
  // compile ASM files

  // Amíg talál $a-kat, megkísérli lefordítani
  while find "$a " do
    // a filenév beolvasása a bufferből
    fn = gettext ((getcol)+3) (getlinelen)
    // Elindítja a TASM-ot. Figyelem! A backslash-t duplán kell beírni.
    run "c:\\bp\\bin\\tasm.exe /m2 /zi "+fn +" >nul"
  end

  // Megkeressük a linkelésre vonatkozó utasítást, és azt is
  // végrehajtjuk
  find "#LINKCMD "
  fn = gettext ((getcol)+9) (getlinelen)
  run fn +" >nul"
  down
  col 1
  // a függvény az indítható file nevével tér vissza, miután lezárta
  // a config file-t
  find "#EXENAME "
  fn = gettext ((getcol)+9) (getlinelen)
  close
  return fn
end

// Ezt használjuk a különálló ASM-ok fordítására. A hibaüzeneteket az
// "errors.lst"-be menti, így megvalósíthatjuk az automatikusan-a-hibás-sor-
ra
// ugrás kényelmi funkciót is.
function runcap2 (command options)
  fn = getpath (options)
  run command + options + " >c:\\errors.lst"
end

/*
Ez felelős a következő hibás sorra való ugrásért. Használata: először
fordítsuk le az aktuális ablakot (F9), persze előtte nem árt save. Ezután
nyomhatjuk az Alt-F7-et, ami meghívja ezt a függvényt. Beolvassa az errors.lst-
ből a következő hibaüzenetet (a TASM-ot direkt megkértük arra, hogy a hibás
sorról is írja oda, így a fold-ok ellenére is meg tudjuk találni), és megkeresi
az adott sort. Ha nem találta, akkor egy Can't find the next error üzenetet
küld a státuszsorba (ez lehet felül is!), illetve ha elfogytak volna a hibák,

```


PC-s játékok 4.

akkor egy No more compiler errors-szal üdvözl. Ha ez a javítgatás végeredménye,

nem árt újrafordítani (save, F9), és ha ezután rögtön azt írja az Alt-F7, hogy

none errors, akkor lehet örülni.

*/

```
function gotoerror
```

```
    open "c:\\errors.lst"
```

```
    pushcursor
```

```
    row 1
```

```
    col 1
```

```
    // Ez egy kicsit kavarási, de ha megnézik, milyen listát produkál
```

```
    // a TASM a hibákról (csillagok, sorszám a zárójelben, stb), akkor
```

```
    // talán meg lehet érteni. A lényeg, hogy itt keressük meg a köv.
```

```
    // hibás sort az errors.lst-ben.
```

```
    if find "Ass" 'i' then
```

```
        popcursor
```

```
        if find "*" 'l' then
```

```
            find " "
```

```
            p0 = (getcol)
```

```
            find "("
```

```
            p1 = getcol
```

```
            find ")"
```

```
            p2 = getcol
```

```
            left ((p2-p0)-1)
```

```
            fn =gettext (getcol) (p1-p0-1)
```

```
            right (p1-p0)
```

```
            line=gettext (getcol) (p2-p1-1)
```

```
            right 2
```

```
            msg =gettext (p2+2) (getlinelen - (getcol))
```

```
            up
```

```
            col 1
```

```
            errline = gettext (1) (getlinelen)
```

```
            down 3
```

```
            // A TASM a forrásfile nevét is megadja (fn-ben van, mire ideérünk), így
```

```
            // azt is le tudjuk kezelni, ha véletlenül az egyik include file-ban van
```

```
            // a hiba.
```

```
            close
```

```
            open fn
```

```
            if not find errline then
```

```
            // ha nem találtuk a hibát
```

```
                if not find errline "r" then
```

```
                    say "Can't find the next error"
```

```
                end
```

```
            else
```

```
                display
```

```
                say msg
```

```
            end
```

```
        else
```

```
            close
```

```
            // főnyeremény.
```

```
            say "No more compiler errors"
```

```
        end
```

```

else
  popcursor
end
end

```

/*

Na, ez a másik aranyos, az autoindent. Akkor hívódik meg, amikor leütjük az Enter-t az adott soron, és a feladata az lenne, hogy kicsit helyrepackolja. Tehát a szimbólumokat (csak a kettőspontra végződőeket) balra kidobja, az ASM utasításokat a 17. oszlopba rakja, a paraméterüket a 25.re. A megjegyzéseket pedig a 41.-re teszi ki, de ha egy sor csak megjegyzésből áll, akkor nem bántja. Szintén békén hagyja azokat a sorokat is, ahol az első vagy a második szó nem ASM utasítás.

```

// Ezek itt szépen az ASM utasítások. Kicsit furcsán festenek szegények, de
// hát nicsenek tömbök, ezért kicsit trükközni kellett
// Talán sikerül észrevenni,
// hogy aszerint vannak csoportosítva, hogy hány karakterből állnak.
set AsmCmds "BTINJAJBJCJEJGJLJOJJPJSJZOR"
set AsmCmd3 "AAAAADAAMAASADCADDANDBSFBSRBTCTBTRBTSCBWCDQCLCCLDCLICMCCMPCWD
DAADASDECDIVESCHLTINCINSINTJAEJBEJGEJLEJMPJNAJNBJNCJNEJNGJNLJNOJNPJNSJNZJPEJ
POJMPLARLDSLEALESLSLGLSLLSLLTRMOVMULNEGNOPNOTOUTPOPRCLRCRREPRETROLRORS
ALSARSBBSHLSHRSTCSTDSTISTRSUBXOR"
set
                                                                    AsmCmd4
"ARPLCALLCLTSCMPSCWDEIDIVIMULINTOINVDIRETJCXZJNAEJNBEJNGEJNLELAHFLGDTLIDTLTLLDTLMS
WLOCKLODSLOOPMOVSOUTSPOPAPOFPUSHREPEREPZRETFSAHFS
CASSETBSETCSETESETGSETLSETOSETPSETSSETZSGDTSIDTSHLDSHRDSLDTSMSWSTOST
ESTVERRVERWWAITXCHGXLAT"
set
                                                                    AsmCmd5
"BOUNDBSWAPENTERFWAITIRETDJECXZLEAVELODSBLODSLODSWLOOPELOOPZMOVSBMOVSDMOVSWM
OVXMOVZXOUTSBOUTSDOUTSWPOPADPOPFDPUSHAPUSHFREPNREPNZSETAES
ETBESETGESETLESETNASETNBSETNCSETNESETNGSETNLSETNOSETNPSETNSSETNZSETPESE
TPOSTOSBSTOSDSTOSWXLATB"
set AsmCmd6 "INVLPLOOPNELOOPNZPUSHADPUSHFDSETNAESETNGESETNLEWBINWD"
set AsmCmd7 "CMPXCHG"

```

```

// Ez a függvény eldönti az str-ről, hogy asm parancs-e, ha igen, akkor 1-et
// ad vissza, egyébként 0-t. Az ar annak a tömbnek a nevét tartalmazza, amelyik-
// ben keressen, a size az str méretét, míg az arsize a tömb elemeinek számát.
function CmdSrc(str ar size arsize)

```

```

  bp=1
  loop
    cmpcnt=0
    loop
      if (cmpcnt>=size) then
        break
      end

      if not ((ar[cmpcnt+bp]==str[cmpcnt+1])) then
        break
      end

      cmpcnt=cmpcnt+1
    end
  end

```

PC-s játékok 4.

```
    if (cmpcnt>=size) then
        return 1
    end

    bp=bp+size
    arsize=arsize-1
    if (arsize<=0) then
        return 0
    end

end
end

// Ez hívja az előző funkciót a megfelelő paraméterezéssel, a visszaadott
// értéket csak simát továbbítja
function IsASMCmd(cw)
    cwszize=sizeof cw
    // az adott szó betűinek száma alapján ágazik el
    case cwszize
        when 2 return CmdSrc cw _AsmCmds 2 13
        when 3 return CmdSrc cw _AsmCmd3 3 80
        when 4 return CmdSrc cw _AsmCmd4 4 55
        when 5 return CmdSrc cw _AsmCmd5 5 46
        when 6 return CmdSrc cw _AsmCmd6 6 9
        when 7 return CmdSrc cw _AsmCmd7 7 1
    otherwise
        return 0
    end
end

function ASMAutoIndent
/*
Ez a felelős a helyrerakodásért, bár igen lame, és van benne néhány bug,
azért általában megkönnyíti a munkát. Először megpróbáljuk szétválasztani
az aktuális sort, úgymint comment, label, cmd és arg-ra. Ezek után ha a cmd
valóban ASM command, akkor megpróbáljuk helyrepackolni a dolgokat. Ha mondjuk
valami nem fér el a számára fenntartott helyen (gondolok itt a labelre), akkor
új sort nyitunk a többinek. Elég favágó munka, de nem bonyolult.
*/

    strcset = 'a-zA-Z_@[]().,"\'`~!#$%^&*~+=0123456789'
    sline = (gettext 1 (getline)) + " "
    aa = (256-(sizeof sline))
    oldline = sline + (copystr " " aa)
    pcomment = poschar ';' sline
    if (pcomment<>0) then
        lcomment = (sizeof sline)-pcomment
        scomment = sline[pcomment:lcomment]
        lcomment = lcomment-pcomment
        if (pcomment ==1) then
            sline = ""
        else
            sline = sline[1:(pcomment-1)]
        end
    end
end
```

```

else
  lcomment = 0
  pcomment = 0
  scomment = ' '
end

qline = sline
p2l = poschar (strcset) qline
qline = qline[p2l:0]
p3l = poschar ' ' qline
p2l = p2l+p3l
llabel = (poschar ':' sline)
if ((llabel <>0) and (llabel<p2l)) then
  plabel = poschar (strcset) sline
  slabel = sline[plabel:(llabel+1)]
  slabel = slabel[1:((llabel-plabel)+1)]
  sline = sline [llabel:0]
  llabel = sizeof slabel
else
  plabel =0
  slabel =""
  llabel =0
end

pcmd = poschar (strcset) sline
if (pcmd<>0) then
  sline = sline[pcmd:0]
  lcmd = (poschar ' ' sline)
  scmd = sline[1:(lcmd-1)]
  sline = sline [lcmd:0]
  lcmd = sizeof scmd
  pcmd = pcmd + plabel
else
  lcmd = 0
  pcmd = 0
  scmd = ""
end

parg = poschar (strcset) sline
if (parg<>0) then
  larg = poschar (strcset) sline 'r'
  sarg = sline[parg:(larg-1)]
  sline = sline[(larg+1):0]
  parg = parg + llabel + lcmd
  larg = sizeof sarg
else
  larg = 0
  sarg = ""
  parg = 0
end

if ((IsASMCmd (upcase scmd))==1) then
  sum1=llabel+lcmd+larg
  if (sum1>0) then

```

```
col 1
delchar (getlinelen)

if (llabel>=16) then
  labelbefore = 1
  writetext slabel
  enter
  newline = copystr " " 16
else
  labelbefore = 0
  newline = slabel + (copystr ' ' (16-llabel))
end
newline = newline+(scmd+ (copystr ' ' (8-lcmd)))
newline = newline+(sarg+ (copystr ' ' (16-larg)))

if (lcomment<>0) then
  if (sum1>=40) then
    if ((labelbefore == 1) and ((sizeof slabel)<40)) then
      msgbox "1"
      col 1
      enter
      up
      col 41
      writetext scomment
      down
    else
      msgbox "2"
      enter
      col 41
      writetext scomment
      up
    end
  else
    newline=newline+scomment
  end
end
aa = (256-(sizeof newline))
newline = newline + (copystr " " aa)
col 1
writetext newline
if newline == oldline then return 0 end
return 1
else
  return 0
end
// Ja, a függvény 1-et ad vissza, ha kozmetikázni kellett az adott soron,míg
// 0-t, ha nem nyúlt hozzá. Ez azért fontos, mert ha egy sor közepén nyomunk
// Enter-t, és még helyre kell rakni, akkor elvégzi, és úgy szúr be új sort,
// hogy nem viszi át a kurzor után lévő részt, míg ha már jó a sor, akkor
// mint ha mi sem történt volna...

end
end

// Ez hívja meg az Enter leütésére az autoindent-et, de csak akkor, ha
```

```

// a Set menüben az Autoindent be van kapcsolva (a getsettings kérdezi le,
// és "a" betű található a visszaadott stringben, ha igen).
key <enter>
  s = getsettings
  c = getcol
  if (pos 'a' s 'i') then
    pushcursor
    if (ASMAutoIndent==1) then
      popcursor
      col (getlinelen)+1
      enter
    // a kurzort a 17. oszlopra állítjuk, és jöhet a köv. parancs
    col 17
    else
      popcursor
      col c
      enter
    end
  else
    enter
  end
end

// Ezek eléggé egyértelműek, csak a könnyebb áttekinthetőség kedvéért, no
// meg a kényelem miatt kerültek bele.
key <alt 0>
  filelist
end

key <alt 1>
  instext "; _____"
  down
end

key <alt 2>
  instext "; _____"
  down
end

key <alt 3>
  instext ";
....."
  down
end

key <alt 4>
  instext ";
....."
  down
end

// Ez már egy kicsit furfangosabb. Hasznos dolog minden PROC-ot ezzel létre-
// hozni. Rögtön be is teszi egy fold-ba, tehát egyszerűen ki-be zárható,
// valamint létrehoz egy kisebb fejléct is, amibe beírkálhatunk sok-sok
// hasznos dolgot.

```

PC-s játékok 4.

```
key <alt 5>
  c = getcol
  destroymark
  markchar
  instext "; _"
  inline
  down
  col c
  instext "; ___"
inline
  down
  col c
  instext "; ___ iN : "
  inline
  down
  col c
  instext "; ___ OUT: "
  inline
  down
  col c
  instext "; _____"
  inline
  down
  col 17
  instext "PROC"
  inline
  down
  inline
  down
  inline
  down
  col 17
  instext "ret"
  inline
  down
  col 17
  markchar
  instext "ENDP"
  inline
  down
  foldblock
  destroymark
  up
  openfold
  col c+6
end
```

// Ez beillesz mégegy olyan sort, amit az iN-nél használunk (próbáljátok ki
// ezt a párat, rögtön látható lesz!

```
key <alt 6>
  col (getlinelen)+1
  enter
  instext "; ___"
end
```

```
// Ugyanez, csak az OUT-ra
key <alt 7>
  col (getlinelen)+1
  enter
  instext "; ___"
end

// A különböző függvénygyűjtemények elejére tegyünk egy LF-et (Alt-12)
// és az Alt-PgDn, ill. Alt-PgUp-pal közvetlenül ezek között ugrálhatunk,
// ezzel is gyorsíthatjuk egy adott függvény megkeresését.
key <alt pgdn>
  find " "
end

key <alt pgup>
  find " " "r"
end

// Ez hívja a következő hibára ugrás nevezetű függvényt.
key <alt f7>
  gotoerror
end

// Egy különálló ASM file lefordítása. (Az aktuális ablaké)
// Ezután használható a gotoerror.
key <f9>
  fn = getbufname
  ex = gettext fn
  // Lekérdezzük az aktuális file nevét és kiterjesztését
  // A vizsgálat csak azért van, hogy a rutint könnyebb legyen bővíteni
  // esetleg más típusú forrásokkal is. Ekkor már célszerű az "a" object-be
  tenni.
  if ex = "ASM" then
    runcap2 "c:\\bp\\bin\\tasm.exe " fn + " /m3 /ml /z"
    open "C:\\errors.lst"
    col 1
    row 5
    close
    say "Source compiled..."
  end
end

// Lefordítja az AE_COMP.CFG által meghatározott projectet, és elindítja
// a Turbo Debugger-t. Tehát ki sem kell lépünk az editorból, és vissza is
// kerülünk a TD-ből való kilépés után.
key <f8>
  name = CompileProject
  setdisplay OFF
  run "c:\\bp\\bin\\td " + name + " >nul"
  setdisplay ON
  display "f" // újrarajzolja a képernyőt
end

// Szintén lefordítja a projectet, de megpróbálja önállóan elindítani.
key <ctrl f9>
```


PC-s játékok 4.

```
name = CompileProject
run name
display "f"
end

// Ez megjeleníti a menüknél leírt ASMpopup nevű popup menüt, ami a fenti
// néhány függvény hívását tartalmazza arra az esetre, ha elfelejtenénk
// a hotkey-üket, no meg a példa kedvéért, hogy ilyen is lehet csinálni.
// Az AE rögtön meghívja az item-nél megadott függvényt, nekünk semmit sem
// kell csinálni.
key <f12>
  popup "ASMPopup" "ASM-EDIT"
end

// Néha megesik, hogy több példányban is meg van nyitva ugyanaz az ablak.
// Ilyenkor előfordulhat, hogy nem detektálja a file típusát, ergo nem az
// asm_edit objectet rendeli hozzá. Nem tudom, hogy ez miért van, talán
// valami bug, de elég kilépni és újra betölteni a file-t, és megoldódik.
// Ez a függvény akkor hívódik meg, amikor egy ablakról másolatot készítünk,
// azaz ha pl. több példányban szerkesztjük egyszerre. Arra hivatott, hogy
// ilyenkor is hozzárendelje a megfelelő object-et. Nem tudom, hogy ez
// szükséges-e, minden esetre csökkentette a fenti bugok számát.
function copywin
pass
  fn=getbufname
  fext=gettext (upcase fn)
  case fext
    when ".ASM", ".INC"
      a = getwinbuf
      setwinobj "asm_edit"
      setting "abiuvx" 1
    otherwise
      setwinobj "all_edit"
  end
end
end

// Ez tök ugyanaz, mint az ASM-nál, csak a C-kre szabva. Azt hiszem, nem kell
// kétszer magyarázni.
object cpp_edit (edit)

key <alt 0>
  filelist
end

key <alt 1>
  instext "// _____"
  down
end

key <alt 2>
  instext "// _____"
  down
end

key <alt 3>
```

instext "://"

down
end

key <alt 4>

instext "://"

down
end

key <alt 5>

```

c = getcol
destroymark
markchar
instext "/* _"
inline
down
col c
instext "/* ___"
inline
down
col c
instext "/* ___ iN : "
inline
down
col c
instext "/* ___ OUT: "
inline
down
col c
instext "/* _____"
inline
down
col c
inline
down
instext "{"
inline
down
col c
inline
down
col c
markchar
instext "}"
inline
down
foldblock
destroymark
up
openfold
col c+6
end

```

PC-s játékok 4.

```
key <alt 6>
  col (getlinelen)+1
enter
  instext "// ____"
end
```

```
key <alt 7>
  col (getlinelen)+1
enter
  instext "// ____"
end
```

```
key <alt pgdn>
  find " "
end
```

```
key <alt pgup>
  find " " "r"
end
```

object edit

```
// Ez az onopen függvény akkor hívódik meg, mikor betöltünk egy új file-t
// Itt van lehetőségünk a kiterjesztéstől függően más-más objektumot
// hozzárendelni az ablakhoz, valamint némi változtatást is végezhetünk a
// flag-eken (amiket a Set menüben lehet beállítani).
```

```
function onopen
  fn=getbufname
  fext=gettext (upcase fn)
  case fext
    when ".ASM", ".INC", ".EXT"
      a = getwinbuf
      setwinobj "asm_edit"
      setting "abiuvx" 1
    when ".CPP", ".C", ".H"
      a = getwinbuf
      setwinobj "cpp_edit"
      setting "abisux" 1
      set TabWidth 16
    otherwise
      setwinobj "all_edit"
      setting "abiuvx" 1
  end
end
```

```
// Ez becsukja az aktuális ablakot, és ha változott, akkor persze el is menti.
// Csak azért van, hogy jobban hasonlítson a Borland-féle környezethez.
```

```
key <alt f3>
  if (bufchanged?) then
    save
    end
  close
end
```

object all_edit (edit)

Egyébként a Borland-beállítás azért még hagy némi kívánnivalót maga után, különösen a blokkműveleteket kellene a numerikus billentyűzetről a jól megszokott Shift-Ins/Ctrl-Ins/Shift Del-re áttenni. Ezt a KBD.AML-ben tehetjük meg.

Kicsit trükközni kell. Töltsük be a KBD.AML-t, és az "edit" object elejére(!) (kb. 240. sor) írjuk be a következőket. Ezek után töröljük ki a többi "paste"-ot, "cut"-ot, és "copy"-t hívó sort (egyszerűen kerestessük meg ezeket a szavakat), persze csak az "edit" object-ből. (Pl "grey *"-ra, meg ilyenekre vannak téve).

```
// paste from clipboard to prompt
key <ins> if shiftkey?
    then paste
    else setting 'I' TOGGLE
    end
end
// copy from prompt to clipboard
key <ctrl ins>      copy

key <del> if shiftkey?
    then cut
    else delchar2
    end
end
```

Ezenkívül még hátra van a Highlight word javítása, hogy a magyar ékezeteket használó szavakat is ki lehessen színezn. Ehhez a CONFIG.AML-ben keressük meg azt a két sort, ahol a CSetA-t és a CSetB-t definiáljuk (a vége felé van), és módosítsuk úgy, hogy benne legyenek a magyar ékezetek is, pl.

```
set CSetA      "a-zA-Z0-9_áÁéÉíÍóÓöÖőŐúÚűŰ" /
/ char set A
set CSetB      "a-zA-Z0-9_()\-./\\|@{}~:~^!#$%&`' áÁéÉí
                ÍóóöÖőőúÚűŰ" // char set B
```

Már csak annyi van hátra, hogy a hiliteword függvényen módosítsunk úgy, hogy ezeket a karakterkészleteket használja. Ehhez töltsük be az EXT.AML-t, és kb. a 2090. sornál kezdődik a hiliteword függvény. Van valahol egy olyan sor, hogy

```
w = send "getword" "a-zA-Z_0-9?"
```

ezt módosítsuk így:

```
w = send "getword" _CSetA
```

Ez felelős azért, hogy lekérdezze az aktuális szót, és a CSetA (ill. eredetileg a direkt felsorolás) adja meg, hogy milyen karaktereket tartalmazhat a szó. Ha olyat talál, ami ebben nincs benne, akkor úgy veszi, hogy addig tart. Az editor a kiszínezéskor viszont a teljes szót keresi, így jogos, hogy nem találta. Egy dolgot mondjuk nem értek. A változónevek megadásánál nem megengedett az ékezetes betűk használata, viszont a hiliteword is annyit csinál, hogy az adott szóból egy ugyanolyan nevű változót készít, és ennek egy színértéket ad. Vegyük észre, hogy ez teljesen egyenértékű a Syntax highlighting módszerével, amikor különálló szavak színeit adtuk meg.

PC-s játékok 4.

Ennyit akkor az **Aurora Editor 2.0**-ról. Minden codernek ajánlom, igazán kiváló editor, főleg, hogy könnyen átalakítható. Nagyon kényelmes tud lenni pl. az az autoindent. Rengeteget lehetne még írni róla, de nem lenne túl sok értelme, hiszen a programhoz adott dokumentáció szinte minden részletre kiterjedő leírást ad, itt csak a kedvcsinálónak volt hely. Ha kicsit beleássuk magunkat a makrónyelvébe, akkor meglehetősen cool dolgokat lehet vele művelni, olyanokat is, amire talán nem is gondolnánk. Pl. meg lehet oldani akár azt is, hogy minden mentéskor megkeresi a forrásban a "Last edited" szöveget, és ha megtalálta, akkor oda beírja az aktuális dátumot, de a lehetőségek száma szinte korlátlan. A fold használatával az ember szinte csodákra képes, s a programozási időt is jóval lerövidíti. Akinek kedve van, akár magyaríthatja is, esetleg még több speciális funkciót adhatunk hozzá, s akár a külön támogatott file formátumokat is bővíthetjük. (pl. Pascal-hoz is írhatunk rutinokat, de ezt csak akkor érdemes, ha ASM-ot is írunk a PAS mellé, hiszen el kell ismernünk, hogy a Borland Pascalban ha más nem is, de az editor, és főleg a beépített debuggolás igen jó. Ha viszont már jobban megkeverjük a dolgokat, akkor úgyis a TD-t kell használni.) Tényleg, mi lenne, ha egyesítenénk a Borland-ot a Watcom-mal? Előbbiek végre megtanulnának kódot optimalizálni, az utóbbiak termékeire meg ráférne némi felhasználóbarátság, nemde?

Van ugyan néhány kívánnivaló, valamint bug is (pl. jó dolog a 80X50-es mód, de a nagyobbat sajnos már nem engedi meg (pl. VESA módok). Igaz, ezek már egy sima 14"-os monitoron úgyszem használhatók.

Ha valakinek egy shareware verziót sikerült volna szerezni belőle (kis hazánkban is rajta volt pár újság CD mellékletén — mindig érdemes ezek között túrkálni egy kicsit), akkor talán idegesítheti, hogy kilépésnél hosszú másodperceket kell várakozni. Némi segítség a crackhoz (vagy jó kisfiú módjára, nevezzük inkább "bugfix"-nek): Először is ki kellene tömöríteni az EXE-t (nem emléxem, hogy LZEXE-vel, vagy PKLITE-tal kezelték-e, de létezik egy UNP.EXE, ami szinte az összes EXE tömörítőt le tudja szedni a progokról). Ezután TD-ből indítsuk, és lépünk ki. A várakozás alatt nyomjuk meg szépen a Ctrl-Break-et. Egy ciklusba kerültünk, ami lekérdezi az aktuális időt, és egy régebbi értékkel hasonlítja össze (van néhány call — a la C). A feltételes ugrást kellene kicserélni egy JMP-re, ehhez írjuk fel az adott utasítás byte-jait, és a környékét, valamint azt sem árt tudni, hogy JMP-vel hogy néz ki. Lépünk ki, és egy hexaeditorral kezeljük meg az EXE-t. Persze nem árt előtte egy másik file-ba is elmenteni, hátha a műtét nem sikerül elsőre...

Mindenkinek kellemes szövegszerkesztést.

TURBO ASSEMBLER

A **Turbo Assembler** egy nagyon jó fordítóprogram, a PC-n megjelent assemblerek között igen előkelő helyet foglal el. Reméljük, kis ismertetőnk segítséget nyújt abban, hogy a fordítóprogram lehetőségeit minél jobban kihasználjátok.

Paraméterezése:

TASM [opciók] forras.ASM [,object.OBJ] [,lista.LST] [,xref.XRF]

TASM @parancsfile

(A fenti kiterjesztések az alapértelmezést mutatják, ha nincs kiterjesztés, akkor ezt tételezi fel a **TASM**. Természetesen bárhová bármilyen kiterjesztést megadhatunk.)

Opciók:

/a: A szegmenseket ABC-sorrendben rendezi el a file-ban

/s: A szegmenseket első előfordulásuk szerint rendezi el (alap)

/c: A lista-file-ban legyen keresztreferencia is

/dSYM[=VAL]: Konstans külső definíciója. Ha nincsen VAL megadva, akkor 0-t ad értékül

/e: Befordítja a koprocesszor-emulációt. Kell hozzá a megfelelő LIB-file, amiben a szükséges rutinok vannak.

/r: A koprocesszor-utasításokat fordítja be (alap)

/h, /?: Help

/iPAT: A PATH-ban keresi az include-file-okat

/jCMD: Egy fordítási direktívát ad meg a **TASM**-nak. Pl. /jIDEAL

/kh#: A forrásban előforduló szimbólumok maximális száma. (alap)=8192, itt maximum 32768-at adhatunk meg.

/l: A lista-file csak az alapinformációt tartalmazza (alap)

/la: Bővebb lista-file

/ml: Kis- és nagybetűk megkülönböztetése minden szimbólumnál

/mx: Csak a globális szimbólumoknál

/mu: A kis- és a nagybetűk nincsenek megkülönböztetve (alap)

/mv#: A szimbólumok maximális mérete

/m#: Engedélyezi a #-menetes fordítást. Ha ez minimum 2 (/m2), akkor hivatkozhatunk szimbólumokra a definiálásuk előtt is.

/n: A szimbólumok nem lesznek benne a lista-file-ban

PC-s játékok 4.

/os: Az object-file formátuma a szokásos

/o: Az object-file a szokásos overlay-jel (alap)

/op: Az object-file PharLap-rendszerű

/oi: Az object-file IBM-szerinti

/p: Ellenőrzi, hogy van-e a kódban CS: prefix (védett módban General Protection Fault-ok megjelenéséhez vezet írási kísérletnél)

/q: A linkeléshez nem szükséges dolgok nem lesznek benne az object-file-ban

/t: Csak a hibaüzeneteket írja ki (ha vannak)

/u#: A TASM verziószámát állítja át.

/w0: Nem lesznek figyelmeztetések (warning)

/w1: Lesznek figyelmeztetések (alap)

/w2: Sok-sok figyelmeztetés lesz

/w-zzz: Letiltja a zzz számú figyelmeztetést

/w+zzz: Engedélyezi a zzz számú figyelmeztetést

/x: Feltételes fordítás esetén a listába beleveszi a be nem fordított részeket is

/z: Hiba esetén a hibás sort is kiírja

/zi: Debug info: részletes

/zd: Debug info: csak a sorszámokat

/zn: Debug info: semmi (alap)

A parancsfile egy közönséges szövegfájl, amiben előre megadhatjuk a parancssor egy részét vagy akár az egészét is.

A leggyakrabban használt paraméterezések:

Debuggoláshoz: TASM /zi /la /m2 forrás-fájl

Egyébként: TASM /m2 forrás-fájl

A **TASM** két fordítási módot ismer: a Macro Assemblerrel felülről kompatibilis MASM módot, és kicsit más jelölésmódot használó Ideal Mode-ot. Az alábbiak a MASM módra vonatkoznak, az Ideal Mode eltérései és új lehetőségei pedig később lesznek ismertetve.

A **TASM** használatához nem árt, ha nagy vonalakban tisztában vagyunk azzal, hogy hogyan is zajlik a programunk fordítása. A fordító azzal kezdi, hogy végigrohan a forráson, és megjegyzi minden definiált címkét és változót. Egymenetes fordítás esetén eközben nézi a hivatkozásokat is, és ha olyat talál, ami nem volt definiálva addig, akkor hibaüzenetet ad. Többmenetes fordításnál viszont először végignézi az egész forrást a definíciók után, és csak azután folytatja a hivatkozásokkal, így hivatkozhatunk olyan szimbólumokra is, amelyeket később definiálunk. (Az alapértelmezés az egymenetes, átkapcsolni pl. a /m2-vel lehet.) Miután a szimbólumokat és hivatkozásait ellenőrizte, ellenőrzi a típusok egyezését is (pl. nincs-e véletlenül mov ax,bl a forrásban), majd ellenőrzi, hogy a programunk a nyelv szabályainak eleget tesz-e. Ha szükséges, hibaüzenetet vagy figyelmeztetést ad, ha pedig minden rendben volt (figyelmeztetés esetén mindent rendbenlevőnek tekint), akkor létrehoz három fájl-t:

— **Object-file**: a tulajdonképpeni kód ebben van, csak mellette van még egy halom egyéb információ is, amelyek egyrészt a linkernek szólnak (szegmensek elhelyezése, kezdőcím,

verem kezdőcíme, stb.), másrészt pedig lehetővé teszik, hogy több ilyen object-modult összekeljük úgy, hogy egyik modul hivatkozhasson a másik változóra, eljárásaira. Ilyenkor a nyilvános változók, eljárások nevei is benne lesznek az object-file-ban.

- **Lista-file:** ez tulajdonképpen egy memóriakép, így fog a programunk kinézni betöltés után. Ebben a file-ban a makrók már kifejtve szerepelnek. Itt három oszlopban vannak az adatok: cím, hexa kód, forráskód
- **Keresztreferencia:** Ebből a file-ból a TCREX.EXE elő tud állítani egy listát, amelyben rutinjaink és változóink szerepelnek, meg azok a sorok, ahonnan hivatkoznak rájuk.

Ezek közül a továbbiakban csak az object-file-okra lesz szükségünk, amikből a linker fog futtatható file-t előállítani.

A forrásprogram nem csak az assembly nyelv utasításaiból áll, hanem vannak benne olyan kulcsszavak (direktívák), amelyek a fordítónak adnak információkat a programunk kezeléséről. Ezekkel adhatjuk meg, hogy milyen processzor utasításkészletét használja, ezekkel definiálhatunk különféle változókat, címkéket és szegmenseket, ezekkel készíthetünk makrókat és ezekkel tehetjük a befordítandó kódot különböző feltételektől függővé. Hogy a fordító az általunk definiált szimbólumokat (címkék, változók, konstansok, rutinok, stb.) meg tudja különböztetni a numerikus értékektől és az assembly utatításoktól, szimbólumainknak bizonyos formai követelményeknek kell eleget tenniük. Nem kezdődhetnek számjeggyel és nem tartalmazhatnak olyan karaktereket, amelyet a **TASM** a szimbólumok között értelmezett műveletek jelölésére használ. Maradnak tehát a betűk, a számok és a következő karakterek: \$ % & @ ? _

A TASM direktívái:

A **TASM** egyik nagy előnye, hogy ismeri az újabb processzorok (386+) utasításkészletét is, azonban (nem tudni miért) alapértelmezésben mindenáron 8086-as kódot akarna generálni. Kész szerencse, hogy már az elején át lehet ezt kapcsolni valami ésszerűbbre... Ezt a célt szolgálják a

processzorkijelölő direktívák:

P8086	8086 utasítások
.8086	8086,8087 utasítások

Az alábbi táblázatban $zxx = [286|386|486]$ és $zzy = [287|387|387]$

- **Pzxx:** Az zxx processzor összes utasítása
- **PzxxN** (vagy **.zxxC**): Csak a valós módú utasítások
- **PzxxP:** Engedélyezi a védett módú utasításokat
- **.zxx:** A valós módú utasítások és a koprocesszor utasításai
- **.zxxP:** Az összes utasítás és a koprocesszor utasításai
- **Pzzy** (vagy **.zzy**): A zzy koprocesszor utasításai

Vigyázzunk, hogy ha 386-oson engedélyezzük a védett módú utasításkészletet, akkor a szegmensek automatikusan 32 bites módban lesznek címezve, és nekünk kell (ha szükséges) visszaállítani ezt a USE16-tal (lásd később).

Az adatdefiniáló direktívák:

Az alap adattípusok és a hozzájuk tartozó hosszok byte-ban:

BYTE (1), WORD (2), DWORD (4), FWORD (6), QWORD (8), TBYTE (10)

Ezek deklarálása rendre DB, DW, DD, DF, DQ, DT.

```
Pl.      bytevaltozo  db 12
        duplaszo     dd 12345678h
        nemtudommi   dw ?
        quadword     dq 123456789abcdef0h
        extended_v   dt ?
```

A kérdőjel azt mondja meg az assemblernek, hogy nem számít, hogy mi van az adott helyen, a változó lehet határozatlan kezdőértékű is. Ilyet lehet használni pl. már létező adatokra (BIOS adatterület, interrupttábla, stb.) való rádefiniáláskor, vagy akkor, ha nem akarjuk, hogy a változóink a futtatható file-ban is helyet foglaljanak. A BYTE, WORD és DWORD adattípus a leggyakoribb, mert a processzor regiszterei is ilyen méretűek, az FWORD-öt általában csak a 32 bites védett módban, a TBYTE-ot pedig lebegőpontos számok tárolására használják. Tömböknek kényelmesen foglalhatunk helyet a DUP direktívával:

```
dszotomb dd 500h dup (0)
nagy_tomb dw 100h dup (10h dup (1),2)
```

tt a dszotomb 5120 byte-nyi 0-t fog tartalmazni, a nagy_tomb pedig így fog kinézni: (1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2, ugyanez még 255-ször)

VIGYÁZAT!

A "mov eax,dszotomb[100]" NEM a dszotomb 100. elemét teszi EAX-be, hanem a (100+offset dszotomb) címen kezdődő duplaszót! (A fentivel ekvivalens kódot is generál a mov ax,[100+offset dszotomb] utasítás.) *Tanulság:* az indexet nem árt felszorozni a tömb elemeinek méretével, vagy pedig 386-on vagy annál újabb processzoron használni a skálázást (pl. mov eax,dszotomb[ebx*4]). A tömb egy elemének a hosszát egyébként a TYPE, míg a tömb elemeinek számát a LENGTH operátor adja meg.

Pl. a fenti példában :

```
TYPE nagy_tomb      = TYPE WORD = 2
LENGTH nagy_tomb    = 100h
```

A **TASM** még kiszámol nekünk egy teljes hosszt is **SIZE** néven, de ez az ilyen többszörösen beágyazott tömböknél hibás, ugyanis ezt a **SIZE = LENGTH * TYPE** képlettel számolja, tehát ebben az esetben **SIZE nagy_tomb = 200h** a **TASM** szerint, míg a valóságban pedig 2200h.

Ha egy változót más típusúként akarunk kezelni, akkor a **TASM** típusfelülbíró direktíváját kell használnunk, a PTR-t. Használatakor a változó neve elé írjuk be az új típust, majd a PTR-t. Pl.:

```
mov ax,WORD PTR dszotomb
```

A **TASM** lehetővé teszi számunkra az adatok magasabb szintű kezelését is. A magasszintű nyelvekből megismert rekord típus itt is létezik. Formája:

```
rekordnév  STRUC
           mező1   típus  alapérték
           mező2   típus  alapérték
           stb.
```

```
rekordnév  ENDS
```

Például:

```
szemely    STRUC
           nev     db 30 dup ( ' ' )
           kor     db 23
           lotto   db 1,2,3,4,5
szemely    ENDS
```

Az itt megadott alapértékek arra az esetre vonatkoznak, amikor a rekord példányai nem adnak meg kezdőértéket:

```

KP    személy <"Kis Pál", 44, 58, 95, 1, 2, 5)
uj    személy
valaki  személy <,,45, 65, 11, 8, 23>

```

A "KP" rekordban a név "Kis Pál", a kor 44, a lottószámok pedig 58, 95, 1, 2, 5.

Az "uj" rekordban minden az alapérték, a "valaki"-ben pedig a név és a kor az alapérték, a lottószámok viszont a megadott számok.

Lehetőség van olyan struktúra létrehozására is, amelynek az elemei ugyanazt a helyet foglalják el, átlapolva egymást. Ennek definiálása megegyezik a rekordéval, csak a STRUC kulcsszó helyett a UNION-t kell használnunk. A keletkező struktúra mérete a benne szereplő legnagyobb elem mérete lesz. Az ilyen típusú struktúrák példányainak létrehozásánál viszont csak az egyik mezőnek adhatunk konkrét értéket:

```

atlapolo    UNION
             szo  dw  ?
             dszo dd  ?
             ENDS

```

```

a1  atlapolo<12,65> ; Rossz !
a1  atlapolo<12,?>  ; Jó
a1  atlapolo<?,8Fh> ; Jó

```

A szegmens-direktívák:

Programjainkat a DOS és a valós mód áldásos hagyományai miatt szegmensekre kell tagolnunk, ha nagyobbak, mint 64K, ennek megvalósításához pedig ismernünk kell a TASM szegmens-kezelését is. Egy szegmens definíciójakor a következőket kell megadnunk:

```

szegmens_neve    SEGMENT illesztés megosztás címezsmód osztály
                 A_Szegmens_Tartalma
szegmens_neve    ENDS

```

A szegmens neve tetszőleges szabályos, még nem használt szimbólumnév lehet, az attribútumai pedig a szegmens kezelésére és elhelyezésére vonatkozó információkat adják meg. Az attribútumok sorrendje tetszőleges lehet.

Az illesztés azt adja meg, hogy a fordító hogyan igazítsa NOP-okkal a szegmenst a memóriában. Ez történhet byte-, szó-, duplaszó- paragrafus- vagy laphatárra (1 lap = 256 byte) (BYTE, WORD, DWORD, PARA, PAGE). (alap) = BYTE

A megosztás a következő értékeket veheti fel:

PUBLIC: Ezzel azt érhetjük el, hogy ha van több szegmensünk, aminek ugyanez a neve, akkor ezen a szegmensek tartalmai egymás után lesznek fűzve, és egyetlen, nagyobb szegmenst alkotnak.

STACK: A teljes futtatható file veremszegmensét jelöli ki.

AT cím: A szegmenst a TASM az adott kezdőcíműnek tételezi fel.

COMMON: Azt érhetjük el vele, hogy az összes ilyen nevű szegmens tartalma egymásra lapoldik. A szegmens mérete a legnagyobb, ugyanolyan méretű szegmens méretére áll be.

A címezsmód azt mondja meg, hogy a szegmensen belüli kód és adat 16 vagy 32 bites címezsmóddal érhető el (386+). Két attribútum tartozik ide:

USE16 (alap, kivéve ha a teljes 386-os utasításkészlet elgedélyezve van) és **USE32**. A **USE32** csak védett ill. realflat módoknál érdekes, valós módban a szegmenseknek kötelezően 16 bites címezésűeknek kell lenniük.

PC-s játékok 4.

Az osztály arra használható, hogy az azonos osztályba tartozó szegmensek fizikailag egymás után lesznek elhelyezve.

Példák:

Byte-határra illesztett nyilvános szegmens:

```
a_seg    segment public byte
```

Paragrafushatárra illesztett nem nyilvános veremszegmens:

```
s_seg    segment para stack
```

32 bites szegmens szóhatárra illesztve:

```
s32      segment word use32
```

Több szegmenst össze is vonhatunk egy csoportba a GROUP kulcsszó segítségével. Ennek formája:

```
csoportnév    GROUP sz1, sz2, ...
```

Ennek hatására a **TASM** a felsorolt szegmensekben (*sz1*, *sz2*) lévő változókat és rutínokat a legelső szegmens címével fogja indexelni, a csoport nevét pedig a szegmensnévvel azonos módon kezelhetjük. Ennek a direktívának segítségével egy szegmensként kezelhetünk két különálló adatszerkezetet. Például ha a programunkban vannak kezdőértékkel rendelkező adatok a *KONSTANS* nevű szegmensben, kód a *KOD* nevűben, előre nem definiált adatok az *ADAT*-ban, és szeretnénk a kétféle adatot egy szegmensben címezni, de a szegmenseink sorrendje *KONSTANS*, *KOD*, *ADAT*, akkor a *KOZOS_ADAT* GROUP *KONSTANS*, *ADAT* utasítással egy *KOZOS_ADAT* nevű csoportba foghatjuk őket össze. Ez nem változtat a szegmensek sorrendjén, csak a változók címének kiszámítását befolyásolja. A csoportok használatára általában nincs szükség, mert a szegmensek sorrendjének ésszerű megadásával (itt pl. *KOD*, *KONSTANS*, *ADAT*) a probléma megszüntethető, viszont egyes magasszintű nyelveknek szokásuk csoportba összevonni az adat- és a veremszegmenst, úgyhogy az ezekhez illesztendő rutinoknak esetleg erre is számítaniuk kell. Vigyázzunk, mert ha nem Ideal Mode-ban vagyunk, akkor az **OFFSET VALT** kifejezés a *VALT* változónak a szegmensében vett offszetcímét adja vissza, és nem pedig a csoportban vett offszetet. Az Ideal Mode-ban viszont már korrekt módon a csoportban vett offszetet adja vissza.

Egy szegmens vagy egy csoport címére egyszerűen a nevével hivatkozhatunk, a névre azok a szabályok érvényesek, mint az immediate értékekre, tehát pl. szerepelhet aritmetikai kifejezésben, de nem lehet szegmensregiszternek közvetlenül értékül adni.

A szegmensekhez kapcsolódó másik fontosabb direktíva az **ASSUME**. Ez arra utasítja a fordítót, hogy tételezze fel, hogy valamely szegmensregiszter valamely szegmensre mutat. Ez önmagában NEM állítja át a szegmensregisztert, ezt nekünk kell megtennünk. Ezután viszont a fordító a megadott szegmensben levő adatot a megadott szegmensregiszterrel fogja elérni, illetve ha ugyanahhoz a szegmenshez több szegmensregisztert is hozzárendeltünk, és az utasítás alapértelmezésű szegmense is ezek között van, akkor azzal. A szegmensnév helyett írt *NOTHING* kulcsszóval utasíthatjuk az assemblert, hogy az adott szegmensregisztert egyáltalán ne használja. Pl. :

```
kod      SEGMENT para public use16
          ASSUME cs:kod, ds:nothing, es:adat

          mov ax,adat
```

```

mov es,ax

        mov ax,szo_adat
        mov sz_kod,ax

        ASSUME ds:kod
        mov sz_kod,ax

        org 100h
szo_kod dw ?

kod     ENDS

adat    SEGMENT byte use16
        bigyo    db 2000h dup ("IZE ")
        org 500h
        szo_adat dw ?
adat    ENDS

```

Ebben az esetben a "kod" tartalma a következőképpen fog kinézni:

```

mov ax,???? ; Nem lehet előre tudni.
mov es,ax
mov ax,es:[500h]
mov cs:[100h],ax

mov [100h],ax ; Itt már használja a DS-t

```

Figyeljük meg, lehet, hogy a **DS** valahová máshová mutat, viszont az utolsó mov-nál a **TASM** mégis azt használja, mert az "ASSUME DS"-sel azt mondtuk neki !

A kódelhelyezéshez kapcsolódó két másik direktíva a szegmensen belüli elhelyezéssel foglalkozik. Ezek az **ORG** és a **\$**. Az **ORG** a fordító belső címszámlálóját állítja be, a **\$** pedig kérdezi le.

Pl. a fenti példában a *szo_adat* az (adat:500h) címen levő szót jelenti, legyen azon a helyen bármi.

Egy változó vagy rutin címének lekérdezésére szolgáló két kulcsszó a **SEG** és az **OFFSET**. Az első a szegmens-, a másik pedig a szegmensen belüli offszetértéket adja meg. Pl. a fenti példában **SEG szo_adat = adat**, **OFFSET szo_adat = 500h**

A kódszegmensbeli **ORG**-nak a .COM file-oknál nagy a jelentősége, mert azokat a DOS egyszerűen betölti 100h-ra és elindítja, így a kódbeli hivatkozásoknak olyannak kell lenniük, mintha a program előtt ott lenne még 100h byte, ami a file-ban viszont nincs ott (a memóriában a PSP fog odakerülni). Ezért kell egy .COM file-nak kb. így kinéznie:

```

kod     segment
        assume cs:kod,ds:kod
        org 100h

begin:  mov ah,4ch ; vissza a DOS-hoz
        int 21h

kod     ends
end     begin

```

(Ez egyébként így már lefordítható és működik is !)

Címke- és rutin-direktívák:

Az adatokhoz hasonlóan definiálhatunk címkéket is a programunkon belül :

```
cimke          LABEL típus
```

Itt a típus három értéket vehet fel:

NEAR: Erre a címkére az öt tartalmazó szegmensből bárholnan ugorhatunk

FAR: Erre a címkére más szegmensekből tudunk ugrani

SHORT: Az ilyen címkére csak [-128..127] távolságból tudunk ugrani, viszont az ugróutasítás csak 2 byte-os lesz.

Címkét definiálhatunk úgy is, hogy a címke neve után egy kettőspontot teszünk, pl.:

```
ujcímke:      mov ax,ax
```

Ebben az esetben az erre irányuló ugróutasításoknál a **TASM** először megpróbálja a címkét **SHORT**-ként kezelni, és ha nem megy, csak akkor fordít be **NEAR** ugrást. Többek között ezért érdemes a **NEAR** vagy **SHORT** címke helyett ezt a jelölésmódot használni. A **FAR** címkéket viszont csak a **LABEL FAR**-ral lehet definiálni.

A címke típusának eltévesztésére utal a "Relative jump out of range by zzzz bytes" és a "Near jump or call to different CS" hibaüzenet.

A címkék használatára egy példa:

```
egyik_seg     SEGMENT
               ASSUME cs:egyik_seg
kezd:         jmp cimke_short ;tul messze van
               jmp cimke_near  ; jo
               jmp cimke_kp    ; jo

               db 200h dup (0)
cimke_short   LABEL short
cimke_near    LABEL near
cimke_kp:     jmp c2_near  ; mas szegmensben van
               jmp c2_far   ; jo
egyik_seg     ENDS

masik_seg     SEGMENT
               ASSUME cs:masik_seg
c2_near:
c2_far        LABEL far
               ; ... Itt_fog_folytatodni ...
masik_seg     ENDS
END           kezd
```

Programjainkat áttekinthetőbbé tehetjük, ha rutinjainkat külön blokkokba tesszük:

```
rutin_neve    PROC típus
               rutin_törzs
               ret
rutin_neve    ENDP
```

A rutin neve lehet bármilyen tetszőleges, még nem használt azonosító, a típus lehet *NEAR* vagy *FAR*, ami azt határozza meg, hogy a rutinunkra történő ugrás/rutin hívás ill. a rutinvégi *JMP/RET* közeli vagy távoli legyen-e. Ez utóbbiban rejlik a másik, a fontosabbik érv emellett az írásmód mellett, ugyanis másképp ezt nem tudjuk megadni.

Egyéb direktívák:

Megjegyzéseket a programunkba kétféleképpen tehetünk. A pontosvessző főleg a rövidebb megjegyzésekhez használható, itt megjegyzésnek számít minden a pontosvesszőtől az őt tartalmazó sor végéig. A másik direktívával, a *COMMENT*-tel többsoros megjegyzéseket is létrehozhatunk. Ennek használata úgy történik, hogy a *COMMENT* kulcsszó után az első nem üres karaktertől megjegyzésnek számít minden ugyanannak a karakternek a következő előfordulásáig. Például:

```
COMMENT #
    Ez itt megjegyzés !
    Ez is... ; 1234
    # Ez már nem.
    Ez sem !
```

Különösen hasznos direktívák a makró-direktívák, ezek külön kigyűjtve lesznek ismertetve később.

File-ok összeállítása több modulból:

Az egyes modulokban az olyan szegmenseket, változókat, rutinokat nyilvánosnak (**PUBLIC**) kell definiálni, erről szegmensek és csoportok esetében már volt szó, változóknál, címkéknél és rutinoknál viszont új sort kell beszúrni, ami a *PUBLIC* szóval kezdődik és utána vannak felsorolva a nyilvános szimbólumok:

```
PUBLIC nyilván_cimke, nyilván_rutin, nyilván_valt, nyilván_rekord
```

Ezek után abban a rutinban, ahol használni szeretnénk a más modulbéli nyilvános szimbólumokat, külső szimbólumnak kell definiálnunk kell őket az **EXTRN** kulcsszó segítségével:

```
EXTRN nyilván_cimke: NEAR, nyilván_rutin: PROC FAR, nyilván_valt: DWORD,
nyilván_rekord: REK_TIPUS
```

Ha ez is megvan, akkor mindent rendesen használhatunk.

Feltételes fordítás:

Ha a kódunk egyes részeit valamely feltételtől szeretnénk függővé tenni, mint például hogy tesztelésnél bizonyos rutinok másként fordítódjanak be, vagy olyan makrókat szeretnénk írni, amelyek paraméterrel vagy anélkül is használhatók, akkor a feltételes fordítási direktívákra van szükségünk. Ezek a következők:

```
IF feltétel-kifejezés
    kód, ami akkor fordul be,
    ha a feltétel-kifejezés nem 0
ELSE
    kód, ami egyébként befordul
ENDIF
```

Ennek ellentéte az **IFE** direktíva, amely akkor fordítja be az utána jövő kódot, ha a feltétele hamis (0).

A feltétel-kifejezés állhat a fordításkor kiértékelhető szimbólumokból (konstansok), műveleti

jelekből és reláció-operátorokból. Ez utóbbiak a következők:

a EQ b	a = b
a NE b	a <> b
a GE b	a >= b
a GT b	a > b
a LE b	a <= b
a LT b	a < b

Egyéb feltételes direktívák:

IFDEF szimbólum: befordít, ha a szimbólum definiálva van

IFNDEF szimbólum: befordít, ha a szimbólum nincs definiálva

IFB kifejezés: befordít, ha a kifejezés üres.

IFNB kifejezés: befordít, ha a kifejezés nem üres

(Az utóbbi két direktívának nagy szerepe van az olyan makrók írásánál, amelyek hívhatók mind paraméterrel, mind anélkül.)

IFDIF kifejezés, kifejezés: befordít, ha a két kifejezés különbözik

IFIDN kifejezés, kifejezés: befordít, ha a két kifejezés egyezik

IF1: befordít, ha a fordítás első menetében vagyunk

IF2: befordít, ha a fordítás második menetében vagyunk

A makrók használata

Ha van olyan szöveg- vagy kódrészlet, amelyet később sokszor fogunk használni a programban, célszerű makróban definiálni. Ekkor csak a makróra kell hivatkoznunk a jövőben, és az ilyen hivatkozásokkor a makró tartalma fordítódik be a programba. A Turbo Assembler-ben a makrók ennél hatékonyabbak a különféle operátorok révén. Lássuk:

Szöveges makrók

Ez a legegyszerűbb fajta, a makrószimbólum csak egy karaktersorozatot helyettesít. Amikor a fordító egy ilyen szimbólumhoz ér, egyszerűen behelyettesíti a makróban megadott szövegre.

Definiálása:

<szimbólum> EQU <szöveg>

Egy példa:

```
tx1 EQU <'This is a text macro'> ; definíció
db tx1 ; használat
```

Figyelem! Ha a nyitó és záró ' jeleket le hagyjuk, akkor a **TASM** a makrótörzset megpróbálja szimbólumként értelmezni, ez pedig kellemetlen eredményhez vezethet.

Az így definiált makró a forrásban bárhol átdefiniálható.

Műveletek szöveges makrókkal

Ezek a műveletek csak Ideal Mode-ban használhatók, különféle apróbb trükközések stringekkel. Stringen a következőket értjük itt:

— Egy szöveges makró törzse, azaz pl. <'This is a text macro'>

— Egy korábban definiált szöveges makró szimbóluma

— Egy %-jellel bevezetett numerikus kifejezés, amely értékének szöveges formája fordítódik

be az aktuális számrendszernek megfelelően (mondja a kézikönyv, de nekünk mindig a numerikus érték fordítódott be, az viszont tényleg az aktuális számrendszerben kiértékelve...)

CATSTR: Több string összefűzését végzi el balról jobbra, pl.:

```
stall CATSTR st1, st2
```

(Ezzel meg az volt a problémánk, hogy az előredefiniált stringeket csak egymás mögé dobálta, és pl. a nyitó és záró 'ből lett egy darab ', ami nem igazán szép dolog...)

SUBSTR: A stringünk egy részét fogja az új stringbe tölteni. Meg kell adnunk, honnan kezdje, és megadhatjuk, hány karakter legyen az új string. Ha nem adjuk meg a karakterszámot, akkor az eredeti string a megadott pozíciótól a végéig kerül az új stringbe. Példa:

```
stpart SUBSTR st1, 8, 6
```

(Az új stringben pedig ugye nagy valószínűséggel nincs nyitó '... Kissé nehéz így megegyezni szöveggént, nemde?)

INSTR: Ez egy numerikus értéket ad vissza, mégpedig azt, hogy a második megadott string hányadik pozíción fordul elő (először) az első stringben. Ha nincs meg benne, akkor 0-t kapunk. Megadhatunk még egy kezdőértéket, hogy az első string hányadik pozíciójától keressen (de ekkor is az egész stringen belüli kezdőértéket adja vissza). Pl.:

```
inst INSTR 3, st1, st2 ; st1 3. pozíciójától kezdve keresi st2-t, és megadja, hogy st1 hányadik pozícióján találta meg
```

(Természetesen a ' jelek itt is problémát okoznak...)

SIZESTR: Ő pedig a string hosszát adja meg. Példa:

```
l SIZESTR st1
```

(És a hosszba beleszámolódnak a ' karakterek is.)

Jópofák ezek a gondok a ' karakterekkel. A kézikönyv ilyesmiről nemigen ejt szót. Ja, természetesen a " jellel ugyanez van...

Kódot (is) tartalmazó makrók

Itt már meg kell adnunk egy makrókeretet, amelyben szerepel legalább egy argumentum is.

Formátuma:

```
<makrónév> MACRO <argumentum>
```

```
<makrótörzs>
```

```
ENDM
```

Például egy makró DOS-hívásra:

```
CallDOS MACRO FuncNum
```

```
mov ah, FuncNum
```

```
int 21h
```

```
CallDOS ENDM
```

Ez a pl. következőkképpen hívható:

```
CallDOS 10
```

Ennek hatására a 10-es számú DOS-függvény fog meghívódni.

Az így definiált makrót a szöveges makróhoz hasonlóan bármikor átdefiniálhatjuk. Az átdefiniálásig az eredeti makró fordítódik be, utána már az új.

A **PURGE** direktívával ki is törölhetjük a makrót. Pl.:

```
PURGE macro1, macro2, macro3
```

Egy makrónak több argumentumot is átadhatunk, annyit, amennyi egy sorban elfér. Ha ez nem elég, akkor a sor végére tegyük a folytatás karaktert, a \-t, és akkor a következő sor is logikailag ide fog tartozni.

PC-s játékok 4.

Példák:

```
CallDOS MACRO FN, FP1, FP2
```

```
CallDOS MACRO FN, \
```

```
FP1, FP2
```

A hívás is hasonló, pl.:

```
CallDOS 2, 17, 21
```

Ha az argumentumot nem külön szóként használjuk, hanem egy másik szó részeként, akkor természetesen nem fog behelyettesítődni. Ha mégis azt akarjuk, hogy behelyettesítődjön, akkor tegyünk elé egy & jelet, ha a szónak az argumentummal nincs vége, akkor mögé is tegyünk egyet. Így szépen behelyettesítődik szimbólumba, stringbe, akármibe.

Néhány szabály a & használatáról:

- Stringeken kívül általános elválasztójelként funkcionál
- Stringeken belül, vagy Ideal Mode-ban stringen kívüli ; után az argumentumot csak & jellel vagy jelekkel elválasztva ismeri fel a fordító
- A makró kifejtésekor a **TASM** & jelek bármely sorozatából eltávolít egyet, így lehetségessé válik, hogy &-et használó makródefiníciót egyéb makródefiníciók belsejébe tegyünk

Kedvenc argumentumunknak típusa is lehet, amit kettősponttal elválasztva adhatunk meg neki, pl.:

```
CallDOS MACRO FN:REQ
```

A típus egy lehet a következők közül:

- **REQ**: Híváskor az adott argumentum nem lehet üres, azaz mindenképpen kell valami értéket adnunk neki.
- **=< <szöveg> >**: A < és > jelek között megadott dolog lesz az argumentum értéke akkor, ha híváskor nem adunk neki értéket. Pl.: st1=<7>
- **VARARG**: A makróhívás összes többi paramétere ebbe a változóba fog kerülni, mint argumentumok sorozata.
- **REST**: A makróhívás összes többi paramétere ebbe a változóba fog kerülni, szöveg formájában.

A hívást formáját a típusok nem befolyásolják.

Természetesen a makró hívásának paraméterezésénél is vannak szabályok:

- Ha minden körítés nélkül adjuk át a paramétert, akkor folytonos karaktersorozatnak kell lennie, szóközők, vesszők, pontosvesszők nélkül.
- Ha mindenféle karaktereket akarunk az átadott értékben használni, akkor tegyük a hívási paramétert < és > közé. A **TASM** a makró beillesztésekor csak egy ilyen párost bont le, így lehetőség van ilyesmit tartalmazó makrók definiálására más makrókon belül.
- Az előzőhöz hasonló játszható el egy karakterre a !-lel: !; ugyanaz, mint <;> (ha ;-t minden körítés nélkül próbálnánk átadni, akkor ugye a sor többi részéből comment lenne...). 3 kivétel van: !> = >, !< = <, !! = !
- %-jellel bevezetett kifejezés.

Előfordulhat, hogy makrónkba mindenféle kommentárokat is akarunk tenni. Ha szimplán ;-vel vezetjük be őket, akkor a makró minden egyes meghívásakor a megjegyzések is mindig beillesztődnek a forrásba. Ezt elkerülendő, a megjegyzést ;;-jellel vezessük be, pl.:

```
mov ax, arg1 ;; az argumentum betöltése AX-be
```

Újabb probléma merül fel, ha a makróban címkéket vagy egyéb szimbólumokat akarunk használni, mert ha egy szimbólum 67-szer beillesztődik a forrásba, az nem igazán egészséges. Ennek elkerülésére szolgál a LOCAL direktíva, amely biztosítja, hogy az utána felsorolt szimbólumok minden egyes helyettesítéskor mások lesznek.

Pl.:

```

CallDOS MACRO FuncNum
Local exit1, exit2
    mov ah, FuncNum
    int 21h
    jc exit1
    mov bx, 0
    jmp exit2
exit1: mov bx, 1
exit2:
CallDOS ENDM

```

Ez a makró meghívja a neki argumentumként megadott DOS-függvényt, aztán, ha volt hiba, BX-be 1-et tölt, ha nem volt hiba, akkor 0-t.

Feltételes fordításnál előfordulhat, hogy azt szeretnénk, bizonyos körülmények között álljon le a makró behelyettesítése. Erre való az EXITM direktíva — hatására a fordító abbahagyja a makró behelyettesítését és fordítását, és a forrás következő sorával folytatja a munkáját.

A GOTO utasítás arra használható, hogy a makrón belül ugráljunk vele. Ugrani csak egy speciális címkére lehet, amely a következőképpen néz ki:

```
:lbl
```

A "címkének" külön sorban kell lennie. Az ugrás GOTO lbl utasítással megy. Ezek a "címkék" a fordítás során megszűnnek, így nem okoz problémát a makró többszöri hívása. A GOTO utasításnak is elsősorban feltételes fordításnál van értelme. Egy példa:

```

Gseven MACRO arg1
    mov ax, 3
    IF arg GT '7'
        GOTO lbl
    ENDIF
    inc ax
:lbl
    inc ax
Gseven ENDM

```

Egy igazán szép dolog a rekurzív makró. Ennél nagyon kell vigyáznunk, hogy valami kilépési feltétel legyen, ellenkező esetben kissé el fog húzódni a fordítás... A rekurziót úgy a legegyszerűbb megcsinálni, hogy a makró menjen nullától egy maximális számig akárhány paraméterrel, az első paramétert felhasználjuk, és csak a maradékkal hívjuk meg a makrót. Ekkor célszerű az IFNB feltételes fordítási direktívát, amely azt dönti el, hogy neki a paramétereként megadott string üres-e. Nézzünk egy példát:

```

MCreate MACRO opname, op1, op2, op3, op4, op5, op6, op7
    IFNB opname ; ha elfogytak az argumentumok, akkor rekurzió vége
        DO&opname MACRO op, count ; makró készítése
            IF count LE 4
                REPT count ; erről kicsit lejjebb lesz szó
                    opname op, 1
                ENDM
            ELSE
                mov cl, count
                opname op, cl
            ENDIF
        ENDM
    ENDM

```

PC-s játékok 4.

```
ENDM
MCREATE op1, op2, op3, op4, op5, op6, op7 ; rekurzió
ENDIF
ENDM
```

Hívjuk meg az **MCreate** makrót a következő paraméterezéssel:

```
MCREATE rol, ror, rcl, rcr, shl, shr, sal, sar
```

Ekkor kapunk *DOrol*, *DOror*, stb. nevű makrókat, amelyeknek tetszőleges számú rotálást vagy shiftelést megadhatunk (ez 8086-on hasznos lehet). Amint látható, a makró nem ismétli ész nélkül az utasításokat, egy bizonyos számláló felett inkább a CL-es megoldást alkalmazza.

A most következő makrótípusok kissé különböznek az eddigiektől — ott fordítónak be (valamilyen módon), ahol szerepelnek. Nézzük az egyes típusokat.

REPT ismétlőmakró

Formája:

```
REPT <kifejezés>
<makrótörzs>
ENDM
```

A <makrótörzs> annyiszor fordítódik be a programba, amennyi a <kifejezés> értéke. Pl.

```
REPT 2*4
push ax
pop ax
ENDM
```

hatására a push ax, pop ax utasításpár 8-szor befordítódik.

WHILE-makró

Formája:

```
WHILE <logikai kifejezés>
<makrótörzs>
ENDM
```

Egészen addig ismételteti a makrótörzset (a makrótörzs befordítását), amíg a <logikai kifejezés> 0-vá nem válik. Figyelem, igen könnyű végtelen ciklusba küldeni vele a fordítót!

Egy működő példa:

```
Z=3
WHILE Z
    mov ax, bx
    Z=Z-1
ENDM
```

Ez a makró háromszor befordítja a mov ax, bx utasítást.

IRP és IRPC

Ezekkel a makrókkal azt lehet elérni, hogy egy lista (IRP) vagy string (IRPC) minden elemére befordítódjon a makró. Formátumok:

```
IRP <argumentum>, <argumentumlista>
<makrótörzs>
ENDM
IRPC <argumentum>, <string>
<makrótörzs>
ENDM
```

Az IRP argumentumlistája bármilyen értelmes argumentumok sorozata lehet, szigorúan <

és > között. A string tetszőleges string lehet. Példák:

```
IRP ir, <21h, 22h, 27h, 29h>
```

```
int ir
```

```
ENDM
```

Ez a makró sorban meghívja egymás után a 21h, 22h, 27h és 29h interruptokat.

```
IRPC num, 18732
```

```
db num
```

```
ENDM
```

Ez pedig a memóriába írja sorra az 1, 8, 7, 3, 2 értékeket. Vigyázzunk, szövegnél ez nem ilyen egyszerű, ugyanis a betűket szimbólumként tárolja, és ha már van ilyen szimbólum, akkor annak felelteti meg!

A % makró-direktíva

A % az utána következő sort egy egysoros makrótörzsként értelmezi és fordíttatja be. Az argumentum bármely abban a pillanatban érvényben lévő szöveges makró lehet. Pl.:

```
A eq ax
```

```
B eq bx
```

```
% mov A, B
```

Ebből természetesen mov ax, bx lesz.

Ideal Mode

Ez a **Turbo Assembler** saját módja. A default és az általánosan használt a MASM kompatibilis mód vagy MASM-mód. A kézikönyv elég sokat áradozik az Ideal Mode-ról, mi annyi előnyét látjuk, hogy a kifejezés-kiértékelése szigorúbb, bizonyos sorokat le sem fordít, gyanús dolgoknál szól, valamint a szegmenscsoport kezelése korrekt. Sajnos, a szintakszis változott egy keveset. Kicsit bővebben:

Ideal Mode-ba az Ideal direktívával válthatunk (vissza pedig a MASM direktívával).

Megváltozott egyes direktívák és nevük sorrendje: ilyenek a SEGMENT, a PROC, a MACRO és a hasonlók.

A másik fontos különbség a [és] jelek használatában van. Ideal Mode-ban [és] között lévő mennyiség MINDIG memóriacímként értelmeződik. Ezzel együtt több helyen szükségtelessé válik a byte ptr jellegű módosítások használata.

A kifejezés-kiértékelés szigorodásának jó példáját adják a struktúrák, Ideal Mode-ban pont előtt érvényes struktúra-névnek, utána pedig érvényes mezőnek kell szerepelni.

Végül egy elég buta hiba a MASM-ban. Ha szegmensekből szegmenscsoportot építünk, akkor azt lehetne várni, hogy a szegmenseken belüli változók vagy egyebek offset-címei is egymás után következzenek. A MASM ennek ellenére továbbra is minden változót a saját szegmenséhez képest címez. A lekérdezésnél ezt úgy lehet kiküszöbölni, hogy a változónév előtt kettősponttal elválasztva feltüntetjük a csoport nevét is, ez meg nem egy igazán szép megoldás (mov ax, offset datagrp:var). Ideal Mode-ban ezt a szépséghibát kijavították. Példa:

Van 3 db paragrafusra (16 byte) igazított egyváltozós szegmensünk. Ha a változók címeit egyszerűen csak az offset direktívával lekérdezzük, akkor MASM módban 3 alkalommal 0-t, Ideal Mode-ban viszont 0-t, 10h-t és 20h-t kapunk.

Linkelés:

A TASM-mal létrehozott .OBJ file-unkból a *TLINK* segítségével hozhatunk létre futtatható file-okat. A TLINK paraméterezése a következő:

```
TLINK [opciók] object-file-ok [, célfile, map-file, rutinkönyvtárak]
```

A rutinkönyvtáraknak saját formátumuk van, őket a TLIB segítségével lehet object-file-okból előállítani, de mivel ez eléggé ritkán használt szolgáltatás, ezért itt nem ismertetjük részletesebben.

PC-s játékok 4.

A TASM-hoz hasonlóan itt is adhatunk meg parancsfile-t, amit szintén a név elé tett @ jelöl. Ha nem adunk meg célfile-t vagy map-file-t, akkor az elsőnek felsorolt object-file néven hozza létre őket .MAP és .EXE vagy .COM kiterjesztéssel. A map-file célja hasonlít a listafilé-éhoz, csak ez nem ad olyan részletes információt a programról.

Az opciók a következők:

- /m: A map-file tartalmazza a nyilvános szimbólumokat
- /x: Nem keletkezik map-file
- /i: Inicializálja a szegmenseket
- /l: Az .EXE fejléce beírja a forrásbeli sorszámokat is
- /s: Részletesebb map-file a szegmensekről
- /n: Nem használja az alapértelmezésű rutinkönyvtárakat
- /d: Figyelmeztet, ha valamely szimbólum többször is előfordul a rutinkönyvtárakban
- /c: A szimbólumoknál megkülönbözteti a kis- és a nagybetűket
- /3: Engedélyezi a 32 bites címzés módot
- /v: Az .EXE fejléce minden információt beír a szimbólumokról. Ezt használja pl. a Turbo Debugger.
- /e: Hagyja figyelmen kívül a szótár-bővítéseket (???)
- /t: Generáljon .COM file-t .EXE helyett. Ennek feltétele, hogy csak egy szegmens legyen a file-ban, és a belépési pont 100h-n legyen.

A leggyakrabban használt paraméterezések:

- .EXE file-hoz: TLINK /x/3 file-név
- .COM file-hoz: TLINK /x/3/t file-név
- .EXE file debuggoláshoz: TLINK /x/3/l/v file-név

COMFILE.ASM

Példaprogram a feltételes fordításra, a feltételes makrókra, és a COM programok írására.

Kiír egy promptot, bekér egy sort, ha a BACKWARD = 1 nincs megjegyzésbe téve, akkor megfordítja, majd végül kiírja és visszatér a DOS-ba.

Fordítása:

```
TASM /m2 COMFILE
TLINK /x/t COMFILE
```

```
BACKWARD          = 1          ; <- A sor elejére pontosvesszőt téve
                                ; a beadott szöveget nem fordítja meg

writeln            macro stringname
                    IFNB <stringname>          ; Ha a param
                        mov ah,9                ; nem üres, akkor
                        mov dx,offset stringname ; írjuk ki
                        int 21h
                    ENDIF
                    mov ah,9                    ; Soremelés
                    mov dx,offset CRLF
                    int 21h
                    endm

write              macro stringname
```

```

IFNB <stringname>                ; Ha a param
    mov ah,9                       ; nem üres,akkor
    mov dx,offset stringname       ; írjuk ki
    int 21h
ELSE
    .err                            ; Különben
ENDIF                               ; generáljunk hibát
endm

seg_a                               segment
    assume cs:seg_a, ds:seg_a
    org 100h                        ; COM program

main                                proc
    writeln
    write prompt

    mov ah,10
    mov dx,offset buffer
    int 21h

    mov bl,buffer_lng
    mov bh,0
    mov buffer_txt[bx], '$'

    IFDEF BACKWARD
    dec bx
    mov si,0
reverse:
    mov al,buffer_txt[bx]
    xchg al,buffer_txt[si]
    mov buffer_txt[bx],al
    inc si
    dec bx
    cmp bx,si
    ja reverse
    ENDIF

;
    write        ; <- A soreleji pontosvesszőt
                ; eltávolítva fordításkor hibát generál
    writeln
    writeln buffer_txt

    int 20h
endp

main
prompt        db "Input :$"
CRLF         db 13,10,'$'
buffer       db 20h
buffer_lng   db ?
buffer_txt   db 21h dup (?)

seg_a        ends
end          main

```

EXEFILE.ASM

Példaprogram az egyszerű és az ismétlőmakróra, több szegmens használatára, speciális (AT, STACK) szegmensek definiálására, a 386+ processzorok regiszter- és utasításkészletének használatára és az EXE programok írására.

Kiír egy szöveget, a parancssorban kapott szöveget nagybetűsíti, majd megfordítva kiírja, ezután hexában kiírja az INTNUM. megszakításvektor szegmens- és offszetcímét.

!!! A program minimum 386-os processzort igényel !!!

Fordítása:

```
TASM /m2 EXEFILE
TLINK /x/3 EXEFILE
```

.386p

```
defsegofs macro nn
    intofs&nn          dw ?
    intseg&nn          dw ?
endm

code_1          segment use16
    assume cs:code_1,ds:dataseg_1,ss:stack_seg
    assume es:envseg,fs:dataseg_2,gs:inttable

begin:         mov ax,dataseg_1
               mov ds,ax
               mov ax,dataseg_2
               mov fs,ax
               mov ax,inttable
               mov gs,ax

               mov bl,paramcount
               xor bh,bh
               xor si,si
copyloop:     dec bx
               mov al,paramstr[bx]
               cmp al,'A'
               jb l1
               cmp al,'z'
               ja l1
               cmp al,'Z'
               jbe l2
               cmp al,'a'
               jb l1
l2:           and al,0dfh          ; uppercase
l1:           mov buffer[si],al
               inc si
               or bx,bx
               jnz copyloop

               mov dx,offset txt_1
```

```

mov ah,9
    int 21h

    push fs
    pop ds
    assume ds:dataseg_2
    mov buffer[si ],13d
    mov buffer[si+1],10d
    mov buffer[si+2],'$'
    mov dx,offset buffer
    mov ah,9
    int 21h

    mov writenum_radix,16d
    movzx eax,intseg8 ; intseg0A9
    call writenum
    mov dl,':'
    mov ah,2
    int 21h
    movzx eax,intofs8 ; intseg8F
    call writenum

    mov ax,4c00h
    int 21h
code_1    ends

dataseg_1    segment use16
    txt_1    db "Ez a szöveg a dataseg_1-ben van !",13,10,'$'
dataseg_1    ends

dataseg_2    segment memory use16 'vege'
    writenum_radix    dw ?
    buffer            db 100h dup (?)
dataseg_2    ends

stack_seg    segment stack use16 'vege'
    dw 200h dup (?)
stack_seg    ends

code_2    segment use16
    assume cs:code_2,ds:dataseg_2,ss:stack_seg
    assume es:envseg,fs:dataseg_2,gs:inttable

    writenum    proc far
        movzx ebx,writenum_radix
        call wrnum
        ret
    writenum    endp

    wrnum    proc near
        ; EAX-et kiíratja az EBX<36-os
        ; számrendszerben

```



```
        xor edx,edx
        div ebx
        push dx
        or eax,eax
        jz lastdigit
        call wrnum
lastdigit: pop dx
        cmp dl,9
        jbe decimal
        add dl,7
decimal:  add dl,'0'
        mov ah,2
        int 21h
        ret
wrnum    endp
code_2  ends

envseg   segment use16 at 0f000h
        org 80h
        paramcount db ?
        org 82h
        paramstr   db ?
envseg   ends

inttable segment use16 at 0
        .radix 16
        n = 0
        rept 0ffh
            defsegofs %n
            n = n+1
        endm
inttable ends

end      begin
```

A Turbo Assembler hibaüzenetei

Valószínűleg ez lesz az egyik legtöbbet olvasott szekció... ABC-rendben megyünk, a gyakrabban előforduló hibákat megcsillagoztuk.

32-bit segment not allowed without .386

Akkor jelentkezik, ha egy szegmens után egy *use32* módosítósót biggyesztünk, de nem kapcsolunk be a 386-os utasításkészletet.

Argument needs type override ()*

Az utasításból nem derül ki, hogy a memóriahivatkozás milyen típusú (byte, word, stb.). Használjuk a byte ptr jellegű felülbíráásokat. Pl.:
`mov [si+17], 1 -> mov byte ptr [si+17], 1`

Argument to operation or instruction has illegal size

A művelet operandusának mérete nem megengedett. Elég ritkán fordul elő.

Arithmetic overflow

Egy művelet eredménye nem fér el a céloperandusban. Ezt a hibát generálja pl. a következő utasítás:

```
CNS=200000*200000
```

ASSUME must be a segment register

Egy ASSUME direktívának nem szegmensregisztert adtunk meg, hanem valami mást. Pl.:

```
ASSUME si:DATA
```

Bad keyword in SEGMENT statement

A SEGMENT direktívában valami nem megfelelő szó van. Leginkább akkor fordul elő, amikor valamit elírunk.

Can't add relative quantites

Egyik kifejezésünkben két címet próbálunk összeadni, aminek ugye nem túl sok értelme van. Két cím kivonásának természetesen van (így meghatározhatjuk pl. egy adatterület hosszát), valamint egy címhez adhatunk konstans is (pl. egy tömb egyik elemére így beállíthatunk egy címkét). Példák:

```
ARRAY db 20 dup (0)      ; tömb
END      db ?            ; a tömb utáni első byte
SUM      = ARRAY + END   ; értelmetlen összeadás
LEN      = END - ARRAY   ; a tömb hossza
LAST     = ARRAY + 19    ; a tömb utolsó elemének címe
```

Can't address with currently ASSUMEd segment registers

Olyan változóra próbáltunk hivatkozni, amelyhez abban a pillanatban nincs beállított szegmensregiszter. Ilyesmire kell gondolni:

```
SEG1 SEGMENT
      ASSUME ds:SEG1
      mov al, V1
SEG1 ENDS
SEG2 SEGMENT
      V1 db ?
SEG2 ENDS
```

Can't convert to pointer

A fordító a kifejezésünkből nem tud mutatót gyártani. Általában szintaktikai hibákra utal, pl.:

```
mov si, [word ptr bx]    ; rossz
mov si, word ptr [bx]    ; jó
```

Can't emulate 8087 instruction

Akkor jöhet elő, ha a fordítót utasítottuk a lebegőpontos utasítások emulálására (/E kapcsoló vagy EMUL direktíva), és az egyik utasításunkat nem tudja emulálni. Ilyen utasítások: FNSAVE, FNSTCW, FNSTENV, FNSTSW.

Can't make variable public

Olyan változót próbáltunk nyilvánossá tenni, amelyet úgy deklaráltunk, hogy ez nem engedhető meg. Pl.:

```
EXTRN V2:NEAR
PUBLIC V2      ; nem lehet, mert külső változó
```

PC-s játékok 4.

Can't override ES segment ()*

Ahol alapértelmezés az ES szegmensregiszter, ott szegmensprefix nem használható. Természetesen ahol alapértelmezés a DS és az ES is, ott működik a szegmensprefix, de csak a DS-t bírálja felül. Példa:

```
FS:stosb      ; nem engedélyezett
FS:movsw      ; engedélyezett, SI szegmensregisztere DS helyett FS lesz
```

Can't subtract dissimilar relative quantities

Akkor jön elő, ha két címet próbálunk egymásból kivonni, de ezek a címek különböző szegmensekhez tartoznak.

Can't use macro name in expression

Egy makró nevét próbáltuk operandusként használni, pl.:

```
DOSM MACRO
ENDM
mov cx, DOSM
```

Can't use this outside macro

Egy makró-direktívát nem makró-definícióban próbáltunk használni.

Code or data emission to undeclared segment ()*

Ezzel akkor találkozunk, ha a fordító olyan adatot vagy kódot talál, aminek nem adtunk meg szegmenst. Olyankor szokott előfordulni, ha elfelejtünk a program elején szegmenst megadni.

Constant assumed to mean immediate constant ()*

Ez csak figyelmeztetés, arra utal, hogy a hivatkozásunk nem címre fog utalni, hanem egy közvetlen értékre. Pl.:

```
mov dx, [0]    ; dx-be 0-t tölt, nem az aktuális adatszegmens
                0 címén található szót
```

Constant too large ()*

Egy konstanst helyesen adtunk meg, de a mérete túl nagy. Pl. ezt adja a fordító, ha 286-os utasításkészlettel 65535-nél nagyobb számokkal próbálkozunk.

CS not correctly assumed ()*

Közeli ugrást vagy szubrutinhívást kíséreltünk meg egy másik kódszegmensbe. Ez csak MASM-módban van, a Turbo Assembler Ideal Mode-ja lekezelet a problémát.

CS override in protected mode ()*

Védett módban találkozunk vele, akkor következik be, ha a szóbanforgó utasítás igényelné a kódszegmens felülbíráását. Ez történik például akkor, ha a kódszegmensbe akarunk írni (védett módban ez tilos), ilyenkor az lehet a megoldás, hogy egy írható adatszegmenst beállítunk kódszegmensre.

CS unreachable from current segment ()*

Címkét adtunk meg (<címke>: , label-es módszer vagy PROC), és a jelenlegi feltételezett (ASSUMEd) kódszegmens nem egyezik meg az aktuális szegmensevel.

Declaration needs name

A PROC-cal megadott eljárásnak van kerete (PROC ... ENDP), de nincs neve. Helyesen:

```
ELJ PROC
...
ELJ ENDP
```

Directive ignored in Turbo Pascal model

Akkor fordul elő, ha Pascal-hoz akarunk illeszteni, és ott meg nem engedett direktívát használunk.

Directive not allowed inside structure definition

Olyan direktívát használtunk egy struktúra megadásában, ami nem engedett. Ilyesmi pl. az ORG. Nem tehetjük meg azt sem, hogy egymásba ágyazott struktúrákban a belső struktúráknak nevet adjunk. Ha ezt szeretnénk mégis megcsinálni, akkor először alkossuk meg a belső struktúrá(ka)t, és ezután ezekre a nevükkel hivatkozunk.

Duplicate dummy argument

Egy makrónak több paramétere van, és ezek között vannak azonos nevéek is. Talán nem szükséges magyarázni, hogy ez elkerülendő...

ELSE or ENDIF without IF

Feltételes fordításnál elmaradt valahol egy IF.

Expecting METHOD keyword

Objektumok definiálásakor a bővített struktúrának szüksége van a METHOD kulcsszóra a szülőobjektum után.

Expect offset quantity

Egy utasításnak, amely egy szegmensen belüli címet vár, valami egész mást adtunk meg.

Expecting offset or pointer quantity

Egy utasításnak, amely egy meghatározott szegmensen belüli címet vár, teljesen mást adtunk meg.

Expecting pointer type

Az utasítás memóriára való hivatkozást vár, viszont nem azt (hanem általában konstans) kap. Pl.:

```
lds si, 123
```

Expecting record field name

A SETFIELD vagy a GETFIELD utasítást egy hozzátartozó mező nélkül használtuk.

Expecting register ID

A CALL..METHOD USES része egy regisztert vagy regiszterekből álló felsorolást várna.

Expecting scalar type ()*

Általában akkor fordul elő, amikor konstans helyett valami mást, többnyire memóriahivatkozást tartalmaz a kódunk.

Expecting segment or group quantity

Szegmens vagy szegmenscsoport neve helyett mást adtunk meg egy direktívában, többnyire ASSUME-ban jellemző.

Extra characters on line ()*

Talált a fordító egy szabályos kifejezést, de a sorban további dolgok is állnak. Pl.:

```
mov al, 6 7
```

Akkor is előfordulhat, ha egy korábbi hiba miatt a fordító félreértelmezi a szándékunkat.

PC-s játékok 4.

Forward reference needs override ()*

Olyan hivatkozásoknál fordul elő, ahol a deklaráció később van, mint az első hivatkozás (ezt jelenti a forward reference). Ha a hivatkozásnál nincs felülbíráva az elérési mód (NEAR/FAR), akkor automatikusan közelinek tekinti, és ha a hivatkozás tárgya távoli, akkor probléma van. Elkerüléséhez természetesen felül kell bírálni az elérési módot.

Global type doesn't match symbol type

Ez csak figyelmeztetés, akkor adja a fordító, ha egy szimbólumot globálisnak deklarálnak, majd ugyanabban a modulban definiáljuk, de más típusúnak.

ID not member of structure

A Turbo Assembler Ideal Mode-jában jöhet elő, ha egy struktúrára való hivatkozáskor nem létező elemét próbáljuk elérni.

Akkor is előfordulhat, ha egy korábbi hiba miatt a fordító félreértelmezi a szándékunkat.

Illegal forward reference

Olyan szimbólumra hivatkozunk, amely még nincs deklaráva, és a hozzá tartozó direktíva vagy operátor miatt nem lehet előrehivatkozást (forward reference) alkalmazni.

Illegal immediate ()*

Konstanst alkalmaztunk olyan helyen, ahol nem szabadna. Pl.:

```
mov 12, ax
```

Illegal indexing mode ()*

Meg nem engedett indexelési kombinációt használtunk. Ez csak 386 alatt van, a következő kombinációk megengedettek:

```
BX, BP, SI, DI, BX+SI, BX+DI, BP+SI, BP+DI.
```

Illegal instruction ()*

Egy kódot tartalmazó sor olyan szóval kezdődik, amelyet az Assembler nem ismer fel. Ilyen szokott jönni pl. akkor, ha a címke mögül lefelejtjük a kettőspontot.

Illegal instruction for currently selected processor(s) ()*

Olyan utasítást használtunk, amit a fordító felismer, de a jelenleg érvényben lévő processzortípus nem ismeri. Állítsunk be egy megfelelő processzor-direktívát (esetleg vegyünk egy jobb gépet is).

Illegal local argument

A LOCAL direktívát makróban használtuk, és az argumentuma nem egy érvényes címke.

Illegal local symbol prefix

Lokális szimbólumok megadásánál (LOCALS direktíva) a kezdő szimbólum érvénytelen. A kezdőszimbólum egy két karakter hosszú, érvényes szimbólum kell, hogy legyen (az alapértelmezés @@).

Illegal macro argument ()*

Makró definiálásánál a makró paramétere nem egy érvényes szimbólum.

Illegal memory reference ()*

Az utasításnak van memóriára hivatkozó operandusa, de az az operandus nem szabadna, hogy memóriát jelöljön. Tipikus esete, amikor memóriából memóriába próbálunk mozgatni (pl. mov [si], [di]).

Illegal number ()*

Egy számban használtunk a típusának nem megfelelő karaktereket, pl. egy hexa számban f után következő betűt (0a3m2h). Általában elírásokból adódik.

Illegal origin address

Érvénytelen címet adtunk meg a jelenlegi szegmens beállításánál (\$). Egyik lehetőség, hogy egy konstans vagy egy kifejezést adunk meg a \$-ral, a másik pedig az, hogy egy szimbólumot a jelenlegi szegmensben.

Illegal override in structure

Megpróbáltuk inicializálni a struktúra olyan mezőjét, amelyet DUP-pal adtunk meg. Csak azokat lehet, amelyek DUP nélküliek.

Illegal override register

Szegmensprefixként nem szegmensregisztert adtunk meg, hanem egy általános regisztert. Pl.:

```
AX:cmp dx, v3
```

Illegal radix

A számrendszert beállító .RADIX direktívának nem használható számrendszert adtunk meg. A számrendszer lehet 2-es, 8-as, 10-es vagy 16-os. A .RADIX-nak megadott szám a jelenlegi számrendszertől függetlenül decimálisan értelmeződik.

Illegal register for instruction

Nem megengedett regisztert használtunk a SETFIELD utasítás forrásában vagy a GETFIELD utasítás céljában.

Illegal register multiplier

Megpróbáltunk egy regisztert konstanssal szorozni (pl. mov bx, ax*4). Ilyesmi csak 386-tól felfelé van, skálázással csinálhatunk ilyet (pl. mov ebx, [eax+esi*8]).

Illegal segment address

Akkor találkozunk vele, ha szegmenscímnek 65535-nél nagyobb számot próbálunk megadni.

Illegal use of constant ()*

Olyan helyen használtunk konstans, ahol nem szabad. Pl.:

```
mov ax, bx+4
```

Illegal use of register

Olyan helyen használtunk (egy bizonyos) regisztert, ahol nem illene. Pl.:

```
LAB=12 shr dx
```

Illegal use of segment register ()*

Olyan helyen használtunk szegmensregisztert, ahol az nem használható. Pl.:

```
cmp ds, 3234
```

Illegal USES register

Az ENTER-LEAVE eljárásnak nem megfelelő regisztereket adtunk meg PUSH-olásra vagy POP-olásra. Az érvényes regiszterek: AX, BX, CX, DX, SI, DI, DS, ES. 386-tól felfelé a 32 bites regisztereket is használhatjuk.

PC-s játékok 4.

Illegal version ID

A /U kapcsolóval vagy a VERSION direktívával érvénytelen verziószámot adtunk meg.

Illegal warning ID

Nem megfelelő 3-karakteres warning-azonosítót adtunk meg.

Instruction can be compacted with override

Ez egy figyelmeztetés, előrehivatkozásnál kapjuk, ha a fordító hosszabb kódot generál, mint amekkorát esetleg feltétlen szükséges. Leginkább előreugrásoknál jöhet elő, amikor nem tudni, hogy az ugrás rövid, közeli, vagy távoli.

Invalid model type

A .MODEL direktívának nem létező modellt adtunk meg. A helyes modellnevek: tiny, small, compact, medium, large és huge.

Invalid operand(s) to instruction

Egy utasításnak olyan operandus(oka)t adtunk meg, amely(ek) nem használható(ak) vele.

Labels can't start with numeric characters

Valamilyen szimbólumot számmal próbáltunk kezdeni, ami nem megengedett.

Line too long — truncating

Az illető sor hosszabb, mint 255 karakter. A felesleges karakterek nem lesznek figyelembe véve.

Location counter overflow

Elértük jelenlegi szegmens végét, és a megadott kód vagy adat felül fogja írni a szegmens elejét (ez persze nem feltétlen baj). Pl.:

```
org 0fff8h
```

```
arr db 10 dup (0) ; az utolsó 2 byte a szegmens elejére kerül
```

Method CALL requires object name

A CALL..METHOD utasítás nem tudja megállapítani, milyen objektumra vonatkozik. Adjuk meg az objektum nevét.

Missing argument list

Az IRP vagy IRPC ismétlőmakró-direktívának nem adtunk meg argumentumlistát. Mind paramétert, mind argumentumlistát meg kell adnunk.

Missing argument or <

Lefelejtettük a <-t az argumentum elejéről, vagy lefelejtettük magát az argumentumot is.

Missing argument size variable

Az ARG vagy a LOCAL direktívának nem adtunk meg egy szimbólumot a végén lévő = jel után. Az egyenlőségjel nem kötelező, de ha kitettük, utána szimbólumnak kell jönnie.

Missing COMM ID

A COMM direktíva és a típushatározó közé nem tettünk szimbólumot. Pl.:

```
COMM NEAR ; rossz -> COMM ZZ: NEAR ; jó
```

Missing dummy argument

Az IRP vagy IRPC ismétlőmakrónak nem adtunk meg paramétert. Mind paramétert, mind argumentumlistát meg kell adnunk.

Missing end quote ()*

Karakter- vagy szövegkonstans definiálásakor lefelejtettük a záró “-t vagy ‘-t.

Missing macro ID

Készítettünk egy makrót, de nem adtunk neki nevet.

Missing module name

Használtuk a NAME direktívát, de nem adtunk meg neki modulnevet. Figyelem, a NAME direktíva csak Ideal Mode-ban megy!

Missing or illegal language ID

Nem megfelelő nyelvet adtunk meg a .MODEL direktívának.

Missing or illegal type specifier

Szükség lett volna egy típusmódosítóra (byte, word, stb.), de ilyet nem talált a fordító.

Missing table member ID

A CALL..METHOD utasításnak nem adtuk meg a METHOD nevét a METHOD kulcsszó után.

Missing term in list

Ideal Mode-ban szokott jelentkezni. Egy direktívának, amelynek több argumentum is megadható, egyik vessző után érvénytelen argumentumot adtunk meg. Ezt az üzenetet kapjuk például akkor, ha kifelejtünk egy argumentumot, csak a két vessző van ott (EXTRN SYM1:WORD, , SYM2:WORD).

Missing text macro

Egy direktívának nem adtunk meg szöveges makró-argumentumot, pedig igényelte volna.

Model must be specified first

Használtuk az egyik leegyszerűsített szegmensdirektívát anélkül, hogy előzőleg beállítottuk volna a memóriamodellt. Helyesen pl.:

```
.model small  
.data
```

Module is pass-dependent — compatibility pass was done

Ez a figyelmeztetés akkor jelentkezik, ha egy fordítási menettől függő megoldást talál a **TASM**, és megadtuk a /m kapcsolót. Ez esetben beiktatódik egy MASM-kompatibilis menet.

Name must come first

Egy szimbólumot a hozzátartozó direktíva mögé tettük, nem pedig elé. Pl.:

```
struc ZZ          ; rossz  
ZZ struc         ; jó
```

Ideal Mode-ban ez fordítva van, ez a hiba csak MASM-kompatibilis fordítás esetén jelentkezik.

Near jump or call to different CS

Akkor fordul elő, ha közeli ugrást vagy szubrutinhívást próbálunk végrehajtani egy másik kódszegmensbe.

PC-s játékok 4.

Need address or register

Hiányzik az egyébként szükséges második operandus. Pl.:

```
cmp bx,          ; rossz
cmp bx, ax      ; jó
```

Need angle brackets for structure fill

Egy utasításnak, amely a már deklarált struktúra egy példányának helyet foglal, nem adtuk meg a kezdőértékeket.

Need colon

Az EXTRN, GLOBAL, ARG vagy LOCAL kulcsszavaknál hiányzik a szimbólum és a típus közül a kettőspont. Pl.:

```
EXTRN Z byte    ; rossz
EXTRN Z:byte    ; jó
```

Need expression

A kifejezésben egy műveletnek nincs operandusa. Pl.:

```
Z=9+/3
```

Need file name after include

Az INCLUDE direktíva után elfelejtettük megadni a file-nevet.

Need left parenthesis

Valahová nem tettünk nyitózáradójelet. Pl.:

```
VAR db 4 dup 7      ; rossz
VAR db 4 dup (7)    ; jó
```

Need method name

A CALL..METHOD utasításnak meg kell adnunk a METHOD nevét is.

Need pointer expression

Ez a hiba csak Ideal Mode-ban fordul elő. Azt jelzi, hogy valahol a fordító memóriahivatkozást várt, de nem talált. Ideal Mode-ban minden memóriahivatkozást [és] közé kell tenni.

Need quoted string

Ez is az Ideal Mode-ra jellemző. Egy string helyett valami mást adtunk meg.

Need register in expression

Az utasításban egy regiszternek kellene szerepelnie.

Need right angle bracket

Egy < és > közé beírandó argumentumlista végéről lemaradt a >.

Need right curly bracket

Egy struktúra, táblázat vagy bitmező megadásában lehangytuk a }-et.

Need right parenthesis

Kevesebb) van a kifejezésben, mint (.

Need right square bracket

Legtöbbször memóriahivatkozásnál fordul elő, lemaradt a] a végéről.

Need stack argument

Egy lebegőpontos utasításnak nem adtuk meg a szükséges második operandust.

Need structure member name

Ideal Mode-ban szokott jelentkezni. Struktúrára való hivatkozáskor az elválasztó pont után nincs érvényes mezőnév.

Not expecting group or segment quantity

Rossz helyen használtuk egy szegmens vagy szegmenscsoport nevét.

One non-null field allowed per union expansion

Union inicializálásakor több, mint egy értéket adtunk meg, holott csak egyet szabad. Pl.:

```
XX UNION
  dw ?
  dd ?
ENDS

UINST U <10,76>    ; rossz
UINST U <10,?>     ; jó
UINST U <?,76>     ; jó
```

Only one startup sequence allowed

Akkor kapjuk, ha több, mint egy .STARTUP vagy STARTUPCODE direktívát adtunk meg.

Open conditional ()*

Feltételes fordításnál jön elő, ha IF után valahol nincs ENDIF.

Open procedure ()*

Az eljárásunkat nem fejeztük be az ENDP kulcsszóval. Általában akkor fordul elő, ha ENDP helyett csak END-et gépelünk.

Open segment ()*

Egyik szegmensünket nem fejeztük be az ENDS kulcsszóval. Általában akkor fordul elő, ha ENDS helyett csak END-et gépelünk.

Open structure definition ()*

Egy struktúrát nem fejeztünk be az ENDS kulcsszóval. Általában akkor fordul elő, ha ENDS helyett csak END-et gépelünk.

Operand types do not match ()*

Egy utasítás két operandusának mérete nem egyezik meg. Pl.:

```
mov bx, al
```

Operation illegal with static table member

.-tal próbáltunk egy táblázat elemére hivatkozni, ami tilos.

Pass-dependent construction encountered

Az utasítás esetleg nem úgy fog viselkedni, ahogy mi elvárjuk tőle. Ez a hiba általában az előrehivatkozások kiiktatásával megszüntethető.

Pointer expression needs brackets

Ideal Mode-ban jön elő, itt ugyanis minden memóriahivatkozásnak [és] közé kell kerülnie. Mivel MASM-ban nincs szükség erre, ez csak figyelmeztetés.

PC-s játékok 4.

Positive count expected

Egy tömbben, DUP előtt negatív számot adtunk meg. Pl.:

```
ARR dw -5 DUP (0) ; rossz
ARR dw 5 DUP (0) ; jó
```

Record field too large

A bitmező mezőinek összmérete meghaladja a 32 bitet.

Record member not found

A bitmező olyan mezőjére hivatkozunk, amelyik az eredeti deklarációban nem szerepel.

Recursive definition not allowed for EQU

Konstans definiálásakor rekurziót csináltunk, pl.:

```
LBL EQU XX LBL
```

Register must be AL or AX ()*

A szóbanforgó utasítás egyik operandusa AL vagy AX kell, hogy legyen. Ez az IN és az OUT utasításokra jellemző.

Register must be DX ()*

Az utasítás egyik operandusa DX kell, hogy legyen. Az IN és az OUT utasításokra jellemző.

Relative jump out of range by <x> bytes ()*

Egy feltételes relatív ugrás nagyobb távolságra mutat, mint amennyire szabadna. 16 bites szegmensek esetén ez -128..127 byte távolság, 32 bites szegmensek esetén -32768..32767 byte.

Relative quantity illegal

Egy utasítás vagy direktíva olyan memóriacímre utal, amely fordítási időben nem deríthető ki. IF-eknél szokott előkerülni.

Reserved word used as symbol ()*

Olyan szimbólum(ka)t használtunk, ami(ke)t a Turbo Assembler lefoglalt magának. A program működni fog, de azért inkább kerüljük az ilyesmit.

Rotate count must be constant or CL ()*

Eltolási vagy forgatási művelethez nem megengedett számlálót használtunk. Csak konstanssal vagy CL-lel dolgozhatunk.

Rotate count out of range

Eltolási vagy forgatási műveletnek túl nagy számlálót adtunk meg. 8086-on ez bármilyen 1-nél nagyobb szám esetén jelentkezik, a többi processzornál a maximum 31.

Segment alignment not strict enough

Rossz argumentumot adtunk meg az ALIGN direktívának. Vagy nem 2 hatványa, vagy szigorúbb, mint a szegmensnél megadott megszorítás. Pl.:

```
CODE SEGMENT PARA
    ALIGN 5 ; nem 2 hatványa
    ALIGN 32 ; a PARA 16 byte-os határ,
              a 32 byte-os határ túl szigorú
```

Segment attributes illegally redefined

Újra megnyitott szegmensnél eltértünk az előző attribútumoktól. Ha újra megnyitunk egy szegmenst, vagy az összes attribútumnak meg kell egyeznie, vagy ne adjunk meg egyet se (ekkor automatikusan a régiéket használja).

Segment name is superfluous

Akkor jön elő, ha a `.CODE <név>` direktívát használjuk olyan memóriamodellben, ahol csak egy `.CODE` lehet. A `.CODE <név>` a medium és a large modellekben használható.

String too long

A stringünk hosszabb 255 byte-nál.

Symbol already defined ()*

A szimbólumot már deklaráltuk, megegyező típussal.

Symbol already different kind ()*

A szimbólumot már deklaráltuk, eltérő típussal.

Symbol has no width or mask

A `WIDTH` vagy `MASK` operátornak megadott szimbólum nem egy bitmezőre vagy a bitmező egy mezőjére utal. Pl.:

```
X dw 10
cmp bx, MASK X
```

Symbol is not segment or already part of a group

A szegmenscsoportba sorolt szegmens már tagja egy másik csoportnak, vagy egyszerűen nem is létezik ilyen nevű szegmens.

Text macro expansion exceeds maximum line length

A szöveges makró bővítés közben túllépte maximális megengedett sorhosszt. Nyirbáljuk meg egy kicsit.

Too few operands to instruction

Kevés operandust adtunk meg egy utasításnak. Pl.:

```
cmp dx
```

Too many errors or warnings ()*

100 hiba után a fordító megelégedi a **dolgot**, és abbahagyja a fordítást. Könnyen előfordulhat olyankor, ha pl. a program elején lehangyunk egy `ASSUME` direktívát.

Too many initial values

Egy struktúra inicializálásakor túl sok értéket adtunk meg. Példa:

```
ST STRUC
  A dw ?
  B dw ?
ST ENDS
VAR ST <5, 7, 21, 32>
```

Ha kevesebb kezdőértéket adunk meg, az nem probléma, de többet nem szabad.

Too many register multipliers in expression ()*

386-on fordul elő, ha címzésnél mindkét regisztert skálázni próbáljuk, ugyanis csak az egyiket lehet.

PC-s játékok 4.

Too many registers in expression ()*

Több, mint két regiszterrel próbáltunk indexelni.

Too many uses registers

Több, mint 8 USES-hez tartozó regisztert adtunk meg a szóbanforgó eljárásnak.

Trailing null value assumed

Ha adatokat adunk meg, és az utolsó vessző után nincs adat, akkor a fordító úgy veszi, mintha egy ? lenne a végén. Azaz:

X db 1, 2,

X db 1, 2, ? ; ugyanaz, mint az első sor

Undefined symbol ()*

Olyan szimbólumra hivatkozunk, ami sehol sem volt deklarálva.

Unexpected end of file (no END directive) ()*

A forrásunk befejezéseként nem az END direktíva szerepel. Minden forrást END-del kell befejezni. (Az END után bármilyen szöveg következhet, de azt az Assembler már nem veszi figyelembe.)

Unknown character

Olyan karaktert használtunk, amelyet a **TASM** nem ismer fel.

Unmatched ENDP

Egy ENDP-vel befejeztük az eljárást, csak éppen eleje nincs.

Unmatched ENDS

A szegmens vagy a struktúra befejezéséhez nem tartozik kezdés.

User-generated error

Akkor következik be, ha a felhasználó valahol a .ERR direktívát használta. A direktíva használata feltételes fordításnál hasznos, így bizonyos körülmények között megakadályozható a kód lefordítása és futtatása.

USES has no effect without language

Figyelmeztetés, arra utal, hogy a USES direktívát nyelv megadása nélkül használtuk, aminek nem sok értelme van.

Value out of range

A megadott konstans mérete nagyobb, mint amekkora az adott környezetben használható lenne. Pl. :

db 257

Most jönnek az igazán barátságos hibüzenetek, amelyek hatására a fordítás azonnal megáll.

Bad switch

Nem létező kapcsolót állítottunk be a parancssorban.

Can't find @file

A **TASM** nem találja a parancs-file-t. Adjuk meg mindig a teljes file-nevet, a fordító nem feltételez semmiféle kiterjesztést.

Can't locate file

Az INCLUDE direktívával megadott file-t nem találja a **TASM**.

Error writing to listing file

Valami hiba történt a listafailé írása közben. Legvalószínűbb, hogy elfogyott a winchesteren a hely.

Error writing to object file

Valami hiba történt az object-failé írása közben. Legvalószínűbb, hogy elfogyott a winchesteren a hely.

File not found

A forrásfile-unkat nem találja a **TASM**. Vagy elgépettük a nevét, vagy (ha nem a jelenlegi könyvtárban van a forrás) nem adtuk meg jól az elérési utat.

File was changed or deleted while assembly in progress

Miközben a **TASM** fordította a forrásunkat, egy másik prg. beleírt valamit, vagy letörölte.

Insufficient memory to process command line

Olyan parancssort adtunk meg, amelyik hosszabb 64K-nál, vagy nem fér el a rendelkezésre álló memóriában. Vagy próbáljuk több szabad memóriával futtatni a Turbo Assembler-t, vagy (inkább) redukáljuk kissé a parancssort.

Internal error

Ez az a hibaüzenet, aminek elvileg sosem szabad megjelennie. Ha mégis megteszi, akkor az illető file-okat, amik ezt okozták, a Borland tárt karokkal várja.

Invalid command line

Rossz formátuma van a parancssorunknak. Pl.:

```
tasm.exe ,asm.asm
```

Invalid number after <switch>

Megadtunk egy kapcsolót, de a hozzátartozó numerikus argumentum nem megfelelő.

Out of hash space

Túlléptük a szimbólumok számára engedélyezett memóriát. A **TASM** alapértelmezésben 8192 szimbólumnak foglal helyet, ha van elég memória. Ha ez kevés, a /KH kapcsoló után beállíthatjuk, mennyi szimbólumra van szükségünk.

Out of memory

Kifogytunk a memóriából fordítás közben. Vagy futtassuk a fordítót több konvencionális memóriával, vagy próbálkozzunk a TASM-szel, amely XMS-be dolgozik. Ha egyik sem megy, akkor próbáljuk a forrásunkat szétbontani több kisebb file-ra.

Out of string space

Nincs elég memória a szimbólum-neveknek, file-neveknek, előrehivatkozás-információknak és makró-szövegeknek. Sikerült túllépnünk az engedélyezett 512K-t, próbálkozzunk a TASM-szel, ha van elég XMS-ünk.

Too many errors found

A **TASM** feladta a fordítást, mivel több, mint 100 hibáig és figyelmeztetésig jutott. Előfordulhat persze, hogy csak pár hiba volt, olyan sorokban, amelyekre sűrűn hivatkozunk máshonnan, vagy esetleg a program elejéről felejtettünk le valami fontosat.

Unexpected end of file (no END directive)

A forrásunk utolsó sorában nem az END direktíva található. Minden forrást END-del kell befejezni.

Nos, ennyi volt a **Turbo Assembler** ismertetése, reméljük mindenki számára hasznos lesz mindaz, amit itt leírtunk.

Feladó: _____



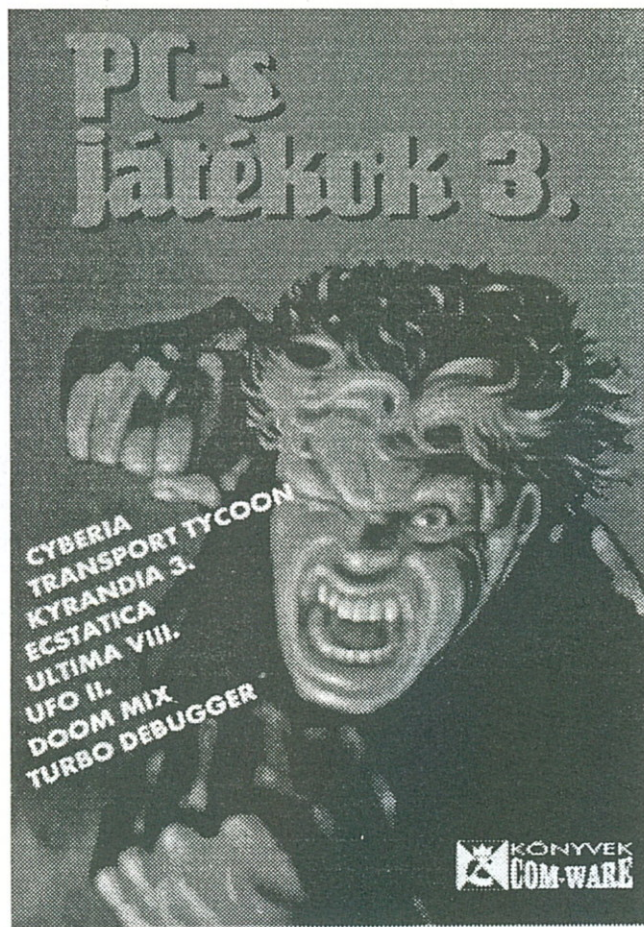
Bélyeg
helye,
vagy zárt
borítékba
helyezve
kérjük
elküldeni

COM-WARE Kft.

BUDAPEST

Pf.: 363.

1 5 1 9



Az előző kötetek még kaphatók!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat utánvétellel előfizetéssel

... pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel csak 398,- Ft)

... pl. CoV Évkönyv '95 (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft)

**PC-s játékok 1. és Tippek Lexikonja könyvek
ELFOGYTAK !!!**

... pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft)

... pl. PC-s játékok 3. (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)

... pl. PC-s játékok 4. (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel csak 599,- Ft)

A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

... pl. CoV Különszám '95.Nyár (Ára: 225,- Ft, előfizetéssel csak 150,- Ft)

... pl. Commodore füzetek 1-2-3-4 (Ára: 796,- Ft helyett előfizetéssel csak 676,- Ft)

... pl. CoV 18-39 sorozat (Ára: 1.833,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)

... pl. CoV 40-51 sorozat (Ára: 1.728,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)

... pl. CoV 52-60 sorozat (Ára: 1.516,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.000,- Ft)

... pl. A PC-k hangja c. könyv (Ára: 1.499,- Ft, előfizetéssel csak 999,- Ft)

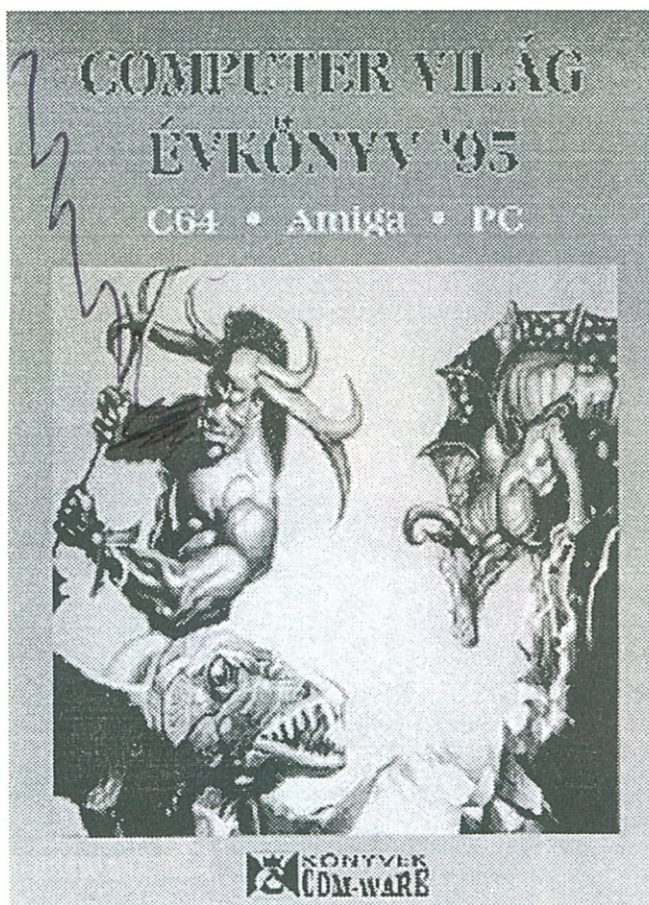
Elő szeretnék fizetni a Computer Világ c. lapra. Kérem, hogy részemre db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

negyedévre (744 Ft) félévre (1.488 Ft) 1 évre (2.976 Ft)

Elő szeretném jegyezni a PC-s játékok c. könyvsorozat 5. kötetét pld-ban.

Kérem részemre megjelenés után utánvétellel küldeni (698,- Ft + postaköltség)

Előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek (598,- Ft postaköltséggel)



További szakkönyvajánlatunk

Ára: 699,- Ft (ÁFA-val)

Üzlet: 1085 Budapest,
József krt. 36.
Tel./FAX: 210-2800

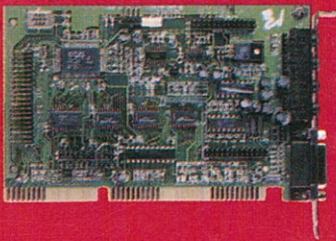
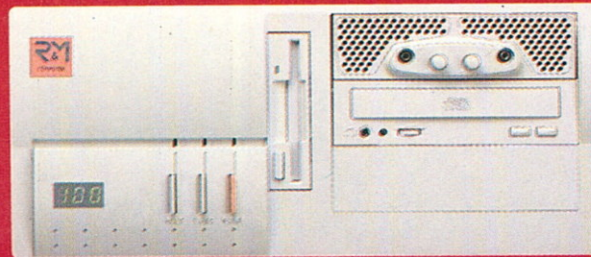
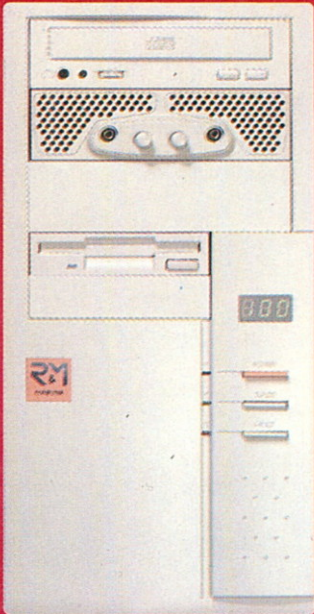
MIXIM

KFT.

Üzlet és szervíz: 1092 Budapest,
Erkel Ferenc utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144,
FAX: 218-5099

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra

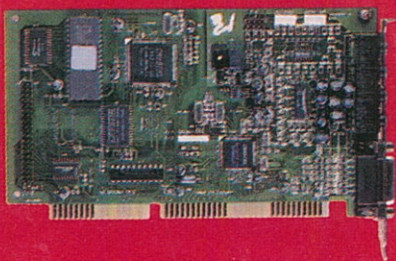
R&I számítógépek
3 év (1+2) garanciával!



ACER SP300
16 bites hangkártya
SoundBlaster, WSS
kompatibilis, beépített
IDE CD-ROM vezérlő



Aktív hangdobozok



ACER DCS-509
16 bites hangkártya
SoundBlaster kompatibilis,
GM, GS, MT32 hullámtábla
szintetizátor, beépített IDE
CD-ROM vezérlő

Teljes Microsoft termékcsála.
Multimédia CD lemezek hatalmas
választéka, kérje teljes árlistánkat!

