

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



COV
Commodore
Világ

KÖNYVEK

C64 • AMIGA • PC • Plus 4

C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94

C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Elkövették:

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

Külön köszönet illeti a következőket az Évkönyv összeállításában nyújtott segítségükért:

A Játékleírások elkészítésében segítettek:

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

A Szimulátor programok c. fejezethez az anyagokat elkészítették:

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

A TőkösMákos c. fejezethez az anyagokat elkészítették:

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

Az Elsősegély c. fejezet elkészítésében közreműködtek:

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

A Plus/4 sarok c. fejezet elkészítésében közreműködtek:

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

A Demo világ c. fejezet elkészítésében közreműködtek:

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

Címlapkép: MVSEUM/ALCATRAZ demo (Amiga)

Grafika és illusztrációk: Müller Mihály (Kis Getto maestro)

Technikai szerkesztő: Rucz Lajos

Kézirat lezárva: 1993. november 15.

Fogyasztói ára boltban és sőtésben: 449,- Ft

Fogyasztói ára előfizetéssel: 398,- Ft

Kiadja: COM-WARE Kft.

1114 Budapest, XI.Vásárhelyi Pál u.8.

Levél cím: 1519 Budapest, Pf.: 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

ISSN 1215-4237

Nyomdai munkálatok: PÁTRIA Nyomda

Felelős vezető: Bokor Gábor

TARTALOMJEGYZÉK

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

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

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

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

TÖKÖS-MÁKOS (Törédekek az általatok beküldött leíráshegyekből):

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

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

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

ELSŐSEGÉLY (C64, Amiga, PC)

DoT szeme józott, mire bepötyögte!

DEMO-VILÁG (64, Amiga, PC)

A tavalyinál hosszabb áttekintés az elmúlt időszak legkiemelkedőbb demóiról.

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

PROGRAMOZÁSTECHNIKA (Ezúttal több apróbb rutint mutatunk be)

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

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK (Hasznos információk nem csak játékosoknak)

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

A MODEMEK VILÁGA

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

CoV POKE KATALÓGUS (Ezt azért, mert már évek óta hiányoljátok)

CoV KATALÓGUS (Ezt csak a hagyományörzés miatt)

BE(LE)VEZETŐ

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

— 575 —

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

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

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

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

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

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

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

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

Tele lett a hőcípőd az egész játékosoddal, komolyabb küldetéseken szeretnél részt venni. Az ID-kártyát mintegy 2 napos ptyógéssel szerezheted meg. Ha ezt választod, lapozz a 156. oldalra, máskülönben olvass tovább.

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

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

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

— 577 —

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

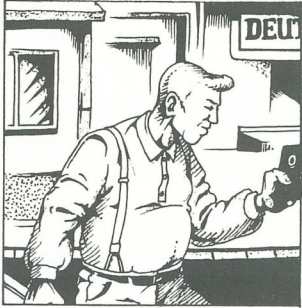
A s(z)erkesztők

Getto

IN

Deutschland

(SUMMER '93)



DORIATH



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

A vezérlés:

Joy tűz+le: varázslás
 Joy tűz+oldalra: ugrás
 Joy fel: kőtelre mászás
 Joy jobbra/balra: mozgás oldalirányban

A labirintusban a játék a helyzetünket koordinátákban jelzi ki. POSITION: HALL [terem száma] OF [szint neve] DEEP. Ezt a mellékelt térképen is meg lehet találni, így a szintek neveit rövidítve. A terem száma függőleges, nevük a vízszintes koordinátán található meg. A 256 terem 16 szintre és szintenként 16 teremre oszlik. A szintek nevei: ATELAN'S, BEREN'S, CERIM'S, DARIN'S, ELIDAAAN'S, FEANOR'S, GLOTH'S, HALDIR'S, ISTAR'S, JETAR'S, KHADIM'S, LENTAL'S, MAGLOR'S, NERID'S, ORLIC'S, PENTAR'S, vagyis A-P. Teremtmények (mellettük az amulett helye, az amuletteket ilyen sorrendben kell összegyűjteni): PLEBATA (megvan): ór, lehet pajzsos és nyilas ROIMORT (B,1): király csillagokkal

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

Tárgyak:

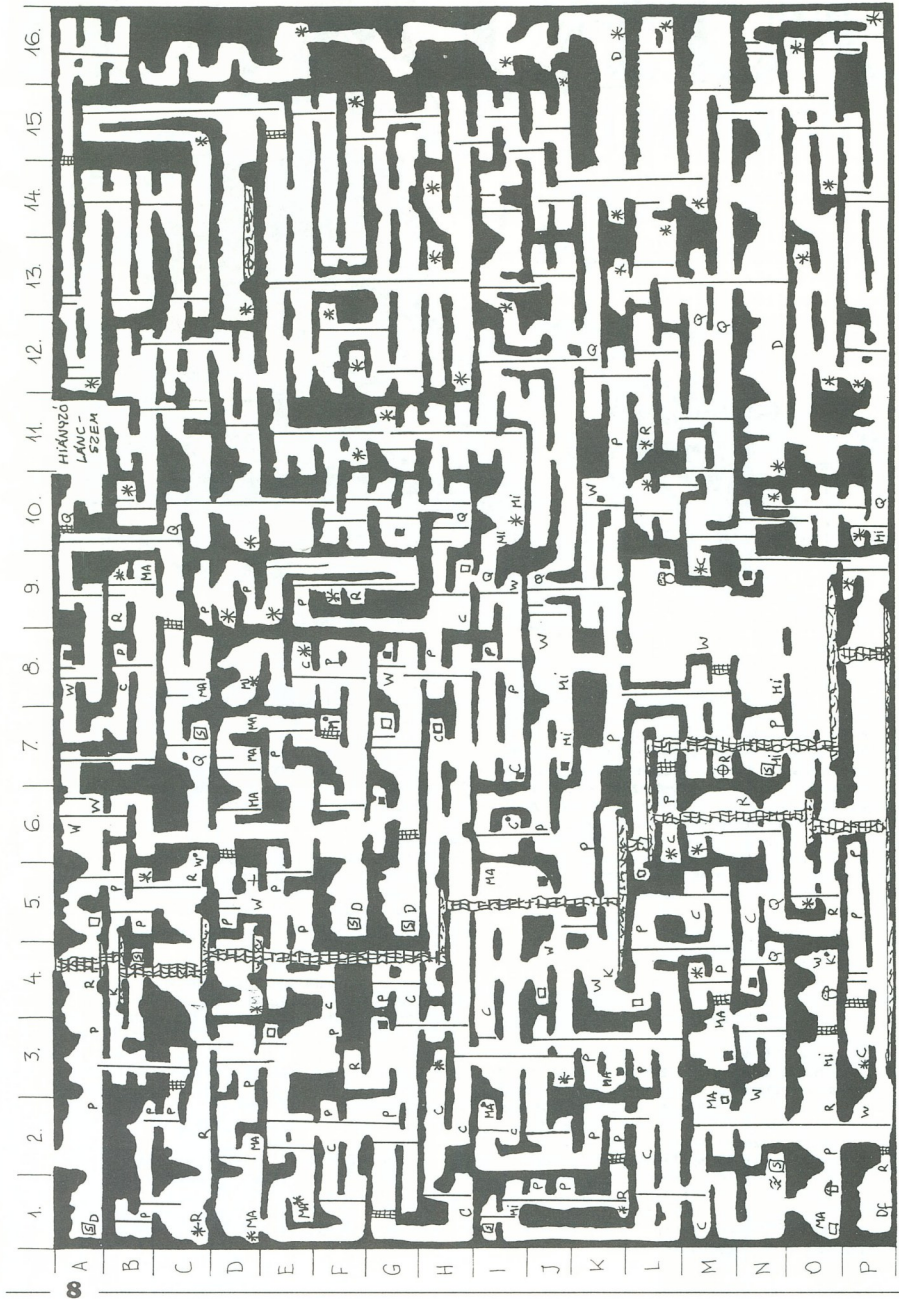
SCROLL FRAGMENT: tekercestöredék
 [név] AMULET: lények ellenszere
 STAMINA POTION: ételerő 100 %-ra áll
 FUNGATA POTION: gomba ellen jó
 CLORONAR POTION (O,5): levélre öntve, az kihajt
 PORTCULLIS KEY: kék rács kulcsa
 TRAPDOOR KEY: csapóajtó kulcsa

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

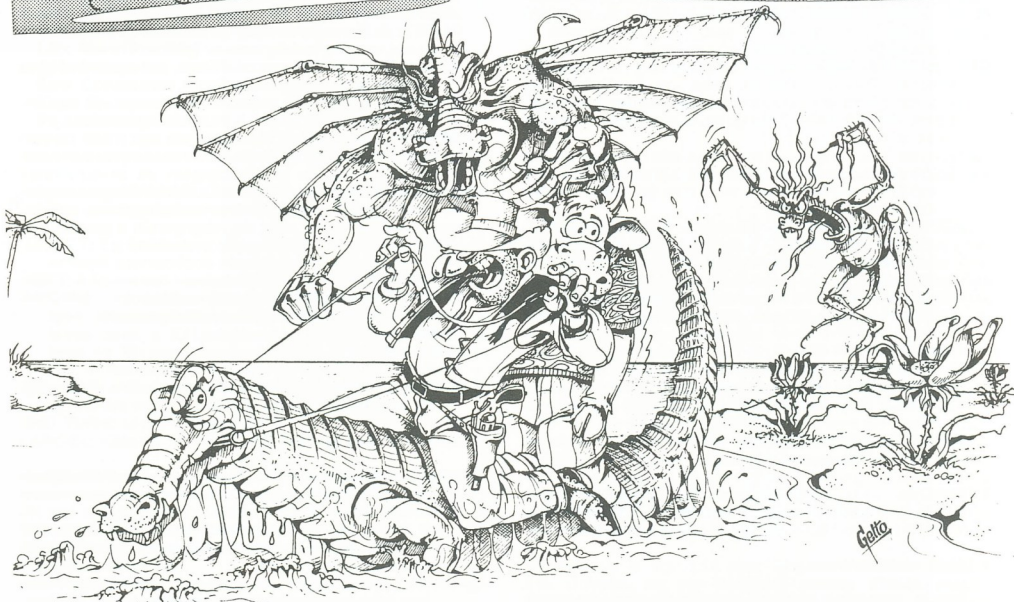
Térképjelölések:

D,P,R stb. betűk — ellenségek
 C*, MA* stb. betűk — amulettek

☐	— SCROLL	—	szikla
■	— PORTCULLIS	—	kőtel, létra
□	— TRAPDOOR	—	rács
*	— STAMINA	—	csapóajtó
⊕	— FUNGATA	—	gomba



LORES OF CHAOS 1.



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

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

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

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

1. English
2. Deutsch

Ezt követően jelenik meg a **Select Controls** opció, ahol egyorruak tehetetlenül nyomogatták a joy-t, a 'SPACE'-t, az 'F1'-et és a többi, míg nem jājönnek, hogy a highlighted mező (na vajon mi az?) csak a 'Q', vagy az 'A' billentyű nyomogatására vándorol le vagy fel a:

KEYBOARD
JOYSTICK

opciók között.

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

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

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

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

NAME: Na? mi? Na jó, eláruljuk? Itt adjuk meg azt, hogy a demultiplerer implicit vagy explicit módon árapangolja a gruzsbáfort.

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

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

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

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

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

COMBAT (30): Támadóerő. Lehet minimumon hagyni.

DEFENCE (30): Védekezés. Ez is maradhat minimum értéken. Ha a varázslónkat ütik, már úgyis régen rossz...

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

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

• Idézó varázslatok

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

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

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

Goblin: Törpe. Olyan, mint a dwarf, csak drágább.

TROLL: Erősebb a törpénél. Ő már jobban verekszik, kelemes **STAMINA**-ja van, és tud tárgyat felvenni. Jó csávó, de még jobb nála a:

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

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

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

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

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

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

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

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

BEAR: Medve, nagyon erős.

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

HARPY: Hárpia, mint egy dwarf, de tud repülni is és tárgyat felszedni.

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

ZOMBIE: Nagyon gyenge élőhalott. Tárgyakat tud felszedni. Utórlaszak jó.

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

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

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

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

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

STRENGTH POTION — erőital

PROTECTION POTION — védelmező ital

INVISIBILITY POTION — láthatatlanság ital

SPEED POTION — gyorsaság ital

FLYING POTION — repülő ital

HEALING POTION — gyógyulást segítő ital

SUPER POTION — az erő- a védelmező- és a gyorsaság-ital keveréke

- **Támadó & védő varázslatok**

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

GOGEY BLOB: Osztódó massa. Valami trutyimót hoz létre, amibe ha valaki beleeragad, azt el is lehet feleltetni. *Elbo Smagg* előszeretettel alkalmazza. Mindenhon — még a vizen is — terjed.

TANGLE VINE: Terjedő liánerek. Ugyanaz mint az előző, csak fűnövesztéssel. Vizen nem terjed, de ki lehet vize-re is löni, s ha szétűtjük, rá lehet gyalogolni. **(Tényleg: a zebra tud úszni? CoVboy)**

FLOOD: Áradás. Pocsolóyát csinál, a mozgást nehezíti, és néha megfulladnak benne emberek.

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

SUBVERSION: Felforgatás. Lásd bővebben: 'KÁOSZ SZAVA'.

CURSE: Átok, gyengíti az ellenfelet.

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

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

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

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

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

A képernyő jobb felső sarkában az öt kis izé jelentése:

Koponya: Élőhalott fickó.

Szárny: Tud repülni.

Meghámozott banán alias lovagló emberke: A teremtmény meglovagolható

Vércseppek: A figura súlyos sérülést szenvedett.

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

A jobb alsó sarokban a figura tulajdonságait láthatjuk:

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

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

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

NEXT: A következő karakterünkre lép.

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

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

END TURN: Lépés befejezése.

LANCEL: Kilépés.

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

END MOVE: Vissza az előző menübe.

CENTRE: A játéktér közepére hozza a karaktert.

BIG MAP: Mint eddig.

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

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

CHANGE: A kezünkben levő tárgy kicserélése egy másikra.

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

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

ITALOK: Italfőzéshez először is kell egy edény (Ez nem kacska — CoVboy). Kell még hozzá egy megfelelő italvarázslat, amit a játék elején lehet beállítani, és egy megfelelő tárgy adaléknak. Az edényt és a tárgyat egy helyre ledobjuk, a varázslóval fölé állunk és aktivizáljuk a megfelelő ital-varázslatot.

RIDE: Felülés meglovagolható teremtményre.

RIDER: Leszááááááá!

THROW A: Tárgy eldobása.

THROW B: Fegyver eldobása úgy, hogy sebezzen.

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

FILL: Üres üveg megtöltése.

EAT: Kajaaaa!

DROP: =THROW. Tárgyat elejteni.

PICK UP: Tárgy felvétele.

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

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

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

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

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

A varázslatokhoz megfelelő tárgyak:

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

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

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

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

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

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

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

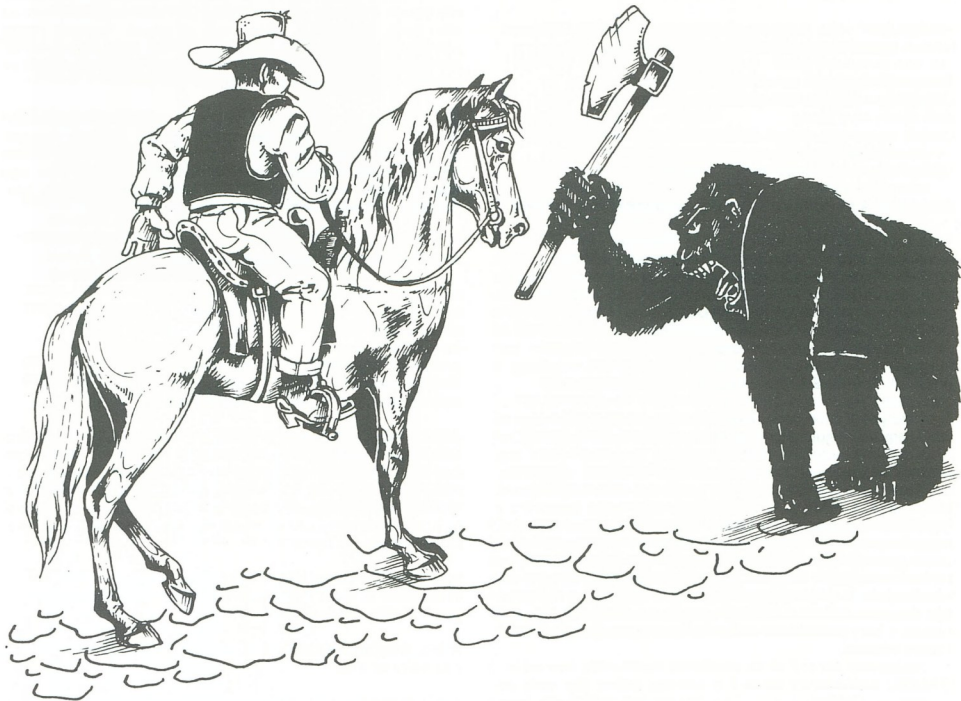
A lezárt ládákban sokféle varázstárgyat találhatunk. Ehhez csak annyi hozzáfűznivaló van, hogy a legerősebb a **STAFF OF WRATH**.

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

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

● HANCU & CoVboy

LORDS OF CHAOS 2.



BARD'S TALE III.



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

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

Tehát:

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

Itt a következő opciók közül választhatunk:

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

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

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

Create character:

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

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

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

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

Az egyes tulajdonságok szerepe:

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

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

Ezek után ki kell választanunk a karakter osztályát:

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

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

Safety Song: Kb. mint az előző;

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

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

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

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

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

A bárd csak akkor játszhat, ha a kezében van valamilyen hangszer. A bárd elnekelhető dalainak maximális száma a szintjével egyezik meg, az „elhasznál” dolog valamilyen alkoholos ital (kocsmái italok, kivéve a *Ginger Ale*) fogyasztásával pótolható (csak ne vigyük tűzba, mert azonkívűl, hogy a bárd csontreszeg lesz, a hangját is elvesztheti).

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

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

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

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

Ezek alapján mindenki generálhat neki szimpatikus karaktereket, de:

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

A varázslókról

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

Ha elkészülték a karakterek, akkor lehet kezdeni barangolni.

A játék kezelése:

'I' — Mozgás előre;

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

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

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

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

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

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

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

'B' — A bárd eljátszhat egy dalt;

'V' — Hangok küibe;

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

'N' — A karakterek sorrendjének megváltoztatása;

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

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

'<' — Pause, és általában kilépés vagy visszalépés;

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

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

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

A játékt két típusú helyszínen játszódik:

- város vagy környéke
- dungeon

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

Különleges pontok:

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

A városokban és környékükön különféle érdekes helyek vannak:

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

A harc

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

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

A harc menü opciói:

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

- **Use an item:** Egy tárgy használata. Így lehet lő- ill. dobó-fegyverrel támadni.
- **Cast a spell:** Varázslás, ld. fejjebb
- **Bard song:** Csak bárdnál, egy dal eléneklése.
- **Hide in shadows:** Csak tolvajnál. Ha sikerül elrejtőzni, akkor a tolvaj sebezhetetlen addig, amig elő nem jön, 20'-ra levő ellenfelet is támadhat (ha a következő körben ismét — sikeresen — elrejtőzik, akkor 30'-ig támadhat stb.), és üthet halálosat. Ha támad, akkor kijön az árnyékból, és lehet kezdeni a rejtőzködést előlről.

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

VARÁZSLATOK

Conjurer:

MAFL(2): Fényvarázslat;
ARFI(3): Támadó varázslat;
TRZP(2): Csapda hatástalanítása (ládán);
FRFO(3): Egy ellenséges csapat gyengítése. Nem sokat ér;

MACO(3): Iránytű;
WOHL(4): Gyógyító varázslat egy karakteren (4-16);
LERE(5): Fényvarázslat hosszabb ideig;
LEVI(4): Repülő szőnyeg;
WAST(5): Támadó varázslat;
INWO(6): WOLF megidézése;
FLRE(6): Gyógyító varázslat egy karakteren (12-48);
GRRE(7): Fényvarázslat, jobb, mint az eddigiék;
SHSP(7): Támadó varázslat;
FLAN(9): Gyógyítás az egész csapaton (12-48);
MALE(8): Repülő szőnyeg hosszabb ideig;
REGN(12): Gyógyítás egy karakteren (max. HP-re);
APAR(15): Teleportálás. Be kell állítani az irányokat (pl. North: -1 = 1 lépéssel délre);

FAFO(18): Egy ellenséges csapatot 40'-nel odébbtol;
INSL(12): SLAYER megidézése.

Magician:

VOPL(3): A harc idejére kb. 20%-kal megnöveli a kiválasztott karakter fegyverének erejét;
QUFI(3): Gyógyító varázslat (8);
SCSI(2): Megadja, hogy hol állunk az adott helyszín viszonyítási pontjához képest (dungeon esetén ez a kijárat);
HOWA(4): Támadó varázslat;
MAGA(5): Id. VOPL, de kb. 25%-kal;
AREN(5): Szem. Jelzi a csapdák, spinnerek, silence- és antimágia-helyek, lépcsők és egyéb különlegességek (pl. teleport) közelletét;

MYSH(6): A harc idejére 2 ponttal csökkenti az egész csapat AC-jét;
Megnöveli egy karakter erejét;

OGST(6): Támadó varázslat;
STFL(6): Támadó varázslat;
SPTO(8): Támadó varázslat;
DRBR(7): Támadó varázslat;
ANMA(8): Antimágia. Semmi észrevehető eredményt nem sikerült vele elérni;

GI(10): Id. OGST, de az egész csapatra;
PHDO(10): Egy lépés idejére eltünteteti a szemben lévő falat;
YMCA(10): Pajzs hosszabb időre, 2 ponttal csökkenti a csapat AC-jét;
REST(25): Az egész csapatot max. HP-re gyógyítja;
DEST(16): Halálvarázs 10'-re, egy ellenfélre;
ICES(11): Támadó varázslat;
STON(20): Kővé vált karakter meggyógyítása;

Sorcerer:

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

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

Wizard:

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

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

Archmage:

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

Chronomancer:

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

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

Geomancer:

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

Vásárolható varázslatok:

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

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

Az óriási SPRT használat ellenére is nagyon megéri használni.

A Chronomancer teleport-varázslatai:

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

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

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

A gyógyító varázslatokról:

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

A támadó varázslatok:

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

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

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

Ezeket tapasztaltuk, de lehet, hogy van még ilyesmi. Ha a hatás ki van húzva, az azt jelenti, hogy az illető varázslat soha nem sikerült (a legnyugább szörnyek ellen sem!). Az erő a varázslat hatásának nagysága. Ahol x szerepel, az a varázsló szintje (osztály nem számít), ez a két varázslat elég megbízhatatlan. A hatás nagysága 99%-ban a két szám középértéke +/- 5% (gyengébb varázslatoknál kicsit nagyobb a százalékos ingadozás). A varázslatok ereje a **CoV 11**-ből származik, de egy-két helyen módosítani kellett, vagyis nem biztos, hogy mindenhol precíz pontos, de az esetleges eltérés minimális. Az utolsó oszlop azt adja meg, hogy a varázslat hány ellenfélre hat:

- 1 — 1 ellenfélre (ezt használhatjuk a parti egyik tagján)
 G — Egy csapat ellenfélre hat
 A — Minden ellenfélre hat

A repülő szörnyegről annyit, hogy nélküle nem mehetünk portalon felfelé, és lefelé minden karakter 3 HP-t veszít. Egyes varázslatok sikeressége a helyszíntől is függ (pl. **Malefia**-ban ne nagyon akarjunk telepörtálni), ezek: **APAR**, **PHDO**, **WAWA**.

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

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

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

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

A megidézhető szörnyek:

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

T: Támadás; L: Lehellet; V: Varázslat

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

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

TÁRGYAK

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

Védőfelszerelések:

Buckler, xy Shield, Tower Shield, Pure Shield, Luckshield, Werra's Shield — Pajzsok;
xy Chain (Mail), xy Scale (Armor), xy Plate (Armor), Robes, Blood Mesh Robe, xy Suit — Ruhák/1. Vérték;
xy Helm, Ferofist's Helm, Helm of Justice, Thieves' Hood, Sorcerer's Hood, Crown of Truth — Sisakok;
xy Bracers — Karkötők;
xy Gloves, Gauntlets, Minstrels Glove, Mages Glove — Kesztyűk;
Elf Cloak, Scaedu's Cloak, Mages Cloak — Ruhák/2;
Ring — Elég sok fajtája van, a legtöbb csökkenti az AC-t, sokuk használható is;
Steady Eye, Eelskin Tunic, Sphere of Lanatir — Egyéb védőfelszerelések.

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

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

Mthr — Mithril
Admt — Adamantite
Dmnd — Diamond
Titan
Tung

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

Fegyverek:

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

Kézifegyverek:

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

Kézi-, dobó-, és löfegyverek:

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

A fegyverek erőssége igen változatos, a legerősebbek:

Nightspear (harcos)

Holy Avenger (lovag)

Red's Stiletto (tolvaj)

Hunterblade (vadász).

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

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

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

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

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

Használható (Use) tárgyak:

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

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

- **Frost Horn:** BR (kb.50-60);
- **Dragonwand:** BR (kb.200-250);
- **Dragonshield:** BR (kb.60-90);
- **Wand of Fury:** BR (kb.10-20);
- **Deathhorn:** BR (Critical Hit!);
- **Thieves Dart:** Egy ellenfélre rálehell a tolvaj egy Critical Hit erején;

- **Horn of Gods:** BR (kb.1200-1300);
- **Cli Lyre:** BR (kb.400-500);
- **Harmonic Gem:** Az SPPT-t maximumra állítja;
- **Crystal Gem:** Mint a Harmonic Gem, de ez lehet több darabos is;
- **Flare Crystal:** Id. előző;
- **Torch:** Fényt csinál, de nagyon gyenge;
- **Lamp:** Id. előző;
- **Eternal Torch:** Az előzőeknél használhatóbb fátyla, kifogyhatatlan töltettel.

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

Power Ring, Oscon's Staff, Sorcerstaff;

Valamint néhány tárgy (szerintünk) teljesen használhatatlan:

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

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

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

Adatok:

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

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

T: Támadás; L: Lehellet; V: Varázslatok

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

Szörnyet csak akkor idézhetünk, ha van hely a partiban.

Az egyes helyszínek megoldása

Wilderness:

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

- Addig mindenképpen jussunk el, hogy a varázslóknak meglegyen az összes *Conjurer* és *Magician* varázslata. Ezután több lehetőség adódik:
 - Elmegyünk felszeletelni *Brilhasti*-t. Ha három varázslónk van, akkor ez nem lesz olyan veszélyes.
 - Az egyik varázslóból *Sorcerer*-t csinálunk, majd, amint lehet, *Archmage*-t. A többi maradjon!
 - Az előző két lehetőség közül valamelyik, ráadásul egy másik varázslóból *Chronomancer*-t csinálunk. Ennek később lesz haszna, *Brilhasti*-nál kicsit nehezebb dolgunk lesz.
 - A legjobb megoldás az lenne, ha mind a három varázsló elmegy a *Wizard* szint végéig, majd innen kettőből *Archmage* legyen, a harmadikból *Chronomancer*. Viszont olyan embert nem tudunk elképzelni, akinek ehhez túrme lenne.

- Egy viszonylag elviselhető idejű megoldás: mind a három fickó eljut a *Sorcerer* szint végéig, majd kettőből *Archmage*, egyből *Chronomancer* lesz. *Brilhasti* után az *Archmage*-ek fejlődhetnek, majd utána legyen az egyikből *Wizard*, így a másik elég magas szintű lesz.
- A Katakombákba (*Catacombs*) az Örült Isten templomából juthatunk le, ha a papnak azt mondjuk, hogy *Tarjan*. Az Alagutakban (*Tunnels*) megtaláljuk a *Chaos* szót, ezzel a pap beenged *Unterbrae*-be (itt már elég jó csaták vannak). Sorban haladjunk a szinteken lefelé, a lépcsők előtt mindig egy-egy kérdés van (válaszok sorban: *BLUE*, *SHADOW*, *SWORD*, az utóbbi kettőt a papnak is bementathatjuk). Végül elérünk a 4. szintre, amely 3 részre osztható:
 - Az elsőnél csak kerüljük ki a spinner-eket;
 - A második és a harmadik szinten a nyugati fal mentén menjünk északra, aztán elérhetjük *Brilhasti*-t.

Némi hint a csatához:

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

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

- Ha valakit érdekel: *Dark Guard*: AC:-15, kb. 750 HP; *Brilhasti*: AC:-14, kb. 1250 HP.
- Ha legyőztük *Brilhasti*-t, akkor odateleportálódunk a *Review Board* elé. A fickók kapnak egy rakás XP-t, a varázslóknál kissé más a helyzet:
- Az *Archmage* és a *Chronomancer* megkapja a sok XP-t (így rögtön meglesz az összes varázslatuk).
- A többi varázslónak meglesz az osztályra összes varázslata, megkapja az összes osztály *Wizard*-ig, amibe nem kezdett bele, és valahányas szintű *Archmage* lesz 0 XP-vel (varázslatokat tanulhat; ha *Brilhasti* előtt a *Conjurer* és a *Magician* varázslatok voltak meg (másba nem kezdett), akkor 13-as szintű *Archmage* lesz). Tehát pl. valaki 13-as szintű *Conjurer*-ből váltott *Magician*-be, majd 5-ös szint után *Sorcerer*-be, akkor neki meglesz az összes *Conjurer*, *Sorcerer* és *Wizard* varázslata, valamint az addig tanult *Magician* varázslatok).

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

Arboria:

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

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

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

Két megjegyzés:

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

Gelidia:

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

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

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

- **Grey Tower:** Északnyugati sarok, varázslatok: **INWO, WIHE, FOF0, INVI**, és már mehetünk is a Szürke Toronyba. Itt jó kis idegbajt lehet kapni tékép nélkül. A 4. szinten a térképen A-val jelölt helyre teleportáljunk **APAR**-ral. A szürke varázslókhoz a következőket javasoljuk:

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

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

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

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

Lucencia:

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

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

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

Kinestia:

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

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

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

Tenebrosia:

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

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

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

Tarmítia:

Az öregür már tisztá ideg, hogy minden isten meghal. Végül csak megnyugszik, és közli, hogy **Tarmítia**-ból szükségese lenne **Werra** Pajzsára és a **Harcidárdára** (**Werra's Shield, Strifespear**). **Teleportálás:** az Elveszett Harcosok Völgyéből (**Vale of Lost Warriors**) **AECE** varázslattal. Az öreg végül elhomályosuló tekintettel közli, hogy a kór majdnem bezárult. **Tarmítia** ötlete szerintünk egyszerűen zseniális: 8 helyszíntre lehet teleportálni, mindegyik egy-egy háború helye, és mindenhol a helyre jellemző figurák várnak ránk (**Berlinben** pl. orosz és német katonák). Az 9. helyszínen pedig vegyessen az első nyolcból.

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

A sorrend: **ARES** — **Troy**, **YEN-LO-WANG** — **K'ün Wang, MARS** — **Rome, SUSA-NO-O** — **Hiroshima, SVARAZIC** — **Stalingrad, ST. GEORGE** — **Nottingham, SDIABM** — **Wasteland, TYR** — **Berlin**.

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

Malefia:

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

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

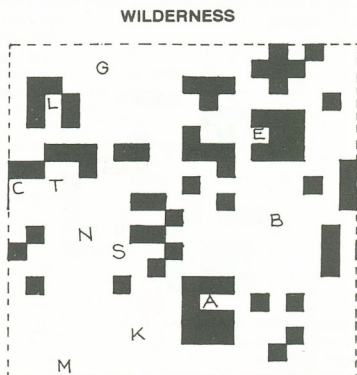
mennénk, mindenkit gyógyítsunk max. HP-re, a varázslók egynek meg 1-1 **Harmonic Gem**-et (és tartaléka mindnél legyen min. 3, de inkább több). A **Geomancer**-(ek)nek muszáj tudni **EAMA**-t! Menti színtén ne felejtünk el. Ezután beléphetünk. Némi tipp: a harcokhoz:

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

Ha sikerül győzni, akkor szépen megváltozik a valóság körü-löttünk, és eljutunk az éterbe, ahol a nemrég elhunyt öregür találkoznak fiatalabb kiadásban, valamint a szintén nem-rég elhunyt **Hawkslayer**-rel. Az öreg közli velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk, meg ilyennek, és mivel a régi istenek meghaltak, mi leszünk az új istenek, és ehhez hasonló hülyeségek. Egysszóval: **Congratulations, megnyertük a játékot.**

A TÉRKÉPEK

A főhelyszínek térképei:

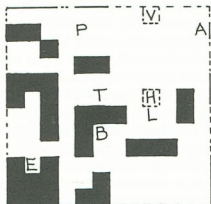


Bard's Tale III. (64, Amiga, PC, Plus/4)

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

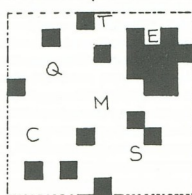
- A — Alliria's Tomb
- R — Red Rose Bush
- B — Blue Rose Bush
- Y — Yellow Rose Bush
- W — White Rose Bush
- X — Empty Bush

ARBORIA



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

NOWHERE (TENEBROSIA)

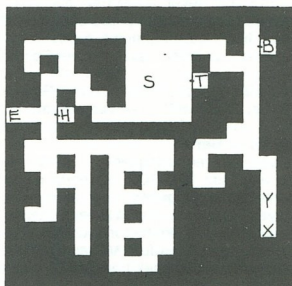


- T — Teleport spot to Wilderness
- E — Entrance to Black Scar Towne
- M — Middle of Nowhere
- Q — Tar Quarry
- C — Dark Copse
- S — Shadow Canyon

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

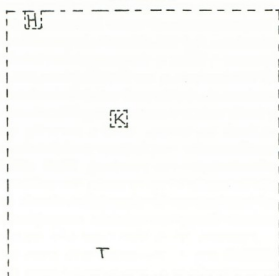
A városok térképei:

SKARA BRAE (WILDERNESS)



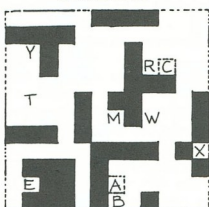
- E — Entrance/Exit
- H — Storage Hut
- S — Tarjan's Statue
- T — Temple of the Mad God
- B — Review Board
- X — „Teleport” to Y

GELIDIA



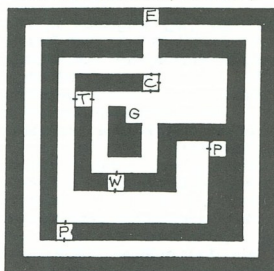
- T — Teleport spot to Wilderness
- H — Hut (Outpost)
- K — Ice Keep

LUCENCIA



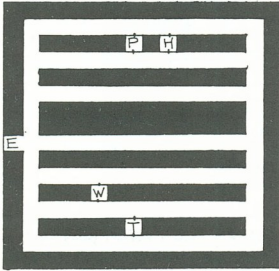
- T — Teleport spot to Wilderness
- E — Entrance to Celeria Bree
- M — Violet Mountain
- C — Cyanis' Tower

CIERA BRANNIA (ARBORIA)



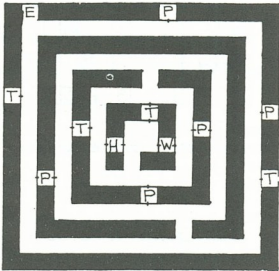
- E — Entrance/Exit
- C — Castle of the King
- G — Sacred Grove
- T — Temple
- P — Tavern
- W — Wizard's Guild (GILL)

CELERIA BREE (LUCENCIA)



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

BLACK SCAR TOWNE (NOWHERE/TENEBROSIA)



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

Gelidia, Kinestia, Tarmitia és Malefia helyszíneken nincs város.

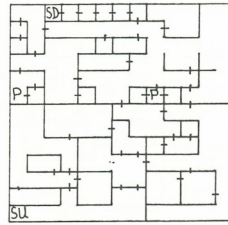
A beszínezett négyzetek üres házat vagy be nem járható pozíciókat jelentenek.

A labirintusok térképei:

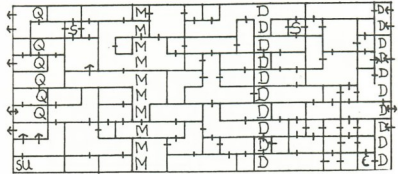
SKARA BRAE:

CATACOMBS

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

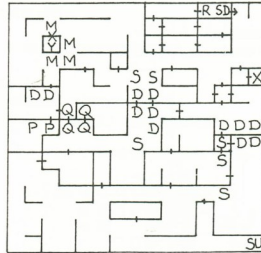


TUNNELS



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

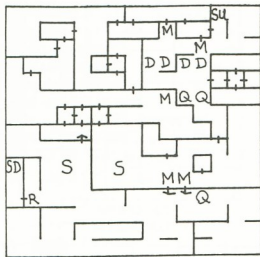
UNTERBRAE LEVEL 1.



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

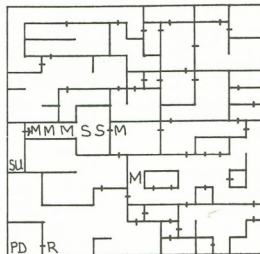
UNTERBRAE LEVEL 2.

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



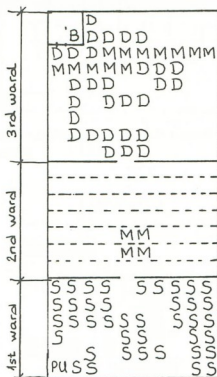
- One way path
- Door

UNTERBRAE LEVEL 3.



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

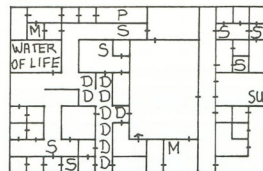
UNTERBRAE LEVEL 4.



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

ARBORIA:

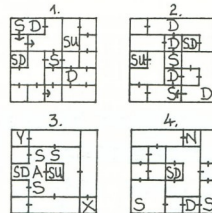
CRYSTAL PALACE (UNDER THE LAKE)



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

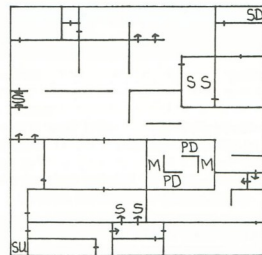
VALARIANS TOWER (LEVEL 1-4)

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



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

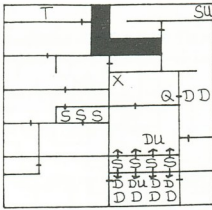
FESTERING PIT LEVEL 1.



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

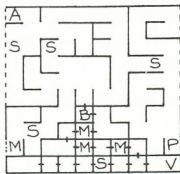
FESTERING PIT LEVEL 2.

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



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

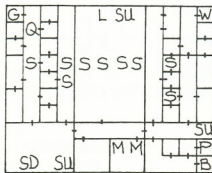
SACRED GROVE



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

GELIDIA:

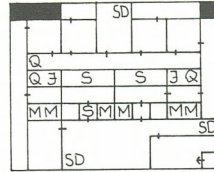
ICE KEEP LEVEL 1.



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

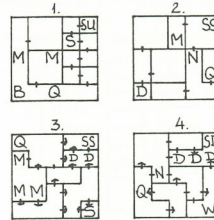
ICE KEEP LEVEL 2.

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



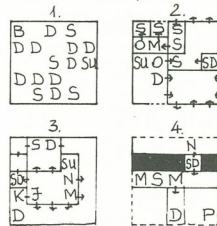
- J — Silence + spinner
- M — Magic decrease
- Door

WHITE TOWER (LEVEL 1-4)



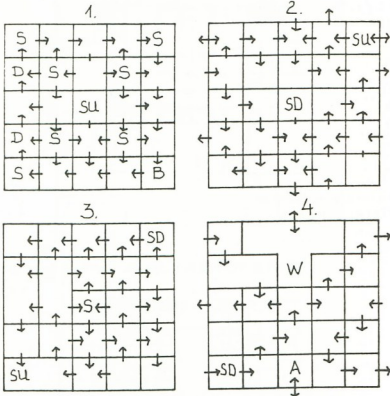
- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- SS — Stairs up and down
- B — Passage back to Ice Keep
- M — Magic decrease
- S — Spinner
- N — Spinner + magic decrease
- Q — Silence
- D — Darkness
- W — 6 White Wizards (Crystal Lens)
- One way path
- Door

BLACK TOWER (LEVEL 1-4).



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

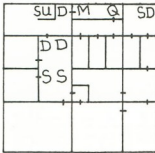
GREY TOWER (LEVEL 1-4)



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

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

ICE DUNGEON LEVEL 1.



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

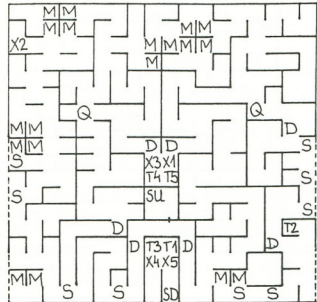
ICE DUNGEON LEVEL 2.



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

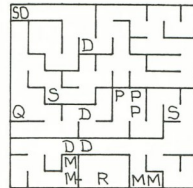
LUCENCIA:

VIOLET MOUNTAIN LEVEL 1.



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

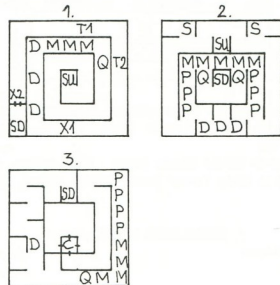
VIOLET MOUNTAIN LEVEL 2.



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

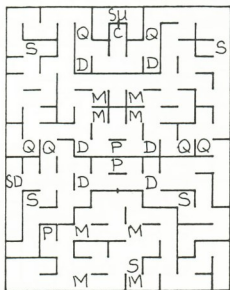
CYANIS' TOWER (LEVEL 1-3)

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



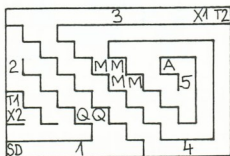
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Q — Silence
- C — Cyanis (cast FLAN), Magic Triangle
- X1 — Spinner
- Locked door (use Crystal Key)
- Door

ALLIRIA'S TOMB LEVEL 1.



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

ALLIRIA'S TOMB LEVEL 2.

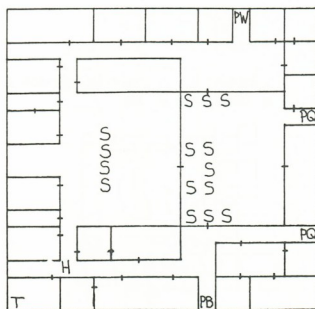


- SD — Stairs down
- 1 — Give woman White Rose
- 2 — Give woman Blue Rose
- 3 — Give woman Red Rose
- 4 — Give woman Yellow Rose
- 5 — Give woman Rainbow Rose
- M — Magic decrease
- Q — Silence
- T1, T2 — Teleport to X1, X2
- A — Crown of Truth, Belt of Alliria

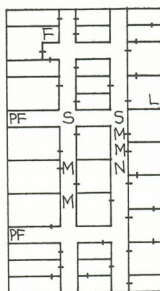
KINESTIA:

FEROFIST'S

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

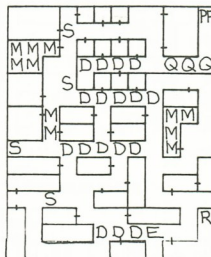


PRIVATE QUARTERS



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

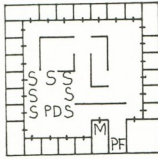
BARRACKS



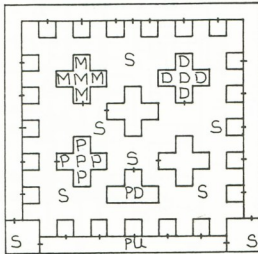
- PF — Passage back to Ferofist's
- D — Darkness
- S — Spinner
- E — Spinner + darkness
- Q — Silence
- M — Magic decrease
- R — Right Key
- Door

WORKSHOP

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

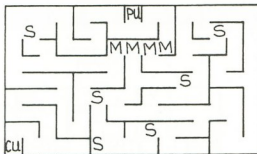


URMECH'S PARA



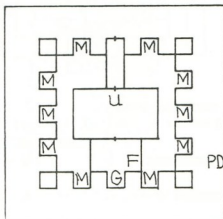
- PU — Portal up to Workshop
- PD — Portal down to Viscous Plane
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Door

VISCIOUS PLANE



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

SANCTUM

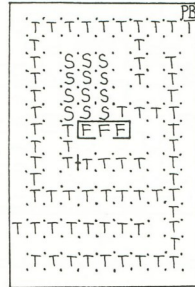


- PD — Portal down to Viscous Plane
- M — Magic decrease
- U — Urmech
- G — Urmech's Machine (create Geomancer)
- F — Ferofist's Helm, Hammer of Wrath
- Door

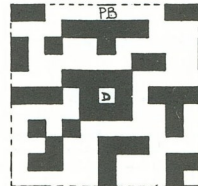
TENEBROSIA:

TAR QUARRY

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

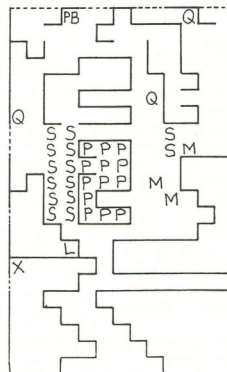


DARK COPSE



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

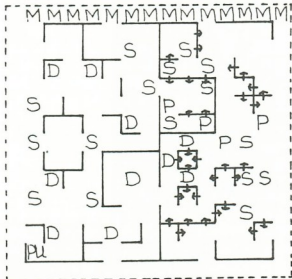
SHADOW CANYON



- PB — Passage back to Nowhere
- S — Spinner

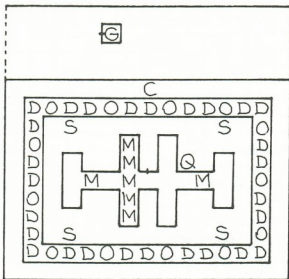
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Q — Silence
- X — Cast WAWA (facing west)
- L — Shadow Lock

SCEADU'S DEMENSE LEVEL 1.



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

SCEADU'S DEMENSE LEVEL 2.

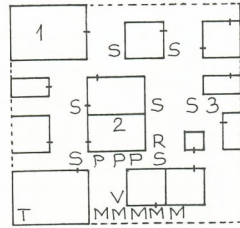


- PU — Portal up
- D — Darkness
- O — Darkness + magic decrease
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- C — Cast PHDO or WAWA (facing north)
- Q — Silence
- G — Sceadu + Sceadu's Cloak, Helm of Justice
- Door

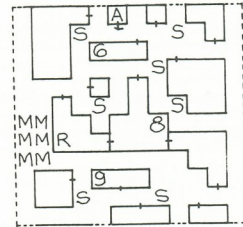
TARMITIA:

BERLIN

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

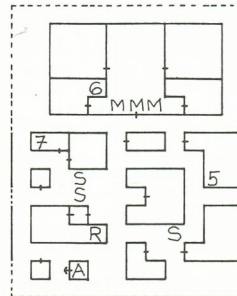


TROY



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

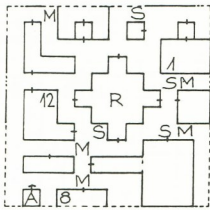
K'UN WANG



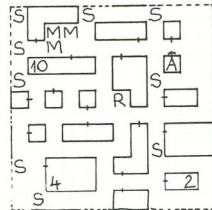
- 5 — Teleport to Wasteland
- 6 — Teleport to Troy
- 7 — Teleport to Stalingrad
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- A — Arrival from Rome (R), voice whispers: SUSANNO
- R — Question (answer: YEN-LO-WANG) — teleport to Wasteland
- One way path
- Door

ROME

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

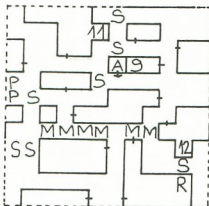


- A — Arrival from Stalingrad (R), voice whispers: ST. GEORGE
- R — Question (answer: MARS) — teleport to K'un Wang
 - One way path
 - Door



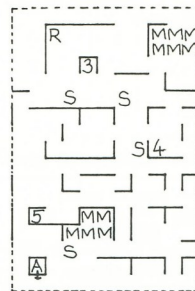
- M — Magic decrease
- A — Arrival from Troy (R), voice whispers: YEN-LO-WANG
- R — Question (answer: ST. GEORGE) — teleport to Stalingrad (A. ST. után és a GEORGE előtt ne felejtünk el egy SPACE-t is elhelyezni!)
 - One way path
 - Door

HIROSHIMA



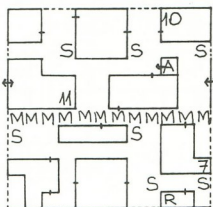
- 9 — Teleport to Troy
- 11 — Teleport to Stalingrad
- 12 — Teleport to Rome
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- A — Arrival from Wasteland (R), voice whispers: TYR
- R — Question (Answer: SUSANO-O) — Teleport to Troy
 - One way path
 - Door

WASTELAND



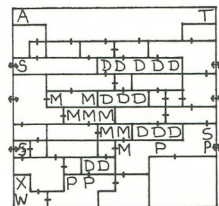
- 3 — Teleport to Berlin
- 4 — Teleport to Nottingham
- 5 — Teleport to K'un Wang
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- A — Arrival from K'un Wang (R), voice whispers: MARS
- R — Question (answer: SDIABM) — teleport to Hiroshima
 - One way path

STALINGRAD



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

TARMITIA (WERRA'S JOINT)



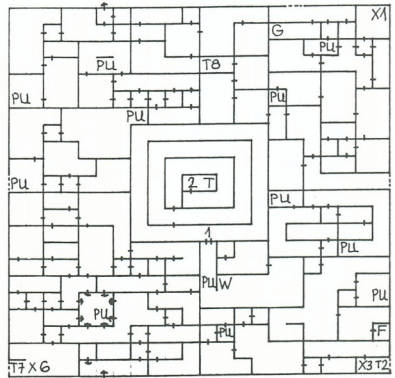
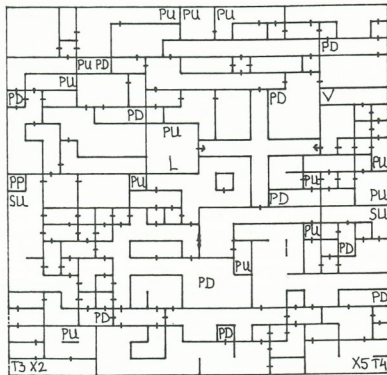
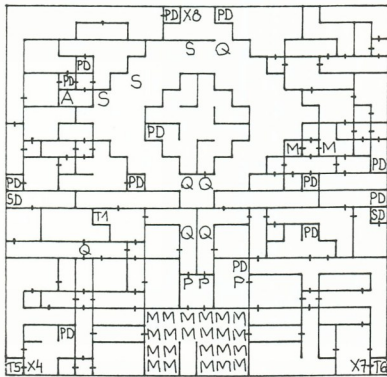
- A — Arrival from Berlin
- T — Teleport to Wilderness
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- W — Werra, then 6 Black Slayers
- X — Werra's Shield
 - Door
 - Door

NOTTINGHAM

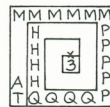
- 2 — Teleport to Berlin
- 4 — Teleport to Wasteland
- 10 — Teleport to Stalingrad
- S — Spinner

MALEFIA:

MALEFIA (LEVEL 1-3)



TARJAN



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

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

BERHELÉS (C64)

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

• A memóriában (cartridge ajánlott):

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

• Lemezen:

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

- TB — Teleport spot to Wilderness
- S — Spinner
- Q — Silence
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- PU — Portal up
- PD — Portal down
- PP — Portal up and down
- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- T1, T2, ... T8 — Teleport to X1, X2, ... X8
- V — Valarian's Statue
- L — Lanatir's Statue
- A — Alliria's Statue
- F — Ferofist's Statue
- G — Scaedu's Statue
- W — Werra's Statue
- H — Hawkslayer's Body + Strifespear
- X8 — Portal down
- T — Teleport to Tarjan
- 1 — Battle 1
- 2 — Battle 2
- Faint door outline (Door after freeing the 6 Gods' souls)
- One way path
- Door

6.: Track 28, Sector 13, Pos \$95-\$98
 7.: Track 28, Sector 06, Pos \$15-\$18

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

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

- Ha valakinek ugyanaz a verzió van meg, mint nekünk, akkor fog egy lemezmonitort (akármilyen megteszi, csak szerkeszteni lehessen benne), betölti a 9. track 14. sector-át, és a következők pozíciókba 234-et (\$ea) ír: 230,231,235, 236,241 (\$e6,\$e7,\$eb,\$ec,\$f1), és már kész is. A verzió ellenőrzéséhez itt van pár sor adat:
 e0: 7d e8 00 20 1a 73 b0 0a
 e8: 20 f2 a9 b0 05 38 6e e8
 f0: 7a 60 20 07 74 f5 df 40

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

- Betöltünk egy egész oldalas másolót (nem kell nibbler), és elkezdünk másolni. Az első menet (csak olvasás!) van a freeze (akinek nincs cartridge-e, annak lesz egy segédprogram), monitor és h0000ffff43424d, majd hxxxxfffb00a20 (xxxx az elsőre megatallít cím). A kapott címből vonjuk ki az elsőre tallít címet (xxxx), a kapott szám yyyy, ezt osszunk 256-tal. A kapott szám törtészének 256-szorosa a szektoron belüli pozíció. Az előző hányados egészrészét osszuk el 21-gyel, az így kapott szám egészrészéhez adjuk hozzá az adott menet kezdőtrack-jének számát, ez a track száma. Mivel a legtöbb másoló nem sorban olvassa be a szektorokat, a sávon belül egy lemezmonitort meg kell keresni a szektor (segít a fenti táblázat). Nehéz lesz...
- Ha az első menet után nem találunk semmit, akkor folytatuk a másolást (lehet, hogy előlrol kell kezdeni...), és próbálkozzunk a 2., majd a 3. olvasás után is. Itt azonban figyeelnünk kell a sávonkénti szektorszámra is (1-17: 21, 18-24: 19, 25-30: 18, 31-41: 17), valamint célszerű tudni, hogy a 2. és a 3. menet melyik track-től kezdődik (jobb híján számoljuk meg az első menetben a track-váltást jelező kattánásokat, adjunk a számhoz kettőt, ettől a track-től kezdődik a második menet. Hasonló elven számítható a 3. menet kezdősávja is). Ha a keresés során egyik esetben sem találunk meg a keresett számhármast, az nagy pech, mert akkor az valami extra verzió lehet.

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

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

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

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

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

```
10 fora=0to84:readb:poke828+a,b;c=c+a:b:nexta
20 ifc=115$thenprint"ok":goto32
30 print"hibal":end
32 open1,8,1,"@:seeker:print#1,chr$(60);chr$(3);
35 fora=0to84:o$=chr$(peek(828+a)):print#1,o$;
38 nexta:close1:end
40 data120,173,17,208,141,255,3,169
50 data0,141,17,208,169,52,133,1
60 data169,8,133,173,160,0,133,172
70 data177,172,201,176,208,20,230,172
80 data177,172,201,10,208,8,230,172
90 data177,172,201,32,240,16,169,0
100 data133,172,200,208,227,230,173,165
110 data173,208,221,76,125,3,238,32
120 data208,169,55,133,1,173,255,3
130 data141,17,208,88,165,173,141,254
140 data3,140,253,3,96
```

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

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

poke855,67:poke863,66:poke871,77:sys828
 Ezután printpeek(1022), az eredmény a másoló által használt terület kezdőcímének felső byte-ja (nézzük meg az 1021-es címen az alsó byte-ot is, ha nem 0, akkor később ezt is le kell vonni). Ezután vissza kell tölteni a rutint, poke845,(az első felső byte), majd sys828 (ha a felső byte 0, akkor vagy \$0800 a kezdőcím, akkor nem kell poke845,8; vagy keressünk másik másolót).

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

- poke845,(h) — a keresés kezdőcímének felső byte-ja
- poke855,(a1):poke863,(a2):poke871,(a3) — a keresendő adatok
- sys828 — indítási cím

A program a memória utolsó byte-jáig vizsgálódik.)

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

Akkor most némi köszönetnyilvánítás:

- Egyrészt mindenkinek, aki **B73** anyagot küldött (jó sokan voltak);
- Másrészt külön azoknak, akiknek az anyagát felhasználtuk a leírás elkészítéséhez:
Garai Gergely, Budapest (info tárgyberheléshez, adatok a varázslókról),
Hangya Gábor, Siklós (a bánc dalai, valamint egy rakás térkép — az ő térképeivel ellenőriztük a sajátjainkat);
Horváth András, Zalaegerszeg (néhány varázslat funkciója);
Kövári János, Hatvan (info tárgyberheléshez);

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

● **BRYAN**

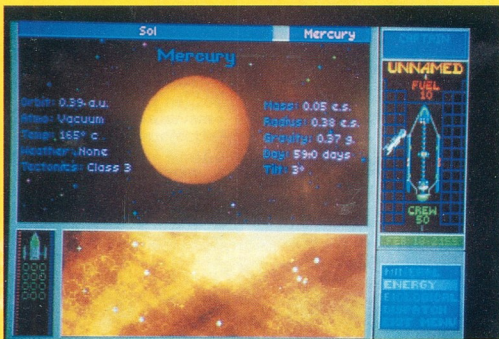
STAR CONTROL (C64)



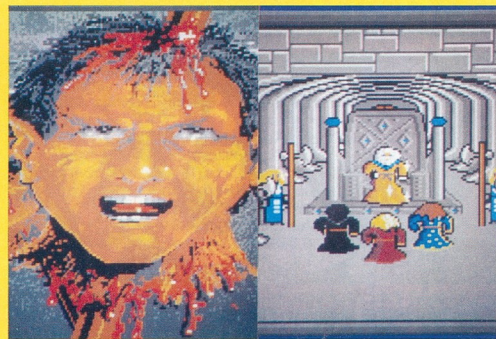
STAR CONTROL (PC)



STAR CONTROL 2. (PC)



WARLORDS (PC)



REX NEBULAR (PC)



CONAN THE CIMMERIAN (PC)



HISTORY LINE 1914-18 (Amiga)



Star Control



Akár hiszitek, akár nem ez egy ősrégi program, mégis a legjobb ebben a műfajban. Lényeges, hogy az **Accolade** eme egyszerű űr-stratégiájának C64 és PC-s verziója is létezik.

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

C64-en a progymindössze 136 blokk, PC-n a fájátkézhöz hozzátartozik egy editor, és pár plusz file (Joy vezérlő, bill. definíció, installáló segédfile-ök).

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

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

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

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

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

Human: emberi irányítás

Computer: számítógép irányítás

Cyborg: számítógép irányítás a csatákban

Pytron: számítógép irányítás a stratégiában

A következő 3 a nehézségi fokozat, fentről lefelé:

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

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

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

A főmenübe bárhonnán az 'F1' lenyomásával térhetünk vissza.

Most ejtsünk néhány szót a játék folyamán előforduló különböző űrhajótípusokról:

1. HIERARCHY (piros) csapat hajói:

---- C64, PC ----

ILWROTH

az Űrszerekekből ismert Klingon-ragadozó

tűzerő: nagy

páncélzat: közepes

különleges fegyver: láthatatlanság

közelharcra alkalmas

UMAGH

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

UR QUAN

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

ANDROSYNTH

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

---- PC ----

SPATHI

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

VUX INTRUDER

lézerrel támad
 spórákát dobál, amik az ellenfélre ragadva lassítják azt

2. ALLIANCE (kék csapat) hajói:

---- C64, PC ----

EARTHING

az Űrszekeréből ismert jellegzetes földi hajó
 tüzérő: közepes, célkövető nukleáris rakéták
 páncélzat: közepes
 különleges fegyver: vonzósgár, amelyik bénítja az ellenfelet
 fegyver: követőraeka, ezért távoli harcra is alkalmas.

MYCOON

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

YEHAT

közepes, amolyan sarkányrepülő
 tüzérő: gyenge, sorozatokat ló
 páncélzat: közepes
 különleges fegyver: erdtérpajzs, egy mindent kibiró energiaharangot von maga köré másodpercek alatt

CHENJESU

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

---- PC ----

MMRAHAM

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

AIRLOW

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

SYREEN

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

SHOFTIXI

gyors, gyenge kis hajó apró lövedékekkel támad ön- és ellenfélmegsemmítő szerkezettel

Válasszuk a **FULL GAME** opciót.

A játék két részből áll:

1. stratégia
2. csata

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

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

1. játékos:

C64-en csak joy

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

PC-n joy, vagy billentyűzet:

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

2.jatékos:

C64-en billentyűzettel:

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

PC-n billentyűzettel:

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

Most pedig nézzük részletesebben a stratégiai részt:

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

középső téglalap: a birtokunkban lévő hajók:

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

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

MOVE: A kijelölt hajót mozgathatjuk a környező bolygók valamelyikére.

A harmadik sorban mindig más felirat látható, ezek lehetnek:

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

A negyedik sorban két felirat lehetséges

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

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

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

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

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

Az üzenetek:

XY MINE OPERATING: egy bolygón befejeződnek a bányamunkálatok.

XY STAR FORTIFIED: egyik bolygón elkészült az erőd.

XY COLONY SET UP: valaki kolóniát állított fel.

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

Ajánlott stratégia:

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

Beküldött tippeikért megathannx **Balázs Ádám**nak Érdre, **Gregorik András**nak Budapestre, és **Vedelek Tamás**nak Bajára.

● CoVboy



Star Control 2



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A harcokról

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

Nos, az előbb a nélkülözhető föld-bázisról beszéltünk. Ha veszünk nekik némi cuccot, a srác kibőki, a Holdon is van egy elnyomó bázis; gyerünk oda! **SCAN-ENERGY**: oda szálljunk le! Mint kiderül, már régóta elhagyták...

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

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

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

Zoqfotpic = 400, 543.7

llwrath = 22.9, 366.6

Pkunk = Gamma Krueger, 1. bolygó (bázis)

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

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

Mycron-ok bázisa: 639.5, 231.2;

Misztikus lény: 629.1, 220.8

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

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

A **Procion**-on is rabszolgapajzs van; az **Alpha Pavonis** közelében **Burix Caster** rádióadó van, ezt **USE** a pajzsnál: kapcsolat.

Yehat-bázis: Gamma-Serpentis 1.

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

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

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

Az ellenség főbázisa: Delta Crateris

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

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

Ezzel lehet nyerni. Don't activate yet! A Zutvietnek meg kell szerezni az Ultron nevű cuccot, ez a Arcturus 1:-on van. Ehhez kell a **ROSY SPHERE** (fent), **AQUAHELIX**, + amit a **PKUNK**-ok adnak: valami **spindle**. (Ezekre click, akkor bele-
rakja).

Ha összeraktuk, gyerünk neki az **Utwig**-oknak, odaadják a bombát.

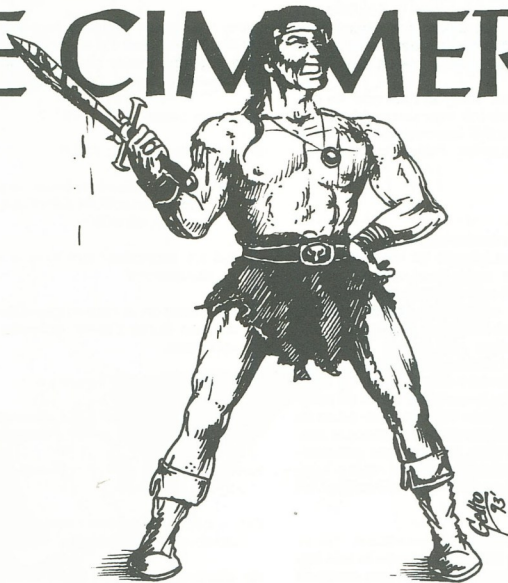
Spadhi: 241.6, 368.7

Umgah: Beta Orionis

Thx for the help: to Sz. Gábor!

● DADA

CONAN THE CIMMERIAN



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A program mutat egy kis izelítőt **Irskuld** (ma **Pilisszentlászló**) hétköznapjaiból. Minden nap **Conan**é kinéz az ablakon, a menutrend-szerint arra közlekedő talicskás mindennap orrabukik (pedig már tegnap arré is tette azt a követ, csak épp rossz irányba, mert nem oldalra, hanem előre rúgta).

Acsi! Gonosz katonák gyülekeznek a nyugati oldalról! Vágta, porfelhő, s **Conan** azon veszi észre magát, hogy arája a földön, pörkölve. Mivel típusember, ezért azonnal bosszút esküszik a lányért meg a faluért. Ennek véghezvitelében írt a Párnuzamos-alapítványnak, hogy jelöljön ki neki egy

megfelelő játékos, akinek ez sikerül, mert ő már öreg az ilyesmikhez. Ezek leszünk mink. Amúgy a kerettörténetnek kerettörténete is van, ami pedig abból áll, hogy egy unatkozó mesemondó a táborúznél látokoztat egy herceget meg egy másikat. Ezért elég sokszor meg is halhatunk, s utána a mesemondó kijavítja a meséjét, hogy hát nem is lehetett **Conan** ennyire ..., s elkezdői a mesét az epizód elejéről.

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

Irányítás:

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

A program 3 féle szinten játszódhat. Az első, a **szobaszint**, amikor **Conan** igen nagyban látható, itt kell harcolni, valamint a tárgyakat felvenni. A második a **terepszint**, ahol **Conan** egy kicsinyített verziója futkos, itt lehet beszélgetni, létrát mászni és ajtót-nyitogatni. A legnagyobb a **Hyborea-térkép**, ahol **Conan** csak egy villogó pont, s a városok, települések is fel vannak tüntetve (itt kezdünk).

Állandó-ikonok (oldalt):

- Ököl — 1. szint:
 - USE — Használ
 - EXAMINE — Vizsgáljat
 - DROP — Otthagyja a tárgyat (nem mindenhol marad is meg)
 - SWING — Kardozás módja (lásd ott)
 - DONE — Kész, menüből kilép
 - Ököl — 2. szint
 - USE — Ua.
 - EXAMINE — Ua.
 - DONE — Ua.
 - Ököl — 3. szint
 - Megy (TO—> felirat jelenik meg)
 - Pofa
 - Tulajdonságok. Ezek egy-egy sikeres epizód után változnak (feffélé).
 - STAMINA — Ez az erőnk/energiánk
 - COMBAT — Melyik küzdésmódban mennyi a gyakorlata
 - DEFENSE — Védekezés, mennyit is milyen gyakran sebez meg minket az ellenfél
 - DAMAGE +/- Kardunktól függ. Sebzéseink nagysága
 - STEALTH — Minél magasabb, annál kisebb valószínűséggel fognak elkapni egy ház kirámlása során
- Tárlisznya: Tárgylista

A következő tárgyak fordulnak elő:

Kulcsok:
Vannak hétköznapi kulcsok, amelyeket be lehet szerezni bármelyik kulcsostól **Shadizarban**, de a többihez csak nagyobb verejtékezés árán juthatunk hozzá.
COPPER KEY, BRONZE KEY, SILVER KEY, GOLDEN KEY — Árusoktól
JADE, MARBLE, ONYX, SKELETON, STEEL, BRASS, BROWN, GREEN, BLACK — Ezek mind csak küldetések során találhatók.
Azt a gép kiírja, hogy melyik zárhoz milyen kulcs kell (csak az jó hozzá).

Térképek:

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

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

Van belőük pár:

- MAP TO MERCHANT'S QUARTER — Hivatalos térkép-készítőtől **Shadizarban**
- MAP TO UNDERGROUND — Hivatalos térkép-készítőtől **Shadizarban**
- MAP TO INN OF VEILS — A „Kocsma a Vörös Kutya-hoz”-ban adja **Ninook**
- MAP TO INNER CITY — Hivatalos térkép-készítőtől
- MAP TO LARSHA — Hivatalos térkép-készítőtől
- MAP TO SNAKE ALLEY — Hivatalos térkép-készítőtől
- MAP TO RING OF THOTH AMON — Larshában egy gyíkemberes teremben

Italok:

- Ezeket is árusoknál lehet venni, **Shadizarban**.
WHITE LOTUS (Fehér L.) = Visszaállítja **Conan** erejét
PURPLE LOTUS (Bibor) = 10%-kal nő a védekezés (DEFENSE), de csak egy ideig
RED LOTUS (Vörös) = Ideiglenesen 10 %-kal nő a pillanatnyi támadás-forma szintje
BLACK LOTUS (Fekete) = Ez szivató, nem csökken az energiája

Varázstárgyak:

- Ezek nagyrészt csak külön küldetés során lehet beszerezni.
STAFF OF POWER: Egyszer használható, az ellenfelet azonnal megölő **SMART BOMB**-féleség, botos kivételben. Két darab van belőle, egy a **shadizári „aluljáróban”**, egy meg **Larshában**.
HORN OF VALHALLA: Ezt is csak egyszer lehet használni, ez egy elég klassz harcosi időz meg az oldalunkra, akivel immáron együtt harcolhatunk a győzelemért egy csata idejéig. **Shadizár** egy-két házában lehet.
GEM OF LIGHT: Ennek a használata a fátylát feleslegessé teszi, mert addig elegendő fényt ad, amíg a föld alatt vagyunk. Egyszer használható, kettő van belőle (egy a dzsungeli romokban, egy meg valahol Európában).
GEM OF SIGHT: Ez egy ító pofás cikk. Bármikor használható, és mindig ad egy nagyobb térképet a jelenlegi területről. Mindenképpen szerezzünk be egy ilyet. Van egy **Shadizarban**, egy meg valamelyik romok közt.
TELEPORT SPELL: Ha egy ilyet **USE**-olunk, akkor egy térkép jelenik meg, és rá kell bökni egy pontra, majd **Conan** odateleportálódik. Igencsak használható. Egy varázslat kétszeri használatra jó. Bármely árusnál kapható, csak drága.
FREEZE AMULET: Van olyan, hogy egy varázsló jökevében nem tud mást tenni, mint szobrokat keltetni életre. Ilyenkor elég cikis, mert reagálnak a fegyverünk ütéseire, viszont ha egy ilyet kézbe/nyakbavesszünk, akkor visszaállnak eredeti formájukba. Ez se hiányozhat egy jó **shadizári kereskedő** pultjáról, de azért ennek is megkéri az árát.
RUBY AMULET: Küldetés során szerezhető meg. A játékban lévő egyetlen élőholt-fajta, a múmia, igen könnyen elintézhető vele, mert csak **USE**-olni kell, és a halálontúli a tűz martalékká válik, nem kell száraz fadarab után köszálni.
EMERALD AMULET: Ennek segítségével a gonosz papokat szivathatjuk meg nagyon, mert minden felénk indított tűzvarázslatuk saját magukon fog kikötni. Egy darab van belőle, az is a **Szett** templom tetején.
KING'S CROWN: Ha van ilyenünk, a múmiák nem fognak bántani. A kriptában van, a 2. epizódban.

Egyebek

ROPE: Ha egy csapdába beleesünk, ennek segítségével kímáshatunk.

TORCHES: Igen fontos, a föld alatti mázskálásokhoz mindig meg kell egyilyet gyűjtani, s elég hamar elég. A **GEM OF LIGHT** használható helyette.

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

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

RUBY, SAPPHIRE, EMERALD, DIAMOND: Ezeket a követeket Shadzár házaiban leljük, jó pénzért eladhatjuk őket egy-egy drágakövesnek.

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

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

Kardok:

Minden kardnak más és más sebzésplussza.

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

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

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

SNAKE SWORD: Ez egy olyan kard, ami az óriáskigyó ellenfeleken nagyokat sebez, normális ellenfélén pedig 35% +t ad. Az alagsorban van.

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

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

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

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

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

HARC

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

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

A bai első sarkokban lévő csik mutatja **Conan** még élővé energiáját, a jobboldali pedig az ellenfelet (**OPPONENT**).

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

CHOP (OVERHEAD) — Csapás, felülről le.
THRUST (FORWARD) — Bökődés

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

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

Tolvaj (THIEF) — **SWING**

Bérenc (TOUGHS) — **THRUST**

Ór (GUARD) — **CHOP**

Pap (PRIEST) — **THRUST**

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

Métrőgér (RAT) — **THRUST**

Pók (SPIDER) — **THRUST**

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

Kigyó (SNAKE) — **THRUST**

Gyíkember (LIZARDMAN) — **SWING**

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

Bérgyilkos (ASSASIN) — **SWING**

Kalóz (CORSAIR) — **CHOP**

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

Tóth Amon (THOTH AMON) — **THRUST**

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

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

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

Ha ellenfelel kerülünk szembe, a szobaszinten, akkor ajánlott először a kardunkat kihúzni, a felső nyílak egyikével (7,8,9), majd csapkodni a jobbra nyílal. Nem valami bonyolult dolog. Vissza is lehet tenni a kardot utána, az alsó nyílakkal (1,2,3). Ha ki van vonva, akkor nem is tudunk megfordulni a terebben, csak rückvercben haladhatunk hátrafelé.

Helyváltoztatás

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

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

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

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

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

Tárgykezelés

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

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

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

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

Vásárlás, beszélgetés

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

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

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

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

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

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

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

DONE — Szokásos

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

ACCEPT — Elfogadjuk az árajánlatot.

COUNTER — Le szeretnénk faragni az árából. Két nyillal lesz szabályozható, hogy mennyit. Nem lehet igazí gyokat alkudni, mindegyik nagyon fog obégatni.

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

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

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

TÉRKÉPKÉSZÍTŐ: Itt vehetjük meg a már felsorolt térképek némelyikét.

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

FEGYVERBOLT: Kardok kaphatók, eladhatók.

KULCSOS: Itt a nevére utaló cikkeket találunk.

ZÁLOGHÁZ: Ez ugyan nem bolt, mert itt is csak eladhatunk, de nem tudjuk hova sorolni.

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

I/O MENÜ:

Elérhető az 'F1'-gyel és egérrel is.

NEW GAME: Abbahagyjuk a jelenlegi menetet

RESTORE GAME: Ez visszaátóti az előzőleg kimentett állást

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

TOGGLE SOUND: Ezzel az amügy egészen kellemes hangot kapcsolgatolhatjuk

QUIT: A mindig is hasznos alternatíva.

BILLENTYÜZET

Minden elérhető egérrel is, de a tasztról azért gyorsabb.

'F1' — I/O menü

'I' — Inventory, tárgylista

'P' — Pause, szünet

'A' — Az ököli ikont aktivizálja

'S' — A tulajdonásokat mutatja meg

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

Reméljük mindent elmagyaráztunk, ami lehet a kezeléssel kapcsolatban.

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

Általános tippek

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

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

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

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

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

Shadizar, egy nyüzsgő, még függetlenségét élvező nagyváros, amolyan tipikusan közelméleti metropolisz a korai középkorban.

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

Teinktsük meg előbb az alküdetéseket!

A Látás Köve (GEM OF SIGHT)

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

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

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

Zafir Amulett (EMERALD AMULET)

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

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

Rubin Amulett (RUBY AMULET/AMULET OF UNDEAD)

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

Erő Botja (STAFF OF POWER)

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

A földalatti északnyugati csücske felé van, a lejáratot oda pedig keressük a Blaha Luiza tér körül. Mivel a gép itt azt nem írja ki, egy másik tájékozási pontot is megadunk: **Szett** Temploma körüli lakások egyikében (NY-1 oldalon).

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

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

Tolvajok Céhe (THIEVES' GUILD)

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

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

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

Ennyit a mellékküldetésekről, jöjjön most a végcél.

I. EPIZÓD

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

TAURUS, a Tolvajok Céhének volt főnöke mondhat el. Ő nincs most abban az állapotban, hogy idejöjjön, inkább nekünk kell helyben maradni.

Mivel ez egy **MISSION IMPOSSIBLE**, ezért a fedőügynök is csak a következő fedőügynökről fog említést tenni, mert persze itt is ten van a város kémmekkel. A fedő-fedőügynök (főfedő) egy **INN OF VEILS** nevű fogadóban szállásolta el magát. Az odavezető útról ad egy térképet is.

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

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

Ahhoz, hogy visszaszerezze nekünk a hatalmát, meg kell kapartani a Kigyószemet (**EYE OF THE SERPENT**). Ezt egy kigyó őrzi, egy hatalmas, zöld, tekerdő, lábatlan csúszómaszó. Ahhoz, hogy megöljük, melegen ajánlott a Kigyókard is, mert varázslat védi csillogó pikkelyeit. Hétköznapi pengével is lehet rajta sebet ejteni, de ha nem vagyunk elég ügyes harcosok, könnyen belelőhet a fogunk, mert igencsak keveset van el energiájából.

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

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

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

Fussunk vissza a Szett Templomba, de most keletre induljunk. Lesz egy hely, ahol kétféle haladási irány lesz. Nézzük meg most, mi is van az itteni gargolye-lal. Imárron az éger öröme dagasztja a mi mellünkét is. Titkos lejárát volt. Ez lesssss a kigyóverem. Odalent szisszszegye támad ránk a kis vízisszsszikló. Váitsunk hát kardot. Így nem isszsz lesssz igazi feladat már leütni. Kutassszzuk át, sssz egy sor villamossszjegy mellett megtalálhatjuk a Kigyó Szemét! A tovbábi uncsi résztyl megkímél minket a gép, sssz rögtön a **RED DOG TAVERN**-ben leljük magunkat. Hmm, feltűnően rossssz szokás, hogy mindig csak egy kocsmában találunk nyugodalmat.

II. EPIZÓD

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

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

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

Menjünk ki a **Hyborea**-térképre, irányítsuk **Conant** a kriptára. Amint belépünk, egy hatalmas kőfal csattan mögöttünk, s egy kis kéz kitesz egy táblát az ajtóra, hogy „**A LIFT CSÖTÖRÉS MIATT NEM HASZNÁLHATÓ**”.

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

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

III. EPIZÓD

A francba, ez megint a kocsmá. Hát ez a tudatalatti! Most egy **Jalek** nevű hajsőfigura patog: amikor egyik nap kikötöttek, meg megszálljanak, a hercegnőt elrabolta egy szörnyűséges szörnyeteg. Minden próbálkozás, amit idáig vezettek a kiszabadítása érdekében, kudarcba fulladt. A kislányt **Belitnek** hívják. Emiatt persze még sikerült is volna a mentés, ám a gonosz varázslónót egy vasmonolit védi.

Ez a vasmonolit azon kívül, hogy vasból van, mágnéses is. Így hát a katonák nem csoda, hogy ottragadtak, majd a szörny/varázslónót prédájává válták, mert azt a fránya dögcédulát is vasból csinálták. Ezért kértek meg egy szabadúszó zsoldost — **Conant** —, hogy segítsen.

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

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

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

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

IV. EPIZÓD

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

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

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

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

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

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

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

Írány a legfelső szint (innen már nagyon könnyen fel lehet jutni, csak mindig kerülnük ki a 3pontos vermeket, s gyakran használjuk a **GEM OF SIGHT**-ot).

Nyissunk hát be az ajtón! Az előszobában senki, de amint eggyel joblibb megyünk, megláthatjuk a varázslót és zsákmányát lebilincselve.

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

V. EPIZÓD

A kocsmában egy ifjón varázstudó elpanaszolja, hogy volt valamikor **Thoth Amonnak** egy nagyhatalmú gyűrűje, amelyet

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

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

A gyilkemberek ajánlatosabb Gyikkardal aprítani, ennek a helye szintén *Larsha*, de *Shadizarban* is kapható olyan úti-kalauz, amely megmondja, hogy pontosan hol is van *Larshában*.

Kutassuk fel a kardot, majd menjünk el a térképért a jobb felső sarokba.

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

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

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

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

VI. EPIZÓD

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

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

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

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

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

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

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

VII. EPIZÓD

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

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

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

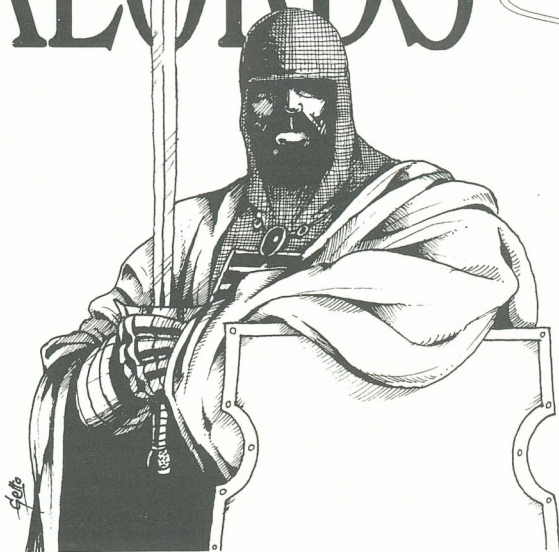
A belsőbb termekben egy trón mögötti titkos járat vezet, de itt megint találkozhattunk hón szeretett program-bugjainkkal. A **HINT BOOK** pl. ilyenről nem is írt, mert amint oda belépünk, egy „labirintus-szerű” szobaismétlést csinál, párhuzamos szinten. Nem lehet belőle kijutni se, titkos ajtó sincs,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

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

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

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

WARLORDS



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

SELENTINE-k
LORD BANE
SZÜRKE TÖRPÖK
ELVALLIE (tündék földje)
VIHARÓRIÁSOK
KOR ORKJAI
SIRIAN-ok
LIVASURAK

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

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

JÁTÉK!!!

Két menü van: **FELSŐ PULL-DOWN** és **JOBBOLDALI ikon**. Van még egyébként jobb oldalt egy térkép is. Az egér kurzorja többféle formát is felvehet, itt csak párat sorolunk fel:

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

BAL KÉP

Itt láthatók a csapatok, az épületek és a tájformák

SEREGEK

CSAPAT (sereg, seregetest)

Általunk fenntartott különböző erősségű és sebességű harci egység, a várak elfoglalására és az ellenfél seregeinek lerombolására.

HÓS

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

HAD, ÖSSZEVONT SEREGEK

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

SPÉCI SZÖVETSÉGESEK

Az átlagos csapatoknál nagyobb erővel és/vagy mozgásponttal.

ÉPÜLETEK:

VÁROS

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

TEMLOM

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

TORONY

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

JÓSDA

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

EGYSZINTES, OSZLOPOS HELY

Csodaeszközök/pénz/szövetséges található a hőssel. Meg kell küzdeni egy szörnyel.

ROM

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

TÖBB KOCKÁNYI ROM

Feldűt, és lerombolt vár. Nincs haszna.

TULAJDONSÁGOK A SEREGEKNÉL

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

MOZGÁSPONT KÜLÖNBÖZŐ TERMÉSZETI FORMÁK

Magas hegy (szürke): Nem is lehet rajta átjutni, csak repülő lényvel

Alacsonyabb hegy (zöld): 6/1éps

Ingóvány/mocsár: 4/1

Erdő: 4/1

Mező: 2/1

Út és városban: 1/1

(hajóval)

Nyílt tengeren és öblökben: 1/1

Csatornán: 2/1

partaszállásnál: 2/1

(repülni tudó lényekkel)

minden: 2/1 (nem tudjuk miért nem lehetett megfelelni a mozgási pontjukat, s csak egyenként tudtuk csökkenteni)

Pár népnél valami csökken, pl.:

tünde nyílás — **ördög:** 2/1

óriás harcos — **hegy:** 2/1

farkaslovas — **mocsár:** 2/1

CSAPATOK FAJTÁI

Elfoglalt várak során új típusú lények is kerülhetnek hozzánk

könnyűgyalogosság: Erő — 3; Mozgás — 10; ÁMI — 1

nehézgyalogosság: Erő — 5; Mozgás — 8; Á — 2

törpharcos: E — 5; M — 10; Á — 2

óriásharcos: E — 6; M — 10; Á — 5

tünde nyílások: E — 4; M — 12; Á — 3

farkaslovakok: E — 5; M — 14 ?; Á — 4

lovasság: E — 6; M — 16; Á — 6

grifflovakok: E — 6; M — 18 (REPÜL); Á — 6

pegazuslovakok: E — 4; M — 18 (REP.); Á — 7

fiotta: E — 5; M — 20 (csak vízen); Á — 12

Spéci csapatok

ördög: E — 8; M — 18

élelőhóttak (UNDEAD): E — 7; M — 12

sárkány: E — 7-8 körül; M — 14

démonok: E — 7; M — 12

varázslók: E — 6; M — 50 (!!!)

hős: E — 5; M — 12

Van pár különleges város, s ott változhatnak az adatok.

Az ÁMI jelentése: általában megtermelési ideje (körben).

Ez elég sokszor változik (túvárosokban, a népre jellemző tulajdonságú csapatok az adott helyen gyorsabban előteremtethető).

CSODAESZKÖZÖK

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

BAL KÉP (lásd NAGYÍTÓ kurzor)

OLDALSÓ MENÜ

• Zászló áthúzás

A kiválasztott csapat(ok) elhagyása, azaz újat választhatunk ki a mozgásra.

• Kard + Pajzs

Termelés a városban. A torony kurzorral kiválasztjuk a várost, majd válasszuk ki a megfelelő csapatípust. Ha 2x választjuk ki a csapatot, akkor ki is rajzol róla egy képet és adatokat. A jobb oldalon láthatjuk, hogy **PROD, LOC, STOP, EXIT**. A **PROD**-dal a kiválasztott csapatot elkezdi termelni, a **LOCK**-kal egy másik helyre viszi át automatikusan a seregeket (szállításuk közben nem láthatóak), a **STOP**-pal abbahagyja a termelésüket, az **EXIT**-tel meg kilépünk innen anélkül, hogy megbizergáltuk volna az előző szelekciónkat.

• Tekercs + ?

Megmutatja seregeink hollétét a térképen fehér pontokkal.

• CTR

A kiválasztott sereget a kép közepére hozza.

• NXT

A következő seregre ugrik.

• DEF

Békénhagyja a sereget, és az védekezni fog a következő körig.

• QUIT

Nem akarjuk többet a körben ezt a sereget macerálni

ALSÓ INFO-SOR

Berhelők! Max. 9999 arany lehet! És a file-hossz változik.
High/low byte csere kell!

Name: A játékos neve

Income: Összbejöveteleünk havonta

Cities: Tulajdonunkban álló városok száma

Gold: ???

Turn: Hányadik fordulóban járunk a játékban

Upkeep: Sereg és egyéb cumó fenntartási költsége egy forduló alatt

Def: Város védelmi szintje

FELSŐ MENÜ

About WARLORDS

Csak pár dинnyeség

GAME

Observe Off/On — A gép lépéseinek nyomkövetése ki/be

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

ORDERS

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

Disband — egy sereget/seregcsoportot szétoszt, megsemmisít

Capital — a fővárosunkra ugrik

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

REPORT

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

Cities — diagram a városokról

Gold — diagram a pénzarányról

Products — diagram a termelésről

Winnings — diagram a nyerési arányról (minden eddigi beleszámit)

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

Human — emberi játékos, inkább őt kérdezzük effelől

Apathy — semleges

Disdain — lenéz

Disrust - bizalmatlan.

Dislike — nem kedvel

Hatred — egyáltalán nem kedvel.

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

HERO

Drop — tárgy ledobása hősnél

Find — hol van hősünk (térkép, fehér négyzetecske)

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

Inv — milyen tárgyak vannak a hősnél

Search — kutatás hőssel és más sereggel

TURN

End turn-: vége a fordulónak.

TIPPEK

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

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

- Könnyű nyerni a következő népekkel: ork, tünde, törp.
- Középes: Lord Bone, sirian, selentine, lovas urak
- Neheze: vinaróriások

AJÁNLOTT STRATÉGIA

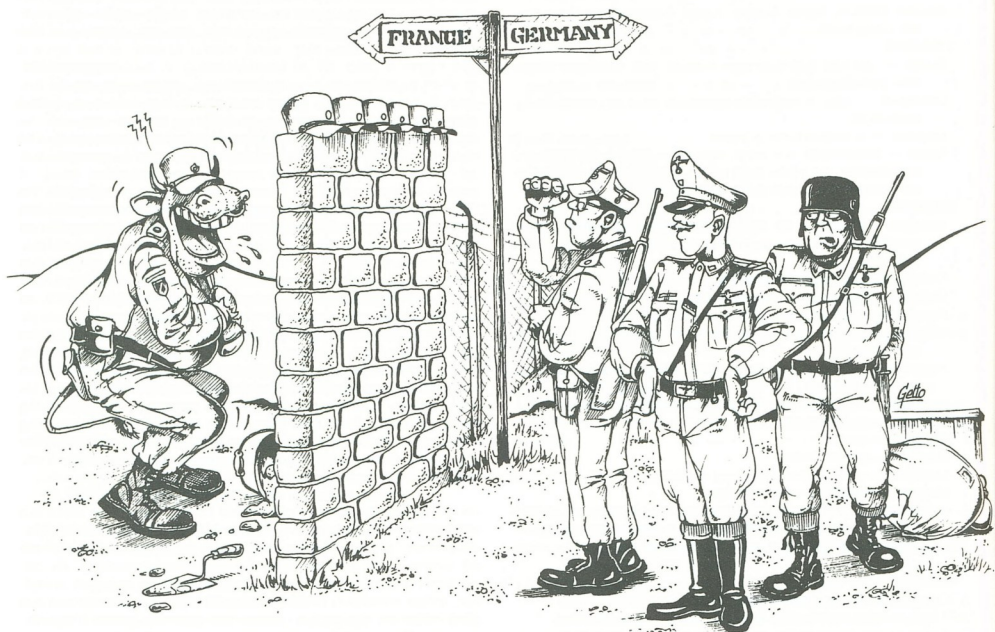
Az elején a gyors seregeket termeljük, s vegyünk fel lehetősé-
günk szerint minden hőst, a szövetségesei miatt. A végvára-
inkat erősítsük meg, mielőtt támadás várható, s akkor is, mi-
kor az ellenfél 20 lépésen belül van. A 40. kör körül (főleg ha
egyedül játszunk) már eléggé nyavaltság dolgok lesznek az
ostromok, főleg a fővárosoké és azon városoké, ahol egy
főbb sereg tanyázik. A lehető legtöbb katona termelése itt is
szükséges, de annyira már ne a könnyű gyalogságot termel-
jünk, mert egy mezőn csak 8 sereg lehet, s ilyen típusú
akkor már csak a szerencse segítségével győzhetünk városok-
kon. Nagyobb csapat és várható támadások előtt érdemes ál-
lást menteni, mert elég sok függhet a szerencsén. Ha egy várt
bevettünk, de úgy hisszük, hogy túl nagy volt a vesztesé-
günk, akkor azt mentésük vagy másik állásra előbb, s utána
töltjük csak vissza, mert néha marha szemét is tud lenni a
gép egymás utáni 20-30 visszátöltésig. A különleges oszta-
gokban legfőképpen a varázslókat becsüljük meg, de ha öngyilkos
küldetés van, akkor inkább ne tegyünk a csapatba
ilyen egységet, mert csak a szerencse hozhat újat. Jó, ha
egyszerre sok sereggel támadunk, több oldalról, s eleinte
csak az ellenfél birodalmainak legeldugottabb zugaft vesszük
be, majd odacsoportosítva nagyobb termeléseket (max. 4
csapat termelése/város) lassan bevesszük az egészét. Ha
már nagy a birodalmunk, s egy csomó belső városunkat nem
fenyegetheti gyors támadás, akkor csak egy-két megteremt
csapatot hagyjunk ott, s a többi váról irányítsuk át a terme-
lést a frontvonalra. A hajó nagyon értékes dolog, s csak ezt
lehet seregszállításra használni. A bal felső sarokban lévő
sziget elfoglalása érdemes, mert egy csapattal leverhetjük az
egészét kisebb szerencsével, s a WINNING statisztikánk ja-
vul. Ha egy-egy csapat már elvégzett egy nagyobb feladatot
(pl. egy félsziget megtisztítása), s erősen megfogyatkozott,
valamint messze van a legközelebbi céltől, akkor érdemes
felosztani, mert csak a fenntartási költséget növeli. Ha egy tá-
voli terepre szeretnénk menni, de annak közelében még
nincs városunk, akkor érdemes addig megállítani a hátország
váraiban a termelést, hogy az se szedjen pénzt. Majd mikor
egy gyors csapattal elfoglaltunk arrafelé egy várat, akkor irá-
nyítsuk arra a termelést.

Ha a WINNING elérte a jobb oldali határt, vagy már abszolút
kilátástalan helyzetben van az ellenfél, akkor egyik nap köve-
tek jönnek, s odaadnak egy tekercest, amelyben a többi vezér
azt üzeni, hogy átadják nekünk seregeiket/vároasaikat, ha bé-
két kötünk velük. Érdemes elfogadni, mert ha levágjuk a feju-
ket, akkor mindenki háborúba vonul ellenünk, s nem is ez a
játék célja. Ha elfogadtuk, akkor minden nép HUMAN-ra vált,
s a gép kiír egy szöveget arról, hogy a mi (jelzők) uralkodá-
sunk alatt *Illuriába* egy új aranykorszak köszöntött be, stb.
Oszlassuk fel most a többi játékos minden seregét, a saját
népünkkel ilyenkor már vér nélküli elfoglalhatjuk a többi várat,
s miénk lesz az ellenfél összes pénze, serege, vára, a hőseit
meg kaszaboljuk le, vagy vonultatuk el. Derítsük fel az
összes romot, s épületet, majd menessük ki az állást és nyom-
juk le a 'CTRL+Q'-t. Ezután egy gyors 'DEL *.*' parancs, s
egy 'Y' megszabadít minket egy-két rossz emléktől... sajnos
nem sokáig, mert már nyakunkon is a **WARLORDS II.** szebb
kontóbszen.

• **HÁPI**

HISTORY

LINE '14-18



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

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

HAUPTMENÜ - FÖMÖNÜ:

START

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

KARTE

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

SPIELWERTE

Itt lehet beállítani néhány kapcsolót.

Kampf ein/Kein Kampf — Csata be/ki, erről majd később,

Mensch/Computer — Az 'A' játékost ki irányítsa ember/számítógép.

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

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

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

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

Bedienung — Még néhány plussssssz kapcsoló.

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

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

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

EXTRAS — Na, ide már csak 2 opció jutott.

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

Lade spiel — Játékállás betöltése, 0-tól 9-ig terjedő számokkal hívhatózokhatunk rájuk.

EXIT — Mégis megemlíthük még egyszer, ugyanis itt lehet kijutni a programból.

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

Ennyi lét volna a főmenü. A **Start**-ot választva elindul a játék. Ha egyedül játszunk, kiválaszthatjuk, hogy melyik felét akarjuk irányítani, a németeket, vagy a franciákat. A **Pulsz** térképen meg egyenlőek az erőviszonyok, míg a következő pályákon már kisebb-nagyobb problémák adód(hat)nak. Tehát elkezdődik az éppen aktuális csata. A játékképernyőre jutottunk, ami jól láthatóan két részre van osztva. A bal oldali az 'A' játékosé... Kezdjük először a funkcióbillentyűk ismertetését.

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

'F2' — Zene be/ki (an/aus).

'F3' — Hangeffektek be/ki

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

'F5' — Joystick 1 be/ki.

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

'F7' — Egér be/ki.

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

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

A kurzor a hatszög alakú bigyusz, ami mozog a képernyőn. Sajnos nem lehet vele átmenni az ellenség képernyőjére. Ezt lehet mozgatni a gombokkal, vagy joysticktal, vagy a billentyűzetről a megfelelő gombokkal: bal oldal nyilakkal és az 'Enter'-rel, vagy a 'Space'-szel, a jobb oldal a 'D', 'C', 'X', 'V' és a 'CTRL' vagy az 'Alt' billentyűkkel. Az egérnek csak a bal gombját használjuk. Mint említettük, két fázis van. Az egyik a mozgási (bewegung), a másik a támadási (angriff). A két fél mindig ellentétes fázisban van. Figyelem! Az aktuális fázisban kiadott parancsok csak a fáziscsere (moduswechsel) után hatfodnak végre, először a támadások, utána pedig a mozgások. Az egységnek úgy tudunk parancsot adni, hogy rávisszük a kurzort a kiválasztottra, és lenyomjuk, sőt nyomva is tartjuk az egér bal gombját, vagy a 'Space'-t, vagy az 'Alt'-ot, vagy a joystick-on a ?! gombot. Javasoljuk, hogy billentyűzetről irányítsuk (vagy joy-ról). Szóval lenyomjuk a gombot (ekkor nyílt terepen a kurzor megeprezően megjelenik egy X, épületben pedig semmi), és a kurzort megpróbáljuk elmozdítani egy irányba. Ekkor a következők történhetnek:

Gomb + fel: mozgás — 4 irányba mutató nyíl

támadás — ökö!

le: információ — kérdőjel

jávitás — villáskulcs

jobb: térkép — pergamen

bal: betekintés az épületbe vagy szállító járműbe — nyitott doboz
fázis vége, fáziscsere — 2 vízszintes nyíl
gyártás — kalapács

Mozgás

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

Támadás

A támadási fázisban lehetséges, később...

Információ

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

Panzerung — páncélat
Geschwindigkeit — sebesség

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

Gewicht — súly

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

Max. gruppenstärke

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

Runde — hányadik kör sörnél tartunk

Level — a pálya kódja

Modus — éppen melyik fázisban vagyunk

Beste — az ezen a térképen elért maximális pontszám (a top-listától)

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

Eins — az 'A' játékos,

Zwei — a 'B' játékos,

Karte — a térképen összesen mennyi van belőle.

Einheiten — egységek.

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

Fertigungsanlagen — gyár, jele Fe.

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

Rohstoffe einnehmen — nyersanyag bevétel.

A táblázat után meg megjelenik:

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

Jávitás

A javítóműhelyben, illetve a gyárban (mondjuk ebben nem vagyunk biztos) ezzel meg lehet javítani a megsérült egységet. Effeletünk megemlíteni egy fontos dolgot. Ha a kurzor rávisszük egy alakulatra, akkor áll megjelenik a neve, mellette egy szám az erősséget jelzi (hány sör van benne) 6-tól 1-ig. Ha 0, akkor az egység megsemmisül (ökö). A szám mellett még van(nak) valami mászat(ok) a képernyőn. Ezek az egység szintjét jelzik (1-4 bigyó, utána valami kitüntetések következnek), vagyis hogy mennyire profi, hány ütközetben volt már részt, úgy hogy el is találta az ellenfelet. Ez lehet, hogy kicsit bonyolult, de adunk rá egy példát. A mi nehéztüzérségünk lövi az 5 egységre lévő ellenséges gyalgóságot (jó móka). Mivel a gyalgóság csak 1 egységre tud támadni, hát nem okozhat semmi kárt bennünk, mi meg lazán ***-ra lövünk szégyeneket. Ekkor csak a tüzérség szintje nő, a gyalgóság meg marad ahol volt (ha elég profi a tüzérség, akkor semmi sem marad belőük akármiyen ügyesen). Tehát vissza a javítóműhely Javitani csak a támadási fázisban lehet. Persze ez is felemészt egy kis nyersanyagot. A térképen vannak független gyárak és műhelyek is. Ezeket el lehet foglalni, s utána már nekünk dolgoznak. Néha (mindig) vannak bennük rész alkatulatok is.

Térkép

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

HQ — főhadiszállás (csak 2 van)

F — gyár

D — javítóműhely vagy más néven depó (utánpótlás).

Betekintés az épületbe vagy szállító járműbe:

A HQ-ba, vasúti kocsi-ba, teherautóba stb. lehet itt beténi. Mozgási fázisban kihozhatjuk innen az alkatulatot (gomb + le), vagy egy üres helyre gyárthatunk egyet a nyersanyag függvényében (gomb + bal).

Fázis vége:

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

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

CAPTIVE



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

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

The Story..., azaz az előzmények:

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

Operations..., azaz a játék kezelése:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Other things..., azaz egyébek:

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

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

Dexterity: ügyesség

Vitality: életerő

Wisdom: bölcsesség

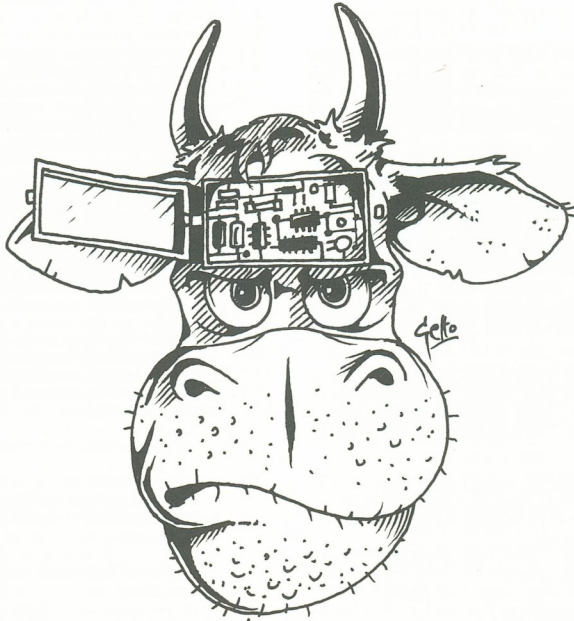
Kezdetben két skillünk van, ami persze fejlődnek. **Robotics** és **Brawling**. Az inv. ablakban a jobb felső sarokban van még három négyzet, ezek testrészekre bontva mutatják robotunk tulajdonságait.

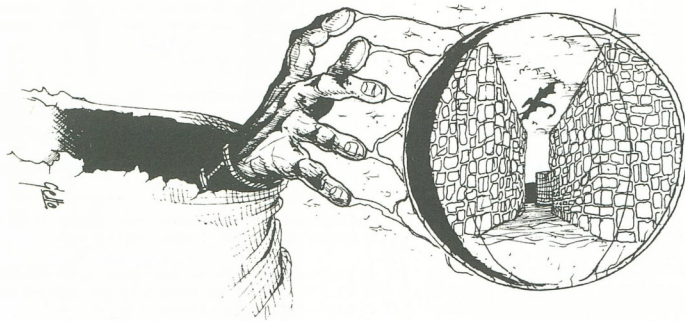
Hints..., azaz tippek, hintek:

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

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

• **DANI**





EYE OF THE BEHOLDER II.

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

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

4. szint:

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

F. Itt van egy pók is, ami 100% hogy megmérgez valakit (ha nyugatról jövünk), de nem baj, mert nincs messze a 4 db Cure Poison (Ami úgynevezett kőzudottan nem elmebaj, hanem ellenmereg! Ezt csak azért szúrta be, mert minden második levél emiatt nézett mint két hüvelynek — CoVbo).

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

— A keleti részen nemcsak a pókok, hanem a hálók is újratermelődnék!

— Az 5 és 6 jelű szobához vezető folyosó nagyon vidám: Mire levágjuk a hálót, megjelenik mögöttünk egy pók. Ha megfordulunk, úgyszólván egy mögöttünk (ha nem vágjuk le a hálót, akkor is!).

— A 15-től keletre lévő szobát a szemközti falon lévő kis kapcsoló nyitja, és valami potion-t találunk ott.

5. szint: Azért vannak itt bőven pókok!

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

E. A teleportot a nyaklánc működteti, és kb. ilyen a 4 kőtárgy pontal kulcsa:

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

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

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

G: Új vicc, mert az első kivételével az összes helyen két-szer jön dart. Azazhogy az első visszafejezővet fog tüzelni...

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

— A T1-től északra lévő szobában 2 db élőhalott van, akit lehetetlen kinyírni — viszont mire fogytán van a HP-nk, meneküljünk vissza az ajtóig, csapjuk be, majd messze eltűnődva pihenjünk. Azután — talán — sikerül. Ja és a T1 ajtaja csak akkor nyílik, ha az F-től keletre lévő ajtókat nyitva vannak!

8. szint:

G: Na ez lemaradt a térképről — a két H-folyosótól délre van. Egyébként a H folyosók mindkét irányban trükkösek.

9. szint: A porszivót minden ütésre eltüntetik a harcok egyik fegyverét — viszont ha eleget lövünk rá messziről, akkor tárgytalan. A G — folyosótól délre eső zsákutcában föntről fekete kövek potyognak —> azzal nyílnak a szobák. A 13-nál lévő nagy teremben (a rúna szerint) kombinációs zár van. Egy-két FIREBALL is jött... Egyébként az itt lévő ajtó drow key nyitja! A 8-as szobán kis kapcsoló nyitja, a 7-től délre pedig a retesz kinyit egy illúziófat (falat?). És a délnyugati részen lévő kicsi zart részen van egy raise dead. F: Itt jéssel key-t kapunk (én még csak azt kaptam).

5: Itt ugyan raise-dead-ot nem találtam, viszont az illúziófat se tudtam kinyitni!

8: Úgy látszik nem tetszett a gépnek a képem, mert itt sem engedtek a raise-dead-hez!

G: Itt két szoba nyílik két fekete kővel (a másik a 8/7-nél volt). Az északi mögött tényleg egy kulcs van, de a déli mögött már nem tudom melyik, viszont egyedülálló mage-scroll! Továbbá a G-től nyugati folyosón van 4 rekesz és a felirat szerint „elfelejtettünk valamit”. Vajon mit...?

10. szint: Itt az a fő gond, hogy miután kinyitunk egy tücsköt, mialatt szedegetjük a nyílakat, jön egy újabb — meg még egy... Aki a lépcsőn áll, az mehet is vissza, mert az ajtó a másik irányból nyílik. Tehát célszerű gödörökön át érkezni... Az 5-ös helyen van még egy csomó egyéb stuff is!

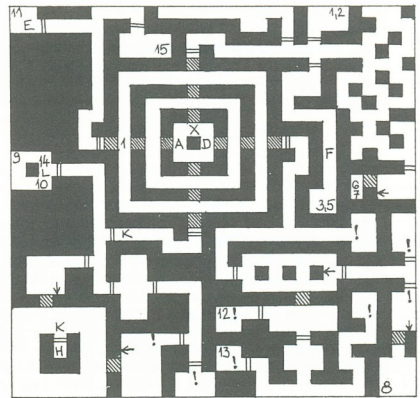
C: Szerintem itt felesleges átvergődni — a térkép szerint sehova sem vezet...

11-12: Itt már tényleg csak gödörön keresztül lehet lemenni. Ja a 11-12 nema a szintek, hanem a 10. szint azon szobájának száma, ahol az egyirányú gödör van (...tehát vissza nincs út).

Tattatattatam! Következik a hiányzó két szint:

11. szint:

Ha nem találtátok volna ki, ez itt a 11. szint térképe. Ha igen, bonus 1 pont.



- 1 — Rock (zöld!)
- 2 — „Raise dead”
- 3 — Dwarven healing potion + cleric scroll of Cure serious. A felsorolt dolgokon kívül egy csomó kapcsoló van itt. ez volna tehát a „Room of Levers”. Ha mindegyiket felkapcsoljuk (jó munka lesz!) jutalmunk egy Wand of Cone of Cold. A Potiont szállítsuk el a törpéknek, s máris miénk a Wand of Silvas.
- 4 — „Cure serious”
- 5 — Wand: Magic Missile
- 6 — Drow Key
- 7 — Stone orb
- 8 — Orb of power. Nicsak! Egy fekete gömb. Ha visszaballagunk a portálok segítségével meg némi maszkalással a 4. szintre, megudhatjuk tárgyaik funkcióját, illetve mágikus bónuszait (A PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY például — 3-as...). Az „of Adornment” megjelölésű tárgyak mágikusak.
- 9 — Wand of cone of cold
- 10 — „Hald monster”
- 11 — Banded armor + ‘Slasher’
- 12 — Drow Key
- 13 — Human bones + Spellbook + Bracers + Ring + Stone Holy Symbol + Slasher+4. Kirath, F szintű varázsló, és cuccai hevernek itt. Csak 20 HP-je van, de az egyetlen varázsló a játékban, akit találnak. Mi elvettük a cuccait, persze ne adjuk vissza, csak a varázskönyvét.
- 14 — Medallion + Cleric Scroll of Raise Dead. Itt némi kavarrás van, de nem nehéz meg tudni a nyitját.
- 15 — Ring
- X — itt érkezünk
- A — Portal. A Holy symbol működteti, vissza a 7. szintre (!) Látható, hogy 3 gyűrű veszi körül — a portált. A külsőn kezdetben zárva van az ajtó. Akkor fog kinyílni (észak felé), ha — a két belsőt is az északi van nyitva. Ezután mindig az óramutató járásával megegyezően nyithatjuk az ajtókat, mindig mindig egy irányba levőket (az északiak, után a nyugatiakat, azután a délieket stb.).
- D — Trükkös illúziófalrendszer. A három, egyre nagyobb folyosó négy átlélenes oldalán vagy csillag, rúna, gomb, semmi (átjáró) van. A 3. illúziófal csak akkor nyílik ki, ha mindhárom ugyanarra van nyitva! A gombot megnyomva minden eggyel odébb csúszik.
- E — ...izé, itt állást menthetünk!
- F — Egy csomó kar (8 db). A következő rántások az alábbi kapcsolódnak át: 1 —> 3 (5), 2 —> 4 (5, 6), 3 —> 2 (6, 7), 4 —> 1, 5 —> 8 (6-semmi, 7-semmi), 8 —> 1 (7). Room of levers.
- G — A rúna szerint ez a kulcs szobája. Csakugyan!
- H — Portal. Stone orb-bal a 12. szintre.

Eye of the Beholder II. (Amiga, PC)

I — lásd C

K — drow key nyitja.

L — Újabb jó hely. Itt az ajtó vagy odavezet, ahonnan jöttünk, vagy egy kis lyukba, ahol van egy kis raise dead + medalion.

! — „agyszívó”;

■ — fal

┆ — ajtó

▨ — illúziófal

A szörnyekről annyit, hogy van egy csomó „izé” 40 HP körül (ritkán találnak, de alaposan!), valamint köpenyes varázslók, akik még mielőtt odaérnek, lebénítják a csapatot. Célszerű odarohanni, és baromri gyorsan agyonverni!

Kétféle szörny lesz: az egyik szép nagyokat üt, és ronda; a másik agyszívó névre hallgat, és lebénítja a csapatot, azonkivül néha 40-50 HP-t üt (de ritkán talál).

Megjegyzés: agyszívók ellen használjunk villámot.

12. szint:

Itt a sok teleport miatt térképezni egyszerűen lehetetlen volt, ezért a főbb helyeket mindenki keresse meg maga!

- **Szörny:** Hatalmas kögölem 40HP körül, és semmilyen varázslat nem fog rajta. Egyébként elég kevesen vannak.
- Kezdemény nem volt egyértelmű, mire nyit ki az illúziófal, de mindent végig kellett rángatni!
- **Teleport:** 3x2-es szoba a keleti falon 3 kapcsoló. A bal és jobb oldaliak használhatatlanok, de a középső mindig továbbrak.
- Van egy szoba, ami olyan mint egy teleport. A bal oldali egy speed-et, a jobb egy Orb-ot, a középső pedig egy-két Fireball-t ad (nem tekercs vagy pálca!).

A 'The Legend of Darkmoon' alcímét viselő játék frankó introval kezdődik, és máris egy tekintélyes főmenüvel állunk szemben.

LOAD GAME IN PROGRESS: Korábbi játszma folytatása.

START NEW GAME: Új játék indítása. A karakterek 7. szintűek.

TRANSFER EOB! PARTY: 4 karaktert hozhatunk át az 1. részből. Néhány cuccunkat (a Stone-tárgyakat) elveszik, egyébként oké.

RUN INTRODUCTION: Még egyszer megnézhetjük a kezdő képsorokat.

EXIT (TO DOS): Ha ezt választjuk, egy nagy élménytől fosztjuk meg magunkat!

Mielőtt fejest ugranánk a dungeon-ok, csapdák, rejtvények, mágikus és nem-mágikus tárgyak végeérhetetlen szövevényébe, egy kis áttekintés a változtatásokról — minden egyéb megtalálható korábbi CoV-okban (19, 20/21, 32, és az imént leírtak).

- Hat darab kimentett játékállásunk lehet, ami egy igen előnyös változás.
- PC-n a grafika már csak EGA-n fut, persze van VGA-s változat is külön.
- Új varázslatok tűntek fel:

Cleric

TRUE SEEING: Illúziófalakon átlátunk. Mindig legyen bekapcsolva.

HEAL: A karakter max. HP-ra kerül.

HARM: Meg kell ütni az ellenfelet, és ekkor neki csak 1-4 HP-je marad.

Mage

BURNING HANDS: Lángszóró.

- Szoba, 3 oszloppal. A középsőn egy skill key (ki és nyitja a túldolalai ajtót), a két szélsőn pedig mindegy mi, mert ha leveszünk valamit, 2 tárgyunak kerül fel helyette.
- A skull-lal nyitott ajtó mögött 2 vitality és invisibility potion van, meg két pillérgömbbel — a tetején. Kijöve bezárul az ajtó!
- 2 szoba egy-egy oszloppal, 3-3 orb-bal.
- 3 „gömbpillérek” szoba (rúna: a szférák szobája): 3 orbot felrakva (itt fel lehet) átmehetünk.
- Hosszúkás szoba 3 pillérrel. A rúnák szerint fel kell raknunk egy potion, orb-ot („szférát”), követ. Rakja fel mindenki, és nyomja meg a gombot! Hihi.
- Egy helyen (Kelet felé) betöltődik egy szörny, és köszöni, hogy besétáltunk a csapdájába. Akármít teszünk megálmá, és 100 HP-seket üt, meg azt nem lehet megölni. Szaladjunk vissza a 3x3 szoba ele. Aztán kerüljük el, és szaladjunk be. Bent — egyik kis fireball után megtaláljuk — a portal-ajkón is látható — 7 kőtárgyat. Ha mind a 7 lenne, be se kéne jönni ide, de Store Holy Symbol csak itt volt. Mindeközben 1-2 karakterünk meghal (vegyes osztályút nem lehet feléleszteni!!!), de már van vagy 3 raise dead is.
- A játék befejezése előtt ezen a szinten találjuk meg majd a **Beholder**-t. Van egy terem, ahol 3 kapcsoló van. Mindegyiket KÉTSZER nyomjuk meg, balról jobbra haladva. A kapcsolgatás holmi illúziófalakat is nyit, az elsőnél egy olyan terembe jutunk, ahol 3 piederstál van; a középsőről vegyük el a kulcsot. Ha a szélsőkön levő cuccok a „sztriptíz” nevű műsor bevezetésével szerezhetők meg, akkor nem érdemes. A kulcshoz tartozó ajtó ott van 2 lépésre. A másik két kapcsoló nyomogatása nem visz semmilyen értékes helyre. Ezután menjünk ahhoz az ajtóhoz, amin eddig nem találtunk nyomógombot. Nahát! A továbbiakhoz sok szerencsét...

Ha már eléggé begyakoroltuk a mérszálás csinját-binját EOB I-béli kalandjaink során, igazán felfejlődhetünk oda, hogy betöltjük a második részt is, és elkezdünk a játékkal ismerkedni.

BLUR: Védekező varázslat.

IMP. IDENTIFY: Beazonosítja a varázstárgyainkat (hány pluszos, átkozott-e, stb.)

REMOVE CURSE: Átkozott tárgyakat csak ennek elmondása után tehetünk le (ha kézbe vettük).

WALL OF FORCE: Erőtérletet generál. Elzárhatjuk vele a szörnyek útját, így pihenhetünk. Nem mindig sikerül (???)

HOLD MONSTER: Szörny megbénítása. Nagyon hasznos.

TRUE SEEING: Ld. cleric.

STONE TO FLESH: Kővévált karakter rehabilitálása.

FLESH TO STONE: Ezt csinálják az ellenfelek velünk (medúza, baziliszkus). Nekünk varázslat, nekik (sajnos) képesség. Mentődobás van.

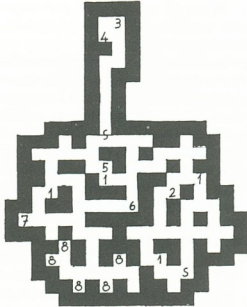
DISINTEGRATE: A célpont atomjaira bomlik. Ezt meg a **Beholder** csinálja. Lesz egy pár... Van ellene mentődobás, ami azt jelenti, hogy színtől és varázstárgyaktól függő esélyrel nem hat ránk valami (illetve csak feleannyi veszteséget szenvedünk, mint egyébként).

- A karaktereink gyakran észrevesznek illúziófalakat, titkos ajtókat.
- A varázás-ablak egyszerű varázslás után nem záródik be, így szórhatjuk a varázslatokat a harc mellett.
- 13. szintig lehet fejlődni.
- Rengeteg animáció van, ami nagyon feldobja a játékot (különösen cool a pince-szint alján levő!).
- Ja, és a vége nem egy szöveg, ami után a program reseteli magát (lásd **EOB1**), hanem kiváló grafikák gyűjteménye.
- Tekercesek elovásása: kézbe venni, jobb gomb (vagy 'U').

Az NPC-k közül javasoljuk, *San-raah* és *Ambert*. Ne féljünk tuningolni, a program ellenfél-özőne mellett ez igazán nem tekinthető csalásnak...

ERDŐ

Kezdekör a **Darkmoon** templom melletti erdőben vagyunk, farkasok mindenfelé. Találkozhatsz egy növel, aki felajánlja, hogy elvezet a templomba. Mondjuk öljük meg, mire egy papírt találunk (jobb gombbal, illetve 'U'-val nézhetünk meg terkeseket), mely szerint a nőnek — túsúl fogva tartott gyermekei miatt — a templomba kell csalogatnia a gyantúlan járókelőket. Gyanus. Ugorjunk el délkelet felé, ahol van egy titkos lejárát egy földalatti raktárba. Itt van pl. a **Blur** varázslat. Ezután észak felé keressük meg a templomot, majd egyet kortyolva az odakészített százhektos tartályból, lépjünk be...



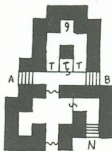
Hintek:

- A sírokat nem érdemes felásni, csak csontok vannak bennük.
- Az egyik bozót mögött egy titkos lejárát van egy barlangba, némi kincssel. A törpék észreveszik a lejárátot, ezért érdemes legalább 1 törpét indítani.
- A vén csoroszllyát nem érdemes kinyírni, mert nem akar semmi rosszat.

TEPLOM — FŐBEJÁRAT

A templomban két pap fogad szívélyesen. Nyugodtan öljük le őket: ellenlékzi politikusok. Nézzünk el pl. balra. Egy rémült növel találkozunk, akivel kivételesen beszéljünk (mára elég a vérengzésből). Megtudjuk, hogy *Calandra* nevű nővérét elrabolták, mégpedig valószínűleg *Darkmoon* papjai. Oké kislány, ha tudunk, segítünk. Ennek jegyében vegyük szemügyre az ajtót, amely az egyetlen kijárát. (Ja igen, a hátunk mögött bezáródott az ajtó). Hosszas fejtörés után, izzadó tenyérrrel az ajtókereten levő gombra clickelünk. Es... kinyílik! Az-anya! Cool vagy, testvér! Bonus 500.000 points, loading next level!

Szóval, egy elágazásba jutunk. Jobbra lépve egyet, egy apró kapcsolót megnyomva egy teleportot nyílik meg előttünk. Ez a feltámasztóhelyre visz, ahol az NPC-ket hozhatjuk játékba újra (szükséges: a **complete set of elf bones**). Saját hullánkat **RAISE DEAD**-dal támaszszuk fel (elfeket nem lehet, ilyenkor a **LOAD GAME** varázslatot használjunk). Mivel hullánk most nincs, teleportáljunk is vissza a folyosóra. Menjünk le a lépcsőn.



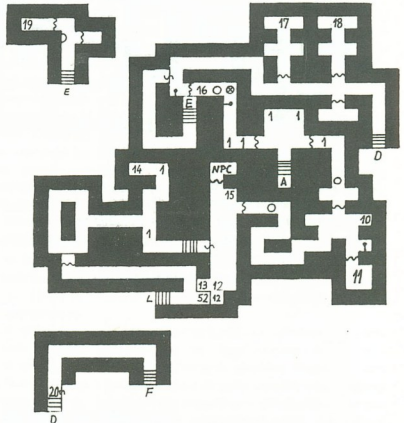
Hintek:

- A két papot a bejárátnál öljük meg.
- Ettől balra némi info hullik az ölünkbe egy rémült asszonyágtól.
- Az egyik falban van egy gomb, mely mögött egy teleport buvík meg. Ide lépjünk be —> a feltámasztóhelyre visz.

PINCERENDSZER 1.

Hohó! E man a **DUNGEON!** Szinte érezni a dohszagot, szinte hallani a patkányok ordítását, a rabok csilingelő nevetését — oh!! (vágott közbe és fejbe a **Váradí Gergő** nevű törpe harcos). Az iránt érdeklődik, hajlandó lenné-e végre a témáról beszélni és abbahagyni a rőfögést. Micsoda hangnem ez? Hát ezt érdemlem en? (**Igen - CoVboy**). Mikor én vagyok itt az ész! (**En meg az erő - szóló közölte ismét Gergő**). Haha. Na jó, folytatom.

Lehet menni jobbra meg balra. „Mindig jobbra kell törekednünk” — mondta a fájvédő politikus, mielőtt a nemzetiségiek a farkát a fülébe dugták volna (bocs!). Tehát arra. Néhány ór lemeszárlása után egy 2x2-es raktárt és egy hosszú folyosót találunk. Ennek a végén a szokásos „bukkanóra kő” módszerrel nyithatjuk az ajtót. Bent egy újabb ör pusztul meg. Találhatunk egy csomó hordót (üssök szét őket), egy kulcsot (**grey key**), egy kulcslyukat, meg egy ajtót, ami mögött hangok hallatszanak. Hogy az ajtót hogy lehet kinyitni, csak öt-órás szótárzás és félnapos konzultáció árán tudtuk meg. Benn van egy félszerzet (**halfing**), aki egész szeretne lenni, de $1.75 + 0.5 = 2.25$, szóval nem jó. Ne vigyük el, túl gyenge. Más dolgunk errelel nincs, menjünk vissza a lejárathoz és az ajtó leküzdése után haladjunk előre. Ezután egy marék ör és két ajtó okoz majd gondot. Itt lehetünk egy érdekes dolog: Egy papirt (infokat majd lefordítjátok) meg egy kúrtót (**North Wind**). Sunyi szemünkben ravasz fény csillan. Csak nincs másik három, a többi égtájnak megfelelően? De van, csak nem itt. Vágassunk előre a hosszan kanyargó folyosón, és egy szinttel lejjebb jutunk.



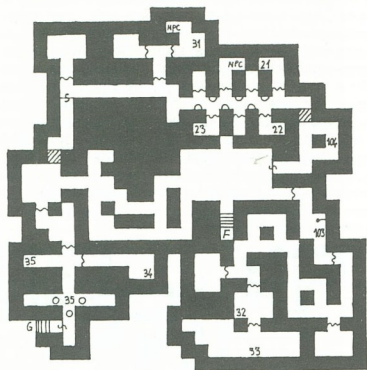
Hintek:

- Az egyik teremben a hordót verjük szét, az nyencségekét egy **CREATE FOOD** mágiával tehetjük magunkévá.
- Ettől nem messze az egyik folyosón valamit rajta kell felejtetni a padlón lévő masinérián, ugyanis ez nyitja és tartja nyitva az utána lévő ajtót.
- Egy bezárt ajtó mögött találunk egy félszerzetet. Ha bevesszük a csapatba, másnapra eltűnik pár cuccunk társaságában, de hagy egy infot, mely szerint van egy titkos lejárát a cellája mellett.
- A szemközti sarokban a hordókban 2 kaja + 3 mágius por található (kőből visszaváltoztat).
- Az órknel az egyik vizaróban egy +1-es tör van.

PINCERENDSZER 2.

Egy nagy terembe érünk. Mindig jobbra — újabb kulcsos ajtó. Bent szerezhetünk **skull key**-t, de egy tűzgyótyt is mellé, szóval gyorsan lépjünk vissza. Újabb ajtók sokasága vár bent. Az ajtók mögül csontváz-harcosok vidám csapatkái vágatnak elő. Hamarosan eljutunk egy olyan ajtóhoz, ami kivételesen nem kulccsal nyílik, hanem erővel (click rá). Bent egy kisebb légió vár csontváz-harcosokból, papokkal fűszerezve. Ha megebedettünk, markoljuk fel a cuccokat, különös tekintettel a kulcsra. Menjünk vissza a nagy terembe.

A jobb oldali falon van egy kapcsoló. Egy titkos raktárba léphetünk be. Dél felé egy másodosztályú illúziófal van (ezt az egyik karakter mondja, nem mi!), a börtönbe juthatunk. A cellákban megtalálható: *San-raal* csontjai, csontváz-puzzlek (koponya, végtag), egy élő NPC (gyenge). A cellák sora után néhány órkódó pappal kerülünk szembe, majd felhasználhatjuk a **skull key**-t. Bent egy csomó jó cucc meg egy **Darkmoon key** van. A másik is itt van valahol, de lehet, hogy a csontváz-harcosoknál van. Észak felé kapcsoló, aztán illúziófal, és máris berakhatjuk a két **Darkmoon key**-t. Előtte ugorjunk el *San-raal* felelészteni.



Az ajtók kinyitása után *Khelben* jelentkezik. Gyors infocserre, eredmény: kutassunk tovább. Persze, mást nem is várhatunk. Jobbra menve egy tekercset találunk. Eszerint itt gyenge a fal, valahol át lehet jutni. Balra egy újabb kürt (mi meg-

mondtuk!), neve **East Wind**. Előre haladva lépjünk rá a bukkanókra bátran: tudjuk, hogy szerettek a **Fireball**-t! Jobb oldalt az egyik helyen a fal az átlagosnál is gyengébb; üssünk rá kettőt, és máris nyitva áll a lejárát. Ugye gyári verziója van mindenkinek? Nem? Mér' nem?

Híntek:

- A börtön egyik cellájában levő törpepapot fogadjuk fel, legálább lesz egy hordárunk.
- A színt végén található koponyás ajtó mellett **Fireball**-csapda van. A kulcsot úgy szerezhetjük meg, hogy meghúzzuk a fogantyút és elugrunk hátra. A túzlábadá elszuhan, és a bemelegedésben meglelelnik a **skull key**.
- Találkozunk egy *Calandra* nevű megtépzázott nőnémű NPC-vel. Vigyük magunkkal, hasznos lehet a későbbiekben.

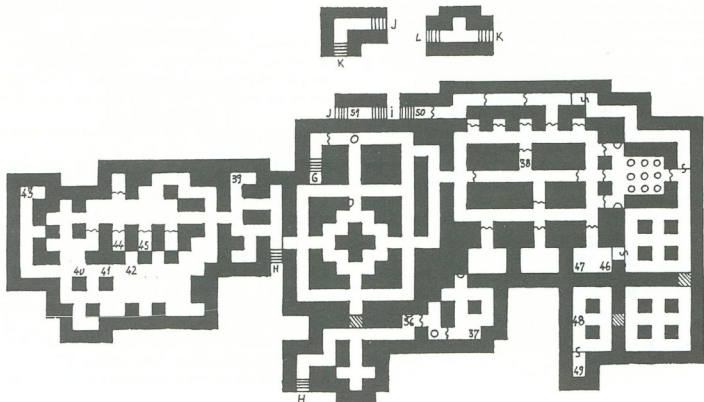
DARKMOON 1. SZINT

Lemenne bezáródik mögöttünk az ajtó. Kár. Ez a színt egy szép nagy terület. Van benne egy négyyszög (oldalai átlósan helyezkednek el), négy csúcsnál fordító operál. A délnél van egy kapcsoló, ami mind a négyet hatástalanítja. Nekiállhatunk kutatni... és úgy félóra után rájöhettünk, hogy zselatinkockákon (ez egy standard AD&D szörny!) meg szárnyas micsodákon kívül itt semmit se lehet találni.

Aztán egy zseniális ötlettel meg a leírástól vezérelve megkeressük az északi beugróban levő illúziófalat, és átlépünk rajta. Ismét 3 irányunk van. Előre nincs semmi, kézenfekvő tehát, hogy arra kell mennünk. Balra tolvódva (ók, nincs politika) megtaláljuk első pók-kulcsunkat meg egy rakás stuffot. Jobbra használjuk is fel a frissen szerzett kulcsot, és még lejebb mászhatunk...

Különféle színű (pepita kockás, bugyirózsaszin) óriáshangyák vertek itt tanyát. Újabb pók-kulcs birtokosa lehetünk, valamint sok cucc is van erre felé. Ezeket csak rakjuk el, most nincs idő azonosítgatni. Ballagjunk vissza az illúziófalon keresztül. Ha netán kimerültek volna varázslataink, talán pihenünk... oh! Szörnyű rémképek teszik lehetetlenné az alvást. Erre sürgősen megoldást kell találnunk. Délnyugaton van egy pók-kulcslyuk, mögötte egy portál, újabb pók-kulcs és újabb tárgyak. A mostani kulccsal nyissuk ki a délre eső másik pokzárat. Egy olyan terembe jutunk, ahol 3x3 bukkanó van. Megoldás: a két átló mentén kell öt tárgyat lerakni. Már másodjára rájöttünk: ezt hívják máknak.

Szárnyas micsodák özöne támad ránk, mi azonban rendíthetetlenül megyünk a keleti illúziófal felé. Az újabb terep teljesen hasonló az előzőhöz, csak az illúziófal északra van. Itt begyűjthetünk minden jót: kulcsot, üveggyömböt, meg **Stone gem**-et. Ez aktiválja a portált, amit az előbb megtaláltunk. Használjuk is, persze.



Hintek:

- A forgatót a bejárat közelében levő fali gombbal lehet kapcsolni.
- Az egyik teremben van a falban egy teleport, ezt az ugyan-csak ezen a szinten található gyémánttal lehet működésbe hozni (gyémánt, kék keretben). Ez a teleport visz a papok szintjére.
- A teleporttól balra van egy pók-kulcsos bejárat. Mögötte van a 9 kapcsoló, melyre X alakban kell a tárgyakat pakolunk (a szélső 4-re és a középsőre). Ekkor nyílik meg az itt lévő ajtó.

A PAPOK SZINTJE

A Csodás fény — és hangeffektek után a papok-szintjén találjuk magunkat, de ez csak később derül ki. Egyelőre pihenjünk, vegyük fel a telerceket, aztán teleportáljunk vissza az alsószobába. Ha betűre követtük a zseniális szerző utasításait, most rendelkezniük kell két **Darkmoon** kulccsal, egy pók-kulccsal, egy szürke kulccsal, meg egy villámkulccsal (szézés: 2 db = 10). Meg kell ezután találni az ajtókat is hozzá! Aki ennyi vergődés után erre nem képes, tűzgyólyó és jégvihar általi halálra ítélik (az **EOB** nem gyenge lelkeknek való!).

Vad rohammal dübörögjünk felfelé (vigyázzunk a kanyarokban, csúszós a padló). (**Ki hányla le? - CoVboy**). Összes kulcsunkat és ántatlanságunkat elveszítve, néhány fekete özevegget lesmárolva eljuthatunk egy ismerősnek tűnő helyre... aha, itt volt a félszerzet, aki osztódással jött létre (levágták a kezét).

- Most igazlans rész jön... adjuk össze a kűrtjeink számát.
- gyengébbek kedvéért:** ha több mint 3, kevesebb, mint 5, akkor haladj tovább!
 - átlagnak:** ha 4, akkor jó
 - matekosoknak:** ha a szám több mint kb. 5Xgyök8, és kevesebb, mint 102/7 + xdx, valamint eleme az egész számok halmazának, akkor szemedet pozícionál az alatt levő bekezdésbe, és olvasd tovább — ellenkező esetben fojtsd vízbe magad! (nyereség a világnak)

megteszi). Nehány lépés, és máris újabb problémát vehetünk oda meggyőrt neuronjainknak (de ne hagyjuk figyelmen kívül a színpatszaisaink csökkenő átviteli sebességet és a vörösén villogó „**ENERGY LOW**” feliratot): mit kell itt csinálni? Megoldás: vegyük kézbe egyenként a kűrtöket, fújjuk meg őket a fal felé fordulva (jobb gomb), és örüljünk! A fal eltűnik, forduljunk előre, trallala...

Hintek:

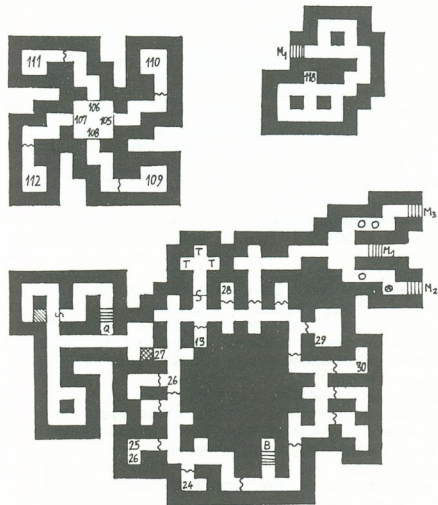
- Az egyik ágyban egy kulcsot lehet találni.
- A beugrókban lévő szobrokat jó, ha szétcsapdossuk, ugyanis az egyik mögött egy kapcsoló található, melyet megnyomva 3 teleport jelenik meg. A bal oldalival és az előtűnk lévővel ezen a szinten kerülünk másnóra, míg a jobb oldalival egy érdekes terembe jutunk. A falakon van 4 bemélyedés, ezekben 3 drágakő és egy kulcs. A drágaköveket együtt kell az egyes bemélyedésekbe helyeznünk, ekkor nyílik meg a mögöttnk lévő fal:
 - Ha a **zöld gem**-hez pakolunk, akkor az egy csapda lesz egy +3-as **plate** mail formájában (bezáródik a fal mögöttnk).
 - Ha a **copper key**-hez pakolunk, akkor papok jelennek meg az ajtó mögött, és csak 2 dart van itt.
 - Ha a **kék gem**hez pakolunk, akkor itt egy csomó kaját, és egy teljesen sima **two-handed sword**-öt találunk.
 - Ha a **piros**hoz pakolunk, akkor kapjuk a legjobb stufokat, pl. **wand** stb.
- Mindegyik helyen található egy rőzsaszin **Troplet Seed**. Ezzel lehet ebből a teremből visszatérni a folyosóra. A földön közepén lévő gombra kell ezt rakni, és ekkor megjelenik egy teleport...
- A templom bejáratánál — ha megvan mind a 4 — fújjuk meg a kűrtöket, bejutunk a **TESZT** termeibe.

A TESZT TERMEI 1.

Egy bácsi jelenik meg, és közli, hogy ő itt a helyi séf, mi meg elkezdhetjük a Tesztet. Hah! Kezdetnek azt láthatjuk, hogy a kiindulási teremben minden négyzetben villámok villámlanak, néha meg megszűnnek. Ismét izasztott probléma előtt állunk: milyen elv szerint vándorolnak az üres helyek, ahol biztonságosan átkelhetünk? Miután ketheti letargia sem hoz eredményt, próbálkozunk a Bölccsel a Bőborholdban... (ez itt a reklám helye). Na jó, menjünk el balra. Négy db. ajtó néz farkasszemet felünk (miért pont farkasszemet? Miért nem mondjuk infravörös riasztószemet?). A baloldali kettő érdektelen, az egyik jobboldaliban egy sebesült sáska-harcos (magyar hangja **thri-kreen**) leücs. Nyugodtan oljék meg, ha meggyógyítanánk, rájönne, hogy a sáska-harcosok nem ismerik a hála fogalmát. Máris van egy sáska-kulcsunk. Az utolsó ajtó mögött egy alvó törpe leledzik (**dwarf**). Ez az állapot hamar megszűnik, és felvehetjük a csapatba. Háát, láttam már jobbat is... Van itt egy jó kis mágius rövid kard (**short sword**) is. Térjünk vissza a villámokhoz, és próbálkozunk az előrehaladással.

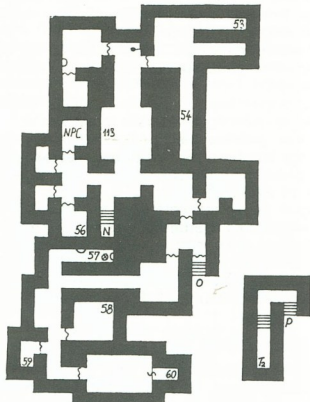
Kapásból néhány sáska-harcosba botlunk, akiket illő üdvözlés (**fireball**...) után csapjunk szét. Egy csontkulcsot leücs, amit előre menve fel is használhatunk rögtön. Sajnos, semmi érdekes nincs az ajtó mögött. Van itt a folyosón egy kapcsoló is. Ha meghúzzuk, a villámok sztatikus állapotba kerülnek. Na, így már jobb. Rúgjuk be a jobboldali ajtót, és nézzünk szét odabent. Markoljuk fel az átkozott kardot (**Long sword - 2 "Hunger"**), mert később szükség lesz rá. A villámokat nézzük meg ismét (nahát! biztos magas a villanyzámlája a **Darkmoon**-templomnak!), és most jobbra menjünk (az elektrosokk újrafészti halóféltben lévő agysejtejünket).

Újabb sáskaharcos-roham után ússzük meg az ajtót. Odabent egy varázsszáj leledzik. Törjünk bele három csontot (**hehe, ez egy átváltoztatott kutya? - CoVboy**), és máris kiköp elénk egy nagy, vastag, fehér... csontkulcsot. Továbbmenve két ajtót leücs, meg egy lépcsőt. Ok! Reméljük, van nálatok mindenféle kulcs, mert különben nem jutok tovább... A jobboldalit a sáska-kulcs nyitja, és így a sáskaharcos fész-



Hm, hm. A bejárat teremben volt egy fal, ami felhőt, szelet, meg hasonlókat formázott (nem egy *Michelangelo*, de

kébe juthatunk. Mindenféle ajtonyitogatás után egy újabb zöld színű kulcslyukat leljünk. Itt végük használatba tolvajunk zárnyitó képességét... mi? hogy nincsen „thief”-karakter a csapatban? Ekkor csak a berhelés marad — PC-re lásd a leírás végén. Szóval, ha az ajtó nyitva áll, kukkantsunk be. Hm, hát a sáskák kifejléssel növekednek, itt mégis gubó-szerűségek találhatóak. Egyet csapjunk szét, aztán térjünk vissza a folyosóra, mert az összes gubó ki fog kelni, és így nem támadhatnak hátra/oldalba. Miután sűrű könnyeket hullattunk ellenfeleink pusztulása felett nézzük meg a két szemet a fészek végében. A baloldali kivehető — aztán tegyük is vissza. Nem mintha rendes kislány lennénk, de csak így fog kinyitni a titkos ajtó. Itt gyűjtjük be a cuccokat, különös tekintettel a „mantis idoll”-ra. Most már felbálghatunk a lépcsőn. Az emeleten még tovább mehetnénk előre, de úgy az óriásdarazsak fészekébe jutnánk.



Hintek:

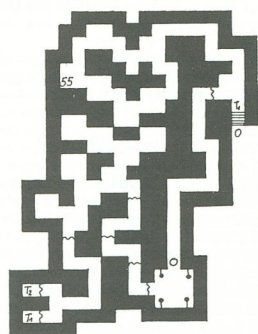
- Rögötn az elején nem árt, ha mindenkinek a Dexterije-je és az Intelligence-je 15 feletti, hogy át tudjon jutni a kezdeti vilálm-néheztségeken.
- Később egy kapcsolóval ezeket hatástalaníthatjuk.
- Van az egyik falon egy háromszög alakú bemélyedés, melybe valami értéktelent bepakolva egy wand-hoz juthatunk.
- A sebesült sáska harcossá kíméletlenül! kaszaboljuk le!
- A mellette lévő szobában horgonyó 7-űl szűl harcoss papot vegyük be a csapatba.
- A szájnak adjunk 3 csontot és a koponyát. Jutalmunk egy csontkulcs, ami az ajtót nyitja.
- A sáskafészeknél a két szem közül vegyük kézbe az egyiket és tegyük rá a másikra, ekkor eltűnik a fal és...

A TESZT TERMEI 2.

Hamarosan egy olyan terembe jutunk, ahol négy kapcsoló van. A kivehető utat négy ajtó zárja el (csak egy látszik, de ne örüljünk). Következtetés: át kell kattintani mind a négyet — csak az a baj, hogy ha egyet meghúzzunk, egy másik előtt egy lyuk nyílik meg. Hm, hm. Ha a szoba előtti bukkánóra lépünk, a gódrók eltűnnek. — Csakhogy az ajtók is bezáródnak. Megoldás: úgy kombináljunk, hogy a folyosóktól legtávolabbi kapcsolós kivételével, a többi meghúzzuk. Ezután induljunk előre. Három ajtó után a karakterek egyike észrevesz valamit. Aha, nyomjuk csak be azt a téglát! Mi történhetett? Hm, még egy kapcsolót kéne átváltani... hátha eltűnt a gódró. Hát nem... De hátha valami csoda történt; lépünk rá, és igen! Nyertünk! Haladhatunk tovább...

Van itten egy rézkulcsos ajtó, de olyan biztos van nálunk. Egy kanyar után a bácsi jelenik meg, szépen animálva a kö-

vetkezőket mondja: a bal oldali út visz a következő próbatételhez, a jobb oldali meg a majdnem biztos halálba... hát persze, hogy az utóbbit kell választani. Másszunk fel a lépcsőn (előtte teleportáljunk), és egy utélagazásba jutunk.



Hintek:

- A falon lévő 4 kapcsolóból elsősor a bejáratnál balra, majd a jobbra lévő, végül a szemközti jobbot kell meghúzni. Ekkor kinyílik 3 ajtó. A 3. ajtáró végén be kell nyomni egy téglát, majd spuri vissza a kapcsolókhoz. A negyedik kapcsoló alatt lévő illüziólyukra ráálva meghúzhatjuk a 4. kapcsolót is. Így nyílik a 4. ajtó.
- Amikor a két választható útról papot a fickó, ne a bal oldali ajtót válasszuk, mert az csapda, HP veszteség, és ugrás a szint elejére.

A TESZT TERMEI 3. (A repülő kigyók szintje)

Kezdjük **Darkmoon** toronynéző turánkat mondjuk — balra. Egy táblán homályos célzást láthatunk arra vonatkozólag, hogy a kettes a nyerő. Ez valószínűleg az FTC—Vác FC Samsung meccs tótoreredménye, de biztosan nem arra vonatkozik, hogy a három, számmal jelölt ajtó közül melyiket nyissuk ki. Az első mögött egyébiránt egy túzgolyó-csapda van (a gép kommentárja: „Az hittem, bölcsőbb vagy.”) (**Yikes — CoVboy**), a harmadik mögött meg egy nagy gömböc, csáppokkal, azok végén szemekkel, meg egy nagy középső szemmel... hívhatjuk szemlélődőnek, szemzarnoknak, vagy porlasztónak (**Milyen tónak? — CoVboy**) — ez akkor is beholder! Vagy inkább mégsem? ugyanis egy útes után felrobban. (**Akkor ez egy időzített beholder volt — Nagyfi**) Szóval ez a gázpóra nevezett szörnyet, ami megtalálható a **Monstrens Compendium Vol.X**-ben (X tetszőleges), és az a lényege a harci technikájának, amit az előbb leírtunk. Plusz még harapni is tud, és mérgezni is. (**Multitask Advanced Beholder = MAB**). Szóval az ilyeneket varázslattal löjük le messziről.

A kettes ajtó mögött egy varázsszáj fogad, egy rendkívül értelmes szöveggel (lehet, **Darkmoon** nem a gonosz temploma, hanem elmebetegondozó?). Rügünk bele, mire túzgolyókat köp vissza ránk. Ez az AD&D illemködexe... Egyébként kétféle lehetünk. Jobbra nincs semmi érdekes, szóval akár mehetünk rögötn a másik irányba is. Sorban a következő dolgokkal találkozunk:

- repülő (sőt: RAPULÓ!) kigyók.
- Egy ajtó mögött rohadkajda. Vegyünk fel egyet.
- Egy papnő jelenik meg, és közli, hogy a jobb oldali ajtó a nyerő. Valóban, egy kulcsot találunk.
- Egy bezárt ajtó.
- Egy nagyobb terem, tele kégyókkal (csak így tájszóállással): Van itt egy titkos ajtó is, ami mögött rendkívül sok stuffot találhatók.

Ezután térjünk vissza oda, ahol fejlöttünk (mint a talajvíz...), és a másik utat kövessük. Egy fenyegető varázsszáj-szólam

után rakjuk be az imént szerzett kulcsot. Egy újabb elágazás. Balra menjünk, oldóssuk le a **MAB**-eket, és nézzük sorba a balra lévő leágazásokat.

Az elsősben egy ajtó kinyitása után figyelmeztetést hallunk, miszerint ez egy halálos csapda, ne menjünk tovább. Így is van — ezért továbbmenhetünk, mert ehhez is jár egy jó kis kőp.

A második egy **Darkmoon**-kulccsal nyitható. Ilyen valószínűleg van nálunk. Ha nem, nézzünk körül a környéken, kettőnek is lennie kell (persze, két ajtó jár hozzá). Ha belépünk, varázsszájak hosszú sorát láthatjuk a beugrókban. Mindegyik éhes, és a megfelelő tápért cserebére „éneknek” nekünk, ami a folyosó végén lévő ajtó kinyitásához kell. Lassuk sorban a megoldásokat:

1. *One's refuse....*: retten food
2. *Items born of greed....*: öt darab kő (rock)
3. *Nature's beauty....*: red gem
4. *From the fiends....*: mentis idól (ekkor nyílik ki az ezen a szinten lévő bezárt ajtó, ami a red gem-et fejt).
5. *I must have the blade....*: long sword — 2. "Hunger"
6. *No matter....*: bármilyen varázstekercs (Mage/Cleric scroll of...)
7. *I'am parched!*: bármilyen varázslat (potion of...).

Tessék! Amivel más két delutánt szórakozott, öt perc alatt elértük!

- Van egy végtelen folyosó, csak megyünk, megyünk, megyünk. Ebből úgy tudunk kijönni, hogy megfordulunk, és elindulunk visszafelé.
- A székaját etessük meg a fentebb leírt módon.
- A következő teleportot addig használjuk, amíg mind a 4 **Darkmoon key** nincs nálunk. Ez elég idegölő lesz. Ezután már kinyithatjuk a kaput.

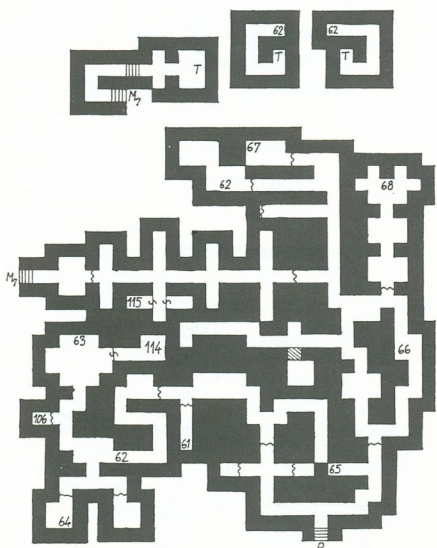
A TESZT TERMEI 4.
(Beholder szint)

Mielőtt tovább indulnánk nézzünk körül errefelé! A következő folyosó végtelenségnek tűnik..., de nem lesz az, ha megnyomjuk a jobboldali falon alul levő téglát... Ezután még egy fordítómező is boldogít minket, s ennyi célcó után a folyosó végén nincs semmi érdekes. A másik **Darkmoon**-kulccs ajtó mögött találjuk az egyetlen érdekes dolgot: egy tekercset, ami az illúziófalak elhelyezkedését mutatja egy egyelőre ismeretlen terepen.

Most már mehetünk. Azaz mennénk, de egy ismeretlen figura elállja az utat. *ő Drau Draggore*, a **Darkmoon**-templom vezérigazgatója, a **Darkmoon**-bank elnöke, a **Darkmoon** csontváz-hadsereg vezérkari főnöke, és hasonlók. Természetesen nagyon gonosz, nagyon erős, és minden ütőkártyát ő tart a kezében (hogy ez mennyire igaz, a játék végén derül ki!). Ezenkívül az arca olyan, mintha valami amatőr rajzolóprogrammal készült volna — csak vonalak vannak benne. Hát az összhatás elég rossz. Egyébként meg bezár minket. És tényleg, némi lépcsőmászás után rájöhethetünk, hogy az út egyszerűen véget ér. Azért az a teleport a szoba közepén egyáltalán nem feltűnt... (valahogy úgy, mint a *Mixed-Up Fairy Tales*-ben a tárgyak „eldugása”).

A teleport véletlenszerűen működik, és különféle kezekhez juthatunk el általa. Mr. Case, egy kulcsot őriz, amiből összesen 4-et kell összeszedni. Ha ez megvan, rajunk valamit Mr. Case tenyerébe és teleportáljunk vissza a kiindulási tereembe. Jó! Négy kulcslyuk! A feladat rendkívül nehéz... (ugyan *Dram*, ezért az túl könnyű volt). A négy kulcs berakása után egy hangfeffekt jelzi, hogy bonus pontjaink száma újab lépést tett a plusz végtelen felé (a beváltás: 50 — váltvergetés, 100 — kézfogas, 500 — hideg ölelés, 1000 — meleg ölelés (ok!), 5000 — oklevél, 10000 — a gyártó (SS) gratulál). A folyosón túl lévő táj megváltozott. Peldánk tele lett igazi beholderekkel. A beugrókban összesen 4 db van (ha jól emlékszünk). A folyosón előre csörténe arra a helyre jutunk, ahol használatba vehetjük az illúziófalakat jelző térképet. Keveredjünk el oda, ahol jelez valamit a térkép. Itt egy lyuk van a plafonon, a lyukba szorulva meg egy beholder. Segítségért könyörgő... segítünk, hogy gyorsan elérje a túlvilágot (KILL): Háhá, kiderült, hogy beborult — tudnillik mégsem volt olyan helpess, mint amilyennek látszott. Van a falon egy tornádó ábrázoló gomb — nyomjuk meg. Egy ventilátor feldarált minket, hurra — ja bocs, az az **ALIENS**. Szóval egy szinttel feljebb kerülünk (*SEVEN-UP*). A beholder itt van, szemrehányóan néz ránk. Hát illik megtámadni egy teljesen innocent beholder-t? Igen, mert egy beholder sohasem ártatlan... döfjük belé a +5-ös bicskánkat, amit még az **EOB I**-ből hoztunk, aztán nézzünk el a következő tereembe. Hm, hát itt nem egy-két *Kiváló Magikus Tártyák Fóruma* díjjal kitüntetett cucc; a kristálykalapácsra még később szükség lesz. Van itt ajtó is, mögötte ugyan beholderek, illetve mágia-cuccok vertek tanýt. Van itt, egy **Wand of Dispel Magic**. Essünk vissza az előző szintre, de a komát hagyjuk *Robin Cook*-nak. Távozzunk abba az irányba, amit a térkép is jelzett.

Rögtév *Khelben* jelentkezik. Beszámolunk neki, hogy, s mint alakul a meccs — *Khelben* határozottan aggódik, amikor *Dran*-ról hall. Aztán a kapcsolat megszakad a **Darkmoon** körül növekedő magikus erőt miatt, de előtte *Khelben* biztosít, hogy mágiástarsáival együtt megtesz minden lehetőséget — klakk. Hát, egyedül maradtunk. Ennek öröme gyűrűközzünk neki az utolsó tesznek. A tábla szerint ez a **Test of Vision**. A lényeg annyi, hogy a délkeleten lakó beholder-től délre van egy titkos kapcsoló. Ha ezt megnyomjuk, feltáru az utolsó aj-

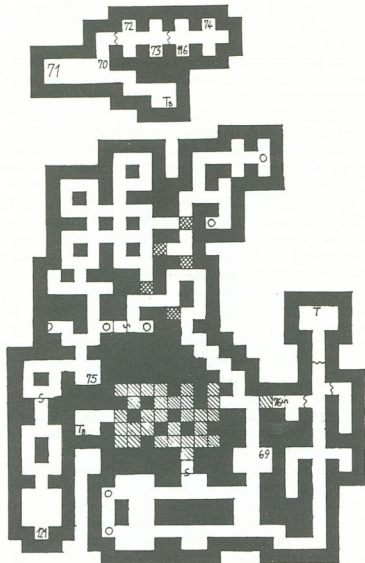


Hintek:

- Az első száját nem kell megetetni.
- Ezután a folyosóról nyíló bal oldali ajtó mögött egy túzlabda csapda, a jobb oldali mögött illúzió Beholder van.
- A szemben lévő ajtó előtti száj túzlabdákat köpdős.
- Az egyik szobában lévő rohadt kaját érdemes elvinni, jól jöhet még.
- A nőci szövegelésének fogadjunk szót és jobbra menjünk.
- Az egyik csontkulcsos ajtó mögötti illúzió Behiket inkább varázslatokkal intézzük el, mert karddal támadva a ránk fröcsönő trutyi sok HP-t szed le csapatunkból.
- Az egyik ajtó mögött található elgyengült emberke cuccait ne vegyük el, mert ehhez mellé kell állnunk, de melléte egy kapcsoló van, ami zárja az ajtót és THE END.
- Egy illúziófal mögött van a kapiszás csapdája. A falon lévő háromszögbe tárgyakat pakolva nyomsokára egy kőbányában élvezhetjük a játékot...

Eye of the Beholder II. (Amiga, PC)

tó is... odabent a papnő-szellem közli, hogy nem **Darkmoon** gyermekei vagyunk (miért, egy templom mióta szül embereket — CoVboy), és ezért meg kell halnunk. A halált két beholder formájában nyerhetjük el. Ha megszabadultunk tőlük, nyomjuk rá a kezünket az oltárra — előtte is lehet, de úgy oda a móka). Sötétség vesz körül bennünket, aztán valaki felkattintja a villanyt, és kiderül, hogy a templom előterében vagyunk. Cool, hát ez volt a teszt



Hintek:

- A padlón található kapcsolók kedves tűzlabda-csapdák.
- Az illúziófalak mögött egy üregből lögő „szerecsélen éhező” Behi lóg. Mindegy mit csinálunk, úgyis megkóstol.
- Ahol meglátjuk a „Test of Vision” táblát, ott fell kell készülni, hogy a térkép bármikor megváltozhat.
- A földön lévő, elszórtan elhelyezkedő kapcsolók nyitogathatnak, illetve csukogathatnak bizonyos falakat.
- A ventilátor ikont megnyomva egy szellő felkap minket és elvisz egy alszintre.
- A Teszt végén jön egy spiné és énker uszít pár Behi. Gázoljunk át mindenen és nyomjuk a tenyerünket az oltárra.
- Ezután a száj már nem lábatankodik az ajtó előtt és tovább mehetünk a templomba.

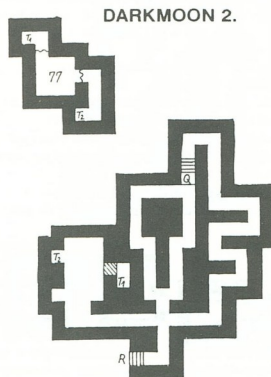
PAPOK SZINTJE — FOLYTATÁS

Menjünk fel a papok szintjére. A kellemetlenkedő csuhást üsük szét, aztán vegyünk használatba rézkulcsinkat. Nem lesz elég minden ajtó kinyitásához, de erre nincs is szükség. Egyébként betelepírelhatunk a pincéből is, ekkor eggyel kevesebb kulcs kell. A megrögzöttan lévő szobrokat csapjuk le, az egyik mögött van egy gomb, nyomjuk meg, mire eltűnik a fal. Három teleporthoz jutunk. Kezdjük a bal oldalival és a középsővel, ezek a pap-szinten raknak le. Ezután nézzük meg a jobboldalt. Egy terembe jutottunk, ahol négy falon rekeszek vannak, összesen három drágakövel. Középen a terem talaján valami furcsát érzünk. Ha összehordjuk a drágaköveket egy rekeszbe, az a fal eltűnik, és gyűjthetünk némi tápot. Az egyik irány halálos csapda, a legjobb pedig az északi. A talált lila drágakövet „ütessük el” a terem közepén, mire egy teleport nő ki belőle. Ezzel visszajutunk a papok lakhelyére. Va-

lahol egy varázsszaj **Darkmoon** jelét követeli. Mivel karaktereink tenyerén ott ékeskedik a JEL, továbbenged. Előtte azonban az egyik celeben egy **Amber** nevű egyén csontajaira bukkanunk, aki **Khelben** unyónöke volt. Egyébként végigcsinálta a tesztet. Elesszük fel, aztán nézzünk el a jelzett irányba. Egy zöld izé zárja el az utat. Használjuk a kristálykalapácsot, mire porrá emlik.

Hint:

- Most kell a smaragdkalapáccsal zéttörni a zöld ajtót!



Hint:

- Az egyik illúziófal mögött egy teleport van, amelyik elvisz minket egy alszintre. Itt található az első tükörpajzs. Ebből összesen 6-ot kell majd összegyűjteni!

DARKMOON 3.

Egy olyan helyre jutunk, ahol egy kis kavarás van, de azért nem olyan bonyolult. Menjünk feléle és hamarosan két szobrot találunk. Egy-egy **Dispel Magic**-et erresszünk el rájuk, és máris egy bulette (alias szárazföldi cápa) néz velünk cápaszemet. Ha leütöttük, egy ajtót beléphetünk a baziliszkusok törzshelyére. Hamar találunk egy olyan termet, ahol egy furcsa képződmény van a falon, amibe láthatóan 3 db drágakövet kell tennünk. Menjünk balra, ahol egy illúziófal mögött megleljük az elsőt. Ugyanitt van egy teleportálgató rész. Elég egyszerű eljutni a második drágakövhöz. Most menjünk jobbra. Vigyázat, egy olyan folyosó jön, ahol egy gödör vándorol fel s alá (így tiltakozik az adópolitika ellen). Figyelünk meg a technikáját, és a következő teremben miénk a harmadik drágakő. Pakoljuk be a sablonba, mire a szomszédos ajtó képes sóhajjal kinyitni. Egy elágazás állít eléink problémát. Jobbra menve megölhetünk egy bulette-t, és lelhetünk egy kristálykulcsot. Aztán meg a hozzávaló ajtót. Emögött egy üvegfal-labirintus van, amit három kapcsolóval mahinalhatunk. Ezt sem túl nehéz kikombinálni — és máris miénk az **Amulet of Life**. Ezzel hullákat ébreszthetünk fel (bár a mai gazdasági helyzetben talán hullának lenni a legjövendelmzőbb). Ezután balra menjünk, mert egyelőre nem tudunk itt továbbmenni. Egy olyan terembe jutunk, ahol gödrök sora zárja el az utat. Ha a gombot megnyomjuk, egy baziliszkus jelenik meg. Várjuk meg, amíg rálep a bukkánóra, aztán **Hold Monster**. Ezáltal átjuthatunk. Az ajtón túl egy szivatőrész jön. Az összes bukkánó egy tüzgolyósórót aktivál a falon. Ráadásul bulette-k mindenfelé. A jobb oldali folyosón 3 kapcsoló van. Ezek húzgálásával először tűntessük el a gödört, és az ajtót is ezek nyitják. Odabent némi tárgyanyag várakozik. Ezután derítsük fel az egész szekciót. Két érdekes dolog van: az egyik egy csiszolt pajzs, a másikat a kagyló-kulcsos ajtó

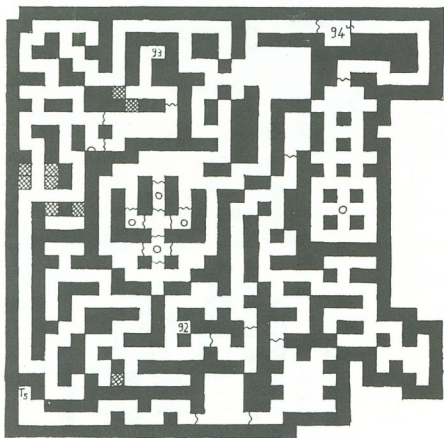
mögötti kapcsolóra essen. Minden belső kapcsolóra rá kell rakni valamit, hogy az itt lévő ajtó megnyíljon előttünk.

- A feljártok után kétszer is van ilyen ugrálgatós ügyességi játék, 15-nél nagyobb DEX-űek ismét előnyben!

MEDUZÁK SZINTJE

Nemsokára szellemekkel találkozunk, meg egy szoborfejjel. Ő a portása a meduzák szintjének, de az ő engedélyén kívül 6 db. csiszolt pajzsrá is szükség lesz. Ez volt az ELSŐ, hogy végleg eladtunk a játékban. Muszáj volt berhelní egy pajzst, mert — mint az eddiegiekből is kiderült — csak öt volt nálunk. A meduzák szintjén nincs semmi érdekes. Van egy észak felé vezető folyosó, aminek a közepén egy fordítómező van — erre kell továbbmenní. Hamarosan egy érdekes helyre jutunk. Meduzák mindenfelé, meg egy bezárt ajtó. A segítség értelmében egy-egy meduzát kell csalnunk a négy bukkanóra, **cast Hold Monster spell**, azután zárjuk be minden oldalról. Semmi gond, maris mehetünk tovább, az ajtó kinyílik. Egy csontokkal teli terembe jutunk. Egy karakterünk megjegyzése szerint: „Szegények, itt haltak meg, mert nem vették észre, hogy a... falon van egy titkos kapcsoló”. A maradványok között vannak tekercsek, meg a Talon-kard markolata.

Továbbmenve egy nagyobb terembe érünk (itt szükség lesz a **tooth key**-re). Újabb szellemek keringőznek errefelé, de mi csak lépünk rá nyugodtan a közepén lévő bukkanóra. Üveg-falak zárna be hirtelen, és **Dram** kárörvendő arca jelenik meg. Csapdába estünk, hehe — aztán kinyílik alattunk egy gödör, és maris a fagyóriások telephelyére érkezünk.



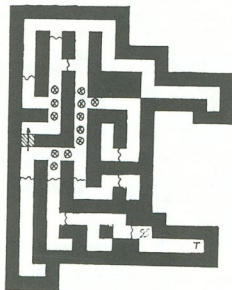
Híntek:

- A teremben, ahol a szobor van a falban, mindenki vegyen a kezébe egy tükörpajzst, és menjen oda a szoborhoz.
- A falon lévő helyekre ezeket pakoljuk fel, s ha megnyílt az ajtó, vegyük le őket.
- Figyeljük gyakran az iránytüket!
- Ha rájtunk van a tükörpajzs, nehezebben változtatnak kővé minket.
- A pálya közepén a padlón van 4 kapcsoló, és odébb egy bezárt ajtó. Mind a 4 kapcsolóra rá kell hold monster-ezni 1-1 meduzát, majd becsukni utánuk az ajtót. Majd ők szépen rámásznak a kapcsolókra. Érdekes, hogy egy meduza nehezebb, mint 4-5 plate mail? Mert a cuccainkat hiába pakolnánk a kapcsolókra az ajtó valahogy nem akar kinyílni.

- Ezen a szinten van még egy Stone Dagger (tőr, barna a széle), amellyel máshova juttathatjuk magunkat a teleport alkalmazásáért.

A JÉGÓRIÁSOK BIRODALMA

Hatalmas öklük minden karakterünkön sebez (azért ez durva volt, **SSI** fiúk!). Az első elágazásban menjünk balra. Egy vándorló-gödörös részre értünk, jó nehéz átjutni, de nem lehetetlen. Menjünk a jobboldali folyosóra. Ismét gödörök. Lépünk be a baloldali beugróbá, nyissuk ki az ajtót, majd lépünk gyorsan előre. Ezáltal az ajtó mögötti fagyóriás nem szort olyan helyre, ahol gödörbe pottyannánk. A következő elágazásnál ismét balra, és hamarosan egy képet kapunk. Egy fagyóriást ábrázol valami pengével a kezében, versike is jár hozzá, jó idélen (*En kis fagyóriáska vagyok, szabad-e locsolni?*) Lényeg: megvan a Talon-kard pengéje is. Ezután egy portál elé jutunk, használjuk a kő-drágakövet (**stone gem**) és ennek is vége van.



Híntek:

- A kedves kis óriások felaripítása után újabb ügyességi játék vár minket a padlón.
- A király szövege után megszerezünk a Talon kard harmadik darabját. A teleport (tőrrel vagy gyémánttal kétszer) elvisz a papok szintjére, ahol is a **Crimson key**-s ajtó mögött lehet a kardot elkészíteni. Ez utána a miénk is marad.

ISMÉT A PAPOK SZINTJÉN

Keressük meg a piros zárat, és rakjuk be a **crimson key**-t. Eljutunk a Talon kard sablonjához, rakjuk bele a 3 darabot: szem (**Talon's Eye**), markolat, penge. Szabad az út, és a kard is a miénk. Bemenne 3 út fogad. Először lefelé induljunk, ahol egy jó kis tekercset találunk. Aztán a jobb oldali lépcsőn vánszorogjunk fel (vigyázat, van egy gödör előtte).

Hínt:

- A bal oldali 2 kapcsolóra rá kell pakolni valamit, és így megnyílik a fal.

CRIMSON SZINT 1.



Fentről csak akkor tudunk visszajutni, ha a területen lévő két kapcsoló lefelé állásban van. A háromszög alakú rekeszbe tárgyakat téve üveggömböket gyárthatunk. Ne essünk túlzá-

Eye of the Beholder II. (Amiga, PC)

Khelben a **Sword Coast** leghatalmasabb és legbefolyásosabb főmágusa, és **Waterdeep** urainak egyike (bár ezt nem állítja nyíltan. Eszakon legtöbbször azt gondolják róla).

A **Harfások (Harpers)** szövetségese, fontos szerepet játszik a **Lordok Szövetségének** (mely **Silvermoon-ból, Sundabar-ból, Neverwinter-ből,** és **Eszak** más „jó” városából, valamint **Waterdeep-ből** áll) egybetartásában, folyamatosan dolgozik a különféle események és irányzatok befolyásolásán, évekkel

előre tekintve. Erdőjáró és festő, és sok figyelemreméltó magus oktatója; részletesebben olvashatunk róla az **FR1: Waterdeep & the North** nevű füzetben. Megjelenését tekintve **Khelben** magas (186 cm), jó felépítésű, szakállas, fekete haja itt-ott őszül, és választékos modor jellemzi. Rendkívül bölcs, nem fölényes, és tökéletesen ismeri az északi emberek történelmét, tudását és mágiaját a barbarizmusból való kiemelkedés óta.

A térképek jelmagyarázata, csak azért így, mert így még sosem volt, majd lapozgattok szépen!

Általános jelölések:

■ — Fal	☒ — Eltűnő fal	○ — Kapcsoló a földön
▤ — Lépcső	⌋ — Ajtó	⤵ — Kapcsoló a falon
▨ — Illúzió fal	⌋ — Titkos ajtó	⤵ — Kar a falon
	T — Teleport	⊗ — Lyuk a földön
1. Rock	35. Parchment	58. Mage scroll of dispell magic, mage scroll of blur
2. Old Woman	36. Spider key, skull, potion of healing	59. Iron ratic, mage scroll of blur
3. Mage scroll of blur	37. Skull, staff+1, longsword *hath skull+2, shield+1, bracers of prot.+5	60. Copper key, mantis idol, fire sphere
4. Leather armor+2, roterfood	38. Mage scr. of remove curse	61. 2 rotten food
5. Rusty dagger	39. Femur, spider key, rock, skull	62. Darkmoon key
6. Darkmoon	40. Skull, helmet	63. 5 potion of cure poison, cleric scroll of raise dead
7. 2 arrow	41. Longsword, darkmoon key, chain mail, dagger, shield, femur	64. Bone key
8. Sir	42. Leather boots, 2 dagger, 3 dart	65. Skull, femur
9. Resurrection	43. Horn, Helmet, plate mail, potion of cure poison, leather boots, long sword	66. Ring of adornment
10. Grey key	44. 2 femur	67. Mage scroll of disintegrate
11. 3 iron ration	45. 2 rock, dagger *sa skull+2, femur, skull	68. Bow, pot. of extra healing, parchment, 3 arrow+1
12. Ration	46. 3 iron rations, spider key	69. Dagger, femur
13. Magicial Dust	47. Robe, amulet, mage scroll of haste	70. Bracers—2, 2 femur
14. Cleric Scroll of Neutralize poison, parchment, mage scroll of magic missile, copper key	48. Axe, stone gem, spider key, potion of healing, potion of extra healing, 2 arrow+2, darkmoon key, glass sphere	71. Halberd+2, shield+3, crystal hammer+2, 2 dagger, staff, potion of healing, leather boots
15. Grey key	49. 8 arrow+1, bow, cloak *moonshade*+3	72. Iron rat, rotten rat, femur
16. 2 grey key	50. Horn, darkmoon key	73. Mace, mage scr. of fireball
17. Dagger+1	51. Mage scroll of fireball, mage scroll of shocking grasp, mage scroll of detect magic, cleric scroll of raise dead	74. Skull, femur, waqnd of dispell magic
18. Parchment, horn	52. L sword—3, mace *thumper*+2, dagger *yargon*—2	75. Chain mail, rations, ring of sustenance
19. Mage scroll of lightning bolt, skull	53. Long sword *hanger*—2	76. 3 potion of healing
20. Sling, cleric scroll of raise dead	54. Wand of lightning	77. Polished shield, mage scroll of hold monster
21. Fernur	55. Potion of cure poison, femur, copper key	78. Soul gem
22. Skull	56. Polream+1	79. Body gem
23. Complete set of elf bones	57. Mantis key	80. Heart gem
24. Mage scroll of invisibility		81. Crystal key
25. Lock picks, spellbook		82. Amulet of life
26. Copper key		83. Crimson key
27. Magic mouth		84. Polished shield
28. Complete set of elf bones, parchment, magical dust		85. Shell key, mage scroll of improved invisibility
29. Mage scroll of imp. identify, copper key		86. Eye of talon
30. 2 cleric scroll of create food		87. Shell key
31. Spell book, skull key, iron rat, helmet, longsword+1, shield+1, plate mail+2		88. Crystal key
32. Robe+1, dagger		89. Brahma's boots, mage scroll of ice storm
33. 2 cl. scroll of cure serious wounds, iron rat, helmet, sh. sword *sting*+2, leather boots, axe *the bolt*+2		90. Starfire, mage scroll of stone to flesh
34. Parchment, horn, 2 potion of healing, potion of speed		91. Polished shield, Johanna's cloak+2, parchment
		92. Tooth
		93. Mage scroll of invisibility 10 radius, stone dagger
		94. Femur, hilt of talon, mage scroll of fit to stone, skull
		95. Talon's tongue
		96. Sticky paper
		97. Fire sphere
		98. Mage scroll of fear, crimson ring
		99. Mapaj
		100. Shal rejoice, robe+2
		101. Plate mail+3
		102. Stone cross
		103. Skull key
		104. Potion of vitality, potion of cure poison
		105. Blue gem
		106. Red gem
		107. Green gem
		108. Copper key
		109. 2 dart, tropelet seed
		110. 8 iron ration, two handed sword, tropelet seed
		111. Wand of magic missile, mage scroll of lightning bolt, tropelet seed, 3 potion of extra healing, potion of vitality
		112. Cleric scroll of raise dead, two handed sword+2, plate mail+3, parchment, ring of adornment
		113. Axe—2
		114. Leather boots, polearm *leech*—2, banded armor+2, short sword+3
		115. Two handed sword+3
		116. Dragon skin+4, short sword+2
		117. Ring of feather fall, crystal key
		118. Mage scroll of true seeing
		119. Amulet of life
		120. Amulet of death
		121. Oltar
		122. Dron

És akkor a berhelés PC-re...

Töltsünk be egy Berh-O-Matát (pl. **PCTOOLS**). OBDATA0..5.SAV file-okban vannak a kimentett játékkállásaink. A karaktereink adatait hamar megtalálhatjuk, mindegyik duplán szerepel. Ezek közül az erőt felírhatjuk 24 (hex 13)-re, de ekkor az erővel nyitható ajtókat (a tesztnél van az utolsó ilyen) nem tudjuk kinyitni. Ha az erőnk nem 18 (hex 12), ne írjunk százalékokat (ott van az erő után). A HP-nk és az EXP. pts. is itt van az elején, az utóbbi néincs duplán. A tárgylista az első karakternél a blokk alsó sorának kb. közepén kezdődik. Ha az első karakternek csak egy tárgyat rakunk be, megtudhatjuk a kódját, és sokszorosíthatjuk. Ezt meg is **EOB 1** -ben célszerű megtenni, mert ott van a legjobb fegyver (Severious+5) meg egy-két más jó dolog is. Vigyázat, egy

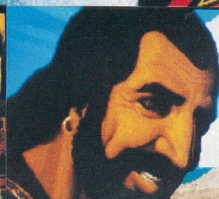
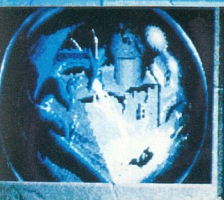
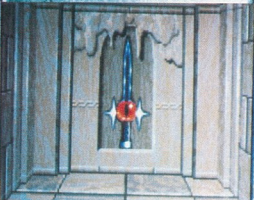
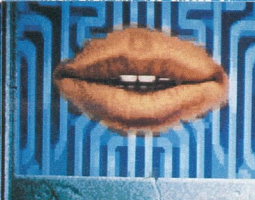
tárgy két byte-ot foglal le, és a második általában 00. Na, sok szerencsés meg minden. Ja, még egy dolog. Ha NP-nket magasra írjuk (pl. OF00=4095), nem hat ránk dezintegrálás, de ekkor csak **HEAL** -lal gyógyulhatunk, mert pihenéskor a pap nem győzi a berhelt karaktert.

Thax minden kis apró tippért, ötletért, hintért a következőknek: **EOB 1** ügyben: **Hajmási Zoltán, Kéri András, Spillenberg György, EOB 1** megoldásában: **Felvégi Csaba, Kadocsa Krisztián, Koska István, Magyar András, Szlovák Szabolcs, Toppantó András, Várdi Gergely, EOB 1** térkép megismerésében: **Kádár László, Kőrös Péter** ; A stílzálásért és formába öntésért: **CoVboj** ;

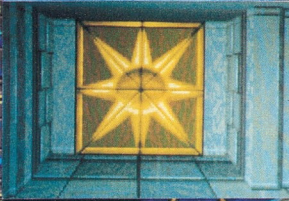
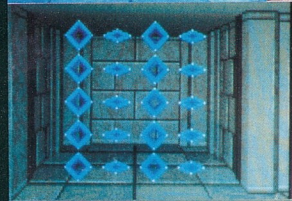
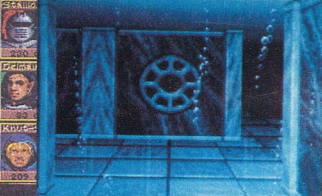
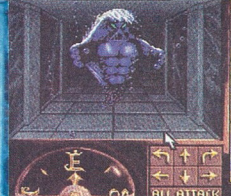
A legjobban köszönöm magamnak: **JOHNNY (Endreffy János)**

Eye of the Beholder II

The Legend of Darkmoon



Eye of the Beholder III





Darkmoon templomának kipucolása után SSI-ék úgy gondolták, egyedül is megérik a pénzükre, úgyhogy a **Westwood** kapcsolatnak búcsút mondtak. Senki ne lepődjön meg tehát az animációk minőségének romlásán, csakúgy mint a grafikus effekteken, de legalább megtudhatjuk, mire is képes a **Strategic Simulations Inc.** egyedül. Az eredmény: ha nem is szenzációs, de kielégítő lett, a hangok pedig kifejezetten jók. És már a harmadik, befejező résznél tartunk abban a sorozatban, ahol másodsorra sem bukkant elő még egy kis felújhatós beholder sem.

Történetünk a szokásos kocsmá/fogadó motívummal kezdődik, ahol békés hortyogásunkat egy berobbanó, hosszúkór-mű figura zavarja meg. Nem csoda, hogy rögtön hősökre lett, mert az ivók telis-tele vannak ilyen alakokkal. Egy papírekereset lobogtatva léfezve asztalunk előtt, s átadja ismeretlen megbízójának kérését, miszerint a régen romba dőlt várost, **Myth Drannor**, egy ritka gonosz lics uraija, s nála van egy ritka hatalmas artifact (mint minden artifact), egy ritka KÓDEX. Nekünk ezt kellene visszahozni (milyen ritka nagy fantáziájára vall a készítőknél), s a licsét ettakarítani. Aztán gyorsan elteleportál minket a legközelebbi buszmegállóba.

Szegény **Myth Drannor**! Már hányszor szabadíthatnák fel mások, ahol csak az SSI-éknek kétszer kellett feloldozniuk a témát, miszerint az elesett metropoliszban gonosz dolgok történnek, és valami fertelmes oltárokat kezdtek el felállítani. Egyszer már raksashákat hasogatva kellett megszabadítani a helyet **Tyrantharaxus** (vagy mi a neve) oltárától (**POD**), most meg... Nos, nem löjük le a „fordulati”.

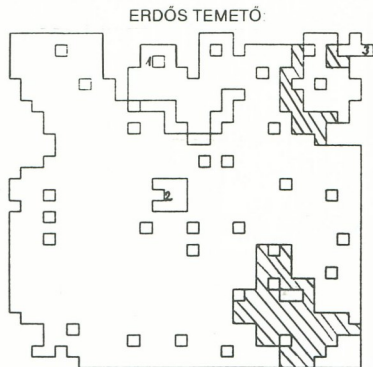
Öröm, hogy ez is 2nd edition (természetesen, mint mind a 3 rész), mellette pedig elérhetőek a legmagasabb szintű várázslatok. Mind a player-szes, mind pedig a tomás mágiák

egy része előlhető, itt-ott egy kis módosítással (pl. a **Sol's Searing Orb** valójában 6. szintű papi, míg itt 5. szintű, de van is benne valami igazuk, mert a 6. szintűekhez képest elég unalmas). Telis-tele cool varázscuccokkal, majdnem mind-egyiknek külön neve, személyi száma és negyedéves buszbérlete is van. A fejlődés egészen a huszadik szintig meg van oldva, de attól nem nagyon kell tartani, hogy 3-4 szintnél többet valaki is lépne, mert az XP-kkel igencsak szűnkmárkú. Valószínűleg a részfeladatok teljesítésért járó tapasztalatokat „elfelejtették”, míg csak azok adtak egy kis lökést a **DQK**-ban, és a **POD**-ban. A szörnyek igen változatosak, jópár nem is eredeti **MC**-s. Az is meglehet, hogy a nem annyira régen kijött **Monster's Manual 2nd edition** (ligen, második kiadásos!) új szörnyhalmazából válogattak. Ha új karaktereket kezdünk, figyeljünk arra, hogy szintkorlátok vannak, és nagyon is zavaróak, másodsorban pedig nyugodtan megfeledezhetünk a tolvajokról, mert egyik képességükre sem lesz szükség a játékok folyamán (ha a **BACKSTAB**-et nem nézzük, mert az csak nagyon ritkán jön elő, s akkor is az első sorba kell átdugnunk a tolvajt. Ez persze elég gond, főleg azoknak, akik tovább akarják vinni embereiket az első részből, mivel ott még nagy hasznuk lehetett (persze csak a zárnyitásra gondoljunk, mert minden más képessége — kivéve **BACKSTAB** — már akkor is haszontalan volt), a másodikban egy kicsit kevesebb, itt pedig teljesen nulla. Egyik zárat se lehet kinyitni szimpla zárnyitóval (legjobb tudomásunk szerint), arról nem beszélve, hogy az utánpótlások (új lockpickerek) nincs megoldva (max 1-t vehetünk fel, a harcossal/volvaj törpéttől). Tehát most ismét előjön az, amit a **POD**-ban mondtunk (és még mindig fenntartunk), hogy a legjobb, ha mindenki ember. Igencsak kellemtelen, ha a karakterünk megreked a szintlépésben, legyen az tünde vagy félszerzet. Esetleg multikasztokkal érdemes próbálkozni, mert azok magukban is elég lassan fejlődnek ahhoz, hogy ne legyen probléma (lásd **Fort Jon** félt

pap/varázslót). Apropó: újítás, hogy ha bal gombbal nyomunk egy karakter nevére, sárgára vált, s megjelenik egy új menüpont: **ALL ATTACK**. Ha azt aktivizáljuk (vagy **SPACE**), akkor minden sárgával jelölt figura eldobja vagy használja a kezében lévő fegyvert (varázsvesszőt sajnos nem).

Kezdjük ...

Huhogás, nedves talaj, hullabűz és szédülés rontja közérzetünket, de ha esetleg ezt még kibírtuk volna, akkor szürkés **GRAVE MIST**-ek fognak állandóan kötekdeni. Elég sok van belőlük, de nem túl nagy ellenfelek. Egy parkosított külvárosi temetőben vagyunk, ahol zavar minket a fák morcos susogása. Na, ezt fel kell vitaníni egy kis fejszecsattogatással és jóízű notázással. A notázással nem lenne gond, de a fejsze járnyzik. Vagy mégse? Keressünk csak kincseket:



1 — kajaadag (4 db); gyógyital — **POT OF HEALING** (3); +2-es török (2); buzogány +2; **PLATE MAIL** +1; **CHAIN MAIL**; köpeny; balta +2 (!) Suhogtassuk csak meg, jobban szól, mint az a +1-es rövidkard. Ezzel egyik karakterünk kezében, belekezdhetünk cellulózgyárunk alapjaiba, irtuk ki, amit lehet (pár fejszecsapás elég, a csikozott részek jelölik a kitermelhető helyeket). Egy-két újabb dologra is akadhatunk.

3 — **MAGIC MISSILE** varázsvessző; **FIREBALL** varázsvessző Időközben a helyi rendfenntartók, a Myth Drannori Lovagi Torna Club (MDLTC — 1550 + T100) lelkes edzői fognak beléni kötni a tagsági miatt. Egy kis gonosz-elleni-harc szöveg lehúti őket, s minket meg békében hagynak. Ha valaki máris túl erősnek érezne partiját, vagy sok-sok XP-t szeretne gyűjteni, a következő helyet ajánlhatjuk:

2 — **MAUZÓLEUM**. Hosszu, de opcionális hely, az erdő közepén. Ide tényleg csak izmos csapatall szabad bétévedni, mert másodpercek alatt otthagyhajtuk kivet fogainkat. Esetleg később is vissza lehet ide jönni. Ha úgy döntenének, hogy bementek, akkor olvassátok el a következő fejezetet, ha nem, akkor **LAPOZZATOK A 124.** oldalra.

— 124 —

Ez egy **FÉLELMETES** fantazijáték! A főhős TE vagy. TE döntöd el, mikor, melyik utat választod, de bárhogy is, Kalandod itt véget ér!

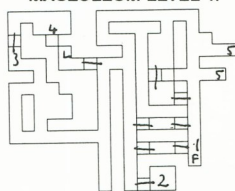
KÖVETKEZŐ FEJEZET

A mauzóleumba bejutva kéjes kacajokra és sóhajokra figyelhetünk fel, mindenféle alapzajt elnyomva. Most az előtérben állunk, ahol csak egy tábla és négy lépcső van. A tábla szerint négy csontot kell lefele fordítanunk, hogy megnyílják az

út. Egy-egy csont természetesen egy-egy szint végén található, ezeket a szinteket pedig egy-egy lépcső alján találhatjuk meg. Amíg ezt a 4 csontot nem forgattuk, csak kétféle szörny fog felbukkanni, **SWORDWRAITH** és **UNDEAD BEAST**. A **SWORDWRAITH** a csontvázas figura, csak +2-es (vagy jobb) fegyver sebzí, úgyhogy ellene ajánlott az egyik +2 buzogányt felhasználni, inkább, mint a +1 ssword-öt. Sikeres találat egy erőpontot elszív, ami pihenéssel visszajön (ha persze mindet elszívja, a karakter hull). Bővebben: lásd **MC 5 — GREYHAWK**. Az **UNDEAD BEAST** ellen meg még kevésbé használjunk vágó- és szűrőfegyvert, mivel ezek csak bönoszt (erő+magikus) sebeznek rajta (elméletileg), de egy buzogány azért jól odatehet neki. Eközben ítőzatosokat szőz embereinkre, úgyhogy nagyon vigyázzunk rájuk (mágiaellenállása is szép). Lásd **MC 4 — DRAGONLANCE**. Mint mindenkit ebben a nekropoliszban, ezeket is lehet turn-olni, de nem sokra jó, mert ugyanúgy visszatérhetnek. Mindenhol lesznek még ki-be húzható urnás-edények, amelyekből nyitott állapotban a poron kívül rossz lények is kiszállnak (ergo ha nem akarunk harcolni —> csukjuk be).

Az első szinten egy kis utalás a **PRAYER** scroll meg a felírat, mert ha bemegyünk egy ajtón, elteleportál minket. Lőjük akkor el azt a fránya **PRAYER**-t, s ki is szabadulunk börtönünk-ből. Az **SSI**-ék hogy kifundták! Keressünk egy lejárót! Ugorjunk bele egy nagyot, de itt jobb, ha óvatosak leszünk, mert keresztül-kasul tűzgolyók repkednek. A meleg helyzeteket kikerülve egy karhoz jussunk el, amit meghúzza egy kulcsot tehetünk zsebre (**HOLY KEY**), s ezzel az **ANKH**-zárat nyithatjuk ki. Ott is lesz egy rejtett gombos fal megett a csont(kar), rántsunk rajta egy nagyot.

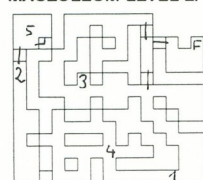
MAUZÓLEUM LEVEL 1.



- 1 — „PRAY FOR THE DEAD” — „Imádkozz a meghaltért” — pápi scr. **PRAYER**
- 2 — **POT OF HEALING**, pápi scr. **RAISE DEAD**
- 3 — Kulcslyuk (szent kulcs) — ankh-forma
- 4 — Rejtett ajtó és kapcsoló
- 5 — Urna

A második szint sem sokkal nehezebb, csak egy „trükkös” platósor nehezíti dolgunkat. Itt ne tegyünk semmit az első és a negyedik taposóra (tehát a többire igen), s akkor nem fog minket se visszateleportálni, se leköpködni. Lesz két titkos gomb is, meg egy kulcs és a hozzávaló zár.

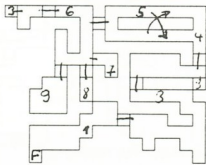
MAUZÓLEUM LEVEL 2.



- 1 — Platósor
- 2 — Kulcslyuk
- 3 — Urna
- 4 — Titkos gomb —> kulcs
- 5 — Rövid kard +2. Rövid kard -2 („Maggot” a keresztneve); titkos gomb —> kar

A harmadik is csak egy kicsit bonyolultabb: lesz egy felirat, miszerint „*BE QUICK OR DEAD*”, azaz megengedett legalacsonyabb haladási sebesség 45 kép/sec. Legyünk is gyorsak, s miután a platóra léptünk, keressünk a baloldali falon egy kart, amit rántsunk meg, vagy egy adag tüske a visszapasszírozás embereinket. A másik nehézség az lehet, hogy nem találunk egy rejtettebb gombot, amit megnyomva az a két nyíl jelölte teleport eltűnik, s az ott kecmergő monstereket szétválogdva egy újabb szent kulcsot tehetünk el, amit a közeli zárban hasznosíthatnánk. Az ajtó mögött a harmadik kar.

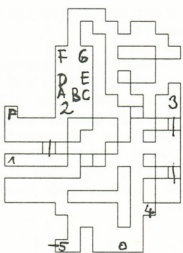
MAUZÓLEUM LEVEL 3.



- 1 — óriásérő-ital
- 2 — Plató („*BE QUICK OR DEAD*”)
- 3 — Kar
- 4 — Teleportokat kikapcsoló kallantyú
- 5 — Kulcs (szörnynél)
- 6 — Zár
- 7 — Zsebkönyv, robbanó rúnákkal
- 8 — **WALL OF FORCE** varázsvessző
- 9 — papi scr. **RAISE DEAD**; **POT. OF HEALING**; kajaaadagok

Negyedik szint. Egy kis szórakozás karokkal, majd ha már mindegyik előbukkant, akkor a következő állásba tegyük őket a továbbjutáshoz: **A — fent, B — fent, C — lent, D — fent, E — fent, F — fent, G — fent, H — lent.** Ha ez nem jött volna be, akkor boc, de mi nem sok lojikát láttunk benne (vakserençe). Ezután már csak a szokásos kar, gomb, rejtett gomb, kulcs, zár, s végül lekattinthatjuk az utolsó csontot is.

MAUZÓLEUM LEVEL 4.

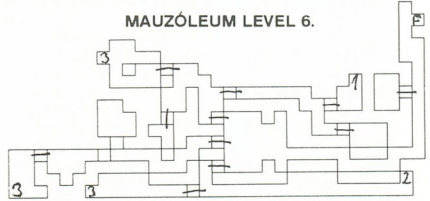


- 1 — Mage scr. **PROT FROM PARALYSIS**
- 2 — Kar
- 3 — Rejtett gomb —> kulcs
- 4 — Úrna
- 5 — Zár
- 6 — Kar (meglepetés, mert nincs rajta a térképen)

Végre továbbmehetünk! A sok lejárát közül válasszuk mondjuk a jobboldalit. Új szerzeményekkel is találkozhatunk, ezek a **SHADOW**-k (árnyak), amik leírását természetesen nem kell elmondani, hol találhatjuk, annak, aki még ezt sem tudja, elég annyit, hogy gyengus, de erőt is tud szivni. Persze járnak hozzá új hangfelektek is. Hamarosan egy másik, de jóval veszélyesebb alap-undeaddal is megismerkedhetünk, amely mindig is közel állt az emberek szívéhez, a **WIGHT**. Szintszi-ói képessége miatt nagyon gyorsan intézzük el, vagy ha sokan vannak, akkor egy **NEGATIVE PLANE PROTECTION**

ideiglenesen (egy csapásáig) védelmet nyújthat. Ezek a hullázóld mukik kócos söréval. A hatos szinten három botdarabkát kell összegyűjtenünk, mindegyiket egy-egy út végén szerezhethjük meg, a különböző utakat pedig a platóra lépkedés irányának változtatásával érhetjük el. Ennyit a hatos szintről.

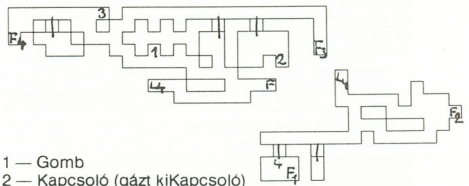
MAUZÓLEUM LEVEL 6.



- 1 — Papi scr. **CURE SERIOUS WOUNDS**; kaja (2); **TRIDENT** +3 („*Revko, a kamionsofőr*” névvel)
- 2 — Mage scr. **FIREBALL** (hűna!); kaja (2)
- 3 — Botdarab(ok)
- 4 — óriásérő-ital; mage scr. **FIREBALL** (hűnahűna!)

Most ne a hetesre, hanem a nyolcasra menjünk. Itt lesz a gömb, ami pont a pálcikák tetejére illik. Lesz egy gázkamra is.

MAUZÓLEUM LEVEL 8.



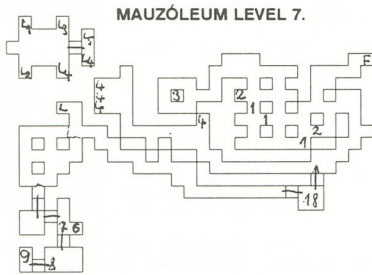
- 1 — Gomb
- 2 — Kapcsoló (gázt kiKapcsoló)
- 3 — Gömb (**ORB**) — rejtett gomb
- 4 — Visszajön minden szőrný, ha odalépünk

Felkereshetjük végre a hetes szintet is, ahol nem ártana összeállítani a botdarabokat meg a gömböt. Egy *Isharn Hammerfell* nevű pajtást is találhatunk, akit a klánja küldött ide csapattársaival, hogy megnézzék a helyet, de az árnyak mindannyiójukat lemészárolták, csak ő maradt. Pont egy kínos helyzetben, kajalopkodás közben akadunk belé. Ha memóriánk nem csál 8/9-es harcos/tolvaj törpe. Esetleg hasznos csapattárs lehet. Lesz egy erőfálas rész is, amit karokkal lehet tologatni, csak az a gond, hogy ha egyszer eltoljuk, akkor az ósszes fegyverünk és páncélünk etteleportálódik egy nem messzi helyre, s pusztá kézzel (és pusztá varázskönyvvel — szent szimbólummal) kell megküzdenünk a shadow-tömeeggel. De még egy kattentás után a fal teljesen eltűnik, a botkészítő-automatát pedig elérhetjük. Pakoljunk bele mindent a helyére (a gömböt a legtetejére, a három pálcikát alá), majd menjünk ki, és vissza. Különös szerzemény! Ha papunk jól megmarkolja, akkor hajlandó teljesen visszaadni az elvesztett szinteket... Nem kell elmondani, hogy sok **WIGHT** után mennyire nem árt, főleg, hogy a játékból a **RESTORATION**-t mint 7. szintű papi varázslatot kifejejtették. Utolsó feladatunk itt, hogy a valamikori nagy védő, *Fflar* kapitányt végső nyugovóra térítsük. Ahhoz, hogy bebizonyítsuk neki halotti mivoltát, egy névtáblára lesz szükségünk, amit zárt ajtók mögött találhatunk (a zárhoz a kulcsokat pedig gombok nyomkodásával szerezhethjük meg).

Fflar kapitánynak pedig adjuk be a sódert, miszerint ő, a nagy hős, elesett egy nagy-nagy csata végén, és nagy-nagy sírá-sok közepette nagy-nagy seregével együtt nagy-nagy mauzó-leumba dugták porhüvelyüket. *Fflar* megnyugszik, s elnyug-

Eye of the Beholder III. (PC)

szik. Béke porára, mi pedig egy új talizmánt is nyerünk a dologon, aminek annyi a haszna, hogy nem kell majd az örökég fáklyát használnunk a következő helyszínen, az erdőben.



- 1 — +1 bunkó
- 2 — „DO NOT TOUCH”
- 3 — Rúnás fal, az összeállító hely a ROD OF RESTORATION számára
- 4 — Urna
- 5 — Gomb, ha benyomod, leesel
- 6 — Gomb (lent kulcs)
- 7 — Kulcslik
- 8 — Rejtett gomb
- 9 — *Filar* kapitány urnájának névtáblája
- 18 (ez jön 9 után, nem?) — Maga **CAPTAIN FFLAR**

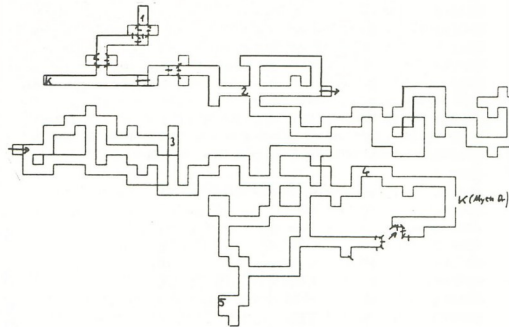
Valóban, nem volt könnyű. De most a temetés helyekről kerülünk be a tisztább

3 — ERDŐ-be.

Nem kell nagyon meglepődni a térképén, mert itt **SSI**-ék dírekt meg akarják keverni a játékosokat, szóval vannak kis ug-rások, ezért a nagyobb bozótosokról nem is tudunk látképet nyújtani. Sokszor lesz olyan, hogy előrébb lehetne menni, de pár fa akadékoskodik, ezeket vagy el kell kergetni az Örökké Égő Fáklyával, vagy megbeszélni velük a dolgot a **TALISMAN OF FRIENDSHIP**-pel. Az eredmény mindig ugyanaz lesz. Nem messze a bejáratól **Delman Rallyhorn** vagy hasonló nevű tünde kaszáló köszlőbe is belebotolhatunk, aki nagyon azon van, hogy felajánlja szolgálatait. Régebben ebben az erdőben írta a gonoszt, és nagyon vágyik egy csodás kardra, ami valaha *Filar* kapitányé volt. Eleinte jó lesz harcosnak, de később igencsak zavaró lesz majd, ha minden egyes rajta bevitt találatnál átalakul albinó tigrissé, s úgy fog vagdalkozni (weretigris). Jó, lehet, hogy így 19-es lesz az ereje, de csak varázsfegyverrel sebezhető figurák ellen mit sem ér. Azonkívül átalakulásakor mindent eldob a kezéből. Tizenkettes szintű ranger. Kétféle monster fog az utunkba akadni, pár minotaurusz rőfög (ezekről nem lehet sok különlegességet elmondani, de ha valakit érdekel => **MC 1**). Am annál izgalmasabb a **GREATER FEYR**. Elégé ismeretlen, de cool szörnyike, egyenesen az **MC 11 — FORGOTTEN REALMS II**-ből. A nagyobbik fajta 4x2d6 (8-48) HP-t sebez, azonkívül szeret láthatatlanná lenni, és pár kis érzelmekontroll-képesség is segíti. Rétmalmokból és rosszakaratból lettek. Persze hiper-alacsony (—2) AC és elég magas (40%) MR.

Először akkor szerezzük meg a fáklyát, majd nézzünk a kin-csek után. Igen sok hasznos dolog van a bozótosokban is, és ahhoz, hogy innen kineshessünk, át kell az alsón is menni.

- 1 — **EVERBURNING TORCH** (Örökké Égő Fáklya)
- 2 — *Delmar*
- 3 — +2 nyílvesző (6); **CHAIN MAIL** +4; ij; +2 hosszúkard
- 4 — **NECKLACE OF ADORNMENT**, +3 kétezes kard; **PLATE MAIL** +2; **CONE OF COLD** varázsvessző



- 5 — nyílvesző (6); **IRON RATIONS** (9)

A dzsumbujokban van még elszórva:
RING OF WIZARDRY (5. szintűeket duplázza)
GAUNTLETS OF FIRE GIANT (22-es erőt ad)
MAGIC MISSILE varázsvessző
LEATHER ARMOR +2

Innen pedig DK-re van a kijárat, ahol egy vénember szelleme libben a látótérbe, s számonkéri tőlünk a legvagdosott fákat (valószínű, akkor druida volt a szentem). Persze ezt is elég lesz megnyugtatónk, de ő egy próbát ajánl fel, ahol ki kell választani egy megfelelő könyvet a listájából. Ha nem nyert, még van 2 próbálkozásunk, de rossz esetben szintet is vesz emiatt emberkénk. A megfelelő könyveket foglalkozás és jellem is választja, de pl. Hammerfell barátunk nagyon örült a „**BOOK OF ADRIO DEEDS**”-nek. Most majd elvezet minket az eletes város romjaihoz.

A kicsit borús helyet feldobhatjuk, ha vérről kenjük össze a falakat (lehetőleg nem a sajátunkkal). Lesz rá lehetőségünk. Később átmehetünk a templom-negyedbe is, ahol újabb lét-formákat szaggathatunk szétjel.

Ebben a negyedben kimerák és boszorkák vannak, mind-egyik elég alapszörny, úgyhogy ismertetésükre nem térünk ki. A boszik kinézetükre ugyan zöldek (**GREEN HAG**), ám többi tulajdonságaik az annisz fajtára utalnak (pl. sebzés). Ha több kiméra körbeállna minket, akkor nem árt (meg máskor se) egy **HASTE**-t elmondani, és itt különben sem örögt karaktereinken. A templomban speciális trollok (szűrő/vágó-fegyver nem nagyon akar rajtuk sebezni) és wyvernek (azok a mérgező papírsárkányok).

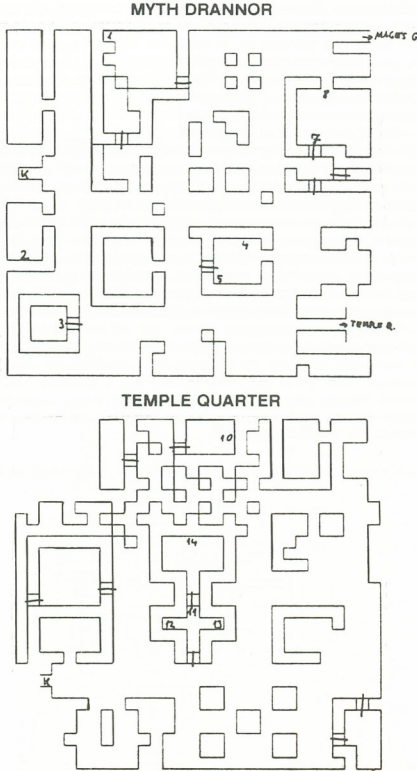
Lesz két NPC, egy saurial és egy féltünde. Gy.k. a saurial egy újonnan felkapott **Forgotten Realms** faj, amelyet *Moander* (ieccik tudni, aminek holtestét a **POD**-ban lerajzoltuk, s ahol túrkálni is kellett!), a gonosz isten használt, mint rabszolgát. Valójában megeshet, hogy ez is csak az amerikai dinoszaurusz-kampány keretében került ide, ami igencsak divik, lásd **Jurassic Park** könyv/film, új (és tipikus) haszonlat, felesleges) dinoszaurusz rajzfilmek tucatjai (sőt, űrdinoszauruszok, meg minden egyéb). Ha valaki többet akar rólok tudni, az olvassa el az **MC 11**-et, és a **COMPLETE BOOK OF HUMANOIDS**-ból a rajuk vonatkozó részeket. Valószínűleg a **BLADEBAG** alfaj egy képviselőjével állunk szemben, de ezt csak osztálya miatt gondoltuk (külösre ugyanis egy kicsit más). Nem túl értekes tag, **REX** a neve, és vagy 9-10. szintű pap. A másik *Jon* atya, akinek minden vágya, hogy a megszentéltelent **Latheder** templomot kipucolhassa, de ebben egyedül nem elég erős. Ha valakit, akkor őt viszont érdemes magunkhoz vinnünk. Cool pap/mágus. Es jó nagy szakálla is van.

Mindenképpen szedjük össze egy gyémántot, egy FEAR varázsvesszőt, és egy kristálykulcsot. Most keressük fel a Jégtermeket (ICE CHAMBERS), amihez az utat az előbb említett kulcs nyitja. Ott lesz egy niche, ami üresen tátog, de mellette egy szöveg segít minket az eligazodásban:

„ICE COVETED ICE” — Tegyük bele a gyémántot a niche-be; „DO YOU FEAR FOR YOUR CHILD?” — Dobjuk a niche-be a

FEAR wandot;

„CHOOSE WISELY” — Vihetünk pár cuccot, amit esetleg erő-
tér véd, oda egy DISPEL MAGIC-et nyomassunk, majd mi-
énk minden, kifelé pedig a teleporttal ugorhatunk.



- 1 — +3 rövidkard „Frostbite — ami elérhető; Fogy. ár: 1650 Ft” névvel; FIRE RESISTANCE gyűrű; mage scr. HOLD UNDEAD, HOLD PERSON (2), HOLD TÖLTE, PROT FROM PARALYSIS; kristálykulcs; ezekre DISPEL MAGIC-et kell nyomatni
- 2 — Mage scr. REMOVE CURSE, IMPROVED INVISIBILITY, WATER BREATHING, SLOW, INVISIBILITY 10'
- 3 — Itt van Rex, a saurial (hogy ez a latin milyen világnyelv! Krynn-tl egészen az alternatív FR létsíkokig beszélnék így)
- 4 — SPLINT MAIL; +3 pajzs; BLACK HAMMER +3 (visszajön, ha eldobod); BLESSED HOLY SYMBOL
- 5 — Papi scr. CURE LIGHT WOUNDS, CURE SERIOUS WOUNDS (2); mage scr. HOLD UNDEAD, FLESH TO STONE, HOLD MONSTER
- 6 — Papi scr. NEUTRALIZE POISON, AID, PRAYER, CREATE FOOD & WATER, SLOW POISON; mage scr.

POWER WORD STUN, MORDENKAINEN'S SWORD, FINGER OF DEATH, ACID STORM, TRUE SEEING; gyémánt

- 7 — FEATHER FALLING gyűrű
- 8 — +2 buzogány; —3 buzogány; HELM OF UNDERWATER BREATHING; pajzs; PLATE MAIL +3; PLATE MAIL —2
- 9 — Father Jon (a féltünde)
- 10 — POLEARM +3 („Zymoks — 9 391060 042352”); FEAR varázsvessző
- 11 — Lathender temploma — ICE CHAMBERS (az egyik); kr. kulcslyuk
- 12 — +3 tőr (nevet ugyan nem adtak neki, de mi mindig csak „Te kis plusz hármas tőr, amit a 12-es helyen találtunk az EOB3-ban”-nak hívjuk); papi scr. SOL'S SEARING ORB, CAUSE CRITICAL WOUNDS, NEUTRALIZE POISON
- 13 — +3 tőr (ennek sincs neve, de mindenki kitalálhatta, hogy miért pont „Éljen-a-CoV”-nak neveztük el); papi scr. HEAL (3)
- 14 — Niche: CONE OF COLD varázsvessző (3); NECKLACE OF FEAR (2); NECKLACE OF FIREBALL; BRACERS OF PROT +2

Ha mindent beszereztünk, ami tetszett a listából, akkor felke-
reshetjük a MAGE'S GUILD-et.

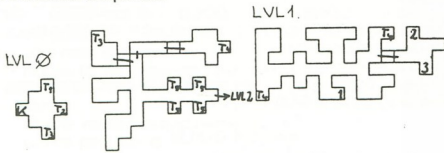
MAGE'S GUILD

Egyre közelebb hatolunk a gonoszhoz, egyre nehezebbek a részek is. Itt lesz majd valahol Acwellan, a lics, aki (egyesek szerint) nagyon nem ideillő. Ehhez dungeon-ök tucatjain és vízmolekulák trillióin kell keresztülverekedni magunkat. Eleinte ogárcsigák (OGRE SLUG) és kissé ismeretlen WATHGHOST-ok ugrálnak elélnk, amelyekről csak annyit, hogy az OGRE SLUG nagyot üt vissza, a WATHGHOST meg szerez villámokat küldözgetni. Ezután SCALADAR-ok és STEEL SHADOW-ok is tolongani fognak, majd hamarosan megint egy ismerős pofa: EARTH ELEMENTAL (bár kevésbé felismerhető kivitelezésben). A SCALADAR-okon sem sok hasznosat tud csinálni egy kard, maradjunk a bunkónál/buzogányoknál, de válaszaik erre már egyáltalán nem jópofák (hamar belehalhatunk. A STEEL SHADOW-ok már nem annyira szívosak, tömegben sem okoznak gondot. EARTH ELEMENTAL-ok esetében megint vigyázzunk, mert hátsó embereinkre is tudnak csapni, és elementál mivoltuknak megfelelően nem fukarkodnak az indulattal sem. A víz is szépen képviselteti magát, eleinte csak pár WATER WEIRD (átlátszó kis kigyóforma), amely megint bosszantani tud csak, majd WATER ELEMENTAL-ok (a fene se jött volna rá, hogy azok akartak lenni, ha nem bugyborekolt volna a nadrágjuk) és SLITHERMORPH-ok (ezek ha burokbán vannak, akkor ugyan nem tudnak támadni, de AC-jük jócskán lemegy, ha kijönnek, akkor meg fájdalomtámas hasogatnak embereinkből).

Három teleport közül választhatunk (meg egy lejárát, de mivel ott jöttünk fel, nem nagy jellemre vallana visszamenni). Mondjuk legyen az egyes számmal jelölt (nem véletlen a megegyezés!), de ha valaki elve szeretne hagyni pár ogárcsigabígit, akkor menjen a középőbe. Az egyes pontnál lévő gombbal kinyithatunk egy álfalat, amely egy egész rakás wathghost-ot szabadít a nyakunkra. Továbbmenve három könyv is a kezünkbe akadhat, az egyik az „Elemi Évszakok”, a másik „Trobiand Könyve”, a harmadik pedig a „Külkereskedelmi termékjegyzék és a harmonizált áru-és kódléiro renaszer megfélelítése”. Kezdjük az elsővel. Ebben valami nagyokos összegyűjtötte, hogy egyes elemeket az évszakokhoz lehetne rendelni. A föld nagyon jól megvan a télel, a tűz a nyárral, a víz a tavasszal és a levegő az ősszel. Miután magunkéva tettük e földöntúli bölcsességet, vegyük kezünkbe a következőt. Trobiand, egy valaha élt mágus egyre jobban fél attól, hogy nem fog nyerni egy dobos mágneslemez, pedig mennyi CoV-ra előfizetett! Rettegését hamar feloldódott, amikor a nyertesek közt olvasta nevét, de ezen boldogságban uszó pil-

Eye of the Beholder III. (PC)

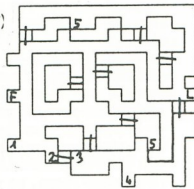
lanata nem tartott sokáig, mert pár sorral lejjebb azt olvasta, hogy egészségügyi okokból doboz floppy helyett dobozolt **SCALADAR**-okat kap. Meg is jött a csomag, de a levélből kihullott egy söröskupak (biztos valami gonosz kézbesítő csempészte oda!). Forgatta *Trobiannd*, hogy mi is lehet, de a számára baljós fényű vésetek cseppet sem voltak megnyugtatóak: „**CORMYRI VILÁGOS**”. De felsőbb hatalmak hamar rávezették a lényegre, miszerint az ifjúság italát (több értelem-ben is) tartalmazta az az eszköz, amiről ez lejtött. Nosza, neki-látott kísérletezni, mert tudta, hogy ami kapcsolatban volt egy ilyen hatalmas eszközzel, annak magába is kellett valamit szivnia varázseréjéből. És negyven nap, negyven éjjel után megalkotta élete nagy művét: az első GYURU-t. Felpróbálta, s illett is rá, csak nem reszelt le eléggé a furat szélét. A **SCALADAR**-ok pedig soha többé nem bántották. A harmadik könyvet pedig akaratlanul is elfelejtjük felvenni, ugye?! Nekünk sem árt majd ez a gyűrű, de pár sorral még odébb van. A negyedik hely tele van teleportokkal, később visszajövünk. Át a kettes teleportba.



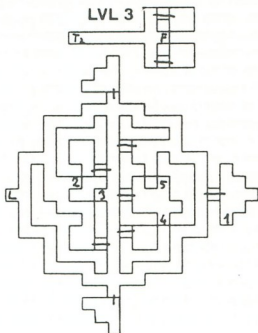
- 1 — Gomb (fal nyíllik)
- 2 — **BOOK OF THE ELEMENTAL SEASONS**
- 3 — **BOOK OF TROBIAND**
- 4 — Sok teleportos, évszakos hely

LVL 2

- 1 — Mage scr. **DEATH SPELL, HOLD MONSTER, CONE OF COLD, STONE TO FLESH, FLESH TO STONE, DIS-INTEGRATE**
- 2 — Gomb
- 3 — Gomb
- 4 — Óriásérő-ital
- 5 — **SCRYING GLASS** (hogya mire jó?)



Amint látható ezen a szinten sincs sok érdekes, bár zöld **OGRESLUG** lesz elég, és körbe-körbe is lehet máskálni. Fontosabb lesz viszont a harmadik szint.

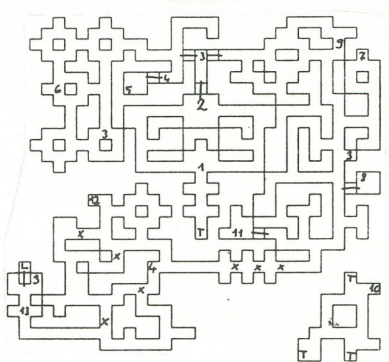


- 1 — **RING OF PROT +3**
- 2 — Kaja
- 3 — Gomb (2 db — délit és északit nyomd be —> keletre ajtó nyílik)
- 4 — **NECKLACE OF MAGIC MISSILES, FIREBALL** varázsvessző, Trobiannd gyűrűje (söröskupakja)
- 5 — Egy scroll

Ami jól hangzik azért érdemes persze elmenni, de a **Trobiannd** gyűrűért mindenképp, s húzzuk is fel valamelyik karakterünk egyik kezére. A kis tekercsen egy másik kísérletező mágus feljegyzéseit olvashatjuk, aki életének elgonoszulásától tartott. Mennyivel hétköznapibb és érthető volt az a félelem, hogy nem nyer floppyt! Most akkor menjünk vissza az első szint 4-es pontjához. Itt szálljunk bele a legelső teleportba, ami a felirat szerint a tavasz esőjéhez tesz minket. Egy szögletes terem közepén találjuk magunkat (az lenne az igazi megkeletetés ha nem szögletes lenne), majd pár ellenfél fog minket körbeszongani. Levágva őket keressük meg azt a kifelé vezető teleportot, amely mellett egy nagy hullám van. Visszakerülünk a négyes pontba, és ismételjük ezt végig a maradék évszakkal is (**nyár — napkorong, tél — hófódté csúcs, ősz — tornádó**). Ha jól csináltuk, akkor az ősz után ugyan megint visszakerülünk, de egy új járat is nyílt. Vegyük arrafelé utunkat. Hahó, egy újabb NPC száll felénk! **Bugna** hívják, önmagát pedig nagyon okos és hatalmas fickónak mondja, mágusfélének. Rövid biográfia után amellet dönt, hogy velünk jön, arról már viszont mi határozhatunk, hogy befogadjuk-e vagy sem. Egy **SPRITE** mage 10. szinten, szóval hátulra pont jó lesz **FATHER JON** mellé. Tovább **SCALADAR**-ok csatognak felénk, de amint megérik a söröskupak árasztotta szagot, lebénulnak. Mivel a mi utunk rajtuk keresztül vezetne, de ők meg pont ott álltak le, egy kicsit noszogatunk kéne őket. Felkereshetjük a túldolai **NICHE**-t, aminek felirata arra készíti a gyűrűsüjäd, hogy kupakformát vegyen fel, és a lukba mutogasson. Szabaduljunk meg akkor a **RING OF TROBIAND**-tól.

Most jönnek a **STEEL SHADOW**-k és egy nagy-nagy terem:

LEVEL 4.



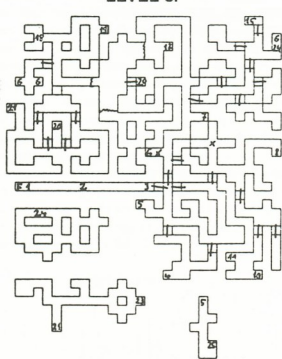
- 1 — Itt van **BUG**
- 2 — **Niche**, ahova a gyűrűt kell tenni
- 3 — lánc
- 4 — gomb
- 5 — Kő (4), bunkó, +2 nyílvesző (2 db)
- 6 — **DART OF HORNEST'S NEST**
- 7 — **LEATHER ARMOR +4**, kaja (2)
- 8 — **RING OF SUSTENANCE** (itt nem kell a karakternek kaja), **FLESH TO STONE** varázsvessző, **POTION OF IN-VISIBILITY** (2)
- 9 — Teleport

- 10 — Tör + 4 („Demar, megfordul, s megtérül” — visszajön)
 11 — Kő + 4 (4 db, „ANONYMUS” névvel), robbanó rúnás könyv, alma, mereg (4)
 12 — Rövidkard + 3
 13 — Minden fegyvert és páncélt leszednek rólunk, majd csata, utána felvehetünk mindent
 X — Olyan mező, amelyre rálépve sebez és előretol minket. A tórt, a gyűrűt és a rövidkardot érdemes felvenni, a többit ahogy akarjuk. Lesz egy sok X-szel jelölt hely, amin a legjobb, ha gyorsan átfutunk, így sebződünk a legkevesebbet (mert mindegyik oldalán még egy pár SCALADAR is van). Gombokkal lehet szabályozni, hogy melyik csoport aktivizálódik, s melyik nem. Menjünk tovább lefele az ötödik szintre.

Ismét hosszú szakasz következik, de ez ráadásul még nagyon széles is. Rögötn leérve kapjuk fel a csákyát, majd a drágaköveket. Tegyük a kavicsokat egyik nyugisabb emberünk kezébe, és így negáljuk a teleportot. A falon lévő gombot többször is nyomkodhatjuk, mindig más irányba fog utat nyitni. Nézzük, mit kell megszerezniünk. Valahogy lejjebb kéne jutnunk, de a lejáratokat csak kulccsal lehet kinyitni (utána pedig csákyával). Szerezzük meg mind a négy kulcsot, de a kristályt csak akkor kapjuk meg, ha két smaragdot beledugunk az ottlévő niche-be, amihez először a 2 smaragdot kell megszerezni. Persze mindehhez tucatnyi gombot, láncot, kart, kallantyút, bizgentyűt kell más állásba tennünk. A sok X-es helyen csak a csapdák ellökésére vigyázzunk, nehogy elveszítjük, mikor hol vagyunk. Valószínűleg a harcosoknak és a varázslóknak is lenne még pár tippje, hova kéne menni...

Le lehet kalandozni a többi vizalatti kócerájba is, mivel a kulcsok nem tűnnek el, ha használjuk.

LEVEL 5.



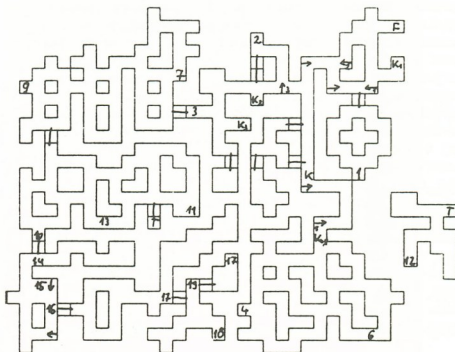
- 1 — Csákyla
 2 — Niche — benne két drágakő (kék és piros)
 3 — Gomb (ezzel lehet váltogatni az irányt)
 4 — ELVEN CHAIN MAIL + 3; nyílvesztő + 4 (2); ROBE - 4
 5 — Lejáró a víz alá (ezüstkulcs nyitja) / feljárt
 6 — Gomb
 7 — Kar
 8 — Ezüstkulcs
 9 — Mage scr. POWER WORD KILL, METEOR SWARM, ABI DALZIM'S HORRID W., BIGBY'S EXPLODING FIST (hehe, na jó CLENCHED), ENERGY DRAIN
 10 — Tekercs, mesével
 11 — RING OF PROTECTION + 3; rövidkard + 3; LEATHER ARMOR + 4
 12 — Tekercs (újabb mesével)
 13 — Zöld drágakő (smaragd)
 14 — Lejárát (rézkulcs) / feljárt

- 15 — Rézkulcs (BRASS KEY — sárgáreg, de itt ez a default, mert legutójjára citromsárgáreg akadt a kezünkbe)
 16 — POTION OF SPEED, mage scr. METEOR SWARM, POWER WORD KILL, TIME STOP
 17 — Láng
 18 — „Mindkettőnek egy smaragdot” —> kristálykulcs
 19 — Zöld drágakő (smaragd)
 20 — Vörösréz kulcs (COPPER KEY)
 21 — Lejárát (kristálykulcs) / feljárt
 22 — Lejárát (réz, ezüst, kristálykulcs nyitja)
 23 — Óriásérő-ital
 24 — Lejárát / feljárt
 25 — Hosszúj; hosszúkard + 4; pajzs + 3; PLATE MAIL + 2

A hatos szint sem lesz túl könnyű (mint ahogy az azután következők sem). Szinte biztos, hogy a csapat nagy része többször hal fulladásos halált. Ja, mielőtt leereszkednénk! Nem árt kifejeletten természetesen a tűzalapú varázslatokat, a jó öreg CONE OF COLD maradhat. FIREBALL-ok helyett inkább halom WATER BREATHING-et memorizálgasson a varázsló, de még ezzel sem lesz biztosítva a túlélés, mert sok olyan hely van, ahol minden mágia azonnal feloszlik (állandó DISPEL MAGIC), így a WATER BREATHING is. A vicc kedvéért nem jelöltük egyetlen sem. A legbiztosabb, ha a HELM OF UNDERWATER BREATHING-et a feltámasztani/éleszteni tudó papnak adjuk, aki először a másik ilyenre képes papot éleszti fel, majd együttes erővel támogatják vissza az életbe a többi embert/demihumánt/humanoidot.

LEVEL 6.

- 1 — Sárga drágakő; buzogány + 2; sisak + 2
 2 — Tör + 3; ICE STORM varázsvessző
 3 — Niche (bele a kőkulcsot)
 4 — POTION OF HEALING (2), SCALE MAIL + 2
 5 — Tör + 2 (2); hosszúkard; kőkulcs (STONE KEY)
 6 — GAUNTLETS OF HILL GIANT STR (19)
 7 — Sisak + 1; óriásérő-ital
 8 — Vörösréz kulcs (COPPER KEY); BRACERS OF PROT + 4; LIGHTNING BOLT varázsvessző
 9 — HELM OF UNDERWATER BREATHING; nyílvesztő + 3 (2), POTION OF HEALING (2)
 10 — Kulcslyuk (vörösréz kulcs számára)
 11 — Mage scr. TIME STOP, POWER WORD KILL; dart (4); LEATHER ARMOR; vörös drágakő (rubin); biborkulcs (CRIMSON KEY)
 12 — Mage scr. WALL OF FORCE
 13 — Gomb (14-es áramlatot ki)
 14 — Áramlat
 15 — Ide a WALL OF FORCE-t
 16 — Ide a rubint
 17 — Rejtett gomb
 18 — RING OF PROT + 3; kaja (2); pajzs + 1
 19 — Ide tedd a biborkulcsot (CRIMSON KEY)



Sok kis fűvoka nehezíti az átkelesekét, mert egyik oldaluk ugyan senkit sem bánt, de párja visszalép. Ezeket kis nyilakkal jelöltük a térképen. A vizirány átkapcsolását a K-betűvel jelzett helyeken érhetjük el kis Kapcsolókkal. A jelölésekről feledkezettek meg, csak azoknak adtunk indexet, amelyek mellé jónak láttuk. Mindössze egy másik vörösérz kulcsra, egy bíbor kulcsra (**CRIMSON KEY**), egy fekete kulcsra (**STONE KEY**) és egy vörös drágakőre lesz szükségünk, valamint egy másik feljára. Gond jelentkezhet a 14-es pontnál, ahol mindig visszalök egy áramlat, ezt a közeli, 13-as gombbal tudjuk kikapcsolni. Továbbmenve egy újabb áramlat akad utunkba (pontosabban mi akadunk az áramlat útjába), de pont úgy helyeztek el egy falat, hogy egy **WALL OF FORCE** meggátolhassa működését. Már csak a megfelelő helyre kell tennünk a biborkulcsot és a rubint, s újra kint vagyunk a vízből. Most ne álljunk le az **EARTH ELEMENTAL**-okkal csapkodni (úgyis ők győznének), hanem fussunk be a déli folyosókra, onnan pedig a Keletibe. Gyorsan pattanjunk fel a kifutó vonat kimenőre! Hopp, nem sikerült. Zak-zak, zak-zak, zak-zak, s ott is vagyunk vagy tíz kicsi darabban.

Ha befutottunk, csukjuk is be a rácsokat, vagy egy **WALL OF FORCE** is megteszi, csak ne jöjjenek utánunk zak-zak-zaklatni az elemelőtök. Mindegyik falon lesz egy niche, amiben pár védelemgyűrű. Van köztük minden, pluszos és minuszos is. Most keressünk egy mérleget ábrázoló falat. A gyűrűket úgy kell oda betenni, hogy + és — értékük kiegyenlítse egymást (minden pakoláskor is), mindegyik felén ugyanannyi legyen, és legyen benne egyáltalán valami. Egy kis fejtorés. Na, ki lett elsőnek kész? Nem, a helyes megfejtés:

BAL	JOBB
+	—3
+1	—1
—2	+2
—2	+2

(vagy tetszés szerint felcserélve, esetleg JOBB/BAL)

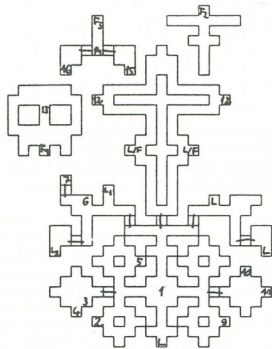
Hipp-hopp (vagy tetszés szerint felcserélve, pl. Hopp-hipp!) Elteleportált minket.

Oh, a lics, akit kerestünk! Abszolúte mindegy most miről beszélünk neki, őt ugyan már nem lehet megnyugtatni. De csata azért lesz! Agyon **MIRROR IMAGE**-te magát szegény *Acwellan*, de pár ütés segíthet abban, hogy megtaláljuk az IGAZIT, a nagy Őt. Persze bugyogna is a vér a szájából, de az élőhalott lics tisztában van vele, hogy a test halála után mintegy 2-3 hét alatt a vér már elbomlik, arról nem is beszélve, hogy ha a szív működés leáll, a test nem vérzik (esetleg cseppeghet belőle a vér, ha nem alvadt meg, s olyan helyzetben van). De félre az ilyen gyermetegül vidám tréfával, *Acwellan* komolyan elpusztul. Még idejében ideérkezik a nagykarmú futár-figura, s kikipaja kezéből a hón áhitott kódexet. *Acwellan* meg elárulja, hogy ő volt **Myth Drannor** utolsó védője, s mi a dolgot csak jól elszúrtuk. De ha nem akarjuk, hogy a világ nagy bajban legyen, segítenünk kéne az isteneknek, hogy *Lathander* megtszilthassa az Elfeledett Birodalmakat a Sötét Istentől. Högnye kériek, isteneknek mindig is szívesen segítettünk, mert csak ritkán felejtkeztek meg a fizetségről: egy kis számszöletés 100 évre, mondjuk a Trutymó létsikjára (OOZE), vagy azonnali szörnyethalás. Azért csak bólogassunk, ő már hamarosan az enyészeté lesz, mi pedig újból **Myth Drannor** özött utcakövét koptathatjuk, mert *Acwellan* a templom közepébe teleportált minket. Látjátok gyerekek, ilyen az, aki nem tartja eszében, hogy egy lics nem csak gonosz lény lehet! Neki is volt valamikor szíve. Ja, nem túl sok **MAGIC JAR**-t találtunk. Hmm, lehet, hogy a lics hamarosan visszajön, majd a Kódexet együtt kiadják a hosszukművel, s a jogdíjbot vígan vegetálnak egy újabb évezedig. Erdemes lett volna legalább

egy pillantást vetni annak a könyvnek a címlapjára... Az utcán egyet északra, majd sokat keletre, s el is értük a templomot. Idebent sem lesz túl kevés szörny, kezdődik fekete puddingokkal, ami már magában elég egy **YIKES**-hez, hiszen fegyvereinket csak megrongálja, ám tűz és **MAGIC MISSILE** elég jól használható ellene (mi erre az alkalomra takarítottuk meg az összes hasznos varázsvesszőnket). Később **SHADE**-k, amik fekete vetületet gonosz harcosok és mágu-sok szellemének, majd **SHAMBLING MOUND**-ok (ezek szintén nem sok hatással vannak a kézfegyverek, de a tűz sem). Aztán jön a **NAGA** familia. Varázsolni tudnak inkább, itt említsük a **BONE NAGA**-t, ami élőholt is. Érdekesebb viszont a **SPIRIT NAGA** ábrázolása. Ismerős? Fekete-fehér csikos fark, köcsөг fej, hegyes fogak. Hát persze! **Beetlejuice!** **Beetlejuice!** **Beetlejuice!** Ha-ha-ha, most szegény első osztályos **CoV** olvasókat jól behúztuk a csöbe (azoktól a 6-7 éves olvasótáborítól viszont elnézést kérunk, akik már tudnak magukban olvasni), mit is fognak **Beetlejuice**-szal kezdeni. Es ezeken a harapása is mérgező. Klassz. Hátramartadtak még a **BANSHEE**-k, amelyeket reméljük mindenki szeret hallgatni, de sajnos nekünk egy emberünköt se tudta megölni vagy 30 sikoltozó alak, pedig direkt hagytuk őket kikiáltozni magukat. Mellesleg a program legjobb hangeffektje a távolban siránkozó női szellem (meg a mauzóleum-beli kacagás). Nem, még az árnykutyák és a halálovaogok is vannak még. A kutyákat csak nehez megütni közönséges fegyverrel, de a halálovaogokra vigyázzunk, mert ráérő idejűkben 20d6-os (20-120!) HP-t sebzó túlzódadakat fognak hajgálni (szerencsésen távolról nem próbálják meg). **POWER WORD**-ös képességeiket itt már annyira nem érdemes latba vetniük, s nem is teszik.

A templom első szintje

- 1 — Szökőkút szókó nélkül
- 2 — Oltár — karddal
- 3 — Hosszúkard +4, tömjéneszák (4)
- 4 — Aranykupa
- 5 — Ide az aranykupát
- 6 — Gomb
- 7 — Tűzkulcs (**FIRE KEY**)
- 8 — Lyuk, tömjé tömjént bele
- 9 — Kaját neki
- 10 — Szökőkút kút nélkül (tehát szókó a szókó nélküli szókó-kútba)
- 11 — Kar — tedd vissza a szoborra
- 12 — Fekete szent szimbólum
- 13 — Szent szimbólum
- 14 — Fül alakú kulcslyuk
- 15 — Buzogány +4; nyilvesszó +2; zsáokt tömjén (2)
- 16 — Pajzs (4)



Papjaink kérésére próbáljuk meg visszalítani a templomot. A 2-es ottára (ahol a szöveg — **WAR IS AVERTED** BY

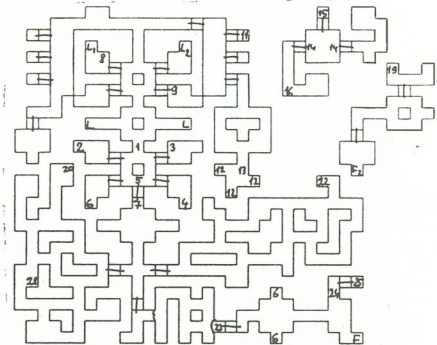
FORSAKING THE SWORD — egy kardra utal) egy kardot, a „**DROUGHT IS DISPELLED BY DRINK OF CLEAR WATER**” felirathoz az aranykupát, a „**PESTILENCE IS SUBDUED BY WAFT OF FRESH AIR**”-es helyre pedig egy **BAG OF INCENSE**-t (8-as hely), végül egy adag kajat a kilenceshez („**FAMINE IS DRIVEN AWAY BY GENEROUS**”). Keresd meg a tűzkuлcsot, majd ledd vissza a szoborra karját, és be is jön az étérbe (étérből) **Lathender** egy kedves formája, de látszik az egészen, hogy csak **CoVboy-design lopás**. Jótéteményeinkért cserébe megengedi, hogy ahányszor letapizzuk szobrainak egy bizonyos részét, mindenkit felgyógyít maximumra. Fúj! Ha vizsztatesszük a 10-es tárgyat az 1-be, mindig egy **PRAYER**-t kaphatunk magunkra, ha beleisznak az ottani vízbe. Egy hang azt súgja, keressünk szent szimbólumokat, de azokhoz sok pajzsra lesz szükségünk (vagy az lehet más is, de azt a 4 pajzsra pont erre teremtették). A kettős számú lejáraton egy olyan helyre juthatunk, ahol csak annyit kell tennünk, hogy minden platóra egy tárgyat teszünk, s így kapunk egy szent szimbólumot, amit tegyünk el. Az egyes lejártnál is egy szent szimbólumhoz juthatunk, de itt csak az urnákat kell becsukogatni. Az egyessel egy vonalban van egy másik lejárát is, ami egy ugyanolyan helyre vezet, de itt a szimbólum helyett egy **NPC** fetreng, vérben, s nem is urnákat kell rendbetenni (ami roppant hősies feladat), hanem tömjénnel kell telidugdozni két tartót (mert ez már hősiesebb). Paladin és nő, nagyon panaszkodik, hogy rosszul van, de csak nyugodtan hagyjuk a sorsára, mert gyenge harcos, azonkívül **Tabitha**nak hívják. Ha van már három szent szimbólumunk (még egyet össze lehetett szedni **Myth Drannorban**), akkor cseréljük ki őket a feketékre. De azokat meg inkább tegyük le, mert ha egy pap megpróbálja használni, csak belehal. Ha kész, a jelenleg csapdába vezető lépcsők már felele fognak mintek vinni, a második szintre.

NAGA BONE-k várnak ránk, de előtte **SHAMBLING MOUND**-ok. Pár forgatóra kell vigyázni, majd megkaparintani egy fagy- és egy aranykuлcsot (**FROST** és **GOLD KEY**). Az aranykuлcsot egy lejárón keresztül érhetjük el, a fagyosat nem. Ha minden megvan, keressük fel a 23-as pontot, de előtte egy olyan terület lesz (jelölve), amelyen minden mező forgató is egyben. Ezek után nem lesz nehéz megjelni a 25-ös helyet (24-nél nyitás az aranykuлcsal), ahol kapjuk fel azt a kis gömbölyded formát. **Lathender** megint jól érzi magát, ismét megjelenik és vigyorog. Remény ugyan még nincs, de legalább megkaptok egy klafa fegyvert — mondja, s valami aranypapírba csomagolt bicskát nyújt át, aminek persze neve is van: „**Dhazumier**”, **Flar! Fegyvere! Volt! Ez! Valamikor!** És +5-ös, az élőholtakon pedig kb. háromszorosat sebez. Adjuk egy harcosunk kezébe, s fel.

TEMPLOM LEVEL 2.

- 1 — Forgató
- 2 — Tömjénhez való lyuk
- 3 — Mage scr. **STONE TO FLESH**; 2 tömjénzsák
- 4 — Parittyá (kő nincs hozzá, de egy kicsit groteszk azért, hogy huszadik szintű karakterek sima, közösleges parittyát használjanak)
- 5 — Rejtett gomb északra
- 6 — Szobor
- 7 — Villámos terem (**DANGER! HIGH VOLTAGE** van kiírva, de most ez komoly)
- 8 — Papi scr. **CURE SERIOUS WOUNDS**
- 9 — **POTION OF HEALING**
- 10 — Tekercs (egy kis verssel, de megkímélünk fordításától titeket)
- 11 — Rövidkard —4
- 12 — Platók (ajtó bezáródik mögötted, mindegyikre tegyünk valamit)
- 13 — Mage scr. **DISINTEGRATE**; papi scr. **RAISE DEAD**; **POTION OF SPEED**; pajzs +4
- 14 — Plató (ajtó bezárul mögöttünk)
- 15 — Kar (de ezzel kijuthatunk)

- 16 — Aranykuлcs
- 17 — Két rejtett gomb
- 18 — **CLOAK OF PROT +4**
- 19 — **PLATE MAIL -4**
- 20 — Fagykuлcs (**FROST KEY**); rövidkard +4
- 21 — **GAUNTLETS OF HILL GIANT STR (19)**; nyálvessző +3 (2); kavics
- 22 — Papi scr. **CURE CRITICAL WOUNDS**
- 23 — Kulcslyuk a fagykuлcsnak
- 24 — Kulcslyuk az aranykuлcsnak
- 25 — Itt a **MORNING'S LIGHT** gömb, aztán megkapjuk a kétkezes kard +5-t



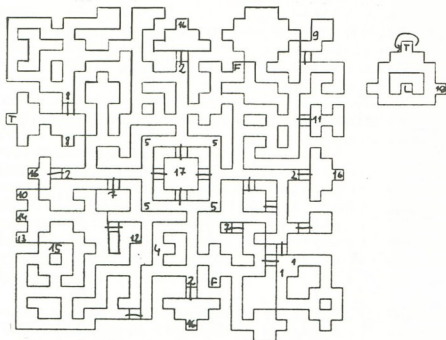
A harmadik szint már az utolsó-előtti, és itt a legtöbb helyen pihenni sem lehet (csak a halállövogos fenti szinten, meg pár egyéb helyen) Szedjük össze négy **COPPER KEY**-t, és három **EMBER OF HOPE**-t. Az egyik kulcsot úgy juthatunk hozzá, ha egy szobor karját megérintjük, és akkor megjelenik a közeli niche-ben. Időközben tegyünk bele minden elszórt kupát a neki legközelebbi niche-be, s ha mind négy a helyen van, meg is kapjuk a nyegyediket, valamint egy lehetőséget arra, hogy a terem közepén mindig felviszik a **FOOD**-ot és a **HP**-it is maximumra. Nyissuk ki az ajtókat egyenként, s tegyük bele az **EMBER OF HOPE**-okat az ott található **BEACON OF HOPE**-okba. Ha mind a négyben van már **EMBER**, a Hűség Kulcsát is megkaphatjuk 18-nál. Ezzel már csak oda kell mennünk a telephoz, beledobni a kulcsot, s utána mehetünk mi is.

TEMPLOM LEVEL 3.

- 1 — Gomb
- 2 — **COPPER KEY**-lyuk
- 3 — Szobor (ez adja a kulcsot)
- 4 — Kar (2 **LIGHTNING BOLT**-ot rept)
- 5 — Niche
- 6 — Tömjénfüstölő
- 7 — **COPPER KEY**
- 8 — Plató (ha rálépünk az előttünk lévő ajtó bezáródik, de nekünk csak el kell valamit hajtjanunk rálepes előtt, s nem fog becsukódni)
- 9 — **COPPER KEY**, tömjén
- 10 — **EMBER OF HOPE**
- 11 — Plató (ajtó bezáródik ha belépünk, bansheek támadnak, ha lenyomtuk őket, keressünk egy vaskuлcsot, azzal már kimehetünk); **HALBERD +4**; **POTION OF HEALING**
- 12 — Rejtett gomb
- 13 — Mage scr. **FIREBALL**
- 14 — Tömjénfüstölő
- 15 — Pajzs +4; **FLAIL +4** „**MOURNING STAR**” névvel (jópofik az **SSI**-ek)
- 16 — **BEACON OF HOPE** (ebbe pedig bele az **EMBER OF HOPE**-t)

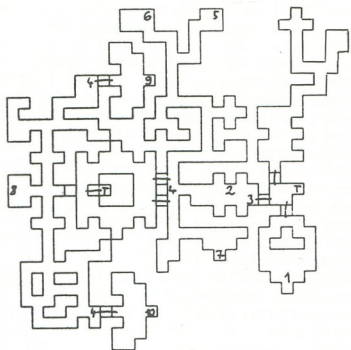
Eye of the Beholder III. (PC)

- 17 — Negyedik **EMBER OF HOPE**, lakoma helye
 18 — Oltár → itt fogjuk megjelni a **KEY OF FAITH**-t
 19 — **MAGIC STAFF** +4; papi scr. **RESURRECTION**



És végre! Bezárt ajtók vannak, kulcs vagy kulcslyuk viszont nincs. Próbáljuk ki, hátha mágia tartja zárva őket (**DISPEL MAGIC**). Nyert, de az a fél falka árnykutya sem lesz rossz-kedvű ha agyoncsapjuk. Szedünk fel egy kristálykulcsot ket-től (vigyázza a sok villámra meg késémre), egy másikat öt-nél, hatnál pedig egy érmét felünk (szegény huszadik szintű csapat, egy lyukas rezük se volt ideig, de hamarosan azt is elvesztik), amivel vágózunk vissza az egyes pontig. Egy kütféleség lehet, csakhogy ez villog, vibrál, muzsikál és sok-sok kar meg gomb áll ki belőle, előtte meg tízevesek tömegei ujjonganak, amikor puffanást lehet hallani. Egy csábító per-selynek néz ki az a micsoda az oldalán, dobjuk bele friss ér-ménket. Ha! Egy újabb figura jelent meg a kút oldalán, mire a tízevesek elkerekedett szemekkel üvöltözni kezdnek és neki-esnek az általuk „gép”-nek hívott kútnak. Felborítják, kibe-lezik, szétverik, lesprézik meg ilyenek. De ott valami csillant! Egy újabb kristálykulcs! Ez is kell. Vissza kilenchez a botét (az Élet Botja), s onnan le a négyeshez, ahol az ajtót kinyitva keressük meg azt az árnyekot piros szempárral a falon. Ha pusztá kézzel próbáljuk levakarni, csak sebez, de így eltűnik (az Élet Botja is).

TEMPLOM LEVEL 4.



- 1 — Kút (a tízevesekkel)
 2 — Kristálykulcs

- 3 — Elektronys szoba
 4 — Kristálykulcsuk
 5 — Kristálykulcs; mage scr. **FIREBALL**(!)
 6 — **COIN**; mage scr. **DISINTEGRATE**
 7 — Lándzsa +4; **HAMMER OF THROWING** +3 (ez is visszajön, mint a **BLACK**)
 8 — Pajzs +3 „Napmaszk”
 9 — Élet Botja (**STAFF OF LIFE**)
 10 — Arny a falon

Most már csak az maradt hátra, hogy vegyük fel a Napmaszkot és tegyük a középső teremben megélt ajtó középebe, ami egy teleportra nyílik. Szálljunk tova...

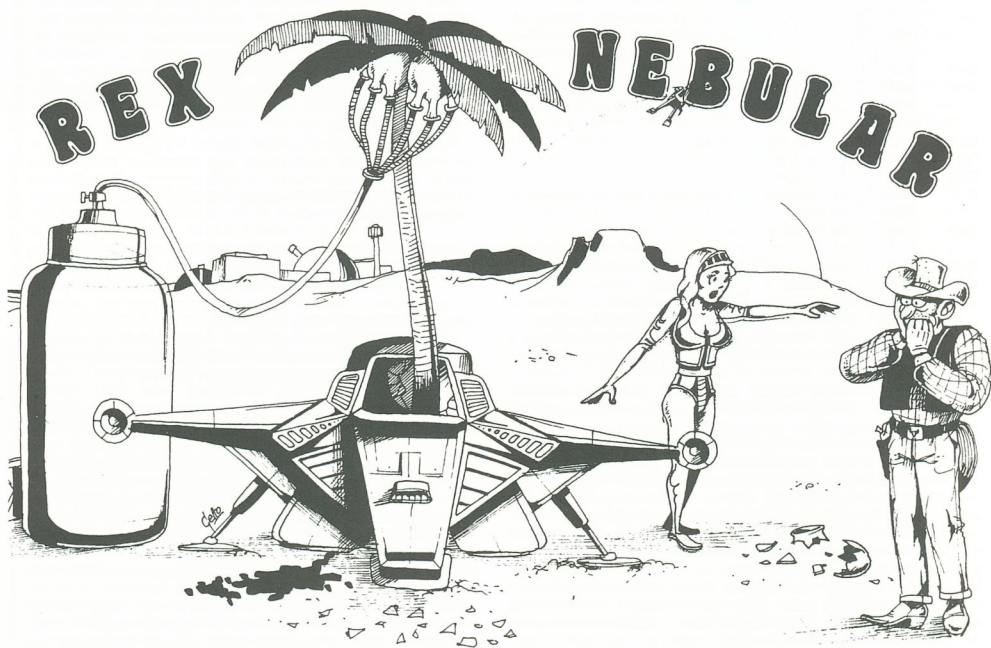
És elérkezett a végső harc, először kiderül, hogy hosszúkar-mú ismerősünk maga a Setét Isten anyagi megtestesülése, és nagyon bízik magában. Azután szolgált usztija ránk, s vé-gül őt magát kell legyőznünk. Noha valójában ezzel nem is fogjuk megölni, így elég hatalmat veszít ahhoz, hogy a többiek odafent el tudják végezni azt, amit akarnak, s ne is próbál-kozhasson ez az ipse még vagy 5 évezredig ezzel a létsikkal. *Lathender* újból örül (felteve, hogy legyőztük az avatárt), s mi meg a **Myth Drannor** Lovagi Torna Club tiszteletbeli tagjai leszünk. Jellemző, mindig is roppantul óvták a szabályköny-vekben a masélókat attól, hogy isteneket állítsanak a karakte-rek végélljává, erre majdnem mindegyik magasabb szintű **SSI** gémben ez volt a feladat. **PI POD**, a **CoV 40**-ben talál-ható **DQK**, s most ez is. Ha minden igaz, akkor ez megegyez-het a **Monster Mythology**-ban leközölt **Dark God** avatárjával, így egy kis segítséget is nyújtanánk afféll, hogy mire lehet számítani (persze nem írunk le mindent): HP 144, AC -7, HD 18, közel a sebzése 3d10 (3-10HP), és úgy varázsol, mint egy 14/14-es pap/varázsló, MR 70%, stb...

Úgy gondoljuk, akkor könnyes szemekkel elkezdhetünk búcsúzkodni a me jelentős sorozat utolsó tagjától is. Rajtunk is sirógöröcsök és zokogások tucajtai hullámzóztak végig, míg a gép törölte a programot. Béke poraira. Vi-gasztalásul emondanánk, hogy újakezdeni mindig lehet (és az első része még most, 93/94-ben sem lesz feltűnő-en borzasztó vagy primitív, sőt!).

U.i.: Ha valakinek nem lenne kódja hozzá, íme:

Oldal	sor	szó	kód
5	5	3	BETWEEN
8	5	2	GUARDCAPTAIN
9	5	2	STARED
12	5	4	CHARGER
18	5	5	THOUGH
21	7	14	WILDERLANDS
24	7	12	SIMPLE
25	9	4	SUDDENLY
28	3	3	COMPLETE
29	5	3	OCCUPATIONS
32	4	4	CLASSES
34	7	6	AWAY
35	5	4	PALADINS
38	9	1	ABILITY
39	2	6	MAGE
41	6	1	MEANS
42	5	3	POLEARM
46	4	6	MAINLY
50	2	4	DISPLAYS
52	3	1	EXAMINE
68	2	4	IMPORTANCE
70	2	4	ESPECIALLY
71	3	3	ENGAGE
73	10	1	REMEMBER

REX NEBULAR



Hatalmas helló minden értelmes életformának az összes CoV mentén! Bár nem igazán friss program a Rex, érdemes rá pazarolni néhány oldalt, mert az eddigi leírások még mindig hagytak néhány fehér foltot a terepen. Persze illúziókat ne tápláljon senki: az emberi hülyeség szinte végtelen, és a „**Rex Nebular és a kozmikus dill!**” névvel elkeresztelt proggy igyekszik ápolni a rászorulókat, egyre újabb lehetőségeket felmutatva.

Úgy gondoljuk, nem kerülhetünk el egy rövid technikai segélyt. Ha beszerzedet (ugye megvetted? hukk!!) a **Rex**-et, akkor ballagj át a legközelebbi hardware boltba, és vegyél a jelenleginél egy számmal nagyobb gépet is. 286-osok kíméljenek, minimum 386 ajánlott, és rengeteg RAM. Ha sebességi problémák adódnak, azon a program paramétereinek állításával segíthetünk, így esetleg lassabb géppel is menni fog, de a RAM bizony kritikus lehet. Esetleg mehet a program már 2 Megával is, de akkor nagyon sokat fog lemezezni. Az igaz gond szokás szerint a DOS RAM lesz. Egy-két nagyméretű animáció esetén a Rex bizony közölni fogja, hogy neki több mint 600K RAM kell, esetleg be is ragad a hibánál. Mentetek gyakran állást, és legalább három egymás utáni mentést mindig tartsatok meg! Ha kevés a RAM, akkor be kell iktatni az EMM386-ot, és mindent fellapátolni a magas címekre. Akinek esetleg ez gondot jelentene (mert halvány segédfogalma sincs az EMS-ről), az indítsa el mondjuk a PcTools 8.0 RAM-SETUP programját, és hagyja rá a munkát. Mielőtt még a szakértők a torkunknak esnének, szeretnénk kijelenteni, hogy azért ajánljuk ezt a módszert, mert így a területen tökéletesen járatanok is könnyedén elvégezhetik a feladatot.

Ha a hardware-gondokat sikerült legyűrni, akkor már csak az angol nyelvviszágát kell letenni, esetleg egy jobbfejta szótárt beüzemelni. A **Rex** szövegeit érdemes mindig végigbogarászni, borzalmas gag-ek vannak elrejtve benne.

Gondoljuk, a program vezérlésére mindenki rájön, aki látott már „**Esc**” gombot és egeret. (Nem! NEM MIKIEGER! Ez az, amelyik a gép hátsó feléből lóg ki kábé egy méter hosszan, és nem védekezik.) A fásultabbak figyelmét szeretnénk felhívni arra, hogy az egér jobb szemét is lehet nyomni, annak is van itt-ott funkciója. Szóval lehet az egérral mutogatni, kattintgatni, meg mindent. A shoot'em up játékosok közben ratataztathatnak is, ha éppen olyan kedvük van. Ennyit a program vezérléséről.

Aki szeret csalni, az megteheti, de a csalásra állított **Rex** nem egy életbiztosítás. Szemmel láthatóan debug funkciót hagytak a programban a fejlesztők, amit a második memória zagyválódás után már jogosnak fogunk tekinteni. Ilyenkor ugyanis jó esélyünk van arra, hogy előlről kell kezdeni a játékot. Ezért javasoltuk a gyakori több generációs mentést. Egyébként a hibás programoknak mostanában nagy keletje van, és a **Rex**-et az egyik citromdíjas szerkentővel lapátolták össze, szóval készüljünk fel mindenre.

Csalni a következőképpen lehet: Rátélepszünk a „**Ctrl**” gombra, majd bepotyogjuk: **WIDEPIPE**. Ezután további billentyűkombinációk kapnak életre.

Ctrl + A: Közli a szabad memória méretét.

Ctrl + C: Ki-be kapcsolja az egér koordináta kijelzését.

Ctrl + D: Nehézségi fok beállítása. Ha esetleg valamit elfelejtünk beszerezni, akkor az akadályon esetleg átugorhatunk.

Ctrl + E: Megrázza a képernyőt.

Ctrl + F: „Frame mód” a képernyő kilopás támogatásán kívül más értelemt nem találunk, attól persze még lehet...

Ctrl + G: Flagek állítgatása. Jobb, ha békén hagyjuk, hiszen játszani akarunk, nem?

Ctrl + I: Az egeret húzálja ide-oda. (Hogy ez mire jó, arról fogalmunk sincs.)

Ctrl + J: Fontos parancs: kikapcsolja a cheat módot.

Ctrl + L: Kijírja az érvényes teleport kódokat. Ha esetleg elvesztetté azt a papírt, amire felvettük a kódokat, akkor ez jól jön.

Ctrl + N: A program „makacsságát” állítja. hhm...

Ctrl + O: Objekt beszerzés. Ha nagyon akarunk egy tárgyat, akkor itt beszerezhető. A tárgyak listáját majd mindenki ki-találja...

Ctrl + P: Infó a pillanatnyi pozícióról.

Ctrl + T: Teleportálhatunk.

Ctrl + U: A figura forgatása.

Ctrl + V: Ha valakit rettenetesen érdekel a **Rex** verziósáma, akkor itt próbálkozzhat.

Ctrl + Z: Újrakezdi a szobát.

Most próbáljunk meg egy kicsit informatívabbná válni. Az új játékos kezdeténél választhatjuk ki a nehézségi szintet. Aki lusta, az nyugodtan választhatja a gyengébb szinteket, de érdemes a legnehezebbre benevezni, jóval érdekesebb lesz a játék. A leírás a legnehezebb szint alapján készült, ha esetleg valami nem egyezik, akkor valószínűleg egyszerűbb a megoldás.

Hősünk, *Rex Nebular* (akiből kipróbáák biztalan sorozatot csinálnak), éppen egy fenemód értékes váza megszerzésére indul, amikor hipp-hopp lezuhan, szerencsére a célbolygón. Ha esetleg nincs kéznél a védelemre használt „log book” (kfm, khrn), akkor megcsodálhatjuk a programozók egyik perverz álmát, viszont nem játszhatunk. Szóval vegyük elő a log-ot. *Rex* éppen magához tér, és rémálmára panaszkodik: azt álmodta, hogy lezuhant. A hajó ugyan víz alatt van, de biztonságban, nem fog szétesni, ezért mindent próbálgassunk ki. Különösen ajánlott a video játék. Ha nagyon gyorsan akarunk végigjatszani a játékokat, akkor nyissuk ki a menükülő ajtócskát. Ha esetleg nem sikerült, akkor valószínűleg lassabban fogjuk végigjatszani. Egy rövid tanács: ha van elég időnk, feltétlenül nézzünk meg mindent a **Look** menüponttal! A szöveges poénok javarésze ezekben a leírásokban található.

Nézzünk ki a külvilágba a szék előtt található konzolon, igen-szak kellemes látványban lesz résznünk, sajnos nagyon rövid ideig. Mindenesetre megnyugodhatunk: kint van levegő, víz, és társaság. Az útra persze össze kell szednünk egy kis motyót, hogy ne vesszünk el. Kezdjük a pilótafülkében, hiszen ott mindig vannak hasznos dolgok. (Például teaforzó.) Ebben a pilótafülkében találhatóunk egy pajzs modulátor. Természe-tesen vigyük magunkkal, hiszen effer nálunk.

Ballagjunk át a hajó lakóterébe. Itt is hasznos cuccokat találhatunk. Szokásunk szerint minden modifítható gyűjtünk be, mint az adóhivatal. Az önjáró szendvics különösen nagy hasznunkra lesz rövidesen.

Irány a gépház. Hááát.... látszik, hogy még volt idejük a programozóknak és a designereknek. Ennyire kis területre ilyen sok poén becsufolyva máshol nem nagyon található. (Talán csak a garázs... lásd később... persze a darabszám ott sincs ennyi.) A modifítható tárgyakra vonatkozó általános tanács itt is érvényes: vigyük mindent. A lélegeztető kűtyű egy kicsit nehezen vehető észre a földön, az időzőt viszont kéznél van. A kedvencünk a leffenntartó rendszer fő energiaforrása, sajnos őt itt kell hagynunk. Ha felszerelkeztünk, irány a külvilág. A lakóterben található letrán másszunk ki.

Izgalmas hely a tenger. Megpróbálhatjuk húzигálni a növény-zetet, vagy megvizsgálhatjuk a lekötozőt aknát. Különösen kellemes szórakozás lesz lecsapni az úszkaló rájára. Az orvosi szemetet sajnos nem vihetjük magunkkal. A döglött halakat viszont igen. Kellemes csomag... Aki látott és szagolt már napok óta oszló halhullát, az most tegye félre az ebédet. Rövidesen egy barlang bejáratához érünk, ahol egy rejtőzködő tengerikigyó táplálkozik az arra tevedő halakból és rex-ekből. Itt a beállított nehézségi fiktól függően elég egy-ke-

döglött halat adományozunk, vagy pedig begyömösöljük a döbge az önjáró hamburgert, és ezt dobjuk a rejtőző szörny felé. Ez utóbbi esetben megcsodálhatjuk az egyik Pepsi reklám utánzatát: a szörny sugárban okádja ki a beltartalmát, majd kampec. Ugye senki sem táplákozott? Ne minket szíjlatok... A barlangon keresztül biztonságban kijuthatunk a szárazföldre.

A nyílt rétről menjünk tovább jobbra. A fánál, közvetlenül a bambusz fal előtt találhatunk egy bambusz rudat. Szokás szerint tegyük magunkévá. A nyílt terepen nézegethetünk a távcsóval is, semmi fontosat sem tudunk meg. Irány balra: ott még nem jártunk.

Hopp, egy üres kunyhó. Tulajdonosának kellemetlen meglepetésben lesz része: a fejjavadászat egyik leghasznosabb kel-lékét, a mérgezett nyílveszöket elorozzuk az asztaláról. Elbe-szelgethetünk a kretcebe zárt állatokkal, ami egy óriási pat-kányra emlékeztet, megcsodálhatjuk a falon függő trófeát, és a kisebb-nagyobb fejeket. Apró meglepetes: ha közel me-gyünk a kunyhó előtt kiállított koponyákhoz, vészvillogó-sze-rüen üzemel a szemük. Bóklásszunk tovább.

Ahogy elhaladnánk az ösvény mellett álló fa alatt, kapunk a pofánkra: a fán úcsörgő majom egy jól irányzott lövéssel lete-rít, majd lendületesen rántkapos, és elveszi kedvenc távcsó-vünket. Kövessük a kis tolvajt. A nyitott térségen áthaladva akár le is fedhetjük a gödröt, mellette találunk néhány nagy le-velet. Ebből biztosan csapda lesz. Aki gyermekkorában igye-kezett már emberársai életét megkeseríteni egy jól álcázott gödör segítségével elkövetést látborással és bokaricammal, az tudja, hogyan működik ez a szerkezet. Menjünk tovább jobbra. A fán a majom éppen a tőlünk lopott távcsóval szem-léli a terepet, mint a finác a jövedékes terméket utcán áru-ló magánimportőr. Mérgezett nyílacsánk van, tehát töltjük be bambuszrúdba, ezzel készen áll a rögtönzött fegyver, lödjük le a finácot. Nem, ez tévedés volt, a majmot. A sikeres találat után a majom festői ivben lezuhan, feje fináncnyira aszaldódik, és elhúz. A távcsóvet ismét vihetjük. Menjünk továbbra is bal-ra az ösvényen.

Wow! Izgató hölgyemény a terepen! Karcsú szőkeség! Sajnos valami „átváltozónak” néz. Ha megfelelő válaszokat adunk a kérdéseire, akkor meggyőzhetjük IGAZI FERFI mi-voltunkról. Kynyhója megtekintése után vegyünk magunkhoz egy twinkl gyümölcsöt az elvesztett energia és gerincvelő pótl-lására.

Menjünk tovább a következő kunyhóhoz. Hhm... hát ez nem vált be: kaptunk az okosabb testrészeinkre. A megoldás to-vábbmenni a nyílt térségen előre. Ez sem vált be: egy túlmé-retes gumimedve maga alá gyűri. A megoldás természetesen a csapda. Már letakartuk, csak valami csali kell ra, ami kizára-son alapon csakis a twinkl lehet. Tegyük rá a csapdat fedő le-velekre. A gumimedve nagy távolságból érzékeli a twinkl, ami valószínűleg a gumibogyó egyik lelyé változata, és ráveti magát, így természetesen beszorul a csapdába. Menjünk to-vább.

Ez valószínűleg a csapdába ejtett gumimedve kunyhója. A tá-volban két különös valamit láthatunk, valamint némi mozgást. Kukkantsunk bele a távcsóbe. Valaki bead egy kódot a tasz-tatorian. Ezt a kódot jegezzük fel. (Vigyázat: játékonként vál-tozik!) A nézelődést a létra tetejéről is végrehajthatjuk, innen jobb a kilátás. Természetesen innen is vigyük minden mo-zdíthatót: vagyis a két csontot. Menjünk tovább a szerkenyűk felé.

Vizsgáljuk meg a meteorológiai mérőket. A szokásos para-métereken kívül Moby Dicket is mérnek, vele rövidesen meg-ismerkedünk. Menjünk be a telefonfüke-szerű teleport-fülké-be, és jegezzük fel a fülke saját kódját, később még szükse-günk lesz rá. Ezután ússuk be az előbb lelesett kódot. Már

meg is érkezünk, egyenesen a börtönbe. Ez az igazi expressz szolgáltatás. A csábos hölgyek rutinosan elhelyeznek egy cellában.

A sok munka után akár pisilhetünk is. A fal mögül a cellaszomszéd beszél hozzánk. Itt némi extra infóra tehetünk szert, leginkább arra, hogy sürgősen meg kell szökniünk. Nézzük körül a cellában. A hátsó falon egy ígéretes rácsot látunk. Rövidesen ismét felbukkannak az örök, és kivizsgálásra hurcolnak.

A doki asszisztensével barátságosan elbeszélgethetünk. Rövidesen magunkra maradunk, ekkor megszerzethetjük az asztal mellett felejtett szikét. Kiszabadulni még nem tudunk, várjuk meg a dokit. Válaszoljassunk neki mindenfélet, ha nagyon makacszkodunk, nagyon le fog csökkenni a használhatóságunk. Rövidesen visszavisznek a cellába.

Vegyük kezelébe a rácsot a szikével. Bejutunk a szellőztető csatornába. Menjünk el az őrszobáig, és másszunk ki a csatornából. Újljuk le a vezérlő elé, és nyomogassuk meg a gombokat. Természetesen a piros gomb nyitja a cellákat, a megerősítés után. Mivel megígértük a haverunknak, hogy kiszabaduljuk, ne tévovázzunk. Nagyra nőtt barátunk hipp-hopp lerendezi a barátságtalan hölgyeket.

Ha jól megfigyeltük a biztonsági monitor üzeneteit, láthattunk egy figyelmeztetést, amely szerint egy biztonsági kártya van az egyik cellában. Természetesen a szettepetl ór kártyája van még mindig a sokkaru szörny cellájában. Keressük meg, és vigyük magunkkal. Menjünk tovább az orvosi rendelőbe, a még mindig füstölő *Doktor Pyro* a kezében szorongat egy magnókazettát, ezt vigyük magunkhoz.

Menjünk vissza abba a szobába, ahol kirámoltak. Itt heverészik az a hölgy, aki tenyerének azonosításával nyitotta a cuccokat rejtő szekrényt. Sajnos a tenyér már hiányzik róla... nem messze a padlón található, nagy termetű haverunk jövelelől. Tegyük rá a tenyérre a scannerre, így visszaszerezhetjük a cuccainkat. A szobában található egy magnó is, a 'hordozható minidiszko' típusból. Ez ugye magnókézettek lejátszására alkalmas, tehát hallgassuk meg az előbb megszerzett kazettát. A doki ismerteti a kísérlet során felhasznált anyagokat, és a keverési arányt.

Menjünk tovább az ajtón a már ismert teleport fülke felé. Itt egy újabb viseltes hölgy heverészik. Ősi mesterség alapfogását gyakorolhatjuk: a hölgy zsebéből kilóg a hitelkártyája, tehát most a hullarablás művészetét is feleleveníthetjük.

Mivel a környéken mindenki nőnemű, ezért a szőkés érdekében kellemetlen aktus következik: keressük meg a *Gender Bendert*, és vessük magunkat alá a műveletnek. Wow! A kunyhóknál kellemetlen esemény történt, próbájuk meg most.

Mivel a hölgy most nem ismer fel, beszéljessünk vele egy kicsit, persze lehetőleg ne keltsük fel a gyanút, majd kérjük el a sülő csirkét. Megpróbálkozhatunk átkelni a patakon, legyen a piranháknak is egy jó napjuk. Menjünk vissza a börtön környékére.

Keressük meg a lőszerraktárt. A biztonsági kártyát tegyük be a kártya lyukba, máris nyitva az ajtó. Belül óriási rendtelenség fogad. Amit elvithetünk, az egy célmodul. Ballagjunk tovább.

A szomszédos raktárt szintén a biztonsági kártya nyitja-zárja. Bent egy nagyobb macska méretű patkányon kívül csak két tölthető valamit (nevezzük töltényhüvelynek) találunk. Természetesen ezeket is vigyük magunkkal.

A szomszédos helyiség a labor, mint az a füstnyomokból látható. Ide kártya nélkül is bemehetünk. Bent megtaláljuk a vá-

ratlanul elhalálozott doki felszerelését, valamint a robbanékony kísérlet négy alapanyagából hármat. Az alkohol hiányzik. Mint rutinos alkoholista, azonnal a bár irányába vethetjük magunkat.

A bárpultnál egy szerelő panaszkodik a javítandó teleportokra. Hatalmas nyílak figyelmeztetnek a zsebéből kikandikáló listára, ezt csenjünk el. Ha már piaétért jöttünk, vegyünk a hitelkártyánk terhére egy üveggel, majd diszkrétan vonuljunk vissza a laborba. Ne felejtsük az asztalon a hitelkártyát.

A magnóról ismert recept szerint kutyuljuk össze a keverőben az alapanyagokat, majd töltsük meg a robbanóanyaggal a töltényhüvelyeket. Itt az ideje, hogy ismét nemet válasszunk, már nem kell magunkat álcázni. Irány a *Gender Bender!* Gyorsan átváltozunk, majd keressük fel az első utunkba eső teleportot.

Nézzük át a lopott papíron található teleport kódokat. Két használható kódot találunk, de érdemes kipróbálni a többit is. Ha a reptérre megyünk, akkor feldereng a menekülés útja: találunk egy jó állapotú hajót. Illesszük a helyére a pajzs- és a célmodult. A fülke ablakán egy jól sikerült repedést látunk: valamivel be kellene ragasztani, ezt jelenleg nem tudjuk produkálni. Célozzuk meg a másik kóddal a várost.

Rögtön az érkezésnél szivderítő látvány fogad: egy csontváz. Derítsük fel a terepet, persze lehetőleg ne gyalog, gyorsan találunk egy autót, szolgáljuk ki magunkat. Csodálatos szerkenyű ez az autó, szilárd zoknitól kezdve az összegyűrt üdítősdobozon keresztül a villogó szemű macskaig minden található benne. Szerencsére gombnyomással vezérelhető, csak a célt kell kiválasztanunk.

Keressük meg a lézérágyút a kísérleti laborban. A monitor üres, az ágyú vizont találunk egy kart. A céltábla kellős közepén egy hülye baba ucsörög. (Barbie? Cindy? A nyavalya tudja.) Engedjünk a csábításnak, játsszunk orosz rulettet a babával. Sajnos a babának nem lesz szerencséje: az ágyú működik. Annyira, hogy kikapcsolni sem lehet. Na mindegy. A monitor szépen jelzi az ágyú teljesítményt! Ballagunk át a szomszédos *Macro Prose* boltba.

Brrr... A cégsovinizmus tipikus példája. A *Macro Prose* boltban milyen leszállított áron lehet kapni *Sahara Off Line* programokat... Az egyik asztalon egy elhagyott toll-lámpa hever, mentsük meg az enyészettől. Szedjük szét. Belsejében két *Durafail* (khm, khm) elemet találunk, sajnos teljesen lemerültek. Doboló nyuszit vizsont nem találunk.

A következő helyszínen egy újabb bárt találunk, egy hatalmas hölgyemény szobor mellett. Menjünk be a bárba, és csodáljuk meg a falra kifüggesztett halakat. Az egyik trófea szájából még kilóg a horgász keze. Vigyük magunkkal a horgászbotot. A kassza nagyon szem előtt van, nyissuk ki. Nahát, egy kulcs! De vajon hova illik? Menjünk tovább az autoval. Itt egy torony bejárati liftejt találjuk, a biztonsági kártya sajnos nem nyitja. Menjünk tovább az autoval.

A következő helyszínen egy fura izléssel berendezett lakást találunk. A tüzhegy mellett hivaikodik a pancélszerkenyű. Ez bizony zárvan van. A belső szobában egy kis sminkkészletet zsákmányolhatunk. Vonuljunk tovább az autózserelő műhelyhez.

Itt egy vadul ugató bióki fogad. Menjünk oda hozzá, és simogassuk meg. Ha esetleg nem sikerült, akkor próbálkozzunk másképp. Remélhetőleg van nálunk csont. Mivel a bióki a bejáratnál ácsorog, dobjuk arébb, mondjuk a kerítésen túl. A kis kotróécorog ott tipeg olyan gyorsan veti magát a csont után, hogy kondenzcsíkot hűz maga mögött. Menjünk be a garázsba. A bióki végzett az első csontal, jön az újabbért. Hmmm... Kellene valami végleges megoldást találni... A garázsban felemelve porosodik egy autó, a háttérben látható az

emelő vezérlője, szerencsére működik. Galád módon csajlук többre szerencsétlen kutust: a következő csontot dobjuk a kocsi alatti veszélyzónába, majd, amíg csórókám a csonton ügyködik, mintegy véletlenül ejtsük rá a járgányt. Ezt nevezik tacsópálcásintának.

Ha végeztünk a véresszájú blokkival, begyűjthetjük a garázs túlsó oldalán található policement ragasztót. Ezzel ugyebár ragasztani lehet, jó erősen: például törött ablaküveget. A garázsban ezen kívül találunk egy visszapillantótükört. Most van egy zárt páncélszekrényünk, két tükrünk, és egy beragadt lézérágyunk: hopp, menjünk csak vissza az ágyúhoz!

Próbáljuk meg tükrözni a lézert a visszapillantóval. Sikerült! a lézert a plafonon keresztül távozott. Gyerünk vissza a fura Brucehozi! Pechje volt, pont kedvenc nappalijának padlóját kapta el a lézert. Használjuk a másik tükröt is: a páncélszekrény pillanatok alatt megadja magát. Itt egy újabb kulcsot találunk. Menjünk tovább, egészen a hidig. Innen láthatjuk az alsó szintől már ismert hatalmas szobor felső részét is. A hid szelvénye egy vezérlő dobozt nyithatunk ki a bárban talált kulcs segítségével, így leeresztjük a bár bejárata fölé függeszett csónakot. Menjünk visszafelé egy kicsit az autóra.

Itt egy video boltot találunk. Természetesen a másik kulcsot kell használnunk, hogy bejussunk. Nézzünk alaposan körül. A legérdekesebb a hírességek lábnyomát őrző betontomb. Valamelyik sztár annyira vágott a hírnévre, hogy nemcsak a lábnyomát, hanem magát a lábát is itthagya betonba ágyazva. Micsoda gesztus! A pulton üzemelő telefon, sajnos senkit sem lehet felhívni. Szedjük szét a telefonkagylót, hátha találunk valami használhatót. Hopp, újabb két elem, ezúttal feltöltve. Tegyük be a két lerobbant *Durafail* elemet a kagylóba, majd tegyük vissza az egészet a helyére: megnyugtató fény jelzi, hogy a töltés folyik. Amíg ez megtörténik, nézzünk körül. Az újságosbódé mellett bemehetünk az egyik sikátorba.

A sikátorban egy antikínhead ropja a táncot egy képzeletbeli zene ütemére. Szerencsétlen walkmanjének elemei kimerültek. Sok jó infót ad: meg tudhatjuk tőle, hogy a város hajdani vezetője a legmagasabb épületben lakott, és jókora műkincsgyűjteménye volt. A fickó a városban egy házilag barkácsolt ID kártyával közlekedik, és hajlandó megválni tőle négy feltöltött elemért cserébe. Nyomuljunk vissza a video bolthoz. elenőrizzük, hogy feltöltöttek-e már a *Durafail* elemek. Ha igen, vigyük ezeket is a szakállas fickóhoz. Cserébe megkapjuk a hamisított ID-t, a szakállas pedig elhúz az erdőbe. Igaza van.

Vizsgáljuk meg a frissen kapott ID-t. EZ?!??? Egy óvodás jobbat csinál! Na mindegy, ha a fickó ezzel közlekedett, próbáljuk meg mi is. A város bejáratánál, ahol az autót találjuk, nem tudunk bemenni egy ajtón: próbálkozzunk újra. Puff. Most sem sikerült. Próbálkozzunk a másik liftnél.

Wow! Fent vagyunk! Velünk szemben egy gyanúsán magas épület, vizsgáljuk meg a messzelátóval. Ott a távolban mintha a váza csillogna! most már csak oda kellene jutni valahogy. Nézzünk körül. Pont aiatunknál található egy hölgyemény hatalmas szobra. Akkor pedig mellette kell lennie a bár csónakjának. Szedjük szét a horgászbotot, a zsinórt rögzítsük a betonkampóhoz, és dobjuk le a maradékot.

Menjünk tovább jobbra. Egy újabb csontváz, és a csontok között egy tökéletes ID kártya. Nagyszerű! Menjünk vissza a város bejáratához. Most már be tudunk menni az ajtón. Bent nukleáris csúszit, Lemington lézérkarabélyt, meg minden egyebet találunk. A minden egyébből válasszuk ki a detonátorokat.

Menjünk el a bárhoz. A ledobott zsinór pontosan a csónak mellett lóg, kössük a csónakra. Most már csak víz kell a csónakázáshoz.

Autózzunk el az akvárium ablakához, ahol *Moby Dick* nézeget minket. Egy bonyolult kérdés: ő van egy akváriumba zárva, vagy mi vagyunk egy terráriumban? A detonátorokat szereljük rá a tőltényekre, majd rutinus terrorista módra az időzítőt az egyik bombára. A szerkenyűt tegyük az ablak elé, beállítjuk, majd észrevettük, hogy az időzítőn a 4:59 után a 4:02 jelzés következik. Jó lesz sürgősen távozni. Autózzunk vissza a déli toronyhoz, és liftezzünk fel. Rövidesen felrobban a pokolgép, és a városból érdekes vizuális műemlék lesz. A csónak szerencsére megmarad, mert kikötöttük, és szembe velünk ott a váza tornya. Másszunk be a csónakba, és vegyük az irányt arra.

Sajnos a vízzel együtt *Moby Dick* is bejött a városba. Hús- és Rex-embének látszik. Van egy sult csirkének, és egy maradék bombának. Dugjuk be a bombát a csirkébe, és az egész szendvicset adjuk oda az éhes kicsikének. A bomba végzi a dolgát, a szörny maradéka elsüllyed. Az ülés megtisztítása után menjünk tovább a torony felé. A víz színén egy üveg úszik, de üzenet nincs benne. Mivel a talált tárgyak általában hasznosak, vigyük magunkkal. Rövidesen a toronyhoz érünk, eredeti módon megyünk be: az ablakon keresztül. Bent a *Bigfish* politikus familia néz velünk szembe, a főhelyen pedig a 75000 galaktárt érő váza. Próbáljuk meg elvenni. Hmm... Nem véletlenül politikusok. Nem jelzik, hogy van riasztó, csak kiteszik a csalit, és ha rábúksz, kapásból hátbalnekel. Igazi politikusi módszer. (Kerestünk a program szerzői között magyar származásút. Nos: animation: *Cindy Lang-Bachur*, valószínűleg magyar származású. Nem lehet tudni, mennyi része van az ötletekben, de nem lennénk meglepve, ha néhány tőle származott volna.) Viszont van nálunk egy üveg. Töltjük bele egy kis vizet, majd cseréljük le a vázával. Wow! Ha eltaláltuk a víz töltési szintet, vihetjük a vázát. Irány a teleport, menjünk a reptérre.

Ragasszuk meg a füleke ablakán a repedést a polycement ragasztóval. Akár indulhatnánk is, ha hajlandó lenne startolni a kicsi. Menjünk vissza a vezérlőbe, nézzük meg alaposan a vezérlő panelt. Az egyes állás vezérlése rossz, ami nem is csoda, látva a pálmáfat. Próbáljuk ki a másik állás vezérlését. Ez működik. Egy csóró mókuszseruvali beletéved az anti-gravitációs mezőbe, és a kikapcsolás után keményen landol.

Mivel a timer mód azonnal bekapcsolja az anti-gravitációt, és így megakadályozza az utólagos beszállást, kapcsoljunk távvezérlő állásba, és bizakodjunk, hátha megtaláljuk a megfelelő kapcsolót. Ahogy a hajó felé ballagunk, a pálmáról leesik egy távvezérlő, valószínűleg az előbbi mókusz hajdani tulajdonosa. Természetesen vigyük magunkkal, és másszunk be a hájába.

Vizsgáljuk meg a mókusz maradékát: hat szívkamra! Ez igen, nem lehet szőrösszűzünk nevezni. Nem maradt más hátra, mint távozni. A távvezérlővel bekapcsoljuk az anti-gravitációt, és ráadunk a meghajtást. Közben kapaszkodjunk a bal oldalt található egészségügyi papírba. Lehet, hogy a pilótaszék egyéb célokat is szolgál a hosszú üldögélés alatt? A botyogó őrdó harc bázis, a *Sleepy Pig* hiába próbál meg lelojni, esélyük sincs. Ezután már csak át kellene adni a vagonot erővázát *Stonenak*, a főnöknek, de most utólr a balszerencse.

Hát, nagyjából ennyi. Egészen biztosan maradt még egy csomó kipróbálatlan lehetőség, érdemes próbálkozni. A **Rex** és valószínűleg várható folytatásai garantáltan jól fogják szórakoztatni a közönséget.

SZIMULÁTOR PROGRAMOK



THE DAMBUSTERS (C64)



A program legelején lefuttatja a krediteket. Egy gyors tüzelés után 3 pálya közül választhatunk:

1. Practice Dam Approach
2. English Channel
3. Scampton Field

Az első pálya egy gyakorlás: gyakorolhatjuk a gát szétlövését. A második már nehezebb, itt el kell repülnünk a gáthoz Angliából (jó messze van); a harmadik meg még nehezebb — itt már nekünk kell felszállnunk — egy felszállópályára, aminek vége is van.

A játék kezelése: A joystick portból történik + a számok nyomogatásával:

1. pilótafülke
2. első gépágyú
3. második gépágyú
4. ?
5. térkép
6. műszerfal (motorok)

7. kerék
8. report; status

Pilótafülke balról — jobbra:

- magasságmérő
- iránytű
- horizontjelző
- sebességmérő
- még egy iránytű

Térkép:

Tele van mindenféle jellel. Ezek a jelek jelenthetnek:

- repülőt
- hólégballont
- fényszórót
- légvédelmet

A repülő jöhet előlről és hátulról is.

Beszélgünk egy kicsit a bomba ledobásáról. Már úgy kezdünk, hogy pár másodpercen belül megjelenik a gát távoli képe; menjünk lejjebb a géppel, és ha már közel vagyunk, kapcsoljunk a motorok teljesítményét kijelző műszerfalhoz, és tegyük lejjebb a kapacitást, gyorsan a 2-est nyomjuk meg, és ha már tényleg elég közel vagyunk, fogjuk a gátat a két függőleges vonal közé és tüzeljünk. Ekkor eldobja a bombát és az valahova (vagy a gát elé vagy utána) leesik. Ha nem találtuk volna el a gátat, akkor kiírja, hogy mit hibáztunk:

- TOO FAST: túl gyorsan mentünk
- TOO SLOW: túl lassan
- TOO HIGH: túl magasan
- TOO LOW: túl mélyen.

Második pálya: Ez már nem lesz olyan egyszerű, mint az előző. Itt repülünk kell egy ideig, hogy megtaláljuk a gáta. Jönnek különféle akadályozó objektumok; ezeket már korábban felsoroltam; ezek közül mindenképpen lőjük szét a légballonokat. Ha ezek nekünk jönnek, akkor biztos meghalánk. A repülőket is ha tudjuk, szedjük le, mert okoznak károsodást. A reflektorokat meg nem árt ha lelőjük.

Felszállás: Cudar dolog. Nekem se mindig sikerül. Annyit azért biztosra elmondhatok, hogy a 6-os műszerfalnál mind a 8 tologombot fel; a 7-es műszerfalnál még állandóan kapcsolgatni kell. Remélem, nektek sikerülni fog majd valahogy.

Azt hiszem a gépágyú használatához nem kell magyarázat.

• Dobó Viktor, Pécs

F-19 STEALTH FIGHTER (C64, Amiga, PC)



A **Microprose** cég egyik szimulátor programjáról van szó, aminek a PC-s verziójáról lesz most szó (**A C64-es verzió teljes leírása megjelent az 1001/5 c. könyvben — A szerk.**). A **Microprose**-től jól ismert védelmen ájtuvia látható a ponttáblázat. Miután beírtuk a nevet, kezdődik a karrir:

A gép által megadott küldetést nem érdemes választani, mert a hidegháborúban nem írhatjuk az ellenfelet, így hamar lelének.

4 helyszín közül lehet választani (*Libya, Central Europe, Persian Gulf, North Cape*). **Most a háború milyenségét lehet megválasztani:**

- Cold War
 - Limited War
 - Conventional War
- (Úgy gondolom, hogy aki szereti lődözni az ellenfelet, az az utóbbit fogja választani...)

Ezután jön a küldetés fajtája:

- Air to air mission
- Strike mission
- Air to air training
- Strike training

Az Air to air mission-nál az egyik célpont repülőgép lesz, és több repülő jön elpusztításunkra.

Miután kiválasztottuk a küldetés fajtáját, a **nehézségi szintet** kell beállítani:

- Green Opponents
- Regular Opponents
- Veteran Opponents
- Elite Opponents (értelemszerűen ez a legnehezebb)

A következőkben a **fel- és leszállás nehézségét** állíthatjuk:

- No Crashes (akárhol leszállhatunk károsodás nélkül, feltéve, ha nem kaptunk találatot)
- Easy Landing
- Relastic Landing

Ezt követően megjelenik a kiválasztott helyszín, rajta az útvonal és a célpontok vannak feltüntetve. Itt több dolgot is megnevezhetünk:

- A **Mission Targets** pontot választva a gép megadja a célpontokat, és annak koordinátáit.
- A **Radar Sites** pontot választva a radarok elhelyezkedését, és a **Missile Ranges** pontban a legnagyobb hatótávolságukat láthatjuk.
- Az **Air Bases** pont a felszállópályákat mutatja, és a jobb felső sarokban a hovatartozást (pl. friendly), gépei számát (pl. 4 Mig-29) láthatjuk.
- A **Flight Plan** pontban azt nézhetjük meg, hogy a tervezett útvonal alatt mennyi kerozint fogyaszta a gép, valamint a küldetés kezdetének időpontját.
- A **special Events** pontot aktiválva a térképen kis négyszögek kezdenek el villogni (a **Green Opponents** nem). Ezek mutatják azokat a helyeket, ahol az ellenséges földi erők összpontosulnak. A gép még kiírja, hogy ha lehet, akkor kerüljük el, de egy kis zavarással könnyedén túljuthatunk ezeken a területeken.
- Az **Exit Briefing** pontot választva a repülőnket fegyverzhetjük fel. Néhány fegyvert nem használhatunk; erre különböző indokokat ír ki (pl. *We will get a new supply tomorrow* stb).
- Az **Arming Complete** pontra clickelve továbblépünk. Itt 4 kiírással találkozunk:
 - **Select New Mission** — ha nem találtuk volna el az elején a gépet, újra megjelenik egy gép felülnézeti rajza. Ha eltaláltuk, akkor újra a táblázat töltődik be;
 - **Intelligence Briefing** — újra megnézhetjük a célpontokat stb;
 - **Arm Your Plane** — újra felfegyverezhetjük a gépet;
 - **Begin Mission;**

Róvid töltés után feltűnik a pilótafülke...

Baloldalt alul van a tolóerő kijelzője, felette az autópilóta állapotát kijelző lámpa, érelelet a sérüléseket kijelző lámpa (a sérült rész piros színű), bővebbet az 'F6' megnyomásával tudhatunk meg.

Ismét feljebb található az aktuális fegyver kijelzője, mellette a rendelkezésre álló készlettel.

A felette látható sáv az analóg magasságmérő, ugyanebben az ablakban felül látható egy vízszintes sáv, ez pedig az analóg iránytű.

Az ablak közepén jelenik meg a célkör.

Az ablak jobb oldalán látható függőleges vonal az analóg sebességmérő.

Alatta egy kijelző a gyorsító, a fék és a segédzárnnyak működését mutatja.

Ez alatt egy betű jelenik meg időnként. Ez akkor villog, ha radarirányítású rakétát löttek ki ránk (szórjunk **chaff**-et), ha az 'I' villog, akkor infravörös irányítású rakétát löttek ki ránk, (szórjunk **flare**-et). Ha a radarirányítású rakéta levakarhatatlan száguld felénk (sem a **chaff**, sem az **ECH** nem tudja eltéríteni), akkor van sérülés **decoy**-t.

Ez alatt van néhány info. Az **ECH**-t a radarirányítású rakéták közeledtekor kapcsoljuk be ('4'), az **IRJ**-t az infrairányítású rakéták ellen kapcsoljuk be ('3'), a **BAY** akkor villog, ha a rakétatíndító ajtó nyitva van. A **DC** a decoy kilövése után világít.

Ettől balra látható az aktuális célpont, ennek távolsága (pl. 35 km), iránya (pl. 64), megnevezése (pl. *Sam Radar at Liberec*) és állapota (ha szövetséges, akkora *Civilian* or *Friendly* felirat villog).

Kicsit feljebb, az ablak alsó részén van az éppen aktuális szemléleti nézet kijelzése.

Középen lent található az üzemanyag-kijelző, ettől balra a térkép (taktikai, illetve domborzati lehet) jelenik meg. A taktikai térképen a szürke téglalapok repülőtereket, a kis vonalak rakétákat (piros az infra-, sárga a radarirányítású rakéták, a fehére színűek az általunk kilőttek). A kis radar radart, a repülőgép repülőgépet jelent.

A leszállás nagyon egyszerű, ha **No Crashes**-t választottunk. Mikor kb. 10 km-re közelítettük meg a leszállópályát, vegyük le a tolóerőt. Ha megjelenik a **Safe Landing** felirat, már nyugodtan hátrádozhatunk a széken, hát ezt is teljesítettük...

Kellemetlenebb, ha előnének. Ezért, ha úgy gondoljuk, hogy nem érünk vissza a bázisra, inkább katapultálunk. Ha szövetséges területen katapultáltunk, akkor egy helikopter visz vissza, ha nem, akkor elkapnak.

Es végül néhány tipp:

- Közép-Európában lehet a legtöbb pontot szerezni. A határok közelében tankcsapatok találhatóak, a **Green Opponents**-ben egy tankért 20, a **Regular 0.**-ben 25, és a **Veteran 0.**-ben akár 30 pontot is lehet szerezni egy tank vagy mobil **Sam** kilövéséért! A tankot 0,6 km-re kell ahhoz megközelíteni, hogy gépágyúval is ki lehessen löni (ugyanaz a távolság igaz minden célpont kilövése esetén). Gépágyúval mindent ki lehet löni, kivéve a hidakat!
- Az első küldetést érdemes **Training**-gel kezdeni, mert a küldetés teljesítése után rögtön kapunk egy **Silver Star**-t.

- Vannak főhadiszállások a *carlsbad*i és a *libereci* radarok közelében. A **Veteran**, ill. az **Elite 0.**-ben nem érdemes **AMRAAM** rakétát vinni.
- Egy ijtánács, amire mindig ügyeljünk. Repülőgép még soha nem maradt fenn!

A PC-s billentyűzetkiosztás:

- '1' — Flare szórása
- '2' — Chaff szórása
- '3' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása infra rakéták ellen (IRJ)
- '4' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása radar rakéták ellen (ECH)
- '5' — Decay szórása radar rakéták ellen (DCJ)
- '6' — Futómű be-ki

- '7' — Autópilóta be-ki
- '8' — Kilővönnyílás be-ki
- '9' — Segédzárny be-ki
- '0' — Fékszárny be-ki
- '+'/'-' — Tolóerő fel-le
- 'Backspace' — Gépágyú
- 'Enter' — Tűz az aktuális fegyverrel
- 'F2' — Válogatás a szemléleti pontok között
- 'F3' — Domborzati, és taktikai térkép közötti választás
- 'F4' — Adatok a befogott célpontok között
- 'F5' — Fegyverek közötti választás
- 'F6' — Találati helyek a gépen
- 'F7/F8' — A hátralévő utat, és az üzemanyagot mutatja Ha a térkép domborzati módban van.
- 'F10' — A célpontokat, és a fel-leszálló helyeket írja ki A célpont kilövése esetén a "Mission Complete" felirat jelenik meg.
- '?' — Előretétekintés
- '>' — Hátratekintés
- '<' — Jobbratekintés
- 'M' — Balratekintés
- 'N' — Tekintés a közelebbi célpontokra. Amit nem jelöl a térkép pl.: tank, depot stb.
- 'B' — Válogatás a célpontok között.
- 'Z/X' — A térkép kicsinyítése, nagyítása
- 'C' — Lövésnézőpontja be/ki
- 'Shift+Z' — Gyorsító Ezt egyébként elinduláskor érdemes bekapcsolni, mert az adott sebességnél automatikusan kikapcsol.
- 'Space' — Fegyverek közötti választás
- 'Shift+?' — Tekintés a gépből előre
- 'Shift+>' — Tekintés a gépből hátra
- 'Shift+<' — Tekintés a gépből jobbra
- 'Shift+M' — Tekintés a gépből balra
- 'Shift+F1' — A gép hátulnézetből Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F2' — A célpont nézete Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F4' — A rakéta követése. Az X,Y közelítés, távolodás.
Ha nem löttünk ki rakétát, akkor a rakétaindító ajtót láthatjuk.
- 'Shift+F5' — A gép hátulnézete
- 'Shift+F6' — A célpont nézete. Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F7/F8' — A gép hátulnézetből. Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F10' — Katapult
- 'Alt+V' — A hang fokozatainak az állítása
- 'Alt+T' — Training bekapcsolása
- 'Alt+D' — A terep részletességeinek beállítás
- 'Alt+Q' — Kilépés a programból

Sok sikert mindenkinek:

• Szabó Attila, Eger

FLIGHT PATH 737 (C64)



Egy **Boeing 737**-es utasszállító repülőgépet kell vezetni a felszállás megkezdésétől a leszállásig. A játék azoknak fog tetszeni, akik örömet lelik bizonyos paraméterek pontos betartásában. A grafika nem túl látványos, a műszerek többnyire digitálisak, a táj ábrázolása pedig inkább jelzesszerű, mint realista.

Vezérlés: botkormánnyal lehet az emelkedést és a fordulást szabályozni. A futókerekek behúzásra az 'A', kibocsátása a 'Z' gomb megnyomására történik. A fékszárnyat a 'V', illetve 'F' gombokkal lehet szabályozni: a felső kettő növeli, az alsó csökkenti a gép sebességét 20, illetve 10 csomóval. A műszerfalon balról jobbra az alábbi műszerek találhatók:

- Magasságmérő (Alt)
- Futómű helyzetjelző (V/C)
- Kifutópálya iránya (RH)
- Leszálló repülőter távolsága (DIST)

Középen fent, leszálláskor egy négyzet jelenik meg, mely színével jelzi, hogy a gép pillanatnyi magassága a leszállópályáról mért távolsághoz viszonyítva sok (fehér), kevés (piros) vagy éppen megfelelő (zöld) a pontos leszállás végrehajtásához.

Alatta a szám a repülés irányát, a kis nyíl pedig az elfordulás irányát és sebességét jelzi. Még lejjebb a bólintási szögét mutatja egy kis rombusz, azaz hogy a gép arra felelő vagy lefelé áll. Jobbra a függőleges sebességjelző (REDI) és az üzemanyagmérő (FUEL). A jobb szélén a sebességmérő (ASI), a fékszárny helyzetét jelző műszer (FLP) és az óra (TIME) található.

Repülés menete:

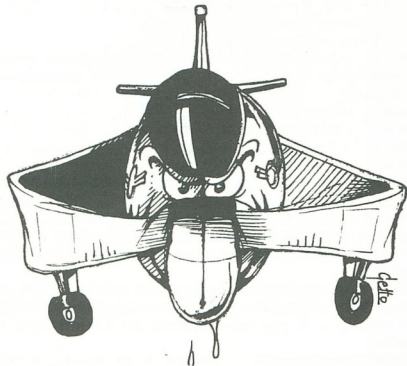
Kiengedjük a fékszárnyat. Ha a repülőgép iránya nem egyezik meg a pályáiránnyal, kis sebességgel ráfordulunk. Felgyorsítunk. Felemeljük a gép orrát és a levegőbe emelkedünk. Tartjuk a sebességet, mert emelkedünk. Tartsuk még mindig a sebességet, mert 160-nál kisebb sebességnél lezuhanunk,

de 200 fölött viszont a fékszárny nem bírja. Ha elértük a 300-at (magasságot), behúzzhatjuk a fékszárnyat és a futóművet, de ügyelve rá, hogy behúzott fékszárnyval a legkisebb sebesség 180 csomó. A futómű legfeljebb 250-es sebességig lehet kibocsátva. Felemelkedünk a nagy szintje fölé. Ha megjelenik a kifutópálya (leszállópálya) irányra, ráfordulunk. A nagy átréplése után elkezdhetjük a süllyedést, maximális sebesség 600 csomó. Még a 300-as magasság elérése előtt nyissuk ki a fékszárnyat és a futóművet. Ha sikerült elég kis függőleges sebességgel leszállnunk, az 'R' billentyű lenyomásával bekapcsolhatjuk a sugárféket, hogy gyorsabban megálljunk.

A program nem enged tág teret az öneledt repkedésre, de igen hatásosan kidomborítja a repülésnek azt az oldalát, hogy szigorúan be kell tartani a megszabott határértékeket. Mindent egybevetve legfeljebb közepesre érzékelhető, mivel játéknak túl egyhangú, szimulátornak viszont nem elegendő réális.

• NONAME

FLUGSIMULATOR (C64)



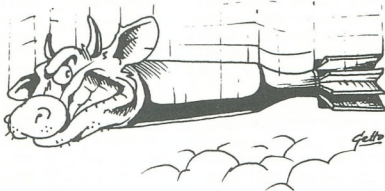
A *Space Shuttle* néven is ismert programban a *Columbis* űrsikló kell a Földre való visszatérés utolsó fázisában a leszállópályáig elvezetni. A program kivitele meglehetősen igénytelen. A műszerfal szinte teljesen digitális, kilátás pedig gyakorlatilag nincs.

Beavatkozási lehetőségünk a magassági kormányra és a futóműmozgatásra korlátozódik. A '0' gomb megnyomására ki-

bocsátódik, még az '1' gombra behúzódik a futómű. A süllyedés mértéke az 'F' gombokkal befolyásolható, a felsőkkel csökkenő, az alsókkal növekvő irányba. A műszerfal bal felső sarkában a leszállópályától mért távolság látható század mérföld pontossággal (DME), alatta a függőleges sebesség (VSP1), középen van a műhorizont, mely a gép bólintási szögét jelzi. Jobboldalt, a felső sarkokban a futómű helyzete (GEAR), alatta pedig a magasságmérő található. A magasságot 4000 láb fölött csak digitálisan mutatja 10 láb pontossággal, ez alatt a függőlegesen mozgó mutató is segít a gyors leolvasásában. A műszerfal aljának teljes szélességében végighúzódik a sebességmérő skálája. A jobb alsó sarkokban a futóművet működtető kar látható (GEAR). A siklás folyamán a süllyedés mértékét úgy kell megválasztani, hogy a pálya elején érjünk földet, azaz a magasság és a távolság egyszerre fogyjon el. Közben persze ügyelni kell a sebességre is, nehogy 300 alá csökkenjen. Ne feledjük a futóművet kinyitni, de számítsunk rá, hogy megnöveli a légeellenállást. Közvetlenül a földetérés előtt csökkentésük a süllyedő sebességet 1700 alá, de csak olyan későn, hogy a földetérésig a sebesség legalább 200 legyen. A program egyetlen pozitív vonása, hogy a valósághoz hűen ábrázolja a túl kis sebességnél fellépő 'átészt', vagyis amikor a szárny körüli áramlás örvénylésébe csap át, ultrászerűen megnöveked a légeellenállás és lecsökken a felhajtóerő. Ez azonban csak a siklórepülés fanatikai hível számára teszi élvezetessé ezt a 'se kép, se hang' játékokat.

• NONAME

HELL CAT ACE (C64)



Egy második világháborús amerikai vadászgép vezetőülésében kell a megadott feladatot végrehajtani, leléni az ellenség japán gépeket, vagy elmenekülni sértetlenül. A botkormány úgy használható, mint a repülőgép kormányza, a motor teljesítményét a '1'-es gombbal lehet növelni és a tőle balra

lévő, nyilat ábrázoló billentyűvel csökkenteni. A 'Z' gomb hatására ejtőernyővel elhagyhatjuk a bajbakerült gépet. Az 'F1' billentyűvel visszatérhetünk a játék elejére. A műszerfal a végletekig leegyszerűsített. Teljesen digitálisan jelzi a sebességet (SPD), magasságot (ALT), lőszermaradékok (AMMO), motor teljesítményt (POWER) és a repülési irányt (COURSE). A műszerfal tetejének közepén található még egy visszajelző tüdő, melyben a hátulról támadó ellenséges gépek lehet szemmel tartani. A kilátás is meglehetősen egyszerű. A horizont és a Nap vagy hold látható a napszaktól függően. Időnként az ellenséges gép is feltűnik. A feladat végrehajtása ott kezdődik, hogy gépünkkel az ellenség közelébe repülünk, így nincsenek fel-, illetve leszállási problémánk. A gép teljesen műrepülhető, tehát akár bukfencel is az ellenség hátába kerülhetünk, bár az alapvető taktika a fordulóharc, ahol a repülőök egymás körül kerítve igyekeznek a másikat géppuskavégre kapni. Figyeljünk meg: nagy sebességgel nem tudjuk eléggé beszűkíteni a fordulót, hogy a másik mögé kerüljünk.

A feladat nehezedésével nő az ellenség mozgékonyasága és harciassága és romlik a mi pozíciónk, például egyre kevesebb löszert kapunk.

Meglehetősen élvezetes légiharckocban vehetünk részt, különösen felemelő a légi győzelem után megjelenő trófea és

KNIGHT OF THE SKY (Amiga, PC)



A játék szerintem a legjobb repülőgép szimulátor az általam ismertek közül. A leírást az Amiga verzióról készítettem. Az első lemez berakása után kapunk egy kérdést, hogy akarunk-e másolatot készíteni az eredeti lemezeinkről? **NO** — esetén a játékállásokat nem tudjuk kimenteni. **YES** — esetén az **A** és **B** lemezeiről is készíthetünk másolatot.

Következik a védelem a **MICROPROSE**-től megszokott azonosítással. A feltört változatban az elsőt választva léphetünk tovább. Tegyük be a másolat B lemezt írásvédelem nélkül, és a főmenübe kerülünk.

WORLD WAR I — Választása esetén a nyugati fronton 1916-tól 1918 teléig vehetünk részt a küzdelmekben;
FLIGHT TRAINING — Gyakorló repülés;
DOGFOIGHT ENCOUNTER — Egy kicsit lövöldözni is kell;
HEAD TO HEAD — 2 gépet összekötve játszhatunk egymás ellen;

A világháborút választva egy listát kapunk a legjobb pilótákról. Itt tudunk feliratkozni közéjük, illetve választathatunk az aktív pilóták közül.

Következik a nehézségi szint kiválasztása. **Level 1-5**. A túzgomb megnyomása után a háborúban részt vevő összes (szövetséges és ellenséges) pilóta névsora megjelenik, rangfokozat, előtti ellenségek és nemzetiség megjelölésével, valamint a dátum.

A képernyő alján lévő jelmagyarázat:

DECEASED — megboldogult;
DOWNED — lezuhant, de él;

zene. Az már csak a legkukacosabb bírálókat zavarja, hogy a tényleges repülés nem az ellenség megpillantásával kezdődik és lelvélésével ér véget. A valóságos háború sebtebben kiképzett pilótáinak gyakran több gondot okozott a fel- és leszállás, mint az ellenség.

● **NONAME**

Továbbélve egy újabb menübe kerülünk.

A felső sorban a dátum, bázisunk neve és győzelmeink száma látható.

A bal oldali képen a pilóták által az utolsó felszálláskor elért dolgok olvashatók, illetve információkat kapunk az ellenség gépeiről.

Ebben a menüben már él az 'S' billentyűvel előidézhető mentés, tehát ha elhalálozunk, nem kell előlről kezdenünk a kariert. Jobboldalon 3, később 8 funkció szerepel.

FLY A MISSION — Irány a bevetés;

VISIT THE HANGAR — Lecserélhetjük a gépünket;

VIEW RANKINGS — A pilóták eredményei;

LOOK AT PORTFOLIO — Megnézhetjük a fényképalbumunkban a legjobbakat, a gépek típusát, győzelmeik számát és hol látták utoljára repüdni;

ISSUE A CHALLENGE — Légi párbajra hívhatjuk az ellenfelet;

MOVE YOUR SQUADRON — Áttelepszhetünk egy másik reptérre;

ACCEPT CHALLENGE — Ha kihívnak minket párbajra, ezzel fogadhatjuk el;

Ha megvan a gépünk, indulhatunk bevetésre. Kapunk egy térképet és szöveges tájékoztatást is a célpontról, a megközelítés módjával stb.

Végre beültünk a gépbe.

A billentyűzetet itt ismertetném (Amiga):

'O' — motor be/ki

'+' — gázadás

'-' — gázélvétel

'SPACE' — térkép

'ENTER' — tűz

'S' — érzékenységi (1-4)

'1' — előnézet

'2' — hátránézet

'3' — jobbránézet

'4' — balra nézhetünk a fülkéből

'F1 — F10' — külső nézetek

'DEL' — bomba kioldása

'K' — billentyűzet

'J' — joystick

'M' — mouse

'ESC' — kilépés

'R' — visszajátszás

'L' — auto landing (csak reptér felett)

'Z' — nagyítás

'X' — kicsinyítés

'TAB' — kis repülő téz a bal/felső sarokba, láthatjuk, merre húzzuk a joy-t

'P' — szünet

A műszerfal nagyon egyszerű, nem kell magyarázni. Beindítjuk a motort és kb 30-40 km/h sebességnél lassan felemeljük a gépet. Vigyázzunk, mert a 80-100 LE-s motorok nem bírják nagyon a gyűrődést, figyeljük a fordulatszámérót.

A levegőben kell egy kicsit lövöldözni, bombázgatni. Ne felejtünk el, mi volt a célpont, jó, ha leszedjük, mert előléptetést leginkább akkor remélhetünk.

A baj ott kezdődik, hogy ránk is lőnek, földről, léghajóról, repülőkről. Ha megsebesültünk, egy pár másodpercere vörös lesz a képernyő. Ha a gépünket szétlőtték, igyekezzünk leszállni. Tulajdonképpen mindegy, hogy hol, fogságban nem esünk. Ha lent vagyunk, a motort kapcsoljuk ki!

Ekkor választhatunk, hogy befejezzük-e a küldetést. Ha elég volt a repülésből, akkor **YES**-t választva azonnal elolvashatjuk valamelyik újságban, mit is művelünk odafele. Akár még kitüntetéssel is kaphatunk, vagy egy új csillagot a váll-lapra. A többiekéről is szól egy-két flekk. Click, és máris kezdhetjük elölről az új küldetést.

A játéknak van egy nagyszerű része.

Ha légiharcban lelovunk valakit (ne szövetségést), belép egy **REPLAY** menü. Visszanézhetjük, ahogy aprófat csináltunk az ellenségből.

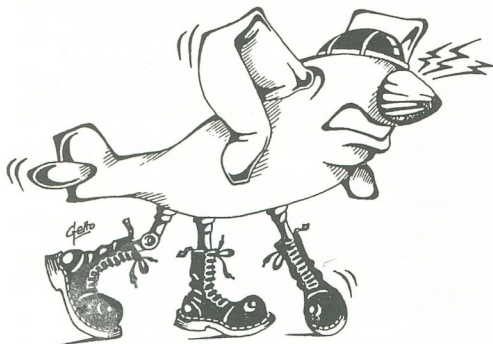
Fontos még az 'F3' gombbal behívható bombázó nézet. Ha földi célpontot kapunk, repülünk rá és amikor alattunk van, váltunk át ide. Felülnézetből látjuk a tájat és gépünket. Elég

nehéz pontosan célózni, de 20-25 bevetés után már mindenki tudni fogja, hogy milyen magasból, mekkora sebességgel bombázunk. En 50%-os motorteljesítménnyel 150-200 méter magasból elég jó eredményeket értem el. Egyébként minden földi célpontot a géppuskával is szét lehet löni. Ha lelőtték minket, a **RESURRECTED**-del feltámaszthatjuk magunkat. Jelenleg Lt. **COLONEL** rangon állok 28 küldetéssel a hátam mögött. 137 léggyőzelmet arattam, amit 7 kitüntetéssel jutalmaztak.

A játék megünnepleni a feladatok sokrétűsége miatt, az egyre nehezező légiharcok, párbajok mindig új kihívást jelentenek. Remélem másoknak is sok kellemes percet szerez e játék.

• Szapor László, Budapest

RED BARON (Amiga, PC)



Töltéskor megtudhatjuk, hogy a game-t a Dynamix követte el. A töltést némi korhú harci induló zeneszettel, de szerencsére a későbbi ebben kikapcsolható. Kis idő múlva egy hét pontból álló menühöz lesz szerencsénk (**Main Menü**).

Dogfight a Famous Ace: Itt az I. világháború árszai ellen verkedhetünk a levegőben. Mindkét oldal pilótáival lelövet-hetjük magunkat. Nemzeteként nehézségi sorrendben vannak a pilóták. A legnagyobb ász *Manfred van Richt-hagen* avagy a **Vörös Báró**. 80 léggyőzelmével félelmetes ellenfélnek számít. A halálával sokan foglalkoztak, leírom az énjálatam ismert tényeket. A Vörös Báró nemesi család sarja volt. A háború előtt is élénken érdeklődött a repülés iránt öccsével egyetemben. A háborúban a **JG 1**-hez került. Fantasztikus térlátásával és bátorságával hamar kitűnt társai közül. Légi győzelmeinek száma már jóval 60 fölött volt, amikor egy 'portyázás' alkalmával megsebesült. Hazatért nemesi birtokára pihenni. Nem bírta soká a téltéséget, pár hónap múltán visszazokkolt az osztályához. A halálos légiharcban — ahol elért léggyőzelmet — a sebe ismét találatot kapott. A harc sürűjéből ugyan kiharozta a gépet, de pechjére egy kanadai pilóta — akinek állítólag lelőtte a barátját — lelőtte az ég makulátlan lovagját... Na, de térjünk vissza a játékhoz. Jobbra fent láthatjuk az ászok névsorát, mellette az aktuális pilóta fényképét (digi). A nevére cickelve némi infót láthatunk a kiválasztottól. **CANCEL**-re visszakerülünk a menübe, **SELECT**-re a 'repülés beállításához' kerülünk (ld. később).

Fly Single Mission: Itt azokat a küldetéseket repülhetjük, melyekkel a karrier során találkozhatunk:

- **Fly a Historic Mission:** Egy történelmi küldetés. Itt kiválaszhatjuk, hogy melyik oldalon kívánunk részt venni. Az ászok elleni csatározásokhoz hasonlóan választ-hatjuk ki a küldetést:

Hunter és a Vörös Báró csatározása

Roth Bullon vadászata
Voss McCudden párharc
A mester halála
Volet Ballon védelme
Immelmann első győzelmé
Frank Luhe a hírhedt 'Ballon-vadász' vadászata
RB mintaszérű támogatása

Az alsó paneleket majd a 'repülés beállítása' címszónál!

Career Menu

Start Career — Új karrier kezdése. Ha nincs szabad hely a pilóta listában először ki kell törölnünk a nekünk el-szenvesen krapek nevét (**DELETE**). Persze a törölés előtt nem árt belekukkantani az anyagába (**VIEW**). Jobbra az impozáns képünket szemlélhetjük meg, mellette a léggyőzelmek számát. Legalul pedig a kitüntetéseink foglalják a helyet.

Continue a Career — A pilóta-listáról kell kiválasztanunk a folytatni kívánt egyet nevét. Nem lehet folytatni, a **Deceased** (elölt), illetve a **Retired** (Befejezte a Háború-t) stílusú emberek karrierjét.

View Top Aces — A háborút befejezett pilóták High-Score tábláját nézhetjük meg (**VIEW**).

Return to Main: ?!

View Airplanes: Itt nézhetjük meg gyönyörű 3D-ben a **VH** gépeit. Először ki kell választanunk, hogy melyik oldal gépeire vagyunk kíváncsiak. A **Famous Aces** az Ászok gépeit mutatja. A bal oldalon található nyílakkal tudjuk a gépet körbejárni. A **PREVIOUS** az előző a **NEXT** a következő gépet mutatja. A **CONTINUE** visszatesz a főmenübe.

Other Options: Itt a játék kezelésére, töltésére vonatkozó dolgokat állíthatjuk be

- **Preferences:** Bekapcsolhatjuk a joy-t, az egeret valamint a hangot és a zenét;

- **Watch Demo:** Demo (a játék elejéről);

- **Credits:** Készítők névsora;

Mission Recorder: A játék legérdekesebb része. Itt a felvett missziókat nézhetjük meg. Először válasszuk ki a filmet, azután **LOAD**. Ezután a 'vágószobába' kerülünk a bal oldalon egy video kezelőpanelen látnunk. Nyilván mindenki tudja használni. A **COCKPIT** alatt lévő nyílakkal tudunk kinézgetni a gépből. Az **EXTERNAL**-l pedig körbejárni. A **years** alatt a gép nézeti módját (gépből nézve, illetve külső méretből), **EXIT**-tel kilépünk, a **TAPES**-re új filmet töl-tünk, **ENTER SIMULATION**-nel pedig folytathatjuk a manőverezést a gépben!

EXIT TO DOS: 'Have a nice DOS'

Na, most hogy a menüket letudtuk, jöhet a régen várt 'Repülés beállítása':

Fent a választott/kapott küldetésre jellemző képet látjuk. Alatta van a térség, itt lehet variálni a küldetéssel. Az első megváltoztatható dolog az, hogy mi hány géppel repülünk (1-4), azután, hogy milyen géppel. Ezt követi a **RAPÉLÉSI** alak-

zat beállítása a résztvevő gépek számának függvényében, majd a löszér "fogyságát" állíthatjuk be. Azután az időjárás: a szelet és a felhőket. **ACCEPT**-re elfogadjuk, **RETURN**...: vissza a menübe. Az elfogadás előtt még kukkantsunk bele a **REALISM PANEL**-ba. Itt állíthatjuk be a nekünk tetsző körülményeket:

- elvakíthat-e a nap
- valóságú legyen-e az időjárás
- beragadhatnak-e a fegyverek
- felléphet-e a fekete látás
- ?
- befagyhat-e a karburátor
- végteleníthetjük-e a löszert
- ...az üzemanyagot
- szórványosan viselkedjen-e a gép
- lelőhetnek-e az ellenséges gépek?

Ezeket külön-külön nem érdemes változtatni, elég a felső 3 panelt variálni. Miután minden beállítottunk, nem árt megnézni a **Combat level** és a **Overall Difficulty**-t. Az előbbi az ellenfél képzettségét az utóbbi a pontokból való részesedést(!) jelenti. Előfordult már velem, hogy a reptérről kigurva ellőték az üzemanyag vezetékeimet és így nem tudtam felvenni a harcot a bázist támadó gépekkel szemben. A másik két társum viszont leszedte a betolakodókat, engem pedig megajándékozott a gép 78 ponttal!... **RESTORE**-ral visszaállíthatjuk az eredeti beállításokat, **ACCEPT**-tel indulunk az egzekbel Először persze elolvashatjuk a küldetés pontos leírását.

BEGIN MISSION — indulunk. A gép műszerfala viszont egyszerű. Hát igen, akkor még nem 40 km-ről lőttek egymásra rakétákat a pilóták, hanem szemtől-szembe harcoltak. Szóval van üzemanyagmérő, olajnyomásmérő, Altiméter, sebességmérő, fordulatszám-mérő és iránytű, slussz!

A végre a legfontosabbak! A küldetések:

- **Dogfight a Squadron:** Néhány ellenséges gép berepült a védelmi területünkre. Ezeket kell megsemmisíteni.
- **Patrol the Front:** Őrjáratozás a front felett. Ez abszolút lutri. Beleakadhatunk néhány védelemről megfosztott bombázóba, de az RB is jöhét velünk szembe.
- **Escort a Bombs Raid:** Egy objektum lebombázására induló bombázóinkat kell elkísérni a tett színhelyére. A néhány akadékoskodó ellenséges vadászt pedig a sírhelyére.
- **Spot a Bombing Raid:** Az előző ellentéte. Egyébként a kedvenc küldetésem.
- **Hunt Zeppelin:** Ez természetesen csak angolként játszható. A német bácsik ezekkel a szivarokkal törnek édes hazánk békéjére. Ki kell RESET-elni őket.
- **Escort Reconnaissance:** A fényképező repülőket kell elkísérni a céljukhoz. Ezt persze a célpont katonai vezetése nem nézi jó szemmel, és némi vadász-venégsereg keseríti majd az életünket.
- **Balloon Defense:** A felderítő ballonjainkat felderítettékl! Nem ártana megsemmisíteni őket!
- **Balloon Busting:** Recontra!

F-29 RETALIATOR (Amiga, PC)

Ezúttal a küldetések ismertetése következik:

ARIZONA TEST RANGE MISSIONS — Arizonai gyakorló-küldetések

Mission 1

Találd el a 7B szektorban a két céltáblát.

Most jöhét némi atyai tanács:

- Először is figyeljük a sebességmérőt. Ezeket a gépeket nehéz volt nem átfejni.
- Fordulózás közben ne csak az ellenfelet, a hátunkat is figyelyljk
- Csak akkor tüzeljünk, hogyha a céltárgy már kb. 2 x akkora, mint a célkeresztünk.
- Kifzetődög lehet a potyázás is: követünk egy társunkat — lehetőleg a parancsnokot — aki majd talál ellenfelet. Elkezdli potyogtatni, és mihelyt füstöl, mi is odaeresztünk egy hosszú sorozatot. Így lekaszájuk az érte járó pontokat.
- Vigyázzunk az esztelen lövöldözéssel. Ha a társunkat ettaláljuk, az nem baj, de le ne lőjjük, mert akkor megdorgálnak, elveszik pontjaink egy részét, sőt le is fokozhatnak.
- Ha tudjuk, hogy hova megy az ellenfél — pl. Bombázókul kellene védenünk -, akkor emelkedjünk fel és várjunk. A mohó ellenfél lecsap a bombázóra, mi pedig a magassági fölényt kihasználva rá!

A többi már a leendő pilótákon áll!

A billentyűzetkiosztás (PC):

- '1-9' — Tolóérő szabályozás
- '+'/'-' — Motor fordulatszám növelése, csökkentése
- 'Space' — Tűz
- 'P' — Szünet
- 'U' — Fegyver javítása
- 'C' — Idegyorsítás
- 'D' — Sűrűléseink
- 'A' — A kötelek parancsnokaként ezzel szólíthatjuk fel a társainkat támadásra
- 'H' — Segítségkérés a többiektől
- '<'/>' — Lábkmormány
- 'F1' — Pilóta nézet
- 'F2' — Hátulnézet
- 'F3' — Balra nézet
- 'F4' — Jobbra nézet
- 'F5' — Felfel nézet
- 'F6' — Lefel nézet
- 'F7' — Ellenség szemszögéből való nézet
- 'Enter' — Külső nézetek
 - 'F1' — Gép előlről
 - 'F2' — Gép mögött
 - 'F3' — Gép balról
 - 'F4' — Gép jobbról
 - 'F5' — Gép alulról
 - 'F6' — Gép felülről
 - 'F7' — Madártávlat
- 'Esc' — Visszatérés a bázisra
- 'F10' — A talaj/ég felbontás beállítása
- 'Alt+R' — REALISM menü
- 'Alt+Q' — Kilépés a DOS-ba

Értékelés: Mit is lehetne elmondani azonkívül, hogy Cooool! A grafika szuper, a küldetések élvezetesek és külön buli az újság, mikor benne vagyunk egy-egy sikeres akció után. Egy szóval sikerült egy nagyon jó játékot kreálnia a **Dynamix**-nak. Ki ne hagydi!

• Galuska Szabolcs, Miskolc

Mission 2

Visszavonuló teherautókból álló csapat megy a keletnyugati főúton. Semmisítsd meg az összeset a 8A-8H szektorokban.

Mission 3

Lódd le az A3-as szektorban közlekedő tehervonatot.



Mission 4

Semmisítsd meg a SAM célzókészülékeket és a radar-állomásukat az 5D szektorban.

Mission 5

Rombold le a hidat a Yuscon lóterében és kerüld el az F8 szektorban elhelyezett elektromos SAM rakétakilóvókat.

Mission 6

Támadd meg a közelében levő Drone MIG 29B Fulcrum gépeket. Kettőt kell megsemmisítened.

Mission 7

Támadd meg a 3A szektorban levő ál-tank egységet, keresztvezve a Nevada Síkságot.

Mission 8

Semmisítsd meg az 1C szektorban levő gyáregyüttest.

Mission 9

Semmisítsd meg a 4C szektorban levő légitámaszpontot és a fő kifutópályát. Semmittevő vadászgépek vannak ezen a bázison elhelyezve.

Mission 10

Semmisítsd meg az ellenséges vezérlőközpontot, elkerülve az 1E szektorban elhelyezett teljes SAM rendszert. Ez talán a legnehezebb küldetés az Észak-amerikai gyakorló-küldetések közül.

Megjegyzés: Ha megsemmisítesz bármely más célpontot vagy épületet, felelős leszel a bíróság előtt a történetért.

PACIFIC MISSIONS — Csendes-óceáni küldetések

War Update 1

1. 'Scramble'

Két ellenséges gép közeledik a szigethez a 4D szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

2. 'Firebolt'

Az ellenség légitámadást indított a Vejan szigeten levő olajfinomító ellen (8D szektor). Szorítsd vissza az ellenséget és semmisíts meg legalább három vadászgépet.

3. 'Drop-in'

Egy ellenséges hadihajót fedeztek fel a 4G szektorban. Lepd meg NSRAM lövedékeket használva, elkerülve a radarrendszerét, és semmisíts meg.

4. 'Plunge'

Lódd le az ellenség olajraktárát a Zahiti szigeten (1D szektor).

War Update 2

1. 'Splash'

Az ellenséges flotta teljes támadást indított a Troy szigeten (8E szektor). Legalább tíz jármű érkezik az északi partra. Egy Fulcrum század kíséri ezeket. Semmisítsd meg a partra szálló járműveket.

2. 'Warmump'

Hírszerzők jelentették, hogy két ellenséges flotta közeledik délről a 3B szektorban, hogy megerősítsék a Vörös flottát. Lepd meg őket jöveteleddel.

3. 'Deep Heat'

A *Leonid Brezhnev* anyahajó visszavonult az ellenséges flottától, de elindított egy nagy támadást a Solomos szigetek ellen. Támadd és semmisítsd meg mind a három ellenséges repülőgépet.

4. 'Beta-1'

A nagy ellenséges tartályhajót, az *Azovot* kell megbénítani egy meglepetésszerű támadással a 4G szektorban. MIG-ek biztosítják a légi fedezést.

War Update 3

1. 'Revenge'

A *New Jersey* csatahajót megtámadta két ellenséges cirkáló, a *Kresta 2* és az *Admiral Zozulya*. Lásd el a légi fedezés feladatát a MIG-ek ellen és támadd meg a 7H szektorban levő cirkálókat.

2. 'Arc'

Az ellenség teljes támadást indított a Solomos szigeten még tíz hajóval, tűz alá véve a déli partot. Semmisítsd meg a négy MIG-et és lódd le bármelyik ellenséges hajót.

3. 'Strike Back'

Az amerikai flotta megérkezett az 5H szektorba és a *J.F. Kennedy* anyahajó vezetésével a szigetet felé halad. Indíts támadást ellenük, elkerülve a SAM hálózatot, míg a MIG-ek megtámadják az amerikai egységet. Semmisíts meg legalább két hajót, majd térd vissza a bázisra.

4. 'Stams'

Meg kell támadnod és meg kell semmisítened az ellenséges gázüzemet és finomítót a *Zahiti* szigeten az 1D szektorban.

War Update 4

1. 'Knock-Out'

A *Leonid Brezhnev* anyahajó feltűnt az 1G szektorban egy segélyhajó kíséretében. Találd meg és semmisítsd meg őket.

2. 'Flight Back'

Egy ádáz ellentámadás elsüllyesztett három amerikai hajót és fenyegeti a JFK-t. Biztosíts légi segítséget és semmisítsd meg a két ellenséges csatahajót a 4F szektorban.

War Update 5

'Hand Shake'

Találkozóban állapodott meg a két flotta, hogy megbeszélgék a béke feltételeit az ellenség *Leninrád* csatahajóján, a 4B szektorban. Biztosíts légi járőrséget, hogy érvényre juttass egy, a MIG-eket kizáró zónát, a közelgő szabotázs ellen.

MIDDLE EAST MISSIONS — Közép-keleti küldetések

War Update 1

1. 'Bravo'

Semmisítsd meg az 5A szektorban a határon átlépő három tankot.

2. 'Bogie'

Két MIG közeledik a bázisodhoz a 6F szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

3. 'Alpha'

Semmisítsd meg a radarállomást a 4D szektorban hogy biztosíthass egy légifolyosót.

4. 'Foxstrike'

Semmisítsd meg a 3F szektorban levő közúti hidat, hogy megakadályozd az ellenség erősítését.

5. 'Lizard'

Egy legalább hat teherautóból és négy tankból álló ellenséges egység közeledik a főúton a 4C szektorban. Gátold meg a közeledésüket és semmisítsd meg az egységet.

6. 'Charlie'

Indíts támadást a 2H szektorban levő ellenséges repülőter ellen.

War Update 2

1. 'Moonstruck'

Lódd le a 3B szektorban levő gyárat, ami az arab erőket látja el töltennyel.

2. 'Rogue'

A 2F szektorban levő villamos erőművet kell megsemmisítened.

3. 'Pincer'

Mielőtt elkezdenéd ezt a küldetést, nézd meg a térképet, ami megmutatja neked a két szürke ellenséges tankzászlóaljait, amik egy támadást vezetnek. Semmisítsd meg ezt a hat tankot és térj vissza a bázisra.

4. 'Torch'

Semmisítsd meg a 4A szektorban levő leszállópályát.

5. 'Crossfire'

Semmisítsd meg az ellenség olajfinomítóját az 1F szektorban, az elsődleges célpontoddal, a három olajtartállyal együtt.

War Update 3

1. 'Mayday'

Három ellenséges vadászgép közeledik a fővároshoz. Szakítsd meg a támadásukat, semmisítsd meg a vadászgépeket és térj vissza a bázisra. Menj az 5E szektorba a támadáshoz.

2. 'Lord'

Két folytatódó tank ütközet van a frontvonal mentén. Állítsd meg az ellenséges szárazföldi egység helyezkedik el az 1D szektor közelében. Ez több mint tíz tankot és teherautót tartalmaz. Meg kell találnod és meg kell semmisítened ezt az egységet.

3. 'Torture'

Meg kell találnod és lerombolnod a 3B szektor alsó részében levő vasúti hidat.

4. 'Romeo'

Az 1F szektorban levő *Lac Mi-Ei* páncélos laktanya Oroszországból importált T-80-asokat gyűjt össze. Rombold le a földig a bázist.

War Update 4

1. 'Heat'

Hiányosak mostanában a kapott információk, de úgy hiszik, hogy egy nagy ellenséges szárazföldi egység helyezkedik el az 1D szektor közelében. Ez több mint tíz tankot és teherautót tartalmaz. Meg kell találnod és meg kell semmisítened ezt az egységet.

2. 'Juno'

Nagy méretű légielő halmozódott fel az ellenség terület fölött és a főváros felé tart. A célpontjuk bizonytalan, de neked négy ellenséget meg kell semmisítened és távol tartani őket a bázistól. (3G szektor)

3. 'Warrior'

Semmisítsd meg a kémiai feldolgozó üzemet az 1C szektorban, amiről úgy hiszik, hogy vegyi fegyvereket állít elő.

4. 'Gold'

A háború legnagyobb tankcsatája tombol, mozgósítva az összes tartalék egységet (Nézd meg a térképet!) Nyújts légi segítséget és semmisíts meg nyolc tankot.

War Update 5

1. 'Ajax'

Miscor feloldotta a 1B szektorban levő ellenséges főváros és a környékbeli létesítmények bombázására vonatkozó korlátozást, és fő célpontjának a 2A szektorban levő repülőteret tette. Semmisítsd meg a fő kifutópályát és menj vissza a bázisra.

2. 'Dawn'

Semmisítsd meg az acélgyárat az 1D szektorban, semmilyen kárt ne tegyél a *Red Cross* kórházban.

3. 'Zeus'

Az ellenség mindent bevetett az új támadásban. Új fegyveres alakulatokat állítottak fel a frontvonalon (nézd meg a térképet) és megtámadták a kimerült fegyveres csapatokat. Lásd el a légi segítség feladatát és semmisíts meg a vezető tankzászlóaljat.

4. 'Red'

Az út-és vasúthálózat nagyon megsérült, így veszélyezteti az utánpótlást. A frontvonalon levő hiányok fenyegetik a pozícióinkat, ezért légi fedezést kell biztosítani a *Tel-A-Von*-tól a frontvonahoz tartó konvojnak a közelgő MIG támadással szemben. Az ütközet helye a 7G szektor.

War Update 6

1. 'Standstill'

A helyzet kritikussá vált a három ország gyárainak megsemmisülésével. Az egyedüli működő ellenséges gyár az *El Alamein* gyár (1A szektor). Kerüld el a SAM hálózatot és semmisítsd meg a komplexumot.

2. 'Vice'

Mindkét oldal érzi kezdenek kimerülni, ahogy a háború anyaghiányává válik. Fanatikus ellenséges rankalukokat pusztítják az ellenálló szárazföldi erőinket (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg a négy vezető tankot és a kísérő járműveket.

3. 'Thunder'

A földarabolódott ellenséges légielő összegyűjt ismeretlen kifutópályákról és talán az utolsó teljes körű támadásukat indítják meg. Semmisítsd meg az összes *Bogie*-t a 4G szektor felé (Számuk ismeretlen.).

War Update 7

1. 'Abyss'

Ezen a napon a háború elérte a tetőpontját ismeretlen következményekkel. Egy titkos vagy speciális küldetés a megoldás a háborúnak ebben az utolsó fejezetében.

EUROPE MISSIONS — Európai küldetések

War Update 1

1. 'MIG Cap'

Zulu Alert (éles bevetés) két MIG ellen, amik a bázisodhoz közelednek. Keresd meg, támadd meg és semmisítsd meg ezeket. Ez nem egy gyakorlat — megismétlem — ez nem egy gyakorlat.

2. 'Bomb Cap'

Három ellenséges bombázó közeledik alacsonyan szállva a bázisod felé, kísérettel. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket. (30U-ra *Bogey* felé)

3. 'Intercept'

Két SU-27 *Flanker* keresztezi a határt és közeledik cikk-cakkolva *Huttgart* felé (8A szektor). Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

4. 'Tom Cat'

Három repülőgép látja el a légi kíséretét a határ mentén előrenyomuló ellenséges gépjárműcsapatnak a 4D szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket a repülőgépeket.

5. 'Aggressor'

Lásd el a légi kíséret feladatát az előrenyomuló ellenséges Vörös tankok ellen, *Ziepen* közelében, a 6D szektorban. Semmisítsd meg a két tankcsapatot (6 tank).

6. 'Firehand'

Két ellenséges gépjárműosztály támadja meg a hetedik angol tankszázadot az ország északi részén. Akadályozd meg az előrenyomulást és semmisítsd meg a vezető tankcsapatot a 8D szektorban.

7. 'Ironhand'

Biztosíts légi folyosót a déli határ mentén, megsemmisítve a három ellenséges SAM rakétakilövőt és radart a *Stein* folyó közelében a 3D szektorban.

8. 'Backbreaker'

Hogy meggátold az ellenség visszavonulását és akadályozd a hátsó segélycsapatokat, az első számú célpontod a *Liepen* híd az 5E szektorban.

9. 'Limelight'

Semmisítsd meg a *Frunsuore*-ból a *Liepen* hidon keresztül a front felé tartó szárazföldi csapatokat a 8F szektorban.

10. 'Linebacker III'

Ez egy megtörtölt küldetés a Vörös Hadsereg *transvora*-i repülőtere ellen, különösen a fő kifutópálya és a hangárok ellen az 1G szektorban.

War Update 2

1. 'Jawbreaker'

Semmisítsd meg a *Stein* folyó északi részén levő hidat (6D szektor).

2. 'Four Star'

Semmisítsd meg az ellenség tartalék raktárait a 2F szektorban.

3. 'Big Ear'

Semmisítsd meg a 7E szektor közelében levő radarállomást és a SAM rakétakilövő rendszert.

4. 'Deep Throat'

Az ellenséges légierő szétszóródott az országukban a területi bázisaikon. *Miscan* egy nagy ellenséges csapat jelenlétét fedezte fel a 3H szektorban egy felszállóhely közelében. Semmisítsd meg az ellenséges légi célpontokat és a kifutópályát.

5. 'Strike Out'

Az ellenség megkezdte a háború legnagyobb bombázását az összes légierő-bázis ellen. Öt gép közeledik a határ felett — céluk ismeretlen. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket a 2C szektorban.

6. 'Tin Can Alley'

Biztosíts légi támogatást a szövetséges tankcsapat számára az ellenséges támadás ellen. Semmisítsd meg a két vezető tankszázadot (6 tank). Nézd meg a térképet, hogy megtudjad a harc színterét.

War Update 3

1. 'Iron'

Semmisítsd meg a létfontosságú közúti hidat a 8C szektorban, hogy megakadályozd az ellenség tartalékainak a frontra érését.

2. 'Titan'

Nagy ellenséges konvoj halad a front felé. Nagy mennyiségű fegyverzetet szállítanak nyugat felé a 8G szektorban, pontonhidakkal biztosítva a folyón való átkelést. Semmisítsd meg a konvojt és menjél haza.

3. 'Snake Eye'

Adáz tankűtközetek folynak különböző szektorokban (Nézd meg a térképet!). Angol és francia tankcsapatok védik a földjüket. Biztosíts légi segítséget három MIG

ellen és semmisítsd meg a vezető tankcsapatokat mindkét űtközetben.

4. 'Grind'

Az 5H szektorban levő ellenséges ipari együttes gépalkatrészekkel látja el a Vörös Hadsereget. A komplexum megsemmisítése nagy hiányokat okozna az ellenségnek.

5. 'Lights Out'

Bénítsd meg a folyóparti erőművet az 5H szektorban, megsemmisítve a hűtőtoronyokat, ezáltal csökkentve az ellenség termelékenységét.

6. 'Fly-by'

Nagy mennyiségű szövetkező vadászrepülőgépet helyezett el egy ellenséges MIG-29 század. A három ász pilóta az Alpok felől közeledik az 1D szektorban. A küldetés önmagáért beszél.

War Update 4

1. 'Operation Wolf'

Egy új MIG 29-C századot fedeztek fel, ami határon keresztül *Nürnberg* felé halad. Tartóztatd fel ezeket az 5C szektorban és oszlasd szét a csapatot.

2. 'Avenger'

Egy sor vad szárazföldi űtközet kimerítette a NATO erőit a rájuk támadó két új tankcsapattal (Nézd meg a térképet!). Állítsd meg az ellenség támadását és semmisítsd meg legalább tíz tankot.

3. 'Operation Thunderbolt'

Semmisítsd meg a 7H szektorban levő vegyi üzemet és a két raktározótárlényt.

4. 'Operation Bear'

Támadd meg a 2H szektorban levő fegyvergyárat, elkerülve a közelében elhelyezett SAM hálózatot.

5. 'Express'

Tehervonatok érkeznek óránként északról az ellenség fővárosába és a frontra. Semmisítsd meg a vasútvonalat és a 4H szektorban a vonatokat.

6. 'Untouchables'

Egy ellenséges *Flanker* század különböző raktárat semmisített meg a front közelében és a 7A szektorban levő nemzetközi repülőtérhez közeledik. Támadd meg és semmisítsd meg a csapatot.

War Update 5

1. 'Venus'

A Vörös Hadsereg második légierője megerősítette a meggyengült első hadsereget és a háború eddig látott legnagyobb támadását indította el, hat vadászrepülőgépszázaddal pusztítva a NATO szárazföldi egységeit. Biztosíts légi védelmet *Huttgart*nak a 7B szektor közelében három közeledő MIG ellen.

2. 'Venus 2'

Biztosíts légi védelmet a *Nürnberg* melletti gyáregyüttesnek a három MIG század fenyegetése ellen a 4B szektorban.

3. 'Counter'

Biztosíts légi védelmet a második amerikai tanktizednek és semmisítsd meg az ellenséges tankokat (Nézd meg a térképet!).

4. 'Backache'

Indíts támadást az ellenség utolsó hídja ellen a 7B szektorban, hogy megakadályozd az ellenség visszavonulását.

5. 'Trax'

A 8H szektorban levő tankgyár az elsődleges célpont. Semmisítsd meg a fő épületet.

6. 'Flame'

A 8E szektorban a templom és a kórház mellett kényelmesen elhelyezkedő óriási raktár biztosítja a Varsói Szerződés csapatainak az üzemanyagot. Semmisítsd meg egy tartályt és menj haza.

War Update 6

1. 'Burst'

Ez az eddigi legnehezebb küldetés: semmisítsd meg a nemzetközi kifutópálya középső sávját a 6H szektorban és támadd meg az ellenséges gépeket. Kerüld el a bázistól nyugatra levő, sűrűn elhelyezkedő SAM rakétakilövőket.

2. 'Mercury'

Egy vadászrepülőkből álló 'rag-tag' alakzat közeledik a határ felett a bázisod felé. A hírszerzők szerint valószínűleg cirkálórakétákat szállítanak. Semmisítsd meg az ellenséges objektumokat ezen a területen.

3. 'Man Hunt'

A két hadsereg maradéka összecsapásra készül (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg az ellenséges objektumokat ezen a területen.

4. 'On-Line'

Célpontod az ellenséges fővárostól dél-keletre levő nukleáris erőmű. Semmisítsd meg a hűtőtoronyokat és a fő épületet, elkerülve a reaktort. Ez teljes elsőtétülést fog okozni az ellenségnek a 7H szektorban.

5. 'Saturn'

Egy új tankokat szállító vonatot fedezett fel a műhold a 7H szektorban. Akadályozd meg, hogy a tankok elérjenek a harcra.

6. 'Mars'

A 8H szektorban egy erősen védett repülőgépgyár mindaddig sértetlen maradt, és nagy mennyiségű gépet állít elő az ellenség számára. Semmisítsd meg a fő épületet.

War Update 7

1. 'Savior'

2. 'Retaliator'

3. 'Hour Glass'

Ezek a küldetések mind titkosak, hogy megvédjék a háború eredményét.

Végül segítségképpen a billentyűzetkiosztás (PC):

- '+'/'-' — Sebesség növelése/csökkentése
- 'ENTER/SPACE' — Fegyver kiválasztása/kilövés
- '1' — Radarkijelző átállítása
- '2' — Középső monitor átállítása
- '3' — Jobb oldali monitor átállítása
- 'A' — Automata pilóta ki/be
- 'B' — Fék ki/be
- 'C' — Chaff — radarzavaró kiengedése
- 'D' — Grafika részletességének szabályozása
- 'E' — ECM (Radarzavaró) ki/be
- 'F' — Szárnyfék ki/be
- 'G' — Sebesség átváltása
- 'H' — Célkereszt ki/be
- 'I' — Célkereszt színe (fekete/fehér)
- 'L' — Gép vízszintesbe állítása
- 'M' — Monitorok ki/be
- 'P' — Pause
- 'Q' — Zajok ki/be
- 'S' — Lopakodó üzemmód ki/be
- 'T' — Célpont kiválasztása (Ha több van)
- 'V' — Flare — Az infravörös lövedéket eltéríti
- 'X' — Rögzített célpont törlése
- 'F1' — Belső nézet: Előre, műszerfalal együtt
- 'F2' — Belső nézet: Hátra
- 'F3' — Belső nézet: Balra
- 'F4' — Belső nézet: Jobbra
- 'F5' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül
- 'F6' — Külső nézet: Gép mögül
- 'F7' — Külső nézet: Észak felé
- 'F8' — Külső nézet: Dél felé
- 'F9' — Külső nézet: 80000 láb magasan levő műholdról
- 'F10' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül
- 'F11' — Belső nézet: Hátra
- 'F12' — Külső nézet: Lövedék követése
- 'SHIFT + F1-F10' — Fegyver kiválasztása

• DINO

SKYFOX 2. (C64, Amiga, PC)



Mint minden program, ez is az elején kezdődik. Ha a csodás főcímet végignéztük (mert végig kell néznünk), akkor kis töltötés után megjelenik a főmenü. Alul találjuk a nehézségi fokozatokat, ami jelen esetben a legkönnyebb. A számunkra megfelelő küldetés kiválasztása után (vagy előtt) vessük magunkat az opciók közé.

Play: Hát erre még nem sikerült rájónnom.

Describe: A kiválasztott misszióról gagyog valamit.

Level: Nehézségi fokozat beállítása

Specs: Az űrrepülő nézeti képei.

Miután mindenki kiválasztotta magának a megfelelő dolgokat, próbálja meg elindítani a játékot (**A kutyám azt ugatja — Play**). Nézzük a küldetéseket!

Xenomorph Uprising — már az első küldetésben borsot akarnak törni az orrnak alá hőnszeretett ellenségeink, szóval meg kéne nekik mutatni a **Exit-et (Kill all)**, valamint a származási helyüket is, azaz a **Zebra** szektort.

Incoming — Felfedezett ellenséges rakéták a bázisunk felé tartanak. Meg kellene őket semmisíteni a kedves feladólal együtt.

Intruder Alert — Az ellenség ugyancsak meglátogat minket. Természetesen a maguk alatt lévő feletteseink roppant módon tudnák értékelni, az eltávolításuknak (az élők sorából).

Guardium — Két sérült gépet kell kisérgetnünk a (zürös) úrnő át, hogy a **Havanna** bázison megpreparálják őket. Természetesen a társaság nem marad el. A megvéendő gépek kék színűek.

Gerilly Encounter — Az ellenség 'gyászmenetét' kell szétlőnünk, majd egy-két szemtelen támadót.

Diplomatic Immunity — El kell kisélni egy követ urat, hogy békét köthessen az ellenséggel. Ha esetleg ez csapda, akkor meg kell védenünk. Általában (mindig) csapda.

War — Csupán szét kell lönnünk egy pár mitugrást. (**Látom, Te nem a legfelső fokozattal játszol — CoVboy**)

Spy versus (nem spy, hanem) Xenomorphs — Utazgatás és űrben, ellenséges bázisok átalakítása rózsává, önmegsemmisítés, mi kell még?

Xenomorph fuggerhant — Az előzőhöz hasonló, csak itt már több, erősebb bázis és csapat ellen kell megküzdenünk (Itt már nem is kell self-kinyírás, megteszik ezt helyettünk is)

The Boondock expedition — Meg kell keresnünk az elveszettnek hitt *Boondock* bázist.

A roppant izgalmas küldetések után talán ideje egy pillantást vetni magára a játékra is. A műszerfalon talán megtalál mindenki mindent, ha nem, akkor íme egy tájleírás: középen van a radar (a legnagyobb kijelző), ettől jobbra fentről lefelé az energia, pajzs, sérülés kijelzői. Az alsó sor az üzenetsor. Balra többek között az aktuális objektum, autopilot stb kijelzői vannak.

A kezelés:

'F1' — A radar helyén célzókészülék. Többszöri megnyomásra két fajtát váltogat.

'F3' — Legnagyobb területet átfogó radar.

'F5' — Közép radar

'F7' — Legrészletesebb radar

F-14 TOMCAT (C64, Amiga, PC)

Lenne egy kis hozzáfűzivalóm a CoV 5-béli **F-14 Tomcat** leíráshoz.

Ha karriert akarunk akkor az iskolagépet (**ENLIST**) kell választanunk. Itt gyakorolhatjuk a **Tomcat** irányítását, manőverezést, és a harcot.

Először a parancsnok parancsa szerint kell csinálnunk mindent, pl: 15 ezer láb nagyságig fel stb.

A másodiknál a parancsnok gépét kell követnünk úgy, hogy a 'hajszákereszt' mindig a fenekében legyen, így fogunk jó pontokat kapni, ha valamit túl szörnyűn csinálunk akkor ismételni kell. Egyébként a nyilak segítenek a manővernél, a joyt mindig arra húzzuk, amerre a nyíl mutat.

Ez után kapunk egy pontozást és ha rossz pontot kapunk elküldenek minket a jó bűdös... En eddig még mindig elrontottam a manőverezést.

A képernyő felső része az ablak, alsó részén a műszereket láthatjuk. A felső ablak közepén található a hajszákereszt, az

'Space' — Előre bomba (nagyobb tárgyak elpusztításához)
'Return' — Változtatja a kijelölt objektumot a közepes radar befogási területén. Ez azért jó, mert így az U.F.O.-ból F.O. lesz.

'0-9' — Sebesség

'O' — Autopilot beállítás

'A' — Autopilot bekapcsolása

'S' — Pajzs ki/be

'L' — A csotrogányunk koordinátái

'?' — Koordináták leközlésén

'P' — Pause

Ha egy küldetésnek vége van, akkor egy újabb menü vár a **Space King** (esetleg **Queen**)-re:

Play Again: Újra játszunk a küldetéssel.

Missions: Vissza a főmenübe.

Evaluation: A küldetés kiértékelése.

Alatta pedig a végkifejletnek megfelelő kép: ha megnyerük — ujjongó tömeg, ha meghalunk — a hajó romjai, ha csak megöltünk a feladat elől — na ezt már találjátok ki.

Ezennel end of the leírás end (azaz: and) sok win-t kívánok.

● **Farkas Péter, Kecskemét**

ablak bal alsó részén a nyilak a manőverezésnél segítenek. Azt mutatják, hogy éppen merre húzzuk a joyt.

A műszer panel bal felső részén látható a horizontszint, alatta a gázkar, mellette az üzemanyagszint kijelzője. Középen látható a radarképernyő, ettől jobbra négy műszer, kettő-kettő egymás felett. A bal felső a sebességmérő, a jobb felső azt mutatja meg, hogy mennyire távolodunk el a horizonttól, a bal alsó azt, hogy hány ezer láb magasan vagyunk, a jobb alsó pedig azt, hogy hány fokon vagyunk.

Végül a képernyő legalsó részén kapjuk az üzeneteket.

Bilentyűk (C64):

'+' — tolóerő fel;

'-' — tolóerő le;

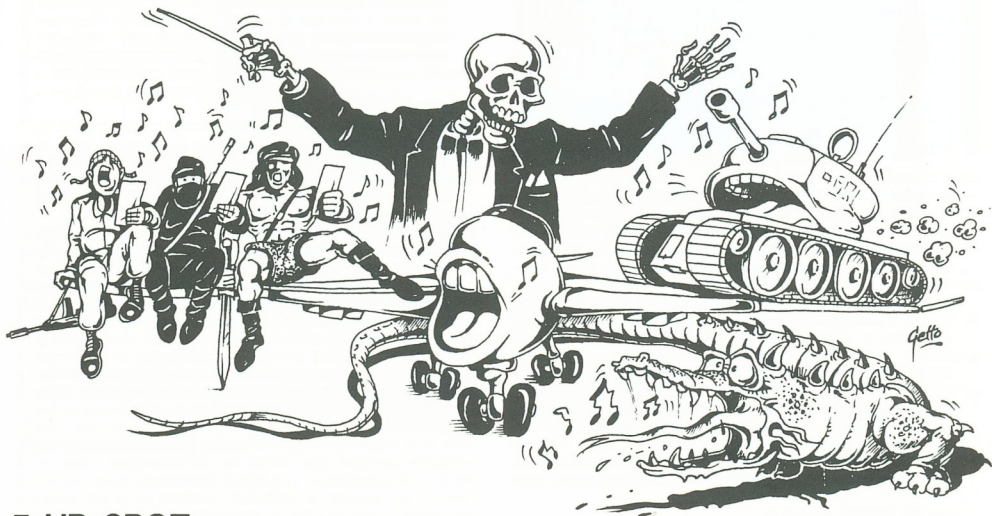
'=' — szembe áll a gép a leszállópályával;

'RETURN' — automata leszállás;

Nos ennyit tudtam hirtelen összehozni kiegészítésképpen.

● **Bodnár János, Debrecen**

Tökös Mákos



7 UP SPOT (C64, Amiga)

A játék betöltése után megtudhatjuk, hogy 1990-ben készült a **Virgin** és a **Mastertronic** gondozásában. Mint ahogy már említettem ez egy izig-véríg logikai-táblás játék. Ez azt jelenti, hogy féltre lehet tenni az autofire-ral rendelkező joystick-ot, mert ebben a játékban nem fog gyarapodni a karizmunk. Az intro megtekintése után egy hárompontos menüt kapunk:

Options:

Ebben a menüpontban rejlik a játék legnagyobb értéke, hiszen akár négy személy is játszhatja a játékot egy időben. Itt tehát beállíthatjuk a játékosok számát, s hogy Port 1-ről, vagy Port 2-ről játsszon-e az illető, valamint a **Timer**-re clickelve a személy gondolkodási idejét. Ha az egyik ellenfél maga a gép, akkor állíthatunk az erősségén is. Középen láthatunk egy **No Clock** feliratot, amire ha ráclickelünk, beállíthatjuk, hogy egy játszma mennyi ideig tartson.

Start game:

E pont választása után töltődik maga a játék. A játszma egy 7x7-es táblán zajlik. A négy sarokban vannak a kezdő korongok, melyekkel léphetünk először. A korongra ráclickelve három lehetőségünk van:

1. Ha újra ráclickelünk választhatunk egy másik korongot.
2. Kijelölünk egy szabad négyzetet közvetlenül a korong mellett. Ilyenkor a korongunk mellett közvetlenül megjelenik egy másik.
3. Kijelölünk egy szabad négyzetet 1 négyzetnyi távolságban egyenesen, átlósan, vagy akár lóugrásban. Ekkor a korongunk eltűnik, s a kijelölt helyen fog megjelenni.

A játékosok egymás után lépnek mindaddig, amíg a tábla be nem telik, vagy amíg az idő le nem telik. Az nyer, akinek több korongja van a végén.

A játék lényege:

Lépésünk után az általunk irányított korong mellett közvetlenül álló, de az ellenfél által irányított korong színe átváltozik a miénkire!!!

A játék közben kapunk néha **Bonus** is, de még nem jöttem rá, hogy minek a függvényében. A játék végén betöltődik egy nyelvet nyújtogató korong, valamint a főmenü.

Edit Board:

Itt átszerkeszthetjük a táblát három pont segítségével. A **Sym** választása után egyenként színezhethetünk át négyzeteket a táblán. A fehérre színezett négyzetre a játék során nem helyezhetünk korongot!

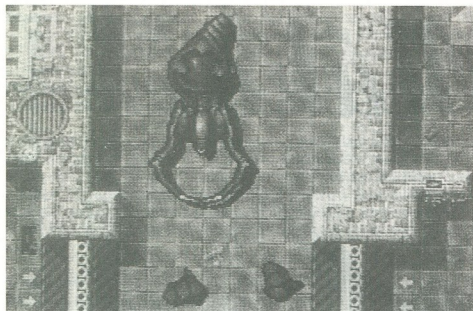
Ha **Shake**-t választunk, akkor a gép által generált pályák közül válogathatunk.

Az **Undo** letörli a táblát üresre.

A játék grafikája jó, a zenéje egy kicsit idegesítő. Mindent összevetve csak pozitívat tudok mondani róla. Sajnos a magánosoknak nem a legjobb hír, hogy a játék egy teljes lemezoldalt elfoglal. Egyébként remélem másoknak is sok örömet okozott már. Szerintem nem csak a **7 up** itálról mondható el, hanem a **SPOT**-ról is, hogy *It's cool...*

• Tóth Illés, Budapest

ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Amiga, PC)



LEVEL 1.

Megtalálni a liftet, ami az észak-nyugati részen van

LEVEL 2.

Szétlőni a négy kupolát (**POWER DOMES**); alakjuk: nyolcszögű fal, belsejében a kerek kupolával; ha végeztünk, vissza a lifthez 60 másodperc alatt.

LEVEL 3.

Szétlőni (bezárni) a tűzajtókat (**FIRE DOORS**), ezután vissza a lifthez 40 mp. alatt. A számítógép a délnyugati részen van.

LEVEL 4.

Megtalálni liftet, ami a déli rész közepénél van.

LEVEL 5.

Kinyitni a nagy szörnyet, ami a keleti rész közepénél lévő nagy teremben van, majd 90 mp. alatt vissza a lifthez.

LEVEL 6.

Eljutni a másik lifting (délekeleti sarok). Egy életet szerezhetünk a nyugati fal közepénél lévő egyik teremben. A liftre

lépés előtt meg kell érinteni a szomszéd szobában lévő mosolygó fejet, ezután még 5 mp-ünk van, hogy elérjük a liftet. Általában ez nem szokott nekem sikerülni...

LEVEL 7.

Cél: megölni a szörnykirálynőt, aki az északi rész közepénél lévő nagy teremben tartózkodik. Egy élet található a pálya közepénél és még egy az északnyugati részen, egy pedig a szörny bejárata előtt. A menekülésre 99 másodperc áll rendelkezésre. A lift a szörny termétől kissé nyugatra lévő egyik szobában van, tehát még egyszer meg kell tenni a szörnyhöz vezető utat (nem árt megjegyezni az útvonalat) és az első alkalommal beugrani a csatornába, majd a másik oldalon ki. A szörny megölése előtt ne mászkáljunk itt, mert nem tudunk visszajutni!

A gép szokott adni kódokat is:

LEVEL 2.: XXDFA

LEVEL 4.: RTHAA

LEVEL 6.: LAEEA

LEVEL 8.: UYTTA

A kódokat a következő módon vihetjük be a gépbe:

1. Lépjünk be egy számítógépbe;
2. Válasszunk ki az opciók közül egyet (a radar például megfelel);
3. Most gépeljük be a kódot, ha mindent jól csináltunk, egy kellemes hangot fogunk hallani;
4. Nincs más dolgunk, mint kilépni (abort), és máris töltődik az adott szint.

Persze nem árt, ha beszerzünk már kulcsot és tárat a kód beírása előtt, ugyanis annyi lesz nálunk az új szinten, ahányat átviszünk.

● Koós Miklós, Balatonvilágos

ARCHON II. (C64, Amiga)

Eme játékot az **Electronic Arts** fedőnevű egyének hozták létre, hogy megörvendeztesék a CoV-ot! (hát nem nagyon sikerült!) A grafika nem a legjobb, a 'zenéről' ne is beszéljünk. Jaj! A neve: **Archon II.** Valószínűleg már mindenkinek meg van (1983), de azért nagyon jó. Tehát:

A játékban két vár háborúzik, amelyekben varázslók vannak. A várakat körülveszik különböző 'övezetek' föld, víz, levegő, tűz. A joy segítségével egy kis keretet irányíthatunk, ezzel választhatjuk ki a szimpatikus varázslókat. Vigyáz rá és nyomsz meg a 'tűz' gombot. Ekkor, ha elvisszük valahová a keretet, akkor oda teleportál a varázsló. Ha megegyezik megnyomjuk, akkor a joy fel-le mozgásával válogathatunk a varázslások között.

- Heal:** egy lefáradt szellemet lehet vele meggyógyítani,
- Imprison:** az ellenség egy szellemét bebörtönözhetjük,
- Release:** a sajátunkat kiszabadíthatjuk,
- Weakens:** gyengíthetünk egy szellemet,
- Banish:** elűzhetjük (megsemmisítjük),
- Apocalypse:** várháború,
- Cease Conjuring:** kilépés ebből a menüből
- Summon:** szellemidézés

Summon: a Chaos idézhet:

- Behemoth
- Siren
- Ifrit
- Firebird
- Juggernaut (demon)

- Wraith (demon)
- Gorgon (demon)
- Chimera (demon)

A másik pedig:

- Gigant
- Kraken
- Thunderbird
- Salamander
- (a Demon-ok ugyanazok),

Ha kiválasztottuk a megfelelőt, akkor helyezük el. Varázslót nem lehet rögtön megtámadni vele, csak szellemet, és csak oda tehetjük (tűzgomb), ahonnan varázsoltuk (Pl. ha tűzről varázsoltunk egy gorgon-t, akkor csak tűzre tehetjük!)

A harc úgy folyik, hogy a kívánt (szellem, varázsló) 'harcost' rávisszük az ellenség szellemére, varázslójára. Ami tud lőni, annak irányíthatjuk a lövedékét, csak tartsuk lenyomva a 'tűz' gombot, és kilődünk vele egy kicsit. A képernyő szélén (ha kevés az energia) megjelenik egy csík és egy vonal. Ahogy a varázslatok között válogatunk, mutatja, hogy mennyi energia kell hozzá, és ha a csíkon belül van, akkor O.K. A játéknak a várháborúval vethetünk véget, de ez úgyis eljön, ha valakinek elfogyott a varázslója. Vigyázat! harc közben a szellemek beakadhatnak! A gép ellen ne álljunk ki! (felesleges!) Na, ennyi! Biztos mindenkinek megvan, de kevesen tudnak vele igazán játszani.

● Zobolyák Péter (Petods), Tiszafüred

ARK PANDORA (C64)

A játék a mászkálósok közé tartozik, de meg van toldva egy ikon-vezérléssel. Jelentésük egyértelmű, nem magyarázom, de azért egy-két jótanács a játékhoz. A GAME elején hagyjuk demozni a gépet, rögtön megértjük az irányítást. Ha a zöld nyílak pirosra változnak a jelzett képernyőn egy emberi ellen-ség tűnt fel. Lehetőleg mindig várjuk meg, mi tovább halad, csak akkor menjünk át. Most pedig egy kis segítség a játék végigviteléhez: Ha a szemetes ikonra clickelünk (RESTORE): a program megkérdi, hogy biztosak vagyunk-e benne, választjunk **No**-val (N). A helyszínről eltűntek az ellenfelek!

A játék célja, hogy elmeneküljünk egy elátkozott világból. A földeket rablók, denevérek és egyéb rosszindulatú teremtmények népesítik be. Persze vannak jóval békésebb lények, ezek segítenek küldetésünk végrehajtásában.

A startnál vegyük fel a dobócsillagot (SHARP DISK) és használjuk. Menjünk addig keletre, míg egy kovacsműhely elé nem érünk (BLACK SMITH). A műhelyből vegyük fel a nagy baltát (LARGE AXE) és észak felé tartva jussunk el a fő-útra (MAIN ROAD).

Az egyik ház előtt fel tudunk venni egy hálót (FINE NET). Menjünk az erdőbe, NY felé tartva egy remete kunyhóháza bukkanunk (HERMIT SNACK). Mivel barátunk az erdőben él, nyilván hasznát venné a baltáknak, adjuk hát neki (álljunk mellé és tegyük le a tárgyat). Cserébe átadja a kését (SHARP KNIFE), talán eddig ezzel vágta a fát? Észak felé egy rozoga pajta található, a háló segítségével elkapathatjuk a benne lévő hidászmenyétet. Menjünk a faházhoz (LOG CABIN), előtte egy vadász álldoág. Ha a háló nálunk van, vehemensen érdeklődik iránta. Ha annyira érdekl, adjuk neki! Hálaia nem marad el, egy hajfőkart ad cserébe (WOODEN HANDLE). Keresessük fel szorult helyzetű barátunkat a vesztőhelyen (GALLOWES). Talán már megúnta lógáztatást, vágjuk el a kötelet, s mert megmentettük az étetet, egy ragyogó amulettel ajándékozz meg (SHINING AMULET). Látogassunk el a boszorkány házához (WITCH HOUSE). A mágya tudora talán hasznát venné az amulettünknek, adjuk hát neki. Tetszik neki

a dolog, mert egy sást kapunk érte (TRAIDED EAGLE). Mivel egy kiváló képességű menyéttel rendelkezünk, ideje lenne kamatoztatni tudását. Ezt a JAILER nevű helyszínen tehetjük meg. A menyétet használva hozzáférhetünk a börtönkulcshoz (PRISON KEY), a menyétre a továbbiakban nem lesz szükségünk, tehát hagyjuk itt. A rutinosabb játékosok már tudhatják, hogy hol használhatják a hajfőkart. Észak felé található egy kút (WELL), megtekerve a hengert meglepetésünkre egy STUNNED BALL nevű fegyvert húzunk fel. A tekerőt is lerakhatjuk, mert csak a helyet foglalja. Ezután menjünk a templomhoz (CHURCH) és vegyük fel keresztet (CRUCIFIX). Induljunk a délre fekvő másik templomhoz, előtte egy dűnös fő-pap járálk. Vágjuk hozzá a keresztet, a papnak nyomavesszét, de a ruháját íthagyta. Természetesen hozzuk magunkkal, próbáljunk eljutni a STARLOCK-hoz. Ha szerencsénk van, lesz időnk kinyírni a WUNNED BALL-lal.

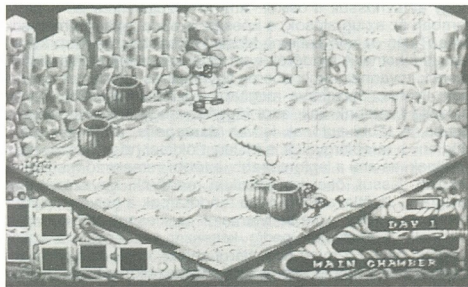
Miután vége, menjünk tovább keletre, a második képernyőn a program figyelmeztet, hogy nem tudunk tovább menni. A keleti blokkot egy ór érzi, vegyük fel a pap ruháját, így nem ismer fel, nyugodtan átmenhetünk. A börtönbene találjuk magunkat, járjuk végig, északkeletre egy könyörgő rabot látunk. A szabadságáért egy jótanácsot ígér, szabadításuk a börtönkulccsal — Nézz be a könyvtárba — hadarja, és eltűnik. Na ezzel sokra megyünk.

Tegyük azt, amit mondott (LIBRARY).

Belépve nem tapasztalunk semmi különösöt, a rengeteg könyvön kívül nincs semmi érdekes. Talán a madár segít, röptessük fel a tűzgömbbal, szerencsénk van, a legfelső polcra lehoz egy térképet (MAP SCROLL). A térkép segítségével végre léphetünk, menjünk el a kikötőbe (PORT). Kivevünk egy csónakkal a tengerre, majd egy hajó megment bennünket. HAPPY END! Megyentünk a játékok! Bár a játék az egyik véget, ugyanis túl könnyű, de legalább nem fogunk beőrülni, mint egy némelyik játéknál. Összességében azért el lehet vele szórakozni, tehát jó szórakozást mindenkinek.

• Gazda Zoltán, Kaposvár

CADAVER — DATA DISC (Amiga, PC)



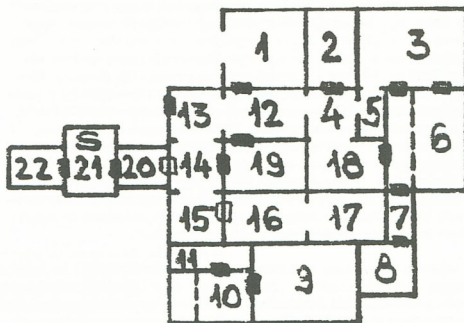
Leó a tavalyi Évkönyvben ott rontotta el, hogy az 1-es szobában nem ivott a korsóból (sőtétebb színe van a többinél) ebben egy kulcs van. A 2-es szobában rakjunk a tárgyakból utat a katedrálisra az ajtóig, utána nyissuk ki a ládát. Kapunk egy AVAKEN-gömböt. Most vizsgáljuk meg a szőnyeget, és húzzuk meg a háta mögött lévő kart, majd szaladjunk a saját magunk készített úton az ajtó felé (a földre ne lépünk, mert fogy az energiánk). Ekkor három gyémánt lepottyann elénk, ezt vegyük fel és a katedrálisra állva rakjuk le őket, ezért kapunk egy REVEAL-gömböt, álljunk ismét a katedrálisra és a kapcsoló felé dobjuk el a REVEAL-gömböt. Ezért kapunk egy varázspálcát, a neve LOCK DOOR. Erre

varázsoljunk egy REVERSÉT (scroll) és a pálcá UNLOCK DOOR-rá alakul. Lőjünk egyet a lenti ajtó felé és már szabad az út. Menjünk a hármas szobába és az AVAKEN-gömböt, dobjuk a szem felé erre kinyílik az egyik ajtó. Az itt található kapcsolót ne húzzuk meg, mert kijön a szörny. Építsünk kupacot, hogy a rácson át tudjunk ugrani. A ládára egy DISPEL TRAP-ot varázsoljunk (scroll) és nyissuk ki a ládát. Egy AVAKEN-gömböt kaptunk, ezt a szem felé fordulva dobjuk el, kinyílik a 7-es szobába vezető ajtó. Itt húzzuk meg a kapcsolót, erre a lift elindul, ugorjunk rá, utána pedig a kiálló farúdra. Várjuk meg, míg a lift visszajön és megáll egy pillanatra a kapcsolónál, ekkor gyorsan ugorjunk rá és húzzuk meg a kapcsolót, most már a fenti ajtón is be tudunk menni. A 17-es szobába kerülünk, a platóra, innen menjünk át a 18-asba. Álljunk a plató végére és dobáljunk tárgyakat a rács közelébe, most pedig szaladjunk és ugorjunk a kupacra, onnan a rácsra és a túloldalra. Itt egy kulcs és egy IMMORTAL-potion. Most menjünk vissza a 7-es szobába (ha kevés az energiánk, a 13-as szobában van STAMINATION-potion). Itt igyuk meg az IMMORTAL-potiont és tegyük a kulcsot a zárba. Ájtutottunk a 8-as szobába. Innen menjünk a 9-esbe és az ajtó alá, toljuk az emeletes hordót most már a kart meghúzva nem bír az ajtó lecsukódni a hordótól. A 10-es szobában végigazunk, a kart NEII! húzzuk meg, mert a rács feltörlődik. Építsünk a tárgyakból akkora kupacot, hogy be bírjunk ugrani a rács mögé. Ha kész, menjünk vissza és szedjük össze pár tárgyat, mert szükségünk lesz rá. Ha kész, ugorjunk a rács mögé, itt nagyon ügyesnek kell lennünk, mert nagyon kicsi a hely. (De a kulcsot ki kell hozni

innen.) Rakjuk a zárba és már mehetünk is a 11-es szobába. A gyémánthoz érve **POTIONOK** esnek le az égből, gyorsan vegyük fel őket, mert eltűnnek. Vegyük fel a gyémántot és spuri vissza. **VIGYÁZZUNK!** a 8-as szobánál igyunk egy **IMMORTAL**-potiont, ha nem akarunk meghalni (csak így juthatunk vissza a 7-es szobába. Menjünk a 16-os szobába és a fal mellé építkezünk tárgyainkból végül ugorjunk fel a platóra. (Vigyázzunk a forgó vasra.) Menjünk át a 19-es szobába, innen fel a lépcsőn.

Dobáljuk a gyémántokat a helyükre 6 darab van belőlük (nem mindegy, hogy melyik kőre dobjuk rá a gyémántot, mindegyiknek külön helye van, ha jó helyre dobjuk a gyémántot, egy kis zene jelzi és többször már nem tudjuk felvenni). Most igyunk a vérből (fent van a katedrálison). Ekkor kapunk egy ládat nyissuk ki, vegyük fel a cuccokat. Ekkor megmérgeződünk. Fussunk a 20-as szobába és húzzuk meg a kapcsolót (kulcs is kell). Most szaladjunk a 22-es szobába, itt van egy **CURE POISON**-potion, amit ha megiszunk meggyógyulunk, de pár másodperc múlva lezuhanunk a mélybe és **GAME OVER** — ennyire jöttem rá (sajna). Egyébként a játék elején is van egy **CURE POISON**-potion, amit nem árt meghagyni a végére, így mikor megmérgeződünk másodsorra (az elsőbe nem halunk bele), akkor igyunk meg a potiont és meggyógyulunk. Ekkor

lehet még próbálkozni, pl. a 15-ös szobában van egy gömb, amit a 14-es szobában a kőre felállva lerakjuk, valamit kiír, de olyan gyorsan, hogy nem lehet elolvasni...



HELP!!! Ha valaki tudja, hogy kell **SAVE**-elni, írja már meg a szerkesztőség címére.

• Cs. Kovács Roland, Kiskunhalas

CRAZY CARS III. (C64, Amiga, PC)

Meg kell hogy mondjam, a **TITUS** eddig nem nagyon ontotta a 'jó' programokat, kivéve talán a **Blues Brothers**-t, ami elég jól sikerült. Az eddigi **Crazy Cars**-ok sem voltak valami nagy dobások, de a harmadik rész — szerintem — megint csak kellemes. Nem egy **Lotus II**, de a maga nemében szuper. Ami nagyon nem tetszik benne, az az intro, amit nem elég hogy felőrág tőlt a program, de még ocsmáry is. A játékban egy fiatal semmittevőként indulunk, aki utcai versenyeken akar meggazdagodni és első lenni. A térkép:

Drivers: Az eddigi összesített állást nézhetjük meg vele.

Shop: Itt vehetünk mindenféle extrát a kocsira.

CB: Ha rendőr van a közelben, azonnal elkezd villogni és pittyegni. Ilyenkor gyorsan lassítsunk le.

GUMI: Az esős valamint a jeges pályán nem csúszik annyira a kocsi. Mielőtt az említett pályákon indulunk mindenképpen vegyük meg.

Szerszámokészlet: Nő tölte a maximális sebesség és a Vehicle Class is.

Váltók: Mind a kettőtől nő a sebesség és a VC, csak az egyik automata, a másik pedig kézi váltó. Sajnos nem gyorsabb a kocsi a kézi váltóval, úgyhogy mindenképpen automatát vegyünk mert nem éri meg kilólni a kézzel és az automata nem sokkal drágább.

Turbo: Verseny közben 'return'-nel lehet aktiválni, mire pár másodpercig sugárhajtással suhanhatunk. Csak hosszú egyeneseknél használjuk!

Garage: Itt javíthatjuk ki a verseny közben szerzett koccanásokat. Értelme mondjuk nincs, mert a program nem enged el mielőtt nem tett volna be a garázsba, de hát jól mutat a menük között.

Buy Pass: Legkésebb az utolsó előtti pálya előtt vegyük meg, mert csak így tudunk bejutni a végső próbára. Háromszor próbálkozhatunk vele, ha nem sikerül, akkor vége.

Pályainfók: Az idő lehet **dry**-száraz, **Wet**-nedves és **icy**-jeges (havazik). A rendőrök lehetnek **possible**-lehetséges és

certain-gyakori (**none**-nincs). A pálya minősítése lehet **amateur**-kezdő, **average**-átlagos, **good**-haladó, **competent**-megfelelő, **excellent**-kitűnő és **top class**-csúcs.

A későbbi divíziókba tovább tudjuk tuningolni a gépet, sőt még cabrióvá is változtathatjuk a kocsit. Ha egy **division**-t végigcsinálunk (nem muszály minden pályát), akkor vegyük meg a **pass**-t (még az utolsó előtti pályán) és menjünk a fináléba. Itt egy kétsávos úton kell időre beérnünk a kamionok közt kacsázza. Három próbálkozásunk van. Ha sikerült, átkerülünk a következő divízióba és kimenthetjük az állást. Ez nagyon előnyös oldala a programnak, mert később a pályák mindig hosszabbak lesznek, és egy menet akár öt percig is eltarthat. A rendőröket később kicselezhetjük, addig is tartogassunk legalább egy turbót egy esetleges rendőrüldözésre, hogy elhúzhassuk a csíkot. Ami kifejezetten tetszett a programban az az ugratások, a hősés, a barlangok, és még sok más. Talán az eső eshetne kicsit gyorsabban és több kocsifajta is lehetne. A rendőrök nem csak kocsikkal üldöznek, kamerák is vannak, amik éberben figyelnek és mindenkit lefotóznak. Ilyenkor hazatérve megkapjuk a büntetésünket, tízezer dolcsigi fizetünk kell, attól függően hogy kapott el a lámpa. A többi atónak is van **damage**-ja, ók is ki tudnak dögleni, a tereptárgyakat is fel lehet öklélni hogy összevessza szállnak, és ami a legfontosabb, a többi versenyző magától is ütközik, lassul, őket is üldözik a rendőrök, így szoval él a program. Jó ötlet a különböző rendőrarok a helyes csajtól a mérges zsaruig, a versenytársaink is kiesnek vagy tönkremennek, a mazsolák pedig kacszáni kezdenek ha valaki megloki őket. Ez mind hozzájárul ahhoz, hogy az egyféle zene ellenére az ember újra és újra nekifeszüljön a hosszabbnál hosszabb és nehezebbnél nehezebb versenyeknek, hogy végül ő legyen a világbajnok, a champ.

• Király András, Sopron

ENCOUNTER (C64)

A játék címe ütközetet jelent (vagy nem, de propagálom az angol ismeretek terjesztését az újság révén, ameddig az alapfokú — még nincs meg! — nyelvizsgámból telik). A programot 1984-ben adta ki a **NOVAGEN** software. A játék egy file-s ('részes'), így kazettán is hozzáférhető. A játékek célja: életben kell maradni, és lőni a gonoszokat. 3D-szerű a grafika is.

Nézzük a kerettörténetet. A *Creatures of Violence* (Erőszak teremtményei, röviden: CoV) elfoglalták a szabad és békés világot. Mi vagyunk az utolsók, akik speciális E-szárnyú (**EWING**) Egyszemélyes gépünkkel Elpusztíthatjuk a CoV-ot és így újból a boldogság köszönt a világra. Úrhajónkhoz poke-ot a 1001/2 könyvben találunk (30430.0) bár ez nem

igazán fog működni. A címképernyőn a fő billentyűk: 'F5' nehézségi (3) fokozat (**NOVICE** a legkönnyebb), 'F7' a start; ide (a 'menü-höz) az 'F1' gombbal kerülhetünk vissza a játékból. Ha sokat várunk (kb. 50 sec.) elindul a **DEMO**, ami mindig ugyanaz. **START** után nézzük a játékképernyőt. Fölül van a pontunk. Utána a szint L (**level**), az itt lévő ellenségek E (**Enemy**) és a még meglévő pajzsok (népiesen: életék) S (**Shield**) száma. Középen a látótér, ez középen a célkereszt. Alul két oldalt a jelző lámpák, középen a radar van.

Az ellenségek: egy pályán **RND** (RANDOM: véletlen) módon adódik a számuk. Hogy mennyit kell kiirtani a következő szintért az az E után áll (10-19-ig). (Célszerű tehát felváltva nyomkodni az 'F7/F1'-et, amíg 10 nem lesz.) Kétfajta CoV van, mindegyik úgy néz ki, mint egy élére állított négyzet, de:

- A világosabb alján és tetején dudorok van. Kb. úgy mozog, mint mi, és löhet is. Jelenlétékor a középső lámpa világít, ha ló, akkor az alsó is. Néha visszaszámolászerű hangot hallat. (pik...pik...pik...), ilyenkor majd minden irányban löni fog (terít). Ha kilődj is, vigyázzunk, mert a posztumusz lövedék is végezhet velünk. (Illetve csökkentí pajzsaink számát.) Nem lehet útközni velük.

- A sötétebb jobb és bal oldalán nőtt dudor írtó gyors. Ha jön, a felső lámpa villog veszettül. Bár ez nem ló, közeledtekor célszerű hátramenetbe kapcsolni (**JOY** 2-t felénk húzni), ráféködni a tűzgombra és a radar alapján (is!) befogni, mielőtt ráragadna az orcánkra. Ekkor ugyanis megfexünk. Ez ritkábban jön, de ha akkor nekünk útközik az — 1 S (!).

A képernyőn még van(nak):

- **Fák** (v. hordók): ezek mögé elbújhatunk, bár ezt csak akkor érdemes, ha a másikat mandinerből akarjuk kilőni. A

FACE OFF HOCKEY (C64, Amiga, PC)

A főmenüben a következő lehetőségekben tehetjük próbára ügyességünket:

1. **League Play**
2. **Exhibition Game**
3. **Practice**
 - Shooting
 - Goaltending
 - Fighting

A gyakorlás részt majd később, most lássuk először az **Exhibition Game**-t.

Ha ezt a pontot választjuk, először csapatot kell választani magunknak a lehetséges 20 közül. A csapatok neve mellett 3 szám (egyelőre mind nulla) a nyert, veszett és döntetlen meccsek számát jelenti. Sajnos ezt az opciót csak ketten lehet játszani, de sebjaj! Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus korongbűvölőket, újabb menübe jutunk.

1. **Play Hockey** — az!
2. **Game Options** — talán ez is egyértelmű
3. **Coach...** (ez a ... a csapat neve) — edzői funkciók.

Lássuk először a legutolsót. Egy kis töltögetés után a csapat tagjait látjuk (F-támadó, D-védő, G-kapus). A két számoszlopban a G a lőtt gólok, az A a gólpaszok számát jelzi. Itt újabb 3 lehetőség közül választhatunk (csupa választás ez a játék):

1. **Looks OK...** — kilépés az adott menüből
2. **Modify Lines** — a pályára lépő sorok összeállítása
3. **Playbook** — taktika

Most lássuk először a 2. pontot. Itt a pályára lépő sorokat kell összeállítanunk külön-külön mindhárom harmadban. Ez nagyon fontos, mert ha egy játékost túl sokáig hagyunk a pályán, az előbb-utóbb fáradni kezd és pl.: kapus esetében egyetlen gólt sem lesz képes kivédeni. A rövidítések jelentése:

golyó(k) ugyanis visszapattan(nak) róla (a sajátunk ugyan nem öl meg). Jobb, ha a hátunk mögött nincs ilyen, ha egy olyan nyálgömb jönne.

- **Felhők** (a páratlan) és csillagok (a páros) pályákon(?). Aha.
- **Fekete lyuk:** ez akkor (és ott) jelenik meg, ha az utolsó CoV-ot is kilőtük a szinten. Ezen jutunk a következő bolygóra. Ha beléptünk (kb. az utolsó CoV halálának helyén) az +1S. Mint köztudott, az ilyenekben meteorok vannak, célszerű őket kikerülni (lőni nem lehet). Ha általában az —1S és előlőről az előző szint. Egy idő után kinyílik a fekete lyuk és átlephetünk erre a szintre. Ha esetleg nem lépünk ki, akkor mehetünk tovább valahová, de itt már olyan sebességgel jönnek a golyók, hogy a **TERMINATOR** reflexeivel sem tudnánk őket kikerülni.

Az irányítás: JOY port 2:

ELŐRE: előre

HÁTRA: hátra

Ha nincs előtűnk (mögöttünk 'fa', illetve nem vagyunk fekete lyukban (fékezni itt nem lehet).

FIRE: FIRE (tűz).

JOBBRA/BALRA: jobbra/balra forgás (fekete lyukban is)

A nehezebb szinteken (**EXPERT**) nemcsak könnyebben lönek a CoV-ok, de gyorsabb is a gfx. A CoVboy-ig még nem jutottam el.

Miért jó ez a progi: gyors 3D(?), színes gfx, 'félelmetes' hangok, szimulátor hatás. Vigyázzunk, ha a szint utolsó ellenfelét löjük, nehogy +színt posztumusz lövedéke, ugyanis kezd-7jük a szintet szinten előlről.

A továbbiakat a kedves olvasókra bízom.

• MIKI(-ng)

LW — balszélső

rW — jobbszélső

LD — balhátvéd

rD — jobbhatvéd

C — csatár

G — kapus

Kilépés a '<' gombbal.

Playbook: Itt a játékban alkalmazandó taktikákat állíthatjuk össze. A jobb alsó sarokban a következő játékban alkalmazandó taktikákat látjuk. Ezt 'Use this play'-jel bármeilyre kicserélhetjük. A 'Next Playbook page' lapoz a taktikák között; A 'Create New Play'-jel nekünk tetsző taktikát állíthatunk össze, az 'Edit...' -tel az adott taktikát szerkeszthetjük át.

Game Options:

2 — **Players:** Két játékos mód. Itt lehet beállítani, hogy egymás ellen játsszanak, vagy ketten együtt a gép ellen.

ShotCam: Gólhelyzet esetén mutassa-e a kaput a lövő játékos szemzőgömből (ez lehet begyakorolni 'practice shooting-nál' és 'practice goaltending-nél') és ha igen, akkor a játékos irányítsa a kaput, vagy a számítógép. (Egyébként a számítógép által irányított kapus átlagban minden 2. 3. gólt beenged.)

Minutes/Period: Hány perces legyen egy harmad (1/3 = ? min.).

Players/Team: Hány játékos legyen csapatonként

Rules: A szabályok betartásának mértéke, vagyis hogy a bíró milyen vétségek felett hunyjon szemet.

AUSSIE-ra állítva a bírót is fellökhetjük egy könnyed bodicsékkel, és verekedés esetében a vesztést állítják ki egy percre!

Computer Skill level: — Szerintem is!

Fights: Lehessen-e verekedni (lásd 'practice fighting')

Play Hockey-t választva indul a nagy meccs. Taktikát választani az '1-4' gombokkal lehet, cserélni pedig a 'space'-szel. (Ez játék közben nem nagyon ajánlott, mert játékosaink fittyet hánnyá arra, hogy az ellenfél teljes erejéből tör a kapunk felé, mind lennemek a pályáról.) Cserélni inkább a gölok utáni nagy eljénészkor, vagy a harmadok közötti szünetben ajánlott. A meccset bármikor megszakíthatjuk a '<- ' gombbal.

League Play: Itt is először csapatot kell választanunk (a gép megerősítést vár), majd be kell írunk menedzsernek nevé. Ezután egy újabb menüvel találkozunk (má' megint?) aminek néhány pontja ismerős az **Exhibition Game**-ből, úgyhogy csak az ismeretleneket írom le.

Make Trade Offer — Játékosokat cserélhetünk más csapatokkal. Először ki kell választanunk, hogy kit akarunk a saját csapatunkban tudni, majd azt, hogy kit adunk érte. Ha elfogadják ajánlatunkat, mindjárt meg is köttetik az üzlet.

More Players — Az 'ifiligából' hozhatunk fel néhány tagot.
Retire Players — Játékosok nyugdíjaztatása (nix értelem)
Edit Names/Stats — Megváltoztathatjuk a csapat, a játékosok, és a menedzser nevé, játékosok esetében változtathatunk még a számán (nem személyi számán) a pozícióján (csatár, hátvéd, vgy kapus legyen-e), a magasságán, súlyán és életkorán is (alacsonyabb és nehezebb játékost nehezebb felolnri).

Sell Franchise — Csapatunk eladása.

Ha mindennel megvagyunk, akár játszhatunk is... mégse. Itt egy ki tudja hányadik menübe botlunk (botlunk?! Pahl Majd' hasraesünk benne.) (Menü menü hátán.)

Select Season Structure:

- Intra division Games
- Inter division Games
- Divízió belüli és divíziók közti meccsek száma.
- Round 1 Games: 'NB1-es' meccsek száma
- Division title games
- Conference title games

FLASHBACK

(Amiga, PC, Nintendo, Megadrive)

A **Delphine**-nek és a **US. GOLD**-nak sikerült még a nagyszerű **Another World**-öt is túlszarnyalnia, mégpedig a **Flashback**-kel. A játék elején egy menüt kapunk, itt lehet az **options** menüben beállítani a nehézségi szintet (három van), a muzsikát, és a tűzgomb — változatokat. A **password**-nél a helyes pályakód beírása szükséges ahhoz, hogy ne az elején kezdjük. Emberünknek a joystickkal irányíthatjuk. Abba az irányba megy, amerre húzzuk, tűzgombbal kombinálva fut. Ilyenkor a botkormányt visszaállíthatjuk alappozícióba (a gomb továbbra is hagyjuk nyomva). Ebben az esetben emberünk automatikusan ugrik, ha lehet. Lemászás: tűz+le, felmászás: fel, rövid ugrás + fel, hosszú ugrás: futás közben fel. A tárgyait tűzgombbal vehetjük fel. Ha lemászásnál a tüzet nyomva tartjuk, emberünk fűggeszkedik. Itt a kart jobbra húzzuk és van alattunk olyan színt, amelynek vége ugyanott van, mint amelyiken lógunk, leugrik és tovább fűggeszkedik. Leguggolni úgy tudunk, hogy a kart lehúzzuk. Gurulni guggolásból tudunk, a kart harántirányba tolva. Fegyverrel a kezünkben ha lehúzzuk a kart, főhősünk leguggol. Ekkor csak a kívánt irányba kell elhúzni a kart, és gurulunk. Tüzélni állva és guggolva egyaránt lehet. Fegyverrel a kézben csak oldalazva lehet haladni, futni pedig nem. A 'SPACE'-szel vehetjük elő fegyverünket. Még annyit, hogy az ellenfél túl közel kerül, lövés helyett emberünk leúti.

A kezelősről: 'F1'-gyel kérhetjük le a nálunk lévő dolgok listáját. A kiválasztott tárgyat az 'F1' ismételt lenyomásával üzemeltethetjük be. A beképzett eszköz a képernyő jobb felső sarkában látható. 'Enter'-rel használhatjuk. Ennyit az irányításról, jöjjen a végigjártás.

GHL Championship games

Hány játékban dőljenek el a felsorolt címek
 Start Season — úgy értelem
 GM functions — lásd Coach functions, edzői feladatok
 Scores/Standings — a bajnokság állása
 Reset League — hogy ez mi lehet?...

Hát hirtelen ennyit sikerült összekaparni a **FACE OFF**-ról. Ja! még valami. A taktikák összeállításánál a pályra rajza alatt van egy nyíl. Ez a támadás irányát jelzi (a játékban harmadonként térfeicsere van) és mivel nem lehet változtatni, ha épp nem arra (tehát balra) támadunk, amerre a nyíl mutat, és az '1-4' gombok valamelyikkel taktikát választunk, az emberünk szívbaj nélkül megfordulnak, és nekállnak rohanni a saját kapunk felé, és amilyen mázlink van, még be is lövik a korongot. Ezt meg lehet előzni egy — a nyíliránnyal ellentétes irányú — taktika megszerkesztésével. (Csak azután nehogy összekeverjük őket). Mivel a pénznek nincs szerepe a játékban (gyakorlatilag multimégagigamiillomosok vagyunk) van egy kissé macerás mód a győzelem elérésére: Egyenként megvesszük az összes csapatot, létszámát lecsökkenthetjük a minimálisra, megbozseváljuk az egészet úgy, hogy a játékosok mind kapusok legyenek, továbbá 55 évesek, a lehető leggidzábbak, és minél magasabbak (ekkor könnyű őket kivenni, meg bodicsekkal felrigny). Ezután eladjuk a csapatot, majd ha játékra kerül a sor, beállítjuk, hogy csapatonként csak két ember játszhatson, a szabályokat ne figyeljék, és lehessen verekedni, azán rajta! Legalább 20:0-ás győzelmet el lehet így érni. Azért fontos, hogy az ellenfél játékosait átállítsuk kapusra, mert ezeknél a program nem veszi figyelembe az esetlegesen lőtt gölok számát. Egy játékos, ha minél több gölt lő, vagy gólpasszot adott, észrevehetően annál jobban játszik. (Lásd RPG típusú karakterfejlesztgetés) Egy 55 éves veterán már mégsem úgy játszik, min egy 17 éves játékos. Egyébként a számítógép nem csinál nagy ügyet egy játékos korából: tőle egy jól játszó csatár akár 97 éves koráig is a csapatban maradhat, nem küldi nyugdíjba. (Hallod CoVboy, még mindig elmehetsz jégkorongozónak!) (**F*ck off hockey — CoVboy**)

• Tarman Gábor, Veszprém

1. RÉSZ:

Induljunk el jobbra. A harmadik képernyőn van egy mutás és egy ajtó, ami nem működik rendesen. Menjünk vissza a kezdőképre, majd le. Vegyük fel a **HOLOCUBE**-t és használjuk. Főhősünk felismeri önmagát, majd a hologram elküld bennünket *lan-hoz*. Most már jó lesz az ajtó (mivel kivettük az érzékelőjéből a **HOLOCUBE**-t). Menjünk vissza az ajtóhoz, és intézzük el a mutánst. Ha sikerült, menjünk balra. Itt is van egy ellenfél, de szerencsére egy ajtó mögött. Tovább balra. Itt egy **PIERRE** (kő), vegyük fel. A fölöttünk lévő érzékelőbe ugorva kinyitjuk. Intézzük el a fickót, hullájából egy **PILE**-t szerezhetünk. A képernyő jobb alsó részén essünk le. Innen balra egy szakadék található, a szélén egy terminál áll. Ide kell a **PILE**, de előbb töltsük fel. Jobbra a tüzet és a villámok kikerülve jussunk el a liftig. A hívóba lépve lejjebb jön. Másszunk fel a visszatöltőhöz (**RECHARGE**). Itt tölthetjük fel a **PILE**-t és a **BOULIER**-ünket, mely a pajzsunk töltését jelzi. A pajzsot, ha lehet mindig töltsük fel. Balra tovább, lökjük le kötőzködőt. Fel. A jobb oldalon lévő érzékelőbe a liftet felküdhetjük, majd másszunk utána. Ezen a szinten a jobboldali viszont lehozha. Ha a liften állunk, és a tűzgombbal együtt feltoljuk a kart, a lift feljut, ha lehúzzuk, lemegy. Menjünk jobbra, itt egy sebesülteit akadunk össze. Beszélni úgy lehet valakivel, hogy megnyomjuk a tűzgombot amikor ott vagyunk. Az ürge egy teleportot emleget, hozzuk el neki. Először vissza kell mennünk a szakadékhoz és a most már működő **PILE**-al be kell kapcsolnunk a hidat. Fussunk balra, és fel a liftel. Ebben a szobában van egy lift, ami lejön ha belelépünk az érzékelőbe, de vissza is megy, amit kilépnék

belőle. A megoldás: bele kell hajtanunk a követ. Ehhez vegyük kézbe, majd nyomjuk meg a **RETURN**-t, így a lift lenn marad, és fel tudjuk róla venni a teleportot. Vigyünk el a sebesültnek, aki ad érte egy **ID**-kártyát. A követ ki is szedhetjük az érzékelőből, a teleportos helyszínen. Itt van egy másik lift is, ezzel menjünk le. Láthatunk egy **SAVE** feliratú kapcsolót, ezzel **RAM**-ba menthetjük a pillanatnyi állást. Ha most lefelé megyünk, láthatjuk hogy az egyik ajtó valami kártyát kér: nosza rakjuk bele. Még ne menjünk arra, hanem föl és jobbra, majd le. Itt két mutáns van. Ezeket ki lehet úgy cselezni, hogy fegyver nélkül lemásznunk és akkor vesszük csak elő, amikor már lent vagyunk. Így az egyik lelévi a másikat, mi pedig leléjük a testvérgyilkost. Tovább jobbra, itt a kapcsolóval ki lehet iktatni a tüzet. Jobbra taláunk két követ és száz creditet. Lőljük le a mutánst és vegyük fel a dolgokat. A következő képernyőn ismét gazdagabbak leszünk 50 credittel és egy **CLE**-vel (kulcs). Jobbra taláunk egy ellenfelet és 500 creditet. Gyilkolás után vegyük fel a pénzt, de vigyázzunk, hogy nehogy belelépjünk az érzékelőbe, mert bekapcsolja az előző pályán lévő tüzelőszerkezetet. Mehetünk vissza a kártyás ajtóhoz. Lejebb az előzőekben megismert módon dőlhetjük meg a két mutánst, csak most nekünk nem lesz semmi gondunk. Menjünk kétszer jobbra, beszéljünk az őreggel, aki elad nekünk egy **ANTI-G SYSTEM**-et. Adjuk oda neki a hitelkártyát. Megjelenik egy nyíl a szakadék felett, de aki akar, tölthet még egyet a jobbra lévő töltőállomáson, aki nem, az ugorjon bátran le. Következik a második rész...

2. RÉSZ:

Mostantól egy kicsit rövidebbre fogjuk. Induljunk el jobbra, lent taláunk egy **RECHARGE**-t, majd föl. Itt kell először alkalmazni az automata ugrást. A játék folyamán még többször lesz ilyen, nem írjuk le külön. Bára, fel, lőljük le az ellenfeleket, majd beszéljük *lan*-nal. Úljünk be a székbe, ahol sok minden kiderül. Ismételt kérdésésre *lan* elmondja, hogy juthatunk le a földre: részt kell vennünk a **DEATH TOWER SHOW**-n. Ad nekünk egy karpercet melyet pajzsaként használhatunk lövés ellen. Jobb le, miután végeztünk a mutánsal, vegyük fel a biztosítékot mellőle, és rakjuk be a fölöttünk lévő lifthívóba, majd hívjuk le azt. Menjünk vele fel, balra, beszéljünk a portással, aki ad nekünk egy térképet **NEW WASHINGTON**-ról. Le, szálljunk be a metróbá és szálljunk ki Amerikában. Háromszor fel, balra beszéd bárossal. Megtudhatjuk, hogy az irathamisító *Jack* jobbra található. Menjünk oda, beszéljünk vele is. 1500 creditért csinál nekünk hamis iratokat. Megkérdezzük, hogy tegyünk szert ekkora összegre: a válasz: munkával. Ehhez el kell mennünk Európába, a **JOB CENTER**-be. Miután kiszálltunk a metróból, menjünk fel ameddig tudunk, azután kétszer balra, és beszéljünk a titkár-nóval. Ahhoz, hogy munkát tudjunk vállalni, kell egy munkavállalási engedélyre (**CARTE DE TRAVAIL**, vagy miarfan), amit Afrikában szerezhetünk meg. Menjünk oda, kétszer fel balra. Beszéd a földszinten lévő nővel, fel, beszéd az emeleti ügyintézővel, majd a kormányzóval is, aki elkéri az **ID**-kártyánkat. Adjuk oda neki és már is megvan az engedély. Vissza Európába, a titkárno utáni szobába megtekinthetjük a legközelebbi munkánkat, ami jelen esetben egy csomag elszállítása az Ázsiái **TITAN TRAVEL**-től az Afrikához. A munkavállalási engedélyt a terminálba helyezve a munka a miénk. Ha elvegeztük, vissza ugyanide, és nézzük meg a következő küldetését, majd váljaljuk el. Most egy **V.I.P.**-t kell elkísérnünk a mutánsoktól hamisgő Afrika **AREA 02**-ben. Minden liftet fel kell neki vinni, mert nem olyan sportos mint mi. Az itt található fejmagasságban lebegő elektronikus gömböket csak álva tudjuk kilőni. Ha elvezettük a szektor végébe, és nincs előlőve a pisztoly, visszateleportálódunk a terminálszobába, ahol a legújabb küldetés vár. Itt két elszabadult kiborgot kell megsemmisítenünk. Ehhez kapunk egy fényképet a robotról, amit mutassunk meg az odakint sétáló őrnök. Ő elmondja, hogy érdeklődjünk a bárban (Amerika). Itt beszéljünk az iszogató emberrel, majd menjünk vissza az **AREA 01**-szintjére, és beszéljünk a rendőrrrel. Vissza a bárba és tovább. Itt meg kell védenünk az előbb faggatott embert, egy

mutánstól. Beszéljünk vele megint és ismét le az **AREA 01**-hez, és lőljük le a rendőrt. Vegyük fel a **CLE**-t, és menjünk vissza a bár utáni szobába, majd nyissuk meg a lejáratot. Odalenn már csak ki kell itanunk a két kiborgot, és megint visszateleportálódunk. A következő az lesz, hogy egy reaktor-számítógépet helyrehozzunk, bizonyos idő alatt. Ez az idő mintegy két perc, rendezes mérve. Kapunk egy mágneskártya-szerűséget, amit be kell helyeznünk a terminálba. Álljunk a teleport alá, és a reaktorban jelenünk meg. Itt csak egy út van és rengeteg akadály. Ezeket leküzdve a reaktor jobb oldalába rakjuk a kártyát és a küldetés teljesítve. És jön az utolsó, amikor az a feladatunk, hogy az **AREA 03**-at megtisztítsuk a megszálló mutánsoktól. Ez elég nehéz feladat, robbanó bombák, és mindenfélék állják utunkat. A végén a teleport megint visszavisz, és — immár a megfelelő kredittel rendelkezve — visszünk *Jack*-nek, akitől megkapjuk a hamis papírokat.

3. RÉSZ:

A **DEATH TOWER SHOW** egy több szintes torony, ami körbe-körbe megy, és robotok meg bombák állják utunkat. Az ajtókat kinyitva haladunk az utolsó szint felé, közöttük lifttel közeledve. Ez nem olyan nehéz, ezért nem foglalkozunk vele részletesen...

4. RÉSZ:

Menjünk le a lifttel, és beszéljünk a nővel, aki elkéri tőlünk a papírokat. Adjuk oda neki a hamis **ID**-kártyát, mire kinyílik az ajtó. A következő képernyőn álljunk fel a liftre és indítsuk el. Miközben felfelé megy, vegyük elő a pisztolyt és lőljük le a rendőrt. Tovább balra, itt is gyilkolunk, majd le. Miután elintéztük a kis elektromos gömböt és a harmadik rendőrt, menjünk az eggyel felettünk lévő szintre. Itt taláunk egy **RECHARGE**-t. Utána vissza majd jobbra. Itt tovább jobbra. Lőljük le a jól ismert párosítást — egy gömb és egy rendőr — majd tovább. Hívjuk a taxit és szálljunk be. Miután kiszálltunk a taxiból, menthetünk egyet. Másszunk fel a második palotrra, és futásból ugorjunk a végéből. Ha jól csináltuk, elkappuk a következő helyszínen lévő szint szelét. Ez megint el kell játszsanunk. Ha sikerült vegyük elő a fegyvert és lőljük szét az üvegajtót. Menjünk be, hívjuk fel a liftet és menjünk le vele. Lőljük szét az androidot és másszunk fel a háttérnek tűnő csillárra. Ugorjunk át balra, vegyük fel a **CLE**-t, és menjünk jobbra. A következő képernyőn ismét küzdenünk kell, azután mehetünk. Látjuk, hogy ide kell a **CLE**. Nyissuk ki az ajtót, de még ne menjünk át rajta a tűz miatt. Fel a lifttel, majd guggoljunk le és így guruljunk át balra. Miután kiértünk az érzékelőből, fel a lifttel, és ha akarjuk, ujrátölthetjük pajzsunkat. Most fel a másik lifttel, pisztolyt elő, és gurulás. Lőljük bele a robot csápjába, majd guruljunk vissza gyorsan, mert felrobban és elmeget egy pajzsunk. Miután a robot megsemmisült, állítsuk át a kapcsolót, és máris mehetünk tovább. Lent van egy csillár, erre fel kell másznunk. Lent szálljunk ki a liftből és fel. Itt még ne menjünk jobbra, hanem még egy szintet fel. Ugorjuk át a kis robbanót, majd le. Itt menjünk be a földön heverő **CLE**-ért. Most le fog csukódní az ajtó, és ki kell itanunk két gömböt. Miután sikerült, ki a jobb oldali ajtón, és fel. Itt állítsuk át a kapcsolót, mire feléricszünk egy falrészt. Utána vissza oda, ahova a lift le tett bennünket, és jobbra. Itt van az ajtó, de mögötte egy láng, amit eggyel fejebb kell kikapcsolnunk. Miután ez is sikerült, menjünk fel a lifttel. Jobbra, és miután leestünk, ismét jobbra. Menjünk fel a csapóajtó szintjére, és fussunk a lenyíló padló felé. Amikor még csak épphogy rátettük a lábunkat, máris forduljunk vissza. Így sikerült a középső szinten megállni, ahol tölthetünk, menthetünk és kikapcsolhatjuk a lángot. Utána menjünk le a lifttel, és balra. Itt hűződzkodjunk fel és vigyázzunk, nehogy belelépjünk a bal oldali érzékelőbe. Másszunk fel, nyissuk ki az ajtót és vegyük fel a **CLE**-t. Vissza a lifttel és nyissuk ki az ajtót a **CLE**-vel. Menjünk át rajta, de előtte azt ajánlom, mentünk egyet. Balra, és miután leöltük a gömböt, egyet fel. Itt egy igen nehéz rész következik. Amint átugorjuk a földön heverő bombát, egy

láng jelenik meg mögöttünk és elindul utánunk. Miközben menekülünk, egy tüzekkel teli gödört kell átugranunk és egy bombát kikerülünk. Miután ez megvan, le kell lőnünk egy gömböt és tovább — de gurulva, mert csak így férünk el. Jón az ötödik rész...

5. RÉSZ:

Egy megbeszélésnek lehetünk fül- és szemtanúi, majd miután megláztuk a rácsot rögzítő csavar, és leestünk, észrevesznek s börtönbe zárnak, ahol elveszjük a pisztolyunkat. Fussunk jobbra, itt megtaláljuk a fegyvert. Vegyük fel és intézzük el a harcias androidot. Menthetünk is, ha akarunk. A másik képernyőn heverő CLE-vel kinyithatjuk a jobbra az innessz ajtót. A tuloldalt egy kapcsolót tehetjük szabaddá. Másszunk fel, és a következő képernyőn egy itt ott felvilágított tüzet kell kikerülnünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy pont akkor másszunk fel, amikor az eltűnt. Ez sem egyszerű, de harmadszorra már biztosan menni fog. Miután megvan, menjünk jobbra és essünk le. Töltsük fel pajzsunkat, és másszunk fel. Amikor a felső emeleten sétáló android éppen kikapcsolja a tüzet, guruljunk le és lövők ki az ellenfelet. Itt felvethetjük a Teleportert karabát. Ez úgy működik, hogy kézbe vesszük a Fehérét, és eldobjuk valahova. Miután használtuk a másikat, eleteportál mindet oda, ahol a Fehér leesett. Pisztollyal a kézben ez nem megy. Másszunk fel, intézzük el a felső kiborgot is és végül fel a CLE-t. Menjünk vissza az ugráló tűzhöz, és használjuk a teleportot. Csak így juthatunk vissza. A jobbra lévő képernyőn ismét fel kell vennünk a teleport egyik részét és használjunk (itt jegyezném meg, hogy mindig vegyük fel az eldobott alkatrészt). Lőjük le a gömböt, és menjünk balra, majd le. Itt találkozzunk az első alaklávttal, úgy harcolnak, hogy összeállnak egy masszává, és felénk — slattyognak, majd felállnak és elkezdik dobálni a lövedékeket. Csak akkor lehet őket kilőni, amikor emberszabásúak. Jó csel ellenük, ha leguggolunk és ide-oda gurulva kilőjük őket. Miután az elsővel végeztünk, menjünk balra. Itt is lesz egy ilyen fickó, őt is intézzük el. Ezentúl nem fogom mindig leírni, hogy mindent fel kell venni, amit csak tudunk. Balra egy elég nehéz rész következik ismét. Essünk bele az első lyukba, várjuk meg míg elmelegye felettünk a tűz és azonnal másszunk ki. Lőjük ki a gömböt, ugráljunk végig és a végén másszunk fel. Ereszkedjünk le, és álljunk be a fentről lenyúló bigyóba, ami eleteportál bennünket az alaklávttól bolygóóra.

6. RÉSZ:

Induljunk el jobbra, lövők ki a fickót, fel és ismét jobbra. Megint tüzelünk, lent nyissuk ki az ajtót, ami a lifthez vezet, és ha elmelegyünk még egyszer jobbra és átgurulunk a következő képre, tölthetünk egyet. Vissza a liftig és le. Itt ismét le, de nehogy beleálljunk a tüzezőszerkezetbe! Egygel lejjebb ismét ki kell lőnünk egy alaklávttól, tölle nem messze hever egy kő. Balra. Itt a következőt kell tennünk, ha azt akarjuk, hogy az egész is a miénk legyen és a kő is megmaradjon: dobjuk el itt a teleportot, guruljunk be és teleportáljunk vissza. Dobjuk át a teleportot az ajtón és másszunk fel az egérre. Megint használjuk a teleportot. Másszunk fel, nyissuk ki a lejárót, és a tuloldali ajtót, majd másszunk le. Lőjük bele az ajtóba, mire kinyílik. Amint a kapcsolót átállítjuk, megjelenik egy alaklávttól és megüli az ajtó mögötti szerencsétlen. Miután ezt megbosszultuk, menjünk a sebesülthöz, aki élete utolsó szikrájával átad nekünk egy atomtöltetet. Tovább balra, ahol találunk egy naplózerűséget. Fel és le a lifttel. Itt állítsuk át a kapcsolót, és másszunk le. Miután kiirtottuk a jobboldali figurát, töltsünk, és automatán ugorjunk fel a közepén lebegő gömbhöz, aki felhívja a liftet. Menjünk le, lövők ki az alaklávttól és tovább le. Itt egy házörzővel kell megküzdenuk, majd balra. Átgurulva a következő képre, kinyitjuk az ajtót és ismét tűzhöz. Utána felvethetünk egy CLE-t, és szaladjunk neki a falnak, így kiteleportálodunk, mehetünk vissza a lifthez és innen jobbra. Nyissuk ki az ajtót ahol megkapjuk a következő pályakódot...

7. UTOLSÓ RÉSZ:

Ez a rész nem annyira bonyolult. Ugorjunk fel automatikusan a liftre, fel, gyilok, azután megint fel. Itt lesz két bomba, ezeket a teleport segítségével kikerülhetjük, majd jobbra és ismét fel. Itt ne küldjük le a liftet, inkább áldozzunk fel egy pajzsot, és haladjunk balra, és tovább. Le a lifttel és máris az első töltőnél találjuk magunkat. Itt szerítem dobjuk el a teleportot, és menjünk az alaklávttól. Itt valószínűleg többször lemegy a pajzsunk, tehát vissza kell teleportálnunk a töltőhöz. Most mindenki jusson el addig a liftig, amikor egy movie rész mutatja, hogy lemelegyünk vele. Itt jobbra megtaláljuk az anyaszörnyet (a la ALIEN) Ki kell lőnünk az újszülött alaklávttól és amikor szabad az út, magát a szörnyet is, először balról, majd jobbról többször egymás után. Miután ezzel végeztünk, javaslom, menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, ami pár képernyővel jobbra van attól a helyszíntől, ahol a HALL kódot megkaptuk. Dobjuk el a teleportot, és menjünk vissza az anyaszörny teteméhez. Tovább jobbra, fel, gyilok, azután le, majd jobbra. Itt van két alaklávttól, ezeket kiirtva tovább jobbra. Nyugodtan fussunk át a tűzön, nem halunk meg. Itt a padló végén le kell raknunk az atomtöltetet, és kell állítanunk a kapcsolót, ami leviszi a liftet a bolygó szívébe. Nekünk pár perc alatt ki kell juttatnunk. Teleportáljunk az ajtóhoz, ami mostmár nyitva lesz és menjünk be. Fel a lifttel és máris láthatjuk az endsequence-t. Ennyi...

A kezelés:

- mozgás:** joy vagy nyilak; **tüzelés:** jobb shift vagy fire fegyver kézbevétele: Space; **tárgy használata:** Enter
Restart: SHIFT + ENTER + SPACE + F1
ugrás helyből: tűz + fel; **tárgy felvétele:** le + fire
Inventory: F1; **Nagyítás:** F8
Dupla nagyítás: F9; **Kilépés nagyításból:** F10
Futás: fire + jobbra; **vetődés:** le + irány
- Felkapaszzkodni egy felsőbb szintre a joy folyamatosan felfelé húzásával lehet.
 - Fegyverrel nem lehet futni, ugrani, viszont vetődni lehet vele (le majd 2x irány)
 - Tárgyat úgy kell használni, hogy odaállunk az elé, amin használni akarjuk, majd 'Enter'.
 - Nekifutásból ugrásnál kb. egy lépéssel előbb húzzuk fel a kőt.
 - Van néhány helyen olyan fotocellás kapcsoló, amik egy ajtót nyitnak, vagy egy liftet hívnak. Ezeket arról ismerjük fel, hogy elkezdenek villogni és ptytyogni ha a két érzékelő közé állunk.

Inventory:

A tárgyak között a nyilakkal vagy a joystickkal tudunk váltani. A lefelé mutató sárga nyíl azt jelenti, hogy a kar lehúzásával megnehezítjük a többi nálunk lévő tárgyat is. A kézbevétele úgy történik, hogy a „kurzor”-t a választott darabra visszük és 'F1'-et nyomunk. A tárgy rajza megjelenik a kép jobb felső sarkában, egy kék körben. A program minden felvendőt, illetve berendezést (amelyek szükségesegek a megoldáshoz) kijelez a kép tetején.

Végül a pályakódok:

Amigára:

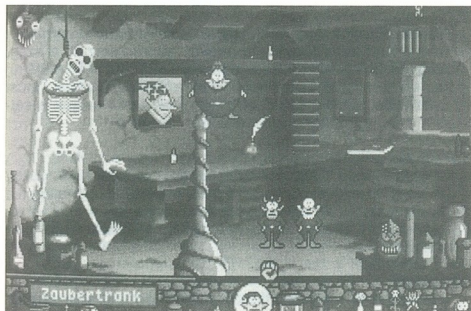
- Level 1. —; Level 2. LOUP; Level 3. CINE;
Level 4. GOOD; Level 5. SPIZ; Level 6. BIOS
Level 7. HALL

PC-re:

Level 1 (Jungle) — JAGUAR/BANTHA/TOHOLD; Level 2 (New Washington) — COMBEL/SHIVA/PICOLO; Level 3 (Death Tower) — ANTIC/KASYK/FUGU; Level 4 (Earth) — NOLAN/SARLAC/CAPSUL; Level 5 (In the Cell) — ARTHUR/MAENOC/ZZAP; Level 6 (Alien Planet) — SHIRYU/SULUST/MIANIC; Level 7 (Alien Planet Again) — RENDER/NEPTUN/NO WAY. Extra password: BELUGA, érdemes kipróbálni...

- Sági Zsolt, Lóvó
- MARDAM (Kiss Márton), Budapest

GOBLIINS (Amiga, PC)



Elküldöm a **Goblins** leírását, mert szerettem egy csúsz játék. Csak a pályák leírását mondom el tömondatokban. A játéknak csak a vörös és a szürke árnyalatai vannak, de azok nagyon jól kidolgozva. A hanghatások... hát lehetne jobb is, de humoros.

A játékban három emberkét irányítunk:

- **varázsló** (amikor varázsol extázisba esik)
- **boxoló** (mint a neve is mutatja, boxol, ezenkívül még mászik is)
- **felvédő** (felveszi a dolgokat, használja)

A játék egérvézellent:

- bal gomb** — végrehajtja az aktuális parancsot
- jobb gomb** — válogat a cselekvések között
- megy** — kis nyíl
- használ** — kéz (ököbibe szorítva)
- felvesz** — kéz (ujjak lefelé állnak)
- középső gomb** — menüt ad ki:
- cancel** — elhagyjuk a menüt
- load** — betöltés kód alapján
- exit** — kilépés a játékból

1. pálya:

Boxoljuk meg a kőkaput, majd a leesett szarvat fújassuk meg a felvédő emberkével; a leesett ágat varázsoljuk meg, lesz belőle egy csákány (**Pickaxe**), vegyük fel.

2. pálya:

Varázsoljuk meg az almákat (kivéve a bal szélsőt), majd boxoljuk meg; a felvédővel pedig rakjunk két almát a lyukba (a két falap közé). Menjünk vissza, és vegyük fel a csákányt, bányásszuk ki a fel-felcsillanó gyémántot (természetesen vegyük fel).

3. pálya:

Boxoljuk meg az ajtót.

4. pálya:

Varázsoljuk meg az ajtó felőli növényt, majd vegyük fel a **POT 1-et** (amelyikből egy légy jön ki) és etessük meg vele a másik növényt. Most már felmászhatunk a boxolós barátunkkal, és boxoljuk meg a könyvet; ezen fel tud jönni a felvédő, aki magával hozza a gyémántot. Rakjuk a mágus kezébe.

5. pálya:

Varázsoljuk meg az ugráló ősapa előtt a görbe kilógó (a földből lóg ki és nem kell rosszra gondolni) növényt, majd azon felmásztatva a boxkirályt, boxoljuk meg a jobb szé-

met a szobornak. Vigyük rá a felvédőt; a varázslóval varázsoljuk meg a hangvilla szerű valamit az állított koporsón, majd vigyük rá őt is a nyelvre. Boxoljuk meg a szemet ismét, és várjuk a hatást (elmenekül az ősapa a koporsóalóktól megijedve, és hátrahagy egy gombát); csak neki kell menni a gombának, hogy felvegyük (ez az egyik ellenszer a királyunk betegségére).

6. pálya:

Másszunk fel az egyszemű pók kötelén, és húzzuk meg a mellette lévő kötelet (természetesen a boxolóssal); vegyük fel a pisztolyt és használjuk a kétszemű pók alatt, majd a párnát tegyük az alá a pók alá, amelyiken az előbb felmászunk, varázsoljuk meg ezt a pókot és vegyük fel azt az üveget, amelyet a varázslat hatására szült (neki kell menni). A nagy pók alatt is használjuk a pisztolyt.

7. pálya:

Varázsoljuk meg a fán lévő zacskót, és a varázslót vigyük a fa túloldalára (ahhoz a felhőhöz, amelyik esőt ad), a boxolót a madárijesztőhöz, a felvédőt pedig a felszártott földre (miután felvette a zacskót (na nem azt), használjuk a zacskót (ejnye, piszkos fantáziájuk). A varázslóval biztosítsuk az égi áldást, a boxolóssal pedig ijesszük el a madarakat, majd még egy égi áldást. Ekkor kinő egy nővény, aminek ha nekimegyünk, a mágus jelenik meg. A felvédő barátunkat vigyük oda, és ő magától odaadja az eddig talált ellenszereket.

8. pálya:

Varázsoljuk meg a csontit és a csontot is, amit adott nekünk, a furulyával búvöljük meg a kigyót és másztassuk fel a boxolót, aki miután felmászott, vigyük a koponya jobb feléhez (a kőrakáshoz). Állítsuk valamelyik figurát a kőrakás alatti deszkára; majd tegyük meg ugyanezt a másikkal is.

9. pálya:

Vegyük fel a combot a krokrit kikerülve.

10. pálya:

A húst használjuk az első odúnál, majd varázsoljuk meg a három levelű ágat, és vigyük meg a varázslót A boxolóval rántsuk meg a lelógót (kinek mi a lelógó — én az ágra gondoltam); miután a varázsló felrepült varázstassuk meg a dugót. A felvédőt is repütsük fel, miután felvette a szélszákot; dugasztassuk be a fa tetején lévő egyik lyukat, álljunk oda a kezünkben a szélszákkal a nyitott lyukhoz. A boxolóval boxoljuk meg az alul néha megjelenő madarat, főt pedig próbáljuk meg elkapni.

11. pálya:

Éngedjük el az előbb fogott madarat a krokodil előtt, majd varázsoljuk meg; kopogtassunk be az oldalsó ajtón.

12. pálya:

Vegyük fel a tollat és csiklandozzuk meg a csonti lábát, erre ő ad egy kulcsot, amit még nem vehetünk fel. Adjuk neki a monitor jobb szélén látható 'pálacs gömböt'. Most elvehetjük a kulcsot, melyet rögtön oda is adunk a kretrebből néha kinyúló kéznek. A kék kinyítja a zárat és előugrik egy majomszerű valami. A tollat varázsoljuk meg és lesz belőle egy légycsapó; légycsapóknak már van, de a légy is megérkezik nemskóra, bátran csapjunk le, és varázsoljuk meg. A pikadót dobjuk a képen lévő mágus szemé közé, előkerül a királyunk viaszfigurája. A pálya teljesítéséhez kell még az elixir nevű dolog is.

13. pálya:

Varázsoljuk meg azt a gyökeret, amely alól kilátszik egy kis pocók, vegyük fel a madácsológatót (**Bird Call**), és a

tojások mellett használjuk. Eredménye egy madár ráúl a tojásokra, egy kis idő múlva elszáll (mint a MALÉV) és kiugrik egy tojás, melynek lábai vannak. Boxoljuk, majd varázsoljuk meg. A varázslóval óvatosan közelítsük meg a dudát és varázsoljuk arrébb. A felvevővel vegyük fel az elixirt, majd a kőkapu szelénét használjuk (itt egy ideig a mi szemünk elől is eltűnik, de ettől függetlenül még akármit csinálhat). A répat vegyük fel és rakjuk a gödör elé, majd varázsoljuk meg a kis állatot, és amíg a mágus kukkol, addig a boxoló nyugodtan átjöhét.

14. pálya:

Vegyük fel a botot, varázsoljuk meg a nagy kő előtti kicsi lapos követ (lépcső lesz belőle), és illesszük bele a botot a jobb oldalon lévő apró lyukba (alig lehet látni). A kánnal locsoljuk meg a növényeket, majd varázsoljuk meg őket; amilyenek a kulcs van, azt boxoljuk meg és illesszük bele abba, amilyenek kulcslyukba van.

15. pálya:

Vegyük fel a gyufát, boxoljuk meg az ágyút és az ágyugolyókat is. Töltjük be az ágyút, majd boxoljuk meg ismét. Meggyújtás után egy répa lesz az eredmény, amelyet szintén be kell rakni az ágyúba, az ágyút pedig vízszintesen kell állítani. Gyűjtsuk meg, és töltsük be megint, mint az első alkalommal (ugyanúgy is álljon). Az eredmény megint egy répa, amit ha megvarázsolunk, hangszóró lesz belőle. Gyűjtsuk meg a konder alatt a tüzet, és amikor felébred az eddig szunyokáló manó, használjuk rajta a hangszórót (**Ear Trumpet**); juttalmunk egy kongtű lesz, melyet ha használunk a kongon megjelenik egy inga (természetesen a miénk lesz).

16. pálya:

Rakjuk a kis kerek követ a X középre, majd varázsoljuk meg kétszer, következő varázslat áldozata a legkisebb pálmafa lesz. Az átalakult pálmafát boxoljuk meg, és a gép közepén kezdjük el a bányászatot (5x).

GOLD OF THE AMERICAS (PC)

A program az európai telepések nehézségeit vetíti elénk kedvenc PC-nk-en, remek megvalósításban, még ha csak hercules monitorunk van is. A játékot négy személy játszhatja. Ha egyedül vagyunk, a többi játékos a gép. Hát akkor kezdjük:

FILE MENÜ

Ez azt hiszem mindenkinek világos, tölteni, menteni, újrazkezdni, kezdeni és kilépni lehet ezzel a menüvel.

SET OPTIONS

NEW WORD / RANDOM-HISTORY

Az új világon a játékostól független államok megjelenése véletlenszerű vagy a történelmhez hű legyen.

EUROPE / RANDOM-HISTORY

A gép hódítói véletlenszerűen vagy a történelmhez hasonlóan kezdjék el elfoglalni Amerikát.

SOUND / ON-OFF

Aki ezt nem tudja, ássa el magát (esetleg próbálja ki);

SET PLAYERS

Négy állam közül választathatunk (Spain, Portugal, France, England). Ezek lehetnek emberi (HUMAN), kezdő, normál vagy haladó szintűek. Aki először játszik, annak a Spanyoltól ajánlom.

A játékot mindig az 'ESC' gombbal tudjuk továbbléptetni, az irányítás egérrel egyértelmű.

Ha elindítottuk, rögtön kapunk egy táblázatot a kör számáról, országunk nevérol, kivel háborúzunk, kivel vagyunk szövetségben, hány településünk van, hányat akartunk létrehozni, és hogy mennyi pénzünk van.

17. pálya:

Boxoljuk meg a farakást, majd a kiesett fadarabbal hatástalanítsuk a csapdát; varázsoljuk meg a sárkány előtt lévő zacskót (de óvatosan, mert ha sokáig a sárkány előtt vagyunk, lerúj egy adag tüzeztett golyóval), és a botot (**Log**). Szórjuk el a magokat a legfelső szinten, majd a megjelenő lábat fűjük le a deoval. Miután elszállt a szag, vegyük fel, és rakjuk le a sárkányhoz plasztikai műtetre, az így elkészült süttet adjuk oda a kockás lapnak. Most már felvehetjük a kardot (**Dagger**), és ezt is rakjuk a sárkány elé, miután meggyújtotta vegyük fel.

18. pálya:

Gyűjtsuk meg a szobor mellénél (fiú szobor) lévő lyukat, majd a bal felvevővel menjünk a jobb kezére. Erre ó elégeti a király szobrát, és egy kulcsot ad helyette, ezt a kulcsot tegyük a bal fülébe, és sorban állítsunk mindenkit a jobb kezére.

19. pálya:

Nevetessük meg az írnokat a bohóccal (**False Nose**), majd a szappannal (**Soap**) végül pedig a banánkötegből leboxolt banánnal. A könyvet, amit adott, vegyük fel és varázsoljuk meg a vas kaput (nem egybe).

20. pálya:

Varázsoljuk meg a kiálló kis pöcköt, majd boxoljuk meg. Miután a létra leereszkedett, varázsoljuk meg a fűdugót, a könyvet olvassuk fel a fül mellett, és vegyük fel a tálat (**Bowl**). Rakjuk a szeme alá, majd ismét olvassunk fel a könyvből. A pálya elején (ahol bejöttünk), van egy kis bástya, itt kilátásik egy pont, vegyük fel (egy halnak kell lennie), rakjuk oda, ahol a tál volt, és a kijött remetéit öntözük meg a táiban lévő könnyecseppekkel, lesz belőle egy csúzi (**Katapult**).

Még van hátra két pálya, de azt már könnyű végigcsinálni. Alapjában véve egy jó játék. Már elkészült a második része is. Kellemes szórakozást.

• Stomfal Zoltán, Kecskemét

ACQUISITIONS

További lépés után a vásárlási menüben találjuk magunkat:

HADSEREG-TELEPES-KERESKEDŐ- CSATAHAJÓ-KALÓZ-RABSZOLGA

Az utolsó a felfedező és a hadvezér, ezt nem lehet venni. Kalózt csak egy idő után, rabszolgát csak akkor, ha egy helyen elfogyott az őslakosság. Minden egység 500 arany. A többi egység vásárlási lehetősége automatikusan csökken, ha veszünk valamit.

TRASURY: A segédünk ebből vesz el a különböző kiadásiainkra pénzt. Ha ez nem elég neki, akkor **SECRET FUNDS** nevű ládánkból akar kérni. Ha nem adunk neki, durcásan elmegy.

HÓDÍTÁS

TELEPES-HADSEREG-RABSZOLGA:

A térképen több gombbal lehet mozogni, mindenki keresse meg a neki szimpatikusakat. A már felfedezett helyekre (más színű) telepéseket lehet küldeni, akiket nagy őslakosság esetén érdemes egy-két hadsereget támogatni. A módszer könnyen kitanulható, nem érdemes magyarázni. Ha egy telepést elküldtünk, akkor nem biztos, hogy le is telepedik, lehet hogy az őslakosság kinyírja. Ha a település megépült (következő kör elejére), látható mellette egy adag zászlócska. Ez a helyőrség erősségét jelzi. Ha már kevés van, akkor küldjünk oda egy csapatot. Ez növeli a telepés fennmaradását esélyét a különféle behatások ellen. Egy idő után kipusztul az őslakosság, akkor lehet rabszolgát küldeni. A gép a települések fejlettségét I-V-ig sorolja be.

KERESKEDŐ-CSATAHAJÓ-KALÓZ

Valamelyikre rávite a kurzort, a jobb alsó ablakban megjelenik a tenger neve, az ott állomásozó hajók és felségjelük. A tengerek között a **TAB**-bal tudunk választani. Hajót lerakni az **'ENTER'**-rel lehet, visszavenni pedig a **'←'** jellel tudjuk.

- **KERESKEDŐ:** Kereskedik és pénzt hoz.
- **CSATAHAJÓ:** Irja az ellenséges hajókat (kalózt is).
- **KALÓZ:** A kereskedőket küldi a tenger mélyére, és pénzt is hoz a zsákmánytól függően.

Kalózt olyan helyen érdemes üzemeltetni, ahol nincs ellenséges csatahajó, ellenben előfordulhat, hogy ő is megy a leirtott kereskedő után.

FELFEDEZÉS-CSATA:

- Ha a megnyitót tiszta, fel nem fedezett mezőre léptetjük, és megnyomjuk az **'ENTER'**-t, azt a következő körre felfedezik több-kevesebb sikerrel. Ha szerencsénk van, alkalmas a hely a letelepedésre.
- Ha a nagyító ellenséges településen van és **'ENTER'**-t nyomunk az iránytűn, akkor azt megtámadjuk. Ezután a katonára vive a kurzort, beállíthatjuk, hogy mennyi

katonával támadjunk. A támadás eredményéről a következő kör elején kapunk infót.

COLONY MANAGEMENT

Itt beállíthatjuk a település fizettségét. Ha sok aranyrúd, bumedli és szántóföld van, akkor adjuk a legmagasabbat, ha kevés, akkor a legkevesebbet. Ha rosszul visszazavartuk meg, akkor vagy fellázadnak, vagy nem fog pénzt hozni a település.

ÉRTÉKELÉS

Minden kör elején jelentést kapunk a kereskedők és a faluk által hozott pénzről, a hajók állapotáról, háborúinkról, falu pusztulásáról, felfedezésről, fizetés mértékéről, majd a segédünk lenyúl rólunk X összegét.

A játék vége felé megjelenik az USA és több kisebb állam az előre beállított paraméterek szerint. A játékot az nyeri, akinek az összes hely betelepülése után több pénze és faluja van.

Összességében szépen kivitelezett program, a stílus kedvelőinek biztos, hogy jó szórakozást fog nyújtani.

• Rátkai Péter, Budapest

HIGH FRONTIER (C64)

1 file-oss játék, amely a kelet-nyugati atomjátékok dolgozza fel 'gyönyörű' grafikával. Cél a galád ellenfél totális kiirtása, 16 éven fölülieknek ajánlott!

Főmenü

- amerikai vezér típusa
- szovjet vezér típusa
- játék nehézség

-**AKCIÓ!** Ezen a ponton belül

Play — 'stratégiai' játék

Load — Na vajon?

Orbit Shit'em up — Az egyes fegyverfajták kipróbálása

A játék

Az alsó ikonorrál lehet irányítani. Ha valamelyik fölött megjelenik egy sárga csík, oda kell klikkelni. Az ikonok balról jobbra:

Telefon — Figyelmeztetések írónak ki. Ha az elnök megadja a titkos kódot, **BIZTOS**, hogy 1-2 kör múlva kitör a világégés.

Föld — Ha valamely ikon fölött megjelenik sárga csík, de mi nem akarunk foglalkozni vele, a Földre klikkelve megy tovább a játék.

I PLAY 3D TENNIS (C64)

Ez a program 1992. végén készült el és a **Simulmondo** cég munkásságát fémjelzi. Rögtön az elején választhatunk, hogy a program olasz vagy angol nyelven fusson. Ezután jön a főmenü. Itt négy opció közül választhatunk:

ATP TOUR: ATP tornák játssza, melyen 32 induló van és az első husz játékos, a nagyggyúk, nem indulnak.

GRAND SLAM: Mesterek tornáját játszhatjuk, melyen 128 induló van. Itt már indulnak a nagyok.

SINGLE TOURNAMENT: Bármelyik tornát játszhatjuk. A tornától függének az indulók.

SINGLE MATCH: Csak egy meccset játszhatunk, két játékos egymás ellen.

Az első három torna nagyjából megegyezik csak a **SINGLE TOURNAMENT**-nél nincs **ATP RANKING**.

Először az első hármat mondom el, majd utána a **SINGLE MATCH**-et. Tűzgomb megnyomása után újabb menü van.

NEW TOUR: Új torna kezdése.

LOAD: Kimentett állás betöltése.

SAVE: játékállás kimentése.

CONTINUE: A játék folytatása.

EXIT: Vissza a főmenühöz.

Pajzs — Információ a meglévő fegyverekről.

'Zsebszámlológép' — Költségvetés elosztása a 6 féle fegyverem között. Ha a fegyver nem kipipálódott, ki van fejlesztve. Lehetőség szerint az adott fegyvernél a kis fehér vonalig 'töltsük' az embert és a pénzt!

Fényképezőgép — na vajon...

Halálfej — Mint a fényképezőgépnek, ennek sincs sok haszná.

A legbiztosabb a nyerés, ha a költségvetéssel úgy bánunk ('zsebszámlológép'), hogy minden fegyver kifejlesztése után gyártunk belőlük (ha megjelenik a pipa, töltsük fel még egyszer emberrel és pénzzel, a következő körben a pipa helyett rakéta jelenik meg).

Amikor megtámadnak a szovjetek, egy idő után eltűnik a telefon, és egy gomb jelenik meg a helyén. Cikk oda és tül! Ezzel beindul az amerikai ellencsapás. A játékot az nyeri meg, akinek több becsapódott atombombája van.

• Széplaki András, Debrecen

Új torna kezdésekor öt férfi közül választhatunk, majd **CONTINUE**-vel léphetünk tovább. Ezután két torna közül kell választani, hogy melyikben akarunk részt venni, majd megudhatunk néhány dolgot a tornával kapcsolatban.

Prize money: pénzjutalom.

Surface: A talaj milyensége.

No. of players: A résztvevők száma.

Seeds: A kiemelt játékosok száma.

Cut-off: Kizárás.

Match length: Játék hossza.

Utána egy almenü következik.

ENTRY LIST: A résztvevők neve és a kiemelték.

RESULTS: Eredménytábla.

OPONENTS: A játékosok név szerint sorolva.

Feltüntetve az ország, tulajdonságai, pontja és a ranglistán lévő helye.

ATP RANKING: A ranglista.

CONT. TOURNAMENT: A játék folytatása.

EXIT: Vissza a menühöz.

A játék folytatására indul a tenisz.

Szerválni úgy kell, hogy a joy-t előre toljuk, elengedjük, majd mikor hull lefelé a labda, akkor a kívánt oldalra döntjük a joy-t és megnyomjuk a tűzgombot. Ha jó időben találtuk el, akkor gyorsat fogunk szerválni. Aki gyengélt akar szerválni, az amikor feldobta a labdát, a szerváló oldalall ellentétesen húzza a joy-t és nyomja a tűzgombot egyszerre. A labda visszaadását úgy csináljuk, hogy a játékos oda vesszük, ahol a labda pattanni fog, majd amerre útni akarunk, húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Ha erőset akarunk útni, a joy-t az ellenfél pályája felé döntjük és nyomjuk a tűzgombot. Ha etetni akarunk, akkor a mi pályánk felé húzzuk a joy-t. Röptezni is lehet. Ilyenkor be kell rohanni a hálóhoz, s mikor jön a labda, akkor az ellenfél pályája felé húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Vigyázni kell, nehogy testtel érjünk a labdához, mert akkor az ellenfélle a pont. **(Body touch)** Az ATP tornán két nyert játszmaig, a **GRAND SLAM**-en három nyert játszmaig megy a játék. **SET**-ek végén összesítést kapunk a nyert pontokról, az elnyert szervák számáról, a kettős hibákról és a jó szervák százalékaról. Ha vége a játéknak, visszakapjuk az almenüt.

Addig játszhatunk, míg ki nem kapunk, vagy megnyerjük a meccset. A torna végén hat opció van.

ASSIGNED POINTS: A versenyről járó pontok.

RESULTS: Eredménytábla.

ATP RANKING: A ranglista.

CALENDAR: Végignézhető, hogy melyik héten milyen torna van.

CONTINUE: játék folytatása.

EXIT: kilépés.

Most pedig a SINGLE MATCH-ről.

Utána három menü van.

NEW MATCH: Új játék kezdése.

LOAD: Játék betöltése.

EXIT: Kilépés a főmenühöz.

Új játék kezdésekor bármelyik tornát választhatjuk, de csak két ember játszhat egymás ellen. A meccs végén újra ezt a három menüt kapjuk vissza.

Ez lett volna az **I PLAY 3D TENNIS**.

● **Bencze Gábor, Százhalombatta**

JOHNY QUEST (C64)

Irányítás:

Balra, jobbra: megy az adott irányba

Kétszer ugyanabba az irányba; balra vagy jobbra: fut az adott irányba

fel: ugrik;

le: tárgyak kiválasztása

tűz+le: tárgyak használata

Balra fel vagy jobbra fel: ugrik az adott irányba

1. **pálya:** Egy elemilámpát, a hozzá való elemet, egy tört találnak, amiknek még hasznát vehetjük. Ezen a pályán kell kiszabadítani barátunkat, aki egy sötét szobán van megkötözve. Csak ezután tudunk a következő pályára továbbmenni.

2. **pálya:** Egy dinamitot és egy villámot találnak. A dinamittal tudunk a következő pályán továbbmenni. A villámot kézbe véve tudunk löni, ami a robotokat és az embereket kis időre lebéntja és így nem zavarnak benünket.

3. **pálya:** Itt találunk egy búvárruhát, amire a következő pályán szükségünk van. Valamint ki kell engedni egy kutyust a ketcetből. Aljünk a DH jelzésű helyre és robbantsuk ki a dombot, máris mehetünk tovább. A kutyushoz érve az egyik kulccsal ki tudjuk engedni a ketcetből.

4. **pálya:** Itt nem találunk semmi különösét. Az oxigén palackokat felvessz plusz energiát kapunk. Ha örökélettel játszunk, erre nincs szükségünk.

5. **pálya:** Fel kell venni egy kódfejtőt és megtalálni a Doktort. A kódfejtő segítségével a termekben található terminátorokban kódot találnak. Amit a bal alsó sarokban láthatunk, ha megvan a négy különböző színű kód, akkor átmehetünk a dupla elektromos ajtón. Ha felmegyünk a lifttel, már meg is találtuk a Doktort.

A játékról:

A zenét kifejejtették a játékából a hanghatások közepesek, de a játék elég jó, érdemes kipróbálni.

● **Ternák Zsolt, Fegyvernek**

KRYPTON EGG + EDITOR (PC)

Nem tudom, ki hogy van vele, de én imádom az úgynevezett faibontó játékokat, s az, ha ketten lehet játszani, vagy netán pályát is lehet szerkeszteni, még nagyobb élvezetet nyújt. A **Krypton Egg*** esetében ez utóbbi áll fenn, s épp ez az, ami kiemeli a hasonló kategóriájú játékok tömkelegéből (vagy pl. az öreg 64-en a **Batty** című program, ahol egyszerre ketten is bonthatták a falat)

Maga a játék helyett inkább vessünk néhány röpke pillantást a szerkesztőre, hiszen a falak bontásához és a labda visszaütögetéséhez különösebben nagy ész nem kell. Ha bejelentkezett a fájlok (jaj, de csúnya így, inkább file-ok) listája, akkor a Set.GFA nevezetű töltsük be. Max. 10 másodperc múlva már gyönyörködhetünk is a francia nyelvű szerkesztőben (lehet, hogy a tizedet már áttírták valami más nyelvre, mondjuk héberre), s hozzáláthatunk a pályák megtervezéséhez.

A **Type de brigade** felirat alatt a különböző téglákat látjuk. Van amelyik egyszerű, van amelyik kétszeri, van amelyik háromszori, sőt, van amelyik négyszeri ütés után tűnik csak el! Most, hogy újra átböngésztem jegyzeteimet, teljes nyugalommal állíthatom, hogy van olyan is, amelyik csak ötszöri érintés után tűnik el. Ezeken kívül van olyan is, amelyik sohasem tűnik el. Találhatók még itt labda-teleportáló helyek is, amiből ha többet elhelyezünk a pályán, jelentősen megnehezítjük annak a dolgát, aki játszik vele. A **Sort** felirat alatt már érdekesebb dolgokat találunk. Ha nekiütökiz a labda a tégláknak, különböző dolgok potyognak le hozzánk. Hogy ezek mik legyenek, azt itt állíthatjuk be.

- 1 — sima téglá
- 2 — gyors ütő
- 3 — 2x akkora ütő
- 4 — fordított mozgás
- 5 — ?
- 6 — Labdadagó
- 7 — Élet
- 8 — Kislabda
- 9 — Nagylabda
- 10 — sötétség
- 11 — ?
- 12 — Lassú ütő
- 13 — Gép által irányított ütő
- 14 — Felemelkedhet az ütő
- 15 — Rácsos ütő
- 16 — Védelem a gonosztól
- 17 — Lövés
- 18 — Szürke labda
- 19 — Semmit nem üt ki a labda
- 20 — Plusz ütő középén
- 21 — Lánglövés
- 22 — ?
- 23 — Kis lövés
- 24 — Újabb lövésfajta
- 25 — dupla lövés
- 26 — Lövések
- 27 — Gyors, dupla lövés

A Védelem a gonosztól-t olvasva nehogy azt higgyük, hogy ez egy szerepjáték. Nem, erről szó sincs, ezt a a nevet adták az elms programozók ennek a pontnak. Hogy a **Force** felirat alatti dolgok mit takarnak, azt teljes homály fedi. Borítsunk a takaróra és a homályra egy fátylat, s térjünk átásra.

A jobb gombra clickelve jutunk a tulajdonképpeni Editorba, ahol a pályákat megtervezhetjük. **Miveau** a pálya, **Eriques** pedig az aktuális szinten található téglák számát jelzi. **Options** átvált a másik képernyőre. **Save** a saveelés, **load** a loadolás. **Quit**-et nyomjunk akkor, ha bejönnek őseink a szobába, és veszedkedj, hogy miért nem tanulunk. Ekkor

ugyanis rá lehet fogni a gépre (a DOS bejelentkezése után), hogy matematikai műveleteket végzünk Amigánkkal. Get elraktároz egy pályaalást. **Put** pedig visszarakja azt, ha valamit elhibáztunk. **Clear**-re clickeljünk akkor, ha nincs remény. Az **Up** és **Down** szavakkal lapozhatunk a pályák között. Még egy dolog a játék elmentésével kapcsolatban: mentéskor nem egy, hanem az összes pálya tartalmát írja rá a gép a lemezre! Ezért ha előzőleg volt már egy-két kész pályánk, és újból betöltés után újakat szeretnénk csinálni, töltsük be rögtön a régi-eket is, mert hiába váltunk át másik pályára, a program az összes pályát felveszi. Akkor jo.

LORDS OF CONQUEST (C64)

Ez is stratégia (nem a **Lords**), de mérhető nem is olyan rossz. Igaz, hogy öregecske, de érdemes leporolni. Az **AC7** fast-loadját, nem díjazza. Mielőtt betöntenék, készítsünk egy leformált lemezt (ez lesz a 'personal disk')

Main menü

Ebből csak az **USE THE MAP MAKER** a fontos.

Begin New York.

DRAW NEW AREA — csikhúzás a kereszttel (**add a cell**), vagy törles (**remove a cell**), vagy exitálás. A menüben a 'space'-szel mozoghatunk. Exitálni csak akkor lehet, ha minimum 9 pontot leraktunk.

EDIT AREA: ???

DELETE AREA: Az elkészült művünket töröljük oly módon, ha ráállunk a '+/-' segítségével egy pontra.

DISK DIRECTORY: az épp bent lévő lemezen tartózkodó térképek nevét listázza ki (max. 20 db)

STARTOLJUK A NEW GAME-!!

RESOURCE ABUNDANCE: Low/Medium. A segédforrások bősége

CITIES TO WIN 3-6: Hány város birtoklásánál győz a job-bik.

DIFFICULTY SCALE: Nehézségi fokozat.

EXIT TO MAP SELECTION: Ezt fogom az alábbiakban tárgyalni.

CHOOSE A LORDS OF CONQUEST MAP: A 20 város térkép közül lehet választani. Sepercet tölthetés után megjelenik a map és mi eldönthetjük, megjelen-e kényes izléseinknek, mint a jövőendő tényes vereségek területe.

CHOOSE A PERSONAL MAP: Ehhez kell a *personal disk*, a kreálmányaink egyikét lehet betölteni. Ha még nincs ilyen diskünk, hagyjuk ezt a pontot, mert lehet újra tölthetni a játékok!

A következő menüponttal a gép generál egy új térképet

Ha **végzett**, egy almenü tárul szemünk mögé.

- **Proceed OK:** Kezdhetünk.
- **Redo with the same settings:** Kezdeti a rajzolatást előlrol.
- **Redo with new settings:** A térképgeneráláshoz adhatunk instrukciókat (use angol-magyar szótár).
- **Save the map:** Ez egy roppant gyanus menüpont!

És most a játékról egy pár információt (csak a legfontosabb dolgok):

- Alapállás szerint a játékos van a zöld színnel. Területválasztásnál érdemes a fekete négyzetet tartalmazó területre clic-

MENEKÜLÉS A ZEON BOLYGÓRÓL (C64)

Ez egy hmm... érdekes 'játék'. A kerettörténet: A galaktikus birodalom összeomlóban van. A külső tartományok fellázadtak, majd kikiáltották a maguk operettkirályságait a Császárság ellen bojkottot szerveztek. Ezen bojkott teljesítésében élen jár a Zeoni Monarchia, ahol dúl az anarchia, ugyanis a bojkott miatt nem vesz át a helyi TV-állomás egyetlen császári holovíziós filmet sem, így a lakosság nem láthatja a Szomszéd-

Azok, akik kedvet éreznek a pályák szerkesztéséhez, emlé-lem, kellőképpen hasznosítják információhalmazomat. A többieknek pedig csak annyit tudok mondani: vagy rosszak a reflexeid, vagy poros az egered belseje, vagy nem szereted az efféle játékokat. Igen, ütönked égerrel kell irányítani, ami véleményem szerint nem a legjobb ötlet.

Ettől függetlenül egy egész kellemes kis játékot sikerült összehozniuk a programozóknak!

• Mr. Babilon from Szigethalom

kelni, mert ott város van. Ha megtartjuk a választott területet, akkor a **CONFIRM SELECCITON**-ra **yes!**

- Érdemes a városokat körülvenni saját területtel, hogy az ellenfél ne egyből azokat foglalja el.
- Ha végeztünk, jön egy érdekes felirat, amivel (sajnos) többször is találkozunk a játék során **PRESS BUTTON TO UTILITIES** stb.
- Ebben a menüben érdemes kikapcsolni a zenét (gyorsul a játék), és átfejtetni a vizet (**paint water**).

LOCATE STOCKPILE: A hadseregünk állomásozási területét jelöljük ki. Ajánlott olyan helyre, ahol város van, vagy lakosságnövekedés (*new horse born here*). Az ilyen területen egy vagy több fekete kocka van.

SHIPMENT: *Move stockpile* a hadsereg mozgására jó.

CONQUEST:

Plan attack: A + jelet vezessük egy meghódítandó **SZOMSZÉDOS** területre, és tüz!

ATT és DEF: Jelöli a támadó és védő erőket. **BRING FORCES** — valamegy területről segélycsapatokat (ember vagy fegyver) hozhatunk, persze, ha vannak. Ha messze van a kapunk, egy **CAN'T REAC DESTINATION** üzenetet.

REPLAN: Visszavonulás.

ATTACK: Csata. *Attack succeeds* esetén győztünk. Ilyenkor még egyszer hódíthatunk a körön belül, de lehetőség van a hadsereget is mozgatni.

Ha a **BRING FORCES**-szel segítséget hozunk (és jönnek is), a megtámadott területre kell mozgatni őket.

Development: Fejlesztés. Fegyvert, csónakot stb. lehet fejleszteni az ipari kapacitástól függően akár többször is egymás után. Itt is olyan területen érdemes építeni, ahol már vannak fekete kockák, ugyanis csatánál ha 'HORSE' segítséget kérünk és az adott területen fegyverraktár is van, a 'HORSE' felveheti a stufákat (így erősebb lesz). Persze egy területen nem lehet nyakkló nélkül fejleszteni, mert egy idő után telldodik (*Sorry already...*).

Néha érdemes ott is támadni, ahol nem állomásozik hadseregünk, mert nyerhetünk.

Megeri, ha egy évig nem fejleszünk, mert a következő évben már várost is építhetünk.

Nagyjából ennyit a **LOC**-ról (korántsem lett kimerítve az összes piszkos trükk). Ha van valakinek hozzátennivalója, és **NYERŐ TAKTIKÁJA**, megoszthatná az újsággal.

• Széplaki András, Debrecen

dok 2484639296492641125, és az Isaura 473957395639563. részét. Jogos felháborodásuknak úgy adnak hangot, hogy képesek a barbárságba süllyedni (pl. narancslével isszák a Vodkát, nem tisztán). Feladatot: kilőni 99 hajót, hogy életben maradj! A játék pocské, külön előny, hogy opcionális formátalás van!!!!

• Széplaki András, Debrecen

NAM V1.0 (C64, Amiga, PC)

Keretörténet: ez nem fontos, mindenki ismeri a vietnami háborút. A játék célja a 6 harci helyzetben lecsapodni a csúnya bácsikat. Kezddénel válasszuk meg, hogy melyik harci helyzetet óhajtuk ('F5'), valamint találjuk ki, mit jelent az **OLD GAME** és a **BEGIN GAME**.

A játékban a fehérekkel vagyunk. a kék színű csik folyót jelképez, a vastag barna csik falat, a többi a t. játékosra bízom. A háború körökre van felosztva, amit az 'F7'-tel léphetünk át.

OBSERVATION PHASE: Beásás. Vezessük a keretet valamelyik alakulatunkra és nyomjunk tüzet! Ilyenkor a csapat villogni kezd. Ezt az eljárást megismételve 'kiássuk' a bandát.

FIRE PHASE: A kék színű keresztet vezessük valamelyik csapatunkra, nyomjuk meg a tűz gombot, majd ha pirosra vált a kereszt, vigyünk a kiirtandó ellenségre, és megint nyomjunk tüzet. A következő esetek lehetségesek.

- Etlalátuk: **TARGET HIT**
- Etlalátuk és megsemmisítettük: **TARGET HIT** és eltűnik a színről
- Az ellenség messze van, vagy eltakarja valami terep-tárgy: **OUT OF RANGE**
- Nem találtuk el: **TARGET MISSED**

OMNIPLAY BASKETBALL (C64, Amiga)

Ez egy kiváló kosárlabda-játék a **SPORTTIME**-től. Lehet ketten egymás ellen, vagy ligát játszani. Ligában 1 vagy 2 csapatot indíthatunk (1 v. 2 játékos). Az elején a kezét v. kurzort tegyük az **SBA-ENDVIEW**-ra, tűzgomb, majd **PLAY**. Töltés után be kell állítani: **Human teams**, vagyis hány csapatot akarunk indítani, majd azt, hogy hány meccs legyen egy szezonban, végül a rájátszásban hány nyert meccsig akarunk játszani. **VIEW LEAGUE HISTORY** — a liga történetének megnézése. **VIEW TEAMRECORDS** — a csapat rekordjainak megnézése.

O.M.N.I. SCREEN — Vissza a 'kezes' menübe.
RESET LEAGUE — A liga törlése, valamint itt lehet állást menteni, s tölteni.
IMPROVETEAM — csapat javítása
TRAINING CAMP — Tábor, tűzgombolni kell a tulajdonságon:
O(utside) — kinti, vagyis 3 pontos és büntetődobások;
I(uside) — benti dobások, zsákolás;
S(peed) — gyorsaság;
C(ontrol) — labdakezelés.

RECRUITA PLAYER — Embereké nevének átírása. Nem ajánlato átírni, mert minden tulajdonság 0-ra megy le.
TRY A PLAYER TO TRADE — Eladásra, pontosítva cserére kínálni valakit.

Jó tanács: a DALLAS-ból (**VIEW TEAMS**-nek tűzgomb+fel, le) a mi kis **GRIFFIN**-ünkent **MANCINI**-t (OISC 9899) vegyük meg. A következőt díjért 50 dollár adjunk. **MANCINI**-re **FIZES-SÜNK** rá 200 dollárt.

PLAY BASKETBALL-ra indul a játék. **Pontosítva:** ha a **LEAGUE**-n tűzgombot nyomunk **PRACTICE**-re vált. Ezután

PIRACY ON THE HIGH SEAS (Amiga)

A program elég friss, és aminek főként örülni kell, hogy magyar munka. Leginkább a **PIRATES**-hez hasonlít, de ahhoz képest elég sivár. Ennyi bevezetőnek azt hiszem elég lesz, következzen az ismertető.

A bejelentkezés után egy menüben találjuk magunkat a következő lehetőségekkel:

MOVEMENT PHASE: Vigyünk a mozgatandó csapatra a keretet, nyomjunk tüzet, majd mozgassuk! A 'lépés pont' (**MOVEMENT POINTS**) fogyása függ a terep minőségétől értéke a szürke sorban az 'M' után van. Némely egységek nem tudnak dzsungelben vizen vagy falon át járni, vagy legalábbis csak lassan (gyorsan fogy a **MOVEMENT POINTS**).

ARTILLERY PLOT: Ez nem tudom, mire jó, de ahol meg lett nyomva a tűz gomb, ott egy idő után letarolódik a terep (lehet, hogy gömbvillám bevetésére került sor).

Nagyjából ennyi a játék. A grafika és a hang pocsek, de nem ezen van a hangsúly. Még annyit, hogy dzsungelben a helikopterek tudnak a legjobban menni.

Taktika: Ezt majd mindenki magának. Ha van a leírásban hiányosság, nyugodtan egészítsetek ki, bár szerintem felesleges (5 perces game 64-esen játszva).

A stuff 1 lemezoldal, de lehet keresni kazettán (jól mutat a gyűjteményben a **Populous** mellett!).

• Széplaki András, Debrecen

két játékos is játszhat. Csapatot az eddigi névre clickelve választhatunk. Ha ligát is játszunk, az edzőt (**COACH**) tegyük át **COMPUTERRÖL-VOYSTICK**-ra. A szint és a pályaszínt is ki-választhatjuk. A meccsen 'F6'-tal időt kérhetünk. Ez nemcsak azért jó, mert az edzőpociba jutunk, de az ellenfél palánkjától jövünk mi!

Edzőpocíó: Tegyük **HIT THE BOARD-RA** (a **REBOUND**-nál lepattanó 3 ember lesz) v. **SETUP FASTBREAK** (1-ember lesz).

Támadás (OFFENSE):
Expect — **INSIDE** (bent, zsákolásra);
NORMAL — **EXPECT OUTSIDE** (3 pontosokra)

Védekezés (DEFENSE):
HIT THE BOARD (u.a.)
SETUP FASTBREAK (u.a.)
FOUL — a lepattanónál mindig szabálytalankodni fogunk. **NORMAL**;
TRY STEAL — szerelni próbálni (normálisán csak jó emberekkel lehet)
PLAY — folytatni a játékot.
SUBS — cserék
VIEW STATS — hány pontot dobtunk, hány szerelés stb...
AUTO — berakja a legjobb **OUTSIDE**-osokat, **INSIDE**-osokat **CONTROL**-osokat, **SPEED**-eseket.

Passzolni rövid-, rádobni hosszú tüzéll lehet.
• Sályi Attila, Békéscsaba

Itt nem térek ki az intróra, azt mindenki megnézheti, elolvashatja. Ha végre elkezdjük a játékot, akkor a következőket látjuk a képernyőn: a képernyő felső felén helyezkedik el a főképernyő, melyen a játék folyik, alul pedig a vezérlő ikonok.

A vezérlő ikonok:

- A képernyő bal alsó részén (ez még nem vezérlő ikon) lévő sáv a **hajónk épségét** mutatja.
- Jobbra-balra nyíllal a **hajónk között tudunk váltani**.
- **Térkép:** itt láthatjuk a behajózható területet, és tartózkodási helyünket, melyet egy kicsi villogó négyzet jelöl.

Ha az ikonon még egyszer megnyomjuk a gombot, visszajutunk a főterképre.

- Horgony fel-le (Talán nem kell magyarázni)
- Computer options
 - Vissza a főmenübe
 - Játék lementése
 - Zene ki-be
 - Kilépés a játékból
- Papírkercs: A legénységről, a pénz mennyiségéről és a hajón lévő rakomány mennyiségéről ad infót.
- Hajóközás/bemenni egy városba:
 - Ha az ikon tengert ábrázol, értelemszerűen a tengeren botorkálunk.
 - Ha egy kaput, akkor a kikötőben leparkoltunk és az ikon használatával a városba jutunk.
 - Ha az ikon fát ábrázol, akkor megtámadhatunk vele egy bandát a szárazon.
 - Hajó ikon: Ha több hajónk van, meghatározhatjuk, hogy melyik városba hajózzon el.
 - Kormánykerék: A kormány fogai a megfelelő égtájakat jelentik.

Irányítás: A hajót többféleképpen is irányíthatjuk.

- Egerrel használva a kormánykereket.
- Joy-jal, de az ikonokat csak egyzettel tudjuk kiválasztani.

Városi menü: Miután lehorgonyoztunk a kikötőben, és bemegyünk a városba. Megjelenik a város képe, a képernyő alsó részében pedig a város neve.

POWER AT SEA (C64)

A **POWER AT SEA**-ban egy II. világháborús hajó kapitányának, és legénységének bőrébe bújhatunk bele.

Rögtön a bejelentkezés után kell felszerelnünk hajónkat. Először fightereket (vadászgépeket) rakhatunk fel; majd másodsor bombereket (bombázókat). Figyelem! Minél több az egyik, annál kevesebb lehet a másik. Az ideális: 2 bomber + 18 fhígtér. Ezek után tengerészgyalogosokat rakhatunk fel, rájuk a partraszállásnál lesz szükség; Utolsó előtti lépésként a **fuel** mennyiségét állíthatjuk be.

Figyelem: Minél több az egyik, annál kevesebb a másik. Ideális mennyiség: eldöntendő.

Ha minden megvan, akkor a **done**-val lépünk tovább. Ezután kis eligazítási ismeretöt látunk küldetésünkről. Mindezen akadályok leküzdése után a parancsnoki hidon találjuk magunkat. A nekünk háttal álló fazon a kapitány, akinek buksija csóválgatása árán, vagy a funkcióis billentyűk segítségével szelektálhatunk a nekünk háttal álló tisztek funkciói közt. A főszerep tenát az álló fazon.

És most a tisztek funkciói balról jobbra:

Balról az első: Rádió, itt olvashatjuk le az aktuális üzeneteket.

Az ikonok jobbról balra a következők:

- Üzletelés egy kereskedővel. Ezen belül a következőket tehetjük:
 - Aru átvétele: Itt vehetünk különböző árukat, melyre pénzünk és rakterünk van.
 - Aru eladása:
 - Hajó vásárlása: 3 típus közül választhatunk.
 - Ágyugolyó vásárlás
 - Ágyú vásárlás
 - Vissza a városi menübe
- Gyógyszer vásárlása: Ha a csatában megsérülnek a "főszerplők", itt vehetünk gyógyszert nekik.
- Látogatás egy kocsmában:
 - Játékautomatázás: Itt nyerhetünk némi pénzt, ha szerencsénk van.
 - Emberek toborzása
- Száj ikon: Infót szerezhetünk.
- Kapu ikon: A város elhagyása.

Azt hiszem, már csak a harc maradt ki. Sajnos a térképen lévő hajókat és városokat nem lehet megtámadni (vagy csak nekem nem sikerült) és a kiraboló hajókról is csak a pénzt lehet elhozni. Utunk során találkozhatunk kalózzal. Ekkor megjelenik a két hajón lévő pénz mennyisége, és eldönthetjük, hogy az ellenséget ágyútüzzel fogadjuk (persze ha van ágyunk) vagy közelharcba bocsátkozunk. Az ágyúzást az ágyú ikonnal kezdehetjük el. A lövés távolságát a joy előre-hátra mozdításával állíthatjuk, ezt az ágyú csövének meredeksége ábrázolja. A tüzelt pedig löhetőnk. A bal felső sarokban lévő sáv a saját a jobb felsőben lévő pedig az ellenséges hajó állapotát mutatja. A kardozás sem nehéz, csak szembe kell állni az ellenséggel pontosan. Ha már mindenkit kiirtottunk, akkor menjünk vissza a kabinba, és már miénk is a pénz. A küzdelmet csak a joy-jal irányíthatjuk, az emberek között a joy-jal választathatunk.

Hát ennyi lett volna. Remélem sikerült mindent leírnom, amit tudok. Azt hiszem a játék tartogat még meglepetéseket, amiket nem írtam le. A játék hasonlít a **PIRATES**-re, de annak hangulatát nem éri el. Azért érdemes kipróbálni, ha van az embernek néhány szabad perce.

• **Garay Róbert (Lord of The AMIGA), Kisbér**

A második: Térkép, itt navigációs pontokkal adhatjuk meg a hajó mozgási irányát. Bárhánk mindig az első pont felé mozog. Ha eléri azt, akkor a 2.-ból lesz első, és az elért pont újra lerakható. Téves pontot a 'D' billentyű segítségével törölhetünk. Ha egy pont nincs a térképen, akkor a hajó leáll. A teknő mozgásának gyorsaságát az 'S' billentyűvel szabályozhatjuk.

A harmadik: Rongálódás, convojunk hajóinak megromlódása.

A negyedik: Fegyverek, itt láthatjuk felszerelésünket, és annak számát; valamint a támadásra és védekezésre rendelkezésünkre álló parancsok fajtáit. Ezek felülírólefelé a következők:

1. Ellenséges hajó elleni támadásra kell legierőt felállítani. 5 fhígtér + 1 bomber az optimális. Pilótáink számalmas kászálódása után, a csata kellős közepé előtt találjuk magunk...
2. Az ellenséges hajó túl közel jut, ágyút kell használnunk. Kis készülődés után az ágyúnál vagyunk, nyomjuk meg az 'F1'-et; irányítsuk be az ágyú csövet és...
3. Bennünket támadnak a reptőlők. A mániává vált készülődés után a gépágyúnál vagyunk...
4. Bázis elleni támadás, ha a navigációs pont part menti zászló mellé tesszük, akkor sor kerül a kikötésre, majd szükségszerűvé válik eme opció használata. Próbáljunk minden part menti géppuska állást

kipucolni... ezek után megjelenik saját rongálódásunk, majd a bázis erőssége, melynek megfelelően kell tengerészgyalogosokat a partra küldeni.

Ha lejár az időnk, vagy elsüllyedünk a parancsnokságon találjuk magunkat ahol összegzik eredményünket.

RBI II. BASEBALL (C64, Amiga, PC)

Ezt a játékot 1991-ben készítette a (Ez itt a reklám helye)

Miután betöltöttük a játékot, a gép megkérdezi, hogy egy vagy két játékos játssza-e a játékot. Ezután egy nagyon nehéz kérdés elé állít a gép: melyik csapattal legyünk? Lehetünk amerikai (american), nemzetközi (national), keleti (east) vagy nyugati (west).

Ezek után valami 'pitcher'-t meg 'line up'-ot kérdezzet, de nem tudtam rájönni, hogy mi az, (az angol szótáram pedig majdnem két méterre volt tőlem, és fel kellett volna állnom, ha fordítani akarok... szörnyű még belegendolni is).

Na, szóval a játékhoz visszatérve, a játékosokat sajnos csak egyszerűen tudjuk irányítani. Az alappontok közötti futást az 'X' vagy a 'SHIFT' gomb segítségével tudjuk elérni, mégpedig úgy, hogy megnyomjuk a 'SHIFT' billentyűt és a joy-t megfelelő irányba:

Hát Kb. ennyit a **POWER AT SEA**-ról. Kezdőknek és a műfaj kedvelőinek egyaránt ajánlott. Szerezték be! 1-2 kellemes órát el lehet tölteni vele.

• Szőke József, Budapest

jobbra: 1-es alappont
fel: 2-es alappont
balra: 3-as alappont
le: ütőjátékoshoz

A dobójátékos csapatából ha valaki labdát szerez, akkor vagy tüzgombbal eldobjuk, vagy a 'SHIFT' segítségével irányítjuk a játékot a labdával.

A bal, illetve jobboldalt található betűk a következőket jelentik:

top: amelyik fordulóban járunk
alatta: az eredmény található
b: a dobójátékos hibái
s: az ütőjátékos hibái
c: a kiesések száma.

Pauzálni a 'RUN/STOP'-pal lehet.

• Lakatos Róbert (ROBY), Dunaszentbenedek

ROY OF THE ROVERS (64, Amiga)

Most egy átdolgozott, finomított és javított változata következik a **CoV Évkönyv'91**-ben megjelent leírásnak.

Kezddéskor a **Melchester Rovers F. C.** épülete előtt állunk. Nincs sok időnk, jó lenne sietni. A **Special** menüből válasszuk a **Go Home** opciót, majd végül fel a **Membership Card**-ot. Ezután menjünk a **Petre Street**-re, és keressük meg a **Fast Food Bar**-t. Menjünk be, és keveregjünk addig, amíg egy pasas elállja az utunkat. Ennek mutassuk meg a **Membership Card**-ot, erre továbbenged. Vegyük fel a kulcsot, ami az asztalon hever, és menjünk felefelé. Legfelül is áll egy ürge, ennek is **Membership Card** mutogatás, majd menjünk az ajtó felé, és feléforduva használjuk a kulcsot. Máris kiszabadítottuk az első dudát. Nincs vesztegetni való időnk! Siesünk a **John Street**-re és menjünk az **E.A.T. Hypermarket**-be. Legfelül találunk egy ajtot, amin rács van. Itt menjünk fel felé, és keressük meg a biztosítótáblát. A munksó egy **Membership Card** után jobb belátásra tér, és továbbenged. Álljunk szembe a táblával, és a **Special** menüből válasszuk a **Remove Fuse 3-at**. Lehetséges, hogy a **Fuse 3** nem a biztonsági zárat biztosítja, ekkor úgy kirúgnak, hogy a lábunk sem éri a földet, de nem kell csüggedni, visszamenetünk és megpróbálhatjuk újból. Ha valamelyik **Fuse** eltávolításra eseten a prg. azt írja ki, hogy: *Security Locks are switched off*, vagy valami ilyesmit, akkor mehetünk lefelé és már is az ajtó előtt találjuk második barátunkat. Az idő szorít, ezért siessünk megint a **Petre Street**-re és keressük meg az **Estate Agents**-et, ahol találunk egy **Hard Hat**-ot. Hetet, Nyolcat stb... Ezt vegyük fel, és menjünk az építkezésre. A bejárat előtt természetesen használjuk a **Hard Hat**-ot, és így már beenged a program. Keressük meg a liftet, innen a középső úton lefelé haladva találunk egy pasat, és már is tudjuk, mi a teendő! Odébb az irodában találunk egy **Old Rusty Key**-t. Menjünk a lifthez, álljunk vele szembe, és használjuk a kulcsot. Fent egy újabb cvidér hapsi várja, hogy megmutassuk neki... a **Membership Card**-ot. Erre továbbenged, és így kiszabadult a **Duncan**

McCray nevezetű ürge. Menjünk vissza a **Daley Ave**-ra, oda, ahol az építkezés van, ott találjuk a **Kinge Head** nevű kricsint. Bent találunk egy ürgét, akivel beszélgessünk (**Command menü; chat**), erre elmondja nekünk, hogy tudna segíteni, és hogy találkozzunk vele a **Farmers Arms**-ban 25 perc múlva, persze nem Real Time, hanem a játék órája szerint kb. 25 mp! Futva talán odaérünk, a következő módon: a **Kings Head**-től fussunk az építkezés felé, addig, amíg véget nem ér az út. Itt forduljunk rá a **Terrence Ave**-ra és fussunk egyenesen, amíg meg nem látjuk a **Farmers Arms** feliratot. Menjünk be, és várjunk, de NE, NE a **Wait**-tel, hanem csak úgy álldogáljunk ott, míg az ürge meg nem érkezik. Akkor beszéljünk hozzá, és **Use**-oljuk a **Wallet**-ot. Remélhetőleg ez nálunk volt, mert ha nem, akkor éppen elcsesztük a játékot! A pasas, ha nem kapja meg a pénzt, akkor eltűnik, és nem kerül elő még egyszer! A **Wallet** egyébként **Roy** házában van. Ha sikerül a tranzakció, akkor kapunk egy **Security Pass**-t, amit a **John St**-ről nyíló **Hanging Gate**-en lévő **Distribution Depo**-ban tudjuk használni. Némelyik őrt kéri, de van amelyiknek a **Membership Card** is megteszi. Menjünk a **Row3**-ig, ahol egy kalapos ürgét találunk. Emellett nyugodtan elmehetünk, csak visszafelé kér valamit (vagy **Sec. Pass**-t, vagy **Memb. Card**-ot). Beljebb találunk egy **Crowbar**-t. Menjünk a **Row5**-ig, ahol **Live Stock** feliratú dobozok vannak. Az egyikben kigyók vannak, a másik üres, a harmadikban van a barátunk. A dobozokat a **Crowbar**-ral piszkáljuk meg, ha **Roy** a kigyókat piszkálja, akkor az egyik kidugja a fejét, erre **Roy** annyira bezelez, hogy hanyatt-homlok rohan kifelé. Az, hogy melyik dobozban mi van, az minden játékban változó, ugyanúgy, mint a **Hypermarket**-ben a biztosítók sorrendje! Amint kiszabadítottuk **Blackie Gray**-t a játék Congratulál nekünk, és megvevregeti a váltnkat, hogy milyen cool guy-ok voltunk! Ezután megpróbálja betölteni a **Soccer**-t, de az SZ*! És különben is, nálam még egyszer se sikerült betöltenie.

• EMTÉ Design™ (Miklós Tamás), Mosonmagyaróvár

STRATEGO (C64, Amiga, PC)

Ha nem is a 'Saboteur'-hoz, a 'Stratego' című játékhoz csinátlam egy összefoglalót. Csak 135 blokk C64-en. Ez a játék

megegyezik a magyar 'Mini stratégia' című játékkal. A vízbe nem lehet lépni, csak a két szélén és a közepén. A 9-es bábú

(felderítő) akármennyit léphet, de csak egy irányba (a folyót nem tudja átugrani, és átóba sem léphet). A rangok a következők (minél kisebb annél magasabb rang):

Jel	Rang
SPY	SPY: kém
1.	Marshal: marsal
2.	General: tábornagy
3.	Colonel: Ezredes
4.	Major: őrnagy
5.	Captain: Kapitány
6.	Lieutenant: hadnagy
7.	Sergeant: őrmester
8.	Miner: aknaszedő
9.	Scout: felderítő
Bomba	Bomb: bomba
Zászló	Flag: zászló

A Spy csak önmagát vagy az 1-est ütheti le;

A Scout akármennyit léphet egy irányba;

A miner ütheti csak le a bombát;

A bomba mindenkit leüt, csak a 8-ast nem;

A zászló megszerzése a cél.

A zászló és a bomba nem léphet. A csapatunkat vagy úgy tehetjük a táblára, hogy a bábú tetején megnyomjuk a tüzet addig amíg a pályára le nem tesszük, vagy az 'Use Setup'-pal.

FILE menüpont:

New Game: új játék

STREET ROD 2. (Amiga, PC)

A játék címe: **STREET ROD 2.** Gondoltam, hogy egy ismertetéssel megér.

A játék célja ugyanaz, mint az előző részé (leírás —> CoV Évkönyv'91), s a kezelés is onnan lett átvéve. Így csak a különbségekre tértek ki részletesebben.

Az autó kiválasztása után a garázsba kerülünk. Szinte minden maradt a régi, csak az elhelyezkedésük más.

Az alsó ikonok (balról-jobbra)

CHECK OUT THE NEWSPAPER (ÚJSÁG)

autó(k), alkatrész(ek) vásárlása

UNDER THE CAR

az autó alvázánál lehet szerelni
(differential — differenciálmű)
(muffler — hangtompító)
(exhaust manifold — kipufogó elosztó(?))

CHANGE TIRES (emelő)

kerékcseré

NEW PAINT JOB (festékszóró)

átfestés

WANNA TANK (kannák)

tankolás (nekünk a bal szélső kút a jó)

A felső sor

CATCH SOME TONES (rádió)

zene be/ki (ez utóbbi a jobb)

CAR INFO (lapok a polcon)

információk az autóinkról

SELL PARTS (jegyzetomb)

alkatrészek eladása

GRUDGE NIGHT, ENTRY FREE (kép)

gondolom matricák (nem sikerült még használnom)

CALENDAR (naptár)

Use Setup: elrendezés

Open: játékállás visszatöltése

Save: játékállás kimentése

Create Disk: formázás (lemez)

Quit: Kilépés a játékból

EDIT menüpont:

UNDO MOVE: az utolsó lépés törlése

GAME menüpont:

DEMO GAME: DEMO

SINGLE GAME: sima játék

CAMPAIGN: Hadjárat

OPPONENT Level: az ellenfél szintje (nehézségi fokozat)

SERGEANT: őrmester (szakaszvezető); **Major:** őrnagy;

Colonel: ezredes; **General:** tábornok; **Marshal:** tábornagy

STANDARD RULES: zászló szabály

TOURNAMENT RULES: versenyszabály

PREFERENCES: előnyök

OPTIONS menüpont:

INSTANT REPLAY: Az ellenfél utolsó lépésének ismétlése

START GAME OVER: A játék feladása

REVEAL ALL PIECES: Megnézni az ellenfél összes bábuját (és feladás)

SOUNDS: Hangok

MESSAGES: Az üzenetek megszüntetése

DRAG MOVES. Nem kell a lépésnél folyamatosan nyomni a tüzet

BOARD: a pálya térképének változtatása

• **Dóczy Zoltán, Budapest**

• **Várhelyi Balázs, Gödöllő**

ezt csak sejttem — talán naptár lehet

TIME TO QUIT

lemezkezelő funkciók (SAVE, LOAD, NEW, QUIT)

Az autón is tudunk rongálni

ROOF (tető) FRONT/REAR BUMPER (első/hátsó ütköző)

sebesség növelésére jó, ha mind le van véve, vagy meg van csonkítva.

CHANGE TRANSMISSION (sebességváltó)

új sebességváltó berakása

POP THE HOOD (motorháztető)

Motor megtekintése. Ezt választva kapjuk a lehetőséget, hogy beállítjuk a motort (**STONE**), vagy szerelünk.

Szerelésnél a csavarokat kell kivenni. A **PARTS** ikont választva tudunk cserélni különböző alkatrészeket. Vigyázni kell, hogy pl. a FORD-ba csak FORD karburátor jó (erre figyelmeztet is a prg.)!

Ha mindennel kész vagyunk, irány az utca (**Hit the Street**). A türelmesebbek végignézhetik, ahogyan az utcára megyünk (A **'SPACE'** lenyomására ez elkerülhető).

Az első autóval, amikor megérkezik, megkezdhetjük pályafutásunkat. Az ajtajára clikkelve kihívhatjuk őket versenyre.

DRAG RACE: Gyorsasági verseny (\$10, 50 s tét)

MULHOLLAN DRIVE: Egyfajta hegyi verseny (\$25, 150, és autóért)

AQUEDUCT RACE: Egy betongödörben kell versenyezni (\$25, 150 és autóért)

A tétek megtétele után nem egy szokványos jelzőlámpa indít, hanem a gyengébb, nem egyik képviselője. Vigyáznunk kell, nehogy elgázoljunk őt!

Ennyit a játékról. A grafika jó, a zöreij (állítólag ez itt a zene) felelhető. Majdnem elfelejtettem: a leírás PC-re készült.

• **Kladek András, Budapest**

TRADERS (Amiga, PC)

Az intro(?) után egy menü található, melyben két fontosabb opció van. Az első a **preferences**. Itt a **start-gebt** állít-suk max-ra, a **ziel vermoegt**-t a min. 10.000-re (még így kis kib*** hosszú a game. Az **eikaufen Zeit**-et a max. 30-ra, és a **spieflukt**-t pedig a max. 9x8-as-ra. A leve menüben be tudjuk állítani: a gép 'felfogóképességét', kérünk-e kalózatok, robot háborút stb.

1. Értékelés: Minden kör után bejelnetkezik ez a táblázat, amely megmutatja vagyoni és pénzügyi helyzetünket, valamint az előző körben elért eredményeket. (A tüzgomb megnyomásával léphetünk tovább.)

2. Terület szerzés: Ez az első körnél kicsit más, még le kell raknunk a kezdő házakat is. (Csak síkságra lehet.) Ezután területet lehet szerezni. (Az első körben adott egy terület, de a későbbiekben csak akkor kapunk, ha előtte adóztunk a telep főnökének **Fat Mike**-nak.) A területekre 4 féle dolgot lehet telepíteni:

Rakéták: Csigát hoznak más bolygókról (ezzel kell adót fizetni!) Medence, virág, krumpli (barna 'árványos' műtyűrök).

A Medence termeli a virágot — víz és parfüm alapanyagból (ha van)

A Virág termeszti a parfümöt: virággal, vízzel üzemel (ha van)

A 'Krumpli' vizet ad: virágot és parfümöt igényel (ha van)

3. Rakéták — Ha telepítettük, akkor lehet csigáért küldeni őket. ha be van kapcsolva, a 'Kalóz opció' akkor lehet, hogy veszteségeink lesznek.

4. Ezután megkapjuk az ebben a körben hozott csiga, illetve a szintén ebben a körben termelt **áru mennyiségét**

5. Robotharc: Ha bekapcsoltuk az elején, akkor most fel-szeshetjük robotjainkat.

Jobbról:

1. Bolt: Az aknák, védőfalak, védőágyúk üzlete. (Az aknából és a falból, minden körben kapunk valamennyit)

2. Hidat lehet venni. Ez akkor hasznos, ha az ellenség a túl-panton van (éleve van egy! belőle (NEM KAPUNK ÚJAT MINDEN KÖRBEN!!!). Előhözása: álljunk a partra majd egy 'hosszú fire'.

3. Bolt: Lőszerek

golyó lőszer: a robotok általános lőszer (sokat vegyünk belőle)

lángcsóva: védőágyúk lőszer

rakéta, követő rakéta: hasznos dolog!! előhözása 'hosszú fire' (csak ha van kinn valami más robot is.)

4. Bolt: robotaink testrészeinek fejlesztése

jó lábak: nagyobb sebesség

erősebb test: nagyobb ellenállóképesség

fejlett fej: nagyobb látás

A program a cserére kerülő alkatrészek értékét beszámítja.

5. Kilépes: menjünk a kocsmába (jobbba a legutolsó épület)

Védelem felállítás: most rakhatjuk le a védőfalainkat, aknáinkat a többi robot megfékezésére céljából.

Robotháború: törekedjünk ellenfelünk és bunkerjének megsemmisítésére, és minél kevesebb aknán átmenni (most jöhetnek a követőrakéták).

6. Tözsze

Egy tözszei üzletkötésnek két része van (cikkenként).

1. Ha eladni akarunk, akkor felnyomjuk a joyt, ha venni akarunk, vagy nem is kívánunk üzletet kötni, akkor pedig lent hagyjuk kis 'átömlesztő tölcserűnkét'.

2. A joy le, illetve felmozgatásával tudjuk szabályozni a vételi és eladási árat. Ha a két ár megegyezik, akkor az üzlet létrejött, melyet a tűz gombbal tudunk megszakítani.

7. Néha Fat Mike-ban fellendül a jótékonyági érzés.

Egy szigeten szét van szórva egy csomó víz, virág, parfüm, csiga és ezeket kell versenyszerűen gyűjtögetni.

NO COMMENT!

8. Adófizetés Mike-nak:

Mike tesz 3 vagy 4 ajánlatot, ezek közül lehet választani. (A nagyon baró ajánlatokat mindig fogadjuk el.)

Es ugye ne felejtjük el, ha nem fizetünk adót, akkor nincs föld se. (Néha még el is vesztünk valamit.)

9. Ilyenkor visszakapjuk az 1/es pont táblázatát és kezdődhet a következő kör.

Szerintem nagyon baró lett a játék. Főleg a négy játékos funkció miatt. (Sőt, mind a négyen joy-jal játszhatnak, ha van megfelelő hardware.

• R.T.P. (Ifj. Penzer Gyula, Keszthely)

WIZARDY (C64, Amiga)

Izometrikus, máskéálás, varázsolgatás, '85-ös játék és nem fekete-fehér. Szegény varázslóknk leginkább egy **R2-D2**-höz hasonlít, de a háttér hangulatosa, különböző ellenfélhez különböző zene jár, szóval nem hiszem, hogy csak nekem tetszene. (Na igen. Bár a **Save New York**-ban repülni is lehetett. — A **Rosszindulátú**). (Érdekes. **Ezzel a fickóval még nem találkoztam itt a HQ-n — CoVboy**). Az ajtókon a Commodore-gombbal juthatunk át, a varázslataink között az '1', '2' gombokkal lapozhatunk. Ezek a következők:

heal — gyógyít, 99-re visszaállítja az erőnlétünket.

find it — megmutatja a láthatatlan tárgy helyét a padlón egy x-szel, ha megmozdulunk, eltűnik.

tell tale — egy száj a fejünk fölött elmondja mit kell, vagy lehet csinálni a szobában

fire ball — a szörnyek ellen (póknak kettő, felhőnek egy kell például)

hold it — bármilyen ellenfelet megállít (nem örökre)

Azután még elérhető varázslat van, olyan is, ami csak egy van az egész játékban, ezeket mindenféle feladatokat kell megoldanunk pl.: egy szobában a falon van egy koponya (szép nagy), ha a **'till tale'** azt mondja, hogy **knock it on the head:** akkor rá kell lönnünk a knock varázslatot a koponyára (eltálatja!), mire bácsikánk elszineződik, talán egy kis bonus pontot

is kap, de az a lényeg, hogy új ajtó jelenik meg valahol. Blokkként van egy főellenség, amin csak úgy tudunk továbbjutni, ha bejártuk az összes szobát, megoldottuk az összes feladatot, és az utolsó ládában megtaláltuk a győzelmes varázslatot. Kétféle láda van: jó és rossz. A jóban varázslatok vannak, a rossz energiát vesz le, mint a szörnyek, csak nem mozog. Persze ahhoz, hogy megtudjuk, hogy milyen, át kell gyalogolnunk rajta. A blokkok (amikhez egy-egy főszörny tartozik) egyre nagyobbak, nehezebbek, elég sok (általában kellemetlen) meglepetés éri kis manusunkat.

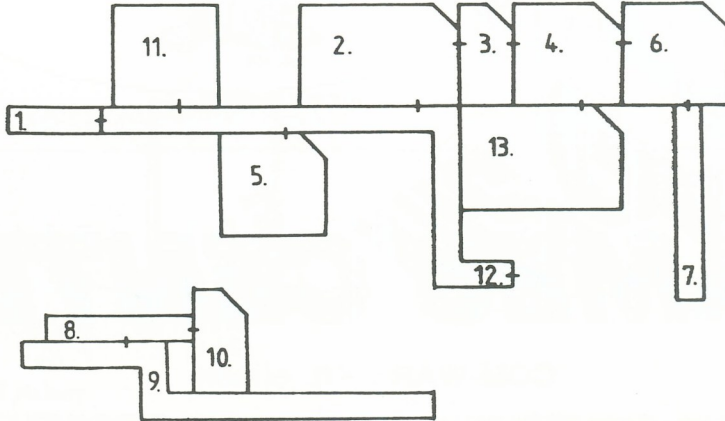
Jöjjen az első rész: az 1-es szobából indulunk. A 11-es szobához még nem vezet ajtó, az 5-ösbe viszont bemehetünk: egy pók fogad és egy koponya a falon (**till tale: knock it on the head**). Aha, hát olyanunk még nincs, gyerkünk innen. Ha elmegyünk a 12-es végére (útközben találkozzunk egy ládával, ami rossz, tehát próbáljuk megkikerülni), előnk táruul maga a bikafejű szörny (**minotaur**), **tell tale: amaze the minotaur**. Jó. Menjünk végig a 2-es, 3-as, 4-es szobán, szedjük össze a ládák-ból a varázslatokat, az utolsóban megjeljük a **knock**-ot. Ha már haromszor kezdtük újra, mert leverték a szörnyek, már biztosan tudjuk merre érdemes szaladnunk, ha belépünk egy szobába. A **knock**-ot löjük az 5-ösben a koponyára, amittől lilák leszünk, viszont megnyílik az ajtó a 6-os szobába.

A hetesben egy láda (és egy pók) vár, itt az első térkép várázslatunk, ami nem tűnik el használat után mint a többi, ám használhatatlan. A 6-os szobában: **tell tale: the head is able to move you.**

Próbáljuk ki ki, el is visz minket a 8-as szobába, ahol kifoszt-hatjuk a ládát és tűzhetünk a 9-esbe. Itt a **tell tale** azt mondja: *the glyph knows a secret.* A glyph valószínűleg az a fura jel a folyosó végén, mintha rámegeyünk megint ellilulunk, tehát egy új ajtót kereshetünk, ez lesz a 11-es szoba. Nincs más választásunk: a 10-es szoba, ahol is a mesét mondó száj megkérdezi, miért nem próbáljuk meg az ajtón át? Nosza. Ez elvitt a 13-as szobába. Ez nem túl szerencsés, mert ha ész nélkül

itt is beleszaladnánk a neon-ajtóba a börtönbe kerülnénk, ami érdekes, de annál hasznosabb. Ugyanis így nem kell megzavarnunk a szörnyeket a 2-es, 3-as, 4-es szobákban. A börtönben az a baj, hogy nincs egy szem ajtó sem. Mit mond a száj: *look to the map.* Az az izé ott a falon? Ha úgy értelmezzük, hogy az a szoba alaprajza is, benne a vonal az útvonal, amit 'be kell járjunk', akkor ezt téve eltűnik a lenti fal, kapunk egy ajtót, ami a 12-es folyosóra nyílik. Most mehetünk a 11-esbe, ahol nem látszik semmi, csak egy **mini-minotaur.** A **find it** megmutatja, hol van a láda, ahol a **maze** várázslatot kaparint-hatjuk meg. Ezzel már el tudjuk intézni a minotaurt és mehe-tünk tovább. Én még nem játszottam végig. Jó szórakozást!

• Halász Zoltán Gőb



YOGI BEAR (C64, Amiga)

Ez egy teljes leírás, a játék végigjátszásához. A programot a **PIRANHA** készítette 1987-ben. A játék elején, egy csúnya vadász elrabolja **Bubut**, **Maci** legjobb barátját. A játék célja, **Bubu** kiszabadítása.

A képernyő felső részén láthatjuk és irányíthatjuk **Macit**.

Alul különböző képek találhatók. Ezek balról-jobbra a következők:

- Maci képe**, ami az energiánkat jelzi. Ha kevés, egy csillogó felkiáltójel figyelmeztet bennünket. És ha véletlenül elfogy, akkor egy kicsit meghalunk.
- 8 négyzet**, amelyekben egyelőre kérdőjelek vannak.
- Az életeink száma (LIVES)** kezdetben öt.
- Egy ketrec**, amiben **Bubu** sétál. Felette pedig, hogy hány yardra vagyunk még **Bubutól**.
- Az időpont.** A játék elején beállíthatjuk, hogy milyen nyelven kívánjuk látni: január elsején indulunk, de nincs nagy szerepe az időnek a játékban.

Ezek után el is indulhatunk. A játékban sok állat és ember, valamint tárgyak nehezítik a dolgunkat.

Emberek: Nem ajánlatos megvárni, míg utolérnek, mert egy életünkbe kerül. Közeledtüket zene jelzi, és egy idő után felhagynak az üldözésünkkel. Könnyű lerázni őket, de ezt az olvasóra bízom, szenvedjen ő is.

Az emberek:

- vadór

- vadász
- kopasz fickó
- dagadt csaj
- horgász: — halat szokott fogni, amit, ha leveszünk a horgáról, nő az energiánk, de ha a kampóba akadunk, meghal **Maci**.

Állatok:

- szarvas: hosszabb kergetőzés után lekopik — nem ajánlatos hozzáérni
- kigyó: ha a fejközhöz hozzáérünk, akkor
- méhek, madarak, békák: csökkentik energiánkat.

Lehetőleg kerüljük a lyukakat, tavakat. A folyókat át tudjuk ugrani, de csak a felső részen. A repedéseket ugorjuk át, mert a feltörő vizsugarak eltérítenek úticélunktól. Ugyanez történik, ha sokáig álldogálunk egy helyen. Az elemzési csoskar növelik energiánkat.

A fő feladat, a 8 nyalóka megszerzése. Ha megvannak — a kérdőjelek helyén jelennek meg —, induljunk el **Bubu** ketrece felé. Csalogassuk elő a vadászt, és próbáljuk meg egy lyukba 'beleterelni'. Menjünk a vadász házához, vegyük le a kulcsot az ajtóról, és vissza **Bubu** ketrecéhez. Rövid zene után **Bubu** kijön a ketrecből és elindul haza **Maci**-val.

Ezután már csak a nevünket kell beírni a táblázatba.

A barlangok használatát ajánlom mindenkinek a figyelmébe.

Egyébként a nyalókák plusz életet is adnak.

Írányítás:

le, fel, jobbra, balra — fut a megfelelő irányba
balra, jobbra + FIRE — ugrik
le + FIRE — lehúzza a fejét *Maci Laci*
fel + FIRE — *Maci* fenyőfának álcázza magát (sok energiát igényel)

Fontosabb helyek (yard-ban)

Nyalókák

186
130
115
99
72
86
45
10

Horgászok

197
98
97

69
41
15
Méhék
59
21
129
Madarak
95-88
Elemőzsziás kosarak
198; 100; 57
193; 91
183; 76
177; 46
168; 39
161; 68
158; 33
156; 130

Jó a zene és a grafika.

• Noname

GAMES CENTER

COM-WARE Kft. címén

Levélcím:

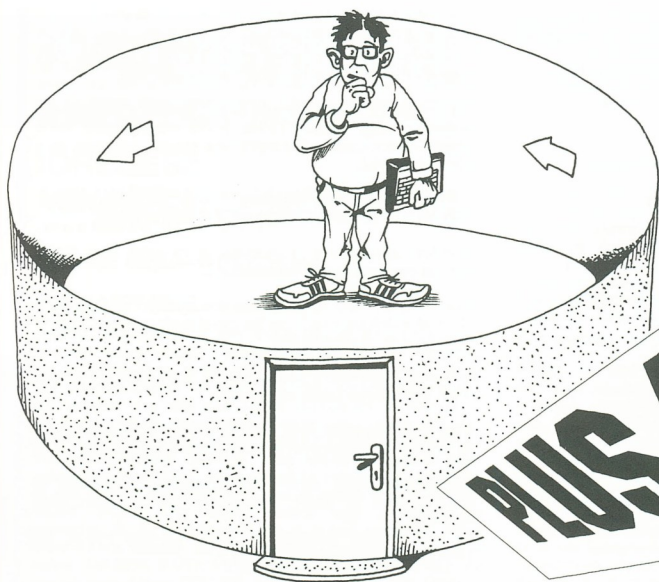
1519 BUDAPEST, Postafiók 363.

(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P. u.8.)

*C64-re, Amigára és PC-re
folyamatosan bővülő többeszes nagyságrendű programválaszték!*

Azokra a programokra, melyekről leírás jelent meg ebben a könyvben, kedvezményes megrendelési lehetőség. Ennek részletei megtalálhatók a CoV 39. számában, vagy egy felbélyegzett válaszborítékért megküldjük ingyenes, teljes katalógusunkkal együtt. Ebben a tájékoztatóban megtalálhatók a megrendelési feltételek is.

PC * AMIGA * 64



3D Pool [PIGMY]

A stuff nevéből ki lehet következtetni, hogy 3D, vagyis **három dimenziós biliárd(?)snooker(?)pool(?)ozás lesz!**

A game elején az aktuális versenyalást nézegethetjük (microda nevek), mi a varázslatos PLAYER ONE nevet viseljük — és a játék legnagyobb hibája, hogy nem lehetek Steve Davis. A „Space”-szel elküldhetjük a fenébe a táblázatot.

Egy menübe kerültünk (nem éttermi).

S íme:

'F1' — Az irányítás típusa: Joy/Key (Billentyűzetten nem talál-tam „Fire”-t.)

'F2' — Játék típusa:

Tournament: Verseny
Practice: Gyakorlás
Trick Play: Trükk lövés
Two Player: A haverral játszunk
Demo: Demóból már elég

'F3'

A versenyalás megnézése (Tournament)
Ellenfél megválasztása (Practice)
Pályák közti választás 1-15 (Trick Play)
Küzdő ellenfelek cseréje (Demo)

'F8'

Új verseny (Tournament)
Pályaszerkesztés (Trick Play)

Van még egy pár funkció, ezekről majd később.

Inkább a játék szabályát mondom el (érdekel valakit?):

Öszintén mondvá, ilyen típusút még máshol nem láttam, de hasonlít a snooker-re, csak itt nincsen annyiféle színű golyó,

pontosan négy különfélét számoltam meg: fehér (ezzel kell a kiválasztott golyót meglökni), piros/szürke(?) (a mi és ellenfe-lünk játékgyóói), fekete (a végére illik hagyni).

A parti elején még nincs meghatározva, kinek melyik színű golyót kell itrani, értelemszerűen ha pirosat lövünk be első-nek, az ellenféllel szürke lesz.

Előfordul, hogy elsőnek egy pirosat meg szürkét is belövünk (ritkán), no problem!

Megjelenik a Press "S"... felirat, ekkor az "S"-sel választhatunk a színek között (érdemes olyat választani, amiből jobb állás van).

Ha az ellenfél golyóját löttük be, vagy nem „koccoltunk”, esetleg a fehérét löttük be, szóval nem a saját szint találtuk el első-nek, akkor a vetélytárs kétszer lökhet, ezt jelzi a „Free Ball” felirat.

Persze az ellenfél is hibázhat, s mi is juthatunk potyalövés-hez.

Utoljára (vagyis ha a saját színű golyók száma 0), a fekete ball-t kell kipöckölni. (Ha netán akkor sikerülne, amikor még van saját golyónk, az ellenfél győz.)

No ennyi szöveg után-tán játékhoz is foghatunk!

Érdemes először edzeni, pl: No-Good Nick-kel (nem olyan rossz).

Szóval „Space”.

Beugrott az asztal, persze 3 D-ben. im a képernyő felosztása.

Bal felső sarok a „Player one” (Pigmy! Miért nincs egy name-input?)

Jobb felső pedig az ellenfél.

Középen fent egy fehér golyó, rajta egy pötty, ami azt jelzi, hogy a golyó melyik részére lökünk a dákóval, pl. a pötty alul középen van, a fehér bal hátrafelé csavarodik.

A fehér golyó mellett (a pöttyös) az erőt jelző csikocska.

Imhol az irányítás:

Player1 — Joy1

Player2 — ???

Joy balra/jobbra

Forgás a fehér golyó körül (függőleges tengely)

Joy fel/le

Emelkedés/süllyedés (nézd a pöttyöt is)

Joy balra/jobbra + tűz

Pörgetés (Figyusz a pöttyöt)

Joy fel/le + tűz

Erő (nem a Jedié, hanem a lökésé)

Fire + Fire

Egymás után két Fire a lökés (Na-na)

Ha esetleg a „Place the ball” feliratot látjuk, így módosul:

Joy balra/jobbra + tűz

Golyó mozgatása

Joy fel/le + tűz

U.a.

Fire + Fire

Visszaáll a beállítás

Van még egy két segédbillentyű is, s lón:

Cursor fel/le

Négy léptékű Zoom (nem az enyém, a fővárosé)

‘U’

Átugorjuk az asztalt (?)

‘Run/Stop’

Még egy menü:

‘F1’: mint mindig

‘F2’: meccs megszakítása ellenfél nyert

‘F3’: versenyt állás megnézése

‘Space’: vissza az asztalhoz

A nyeréshez sok gyakorlás kell (legalábbis nekem kellett). Ha a pacákat legyőztük, akkor továbbjutunk a legjobb négygel (**ugyanis velünk együtt nyolc versenyző van**).

Ezt furcsamód állapítja mega gép (mármint a továbbjutókat). Megegett, hogy Calford Kid-et 2-0-ra megnyertem, de velem együtt továbbjutott, sőt megint vele mérkőztem meg (le is söpört a posztról).

A végén valószínűleg Maltessy Joe-va (az előző bajnok) mérkőztünk, bevallom, még nem jutottam el addig.

A másik játéktípus a Trükklövés, itt 15 előre kész feladvány van, de magunk is szerkeszthetünk.

Elárlalom, én nem nagyon szerkesztettem (a készekből is kb. 3-at oldottam meg), de ha csináltunk egy pályát a ‘T’-vel lehet beírni, a memóriába.

Ha esetleg újra versenyezni akarunk, a ‘Run/Stop’-pal kiléphetünk, persze egy újabb menübe.

Elég jó szórakozást nyújt a progi, főleg, ha haverral játszunk, de az igazi billiárdot nem pótolja, pláne a hangulatot (Drink).

Mit mondjak még, zene nincs, lassítaná az ügysem gyors gondolkodást (a gépét, szerintem), de az effekt igen jó, koccc!

Ja, még valami, mindez kb. 20-30 KB-ban. Hiába, Pigmy nem véletlenül lett **nemzeti hős**.

Hú, ez igen hosszú lett. Bocs az össze-vissza írt betűkért, a lemaradt pontokért. Nem megy az átlrásokért.

● Gowanna, Kiss Csaba, Pomáz

BATTERY 1. [Vortex]

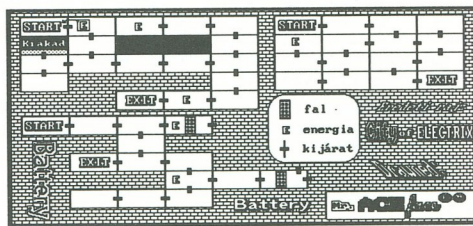
BATTERY 1.

Erre a játékra két használható leírást találtam, ezeket össze-mixeltem és a térképet újrarajoltam. A két beküldő: ASTERIX and City of ELECTRIX. A **program dióhéjban**: egy repülőgépet kell végigvezetnünk egy barlangon, kikerülve egy rakás akadályt, lehetőleg kevés sérüléssel. **Az akadályok**: falak, ezeket szét lehet lőni, ha nekimegyünk, csökken az energiánk; mozgó ufók, ha nekimegyünk, szintén energiavesztés; lézerek, két generátor között lézerekapcsolódik be időnként, természetesen energiavesztéssel jár ha belekerülünk; golyósörök, minket lövöldöznek, ezek közül az egyiket ki lehet lőni. Találhatunk még üzemanyagot, ami nem maximumra bár, de felelt. **5 percünk** van a játék teljesítéséhez, az energiánk a lövöldözéssel is fogy. **City térképe a harmadik pályáig terjed**, utána (szerinte) nem kell már... SORRY!, de én nem szenvedtem a játékkal (...pedig a lövöldözős kazettások között ACE)

● Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

CULTURE VULTURES

A játék ötletét valószínűleg az 1983-as Szépművészeti Múzeumbeli betörés adta. A játékos egy **3 emeletes, 81 teremből, 6 folyosóból és 4 liftből** álló múzeumot véd. A feladatunk **3 biztonsági őr** irányításával a **betörések megakadályozása**. A termekben illetve a múzeum külső felein kamerák találhatók, ezekkel nyomon követhetjük az öröket és betörőket (...munkáját)-t. A **kamerák mozgatása** rációkelés után a joy-segítségével lehetséges. Egyszerre **3 monitoron** követhetjük nyomon az eseményeket. Monitor-váltás a **monitor előtt lévő gomb** megnyomásával lehetséges. A **jobb** oldalon található az emeletek szimbólumai: ezekkel válthatunk át



másik emeletre. Alatta található a **3 őr** jelképező 3 szín, amikkel az örök között válthatunk. A játék elején a legalsó szint középső termeiben vagyunk. Csoportosítsuk át erőnket, lehetőleg úgy, hogy mindegyik szinten **1-1 őrünk** legyen (és lehetőleg valamelyik folyosón). A kamerákat állítsuk a termek bejárataira. Ha bejut egy betörő és elemel egy képet, hangjelzés kíséretében villogni kezd a térképen a termet jelképező négyzet. Azonnal váltsunk át a szinten lévő emberünkre (**megnyomva az aktális szint**) és siessünk oda! A pók mozgását közben egy másik monitoron követhetjük, ha utolértük, akkor a tüzgomb nyomogatásával verjük szét. A képet vigyük

vissza (...töröljék le a vért és fejtük le az ott ragadt kézfejet, és...) oda, ahonnan megfújták, majd akasszuk vissza a helyére. Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, a betörők néha megrongálnak 1-2 kamerát, ezt piktogramjának első-tűlése jelzi, és a teremre kapcsolva a képernyő is (azt hiszem az Etióp Nemzetközi adó Julius-csemegeköszár reklámja megy rajta...) „mákos”. Ezekbe a termekbe csak olyan

IDŐRÉGÉS Z

Ez a játék egy **Rátka** által alkotott, szöveges-képes kalandjáték. Egyaránt van **PLUS/4-en**, **C64-en** is, hiszen konvertált. Hát akkor lássunk neki! 4, 3, 2, 1....

A játék célja: megszerezni a griffojtást.

Bővebben a játék elején.

Kezdetben egy óriási mezőn állunk, de ez dögumalom, így ajánlanám, hogy húzzunk **2xNY-ra**. A várudvaron vagyunk. Innen menjünk **D-re**. A konyhában találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg az asztalt (**V ASZTAL**). Egy korsót találunk (**F**). Majd nyissuk ki a déli ajtót (**NYIT AJTÓ**, **D**). A kamrában vagyunk. A polcot megvizsgálva megtudjuk, hogy étel van rajta. Felvenni nem lehet, de enni igen. Ez azért jó, mert ha az erők kevés, annyit ehezünk, míg erők maximum lesz. Ilyenkor írjuk be: **ESZIK**, majd annyit **I-t**, míg erők maximum lesz. Ide mindig térjünk vissza, ha az erők kevés. Ezután **MÁSZIK POLC**. Jél Valaki elszört egy pénzérmét a várudvaron. **É, É, F** (pénz), **K, D**. A kútnál vagyunk. Mivel van benne víz, **töltsük meg a KORSÓT**. Ezután másszunk le a kútba (**MÁSZIK KÚT**). Vizsgáljuk meg a falat (**V FAL**). Az egyik kő laza. Akkor **TOL KŐ**. Hopp! Egy üreg (**BE ÜREG**). Itt egy kard (**F**) **KI, FEL, É, 2xK**. Itt **Vizsgáljuk meg a FÜVET**. Egy négyfelvölő löherere találunk (**F**). **É** Itt egy rozoga torony áll, úgy ahogy. **BE TORONY**. A sarokban egy kolduló szerzetes ül. Kolduló? Akkor pénz kell neki (**ODAADOM A PÉNZT A SZERZETESNEK**). Cserébe egy aranykeresztet ad. **FEL**. A toronyban vagyunk. **V FOLYÓ**. Megtudjuk: a folyóparton álló fa egyik ága átnyúl a túloldalra. **LE, NY, É, K**. A folyóparton vagyunk, homok, szikla társaságában. Mit lehet ezekkel csinálni? Hát persze, hogy kardot csinolsz! (**CSISZOL KARD**). Majd **MÁSZIK FA, K**. A folyópart másik oldalán állunk. Itt egy ásó (**F**). **MÁSZIK FA, NY, NY, É**. Egy csavargó lopja a napot. **RÜGJUK** már meg ezt a **CSAVARGÓT**. Valamit elejtett (**F**). Egy gyűjtő. **É, FEL**. Hopp! A hegységben vagyunk, de kömülással együtt. Na, sebjai! **K, FEL**. Egy barlang bejárata. **BE BARLANG**. A fene! Egy sárkány. Ezt is megoldjuk! **HASZNÁL KERESZT**. Hát, ennek kampec. **É** Itt egy nyaklanc (**F**). **2XD, LE, 3XD, NY, D**. Az erdőben vagyunk. Itt mindjárt felvehetünk egy kést (**F**) **K, D, D, K**. Egy mocsaras, nádas területen vagyunk. És máris itt van egy farkas. Olíjuk meg! (**ÓL FARKAS**). **D**, Itt egy romos viskó van. **RÜGJUK** be az **AJTÓT (BE VISKÓ)**. Egy lámpa van itt (**F**). **KI, NY**, a nádasban vagyunk (**TÓR NÁD**). **K, 2xÉ, D, NY, D**. Ismét a kútnál vagyunk. **MÁSZIK KÚT, LE, LE**. A víz alatt vagyunk. Itt egy gyűrű (**F**). A nád nélkül

LASER SQUAD 1-2. [TGMS]

Várhatólag ez lesz az *utolsó* kiegészítés, de a sok(k) visszajelzés arra enged következtetni, hogy bejött a jósálatom, a *jhóhhoooooof'em up!* rajongók is lecsapnak rá. Ez egy gyors összefoglalás is lesz egyben, de a leírások **CoV#28-29-30-32, 34-35, és eme lap, melyet kezdetben tartasssssszzzzz**. Remélem vagy kiengedett a levegőt, vagy békésen továbbállsz, de hát ez egy „*Tekertednanesz!*” kategóriájú rovat. Fentebb már leírtam, de azért megismétlem, a **LASER SQUAD 5 darab küldetésből áll**.
The Assassins: egy galaktikus bűnözőt kell legyilkolnunk kastélyában, körül van véve őrző-védő robotokkal.
Moonbase Assault: behatolás egy holdbázisra, az ott lévő ellenfelek legyilkolása.

őrről menjünk be, akinél kép van. Az éjszaka elmúltával értékelést kapunk a munkánkról, az idő múlását a bal oldalon szemléltethetjük, ha sikeresen átveszteltünk egy hetet, munkánk fizetségét kapjuk meg (\$). A leírás Joe Blade készítette, én csak hozzáfűztem és összeráztam (egy kicsit!). Tök jök az 'a' betűi... HUH!

● **Jahny/Mr.Aceface** (Simon János)

megfulladnánk. **FEL, FEL, É, NY, FEL**. A templomban vagyunk. Itt egy pap is **IMÁDKOZIK**. Adjuk neki oda a keresztet. Cserébe a válasz: Isten velünk lesz a harcban. **LE, 2xK, 2xÉ, 2xD**. Hopp! Itt egy rabló. Adjuk neki a késünket, mire ő odaadja a baltáját. **K**. Az erdő szélén vagyunk. Vizsgáljuk meg a földet. Aha! Itt laza. Akkor **ÁS**. Semmi. **ÁS**. Egy régi sisakra lelünk (**F**). **É, 3xNY**. Itt egy árok van. Vágjunk ki egy fát. **VÁG FA, NY**. Egy karkötőt találunk (**F**). **3xK, 3xD, 3xNY**.

A **LADY** kastélyába érkezünk. **KÖSZÖN LADY**. Arra kér minket, hogy hozzuk vissza elvesztett ékszerét. Épp van nálunk 3 ékszer (**KARKÖTŐ, GYÜRÜ, NYAKLÁNC**). Adjuk neki oda. Erre kinyílik a két oldalon lévő ajtó, ahol eddig örök strázsáltak. **É**. Itt van aztán „terülj-terülj asztalkám!”. Együnk, ha az erők nem maximum. Az itt található ételt és a páncélruhat vegyük fel. **D, D, FEL**. A kastély legmagasabb részén vagyunk. Vegyük fel az itt található kötelet, és **HÚZZUK** ki a falból a **KAMPÓT, LE, LE, É**. A várbörtönben vagyunk. Itt egy rab is. Enyhén szomjas, így adjuk neki a vízzel teli korsókat. **D**. A vár kazamatáiban vagyunk. Ezt nevezik „Rátka féle útvesztő”-nek. **K, D, K, K — FOG PATKÁNY, D, NY — FOG, PAJZS, K, É, 2xNY, É, NY, FEL, É, 4xK, 4xÉ, NY**. Itt egy kunyhó. **BE KUNYHÓ**. Egy öregebem gubbaszt. Adjuk neki oda az ételt. Cserébe ad egy amulettet. **K, 2xD, NY, D**. Egy odvas fa áll, éppen átírta rajta egy ember. **BE FA**. Ez egy **BO-SZI** fája.

Adjuk neki oda a patkányt. Helyette ad egy varázslatot. **KI, D, K, D, 2xNY**. Ismét a várudvar. Itt most öltözködni fogunk. **VISEL, SISAK, VISEL PÁNCÉL RUHA, ISZIK ITAL**. **É**. Itt a küzdőtér, a feketé lovatok kell legyőzni. **NY**. A küzdőtér nyugati oldalán vagyunk, egy ló társaságában. **FELÜL LÓ**. Indulunk a harcba. **YEEAH!** Megvertük a feketé lovatok, és odaadja a csizmáját. **D, K, K, É, K, K, MÁSZIK FA, K, É**. Egy szakadéknál vagyunk. Itt van egy kiszáradt fa, a túloldalon pedig egy szikla, nálunk egy kőtél. Ham... **KÖT, KÖTÉL, FA, DOB KÖTÉL SZIKLA**. Ez az itt **MÁSZIK KÖTÉL**. Már itt is vagyunk a túloldalon. **É, NY**. Egy liánokkal teli fás helyen vagyunk. Vegyük fel az egyiket. **K**. Folyópart. Mivel itt vannak fadarabok, nálunk meg van lián: **CSINÁL TUTAJ, MÁSZIK TUTAJ**. A vízen száguldnak. **UGRIK SZIKLA, É, VISEL, CSIZMA, MÁSZIK SZIKLA**. Az itt van a griffojtás (**F**).

Hát ez lett volna a megoldás.

● **TMH and ALBERT**, Turán Zsolt, Kiskőrös

Rescue From The Mines: a feladat embereink kiszabadítása egy bányabeli börtönből.

The Cyber Hordess: egy erőműláncolatot vagyunk hivatottak megvédeni az ellenfél harci robotjai ellen, melyek újra-termelődnék.

Paradise Valley: titkos dokumentumot kell átvinnünk az esőerdőn, a pálya jobb szélére. Mellékes feladat a labirintusban lévő idegen „fejesek” lecsapódása.

LASER SQ2, vagyis a további küldetések.

The Stardrive: a névadó stuff megszerzése és a kiindulási helyre való visszajuttatás.

Laser Platoon: szolid robotgyilkolás...
 Az első kettő leírásával szem problémátok még nem volt.

THE ASSAINS: esetében tényleg egyből felrobbanható *Regni* apó egy gránáttal, de mivel én ezt bevezetőként számtam, ezért azt a megoldást írtam le, amivel egy kezdő tud úgy elboldogolni, hogy közben meXokja a játékot. Egyébként kaptam *Ollan* tippeket is, hogy elég kívülről, az ablakokon belőni, s csak pár embert berakni a házba... mások lazán azt írták, hogy páncéloköllel, gránáttal nyitnak utat a falon a bosszhoz...sok unatkozó ember! Az ehhez kapcsolódó **tipp** (amit azt hiszem más pályán is el lehet játszani) az, hogy a **kibiztosított gránátot el lehet rejtetni**. Balra jagnak oda egy berendezett tárgyhoz és **PUT DOWN**. Ekkor egy kérdést kapunk: **HIDE?** (elrejtsem?)... **YES**.

MOONBASE ASSULT: tipp, hogy a szobákban található **databankok** (5 *victory points*) és **analyserek** (2*points*) nagy részét megsemmisítjük. Ezekre pár szilánk is elég.

RESCUE FROM THE MINES: a **győzelemhez** igenis **elég megölni az összes ellenfelet**, de a feladat 3 társunk kiszabadítása (—úgy, hogy szétrobantjuk a páncéljátokat), majd azokkal **kimenni a lifteken (elevator)** — egyszerűen neki kell menni). A generátort **nem szükséges** felrobantani és **nem KELL a küldetéshez**. Persze + lehet tenni, pár pontot hoz a konyhára. Remélhetőleg köztudott, hogy a **vidi screen**-nél lehet kukkolni, persze előtte nem árt elkérni a **klucset** (azt hiszem *Corporal Rikonál* van, és jól bele kell sütni a páncéljába, hogy odaadja...), **video key** néven. A kukkolás módja egyszerű, a **képernyő** elé állva egy újabb menüpont jelenik meg a **SELECT**-nél, egy inverz **VIDEO** felírat. Egy körig láthatjuk az ellenséges harcosokat, ezért egy csáktól oda lehet rakni kapcsolgatót (...bár mire addig eljut az ember, már alig van ellenfél). Legalábbis ahogy én szoktam máskélni...), de vigyázzunk, mert az ellenfél nem szereti a dolgot, és előbb-utóbb odakülde pár zászlót (—ez meghatározza a feladat lényegét „lesipuskázás” néven). Egyébként lehet + **töltényt** magunkkal vinni, mert a folyosók eléggé hosszúak. **YAI**, és azt sem kell komOllan venni, hogy **páncéloköt** vigyetek, ezt én csak szorakozásból szoktam, mert mint már mondtam, mire kiszabadított a társakat, már alig marad ellenfél. A páncélokös csáktó egy kérés-készter bevetem poénból... szóval abszolúte nem hülyeség... miért ne lehetne törmelék?! Mi van akkor, ha azon nehéz átjutni?! Még a legnehezebb szinten is rohógy végigjászható!!! Nem értem, minek erről egyáltalán beszélni is. Na mindegy.

THE CYBER HORDESS: a *Laser Squad*-mániám elmúltával ez volt az egyetlen küldetés, amiről azt mondhattam, hogy nem vittem végig... csak egy kicsit beleírta. Természetesen erre is jöttek a reakciók, miért írtam azt, hogy „...győzelem négy robot esetében...”, hiszen nem így van. Nos, én ezt végig a **Battle droid**-ra értem, ez ki is tűnik a szövegéből. Ugyanis mire kilövünk egy nyílet, már tutkó, hogy sok-sok kísérőrobotot is végünk, s összesen a **100 victory points**. Ez kb. Ollami baromkodás volt, mint hogy „...páncél nem kell...”. A robotok **pontelosztása** a következő: **Battle** — 10*points*, **Cyber** — 6*points*, **Patrol** — 3*points*. Ha leöltünk egy robotot, újratermelődik. Akkor most „pár szavat” a **droidokról**: **PATROL DROID** — eléggé gyenge, de nagyon pontos fegyvere van, ellenben könnyedén ki lehet löni, csak nagyritkán kell bele két **Mk1**es lövés. Mondjuk eléggé **kicsi és sok az AP-ja!**!!! SoXor *ló lesből*, erre egy utóintézkedés; ha kilötte egy emberünket egy kanyarulatból, akkor dobjunk a kanyarba egy gránátot, **mivel csak egy lépést lép vissza!** A vele való dobálózásról még annyit, hogy általában a **neki dobott gránátot 0-ra élesítjük**, mert gyorsan el tud húzni. A gránát lehet egyszerűen **AP60-as CYBER DROID** — eléggé erős páncélzatú (három **Mk1**-es vagy két **MS AUTO CANNON** lövés), a fegyvere is erős (...egyből átvész egy 4es páncélzatot), de eléggé pontatlan (...azért ha jól helyezkedik...). Az **AP60** még neki is elég, egyébként egy hosszabb folyosón oldalt, vagy háttal szokott megállni, tehát ő ritkán fog minket lövöldözni. A legtöbbet ő kiséri a **Battle Droidot**, egyszer megesett az is, hogy amikor az kilötte az egyik erőművet, akkor szét-

esett, adva nekem pár pontot. **BATTLE DROID** — igen sok(k) problémát jelentett először, de kiismerve a **taktikáját** és az **állandó mozgási pályáit** már nem nehéz lekapni egyet-egyét belőle, és **három-négyet** kilőve már vége is van a játéknak (...persze így az öt kísérőkebe is belebotlunk, azok adják a plusz **Victory Point**-okat). Gyengé: **hátral csak 450s a pajzsa**, ezekivil **nagyon kevés az AP-je**, kb. az is csak **45**. Egy **AP750s** rögtön szétszedi... jöhet a következő!!! Arra viszont vigyázzunk, hogy ne télenkedjünk sokat, mert egy **core kilövéséért 20 pontot kap az ellenfél, s ha már kilőt 5 db-ot...** **TAKTIKA:** a robotok a pálya bal alsó és felső részéből indulnak (—az első **Battle** felől, a második alulról...). A pálya alsó részén van egy hely, ahonét **két ajtó nyílik** a városon kívülre (tele van üzemenyagtarulokkal és oxigénpalackokkal), innét kell **2-3** emberrel ellindulni **balra**. Az ajtón keresztül vissza is lehet menni, egy kis kalkulációval **hátra is támadhatjuk a robotokat**, ha viszont **lesben állunk**, akkor a **bentü haverjainkka leszerelhetjük a droidokat**, minekünk meg az utánpótlással kell végezni. Fegyvereknek ugyebár **sok-sok gránát**, lesben állóknak meg **Mk1**, hosszú folyosókon leszőöknök pedig **MS AUTO CANNON** mehet, de azzal csak **célozott lövések**et adjunk le!

PARADISE VALLEY: ...ide ujdonságnak már csak egy poénos megoldás írható le. A **feladat a titkos terv eljuttatása pálya jobb szélére...** nos, miután szépen eljutottunk a folyóparthoz, kilírva a növényzetet a **lézerekarddal**, esetleg a „labirintusban” lévő **sectoidokat**, akkza a teendőnk egyszerű; **csináljunk láncolatot!** A csáktók egysével (k)üsszanak át a **főlon**, pár ember maradjon békalesen, egy csáktó meg álljon közel a pálya széléhez... ekkor egy menetben mindenki vegy le a cuccát, **semmi se legyen a kezében!** A tervet át fogjuk dobálni a láncolaton, **akínél a terv van** (...az legyen a f...olyó bal partján), az vegye **kézbe**, ezután **FIRE**, **ott meg a THROW** parancs, **vigyük rá a célkeresztet a mellettünk lévőre, majd meher a csomag**. Ha nem volt nágyon messze, akkor sikerül elkapnia (**CAUGHT BY...**), ez nem emész fel azt annyit! **AP-!!!!** A békák meg csak néznek, de ók már nem szállhatnak be a játéka, mert **THE END**.

THE STARDRIVE: a címadó stufott kell megszerezni és visszavinni kiindulási helyünkre, **ki kell vele lépni a bal szélén** (ld. *Paradise Valley*). Az a **2 droid**, amelyek a pálya bal szélén tevékenykednek, azok újratermelőöknök, tehát visszafelé ügyneli nek rájuk. A **nyolc embert** valahogy így fegyverezük fel: **háromnak Mk2, háromnak gránátot, ket-tőnek 1-1 laser**. A pálya **jobb felében három helyen** lehet bejutni; **felül, középen, és alul**. Középen nem érdemes menni, mert egyrészt **dupla ajtó** van, másrészt az ajtók mögött **2 ellenség** is vár (egyiknél van a **Stardrive**)... Tehát embereinket **megosztva** helyezzük el **alul-felül**, természetesen **mindkét** csoport jusson **lézervághóhoz**. A felsők bejutásánál vigyázzunk, mert a **hosszú folyosó végén a fal mögött** van egy ember, aki a **két páncéljátó között** cirkál. Amikor bemegyünk, akkor valahol a másik ajtó körül jár, tehát nem látjuk. **Kicsit várjunk**, majd ha felbukkan, úgyis ki tudjuk löni. Az **alsók** haladjanak felfelé, az ajtó utáni **harmadik** szobában van a **két ellenfél**. A második szobában az egyik páccákkal húzzunk jobbra és a **lefelé vezetó folyosó felső végén** álljunk lesbe, nemsokára jön az ellenfél. Az **ötödik** ellenfél a **jobb alsó páncéljátó mögötti szobában** járkal, vele nem érdemes foglalkozni... csak ha nála van a **Stardrive**, és ez **LEVEL1** szinten nem történik meg. Lassanként elcsaklízhatjuk a **Stardrive**-ot, ekkor húzzunk vissza a **bal szélre** — a **két droid még aktív** lesz! Azokat **leölvé END** meg.

THE LASER PLATOON: **Új tipp**; a **problémás droidot** lehet követni és bár a löszert kitűnően bírja, ám ha **hozzávegünk pár lézerekardot**, akkor szépen szétesik, és **ki lehet fosztani**, mert úgy pottyán el. **Min. 12db robbanólöszert!!! ThankX to: Dominics Róbert!!!** A kiegészítés **nagy átlagban az ő levele alapján készült...** 2th ThankX to: **Domokos Arnold!!!** ...és magának **TGMS**-nek, aki **átkonvertálta ezt a szuper programot, trainer-es verziót is** készítve...

● **Jahny/Mr.Aceface (Simon János)**

THE SAGA OF ERIK THE VIKING [PIGMY]

A játék eredetileg a Level9 cég egyik terméke, egy C64-es adventure. Plus/4-en nyugodtan állíthatom, hogy az egyik legjobb angol nyelvű szöveges, szerénytelen személynévalamikor, pontosabban a CoV#19 számban tettem róla említést (...aki kissé csodálkozik a ragozáson, annak elmagyarázom, hogy ez a királyi többes, de nehogy komólián vegyék!) ahol a sziget térképét és a szigetről való elhajózást + a használható igéket találhatod meg, tehát nem árt beszerezned, főleg azért MERT A játék ezen lépéseit NEM írom le! Tehát VEDD MEG A CoV#19. számot, egyébként is megéri! Tehát egy frissen vásárolt (esetleg előhalászott...) CoV feXik előtéd, és már a hajóban vagy. Nos, ugyebár a tárgyakat most és általában érdemes ide pakolni! Térképemet nem (valószínű) hogy fogok készíteni, ugyanis a tengert kissé memory lenne megrajzolni. Azért egy kis nosztalgiaiként még elmondom, hogy a WORDS parancs ki kapcsolja a rajzokat, csak a szöveget láthatod (...amikor már sokadszorra jársz egy helyszínen, nem árt, mert ugyan végül is a képek miatt lehet ezekkel még úgy-ahogy játszani, de azért K**va lassan rajzol ki egyet...), visszakapcsolás a PICTURE parancssal, hogy újra láthasd az előbb alprái módon kikapcsolt képeket. A HELP a Level9-nek megfelelően használhatatlan, sőt... az EXAMINE viszont szöveg. Meggyilkolászni és megtámadni nem érdemes senkit sem, mivel vagy megöl, vagy elmenekül, a reakciókat majd kikísérletezhetitek. Nos, akkor...

Haladóknak egy TIPPHALMAZ, hogy ők tényleg élvezzék a játékot...

- Mindig használj az EXAMINE igét, mondjuk ez általános dolog, de itt kétszer annyira. Másik fontos ige a GET, ezt is használj, főleg akkor, ha nem tudod, milyen tárgy van előtéd... Szótári!
- Mindent pakolj a hajóba. Önnét felvéve a max. 6 tárgyat próbálj kiokoskodni valamit a szigeteken...
- A saját szigeteden található fazekat ürítsd ki!
- Több shore (tengerpart) is van, ez nehogy megkavarjon valakit!
- Azon a szigeten, ahol a sötét barlangba tudsz bemenni, egy hang fog hívogtatni. Teljesíted kéréseit, de amúgy megfogod a kelyhet, hajtsd el — ezáltal a boszorkánynó eltűnik.
- Ha látsz egy adag szalmát, jusson eszedbe: tű a szénakazalban...
- ...és azzal járatsd meg a vitorlát, különben szétszakadna!
- A nagy láthatatlan varázsló nem is Ollán barátságatlan, főleg ha rájössz, hogy hol is (lehet) valójában!
- A kutyaharcos elég kemény legény, de a tükörbe nézve elfut!
- A sasnak oda kell adni az ürücombot, s máris átkutatható a fészek, egyébként meg kell a köpete is, ha AI Kwasarmi már odaadta a kőpöcsészét (...ekkora baromságot!), több ilyen baromságot hozva elkészít nekünk egy varázslótyót...
- ...ennek érdekében ha egy deflint látunk, akkor ugorjunk ki a hajóból és töltjük meg a flaskát!
- Ha találunk egy kőfát, akkor annak kögymölcés szedjük le, ez ha egy kis tü mellett hajóznánk, akkor a keletre ütes-sük el és öntözük meg! A növény elkezd nőni, egyesek itt elakadtak, na, vegyük fel a növény gyökereit, vigyük be a hajóba, jöjünk vissza a pálcával és dobjuk el, beleakad az amuletbe! Ha megdörzsöljük, akkor visszakerülünk a hajóra.

...akkig meg végig akarják játszani, azoknak a TELJES leírás: szóval a hajóban vagyunk, és minden cucc be van pakolva! A hajó három részből áll: mast (árbo), deck (fedélzet) és hull under the deck (hajótörzs a fedélzet alatt), utóbbiban van egy medallion és korcsolyák (skates). Esetleg már itt is kiüríthetjük az edényt (EMPTY STEWPOT), ami egy kissé ér-

dekes stuff, mivel benne van a sisakunk, amit felölthetünk (WEAR HELMET), de előtte ehettünk is belőle (EAT STEW), maximális funkciója pedig hogy egyben térkép is (EXAM STEW), egyébként egy kis medvevozt (vear sinews) és kifőtt ürücom (boiled mutton) volt benne (...egy ilyen stuff jöhetne, elérne benne sör és sórnyitó, ráadásul bent hűtene a frígó is... esetleg hozzá lenne csapva még egy bár is egy állati pizzériával, lenne egy baromi baromi place benne, ott lépne fel a BrutalWaXarok a lányokkal és... SORRY!). Legelőször irány a mély (deep) fjord (W, N, W, GO SHORE), ahol kapjuk fel a vizen úszó fadarabot (GET DRIFTWOOD), és sétáljunk egyet, persze előtte nem árt ki-menni a hajóból (OUT), azután kólkászolni (W, N, N, N), vad fákat meg egyből ilyen baromságot láttunk, míg eljuttottunk a sötét barlanghoz, innétől kész AD&D... na, mintha csak a Lyukba mennénk (...nem tudom, hogy hallottátok-e a rémhír, de vmi kávézó lesz ebből a szuper helyből!), csatogjunk be (IN CAVE), itt hívogat minket egy hang, valaki már adott erre jó tanácsokat a CoV-ban, tegyünk is úgy, először kövessük (W), kivánságra csukjuk be a vörös ajtót (—vajon mitől, illetve kinek a vértől vörös. Egyébként a megszóltó nő, és van itt egy ágy is... khm... „ha én Erik lennék”, CENSORED, *** etc.), majd fogjuk meg a kelyhet (TAKE CHALICE), mikor azt mondja: igyunk, akkor dobjuk el (THROW CHALICE), szétörve megszűnt a varázslat, előlva a partner egy füstgomolyagban (—nem rossz módszer! Egyébként milyen jól nézne ki, ha abban a *** DALLASBAN Jockey is így léptétné le számos... ő... bátrnőjét. Egyébként nem nézem, csak 1x láttam), itt csak egy tükör van (GET MIRROR), felvéve mehetünk is (OPEN DOOR, OUT, O, S, S, E, E, I, DROP WOOD, U, DROP MIRROR). Elmegyaráznánk, hogy a program érti a rövidítéseket, akár irányoknál, akár tárgyaknál... Nnna, húzzunk el (E, S, S, W, S, W, S, S, S, W, N, N), a síkos kövnekél (slimy rocks) vagyunk, menjünk ki (O), nézzünk el a tehén-istálló & gazdaságok. épületébe, ahol egy halom szénát (haystack) tekinthetünk meg (...MOOOOO! nincsen, pedig iszonyatosan ACE lenne! Tiszta CoV HQ-effekt!) termé- szetesen mindenki ismeri a „tű a szénakazalban” c. storiót (EXAM STACK, GET NEEDLE), persze mire erre rájön az ember, addigra már 20x leformázta a lemezt. (E), egy kőszobában vagyunk, vannak itt szerszámok (EXAM TOOLS), mármint ásó és egy „gyorsjárású transzkontinentális hajógép”, idé, itt csak összemixeltem a három szótári alakot (—hogymilyen iO! fej vagyok...), ez egy nyeselőtl, vegyük fel őket (GET CLI —PPERS, —SPADE). Azután mehetünk is a hajóba (W, W, I) megjavítani a vitorlát (REPAIR SAIL), ez megint paraszti dolog volt a Mt.coderektől, mert egy adag játékidő után szépen szétszakadna... (S, W, W, S, S, SE, SW, W), egy köves kirakodóparthoz értünk, vegyük magunkhoz a medveinat (GET SINEWS), azután húzzunk el (O, N, N, N), be a „Varázslatos kutya” c. placebe (...magyarul), itt van AI Kwasarmi, a „nagy láthatatlan varázsló” (—egyébként tényleg nincs róla lenyomat), legalábbis állfása szerint (—szerintem meg a „kis látható ***”), de mivel gyanus a fickó, vizsgáljuk meg a ládat (EXAMINE CHEST), erre „a varázskutya morog. Biztos vagy benne?” (The Spell Hound growl. Are you sure?) üzenet kapjuk, hát persz, hogy biztos vagyunk benne, aki viking, az nem fé! (Y!) Töltjük vissza az utolsó állást... HEI Előbújik egy pók, elhadarja, hogy nem is annyira nagy varázsló (...mondjuk ha nem a ládat vizsgáltuk, szépen visszateleportált a hajóba!), de egy varázslótyót össze tud dobni (—...én is. Pl. 3.5 dl. erős vörösbőr és 1,5 dl. cola, de jobb rummal illetve vodkával... másik csoda a tonikra nézve ivott tiszta EREDETI gin, és a... ETC.), ehhez kell a macskalépis hangja, medvevozt (DROP SINEWS), hal lehellete, madár... köpés. Ezenkívül lehetnek tippjei... egyébként látunk itt pár dolgot (GET FLASK, —JAR, —SPITTOON), felvéve egy palaccal, köcsöggel (NEMI Nem a varázsló az), és egy köpöcsészével (...madarágytál) lettünk gazdagabbak. Pár emberkének

elmondanám, hogy a bear swings-t nehogy felvegye, mert az a medveizom, amit az előbb adtunk **Al Kwrs... Kaws...** izé, a nagy varázslónak. Ennyit csinálhatok, majd még visszajövünk (**S, S, S, S, I, E, NE, NW, W, W, N, N**), megérkezünk a **legtávolabbi szigetre**, szó szerint (**farthest shore**). Itt egy ideig lehet mászkálni, de **kutyaharcosokba** (dogfighter) botlunk. (**KILL DOGFIGHTER**) és már töltjük a régebbi játékdólist... Ujjab szemétség, hogy a tükörrel kell őket eljjesztani (**U, GET MIRROR, D, O, W, W, W, DROP MIRROR**), elmegyünk innét, de ennek a szigetnek is lesz még később jelentősége (**E, E, E, I, E, N, N, N, E, E, S, S, E, E, N, N, W**), egy homokos, kavicsos szigethez

SORCERER

Itt most alapvetőleg tippek lesznek, de lehetséges, hogy később majd egy teljes leírás is. Nna, akkor lássuk az infokat:

- A varázslatokat a **CAST...** parancsszóval használhatjuk.
- A játék elején kérjünk segítséget (**HELP**), mire megjelenik tárgyaink listája, és alatta egy írás, amely arra szólít fel bennünket, hogy varázsoljunk. Tegyük ezt (**CAST SEED SPELL**) és lám-lám, leereszkedik a felvonóhid. Kotorjunk (**ássunk**) egyet (**DIG**). Találunk egy csillagot.
- Az erdőben (**FOREST**) égessünk el egy fát (**CAST FIRE AT TREE**), majd nézzük meg az ott maradt hamut (**A ASHES**), és máris találunk egy újabb csillagot.
- A várárokból kijutni úgy tudunk, hogy megpróbáljuk az ott alvó szörnyet felébreszteni (**WAKE MONSTER**).
- Ha a fa helyett a bátermi kötelel égetjük el, akkor a varázslás után rögtön menjünk nyugatnak, különben csánkesik a csillár! **4-5 lépés múlva** jöjjünk vissza, és már csak egy lezuhant csillár találunk. Másszunk bele (**GO CHANDELIER**), majd vegyük fel a két tárgyat (**GET STAR, GET GLASS**!).
- Ha akkor használjuk a **WICKED** varázslatot, amikor **NALG** van a törött üveg, akkor egy varázstűkröt kapunk (**MAGIC MIRROR**).
- A varázs-szókőkút (**MAGIC FOUNTAIN**) fiatalít!
- A téglát bárminek nekidobhatjuk (**THORW BRICK AT...**), de eddig nem volt sok értelme... no effect. Na és a varázstűkört?!

WU LUNG

A leírás **Pénzes Zsolt** küldte be, én csak a bekopácsoló & megnyíráló lelkes szerepében tündöklök a szokásos sörrel (...ha ennyi levelet és csomagocskát kell olvasnom, akkor lassan egy föletlen hordóhoz fogok szimulálni...). Szóval, a logikai játék C64-re is létezik, **SHANGHAI** néven. PC-re **MAH JONNG** címen terjedt el, esztétikus kivételben. A játék célja, hogy **5 színből álló gútlátó megszabadítsuk a képernyőt**. Ez a következőképpen érhető el: a gúla különböző színei különböző szinteket jelölnek, a játék elején:

1. szint — **kék**
2. szint — **zöld**
3. szint — **piros**
4. szint — **halványkék**
5. szint — **sárga**,

de lehetőség van a színek megváltoztatására (**erről majd később**). Egyszerre két téglalapot vehetünk le úgy, hogy keresünk két ugyanolyan téglalapot pl. két **N**-et, rávisszük a nyilat az egyikre, a tüzellel invertáljuk, majd a másikra visszük, azt is invertáljuk, egy újabb tüzellel levehetjük a téglalapot. **Fontos**, hogy csak szélső téglalapot vehetünk le, olyat, amelyet balról vagy jobbról nem határol egy másik téglalap.

Kétféle hibázenelet ismer a prg; **NO TILES** két különböző jelű és/vagy fajtájú téglalapot, **NOT FREE** olyan téglalapot szeretnénk lennini, amelyet határol valami. A táblától jobbra a **WU LUNG** felirat lazi, alatta a gúla és egy sárkány látszik. A jobb alsó sarak jelzi, hogy mennyi téglalapot van még a táblán és hogy mennyi idő telt el eddig. Az **alsó sarakban** egy menő található:

(gravel beach) értünk. Egyedüli irány felfelé van, a meredek sziklák hoz (steep rocks). Ide csak kevés és könnyű cuccokkal mászhatunk fel (**DROP EVER, GET SPIT, GET MUTTON, DROP HELMET, O, U, U, U**), most aki eltalálja, hogy a „...the eagle picks at Erik” üzenetet azt jelenti, hogy a madár pusszannotta, v. csipi Eriket, az nezm töhöd sokat (**WAIT**), és valahogy meg is nyugtatta mielőtt elcsórná a fészeken lévő ezüst karpercet és pálcát (**GIVE MUTTON, GET BRACELET, —STICK**), azután szolidan lépél (**D, D, D, I, U, DROP STICK, —BRACELET, D**)... és most következik, hogy: (el)következő **Co(ok)k**ban (esetleg) **FOLYTATJUK!**

• Jahny/Mr.Acefaev • Csokoládé (Simon János)

- Az emelőkart letörhetjük (**PULL LEVER**), ekkor egy darab fát kapunk (**PIECE OF WOOD**), viszont a felvonóhid felemelkedik!
- Az üres szobában (**PLAIN ROOM**) a falakat és a padlót rúgdosva különféle felfedezéseket tehetünk...
 1. **KICK DOWN** — lezuhanunk egy szobába, ahol egy öreg sárkány unatozik egy csillag társaságában, de leéreskör fogyaszt egy kellemes... belőtünk.
 2. **KICK EAST** — egy poros szobába kerülünk, ahol van egy bezárt kőajtó, ami még nem nyitható...
 3. **KICK SOUTH** — a raktárba kerülünk, ahol egy újabb csillag vándorol be a gyűteményünkbe (**GET STAR**). Van itt egy felirat is, amiben az van írva, hogy a lépcsőház javítás alatt áll. Induljunk felfelé (**DOWN**). A lépcsőházban vagyunk, egy pár vad patkány társaságában. Csak egy varázslattal tehetünk ellene valamit (**CAST LYCANTHROPE**), ekkor elmenekülnek a lyukaikba. Menjünk utánuk (**GO HOLE**) és vegyük fel az ott heverő csillagot (**GET STAR**), majd menjünk ki (**CAST YO!**)
- A tárgyainkat belepakolhatjuk a konyhában lévő dobozba. Ehhez bele kell mászunk (**GO BOX**), majd le kell pakolnunk és már mászhatunk is ki (**JUMP**). Ezután logikus, hogy csak fel kell vennünk (**GET BOX**) azt a dobozt, **amibe mi is lazán befertünk...**
- A patkányokat ne égessük tüzellel, mert meghalunk, ugyanez történik akkor is, ha úszunk a várárokból (**SWIM**)!
 - Farkas István & Jahny

REPLAY — azelőzőleg levett két téglalapot helyezi vissza.

PLAY — a 2. (Joy hátra), 3. (jobbra), 4. (balra), 5. (előre) szintet nézhetjük meg külön-külön (tűzre vissza az eredeti táblához).

FIND — a gép keresi a lehetséges párokat, nekünk csak le kell vennünk, ha nem felel meg az éppen aktuális, akkor clickre újabb pár keres, ameddig van rá lehetősége...

DELETE — a már invertált téglalapot hozhatja vissza.

SETUP — választásával újabb menüt kapunk:

1. **CHALLENGE**: indítás után a gép egy játékos üzemmódban van, ekkor ez két játékos módra változik. A gondolkodási időt kell beállítanunk (5-60 sec.) és kezdődhet a játék. Ha az egyik játékos kifut az időből, akkor (értelemszerűen) a másik jön. Egy téglalap egy pontot ér. **SAVE**: kimenthetjük az állást, kezdetiára vagy lemezzre... **END**: kilépés a játékból.
2. **FREQUENCY**: 50 vagy 60Hz lehet, a kép minőségén kéne állítania, a játék szempontjából nem fontos.
3. **RESUME**: visszarakja a lesedett téglalappárt.
4. **NEW GAME**: új táblát generál a gép.
5. **LOAD GAME**: állás visszatöltése.
6. **SAVE GAME**: teljes játékállás kimentése.
7. **SET COLOR**: itt választjuk ki az egyes szintek színeit, a joy jobbra vagy balra húzásával.
8. **RESETL**: no comment.
9. **SETUP END**: kilépés az almenüből. Mindkét portról irányítható.

• Pénzes Zsolt & Jahny

DEMO MUSIC CREATOR

Kissé lusta vagyok visszatérkálni a lemezekhez, hogy ki(k) is készített(ék)ke, de valamelyik CoV-ban már lenyomtam. Szóval jelenleg **EZ A LEGJOBB zeneszerkesztő**, természetesen három szövegláncban és nem használn nullállaplos címeteket. Ez most 1 gyors jellemzés is volt, akkor:

TRACK EDITOR funkcióbillentyűi:

'S': szektor rendezése
'+' : transzportálni (+)
'-' : transzportálni (-)
'Shift+E': rendezés vége
'C+E': rendezés megállítása
'SHIFT+RETURN': belépni a sectorba
'F7': belépni a synthesizerbe
'F6': record lejátszása
'ESC': belépés a főmenübe
'^': track elhelyezése a bufferbe
'@': buffer elhelyezése a trackba
'Shift+C': másolás
'Shift+X': a trackek cseréje
'Shift+Home': a trackek tisztítása
'Shift+T': zeneválasztás
'Shift+I': minden kitérőlni.

SECTOR EDITOR funkcióbillentyűi:

'[' és ']' : sectort választani
'<' és '>': hangjegyek transzportálása

FLI EDITOR [TLC of CNS]

Ez egy teljesen új típusú, isteni és **EXTRA logorajzoló**, ebben a műfajban, nyugodtan merem állítani, **A LEGJOBB**. Mindez bittrékes üzemmóddal, multicolorban. Az az eltérése az általános **MULTICOLOR LOGOMAKER-EDITOR-PAINT**-ektől, hogy a fény és színerőkezelés sokkal fejlettebb és trükkösebb. Teszem azt el lehet vele érní, hogy a TED minden egyes rasztersorban külön színmemóriát olvasson be (!). Ennek eredménye az, hogy az **1. és 2. szín** értéke a karakterhelyek minden egyes sorában más-más lehet, ez karakterhelyenként **16 (I)** színt jelent. Egy másik megoldással (— a **FLI EDITOR egy rutinja a \$FF16-ot is raszterozza**) ez megnövelhető még nyolc értékkel, így — elméletileg — akár **24 (I)** szín használható a háttérrel együtt! Arról van szó, hogy a szín és fényerő infók előállításához normálisan 2 rasztersor kell a TED-nek, itt pedig a váltogatás egy rasztersoronként történik: a beállított színértékhez mindig az előző sorban beállított színérték rendeli fényerőként. Ez természetesen csak az **1. és 2. színekre** vonatkozik, a **0. (háttér)** teljesen változatlan, a **3. (\$FF16)** pedig soronként raszterozódik (ld. előbbieket) és független minden mástól. A fényerőbeállítás módja pontosabban: mindegyik színhéz (**1. és 2.**) az ellentéthez (tehát az előzőhöz a másodikat és fordítva) egy sorral feljebb színtínt adja fényerőként. Most gondolom páran leaadtak, ezért íme egy pl: mondjuk valahol van egy **1. színnel** kirakott pont és ezen a helyen az ehhez tartozó színérték **\$05**. Egy sorral feljebb legyen a **2. színnel** mondjuk **\$07** beállítva. A pont **\$07**-es, azaz a legerősebb fényerővel fog megjelenni, a \$05-ös színekönként, vagyis **zölden**. **OK?! OK!** Ugyebár erre nem árt vigyázni, és innét is látszik, hogy egy grafika előállítása nem kis időbe fog kerülni, de megéri. Pár plusz kellemetlenség, hogy (mint áit. minden rasztereffektáknál) eléggé nehezen tehető össze digitel, másodsor a problem más stílusú kép hosszával függ össze... a normális fényerőmemória TELJESEN a funkcióját veszti, a színmemóriát viszont csak **\$0800** byte-on laponként lehet meghatározni, ezért a lapok fele TotalCar (— a **Yugatinál... COOLI hely**) lesz, ez 8x\$0400 byte-ot jelent, floppyn egy egyszerűen **32 block (48 block kb. 16Kb)** — ilyen részen kapott helyet a \$FF16 váltásához szükséges rutinocská. **Na, most akkor az editor kezeléséről és kinézetéről, etc infozgatnék...**

'+' : toggle hang v. zene
'E': "gate" elhelyezése
'^': "cont" elhelyezése
'A, W, S, E, D, F, T, G, Y, H, U, J, K, O, L, P': hangjegyek
'C=D': "duration"
'C=S': "sound"
'C=G': "glide" elhelyezés
'^': sector elhelyezése a bufferben
'@': buffer elhelyezése a sectorban
'ESC': belépni a főmenübe
'SHIFT+RETURN': vissza a TRACK EDITOR-ba!
'F1': aktuális zene elindítása
'F3': zenejátszás megállítása
'F5': lejátszás folytatása
'HELP': gyors lejátszás
'DIGI': -hallásához használd a '*'-ot a szerkesztésnél és 'SPACE'-t a visszasedéshez!

Utólag még annyit a dologról, hogy **NAGYON** kulturális kis zeneösszedobó programocská, **RACHY of MX** készítette (közben **utánaéreztem, megérdeml!**)! Ez így mondjuk kissé „zöld” lehet pár ember számára, de hát ki kell tapasztalni a dolgot, azért nem Oilan könnyű egy zenét összedobni, de se-baj.

● **Jahny/Mr.Aceface (Simon János)**

A bal felső sarokban látható a kurzorpozíció (**természetesen vízszintesen 0-159, függőlegesen 0-199-ig**). Ettől jobbra van az aktuális szín beállítás (— a **pont színe**). Az első kettőnél a szín van, a harmadiknál fényerő is. Ezután láthatjuk a **"COLS IN MEMORY"** kijelzőt, amelly mutatja az éppen aktuális színbeállítást a memóriában, itt is a **3. színnel** van fényerő. Jobb szélén van az **"UPPER COLOR"**, az egy sorral feljebb beállított színértéket adja meg, az **1. és 2. színnel** van jelen-tősége (ld. fentiekben írt dolgok...). **Al** alsó sarokban az aktuális funkció szimbóluma található, alapállapotban ez a ce-ruza. Ettől jobbra a szimbólumok láthatóak, lapozás az **'F1', 'F2'** billentyűkkel, aktivizálás **'F3'**-mal.

Funkciók:

Ceruza = rajzolás; egy teljes FLI képernyőn mozoghat az egy sprite-kurzorral, amit a kurzorgombokkal vezérelhetsz (**C16-osok előnyben...**).

Pontokat az **'ESC'** — '5' billentyűkkel rakhatsz.

'ESC': törlés, de egyik színmemóriát sem változtatja meg.

'1': az első színek megfelelő pontot rak, ez azt jelenti, hogy a bittrékes odaírja a megfelelő bitpárt és az **1. értéknek** megfelelő szint beírja a színmemóriába.

'2': ua. a második színnel,

'3': az **harmadik** színnel, de azt nem sza bad elfelejteni, hogy egy **egész SOR színt változtatja meg**, viszont nem kell külön szórakozni a fényerővel. A kurzor is ezzel a színnel jelenik meg, ezért van alapban **01-re** állítva (kinulázva nem látható).

'4': ua. mint a **2.**, a billentyű megnyomásakor egyből beírja a **2. színnel** beállított értéket az aktuális pozíciónál egyel feljebb. Ez azt eredményezi, hogy a pont rögtön a **2. szín-értéknek** megfelelő fényerővel jelenik meg, nem kell külön beállítani. A használatával azért vigyázni kell, ha az **ACTUAL POSITION** feletti helyen **2. színnel** kirakott pont van; annak színe ugyanis meg fog változni.

'5': ua. mint az **előző**, csak az ellenkező színekre vonatkoz-tatva.

Minden funkció alatt él a **'HOME', '+SHIFT'**-tel is, próbáld ki...

Következő ikon a **radír**; aktivizálása után jelöld ki a **kurzor gombokkal + 'SHIFT'** annak a téglalapnak bal alsó csúcsát, amit törölni akarsz, utána szemközt jelöld ki a téglala-

pot és 'SHIFT'-re elindul a radír rutin. Míndent (tehát színfint is) töröl, kivéve a \$FF16 táblát. Vonal húzásánál ki kell jelölni a két végpontot, majd 'ESC' — '5' a vonal színét is. A funkció természetesen ismétlődik, tehát a folyamat kezdődik előlről, így van ez még sok ikonnál.

Nagyító; ez aktívan a kurzorpozíció körüli területet nagyítja ki. A valós képi 1 duplaszoros pontjának itt két karakter felel meg, kiköppött átlagos LOGOrajzoló.

Másolás; ez a funkció hiányzik a legtöbb editorból, nem kell kiakadni, hogy pl. egy részlet soXOR meg kelljen rajzolni, mikor egyszer is elég lenne... és az sem rossz dolog, amikor a grafikánk NAGYON BEST, de sajnos kissé balra/jobbra indítottuk, s nem férünk ki — ilyenkor aztán az ember lefontja a lábát, itt viszont meg lehet úszni a dolgot. Mint a radírozásnál, ki kell jelölni a másolandó téglalapot, aztán a másolandó terület, téglalap bal alsó sarkát. Kissé lassú, de hát kevés rasztírozó maradt és néha elszbahatja a színeket, ezért pl. ha azt akarod, hogy a legfelső sor (téglalapban) fényereje ne vesszen el, akkor a másolandó területet jelöld ki egygel feljebb.

UNDO; rációkkel visszaállítja az utolsó funkcióba való belépés előtti állapotot, másolásnál viszont csak az utolsó másolást hatástalanítja.

INPUT OUTPUT; kimentethsz és betöthetsz, lehvíthatsz a lemez tartalomjegyzékét, egyelőre **ITT IS CSAK FLOPPYRA!** A kimentett file hossza **97 block**, \$4000-\$9F40 ig tart, \$8000-tól van a bittérkép. \$4000 és \$7FFF között az egyéb színmemóriák. A FLI kép indítórutinja \$4450-en van, **G4450** és máris kirajzolja a képet. A program használja a \$D0-\$E8 nulláslapokat, \$4C00-on van az \$FF16 tábla, a színmemóri-

MEGATOOLZ [Prisoners Software Network '92]
Ez egy két oldalas felhasználói gyűjtemény, de hát végül is csak arról lenne szó, hogy egy **szépen elkészített program keretein belül** töltheted be a különböző általános programokat

F1 — DISK COPS

Ezek főleg a legjobb COPY-k, disk oldal-másolók (tehát pl. a **GRAND PRIX CIRCUIT**-ot átmásolható vele), disk-fájl-másolók és vannak rajta diskról-kazettára másoló programok is, mind TURBO töltésűek és mentésűek, használatuk **NAGYON** kényelmes.

F2 — DISK TOOLZ

Aki csak egy kicsit is bővíteni akar lemezeivel, annak ott vannak a különböző programok **DISK WIZARD**, **-MANAGER** és egy **ILLEGAL DISCOMN**, ami ugyebár hasznos, ha valaki netalán a **BARD'S TALE**-lét játszik.

F3 — PACKERS

Ha éppen elkészültél a programoddal, de kevés a hely, vagy kisebbnek akarod, nos, akkor szükséged van egy csomagolóra, hát igen, **BYTE** és **BIT** csomagok halmaza vár rád, természetesen **SLEDGEHAMMER** és **DIGITAL PACKER** illetve a híres **CRUEL CRUNCH 2.0**-ás verziója.

F4 — GRAPHIC TOOL

Lassan evezünk egy saját demó vagy program, esetleg **átkonvertált stuffok** felé... nos ehhez kellene a **LOGO-MAKER**, **CHAR-EDITOR** és **SPRITECONVERTER**. Logó-készítésként egy csupán hét darab van, **három** logomaker, két logooditor, a szuper **LOGOPAINT** és a kiemelkedő **MAGICPAINT**, ez utóbbi leírásról később olvashatsz. Karaktereszerkesztők: a **GRAPHIC DESIGNER** és a **CSM** féle **CHAREditor**, a **SPRITECONVERTER TCFS** műve, 3.5-ös verzióval.

F5 — OTHER TOOLZ

Egyébb kategóriába benevezett egy 9 másodperces gyorsformátáló, egy **SINUS EDITOR**, egy **FAST VALIDATE** és két monitorprogram, a **256 MONITOR** és **TURBO ASSEMBLER V6**

S mindez EGY LEMEZ-en!!!

ák \$0400, \$4800, \$5000 stb. helyeken pattognak, ezeknek második \$0400 byte-ja — az említtettek kivéve — mind üres. Ezután jönnek a színeket kezelő funkciók, **három**, mivel **három** beállítható van (**hátterszín megspórolva, mivel az átt. fekete**).

F'3-ra egy színsor jelenik meg, ahol az inverzben megjelent kód jelzi az aktuális színt.

CRSR JOBBRA/BALRA, +SHIFT-tel lehet választani. A **harmadik színnél** ugyanezt el lehet játszani a fényerővel. **'SHIFT'** megnyomására abba a funkcióba lép vissza, ahonnan kilépett. Kiakadásnál semmi pro bléma, **RESET** majd **SYSG144** (vagy **G1800**), az editor nem hagy bonus spríte-kurzort a képen...

MIT IS MONDJAK. Szóval ez egy egészen újfajta LOGOkészítő, egy új generációs termék, ezzel aztán Oltan grafikaiak lehet összedobni, hogy attól mindenki hanyatt esik. Utóljára ilyen szépséget egy interlace grafikánál tapasztaltam, ott is volt pár adag szín — remélem tudjátok, mi az interlace lényege (ugyanannak a képek kib***** gyors egymás utáni rávetítése több színnel, grafikával a képernyőre, ezáltal az emberi szemben összeolvad a gfx, mintha 1 képet látnál. Ennek ellenkező tételét néhány napján érdekes módon **én is tapasztaltam!** Természetesen **NÉ EZZEL KEZDD A LOGOrajzolás!** Már említtetem, hogy a szimpla logoodítálás is sok gyakorlatot és türelmet kíván, etteik egy kis idő, míg belejössz, hááááát, **EZ MINDEZEKEN** kívül új látásmódot is követel. Szóval ez a **LEGOJOB** eddig, 1 etlen hibája, hogy a képernyő felső sorának fényerőkijelzése nem megfelelő. **BEST** és **ACE!**

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

Kazettások!!! A **MEGATOOLZ** nincs kazettára, de hát min mondtam, ez csak egy összefogó, a programok ugyanis **1 fileosak!!!** MAGYARUL részenként **MIND MEGVANNAK** **kazettára is!!!** A másolók (mivel azok lemezmasolók...) és lemezkezelők kivételével. **SZEREZD MEG TE IS!**

Hol is tartottuk?! YA! További lényeges és fontos programok a: **3D CONSTRUCTION KIT**, ezzel már nem csak lakászerter, hanem esetleg országzerter is kiemelt **3D FREESCAPE (Driller... Castle Master...)** játékokat komponálhatsz! Adventure rajongóknak ott van az **ADVENTURE BUILDING SYSTEM**, ugyanaz vonatkozik erre, mint az előbbire, de itt ugye bár egy szöveges kalandjátékot dobhatsz össze. Hogy szemléltető legyen, **két kis demójáték** a **3D DEMOGAME** és az **ADVINMAN**. Vannak, akik demókat szeretőnek készítenek, esetleg újágot etc. Nos, akkor feltétlenül szükséges egy **LOGOPAINT**, ennek van 1 **oldalás DISK** verziója is, sok-sol introkarakterrel (...ami ott szokot scrollezni középen...), vagy egy **MAGICPAINT+++**, és az új **CSODA**, a **FLI EDITOR!** Nnnna, nem árt valami zene sem, vagy végy egy **FUTURE COMPOSER-1**, de az okosabbak nekiallhatnak a **DEMO MUSIC CREATOR** c. szépséget nyűstolni, a kezdeti nehézségek után **COOL!** kis zenéket kaphatsz, három szólamban. **CSAK LEMEZESEKNEK** készült el a **PAGE SETTER**, profi újságszerkesztő, már csak egy kis printer kell, és mehetsz is a nyomdába. Szóval lassan egy adag gyakorlattal és gépi kódu tudással összelapátolhatsz egy pompás demót is. ...de ehhez nem ártana valahogy megrajzolni a **LOGO-t** (...**átt. ott szokot fennit csücsülni, aiatta a scroller, esetleg kedves kis üzenetekkel**). A legtöbb felhasználó azt hiszi, a hóna alá csap egy **LOGO-készítőt**, -rajzoltót etc. és bár még így is a dolog. Azután érdeklődve és többnyire csalódottan nézi, hogy firkálmánya meg sem közelíti a demók, stb logót... és hagyja az egészet a francba. Pedig a gyakorlat az egészen a kulcsa, ezután tudsz pl. "femes" grafikát produkálni, normálisan megrajzolni egy „csillagot”...

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

MAGICPAINT [Proky of [Prisoners] Sex'N Spirit]

Igazából KO! verzió a **MAGICPAINT+++**. Rengeteg szín használható egyszerre, az első és második multi szinttől rászorokonként változtatható, a karaktérzíneket pedig karakterenként. Használható HI-RES módot is a grafikában, úgy hogy az első négy színből választasz a karaktérzínnek, és a karakter ezáltal „híres” lesz (CSAK a kiválasztott). NOS:

Irányítás: kurzorbillentyűkkel, ezekkel lehet akár vonalat húzni, stb.

RAJZOL

- '1': #0 színű pont kirakás, vagyis törlés
- '2': #1 színű pont \$FF16
- '3': #2 színű pont \$FF17
- '4': #3 színű pont \$0800

Ha a billentyűket (1-4) folyamatosan nyomva mozogsz (CRSR) akkor vonalat húz! Színek kiválasztása:

- 'Shift + 2': #1 színárnyalatok, szín keverése
- 'Shift + 3': #2 színárnyalatok, szín keverése
- 'Shift + 4': #3 színárnyalatok, szín keverése
- 'C = + 2': #1 szín növelése
- 'C = + 3': #2 szín növelése
- 'C = + 4': #4 szín növelése

Programozástechnika - DIGI LEJÁTSZÓ

SCN of ??? levelére egy adag katorzásás után lettem rá a HQ-n, a levél tartalma lágyan omlott ki a lábaim elé... **OOOPS**. Recsegve csatogtattam az új aimat az elkövetkező munka gondolatára, azután kiderült, hogy nem is kell Ollan sokat írkalnom, mivel kiprintete kódlistát. **ThaXN**. Szóval, már pár éve csapokdja a +4 nevezetű szörnyűségét, de a belterjes viták elkerülése végett előre is kijelentem, hogy **C64-en** is dolgozik... akkor most egy kb. idézet: „...**PLUS4-en** nem is nehéz **SPRITE-okat** csinálni, csak rohadulj unalmas és fárasztó —ez így van, habár ha **TCFS** konvertert vesszük...), a zene viszont **C64-en** tényleg jobb... volt 1990-ig! Na persze kényelmes... Jó kis gép a 8x8, de a plusi is **COOLI** Találkoztam a minap egy „**TOP**” c. 102 blockos zenével! ...a három szólam mellé egy **DIGI**-szólamot is rakott az írja... írtam egy **3 szólamú DIGI-lejátszót**, amit teljesen beépítem a zenébe, s így olyan, mintha a plusin írták volna, az eredmény **100% (!)**. Csak **1 byte-ot** használt (a hang kiadásához)! Mondjuk ez egy plusis codernek természetes, de egy **C64-es**

INPUT/OUTPUT menü

- '@': itt '3': DIRECTORY
- '4': DOS parancs
- '5': vissza
- '1': kép töltése az éppen aktuális munkaképre
- '2': a kép kimentése

Műveletek a szerkesztőben

- 'HOME': ugrás a bal felső sarokba
- 'CLR/HOME': munkakép törlése
- 'M': munkakép cseréje a memóriában lévővel
- '+' : munkakép másolása a memóriába
- '—': memória másolása a munkaképre...

Hogyan csinálj egy logót?!

Másold a színmemóriát a képed színmemóriájába, használj fel egy jó raszterűnt a \$FF16-17 cseréjéhez, ezenkívül állítsd a \$FF15 értékét feketére (ált. más grafikáknál is). A kész rajzról pár dolog: karaktermemória \$7000-77FF, \$FF16 tábla \$7940-797F, színmemória \$7800-793F, a \$FF16 tábla \$79C0-79FF-en van.

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

```
>4000 78 8D 3F FF A9 00 A2 00
>4008 0A 00 20 00 10 A9 0B 8D
>4010 06 FF A9 D0 8D 13 FF A9
>4018 37 8D 00 FF A9 00 8D 01
>4020 FF A9 08 8D 0A FF A9 B9
>4028 8D FE FF A9 40 8D FF FF
>4030 5B A2 09 A0 FF 88 D0 FD
>4038 CA D0 FB 20 03 10 AD 00
>4040 D4 85 E0 AD 01 D4 A4 66
>4048 E0 4A 66 E0 8D 98 40 A5
>4050 E0 8D 92 40 AD 04 D4 4A
>4058 4A 4A 4A AA BC BD 40 D0
>4060 1D AD 02 D4 AE 03 D4 86
>4068 03 0A 26 03 0A 26 03 0A
>4070 26 03 0A 26 03 A5 03 4A
>4078 18 69 18 A0 4D 2C A9 00
>4080 8D 9F 40 BC A0 40 4C 31
>4088 40 85 D0 86 D1 0E 09 FF
>4090 18 A9 FA 65 D2 85 D2 A9
>4098 00 65 D3 85 D3 AA BD 00
>40A0 41 AA BD AD 40 8D 11 FF
```

```
>40AB A6 D1 A5 D0 40 90 91 92
>40B0 93 94 95 96 97 B5 B5 B5
>40B8 B6 B6 B6 B7 B7 41 42 43
>40C0 44 00 46 47 48 49 41 41
>40C8 41 41 41 41 41 00 00 00
>40D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4100 00 00 00 00 00 00 00 00
>4108 00 00 00 00 00 00 00 00
>4110 00 00 00 00 00 00 00 00
>4118 00 00 00 00 00 00 00 00
>4120 00 00 00 00 00 00 00 00
>4128 00 00 00 00 00 00 00 00
>4130 00 00 00 00 00 00 00 00
>4138 00 00 00 00 00 00 00 00
>4140 00 00 00 00 00 00 00 00
>4148 00 00 00 00 00 00 00 00
```


>4500	01	01	01	01	01	01	01	01	>46D8	00	00	00	00	00	00	00
>4508	01	01	01	01	01	01	01	01	>46E0	00	00	00	00	00	00	00
>4510	02	02	02	02	02	02	02	02	>46E8	00	00	00	00	00	00	00
>4518	02	02	02	02	02	02	02	02	>46F0	00	00	00	00	00	00	00
>4520	03	03	03	03	03	03	03	03	>46F8	00	00	00	00	00	00	00
>4528	04	04	04	04	04	04	04	04	>4700	01	01	01	01	01	01	01
>4530	05	05	05	05	05	05	05	05	>4708	01	01	01	01	01	01	01
>4538	05	05	05	05	05	05	05	05	>4710	00	00	00	00	00	00	00
>4540	05	05	05	05	05	05	05	05	>4718	00	00	00	00	00	00	00
>4548	04	04	04	04	04	04	04	04	>4720	01	01	01	01	01	01	01
>4550	05	05	05	05	05	05	05	05	>4728	00	00	00	00	00	00	00
>4558	05	05	05	05	05	05	05	05	>4730	01	01	01	01	01	01	01
>4560	04	04	04	04	04	04	04	04	>4738	00	00	00	00	00	00	00
>4568	05	05	05	05	05	05	05	05	>4740	00	00	00	00	00	00	00
>4570	05	05	05	05	05	05	05	05	>4748	00	00	00	00	00	00	00
>4578	05	05	05	05	05	05	04	04	>4750	00	00	00	00	00	00	00
>4580	04	04	04	04	04	04	04	04	>4758	01	01	01	01	01	01	01
>4588	03	03	03	03	03	03	03	03	>4760	00	00	00	00	00	00	00
>4590	02	02	02	02	02	02	02	02	>4768	01	01	01	01	01	01	01
>4598	01	01	01	01	01	01	01	01	>4770	04	04	04	04	04	04	04
>45A0	00	00	00	00	00	00	00	00	>4778	04	04	04	04	04	04	04
>45A8	00	00	00	00	00	00	00	00	>4780	04	04	04	04	04	04	04
>45B0	00	00	00	00	00	00	00	00	>4788	01	01	01	01	01	01	01
>45B8	00	00	00	00	00	00	00	00	>4790	00	00	00	00	00	00	00
>45C0	00	00	00	00	00	00	00	00	>4798	00	00	00	00	00	00	00
>45C8	00	00	00	00	00	00	00	00	>47A0	00	00	00	00	00	00	00
>45D0	00	00	00	00	00	00	00	00	>47A8	00	00	00	00	00	00	00
>45D8	00	00	00	00	00	00	00	00	>47B0	00	00	00	00	00	00	00
>45E0	00	00	00	00	00	00	00	00	>47B8	00	00	00	00	00	00	00
>45E8	00	00	00	00	00	00	00	00	>47C0	00	00	00	00	00	00	00
>45F0	00	00	00	00	00	00	00	00	>47C8	00	00	00	00	00	00	00
>45F8	00	00	00	00	00	00	00	00	>47D0	00	00	00	00	00	00	00
>4600	01	01	01	01	01	01	01	01	>47D8	00	00	00	00	00	00	00
>4608	01	01	01	01	01	01	01	01	>47E0	00	00	00	00	00	00	00
>4610	02	02	02	02	02	02	02	02	>47E8	00	00	00	00	00	00	00
>4618	02	02	02	02	02	02	02	02	>47F0	00	00	00	00	00	00	00
>4620	02	02	02	02	02	02	02	02	>47F8	00	00	00	00	00	00	00
>4628	00	00	00	00	00	00	00	00	>4800	01	01	01	01	01	01	01
>4630	01	01	01	01	01	01	01	01	>4808	01	01	01	01	01	01	01
>4638	04	04	04	04	04	04	04	04	>4810	00	00	00	00	00	00	00
>4640	04	04	04	04	04	04	04	04	>4818	00	00	00	00	00	00	00
>4648	04	04	04	04	04	04	04	04	>4820	00	00	00	00	00	00	00
>4650	05	05	05	05	05	05	05	05	>4828	00	00	00	00	00	00	00
>4658	05	05	05	05	05	05	05	05	>4830	01	01	01	01	01	01	01
>4660	04	04	04	04	04	04	04	04	>4838	00	00	00	00	00	00	00
>4668	05	05	05	05	05	05	05	05	>4840	00	00	00	00	00	00	00
>4670	05	05	05	05	05	05	05	05	>4848	00	00	00	00	00	00	00
>4678	04	04	04	04	04	04	04	04	>4850	00	00	00	00	00	00	00
>4680	04	04	04	04	04	04	04	04	>4858	01	01	01	01	01	01	01
>4688	00	00	00	00	00	00	00	00	>4860	00	00	00	00	00	00	00
>4690	02	02	02	02	02	02	02	02	>4868	01	01	01	01	01	01	01
>4698	01	01	01	01	01	01	01	01	>4870	04	04	04	04	04	04	04
>46A0	00	00	00	00	00	00	00	00	>4878	04	04	04	04	04	04	04
>46A8	00	00	00	00	00	00	00	00	>4880	04	04	04	04	04	04	04
>46B0	00	00	00	00	00	00	00	00	>4888	00	00	00	00	00	00	00
>46B8	00	00	00	00	00	00	00	00	>4890	00	00	00	00	00	00	00
>46C0	00	00	00	00	00	00	00	00	>4898	00	00	00	00	00	00	00
>46C8	00	00	00	00	00	00	00	00	>48A0	00	00	00	00	00	00	00
>46D0	00	00	00	00	00	00	00	00	>48A8	00	00	00	00	00	00	00

Plus/4 sarok (Plus/4)

>48B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4A88	02	03	03	03	01	02	01	00
>48B8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4A90	00	02	00	02	02	02	00	02
>48C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4A98	00	01	01	01	01	01	00	00
>48C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AA0	00	00	00	00	00	00	00	00
>48D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AAB	00	00	00	00	00	00	00	00
>48D8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AB0	00	00	00	00	00	00	00	00
>48E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AB8	00	00	00	00	00	00	00	00
>48E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AC0	00	00	00	00	00	00	00	00
>48F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AC8	00	00	00	00	00	00	00	00
>48F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	>4AD0	00	00	00	00	00	00	00	00
>4900	05	02	05	02	03	03	04	05	>4ADB	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4908	05	02	02	04	05	02	03	02	>4AE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4910	04	03	02	03	03	04	04	03	>4AE8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4918	02	04	02	04	03	02	04	02	>4AF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4920	04	03	05	02	05	03	04	02	>4AF8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4928	02	02	02	05	05	03	03	05	>4B00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4930	05	02	03	05	03	03	02	02	>4B08	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4938	03	03	05	03	03	03	05	02	>4B10	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4940	03	04	05	04	05	05	05	05	>4B18	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4948	03	05	05	04	05	05	02	02	>4B20	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4950	04	05	03	02	03	04	04	04	>4B28	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4958	02	04	05	02	02	05	03	04	>4B30	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4960	04	04	04	03	05	05	05	05	>4B38	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4968	05	04	04	04	05	04	05	03	>4B40	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4970	04	03	05	04	02	02	04	03	>4B48	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4978	05	04	04	05	02	03	02		>4B50	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4980	02	03	05	03	03	03	04	04	>4B58	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4988	02	03	03	03	05	02	05	04	>4B60	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4990	05	02	05	03	03	03	04	03	>4B68	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4998	04	05	05	05	05	05	04	04	>4B70	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49A0	04	04	05	05	04	05	02	02	>4B78	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49AB	05	02	03	05	03	03	04		>4B80	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49B0	04	04	04	02	04	04	02	05	>4B88	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49B8	05	05	02	05	03	04	04	04	>4B90	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49C0	04	02	02	04	03	03	05	05	>4B98	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49C8	03	02	03	04	03	04	05	03	>4BA0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49D0	05	04	02	04	04	04	05	05	>4BA8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49D8	03	05	04	04	02	03	02	03	>4BB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49E0	03	04	04	04	04	03	05	02	>4BB8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49E8	03	05	02	03	03	04	04	03	>4BC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49F0	04	02	02	04	03	03	04	04	>4BC8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>49FB	04	04	05	02	04	04	05	02	>4BD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4A00	01	00	01	00	01	01	00	01	>4BDB	00	00	00	00	00	00	00	00	00
>4A08	01	00	00	00	01	00	01	00	>4BE0	01	01	01	01	01	01	01	01	01
>4A10	00	02	02	02	02	00	00	02	>4BE8	01	01	01	01	01	01	01	01	01
>4A18	02	00	02	00	02	02	00	02	>4BF0	02	02	02	02	02	02	02	02	02
>4A20	00	03	01	02	01	03	00	02	>4BF8	02	02	02	02	02	02	02	02	02
>4A28	00	00	00	04	04	00	00	04	>4C00	03	03	03	03	03	03	03	03	03
>4A30	05	00	01	05	01	01	00	00	>4C08	04	04	04	04	04	04	04	04	04
>4A38	01	01	05	01	01	01	05	00	>4C10	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A40	01	04	05	04	05	05	05	05	>4C18	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A48	00	04	04	04	04	04	00	00	>4C20	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A50	04	05	01	00	01	04	04	04	>4C28	04	04	04	04	04	04	04	04	04
>4A58	00	04	05	00	00	05	01	04	>4C30	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A60	04	04	04	00	04	04	04	04	>4C38	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A68	05	04	04	04	05	04	05	01	>4C40	04	04	04	04	04	04	04	04	04
>4A70	04	01	04	04	00	00	04	01	>4C48	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A78	05	04	04	04	05	00	00	00	>4C50	05	05	05	05	05	05	05	05	05
>4A80	00	00	04	00	00	00	04	04	>4C58	05	05	05	05	05	05	04	04	04

>4C60 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4C68 03 03 03 03 03 03 03 03
 >4C70 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4C78 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4C80 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4C88 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4C90 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4C98 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CA0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CAB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CB0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CB8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CC0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CC8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CD0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CDB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CE0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CE8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CF0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4CF8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D00 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D08 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D10 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D18 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D20 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D28 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D30 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D38 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D40 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D48 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D50 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D58 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D60 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D68 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D70 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D78 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DB0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DB8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D90 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4D98 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DA0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DAB 00 00 00 00 00 00 00 00

>4DB0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DB8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DC0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DC8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DD0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DD8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4DE0 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4DE8 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4DF0 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4DF8 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E00 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E08 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E10 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E18 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E20 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E28 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E30 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E38 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E40 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E48 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E50 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E58 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E60 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E68 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E70 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E78 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4E80 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4E88 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4E90 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4E98 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EA0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EAB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EB0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EB8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EC0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EC8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4ED0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4ED8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EE0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EE8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EF0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4EF8 00 00 00 00 00 00 00 00

A player rutin \$4000-\$04FF-ig tart. Ehhez kapcsolódik a DIGI-hang táblázat, amiből megszólaltatja a hangot. Ez \$4100-\$4EFF-ig tart. Aki nem tudná mi az a lejátszó, annak leírom: a lejátszó meghívja a C64-es zenét, majd a kiadandó hangot elemzi. Ezek után a kis táblázatából kiolvassa, hogy mit is kéne most kiadnia, majd legvégül megszólaltatja a hangot, s minden kezdődik előlről! A programot és a táblázatot monitorból kell beszerezni, ezért először is tisztítsuk meg a szükséges részt,

>4F00 20 03 10 A9 7F 20 3A 4F
 >4F08 C9 FE F0 24 C9 F7 F0 25
 >4F10 A9 FD 20 3A 4F C9 FE F0
 >4F18 01 60 A2 0E BE 3F 40 EB
 >4F20 BE 44 40 EB BE 62 40 EB
 >4F28 BE 65 40 EB BE 55 40 60
 >4F30 A2 00 4C 1C 4F A2 07 4C
 >4F38 1C 4F 8D 30 FD BD 08 FF

F 4000 4EFF 0

azután írjuk, pótyogjuk be a programot, a biztonság kedvéért mentjük ki, nehogy elveszzen egy ekkora munka:

S*PLAYER/1*,8(kazettások: 1),4000,4F00

Eredeti INIT:

JSR\$1000 (\$400A)

& IRQ

JSR\$1003 (\$403B)

Van még egy kis programocska, amit érdemes hozzátoldani:

>4F40 AD 08 FF 60 00 00 00 00
 >4F48 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4F50 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4F58 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4F60 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4F68 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4F70 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4F78 00 00 00 00 00 00 00 00


```
>4F80 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F8B 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F90 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F9B 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FAB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FBB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
>4FC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FCB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FDB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FEB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FFB 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Most az IRQ \$4FF00-nál lesz, ezért az eredetit írjuk át \$4FF00-ra (**A 403B JSR \$4F00**). Ezzel zene közben az 1-3 billentyűkkel választhatunk szöveget. Ha mindezt beírtuk és kimentettük, akkor töltünk be egy **C64**-es zenét, majd írjuk át (**—ha kell**) az inicializálást és az IRQ vektort (ide ugrik majd a lejtászó), és indítsuk el a **G4000** parancssal. Nem semmi zene! Apró részlet a fűrészfog dolgokat fogja majd bevenni,

vagyis a basszust (**—és hát egy zenében ez a lényeg, á la BrutalWaXarok**). Az az igazság, én még nem próbáltam ki, de lehet, hogy mire megjelenik, addigra bepótyógom, vagy beszerzem, akkor majd írok róla egy kis véleményt. Addig is jó gépelést!

● SCN & Jahny

APRÓ TIPPEK

Az első rutin egy **BASIC** listázás-megszakító rutin, a **'SHIFT'** lenyomására megáll a listázás, ahol éppen srcollerezett, a billentyű felengedésére mindez folytatódik. Nos:

```
.0100 PHA
      LDA $0543
      CMP #$01
      BEQ $0101
      PLA
      JMP $8B6E
```

```
STA $FF19
LDA $0543
CMP #$01
BNE $05F5
LDA #$F1
STA $FF15
LDA #$EE
```

● Matula Ferenc

A rutin aktivizálása:

```
>0306 00 01 RETURN!
```

A másik program egy digitalizáló, kb. ugyanazzal a hatástokkal, mint amit már (párszor) leközültünk, a magnóba berakott kazettát hallgatható digitalizáva, általában fejbeállító programként használható. Indítása csak **BASIC** ból, **SYS 1525...**

```
.05F5 LDA $01
      AND #$38
      ADC #$BF
      STA $FF11
      STA $FF15
```

BASIC-ból elérhető trükkök:

```
POKE 806,103 — Run/Stop letiltás
SYS 32768 — RESET
SYS 52651 — BASIC 3.5 kifejlesztői
POKE 775,191 — LIST letiltás
POKE 22,35 — LIST sorszám nélküli
POKE 622,25 — LIST sorszám visszakapcsolása
POKE 816,157 — SAVE letiltás
```

Programba építve:

```
POKE 19,1 — INPUT kérdőjel ki
POKE 19,0 — INPUT kérdőjel be
POKE 1344,64 — Ismétőbillentyűk ki
```

● Széplaki András, Debrecen

PLUSI ÖSSZEGLY

BLOW — *ROTHMANS, DUNHILL, GAULOISES.*

CASTLE MASTER: végtelen energiához egyszerűen **"CHEAT"**.

CIRCUI — *öt pályánként* ad kódokat: SOPA, DISC, BUGG, BRUD, SUPA, BORG, HAWK, DUKE, SHIT, LAME, FULL, COKE, RAAP, ZZAP, BURK, BEER, BLOD, SLUT, SLUT (megint!), ADSR

COLORBUSTER — *öt pályánként* ad kódot: 05 - EASY LAMER; 10 - ASSINGKADE; 15 - NEVERMIND+space; 20 - KURVAANYAD; 25 - ROKA UGRIK; 30 - PAULAABDUL; 35 - DEKAS GECI; 40 - TERMINATOR; 45 - IMPOSSIBLE; 50 - INVICIBLE

DIAMENTY — az *első 50* kód, ami C64-ree is jó: FLWDHII, OMTGFJUY, INAGKYR, UBSMLTW, YUDJMRA, TCFKNEB, RXGLBWB, EZHMVTJ, WAJNCAL, TTKBXSN, AWLVZDV, SSMCAFX, DDNXTGA, FEBZWHW, GRVASJD, MFCTDKR, JGXWELL, KTSZGRMN, LYADFNV, MHTEGBX, NJWRTVA, BUSFYCW, VADGHXD, CBETJZK, XCRYUAG, ZDFHATT, AEGJBYW, TFTUCSA, WGTADD, SHHBEEE, DIJCFRG, EJDJDFI, RKAEGHG, GMCGLYJ, TNDHKHA, YOEIFJC, HPFJMUE, JRGNKAG, URMLOBI, ASIMPCK, BTJNR0M, CUKOREO, DULPSFR, EWMRTGS, FXNRUM0, GYOSVIW, HZDTWJY, IERUXKK, JNRVYLM...

DIZZY III.: *címképnél egyszerűen csak 'Y'-t, örökéletet ad.*

DIZZY VI. — *Prince Of Yoik Folk: az intro után, a kipakolásnál szintén 'Y'-t kell nyomni, örökélet és végtelen energia...*

LOGY — *introban begépelni: Láma.*

KARATEKA: *a második pályától* ha meghalunk és kiírja, hogy "THE END", akkor csak egyet "spákoljunk" (*space*); újrazedés.

NIBBLY'92 — *RATT version*: a 'E' megnyomásával pályaváltás, introban: *GURIGA*.

PUZZLE SHUFFLE: *egyszerre* kell lenyomni a **"VODKA"** betűt.

SPEEDBALL 2.: töltünk be monitorból a kimentett állást, SAVESPEED, ami CC00-CD61-g tart. CC17-CC77 ig vannak a karakterek infol, ezeket célszerű FF-re átírni. Majd egy üres lemezre mentünk ki:

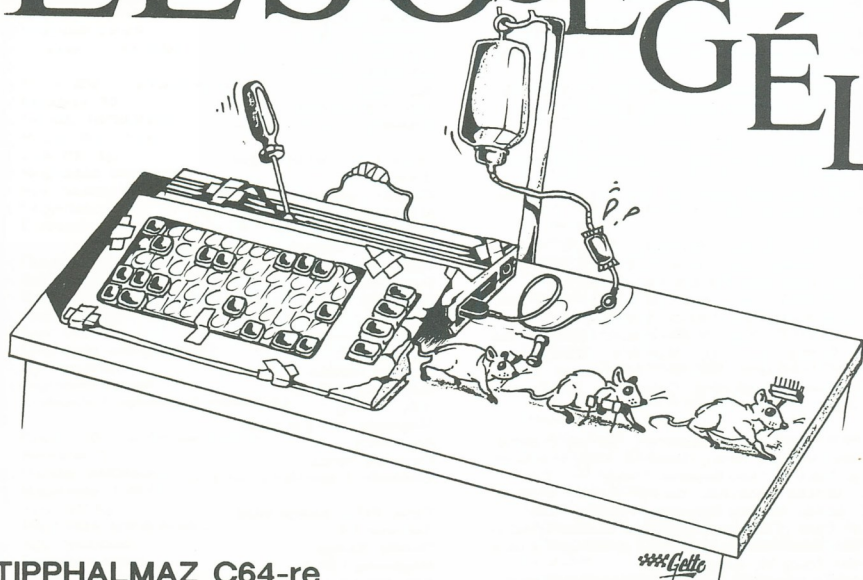
```
S'SAVESPEED',08,CC00,CD61 [RETURN].
```

STONE AGE — *"pár"* pályakódja: BONIDO, SIDULA, BIFISA, LUVUHO, BADEBA, LUFIDO, HAVULU, LODISE, HIFUHI, DIVOBI, HEDIDA, DAFALI, HUVESU, DADOHA, SOFODO, DIVIDE, SIDABI, BEFEDO, SAVOLI, BUDUSU, LIFOHU, BOVIBE, LIDADA, BIFALO, LEVUSA, HAD0HI, LUFIBO, HIVADA, DODALO, HIFUSE, DIVEHE, SEDIBI, DUFUDI, SUVIBU, DIDUDI, SOFELU, BIVISA, SEFUHO, BEFIBE, LUVUDI, BUDOLO, LUFISA, LIDEBU, HEFODO, DEVOLI, HUDISO, DUFABA, HIVEBI, DADODU, SIFUBA, DEVODO, SEDILE, BUFASE, SUVAVI, BIDUBI, LAFODU, BIVILI, LEDASU, BOFAHA...

A tippeket beküldték:

BAG (Arló), Molnár Balázs, PROKY (Bp.)

ELSŐSE GÉLY



TIPPHALMAZ C64-re

AZTEC TOMB (Megoldás):

GO LADDER, GET CHEST, D, S, W, EXAMINE BED, OPEN DRAWER, EXAMINE DRAWER, GET KEY, GO TRAPDOOR, GET CLOAK, WEAR CLOAK, EXAMINE CELLAR, GET KEY, U, EXAMINE HALL, OPEN DOOR, GET JAR, GO DOOR, S, E, EXAMINE POOL, DROP KEY, GET FISH, CATCH FISH, GET KEY, EXAMINE FISH, FILL JAR, REMOVE CLOAK, W, N, OPEN CHEST, DROP CHEST, DROP KEY, DROP KEY, GET SWORD, GET ROPE, CLIMB BUILDING, GET WOOD, D, S, THROW WOOD, GO BRIDGE, S, GET MOUSE, N, W, THROW CLOAK, GO GATE, GET CLOAK, WATER PLANT, FILL JAR, WATER PLANT, DROP JAR, CLIMB BEANSTORK, THROW MOUSE, GO PATH, GO VALLEY, S, THROW ROPE, CLIMB ROPE, GIVE CLOAK, GET BOX, OPEN BOX, DROP BOX, GET MAP, LOOK MAP, D, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT, EXAMINE BOAT, GO CABIN, GET TORCH, GO HATCH, N, SAIL ISLAND, GO HOLE, LIGHT TORCH, GET JACKET, U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S, WEAR JACKET, JUMP OVER CLIFF, SWIM, GO BEACH, REMOVE JACKET, GO FOREST, N, CLIMB STATUE, GET DIAMOND, D, E, EXAMINE WAL, INSERT DIAMOND, GO PASSAGE, LIGHT TORCH

CARRIER COMMAND kódok:

7-1-7-BEING, 7-3-6-ONLY, 14-1-11-MAP, 14-2-1-NEXT, 16-1-2-BASE, 17-2-5-LOSES, 17-4-10-VIA, 20-2-7-CORE, 21-3-7-HIGH, 22-4-13-YOUR, 28-1-4-TOP, 28-2-2-TURRET, 29-3-3-FAR, 32-2-3-EVENT, 33-3-2-MAIN, 33-3-19-DRONES, 33-5-14-SITE, 35-2-18-TIME, 35-4-7-SELECT, 36-4-2-STOP, 39-3-7-WILL, 41-2-7-WITH, 43-2-

3-EITHER, 44-1-21-WEAPONRY, 44-6-13-CYCLE, 51-2-7-LIMIT, 53-2-2-LAND, 55-1-2-MAIN, 60-2-6-ABLE

EVERY SECOND COUNTS (válaszok):

GENTLEMEN'S TROUSERS. YES: pants, strides, kecks, bags, NO: trollies, sloops, grippers, poopers, goofers. REAL HATS. YES: sombrero, pork pie, opera, bobble, NO: batshman, humbug. CHINESE YEARS. YES: rat, dragon, pig, rabbit, monkey, NO: squid, platypus, duck, gerbil, PARTS OF HORSE. YES: hock, dock, fetlock, croud, poll, withers, NO: wedlock, dressage, futlock, BRIDGES OVER THAMES. YES: Hungerford, Battlersea, Waterloo, Thames, Chelsea, Tower, NO: Knightsbridge, Trafalgar, Soho, JACK. YES: Nicholson, Nicklaus, Train, Jones, NO: O'Behan, Frost, Pot, Daw, PHOTOGRAPHERS. YES: David Bailey, Cecil Beaton, Lord Snowden, Lord Litchfield, Terence Donovan, NO: Cecil Parkinson, LordDunsnapping, Luigi Paparazzi, Prince Willcome, MAGNIFICENT SEVEN. YES: Charles Bronson, Horst Bucholz, Steve McQueen, Robert Vaughn, James Coburn, NO: Clint Eastwood, James Garner, Lorne Greene, Clint Walker, CARTOONS. YES: Tom and Jerry, Yogi Bear, Texas Pete, Wimpy, Barney Rubble, NO: Sooty, Bili and Ben, Gordon Gopher, Andy Pandey, FAMOUS. YORKS: Paul Daniels, Harold Wilson, Fred Tauman, LANCs: George Formby, Eric Morecampe, Russell Marty, Jimmy Clitherge, Les Dawson, Bernard Cribbins,

FAMOUS. YUP: Boxcar Willie, Billie Jo Spears, Willie Nelson, Rattlesnake Annie, **NOPE:** Billy Twoivers, The Sobb Sisters, Hank Marvin, Crystal Ball,
FAMOUS. FACT: Alfred the Great, Sitting Bull, Molotov, John O'Groats, Captain Kidd, **FICTION:** John Bull, Ben Hur, Simple Simon, Davy Jones,
FAMOUS. FASHION: Zandra Rhodes, Katherine Harnett, Jean Muir, Vivine Westwood, Mary Quant, **FICTION:** Barbara Cartland, Catherine Cookson, Danielle Steel, Georgette Meyer,
NUMBERS. TRUE: billion, trillion, quintillion, quadrillion, gillion, **FALSE:** pavillion, vermillion, pillion, cotillion,
GAMES WITH BALL. YES: polo, lacrosse, roulette, hurling, pelota, **NO:** ice hockey, curling, badminton, deck tennis,
ZODIAC. YES: crab, lion, goat, bull, fish, **NO:** swan, bear, unicorn, two-headed serpent,
CAMBRIDGE COLLEGES. RATHER: Selwyn, Sidney Sussex, Conville and Caius, Clare, **NO:** Austin, Snobhead, Diethouse, Porterhouse, Garpulers,
USE IN. TENNIS: net, set, backhand, dropshot, **SNOOKER:** break, rest, cushion, frame, spider,
FAMOUS. SOLDIER: Duke of Wellington, Alexander the Great, Robert E. Lee, Viscount Montgomery, Napoleon Bonaparte, **SAILOR:** Sir Francis Drake, James Cook, Christopher Columbus, Sir Francis Chichester,
NEWSPAPERS. BIG: The Independent, Sunday Express, Guardian, Financial Times, Observer, **SMALL:** Mail on Sunday, The Sun, Daily Express, Today,
ANIMALS. MIAOW: Rommel, Benny, Willow, Custard, **WOOF:** Bonny, Scooby Doo, Roly, Freeway, Willy,
IS ON. TOP: Bank of England, dorsal fin, number 5, red in a rainbow, atlas vertebra, **BOTTOM:** green light, X on a typewriter, figure 20, stalagmites,
IT IS. MAGIC: nymph, gnome, flibbertigibbet, sprite, goblin, **TRAGIC:** trollp, gossamer, gobbledecook, nobbie gobble,
CREATURE. BITE: flea, asp, tarantula, mosquito, **STING:** hornet, jellyfish, stonefish, sea urchin, scorpion,
BINGO NICKNAMES. TRUE: Key of the door - 21, Two little ducks -22, Doctor's Orders -9, Unlucky for some - 13, **FALSE:** 4 and 9 - The Brington line, 6 and 2 - Clickety duck, Look after yourself -1, Don't be late -88, Top of the sop -99
REPLACE. MIAOW: Curiosity killed the M, Like a M on hot bricks, Like a M on hot tin roof, The M's pyjamas, A M may look at a king, **WOOF:** Every W has its days, Give a W a bad name, In the W house, Love me love my W,
FAMOUS. BRITISH: Eurythmics, Simple Minds, Billy Ocean, Dire Straits, **YANK:** Earth, Wind and Fire, Prince, Tina Turner, Commodores, Lindsfarne
MASTERS AND SERVANTS. TRUE: Man Friday - Robinson Crusoe, Hudson - Sherlock Holmes, Lancelot Gobbo - Shylock, Brabinger - Audrey F. Hamilton, Hudson - Lord O'Bellamy, **FALSE:** Jeeves - Lord Brideshead, Malvolio - Othello, Sam Weller - David Copperfield,
Egyebek: 1. Abbreviation: Missouri, 2. Alex Foley: Eddie Murphy, 3. Am state (woman's name): Maryland, 4. Atlanta: Georgia, 5. Chemistry: zinc, 6. Dominoes:28, 7. England: Devon, 8. Football 86 third: France, 9. Genesis: 1977, 10. Gold medalist: Berlin,11. Golden girls: ?, 12. Italy: Venice, 13. LP *1999*:Prince, 14. LP "Off the Wall": Michael Jackson, 15. Men at Work: Australian, 16. Poker:Green, 17. Saint Anton: Austria, 18. South Am country: Columbia, 19. Sport:30, 20. Summer Olympic Games 84: Los Angeles, 21. The Day of the Jackal: Edward Fox, 22. Winter Olympic Games 84:Yugoslavia

PARADROID

Robotok

Típus: 001 — befolyásoló
 Bemenet: 01
 Osztály: Befolyásoló
 Magasság: 1.00 m
 Súly: 027 kg
 Meghajtás: nincs
 Agy: nincs
 Fegyvere: Lézerek
 Érzékelői: 1. —; 2. —; 3. —

Típus: 123 — takarító robot
 Bemenet: 02
 Osztály: Takarító
 Magasság: 1.37 m
 Súly: 085 kg
 Meghajtás: kerekék
 Agy: nincs
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 139 — takarító robot
 Bemenet: 03
 Osztály: Takarító
 Magasság: 1.22 m
 Súly? 061 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: nincs
 Fegyvere: Nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 247 — szolgáló robot
 Bemenet: 04
 Osztály: Szolga
 Magasság: 1.56 m
 Súly: 078 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 249 — szolgáló robot
 Bemenet: 05
 Osztály: szolgáló
 Magasság: 1.63 m
 Súly: 083 kg
 Meghajtás: pedál
 Agy: neutronic
 Fegyvere: Nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 296 — szolgáló robot
 Bemenet: 06
 Osztály: szolgáló
 Magasság: 1.20 m
 Súly: 047 kg
 Meghajtás: lánctalp
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 302 — futár robot
 Bemenet: 07
 Osztály: futár
 Magasság: 1.07 m
 Súly: 023
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: nincs
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 329 — futár robot
 Bemenet: 08
 Osztály: futár
 Magasság: 1.07 m
 Súly: 031 kg
 Meghajtás: kerekek
 Agy: nincs
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 420 — karbantartó robot
 Bemenet: 09
 Osztály: karbantartó
 Magasság: 1.41 m
 Súly: 057 kg
 Meghajtás: lánctalpak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 476 — karbantartó robot
 Bemenet: 10
 Osztály: Karbantartó
 Magasság: 1.41 m
 Súly: 042 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézerek
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 493 — karbantartó robot
 Bemenet: 11
 Osztály: karbantartó
 Magasság: 1.48 m
 Súly: 051 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 516 — légénységi droid
 Bemenet: 12
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.57 m
 Súly: 074 kg
 Meghajtás: láb
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 571 — légénységi droid
 Bemenet: 13
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.76 m
 Súly: 062 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 598 — légénységi droid
 Bemenet: 14
 Osztály: légénységi
 Magasság: 1.72 m
 Súly: 093 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: nincs
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 614 — ór droid
 Bemenet: 15
 Osztály: ór

Magasság: 1.93 m
 Súly: 121 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézerekarabély
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. subsonic; 3. —

Típus: 615 — ór droid
 Bemenet: 16
 Osztály: ór
 Magasság: 1.20 m
 Súly: 29 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 629 — ór droid
 Bemenet: 17
 Osztály: ór
 Magasság: 1.09 m
 Súly: 059 kg
 Meghajtás: lánctalp
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. szinkép;
 2. subsonic (általában dupla lézert jelent); 3. —

Típus: 711 — harci droid
 Bemenet: 18
 Osztály: harci
 Magasság: 1.93 m
 Súly: 102 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dirruptor
 (erős hangot bocsájt ki és ettől sok robot és droid
 kipurcan)
 Érzékelői: 1 végső hang; 2. radar; 3. —

Típus: 742 — harci droid
 Bemenet: 19
 Osztály: harci
 Magasság: 1.87 m
 Súly: 140 kg
 Meghajtás: láb
 Agy: - Neutronic
 Fegyvere: dirruptor
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 751 — harci droid
 Bemenet: 20
 Osztály: harci
 Magasság: 1.93 m
 Súly: 227 kg
 Meghajtás: lábak
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. —; 3. —

Típus: 821 — biztonsági droid
 Bemenet: 21
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.00 m
 Súly: 028 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. szinkép 2. radaré 3. infra-vörös

Tipus: 834 — biztonsági droid
 Bemenet: 22
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.10 m
 Súly: 034 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. radar; 3. —

Tipus: 883 — biztonsági droid
 Bemenet: 23
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.63 m
 Súly: 179 kg
 Meghajtás: kerekék
 Agy: neutronic
 Fegyvere: exterminator ugyanaz mint a lézer
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. radar; 3. —

Tipus: 999 — parancsnoki egység
 Bemenet: 24
 Osztály: parancsnok
 Magasság: 1,87 m
 Súly: 162 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: primode (legjobb agy!!!)
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. infra-vörös; 2. radar; 3. subsonic

SPY TREK (megoldás):

EXAMINE INSIDE POCKETS, PUSH LIB, DRAW CURTAINS, TAKE PILL, TAKE WALLET, EXAMINE WALLET, TALK TO DRIVER, SWALLOW PILL, OPEN BRIEFCASE, TAKE BEARD, WEAR BEARD, TAKE WIG, WEAR WIG, EXAMINE GRATING, GO INTO HOLE, W, READ SIGN, PRESS BUTTON, E, E, SIT BELT, EXAMINE TRAMP, READ SIGN, GIVE COIN (7x), TAKE KEY, TAKE UMBRELLA, E, BUY CRISPS, SAY UNYON, TAKE PACKET, OPEN PACKET, TAKE PASSPORT, TAKE ONION, W, N, N, SHOW PASSPORT, N, ENTER PLANE, W, OPEN DRAWER, TAKE KNIFE, E, E, PEEL ONION, W, LEAVE PLANE, N, W, EXAMINE BOARD, ENTER TAXI, SAY TOWER, LISTEN GUIDE, UNLOCK GATE, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, U, GET SPADE, ENTER CAR, PULL LEVER, E, DIG, TAKE ROD, THROW HOOK OVER CABLE, SLIDE DOWN CABLE, CAST LINE, TAKE FISH, W, FEED CAT, TAKE SKIS, E, S, U, ENTER CAR, PULL LEVER, E, E, DROP SKIS, ENTER COACH, E, E, EXAMINE TABLE, TAKE TABLECLOTH, W, ASK WOMAN TO MAKE HABIL, TAKE HABIL, W, U, U, READ PLAQUE, WEAR HABIL, ENTER GATE, W, TAKE CHOPPER, E, CUT GOALPOSTS, TAKE POLE, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, TAKE DOLL, W, W, JUMP, N, U, U, ENTER GATE, E, GIVE DOLL TO GIRL, TAKE BIBLE, W, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, READ BIBLE, TURN STONE, ENTER PASSAGE, TAKE CANDLE, EXAMINE GIRL, ASK GIRL TO LIGHT CANDLE, TAKE CANDLE, ENTER PASSAGE, W, PULL BRICK

● Izsóf András / DoT (Molnár Zsolt)

TIPPHALMAZ Amigára

Addms Family: kódok:

&1Y1M, ?1J14, ?2R1K, VZEKE, VGJ1Y, VLKKV

Air Support: pályakódok:

2-O2P6QBHA819J1, 3-OVPHQBHA819J1, 4-
 O6PPQBHA819J9, 5-PJOXQBHE819J9, 6-
 PLOQBHM819JO, 7-NFOHQBH3819JO, 8-
 BHOPQBH3819LO, 9-BBNXQBF38A9PO, 10-
 BBN6QBF3819HO, 11-BHNHQBN3819HO, 12-
 BJNPQBN3816HO, 13-BLMAXQAN3814HO, 14-
 CFM6QCN381VHO, 15-AHMHOCN381VHO, 16-
 EBMPQKN381VHO. (Sajnos nem tudtuk biztosan, hol van nulla, ill. O betű. Kénytelenek lesztek némelyiket kétszer is beírni. Sorry — DoT)

Allen Breed Special Edition

A kódokat a számítógépekben kell beírni! 2. XXDFA, 4. RTHAA, 6. LAEEA, 8. UYTTA, 10. PPEAB.

Battle Isle — Moon of Chromos

Amik még nem voltak: (Most azt, hogy melyik kód melyik pálya, nem tudom, mert két táblázat is van, és egymáshoz képest eggyel el vannak tolvádvá, sorry — DoT), SYNOM, LUPOS, SONNE, SOTEX, RASEN, FISCH, EBTON, KABEL, SYTAX, DIONE. Néhány kódot csak két játékos használhat.

Chaos Engine

2.világ: SN40HDN4836D, 3. világ: 8HBFPC98R3J0, 4.világ: Z3R30TSWOL67

Chrome

1-START, 2-TRUTH, 3-YELLY, 4-STORY, 5-CLOUD, 6-MOUSE, 7-HUMAN, 8-FLOOR, 9-PAPER, 10-EARTH, 11-SPACE, 12-GENAM, 13-APPLE, 14-JUICE, 15-CHESS, 16-WORLD, 17-AUDIO, 18-LOGIC, 19-TITLE, 20-VENUS

Deuterios

Miközben nagyban játszunk, szakítsunk időt egy 'SHIFT+C' megnyomására is, majd pillantsunk bele a "sátor-menübe".

Dynablastor: "néhány" pályakód a "blasztereknek".

1.1 UKCLMNKT / 1.2 MUFWLNCC / 1.3 UAOWOJEU / 1.4 UAYKOSEN / 1.5 UAYKLIEN / 1.6 UAOKLIEN / 1.7 UAOKLSEU / 2.1 UKBZWGVG / 2.2 MUFEESEN / 2.3 UAOKTVEU / 2.4 UAYKTOEE / 2.5 UAYKTEEA / 2.6 UAOKTEE / 2.7 MUREEOVL / 3.1 UAWKOVHR / 3.2 UAEKOVRR / 3.3 MURCIVORC / 3.4 MUKCLICS / 3.5 UAWVIORL / 3.6 UAEVIORC / 3.7 UKAHMSBSZ / 3.8 UKBHPGVA / 4.1 MUKCNNGS / 4.2 MUFCONWRV / 4.3 UAEVQQHG / 4.4 UAYVBSZR / 4.5 MUWCNKLK / 4.6 UKAHNMUS / 4.7 UAEVQSGH / 4.8 UAYVTJZT / 5.1 MUWCNJKU / 5.2 UAEVOQGC / 5.3 UAEVOJGL / 5.4 UAWVOIGC / 5.5 UKLJUMUP / 5.6 UAEVLIGR / 5.7 UKAHJTUP / 6.1 UAWVVPGH / 6.2 UKKZEGLY / 6.3 UACKQVGL / 6.4 UAHKBEZC / 6.5 UARKQOGL / 6.6 UACKQOGL / 6.7 UACKQOGL / 7.1 UARKIVGL / 7.2 UACKIPGR / 7.3 UACKGVGH / 7.4 MUWELQHL / 7.5 UARKGOGH / 7.6 UACKGOGR / 7.7 UACKGEGH / 7.8 MUWELJHH / 8.1 UKVOELVP / 8.2 UKKOSLVY / 8.3 UACVFQRL / 8.4 UKVOSTVP / 8.5 MUYEETVU / 8.6 VACFVIRC / 8.7 MUHEEBVU.

Eye of the Beholder 2.

A karakterek tuningolása: Ha betöltjük a kimentett állást valamilyen szektorszerkesztőbe, akkor át lehet írni a tulajdonságokat. Az első név a 22-32. byte-on van (decimálisan) Str:33-34.byte, Str%:23-36.byte, Int: 37-38.byte, Wis:39-40.byte, Dex:41-42.byte, Con:43-44.byte,Cha: 45-46.byte, HP: 48-49., 50-51.byte (2-2 byte), Experience: 63-65.byte. Ha megemeljük az Exp-t, akkor majd harc közben addig fog szintet lépni a karakter, amíg az Exp engedi, de ebben a részben csak a 13.szintig enged lépni a program. Egy helyen el lehet akadni: ott, ahol a padlón két Crimson gyűrű csúszkál. Mielőtt megpróbálnánk felvenni, álljunk meg előtte és mentsünk állást. Ezután töltsünk be egy file-kezelőt, és másoljuk le a 4-es lemezt, majd az át-másolt példányon töröljük le a LEVEL15.SAM file-t. A RAM-ba másoljuk le a LEVEL16.SAM file-t, majd ezt ott nevezzük át LEVEL15.SAM-ra és ezt a file-t másoljuk vissza a berhelt lemezre. Ezután töltsük vissza az állást, de amikor a 4.lemezt kéri, akkor a "megpreparált" lemezt tegyük be! Egyszer nem fogja ezt a lemezt elfogadni, akkor már betehetjük az eredeti lemezt. Így most már fel tudjuk venni a gyűrűket. Miután ezt megtettük, mentsünk állást, és töltsük vissza az eredeti 4.lemezzel és most már lehet folytatni a játékot.

Hágar: kódok:

2-FAEFGN, 3-JVSAMK, 4-ASGAPQ, 5-UWFXPZ, 6-FSXRIC, 7-DYAETG, 8-WFZILD

Last Ninja 3: kódok:

2-IMED, 3-URTI, 4-BASD, 5-NUOS, 6-REOO

Mega lo Mania

Itt egy csomó kód mind a négy ellenfélénél. A kódok az 1-es korszaknál kezdődnek, s a "mészárlás anyjánál" végződnek.

Ellenfél: MADCAP

- | | |
|-----|--------------|
| kor | kód |
| 1. | IUIAZXFIWMB |
| 2. | GZIARZLIWMX |
| 3. | MKIAVZLXXSJ |
| 4. | KPIANBSXXSF |
| 5. | QAIADAMYXSL |
| 6. | OFIABSYXSH |
| 7. | UQHAZBSJTAT |
| 8. | SVHARDYJTAP |
| 9. | SHKAFZFMW MJ |
| 10. | JGLANDPHOSY |

Ellenfél: SCARLET

- | | |
|-----|-------------|
| kor | kód |
| 1. | OVIAYASIWMC |
| 2. | MAJAQCYYWY |
| 3. | SLIAUCYXXSK |
| 4. | QIIAYFXXSG |
| 5. | WBIACDYXSM |
| 6. | UGIAQYFYXSI |

TIPPHALMAZ PC-re
DARKSEED

Tárgyak:

1791.byte (3.sector 255.byte)	Tárgyak száma
1792.byte-től (3.sector 256.byte-től)	Tárgyak

- | | |
|-----|-------------|
| 7. | ASHAUYFJTAU |
| 8. | YWHAMAMJTAQ |
| 9. | YKAECMSWMMK |
| 10. | PHLAOUOKOSG |

Ellenfél: CAESAR

- | | |
|-----|-------------|
| kor | kód |
| 1. | UWIANCYIWMW |
| 2. | SBJABYFIWML |
| 3. | YMIAYFXXSL |
| 4. | WRIAXZLXXSH |
| 5. | CDIANYFYXSN |
| 6. | AIIFAMYXYSJ |
| 7. | GTHAJAMJTAV |
| 8. | EYHABCSJTAR |
| 9. | EKKAWDYMWMW |
| 10. | CPKATCSETGF |

Ellenfél: OBERON

- | | |
|-----|--------------|
| kor | kód |
| 1. | CTIAOCYIWMA |
| 2. | AYIACYFIWMM |
| 3. | GJIAYFXXSI |
| 4. | EOIAYZLXXSE |
| 5. | KZHAOYFYXSK |
| 6. | IEIAGAMYXSG |
| 7. | OPHAKAMJTAS |
| 8. | MUHACCSJTAO |
| 9. | MGKAUDYANMY |
| 10. | KLKAIZFODMWW |

Populous 2.

Nike után a következő istenek vannak: Demeter, Hebe, Eilethya, Metis, Aphrodite, Eos, Selene, Helios, Styx, Hyperion, Artemist, Athena, Apollo, Hephaestus. **Pályakódok:** Uptiad (301), Heumak (333), Fehe (366), Neuxak (403), Peneat (432), Quho (464), Ccpeat (501), Mrrt (534), Unve (555), Ugld (590), Erimad (626), Lengaf (655), Plunad (696), Aaer (705)...

Psyborg

2-1610,3-1510,4-1710, Krypton:1-7564, 2-5027, 3-5269, 4-7235, 5-4794, Kalgan: 1-0413, 2-9411, 3-6855, 4-9591, 5-4269, Zorgon: 1-4640, 2-4412, 3-2436, 4-3883, 5-5564, 6-1902, Terminus: 1-0722, 2-4464, 3-9802, 4-9972, 5-2937, 6-5805, Trantor: 1-6619, 2-7627, 3-6765, 4-0218, 5-9336, 6-3704, 7-4970, Sol: 1-3610, 2-2349, 3-3482, 4-2636, 5-7292, 6-2022, 7-4425

Rodland

Ez a végtelen credit cheat sajnos csak 2 player-módban működik. A highscore táblába írjuk be, hogy "CHEDDAS".

Sarakon: szintkódok:

Amiga: 15-LUNKWILL, 30-VRANX
C64: 15-BUSTERS, 30-MADNESS

• Fazekas László, Érd / Egri Csaba, Dunajváros

Könyvtárjegy	LIBRARY CARD	0A
Alaprajz	BLUEPRINT	22
Feszítővas	CROWBAR	05
Kesztyű	GLOVES	0E
Kötél	ROPE	17

Napló	JOURNAL	06
Pénz	MONEY	08
Whisky	SCOTCH	07
Névjegykártya	BUSINESS CARD	12
Hajt@	BOBBY PIN	0B
Papírcelli	JOURNAL SCRAP	0C
	GRAVE JOURNAL SCRAP	10
Órakułcs	CLOCK KEY	0D
Tükördarab	MIRROR SHARD	0F
Távcsó	BINOCULARS	10
Asó	SHOVEL	11
Bádogpohár	TIN CUP	29
Kutya botja	STICK	13
Láthatatlanság	HEADBAND	15
Ez nem tableta, hanem hajpánt; a hatása tableta 4 képernyőváltásig tart.		
Mikrofilm	MICROF. CARD	18
Kó	LOOSE ROCK	19
Slusszkulcs	CAR KEYS	1A
Baltanyél	AXE HANDLE	14
Kalapács	HAMMER	1B
3 lemez ikon		04
Ez jelképezi a lemezm@veleteket. Akárhova betehetjük a tárgyak közé (többet is), és tényleg m@kódik !!!		

F6	Invisibility
	Food [FF]
	1. osztály szintje
	2., 3. osztály szintje
	1. osztály max EP-je
	1. osztály jelenlegi EP-je
	2., 3. osztály EP-jei
	Jobbkézben levő tárgy
	Balkézben levő tárgy
	Tárgyak a hátizsákban
	Nyílak száma
	Páncélzat
	Csuklópánt
	Sisak
	Nyaklánc, Medál
	Csizma
	1. tárgy a bőrvön
	2., 3. tárgy a bőrvön
	1. gyűrű
	2. gyűrű
	Különböző varázslatok hatása alatti kijelzések (piros, sárga, vegyes keretek)
	HP ütés rajtunk
	HP ütés a jobbkézzel
	HP ütés a balkézzel

EYE OF THE BEHOLDER 1.

Átíráható adatok:

Az adatok a karakter nevének a kezdetétől számítanak!

[]-ben az ajánlott érték

—1 A karakter állapota [01]

	01	éi és virul
	03	POISONED
	05	PARALYZED
0	Név	
11,13	Jelenlegi STR	[12,64]
12,14	Max STR	[12,64]
15,17,19,21,23	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA	[12]
16,18,20,22,24	Max. INT,WIS,DEX,CON,CHA	[12]
25	Jelenlegi HP	
26	Max HP	
27	AC	[80]
28	Kézek állapota	[00]
	00	2 szabad
	01	Bal kéz szabad
	02	Jobb kéz szabad
	03	0 szabad
29	Fajok és nemek	[02, vagy 06]
	00	Human Male
	01	Human Female
	02	Elf Male
	03	Elf Female
	06	Dwarf Male
	07	Dwarf Female
30	Osztály	
	00	Fighter
	01	Ranger
	02	Paladin
	03	Mage
	04	Cleric
	05	Thief
31	Lawful Good-Chaotic Evil	[00]
32	Arckép	
	FF	Anya
	FE	Beohram
	FD	Kirath
	FC	Ileria
	FB	Tyrra
	FA	Tod Uphill
	F9	Taghor
	F8	Dohrum
	F7	???

Fontosabb tárgyak:

0600	LOCK PICKS
0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1A00	A. DART
1F00	PALADIN HOLY SYMBOL
2000	WAND OF SILVIAS
2B00	DWARF HELMET
2D00	A. LONGSWORD
3100	Speciális török
7000	Speciális török
5001	Speciális török
3300	ORB OF POWER
3800	FANCY ROBE
3A00	I. ROCK
3B00	Mage scroll of DETECT MAGIC mostantól M
3C00	SPEAR
3E00	STONE MEDALLION
5500	BOW
5600	STONE DAGGER
5C00	SLING
8C00	DROW CLEAVER
8D00	STONE SCEPTER
9000	M FLAME ARROW
9600	DWARVEN KEY
9E00	STONE NECKLANCE
A000	M HASTE
A900	M DISPEL MAGIC
B200	M INVISIBILITY 10'
C200	M HOLD PERSON
C300	STONE RING
D000	MACE +3
D600	M FIREBALL
D700	CHIEFTAIN HALBERD
D900	NECKLANCE
E700	SLICE +3
E800	BREACERS
EA00	M FEAR
F100	M LIGHTNING BOLT
0101	NIGHT STALKER
0901	DROW BOOTS
0F01	M SHIELD
1101	PLATE MAIL OF BEAUTY
1201	FLAIL
1501	SCEPTER OF KINGLY MIGHT
1601	M ICE STORM
1B01	M STONESKIN

2501	M ARMOR
2601	SPIDER SHIELD
3601	STONE HOLY SYMBOL
3F01	M CONE OF GOLD
4301	STONE ORB
4901	SLASHER + 4
4C01	M HOLD MONSTER
5D01	SEVERIOUS
6001	SHORT SWORD
9301	POTION OF VITALITY
B101	POTION OF CURE POISON
B201	HOLY SYMBOL
BF01	M VAMPIRIC TOUCH
C001	Ahhoz képest, hogy micsoda, elég nagyokat sebez.
0E02	Akárcsak az előző, de ennek az ikonja már egy LONGSWORD
2F02	Szintén DAGGER ikonnal

Kulcsok:

1100	JEVELED
1300	BLUE GEM
5400	RED GEM
1400	SKULL
2200	GOLDEN
2C00	GREY
9900	DWARVEN
F700	DROW
F700	RUBY

Megjegyzések:

- Ha a felszerelések (pl.: páncél) helyére oda nem illő tárgyat rakunk, akkor a gép kiad.
- A HP-t ne állítsuk maximumra(7F), mert szintlépéskor növekszik !
- Az AC szintén átfordulhat.
- A maximum szintek:

PALADIN	- 0B
CLERIC	- 0A
MAGE	- 0B
- A FEAR varázslat tényleg elijeszti az ellenséget, de csak akkor, ha a szomszédos mezőn van. Használható a HOLD PERSON, MONSTER helyett.
- Ha egy karakter nevén megnyomjuk a jobb gombot, akkor kicserélhetjük egy másikkal (szintén jobb gomb a nevén).
- A Paladin tényleg varázsolhat!
- A Magical Vestment csökkenti a Paladin vagy a Cleric AC-jét.
- A Neutral Poison semlegesíti a mérgezést!

EYE OF THE BEHOLDER 2.

A FILE(!!!) kezdetétől:

00-18	Allásnév
21	Karakter állapota [01] (Itt van kövédermedt is)
22-31	Karakter neve
33,35	Jelenlegi STR [12,64]
34,36	Max STR [12,64]
37,39,41,43,45	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
38,40,42,44,46	Max INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
48,47	Jelenlegi HP [7880]
50,49	Max HP [7880]
51	AC [86]
52	Kezek állapota [00]
53	Fajok, nemek [00 (FIGHTER), illetve 02 (MAGE)]
54	Osztályok
06	FIGHTER-CLERIC
0B	THIEF-CLERIC
0E	MAGE-CLERIC

55	Pártállás [00]
56	Arcképek
	FF Insal FIGYELEM: Ezt ne vállalssuk, mert a program azt hiszi, hogy tényleg bevettük a csapatba.
	FE Calandra
	FD ???
	FC San-raal
	FB ???
	FA ???
	Food [FF]
	Levels [max. 11]
	EP-k
	Jobbkéz
	Balkéz
	Hátzicsák
	Tegez
	Páncél
	Csuklópánt
	Sisak
	Medál, Nyaklánc
	Csizma
	3 tárgy a bőrvőn
	Gyűrűk
	Különböző varázslatok hatása a karakteren
	IMP. INVISIBILITY hatása alatt van a karakter
	HP utás rajtunk
	HP utás jobb, balkézrel
353	
354,5	

FIGYELEM!

Ha a tárgyakat beírjuk hozzánk, akkor a játékmezőből eltűnik az adott számú, mivel a játékmezőben nem lehet 2 azonos számú tárgy! Ez a kulcsoknál még nem baj, mivel ha kinyitjuk az ajtót, akkor a kulcs eltűnik, a program 'elfelejti', és csak az marad meg, hogy az ajtó nyitva van.

Tárgyak:

0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1B00	PALADIN HOLY SYMBOL
2700	STONE GEM
2800	STONE DAGGER
2900	STONE SPHERE
2A00	STONE CROSS
2B00	STONE NECKLANCE
2F00	RING OF ADORNMENT
3700	TOME (SPELLBOOK)
3B00	TWO HANDED SWORD
4100	TUNING FORK
4900	MANTIS IDOL
4A00	POLISHED SHIELD
4C00	EYE OF TALON
4F00	TOOTH
5100	TALON'S TONGUE
5200	HILT OF TALON
5300	CRYSTAL HAMMER
5400	STARFIRE
5500	JHONAS' CLOAK
5600	CRIMSON RING
5900	RING OF PROTECTION
5B00	POLEARM (HALBARD)
5C00	SCEPTRE OF KINGLY MIGHT
5D00	KHELLEN'S COIN
5E00	COIN
5F00	AMULET OF LIFE
6100	STICKY PAPER (SPELLBOOK)
7100	M MAGIC MISSILE
7900	MACE 'THUMPER'
7B00	DAGGER 'YARGON'

7F00	MAGIC DUST
8300	AXE 'THE BAIT'
9800	HELMET
A400	M LIGHTNING BOLT
B100	DAGGER 'SA SHULL'
CE00	BREACERS OF PROTECTION
D000	M HASTE
DA00	GLASS SPHERE
E200	M DETECT MAGIC
E300	M SHOCKING GRASP
E400	M FIREBALL
E500	CLOAK "MOONSHADE"
F100	M REMOVE CURSE
F900	M TRUE SEEING
FA00	TALON
0001	M IMP. IDENTIFY
1C01	PALADIN HOLY SYMBOL
1F01	PLATE MAIL
2701	M INVISIBILITY
3C01	M BLUR
3D01	M DISPEL MAGIC
5A01	M DISINTEGRATE
6E01	HALBERD
7E01	M HOLD MONSTER
8301	M IMP. INVISIBILITY
8A01	M STONE TO FLESH
8F01	M ICE STORM
9001	BRAHAMA'S BOOTS
9701	AMULET OF RESURRECTION
9901	M WALL OF FORCE
9B01	M INVISIBILITY 10'
9D01	M FLESH TO STONE
A501	M CONE OF COLD
A801	MAPAJ
A901	THE SHALL REJOICE
AB01	STICKY PAPER (PARCHMENT)
AC01	M FEAR
BF01	NECKLANCE OF ADORNMENT
C201	RING OF FEATHER FALL
C301	RING OF ADORNMENT
E801	+3 DAGGER
E901	+2 DART
F901	LONG BOW
0002	ld. első rész C001-es tárgy

Kulcsok:

1100	GREY
1200	COPPER
1D00	SKULL
1E00	DARKMOON
2600	SPIDER
4000	BONE
4400	RED GEM
4500	GREEN GEM
4600	BLUE GEM
4700	PURPLE GEM
4800	MANTIS
4D00	CRYSTAL
4E00	SHELL
5000	CRIMSON
7700	NORTH WIND
9A00	EAST WIND
B900	WEST WIND
E000	SOUTH WIND
8001	SOUL GEM
8101	HEART GEM
8201	BODY GEM

Megjegyzések, Típek:

- Ha az AC-t átírjuk, dobjuk el az összes páncélt, pajzsot, csuklópántot, és ne alkalmazzunk AC növelő varázslatot a karaktereken!

- Az első két karakter legyen FIGHTER-CLERIC kezükben TALON-nal, és SHORT SWORD-del. A következő 3 kar. osztálya MAGE-CLERIC kezükben 2 SPELL-BOOK-kal. Utolsónak legjobb a THIEF-CLERIC, hiszen, ha elég magas a THIEF szintje, akkor nem muszáj összeszedni az összes kulcsot. Így az összes karakter tud gyógyítani pihenéskor.
- Az egyik MAGE-zsel SCRIBE-oljuk az összes SCROLL-t, úgy hogy a PARTY-ban csak 1 SPELL-BOOK legyen. Ezután nézzük meg, hogy a SPELL-BOOK-nak mennyi a HEXDEC száma, majd írjuk be a többi varázslóhoz is. Így az összes MAGE tudni fogja az összes varázslatot. Hasonlóan járjunk el a CLERIC-ekkel is.
- Az előző három megjegyzés érvényes az első részre is!

INDY 4.: THE FATE OF ATLANTIS

IQ:

- 12.sector 378,377.byte
A parancsszavakat át lehet írni magyar nyelvűre, vagy bármí másra.
- 79.sector (Akkor, ha rögtön kimentjük az állást mihelyt megjelennek a parancsok.):
GIVE PICK UP USE
OPEN TALK TO PUSH
CLOSE LOOK AT PULL
A parancsszavak előtt van egy byte, amelyik azt határozza meg, hogy a parancs(szóvege) hanyadik helyen álljon.
VIGYÁZAT: A parancsokat csak felcserélni lehet.
Pl.: Felcseréljük a PICK UP és a LOOK AT parancsot. A csere csak akkor lesz "aktuális", ha az állást betöltjük.
Láthatjuk, hogy a parancsnevek felcserélődtek, de a parancsok értelme nem. (Terjesztés előtt érdemes átírni a parancsszavakat, ugyanis a legtöbb ember mihelyt megkap egy játékprogramot, azonnal betölti a kimentett állásokat (hogy megnézzem, hogy milyen a program minősége).

További lehetőségek: Az I/O menüt is át lehet írni

- 54.sector (ld. előző pont sectorszámánál)
SAVE (Ezt át lehet írni LOAD-ra)
LOAD (Ezt pedig OK-ra)
PLAY (Ezt QUIT-ra)
QUIT (Ezt SAVE-re)

Megjegyzés:

Képzeld el hogy ki akarod menteni az állásodat, amit kb. már 2 óra nem mentettél ki. Megnyomod a SAVE-en (QUIT) a gombot erre kilép DOS-ba. Be akard tölteni az állást, kijelölsz egy fájlnévet, erre a gép rámentti a mostani állást. Lehet hogy az VOLT a legfontosabb állásod. Játsszani szeretnél tovább (OK), mire a gép kiadja a file-ok listáját. Te csak úgy kiválasztasz egyet (biztos kell a gépnek...), mire a program betölt egy állást a legjobb (memóriában lévő) állásodra. Ki akarsz lépni a játékból, mire tovább játszatsz. Mivel te ki akarsz lépni, és úgy gondold, hogy nem lehet, ezért megnyomod a RESET gombot, ami köztudottan rongálja a gépet. ARE YOU SURE YOU WANT TO RESTART? (Y/N)? (Ezt át lehet írni ARE YOU SURE YOU WANT TO SAVE?-re). ARE YOU SURE YOU WANT TO QUIT? (Y/N)? (Szintén).

Újabb megjegyzés: Ha a "(Y/N)" utáni Y-t átírjuk N-ra, akkor a gép megcseréli a két betű értelmét (Ha Y-t nyomunk, akkor nem lép ki, ha pedig N-t, akkor kilép.). Ez akkor jó, ha a szöveg marad úgy, ahogy volt. (Képzeld/je el álmai autóját)d el, hogy valaki már a játék végénél tart, amikor véletlenül megnyomja az F8-at. Természetesen nem akarja újratekdeni az egészet, amikor már itt jár a végén, és sietve (és óvatosan, hogy mellé ne nyomjon) megnyomja az N billentyűt.

Kimentett állása természetesen csak a játék közepétől (vagy még onnan se) van.

LAMERS

Ez nem egy leírás lesz, csak egy kis kedvcsináló a *Lamers* című stuffhoz. Ez a program egy paródia, bizonyára mindenki ismeri ihletőjét, a jó öreg *Lemmings*-t. Itt a feladat éppen fordított: irtsz ki szépen a lamereket, mielőtt eljutnának a számítógéphez. 4 fegyver áll rendelkezésünkre:

- **Machine gun:** gépfegyver, ha egymás után jönnek a lamerek, érdemes néhány sorozatot elküldeni
 - **Bomb:** időzített bomba, jó nagyot robban
 - **Mine:** akna, a rálépő lamerek se rontják tovább a monitort
 - **Gun:** pisztoly, csak akkor használom, ha a lamer beszorult, a többit kinyirtam, ilyenkor megcélzom a lamer fejét...
- A PAUSE ikon nyilvánvaló, akkor használatos, amikor hirtelen kedvünk támad meglátogatni lakásunk kisebb helyiségét. Ha a lamerek bizonyos százaléka elért a számítógépig, kezdetjük előlről a pályát. Az utolsó szinten a lamerek is beindulnak, ezért gyorsan nyírjuk ki őket. Alul az OUT a pályán lévő lamerek számát, az IN a már a számítornél lévő lamerek számát jelzi. Most tényleg poénból következzenek a pályakódok: 2-IRAGBAGDAD 3-AQUAFRESH 4-LUFTHANSA 5-OSLOTAXI 6-SUPERVGA 7-LEGO 8-MAZE 9-SCREWED 10-WARTIME.

LES MANLEY: LOST IN L.A.

TÁRGYAK:

Az adatok csak akkor helyesek, ha csak 1 karakter a kimentett állás neve! A tárgy akkor van nálunk, ha az adott byte-ra 05-öt írunk.

- 155.byte LES MANLEY'S HAND
- 171. BIG K CREDIT CARD
- 187 L.A. MAP
- 203 SPARE L.A. MAP
- 219 LAPTOP
- 251 DOS DISK
- 267 PORTFOLIO
- 283 PHOTO WITH LAFONDA
- 299 PHOTO WITH ARNOLD
- 315 PHOTO WITH MALADONNA
- 331 PASS (Mud Club-ba)
- 363 AXE
- 379 FILM CARTRIDGE
- 395 PIGEON SPOO (Madárszar)
- 411 CELLULAR PHONE
- 427 CONAN'S SWORD
- 443 LOIN CLOTH (Tarzan gatyája)
- 459 CUP O' DROOL
- 475 FLAMING TORCH
- 491 WAX PROSTHESIS
- 507 WHITE BITS OF WAX
- 523 DROPS OF WAX
- 539 RED BANDANNA (Levi's Nyakkendő)
- 545 USE OBJECT (?)

KOORDINÁTÁK:

Vízszintes: 4,5.byte; Függőleges: 8,9.byte

WIZARDRY 7.

RANKINGS

Oszl.	1st lev.	2nd	3rd
FIGHTER	Journeyman	Warrior	Maraudergl.
MAGE	Conjurer	Warlock	Sorcerer

Oszl.	1st lev.	2nd	3rd
PRIEST	ACOLYTE	HEALER	CURATE
THIEF	ROGUE	TRICKSTER	HIWAYMAN
RANGER	WOODSMAN	SCOUT	ARCHER
ALCHEMIST	HERBALIST	PSYSIAN	ADEPT
BARD	MINSTREL	CANTOR	SONNETEER
PSIONIC	PSYCHIC	SOOTHSAYER	VISIONIST
VALKYRIE	LANCER	WARRIOR	CAVALIER
BISHOP	FRIAR	VICAR	CANON
LORD	SQUIRE	GALLANT	KNIGHT
SAMURAI	BLADESMAN	SHUGENJA	HATAMOTO
MONK	INITIATE	BROTHER	DISCIPLE
NINJA	GENIN	EXECUTIONER	ASSASSIN

Oszl.	4th	5th
FIGHTER	Wordsman	Warlord
MAGE	Necromancer	Wizard
PRIEST	DRUID	HIGHPRIEST
THIEF	BUSHWALKER	PIRATE
RANGER	PATHFINDER	WEAPONEEER
ALCHEMIST	SHAMANE	VOCATUR
BARD	TROUBADOR	POET
PSIONIC	ILLUSIONIST	MYSTIC
VALKYRIE	CHEVALIER	CHAMPION
BISHOP	MAGISTRATED	ICESAN
LORD	CHEVALIER	PALADIN
SAMURAI	AISHOMASTER	DAIMYO
MONK	APOSTLE	MASTER
NINJA	CHUNIN	MASTER

Oszl.	6th	7th
FIGHTER	Conquerer	Magician
MAGE	Magus	
PRIEST	PATRIARCH	SAINT
THIEF	MS.SHADOWS	GUILDMASTER
RANGER	ROUFRIDER	RANGERLORD
ALCHEMIST	MS.ELIXERSENCHANTER	
BARD	MS.LUTES	MUSE
PSIONIC	ORACLE	PROPHET
VALKYRIE	HEROINE	OLYMPIAN
BISHOP	CARDINAL	PONTIFF
LORD	CRUSADER	MONARCH
SAMURAI	WARLORD	SHOGUN
MONK	IMMACULATE	GRANDMASTER
NINJA	JONIN	GRANDFATHER

TÁRGYAK

1 tárgy 12 byte-on helyezkedik el:

1st-2nd	Tárgy száma
3rd	Súlya [00] (pl.: 8.0 LB = 50 HEX)
5th	Hova való (fej, kéz, láb, stb....)
6th	Ikon
7th	Darabszám [7F]
12th	AC változás, amit a tárgy elűidéz [80]

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
LONGSWORD08	00	32	00	01	81		
CUTLASS	06	00	2D	00	0F	81	
BITE DAGGER1B	00	0A	02	00	85		
CHERR. BOMB47	01	02	0C	64	85		
SLING	1D	00	0A	03	0D	81	
BULL. STONE1E	00	05	04	17	85		
POET'S LUTE 37	00	28	0E	7A	80		
SHADOW CL. F1	00	2D	05	49	80	12/01	
SHURIKEN 2F	00	05	02	15	85		
SPEAR	16	00	32	01	09	89	
SNAKE DUST 83	01	02	10	22	84		
BLACK WAFERA7	01	02	0E	6F	C0		
JOURNEY MAP9B	01	1E	0E	7C	80		
BOOK OF FABL.B0	01	14	0E	31	C0		
OLD CITY KEYAF	01	05	0E	23	C0		
BREAD ROLLS87	01	05	0F	63	80		
FEATH. DARTS1C	00	02	02	70	84		

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th
SPARKLE STIX31	01	01	02	12	84	
HV. STAMINA 40	01	02	0C	67	84	
M. STAMINA 3F	01	02	0C	67	84	
BATTLE AXE 0E	00	55	00	03	80	
L. CROSSBOW22	00	4B	03	0C	80	
QUARREL 23	00	02	04	53	84	
MISSILE PR. 56	01	03	0D	21	80	
LETTER of B. A9	01	05	0E	21	C0	
COPP. PENNYAC	01	02	0E	73	C0	
POISSON DAG.3C	00	0A	00	00	84	
DEATH SHR. A4	00	1E	05	49	80	
DEADM. HAIRAE	01	05	05	6D	80	
I.U.F. ORD. #102	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #203	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #304	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #405	02	02	0E	21	C0	
PRA. TARGET 00	02	01	0F	21	80	
IUFSTFNEPS B08	00	01	0E	6F	C0	
POISON DART42	00	02	02	70	84	
PARCHMENT 39	02	05	0E	21	C0	
TX CODER 08	01	14	0E	6B	C0	
FINGER ROD 03	01	03	0E	12	C0	
WALRIBLADE 26	00	7E	00	01	80	
RUBBER BEARF8	00	18	05	7F	80	
DIAM. COIN C4	01	05	0E	73	C0	
AMBER C5	01	05	0E	73	C0	
RUBBY C6	01	05	0E	73	C0	
EMERALD C7	01	05	0E	73	C0	
MOSER'S TEA8A	01	02	0F	65	80	
PEWTER KEYAB	01	05	0F	23	80	
AHKN 1A	01	0F	05	32	80	
LUTE SLOTH 46	00	0A	0E	7A	80	
MUSKET 08	01	3C	03	72	A4	
STILETTO 25	00	05	02	00	84	
POWDERSHOT0A	01	02	0F	71	80	
ANGEL'S TON.3B	00	14	0E	7B	80	
SPIKE STONE38	00	05	04	17	84	
STAFF of BL. 26	01	5A	01	11	89	
ARMORY KEYB4	01	05	0E	23	C0	
NAGINATA 35	00	87	01	39	88	
AWL PIKE 17	00	78	01	09	88	
LANCE 32	00	B4	01	5A	88	
CROWN KEY B5	01	05	0E	23	C0	
HALBERD 1A	00	96	01	08	88	
SALTED MUNKBD	01	07	0F	63	80	
MUNK INNARDBE	01	14	0F	64	C0	
LONGBOW 20	00	2D	03	0B	80	
WILL. ARROW21	00	02	04	16	84	
SHR. ARROW 39	00	02	04	16	84	
BARB. ARROW3A	00	03	04	16	84	
CUIR GAUNL. 8B	00	23	09	2D	80	
HELAZOID'S B.1E	02	3C	0E	7F	80	
POWERPAK 02	01	01	0F	6B	80	
CREDIT CARD1B	02	02	0E	6F	80	
AMULET LIFE 16	01	0A	05	1E	80	
TARNISHED S.07	00	32	00	01	80	
IRON KEY AA	01	05	0F	23	80	
FAERIE DUST80	01	02	10	22	84	
INVIS. POT. 4D	01	02	0C	20	84	
ICICLE STIX 32	01	01	02	12	84	
AROMA SALTSE5	00	07	05	6D	80	
OLD GATE KEY32	02	05	0E	23	C0	
SILK. GLOVESB2	00	19	09	2D	80	
JU-JU STONEE8	00	07	05	6D	80	
ASHES DIAM 16	02	02	0E	22	C0	
GOLDEN IDOL0A	02	19	0E	54	C0	
JO. POWDER 09	02	02	10	22	84	
PRISON KEY A8	01	05	0E	23	C0	

K	INN KEY	A4	01	05	0E	21	80	
	GOLDEN APP.	88	01	05	0F	63	80	
	B. BANANAS	89	01	08	0E	63	80	
	DUNG. ALE	86	01	0A	0F	67	80	
	K — Különleges byte (száma/tartalma)							
	Tipp:							
	● Az INT-eligenciát, VIT-alitást (életerő), DEX-et (ügyesség) felrakhatjuk dec19-re is !!!							
	● KEYBOARD							
11/10	Nekem Mouse-om van, ezért nem tudom az összeset, de mivel néha könnyebb billentyűzettel játszani (pl. mászkáláskor), ezért leírom.							
12/02	Billentyű Hatás							
	'M	MAGIC (varázslás)						
	'S	SEARCH (keresés)						
	'D	DISC (I/O)						
	'U	USE (használni)						
	'R	REST (pihenni)						
	'.	balra						
	'.	jobbra						
	'TAB'	előre						
	'BACKSPACE'	+90°-os fordulat						
	'balra'	+90°-os fordulat						
	'jobbra'	-90°-os fordulat						
	'előre'	előre						
	'hátra'	hátra						
	'1	1st Karakter karakterlapja						
	'2	2nd Kar. karlapja						
	'3	3rd						
	'4	4th						
	'5	5th						
	'6	6th						
	● Ha a számokat a karakterlapon nyomjuk meg, akkor a tárgyakat felvehetjük.							
	● Ha egy tárgyat a kezünkben (ikonunkban) van, akkor egy számbillentyű lenyomására a tárgyat letehetjük egy helyre. A helyek 1-től 0-ig vannak számozva.							
	Berhelés:							
	18. sector:							
	142. byte	Nézési irány						
		0	NORTH					
		1	EAST					
		2	SOUTH					
		3	WEST					
	168, 169(?)	Idő						
	134.	Koordináták (Függőleges)						
	136.	Koordináták (Vízszintes)						
	Varázslatok:							
	MAGIC SCREEN 188.byte [5E]							
	LEVITATE200. [23]							
12/05	ENCHANTED BLADE 180. [F5]							
	DIRECTION 196,197 [BC,02]							
	ARMORPLATE 184,185,186 [5F,01,04]							
	Karakter állapota:							
	22.sector 127.byte							
		00	él					
		01	alszik					
		02	megkövült					
9/42		03	örök idűkig alszik (meghalt)					
		0A	vak					
12/FF		0B	Mérgezett					
9/B3		0D	őrült					
		0F	megégett					

● Anyiszonyan Artúr, Szekszárd
● Kiss Ákos, Debrecen

DEMO VILÁG



A tavalyi demokörképünk sikerei után, idén egy kibővített áttekintő kiadás mellett döntöttünk. A leírásban megtalálható majd minden, kezdve a múlt számban kissé elhanyagolt C64-el, az utóbbi idők Amiga stuffjainak özönén keresztül a még érintetlen PC-s területig. Az összefoglalóban törekedtünk a programok objektív megközelítésére, a bemutatott, sokak számára ismeretlen elemek pontos meghatározására. Ennek ellenére az ismertett teljes megértése minimális demotapasztalatot igényel. Tehát minden kedves Olvasónak melegen ajánlott az előző számban közzétett anyag számtológépes megismerése. Csakúgy mint múltkor, a válogatás során nem a produkciónk kora, hanem azok minősége játszott döntő szerepet. Ilyen módon előfordul, hogy bizony ósrégi 2-3 éves anyagokkal is foglalkozunk. Mielőtt azonban bárki tajtékozó dühhel elemeire szagatná könyvünket, tisztázzunk egy-két dolgot! Nagy hibát követ el az olvasó, aki nemrég vásárolt számítógépéhez a lehető legújabb programok beszerzésé-

mellett dönt. Ugyan miért? Nos, az esetek többségében az aktuális időpontban felbukkanó programok igényeknek a maxima megjelenése óta megnövekedett magas igénynek kielégítésére. Vonatkozik ez minden típusra a demok mellett a játékok és felhasználói stuffok teljes csoportjára is (Természetesen a felhasználói programok külön kategóriát képeznek. Minnek használnánk egy vacak copyt, mikor van annál sokkal jobb.). Nos hát amennyiben a felhasználó mindjárt a legfejlettebb software birtokába jut, könnyen előfordulhat, hogy az annál idősebb produkciónk megtekintése már nem olyan szórakoztató. Ez világos gyengébb grafika, amatőr zene, no design stb.. Mindemellett az is nyilvánvaló, hogy a kizárólag öreg programok beszerzése is lehetetlen, sőt értelmetlen. Itt csak arra világítanánk rá, hogy a demok (csakúgy mint a játékok) megismerése csak fokozatosan lehetséges, tehát igyekezzünk a megfelelő kronológia követésére. Leírásunkban mi is ezt az elvet követtük.

AZ ELMŰLT IDŐSZAK LEGSIKERESEBB C64 DEMOI

Comodore 64-en az első demok megjelenése óta, úgy '85-'86-tól a programozás nagy változások ment keresztül. Az akkori kóderek megelégedtek egy lopott kép bemutatásával, s az audio rész a szintén játékból kiemelt zenté elhangzásával merült ki. Azóta a produkciónk többsége tökéletlenül ellátott, egy sőt két oldalas méretű, s mindemellett sok szabadidőt igénybevevő precíz munka (ugyan manapság játékokból nem is, de egymás demójából gyakran kölcsönöznek muzsikát a scene szorgos tagjai). Köszönhető ez annak is, hogy a kialakult csapatok között egy egészséges konkurencia jött létre. Így egy társaságnak nem az a célja, hogy olyan programot állítson elő, amiben aztán örömet leli, hanem a többieket lepipálva új mércét határozzon meg. Ezzel eljutunk odáig, hogy a demok állandó fejlődésben vannak, s lesznek. Ha már nincs

lehetőség erre a folyamatra, akkor az a scene halálát jelenti. Sajnos azt kell tapasztalunk, hogy az utóbbi három évben 8 biten megjelenő produkciónk nem mutatják azt az óriási fejlődési iramot, mint az azt megelőző esztendőkből. A tempó tehát határozatlan lassul, s nem is mondható el ugyanaz, mint a nagyobb testvérré. Itt ugyanis a kiadott munkák a design területén vajmi keveset változtak. A 16 bites design örület a gép korlátozott lehetőségei miatt nem terjedhetett el nagy mértékben. A kis gép demói maradtak a technikai oldalon, amolyan „Ki tud több rutint a raszteridőbe suszterolni!” jelleggel. További sajnálatos tendencia, hogy a készítőök még a megfelelő megjelenésre sem fordítanak kellő figyelmet: a keret villog súrtés közben, zúg bűg a gép. Néha nagyon hatásromboló tud ez lenni. Pozitívum azonban, hogy az időkötésben megfogyat-

kozott scene az Amigával ellentétben egy nagy baráti kör jellegét keleti. A kevesebb számú, azonban sokkal aktívabb csoport saját stílust alakít ki, s időről időre jelentkezik sorozatival. A technikus rutinok terjedésével divatba jöttek a változtatható paraméterű trükkök is, melyeket különböző mozgások irányítására alkalmaznak (így nem árt, ha demozókör készenlében tartunk egy jojt a kettes portban). Mindazonáltal gépünk legnagyobb fejlődését grafikai értele érte el. Kezddött az FLI-vel, majd AFLI, Interlace és színek ezrei siettek az erre szomjazók segítségére. Ki tudja mit hoz a jövő?

A tavalyi CoV Évkönyvben megjelent, tulajdonképpen csak bevezetésnek tekinthető 64-es demoismerető ezúttal bővített kiadásban jelentkezik. A terület kvazi éri-telensége miatt a demotörténeti középkor, az 1989-1992-ig terjedő időszak munkáiból válogattunk. Úgy véljük, hogy a régebben kiadott programok egyaránt érdemeket a részletes ismertetésre, s ha emellett igény van rá, akkor esetleg egy másik időpontban, egy másik korszak stufjairól is irogathatunk. Más téma, a leírás során egy a gépről kialakított minimális ismeret feltételezünk. Tehát senki ne várja, hogy nekilájunk magyarázni olyan alapvető fogalmakat, mint sprite esetleg keret(?). Totál kezdőknek ajánlott a Commodore felhasználói kézikönyv tanulmányozása, ahol remekül elsajátítható a különböző grafikai üzenetmódok ismerete, természetesen bizonyos keretek között. Itt se keressünk olyan meghatározásokat, mint pl. az *interlace tech-tech AFLI stretcher*, *multiple sprite*-okkal, és *FPD-s dycp* *fly* mert ez egy más lapra tartozik. Az ilyen szűrőeségeket az ismertető során gondosan megmagyarázzuk. Nos, lássuk mit gyűjtöttünk össze ebben az évben!

Burning Chrome/Chromance: A történet hazánk egyik első számítógépes csoportjának, az *FBI Crew* megalakulásának idején kezdődik. Telik múlik az idő, s úgy 1990 táján a tucatnyi tagból verbuválódott társaság már nem elégszik meg a hébe-hóba kiadott, felemás minőségű demokkal. Nemzetközi színvonalú team születik. *Chromance!* Sorakiban olyan tehetségekkel találkozunk, mint a külföldön is méltán elismert *Griff*, aki saját zeneszerkesztőjével és egyéni stílusával irányzatot teremtett a 64-es történetében. Vagy akár a nem kevésbé népszerű *Lupus-CPU-Alex* féle programozó csapat, s természetesen nem utolsósorban az ő munkájukat segítő pixelmesterek *Sangroid* és *Gabriel* személyében. Ezen összeállítás a megalakulás utáni első nyáron megrendezett *Chromance party* versenyén tűnt fel, azonban a végleges verzió kiadására majd fél évet kellett még várunk. A bemutatott részek többsége a teljes produkciót a technikai demok csoportjába sorolja. Eszerint a csapat amellett, hogy a megfelelő izléses körtésre is gondot fordít, a 6510-es proci képességének határait elég erősen feszegeti. Mindenesetre, aki szép képek és a grafikai bravúrral megalkotott karakterkészséletek szerelmese, az ne ezt a demot töltsse be. Itt a matematika a sztár! Akkoriban nagy meglepetlést járt a plot-szrollnak nevezett jelenség, ami pontokból felépített körben futó szöveget jelent, illetve *twisted circle*, amely a hasonló alakban futó karakterek patogtatásával valamint pályamértékű módosításával foglalkozik. A vonalhozó rutin után a „*Sun For Fun*” c. korábbi munkában látott pontokat segítésül hívó kaleidoszkóp jelenség továbbfejlesztésével találkozunk. A háromszintű, pontokból összetákoló logo pörgetése illetve gravitációs mozgása igen látványosnak bizonyult. Az ezután következő valósidejű vonalvetőrok, a szinuszbobok két különböző megjelenése (az Amigán népszerű szinuszalakban kigyózó *Blitter Objectect*, 64-en meghonosított karakteres illetve sprite-os változata), majd tűzijáték zárja az egyoldalas összeállítást.

Miss It/Vision: Az eredetileg közös től származó animáció és 64-es Vision mára igencsak eltávolodott egymástól. A '90-ben jörfornam csak névad tagokat foglalkoztató 8-bit-es részleg szép sikereket tudhat maga mögött. Egy oldalas pro-

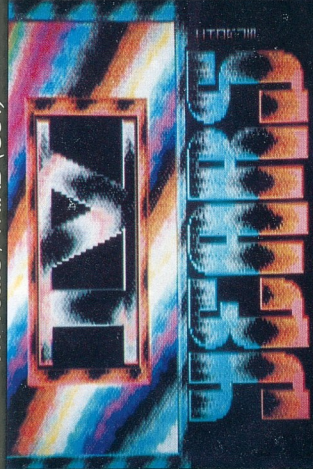
dukciójukban, a *Scooby* grafikáját feldolgozó, *Glasnost-Yabba* programok közül a kezdetben megjelenő menüben csemegézhetünk. Még komolyabb gépekhez szokot szemnek is kellemes látvány egy hatalmas energikusan hullámzó plasma. Ki gondolta volna pár éve, hogy a jörelőn mindez lehetséges. Itt találkozunk ezen kívül a 64 bitnél szélesebb szinuszbán tekergő *tech-tech scroll*, 50 valósidejű vektorplottingot valamint egy hatalmas előre tárolt fillezett kockával. Nem éppen szerencsés megoldás a vektorbobotk mellett bemutatott multiplexelt spiriterutin. Az ilyen módon lecsökkentett gépiód a közép-pontban látható poligonok mozgását jelentősen lassítja. Az FLI üzemmódban feltűrt scroll látványa után egy soha eleddig nem látott túrközödbő hálékonyo vektorvort scroll következik. A spritehegy felett megforduló scroll hatása oly megdöbentő, hogy kétségeink támadnak a 64 valódi sebessége illendően.

IV. Years/Triad: Kis masinánk történelme során kevés a kezdetektől fogva létező, példa értékű csoporttal találkozhatunk. A kevesek egyike a svéd eredetű *Triad*. Az 1990 nyarán ünnepeit negyedik évfordulónak köszönhetjük ezt az egy oldalt felölölő válogatást, ahol *Mawkish* programját *Chorus* grafikái és *801DC* digitalizált effektusai teszik jellegzetessé. Az elgondolkodtató bevezető szöveg után, amely a csoport eddigi története mellett politikai és gazdasági problémák tárgyalásába is bocsátkozik, egy félférfyonyíni megdöntött logo szinuszos csúsztatása következik. Ez annyit tesz, hogy a grafika teteje hozzáánk közelesik, míg annak alja a távolba vész. Ennek megfelelően a mozgás a perspektíva szabályainak engedelmessé válik, ami nem mindennapi látvány. Ezután öt darab spritescroll borden megtekinthető x-tengelyes hullámzása, és mindenféle képernyőtrükk felhasználása nélkül prezentált real-time szövegforgatás látható. A showt a *Dominó Dancing* 64-es digitál-feldolgozása zárja, ahol egyben a társulati szlogene is látható: „*Mindannyian mint domínók hullanak, de a Triad örökké velünk marad*”. Úgy legyen!

Wiggler/Buds of Nato: A tulajdonképpen egyetlen személyi aktivitásának köszönhető piciny csapat utolsó ebben a formában kiadott munkáját láthatjuk. Az Észak Atlanti Szövetség elnevezést használó társaság ugyanis '90 végén megszűnt. A már említett, s egyébiránt dán egyetemista *Maduplec* ezek után a *Fairlight* híret örögbíti. A szerzőnek olyan zenei hírességek exkluzív támogatását sikerült elérnie, mint a *Vibrants* berkeim belül tevékenykedő JCH és fiatal barátja *Drax*. Nos, 2 file-os és egyben hagyományos, a memóriába sorosan betömörített program több kisebb meglepetéssel is szolgál. A felső keretet hasznosító és legkülönbözőbb formákban hullámzó *sprite-scroll* követhető 672 darab egyetemesen megmozgatott ponttal találkozunk. A töltés után az unalomnak már a legkisebb lehelőse sem merülhet fel, ahogy azonnal egy multiplex scrollal megoldott *Nato* megalogoval ismerkedünk meg. Továbbá szemtanúi lehetünk egy labda hatására deformálódó és rugalmasan viselkedő borderről besiklő szövegnek. A sokkot túlélve keretes plotrutin szemtanúvá válnunk. A 400 pont megjelenését az '1', '2' és 'balranyú' gombokkal befolyásolhatjuk. Azonban lépünk tovább, mert az utolsó partium óriási szenzációkat ígerek. A szerző elsőként mutatja be a más gépeken sikereket aratótt vektorbobot. A 3d bombánia különleges objektumok forgatásával kísérletezik, mint pl. a kémiai tanulmányokat folytató *Maduplec* kedvence, a vízmolekula, vagy közismert juggler!

That's Design/Crazy: A nyolcvanas évek végén terjedt a 64-en az úgynevezett design kultusz, s pontosan 89-ben jelent meg a német fiúk aktuális irányzatot követő egyoldalas programja. A megfelelő megjelenést az azóta számtalan játéktérben résztvevő *Gotcha* rajzai és *MGM* kódja biztosítja. Kezdesnek egy frappáns logo alatt oszlopa gra-

iv. years / triad (c64)



Wonderland VI. / Censor Design (C64)



Jenny #1 / Light (C64)



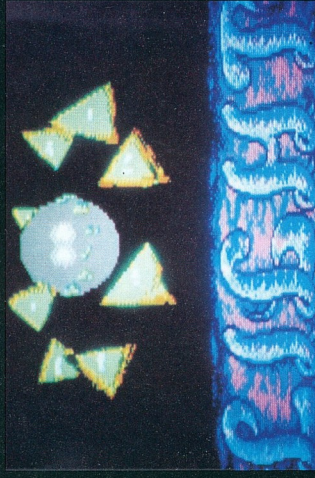
Wonderland VI. / Censor Design (C64)



Bubble Tale / Crest (C64)



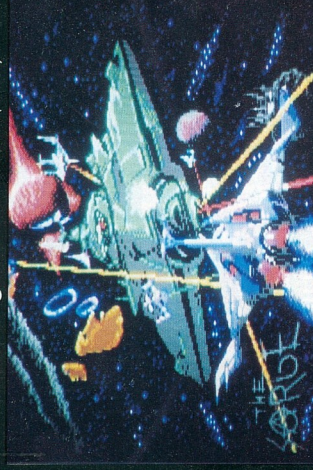
Brutality / Light



Load of Old Shit / Horizon (C64)



The Sarge Show / Triad (C64)



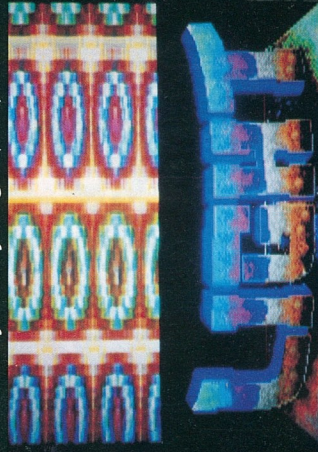
The Sarge Show / Triad (C64)



The Unnamed Demo / Camelot (C64)



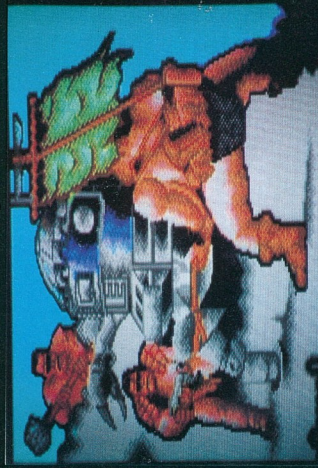
My Oh My / Light (C64)



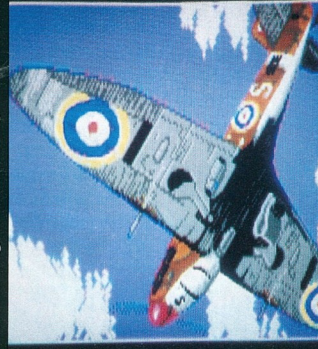
Two Years / Crest (C64)



Theme / Fairlight (C64)



Ogami / Fairlight (C64)



Visuality / Visual Reality (C64)



Delicious / Trias (C64)



Atte / Extend (C64)



Electric / Extend (C64)



kus scrollal szembesülünk. Zenei aláfestésnek egy érdekes remix hallható, ahol az elhangzó számok rövid játékidő után váltják egymást. Az öt képernyőt elfedő grafikus megalogo magában is ritka látvány, míg a felesleges időt egy multiplex sprite megoldással futószöveg tölti ki. Három FLI kép végteleenített görgetése után *Herbertzan*, *Tarzan* defektes fiának mókás története következik, ahol a sokak által vitatott *Gotcha* stílus kétségtelenül kiválóan érvényesül.

We Can/Vision: A '91-es nyár egyik slágere volt a *Mist II*-t követő újabb egy oldalnyi megademo. A munka orszárlán-része az akkoriban igen aktívan tevékenykedő coder, *Icon* nevéhez fűződik. Nos a svéd főv újzattal a 64-es plazmák új típusával ismertet meg bennünket. Az első részben a színek kavalkádját nem a raszter trükkös használata, hanem a színmemória folyamatos manipulálása hozza létre. A fennmaradó időt egy körben forgó spritescroll uti el. A második képernyő külön érdekessége, hogy a látvány mellett, ami magában sem semmi, a szerző egy valósidejű digitizálót helyezett el. Csak annyit kell tennünk, hogy a kezelt egységbe helyezzük kedvenc hangfelvételtünket, amit a play majd balranyli lenyomása után 1 bites változatban hallunk. Az ehhez tartozó képernyő magában egy klasszikus rutin felturbózott változata. Az oly sokszor előrángatott farad arcok most az ernyő alsó 70%-át járja, míg felette, a kereten végigfutó *Vision* logo illetve a teljes bal oldalt elfoglaló dupla dxsp (differenciált x sprite pozíció, azaz x tengely mentén szinuszoszó sprite) scroll látható. Ezután *Icon* barátunk a plazmák új variációjával próbálkozik, s a belső hullámszám további tech-tech-el kombinálja. A teljes képernyős szinusz scroll után két dxsp társaságában megjelenő legalább 3*3-as karakterkészlettel megoldott dycp (azaz differenciált y karakter pozíció) zárja ezt a figyelemre méltó alkotást.

Kalle Kloakk/Megastyle Inc.: Alcime „*Keressünk WC papírt különböző hasznavehetetlen helyeken*”. Nos, voltak idők mikor ez a lelkes norvég csapat a kis Commodore demovilágának irányadója volt. Ezt a humoros, ám a kemény rutinokban sem szűkölködő munkát egyik utolsó összeállításuknak szánták. A forráskód majoráns részét *Scroll* álneven megismert északnorvég srác készítette, kinek a digitizálás nagymestere *Cycleburner* és egy másik tehetség *Rage* volt segítségére. Mielőtt azonban elindítjuk a kis programocskát, nem árt ha a biztonság kedvéért felkötjük az állukat. Az első megdöbbenés az ECI rasztersplitek csodálatos hullámszáma láttán érhet bennünket, majd az igen-igen gyors valós idejű illetve előszámolt vonalvektorok után. A pixelenként alkalmazott grafikus FLD (Flexible Line Distance, tehát a rasztersorok harmónika szerű szét-húzása) és sprite nyújtogatás kis miska! Ha a következő ernyő felkészületlenül ér bennünket, azt is hihajjuk, hogy a szemünk káprázik. Egy fehérzajjal átjárt teljes monitornyi képen a legkülönbözőbb színek effektusai láthatók. Jól figyeljünk, mert a jelenet csak másodpercekig tart! Csak ezután kezdődik az igazi show. A kép alján látható nyolc split (képernyőszin vágás) felett nagy hírtelen 24 mini dycp jelenik meg. Ez még semmi! Ezt követően az egész kép egy FLD rutin segítségével a mélybe zuhan, s a háttérben további hat, a szivárvány színeiben pompázó rasztervágszám jelenik meg. A történelem óra tovább folytatódik, s az Amigan *Razor 1911* gondozásában megjelent *Vertical Insanity* tökéletes mását látjuk. Diagonális scroll és logomozgás, s mindezeken háttérben 6 óriási vertikális rasztercsik vonaglik. A műsor zárómotívuma sem a gyengébb eredmények egyike, ahol 48 darab scroll rója a teljes képernyőt.

Jenny #1/Light: A lelkesebb svéd csapatok egyike ez a stockholmi srácból összeállt brigád. *Goblin*, sajnálatos súlyos motorbalesetéből felépülve, Flamingo segítségével

barátnőjének ajánlja ezt a pár file-os egyszerű demot. Az elsőként elének tart hat szinuszscrollt 600 elemű borderplot-rutin követi. A képernyő görgetés látványát keltő grafikus trükk, amely két kép végteleenített tologatását végzi, egy teljes keretet elfoglaló dycp és sok kis sprite társaságában jelenik meg. Az utolsó részben az effektusok valódi kavalkádjának lehetünk tanúi: hat különböző típusú futószöveg, szinuszos logocserélt rutin, hullámzó sprite-ok, kereten mozgó logo, s mindemellett a sarkokban csak felejek animálnak. Teljes az örület, hogy honnan van erre idő?

The Bubble Tale/Crest: A *Crossbow*, *Vision* és *Goldrush* vezette német csapat már szinte egy fogalom az öreg 64-gyel. Amióta demok léteznek, ontják a csúcs minőségű anyagokat, s nem ritka, hogy évente akár 3-4 megademojukkal is találkozunk. Minden programnak saját image-e van, más szóval egy kereten frappans ötletre épül. Ez lehet a program neve, stílusa, a betöltött részek jellege illetve maga a betöltés módja is. Példa okáért az *Ice Cream Castle*-ben az egyes rutinokat egy mozgó fagyfalútrusznál lehetett megvásárolni. Itt is valami extrémrel állunk szembe, így a „*Buborék Mésében*” a gondosan elrejtett részeket egy labirintusban bolyongva kell megtalálnunk. A „játék” elején, s nevünk begépelése után egy kb. pac-man stílusban felépített üvészövegben találjuk magunkat. Vigyázz, hogy a falakat ne érintsük, a satirozott négyzetek keresésére indulunk. Egy baráti tipp azoknak, akik nem óhajtának egy teljes hetet a demo felfedezésével foglalkozni. Az egyes file-ok átnevezhetők bármilyen szektorszerkesztővel, s így külön is megtekinthető a 2*2 képernyőt elfoglaló megagrafika, a nyolc rasztersplit előtt prezentált hat darab dycp s két kép végteleenített görgetése. Itt találkozunk emellett az animált multiplex sprite-scroll társaságában megjelenő viszonylag gyors vonalhúzó rutinnal, egy olyan kereten futó szöveggel, ahol minden egyes betű más időpontban nyúlik meg valamint az ezen analógián továbbfejlesztett és egy logon elhelyezett változatát. Ezek után a világrekordok országába lépünk, 85 elemes sprite-scroll, az akkoriban meglepő húsz darabos dycper és az először bemutatott FPD rutin, ami egy grafikus kép rasztersorokénti hullámszám erőlködik. Végül a kőemény kód mellett meg kell említeni a *GBF Designs* grafikákat is, melyek nélkül ez a program nem jöhetett volna létre.

Wonderland VI/Censor Design: A sorozat múlt számunkban ismertetett nyolcadik része után engedtettsük meg, hogy egy kicsit hátra haladjunk az időben. A nem kevésbé látványos hatodik epizód előkészületeiben igen népes csapat, *Swallow*, *Bob*, *Guran*, *Geggin* és még sokan mások is részt vettek. A rajzok többsége *Dragon* és *Taito* joystickjából származik. Az első részben különleges animációkkal ismerkedünk, ahol egy korábbi slideshow-ból kiemelt hölgyeket speciális mozgattat és változtatott lencseszélességekben vehetjük szemügyre. Ezután az funkciók bilentyükkel kiválasztott régi muzsikák digi maxi változatát halljuk, miközben a képernyőn a legvadabb szinpompa mellett két sprite-scroll is átsuhan. Egy FLI kép mozgatása a következő műsorszám, majd folytatódik a digi stílus egy multi kép felett kanyargó multiplex-scrollal. Két monitornyi kép szinuszos rángatása után egy *Censor* logo felett megmozgatott rasztersplit kap helyet. A rutin érdekessége, hogy a splitek között látható fekete résekben a felirat továbbra is látható marad, mely egyben feltételezi, hogy a jelenet nem a háttérszín módosításával dolgozik. Hatalmas bravúr a program utolsó nagy dobásaként bemutatott, teljes keretet használó, nyolc szellemgrafikát megmozgató képanimáció. Csak hab a tortán a *Censor* demokból sosem hiányzó digitalizálás! Az egyik legjobb darab!

Brutal/Light: *Goblin*, *Flamingo* valamint a *Vision*-ból igazolt *Yabba* és *Scoboy* újabb közös előadására vagyunk hivatalosak. Premier 1991 Karácsonyán. A kis csapat nevéhez méltóan ismétletlen fényugrányként ragyogja be a 64-es

szint. Félelmetes, ami itt látható, többek közt három kövér FLI scroll, s egy logon elterülő border multiplex formájában. Itt még nem állunk meg. A képernyő alján látható számláló a fennmaradó időben négy színű mandelbrot halmozat generál, amely az óra lejártakor a szóközzel aktivizálható. A továbbiakban a keretre hajított valós idejű ray-tracing animáció tölti ki a képet. A 'C=' lenyomását követő újabb 97 fázis kalkulációja 11 másodperces vesz igénybe. Az unalom üzésére időnként két tucat sprite kacszá-sában gyönyörködhetünk. Ide is betörték az árnyékoló vektorok, meghozzá transzformált változatban. A tech-ech-zed FLI logó magában sem semmi, ehhez csatlakozik a kép alján átrágotott két, összesen 32 elemű dypsi is. Az utolsó két rész megtekintése csak erős idegzetűeknek ajánlott. Az Amigán négy óráig számított 32 fázisú ray-tracing animáció és a természetes vonalvektor TV kocka, melynek oldalán további trükköket látunk egyöntetűen ritka látvány.

A Load of Old Shit/Horizon: Az idők kezdetén **Super Swap Sweden**, majd létszámrendezés után költőieszen látható-
ának keresztelt svéd csapat elsőként jelenik meg a színen egy teljes lemezt megtöltő megademoval. Akkor még nem sejtették, hogy a később következő produkciók már nagyon gyakran ezt a sémát fogják követni. Érdemes megjegyezni, hogy a szint nagyon hosszú ideig a svédek uralták, **Censor, Light, Fallight, Triad, Vision** egy-kettő a fontosabbak közül. Természetesen **Horizon**-ék is ott voltak a vezető brancsban, akik ezúttal majdnem a teljes társulatot mozgósították, s 1990 szeptemberének végére elkészült az egyik utolsó produkció. A műsor hosszas prekalkulációval indul, de érdemes várniuk, mert a kocka oldalaira vesztített **HZ** logo magáért beszél. A multiplex-szel ellátott logo szinuszos filezett egy úgynevezett FPD rutin követi. Magyarul pixelenként, hasonlóan a **Crest**-éknél megfigyeltékkel a grafika raszterosronkénti hullámzását produkálja. Nagyon látványos multi kép végtelentést, egy FLD-s megközelítésű logo réseiben produkált briliáns rasztertrükkök követnek. A grafikus scrollok szerelmesei a két sebességű szinuszos logocszúsztatásban lelhetik kedvüket, majd esetleg a keretekre kivágott és egy FPD-s logot eltakaró sprite kigyóiban, mely egyben az összeállítás zároszáma is. Az utolsó rutin teljes poén, azonban maradjon ez meglepetés!

Immortal/Triad: „Voltak idők, mikor megingani látszott a csapat dicsősége. Ennek a korszaknak vége, a **Triad** örök érvényű”. Legalább is ezt hivatott hirdetni ez az oldalt fellelő összeállítás, melyet ezúttal **Daw, Verdun** és **Mawkish** munkásságának köszönhetünk. A grafikákat, mint sokszor mások **Chorus** pixelezte. A dőbenet erejével hat a második intro jellegű rész teletölti alkalmazzot, 8*8 sprite-ot szinuszosan rángató, s ezáltal szivárványos árnyékhatást kelt jelenet. Ezek után nem a design magasiskolája, de a inkább egy programozási bravúr következik. A kép tetején öt split-en hét elemes sprite scrol suhan el, az oldalsó borderek kinyílnak és ennek tejjében digi muzsikát hallunk. Ezt utánozza valaki! A digi további variációja látható egy másik részben, ahol ötös sprite fogat hullámzása mellett figyelhető meg ugyanez a jelenség. Érdekesnek bizonyul a kereteken végig csuszánzó interlace stretcher-nek keresztelt jelenség is, mely a felbontás y irányú duplázása mellett az ábra nyújtásával is foglalkozik. A bemutatott képek között másik híres — **The Sarge Show** című — demojukból mutatunk izeltőt.

Biltandborste/Horizon: A svéd szó annyit jelent, mint 'kocsifogkefe', pontosabban monda semmit. Nos, a fantázia névre keresztelt két részes, '91 januári kis demo, érdekes rutinokat tartogat számunkra. Talán annyit is elég lenne megjegyezni, hogy a forráskód a 6510 nagymemlérenek **Kjer** műhelyében készült, míg a grafikák a **Fairlight**-ből szerződtetett **Pernod**, s az audio részes **Boogaloo** szám-

lájára írható. A csapatban ezennel sem csalódunk, miután egy pillantást vetünk a majd húsz monitornyai grafikus scrollra, illetve az azt felváltó igen-igen fejlett filezett poligonokra. A három tengely körül pörgő animált kockát, piramist és további alakzatokat egy nagyító rutin boldogítja meg.

The Un-Named Demo/Camelot: Az itt ismertetett demo egyetlen személy, a volt **Vision**-os **Glasnost** fáradozást dicséri. A produkció, mint olyan, egyszerűen lehetetlen csak egyszer megnézni. Nem a vicc kedvéért dicsérjük a végletekig, de az a helyzet, hogy a megmutatott rutinokat egyenes Amiga demok is megirigyelhetnének. Mindezt 1990-ben, úgyhogy kössük be a biztonsági öveget, felszállás! Az első jelenetben 111 szinuszbobbal illetve az azokból később előállított scrollal ismerkedünk meg, majd egy méretes kör alakú hullámkhoz, vagy fortyogáshoz hasonlítható, szinpompás plazma következik. A dupla szinuszos folyó elnevezésre hallgató effektus, tulajdonképpen egy x és y irányban megcibált objektumot takar. A test lehet egyszerű plecsni, vagy akár felirat is. A következő jelenetnél garantált, hogy a néző helyben lepetézik. Teljes képes zoomer forog két tengely körül, plusz az eddig megszokott centrális pozíciót elhagyva a kép körülbólintó pontjaira vándorol. Huhh... rendkívül alkotás!

Pez in My Brain/Panoramic Design: A plasmák és bobok rajongóinak kedvez ez a rövid egy részes norvég program. A csoportról kialakult kép tömören így fogalmazható meg: kisujjukban van a 6510-es. Nos, lássuk mire mentek! A bevezető rész rendkívül hangulatos légyzűmmögést utánzó melodija mellett vessünk egy pillantást a plazmával átjárt emblémára, majd ragozzuk tovább a témát. Színtelen ügyes megoldás az össze-vissza ráncigált, kék és barna színekben játszó plazma, mely ezúttal a képernyő tetemes részét urálja. Zároszámként egy nagyon sok bobból megszerkesztett és a karakterek másolásával szaporított mozgóképet látunk. State of the art!

The Fourth Dimension/The Voice: A salzburgi fiúk, **Mr.X, ICC** és **Goofy** új elvek alapján fogtak két oldalas megademójuk elkészítéséhez. Elvetették a kizárólag nagy számú és rekordok hajhászását, s szándékuk az volt, hogy egy szemetgyönyörködtető, megtervezett programmal lépjenek meg bennünket. Nos, igen is meg nem is. A számtalan részen átrágya magukat bizony gyakran tapasztalhatjuk egyrészt a grafikai hiányosságokat, másrészt az előbb említett elvek elhanyagolását. Egyes részeket továbbra is érződik a nyilvánvaló zsúfoltság és a „minél többet a képernyőre rakni elv”. Mindenesetre megpróbálták, és annyit le kell szögezniük, hogy egy átlátszó alkották a technikai és a design demok között. Miből is áll mindez? Elsőnek egy teljes grafikus kép kerete rángatása a szinusz törvényei alapján, majd számtalan bob formájában. Meg kell jegyezni, hogy a legtöbb jelenet bizonyos idő után magától leáll és átadja helyét a soron következőnek, amit a legtöbbszor a 'space' billentyűvel is elérhetünk. Grafikus képet átmetsző karakteres border dypc, a Nato-t igencsak lepipáló 3D bobok, és ezen az elven működő perspektívikus scroll tartozik még az érdekesebb megoldások közé. Megdöbbentő a második oldal elején prezentált filezett vektorpiramis. Ez egy 286-oson is pont így néz ki. Az előre számított időnként inkonvex, animált és egyéb trükköket alkalmazzó poligonokat programunk a lemezről külön-külön rántja be. Hát nehéz ítéletet hozni, de annyi bizonyos, **Voice**-től az egyik legjobb.

The Cult/The Voice: Ausztriában maradvá folytatjuk a történetet, s egyben kitartunk előzőleg megismert főhőseinknél is. Az első generációból származik ez a szerényebb kivétel egy oldalt feléből változatás, így a design elvei itt

még nem igazán érvényesülnek. Annál inkább a proci végtelenségig gyöttrése, kezdve egy oldalkeretes majdnem teljes képen bepörgetett plotterrel, a zene ütemére patting szintén sidebar-es dycp-en keresztül, egészen a hirtelen kialakult karakterekből élénkpergő snurkel scrollojig. Na, most ez egy olyan ívből forduló futószöveget jelent, ahol a betűk az animáció segítségével mindig a középpontba vagy egy virtuális távoli pontba esetleg görbe irányába néznek (mindentestbe megnézni könnyebb, mint leírni). Szinte képtelenségnek tűnik a második rutinnak bemutatott dupla rastereplít, ahol egyszer négy vágáson látunk spritescrolt, majd a kép alján mindjárt heten. Az utolsó felvonásban élénk citált gigantó tekercokkora talán a 4D piramisán is tútesz. Kíváncsiak lennénk, mit szól ehhez egy PC-s?

Light/Crest: Tévedés ne essék, ez nem egy kooperációs demo a már sokat emlegetett svéd fiúkkal. Ez egy 100%-os német produkció, s ahogy már megszokhattuk, újra egy fantáziadús ötlet köré forvna. A '92 nyarán megjelent, s mindössze két hét munkát igénybe vevő gyűjtemény részei ezúttal különböző italok neve alapján azonosítható. Az intro például a Coke dobozának színeiben jelenik meg, ezzel biztosítja a kellő alaphangulatot. Ezt követően a képernyő scrollozását két részre osztották, először is egy pattingo **Crest** logo, majd egy felütő szöveg formájában. Mindez egymás mellett. Hogy félreértés ne essék a háttérben (feltételezhetően) sprite-ok formátja nagyított betűk bukkannak fel. A híres FLI scroll teljes betalálás. A 38 karakter széles jelenség FLD, FPD hagyományos nyújtás és hajlítgatás eljáráson esik keresztül. Miután már azt hittük, hogy igazán megdöbbenünk, megjelenik az egész kombinációja, estenként négy darab különálló szöveggel. A 768 pontból összeállt hajlékony vonal, kilenc maga dycp, és ez oldalkerete kibilleni végtelen bobrutin ezek után gyerekjátéknak tűnik, pedig nem az! Egy normál és egy FLI logo találkozására is itt látható, meghozza olyan módon, hogy az első FPD-ben míg az utóbbi tech-tech-ben hullámrzik. Az előadás befejezésén kössük fel a gatyánkat: 25 karakter magas oldalkeretes scroll egy piciny real-time plotterrel támogatva. És még azt merik állítani, hogy ez egy orosz demo!

Eldorado/Grigo Dreamline: Ez itt a software-es Amiga emuláció helye. Na, mielőtt bárki komolyan venné a dolgot, ez csak egy költői túlzás volt. Azonban igaz, ami igaz talán a mai napig sem születtek ilyen fímon színátmenetű FLI lokokat bemutató show. Ha hihetünk a büszke grafikusnak, akit barátai csak *Colourful-nak* (azaz *Csupaszin*) neveznek, illetve a programot szerkesztő *BX*-nek, akkor a négy részes produkcióban megjelenő feliratok többszáz szín használataival készültek, mindemellett egyesek különleges AFLI felbontásban. Továbbá minden egyes karakter területén 40 szín alkalmazható. Különösen érvényre jut ez a jelenség a harmadik részben, ahol a bemutatott feliratot, talán még Amigán sem tudnánk megjeleníteni. A kép alján futó kövér grafikus scroll jelentősége szinte eltörpül a tetaroló látvány mellett. A negyedik felvonás hasonló jellegű logója felett például perspektívikus multiplexer tekereg, míg az alul tátogó úrt egy oda csapat *Star Wars* scroller tölti ki. Azonban ne feledkezzünk meg az ugyancsak ügyesen megoldott intróról, s a dīgi zenében jeleskedő második részről sem. A kollektív méltán nyerte meg a '90-es *Horizon party* demoversenyét.

Brutal II./Light: A sikeres *Brutal II.* árnyékából ideje kiemelnünk ezt '89 novemberétől '90 januárjáig készültgető produkciót. A mostani alkalommal *Waco*, *Goblin* és *Flamingo* a felállítás. Nos, a kor divatának megfelelően állítható paraméterekkel megtöltött tech-tech logo a nyitó szám. Na persze, hogy a jelenetre ne lehessen rákaszítani a teljes bukás meghatározást, a skacok alura három split-es hét

sprite-tal manipuláló raszter örületet terveztek. Ezután kapaszkodjunk, következik a nyolc (8!) teljes képernyős dxsp, magyarul színuszózó sprite scroll. Ennek a mai napig nem akad párja! A program ezután a harmadik dimenzió jegyében folytatódik, egy sakktábla torzítás és vonalvektorok formájában.

Sun For Fun/FBI Crew: 1990-ben jelent meg a *Chromance* előcsapataként már korábban bemutatott *FBI Crew* utolsó megademoja. Ezek voltak az első lépések abba az irányba, hogy a sok tehetség foglalkoztató társaság saját stílusú alakíthasson ki. Ez az egyéni jelleg nagyban köszönhető annak fiatalaberm munkájának. *Brain*, a processzor nagymestere, míg *Griff*, a muzsika virtuóza és *SKC* akkoriban a pixelek pártalan királya volt (ez mind csak mellébeszéd, a demo egyetlen érdekessége, hogy a program és a rajzok készítésében oroszlánrészt vállaltam — JEAN). Egy mozielőadást szimuláló filmbefűzés után, 7*8 sprite-ot és egy alsó keretscrolt alkalmazó kiíró rutint látunk. A továbbiakban a logon elmosódó plotter eljárás illetve a zene ütemére villogzó sakktábla és hullámzó logotűkörkép figyelhet meg. Egy tréfára vett animációt maga dycp és raszter split hegyek követnek. Az ací fiek jellegzetes rángatása egy 25 karakter magas scrollal társul, majd a sprite labdákat pixelnek használó felfelé tekergő scrollal szembeesülünk. Az utolsó nagy dobás a *Griff*-féle saját tervezésű dīgi dobokkal párhuzamosan futtatott kaleidoszkóp jelenség.

My, Oh My!/Light: Ugrunk jó másfél évet. '91 tomboló nyár, *my oh my!* A társaság tovább duzzadt a nemrég igazolt *Yabba* és *Rash* személyével. A Zenei alafestés érdekessége, hogy teljes egészében a magyar származású svéd, *Dankó Tamás* (Amigán *Fairlight*, 64-en *Censor*) tehetségű dicséri. Mindjárt a mélyvízbe ugrunk, a *Brutal II.* óta módosított, azonban továbbra is no border illetve full screen jellemzőkkel ellátott négyes dxsp-vel, azonban most nagyobb méretben. 120 színű számtalan vágással bonyolított első generációs plazma következik, majd hét darab 'ora' mega dycp látható. Mit is jelent mindez? Az 'ora' gépi kódu utasítás ismételt használatával elérhető, hogy a szöveg ne takarja egymást, hanem másolódjon. Az más kérdés, hogy *Flamingo* az első, akinek ez eszébe jutott. A finálé magában is egy remekmű. A fillezett poligonok teljes történetét kísérhetjük szemmel a legprimitívbból egészen az animált inkonvegxi. A műsor tíz percig tart, de érdemes végignézni!

2. Years/Crest: 1990 októberére, két hónapos késséssel érkezett a társulat második évfordulójának digitális emlékeztetője. A szereposztás maradt a régi, *GBF Designs* rajzol, *Crossbow* és *Vision* kódol, s *Goldrush-nak* csak a szája jár. Ebben a demóban egy 11 darabos mega-dycper-ről (ez egyáltalán nem biztos, mert majd kifolyt a szemem míg megszámoaltam az állandó zűrzavarban — JEAN), majd egy valódi FLI végtelenített görgetéséről mesél. Itt kell megjegyezni, hogy a *Censor* által propagált rutin igencsak sántít. Vessünk egy pillantást erre és rögtön látzunk a különbséget. Ezután 112 sprite tekergése uralja a teljes képernyőt, s kisvártatva FPD-vel bonyolított sidebar scroll szemtanúi lehetünk. A karakterek mind külön színmemóriával rendelkeznek. A flexibile pixel dítance után most itt a flexibile változat, amely ugyanazt teszi egy FLI képpel. 160 dycp a menő ebben a demóban, meghozza úgy, hogy a rutin elindítása előtt három különböző stílus közül választhatunk. A nehéz búcsú perceit egy felfelé illanó, természetes grafikus scroll könnyíti meg. Ne szomorkodjunk, mert a következő *Crest* demora nem kell sokat várunk!

Mega Demo'90 & Wise Brains/Cosmos Designs: Hasonló jellegű mutat a negyedik *Radwar party* megjelent és a néhány hónap múlva közzétett két produkció, ezért ezeket

mindjárt egy kalap alá is vesszük. *Hannes Sommer*, a *Cosmos*-ból kiállt kizárólag legális tevékenységet folytató programozó fő erőssége egyértelműen a multiplexelt sprite-okban mutatkozik meg. Annál kevesebbet ért viszont az izléses design és grafikai készítéséhez. Ez a típus példája annak, amikor egy kóder egymaga készíti el a teljes demót. A grafikus scrollok egyszerű prezentált sprite hegyekkel 3-4 esetben is találkozhatunk. A képek sok esetben a tíz képernyős nagyságot is elérik. Természetesen itt generált grafikákról nem pedig előre tárolt memóriáról van szó. Hasonló téma a mester kezdeti 54, majd a második produkcióban 65-re javított sprite-megjelenítő rekordja. További büszkeségei, az öt split felett oda-vissza cibált karakter grafika, mely felett 'ki tudja hány' sprite, ki-gyó alakban tekereg. Nem rossz az FLI tech-tech és a bolygókat mozgóat kis rész sem. Kósza hírek szerint az osztrák fiatalember a demoknak búcsút intve játékok programozásába kezdett.

One Year Totally Stoned/Booze Design: 1992 szeptemberében indult útjára ez a teljes egészében HCL nevű ismeretlen tehetségnek köszönhető alkotás. Rögtön az int-roban egy képzelenbeli sodrófára felgöngyölt, legalább öt karakter magas scrollok szembesülünk. Ezt követően 172 elemű dotbal, 128 előre letárolt fázisát láthatjuk. Ha esetleg unatkozánk, akkor a jelenet tetejére egy szinuszos kí-gyó is bekopaszolható. Nagyon gyors rejtett vonal-as poli-gonok váltják egymást a soron következő részben, majd döbbenet pillanatai jönnek. Képzelnünk el egy AFLI jellegű mutató animált mozaik mintát, amint x tengely mentén ide-oda cibálják, s ezután a dolgok tetejébe egy időnként FPD-vel, a már emlegetett sodrófa effektussal megspékelt **Booze** logo jelenik meg. Természetesen a kimaradó rasz-terektorok továbbra is az eredeti színes jelenség figyelhe-ri meg. Az előadás sebes vonalvortort alkalmazó scrollok záruk.

Legoland 2/Fairlight: Valamikor ezt a svéd csapatot mind 64-en, mind Amigán az egyik legerősebb demoként tar-tattuk számon. Ugyan 16 biten újult erőre kapott a **Virtual Dreams**, kis alcsoport megjelenése óta, azonban sajnos a kis óregon ez nem mondható el. A két említett gépen kívül PC-n, valamint **Nintendo**-n is egyaránt tevékenykedő nemzetközi óriáscsoport nevéhez ma már az egyik legna-gyobb modem importőr cég is fűződik. A '92 áprili-sában közkinccsé tett *Tron-Rowdy* produkció egy jó közep-es színvonalat képvisel. Az érdekességek közül való a **Hardwired**-ből ellesett két, három dimenziós sprite-scroll. A grafika felett elhelyezett, forgó betűk vastag testtel rendelkezők. Továbbá 64-en itt látható először fractalos ray-tracing animáció, s az űrben utazó vektorhajú. A dötvektorok talán már nem, de a gumiváltoztatban illetve hullámoz-tatva produkált vektorbobok nagy meglepetést keltenek. Hasonló hatást nyújt a **Sarge** grafikáján futtatott árnyékos scroll és egy állószöveget deformáló, forgolódo FLT felira-tó labda. A bemutatott képek között további két **Fairlight** demóból láthatunk ízelítőt.

Visuality/Visual Reality: '92 nyarán a dániai **Samsón** megart-tott nagyszabású rendezvény egyik indulójáról van szó. *Mizi* programja a vonalvektorok legkülönbözőbb felhaszná-lásait mutatja be. Az első részben a hidden, azaz rejtett háttér poliigonok speciális fajtájával az árnyékos megol-dással találkozunk. Ezután következik az amigás **Silent**

ötleten alapuló (a program a tavalyi Évkönyvben ismert-e-tt **Intra**, **Dentro**, **Mentro**, **Demo?** c. alkotás felépítését használja) hidden-line-vector, ami kocka, tetraéder, lemez illetve különböző animációk formájában öit testet. A befe-jezés felé haladva azonos alakú, ám különböző kitöltő grafikát alkalmazó legalább négy karakter magas scrollok, majd egy izlésesen kidolgozott, az alsó keretről be-cussuszoló futószöveggel találkozunk.

Delicious/Trias: Az előző demoval egyidőben Magyarorszá-gon jelent meg ez a szintén egy oldalas összeállítás. *Scotex* grafikáit, *Artlace* és *Rish* programját valamint *Ati* rovására írható zenéket menüből választhatjuk ki. A hét részből nyilvánvalóan domináns szerepet tölt be a dupla színusszal generált scroll különböző fajtája. Így az egy ka-rakteres dycxp, a természetes floppy-scroll, ami pixelenkénti hullámzását jelent és az utolsó részben bevonagló teljes képhosszúságú változat. Továbbá figyeljünk oda a kara-ktetes duplázással megnövelt létszámú bobsereg-re, a pontvektorokra és egy gyengébb kivitelezésű, de még így is látványos plazmára.

Shining Chrome/Chromance: A nagy sikerű **Burning Chrome** megjelenése után már csak kisebb demot lát-hatunk az egyik legelőkelőbb magyar társaság bemutatásá-ban. A sorozat ezen eleme az interferencia jelenség tanul-mányozásával foglalkozik. Emlékeztetőnek, a jelenség azonos (bővebb értelemben különböző) hullámhosszú hullámok találkozásakor jön létre. Amit mi computeresek interferenciának nevezünk, az a tranzverzális (azaz a hullám terjedése merőleges az amplitúdórá) hullámok talál-kozásánál létrejövő úgynevezett *Lissajou* ábra. *Alex* bárá-tunk ezt a programban feltételezhetően sprite-ok és kara-kterek közös használatával érte el. Talán ennek köszönhe-tel, hogy az aktív képernyő ilyen korlátozott területet foglal el. Mindazonáltal az ötlet egyedülálló kivitelezése így is dí-jat érdemel.

Burning Hearts/Starfire: Utolsó előtítként vessük fel egy '86 júliusában megjelent klasszikus alapmű emléktábláját. Ta-lán az első produkció, ahol megjelent az izléses szerkesz-tés igénye, s talán az első, amelyből egyes mai demok is példát vehetnének. Bizony akkoriban még olyan ritkák voltak az ilyen jellegű alkotások, mint manapság egy jó 64-es játék. Akkoriban egy nagytított keretscroll, vagy a szinompompás rasztercsirk jó-pár szívet megdobogtatott. Ak-koriban egy teljes grafikus két csodaszámba ment, s ak-koriban minden demo valami egyszerű, de új ötletet tar-togatott. Akkoriban egy új programot fesztűl izgalommal töl-töttünk be, s akkoriban született a szellem, melyet úgy hi-vünk demoscene. Azok voltak az igazi idők! Ebben a két-file-os kis remekműben ismert játékok zenéi közt válogat-hatunk. Egyben itt látunk először alsó-felső keret betéri-dő csillagmozgást, s itt találkozunk FLD-vel valamint a bor-derscrollok széles választékával is. Minden egyes rész-ben a propagált játéknak megfelelő hangulat fogad ben-nünket, s segítségükkel emlékezhetünk a **Star Paws**, **I Ball** és **Last Ninja** c. slágerekre.

Atte, Electric/Extend: Itt a vége, fuss el véle. Az **Extend**-ék szép grafikáival búcsúzik mostani C64-es demóösszefog-lalónk.

● JEAN

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIVÉLJÉTELESEBB AMIGA DEMOI

Nézzük, mi történt az utóbbi időben a vezető szingpek, az Amiga területén. Nyilvánvaló törekvés figyelhet meg az igényesség irányában, így a kezdetben divatos, s tulajdonképpen csak egymás után behajgált rutinok korszaka lejárt. A megademo kategóriát teljesen felváltja a *Mental Hangover* stílus, amit egy újabb hírtelen jött reform követ. A forradalom neve *Melon Design*, s időpontja 1992 április elejére tehető. Ez a *Crystal* nevezetű társaság alcsoportjaként tevékenykedő kisnyiro csoport *Human Target* c. munkájával robban be a közutadba. Mi is történik valójában? Nincs több konvencionális képernyőfelépítés, a fekete alapszín idejének is vége. A felhasznált rutinok mellett legalább olyan fontos szerepet tölt be maga a stílus. Színek kavalkádjai, örült dinamikus zene s az igen gyakorta előtérbe kerülő humor. A melódia gyakran együtt lép a programmal, s az elavult elhaltványodások helyett képernyőpörgetések, redőnyök, rolók és minden alkalommal új ámenetek veszik át. Eppen ezért a '92-'93-as évben kiadott demók fejlődése technikai szempontból elmarad a korábban megfigyelhető. A dinnye mintájára gombamód szaporodnak a csak legális tevékenységet folytató, kizárólag aktív tagokat foglalkoztató alakulatok. Így jön létre a *Virtual Dreams/Fairlight*, *No Soul/The Silents*, *Masque/TRSI*, *Jetset/Skid Row*, és számtalan apróbb követőjük. A szín legális része merően elkülönődik a manapság lassan köztudatlanná örvendő illegális szekciótól. Mindazonáltal továbbra is az óriás csapatok uralkít a táborn, ami többek között a „*nagy hal kishalra vadászik*” effektusnak köszönhető. A nemzetközi csapatok felfigyelnek a kisebb tehetségekre, és azokat teljes egészében, vagy alcsoportként magukba zárják. Erre kitűnő példa az *Anarchy* által felszámolt *Rednex* és *Gate*, az *Alcatraz* bekebelezte *Coma* illetve *Strange*, *Andromeda* áldozatául esett *Motlon*, *Offence* valamint *Ansence* és a már *Silents*-es *Aero*, *Fantasy Force*, s így a *Complex*-féle *Offworld* illetve *Adept* szerzemény. Ez a háttér a sorozatban megjelenő csúcsmínőségű programoknak. A legjobb csoportokban napra készen a legjobb emberek foglalnak helyett, s az évek folyamán folyamatosan cserélődnek. Nagyon legendák, mint *Kefrens* újrászűlése mellett (a dán srácok a *Desert Dream* és *Guardian Dragon*, *Multimegamix* sorozattal újra a világ-ranglista egyik vezető tészlátávát küzdötték magukat), elvesztjük a pontos szervezetszégéről megismert *Anarchy*-t és a közkedveit *Rebels*-t. Helyettük és belőlük új csillagok születnek *Lemon*, illetve *Movement* című alatt, melyek már a kornak megfelelő design egésze alatt dolgoznak. A *Silents* és *Phenomena* karrierjével együtt hanyatló svédék mellett az ígéretesnek mutatkozó, norvég *Spaceballs* illetve *Andromeda* valódi sztárrá növekszik. Előző, *Kefrens*-ékhez hasonlóan két óriási party győztesének mondhatja magát. A nagymérvű változások ellenére a stuff többsége továbbra is Skandináviából érkezik. Az *Andromeda* a terjedő különböző Amigák, főként az 1200-as megjelenése után a precíz design mellett a kompatibilitás éllóvasává válik, majd a sorba csatlakozik *Sanity*, *Complex* és minden valamire való társaság. A 1992-től tovább erősödik a partyk és konferenciák vezető szerepe. A versenyeken kitűzőtt hatalmas összegek ahhoz vezetnek, hogy a legjobb programok csak a nagyobb rendezvényeken jelennek meg. A grafika és zene világában is komoly fejlődés tapasztalható. A manapság felbukkanó Slide-show-k, illetve demouilustrációk már lassan totó minőségűek. A rajzolóik felfedezik a nagyobb felbontásokat is, és manapság egy-egy kép elkészítése már tetemes időt vesz igénybe. Egy újabban erősödő mozgalom hevesen támadja a korábban elfogadott másolást, amely a számítógépes grafikák ismert művészek képeinek reprodukcióját jelenti. Itt természetesen a mű pontos kopírozásáról illetve részenkénti felhasználásáról van szó, nem pedig az eddig is elvetett digitalizálásról. Zenei téren megszűnik a hangszerek úgynevezett lopotkodása, így egy valamire való muzsikus saját hangszereparkból válogat. A fokozódó techno-örület (*Technomania I-II/Shining 8*, *Techno Tower/Paradise*, *Kaos/LSD*, *Tekknobert/Wildfire*, *Raverance/Cyclone* stb) ellenére az igazán híres és

közkedvelt zenelemek az örökzöld dallemek világából válogatnak, klasszikus, romantikus, jazz illetve synth elemekkel (*Crystal Symphonies I-II/Phenomena*, *Legalise it I-II*, *Spring Melodies/Anarchy*, *Mirror/Andromeda*). A lemez újságok területén a 64-es utóbbi éveiben tapasztalható változások mennek végbe. A vezető magazinok megszűnnek, s helyüket az újonnan alakult újságok tucataja veszi át. Így búcsúzhathatunk a közkedvelt *Zine*, *I.C.E*, *D.I.S.C*, *Hack-mag*, *Stolen Data* és társaitól, viszont köszönthetjük az új generációt *R.A.W*, *Upstream* valamint az angolnyelvű *Sledge Hammer* formájában. '93-ban a demok technikáját érintő újabb folyamat veszi kezdetét. Az *Anarchy* gondozásában megjelenő *3D Demo* második része gigantikus 800 kilobátes file formájában készül el. Az eredeti elgondolás alapján az ilyen módon kreált enorm állományú jó eséllyel indul a *Eurochart* egyrészes-demo listáján. Nos, a megoldás a manapság útemesen terjedő merevlemez meghajtók mellett nagy népszerűsége tesz szert. Az így könnyedén installálható software-ek gyorsan követik egymást (*Mindri/Andromeda*, *Interference/Sanity*, *Paradigma/Complex*, *Claivoyance/Absolute!*). A folyamat minden kéréséget kizáróan a jövőbe mutat. Vajon mi következik ezután?

Multica/Andromeda: Tavaly a norvég *Crusaders* által szervezett hűsvéti demoparty-n szerepelt az indulók listáján ez az egylemez trackmo. Mindazonáltal a versenyben második helyezést elért, ugyancsak *Andromeda* kiadásban megjelent *D.O.S* mellett méltatlanul merült a feledés homályába. A demot igen pontosan megtervezett és finoman kimunkált vektoros jelenetek jellemzik, melyeket a csapatól már megszokott izéles design tesz igazán különlegessé. A program kétdő illetve befejező részei közt elhelyezett gerincet két fő zóna alkotja, melyek így értelemszerűen megfelelnek a bemutatott trükkök sorát. A *Multica* megalkotója, *Andy* ezúttal a meglévő poligon foratókoy variálására illetve továbbfejlesztésére törekedett. Elsőként a közkedvelt glenzvektor és egy dobball kombinációját mutatja be, majd gömböt illetve kört tartalmazó objektumokat láthatunk. Ez utóbbiak érdekessége, hogy az egyes felületeken elhelyezett peptaszűr mintával növelte a felhasználható színek számát. A továbbiakban egy 500 pontot körkörösén forgató úgynevezett transformerral találkozunk, majd az első jelenetben szereplő összetett test glenz részét úgyvektorral helyettesíti. A következő rutin a viszonylag új ötletre épülő dotpoligonokat dolgozza fel. Ezeknél a testeknél a térhatást nem szakaszok, vagy színes lapok, hanem a megfelelő helyeken elhelyezett pontok hozzák létre. Tulajdonképpen az úgynevezett rubbervektorok kategóriájába tartozik a vízbe pottyantott saktábla, és az azt követő „*total jelly disaster*”-nek nevezett jelenség. A hajanán a *Hardwired*-ben bemutatott pixelizált vektorok tökéletesebb változatával, és egy lámpával megvilágított minden oldalán kis poligon testekkel ellátott forgó kockával (úgynevezett *lightsourced tv cube*) is itt találkozunk. Érdekes ötlet a dovtorokoy glenz változatának bevezetése is, mely a már említett effektust nem fillézés, hanem pontok használatával közelíti meg, és a hasonló elvet hasznosító úrjelenet, ahol az így készült objektumot egy csillagmozgás változásaihoz igazítja. Az említettek mellett még sok egyéb megoldás, valamint *Quas-Duel* grafikai és *Mr.Man* zenei támogatása is hozzájárult ahhoz, hogy a *Multica* a 92-es év egyik legkiemelkedőbb alkotása legyen.

CAT/Cronics and Silents: A 91-es év végén megjelent és azóta is méltán népszerű *Hardwired* c. két lemez trackmo után a dán fiúk már kizárólag üzleti célú program fejlesztésével foglalkoznak. Első ilyen irányú munkájuk, mely egy Dániában működő software-terjesztő és forgalmazó cég, a *Cat Computer Club* megbízásának kö-

szőnhető, a reklám kategóriájába tartozó demonstrációs software-, amely akár számítógépes üzletek kirakadában is elhelyezhető. Ilyen céllal is készült. Számunkra azonban sok érdekességet tartogat, mert az Amigán oly népszerű trükkök és effektusok széles skálája mellett végtelenig precíz design és képernyő technika jellemzi. Nem kisebb nevek szerepelnek itt, mint a top-listákban másfel esztendeig vezető pozícióit betöltő *The Spy* és az ő programjait munkáitj zenével, grafikákkal és animációkkal támogató *Kyd/Balle Production!* Többek között előtérbe kerülnek a vektorok speciális fajtái, bonyolult elasztikus alakot produkáló zselé, az áttetsző glenz, a két test szaszaszok végásával előállított zebra és megduplázott, féhérszaj mintával határolt kockák formájában. A pontokból felépített dászlók és különleges bitpláne eljárással megalkotott alagutak valamint sakktablák melől nem hiányozhat a teljes képet elfoglaló ray-tracing animáció sem. Olyan produkcióval állunk szemben, amely mind grafikai-zenei, mind program-technikai szempontból eredményesen kihasználja Amigánk képességeit.

Brilliance/Faculty: A Disney és a Jump Master 2. megjelenése után látványos változáson ment keresztül a nyíregyházi fiúkból összeállt tehetséges társaság. Ambícióik odáig vezettek, hogy az oly sokat vitatott 93 áprilisi kecskeméti demoversenyen, igen előkelő dobogós helyezést értek el. A zsűri véleménye szerint az induló produkciók színvonala nem indokolta az első díj kiosztását. Na már most ezzel a véleménnyel szívesen vitába szállnánk. Az egy lemez felőlelő demo megtekintése után bárki megállapíthatja, hogy a szóban forgó alkotás túlmutat egy átlagos magyar trackmo színvonalán. Első lépésként egy szás lappal határolt, zselé jellegű vektoralagúval, áttetsző lapok forgatásával valamint hat darab RGB árnyalatú köráthatásával találkozunk. Ezt követően szövegnyagítást, a csapat nevének üvegkockára feszített változatát, majd a pontokból felépített szinuszos alakzatokat mutatnak be. Az ezután bepörgő dual-vektor két, rásztercsikonként fésűszerűen összekevert objektumot jelent. Az ötlet a népszerű *'In the Kitchen'* c. *Anarchy* trackmo szímlájára írható. A program értékét talán nem is *Scribe* rutinjainak bonyolultsága, esetleg a *Shark-Scanner* féle grafika, hanem a teljes produkció gördülékenysége és a modern design jegyében megalkotott képernyő kezelés hordozza. Mindezek mellett figyelemre méltó a teljes kreációnál záró ray-tracing animáció. Ilyen fejlődés mellett fokozott kíváncsisággal várhatjuk a beigért folytatást.

Victory/Headway: A kecskeméti *In Bloom* összejevetel másik kiemelt díjazottja ez a szegedi társaság. A rövidebb lélegzetű file-os munkát *D-Mage*, kis hazánk egyik mostanában felfedezett, legígéretesebb grafikusának rajzai teszik igazán szinés. Sajnos a mester azóta a *Fairlight* új demorészlegében a *Virtual Dreams*-ben dolgozik, ami erősen megkérdőjelezi a korábban erősné hitt magyar team sorsát. Persze ez a téma egy más lapra tartozik. A csoport egyébiránt szemlélatomást sikerrel sajátította el a nyugaton nagy fejlődésnek indult képernyőtechnikai módszereket. Ez pontosan annyit jelent, hogy a korábbiól elmenthető a grafikák és a különböző jelenetek nem egyszerűen elhalványodnak illetve kigördülnek a képernyőről, hanem jelenet váltásokat animációk, függöny- illetve redőnyyszerű kitélő jelenségek kísérik. Ilyen látvány választja el a kezdésként bemutatott árnyékos vektorobjektumokat, egy valós idejű teljes képet feldolgozó nagyító eljárástól valamint a különleges sarkokat nélkülöző poligon testektől. Továbbá megismerkedhetünk egy szinuszos boscrollal illetve az azt követő kifejezetten realis és három dimenziós élményt nyújtó pontokból felépített jelenettel, amely egy hosszú csavarodó vászondarab látványát produkálja.

Desert Dream/Kefrens: 1993 április, Oslo. Történelmet írunk. *Kefren* fáraó utódi magas főlőnnyel szerezték meg a nagyszabású rendezvény első díját. A szokásos csapat *Laxity* vezetésével, aki ezúttal nemcsak a program szerkesztését, hanem a hanganyag elkészítését is maga vállalta, *Zeus*, *R.W.O.*, és *Blizzard* művészi támogatása mellett egy nemmindennapi alkotást bocsájított útjára. A vektoros sivatagi jelenet után a zselégrafikánkat induló forgó logo, egy forradalmi alagútjelenség, megvilágított körök, egy különös vektorizált rászterrutin és hasonló parádés megoldások rendre váltják egymást. A nagy számok kedvelőinek tízezer pontból felépített testekkel, tizenkétezer pikeles szinusz hullámmal, valamint kvázi ötezes csillagmezővel és egy forgó tölcserrel kedveskednek. A tüksék go-lyóbis megjelenésekor az embernek az az érzése támad, hogy a program együtt él a zenével, és azzal szétválaszthatatlan egységet alkot. Forgó grafikus nagyítás zárja az ideit év legkiemelkedőbb alkotását, egy kétlemez állmot, mely valóra vált.

Interference/Sanity: A német fiúktól eleddig szokatlan megoldások szentanaló lehetünk. A magával ragadó dinamika és bravúrös ötletek mellett egyre inkább helyet követel magának a design. A gigantikus méretű file-trackmot *Microforce* programozói munkája, és a *Cougar*, *Havok*, *Virgill* grafikai és zenei trió támogatása keltette életre. Az ermitésre érdemes jelenetek közül a végtelenített glenzmezőt, a 3D rasteralagutát, majd annak perspektivikus forgatását, egy y tengelyes rotáló nagyító eljárást valamint a hat elemes körvektor rutint emelném ki. Az örült tempo közepette a *Kefrens*-féle tölcser kombinált változatával is találkozunk. Óriási anyag, minden gyűteményben ott a hely!

Metro & Metro 2/Parallax: A 92-es év elején Finnországból érkezett két rövid rendhagyó program. A különös *Metro* név, a *MEETING TRACK INTRO* rövidített változata, az utóbbi években divatosabb vált 'tro' végződésű szójátékok száza közt nem kelt különösebb meglepetést. Az első rész a kis tásulatnak kerekén egy szorgos hétvégi munkájába került. Ennek a pár napnak és *Simply* teljesítésének eredménye a gigantikus PRX logo, az RGB színű animált vektorlap, melyek találkozáskor a fényáthatás törvényeinek megfelelően viselkednek valamint egy három bitplénes 256*256 keretű kitélő 50 herzen ketegő glenzobjektum. Zárószámként igazi meglepetés következik... Hihetetlen, de egy teljes képernyős, 4096 oldalú, megvilágított és mindezek mellett négy plénes léggömb poligon animációja. Igaz, ami igaz az 50 herzes tempo is egy kissé alább hagy, mondjuk így másodpercenként egy képkockára. Mindezek mellett külön érdekesség, hogy a kis reemkú zenei alkaldestés a mostanában *Alcatraz* berkein belül tényleg nyelőd svéd vendég, *Lizard King* készítette. A pár hetes késéssel érkezett folytatásban ismét tombol a poligon örület. Jelszó, minden 50 herzen. Így a light-sourced kocka az üvegkockában jelenet, illetve ennek glenzesített változata, továbbá az eddig valaha is készített leglátványosabb, elkülönített RGB forrásokkal pásztázott duo-hexa-éder. A második rész grafikájáért többek közt a közismert *Kissarobotti*, a muzsikáért pedig a különös hangzású *Ufoman Si* vádolható.

Great Bytes in Fire/Cyberiad: A Multicával egyidőben bukkant fel ennek a rövid életű finn csapatnak első és egyben utolsó munkája. Az scene eseményei ilyenkor kísértetiesen hasonlítanak a mai zenei élethez, csoportok illetve együttesek jelennek meg és rövid sikereit után örökre eltűnnek a sülyesztőben. Ilyenkor több lehetőség áll fenn. Az alakulat tagjai vagy abbaahagyják eddigi scene tevékenységüket, vagy a későbbiek során a creditsből megismerhetjük neveket más-más csapatok produkcióiban láthatjuk. Így hát figyeljünk oda, hol találkozunk *Fraction*-nal, aki jelen esetben *Dean* zenemodulját és *Prime Premium* pixelet

mozgatta meg. Hat águ három dimenziós csillagot és egy magfeszültségjelet, mozgó fényforrással világított meg. Az ezt követő négy bitlénese szinuszscroll Amigán igazán ritkaságzámba megy, csakúgy mint az interferencia jelenséggel és egyéb különleges mintákkal stencilezett összetett vektorok. Nos, az ilyen sajnálatos szalmaláng élet nem minden esetben vonja maga után a kiadott termék rossz minőségét. A **GBIF** talán nem volt a top-listák döntője, de erősen közepes színvonalúval még megállja a helyét a nemzetközi versenyben.

Gathering '92/Offence: Hasonló kurta szereplésre futotta ennek a norvég társaságnak is. Demójuk azonban gyöngyszem a maga nemében, ugyanis az első igazán tökéletes példája a bitlénese grafikai vektoros manipulásának. Mit is jelent mindez? Pontosán azt, hogy *Perplex* volt az első programozó, aki nyolc színű képeket valós időben forgatott, illetve nagyított hasábra feszített fel. A real-time persze egy kicsit sántít, mert a program bőven elegendő idővel rendelkezik a számítási feladatokra a teljes demonstráció elején, valamint a köztes, információs képernyők nyújtotta szünetekben. Ettől függetlenül a *Pal* tervezte logóknak, és *Comajim* pergő ritmusainak köszönhetően a kis program tökéletes kinézetet mellőzött örült dinamikára tesz szert. A hasáb analógiáját követően megtekintethetjük az üdítő doboz változatát, s magától értelődően mindez 50 herces képfrekvencián engedelmeskedik a természet fényhatás törvényeinek. Az utolsó jelenet csak hab a tortán. Egy szinuszosan forgópatogó, grafikákkal határolt gumikocka tölti be a képernyőt. Lenyűgöző látvány!

Hardcore/Anarchy: 1992 május. Aki járatos az Amiga világában, az megszokhatta, hogy minden, ami a legendás nemzetközi társaság nevéhez fűződik, az csak briliáns lehet. Nem kivétel ez a file-os program sem, amelyet ezúttal vagy félúttal híresség neve fémjelmez. A programozásban *Rush*, *Dan* és *Icronite* vettek részt. A kezdőgrafikáért a méltán legnépszerűbb *Facet*, valamint a további rajzokért *Milkhake* felelős, továbbá az audio részek *4-Mat* szakmájára írhatók. Amitt itt láthatunk, az a mai napig egyedülálló, ugyanis ismét hidegzuhany egy valószínűleg ray-tracing eljárással számított és saktáblára vetett árnyékával megtoldott gömb prezentálásával érkezik. Később *Space Cut* névre keresztelt polygonkocka metszés, mindez tovább bonyolítja fényforrással valamint a vizsgátt test animációjával. Látványos pontokból felépített mozgó formákkal és egy *'Ginger Bread Man'* című humanoid formát öltő fraktállal zárul a nemmindennapi show. Ez az igazi hardcore!

Mayday Resistance (Something for your Mind)/Radar Contrast Production of Adict: A 92-es esztendő végén látott napvilágot ez az egészen vad, csak fanatikus techno rajongóknak ajánlott program. A karácsonyi party demoversenyén nem érhetett el magas helyezést, mivel a techno műfaj ellenzői a szavazás során természetesen hátrányban részesítettek. Mindazonáltal a **MR** mégis napirendre kerül, mert a videoklip stílus egyik sajátos képviselője. Az egy főmódura és több kitért zenére épülő alkotást a villanások, animációk, mandelbrofraktálok és eredeti klipkivágások ügyes keverése teszi igazán érdekessé. A *James Brown is Dead* stílusban fogant (lízlelés és pofonok?) számot, a mayday valamint a replay szavak ütemese ismétlése varázsolja lebilincselően izgalmassá(?). Summa summárum kegyetlen techno, örült ritmus és vad animációk. Minden, a stílust követő gyűjtő dobozában ott a helye!

Virtual Meltdown/Paradise: Itt az ideje, hogy egy kicsit elő-rángassuk ezt a kétfélemes megademo, mely szintén a 92-es évégi konferencia „*hevében merült a feledés homályába*”. A felsorakoztatott trükkök hihetelen száma, nem pedig a program szerkezete emeli az anyagot a

megademo kategóriába. Szinte elképzelhetetlen, hogy a *Tedric* személyében egyetlen coder az effektusok ilyen számosságával lepje meg a közönséget, még akkor is, ha a rutinok nagy része nem sűrűlne éppen a processzor lehetőségeinek végső határára. A csapat jelképének egy patkányszerű rágcslót választott, mely végigkíséri a teljes program menetét, kezdetnek mindjárt egy loader animáció formájában. A **Robocop c.** játékok utánzó 3D-s intro megtekintése után széleszerű, a dragon báll mintájára pontokból felépített gömbbel, majd óriási explodáló vektorkockákkal találkoznak. Továbbá fehérzajjal stencilezett douvektorok valamint zebra-kockák szemtanúi lehetünk. Először itt láthatunk a vektorbobok vizuális szimulációját, amely nem más mint az öreg rubber eljárás egy poharat ábrázoló grafika kombinációjával. A négy darab rugalmas gömb után egy mozgó pontszerű fényforrással megvilágított gigantikus vektobob következik, majd megismerkedünk a német fiúk nagyító eljárásával, egy földgömb-rakózelelt formájában. A változatosság kedvéért megint két kocka libben elélnk, az első további „*kockában a kocka*” megoldással, míg az azt követő egy saktáblával fűszerezve, majd ezután a lemezcsere unalmas momentumában optikai lencsét utánzó nagyított láthatunk. A teljes eredmény ekkor fordulópontozó érkezik, mely a zenére erőteljes techno behatással jár, s az új stílus jegyében mutatja be a zoomscroll, a plazmaeljárással stencilezett poligont valamint egy óriási 8424 pontból megszerkesztett zászlót. Végezetül egy ügyes technikával ray-tracelt kép ráteszt a mondat végére a pontot, mely mondat csak azoknak ajánlott, akik szeretik a változatos stílust és a design helyett a kemény kódot részesítik előnyben.

Plastic Passion/Upront: Érdemes visszatekintnünk a régmúltba, mivel 191 Karácsonya után sok értékes demo jelent meg, mely az oly nagy port kavart **Hardwired** és **Odyssey** mellett nem kaphatott megfelelő publicitást. Így történt ezzel az ósrégi dnt csapattal, amely hosszú karrierje még a korai 64-es időszakba nyúlik vissza. Programjaik mindig forradalmi újításokat mutattak be, s biztosan lehettünk abban, hogy egy-egy **Upront** suff megtekintése után megváltozik a kis Commodore képességeiről kialakított képünk. A csapatnak Amigán is sikerült megőrizni sajátos jellegét, s manapság is azon kevesek közé tartozik, amelyek adaptáltak és megtartották a jó öregben elsajátított stilisztikai elemeket, s azokat 16 biten továbbra is sikeresen alkalmazták. Ilyen hangulatban fogant a társaság első, a 90-es évi munkáit összefoglaló gyűjteménye a **Cool Fridge**. A **PP** ugyan zömében szakállas ötletre támaszkodik, de azok kivitelezése és variálása egyedülálló. Sok trükköt ilyen tökéletes formában azóta sem láthattunk. Ezek közé sorolható a változtható mutatókkal ellátott 2400 szinuszdot, illetve a számítási 6529-es változat. A plazmák új megközelítése a kétoldali szalagra feszített, árnyékhatással kombinált csavarodó verzió. Figyelemreméltó a kezdséknél bemutatott zip-zár jelenet, az x és z irányokban kitért szinusz-zoomer, mely egy grafikus kép látványos deformálásával próbálkozik valamint a szintén 64-es trükknek induló 4 plénes logo-floffy, ami a csapat nevének x y tengelymenti hullámlását mutatja be. Ez öt büszke programozó *Tech*, *Zarch*, *Spike*, *Einstein* és *Zoro* személyében a hagyományok tisztelőire is gondol, mikor csodás color-cycle és RGB, lightsource'd illetve inkovek polygonok megjelenése mellett dönt.

A Trip to Mars/Tom Soft: A tavalyi évkönyvben utalás látható egy titokzatos vektordemoról. **Tom Soft**, azaz *Thomas Ladspurg* a strassbourgi születésű francia programozó az első Európában, aki hangsúlyos csoportnevek felhasználása nélkül igen széleskörű elismerésre tesz szert. Munkái elsősorban sikerek mellett egyben botrányt is keltettek, s az „**Egy Utazás a Marsra**” című alkotás a mai napig alapjául szolgál minden azóta megjelent vektorvilá-

elemzéséhez. Ez a forradalmi és egyben első hosszabb lélegzetű poligon film végleges változatban 1990 nyarára készült el. Az első verzió a francia 'Generation 4' computer magazin demoversenyén szerepelt, azonban a zsűri meglepő módon hátrányban részesítette. Később a Koppenhágában megrendezett **Silents Red Sector** konferencián indult, hasonló kudarcral. A programot a szerző távollétére hivatkozva diszkvalifikálták. A három részből összeállt remekmű második szakaszában főhősünk *John* egy, a **Star Wars**-ból kölcsönzött siklóval a Mars meglátogatására indul. 2123 szeptemberében megtörtént landolás után a főhőzből levált kis szonda a bolygó képeitbe titáinak felfedezésére indul. Találkozhatszunk a *Warbird*-nek keresztelt marsi vadászgéppel, egy speciális helikopterrel, a homokos talajon haladó motorkerékpárral, illetve ellátogatunk a Hálózati Kommunikációs Centrumba, és a 2080 óta betelepített mars repülő városába. A történet végén rövid összefoglalóként megismerkedhetünk a korábban látott poligon objektumokkal. *Thomas*ról afrikai útja óta nem kaptunk hírt, így hát könnyen lehet, hogy az áhított folytatásra még sokat kell várnunk.

Universal Intensity/Complex: Ha Finnország, akkor **Complex!** Valóban, nevükhöz híven összetett a jávából ez az 1991 júniusában, a **Society** konferencián újjára bocsájtott trackmo. *Dalton* forrásitája mellé *Jugi* nyújtott grafikai és zenei segítséget, akinek rajzaival már több azóta megjelent produkcióban találkozhattunk. Példa okéért **Delirium**, vagy **Book of Songs**, hogy csak a legjobbakat említsük. Végy néhány hétköznapi trükköt, na persze nem árt, ha van saját ötleted is, csapd hozzá a megfelelő designt, és máris kész egy remek demo. Ezen az elven működik az üvegkockába zárt zajjal átjárt **Complex** jelvény, s egy különleges tulajdonképpen grafikai manipulációkkal elért és színusz-scrollal megtöltött plasma. A **Sanity** fele **Elysium** után először látható a fillezett vektorból névre hallgató jelenség, amely kis vektorokkákból felépített nagyobb testek formájában jelenik meg. Ezután rotálódnak pattogó labdák következnek, de olyan formában, hogy a lasztik felületén látható minták a perspektíva szabályainak megfelelően működnek. A bemutatást egy színeszosan duplán hullámozó színátmenet zárja. **Complex** — **Suxx forever!**

Black and White Slideshow II/Hooked — Drifters: A digitálizálás nagymesterei 92 májusában visszatértek a legendás fekete-fehér gyűjtemény folytatásával. A stílus némileg változott, a terjedelem két lemezre duzzadt, de a hangulat maradt a régi. Néhány poénpéldára elidurrantás után egy monitor a monitorban jellegű rövid animációval szembesülsz. Itt az első rész emléképre villannak fel, majd memória és konfiguráció gondos tesztelése után kezdődik a show. A teljes képernyős grafikákkal ezúttal szélesvásznúra cserélték, s ennek megfelelően a nem látható részletek megjelenítését az egér mozgására bízták. A bemutatott képek témája változó, bár a fantasy keretén belül minden számbatársa jön. Láthatunk harcosokat, fenevadakat, varázslókat és sárkányokat. A műsorban a lenge ruházutályok helyébe sem ritkák, és hogy egy-egy fedetlen kebel látványtól se keljen oly hamar megvalnunk, a 'Del' és 'Help' billentyűkkel szabadon kapcsolhatjuk az automatikus illetve manuális megjelenítési módot.

Hallucination and Dreams/Union: A 93-as év elején született az ötlet, miszerint a meglévő lengyel csapatok krémjét egyesíteni kell egy európai színvonalú társaság formájában. Létrejött az **Union**, mely névelve is a nagy eseményt hirdeti. A csoport vezetője és szellemi atyja, a korábban **Acme** zászló alatt vonuló komponista, az első nemzetközi hírű lengyel, *Mr.Root*. A májusban közzétett **Hallucinációk és Almok** nyilvánvalóan az eddig megjelent legsikeresebb lengyel demo. Szerkezetét tekintve a **Harwired** típu-

sú anyagok közé sorolható, mely annyit tesz, hogy a program két lemezén a bevezető animációk és a két résztercsik közé zárt főtémor 1:1 arányban oszlik meg. Egy szál coder, *Tom* tevékenységét az **Animal-Python** video valamint a **Snoopy-XTD** audio részét felelős csapat tá-mogatta. A mű, mint olyan lélegzetelállító, kezdve a csak **Global Trash II** c. videodemóban látott, techno ritmusa pulzáló, emellett fényugarakkal hátúrolt megvilágított bolygó jelenetével, egészen a végtelenített perspektívkus zoomerig. A lemez cseréje után az örült stílus, ha lehet tovább fokozdik. Óriási pixelizált vektorok gumiként tekere-dő stílusban, shadowbox hosszú tömött sorokban, s elő-szór a világon inkonven zselé. A jelenetek szédítő sebes-séggel követik egymást, unalomról szó sem lehet. Így az egymásba zárt üvegpiramisok és egy Vasarelyt lepipáló, a perspektíva törvényeinek fittyet hányó hat oldalú csillag. A műsor a különleges térélményt nyújtó mozgó háttérrel előtt felvonultatott vektorok széles skálája után az elhalt zene hangulatának megfelelő **Star Wars** scrolloal zárul. Ez nem lehet kihagyni!

Technological Death/Mad Elks: Az előző programnak a len-gyel piacról csak egy vetélytársa lehet. Az egylemezés trónbirtoló ugyanakkor és ugyanott, a 93 májusi **Montan Congress** indulójaként látott napvilágot. A két program hasonló hangulata az ezúttal közös zenész a unionos **XTD** munkájának tudható be, aki nem okozott meglepetést a muzsika stílusával. Természetesen örülten vad techno. Ehhez igazodik a több mint öt perc hosszú videoklip, mely minden lépésével a modul pergő ritmusához igazodik. Az idő múlását a kép időszakosan különböző pontja-in felbukkanó digitális óra jelzi. A vektoros teljes háttérk nagyjától, tekerőg minták keresztüztében egy másodperc sem marad a felesleges szövegre. A villanással fillezettbő lézerezett vonalpoligonná alakuló test a számítógépes film tetőpontján jelenik meg. Sebesen metamorfizáló alakok animációja, forog sarkítáiban lépegető kocka, emellett számtalan dotlabda mozgó asztalon látható táncra járni kezd a show tehnikai részéhez. Csak egyszer megnézni háptelenség!

Xpose/The Silents: Nagy port kavart 92 nyarán, a **Hurricane** szervezte demopartyt sikertelenül szereplő, két lemezés dán trackmo. **Master & Bionic**, alig lépett a nemzetközű óriásszervezet kötelekébe, rövid szerplés után kudarcot vallott. A program sikeres lehetett volna, mert a felsora-koztatott rutinok erre engednek következtetni, ha a két at-kötő saját stílust választ, nem pedig a nyilvánvaló **Harwired** klón megalkotása mellett dönt. A különöságot to-vább fokozza, hogy zenei aláfestésként *Jesper Kyd* meg-nem jelent munkáiból válogatnak. Az első lemez teljes ta-lalmának betöltése után indul a műsor. Elasztikus med-res vonalak és spline (magyarul talán plecsni), majd hajlé-kony zászlok, illetve pixelizált vektorostestek következnek. Előszörbe kerül egy gyönyörű plazma több változata, mi-közben a képváltásokon enorm glenzvektorok tarkítják. Az elasztika végigkíséri a demo menetét, most éppen színe-szoman tekerőg tucatnyi rudak formájában. Az összeállítás talán leglátványosabb jelene a kétezer megvilágított ponttal burkolt bolygó, mely pontok lassan metamorfizáló szöveggé alakulnak. A siker csak karnyújtásnyira volt! Mondjuk két lemez helyett csak egy, s a hosszas hazavo-nákat felváltotta volna a design.

D.A.N.E/Kefrens: 1993 május. A **Computer Crossroad** partyt a fárát utódi a tőlük megszokott dinamikával indít-ják útjára rövid, lemeznyi programjukat. A **Guardian Dragon** és **Multimegamix** sorozat sikereire a **Desert Dream** alig tette fel a koronát, egy hónapra rá itt van **Dane**, egy igit-vérig dán produkció. A **Luxity** árnyékában nevelkedő **Vention** a gyors stílistikai cserék híve. A credits és né-hány kép bemutatása után lassabb jazz forma következik, ami megoszló vélemények szerint a trackmo komoly hité-

Multica / Andromeda (Amiga)



Victory / Headway (Amiga)



Gathering '92 / Offence (Amiga)



CAT / Chronics Silents (Amiga)



Desert Dream / Keifrens (Amiga)



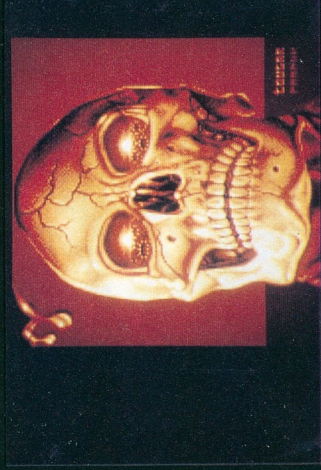
Hardcore / Anarchy (Amiga)



Brimance / Faculty (Amiga)



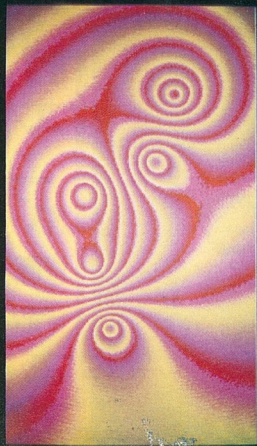
Interference / Sanity (Amiga)



Virtual Meltdown / Paradise (Amiga)



Plastic Passion / Upfront (Amiga)



roducing yet a part of this epic production, p

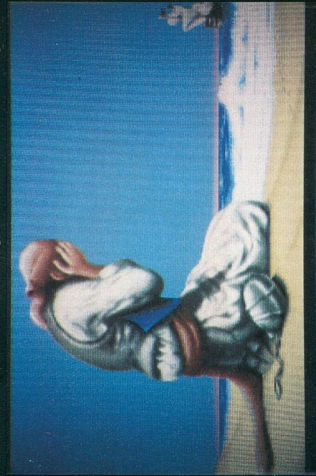
Hallucination & Dream / Union (Amiga)



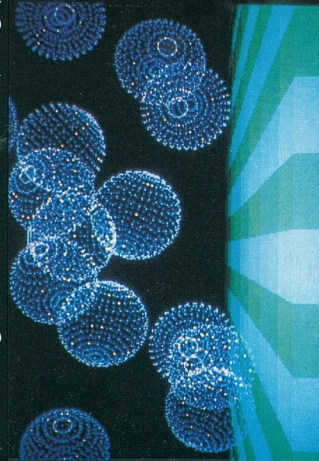
Black Box / Jetset (Amiga)



Universal Intensity / Complex (Amiga)



Technological Death / Mad Elks (Amiga)



Terminator 3 / Rage (Amiga)



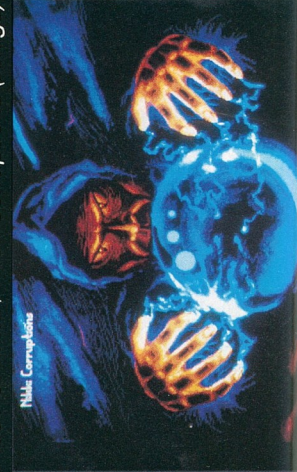
Black & White II. / Drifters (Amiga)



D.A.N.E. / Kefrens (Amiga)



Piece of Mind / Nikki Corruptions (Amiga)



ja. Visszafogott tempóban megtekintjük a csoport jelvényével, az ankh-hal kibélelt alagutat, majd R.W.O. lebillin-cselő grafikája tölti be a képet. A gumból készült logot kristályos glenzpollyonok váltják fel, s végül egy végtelenített, az uralkodó névvel teleirt mozgó falat látunk. A trackmo rövidege ellenére értékes darab, nem is beszélve a *Maestro-Laxity* kooperációs muzsikáról. Egyértelműen minden *Kefrens* rajongónak kötelező!

How 2 Skin a Cat/Melon Dezzin: Érdekel, hogy néz ki egy szörleten cica? Miként viselkedik? Megoldás *Melon Dezzin*, avagy hogyan nyúzzunk macskát. Méghozzá az újdonsült részleg, a volt anarchista *Slammer* és *Xience* útmutatása alapján. A fiúk *Mack-Solnova* rajzait és a lemons *Nuke* hajgait formálják trackmová, s az elsők közt prezentálnak 1200-as effekteket. A cselekmény komoly része legalább két pixeles dotokból előállított körökkel indul, majd a *Matilde* névre hallgató kakaó reklámhölgy gömbbe foglalt zselés torzítása vonul át a képen. AGA masinának erősen feltuningolt tekerő dotkocka, finoman árnyékoltt *Melon* logo valamint szerencsétlen *Matilde* további torzítása váltja egymást. Az áratlan kislányt ezúttal egy forgó kocka oldalára feszítik. A jelenetek szüneteit a dinnye jellegű követő átmenetek és információk képernyők foglalják el, nem éppen mindennapi megközelítésben. Summa summárum, a produkció tökéletesen olvad a társaságról eddig kialakult, a *Human Target*, *S.O.S* és társai formájában tetest öltött image-be, s mindez eléggé bizonyult a '93 májusi *TCC* party dobogós helyezéseihez.

Black Box/Jetset: A mostanában szép karriert befutó holland srácok teljes stílus váltással kezdték a 93-as évet. Az elsőként szelnek eresztett *Overload 2*-nél érezhető változások, a Fekete Dobozra keresztelt *BBS* demora is behatással voltak. A társaság erősen elmozdult a grafity stílusú rajzok és az ehhez remekül passzoló techno-synth jellegű zenék irányába. Forradalmi előremozdulást jelentett, hogy az év közepétől a teljes team a *Skid Row* legális demorészlegeként vonult be a közutdatba. *Magician Lord* az együttes feje hat óriás vektorkörrel, illetve váltakozó színű felületekkel határolt, pontszerűen megvilágított és *Eswat-Seek4* műhelyében fejlesztett háttérgrafikával kombinált poligontest bemutatásával köti le a trükkök rajongóit. Minden bizonyról igaz a mondás: *Jetset — No Compromise!*

Magnetic Dreams/Digital: A vektorok speciális alkalmazásáról nevezetes ez a '92 áprilisában felbukkant angol produkció. A brit csapat midig is új ötleteiről, nyugott léptékű design-ról és precíz programtervezéséről volt ismert. A pontokból kialakított tucatnyi labda bemutatása után kezdődik az igazi poligon show. *Lexicon* programozó barátunk a kerek formák, pl. körök, kúpok, gúliák és gömbök irányában mutat fokozott érdeklődést. Rendkívüli az a 14 körlappal határolt labda, melyet a világon elsőként prezentált. Ezek nyomában az emittelt elemeket felhasználó érdekes alakzatok következnek. A rakéták, repülőök, kúpok és egyéb változatos formák később animált formában is helyet kapnak. A párhuzamos körlapokból kialakított sliceball darabokra metszett gömb látszatú kelti, majd az *Azi-Flame* grafikákat és *Yal* hanganyagot felhasználó mutatóny háromdimenziós fraktál képek számítással járul.

Terminator 3/Range: A filmsiker folytatására vállalkozott *Digimax* és *Foxx* vezetésével egy fiatal svéd csapat, mely az ötlet hatására a '92 Húsvétján Göteborgban megrende-

zett *Phenomena* partyt első helyezést ért el. A filmből ismerős összecsapódó *T2*-es logóban a vicc kedvéért itt a hármas szám szerepel, majd az ezt követő játékintró jellegű részben a gépek háborújáról láthatunk rövid részletet. A második felvonásban főhősünk a 900-as évszázegy egy vektorhagy belsejébe hatol. Az itt ráháruló feladat, a *Robocop II*-ből ismerős gyilkos gépezet elpusztítása. A programot a meglepően jó animációk teszik érdekessé, így talán megbocsájtathó, hogy a történetnek az ég acta világon semmi értelme nincs. A vektoros és grafikus animációk közül a humorral fűszerezett részek sem hiányoznak, tehát minden pihent agyú amigásnak melegen ajánlható.

3D Demo/Anarchy: A sors iróniája, hogy visszafelé haladunk az időben. A különböző fórumokon gondosan ismertetett **3D Demo** folytatásának elsőrő sikere után nem kerülhetett el a '91 decemberében köztalajdonná vált első rész ismertetése sem. A sokak által bizonyára ismert *Hannibal* fejlesztette rutink mellett *Slash* grafikája és *Mad Freak* két modulja szolgáltatott művészi alafestést. A főcímet prezentáló kétszínű kép egyedülálló térbeli forgatása után, shade-és cyclebloom láthatók minden mennyiségben. Ezután animált RGB színekben játszó poligon lapok, egy enorm glenzobjektum belseje, finoman kidolgozott TV kocka illetve egy hasonló test papíra vetett árnyéka következnek. A lemezcsere megrázó élménye után újra felkötöhetjük az állunkat. „*Terminátor gimnasztika közben*” címmel ellátott 18 fázisú ray-tracing animáció, 366 vektorkoonya, s végeztől 2100 megvilágított pontból formált labda tölti ki a képet. Mindez töményen 2,5 megabyte-nyi demonstráció!

Lethal Formula/Cult: Az ugyanakkor félkészen kiadott, majd '92 elején befejezett trackmo a partyt csak a 11. helyezést érthette el. Mindazonáltal a gyenge eredmény nem minden esetben jelenti a produkció silány mivoltát. A LF tovább erősíti ezt a szabályt. A dán *Steel* és *Kollapse* kimagasló teljesítményét a 220 darab 4096 színeben pompázó függőleges raszterrudak, az akkoriban újdonságnak számító tripla TV tetraéder és dotlabdával körbefont glenzobjektum valamint 240 pixel magas 5 plént foglaló színuszscroll példázza. Világrekord a maga nemében a 17 termetes dotball, majd azok gumimódjára tekeredő váltája. A különleges effektek sokaságát egy repülőgépp formájában tetest öltő ray-tracing animáció zárja.

Piece of Mind/Nikki Corruptions: Az *Assembly'92* nagy esélyeseként indult ez az egy lemezes finn vektorfilm. Kategóriájában leginkább a pár hónappal korábban megjelent *Wayfarer*-hez hasonlítható, azonban attól egyes vélemények szerint magasabb osztályba tartozik. A programot alkotó hét poligon jelenet, a fikció és a mindennapi élet más-más témáiról szól. Találkozunk a *Star Trek* paródiájával, a *Lazyprice* fedélzetén utazó 76. generációval, el látogatunk egy repülőiskolába és megismerkedünk *Madcap-Dido* tragikus sorsával. Az animációk élthetők és a testek részletesege komoly munkáról tanuszkodik. *Dido* barátunk és a kis nyuszi mozgása teljes betalálás. Kár lenne figyelmen kívül hagyni!

Ezzel zárul az Amiga varázsa is. Megath *Marinov Gábor*nak, a cikk elkészítésében nyújtott segítségéért. Legközelebb a kissé elhanyagolt zenelemezokről és képgyűjteményekről ejtünk úgy 30-40 kilobyte-nyi szót. Addig is jó mulatást!

• JEAN

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIVÉBBI PC-S DEMOI

Tavaly óta kicsit körbeszágaltunk az azóta rohamos fejlődésnek indult PC színen. Na, azért túlzásba nem vittük a dolgot, kicsit olyanra sikeredett a kreatív, mint a múlt száma összekapart C64-es válogatásunk. Aggodalomra azért nincs ok. Vessünk egy gyors pillantást a mostani 8 bites összeállításra és képzeljük el, hogy jövőre kb. ekkora lesz a PC-s rovat is.

Nos, az utolsó idény óta egy kissé felgyorsultak az események. Akkor még valami 286-os standard kiépítésről magyaráztunk. Emellett még valami olyasmiről is szó volt, hogy a legtöbb demo akadálytalanul fut az említett konfiguráción. Ezt sűrűn felejtük el! Ma már a 486 a menő. De ha valakinek nincs legalább egy 386-osa, az jobb ha vesz magának kerteszerszámokat és jó mélyre elássa a gépét. Sajnos ez a szomorú igazság. Manapság a pentium idejében, a felgyorsult számítástechnika vonalán (és még halmozhatnánk itt a közhelyeket) egyszerűen a legtöbb anyag már nem támogatja az első generációs AT-kat. Sajnos a jól kiépített gépek nem a diákok pénztárcájához mérik. Ugyhogy ezen cikkünk azokhoz a szerencsésekhez szól, akik egy jó hangkártyával meg támogatott, 3/486-os VGA/SVGA monstros közelébe tudnak jutni.

A masinák mellett azonban a demók is szemmel láthatóan fejlődésnek mennek keresztül. Az első idők belső hangszórós csibogása és dödörésző pascal scrolljaitohoz képest szédületes a mai stoffok általános színvonala. Ugyan a PC is végigjárta azt az utat, melyet minden gép megtett, de lépteit a párhuzamosan futó demozsínnek jelentősen gyorsították. Talán a legerőteljesebb behatást az Amigának, míg némileg a C64-nek is és utóljára az Atarinak tulajdoníthatjuk. Majd minden amigás trükköt megvalósítottak, plazmák, bobok és színszcrollkok manapság nem igen keltenek meglepetést. Az uralkodó irányzat mostanában itt is, mint bárhol máschol a vektorok örült nyomtatása. A legkülönfélébb típusú óriási objektumok, olyanok, mint glenz, üveg, árnyékok, megvilágított és konkáv az alapvető elemel egy valamire való demonstrációnak.

A tapasztalatok alapján megállapíthatjuk, hogy PC-n a megadomok korszaka lejárt, s helyét átvette a hosszú folyamatok, úgynevezett *Mental Hangover* stílus. Ma 1993-ban a lemaradás kb két évre zsugorodott, ami a jövőben valószínűleg tovább csökken. Hiányosság érezhető a produkciók szerkesztettségében, pontosabban nincs design. A grafikákat legtöbbször ray-traced képek helyettesítik, a lokok gyakran csapnivalóan förtelmesek. Egyszerűen nem divat megragadni az eget és egy-egy képet pikézni. Nagy kár! Hamarosan azonban itt is várható a design korszak, hisz az Amiga és PC szin kapcsolata egyre szorosabb és szorosabb. Bizonyíték erre az utóbbi két évben megrendezett számtalan közös demoversiony és party. Na de elég már az üres szövből, nézzünk inkább egy-két szép példát.

Crystal Dream/Triton: A svéd csoport első mukájaként prezentált kreatívny úgy '92 (már nem vagyok benne biztos, mondjuk plusz minusz 10 év) tájékan terjedt el a felhasználók köreiben. A matematikát intenzíven tanulmányozó, erősen északi származású Mr.H óriási meglepetésekkel rukkolt elő. Miután a teljes képernyőn igen-igen finoman megcibált szinpompás plazma után magunkhoz térünk egy csodálatos világ tárul elénk. A búvszó most is hat betű: vektor! Az átszáguldo sokszínű kocka után a csillagok közt bókliászó űrhajóval találkozunk. Figyeljük meg, hogy a fénytöréssel megvilágított testet finom lángcsóva követi. Ezután animált alakzatok hosszú tömört sorban váltják egymást, a kocka konkáv testé alakul, melynek belsejébe is beláthatunk. A különböző animációk és vágások az objektumok sokaságát hozzák létre. Az árnyékok világába kalauzol bennünket egy saktábla felett elhelyezett sokoldalú poligon, majd az áttetsző glenzektör. A testek be-

mutatásakor az animáció sem maradhat el, így végeztük egy szépen megtervezett helikoptert látunk. Szágulduknk tovább az űrben, amíg egy pont ide illő fejsze hűz át a képen. A természetes árállomás, mágneslemez és processzor lélegzetelállító látvány. A program hangulatosa befejezéséhez négy kellemes, saját software-rel megalkotott ray-tracelt kép valamint egy ügyes kis animáció járul. A beígért folytatás a fiúk állítása szerint még nagyobb, mégjobb és még szebb. Nem kellett sokat várnunk!

Crystal Dream II/Triton: 1993 elején merkézett a produkció, mely minden képzeletet felülmúlt. *Mr.H Vogue*-val karöltve, s az Amigán jelenleg *Alcatraz* nevű csoportban aktív *Lizard King* audio támogatásával eredményesen dolgozott. Munkájuk gyümölcse egyszerűen maga 'a demo'. A dinamikus zenére felbukkanó metamorfózisú credits után, olvashatatlán ám fantasztikus látványt nyújtó fillezett vektorscroll látványtól ámulhatunk. A betűk mind-mind egyénileg mozognak a tér három tengelye körül, akár az ugyancsak fűrűg tekerdő teljes fűtőszög. A kép alján látható logo nagyon pontosan kidolgozott elnyújtása tovább emeli a hangulatot. Ezután a már ismerős stílusban hatalmas, gyakran 120-150 lappal határolt objektumok következnek, konkáv üvegszerű testek, árállomás, triton feliratú labda és egy mágikus kígyó formájában. A 'space cut' címszó alatt egy kocka áttetsző lappal találkozik, s a demo csak most kezdődik. Különböző poligonok áthatása után prizmával átvágott kocka belsejébe pillanthatunk. Az új korszakot nyitó plazma és egy hosszasan nagyított mandelbrot fraktál között kellemes design jelenetek szemtanúi lehetünk. A slime-nak keresztelt gumikockák oldalain precíz fénysugarakot figyelhetünk meg, majd egy szenzációs poligon film bemutatójára kapunk meghívást. A kamera állások változatossága, és a bonolyult testeken tapasztalható fénysugarak szédítő élményt nyújtanak. A testekre feszített minták kapcsán először egy terekercessel, később Földgolyónk 264 mintázott lappal állított másával találkozhatunk. A ray-traced képek keresztűzében egy hullámszó *Star Wars* scroll is helyet kapott. Az utolsó jelenet pedig a teljes műsor tetőpontja. Egy 1837 kordinatából és 1628 felülettel meghatározott saktáblán valódi utójátékok szemlélhetünk. A testek a szabályoknak megfelelően mozognak, s emellett a kamera állása és a fénytörés helyzete folyamatosan változik. A demóórás közel 44 ezer soros, 1 megabyte-nyi forráslisztával tételenelmi darabja lehet gyűjteményünknek.

Wish/Majic 12: A '93 tavaszán Kecskeméten megrendezett *In Bloom* party indulója volt ez a legendás magyar csoport. Emlékszünk az Amigán oly népszerű *Ray of Hope* 2-re. Nos, *Maxwood* barátunk programjában igen intenzíven felhasználja az említett demó már ismert elemel. Az ötletek mellett gyakran felbukkanak a már *Absolute!*-ban tevékenykedő *Rack* grafikai. Egy *M12* logo körül futtatott bevékeltés után árnyékok vonalvektorból megépített kocka és piramis következnek. A srácok óvakodnak a design-től, mint a tűztlől. Ennek ellenére látványos az animált glenz-poligon, és a már ismerős megalogo mozgás. Dekázgató vonaligra, vektorbobok, és egy perspektivikus equalézer után két darab gumikockával találkozunk. A testek forgás közben megnyúlnak és lehetőség szerint minden irányban tekernek. Kis forgolódo kockából áll össze a bobscroll, majd azt követi egy árnyékok vonalas futószög. A hasáb oldalára feszített képek nagytításakor megismerkedünk a búske alkotóval, ezután árnyékok pontokból megelenedő formák veszik át az irányítást. A műsor konkáv és RGB vektorok valamint természetes űrhajók bemutatása után, interferencia emulálásával próbálkozik. A hullámtalálkozás kitekert változatát egy kocka belsejének látványra, majd az úgynevezett *Kefrens* rudat váltják, melyek tulajdonképpen függőleges, s egyre

alacsonyabb rasztercsíkok. A demonstráció zárószámai a hatmas raszterhátterű scrollt illetve a gömbre húzott felfelé siető szöveg nem tartoznak a kimagasló megoldások közé. A produkcióból összeségében nem rossz, de gazdagon elférne a jó öreg design és saját ötletek is elő-elő fordulhatnak. Emellett óriási hiba, hogy az inkompatibilis programnak köszönhetően tökéletes futás csak **Trident** kártyákon érhető el. Kár érte!

Eclipse/EMF: A Finnországban megrendezett **Assembly'93** egyik kiemelkedő csupán 100 kilobyte-nyi területet elfoglaló introjáról van szó. A **Daemon** és **Saracen** programozói együttműködésével és **dr.Lizard-Vortex** műhelyében elkészült grafikákkal megjelölő alkotás kővér labdaforma zselépoligonon indul. Az Amigán mostanában futó hatos áttetsző vektorkörfogat után a hypertérbe lépünk. Ahogy a csillagok elnyúlnak mellettünk hirtelen egy számos pontból felépült labdával majd a fánkka és alagúttá metamorfizáló alakzatokkal szembesülünk. Hatalmas gyémánt formát ölt glenz, sebessen mozgó vektortáj, és úrrállomáshoz illetve műholdhoz hasonlítható szerkezetek poligon változata kerül terütekre. A mandelbrot halmaz valós idejű nagyítását a felbontás csökkentésével gyorsították fel. Végül az árnyékolt pixelizált testek mondhatjuk lépést tartanak az aktuális divattal. Nem igazán érvényesül azonban a zárószámként benyomott unlimited bob effektus. Talán a labdák közti kis távolság lehet a probléma. Így is szép munka!

Unreal/Future Crew: Aki PC-vel foglalkozik, az jobb ha megtanulja a vezető szerepet betöltő finn csapat nevét, tudni illik az 1992 nyarán Helsinkiben megrendezett első **Assembly** dobogós helyzettjéről van szó. Bármihez nyúlunk, arannyá válik. Ezúttal egy megademo stílusú több szekcióra, ezenken belül külön muzsikákra épülő produkció kiadására szánták magukat. Az első részben a matematika számos törvényeinek engedelmesskedő többek között y és z tengely mentén szinuszosított illetve nyújtogatott equalizereként kerülgető scrollt látható, majd később a vektorvilágban keresztül-kasul száguldozó úrhajók összetett mozgásának szemtanúi lehetünk. A vektorlabda témakört egy szinuszscrollal és poligonok bemutatásával merítik ki, azután természetesen szinuszbob láncolat libben a képre.

A tölcserzerű **FC** mintázat animációja után árnyékolt bobok, melyek a képernyő eredeti színét árnyalatokkal változtatják, majd finom paletta rotálás váltja egymást. Természetesen terpeszkedő plazma kelt meglepetést, hasonlóan a grafikán végigrángatott áttetszőszen nyújtózkodó szinuszscrollhoz. A két utolsó jelenet azonban semmihez sem fogható látványt nyújt. A grafikákkal határolt kocka után egy dotlandscape-nek elnevezett pontokból megalakított sebessen mozgó tájat láthatunk. A hegycsúcsok még a csapat hatalmas logója is helyet kapott. Röviden így jellemezhető: ötletdús fergeteges kód.

Facts of Life/Witan: Nem ilyen egyértelműen írható le ezen holland fiúk utóbbi munkája. Például a kezdetnek prezentált zoomer akár 64-en is elképzelhető. Na jó, mondjuk a nagyobb képek kivételével. A második jelenetként élénk vágódó raszterhurkának cibált logo alatt muzikális kijelzőket és bizony egy jó öreg d.y.c.p-et ismerhetünk fel. Az egyes képernyőket beastpartnak nevezett **parallax** scrollok választják el. A következő lépés egy elasztikus kóralakú karakterscroll, grafikus és egyéb trükkök társaságában. Nagyon látványos a zene csatornáit reprezentáló vektorképződményeket bemutató egyveleg, majd az azt követő **Mayday** címre keresztelt manaság kultuszát elő **techno-house-rave** videoklip. A grafikák és a vad zene kavalkádjá örült hangulatot termet.

DoWhackaDO/Renaissance: Végezetül egy teljes örült bemutatására szántuk magunkat. Kévs helyen láthatunk ilyen sok egy kerek képernyőre besugorított effektust. Van itt kérem minden. Alul hengeres árnyékolt scroll. Középen x tengely mentén szinuszosított nagyobb változat, emellett az amúgy körbe-körbe görgetett képernyőn felfelé igyekvő betűkkel egy teret megosztó, szövegetkiíró **Pac-Man. White Shadow** a felesleges időt kítőtendő egy z tengely mentén himbálózó hárombetős logot mozgat meg, míg az audio részt feltöltendő **CC. Catch** melódiáiból válogat. Ember legyen a talpán aki most nem teljes kuszaságot képzel. Nos pont így néz ki ez a demo!

Ezúton fejezzük ki köszönetünket Armitage Corto-nak, aki a cikk elkészítéséhez a programok összegyűjtésében a segítségünkre volt.

● JEAN

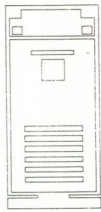
A CoV Évkönyvekben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, muscidisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:

SCOPEX PD

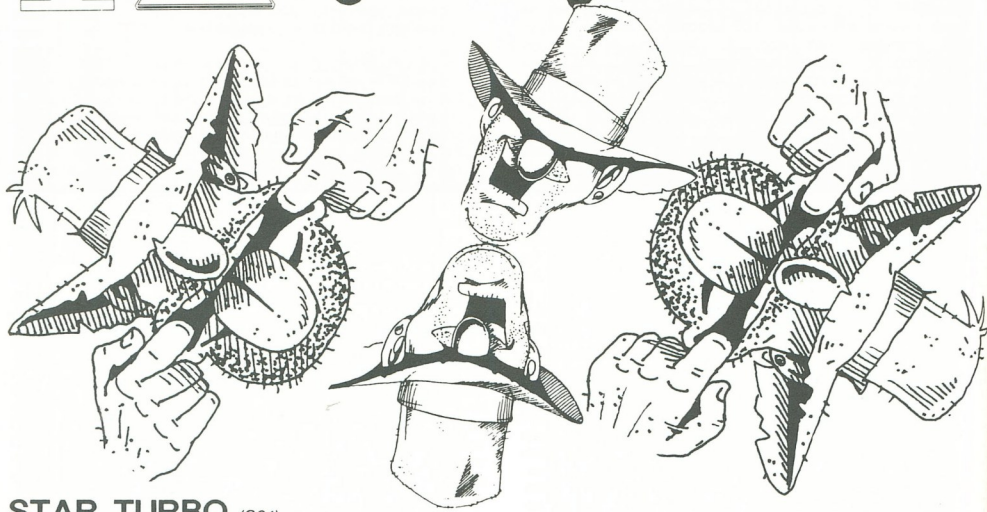
Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett választórteék.

Telephely: Csernoch János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772



Programozástechnika



STAR TURBO (C64)

Kovács Balázs Budapesten nem talált jobb szórakozást, s továbbfejlesztette a CoV 1/2-ben leközölt lemezturbóknkat. Balázsnak az szűrt elsősorban szemet, hogy csak a Load-ot turbóztuk fel. Nos elkészítette a turbo azon verzióját, amely mind a LOAD, SAVE, VERIFY parancsokat felturbózza.

A turbo báziscíme \$7800 (ami nem volt túl jó ötlet, mert így csak kb. 160-180 blokkos file-ok tölthetők be, pontosabban 1-szer bármekkora betölthető, mert a kazettapufferben fut a LOADER, de ha a töltött prg. átírja a STARTURBO-t, a következő LOAD/SAVE/VERIFY hívásakor lefagy(hat) a gép — DoT), így együtt lehet használni pl. a Help+-szál, de a program áthelyezhető, csak figyelni kell az abszolút címekre. (A cikk végén egy lehetséges megoldást adunk ennek a problémának, úgyhogy aki kíváncsi erre, olvassa el azt is, mielőtt elkezdene begépelni a TURBO-t — DoT) Indítása: G 7D00, vagy SYS 32000, s ezután a LOAD, SAVE, és VERIFY turbósított módban fog működni.

A LOAD teljesen azonos paraméterekkel dolgozik, mint a ROM változat; a VERIFY a legelső hibánál leáll, s a hibás byte címe a \$AE/\$AF mutatókban található. A SAVE még a replace-et (Save*@filenév*,8)-at is viszi, nem úgy, mint más turbók.

A Load/Verify drive-ban futó része (\$7800-\$78FF).

(Innentől kezdve a programlistában az összes szám hexadecimális, csak nem volt kedvem kirakni a sok \$ jelet. Amúgy is a jobb monitorprogramokban nem kell — DOT)

7800 LDA #03 ;puffer \$0300-nál
7802 STA 31 ;kezdődik
7804 LDA 1C00 ;led bekapcsolása

7807 ORA #08 ;EOR #08-esetén
7809 STA 1C00 ;blokkonkénti villantás
780C JSR 0146 ;blokk olvasása
780F LDA 0301 ;következő blokk
7812 STA 8B ;szektorszámának elmentése
7814 INC 0301 ;1. megjegyzés
7817 LDA #04
7819 BIT 1800
781C BNE 7875 ;2. megjegyzés
781E BPL 7819 ;szinkronizáció
7820 LDA (30),Y ;byte olvasása a pufferből
7822 PHA ;elmentés
7823 LSR
7824 LSR
7825 LSR
7826 LSR
7827 TAX ;felső 4 bit
7828 LDA 07F0,X ;konvertálása (3. megjegyzés)
782B STA 8C ;elmentés
782D PLA ;teljes byte visszaolvasása
782E AND #0F ;alsó 4 bit leválasztása
7830 TAX ;elmentés
7831 LDA #18
7833 STA \$1800 ;szinkronizáció
7836 BIT 1800
7839 BMI 7836 ;szinkronizáció
783B LDA 07F0,X ;alsó 4 bit konvertálása
783E STA 1800 ;0-1. bit küldése
7841 ASL
7842 AND #0F
7844 STA 1800 ;2-3. bit küldése
7847 LDA 008C ;figyeljünk, abszolút címzés, nem
;nulláslap (időzítés miatt)
784A STA 1800 ;4-5. bit küldése (4. megjegyzés)

784D ASL
 784E AND #0F
 7850 STA 1800 ;6-7. bit küldése
 7853 NOP ;késleltetés
 7854 LDA #00 ;alaplállapot beállítás
 7856 STA 1800
 7859 INY
 785A BNE 7817 ;köv. byte
 785C LDA 0300 ;file vége (0. byte:00)
 785F BEQ 7875 ;esetén kilépés
 7861 LDA #02 ;hibaszámiláló alapértéke
 7863 STA 8D ; (5. megjegyzés)
 7865 LDA 8B ;következő blokk szektorszám
 7867 STA 0F ;beírás szektornak
 7869 LDA 0300 ;köv blokk sávszáma
 786C CMP 0E ;azonos-e az aktuálissal
 786E STA 0E ;beírás sávnak
 7870 BEQ 7800 ;azonos sáv: tovább
 7872 LDA #00 ;sávváltás jelzése
 7874 .BYTE 2C ;BIT utasítás (6. megj.)
 7875 LDA #01 ;file-vége jelzés
 7877 JMP F969 ;beírása
 787A BRK
 787B BRK
 787C BRK
 787D BRK
 787E BRK
 787F BRK ;helykitöltés
 7880 LDY #38 ;program indítási helye
 7881 LDA F4D1,Y ;blokk-olvasó rutin
 7885 STA 0146,Y ;átmásolása a ROM-ból
 7888 DEY ;a processzorverem használt
 7889 BPL 7882 ;része (\$0100-0145) fölé
 788B LDY #34 ;hibakorrekción rutin
 788D LDA D5F8,Y ;másolása a ROM-ból
 7890 STA 0180,Y ;a blokkolvasó rutin
 7893 DEY ;mögé
 7894 BPL 788D
 7896 LDA #60 ;RTS utasítás
 7898 STA 017A ;a blokk olvasás mögé, és
 789B STA 01B5 ;a hiba-korrekción mögé
 789E LDA #10 ;floppy-IRQ (sávváltás)
 78A0 STA 1C07 ;begyorsítása
 78A3 LDA 18 ;program első blokk-sávja
 78A5 CMP #12 ;18-as sáv esetén kilépés,
 78A7 BEQ 78E4 ;a program meghűljünl! (dir. olv.)
 78A9 STA 0E ;beírás sávnak
 78AB LDA 19 ;program első blokk szektor
 78AD STA 0F ;beírás szektornak
 78AF LDA #02 ;hibaszámiláló
 78BA STA 88 ;alapértéke
 78B3 LDX #04 ;program 4-es
 78B5 STX F9 ;pufferban
 78B7 LDA #E0 ;fejpozicionálás és turboindítás
 78B9 JSR D57D ;beírása a parancsregiszterbe
 78BC LDA 04 ;várhozás végrehajtásra
 78BE BMI 78BC ;végrehajtva, ha 7. bit 0
 78CD CMP #00 ;sávváltási kérelem esetén újra
 78C2 BEQ 78AF ;fejpozicionálás
 78C4 CMP #01 ;file-vége jel esetén
 78C6 BEQ 78E6 ;kilépés a programból
 78C8 JSR 0180 ;hiba esetén hibakezelő
 78CB CMP #02 ;2-nél kisebb visszajelzés (nincs hiba)
 78CD BCC 78C0 ;esetén értelmezés
 78CF DEC 8D ;hibaszámiláló csökkentése
 78D1 BEQ 78DA ;2. hiba után hibajelzés
 78D3 LDA #C0 ;fej kiléptetése (a "krrr" hang)
 78D5 JSR D58C
 78D8 BNE 78B3 ;vissza a fejpozicionáláshoz
 78DA LDX #10 ;floppy-IRQ sebessége
 78DC STX 1C07 ;(szabadon átirható; alap: \$3A)
 78DF INC 1C ;lemezcsere-kapcsoló be (7. megj.)
 78E1 LDX #04 ;4. pufferben hiba

78E3 JMP E60A ;hibajelzés összeállítás
 78E6 LDA #10 ;floppy-IRQ sebessége
 78E8 STA 1C07 ;sikeres befejezés után
 78EB INC 1C ;lemezcsere-kapcsoló (7. megj.)
 78ED JMP D042 ;csatorna-lezárás, BAM beolv.
 78F0 .BYTE 00,08,02,0A,04,0C,06,0E
 78F8 .BYTE 01,09,03,0B,05,0D,07,0F
 ; konverter-táblázat (3. megj.)

SAVE drive-ban futó része (\$7900-\$7A80)

7900 LDA 06FF ;hibakapcsoló-hiba
 7903 BNE 7950 ;esetén íráshoz ugrás (8. megj.)
 7905 LDA 70 ;szabad puffer száma
 7907 CLC ;+3 lesz a
 7908 ADC #03 ;szabad puffer címe
 790A STA 31 ;puffer címének beállítás
 790C LDA #00 ;file-vége kapcsoló
 7910 STA 8B ;kikapcsolása (9. megj.)
 7912 LDA 8C ;előző byte
 7914 LDY #02 ;beírása 2. byte-nak
 7916 STA (30),Y ;byte beírása a pufferbe
 7918 JSR 0600 ;köv. byte olvasása
 791A BCC 7921 ;nincs file-vége: ugrás
 791C LDX 8B ;már volt file-vége?
 791E BNE 7921 ;igen- ugrás
 7920 STY 8B ;nem- beírás
 7922 INY
 7924 BNE 7914 ;köv. byte
 7926 STA 8C ;utolsó byte elmentése
 7928 LDA 8B ;volt file-vége jel?
 792A BNE 793A ;igen- ugrás
 792C JSR 0670 ;szabad blokk keresése
 792E LDA 80 ;szabad blokkok sávszáma
 7930 LDY #00 ;0 byte-nak
 7932 STA (30),Y ;beírás a pufferbe
 7934 LDA 81 ;szabad blokk szektorszám
 7936 INY ;1. byte-nak beírás
 7938 STA (30),Y ;a pufferbe
 793A BNE 7941 ;ugrás a blokk-íráshoz
 793C INY ;utolsó blokk esetén
 793E STA (30),Y ;1. byte: értékes byte-ok száma
 7940 DEY ;0. byte-nak
 7942 STA 71 ;0 beírása
 7944 CLC ;a pufferbe
 7946 ADC #06 ;szabad puffersizm *2
 7948 STA 32 ;+6 lesz a mutató
 794A LDA 1C00 ;a sáv-szektorra
 794C BNE 1C00 ;LED bekapcsolása
 794E ORA #08 ;ORA #08 esetén
 7950 STA 1C00 ;blokkkonkenti villantás
 7952 JSR 0146 ;blokk írása
 7954 LDX 82 ;csatornaszám beolvasása
 7956 INC B5,X ;file-hossz LO növelése
 7958 BNE 795B ;nincs túlcsovdulás- ugrás
 795A INC BB,X ;file-hossz HI növelése
 795C LDA 8B ;file-vége jel esetén
 795E BNE 7979
 7960 STA 06FF ;hibakapcsoló törlése
 7962 LDA #02 ;hibaszámiláló alapértéke
 7964 STA 8D
 7966 LDX 71 ;szabad puffersizm *2
 7968 LDA 81 ;köv. blokk szektorszám
 796A STA 07,X ;beírás szektornak
 796C LDA 80 ;köv. blokk sávszáma
 796E CMP 06,X ;azonos-e az aktuálissal
 7970 STA 06,X ;beírás sávnak
 7972 STA 0A ;beírás sávnak (10-megj.)
 7974 BEQ 7900 ;azonos sáv- tovább olvasás
 7976 LDA #00 ;sávváltás jelzése
 7978 .BYTE 2C ;BIT utasítás (6. megj.)
 797A LDA #01 ;file-vége jelzés

7AB0 LDA BA	;egységszám	7B63 BNE 7B6B	;kiküldés folytatása
7AB2 JSR FFB1	;listen kiküldése	7B65 LDA AD	;aktuális byte címe (HI byte)
7AB5 LDA B9	;másodl. cím (1;SAVE-csatorna)	7B67 CMP AF	;ha azonos a végcím HI bytejával,
7AB7 JSR FF93	;LISTEN- másodl. cím küldése	7B69 BEQ 7B8D	;kilépés
7ABA LDA #0D	;byte	7B6B LDX #27	;memória-alapállapot (18.megj.)
7ABC JSR FFA8	;kétszeri	7B6D LDY #00	;teljes RAM-memória beállítása
7ABF JSR FFA8	;kiküldése (15.megj.)	7B6F STY 01	; (hogy ne a ROM-ot mentjük)
7AC2 LDA 90	;hibakapcsoló (ha 0, minden	7B71 LDA (AC),Y	;byte beolvasása a RAM-ból
7AC4 BEQ 7AC9	;rendben, file megnyitva	7B73 STX 01	;memória visszaállítása
7AC6 JMP F63F	;különbön file lezárása, kilépés	7B75 JSR 03B0	;byte kiküldése a file-ba
7AC9 JSR FFE1	;STOP-bill. lekérdezése	7B78 BCS 7B8D	;hiba esetén kilépés
7ACC BNE 7AD4	;ha nincs lenyomva (Z=0), ugrás	7B7A INC AC	;köv. byte címe LO byte növelése
7ACE JSR FFAE	;UNLISTEN küldése	7B7C BNE 7B80	;ha nincs túlszordulás- ugrás
7AD1 JMP D633	;file lezárása, "BREAK ERROR"	7B7E INC AD	;köv. byte címe HI byte növelése
7AD4 LDY #00	;turbo 1.blokkjának kiírása	7B80 DEC A5	;ha nincs meg a 252/254
7AD6 LDA #57	; "M-W" parancs	7B82 BNE 7B5F	;byte, köv. byte küldése
7AD8 LDX #05	;írás a \$0500-\$05FF tartományba	7B84 CLI	;megszakítások engedélyezése
7ADA JSR 7C00	;parancs kiküldése	7B85 JSR FFE1	;STOP-bill. lekérdezése
7ADD STA A4	;egyszerre 32 db byte mehet (16.megj.)	7B88 BNE 7B5A	;ha nincs lenyomva (Z=0), köv. blokk
7ADF LDA 7900,Y	;turbo 1.blokkjából 1 byte	7B8A LDX #00	; "BREAK ERROR" sorszáma
7AE2 JSR FFA8	;küldése a drive-ra	7B8C .BYTE 2C	;BIT utasítás
7AE5 INY	;köv. byte	7B8D LDX #80	;sikeres befejezés sorszáma
7AE6 DEC A4	;ha nincs meg a 32 byte,	7B8F LDA #97	;soros busz visszaállítása
7AE8 BNE 7ADF	;köv. byt küldése	7B91 STA DD00	; (file-vége jelzés)
7AEA JSR FFAE	;UNLISTEN küldése	7B94 LDA #3F	;\$DD00 (soros busz) adatirány-
7AED TYA	;ha nincs meg a blokk,	7B96 STA DD02	;regiszter visszaírása (17. megj.)
7AEE BNE 7AD6	;köv. 32 byte küldése	7B99 LDY #00	;ciklust 256-szor végrehajtani
7AF0 LDX #00	;turbo 2. félblokkjának kiküldése	7B9B JSR EEB3	;késleltetés
7AF2 LDA #57	; "M-W" parancs	7B9E JSR EEB3	;késleltetés
7AF4 LDX #06	;írás a \$0600-\$06FF tartományba	7BA1 DEY	;ha még nincs meg a 256
7AF6 JSR 7C00	;parancs kiküldése	7BA2 BNE 7B9B	;ciklus, vissza
7AF9 STA A4	;egyszerre 32 db byte mehet	7BA4 CLI	;megszakítások engedélyezése
7AFB LDA 7A00,Y	;turbo 2. félblokkjából 1 byte	7BA5 TXA	;hibaszám
7AFE JSR FFA8	;küldése a drive-ra	7BA6 BMI 7BAA	;ha nincs hiba, ugrás
7B01 INY	;következő byte	7BA8 SEC	;hiba jelzése, hibaszám
7B02 DEC A4	;ha nincs meg a 32 byte,	7BA9 RTS	;az akkuban (AC)
7B04 BNE 7AFB	;köv. byte küldése	7BAA LDA #00	;biztonság kedvéért hibakód=0
7B06 JSR FFAE	;UNLISTEN küldése	7BAC CLC	;nincs hiba kapcsoló
7B09 TYA	;ha nincs meg a félblokk,	7BAD RTS	;visszatérés
7B0A BPL 7AF2	;köv. 32 byte küldése	7BAE BRK	
7B0C LDA #45	; "M-E" parancs	7BAF BRK	
7B0E LDX #05	;turbo indítása	7BB0 STA A4	;1 byte elmentése file-ba
7B10 LDY #80	;\$0580-nál	7BB2 LDX #0F	
7B12 JSR 7C00	;parancs kiküldése	7BB4 STX DD00	;szinkronizáció
7B15 JSR FFAE	;UNLISTEN kiküldése	7BB7 BIT DD00	
7B18 LDY #40	;turbo gépben futó	7BBA BPL 7BB7	;szinkronizáció
7B1A LDA 7B00,Y	;részének másolása	7BBC BVS 7BFC	;hiba esetén kilépés
7B1D STA 0300,Y	;a \$0340-\$03FF	7BBE ASL	;adatbyte etolása
7B20 INY	;tartományba (figyeld az Y értékét)	7BBF ASL	;2 bittel balra
7B21 BNE 7B1A		7BC0 TAX	;elmentés
7B23 JMP 0340	;turbo indítása	7BC1 LDA D012	;várakozás a
7B26-7B3F-ig BRK	;helykiöltés	7BC4 CMP #31	;megfelelő
		7BC6 BCC 7BC6	;rasztersorra
		7BC8 AND #06	; (19.megj.)
		7BCA CMP #02	
		7BCC BEQ 7BC1	
		7BCE TXA	;byte vissza az akkuba
		7BCF LDX #07	
		7BD1 STX DD00	;szinkronizáció
		7BD4 ASL	;byte etolása
		7BD5 ASL	;újabb 2 bittel (alsó 4 bit)
		7BD6 AND #F0	;maszkolás (az alsó 4 bit 0 legyen)
		7BD8 STA DD00	;0-1. bit kiírása
		7BDB LSR	;visszatolás
		7BDC LSR	;2 bittel
		7BDD AND #F0	;maszkolás
		7BDF STA DD00	;2-3. bit kiírása
		7BE2 LDA 00A4	;adatbyte felső 4 bit (4.megj.)
		7BE5 AND #F0	;maszkolás
		7B71 STA DD00	;4-5. bit kiküldése
		7BEA LSR	;visszatolás
		7BEB LSR	;2 bittel
		7BEC AND #F0	;maszkolás

SAVE gépben futó része (\$7B40-\$7BFF)

7B40 JSR FB8E	;programkezdet betöltése
7B43 LDA #38	;\$DD00 (soros busz) adat-
7B45 STA DD02	;irány reg. átírása (17. megj.)
7B48 SEI	;megszakítások letiltása
7B49 LDA AC	;programkezdet LO byte
7B4B JSR 03B0	;kiküldése a file-ba
7B4E BCS 7B8D	;hiba esetén kilépés
7B50 LDA AD	;programkezdet HI byte
7B52 JSR 03B0	;kiküldése a file-ba
7B55 BCS 7B8D	;hiba esetén kilépés
7B57 LDA #FC	;első blokkban 2+252 byte
	; (a 2 a betöltési cím)
	;BIT utasítás
7B59 .BYTE 2C	;a többi blokkban 254 byte
7B5A LDA #FE	;beírás a számlálóra
7B5C STA A5	;megszakítások letiltása
7B5E SEI	;aktuális byte címe (LO byte)
7B5F LDA AC	;ha nem azonos a végcím LO bytejával,
7B61 CMP AE	

Programozástechnika (C64, Amiga)

7BEE STA DD00	;6-7. bitek kiküldése
7BF1 NOP	;késleltetés
7BF2 NOP	;szinkronizáció
7BF3 NOP	;miatti
7BF4 STX DD00	;soros busz visszaállítás
7BF7 CLC	;nincs hiba, a drive fogad
7BF8 RTS	;visszatérés
7BF9 BRK	
7BFA BRK	
7BFB BRK	;helykitöltés
7BFC LDA #00	;biztonság kedvéért
7BFE SEC	;hiba volt, a drive nem fogad
7BFF RTS	

Közös rutinok (\$7C00-7C3F)

7C00 PHA	;lemezparancs elmentése
7C01 LDA BA	;egységszám
7C03 JSR FFB1	;LISTEN küldése
7C06 LDA #6F	;másodl. cím (15: parancscsatorna)
7C08 JSR FF93	;LISTEN másodl. cím küldése
7C0B LDA #4D	; "M"
7C0D JSR FFA8	;kiküldése
7C10 LDA #2D	; "-"
7C12 JSR FFA8	;kiküldése
7C15 PLA	;parancs ("W" vagy "E")
7C16 JSR FFA8	;kiküldése
7C19 TYA	;cím LO byte
7C1A JSR FFA8	;kiküldése
7C1D TXA	;cím HI byte
7C1E JSR FFA8	;kiküldése
7C21 LDA #20	;egyszerre 32 db byte mehet (16. megj.)
7C23 JMP FFA8	;kiküldés és visszatérés
7C26-7C2F BRK	;helykitöltés
7C30 JSR F3D5	;file megnyitása (14. megj.)
7C31 RTS	
7C32-7C3F BRK	

LOAD/VERIFY gépben futó része (\$7C40-\$7CFF)

7C40 LDA #FC	;első blokkban 2+252 byte,
7C42 .BYTE 2C	;BIT utasítás
7C43 LDA #FE	;a többi blokkban 254 byte van
7C45 STA A5	;beírás a számlálóba
7C47 SEI	;megszakítások letiltása
7C48 JSR 03C0	;sávszám (blokk 0. byte-ja)
7C4B BCS 7C8B	;hiba esetén kilépés
7C4D STA A4	;elmentés
7C4F JSR 03C0	;szektorszám (blokk 1. byte-ja)
7C52 BCS 7C8B	;ha hiba, kilépés
7C54 CLC	;átvitel jelző törlése
7C55 ADC A5	;254 v. 252 byte-ot kell beolvasni
7C57 LDY A4	;ha nem az utolsó blokk,
7C59 BNE 7C5D	;nem írjuk át a számlálót
7C5B STA A5	;számláló átírása
7C5D JMP 03A0	;kezdőcím beolvasása
7C60 LDX #27	;memória-alapállapot (18. megj.)
7C62 JSR 03C0	;adatbyte beolvasása
7C65 BCS 7C8B	;hiba esetén kilépés
7C67 LDY #00	;teljes RAM-memória
7C69 STY 01	;beállítás
7C6B STA (AE),Y	;byte beírása/hasonlítása (22. megj.)
7C6D STX 01	;memória visszaállítás
7C6F BNE 7C8B	;22. megj.
7C71 INC AE	;köv. byte címe LO byte
7C73 BNE 7C77	;nincs túlcsordulás-ugrás
7C75 INC AF	;köv. byte címe HI byte
7C77 DEC A5	;ha nincs meg a 252/254 byte,
7C79 BNE 7C62	;köv. byte beolvasása
7C7B CLI	;megszakítások engedélyezése
7C7C JSR FFE1	;STOP-bill. lekérdezése
7C7F BEQ 7C88	;ha lenyomva (Z=0), kilépés
7C81 LDA A4	;ha nem utolsó blokk (sávszám

7C83 BNE 7C43	;nem 0), köv. blokk beol.
7C85 LDX #80	;sikeres befejezés sorszáma
7C87 .BYTE 2C	;BIT utasítás; köv. utasítás elrejtése
7C88 LDX #00	; "BREAK ERROR" sorszáma
7C8A .BYTE 2C	;elrejtés
7C8B LDX #1D	; "LOAD ERROR"/"VERIFY ERROR"
	;sorszáma
7C8D LDA #97	;soros busz visszaállítás
7C8F STA DD00	; (file-vége jelzés)
7C92 JSR EEB3	;késleltetés
7C95 CLI	;megszakítások engedélyezése
7C96 TXA	;hibasorszám
7C97 BMI 7C9B	;ha nincs hiba, ugrás
7C99 SEC	;hiba jelzése, hibasorszám
7C9A RTS	;az akkuban (AC)
7C9B LDA #00	;biztonság kedvéért
7C9D JMP F5A9	;nincs hiba, végcím visszaadása
7CA0 JSR 03C0	;kezdőcím LO byte olvasása
7CA3 BCS 7C8B	;ha hiba, kilépés
7CA5 STA AE	;LO byte beírása
7CA7 JSR 03C0	;kezdőcím HI byte beolvasása
7CAA BCS 7C8B	;hiba esetén kilépés
7CAC LDY AF	;másodl. cím visszaol.
7CAE BNE 7C6B	;ha nem 0, HI byte beírása
7CB0 LDA C3	;ha 0, a felhasználó által
7CB2 STA AE	;megadott címre töltünk
7CB4 LDA C4	; (pl. BASIC terület elejére)
7CB6 STA AF	
7CB8 LDA #2C	;BIT utasítás kódja
7CBA STA 035D	;beírása (21. megj.)
7CBD JMP 0360	;visszatérés
7CC0 LDA #0F	
7CC2 STA DD00	;szinkronizáció
7CC5 BIT DD00	
7CC8 BPL 7CC5	;szinkronizáció
7CCA BVS 7CFC	;hiba esetén kilépés
7CCC LDA D012	;várákozás a
7CCF CMP #31	;megfelelő
7CD1 BCC 7CD9	;rasztorsorra
7CD3 AND #06	; (19. megj.)
7CD5 CMP #02	
7CD7 BEQ 7BC1	
7CD9 LDA #07	
7CDB STA DD00	;szinkronizálás
7CDE NOP	;késleltetés
7CDF NOP	; (7 db NOP)
7CE0 NOP	
7CE1 NOP	
7CE2 NOP	
7CE3 NOP	
7CE4 NOP	
7CE5 LDA DD00	;0-1. bit beolvasása
7CE8 LSR	;byte visszatolása
7CE9 LSR	;2 bittel
7CEA EOR DD00	;2-3. bit beolvasása
7CED LSR	;byte visszatolása
7CEE LSR	;2 bittel
7CEF EOR DD00	;4-5. bit beolvasása
7CF2 LSR	;byte jobbra tolása
7CF2 LSR	;2 bittel
7CF4 LSR DD00	;6-7. bit beolvasása
7CF7 EOR #F9	;visszakódolás (23. megj.)
7CF9 LSR	;a byte-ot a drive küldte!
7CFA CLC	;visszatérés
7CFB BRK	;helykitöltés
7CFC LDA #00	;biztonság kedvéért
7CFE SEC	;a drive nem küld adatot!
7CFF RTS	;visszatérés

Inicializálás (SYS 32000) (\$7D00-\$7D1F)

7D00 LDA 9D	;üzemmod kapcsoló (ha 7. bit 0,
7D02 BPL 7D08	;programmód, nincs szövegelés)

7D04 LDA #20 ;\$7D20-nál kezdődő
 7D06 LDY #7D ;bejelentkezés
 7D08 JSR AB1E ;kiírása
 7D0B LDX #40 ;LOAD/VERIFY turbo
 7D0D LDY #7D ;indirása \$7D40-nél
 7D0F STX 0330 ;LOAD/VERIFY
 7D12 STY 0331 ;vektorának átirása
 7D15 LDX #80 ;SAVE turbo
 7D17 LDY #7A ;\$7A80-nál indul
 7D19 STX 0332 ;SAVE vektor
 7D1C STY 0333 ;átírása
 7D1F RTS ;visszatérés
 7D20 BYTE 0D,2A,2A,2A,20,20,53,54 ; *** ST
 7D28 BYTE 41,52,20,54,55,52,42,4F ; AR TURBO
 7D30 BYTE 20,20,2A,2A,2A,0D,00,00 ; ***
 7D38 BYTE 00,00,00,00,00,00,00,00

LOAD előkészítés (\$7D40-\$7DFE)

D40 STA 93 ;LOAD/VERIFY kapcsoló
 ;(0:load, más:verify)
 7D42 LDA BA ;egységszám
 7D44 CMP #08 ;ha 8-nál kisebb, régi
 7D46 BCS 7D4B ;ROM-beli LOAD/VERIFY-re ugrás
 7D48 JMP FA47 ;belépés a ROM LOAD/VERIFY rutinjába
 7D4B LDA B7 ;0 hosszúságú filenév
 7D4D BEQ 7D48 ;esetén majd a ROM jelez hibát
 7D4F LDY #00 ;filenév 0 byte-jának
 7D51 LDA (BB),Y ;beolvasása (ha \$-jel, az a directory
 7D53 CMP #24 ;nem turbózható)
 7D55 BEQ 7D48 ;directory töltés a ROM rutinnal
 7D57 JSR F5AF ;"SEARCHING FOR filenév" kiírása
 7D5A LDA B9 ;másodl. cím elmentése
 7D5C STA AF
 7D5E LDA #60 ;másodl. címnek 0 beírása
 7D60 STA B9 ;(LOAD-csatorna)
 7D62 JSR 7C30 ;file-megnyitása (14. megj.)
 7D65 LDA 90 ;hibakapcsoló (ha a 7. bit 0, akkor
 7D67 BPL 7D6C ;az egyszerű választott
 7D69 JMP F707 ;különben "DEVICE NOT PRESENT..."
 7D6C LDA BA ;egységszám
 7D6E JSR FF84 ;TALK küldése
 7D71 LDA B9 ;másodl. cím (0: LOAD-csatorna)
 7D73 JSR FF96 ;TALK: másodl. cím küldése
 7D76 JSR FFA5 ;byte beolvasása, hibakapcs. beáll.
 7D79 LDA 90 ;hibakapcsoló (ha 0, minden
 7D7B BEQ 7D80 ;rendben, file megnyitva)
 7D7D JMP F704 ;különben "FILE NOT FOUND..."
 7D80 JSR FD52 ;"LOADING" kiírása
 7D83 JSR FFE1 ;STOP-bill. lekérdézés
 7D86 BNE 7D8E ;ha nincs lenyomva- ugrás
 7D88 JSR FFAB ;UNTALK küldése
 7D8B JMP F633 ;file lezárása, "BREAK ERROR"
 7D8E LDY #00 ;turbo drive-részének kiírása
 7D90 LDA #57 ;"M-W" parancs
 7D92 LDX #07 ;írás a \$0700-07FF tartományba
 7D94 JSR 7C00 ;parancs küldése
 7D97 STA A4 ;egyszerre 32 db byte mehet (16. megj.)
 7D99 LDA 7800,Y ;turbo blokkjából 1 byte
 7D9C JSR FFA8 ;kiküldése a drive-ra
 7D9F INY ;köv. byte
 7DA0 DEC A4 ;ha nincs meg a 32 byte,
 7DA2 BNE 7D99 ;köv. byte küldése
 7DA4 JSR FFAE ;UNLISTEN küldése
 7DA7 TYA ;ha nincs meg a blokk,
 7DAB BNE 7D90 ;köv. 32 byte küldése
 7DAA LDA #45 ;"M-E" parancs
 7DAC LDX #07 ;turbo indítása
 7DAE LDY #80 ;\$0780-nál
 7DB0 JSR 7C00 ;parancs kiküldése
 7DB3 JSR FFAE ;UNLISTEN kiküldése
 7DB6 LDY #40 ;turbo gépben futó
 7DB8 LDA 7C00,Y ;részének másolása

7DBB STA 0300,Y ;a \$0340-03FF
 7DBE INY ;tartományba
 7DBF BNE 7DB8
 7DC1 LDA 93 ;ha LOAD (kapcsoló=0), ugrás
 7DC3 BEQ 7DCF ;VERIFY-hez szükséges változtatások
 7DC5 LDA #D1 ;CMP utasítás
 7DC7 STA 036B ;beírása (22. megj.)
 7DCA LDA #1C ;"VERIFY ERROR" sorszám
 7DCC STA 038C ;beírása (22. megj.)
 7DCF JMP 0340 ;turbo indítása

Huh! Ha túl vagyunk eme megrázkódtatáson, pihenésképpen megnézhetjük a magyarázatokat a program bonyolultabb, trükkösebb részeihez. Bár ez csak Nektet pihenő, hiszen nekem kell szenednem.

1. Az egész blokkot kiküldi a drive a gépnek és a gép számontartja a szektorszámot (ha a bájt szám 0, a szektorszám adja meg az utolsó értékes byte sorszámát, vagyis a 'szektorszám + 1-edik' byte már nem kell; ez az a +1 növelés a blokk kiküldése előtt).
2. A drive számára lényegtelen, hogy a gép mit csinál az adatokkal; ha leállt a gép (STOP, STOP-RESTORE, RESET, kikapcs. stb.) az ideig 0 szinten tartott CLK-vonal 1-re vált; ekkor a drive-turbo leáll (file-vége jelzést küld a főprogramnak).
3. A DATA OUT és a CLK OUT vonaloknál küldi a drive az adatokat a gépnek, de ez a drive-ban a \$1800-as cím 1. és 3. bitjének felel meg. (Nem egymás mellett vannak) Ezért kell a konvertáló-táblázat. Vannak turbók, amelyeknél a gépben történik a konvertálás (pl. *Verisoft's boot*, *Duplicator*), de ehhez sokkal nagyobb táblázat kell.
4. Figyeljünk, hogy nem 0-as lapos címzés, hanem abszolút. Előbbi esetén a szinkronizáció elcsúszna. (A rrrrr turbó 2 bitenként szinkronizált, ez byte-onként)
5. A 2-es alapteréknél ezt halljuk: tik-tik-tik-tik-rrrr-tik-tik-tik-tik, hibauzenet (ha van), ha 3-at írunk be mindkét helyre, hibánál ezt halljuk: tik*4-rrrr-tik*4-rrrr-tik*4-hibauzenet; stb.
6. Régi trükk: a BIT utasítás csak a kapcsolókat módosítja, el tudunk vele iratni 1 vagy 2 byte-os utasításokat. Ha \$7874-tól listázzuk a programot, BIT 01A9, ha 7875-től, LDA #01 jó, mi? (**Megjegyezném, hogy a byte-onként a monitor programok nem fogják elfogadni. Ezeket úgy lehet beírni, hogy M cím [Enter] /pardon: [RETURN]], majd az első 2 jegyű szám helyére írjuk be a kívánt értéket (pl. BIT utasításnak 2C-2) — DoT**)
7. Ha új lemezműveletet kérünk, és a \$1C kapcsoló 0, akkor minden OK; ha viszont nem, a drive lezárja az összes csatornát, majd a lemezműveletekhez szükségeseket újra megnyitja. Miért kell ez? Például mert a LOAD-turbo a BAM-pufferben (\$0700-07FF) fut, és ha nem töltjük rá a következő lemez BAM-jét, furán fog kinézni a directory, hát még a lemez ha írunk rá.
8. Ha irás közben hibá lépett fel, nehogy a következő blokkot olvassuk, azután próbálkozzunk újra a lemezre írni; a blokk géptől beolvasását át kell ugrani!
9. Na ez a nagy trükk a SAVE turbóban. Mindig a következő byte-ot olvassuk (**De jót — CoVboy**). A gép az utolsó byte kiküldése után file-végét jelez (itt a gépet szintén nem érdekli, hogy a drive mit csinál az adatokkal, a drive pedig ha a 0 szinten tartott CLK-vonal visszalép az eredeti 1-es állapotra — gép leáll valami miatt —, ezt a file végének veszi úgy szintén), ekkor a byte-olvasó rutin 0 byte-tal és a C bit 1-re állításával (C=0 és adatbyte helyett) tér meg (kfm. vissza). Ekkor a drive beállítja az értékes byte-ok számát, és ezt már nem írja át a blokk végéig! A kimaradó byte-ot elmenti a következő blokkig.
10. A **SAVE-turbo** bonyolultabb a **LOAD**-nál, ezért nem szabad átírni az adatpuffer címét (különben szabad blokk keresése és file-lezárás közben meghiúsul a drive!), viszont az esetleges fejpozicionálás után nem az adatpufferba, hanem a turbóba kell lépnie az IRQ-nak. Ezért kell beállítá-

ni mind az adatpufferhez, mind a turbót tartalmazó pufferhez tartozó sávszámot (itt megemlíteném a működést: parancsregiszterek minden pufferhez külön vannak: 00-04 című byte-ok a memóriában — a drive memóriájáról van szó —, Ha a byte 7. bitje 1, ezt utasításnak, különben visszajelzésnek veszi a rendszer. Az egyik utasítás a \$E0: ekkor a pufferhez tartozó sávra pozícionálja a drive a fejet, majd a puffer elejére adja az írányítást, ezért indulnak itt a turbók lényegi részei — DoT).

- Hasonlóan a LOAD-turbóhoz, a drive a DATA IN és CLK IN vonalakon fogadja az adatokat, ez viszont a \$1800-as címen a 0., ill. a 2. bit (megint nincsenek egymás mellett).
- Ha az utolsó blokkot az értékes byte-ok nem töltik ki teljesen, a maradékot adott byte-okkal tölthetjük fel (pustán esztétikai szempont).
- Ha a szabad blokk keresése közben kiderül, hogy ilyen már nincs, a szabad blokkot kereső rutin automatikusan leáll a DISK FULL hibauzenettel, és várja normális üzemmódban a parancsokat a géptől. Most képzeljük el, hogy (ha nem írtuk volna át a parancsregisztert) a turbo tovább futna IRQ-ban, miközben a turbo főprogramja már leállt.
- Miért nem közvetlenül JSR \$F3D5? Ha az ezen a címen kezdődő rutin észleli, hogy a drive nem választol (DEVICE NOT PRESENT), az őt hívó rutin visszatérési címét kiveszi a veremből (PLA: PLA), és az előző rutinra tér vissza (amelyik azt hívta amelyik az \$F3D5-öt hívta). A dupla szubrutinhívás arra jó, hogy kézbentartsuk az ügyet, pl. DEVICE NOT PRESENT helyett valami márt írjunk (mondjuk: "Figyus apukám, nem haragszom ám meg, ha bekapcsolod a drive-ot!").
- Miért kétszer küldjük ki? Mert a byte-kiíró rutin egy egy-byte-os puffert használ, és mindig az előző byte-ot küldi el; az utolsó az UNLISTEN kiküldése előtt íródna ki, azonban nem hívjuk meg az UNLISTEN-t; tehát az első kiírás-kor a byte a pufferba kerül, a másodiknál az első byte kiíródik, és a hibakapcsoló beállítódik, a második byte a pufferbe kerül.
- Az amúgy is iszonyatosan kevés RAM-ba (a drive RAM-járól van szó, bár ha úgy vesszük, a C64-ben is elég kevés a hely) nem férne bele egy 260 byte-os input-puffer, csak egy 40 byte-os, ebbe a parancson kívül 32 adatbyte belefér (azért pont 32, mert osztója 256-nak és 128-nak).
- A \$DD00 címen nem csak a soros busz, hanem a VIC szelet sorszáma is megtalálható; ha ezt felülírjuk, csíkok szaladgálnának a képernyőn (esztétikai hiba); ezt megszüntetendő átírjuk az adatirány-regisztert, hogy a VIC szeletet ne írassuk felül (próbáljuk ki az eredeti \$3F értékkel!).
- A ROM LOAD/VERIFY/SAVE-rutinjai nem képesek a \$D000-\$DFFF tartományban lévő ROM alá tölteni, ez a turbo képes! Azért nem \$37-et, hanem \$27-et írunk a memóriállapot-regiszterbe (01-es cím), hogy az esetleg csatlakoztatott magnó motorja ne ki/be kapcsolódjon (a \$00 érték bekapcsolja, a \$37 kikapcsolná), és esetleg tönkremenjen.
- A képernyő az 50. sornál kezdődik (fölötte \$31 sorig tart a keret), és a karakterek 0. sorában (ha nem kapcsoljuk ki a képernyőt) a VIC sokat elvesz a processzor idejéből, itt a szinkronizálás fölborulna (a régi turbo kikapcsolja a képernyőt; ha itt is kikapcsoljuk, ezt a programrészt törölhetjük). Itt említyük meg, hogy a sprite-ok ábrázolásakor a VIC ismét elvesz a processzor idejéből, még akkor is, ha a sprite a keret mögött van, és nem látszik; ettől még a ROM LOAD/VERIFY/SAVE is leakad, ezért bármilyen lemezművelet — például éme turbo futtatása — előtt ki kell kapcsolni a sprite-okat (Én nem tapasztaltam, hogy a ROM I/O rutinok emiatt lefagytak volna, bár már elég poros a gépem -DoT).
- Ez is egy jó kis trükk. Ha a file első blokkját olvassuk, és ez nem az utolsó (a file több, mint 1 blokk hosszú), akkor a külön olvasott kezdődéim mellett 252 db byte-ot kell ol-

vasnunk (\$7C40-nél). Ha a file első blokkját olvassuk, és ez egyben az utolsó is (a file 1 blokkos), az első 4 db byte sorrendben: 0 byte, legutolsó értékes byte sorszáma, kezdődéim LO byte, kezdődéim HI byte. Tehát a legutolsó értékes byte sorszámból 4-et kell kivonnunk, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát (\$7C54-nél hozzáadjuk, \$7C57-nél kiderül, hogy ez az utolsó blokk-számszám 0, 7C5B-nél újra beállítjuk a számlálót) Ha a file közbenső (nem első, de nem is utolsó) blokkját olvassuk, 254 db értékes byte-ot kell olvasnunk (\$7C43-nál). Ha a file nem első, de utolsó blokkját olvassuk, csak 2-t kell kivonnunk (vagy 254-et hozzáadnunk) az utolsó értékes byte sorszámaéhoz, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát.
- Az első blokk olvasásakor ez JMP \$03A0, azonban a kezdődéim beolvasása után ez BIT \$03A0-ra módosul (\$7CB8-nál), így többször nem ungrunk a kezdődéim beolvasására.
- Ez is egy jó falat! Két byte átirásával a LOAD-turbo VERIFY-turbóvá válik. Ha LOAD-ot hajtunk végre, változtatlanul másoljuk a turbót (\$7D86-nál), így \$036B-nél STA (AE), Y és \$038C-nél \$1D áll (a LOAD ERROR hibakódja), a \$036F-nél látszólag felesleges utasítást átlepjük, hiszen az LDY #00 „eredménye” 0 volt. Ha viszont VERIFY-t hajtunk végre, megváltoztatjuk (\$7DC5-nél) a turbót, így \$036B-nél CMP (AE), Y és \$038C-nél \$1C áll (a VERIFY ERROR hibakódja), a \$066F-nél álló (most már nem felesleges) utasítás ugrik, ha az olvasott byte nem egyezett a tárbán lévővel. A \$038C-nél levő byte a hibaszorszám. Itt említyük meg, hogy ha a VERIFY-nél lemezhiba lép fel, az ugyanúgy VERIFY ERROR, mint ha a byte-ok nem egyeznének. Sorry, nem volt elég hely...
- Ha a drive 0 bitet küld ki bármely vonalon (DATA OUT, CLK OUT, ATN OUT), az a gép vonalain 1 bitnek jelenik meg, és fordítva; ezért kell(ene) \$FF-el visszakódolni (invertálni), de itt van a \$DD00 0-1. bitje (VIC szelet), és a 2. bitje (RS232 modem TXD-vonala), tehát nem \$FF-el kell visszakódolni. Íme egy táblázat, mit írjunk az \$F9 helyére az alábbi esetekben:

0.bit (VIC io)	1.bit (VIC hi)	2.bit (RS232 TXD)	visszakódoló byte (EOR #xx)
0	0	0	\$FF
1	0	0	\$FE
0	1	0	\$FD
1	1	0	\$FC
0	0	1	\$FA
1	0	1	\$FB
0	1	1	\$F8
1	1	1	\$F9

Ez utóbbi az alap. Ezt máshogy nem lehet megoldani, a soros busz adatirány-regiszterének (\$DD02) átirásával sem! Ha ezt programba építjük be, és nem akarjuk, hogy állítsa a VIC szeletet (pl. a töltés közbeni kép elromlana), a következő programmal megállapíthatjuk, mi az olvasott \$F9 helyére (sajnos másképp nem megy)

```

LDA DD00 ;soros busz címe
AND #07 ;VIC szelet és TXD leválasztása
LSR ;visszatolás 2 bittel
LSR
STA 02 ;elmentés
LDA DD00 ;soros busz cím
AND #07 ;VIC szelet és TXD leválasztása
EOR 02 ;dekódolás
EOR #FF ;invertálás
RTS ;visszatérés, akkuban a visszakódoló byte
Ja, és ezen kívül a $7CC1-en és $7CDA-n levőket is át kell írni, pl.:
LDA DD00
AND #07
STA 7CDA
ORA #08
STA 7CC1
rutin futtatásával.
    
```

Szerencsére a SAVE-turbónál nincsen ezzel gond, mivel a soros buszra csak írunk, és a VIC-szeletet és a TXD-vonalat megvédtük az adatirányregiszter átírásával.

(Van valaki, aki ezeket érti? Nos én sem teljesen, bár képzelem, hogy mit akart a szerző itt elmagyarázni, de nem értem, ezek szerint ránk hagyná ezen probléma megoldását? Ez nem rejtvény, de akinek sikerül összehoznia a bombabiztos verziót, az elküldheti. Nos, azért sokat lehetett ebből tanulni azoknak, akik konyítanak valamicskét a C64-es assembly programozáshoz, s ha nem is ezt a turbót használják a programjukban (de meg van engedve — a szerző csak annyit kér, hogy a credits-eknél nevezzük meg a turbo készítőjét), de talán kedvet kapnak a tőkéletesítésre stb. Alig várom, hogy egy újabb 40 oldalas kézzelírott programlistát pótyoghassak. A szerzőnek üzenem, hogy eleinte japánnak néztem a karaktereit, de a végére egészen megszoktam, szóval olvasható volt. Remélem nem lesz gépelési/nyomdahiba a listában - DoT)

A szerző: Kovács Balázs alias JOE/STA, Budapest XX. Orsolya u. 5. IV/12, 1204

A címet azért közöljük, mert felajánlotta, hogy aki formázott lemez + felbélyegzett VB-t küld neki, annak ingyen felmásolja a STAR TURBO másfél-két év alatt kifejlesztett, és ezen cikk elkészítése óta finomított, tőkéletesített, RUN-nal is indítható változatát (ráadásként még pár hasznos progty). Jujj Balázs, nem tudod, mire vállalkoztál. Adj hálát az Istennek, ha azóta elköztöztetek.

Most pedig az ígért kiegészítés:

A programot \$C800-tól kezdjük el begépelni (vigyázzunk az abszolút címekre, minden 7-t C-re írjunk (pl. 78D8-ból C8D8-at csináljunk, lehet, hogy ilyen nincs, ez csak egy példa volt). Miután begépetük, mentünk ki (Vigyázzunk, a Monitor programban állrsuk a RAM memóriát olvasó módba, nehogy az operációs rendszert mentsük ki!), majd írjuk be ezt a kis rutinokskáat:

Multi-grafikus képernyő hullámoztatása (C64)

A most következő rutin egy nagyon egyszerű, de igen látványos effektet idéz elő: a MULTI-grafikus képernyőt hullámoztatja vízszintes irányban. Az 1. és a 2. programrészt tulajdonképpen egybetartozik. Használatakor be kell tölteni az **ART STUDIO 2.3B**-s képet (8,1), majd először programból meghívjuk az 1., majd a 3. programrészt. Csodák-csodája, a képernyőt előtötte a víz!

Az egyes rutinok:

- 1.) Ebben a programrészben történik a megszakítás inicializálása és a megszakításban a kép hullámoztatása.
- 2.) Ezek a számok a megszakításhoz szükséges adatok. Monitorból így (a jobboldali 8 karakter kivételével), assemblerból .BYTE bejegyzéssel kell begépelni.
- 3.) A programrészt a **STUDIO/51200** programmal egyezik meg. Feladata: a MULTI kép színeinek a beállítása.

● JOE

```

0000 SEI 78
0001 LDA #$7F A9 7F
0003 STA $DC00 8D 0D DC
0006 LDA #$81 A9 81
0008 STA $D01A 8D 1A D0
000B LDA #$30 A9 30
000D STA $D012 8D 12 D0
0010 LDA #$25 A9 25
0012 STA $0314 8D 14 03
0015 LDA #$C0 A9 C0
0017 STA $0315 8D 15 03
001A LDA #$1B A9 1B
001C STA $D011 8D 11 D0
001F CLI 58
    
```

```

Először lépünk ki BASIC-be;
NEW
1993 SYS 2080 : STARTURBO
majd monitor;
0820 SEI
0821 LDX #09
0823 LDY #00
0825 STY F9
0827 STX FA
0829 LDX #CB
082B STY FB
082D STX FC
082F LDX #06
0831 LDY #00
0833 LDA (F9),Y
0835 STA (FB),Y
0837 INY
0838 BNE 0833
083A INC FA
083C INC FC
083E DEX
083F BNE 0831
0841 JSR CD00
0844 CLI
0845 RTS
    
```

Ha eddig megvolnánk, másoljuk át a turbót a 0900-tól kezdődő területre (pl. C 800 CDFF 0900, illetve más monitoroknál nem C, hanem W, vagy T) Ha eddig megvagyunk, mentünk ki a 0801-0EFF-ig terjedő területet, s íme van egy RUN-nal indítható turbóknk.

Tehát simán BASIC-ból betöltjük, majd RUN-nal indítjuk (az iménti kis rutin helyére teszi a turbo-t a memóriában), s máris gyorsabban tölthetünk/menthetünk.

● DoT (JOE/STA munkája alapján)

```

0020 LDA #$00 A9 00
0022 STA $02 85 02
0024 RTS 60
0025 INC $D019 EE 19 D0
0028 LDX #$0F A2 0F
002A DEX CA
002B BNE $C02A D0 FD
002D LDX $C17B AE 7B C1
0030 TXA 0A
0031 CLC 18
0032 ADC #$50 69 80
0034 STA $C17C 8D 7C C1
0037 LDA $C05B,X BD 5B C0
003A STA $D016 8D 16 D0
003D LDY $C0EB,X BC EB C0
0040 DEY 88
0041 BNE $C040 D0 FD
0043 INX E8
0044 CPX $C17C EC 7C C1
0047 BNE $C037 D0 EE
0049 INC $C17B EE 7B C1
004C LDA $C17B AD 7B C1
004F CMP #$10 C9 10
0051 BNE $C058 D0 05
0053 LDA #$00 A9 00
0055 STA $C17B 8D 7B C1
0058 JMP $EA31 4C 31 EA
    
```

2. rutin:

C05B	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C0F3	01	10	10	10	10	10	10	10
C063	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C0FB	01	10	10	10	10	10	10	10
C06B	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C103	01	10	10	10	10	10	10	10
C073	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C10B	01	10	10	10	10	10	10	10
C07B	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C113	01	10	10	10	10	10	10	10
C083	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C11B	01	10	10	10	10	10	10	10
C08B	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C123	01	10	10	10	10	10	10	10
C093	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C12B	01	10	10	10	10	10	10	10
C09B	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C133	01	10	10	10	10	10	10	10
C0A3	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C13B	01	10	10	10	10	10	10	10
C0AB	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C143	01	10	10	10	10	10	10	10
C0BB	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C14B	01	10	10	10	10	10	10	10
C0BB	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C153	01	10	10	10	10	10	10	10
C0CB	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C15B	01	10	10	10	10	10	10	10
C0CB	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C163	01	10	10	10	10	10	10	10
C0DB	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C16B	01	10	10	10	10	10	10	10
C0DB	D8	D9	DB	DC	DE	DF	DF	DF	C173	01	10	10	10	10	10	10	10
C0EB	DF	DE	DC	DB	D9	D8	D8	D8	C17B	02	82	4C	20	44	00	00	00
C0EB	01	10	10	10	10	10	10	10									

3. rutin:

C800	LDA	##0B	A9	0B	C838	JSR	\$A3B8	20	B8	A3	
C802	STA	\$D011	8D	11	D0	C83B	LDA	\$4328	AD	28	43
C805	LDA	##40	A9	40	C83E	STA	\$D020	8D	20	D0	
C807	STA	\$5F	85	5F	C841	LDA	\$4329	AD	29	43	
C809	LDA	##3F	A9	3F	C844	STA	\$D021	8D	21	D0	
C80B	STA	\$60	85	60	C847	LDA	##3B	A9	3B		
C80D	LDA	##28	A9	28	C849	STA	\$D011	8D	11	D0	
C80F	STA	\$5A	85	5A	C84C	LDA	##18	A9	18		
C811	LDA	##43	A9	43	C84E	STA	\$D018	8D	18	D0	
C813	STA	\$5B	85	5B	C851	LDA	\$D016	AD	16	D0	
C815	LDA	##E8	A9	E8	C854	ORA	##102	89	10		
C817	STA	\$58	85	58	C856	STA	\$D016	8D	16	D0	
C819	LDA	##07	A9	07	C859	LDA	\$CB	A5	CB		
C81B	STA	\$59	85	59	C85B	CMP	##3C	C9	3C		
C81D	JSR	\$A3B8	20	B8	A3	C85D	BNE	\$C859	D0	FA	
C820	LDA	##39	A9	39	C85F	LDA	\$D016	AD	16	D0	
C822	STA	\$5F	85	5F	C862	AND	##EF	29	EF		
C824	LDA	##43	A9	43	C864	STA	\$D016	8D	16	D0	
C826	STA	\$60	85	60	C867	LDA	##15	A9	15		
C828	LDA	##21	A9	21	C869	STA	\$D018	8D	18	D0	
C82A	STA	\$5A	85	5A	C86C	LDA	##1B	A9	1B		
C82C	LDA	##47	A9	47	C86E	STA	\$D011	8D	11	D0	
C82E	STA	\$5B	85	5B	C871	LDA	##00	A9	00		
C830	LDA	##E9	A9	E9	C873	STA	\$C6	85	C6		
C832	STA	\$58	85	58	C875	LDA	##93	A9	93		
C834	LDA	##DB	A9	DB	C877	JMP	##FD2	4C	D2	FF	
C836	STA	\$59	85	59							

Demo-betét (háttérben elvonuló csillagok) (C64)

Ez egy igen látványos rutin. Sok demóban láthattunk már a háttérben elvonuló csillagokat. A program ezt oldja meg. A csillagokat SPRITE-ekkel állítja elő, megszakításban fut, közben pedig használhatjuk a karakteres képernyőt is.

- 1.) A programrész inicializálja a megszakítást, és itt történik a SPRITE-ok mozgatása. A \$7000-es rutin be-, a \$7004-es kikapcsolja a csillagokat.
- 2.) Ezek a megszakításhoz szükséges SPRITE és KOORDI-NATA adatok.

Az egyes rutinok:

• JOE

1. rutin:

7000	JMP	#701D	4C 1D 70	705E	LDA	##32	A9 32
7003	BRK		00	7060	STA	\$D012	8D 12 D0
7004	SEI		78	7063	CLI		58
7005	LDY	##00	00 00	7064	RTS		60
7007	STY	\$D01A	8C 1A D0	7065	LDA	\$D015	AD 15 D0
7009	STY	\$D015	8C 15 D0	7068	ORA	##01	09 01
700D	INY		08	706A	STA	\$D015	8D 15 D0
700E	STY	\$DC0E	8C 0E DC	706D	LDX	##00	A2 00
7011	LDA	##31	A9 31	706F	LDY	##34	A0 34
7013	STA	\$0314	8D 14 03	7071	CPY	\$D012	CC 12 D0
7016	LDA	##EA	A9 EA	7074	BNE	\$7071	D0 F0
7018	STA	\$0315	8D 15 03	7076	STY	\$D001	8C 01 D0
701B	CLI		58	7079	LDA	\$70C7,X	ED C7 70
701C	RTS		60	707C	STA	\$D000	8D 00 D0
701D	SEI		78	707F	LDA	\$D010	AD 10 D0
701E	LDA	##00	A9 00	7082	AND	##FE	29 FE
7020	LDY	##3F	A0 3F	7084	ORA	\$7187,X	1D 87 71
7022	STA	\$3FC0,Y	99 C0 3F	7087	STA	\$D010	8D 10 D0
7025	STA	\$7187,Y	99 87 71	7088	LDA	\$7147,X	BD 47 71
7028	DEY		88	708D	STA	\$D027	8D 27 D0
7029	BPL	\$7022	10 F7	7090	LDA	\$70C7,X	ED C7 70
702E	STY	\$07F8	8C F8 07	7093	ADC	\$7107,X	7D 07 71
702E	INY		08	7096	STA	\$70C7,X	9D C7 70
702F	STY	\$D020	8C 20 D0	7099	LDA	\$7187,X	ED 87 71
7032	STY	\$D021	8C 21 D0	709C	ADC	##00	69 00
7035	STY	\$DC0E	8C 0E DC	709E	AND	##01	29 01
7038	INY		08	70A0	STA	\$7187,X	9D 87 71
7039	STY	\$D01B	8C 1B D0	70A3	INY		C8
703C	STY	\$D01A	8C 1A D0	70A4	INY		C8
703F	LDY	##00	A0 00	70A5	INY		C8
7041	LDA	##C0	A9 C0	70A6	INX		E8
7043	STA	\$3FC0,Y	99 C0 3F	70A7	CPX	##3F	E0 3F
7046	TYA		98	70A9	BCC	\$7071	9D C6
7047	CLC		18	70AB	LDA	\$D019	AD 19 D0
7048	ADC	##09	69 09	70AE	STA	\$D019	8D 19 D0
704A	TAY		A8	70B1	LDX	##7D	A2 7D
704B	CPY	##3F	C0 3F	70B3	LDY	##69	A0 69
704D	BCC	\$7041	90 F2	70B5	LDA	\$7003	AD 03 70
704F	LDA	##65	A9 65	70B8	BEQ	\$70BE	F0 04
7051	STA	\$0314	8D 14 03	70BA	LDX	##FD	A2 FD
7054	LDA	##70	A9 70	70BC	LDY	##E9	A0 E9
7056	STA	\$0315	8D 15 03	70BE	STX	\$7093	8E 93 70
7059	LDA	##1B	A9 1B	70C1	STY	\$709C	8C 9C 70
705B	STA	\$D011	8D 11 D0	70C4	JMP	##EA31	4C 31 EA

2. rutin:

70C7	28 3C 50 64 78 8C A0 00	7127	01 03 05 02 04 06 07 02
70CF	14 3C 28 B4 64 78 00 14	712F	01 03 05 02 04 06 07 02
70D7	3C 28 B4 64 78 00 14 3C	7137	01 03 05 02 04 06 07 02
70DF	28 B4 64 78 00 14 3C 28	713F	01 03 05 02 04 06 07 02
70E7	B4 64 78 00 14 3C 28 B4	7147	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
70EF	64 78 00 14 3C 28 B4 64	714F	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
70F7	78 00 14 3C 28 B4 64 78	7157	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
70FF	00 14 3C 28 B4 78 00	715F	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
7107	01 03 05 02 04 06 07 02	7167	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
710F	01 03 05 02 04 06 07 02	716F	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
7117	01 03 05 02 04 06 07 02	7177	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
711F	01 03 05 02 04 06 07 02	717F	0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B

Karakteres képernyő rugóztatása (C64)

Láthatunk már a képernyőre rugózva beérkező képeket. A program hasonlót művel a karakteres képernyővel, azzal a különbséggel, hogy a sorok oda-vissza, tehát valóban RUGÓZNAK! Ez is megszokásban fut, a program figyel, hogy noi jár a RASTER, és ennek megfelelően állítja a sorok helyét. A \$1123-as címnél lévő összehasonlítás (CMP) értéke a rugó-zandó sorok számát határozza meg, de 10-nél (\$0A) nagyobb nem lehet.

Az egyes rutinok:

- 1.) Feladta: a megszakítás inicializálása, RASTER figyelése és a sorok helyének változtatása.
- 2.) Itt található a rugó megnyúlásának adatai, amelyeket a RASTER időzítésénél használ fel a program.

• JOE

1. rutin:

```

10E2 SEI 78
10E3 LDX #01 A2 01
10E5 STX $D01A 8E 1A D0
10E8 DEX CA
10E9 STX $DC0E 8E 0E DC
10EC STX $0314 8E 14 03
10EF LDA #11 A9 11
10F1 STA $0315 8D 15 03
10F4 LDA #1E A9 1E
10F6 STA $D011 8D 11 D0
10F9 LDA #2D A9 2D
10FB STA $D012 8D 12 D0
10FE CLI 58
10FF RTS 60
    
```

2. rutin:

```

1200 01 01 01 01 01 01 01 01
1208 01 02 02 02 03 03 03 04
1210 04 05 05 06 06 07 08 08
1218 09 0A 0A 0B 0C 0D 0E 0F
    
```

```

1100 LDX #00 A2 00
1102 LDY $1215,X BC 15 12
1105 LDA $D012 AD 12 D0
1108 CMP $D012 CD 12 D0
110B BEQ $1108 F0 FB
110D AND #07 29 07
110F ORA #10 09 10
1111 STA $D011 8D 11 D0
1114 DEY 88
1115 BNE $1105 D0 EE
1117 LDA $D012 AD 12 D0
111A CLC 18
111E ADC #08 69 08
111D CMP $D012 CD 12 D0
1120 BNE $111D D0 FB
1122 INX E8
1123 CPX #0A E0 0A
1125 BNE $1102 D0 DB
1127 LDA #01 A9 01
1129 STA $D019 8D 19 D0
112C LDX #103 AE 03 11
112F CPX #38 E0 38
1131 BNE $1135 D0 02
1133 LDX #FF A2 FF
1135 INX E8
1136 STX $1103 8E 03 11
1139 JMP $EA31 4C 31 EA
    
```

ART STUDIO kép becsíkozása a grafikus képernyőre (C64)

Ez a program egy \$E000-tól elhelyezett ART STUDIO V2.3B-s képet havaz (illetve csíkoz) fel az \$A000-ás grafikus képernyőre MULTI módban. Először a képet kell betölteni (\$E000!), ezután a \$C003-as, majd ezt követően a 2. és végül az 1. rutint kell elindítani.

Az egyes rutinok:

- 1.) Ez a programrész végzi a kép fel-, illetve lehavazását. Először meghívásra fel-, másodikra lehavazza (EOR). A \$C003-as rutin törli az \$A000-ás képernyőt, ezért érdemes először ezt meghívni.
- 2.) Ez a rutin hasonló feladatot lát el, mint az előző képalá- zínező programrész, azzal a különbséggel, hogy nem kapcsolja be a képet, és a \$A000-ás kép alá színez.
- 3.) A programrész szinte teljesen megegyezik a BLOKKLÉP-TETŐ ROM rutinnal (\$A3B8), a kép alázínezését segíti. A kimásolására azért volt szükség, mert a havazásnál a ROM-ot ki kellett, hogy kapcsoljuk.

• JOE

1. rutin:

```

C000 JMP $C006 4C 06 C0
C003 JMP $C060 4C 60 C0
C006 LDA #0F 89 0F
C008 STA $D013 8D 13 D0
C00B LDA #3B A9 3B
    
```

```

C00D STA $D011 8D 11 D0
C010 LDA #D8 A9 D8
C012 STA $D016 8D 16 D0
C015 LDA #A0 A9 A0
C017 STA $C068 8D 68 C0
C01A LDA #C5 A9 C5
C01C STA $D000 8D 00 D0
C01F JSR $C072 20 72 C0
C022 SEI 78
C023 LDA #30 A9 30
C025 STA $01 85 01
C027 LDX #00 A2 00
C029 LDY #20 A0 20
C02B LDA $D000,X B0 00 D0
C02E AND $C0A9 2D A9 C0
C031 EOR $A000,X 5D 00 A0
C034 STA $A000,X 9D 00 A0
C037 INX E8
C038 INX E8
C039 INX E8
C03A INX E8
    
```

C03B	BNE	%C02B	D0	EE	C088	STA	%C0B6	8D	B6	C0
C03D	INC	%C036	EE	36	C08B	LDA	##A0	A9	A0	
C040	INC	%C02D	EE	2D	C08D	STA	%C036	8D	36	C0
C043	INC	%C033	EE	33	C090	STA	%C033	8D	33	C0
C046	DEY		88		C093	LDA	##A9	A9	A9	
C047	BNE	%C02B	D0	E2	C095	STA	%C02F	8D	2F	C0
C049	DEC	%02	C6	02	C098	RTS		60		
C04B	INC	%C02F	EE	2F	C099	LDA	##A0	A9	A0	
C04E	INC	%C02C	EE	2C	C09E	STA	%C036	8D	36	C0
C051	INC	%C032	EE	32	C09E	STA	%C033	8D	33	C0
C054	INC	%C035	EE	35	C0A1	LDA	##D0	A9	D0	
C057	DEC	%02	C6	02	C0A3	STA	%C02D	8D	2D	C0
C059	LDA	%02	A5	02	C0A6	JMP	%C027	4C	27	C0
C05B	BNE	%C099	D0	3C	C0A9	???		FF		
C05D	JMP	%C0AD	4C	AD	C0AA	BRK		00		
C060	LDX	##00	A2	00	C0AB	BRK		00		
C062	LDY	##20	A0	20	C0AC	BRK		00		
C064	LDA	##00	A9	00	C0AD	INC	%C0B6	EE	B6	C0
C066	STA	##A000,X	9D	00	C0B0	LDA	##A9	A9	A9	
C069	INX		E8		C0B2	STA	%C02F	8D	2F	C0
C06A	BNE	%C066	D0	FA	C0B5	LDA	##00	A9	00	
C06C	INC	%C068	EE	68	C0B7	STA	%C02C	8D	2C	C0
C06F	DEY		88		C0BA	STA	%C032	8D	32	C0
C070	BNE	%C066	D0	F4	C0BD	STA	%C035	8D	35	C0
C072	LDA	##04	A9	04	C0C0	LDA	##08	A9	08	
C074	STA	%02	85	02	C0C2	STA	%02	85	02	
C076	STA	##FB	85	FB	C0C4	DEC	##FB	C6	FB	
C078	LDA	##D0	A9	D0	C0C6	LDA	##FB	A5	FB	
C07A	STA	%C02D	8D	2D	C0C8	BNE	%C099	D0	CF	
C07D	LDA	##00	A9	00	C0CA	LDA	##37	A9	37	
C07F	STA	%C02C	8D	2C	C0CC	STA	##01	85	01	
C082	STA	%C032	8D	32	C0CE	CLI		58		
C085	STA	%C035	8D	35	C0CF	RTS		60		

2. rutin:

C0D0	SEI		78		C0F9	STA	##D021	8D	21	D0
C0D1	LDA	##35	A9	35	C0FC	LDA	##3A	A9	3A	
C0D3	STA	##01	85	01	C0FE	STA	##5F	85	5F	
C0D5	LDA	##40	A9	40	C100	LDA	##F3	A9	F3	
C0D7	STA	##5F	85	5F	C102	STA	##60	85	60	
C0D9	LDA	##EF	A9	EF	C104	LDA	##21	A9	21	
C0DB	STA	##60	85	60	C106	STA	##5A	85	5A	
C0DD	LDA	##28	A9	28	C108	LDA	##F7	A9	F7	
C0DF	STA	##5A	85	5A	C10A	STA	##5B	85	5B	
C0E1	LDA	##F3	A9	F3	C10C	LDA	##E9	A9	E9	
C0E3	STA	##5B	85	5B	C10E	STA	##58	85	58	
C0E5	LDA	##E8	A9	E8	C110	LDA	##DB	A9	DB	
C0E7	STA	##58	85	58	C112	STA	##59	85	59	
C0E9	LDA	##83	A9	83	C114	JSR	##C120	20	20	C1
C0EB	STA	##59	85	59	C117	LDA	##37	A9	37	
C0ED	JSR	##C120	20	20	C119	STA	##01	85	01	
C0F0	LDA	##F328	AD	28	C11B	CLI		58		
C0F3	STA	##D020	8D	20	C11C	RTS		60		
C0F6	LDA	##F329	AD	29						

3. rutin:

C120	SEC		38		C128	LDA	##5B	A5	5B	
C121	LDA	##5A	A5	5A	C12A	SBC	##60	E5	60	
C123	SBC	##5F	E5	5F	C12C	TAX		AA		
C125	STA	##22	85	22	C12D	INX		E8		
C127	TXA		A8		C12E	TYA		98		

C12F	BEQ	#\$C154	F0 23	C147	BCC	#\$C14D	90 04
C131	LDA	#\$A	A5 5A	C149	LDA	(\$5A),Y	B1 5A
C133	SEC		38	C14B	STA	(\$58),Y	91 58
C134	SBC	#\$22	E5 22	C14D	DEY		88
C136	STA	#\$A	85 5A	C14E	BNE	#\$C149	D0 F9
C138	ECS	#\$C13D	B0 03	C150	LDA	(\$5A),Y	B1 5A
C13A	DEC	#\$5B	06 5B	C152	STA	(\$58),Y	91 58
C13C	SEC		38	C154	DEC	#\$5B	06 5B
C13D	LDA	#\$8	A5 58	C156	DEC	#\$59	06 59
C13F	SBC	#\$22	E5 22	C158	DEX		0A
C141	STA	#\$8	85 58	C159	BNE	#\$C14D	D0 F2
C143	ECS	#\$C14D	B0 03	C15B	RTS		60
C145	DEC	#\$59	06 59				

Mouse-pointer vezérlése (C64)

Ehhez hasonló program már többször volt a CoV-ban, de mindig van új a nap alatt. A CoV 36-ban között pointer vezérlő rutin első sora egyébként hibás volt: *=64*64 helyett *=63*64 a helyes, de akit érdekelt a téma, az biztos rájött.

Ezen kívül véleményem szerint az L12-től kezdődő rész is javításra szorul:

```
L12 LDX POINTER
    LDA $D000
    STA TAB,X
    LDA $D001
    STA TAB+128,X
    LDY #2
LOOP TXA
..... stb .....
```

Ha a CoV 36 szerint írjuk be, akkor a többi SPRITE nem fogja követni az elsőt!

Na, de térjünk rá erre a rutinja. Ez a program egy SPRITE-nyi, tehát egy normálisnak mondható MOUSE POINTER-t mozgat a képernyőn a PORT2-ből irányítva.

Az egyes rutinok:

- 1.) A MOUSE megszakításban fut, teljesen független a program futásától, nem tartalmaz csak a programunk számára használatos adatokat, tehát bármilyen típusú/stílusú programunkba beépíthetjük, de a koordinátákat magunknak kell figyelniünk, egyébként a MOUSE 8 irányban mozogtható. Ez a programrész az INICIALIZÁLÁS!
- 2.) Ez a megszakítás magja, ez figyeli és mozgatja a MOUSE-t, képernyőről való lelépést stb. kezel.

• JOE

1. rutin:

C000	LDA	##00	A9 00	C147	BEQ	#\$C157	F0 0E
C002	STA	#\$0314	8D 14 03	C149	JSR	#\$C124	20 24 C1
C005	LDA	##C1	A9 C1	C14C	JMP	#\$EA31	4C 31 EA
C007	STA	#\$0315	8D 15 03	C14F	LDA	##04	A9 04
C00A	LDA	##04	A9 04	C151	STA	#\$010	8D 10 D0
C00C	STA	#\$D015	8D 15 D0	C154	JMP	#\$C149	4C 49 C1
C00F	LDA	##0D	A9 0D	C157	LDA	#\$010	AD 10 D0
C011	STA	#\$07FA	8D 0A 07	C15A	CMF	##04	C9 04
C014	LDA	##64	A9 64	C15C	BNE	#\$C149	D0 EB
C016	STA	#\$D004	8D 04 D0	C15E	LDA	##00	A9 00
C019	STA	#\$D005	8D 05 D0	C160	STA	#\$010	8D 10 D0
C01C	RTS		60	C163	STA	#\$D004	8D 04 D0

2. rutin:

C100	LDA	#\$C000	AD 00 DC
C103	CMF	##7E	C9 7E
C105	BEQ	#\$C132	F0 2B
C107	CMF	##7D	C9 7D
C109	BEQ	#\$C138	F0 2D
C10B	CMF	##77	C9 77
C10D	BEQ	#\$C13E	F0 2F
C10F	CMF	##7B	C9 7B
C111	BEQ	#\$C169	F0 56
C113	JMP	#\$C19B	4C 9B C1
C116	DEC	#\$D005	CE 05 D0
C119	DEC	#\$D005	CE 05 D0
C11C	RTS		60
C11D	INC	#\$D005	EE 05 D0
C120	INC	#\$D005	EE 05 D0
C123	RTS		60
C124	INC	#\$D004	EE 04 D0
C127	INC	#\$D004	EE 04 D0
C12A	RTS		60
C12B	DEC	#\$D004	CE 04 D0
C12E	DEC	#\$D004	CE 04 D0
C131	RTS		60
C132	JSR	#\$C116	20 16 C1
C135	JMP	#\$EA31	4C 31 EA
C138	JSR	#\$C11D	20 1D C1
C13B	JMP	#\$EA31	4C 31 EA
C13E	LDA	#\$D004	AD 04 D0
C141	CMF	##FE	C9 FE
C143	BEQ	#\$C14F	F0 0A
C145	CMF	##56	C9 56
C147	BEQ	#\$C157	F0 0E
C149	JSR	#\$C124	20 24 C1
C14C	JMP	#\$EA31	4C 31 EA
C14F	LDA	##04	A9 04
C151	STA	#\$010	8D 10 D0
C154	JMP	#\$C149	4C 49 C1
C157	LDA	#\$010	AD 10 D0
C15A	CMF	##04	C9 04
C15C	BNE	#\$C149	D0 EB
C15E	LDA	##00	A9 00
C160	STA	#\$010	8D 10 D0
C163	STA	#\$D004	8D 04 D0

C166	JMP	#\$C149	4C	49	C1	C1EE	STA	#\$D010	8D	10	D0
C169	LDA	#\$D004	AD	04	D0	C1F1	JMP	#\$C1E3	4C	E3	C1
C16C	CMF	##\$00	C9	00		C1F4	LDA	#\$D010	AD	10	D0
C16E	BEQ	#\$C176	F0	06		C1F7	CMF	##\$04	C9	04	
C170	JSR	#\$C12B	20	2B	C1	C1F9	BNE	#\$C1E3	D0	E8	
C173	JMP	#\$EA31	4C	31	EA	C1FB	LDA	##\$00	A9	00	
C176	LDA	#\$D010	AD	10	D0	C1FD	STA	#\$D010	8D	10	D0
C179	CMF	##\$04	C9	04		C200	STA	#\$D004	8D	04	D0
C17B	BEQ	#\$C181	F0	04		C203	JMP	#\$C1E3	4C	E3	C1
C17D	CMF	##\$00	C9	00		C206	LDA	#\$D004	AD	04	D0
C17F	BEQ	#\$C18E	F0	0D		C209	CMF	##\$00	C9	00	
C181	LDA	##\$00	A9	00		C20B	BEQ	#\$C216	F0	09	
C183	STA	#\$D010	8D	10	D0	C20D	JSR	#\$C12B	20	2B	C1
C186	LDA	##\$FE	A9	FE		C210	JSR	#\$C116	20	16	C1
C188	STA	#\$D004	8D	04	D0	C213	JMP	#\$EA31	4C	31	EA
C18B	JMP	#\$C170	4C	70	C1	C216	LDA	#\$D010	AD	10	D0
C18E	LDA	##\$04	A9	04		C219	CMF	##\$04	C9	04	
C190	STA	#\$D010	8D	10	D0	C21B	BEQ	#\$C221	F0	04	
C193	LDA	##\$56	A9	56		C21D	CMF	##\$00	C9	00	
C195	STA	#\$D004	8D	04	D0	C21F	BEQ	#\$C22E	F0	0D	
C198	JMP	#\$C170	4C	70	C1	C221	LDA	##\$00	A9	00	
C19B	CMF	##\$76	C9	76		C223	STA	#\$D010	8D	10	D0
C19D	BEQ	#\$C1AA	F0	0B		C226	LDA	##\$FE	A9	FE	
C19F	CMF	##\$75	C9	75		C228	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1A1	BEQ	#\$C1D8	F0	35		C22B	JMP	#\$C20D	4C	0D	C2
C1A3	CMF	##\$7A	C9	7A		C22E	LDA	##\$04	A9	04	
C1A5	BEQ	#\$C206	F0	5F		C230	STA	#\$D010	8D	10	D0
C1A7	JMP	#\$C270	4C	70	C2	C233	LDA	##\$56	A9	56	
C1AA	LDA	#\$D004	AD	04	D0	C235	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1AD	CMF	##\$FE	C9	FE		C238	JMP	#\$C20D	4C	0D	C2
C1AF	BEQ	#\$C1BE	F0	0D		C23B	LDA	#\$D004	AD	04	D0
C1B1	CMF	##\$56	C9	56		C23E	CMF	##\$00	C9	00	
C1B3	BEQ	#\$C1C6	F0	11		C240	BEQ	#\$C24B	F0	09	
C1B5	JSR	#\$C124	20	24	C1	C242	JSR	#\$C12B	20	2B	C1
C1B8	JSR	#\$C116	20	16	C1	C245	JSR	#\$C11D	20	1D	C1
C1BB	JMP	#\$EA31	4C	31	EA	C248	JMP	#\$EA31	4C	31	EA
C1BE	LDA	##\$04	A9	04		C24B	LDA	#\$D010	AD	10	D0
C1C0	STA	#\$D010	8D	10	D0	C24E	CMF	##\$04	C9	04	
C1C3	JMP	#\$C1B5	4C	B5	C1	C250	BEQ	#\$C256	F0	04	
C1C6	LDA	#\$D010	AD	10	D0	C252	CMF	##\$00	C9	00	
C1C9	CMF	##\$04	C9	04		C254	BEQ	#\$C263	F0	0D	
C1CB	BNE	#\$C1B5	D0	E8		C256	LDA	##\$00	A9	00	
C1CD	LDA	##\$00	A9	00		C258	STA	#\$D010	8D	10	D0
C1CF	STA	#\$D010	8D	10	D0	C25B	LDA	##\$FE	A9	FE	
C1D2	STA	#\$D004	8D	04	D0	C25D	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1D5	JMP	#\$C1B5	4C	B5	C1	C260	JMP	#\$C242	4C	42	C2
C1D8	LDA	#\$D004	AD	04	D0	C263	LDA	##\$04	A9	04	
C1DB	CMF	##\$FE	C9	FE		C265	STA	#\$D010	8D	10	D0
C1DD	BEQ	#\$C1EC	F0	0D		C268	LDA	##\$56	A9	56	
C1DF	CMF	##\$56	C9	56		C26A	STA	#\$D004	8D	04	D0
C1E1	BEQ	#\$C1F4	F0	11		C26D	JMP	#\$C242	4C	42	C2
C1E3	JSR	#\$C124	20	24	C1	C270	CMF	##\$79	C9	79	
C1E6	JSR	#\$C11D	20	1D	C1	C272	BEQ	#\$C23B	F0	07	
C1E9	JMP	#\$EA31	4C	31	EA	C274	JMP	#\$EA31	4C	31	EA
C1EC	LDA	##\$04	A9	04							

IFF formátumú képek megjelenítése (Amiga)

Az **IFFShow** program arra szolgál, hogy segítségével betölt-hessünk és megmutathassunk IFF formátumú képeket.

A program filozófiája egyszerű. Mint ahogyan tudjuk, minden IFF képet legkevesebb három tényező alkot:

- BMHD:** a kép dimenziója, bemutatás;
- CHAP:** színek;
- BODY:** adatok, gyakorlatilag a kép teste;

A kép helyes bemutatására elegendő ez a három dolog.

A programot a következő utasítással hívjuk meg:

IFFShow kep_neve.bemutatasi_ido

- a "kep_neve" egy adathalmaz neve, amelyet be akarunk tölteni;
- a "bemutatasi_ido"-vel adjuk a program tudtára, hogy hány másodpercig szeretnénk nézni a képet. Ha ezt az adatot nem adjuk meg, akkor a program 4 másodpercet vár;

Futtatás után legelőször is leellenőrzi, hogy az adott adathalmaz létezik-e, és hogy az valójában IFF. Ha ez igaz, akkor betölti a BMHD blokkot. Ennek alapján megnyitja a képernyőt (**Screen**), amelynek méretei megfelelnek a képnek. Ha a kép szélesebb mint 320, vagy magasabb mint 256 pont, akkor a program úgy veszi, hogy a kép magas felbontású, (pl. 640 pont egy sorban), vagy INTERLACE-es.

Néhány ilyen típusú programnak, amely amerikai standard szerint íródott (NTSC), nehézségei vannak az utolsó paraméterrel, mivel minden magasságot, amely 200 ponttól többet tartalmaz, úgy értelmez, mintha INTERLACE-es lenne.

Az európai-típusú Amigáknál ilyen probléma nem jelentkezik. Itt a magasság 256 pontot tesz ki, ha nem INTERLACE-es a képünk.

Amikor ez lefutott, a program a **DoCMap()** rutinba betölti a **CHAMP**-ot, ez előtt pedig a **LoadRGB4()** paranccsal kioltja a képernyőt.

```
#include <intuition/intuition.h>
#include <exec/types.h>
#include <functions.h>
```

```
/******
 *
 * IFFShow.c From COV
 *
 * Aztec C: cc IFFShow.c -s
 * In IFFShow.o -lc
 *
 * *****
```

```
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
```

```
struct Screen *IFFScreen;
struct RastPort *IFFrp;
struct BitMap *IFFbm;
```

```
UBYTE *ptr[4];
UBYTE form[5];
```

```
struct BMHD
{
    UWORD Width,Height;
    WORDX,Y;
    UBYTE Planes;
    UBYTE Masking;
    UBYTE Compression;
    UBYTE pad1;
```

A "képernyő kioltása" gyakorlatilag az összes szín megváltozása feketére. Ennek a parancsnak csak esztétikai jelentősége van: nélküle a leolvasást végig tudjuk követni a szemünkkel.

Minden szín három alapszínből áll (vörös, zöld és kék – RGB), amelyek értékei a **CHAP** blokkban lettek elhelyezve a byte felső négy bitjébe. A program minden színhez betölti mind a három értékét és kiszámolja a szín értékét, majd elhelyezi a színtáblázatba.

A következő lépés az adatok betöltése (a **LoadBody()** funkció). Betölti az adatokat és (ha szükség van rá) útközben visszasűríti. Egyszerre csak egy sor lehet aktív, úgyhogy ki kell számolni a sor hosszát byte-okban (változó **line_len**).

Amikor az adatok betöltése befejeződött, a program lezárja az adatbázist és a színek regisztereit feltölti a tábla értékeivel, ezután már gyönyörködhetünk is a képből.

A **Delay()** rendszerfunkció törődik azzal, hogy a program várjon a kívánt másodperceket. Paraméterként megadjuk neki a másodperc ötvendékének részét. A program ezt követően lezárja a képernyőt és a könyvtárat, majd befejezi a futást.

Mindannak ellenére, hogy a program rövid, elsősorban azoknak a programozóknak nyújthat gyakorlati jelentőséget, akik egy képet gyorsan szeretnének megjeleníteni, és nem szeretnék beolvasni a **DPaint**-ot, de hasznos lehet azok számára is, akik csak azt szeretnék, hogy saját *dia-show*-juk legyen, és természetesen azoknak is, akiknek jobb program nincs kéznél (**Ez pl. CoVboy-nak szót — MAC!**).

Következzék tehát a rutin, melyet az egyszerűség kedvéért célszerű mondjuk **AZTEC C**-be bevinni.

• MAC!

```

        UWORD    transColor;
        UBYTE    xAspect,yAspect;
        WORD    pageWidth,pageHeight;
        BMHead;
}

FILE *IFFPic;

USHORT ColorTable [31];

struct NewScreen IFF = {0,0,0,0,0,1,0,CUSTOMSCREEN,NULL,"IFF:",NULL,NULL};

OpenAll ()
{
    IntuitionBase=OpenLibrary ("intuition.library",NULL);
    GfxBase=OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
    if ((IFFScreen=OpenScreen (&IFF)) == NULL) CloseAll ("Out of mem!n");
    IFFfp=&IFFScreen->RastPort;
    IFFbm=IFFfp->BitMap;
}

CloseAll (argument)

UBYTE *argument;
{
    printf ("%s",argument);
    if (IFFPic !=NULL) fclose (IFFPic);
    if (IFFScreen !=NULL) CloseScreen (IFFScreen);
    if (GfxBase !=NULL) CloseLibrary (GfxBase);
    if (IntuitionBase !=NULL) CloseLibrary (IntuitionBase);

    exit ();
}

ULONG FindChunk (name)

UBYTE *name;
{
    UBYTE *pointer=name;
    UBYTE read_byte;
    SHORT i;

    while ((read_byte=getc (IFFPic)) != EOF)
    {
        if (read_byte == *pointer)
        {
            pointer++;
            if (!*pointer) break;
        }
        else pointer=name;
    }
    if (read_byte==EOF)
        return (NULL);
    else
        for (i=1;i<=4;i++) getc (IFFPic);
    return (1L);
}

DoCMap ()
{
    UBYTE red,green,blue=0;
    SHORT i;

    LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1<<BMHead.Planes));
    for (i=0;i<=(1<<BMHead.Planes)-1;i++)
    {
        red=getc (IFFPic) >> 4;
        green=getc (IFFPic) >> 4;
        blue=getc (IFFPic) >> 4;
        ColorTable[i]=red*256+green*16+blue;
    }
}

```

```

LoadBody ()
{
    SHORT rows,planes,line_len,count,times,i;
    USHORT c;

    line_len=((BMHead.Width+15)/16)*2;

    for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
        ptr[planes]=IFFbm->Planes[planes];

    for (rows=0;rows< BMHead.Height; rows++)
    {
        for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
        {
            count=0;
            if (!BMHead.Compression)
            {
                while (count++<line_len)
                    *ptr[planes]++=getc (IFFPic);

            }
            else
            {
                while (count < line_len)
                {
                    c=getc (IFFPic);
                    if (c <=128)
                    {
                        times=c+1;
                        for (i=0;i<times;i++)
                        {
                            *ptr[planes]++=getc(IFFPic);
                            count++;
                        }
                    }
                    else
                    {
                        times=256-c+1;
                        c=getc (IFFPic);
                        for (i=0;i<times;i++)
                        {
                            *ptr[planes]++=c;
                            count++;
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

main (argc,argv)

```

SHORT argc;
UBYTE *argv[];
{
    if ((argc > 3) || (argc==1))
        CloseAll ("USAGE: iffshow picture [delay]\n");
    IFFPic=fopen (argv[1],"r");
    if (IFFPic==NULL) CloseAll ("Can't open this file!\n");
    fread (&form[0],1,4,IFFPic);
    if (strcmp ("FORM",&form[0])) CloseAll ("Not an IFF File!\n");

    if ((FindChunk ("ILBMBMHD")) != NULL)
        fread (&BMHead,sizeof (struct BMHD),1,IFFPic);
    else
        CloseAll ("Not an ILBM file!\n");

    if ((IFF.Width=BMHead.Width) > 320) IFF.ViewModes |=HIRES;
    if ((IFF.Height=BMHead.Height) >256) IFF.ViewModes |=LACE;
    if ((IFF.Depth=BMHead.Planes) >5) CloseAll ("No HAM pics!\n");
}

```

```

OpenAll ();

if ((FindChunk ("CMAP") != NULL)      DoCMap ();
if ((FindChunk ("BODY") != NULL)     LoadBody ();

fclose (IFFPic);

LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1<<BMHead.Planes));

if ((argc ==3) && (atoi (argv[2])))
    Delay ((ULONG)(atoi (argv[2]) *50));

else Delay (200L);
CloseAll ();
    
```

File display rutin *(Amiga)*

A **FileDisplay** arra szolgál, hogy az adatbázis tartalmát az ASCII vagy HEX formátumban megjelenítsük.

Meghívódik a CLI-be a:

```

FDips adathalmaz_neve [opcion]
[opcio] argumentum helyén a következők állhatnak:
'-x': az adathalmaz hex-dump tartalma;
'-s': az ASCII kiíráshoz (ugyanúgy működik mint az
AMIGADOS TYPE parancsa);
'-f': adatok kiírása formázott ASCII-val (az úgynevezett
"white space" jelek (CR, LF, FF, DEL stb.) helyett meg-
jelenik egy '?').
    
```

```

#include <exec/types.h>
#include <functions.h>
#include <errno.h>
#include <stdio.h>

#define HEX 1
#define ASC 0

extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;

FILE *DisFile;

main (argc, argv)

int argc;
UBYTE *argv[];
{
    if (argc>3 || argc==1 || *(argv[1]) == 63 ||
        *(argv[1] == 45)) Usage();

    DisFile = fopen (argv[1],"r");
    if (DisFile==NULL) IfErr();

    if (tolower(*(argv[2]+1)) == 'x') Format (HEX);
    if (argc==2 || tolower(*(argv[2]+1)) == 's') Type();
    if (tolower(*(argv[2]+1)) == 'f') Format(ASC);

    Usage();
}

Type()
{
    UWORD code;

    while ((code = getc (DisFile)) != 0xffff)
        printf ("%c",code);

    exit();
}
    
```

Ha a felsoroltak közül nem adunk meg semmit sem, akkor a program a hagyományos ASCII kiírást fogja használni.

A **FileDisplay** rutin ugyancsak **AZTEC C**-ben lett megírva (3.6-os verzió).

A rutint elsősorban a **TYPE** parancs helyett érdemes alkalmaznunk, mert nem csak hogy tökéletesen helyettesíti, de más lehetőségei is vannak.

● **MACI**

Format(typ)

```

{
    UBYTE hexstr[3],xlength,maxlength;
    UWORD length,code;

    maxlength = typ==ASC ? 72 : 24;
    hexstr[2] = 0;
    length=0;

    AGAIN1:;
    xlength=0;
    ToHex (&hexstr[0],length>>8);
    printf ("\n%s",&hexstr[0]);
    ToHex (&hexstr[0],[UBYTE]length & 0x00ff);
    printf ("%s ",&hexstr[0]);
    while (xlength+ + < maxlength)
    {
        code = getc (DisFile);
        if (code==0xffff)
        {
            printf ("\n");
            exit();
        }
        if (typ == HEX)
        {
            ToHex (&hexstr[0],code);
            printf (" %s",&hexstr[0]);
        }
        else
        {
            if (code>=128 && code <= 159 ||
                code<32) code = 63;
            printf ("%c",code);
        }
        length+ +;
    }
    length+ +;
    goto AGAIN1;
}

Usage()
    
```

```
{
    printf ("\nFileDisplay V1.0 - COV\n\n");
    printf ("Meghiva a CLI-bol :\n\n");
    printf ("FDISP adathalmaz_nev kiiras_tipusa\n\n");
    printf ("Kiiras tipusa : -x
        hexadecimalis byte erterek kiirasa\n");
    printf ("
        ASC erterek kiirasa\n");
    printf ("
        ASC erterek formazott kiirasa\n");
    printf ("Alapallapotban -s\n\n");
    exit();
}
if(Err)
{
    perror ("Hiba van az adattalomany olvasasaban ");
    exit();
}
```

ToHex (string,number)

UBYTE string[3];
UBYTE number;

```
{
    UBYTE digit;

    digit = (number >> 4);
    if (digit>9) string[0] = digit + 55;
    else string[0] = digit + 0x30;

    digit = number & 0x0f;
    if (digit>9) string[1] = digit + 55;
    else string[1] = digit + 0x30;
```

IFFPrint — IFF formátumú képek nyomtatása (Amiga)

Kíváncsiak-e valaha, hogy valamilyen képet, amelyet rajzoltatok, vagy amelyet kiszedtetek egy játékából, azt gyorsan kinyomtasdátok, méghozzá az úgynevezett **DRAFT** nyomtatással, azaz vastagított vonalakkal?

Ha igen, akkor az **IFFPrint** program nektek lett megírva.

Az **IFFPrint** egy speciális rutin a nyomtatáshoz. A kép **IFF** formátumú kell hogy legyen, nem baj ha tömörített. A kép nyomtatása 640x512 vagy 640x400 lehet, attól függően, hogy az Amiga milyen TV-rendszerben dolgozik. A képnek csak egy fontos tulajdonsággal kell rendelkeznie: Kontrasztos legyen! A program a fehér szint veszi alapul, ezt követi a fekete (mint ahogyan a papíron is).

Kétféle nyomtatási lehetőségünk van. Az első a **SPEED**, ahol a számítógép vezeti a nyomtató fejt, hogy intelligensen viselkedjen, azaz a fej átugorja az üres helyeket, csak azokon a helyeken menjen keresztül, amelyeken nyomtatni kell. Ezzel nagyon nagy gyorsaságot érünk el a másik lehetőséghez viszonyítva.

Ez pedig a **PRECISE**. A gyors módban a nyomtatófej a relatív koordináták szerint mozog, gyakran előfordul, hogy a vertikális nyomtatott vonalak nem egyenesek, hanem szaggatottak.

A legtöbb parancs a kép kinyomtatásánál nem tartalmaz egy fontos lehetőséget, azt, hogy a felhasználó maga döntse el, hogy a nyomtatófej hányszor nyomtasson ki egy sort. Amikor a nyomtatószalag elhasználódott, akkor az egyszeri áthaladás a papíron nem elegendő, mert a nyomtatási képünk gyenge lesz. Az **IFFPrint** viszont erre lehetőséget biztosít.

Az **IFFPrint** a CLI-ből a következőképpen hívódik meg:
IFFPrint kep_neve.12-Tn.13.12-P.13.12-Ln.13

Jelentések:

- Tn': Az 'n' határozza meg, hogy hányszor fog a fej áthaladni ugyanazon a soron (alaphelyzetben: háromszor);
- P': Bekapcsolja a **PRECISE** módú nyomtatást (alaphelyzetben a **SPEED** az aktuális);
- Ln': A vonalak közti távolságot határozzuk meg (line-spacing), n/216 inch-ben (alapállapotban 24/216 inch-re lett beállítva);

Amikor a kép betöltődik, a program arra vár, hogy az egéren megnyomjuk a bal gombot.

A rutin minden **EPSON** kompatibilis nyomtatóval működik, amelynek van **CRTScreen** sűrűségű nyomtatása. Abban az esetben, ha a parancskódok a programban nem egyeznek a nyomtató kódjaival, akkor természetesen meg lehet ezeket változtatni.

Nézzük meg az **esc[]** definíciót és a sor meghívja a **putc()** funkciókat a listában.

Ha az Amiga NTSC-rendszerben dolgozik (tehát Amerikában gyártóktól), akkor a **"#define TV_STANDARD 512"** helyett írjuk be azt, hogy **"#define TV_STANDARD 400"**.

A másik alrutin, az **MSpeed** arra szolgál, hogy egyszerűen beállítsuk az egér gyorsaságát úgy, hogy nem lesz szükség a **PREFERENCES** nevű program állandó betöltésére.

A következőképpen hívhatjuk meg:

MSpeed eger_gyorsasaga

Az **"eger_gyorsasaga"** felveheti az 1,2,4 illetve 6 értékeket.

A program:

```
#include <functions.h>
#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>
#include <errno.h>
```

```
extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;
```

```
#define M_SPEED 0
#define M_PRECISE 1
#define LINE_SPACING 4 /*where does line_spacing value
    stand in esc-sequence*/
#define TV_STANDARD 512 /*does your Amiga work on
    PAL (512 vert. lines)
    or NTSC (400 vert. lines) standard? */
```

```
struct Screen *ifscreen;
struct RastPort *ifrp;
struct BitMap *ifbmap;
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct
    NewScreen IFF = {0,0,640,TV_STANDARD,1,0,1,HIRES|
        LACE,CUSTOMSCREEN,
        NULL,NULL,NULL,NULL};
```

```
UBYTE esc[10] = {27,64,27,51,24,0};
                /* escape-sequence
                (reset printer, set line spacing 24/216 inches) */
```

```
FILE *ffile,*printer;
UBYTE form[5],*ptr,*buffer[640];
```

```

main (argc,argv)

int argc;
UBYTE *argv[];
{
    REGISTER UBYTE rows,y,minix,times,mode,level;
    UWORD x,count,xz1,xz2,htab,rel;

    mode = M_SPEED; /* default values */
    times =3;

    if (argc<2 || argc>5 || *(argv[1]) == '?') Usage();

    printer = fopen ("PAR:","w");
    iffile = fopen (argv[1],"r");
    if (iffile == NULL)
    {
        perror ("Error reading picture");
        exit();
    }

    for (rows=2;rows<argc;rows+ +)
    {
        if (*argv[rows] == '-')
        {
            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 't')
                times = atoi (argv[rows]+2);

            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'p')
                mode = M_PRECISE;

            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'l')
                esc[LINE_SPACING] = atoi
(argv[rows]+2);
        }

        GfxBase = OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
        IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library",NULL);

        ifscreen = OpenScreen (&IFF);

        iffrp = &ifscreen->RastPort;
        iffbm = iffrp->BitMap;

        SetRGB4 (&ifscreen->ViewPort,1L,0L,0L,0L);
        SetRGB4 (&ifscreen->ViewPort,0L,15L,15L,15L);

        FindChunk ("BODY");
        LoadBody();

        WaitLClick();

        MoveScreen (ifscreen,0L,(ULONG)TV_STANDARD);

        for (count=0;esc[count]!=0;count+ +)
            putc(esc[count],printer);

        ptr = iffbm->Planes[0];

        for (rows=0;rows<64;rows+ +)
        {
            for (y=0;y<8;y+ +)
            {
                MoveScreen (ifscreen,0L,-1L);

                for (x=0;x<80;x+ +)
                {
                    for (minix=0;minix<8;minix+ +)
                        buffer[x*8+minix] |= (1 << (7-y)) *
                        ((*ptr & (1 << (7-minix)))!=0);

                    ptr+ +;
                }
            }
        }
    }
}

```

```

    }

    count=0;
    while (buffer[count] == 0 && ++count < 640)
    {}

    if (count == 640) goto NEWROW;
    xz1 = count;

    count=640;
    while (buffer[count-1] == 0 && --count > 0)
    {}

    if (mode == M_SPEED)
    {
        xz2 = count+1;
        rel = xz2-xz1;
        htab = xz1*3/2;

        for (level=0;level<times;level+ +)
        {
            putc (27,printer);
            putc (92,printer);
            putc (htab%256,printer);
            putc (htab/256,printer);

            putc (27,printer);
            putc ('x',printer);
            putc (4,printer);
            putc (rel%256,printer);
            putc (rel/256,printer);

            for (count=xz1;count<xz2;count+ +)
                putc (buffer[count],printer);
        }

        for (count=xz1;count<xz2;count+ +)
            buffer[count]=0;
    }

    if (mode == M_PRECISE)
    {
        for (level=0;level<times;level+ +)
        {
            putc (27,printer);
            putc ("**",printer);
            putc (4,printer);
            putc (128,printer);
            putc (2,printer);

            for (count=0;count<640;count+ +)
                putc (buffer[count],printer);
        }

        for (count=0;count<640;count+ +)
            buffer[count]=0;
    }

    NEWROW:;
    putc (10,printer);

    fclose (printer);

    Quit();
}
Quit();

```



```

{
    if (iffscreen != NULL) CloseScreen (iffscreen);
    if (GfxBase != NULL) CloseLibrary (GfxBase);
    if (IntuitionBase != NULL) CloseLibrary
        (IntuitionBase);
}
exit();
FindChunk (name)
UBYTE *name;
{
    UBYTE *pointer = name;
    UBYTE read_byte;
    WORD i;
    for (;;)
    {
        read_byte = getc(iffile);
        if (read_byte == *pointer);
        {
            pointer++
            if (!*pointer) break;
        }
        else pointer=name;
    }
    for (i=1;i<=4;i++) getc (iffile);
    return();
}
LoadBody()
{
    SHORT rows,planes,line_len,count,times,i;
    UBYTE c;
    line_len=80;
    ptr=iffbm->Planes[0];
    for (rows=0;rows<TV_STANDARD;rows++)
    {
        count=0;
        while (count<line_len)
        {
            c=getc(iffile);
            if (c<=128)

```

```

{
    times=c+1;
    for (i=0;i<times;i++)
    {
        *ptr++ =getc (iffile);
        count++;
    }
}
else
{
    times=256-c+1;
    c=getc(iffile);
    for (i=0;i<times;i++)
    {
        *ptr++ = c;
        count++;
    }
}
}
}
}
WaitLClick()
{
    #asm
    WAITL:
    btst #6,$bfe001
    bne WAITL
#endasm
}
Usage()
{
    printf ("IFFPrint V2.00 by COV\n");
    printf ("USAGE: IFFPrint picture_name
    [-Tn] [-P] [-Ln]\n");
    printf ("-T: how many passes over the same
    line (default 3)\n");
    printf ("-P: precision printing
    (default OFF)\n");
    printf ("-L: line spacing in n/216 inches
    (default 24)\n");
    exit();
}

```

• MACI

Képernyő folyamatos elsötétítése (Amiga)

A játékokban gyakran megjelenik az a hatás (effektus), amikor a képernyő elsötétül és kivilágosodik. Minden gyakorlottabb programozó felhasználta már ezeket az ismert elemeket saját programjaiban.

Az **Eclipse()** rutin mindkét effektust magába foglalja. A rutin olyan, hogy nagyon egyszerűen tudja használni bármelyik C programozó.

Meghívódik az: **Eclipse (Flag, Screen, ColorNumber, ColorTable, Speed)** segítségével.

A **'Flag'** paraméter határozza meg, hogy sötétedés lesz, vagy világosodás és ennek megfelelően két értéke lehet (0 vagy 1);

A **'Screen'** egy mutató a képernyőn. Megmutatja, hogy a képernyőnek melyik részét akarjuk sötétíteni;

A **'ColorNumber'** az a szám, amely megadja a színek mennyiségét (max. 32 szín), amelyet az a képrész tartalmaz;

A **'ColorTable'** egy tábla, amely tartalmazza az RGB értékeket minden színhez;

A **'Speed'** a kivilágosítás, illetve az elsötétítés gyorsasága (nagyobb szám, kisebb gyorsaság);

Példaképpen kapcsoljuk be az **IFFShow()** rutint is. A **LoadRGB40()** rutin első meghívása helyett (a **DoCMAPO** alrutinba) helyezzük be a következőket:

Eclipse(1,&IFFScreen,1<<BMHead.Planes,ColorTable,2)

A második **LoadRGB40** meghívása után (a **main()** rutinba) írjuk be a következőket:

Eclipse(0,&IFFScreen,1<<BMHead.Planes,ColorTable,2)

A rutin:

```

#include <functions.h>
#include <exec/type.h>
#include <intuition/preference.h>

```

```

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Preferences *prefs;
UBYTE PrefsBuffer[500];

```

```
main (argc, argv)
int argc;
UBYTE *argv[];
{
    IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library",NULL);

    prefs = GetPrefs (&PrefsBuffer[0],500L);
    prefs->PointerTicks = atoi (argv[1]);
    SetPrefs (prefs,500L,1L);

    CloseLibrary (IntuitionBase);
    exit(0);
}
```

Eclipse (flag,EScreen,ColNumber,CoTable,Speed)

```
UBYTE flag;
struct Screen *EScreen;
UBYTE ColNumber;
USHORT CoTable[31];
UBYTE Speed;
{
    UBYTE i,c,max[3],col[3],no_change,greatest;
    USHORT ReserveTable[31];
    UBYTE CTable [32][8];

    no_change=1;
    for (i=0;i<ColNumber;i++)
    {
        col[0]=(CoTable[i] & 0x0f00)/256;
        col[1]=(CoTable[i] & 0x00f0)/16;
        col[2]=(CoTable[i] & 0x000f);

        CTable[i][4]=col[0]>=col[1]?
            (col[0]>=col[2]?0:2)
            : (col[1]>=col[2]?1:2

        CTable[i][0]=CTable[i][1]=CTable[i][2]=0;

        for (c=0;c<3;c++)
            CTable[i][c+5]=col[c];
    }

    if (flag==ON)
    {
        for (i=0;i<ColNumber;i++)
            ReserveTable[i]=CoTable[i];

        while (no_change!=0)
        {
            no_change=0;
            for (i=0;i<ColNumber;i++)
            {
                col[0]=(ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
                col[1]=(ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
                col[2]=(ReserveTable[i] & 0x000f);
            }
        }
    }
}
```

```
greatest=CTable[i][4];
if (col[greatest]==0) goto NEWCOLOR;

for (c=0;c<3;c++)
{
    CTable[i][c]+ =CTable[i][c+5];
    if (CTable[i][c]>=CTable[i][greatest+5])
        CTable[i][c]-=CTable[i][greatest+5];
        col[c]--;
    }
}
no_change=col[0] | col[1] | col[2];
ReserveTable[i]=col[0]*256+col[1]*16+col[2];
NEWCOLOR;;
}
LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort,ReserveTable,
(ULONG)ColNumber);
Delay ((ULONG)Speed);
}
return();
}

for (i=0;i<ColNumber;i++)
    ReserveTable[i]=0;
while (no_change!=0)
{
    no_change=0;
    for (i=0;i<ColNumber;i++)
    {
        col[0]=(ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
        col[1]=(ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
        col[2]=(ReserveTable[i] & 0x000f);

        greatest=CTable[i][4];
        if (col[greatest]==CTable[i][greatest+5])
            goto NEWCOLOR2;

        for (c=0;c<3;c++)
        {
            CTable[i][c]+ =CTable[i][c+5];
            if (CTable[i][c]>=CTable[i][greatest+5])
                CTable[i][c]-=CTable[i][greatest+5];
                col[c]++;
                no_change=1;
            }
        }
        ReserveTable[i]=col[0]*256+col[1]*16+col[2];
        NEWCOLOR2;;
    }
    LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort,ReserveTable,
(ULONG)ColNumber); Delay ((ULONG)Speed);
}
return();
}
```

• MACI

Demo háttér betét (Amiga)

Egy zene megszólaltatása, és a szöveg megjelenítése mellett egy teljes intro-hoz szükséges még a háttérret is kitöltőnk valamilyen érdekességgel.

Ez a program kitölti a képernyő háttérét scroll (mozgó) csillagokkal (különböző sebességűekkel, és színűekkel). Mindez 3D hatást kélt.

A rutin a TRAP segítségével fut (interrupt mód), így a mikroprocesszor maximális kihasználtságát érjük el, mert rendszer-interrupt-ok közben nem hajtódnak végre.

Amikor a program elindul, a csillagok állandóan láthatók lesznek a Workbench képernyőn.

A csillagok gyakorlatilag sprite-ok, azaz szabadon mozognak a képernyőn található egyéb dolgoktól függetlenül, illetve attól ami a képernyőn található.

Betölthetünk egy képet, és a csillagok továbbra is mozogni fognak.

Az Amiga csak 8 sprite-ot tud irányítani, holott itt sokkal több van. A megoldás abban rejlik, hogy itt úgynevezett Vsprite-ok vannak. Tulajdonképpen egy ilyen sprite több sprite-ot képvisel. Ezzel szemben a hátránya csak annyi, hogy két teljesen egyforma sprite-ot nem lehet kreálni ugyanabban a sorban.

A rutinban 6 darab **Vsprite** található, ezzel 6 különböző sebességű és színű csillag fog megjelenni. Így lett megvalósítva az a térhatás, hogy a közelebbi tárgyak közelebbnek, a távolabbiak távolabbinak tűnnek.

A memóriacím — ahová a program indítása előtt egy 320x256; 8 színű képet betölthetünk — \$70000.

Persze a háttérszint módosítani kell úgy, hogy az megfeleljen a képnek.

A **Copper** listában (a programban) már találhatók parancsok a színek megadásához szóló regiszterekre (\$180,\$182,\$184,...), amelyekben módosítani kell a nullákat a saját képernyőnk színeinek adataival.

A képernyő színe nem befolyásolja a csillagokat.

A képfelbontást (nagyág és mélység) is lehet változtatni, függetlenül a programtól.

Vigyázat: Ha a programhoz valamilyen saját rutint is szeretnénk hozzáadni, akkor a \$69000..\$70000 címekre tilos ezt elhelyezni, mert ez a része a memóriának a csillagok adatait tartalmazza (helyzet, kinézet, nagyság...).

A rutin egyszerű, könnyen felhasználható saját igényeink szerint. A csillagok alakját egyszerűen megváltoztathatjuk, de akkor vigyázni kell a méretekre, és a sprite-ok hardware korlátjaira.

A programban található egy rutin, amely a véletlen X-koordinátát adja minden csillagnak, így a program indítása után a csillagok mindig más és más helyen lesznek. Mindegyik csillag 8 byte-ot foglal el. Az első byte az Y-koordináta, a második az X, a harmadik pedig a sprite megadását adja.

A többi öt az alakra vonatkozik azzal, hogy az első byte nem használatos, ez csak arra van, hogy az összes sprite-ra vonatkozó utasítások páros memóriahelyen legyenek. Mind egyik sprite-csoport után 4 üres byte található. Az egyik a többi 29 bemutatására szolgál, és mivel összesen 6 kombináció van, kiszámíthatjuk, hogy összesen hány csillag lesz, amelyik keringeni fog.

A kezdet kezdetén (**Copper**-listában), a \$104 számot találhatjuk. Ez az úgynevezett bit-plane Control Register 2 (**BPLCON2**), amelyik a prioritásokat kontrollálja. Ha ennek a regiszternek az értéke nulla, ahogy most is van, akkor minden bit-térkép a sprite-ok előtt van, de ha \$24-gyel töltjük fel, akkor a sprite-oknak magasabb prioritása lesz, így a bit-térkép előtt helyezkedik el. Természetesen az is megoldható, hogy vegyesen helyezkedjenek el.

A rutin az **ASM One V1.1**-be lett bepothygve és befördítve. Nem lényeges, hogy a belső-memóriában helyezkedjen el!

● MACI

```

;*****
;C S I L L A G O K
;*****
CopAdr=$7b000
SprAdr=$69000
        move.l #Start,$80          ;a rutin elhelyeződik a TRAP-ban
        trap      #0              ;és elindítódik
        rts

Start:
        movem.l   d0-d7/a0-a6,-(a7)
        lea      $dff000,a6
        bsr      formdata
        bsr      copycopper
        move.w   #$8fff,$96(a6)    ;DMA enable
        move.l   #CopAdr,$80(a6)
        clr.w   $88(a6)

waitclick:
        cmp.b   #$f,6(a6)         ;a vertikális sugarat várja
        bne.s   waitclick
        bsr      starts
        btst   #$6,$bfe001
        bne.s   waitclick
        bsr      endintro
        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rte          ;kilépés a TRAP-ból
;-----
copycopper:
        lea      copper,a0
        lea      CopAdr,a1
copyloop:
        move.l   (a0),(a1)+
        cmp.l   #$ffffff,(a0)+
        bne.s   copyloop
        rts
;-----
starts:
        lea      SprAdr,a0
        moveq#6,d1                ;az első sprite sebessége
        bsr      scroll
        moveq#5,d1                ;a második sprite sebessége ...
        bsr      scroll
        moveq#4,d1
        bsr      scroll
        moveq#3,d1
        bsr      scroll
    
```

```

moveq#2,d1
bsr      scroll
moveq#1,d1      ;a hatodik sprite gyorsasága ...
bsr      scroll
rts

scroll:
sub.b  d1,1(a0)      ;az X koordináta eggyel csökken
addq.l #8,a0        ;következő csillag
tst.l  (a0)          ;kész e az első sprite
bne.s  scroll        ;ha nincs akkor előlről
addq.l #4,a0        ;lépj a következő sprite-ra
rts

;-----
formdata:
lea    SprAdr,a0
moveq#5,d3 ;hat sprite

spriteloop:
move.b  #$30,d0      ;kezdő Y koordináta
move.w  #29,d4       ;30 csillag egy sprite-on belül

starsloop:
move.b  d0,(a0) +
bsr    getXcord
move.b  d2,(a0) +    ;X koordináta elhelyezése
move.b  d0,(a0)
addq.b  #1,(a0) +    ;a sprite magassága egy sor
move.b  #0,(a0) +    ;adatok a kinézethez
move.l  #$00e6001e,(a0) + ;adat a csillag alakjához
addq.b  #7,d0        ;megnövekszik az Y koordináta
dbf    d4,starsloop
move.l  #0,(a0) +    ;a nullák a sprite végét jelentik
dbf    d3,priteloop
rts

getXcord:
move.w  6(a6),d2     ;ez a rutin szolgál a kiválasztáshoz
muls   rnd,d2        ;az X koordinátának, a véletlen
add.w  #1234,d2      ;helygeneráláshoz
ext.l  d2
move.w  d2,rnd
rts

;-----
endintro:
move.l 4,a6
lea   graphName(pc),a1
jsr   -$228(a6)
move.l d0,a0
move.l $26(a0),$dff080
clr.w $dff088
rts

;-----
grapgName:
dc.b  "graphics.library",0
even

rnd:
dc.w  0

copper:
;a sprite-ok adatainak mutatói
dc.w  $0104,$0000
dc.w  $0120,$0006,$0122,$9000,$0124,$0006,$0126,$90f4
dc.w  $0128,$0006,$012a,$91e8,$012c,$0006,$012e,$92dc
dc.w  $0130,$0006,$0132,$93d0,$0134,$0006,$0136,$94c4
dc.w  $0138,$0000,$013a,$0000,$013c,$0000,$013e,$0000

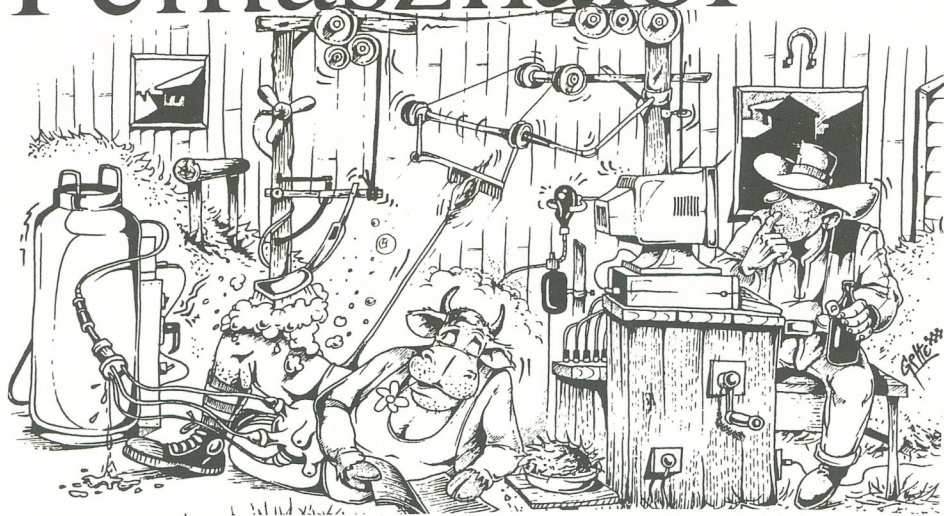
;szinregiszterek a sprite-okról
dc.w  $01a0,$0000,$01a2,$0fff,$01a4,$0aaa,$01a6,$0555
dc.w  $01a8,$0000,$01aa,$0aaa,$01ac,$0555,$01ae,$0000
dc.w  $01b0,$0000,$01b2,$0555,$01b4,$0000,$01b6,$0000

;adatok a képernyőhöz
dc.w  $010f,$ffe,$0100,$3200,$0108,$0000,$010a,$0000
dc.w  $00e0,$0007,$00e2,$0000,$00e4,$0007,$00e6,$2800
dc.w  $00e8,$0007,$00ea,$5000

;szinregiszterek a képernyőhöz
dc.w  $0180,$0000,$0182,$0000,$0184,$0000,$0186,$0000
dc.w  $0188,$0000,$018a,$0000,$018c,$0000,$018e,$0000
dc.w  $fff,$ffe

```

Felhasználói



PROGRAMOK

DISC-DOC (C64)

A **Disk-Maintenance** néven is ismert felhasználói program bejelentkezése után a főmenübe jutunk. Pontjai:

1. **DISK MAINTENANCE** — lemez karbantartó (dir-editor);
2. **ABLE** — ez a disc-editor;
3. **RESET** — az!

Ide bármikor visszatérhetünk 'RESTORE'-ral

1. DISK MAINTENANCE

Tegyük be a disket a floppyba, majd 'SPACE'. Pár másodperc alatt beolvassódik a directory, majd belép a szerkesztőbe.

- 'CRSR fel/le': mozgás a file-ok között;
- 'E': Két file-t kell vele kijelölni (file-név sötétebb), majd a file-ok a directoryban helyet cserélnek;
- 'R': File-név módosítása;
- 'T': Két file kijelölése, majd a program kilisztzza a file-okat (BASIC programot!) PRINTOUT-ra 'Yes'-t válaszolva ki-nyomtatja őket.
- 'A': A program kezdő- és végcímét írja ki hexában és decben.
- 'S': A program töltése (a típusa *DEL lesz). Könnyen visszahozható a típus átállításával.
- 'D': Disassembler a programtól képernyőre vagy nyomtatóra.
- 'J': Belépés a disc-editorba úgy, hogy a kiválasztott file első blokkját tölti be.
- 'K': Kitérli a programot a directoryból.
- 'L': BASIC lista a programról. Ez normális, de nem lehet printre.
- 'Z': A kiválasztott programról olyan lista, ahogy a BASIC tárban elhelyezkedik (tokenizálva).
- 'C': A directory újraolvasása (ha elrontottunk valamit, hasznos).

- 'V': Validate. A törött file-ok tényleg törölődnek!
- 'B': Lemez-térkép átnézése, szerkesztése.
- 'E': Edit;

Szerkesztőfunkciók:

- '+' : Foglalt block;
- '-' : Szabad block;
- 'Home' : Home;
- 'A' : Allocate. Az összes blk. foglalt lesz.
- 'F' : Az összes blk. szabad lesz
- 'RETURN' : Exit;

'SPACE' : Exit;

'N' : DISK NAME megadása;

'M' : MENÜ-szerkesztő (l. később).

'CRSR bal/Jobb' : Mozgás a file-név és a típus között. Ha a nyíl a típuson áll, a 'CRSR fel/le'-vel a file típusát váltogat-hatjuk.

A változtatásokat a program 'RETURN'-re kimenti.

2. ABLE (disc-editor)

Belépés után meg kell adni a betöltendő TRACK/SEKTORT. (Kivéve ha a dir-szerk.-ből jövünk ide 'J'-vel.)

A képernyő közepén lévő információk:

TRACK: Az aktuális sáv (dec/Hex);

SEKTOR: Az aktuális szektor (dec/Hex);

POSITION: A szektoron belül a kurzor hányadik pozíción áll (dec/Hex);

VALUE: A kurzor alatti érték (dec/Hex);

ASC: A kurzor alatti karakter ASC alakja;

SCR: A kurzor alatti karakter képernyőkódú alakja;

LINK: A következő TRK/SEC a DOS link szerint (a sector 1,2 byte-ja) (dec);

ADDRESS: A kurzor a képernyőmemória ezen a címén áll. (Ez nem a tényleges cím.)

BINARY: A value binárisan;

WORD: A kurzor alatti (alsó byte) és a következő (felső byte) karakterek kódjából képzett cím (dec/Hex);

MODE: Mód (ld. később!);

A képernyő felső részén karakteresen, alsó felén hexa formában jelenik meg az aktuális szektor tartalma.

Parancsok:

'B': Új blokk olvasása (TRACK/SECTOR megadása után);

'D': A kurzor helyére a megadott decimális szám kerül;

'G': Az address alatt a SECTOR 3.4. byte-ja által megadott címe (a file kezdő címe az első kbloknál) kerül. Ezután itt a kurzor file-ban való pozíciója látható;

'K': BASIC utasítás tokenjének megadása;

'I': Assembler utasítás megadása;

'M': Mód. Kilírás mód választása (ascll/screen);

'P': Kijelölt rész eltávolítása;

'R': BLOCK visszairása;

'V': BLOCK újraolvasása;

'X': Ld. 'D'-nél, csak Hexára vonatkoztatva;

+: SECTOR = SECTOR + 1;

—: SECTOR = SECTOR — 1;

?: (?:);

'C': Kurzor alatti byte átmásolása kijelölt helyre;

'E': Számolás: mód. utasítások;

- a kurzor alatti karakter = CAK

- az egész szektor tartalma: ESZT

'a': Egy megadott szám hozzáadása az ESZT-hoz;

'd': Eggyel csökkenti az ESZT-t;

'e': Exor az ESZT-n;

+: Az ESZT megfordítása;

'l': Eggyel növeli az ESZT-t;

'L': Egy bittel balra tolja (átfutásosan) az ESZT-t;

'r': Ugyanez jobbra;

'u': Következő exor;

'b': Előző exor;

's': (?);

'RETURN': Exit;

'H': Help;

'J': ?;

'L': ?;

'N': Következő block olvasása;

'Q': Exit (Quit);

'W': A memóriába '*' után beírt szöveget bemásolhatjuk a block-ba.

'Y': Ld. 'D', csak binárisra vonatkoztatva;

<—: Hexadecimális írás;

'a, Shift+a': Decimálisan/hexán cím megadása;

'Shift+u': A kernal utasítások címei. Innen 'Shift+h'-ra megkapjuk néhány kevésbé ismert gépi parancs leírását. Vissza: 'h';

'o, Shift+o': Dec/hex word megadása;

't, Shift+t': Text mód állítása (plusz kurzorvezérlő jelek is megjelennek);

'E, Shift+E': Disassembler képernyőre/nyomtatóra;

'Shift+Clr': Block törlése;

'F1': Sprite-mód;

A sötétebb rész (felül) a sprite helye a blockban, azt a kurzorral állíthatjuk);

Az '1,2,3,4' billentyűkkel a színek módosíthatók;

A Híres és a Multi felirat alatt megfelelő módban a sprite-ok.

Kilépés: 'RUN/STOP';

'RUN/STOP': Egy funkció megszakítása;

Menü-generátor

A disk-editorból hívható 'M'-mel. Ezzel a funkcióval egy menü nevű file-ba a disk elejére megadott file-okat menüből lehet betölteni.

Az első kérdéssel még ki tudunk lépni innen ('N'), folytatva ('Y') egy újabb kérdés: be akarjuk-e állítani a színeket? 'Y' után a színek között állítani és máskélni a 'CRSR' billentyűkkel tudunk. Továbblépés: 'RETURN'. Ekkor sorban megjelennek a disk-en lévő file-ok.

A következőket művelhetjük vele:

'Y': Bevesszük a menübe (BASIC programnál használatos) és a program RUN-nal indul;

'N': Kihagyni a programot;

'S': Bevesszük (gépi programoknál) és a program általunk megadott SYS-re indul;

'D': Befejeztük a válogatást, mehet tovább;

'A': Előlről kezdjük a választást.

Ha kész vagyunk, a program felírja lemezre a menüt. Betöltés (LOAD "MENU",8, majd RUN) után a file-ok nevei között a 'CRSR' vagy az előtűz álló betűjel segítségével válogathatunk. Ha 'CRSR'-ral tettük ezt, akkor 'RETURN'-re betöltődik a program (és el is indul). Ha a betűvel választottunk, már nem kell 'RETURN'.

Összegzésül: A program bár kicsit régi, nagyszerű, sokoldalú funkcióival könnyűvé teszi a lemezekben való vágkálást. Egyszerű egyetlen floppyval rendelkező programozó lemezről sem hiányozhat.

• DoT

INTERWORD (C64)

Óriási meglepetés, hogy 1992 őszén a dán *InterActivision Commodore 64*-re piacra dobott egy elegendig páriát ritkító software csomagot. Az *Inter* sorozat a mai napig az *InterWord* szövegszerkesztő és helyesírás ellenőrző rendszerből, illetve egy — a legtöbb gyakran használatos grafikai üzemmódot egységes — rajzoló programból, az *InterPaint*ből áll. A program nevezetessége, hogy eddig soha nem látott precizitással, barátságos felhasználói környezettel és profi Amiga stílusú kidolgozással örvendeztetni meg kezelőjét. A szövegfeloldozó rész teljes egészében egy amigás programhoz hasonlítható (80 karakteres megjelenítés, ikon- és menürendszer, még az ablakot nyitó, zéró ikonok is helyet kaptak).

Rövid felgyorsított töltés után egy frappánsan kidolgozott menüben eldönthető, hogy a szerkesztő, avagy a helyesírást ellenőrző rész betöltését kérjük. Mielőtt bárki is fellékelnesedne az utóbbi szolgáltatás esetleges előnyeiben, jobb ha középtesszük, hogy a program csak dán írás átnézésére alkalmas, sőt arra sem igazán! Ne csüggedjünk, most jön a lényeg!

Az egyes pont, vagyis maga a szerkesztő kiválasztása után egy kék alapon fehér képernyő jelenik meg. Az irányítás fejlett rendszer révén főleg menüből, vagy a gyorsaság kedvéért billentyűzetkombinációk alapján történik a kettős portba helyezett joystick-ek mozgathatjuk a pointer-t, és a parancsokat a megfelelő helyeken lenyomott tűzgombbal hozhatjuk működésbe. Sajnos a rajzoló programmal ellentétben itt nem használhatjuk az Amiga mouse-t.

Ha a legfelső sorba clickelünk, akkor az adott helyen aktuális menüablak kinyílik, s ekkor a tűz nyomvatartásával valamint a kar egyidejű elmozdításával válogathatunk az alpontok között. A kiválasztás után az opcióra álvá engedjük fel a gombot! A szöveges képernyőn értelem szerűen a kurzor billentyűkkel mászkálhatunk, illetve a helyőrző pozíciójának megváltoztatásához a pointer is segítségünkre lehet. Amennyiben gépből kezdünk, a pointer az esetleges zavarás elkerülése érdekében eltűnik, s csak akkor jelenik meg újra, ha a botkormányt újra használjuk.

Felhasználói programok (C64, Amiga, PC)

A legfelső sorban látható fejléc alapállapotban fontos információkat hordoz. Balról jobbra látható a program neve és verziószáma, majd a szerkesztett állomány neve következik (**Project: valami**). Amennyiben ilyen nincs, akkor **Noname** felirat látható. A másik oldalon a **RAM**, azaz a szabad tárl mérete byte-okban kapott helyet, majd Amigáról ellesett ablaknyitó és -záró ikonok következnek. Sajnos funkció nélkül. Egy sorral lejjebb bizonyos rutinok képes megjelenítése található, de erre később részletesebben kitérünk. Alatta a képernyősorok szimbolikus felosztása látható. A két egymás felé mutató nyíl a margók elhelyezkedését határozza meg. Ezek a joystick-kezelés és a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával mozgathatók. A pozíciók megváltoztatása esetén a szöveg automatikusan az új keretek szerint rendeződik.

A lefelé néző nyilak a tabulátor ugrásait mutatják. A jelek az előző módszerrel a 80 karakter bármelyikén eltüntethetők illetve megjeleníthetők. A tabulást az idevágó billentyű híján a **Ctrl** végzi. A képernyő alján a kurzor pozícióját meghatározó 'X', és 'Y' adatok valamint a sorok számát jelző 'L' (lines) számlálók sorakoznak. Jobb oldalon a 40 karakteres üzemmod lapozó ikonját helyezték el. Amennyiben az összes betű nem férne el egy sorban, ezzel a mutató jelzi, hogy a szövegben éppen hol járunk. A két szélen látható nyilal ugrialhatunk bizonyos 'X' koordináták között.

Nos, a menüpontok részletes tárgyalása előtt fontos tudnunk, hogy a program az Amigás nagyetestvéhez, a **Cygnus-editor**-hoz hasonlóan minden egyes opcióit billentyűzérő is támogat. Ezek minden esetben láthatóak a menüpont jobb oldalán.

PROJECT

Az első főmenü a **'Project'** a perifériák, így a lemezegység és nyomtató kezelésével foglalkozik.

New Document: Itt írható fel egy újlag megkezdett állomány neve. Amennyiben ez nem történik meg, a program a file-t noname néven kezeli. Maximálisan 12 karakter használható, mivel a szövegek mind '.bt' kiterjesztést kapnak. A parancs lehívásakor egy kis ablakba beírhatjuk a kiválasztott nevet, majd **'Return'**-nel távozunk!

Delete Document: Törli a memóriát, de még mielőtt ezt megtenné felteszi a **'Biztos ön ebben?'** kérdést ('y'-igen, 'n'-nem).

Save: A **New Document**-ben meghatározott, vagy korábban betöltött név alapján elmenti az állományt. Amennyiben már létezik egy azonos nevű, felteszi az átíráásra vonatkozó kérdést. Lényeges, hogy ennél a funkciónál nem változtathatjuk meg a korábban meghatározott nevet.

Save as: Megegyezik az előző ponttal, azzal a különbséggel, hogy az állomány nevét még megváltoztathatjuk.

Print: A nyomtatásnál a következő jellemzőket határozhatjuk meg (másolatok száma — *copies*, írott sorok száma — *Lines per side*, Lap hossza — *Total lines per side*). A számok a balra illetve jobbra mutató nyilakkal állíthatók. A végeztünk a nyomtatás a **Print** parancssal, míg a távozás a **Back** utasítással érhető el.

Disk Operation: A dos-ablak felső felében a lemezen található file-ok listája jelenik meg. Amennyiben a számuk meghaladja a kép méretét, akkor az oldalt látható nyilakkal mozgathatunk. Nos, a kiválasztás a botkormányjal zajlik, s ezkor a kis ablak alatt látható sorban megjelenik az állomány neve. Ezt követően választhatunk törlés (**Delete**), mentés (**Save**) és töltés (**Load**) között. Az utasítás az **OK** parancssal, távozás a **Back** ikonnal hajtható végre. Fontos lehetőség, hogy betöltésnél csak akkor töröljük az előző szöveget, ha arra előzőleg utasítást adtunk. Ellenkező esetben az új állomány a kurzor pozíciójának megfelelő helyen kerül elhelyezésre. Ilyen módon különböző írományokat fűzhetünk össze a fantázia és a memóriánk határain belül.

Startchoise: A program-kezdést jellemző konfiguráció beállítását teszi lehetővé. Változtathatjuk a bal margó (**left margin**), jobb margó (**right margin**) a kurzor villogási sebesség (**flash per second**), és a betűméret (**Wide 80/40 char**) értékét. Ezek után három lehetőség közül választhatunk. A **Save** parancs az adatokat lemezezi menti, így a következő indításnál nem kell a beállításal ismét foglalkoznunk. A **Use** utasítás a **Back** a memóriába helyezi el az adott konfigurációt, míg a **Back** parancs semmissé teszi a legutóbbi változásokat.

About InterWord: Információt ad a program készítőiről.

Quit InterWord: Távozik a szerkesztőből, előtte azonban megbizonyosodik szándékunkról. A kilépés a betöltés utáni első menüponthoz vezet.

EDITOR

A következő fontos menüablak a szövegblokkok kezelésével, vágásával, másolásával illetve rendezésével foglalkozik. Mielőtt azonban bármibe is belekezdnenk, elengedhetetlen magának a kezelt blokknak a kijelölése. Menjünk a joy-jal arra a betűre, ahol a képezeléssel szövegblokkunk majd nyílni fog, s tartsuk nyomva a tűzet addig, amíg a pontint az utolsó karakterig nem vezetjük. A megkülönböztetett szövegrész egy villogó keret jelzi. Figyelem, csak egy képernyő méretén belül jelölhetünk ki szöveget. A méretesebb bekeretezésre más menüben lesz majd lehetőség, a szerkesztési manőverek azonban nagy blokk esetén így sem működnek majd.

Cut: Kivágja a megjelölt részt a memóriából, s egyben felhasználja a blokk memóriát. Tehát, ha korábban már tároltunk valamit a blokkban, akkor az így őrzött memória elvész.

Copy: Megjegyzi a kijelölt ablakot, azaz tárolja a blokkmemóriában.

Input: A korábban elraktározott blokkot elhelyezi a kurzor pozíciójától kezdődően. A művelet többször is megismételhető.

Delete: A **cut**-hoz hasonlóan funkcióval bír, azonban nem bántja a blokkmemória tartalmát.

Initialise Margin: Helyreállítja a kezelt feltételtelként (**startchoise**) meghatározott margó illetve tabulátor pozíciókat.

Delete Tabstop: Eltörli a tabulálásra kijelölt helyeket. Az eredeti állapot visszaállítása az előző parancssal oldható meg.

Use Margin: Három különböző margó határozható meg. Miután kiválasztottunk egyet szabadon változtathatjuk a keretlejek távolságát, s az így meghatározott formátumot a gép automatikusan tárolja. Vigyázat egy esetleges **Initialise Margin** parancs után az adott margószám nál beállított érték elvész!

CHOOSE

Set Mark: Elhelyezi a blokk kezdőpontját a kurzor által meghatározott pozícióra. Miután ez megtörtént mozognunk az utolsó karakterhez és használjuk a következő pontot. A műveletek gyorsasága érdekében a menüben előforduló utasításokat a funkcióbillentyűkkel is végrehajthatjuk.

Choose from Mark: Kijelöli a blokk végét miután a megfelelő helyre mozgattuk a kurzort. Érdemes megjegyezni, hogy ezzel a módszerrel egy képernyőnél nagyobb szövegek is bekeretezhetők, a működés azonban ilyen esetekben bizonytalan lesz.

Word: Meghatározza azt a szót, ahol a kurzor áll, vagy hozzá a legközelebb tartózkodik.

Line: Kijelöli az adott sort.

Sentence: A legközelebbi mondatot keretezi be. A nyelvtani egységet a pont használatáról ismeri fel, függetlenül attól, hogy a jel után szóköz következik avagy sem.

Section: A bekezdés megjelölésénél használható.

MARKER

Start of Text: Szerkesztés közben gyakran előfordulhat, hogy a szöveg tetjére kell futnunk, de az állomány mérete miatt ez hosszás időt venne igénybe. Ezzel az utasítással azonnal célba érünk.

End of Text: A szöveg végére ugrik.

SCRIPT

Két betűtípus közül választhatunk, normál és álhúzott (**underline**). Amennyiben van előre kijelölt blokkunk, akkor az ott látható szöveg típusa változik meg, ha ilyenünk nincs, akkor az utasítás végrehajtása utáni karakterek jellegét változtatja meg egészen az első **'return'** lenyomásáig.

VARIOUS

Find/Replace: A parancs meghívásakor egy ablak jelenik meg, ahol a **find** rubrikába írjuk be a keresendő karakterláncot, míg a **replace** rovatba azt, amivel fel kívánjuk cserélni. Amennyiben a második sort üresen hagyjuk, akkor az opció csak kereső funkciót tölt be. Ilyen esetben siker alkalmával a keresett szó a képernyő tetjére kerül. Az utasítás végrehajtása közben az **'All Char'** ikon, azaz a nagybetű kisbetű figyelembevétele ki/be kapcsolható.

Big Chars/Small Chars: A kisbetű nagybetű üzemmód csak akkor lép működésbe, ha a program rendelkezésére áll egy korábban kijelölt blokk. Ekkor az adott szövegrész karakterei értelemszerűen méretbeállítás szerint változnak majd.

ESPECIALLY

40/80 Char: A szerkesztő alapbeállítása 80 karakteres. Ez azonban néha nehezen olvasható, így minden gond nél-

INTERPAINT (C64)

A sorozat második része a grafikus rendszer. Az eddigi egyetlen rajzolóprogram, amely egyesíti a leggyakrabban használatos üzemmódokat (**hires**, **multicolor**, **FLI**) valamint ezek mellett tartalmaz speciális célokra használható karakterkészlet és sprite tervezőt. Ha ezeket önálló programként kezelünk, bizony egyiküket-másikat nem sorolhatnánk éppen a legjobbak közé, azonban együtt csomagként, s azzal kiegészítve, hogy az üzemmódok akár rajzolás közben is változathatóak már igen rugalmasan használható programot kapunk. Amennyiben nem lennének megelégedve a software szolgáltatásaival, még ebben az esetben is használható más rajzolóprogramok kiegészítőrendszereként, vagy esetleg más editorokkal kombinálva.

Róvid töltés után az előzőekhez hasonló felépítésű menürendszer pillantunk meg, s öt lehetőségek közt választhatunk. Miután döntöttünk, válogathatunk joystick, egér és billentyűzet irányítási módszerek között. Az Amiga mouse használata nagyban megkönnyíti a munkát. Segítségével könnyedén rajzolhatunk folyamatos vonalakat, és lazán mozgathatunk a menüpontok sűrűjében.

HIRES EDITOR V1.0

A szerkesztő a két közismert és hivatalosan támogatott grafikus üzemmódot kezeli. Tehát ez kb. olyan, mintha egyszerre rajzolnánk az **Art Studio** első és második részében. A 'hires' képernyőformátumnál 320*200-as felbontás mellett minden egyes karakterhelyen csak két szín használható. Az első az általánosan meghatározott háttérszín, majd a karaktere jellemző színmemória következik. Ezek a megkötések bizony bosszantóak, de kellő ügyességgel így is kellemes grafikákat készíthetünk. Érdekes, hogy ha saktáblaszerűen helyezzük el a pixeleket, akkor furcsa függőleges csíkokat kapunk ered-

kül áttérhetünk a 64-es természetes 40 karakteres üzemmódjához. Ilyen képernyőformátumban a szerkesztett szöveg nem minden esetben fér el a látható képernyőn, így a legelső sorban elhelyezett léptelő berendezést használhatjuk.

Colours: A korábban már megismert nyilakkal állítható a képernyő (**screen**), a keret (**border**) és a szöveg (**text**) színe.

A menü alatt látható sorban egyes utasítások piktogramjai kaptak helyet. Balról jobbra a következők sorrendben: vágás (**cut**), másolás (**copy**), elhelyezés (**input**), nyomtatás (**print**), lemezműveletek (**disk operation**). A második oldalon a szöveg rendezésére vonatkozó parancsok sorakoznak: balratarás, blokkosítás, jobbratarás és középre rendezés. A szöveg átalakítása nem a kijelölt blokkok szerint zajlik, hanem bekezdéses rendszerben.

Nagyon lényeges, hogy semmiképpen se írjunk az eredeti programot tartalmazó lemezre, hanem minden futtatás előtt tartsunk készleltében egy előre formattált oldalt, és oda mentünk szöveg file-jainkat. Amikor befejeztük a munkát és kilépünk az editorból, ne felejtjük a lemez új kicserélési. Nos, miután mindent értünk és mindennel készen vagyunk, esetleg arra is vetemedhetünk, hogy irányonykutat a dán helyesírás szabályai szerint ellenőrizzük (azért tárgyaljuk ezt a részt is, mert várható egy olyan változat, ami ha nem is magyar, de angol írásokat tud javítani). Szóval a főmenüben most a kettes pontot választjuk. Ezek után a program megkérdezi a javítandó szöveg nevét. Jelezzük, minden állomány nevét fejben kell tartani, mert directory kérésére itt már nincs lehetőség. A nyelvi fejtőró villám gyorsasággal zajlik le, és a hibás szavak kiíródnak a képernyőre. Amennyiben olyan sok lenne, a szóközök lapozgathatunk. Átirásra nincs lehetőségünk, azt csak a később visszatöltött editorban végezhetjük el.

• JEAN

ményül. Ez a jelenség a képernyőpontok közti méretkülönbségből adódik. Nos, a második esetben megnő a színek száma, ezzel szemben a felbontás 160*200-ra csökken. Ennek az az oka, hogy két egymás mellett lévő bit határoz meg egy színt. Ebből egyenesen következik, hogy összesen négy szín áll rendelkezésünkre (mivel két bit négy különböző számot határozhat meg). Az egyik itt is a háttérszín, ezáltal három szabadon választott következik.

A lényegre terelve a szót, a rajzoló a következőképpen néz ki. Alul és felül vízszintes csikban menürendszerek láthatóak, középen pedig a rajztáblát helyezték el. Az irányítás a korábbi választásnak megfelelően történik, s a menükben a szöveg-szerkesztőnél leirtakkal egyezik meg. Az első kereten látható **'menu off/on'** ikonnal a panelek ki/be kapcsolhatóak. A kép jobb alsó szélén a színskála 16 színe látható, s a választás a pointerrel valamint a tűzgombbal zajlik. A másik oldalon a következő elégedhetetlen funkciók kaptak helyet (egy-egy ilyen rutin addig működik, amíg érvényességét egy másik parancs lehívásával meg nem szüntetjük):

- **Folyamatos rajzolás:** A görbe vonalak a tűz nyomvatartásával és a mouse, vagy joy folyamatos mozgásával hozzátó létre. Egy-egy pont lerakása értelemszerűen a tűz egy-szeri lenyomásával történik.
- **Feltöltés:** A funkció zárt alakzatok kiszínezésére szolgál. Álljunk a kiválasztott forma egyik belső pontjára, majd nyomjunk meg a tűzet. Figyelem, ha az alakzat bárhól is nyitott a filezés kiszűkíti és más területekre is hatással lesz. Ilyenkor is más hosszadalmas procedurák során a folyamatot a **'run/stop'** billentyűvel állíthatjuk le.
- **Egyenes:** Jelöljük ki a leendő egyenesünk kezdőpontját, majd a gomb nyomvatartásával mozogjunk a végponthoz. A tűzet felégedve a program megrajzolja a kívánt vonalat.

- **Zigzag:** Hasonló az előző opcióhoz, azzal a különbséggel, hogy az egyenes rajzolása közben nem kell nyomtatani a joy, vagy mouse gombját. Elengendő a kezdőpont, majd a végpont megjelölése. Az utolsó végpont ilyenkor mindig egy következő egyenes kezdőpontja lesz. Ezzel a módszerrel zigzagos ábrákat, táblázatokat tervezhetünk. Amennyiben már nincs szükség a vonalhúzó rutinra, válasszuk a folyamatos rajzolási ikonját.
- **Kör, ellipszis:** Ezzel a két egymást követő opcióval kör és ellipszist rajzolhatunk (egy kicsit sajátos felgobásban). Az első gombnyomással a kör középpontját, majd a másodikkal a szélességét adhatjuk meg.
- **Négyszög:** Egy gombnyomás, és kijelöltük a téglalastünk egyik sarkát, majd a tüzet felengedve határozzuk meg az átellenes pontot.
- **Blokk:** Teljesen megegyezően működik a négyszög rajzolásával, azzal a különbséggel, hogy a kijelölt területet a memóriában tárolja és a következő gombnyomásra az ott elhelyezett ábrára rámásolja azt. A blokk (**brush**) egyébként csak akkor vész el, ha egy újabb blokkot határozunk meg, vagy töltünk be.
- **Undo:** Az utolsó működésünk eredményét teszi semmissé, esetleges hibáinkat javítja ki.
- **Nagyítás:** Miután a pointerrel kijelöltük a nagyítás centrumát, a program egy speciális szerkesztőre vált át. A rajzolás itt azonos módon folyik azzal a különbséggel, hogy a pixelek mérete kb. két karakternyire növekszik. A jobb oldalra elhelyezett skáláról választhatunk a 16 szín közül, illetve a képen történő mozgásban az alul látható négyirányú nyíl segít. A bal felső sarokban található kis négyzetrel változunk.

A felső sor menüpontjait itt részletesen tárgyaljuk. Ha a következő szerkesztőkben esetleg átfedés fordulna elő, akkor egyszerűen csak utalunk az itt ismertetett anyagra ezzel elkerülve a felesleges ismétlést.

PROJECT

New: A kép törlése a memóriából. A folyamat az 'undo' parancssal semmissé tehető. Azonban vigyázzunk nem hívható vissza a kép, ha már betöltöttünk egy újat, vagy ha a törlés után már elvégeztünk egy másik műveletet.

Load/Save: A megjelenő dos ablakba betölti az összes olyan file-t, aminek megegyezik a képernyőformátuma az éppen aktuálissal. Ez attól függ, hogy éppen hires, multi, esetleg Koala, vagy Inter üzemmódot használunk. A nevek közt a nyílakkal mozoghatunk. A kiválasztás pointerrel, vagy az üres sorra mutatas után saját kezű gépeléssel történik. Fügyelem, gépelés közben távolítsuk el az Amiga egeret, mert az zavarja a gép működését! Töltés/mentés az 'ok' parancssal, távozás a 'return'-nel. Mentés előtt, ha már létező állományt választunk a program érdeklődik a felülírás lehetőségéről.

Dos Command: Az itt megjelenő ablakba beírhatjuk az általános dos utasításokat, mint pl. I, V, S, F, R, értelemszerűen szabályos formátumban, csak éppen az open utasítást és a macskakörömekeket kell elhagynunk.

Print: A nyomtatás kétféleképpen történhet. Negatív, azaz inverz üzemmódban és normál képernyőformátumban. A döntés az adott felirat mellett látható kis négyzet segítségével történik. Ettől függetlenül vasalhatunk CBM kompatibilis, avagy Epson elvett nyomtatórészrendszer közül.

Morecolour: Az opció bekapcsolt állapota határozza meg a multicolor (**pipa**) illetve a hires (S) üzemmód jelenlétét.

Info, Quit: Ld. **InterWord!**

EDITOR

Mirror X, Mirror Y: Hasonlóan működik a blokk utasításhoz, csak a kiválasztott területet nem mozgatja, hanem helyben tükrözi X vagy Y tengely mentén.

Colour: A kijelölt színre változtatja a hátteret. Válasszunk egyet a skálán, majd mutassunk a képernyő valamelyik pontjára!

BRUSH

Load/Save: Működése megegyezik a **project**-ben tárgyaltakkal, azzal a különbséggel, hogy a lementett blokkok képernyőformátumtól függetlenül tölthetők a memóriába.

Re-estal: Az utóljára kivágott, vagy betöltött **brush-t** újra használhatóvá teszi. Pl: Ha egy ábra kivágása után már húztunk egy vonalat, vagy bármilyen más tettünk.

SPECIALI

Colour: A 16 felsorolt szín közül megválaszthatjuk a felhasználói ablakok háttér- és a nagyítórács színét (**background**), a felhasználói ablakok karakter- és a menük alapszínét (**foreground**), a menük inverzszínét (**special**), a pointer külső (**pointer #1**) valamint belső színét (**pointer #2**).

Net: Háló a nagyítóüzemmód megkönnyítése érdekében.

Inter/Coala: Választhatunk a két formátum között. Az **Inter** a program saját tárolási elvén menti el a képet, míg a **koala** könnyebbé teszi a későbbi más rendszerekbe történő konvertálást (pl. **Art Studio, AmigaPaint**). Természetesen a két opció csak multicolor módban értelmezhető.

Coordinate: Az opció használatakor a felső kereten megjelennek a pointer éppen aktuális koordinátái.

Mindent egybevetve a rajzolóprogram nem tartalmaz olyan lényeges dolgokat, melyekben az **AmigaPaint**, vagy akár az **Art Studio** is bővelkedik pl. különböző méretű nagyítások, perspektívák, spray, stencilék stb. Ezzel szemben viszont az egeres megoldással könnyen kezelhető, s további pozitívuma, hogy az üzemmódok rugalmasan követhetik egymást.

FLI EDITOR V1.0

Az embereket mindig is bosszantotta a Commodore 64 erősen korlátozott grafikai képessége. Szerencsére a gép sok olyan gyári hibát tartalmaz, melyeket ügyesen kihasználva javíthatunk ezeken a jellemzőkön. Úgy 1989 táján holland srácok, akik a **Blackmail** democsoporton belül tevékenykedtek kidolgoztak egy forradalmi grafikai megoldást. Az ötlet lényege, hogy bizonyos regisztereket rasztersoronként átírva nagyobb szabadságot nyerünk a színfelhasználás területén. Az eredmény, hogy az eddigi karakterenkénti három szín helyett az egyes karakterek minden külön sorában használható a három különböző szín. Ezen felül a képernyő háttére rasztersoronként átírható. A felfedezés után egymást követték az új üzemmódok. Megjelent az FLI hires változata az **AFLI**, valamint a különböző interlace eljárásokkal a színek számát és a felbontást is növelték. Ezeket az új eljárásokat a szerkesztő ugyan nem tartalmazza, de a memóriakihhasználás és az elterjedtség szempontjából a hagyományos FLI üzemmód nyújtja a legoptimálisabb lehetőségeket.

A továbbiakban csak azokra az opciókra térünk ki részletesen, amelyek a korábbi ismertetés során még nem fordultak elő. A előző leírás helyére minden esetben utalni fogunk. A szerkesztő kezelése teljesen megegyezik a **Hires Editor** nagyító opcióival, csak a felső sor menürendszerére a nagyított kép tetején foglal helyet.

PROJECT

New, Load, Save, Print, Dos Command, Info, Quit: Ld. **Hires Editor!**

Import: Ezzel az alponnttal lehetőségünk van más képernyőformátumú multicolor képeket betöltésére. Pl. ha egy koala képet szeretnénk az FLI lehetőségeivel feljuttatni.

EDITOR!

Return: Megegyezik az 'undo' paranccsal.

Char: A soron következő négy opció közül csakis az egyik lehet bekapcsolts állapotban. Ez az egyszerű pontrajzolás jelképe.

Line: A vonalrajzolásához adjuk meg a kiindulót, majd a végpontot. A tűzgombot nem kell folyamatosan nyomvatartani.

Copy: Másolás a rajzolási szabályok bonyolultsága miatt csak a karakterhatárok betartásával történhet. Kijelöljük a másolandó terület felső csücskét, majd nyomvatartás nélkül az alsót. A kiválasztásnál tetszőleges területet jelölhetünk ki, akár a négy irányt nyilat is használhatjuk. A szabályok a másolandó terület elhelyezésére ugyanúgy vonatkoznak.

Background: A kiválasztott színnel lecserélhetjük az alapállapotban fektetere állított raszteros színt.

Show: Ezzel a paranccsal nézhetjük meg a teljes képet. Visszatérés a 'C=' billentyűvel. Amennyiben az üzemmód használata közben megnyomjuk a tűzgombot, vagy a 'space'-t, akkor egy villogó kis karakter jelzi a képezelheteli nagyítólencse helyzetét.

SPECIAL!

Colour, Net: Ld. Hires Editor!

Mark: Lehetővé teszi a 'load', 'save' és 'import' opcióknál bármely file képként történő betöltését. Ilyenkor a lemezen tárolt minden állomány neve kiírásra kerül. Azonban vigyázzunk, mert maximális biztonsággal csak az 'import' paranccsal használhatjuk. Előfordulhat, hogy egyes képek 'load'-os betöltése a program kifagyásához vezet.

CHAR EDITOR V1.0

A soron következő szerkesztő egyesíti a legelterjedtebb karakterkészletek szerkesztési eljárásait. Tervezhetünk 8*8, 8*16, 16*8 valamint 16*16-os betűket. Az ennél nagyobb fontok kialakítására a program nem alkalmas.

Az editor felépítése az eddigiekhez képest némi eltérést mutat. A szokásos felső menü alatt bal oldalon az éppen aktuális betű nagyított képe látható. Jobbra a szerkesztő ablakban a négy irányú nyíl a karakter bittérképét rotálja x és y irányokban. Ez alatt a kinagyított font sorszáma kapott helyet, majd a színek következnek (háttér, 1, 2, 3). A harmadik adja egyben a hires felbontás ceruzaszínt. Az értékek a jobbra illetve balra mutató nyilakkal változtathatók.

A másik oldalon látható ablakban állíthatóak a készlet magassági (Y-len) és hosszúsági értékei (X-len). Az alsó fekete csíkban a készletet helyezték el (kezdetben teljesen üres). Az x, y értékek megváltoztatásával a betűk sorrendje is automatikusan rendeződik. A villogó négyzög mutatja az éppen szerkesztés alatt álló karaktert. A keretet a pointerrel és a tűzgombbal mozgathatjuk.

A 'project' és 'special!' menük újdonságot nem tartalmaznak, ezért csak az 'editor!' ponttal foglalkozunk:

Return: Ld. FLI Editor!

Delete: Törli a meghatározott karakter vagy blokkot.

Copy To: A kijelölt betűt vagy blokkot a parancs meghívása után választott pozícióra másolja.

Mirror X, Mirror Y: X, Y tengely mentén tükrözi az aktuális karaktert vagy karaktersorozatokat.

Neg: Invertálja a kijelölt részt!

Block: A blokk meghatározásához először a kezdőkoordinátát jelöljük ki, majd a végpontot. Az így behatárolt részt megkülönböztetett szürke szín jelöli. A csoportosítás akkor szüntethető meg, ha a pointerrel egy szabad karakterre mutatunk.

SPRITE EDITOR V1.0

Manapság egy korszerű sprite-szerkesztőnek minimálisan tudnia kell animációit és overlay technikát kezelni a legkülönbözőbb elrendezésekben. Programunk ezeknek maximálisan eleget tesz. Tulajdonképpen az egyetlen, amit nem tud, az nyolcnál több szellem egyidejű szerkesztése, de erre általában nincs is nagyon szükség.

Nos, programunk képernyőfelépítése a következőképpen alakul: Bal oldalon a szerkesztett szellem nagyított másolata, alatta a fekete csíkon a kiválasztott sprite-ok sorozatának. Jobb oldalon az editor műszerfa látható. A doboz ablakokra oszlik, legfelül a kepernyőn látható sprite illetve csoport száma található. Az érték a három felfelé valamint lefelé mutató nyílal szűz, tizes, illetve egyes helyiértékben állítható. Ennek eredménye rögtön meglátszik az alul elhelyezett szellemek változásában. Mindezek alatt egy négy irányú nyílal rothatható a sprite illetve sprite-csoport (sosem egymásba, hanem önmaga körül). Egy lyukkal lejjebb kilenc változtatható szín kapott helyet. Az első a háttér, míg a többi a nyolc darab bélyeg saját színei. Ezek az egymásra helyezett (overlay) technikánál vesznek át kulcszerepet, illetve az első három a multicolor üzemmódnál. A színskálán a jobbra, és balra mutató nyilakkal mozoghatunk. Legalul megint egy négyirányú kereszt látható, segítségével a nagyított mozgathatjuk az egymás mellé és alá rakosgatott sprite-ok között.

PROJECT

New: Törli a teljes 128 darabos sprite-készletet.

Load/Save: Betölti illetve lementi a teljes készletet, vagy behoz egy animációnak lementett sorozatot. Lényeges, hogy itt csak azok az animációk tölthetők, amelyekhez táblázat nem tartozik, mert ez a grafikában zavarokat okozhat.

Layout: A nyolc darab sprite elhelyezésének és minőségének meghatározására szolgál. A felsorolt mutatók a nyilakkal változtathatók:

- **No. FLI Sprites:** Az egymáson elhelyezett szellemek száma egytől nyolcig. Sajnos arra nincs lehetőség, hogy pl. egymás mellé lerakjunk két négy-négy rétegű sprite-ot, csak egy oszlopot alakíthatunk ki. Az overlay technika lényege abban rejlik, hogy hires felbontás mellett egy sprite területen akár 8 különböző szint is használhatunk.
- **Sprite-Block St:** Itt a tömbben elhelyezett szellemek száma határozható meg (8*1, 7*1... 2*1, 1*1, vagy 4*2, 3*2, 2*2, 1*2). Nagyon hasznos akkor, ha több sprite-tal akarunk egybefüggő képet, vagy animációt készíteni.
- **More Colour:** A hires/multi üzemmód kapcsolására szolgál. Nincs értelme többszöröse kapcsolni akkor, ha overlay technikát alkalmazunk.

Animating: Az animációk külön kis szerkesztőt kaptak. A háromjegyű számlálókkal itt állíthatjuk be az animáció kezdetét (**Start at Sprite** — az első sprite illetve csoport száma), hosszát (**Animations length** — annak a szellemnek, vagy csoportnak a száma, ahol a lejátszás befejeződik), sebességét (**Animations Speed** — nullától 15-ig) és módját (**Normal/Ping-Pong** — oda, vagy oda-vissza). A fejezet külön 'project' menüt is kapott:

- **New:** Nem a grafikát, hanem az animációs táblázatot törli.
- **Load/Save Animation:** Betölti illetve lementi azokat a sprite-okat, amelyek az aktuális animációban részt vesznek.
- **Save Info:** Ki/be kapcsolható mutató, használata esetén az animációk mellett a táblázat és az elhelyezkedési pozíciók is lementhetőek.
- **Quit:** A főmenübe tavozik.

Does Command, Info, Quit: Ld. Hires Editor!

EDITOR

Return: Semmissé teszi az utolsó végrehajtott parancsot.

Delete: Törli a képernyőn látható sprite-ot, illetve sorozatot.

Copy to: A műszerfalon beállított témát, vagy csoportot oda másolja, amit ugyanott a parancs leihívása után beállítunk. A végrehajtás a villogó 'copy' felirat mellett látható négyzetre clickeléssel történik.

Rotter: Megforgatja a képernyőn látható szellemeket a saját középpontjuk körül. Multi üzemmódban a 90 és a 270 fo-

kos elforgatás nem célravezető, mert a megváltozott bitelrendezés használhatatlan grafikákhoz vezet.

Mirror X, Mirror Y, Neg: Tükrözi illetve értelemszerűen invertálja a képernyőn elhelyezett sprite-okat. Bizonyos jelek arról árulkodnak, hogy az **Inter** programcsomag ezen változata még nem végleges. Egyes funkciók működése nem tökéletes, sőt esetenként hibásnak is nevezhető. Remélhetőleg a közeljövőben várható a készlet kijavított, esetleg más fontos szerkesztőkkel kiegészített verziója.

• JEAN

DISK MASTER V2.0 (Amiga)

Mindjárt az elején megjegyezzük, hogy a két elterjedt **2.0 béta**, azaz test verzió és a **2.04-es** változat között a fejlesztők a hibák kijavítása mellett semmi változtatást nem eszközöltek.

A software betöltése után egy háromablakos képernyő látványra fogad bennünket. A felettük elhelyezett fejléccen balról jobbra a program megnevezése, verzió száma, a pontos idő, dátum, hónap, év, nap valamint a memóriára vonatkozó felmérések byte-os formátumban, chip, fast és összesített sorrendben. A stuff rugalmasságának köszönhetően a program teljesítménye urai lehetünk, megváltoztathatjuk a teljes képernyő felépítést, az összes szint, sőt még saját utasításokat is bevezethetünk. Nos, hogyan is történhet mindez? Bőngésszük tovább az ismertetőt és mindenre fény derül.

Az ablakok, akárcsak ahogy a **workbench**-ben megszokhatuk teljesen szabadon mozgathatók. Ragaduki meg az egeret és az objektum felső keretére mutatva valamint a bal gomb egyidejű nyomvatartására pozicionáljuk a megfelelő helyre. Az ablak bal felső sarkában árválkodik kis négyzetre clickelve megszüntethetjük az objektumot, illetve a jobb oldalon látható két kis ikon használatával változtathatunk annak prioritásán. A bal oldali jel hatására a keret a lehető leghatárabb, míg a jobb oldalt használva ablakunk az előtérbe kerül. A méretek változtatására a jobb alsó sarkok használnál. Ennek akkor van jelentősége, mikor nem kívánjuk kihasználni a rendelkezésünkre álló nagy területet (esetleg nincs olyan sok file), vagy éppen a könnyebb átláthatóság kedvéért növelni kívánjuk azt. Na már most, az ablakban felsorakoztatott elemeket a sarkok mellett feltüntetett nyílakkal görgethetjük, de ugyanezt tehetjük meg az oldalra berendezett oszlop fel-le, illetve az alsó változat jobbra-balra rángatásával. Továbbá alaphelyzetben minden ablakban az elérhető háttértárolók és az azokon megtalálható leggyakoribb aldirectory-k sorakoznak. Három eltérő meghatározással találkozhatunk. A **'dev'** azaz device a háttértároló hivatalos megnevezéssel, **'vol'** azaz volume tulajdonképpen ugyanaz a lemez nevével kifejezve (akkor van jelentősége, ha fogalmunk sincs, hogy melyik meghajtóba helyeztük a diszkunkat) és az **'asn'** címszó alatt az alkönyvtárak nevei állnak töltött sorokban. A megjelenés egyetlen clickeléssel, míg az aktivizálás két gyors nyomatkozás balgomb használatát történik. Amennyiben lassan végzünk a műveletet a szelektált ablak deszelektálódik, vagyis nem történik semmi. Az adott ablakban kiválasztott háttértároló, az állományok ottani megjelenéséhez vezet. Amennyiben egy aldirectory mellett döntünk, akkor az mindig az alapértelmezésű meghajtóról érkezik (merevlemez hiányában ez a **dfo**). Hasonló hatást érhetünk el, ha a felső keret alatt szabadon hagyott sorba manuálisan juttatjuk be a meghatározott drive és esetleges elérési út nevét. Ez teljesen úgy működik, mint a dos-ban megismertek, tehát mondjuk a **C:** könyvtár azon elemeinek betöltése, amelyek első betűje 'a', harmadik betűje pedig 'd', a **dfo:c/a*d*** paranccsal történik. Mellesleg, ha nem ezt tesszük, akkor is látható az éppen aktuálisan betöltött alkönyvtár elérésé.

Amennyiben már állományokat töltöttünk be, az ablak fejléccén két '0/' kezdetű ellátott szám jelenik meg. Az első a lemezen fellelhető szabad hely byte-ban kifejezett hosszát adja,

míg az azt követő a megtalálható file-ok és alkönyvtárak számára vonatkozik. Figyelem, a szám csak a megadott directory-ra vonatkozik nem az egész lemezre. Mindezek mellett minden ablak jobb felső sarkában egy betűre lehetünk figyelmesek. Az **'S'**, **'D'** valamint **'C'** jelek a **source** (forrás), **destination** (cél) és **command** (parancs) meghatározásokra utalnak. Az ablakok számától függetlenül (de legalább kettő) több forrás és célpont meghatározása is lehetséges (erről később). Amennyiben erre a jelle clickelünk, akkor az automatikusan a **parent** opció működését szimulálja. A directory file sorrendben, majd alfabetikus rendszerben megjelenő nevet kijelölhetjük későbbi műveletek elvégzése céljából. Ez, mint már említettük egy balgomb clickeléssel történik. Második alkalommal a file deszelektálódik. Két gyors gombnyomásra behatolhatunk egy alkönyvtárra illetve aktivizálhatunk egy állományt. Amennyiben a program egy adathalmazt felismer, akkor azt megjeleníti kép, szöveg és végső esetben hexadecimális formátumban.

Itt az ideje, hogy egy kicsit az ablakok kijelöléséről is beszéljünk. Ahhoz, hogy bármilyen műveletet végezzünk a keretben felsorakoztatott állományokon, definiálnunk kell az erre kiválasztott ablakot. Ez azért is fontos, mert enélkül előállhatna olyan helyzet, hogy például a külső helyet a belső meghajtott puconjuk meg a file-oké. Kinek hiányzik ez? Tehát a definícióhoz annyit kell tennünk, hogy az ablak bármely belső pontjára mutatónk. Ekkor az objektum fejléccének sátriozottsága megszűnik. Az így meghatározott keret, ha lehetővé tesz rá automatikusan forrássá válik. Természetesen egyszerre csak egy munkaterületet használhatunk. A kijelölés az állományok válogatásáskor magától zajlik, hisz a file-ok a kereten belül foglalnak helyet.

PARANCS ABLAK

Itt jut szerephez az eddig érintetlen parancs ablak. Az alaplapotban keskeny felépítésű hasámban felülről lefelé elrendezett utasítások láthatók. A különölegesen elválasztott sorban az **'s:startup.dm'** felirat olvasható. Ide-clickelve, majd a **'Return'** billentyű lenyomására a betöltés utáni közvetlen állapot hozható létre. Emellett a parancs törölésékor az ablak egy normál állomány kijelző munkaterületté alakítható. Ilyenkor a sarkokban feltüntetett 'C' betű helyét egy 'S' veszi át, s ezáltal elveszítjük az utasítások használatának lehetőségét. Persze mindenre van megoldás, ezt majd a későbbiek során elemezzük. Most azonban nézzük mit találunk még ebben az ablakban.

DFO: Most fontos a használni kívánt ablak előzetes megjelenése. A parancs a belső meghajtóról tölti be a könyvtárat.

RAM: A csupán egy drive-val és/vagy nagy memóriával (már-mint gépmemóriával) rendelkező opciója a **RAM** parancs. Aktivizálásához szükséges a **'Ram-Handler'** nevezetű kis file 'I' directory-ban történő elhelyezése. Mindemelt csak arról az egységről hívható meg, ahonnan magát a programot betöltöttük. A ramdisk megegyező módon viselkedik bármely lemezre meghajtottával, másolhatunk, törölhetünk, átnevezhetünk és többek közt alkönyvtárakat is nyithatunk. Használatáról kicsit később szólnak.

Root: Tegyük fel, hogy az alkönyvtárak kusza hálózatában kószálunk, s hirtelen az anyadirectoryban akad némi dolgunk. Ezt segíti elő ez az opció. Ha a képen az anyakönyvtár látható, akkor a háttértárak felsorolásához jutunk.

Parent: Hatása megegyezik az előzővel, azzal a különbséggel, hogy könyvtárról könyvtárra lépegetve jutunk el a vég-ső célpontunkig.

All: További operációra kiválasztja az összes állományt és alkönyvtárat, tekintet nélkül arra, hogy esetleg azok korábban már megjelölt állapotban voltak.

Clear: Épp ellenkezőleg, deszelektálja az ablakban látható összes címet.

Select: A feltételes meghatározásra is lehetőségünk van. A megjelenő ablakban megadható a kiválasztás körülménye. A kérdőjelet használatával az ismeretlen, vagy alternatív betűket helyettesíthetjük, míg a csillag ezen felül a szóban előforduló összes következő karaktert jelképezi (Például valamennyi kétbetűs állomány és könyvtár kijelölése: '??', vagy a második karaktertől 'alma' szót tartalmazó, majd tetszőleges hosszú nevek kiválasztása '?alma*' fűzőr begépelésével történik. A magányos csillag használata az előzőekben említett 'ALL' parancs végrehajtásához vezet).

Exclude: Az előző utasítás inverz változata, tehát a már kiválasztottak közül deaktiválhatjuk az itt meghatározott jelsorozathoz igazodó címeket. Természetesen a **select** és **exclude** nagy mennyiségű file esetén nyer igaz értelem.

Copy: Az előzőleg gondosan meghatározott forrásról a célpontra másolja az állományokat illetőleg a könyvtárakat, tartalmukkal együtt (egyszerre több példóntra is kopírozhatunk, de erre bőven a 'New Window' és 'Lock' parancsok ismertetésénél térünk ki). A **destination** ablakban kijelölt nevek a művelet elvégzése után is kiemelve maradnak. Másolás közben a forrás ablakának fejlécében a két '0/' adatok helyett elsőnek az átrántott file-ok összegzett hossza, majd második helyen azok száma jelenik meg. Ez a jelenség egyébként minden kiválasztás után előfordul. Itt jegezzük meg, hogy minden könyvtárra vonatkozó file-művelet során a directory-n belül megtalálható állományokra szelektikus meghatározást adhatunk ki, a 'Select' pontban ismertetettek alapján.

Move: A 'Copy' analógiájára épül, azzal az eltéréssel, hogy a másolás után törli a forrásra kijelölt címeket. Mikor látjuk ennek hasznát? Nos, amikor például néhány file-t egyik alkönyvtárból a másikba kívánunk költöztetni. Lemezegység nélkül ekkor retentó kényelmesen a lemez kivétel nélkül dolgozhatunk. Amennyiben a forrásban az írásvédelmet nem kapcsoljuk ki, a program hibáüzenettel a másolással megegyező funkcionál.

Delete: A megjelölt állományokat és könyvtárakat tartalmukkal együtt törli az adott háttértárolóról. A biztonsági okokból megjelenő ablakban a 'continue' a prancs végrehajtását, míg a 'cancel' a terv elvetését eredményezi.

Rename: A file-ok és directory-k átnevezésére szolgál ez az opció. Az ablakba begépelhetjük az új névnek kívánt karakterfüzért. Szintén a 'continue', vagy ebben az esetben az 'Enter' billentyű hozza működésbe, illetve az 'abort' valamint 'cancel' érvényteleníti a parancs végrehajtását. Az előbbi hatására a több név kiválasztások abc sorrendben végrehajtható láncolatomat megszakad, a kiválasztott elemek aktívak maradnak, míg a második használatok csak a következő elemre ugrunk. Egy név maximum 29 karakter hosszú lehet.

Protect: Egy nyolctagú bitsorozat ki/be kapcsolgatására van lehetőségünk. A 'HSPARWED' fűzőr számos tagját 0-ra illetve egyre állíthatjuk az őket megelőző '-' és '+' relációs jelekkel. Figyelem egy-egy minusz után a teljes további sorozat kikapcsolódik, tehát a továbbiakban a visszacsatlósáshoz egy '+' jel szükséges. Szóval ha egy átlagos file írásvédelme '----R-E-' alakban határozható meg, akkor az a mi meghatározásunk alapján így néz ki: '-HSPA+R-W+M-D'.

Magyarán ezt a sorozatot kell begépelnünk.

A bitek jelentése:

-H (hidden): Bekapcsolva elméletileg a dos dir parancsok elrejtje az így megvédett állományt. A gyakorlatban azonban ez a kapcsoló nem működik. Mindazonáltal nem kizárt, hogy a Commodore a jövőben az újabb gépeken már alkalmazni fogja.

-S (script): Amiga dos utasításokat tartalmazó script, batch file-ok jelzőbitje.

-P (pure): Jelentősége a rezidens programoknál tapasztalható. Csak bekapcsolva a 'jez' jelzővel rendelkező file tehető rezidensre. Hogy mikor van erre szükség? Például, ha nem 3.0-ás géppel rendelkezünk és nincs mem-revizemelés negatívónk. Ekkor a fontos utasítások (List, Dir stb) állandóan a memóriában tarthatóak, s kerülhető az anyalemez ismételt visszahelyezése.

-A (archived): Csupán információ jelleggel alkalmazható kapcsoló. Amennyiben bekapcsoljuk, jelzi számunkra az adathalmaz arhivált jellegét.

-R (readable): Bekapcsolva az állomány másolását engedélyezi.

-W (writable): Bekapcsolva az állomány írását engedélyezi, tehát előállhat olyan helyzet, hogy a program ugyan nem törölhető, de felülírható. Ezért ajánlatos a teljes védelemnél a 'W' és 'D' jelek egyetemes törlése.

-E (executable): Ez a kapcsoló a futatható file-ok, esetében aktív. Képek, modulok szövegek nem aktivizálják.

-D (deletable): Működteve az állomány törlését teszi lehetővé.

A software mindig az utóljára bevitt fűzért jegyzi meg, amit csak a 'cancel' parancs végrehajtása tesz semmissé. Az opció működéséhez az előzetes file-kiválasztás szükséges.

Comment: Itt, megjelölt állományokhoz csatlakozhat, legfeljebb 79 byte-os üzenet (lehet ez a program neve, vagy annak működésére utalás) szerkesztését végezhetjük el. Az ablakban az eddig tárolt üzenet jelenik meg, ami aztán az átírást után 'continue' hatására kicsírelhető 'cancel'-lel meghagyható illetve 'abort' választásakor a folyamat le is állítható.

Find: A directory-ménüben, vagy bármely directory-ban kiválasztott könyvtárban esetleg alkönyvtárban keresést hajt végre. Az állomány neve megadható direkt illetve burkolt módon. Ez utóbbira a 'Select' pontban leírtak vonatkoznak. Miután a program megtalálta a keresett file-t, három lehetőség áll rendelkezésünkre. A 'continue'-val folytatódik a művelet, hátha egy másik a feltételeknek megfelelő névre bukkanunk, az 'abort' hatására abbahagyjuk a keresést illetve a 'open' választásakor egy új ablak nyílik, ahol a megtalált állományt tartalmazó directory kerül megjelenítésre.

Read: A kiválasztott szövegtípusú állományokat, illetve a fejlécében azok nevét jeleníti meg karakterek formájában (magyar szöveg kiírásához előzetes betűkészlet betöltésre van szükség). A megjelenő új képernyőn a szöveget soronként a kurzor billentyűkkel, oldalanként azok 'Shift'-eit változtatva görgethetjük. Az egér bal gombját lenyomva a pointer helyzetével is szabályozhatjuk a futási sebességet aszerint, hogy az milyen közel áll a képernyő közepéhez. Centrális pozícióban mozdulatlanság, illetve ettől kitérve a sebesség az adott irányban növekszik. A bal sorokban fellelhető kijárát ikonnal illetve az 'Enter' billentyűvel távozzunk, vagy lépünk a következő szöveg megjelenítésére.

HexRead: Egy adathalmaz hexadecimális megjelenítését teszi lehetővé. Hasonlóan kezelhetjük, mint a 'Read' opciót, itt azonban az esetleges szöveg csak keskeny, 16 karakter széles oszlopban jelenik meg. Ezt megelőzi a sor első byte-jának száma hexában, majd sorban található byte-ok szintén hexában megadott értéke (ez nem más, mint a jobb oldalon látható karakterek ASCII kódja).

ShowPic: A program által felismerhető képfarmatúmi grafikákat jeleníti meg.

MakeDir: A megjelenő keretbe új létrehozni kívánt directory nevét adhatjuk meg. Alapértelmezésben az aktuális alkönyvtárban létesíthetünk új bejegyzést, de a szöveg megfelelő módosításával ettől el is térhetünk. Példa okáért a már meglévő 'c' directory-ban szeretnénk létrehozni a **jano-mano** nevezetűt, akkor így járunk el: **df0:c/jano-mano**.

Print: A később ismertetett 'Printer Setup'-ban megadott körülmények mellett a kiválasztott szöveggéálomány nyomtatását végzi. Figyelem, mindezek mellett szükséges a 'Preferences'-szel az aktuális nyomtatási körülmények meghatározása, illetve magyar karakterek esetén azok memorizálása.

Size Check: A szelektált directory-kban felhalmozott és egyébként meghatározott file-ok byte-ban kifejezett összhosszát adja meg. Leghatékonyabban akkor működik, ha külön megadott forrással és céllal rendelkezünk. Ilyenkor a software összegzi az adatok hosszát, majd kiszámítja hogy az milyen feltételekkel fér el a célpontnak megjelölt háttérárról. Tulcsordulás esetén a 'Not enough room' üzenet jelenik meg.

Miután befejeztük a parancsok ismertetését, rátérünk a menüpontok elemzésére is. Előtte azonban azok kedvéért akik nem járatosak a felhasználói programokban megnézzük magának a menürendszernek a kezelését. Szóval egyszerűen a jobb egérgombot nyomva tartva a sarokban megjelenő 'Project Tools Disk Control' felirathoz lavrozunk. Ekkor az adott szavak alatt függőleges hasábok jelennek meg, s azokban további pontok. Amelyik pontra mutatva engedjük fel a gombot, az az opció lép működésbe. Egyes alprogramok billentyűzet kombinációira is működtethetőek, de ezt minden esetben feltüntetik az adott kulcsszó mellett. Tehát ha minden tisztázva, akkor végünk bele.

PROJECT MENU

Display Format: Az ablakokban elhelyezett állományok mutatóinak megjelenítési sorrendje adható itt meg. Minden egyes elemet adott karakter határoz meg. A program számára felismerhetetlen jelek a directory-ban változtatás nélkül írónak ki (a szökőz ki ezek közé tartozik, így növelhető a rublikák közti távolság). Karakterek jelentése:

- N (name): program neve
- S (size): mérete byte-ban kifejezve
- T (time): mentés pontos ideje
- D (date): mentés napjának dátuma
- M (month): mentés hónapja
- Y (year): mentés éve
- a : nyolctagú jelzőbit sorozat
- c (comment): programhoz tartozó megjegyzés

A rendszer felépítésére 189 karakter áll rendelkezésünkre, így a kialakított directory akár egy képernyőnél is szélesebb lehet, aminek sok gyakorlati haszna nincsen.

Add Command: Előfordulhat olyan eset, hogy a felhasználó nem elégszik meg a program parancsai által nyújtott lehetőségekkel. Itt alkalom nyílik arra, hogy saját tervezésű opciókat helyezzünk el a középső ablakban. A kinyílt keretbe három paramétert vesszölve elválasztva gépelünk be. Ezek a következők: Parancs pszeudó neve, vagyis az a karakterlánc, ami az ablakban jelenik meg (Ennek semmi jelentősége nincs. Lehet ez **CoVboy** is, attól függetlenül, hogy az opció mondjuk a c könyvtárból beolvassa a 'ortalapát' kezdetű file-okat), majd a kiírás zsinai következik, két 0-3 terjedő egész szám formájában (0 a háttér, míg 1, 2, 3 az előtér színei. Tehát összesen 12 értelmes kombináció fordulhat elő.) és végül a parancs szintakszisa. Itt teljes listát nem tudunk összeállítani, de ha a 'Change Command' opció segítségével tanulmányozzuk a többi utasítást, akkor könnyedén boldogulhatunk. Egy lehetséges megoldás pl. arra hogy a **df0:c** alkönyvtárból minden három betűs nevet megkapjunk, a 'SpecDir, 30, NewDir df0:c/???' string használatá.

Add Menu Item: Új menüpont, vagy akár egy teljes menüoszlop létrehozására kínálkozik alkalom. A meghatározás szerint először a főmenü nevét adjuk meg (ez lehet **Project, Tools, Disk, Control**). Amennyiben a software nem találja a karakterláncot a meglévő elnevezések között, akkor egy új oszlop bevezetésére kerül sor, ellenkező esetben a már meglévő ablak alájára kerül az utasítás. Ezt követi a parancs neve, ami alapján majd kiválasztjuk a többi opció közül, majd egy eszleges billentyűzet kombiáció. Ez mindig egyetlen karakter lehet csak, így a program az Amiga és a meghatározott billentyű közös lenyomásra aktivizálja az alprogramot. Ennek elmaradása esetén billentyű kombinációról nincs szó. Ezután az előző pontban megismert parancs következik. Például a 'Commodore Világ, Választ, v, Select cov*' sor létrehozása a 'Commodore Világ' menüt, majd abban a 'Választ' opcióit, ami többek közt az 'Amiga+v' kombinációra aktivizálja az összes 'cov' kezdetű file megjelölését.

Palette: A felbukkanó ablak a négy képernyőszin beállítását teszi lehetővé. Felül foglal helyet a négy színes négyzet, melyek közt az egér balgombbal választathatunk, mellette a szín száma és hexadecimális kódja. A 'Cancel' parancsral semmissé tehető az opció meghívása óta eszközölt módosításokat. Minden árnyalatot a három RGB (red — vörös, green — zöld, blue — kék) tényezőből állíthatunk össze. Mindhárom színen egy-egy kis hasab jelzi az adott színek komponens keverési arányát (0-15 azaz 0-F). Az objektumok mozgatása vagy úgy zajlik, hogy a mouse bal gombjával megragadjuk és balra-jobbra cibáljuk, vagy akár a sor egy másik pontjára clickelünk és a jelzőt lépésenként mozgatjuk.

Printer Setup: A megjelenő ablakban a nyomtatás paramétereit állíthatjuk be. A számadatokat a kétrányú kis nyílak clickelésével, ikonokat pedig a belső részekre mutató aktivizálhatjuk illetve változtathatjuk tartalmukat:

- File Header: Fejléc kiírása;
- Page Numbers: Oldalszámok kiírása;
- Left Margin: Bal margó;
- Right Margin: Jobb margó;
- Gfx Density: Grafika sűrűsége.

Change Command: A parancs ablakban felsorakoztatott már meglévő opciók módosításáról van szó. A 'Select Command to Edit' felirat megjelenése után válasszunk ki azt a parancsot, amely megérett a változtatásra (megjegyzendő, hogy ez remek lehetőség az utasítások felépítésének tanulmányozására, mivel a valódi változást csak a 'continue' megerősítés hajtja végre a 'cancel' kilépéssel ellentétben). A megjelölés után közepen keret jelenik meg, ahol a parancs felépítését szabadon módosíthatjuk.

Save Config: Minden betöltés óta elkövetett változtatás lementésére szolgál ez az opció. Alapállapotban a 's:startup.dm' állomány felülírásával dolgozik. Figyelem, amennyiben kísérletezünk, készítsünk egy biztonsági másolatot az eredeti lemezről, mert a későbbi korrekcióra már nincs vagy nagyon nehézkesen akad lehetőség. Ennek az adathalmaznak a segítségével indul a **DM**, beállítva az általunk meghatározott környezetet, beleértve a színeket, ablakok helyzetét, új parancsokat és menüpontokat. Ilyen módon a felismerhetlenségig eltorzíthatjuk a programot, s kialakíthatjuk teljesen egyéni változatunkat.

Save Cmd Window: Az esetlegesen megváltoztatott parancs ablak elmentéséről gondoskodik, készítsünk egy biztonságos 'RAM:CmdWindow.dm' file formájában. Ez persze természetesen elmenthető.

About: A készítő név, címét és telefonszámát tünteti fel.

Quit: A program elhagyása előtt a 'biztosak vagyunk, hogy azt kívánjuk tenni?' jellegű kérdésre kell válaszolnunk.

TOOLS MENU

Run Selected: A kijelölt és futtatható állományok indítását végzi ez a parancs, azonban egyszerre csak egy programról lehet szó.

Change Font: A megnyíló ablak új betűkészlet betöltését teszi lehetővé.

New Window: Új műveleti ablakot helyez el a képernyő közepén, majd a belsejében a meghajtott illetve alkönyvtárak listáját jeleníti meg. Akkor van ennek jelentősége, amikor több forrás illetve célpont meghatározását tervezzük, illetve a meglévő ablakokat valamilyen módon kikapcsoljuk.

New Cmd Window: A korábban esetleg megszüntetett parancs ablak helyettesítések kap szerepet az opció. Előfordulhat, hogy teljesen át kívánjuk tervezni az utasításokat, vagy egy másik parancsokkal megtöltött ablak nyitása mellett döntünk.

Swap S<->D: A forrás és célpont ablak tartalmának kicserélését végzi, úgy hogy az ablakok minősége, tehát helyzetük, **S** illetve **D** jelölésük valamint kiválasztottságuk változatlan marad. Több destináció esetén célpontként az utóljára használt keretet érti.

Run DM Script: A **DM** egyik nagy előnye a szabad paraméterezhetőség. A **DM Script** egy a software belső programján megszerkesztett szövegfájl, ami különböző esetleg a menürendszerre és egyébbe változásokra szolgáló sorokat tartalmaz. Szerkesztésével a leírásban nem foglalkozunk.

DISK MENU

Format: Az opció meghívásakor egy, mind a négy lemezegységet feltüntető táblázat jelenik meg. Amennyiben egy hasáb a háttéről eltérő színezett, akkor az alpont aktív állapotban van. Ezért a bal egérgomb megfelelő helyen történő lenyomása okolható. Így működik a csupán directory-t törölő és a formattálás hatását szimuláló **'Quick'** pont is. Ennek az az előnye, hogy a művelet után a törölt file-ok még helyreállíthatóak. Ezzel szemben hátrányos, ha egy adott lemezen íráshibák vannak, mert azok ilyenkor nem kerülnek kijavításra. A **'Verify'** opció a lemez azonnali ellenőrzését és a hibák megjelenítését végzi. Hibás track esetén a folyamat automatikusan leáll. Az **'Install'** felírat választása a lemez azonnali telepítését végzi, tehát arra betöltésre alkalmas boot-block-ot másol. Ezek után meg kell határozni, hogy melyik egységen induljon el a folyamat, ami lehet akár egyszerre mind a négy is, majd az egységek jele mellett látható hasámba írjuk be a lemez leendő nevét/nevét. Főleg a formázásnál és másolásnál, de bárhol másutt előfordulhat, hogy hibás, esetleg nem DOS formátumú lemezt tömködve a meghajtottá, el-tűnik a prg. és a DOS képernyőjén találjuk magunkat. Ha valaki ezelőtt tanácstalanul áll, az tanulmányozza az Amiga rendszer nyújtotta lehetőségeket a rendelkezésre álló szakirodalom segítségével, de addig is cickelgessen a **'cancel'**-re ami az üzenet ablak el nem tűnik, majd próbálkozzon az **'Amiga+M'**, vagy **'Amiga+N'** billentyűzet kombinációjával. A megtervezett folyamat indítása egyéb-

ként a **'Go'** parancsral történik, s az **'Esc'** billentyűvel szakítható félbe.

DiskCopy: A megjelenő ablak azonos szabályok vonatkoznak, mint az előbb tárgyalt **'Format'** opciónál. Az alsó sorban elhelyezett négy célmeghajtott közül válasszuk ki a megfelelőket (akár mind a négyet), majd határozzuk meg a forrást úgy, hogy a felső sorban látható, kezdetben **DF0:** felíratra cickelve lapozgatunk a lehetséges alternatívák között. A program rugalmasan mindig csak a rendelkezésre álló memóriát használja a másolás puffereként. Tehát nem kell attól tartanunk, hogy a megszerkesztett ram-disk esetleg elvész. A **'Multi Copy'** a memória kikerülését teszi lehetővé, ilyenkor a forrásegységről beolvasott track azonnal a célpontra/okra íródik. A folyamatot **'Go'**-val indítjuk illetve **'Cancel'**-el tekintünk el tőle. A már beindított másolást **'Esc'**-pel megszakíthatjuk. Ezt a billentyűt használjuk akkor is, amikor már nem kívánunk több lemezt te-leírni, ugyanis a program elméletileg végtelenszer megismétli a célpont felülírását. Na már most, több dologra is oda kell figyelünk, először is a forrásnak minden esetben írásvédetnek kell lennie, másrészt a lemezek behelyezését a software maga érzékeli, tehát nem szükséges a billentyűzet használata. Egy másik sarkalatos kérdés, hogy a program nem ellenőrzi az esetleges hibákat ezért használata csak ritkán javasolt.

Format DF0: A biztonsági kérdés után hibákra való tekintet nélkül formattálja a belső meghajtóba inzertált lemezt.

Format DF1: Ugyanezt teszi a külső meghajtóval.

Clear DF0: A feltüntetett egységen gyorsformázást hajt végre. A megmunkált pár szektor ellenőrzését is végrehajtja.

DiskCopy DF0: DF0: A belső egység és a memória használatalával, ellenőrzés nélkül átkopirozza a kiválasztott lemezt, az általunk meghatározott példányban.

DiskCopy DF0: DF1: A belső meghajtóba helyezett lemez adatait a külsőre írja a memória használata nélkül.

CONTROL MENU

Lock as Source: Az előzetesen kiválasztott ablakot forrásként állandósíthatjuk. Ilyen módon akár több forrás kijelölésére is lehetőségük van. A fennmaradó ablakok között azután kijelölhető még egy forrás és egy darab célpont.

Lock as Dest: Az előzőhöz hasonlatosan a kiválasztott keretet destinációként rögzíthetjük. Ezzel a megoldással például elérhető, hogy az egyik drive-ból egy, vagy több állományt egyszerre a ram-ba, a három fennmaradó lemezegységre és a harddisk két különböző partíciójára írhasunk.

Unlock: A megjelölt file-ablak felszabadítható az első két opciónál tárgyalt megkötések alól.

Unlock All: Az összes ablak felmentése a megkötések alól.

● JEAN

FILE MASTER V2.2 (Amiga)

A **FM** nevezetű kreáció indítását követően több ablakból és menüpanelből felépített képernyőt láthatunk. A jobb és bal oldali nagyobb keretek a könyvtárak, az alattuk látható két kisebb azok megnevezésének feltüntetésére szolgálnak. Minden egyes directory betöltése után az adott ablak tetején az adathorozó statisztikája olvasható: elfoglalt byte-ok, szabad byte-ok, százelekes telítettség valamint olvashatóság (**R**) illetve írhatóság (**W**) sorrendben (az utóbbi információ a lemez írásvédettségétől függ). A könyvtárak oldalán és lábánál elhelyezett oszlopokkal mozoghatunk az állományok között.

Az összeállítás alján elhúzódó hosszú hasábjában a műveletekre vonatkozó megállapítások sorakoznak, könyvtár olvadásakor pl.: kijelölt/összes file-ok száma, kijelölt/összes könyvtár száma, meghatározott/összes file byte-ban kifejezett összegzett hossza. Állomány megjelenésekor az említett infor-sor alatt felbukkan az arra vonatkozó teljes paraméter sorozat: file/directory neve, a nyolc tagú paraméterlanc (Ld. **Disk**

Master/Protect), a mentési idő és dátum formájában. Eggyel lejjebb fellelhető félképernyőnyi ablakban pedig a következő infók tömörülnek: fastmemória, chipmemória byte-ban megadott hossza, rendszeróra alapú aktuális dátum és idő. A fennmaradó piciny négyzet az ablak számát ábrázolja.

Ezek után, munka ablakot úgy választunk, hogy a pointerrel valamely belső pontját jelöljük meg, mikor is a keret teteje elszíneződik. A téglaalapon alapállapotban felsorolt nevek két csoportra oszthatók: eszközök, majd ha a program felismeri az azokba helyezett adathorozózt, akkor azok nevei valamint a szokásos alkönyvtárak. A kívánt cél elérése két útmass cickelkéséssel zajlik, vagy kicsit lejjebb gépeleléssel is megtörténhet.

A normál üzemmódban nullás ablaknak megadott forrás és egyesnek kijelölt célpont a **<DST SRC>** ikonnal cserélgethető. Ebben az esetben a keretek kiválasztottsága is együtt költözik, ellentétben a kiírt listával.

ALSÓ MENÜPANEL

I (Include): Kiválasztva egy keret bukkan fel a kép közepe táján. A gépelésre fenntartott sorban megadhatjuk a kijelölt kívánt címet mintáját (Ld. **Disk Master** bevezető). Csillagra mindent kiválaszt, üresen hagyva viszont mindent lelit. Tehát akár 'All', akár 'Clear' funkcióként is üzemel. Emellett az ablak további kérdésekkel bombáz. A 'Files' illetve 'Dirs', melyek már automatikusan bekapcsolt állapotban vannak, azt határozzák meg, hogy a műveletet a file, könyvtár, esetleg mindkettő, vagy éppen egyik csoportra sem értjük. Amennyiben mindkettőt kikapcsoljuk az opció elveszti értelmét. Nos, ha kész vagyunk a beállításokkal, akkor az 'Ok' ikonnal vagy az 'Enter' billentyűvel érvényesíthetjük akaratainkat, ha esleg erre nincs szükség, akkor a 'Cancel' ikont használjuk.

E (Exclude): Teljesen az előbb tárgyalt módon funkcionál, csak éppen inverz módon.

Co (Configuration): Becsokolás után egy állapotba jutunk, amit magával az ikonnal vagy a 'Return', 'Help' gombbal ki/be kapcsolgathatunk. Az üzem mód az utasítások átdefiníálására szolgál (később tárgyaljuk).

Size: A kijelölt könyvtárakban elhelyezett file-ok együttes hosszát határozza meg. Ehhez társulhat az anyadirectoryban megadott állomány is. Könyvtár kijelölése nélkül a funkció nem működik, mert az információkat magával a file kijelölésével automatikusan megkaphatjuk.

S->D (Source copy Destination): A forrásablakban látható címetek a célpont ablakába másolja. Lemez műveletet nem hajt végre!

Menu: A helyhiány miatt három oszlopba válogatott menürendszer cserélgetését végzi el. Hatása megegyezik a szököz billentyű lenyomásával illetve a megfelelő helyen lenyomott jobb egér gombbal is, s eredménye a középen felállított keskeny hasábban látható.

Sleep: Az esetleg átmenetileg feleslegessé vált programot, az indítás óta eszközölt változásokkal együtt a memóriában tárolja. Erről egy keskeny ablak értesít, melyre bal gombbal ráclikelve, majd a jobb gombot használva ismét a programba jutunk.

Quit: A kellő biztonsági kérdés után elhagyja a software-t.

KÖZÉPSŐ MENÜPANEL ELSŐ OSZLOP

Előjáróban annyit, hogy a parancsok meghívása előtt a kívánt munkaterület mindenképpen határozott meg.

Drives: Az eszközök és könyvtárak listáját jeleníti meg.

Parent: Visszalép az előző directory-ba. Amennyiben nincs más lehetőség, akkor a 'Drives' parancs hatását váltja ki.

Invert: A keret tartalmát inventálja, azaz minden meg nem határozott címet kiválaszt és fordítva. A 'Clear' használata, vagy állapota után 'All' parancsként működik (Ld. **Disk Master**).

Clear: Kikapcsolja a megjelölt neveket.

Copy As: Kijelölt file-okat és könyvtárakat másol. Írásvédett céllemez esetén három lehetőséget kínáló ablak jelenik meg. A 'Retry' újra próbálkozik, a 'Skip' eltékezi az aktuális műveletétől, míg a 'Cancel' leállítja a teljes folyamatot. A másolás és minden más lemezművelet közben az alsó ablakban tájékoztató szöveg jelenik meg a művelet előrehaladásáról. Az opció megjelölése után a file neve, majd az olvasásból illetve írásból hátrahérvó byte-ok száma szerepel.

Move: Kijelölt file-okat és könyvtárakat másol, s ezzel egy időben a forrásról törli azokat. Amennyiben a forráslemez írásvédett, akkor az említett háromopciós menüvel találkozunk.

Delete: Törli a meghatározott állományokat és directory-kat.

Rename: A megjelölt címetek a felbukkanó ablakban módosíthatjuk, és az utasítás végrehajtásával a directory-ban átnevezhetjük azokat.

MakeDir: A keretbe gépelt directory-t hozza létre. Amennyiben ez már létezik, a 'dir already exists' üzenettel találkozunk.

Show ASC: A prancs a kiválasztott szövegfile-t ASCII kódok alapján a képernyőre írja. A szöveg megjelenése nem a memória formátumát, hanem a képen majd várható kinézetét emulálja. 'Help' billentyűvel a legelső sorban a következő információk íródnak ki: állomány neve, képernyő alján látható aktuális sor szám/összes sorok száma, byte-ban kifejezett hossza valamint az eddig megjelített sorok szöveghez most százalékos aránya. 'Return' illetve az egér jobb gombjával beírható a megjelenítendő legelső sor száma. Amennyiben nem írunk be semmit, a szöveg marad a helyén. A funkció 'Return' ismételt használatával vagy az 'Ok' ikonnal aktiválható. Az 'S', vagy 'F' leütésére egy megadott karakterláncot kereshetünk meg. Amennyiben a program megtalálja akkor felülről a harmadik sorban kerül megjelenítésre, ellenkező esetben nem történik semmi. A numerikus padon a 'Home'-mal és 'End'-del az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a nyílakkal értelemszerűen a jelzett irányba mozoghatunk. A 'Pg Up' és 'Pg Dn' jelentése az oldalankénti fel/le ugrás. A normál kurzor fel/le billentyűkkel soronként ugrálhatunk, míg a balra és jobbra mutató nyílak finomsorkolt produkálnak. Az üzem módot 'Esc' és bal egér gomb használata hagyja el. Az előjárás előlívható a kívánt text file kétszeri kiválasztásával. Amennyiben az ikont alkalmazzuk egy nem szöveg típusú állomány esetében, akkor a képernyő üresen marad.

Show Hex: Az ASCII üzem módhoz hasonlatosan működik, eltérően attól, hogy az adathalmazt 3*8-as hexaszámok és a mellettük elhelyezett ASCII karakterek formájában mutatja be. A directory-ból két clickeléssel kiválasztott felismerhető állományok ilyen formában jelennek meg.

Show Pic: IFF-ILBM amiga formátumú képek megjelenítésére szolgál. Minden felbontást és üzem módot ismer, s **power packer**-rel kezelt képek megjelenítésére is képes. Az opciót az egér bal gombjával hagyhatjuk ki. Ilyenkor a hosszú info-ablakban a következő megállapítások olvashatóak: kép mérete, x, y koordináta, bittrékek száma, üzem mód neve, lap mérete x és y koordinátával. Amennyiben a parancs végrehajtása sikertelen volt, a 'Not an IFF-ILBM picture file' riasztásban részesülünk.

Play Mod: A megjelölt, különböző tracker programokkal komponált, normál és pp tömörített zeneműveleket szolgáltatja meg. Amennyiben directory-ból közvetlen futtatjuk, akkor kizárólag a '.mod' kiterjesztéssel ellátott állományok futtathatóak. Ha a program képes formátumú adathalmazra bukkan, akkor az 'Are you sure to play this?' kérdéssel megegyezzer rákérdez a lejátszás szándékunkra. Figyelem, hibás illetve nem zenefile-ok futtatása rendszerfagyáshoz vezethet. A lejátszást a két egér gomb együttes használata állítja le.

DiskInfo: A lemez teljes statisztikáját jeleníti meg a hosszú kép alján látható keretben: egység száma, állapota (**Write Protected** - írásvédett, **Validated** - validált), neve, majd a következő sorban: lemezen lefoglalható összes byte, használt byte-ok száma, szabad terület byte-ban valamint százalékos alakban.

Protect: Itt az adott file tulajdonságait meghatározó nyolc tagú bitsorozat határozható meg (Ld. **Disk Master**). A megjelenő ablak tetején látható jelekből mindig az van bekapcsolt állapotban, melynek háttére eltér a program alapszínétől. Az egér bal gombjával valamennyi mutató ki/be kapcsolható. Egyvel lejjebb az határozható meg, hogy a megjelölt bitek milyen eljárással írójának a directory-ba: a 'Set' egy az egyben bemásolja a láncolatot, az 'Add' a bekapcsoltakat hozzáadja a többihez viszont nem nyúl, míg a 'Sub' a jelek eredeti változatához és az itt aktiválkoz kivonást rendel. A 'One' parancs a soron következő állományra végzi el az átalakítást, míg az 'All' a teljes kiválasztott filecsoportot átalakítja.

Execute: A kijelölt file-okat futtatja, mely a directory-ban minden program kétszeri kijelölésének felel meg. Az utasítás kiadása után a közepen megnyíló ablakban megjelenik az állomány neve. Ilyenkor megváltoztathatjuk azt, s akár egy másik programot is elindíthatunk.

Comment: A file-okhoz tartozó megjegyzést módosítja (Ld. **Disk Master**).

KÖZÉPSŐ MENÜPANEL MÁSODIK OSZLOP

Az új menüoszlopban szereplő első két opció megegyezik, az elzöldöz képest változást nem tartalmaz.

Format: A felbukkanó keretben jelöljük ki a megfelelő lemezes egységet, majd a **'Verify'** opcióval állítsuk be az ellenőrzés funkcióját. A procedura után adjuk meg az adathordozó leendő nevét. A folyamatot az egér jobb gombjával állíthatjuk le. Egyszerre csak egy lemez formálható.

FormatQ: A **'Format'** parancsnak megfelelően működik, viszont csak a **BAM**-ot és a directory-t törli.

Install: A lemeze standard **boot-block**-ot másol. A paraméterek beállításra a **'Format'** parancsnál tárgyaltak alapján zajlik.

Showboot: A memóriába tölti a megjelenő ablakban meghatározott (Ld. **Format**) lemez boot-blockját, és azt a **'Show Hex'** pontban elmondottak alapján jeleníti meg. A szöveg vezérléséhez tanulmányozzuk a **'Show Asc'** opció leírását.

Crunch: Jelöljük ki egy célpontot az egyik ablakban (lehet ez a ram, vagy egy másik drive is), s ezután a második keretben határozzunk meg egy file-t sürítésre. Amennyiben a program nem tudja az állomány hosszát csökkenteni, a **'Crunch overflow!**' üzenetet kapjuk. Munka közben a következő infokat láthatjuk: hátralévő byte-ok száma, elvégzett sürítés százalékban valamint az elért sürítési nyereség százalékban. A rutin lefutása, azaz a **'Crunch complete'** felirat megjelenése után pedig: a byte-ban kifejezett új méret, elért sürítési nyereség százalékban. Ezután egy a javasolt nevet feltüntető ablak nyílik, majd a program a célpontra írja a megmunkált adathalmazt. Ezzel a módszerrel gazdaságosan tárolhatunk és **'Power Packer'**-re épülő programokkal meg is jeleníthetünk szövegeket, képeket és egyéb file-okat.

Decrunch: A teljes procedura fordítottan zajlik le, a lesűrített állományt kipakolt formában kapjuk vissza.

ModInfo: A zeneműd lejártszása mellett arról a **'ShowAsc'**-ben ismertetett rutin segítségével információkat közöl. A legelső sorban a muzsika neve, alatta a hangszerek és nevek sorozatának. Jobb oldalt az instrumentek vonatkozó paraméterek láthatóak, míg legalul a teljes hossz illetve a patternek száma található. A lejátszás mindkét egérgomb lenyomásával állítható meg.

FileEdit: Az előzőleg megjelölt file szerkesztését teszi lehetővé. Az opciót választva egy felhasználói programba kerülünk, ahol a következőket tapasztaljuk. A jobb felső sarkban 24*22 byte hexa kódjai soroknak táblázatos formában, a bal oldalt látható azok ASCII alapú karakteres változata. A keretek alatti vékony sávban a megjelenített adathalmaz neve, majd négy nyíl sorozatik. A kettős nyilakkal az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a szimpla változattal csak blokkonként mozgunk. Jobbra a **'Pos'** felirat mellett az elieddig végigfűrtöt byte-ok száma, egyben a keret első elemének pozíciója látható, majd a file teljes hossza következik. Amennyiben a hexa ablakba clickeelünk, akkor az ott látható adatokat változtathatjuk a 0-tól 9-ig és A-tól F-ig terjedő 16-os számrendszerű jelek segítségével. A másik ablakban minden billentyű használható. Ilyen módon átirhatunk közvetlenül bármilyen állományt, azonban vigyázzunk mert sürített programokat, esetleg bármilyen más adathalmazt tönkre is tehetünk. Ezen kívül sok lehetőséget tartogat az alsó sorban látható almenü is:

- **Find:** Az erre a célra megnyíló ablakba karaktersorozat adható meg. A rutin a beírt szöveget, vagy szó megkeresi a teljes file-ban. Amennyiben sikerrel jár a **'found'**, ellenben a **'not found'** feliratot látjuk.

- **Cont:** Folytatható a keresés a következő előforduló azonos fűzérig. Figyelem, az állomány végére jutva a folyamat előlőrl indul!

- **Undo:** Az ablakon végzett változásokat teszi semmissé.

- **Write:** Kírja az aktuális változtatást. Fontos, hogy minden egyes megjelenített ablakot a szerkesztés után le kell menteni, mert az új adatok változás után elvesznek.

- **Exit:** Főprogramba váltózik.

DiskEdit: Ezzel az opcióval a lemez blokkjait közvetlenül szerkeszthetjük, melyhez egy adathordozó elhelyezése és a megfelelő meghajtó előzetes kijelölése szükséges (figyelem, a program hibájából adódóan a lemezegységet a Dos-ban megszokott módon, tehát **Dfx** formában kell megadni). Az alprogram meghívásakor, a **'FileEdit'**-hez kísértetiesen hasonló kép tárul elénk. A hexa és ASCII ablakban viszont csak 512 byte látható, mivel egy blokk pontosan fél kilobyte területet foglal el. Az előző módszerrel itt is szerkeszthetjük a megjelenő adathalmazt. A pointerrel megjelölt byte hexa sorszámtól a jobb alsó sarkokban látható kicsiny téglalap, míg az ablak típusát a mellette látható kis ablak mutatja (HEX/ASC). A változásokat a memória csak a következő blokk beolvasásáig tárolja. A két nagy ablak alatt több kis ikon sorozatik:

- **DF0 (1,2,3):** Az előzőekben megadott meghajtó jele mindig a 40. track első szektorát tölti a memóriába. Tehát ha kalandozásaink során a lemezen már túl messze bókálászunk, és nincs kedvünk lépésben visszaigrani a **BAM**-ot tartalmazó 40. track-re, akkor ezt az ikont használjuk. A parancs, meghíváskor az alsó keretben a lemez nevét (**Disk Name**) illetve a bitmásképvényességet és helyét állapítja meg (pl. **'Bitmap at 1759 valid'**).

- **B<->:** Egygel kisebb illetve nagyobb sorszámu blokk betöltése (egy DS/DD lemez összesen 1760 blokkból épül fel [0-1759]). Az érték egyikébként a pointer használata után billentyűzetről is bevitelhető csakúgy, mint a többi három mutatónál.

- **T<->:** Ugyanez track-ekre vonatkoztatva (DS/DD lemeznél 80 darab track használható [0-79]).

- **S<->:** Szektorok, azaz egy track blokkjainak léptetése (minden track 11 szektorból épül fel, a lemez két oldalán összesen 22, így egy DS/DD lemez 1760 blokkból áll).

- **H<->:** Itt válthatjuk az adathordozó oldalait (0,1). A jobb oldali kis ablakban láthatjuk az éppen behívott blokk státuszát (rendszerint **OK**), míg mellette a blokk típusa olvasható (**type**):

- **????:** Ismeretlen, hibás, vagy üres blokk (Az ilyen beolvasást megelőző üzenetek: **'Could not find sector header while reading track'**, **'Unknown error while reading track'**). Ezeket a feliratokat mindig egy újrapróbálkozásra vonatkozó kérdés követi.

- **Root:** A lemez egyik legfontosabb blokkja, amely magának a hordozónak a nevét is tartalmazza. Sorszáma 880, és a **'DF0'** ikon használatakor is ezzel találkozunk.

- **Dir:** Directory típusú blokk. Megjelenésekor az alsó ablakban látható a könyvtár neve (**Dir Name**) valamint az anyakönyvtár kezdőblokkja (**Parent**). Ha nincs ilyen akkor a 880-as számú.

- **File:** File típusú blokk. Előfordulásakor alul az állomány neve (**File Name**), a file kilobyte-ban megadott hossza (**Data Blocks**), az első adatblokk (**First Block**) és az anyakönyvtár kezdete (**Parent**) olvasható.

- **Data:** Adattípusú blokk. A listában a file nevének blokkja (**Header**), az adatblokk sorszáma (**Seq Num**) valamint a következő elem sorszáma (**next block**) látható.

- **List:** Lista típus.

ALSÓ MENÜPANEL

Egy kivétellel megegyezik a 'FileEdit' pontban bemutatottakkal.

Nxt (Next): A soronkövetkezőnek meghatározott blokkra ugrik.

Find: A 'Search through links' üzenettel arról érdeklődik, hogy az egybefűzött blokkokon folytassa-e a keresést.

Write: Mentés előtt a 'Fix Checksum' felirat a láncolatot biztosító paraméterek esetleges javítása felől érdeklődik.

Hear: A lemezen megjelölt hangszereket szólaltatja meg. A frekvencia a potméteren látható kis négyzet mozgásával állítható. A 'P' jelzésű ikon lejátssza a hangot, a 'Q' és a jobb egér gomb elhagyja az üzemmódot. A szököz billentyűvel megállítható a hang lejátszása, ismételt használatkor ugyanattól a ponttól folytatható. Lehetőségünk van a hangszer lemezről való lejátszására, ebben az esetben megjelenő 'Load sample in memory' kérdésre nemleges válaszoljunk. Ez azonban tömörített file-oknál nem igazán az eredeti hatást váltja ki, magyarul nem ajánlott.

Join: Két állomány szekvenciális összeműködését végzi. A művelethez jelöljük ki egy nem írásvédett célpontot (lehet ez a ram is), majd azon egy kezdőfile-t (a rutin ennek az állománynak a végére másol majd). Ezek után határozzunk meg egy forráseszközt és egy file-t. Bármely pont elhagyásakor a folyamat hibáüzenettel leáll.

Cut: Egy kijelölt állományt az általunk megadott paraméterek alapján megcsonkít. Az első ablakba a kurtított változat nevét gépeljük be, majd a rövid változat eredeti file-on mért kezdőpontját és végül az új állomány hosszát (mindkét adatot decimálisan byte-ban). Amennyiben az első érték túl nagy, a 'Couldn't seek() file' üzenettel találkozunk. A második érték tetszőleges, mert túlszordulás esetén a lehető legnagyobb szelet eltávolítására kerül sor.

Register:

About: A betöltéskor már megtekintett készítői bejegyzést jeleníti meg.

KONFIGURÁCIÓS ÜZEMMÓD

Ebben az állapotban ('Co' ikon használata után) az egyes menüpontokat saját kedvünkre alakíthatjuk, tulajdonságainkat az egyes megjelenő lehetőségek szerint magunk válogathatjuk össze. Nem kell mást tenni mint kiválasztani a megfelelő opciót, s az ezt követő ablakban a kis ikonnal bekapcsolgatni a kívánt paramétereket, illetve kiválasztani a szükséges üzemmódokat. Amennyiben a feliratok mellett látható négyzet áthúzott, a tulajdonság aktív állapotban van. A hurkot rejtő négyzettel több lehetőség közül választhatunk. Az ablakokba billentyűzetről juttatható be a szükséges információ. Az elkészült összeállítást a 'Save' paranccsal menthetjük el, míg az 'Ok' opcióval távozunk.

GENERAL1

- **Show directory while reading:** A könyvtár olvasása közben folyamatosan megjeleníti az eddig felismert címeket.
- **Check if destination already exists:** A már létező célállomány felülírására tesz fel kérdést.
- **Separate files and directories:** A directory-ban különválasztja az alkönyvtárakat és állományokat az említett sorrendben.
- **Update disk meters during operation:** Az aktuális művelet alatt azonnal kiírja a megváltozott lemezmutatókat (szabad hely, file-ok száma stb).
- **Close workbench:** Becsukja a workbench ablakot.
- **Bring FM screen to front after operation:** Olyan műveletek, amelyek az FM-től eltérő képernyőt használnak, dolguk végeztével az programnak adják vissza a képernyő használatának jogát.
- **Sleep apicon/Sleep window:** Az elaltatást ikon/ablak jelzi.

GENERAL2

- **Priority:** A FM multiaszk programokkal szemben meghatározott működési felsőbbrendűsége (prioritása) adható meg (0-50).
- **To go... value:** A műveleteknél használt byte-visszaszámlálás egységét határozza meg. Vigyázzunk, a munkát a túl kis számok nagymértékben lassítják.
- **DoubleClick:** A kettős clickelés között lehetséges leg-hosszabb idő.
- **FM font:** A program karakterkészlete.
- **Text font:** A szöveg karakterkészlete.
- **Parent dirs:** A memóriában tárolt szülőkönyvtárak száma.
- **Noninterlace/Full interlace/Half interlace:** A FM képernyője normál fomatűmű, teljes képernyős interlace, félképes interlace.

GENERAL3

- **Right mousebutton = parent:** Jobb gombra az anyadirectory-tölti be.
- **Disable DOS requesters:** A DOS üzeneteket kikapcsolja, helyettük a program saját hibajelzéseit használja.
- **Palette:** Az itt látható négy szín közül választva beállíthatjuk azok tónusait az RGB színskálán.

COPY AS

- **Copy comment:** A címekhez tartozó megjegyzés másolása.
- **Copy protection flags:** A nyolc jelzőbit másolása.
- **Check destination free space:** Írás előtt ellenőrzi a célpont szabad kapacitását.
- **Show operation while working:** Lépésről lépésre mutatja a másolás folyamatát. Ez egyben valamivel lassítja a műveletet.

DELETE

- **Ask before deleting anything:** Törlés előtti biztonsági kérdés.
- **Ask before deleting non-empty subdirectories:** Nem üres alkönyvtárak törlése előtti biztonsági kérdés.
- **Delete subdirectories:** Aldirectory-k törlése.
- **Delete delete-protected/Ask before delete delete-protected/Ignore delete-protected:** Védett file-ok törlése/Védett file-ok törlését megelőző biztonsági kérdés/Védett file-ok átugrása.

MAKEDIR

- **Create icon with directory:** A könyvtár mellett ikont is létrehoz.
- **Path:** Megadható elérési út.

SHOW AS

- **Priority:** A szöveg megjelenítő prioritása (Ld. General2).
- **Print Density:** Nyomatási sűrűség.
- **Scroll speed 1-4:** Állítható képernyőgörgetési sebesség.
- **Print quality Draft/NLQ:** Nyomatási minőség.
- **Mouse:** Egér használata.
- **Interlace:** interlace szöveg megjelenítés.
- **Close FM screen:** A FM képernyő lezárása a szöveg kiírása közben.

SHOW PIC

- **Center:** Egy képernyőnél kisebb képek centrális elhelyezése.
- **Horizontal/Vertical:** Vízszintes/Függőleges.
- **Positive/Negative:** Normál/Inverz.
- **Color/B & W/Grey:** Színes/Fekete-Fehér/Szürke.

PLAY MOD

- **Show information while playing:** Lejátszás közben információval szolgál.
- **CIA Speed/VERTB Speed:** Két különböző sebesség tényező.
- **Tempo/Speed:** Sebesség paraméteres megadás.
- **Ignore filter command:** A filterre vonatkozó utasításokat figyelmen kívül hagyja.

PROTECT

- **Mode: Set/Add/Sub:** A jelzőbitek megadásának módja (Ld. Protect opció).

EXECUTE

- **Open output window:** Program futtatásakor külön ablakot nyit.
- **Workbench to front:** A workbench képet az **FM** elé helyezi.
- **Put FM sleep:** Futtatás közben a **FM** alvó pozícióba kerül.
- **Window:** A kinyíló ablak paraméterei.

FORMAT

- **Old File System/Fast File System:** Két formátum közti választás (Ld. Super Duper/FFS).

CRUNCH

- **Add .pp:** A sűrített állomány neve után '.pp' kiterjesztést tesz.

RATTLE COPY V5.0 (Amiga)

Már sok teljes lemez másolására alkalmas program jelent meg a piacon. Mind közül az egyik legkönnyebben kezelhető és legintelligensebb a **RC**. A software-t egyedülálló rugalmassága és megbízhatósága emeli az egykor hasonló népszerűségnek örvendő **X-copy** fölé. A beépített boot-block szerkesztővel átalkíthatjuk egy program töltő blokkját, a Bam editorral hibás szektorokat foglaltunk le, míg a coder opció lemezeink titkosítását végzi. Emellett a másolási fajták és hibajavítás széles skálája áll rendelkezésünkre. Az **X-copy** nagy hibája volt, hogy két lemezegységes kopírozásnál a forrás olvasási hibáit az azonnal megjelenő céladatok letakarták. Itt minden egységnek külön ablaka van, tehát a félreértésnek lehetősége is kizárt. Nos nézzünk bele részletesebben!

A korábbi verziók óta nem sok mindenben változtattak, lecserélték a grafikát, megváltozott a lemez beolvasásának iránya (nem hátulról előre, hanem fordítva történik) s egy-két új hatékony alprogrammal gazdagodott a készlet. A felhasználó egy szűfűtő irányokban elhelyezett négy kicsiny négyzetből álló piktogram irányít. Ennek azért van jelentősége, mert a négyzetek közt lévő réssel, akár egy célkereszttel a szektor illetve track térképen biztos pontossággal kijelölhető a kívánt terület. A képernyőn két típusú feliratot látunk. A szürke alapon fekete szöveg számunkra információval szolgál, vagy egy menü-rendszert takar. A fekete ablakokban fellelhető kék feliratok az egér bal gombjával változtathatók, illetve aktivizálhatóak.

A program betöltése után a legelső keretben a konfigurációs-kat értékelő üzenetet olvashatjuk. Amennyiben 1 Megabyte memóriánk van (ennél kevesebbel a software el sem indul), akkor a **'no read/write available'** mondatot pillantjuk meg. Ez annyit jelent, hogy csak lemezegységek között másolhatunk, a memóriát nem használhatjuk. Ezután a felismert meghajtók száma következik, **'1-4 drives detected'** formában, amit a memória bővítő helye követ (megint 1 megás gépeknél e helyett a **'NOT USED'**, azaz a nincs használatban üzenet látható). A mellette fellelhető kisebb keret a másolás idejét hivatott mutatni, azonban ráclickelve a program indítása illetve a **'Killsys'** utasítás kiadása után eltelt időt is megudhatjuk.

- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre.

- **Fast/Mediocre/Good/Very good/Best crunch:** A másolás határfoka állítható itt be a gyors, ám rossz minőségűtől egészen a lassú, viszont jó határfokúig.

- **Small/Medium/Large Buffer:** A memória puffer mérete a kicseitől az egészen méreletesig.

- **Use source as destination:** A forrást egyben célpontnak tekintve, ugyanoda írja fel a sűrített file-t.

DECRUNCH

- **Remove .pp:** A kipakolt állomány neve utáni '.pp' kiterjesztést távolítja el.

- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre.

- **Use source as destination:** Ld. 'Crunch'!

HEAR

- **Ask how to load/Play form disk/Load to memory:** Előlenörző kérdés a lejátszás módjáról/Lejátszás lemezről/Lejátszás memóriából.

- **Frequency:** Megadható kezdőfrekvencia.

- **Buffers:** Puffer mérete byte-ban.

- **Repeat:** Ismétlés.

● JEAN

Rendszerutasítások

Killsys: Az opció meghívásával a ténames területet foglaló rendszer törölhető. Az újra konfigurálás pár másodpercet vesz igénybe, s eredményeképpen minden eddigi programon eszközölt változtatásunk az eredeti állapotra áll vissza. Magyarul a parancs rendszer nélkül újra indítja a teljes programot. Az első hasábnban látható üzenet a **'read/write available'**, azaz olvasás írás engedélyezve, ergo memória használható változtatban jelenik meg. A mondat végén a bővítő pontos helye is kiíródik.

Exit: Kilépés a programból. A rendszer megszüntetése után elveszítjük ezt a lehetőséget, így azután már csak resettel távozhatunk.

MÁSOLÁS

Nos, tételezzük fel, hogy minimum két lemezes egységgel rendelkezünk és még nem adtuk ki a **'Killsys'** parancsot. Helyezzünk egy írásvédett lemezt az egyik, míg egy nem védettet a másik meghajtóba. Ez a szabályt mindenképpen be kell tartanunk, mert a program nem használ előre meghatározott forrást és célpontot, azt az alapján dönti el, hogy melyik lemezegységbe helyezzük a védett illetve nem védett adattárolót. Szóval, a képernyő közepe táján öt feketetett hasábn látható, az első baloldalon a **'Source'**, míg a második mellett a **'Target'** felirat olvasható. Ez annyit jelent, hogy a legelső rubrika mindig a beolvasott disk adatait fogja mutatni, s az alatta elhelyezett kijelzők pedig a lehetséges négy cél-meghajtót reprezentálják. A legelső hasábn teljes terület fehérszínű, ez azt jelenti, hogy a memória adatoktól mentes. Az oldalán feltüntetett kicsiny négyzetben felbukkan a forrásnak megfelelő egység száma 0-tól 3-ig. Ehhez hasonlóan a célpontok is felsorakoznak szintén 0-tól 3-ig, felülről lefelé növekvő sorrendben, tekintet nélkül arra, hogy milyen sorrendben pakoltuk az adattárolókat a meghajtóinkba. Ha több védett lemez is előfordul, akkor automatikusan az alacsonyabb számú alakul forrássá. Mikor az előkészületekkel megvagyunk, akkor az eddig üresen álló bal felső rublikában megjelenik a **'Copy'** parancs. Az opciót a szokott módon aktivizálhatjuk, tehát a bal mouse gombbal. Ezen kívül a programozók, egy a folyamatot felgyorsító eljárás is a rendelkezésünkre bocsájtottak.

Az ebben a keretben mindenkor megjelenő utasítás a szököz billentyűvel kezelhetjük, ami sok lemez másolásához jóval rugalmasabbá teszi és egyben az **RC** nagy előnye az **X-copy**-val szemben. Fontos, hogy bármilyen másolás befejeztével várjuk meg az *'All system ready'* üzenetet, s csak ezután távolítsuk el lemezeinket.

Ezek után nézzük meg mi történik a rendszer kikapcsolása után, ugyanis ilyenkor lemezeink tartalmát már a memóriába is beolvassuk feljára. Írsvédett adattároló elhelyezések a **'Read'**, védtelen esetében pedig a **'Write'** parancs jelenik meg, tekintet nélkül az aktuális memóriatartalomra. Tehát az utasítás végrehajtásakor az első esetben mindig olvassuk, míg az utóbbinál írás kezdődik. Ezzel a módszerrel elméletileg végtelenségig ismételtető meg mindkét folyamat. Két különböző védelmi állapotú adathordozó használatok az előző bekezdésben részletezett folyamat játszódnak le. Na már most, a másolás illetve bármely más jellegű munkafázis leállítható a bal felső ablakba illesztett **'Stop'** parancs segítségével.

Mielőtt azonban hozzátárnánk a nagyütemű másoláshoz, lásunk milyen egyéb lehetőségeink vannak.

Másolást meghatározó mutatók

Mode: Itt adhatjuk meg a másolás illetve egyéb felhasználás módját. Az ablakban az egér bal és jobb gombjával lapozhatunk oda-vissza a különböző módokozatok között.

- **BAM (Block Administration Memory):** A program a block nyilvántartó memóriára, azaz egy térkép alapján határozza meg a lemez másolandó tartományait. A folyamat indítása után, ebben a változatban a forráson található üres track-ek helyét a célponton formázza, nem pedig másolja, s ezzel jelentős időt takar meg. Megjegyzendő, hogy ezzel a módszerrel csak **Dos-os** lemezek kopírozása ajánlott, hisz előfordulhat olyan track-töltés anyag, amely hamis **BAM** térképpel megteszteti a másolót.

- **Range:** Az összes cilinder másolását végzi, függetlenül azok tartalmától. A kijelzőkön nem láthatóak a használt és üres területek. Ugyan a normál rutinok közül ez a leghosszadalmasabb, de a teljes biztonság érdekében egyes jellegű lemezek másolásánál ez a módszer ajánlott.

- **Damaged:** Itt az ideje, hogy a hasábok megkülönböztetett jeleivel foglalkozzunk. Az alapállapotban lemezegységenként 2*80 track másolás közben kis színes téglalapok formájában jelenik meg. A sárga a használt területek, a a fehér a szűz track-ek, míg a piros az olvashatatlannal illetve írhatatlannal szektorok helyén látható. Ez utóbbi előfordulásakor kap jelentőséget ez az opció. Az előzőleg lebonyolított másolás után kiválasztva, csak a sérült részek kopírozását végzi. Ezáltal sok időt spórolunk meg, hiszen nem kell egyesével meghatározniuk a hibás területek, ezt a **RC** automatikusan végzi el.

- **Nibble:** A nem Amiga formátumú, vagy eltérő adatsűrűségű lemezek másolására alkalmas. A folyamat végrehajtása közben a legelső információk ablakban — amennyiben ez lehetséges — megjelenik a felismert formátum megnevezése. Természetesen normál **Dos/DD** anyagoknál is tökéletesen alkalmazható, csak nem célravezető ágyúval verébre löni. A rutin ilyenkor ugyanis felesleges precizitással dolgozik, amely a munkaidő jelentős növekedéséhez vezet. Egy különleges felhasználási módja, mikor hibás lemezeket egy az egyben szeretnénk duplikálni. Ilyenkor a sérült részek kék színnel kerülnek a képernyőre.

- **Format:** Az írsvédtelemtől megfosztott lemezt illetve lemezeket formázza, s az eredményt a célpontként megjelölt területen látható. Ilyen módon akár négy lemezt is formázhatunk egyszerre. Vigyázzunk arra, hogy írsvédett adathordozó ne kerüljön valamelyik drive-ba,

mert akkor a művelethez esetleg szükséges név nem adható meg.

- **Used:** Elméletileg csupán a használt területek másolására korlátozódik. azonban ez csak akkor lehetséges, ha rutin egy üggyevezett használati térképre bukkan. Amennyiben ez megtörténik, a *'UsedMap found'*, elnevezés esetében a *'No UsedMap found'* üzenettel találkoznak. A továbbiakban a program ennek függvényében beolvassa a lemez tartalmát, majd az adatokat tartalmaz track-eket kijelri a céllemezre, míg az üresek formázza. Ezek minden esetben eltérő színekkel jelennek meg a képernyőn. Az eljárás egyaránt alkalmazható **Dos-os** és track-töltés anyagok másolására.

Verify: Az on/off kapcsoló állásával állíthatjuk be illetve kikapcsolhatjuk a **'Mode'** ablakban felsorakoztatott eljárások ellenőrzését. A jelenség a kiírt adatok újrabeolvasás és összehasonlításán alapszik, ebből következően lassítja a végrehajtott folyamatot, viszont biztonságossá teszi azt. Figyelem, ez az opció a formázást nem befolyásolja.

Format: Itt található a formázás minőségére utaló három meghatározás.

- **Verify:** A megmunkált lemez íráshibáit megjeleníti az aktuális hasábjában, s egyben megkísérli azok korrekcióját is.

- **Fast:** Kikapcsolja az ellenőrzés mechanizmusát.

- **Off:** Magát a formázást, mint funkciót szünteti meg. Ez azzal jár, hogy a jelző átállításig nem használhatjuk a **'Format'** parancsot és emellett másolás közben is elmarad az eljárás alkalmazása, olyan esetben ahol normál állapotban erre sor kerül volna (pl. **Used, BAM**). Ezzel tovább növelhető a másolás sebessége, ellenben a célpont következő esetleges file-os használatánál is gondok merülhetnek fel. (kivéve képez az az eset, amikor a célpont már előre formált volt).

Nibble: A program ennek a másolási típusnak két fajtáját különbözteti meg. Az **'Index'** alkalmazásakor nem veszi figyelembe a szinkron jelet, míg a **'Sync'** választásokor felhasználja a jobb oldalon látható értéket.

Sync: A lemezen elhelyezett adatokat egy negygyegy hexadecimális szám formájában megadható szinkron jel határozza meg. Amiga estében ez a 4489. Amennyiben más formátumú lemezek másolásával kísérletezünk ezt a számot az egyes nyegzetekbe cickekbe meg kell változtatnunk. Így ránthatunk át pl. PC-s software-eket, vagy védtett stufot is. Figyelem, csak a **'Sync Nibbler'** használja az itt megadott értéket!

Side: A **'Both'** választásokor a lemez mindkét oldalát, míg **'Down'** és **'Up'** használatokor csak az első és felső oldalát munkálja meg.

Code: Használatokor egy legfeljebb 12 tagból álló karakterláncal kódolhatjuk az adott lemezt. Az ilyen eljárással kezelt adatok nem olvashatók be, viszont a dekóder használatával és ugyanannak a szónak a begépelésével bármikor visszaalakíthatóak. A szöveg beírásához clickekünk az ős ablakba, s miután elkészültünk, használjuk az **'Enter'** billentyűt. Az alkalmazott szót érdemes megjegyezni, mert nélkülük az állomány nem dekódolható.

Code: Mielőtt elkezdjük a kódolt másolást, juttassunk be egy szót a **'Code'** pontban tárgyaltak alapján. Függetlenül attól, hogy kódolunk, vagy esteleg dekódolunk, ez a céllemezre történő írás előtt történjék meg. Ennek hiányára a gép a *'No code entered'* üzenettel figyelmeztet.

- **Off:** Kikapcsolja a kódolási funkciót (ez az alapállapot).

- **Code/Decode:** Beindítja az adatátalakítás folyamatát a kívánt irányban, mely minden típusú másolásnál alkalmazható. Amennyiben dekódolás esetén hibás jelszót gépelünk be, a lemez továbbra is használhatatlan marad. Lehetőségünk van részleges kódolásra is, ez akkor az ellenforamatban is csak a megváltozott részt kell átalakítani.

Name: Az egyik meghajtóba írsvédelemmel behelyezett lemez nevét láthatjuk itt, feltéve ha akad ilyen. Amennyiben

írásengedélyezett disk-vel próbálkozunk, az a program figyelmen kívül hagyja, mivel ez információt nem hordoz. Úres háttérároló esetén az 'Empty' üzenet, vagy a későbbiekben ide bevitt karaktersorozat, ismeretlen formátum esetén a 'No file format' felirat jelenik meg. Ezen kívül ide pótyóghetjük be a megformázandó és átírandó lemez nevét, majd ne felejtjük el megnyomni az 'Enter'-t.

Boot: Csakúgy mint a névnel és a kijelző is csak a védett lemezekkel foglalkozik. Megjeleníti a boot-block nevét, ha azt képes felismerni, vagy az installáció minőségére tesz utalást.

- **Not installed:** nem installált

- **Installed:** valamilyen módon installált

- **Normal installed:** standard boot-block

- **[Unknown boot-block]:** Ismeretlen boot-block

Start: Az első négyzet a másolás kezdőcilinderét, míg a második az alsó illetve felső oldalt jelzi a nulla valamint egyes számmal.

End: A 'Start'-hoz hasonlóan jár el a másolás végső cilindere vonatkozóan.

Pos: A pointer pillanatnyi pozícióját jelzi a fent említett eljárás segítségével, függetlenül attól, hogy a mutató melyik rubrika felett tartózkodik. A bal gombot lenyomva kijelölhetjük a másolás kezdőcilinderét, majd nyomvatartva a végéig elengedjük fel. Igyekezünk egy hasábon belül tartózkodni! A megfelelő sorokra mutatva a kezdő és befejező olalakat is megválaszthatjuk.

All: A megváltoztatott másolási start-end paramétereket az eredeti állapotba állítja.

FELHASZNÁLÓI ALPROGRAMOK

Examine Boot: A lemez első blokkjának tanulmányozására szolgál. Csak írásvédelemmel ellátott adathordozók tartalmát jeleníti meg, ellenkező esetben az utóljára beolvasott byte-okat tünteti fel. Amennyiben több ilyen is előfordul, akkor a kisebb meghajtószámút részesíti előnyben. A program meghívása után egy teljesen új környezetet látunk. Bal oldalon a boot-block 1024 byte-nyi adatát látjuk ASCII kódok alapján megjelenített szöveg formájában. A jobb oldalon elhelyezett másik keretben a megvizsgált részre vonatkozó megjegyzések és megállapítások olvashatók. Egy-egy új lemez használatakor az adatok automatikusan frissülnek:

- **[Unknown Bootblock]:** Az RC5.0 számára ismeretlen boot-block.

- **Not installed:** Nincs installálva.

- **Normal installed:** A RC által használt standard installáció.

- **Installs Disk:** A boot-block installálja a lemezt.

- **Reads Data from Disk (Start:X Length:Y):** A lemezről adatokat olvas, x kezdetűl y hosszúságban.

- **Writes Data to Disk:** A lemezre adatokat ír.

- **Checks Left-mouse:** Vár a bal egérgomb lenyomására.

- **Reads Keyboard:** A billentyűzet különböző gombjaira reagál.

- **Changes Led (Filter):** Megváltoztatja a Power ledet, bekapcsolja a szűrőt.

- **Opens Guru-window:** Kinyitja a guru ablakot.

- **Survives reset:** Reset után is rezidensen a memóriában tartózkodik. Ez lehet vitás is.

- **Removes External Drives:** Kikapcsolja az extra meghajtókat.

- **Possible Sync: \$4489:** A lehetséges szikront \$4489-ben állapítja meg.

- **Nothing Special Found:** A program semmi különösét nem ismer fel.

View: Ezzel az opcióval a kiírt adatok megjelenési formáját határozhatjuk meg. Az alaphelyzetet jelentő karakteres forma (Asc \$000-\$3ff) után a hexadecimális és ASCII kódokat egyaránt bemutató négy táblázat következik (A+S \$300-\$3ff, A+S \$200-\$2ff, A+S \$100-\$1ff, A+S \$000-\$0ff). Az egy sorban elhelyezett nyolc számnak először hexadecimális kódja majd karakteres alakja következik. Végül a csak 16-os számrendszerű számokat bemutató két képernyő is helyet kapott (Hex \$200-\$3ff, Hex \$000-\$1ff).

Text: Az ide bejuttatott szöveget később megkereshetjük az adott blokkban.

Decode: Elindítja a lemez boot-jának vizsgálatát és egyben elvégzi a begépelést szöveg keresését is.

Kill: Kiadása előtt tegyük írhatóvá a kezelni kívánt lemezt. Funkciója szerint a területen található lehetséges 'startup', vagyis indító rutint törli le. Siker esetében a 'Possible startup routine killed', míg eredménytelen futásnál a 'No possible startup routine found' üzenettel szembeesülünk.

RattleCopy: Visszatérés a másoló programba.

BAM Editor: Az alprogramba belépve egy 1760 blokkra osztott téglalapot látunk. A képernyő tetején elhelyezett 'Drive' keretben az aktuálisan használt meghajtó számát, a 'Block' ablakban a pointer által tartott négyzet számát (0-1759), majd a hosszú hasábon az éppen soros üzenetet helyezték el. Jobb oldalon a következő parancsok sorakoznak:

- **Read:** BAM beolvasása a kizárólag írásvédett lemezről.

- **Write:** A megtervezett BAM mentése.

- **All:** A teljes térkép foglaltása.

- **Clear:** A teljes térkép felszabadítása, az első két négyzet kivételével, melyek foglaltsága kötelező.

- **Undo:** Az előző művelet előtti állapot visszaállítása.

- **RattleCopy:** Távolsz a másoló programba.

A térképen minden egyes sor egy track-et jelent, s minden két sor egy-egy cilinder. Az első sor a lemez alsó oldalának első track-je, majd két sorral lejjebb az alsó oldal második track-je és így tovább. A közbenső sorokra ugyanez a módszer vonatkozik, csak azok a felső oldalhoz tartoznak (ne tévesszen meg senkit, hogy a másolóban az első és felső oldal pont fordítottan helyezkedik el). Egy blokk kijelölése az egér bal (sárga szín), törlése a jobb gombjával (szürke szín) történik. Csoport meghatározása, illetve a megfelelő gomb nyomtatásával zajlik. Ezzel a szerkesztővel megmenthetünk és tovább használhatunk hibás lemezeket úgy, hogy a sérült szektorokat lefoglaljuk. Még egy dolog, ha egy track-ben akár egy blokk is foglalt, akkor az a teljes sáv használatához vezet, sérült track esetén viszont jobb, ha mind a 11 blokkot letakarjuk.

About: Nem tartozik kifejezetten ebbe a kategóriába, de elhelyezkedése alapján most ide soroljuk. Kiválasztva a készítőkről és forgalmazókról kapunk információkat.

Install: A file formátumú lemezre betöltést alkalmas boot-block-ot másol.

Relabel: A 'Name' rovatba begépelte karaktersorra nevezi át az aktuális lemezt. Az 'Install' opcióval és itt is vigyázzunk arra, hogy a lemez ne legyen írásvédett, mert a program hibáüzenetet nem ad!

• JEAN

SUPER DUPER V2.01 (Amiga)

Ez a rendszerbarát program Amigán az eddig kiadott leggyorsabb lemezmasoló software. Egy lemez ellenőrzött duplikálásához kevesebb mint 100 másodpercere, ellenőrzés nélküli csupán 69 másodpercere van szüksége. Egy DD-s lemez ram-ba olvasása 36, biztosított írása mindössze 67, valamint ellenőrzés nélküli kiírása szintén csak 36 másodpercet vesz

igénybe. Egy újabb meghajtó használata a 'verify' eljárást alkalmazó másolást 34 szekundummal növeli, viszont ellenőrzés nélküli nem befolyásolja a műveletre fordított időt! Így négy másolat elkészítése akár 38 másodperc alatt is megtörténhet! Természetesen ezek az adatok változhatnak a beállított opciók, a lemezminőség, és egyéb függvényében.

Felhasználói programok (C64, Amiga, PC)

A **Super Duper** különösen precíz az ellenőrzés területén, s egyben egyes hibák korrekciójára is vállalkozik. A rendszerbarát és multitasz tulajdonsága következtében előfordulhat, hogy valamely párhuzamosan futó software a memória változtatásával próbálkozik. Ilyenkor a program figyelmeztet és megvédi az általa kialakított puffert, így az ilyen másolat legalább olyan biztonságos, mint a lemezről lemezerre kópi. A helytakarékoság okán bevont memóriasűrítő eljárás hatása az írási sebességet csak némileg befolyásolja. Emellett a program a CPU idejét minimális mértékben foglalja, így a multitasz-os lehetőségeket maximálisan támogatja.

A software menük hiányában teljes egészében ikonvezérelt. Minden elérhető az egér illetve a billentyűzet segítségével. A parancsokat és mutatókat fajtájuktól függően aktiválhatjuk, vagy átirhatjuk a bal gomb lenyomásával valamint a megfelelő aláhúzott billentyű alkalmazásával. A bal felső sarkokban látható kapcsolóval, vagy a 'Q' illetve 'Esc' billentyűkkel ki-lerphetünk a programból. Az 'Amiga' és '0', '1', '2', '3'-as gombok kombinációjával ki/be kapcsolhatjuk a forrás meg-hajtókat. Ugyanez vonatkozik a célegységekre is, az emített számok és a 'Shift' közös használatával.

A képernyőn három típusú keretet láthatunk. A sülyesztett faj-tában információk jelennek meg a másolással kapcsolatban, ide adatokat nem juttathatunk be. Az egyszerű ablakokban látható szövegeket illetve számokat a felhasználó az adott szabályoknak megfelelően megváltoztathatja, míg a kiemelt ikonok ki/be kapcsolhatóak. A háttér színt használó opciók illetve funkciók ikonok passzív és az ettől eltérő színezett ab-lakok aktív állapotban vannak. A pepita mintára szírozott ab-lakokat nem használhatjuk. Előfordulhat, hogy ez a program futása közben változik (pl. másolás közben nem formattálha-tunk).

MUNKAIKONOK

A munkaikonok irányítják a lemezmásolást és egyéb mellék-tevékenységeket (pl. ellenőrzés, formázás).

Stop: Bármilyen folyamatot leállít. Amennyiben sikerül a pro-cedúrát még abban az időben megfékeznünk, amikor a munka állását jelző keretben még nem látható bejegyzés, akkor a céllemezen sem tapasztalható elváltozás. Ha másolás közben alkalmazzuk, azonnal üríti a memóriá-puffer tartalmát.

Go: Elindítja a kijelölt folyamatot, attól függetlenül, hogy az le-mezről lemeze-re másolás, pufferből lemeze-re írás, vagy ép-pen formázás.

Read: Csak egy puffer előzetes megjelölése után kezelhető, amelyet a forrásról beolvasott memória tárolására hasz-nál.

Check: Egy olyan olvasó eljárást indít el, amelyet nem követ a memória tárolása, tehát puffer kiválasztást nem igényel. Ellenőrzi a lemezen lejegyzett adatok olvashatóságát. A track-es beolvasás hiányosságait kiválóan ellenőrzi, de nem képes kimutatni a 'Dos Checksum' hibákat.

Format: A célpontként előre kijelölt háttértárolók lemezeit for-mázza.

ARexx: Megnyit egy 'requester' ablakot, ahol egy ARexx makró-t hajthatunk végre. Ez nem más, mint a program külső irányításra alkalmas belső, makrókra épülő nyelv.

AZ OPCIÓS IKONOK

Verify: Ki/be kapcsolja az ellenőrzés funkcióját. Az opció vo-natkozik a lemeze írás minden változatra (formázás, más-olás). Ugyan növeli a folyamat sebességét, használatá bizonytalan minőségű lemezek esetén nem javasolt.

Date: Az aktuális dátumra írja át az adathozordó formázásá-nak időpontját. Ennek akkor van jelentősége, amikor a két másolatot egyszerre használjuk. Így gépünk különbséget tud tenni a változatok közt, és az Amiga Dos hibájából

adódó rendszerfagyás elkerülhető. Nem Dos formátumú lemezek esetében elméletileg nem működik, de nem át az előzetes hatástanalítás.

Incname: Ennek a lehetőségnek nagy számú lemez formázá-sakor vehetjük hasznát. Kiválasztva, a 'Format' parancs kiadása után a program beolvassa a 'Label' ablak tartal-mát, majd az abban előforduló számot minden formázás-kor egyvel növeli (tehát a begépett névből legalább egy számunk szerepelnie kell pl. **Cov.000**). Amennyiben több egymástól elválasztott számot talál, akkor az utolsó so-rozat tekintti aktuálisnak. Természetesen minél többjegyű a szám annál több eltérő változat hozható létre. Figyelem, az első műveletnél a szám már egyvel növekszik, tehát ha nullát írunk be, akkor a lemezen már egy szerepel. Amennyiben ragaszkodunk a név utáni nullához a 99...9 valamely változatot gépeljük be.

FFS: A 2.0-as rendszertől felfelé elterjedt **Fast File System** alapú formázást teszi lehetővé, a megszokott **Old File System**-mel szemben. A másolás továbbra sem engedé-lyezett. A meghatározásból következik, hogy ezt a formátu-mot 1.2/1.3-as gépek nem támogatják.

Talk: Bekapcsolva, a folyamatokat angol vokális üzenettel kí-séri. A funkció működtetéséhez a 'I:Speak-Handler', a 'devs:narrator.device' és 'libs:translator.library' hasz-nálatra szükséges.

Auto: Az automatikus művelet indítását teszi lehetővé. Érzé-kei a behelyezett illetve eltávolított adathozordókat. Le-mezről lemeze-re másoláskor a forrás és a cél, formázás választásakor a céllemez, míg pufferes kopirozásokor a forrás kivételét követő új lemez berakása után indítja a további műveleteket. Figyelem, utóbbi esetben a véletlen adatvesztésig elkerülése érdekében minden lehetséges lemez írásvédelemmel lássunk el!

Buffer: Ez a kapcsoló a memóriát mint puffert jelöli meg, amely nagymennyiségű másolat készítésekor, illetve csu-pán belső lemezegységgel rendelkező konfigurációknál kap igazi értelem. Minden olvasáskor a lemez, vagy egy részének tartalma itt raktározódik illetve helyszűke esé-tében tömörítő eljárásokon megy keresztül. Egy megás, vagy kevesebb memóriával rendelkező gépek tulajdono-sai ilyen művelet előtt minden lehetséges párhuzamosan futó programot száloljanak fel. Amennyiben a terület így sem elegendő, akkor a másolás művelete akár több for-duló formájában zajlik. Továbbá érdemes megjegyezni, hogy a pufferben tárolt adathalmaz részéről a program pontosan nyilvántartja, hogy beolvasás során melyik cilinderről érkeztek. Ilyen módon később a **start/end** opciók átirásával egy lemez tetszőleges részét is újrainhatjuk. Fordított esetben, ha egy lemez beolvasot részéről egy másikra szeretnénk másolni, akkor attól függően, hogy a forrásterület és a célterület tartalmaz közös részt két lehetőség is állhat elő. Üres közből hal-maz esetén hibáüzenetet kapunk (pl. az 50-59-ig beolvasott terület 10-49-ig szerettük volna elhelyezni), ellenkez esetben csak azok a cilinderek íródnak ki, amelyek a közös hal-maz tagjai (pl. az 50-59-ig terjedő részt 10-55-ig szeretnénk írni, ekkor csak az 50-55-ig számozott cilinderek íródnak felül).

HDBuf: Az előbb tárgyaltakhoz hasonlóan működik, azzal a különbséggel, hogy a hely helyett a merevlemez meg-hajtón (**hard disk**) egy kijelölt IFF formátumú file-ban hely-ezi el az adathozordóról beolvasott jeleket. Jó harddisk esetén nem feltétlenül, de az olvasás procedúrája kicsit le-lassul. A módszer használatával egyébként lemezeket egy file formájába tömöríthetünk.

A HD és VD puffer használata telített memória esetében ajánlott. Erre a két eljárásra nem igaz a cilinderrek rugal-mas nyilvántartási módsere, mint azt a ram puffernél is-mertettük. Amennyiben olvasás után megváltoztatjuk a **start/end** paramétereiket, a program a megváltozott körü-ményeket figyelmen kívül hagyva az új kezdőpozícióit számítva indítja be a másolást. Ezzel a lehetőséggel a le-mezen adatokat mozgathatunk.

VDBuf: Ugyanaz az ábra csak ram helyett egy fizikai háttértárat határoz meg. A kiválasztott eszköznek a **'track-disk.device'** analógiájára kell működni, tehát a program számára engedélyezni kell az adatok tárolását.

VDName: A Virtuális lemezként használt eszköz neve adható meg, amennyiben a másolás **'Virtual Disk Buffer'** üzemmódban van. Fontos megjegyeznünk, hogy ez nem egy Dos eszköz meghatározása, mint pl. **RAD:** reset védett ramdisk (helyesen **'ramdrive.device'** formában adható meg), **FMS:** virtuális floppy a merevlemezeken (exec név: **'fmsdisk.device'**) és **VDO:** stb.: más resetvédett szektor orientált ram drive-ok.

VDUnit#: Itt adható meg az említett eszköz száma.

Label: A megformázandó lemez nevét adhatjuk itt meg.

Retry#: Megadható az olvasási/írási hibák kijavítására tett kísérletek száma 0-tól 99-ig.

Start Cylinder: A másolás első cilinderének azonosító számát határozhatjuk meg 0-tól 79-ig.

End Cylinder: Az utolsó cilinder száma szintén 0-tól 79-ig. Amennyiben bármely érték értelmezhetetlen (pl. a kezdőcilinder nagyobb sorszámu, mint az utolsó), akkor a **'Track range not valid'** üzenetet kapjuk.

LEMEZIKONOK

A lemezikonok segítségével meghatározhatjuk az elkövetkező feladatok elvégzéséhez használt egységeket (**format, check, read, copy**). Figyeljünk arra, hogy értelmes munkakörnyezetet alakítsunk ki, például pufferes másolásnál nem használhatunk egy drive-ot forrásnak és célpontnak egyaránt.

A MÁSOLÁS FOLYAMATA

A forrás és céldrive-ok ikonjai között látható hasábjában az éppen aktuális folyamat kimenetelét szemlélhetjük. Itt láthatjuk, hogy a másolás, formázás illetve ellenőrzés hol tart, valamint jelzéseket kapunk az esetleges hibákról is.

Amennyiben legalább két meghajtóval rendelkezünk, válaszunk ki egy forrást és egy azzal nem megegyező célpontot is, majd használjuk a **'Go'** parancsot. Egy idő után a másolás befejeztét két csippanás és a képernyő felvilágítása jelzi. Egy háttértároló esetén válasszuk azt forrásnak és célpontnak is, majd jelöljük ki a megfelelő puffert és clickeljünk a **'Read'** funkcióra. Az olvasás végén helyezzük be a felülírandó lemezt írásvédelem nélkül majd használjuk a **'Go'** utasítást. Kis puffer esetében esetleg többszöri lemezcsereére van szükség, éppen ezért és a biztonság kedvéért a forrást mindig írásvédelemmel lássuk el.

A software DD-s és HD-s lemezeket egyaránt kezel, csak arra kell odafigyelniük, hogy a forrásként és célpontként megjelölt drive-ban azonos típusú adathordozók legyenek.

NORTON COMMANDER 4.0 (PC)

Régóta vártuk, s most végre itt van... kezdetnének a mondanivalónkat, de ez már egy eléggé elcsépeelt (gy.k. avas) duma, így inkább csak annyit mondunk: megjött, tetszik. Ez azonban meglehetősen kevés információt hordoz, ezért talán érdemes lenne bővebben kifejtetni. Mármost a **'tetszik'**-et.

A programcsomag fő újdonságai: egy csomó új viewer, valamint a lényeg, a törőrtített file-ok kezelése (no azért nem kell annyira örülni, nem lehet a törőrtített file-okat elindítani, de ezt gondoljuk gondolta az a gondolkodó, szóval a PC témában valamelyest haladónak számítók erre eleve nem gondoltak. Azért ne felejtjük el az editort sem, amit kicsit megújítottak, tuningoltak, de még mindig nem nagyon nevezhető szöveg-szerkesztőnek. Főleg a 64K-s szövegméret-korlátozás idegesítő.

Az adott művelet elkezdésekor a jobb oldalon elhelyezett információk ablakban megjelenik a forrásként használt lemez neve, egyelőre **'<UNKNOWN>'**, azaz ismeretlennek megjelölve. A negyvenedik cilinder elérésekor, mikor a folyamatot jelző hasáb közepén tart, Dos-os lemez esetén egy névre, vagy track-töltés anyag olvasásakor üres mezőre vált. Ha bármely oknál fogva a név nem olvasható (olvasási hiba, hibás formátum), akkor a **'<BAD NAME>'** üzenettel találkozunk. Ebben az esetben ajánlatos a **'Date'** mutató kikapcsolása az esetleges hibás másolás elkerülése érdekében. A megjelenő nevek nem tűnnek el, hanem újabbak érkezésekor az ablakban felfelé scrolloznak. Sok lemez másolásakor ennek nagy jelentősége van.

Amennyiben a program rossz track-kel találkozik, azt megpróbálja beolvasni a **'Retry#'** pontban megadottak alapján. Ha ez nem sikerül, akkor a kijelző hasábjában az incidens helyén egy háttérzsinúr pont jelenik meg, s az adott meghajtó hibakijelzője egy egységgel növekszik. Miközben a program a sérült sáv beolvasásán fáradozik a művelet nem állítható le, azért jól gondoljuk meg mielőtt a próbák számát 99-re állítjuk.

A másolás, olvasás, írás és formázás mind különböző színekkel jelenik meg a folyamatot mutató hasábjában, így nem fordulhat elő, hogy boldogon formázzuk féltett rendszerlemezeinket.

Rtry:Err: Minden egyes lemezegység ikonja alatt egy alapállapotban két nullát tartalmazó keret kapott helyet. Az első szám az adott lemezen elvégzett javítási kísérletek összeszáma számot jelzi (Ha 4 próbálkozást engedélyeztünk, akkor se döbbenünk meg a 16-os szám láttán. A számláló új track olvasásakor/írásakor nem nullázódik). A második érték a javítási törekvések ellenére megmaradó hibák számát mutatja meg.

Elapsed: Az aktuális művelet elindítása óta eltelt időt jelzi másodpercben. A program a rendszer viszonylag nagy pontosságú belső óráját használja.

Cpy#: Az aktuális pufferből kiírt hibamentes másolatok számát adja meg. A mutató használathoz egy puffer előzetes kijelölésére van szükség. Megjegyezzendő, hogy csak teljes másolatok (0-79 cilinder) sikeres végrehajtásakor növekszik, ezzel lehetővé téve a lemez utólagos részleges korrektúráját. Több részletű másolásnál természetesen csak az utolsó fázis végén emelkedik az ablakban látható szám.

Végezetül a program használatát minden intenzíven másológa, vagy esetleg merevlemezzel rendelkező felhasználónak melegen ajánljuk. A **SD** multitask-os megoldása miatt a párhuzamosan zajló programok, a felhasználás széles körű biztosítják. Emellett a kis remekmű szabadon terjeszthető, tehát minden igényes lemezdobozban ott a helye.

● JEAN

Akkor talán nézzük bővebben a program kínáta új lehetőségeket.

A különböző másoló, törlő, csomagoló stb. eljárások panelján megjelenő egy **Include Subdirectories** kapcsoló. Ha ezt engedélyezzük, akkor az aktuális könyvtár alkönyvtárain is elvégzi az adott műveleteket. (Ha csak néhányat jelölünk ki, akkor csak azokon.)

● **View:** A program általában felismeri, milyen viewer kell az adott szövegfile-hoz, de ezt mi is tudjuk változtatni **'F7'**-tel, mint régebben. Viszont előrehaladás, hogy a képeket is **'F3'**-mal nézhetjük meg a **BITMAP.EXE** program felhasználásával (ezt hívja be az **NC**, de csak néhány elterjedt grafikus formátumot ismer fel). Van továbbá néhány képkonverter is mellékelve.

Felhasználói programok (C64, Amiga, PC)

- **Tömörített file-ok:** Ezekbe is normál 'ENTER'-rel bele lehet lépni (úgy kezeli őket az **NC**, mintha directory-k volnának. Sajnos egyszerre csak egybe lehet belelépni, tehát csak az egyik panelon lehet tömörített file. Bár az már túlzás lenne, ha pl ZIP-ből ARJ-be tudnánk másolni, de mi el tudnánk képzelni... (**Álmodik a nyomor — CoVboy**)
- A másolás egyszerű, s egyszerű a tömörített állományból is. Ez itt azt jelenti, hogy kicsomagolja a másolandó file-okat a megadott directory-ba ('F5'). Természetesen itt is lehet kijelölni.
- Be is csomagolhatunk megadott file-okat az 'ALT/F5'-tel. Az összes csomagolási műveletnél meg kell adni, a tömörítő programot (előre belerakták az **ARJ**-t, **PKZIP**-et, **PKARC**-ot, stb. ezeknek **Path**-ban kell lenniük)
- A törlés is a már megszokott módon ('F8') történik.
- Természetesen egy már önálló csomagolt file-ba is bemáshozhatunk normál file-t, de ez egyidejűleg tömörítéssel is jár. Sajnos ez a tömörítetős nyavalya nagyon lassú még wincsin is. Viszont nincs más megoldás.

AZ EDITOR

A beépített editoron sokat csiszoltak, de a legfőbb hibáját — csak 64 Kbyte méretet meg nem haladó file-okat szerkeszthetünk — meghagyták. Természetesen itt is megadhatjuk, hogy nem a beépítettet kívánjuk használni, hanem egy általunk meghatározott jobb editort. Csak a funkcióbillentyűk választéka bővült, de már az összes legfontosabb szövegszerkesztési funkciót tudja.

A funkcióbillentyűk kiosztása:

Normál (csak simán lenyomva az Fx gombot):

- 'F1' — **Help** angolul (a magyar még mindig nem világnyelv);
- 'F2' — **Save**
- 'F3' — **Mark:** szövegrész kijelölése. Először nyomjunk 'F3'-at, majd a kurzorgombokkal jelöljük ki a kívánt szövegrészt, és újra 'F3'.
- 'F4' — **Replace:** szó vagy kifejezés cseréje a kijelölt részben, vagy az egész szövegben;
- 'F5' — **Copy:** kijelölt szövegrész másolása az aktuális kurzorpozíciótól;

- 'F6' — **Move:** ugyanaz mint a **Copy**, csak mozgatja a szöveget (eredeti eltűnik);
- 'F7' — **Search:** keresés a dokumentumban;
- 'F8' — **Delete:** kijelölt szöveg törlése;
- 'F9' — **Print:** nyomtatás;
- 'F10' — **Quit:** kilépés a szerkesztőből;

ALT-billentyűvel:

'F1' — **Windows karakterkészlet használata.** No nem kell megörülni, nem megy át a proggy **WinWord**-be, csak éppen a **Windows**-os szövegeket olvasunk, akkor az ékezeteket, s egyéb speciális karaktereket szépen kifelejtji a szövegből. Ezzel a funkcióval megtaníthatjuk rá, de sajna pl. az ő betűt (és még néhány másikat) így is csak pontnak jelez ki. Nem értjük továbbá, hogy a **Viewer**-be miért nem tették bele ezt a funkciót. Nekünk csak az **NC** könyvtárában akar működni, mert különben nem találta meg a **.SET** file-ját.

- 'F2' — **Dos.** Visszakapcsolás az előbbi módból;
- 'F3' — **Date:** az aktuális dátumot szúrja be a szövegbe;
- 'F4' — **Replace Again.** Csere újra;
- 'F5' — **Insert;**
- 'F6' — **Count:** megszámozza a dokumentumban a szavakat, sorokat;
- 'F7' — **Search Again.** Keresés újra;
- 'F8' — **Go to:** adott sorra ugrás;
- 'F9' — **Backup be/ki.** Az eredeti file-t elmentse-e **.BAK** kiterjesztéssel;
- 'F10' — **Append (passz);**

Egyéb újítások, változások:

- Megás méret — (hihi)
- A directory rendezés módja a funkcióbillentyűkről is beállítható ('CTRL + F3-F6');
- Új beépített BBS kezelő;
- Copy-nál XCOPY/S módjára áttehetjük az airdirectory-kat is.

Mindent összevetve **Norton**-ék ismét jó munkát végeztek. Azonban vannak még elvárások, kívánságok, de hát ez azt gondoljuk örökké így lesz.

● DoT

gyek!' (Ui. a mondat így szót: 'SEND MESSAGE: ... A lehető legkülönbözőbb sértéseket próbáltuk a konkurencia fejéhez vagni, de a fülük botját sem mozgatták...') Megoldás? Bizony ez csak hús-vér modem-ellenfének jó f*ck-küldésre... (Csakúgy, mint a **RETALIATOR**-ban, és minden egyéb modemet kezelő játékban...)

Először is, milyen modemet vegyünk? Alapkérdés: milyen géphez akarjuk használni. Tudnunk kell, hogy a NEM PC-nk van, ezeket az átlag hazai BBS-ek erősen hanyagolják. Kívételként a **C64**: a jobb **BBS**-eken 10-20 MByte-számra található a **Miha Peternel** (Megagreetz!!)-féle PC-s **C64 Emulátor** alá konvertált játékok és demók, amit pl. some guyz of TSI, or Marko Makela (Yo Marko!!!) utizzaival (c642c64s, c64uti*, ZipDisk, X1541 etc...) közvetlenül visszairhatunk egy 1541-esre, olyan formátumban, amit a sima C64 is el tud olvasni.

Ez a C64-esek számára hatalmas szerencse, mivel így pillanatok alatt megjelenik minden új C64-es ware az eredetileg PC-s **BBS**-eken, és ezzel a C64 fénykorát idéző gyors support és programdömping árszítja el a szegény C64 tulajokat is. Pl. jelen sorok írója, mint a C64-es demók és diskmag-ek nagy szerelme, már 9-10 MByte-nyi progyt konvertál (**mind public domain!**), és ami új mag-ét, vagy demót beharangoznak az Interneten, azt pillanatok alatt átthozza PC-re! Itt említém még meg, hogy létezik **MID** → **SID** konverterek, ami szabványos 8 (16) bites midi mintákat használó midi file-okat konvertál a C64-en lejátszható file-okká. Így a C64-esek számára a zenei PC-s **BBS**-ek szintén aranybányát jelentenek! (PC-s zenekaroknak: a **SID** → **MID** konverziót alapban tudja a **Miha**-féle emulátor, bár az **SB**-s hangminőség csapnivaló. Javában folynak 16 bites hangmintákat használó, minőségi konverterek fejlesztései! Addig is, **GUS&Waveblaster&MT-32** coderek, ne hagyjátok **Mihát** élni, míg nem ír normális midi supportot!)

Az **Amiga-BBS**-ek is terjedőben vannak újabban: a két régi motoros, az **AGAlnn** és az **Amiga Dreamland** mellé felsorakozóban van a **Lifeforce** (Yo Grin!), a **Damage Inc** (Yo Richiel) és a **Dune II** (Yo TSC&CAT). Az **Atari** továbbra is a scene mostohagyermeké hazánkban, a **C64** pedig, mint már említettem, reneszánszát éli a PC-s **BBS**-eken.

Ha nem 'szabványos' (**C64**, **Amiga** vagy **PC**) a gépünk, vagy már semmi új program nem jelenik meg rá, azért egy **BBS**-t még így is élvezhetünk, hisz levelezhetünk, képeket tölthetünk le stb... A **C128** userek pl. értékelni fogják gépük **PCX**-megjelenítési képességeit (lásd: **SG C Tools 1.4** from **Steve Goldsmith**, 1993: 640*480-ban is képes **PCX**-et kirajzolni!), a **SUN**, **IBM nagygyép** etc... userei hasonlóképpen lelkesednek majd a képekért (mellesleg, mivel a cikkről idejének jó részét **UNIX** és **CMS** alatt tölti, megismerkedett egy **C64**-emulátorral, amely x64 névre hallgat. Minden 6502 utasítást (a BCD aritmetika kivételével) emulál, de a VIC bármilyen rastermegszakítást képtelen lekezelni, és pokoli lassú. Egy DEC 3100-at 'degradáltam' le C64-gyé, és ami azt illeti, sikerült le is fagyasztanom :). Így C64-es programoknál hiába csenünk el jó nagy processzoridőket a főproc(ok)tól, mit sem lehet kezdeni nagygyépen... Ekkor viszont levelezni még jó lehet (mégis ez az egyik legszebb dolog a **BBS**-ezésben).

Amigához, **Atarihoz** közvetlenül csatlakozhat bármilyen **külső PC-s** modem. **C64**-nél természetesen más a helyzet (lásd a szabványon kívüli portjait és a limitált kommunikációs sebességét). A portproblémán még segíthetnének egy szabvány **RS-232C** átalakítók, de a portbeszállással már gondok vannak, mivel a **C64**-ben még tisztán software-es a portkezelés, nincs még benne portillesztő, **UART**-hoz hasonlatos chip. Az 1 MHz-es próci pedig képtelen 2400 baudnál gyorsabban kezelni a portot. Így az ember örülhet, ha a Commodore 1670-es modem (listáára manapság 24,95\$, **Tenex**) 1200 bauddal elkommunikál és ráadásul **Hayes**-kompatibilis (ugyanis 64-

hez fejlesztettek egy halom shitware modemet, pl. a 6480/6420 típusút, ami **NEM Hayes-komp!**)

Tehát tudnunk kell, hogy a manapság árut modemeket általában eleve **IBM PC**-hez tervezik, így nagy, és olcsóbb — hisz nem kell külön doboz, táp, kábelezés, LED-ek — részük PC-be illeszthető kártya, amit hiába is próbálnánk **A500**-hoz illeszteni... Tehát, ha nem **PC**-nk van, vásárlás előtt mindenképpen nézzük meg, hogy **Internal** (belső)-e a modem, vagy **External** (külső), mivel Amigához csak ez utóbbi lesz jó.

Manapság nagyon terjednek az ún. **Fax-Modemek**, amivel teljesen szabványos fax-kapcsolatot létesíthetünk egy igazi faxszal. Kiprobáltuk, remek: ez a +2-3 ezer pénzníri ráadás mindenképpen megéri, pl. ha előadás-jegyzetek oldalait akarjuk pillanatok alatt letölteni a haver faxjából... Ha ráadásul veszünk mellé egy **A/4-es scannert** is, és a faxmodem auto-bekapcsolós (amely bekapcsolja a gépet, ha faxhívás érkezik), akkor teljesen helyettesíthetünk egy 30-50 ezer Ft-os igazi faxot! Persze ha valaki csak **BBS**-ezni akar, annak tökéletes a sima modem is.

Persze vásárlásnál az ár a döntő, meg az, hogy mire akarjuk használni. Ha csak kisebb (<100k) programokat akarunk le-tölteni, és néha levelezni vagy modemet át játszani akarunk, akkor bőven elég a 2400 bps-es modem, ami újabban csak pár ezer Ft. Itt meg kell mindenképpen említeni, hogy a **Sysop** (A **BBS**-ek, a már említett nagykapacitású, közhatalnára fenntartott telefonos adatbázisok főnökei, élet-halál urai), forgalmukkal egyenes arányban utálják a lassú modemmel hivatalt (elit **BBS**-eknél 14400-16800 bps, **normál BBS**-eknél 2400-9600 bps az alsó határ, amikor még nem szólnak), ugyanis egyrészt rabolja az időt a többi felhasználó elöl, másrészt a kissebességű modemeknél még nem általános hibakezelés hiánya sokszor bajt csinál, pl. szeméttel telenyomja a **Fido**-levelezést, extrém esetben kikapasztja a rendszert stb... A **Fido-BBS**-ek jó részéről ki vannak tilva a **NEM MNP**-vel hívó userek! Ennek ellenére a filléres modemek nagyon hasznos cuccok, az árukat mindenképpen megérik. Gyerekek, minden **PC**-be kerüljön modem! Azt az 5 ezer Ft-ot igazán kibírjátok!

Vannak a közepes árkategóriában (30-40 ezer Ft) már egész használható modemek. Sajnos ezeket nem ajánlhatjuk, egyetlen **BEST BUY**-t sem sikerült felfedezni közöttük, általában eléggé megbízhatatlan jószágok. Ilyen modem pl. a **BEST 14400**, amelynek csak az új EPROM-os változatát használhatók. Valamivel jobbák a **Supra** és a **GVC** modemek. Az utóbbi időben egy halom 14400-as ún. 'export'-faxmodem került a piacra, főátlanul alacsony áron (17 ezer + ÁFA). Nekem volt ilyen, és egy szóval jellemezze: csapnivaló. Aki nem otthon vesz modemet, az nehegy megvegye, mert napközben a túlterhelt vonalak miatt szinte képtelenség megbízható kapcsolatot létesíteni (nesze neked vállalat-pénzén-telefonálás!), amikor pedig végre használható a modem (nem bontja a vonalat per centéknél), az este 22 és 3 óra között van. Ekkor is inkább csak városban belül használjuk! Különösen rossz viszonyok esetén még éjjel is inkább kapcsoljuk le kisebb sebességre a kommunikációs programot (pl. 4800 bps-re, **Options/Communications/Alt-4**); ilyen kis sebességen általában már megbízható a kapcsolat. Természetesen az előbb elmondottak szinte minden olcsó modemre vonatkoznak — hiába, a minőség meg kell fizetni- és ez most kivételesen nem lame sznobizmus.

Ha **BBS**-t akarunk nyitni, akkor válasszunk **HST DS**-t vagy **ZyXEL**-t; manapság ezek a king modemek ebben a gyors kategóriában. Ezek a modemek rendkívül megbízhatóak, és 14400, 16800, illetve **ZyXEL**-nél 19200 bps-sel mennek. A **HST DS** mérőfeldekel jobb, ugyanis sokkal kevésbé zavarékény, és a 28800 bps-es update-ét is piszok olcsón (kb. 10 ezer Ft) igéri a márkaszervize; a **ZyXEL** ára viszont feleannyi, bár a hibátűrése rosszabb és a majdani update is 30 ezer Ft körül lesz (EPROM-update-ek és némi plusz hardware). Az

USR DS modemek ma még csak a max. 16800 sebességet tudják, de végre hamarosan kiadják a 28800 bps-es változatát is (amiről egy neves modemszakértő, *Antforce/Shame Redesign* azt nyilatkozta, hogy a közismerten jó amcsi telefonvonalak jó, ha 30-40%-án képesek csak elduruzsolni. Szóval, nem túl biztató hírek.). A legtöbb külföldi **BBS DS-t** használ, hisz az a legmegbízhatóbb (és a legrágóbb: 105 ezer + AFA, bár Amerikában már állítólag 700\$ alatt vannak), míg a magyar viszonylatban inkább a ZyXEL terjedt el. Sajnos, azt nem tudjuk, hogy a majdani (28800-as) ZyXEL képes lesz-e kommunikálni a 28800-as új USR modemekkel. Ha igen, akkor a hazai vásárlóknak inkább a ZyXEL-t ajánljuk, ha meg valakit annyira felvet a pénz, az vegyen majd inkább USR DS VFAST 28800-at...

Itt szeretnék egy cikket említeni, amire **Crown/GSH** hívta fel a figyelmünket (**BYTE, 1993 július**). Ez a cikk eléggé leltotta a USR DS-t, azzal a szöveggel, hogy ez volt a leglassabb a 16800-24100 modemek között. Akit érdekelnek a cikk konklúziói, annak egy kis kedvcsináló: a tesztben figyelembe vették a műholdas átviteli kísérletet is, tehát amit jónak hoztak ki, az talán az itteni vonalakon is elmegy.

Figyelem! Meg kell említeni, hogy a USR DS-ben a 'DS' mit jelent: *Double Standard*. Ez azt jelenti, hogy mind a USR-féle belső használatra tervezett *High Speed Technology*-szabványt, mind a *szabványos* protokollokat és átviteli sebességeket ismeri, azaz pl. egy 9600-as, teljesen normál modemmel simán összekapcsolódik 9600/MNP5 módban. A **sima HST** viszont csak az előbb említett HST módot ismeri, illetve ne vegyük, mert más, nem HST vagy HST DS modemekkel még max. 2400 bps-sel tud összekapcsolódní, így ZyXEL-lel sem tud 2400 bps-nél gyorsabban kommunikálni!

Még itt az elején szólnunk kell a *Posta* által lépten-nyomon hangoztatott kitételekről, nevezetesen, hogy *PTF*-papír nélkül tilos a modemek telefonhálózatra csatlósása. Sajna a modemek legnagyobb részének **NINCS** ilyen papíra, aminek meg van, az piszok drága. Szerencsére a *MATÁV* nem nagyon tud foglalkozni az ilyen csatlakozásokkal. Mellesleg az utóbbi időben nagy tételen jelentek meg belföldön is elérhető árú (5-8000 + AFA) 2400-as MNP5 faxmodemek. Ezek sem engedélyezettek... (Engedélyezettek a BEST 14400-as és a USR HST 14400-as, sajna ezek épp meglehetősen megbízhatatlan, illetve rég lefutott modemek)

Mint már kitűnt ezen modemvásárlási tanácsadóból, hogy beszélünk kell a magyar *vonalokról*. Sok olyan téveszme kering, hogy a magyar vonalak **SEMMILYEN** 2400 bps-nél gyorsabb modemeket nem bírnak el. Ez általánosságban hülyeség, USR-rel, urambocsá! ZyXEL-lel simán elmennek, még akkor is, ha sem a hívott, sem a hívó nem digitális központra van (ugyanis akkor nagyságrendekkel kevesebb a zavar). A 2400-as modemek még a legrosszabb vonalokon is elvegeztálnak, természetesen mindenképpen kell melléjük egy MNP... Az olcsó gyorsmodemek (a ZyXEL-nél olcsóbb jószágok) esetén marad a radikális átviteli sebesség-csökkentés, illetve az éjjeli telefonálás, bár ez sokszor sajnos nem segít (ha a vevő modem a 'gagy', akkor azon hiába állítunk be 2400 bps-t, mindenképpen 14400-zal fog próbálkozni először, és azonnyomban le is fagy: annyira rossz a vonal, hogy a két modem még annyit idől át sem tud kommunikálni, hogy lejjebb kapcsolhassák a sebességet).

2400-as modemmel MNP-s hívások még a legrosszabb, dél körüli időszakban is nagyon stabil kapcsolatot adnak.

Egy apró trükk: még vidéket hívva is előfordul, hogy normál hangon telefonálva is kitévő a vonal. Ezt a modemek segítségével is felhasználhatjuk, a köv. módon: ha kicsönögésről már halljuk, hogy nagyon zajos a vonal, akkor simán letesszük a telefont (Space= *Recycle*), és újra hívunk. *Előbb-utóbb* bejön

egy klassz, zajmentes kapcsolat, és ott aztán nem fagy majd ki a még a gagyí modem sem...

A zajról még egy szó: vannak olyan esetek, hogy a hívott szám kicsönög, de aztán a modem szétkapcsol egy *BUSY* üzenettel, mintha a hívott fél foglalt volna, bármennyire is kicsönögött. Ez általánosan hiba egyes 2400-as faxmodemeknél (én pl. sokat szenvedtem ettől, egy *Nuovo 9624*-es emedemmel, az *Amiga Dreamland*-ot társászva). Gyorsabb modemek közül egy sem produkálta ezt a hibát, még a legagygibb 14400-asok sem! A jelenség magyarázata egyszerű: a kicsönögések közt szünetben foglalt-je is beszuródik a hangba, illetve a szénkéfék rotary-központok miatt különböző egyéb tranziensek; és ezt érzékeli a modem úgy, mintha foglalt lenne a hívott (vannak olyan modemek, amik beállíthatóan később élednek, ilyen pl. a *Discovery 9600* — ezeknél a vonal összekapcsolása utáni legkritikusabb kb. 1 másodpercet 'kikapcsolhatjuk' az érzékelésből). Ez ellen nincs sok orvosság: a **BBS**-ek üzemeljenek *ATS0=1*-gyel, mert az mihamarabb felveszi a kagylót stb... Szóval, ne ijedjünk meg ilyen esetekben, úgy tizedszerre-huszaszorra csak nem kapcsol szét a modem! (Másik lehetőség, hogy kézzel társászunk, és amikor a **BBS** modem felvette a túlóladat a kagylót, akkor nyomunk egy *ATX1D*-t. Ez — sokszor kizárólagos kényszere ellenére — elenjavallt, ugyanis sokszor hibás, MNP nélküli stb... lesz a kapcsolat)

Ha megvettük a modemet, következik a **csatlakoztatás**. Ez *külső* modem esetén egyszerűen a gép valamely nem használt soros portjára való bedugását jelenti, valamint az elektromos hálózatra a bekötést; *belső* modem esetén a slotokba, Amigán rendszerbuszra/PCMCIA-ra kell dugnunk a modemet. A *külső* modemek általában 220V-os táplálásúak, kivétel egyes régi Amiga *külső* modemek, ahol a táplálás a nem szabványos parallel porton át történt..

Ezután bedugjuk a telefonkábelét. Ez általában tengerentúli szabványú, igen kicsi, négyzet-alakú csatlakozóval ellátva. Rengetegféle átalakító kapható a *magyar* (a szokott három-érintkezős köralakú nagy bunkó) és ezen tengerentúli szabvány között. Ha mégsem kapnánk ilyen, a cikk végén leírjuk a kábelbekötést a magyar hálózatra.

Figyelem! Jópár modem két csatlakozóval is rendelkezik: LINE és PHONE. Ezt nagyon kell vigyáznunk, hogy a telefonhálózat csatlakozója CSAK A LINE-BEMENETBE kerüljön!

Ezután konfiguráljuk a MODEM DIP-kapcsolóit vagy *JUMPER*-eit, hogy:

- lehetőleg *COM 1* vagy *COM 2*-nek lássa a gép (mert egy-két program **csak** arra kérdez rá, pl. *AIR WARRIOR, Windows*);
- persze nem úgy, hogy pl. az egérről azonos címen legyen (ami **BELSŐ** modem esetén előfordulhat, külsőnél már természetesen nem), mert akkor azonnal kifagy a rendszer, ha a modemet inicializálni próbálja... (így általában a *COM2* a legjobb megoldás, ha csak 1 db egér van a PC-n);
- Vannak modemek, amik már *hardware-esen* felkérhető a beérkező hívásokra való válaszolásra (lásd: *ATS0=1*). Természetesen jobb ezt az automata opcióit kikapcsolni.
- A *belső* modemek jó részének a hálótáldalon vannak a DIP-kapcsolók, ezeket természetesen a modemhez adott *kézikönyv* segítségével állítsuk át (ha ilyenünk nincs, a sima próbálgatás semmi bajt nem okoz).

Megint kis kitévő kell tennünk: mi is az a bps, meg baud? A *bps* (osztva zerral=*kbps*) arra jellemző, hogy másodpercenként hány bit-et tud átöklöni a modem a telefonvonalon. Ezt osztva 8-cal **NEM** a sec-enkénti byte-számot kapjuk, hisz az átlagprotokollok (a HSLINK-né nem, ezért is gyorsabb!) általában 8 bit után 1 CRC-bitet kilövetnek a hibajavításhoz; állítlan nem egyenlő a *kbps* a *kilobaud*-dal. Miért is? Egy 3kHz sávszélességű (úgynevezett alapsávu) telefonvonalon a *digi*—>*analog*—>*digi* konverziós időtartam során ál-

talánosan használt Fourier-trafos felbontás miatt egy bizonyos számú felharmónikusnak bele kell férnie ebbe a 3kHz-be, hogy a digi bitmérték reprodukálható legyen (ez általában csak a magasabb felharmónikusok segítségével tehető meg). Számítások szerint 2400 bps az a max. seb, aminél ez megtehető. Így tehát még egy 28800-as modem *baud*-ja is 2400, míg *bps*-e 28800. Az, hogy a *bps* a jobb modeméknél magasabb, mint az elméleti maximális 2400 *baud*, az a kifinomult modulálási-technikáknak (pl. fázisképlettes) adott szöggel, ami 4-féle kezdőfázis esetén már sebességnyeresézzel jár!) köszönhető. A *cps* pedig a *Characters Per Second* betűszava, azaz: hány byte megy át 1 másodperc alatt.

Ha ezt a bekezdést nem értették meg, nem baj, a többit azért érték majd...

Már párszor előjött az a bűvös szó, hogy MNP, meg hogy hibajavítás. Mit is takarnak ezek a szavak?

Mindenki tudja, hogy az analóg telefontechnológia, párhuzamos kábelezése miatt környezeti zavarok, erős tranzienzi hirtások vannak jelen az átvitelben, főként napközben. Ez azt jelenti, hogy ha hibakorrekció nélkül létesítünk modemkapcsolatot, akkor rengeteg lesz a hiba, a kiírásokban rengeteg fals karakter fog virítani, nem tudunk olyan gyorsan gépelni, hogy az 'ENTER' megnyomása előtt be ne csusszanjon egy-egy hibás, a vonalzajból származó karakter stb... Erre találtak ki az *MNP protokollokat*, amik a vonali hibák jelentős részét kiszűrik. Ez a hibajavítás annyira jó, hogy olyan vonalon és napszakban, amikor egy normális, hibajavítás nélküli 2400-es modemmel egy elég rossz vonalon (pl. Szeged és Pest között) jó esetben 120 byte/sec érhető el *Zmodem* filetranszfer protokollal (erről majd később!), annyi a korrigálandó hiba, addig egy *MNP5*-ös modem még simán elfutáruészik 240 CPS-sel.

Még az *MNP5* protokollók jó hatása, hogy valamit az adatokon is tömörítenek: pl. szabvány, TÖMÖRÍTETLEN szövegfile-okkal elérhető a 400 CPS-es sebesség is!

Figyelem! Itt kell szólnunk egy elég kellemetlen vásárlóátrézési lehetőségéről. Tudniillik sokan a modemükben azt reklámozzák, hogy *MNP-VEL*, tehát tömörítéssel effektíve milyen gyors LEHET, illetve hogy külső modem esetén mekkora a max. modem és gép közötti kommunikációs sebesség. **Igy terjengetek el a 38kpbs, sőt extrém esetben 57 kbps modem-hirdetéseket.** Ettől nem szabad hanyattlesni: igazából ezek sem mennek 9600 bps-nél gyorsabban, és csak igen sarkalatos esetekben, nagyon jól összenyomható anyag (pl. FAX-képek, angol szövegek) esetén képesek ilyen gyorsan kommunikálni, szabvány tömörített dolgok esetén nem.

Persze minden modemhez kell a megfelelő **KOMMUNIKÁCIÓS** **software** (a játékok modemkezelő része ezt teljesen helyettesíti, így gamerek csak azért olvassák el a most következő részt, mert felszedhetnek olyan infókat, amit majd alkalmasz tudnak a tárcsázások, vonalbontások, esetleges telefonszám-táblázat használatok). Ez elég zűrés szokott lenni, mert van olyan modem, aminek a hibakezelését/tömörítését CSAK a hozzáadott software tudja előcsábitani, az általánosan használt parancsok nem. Ilyenkor az ember azt veszi észre, hogy hiába *MNP5*-ös, tehát évilleg hibajavítás a mode-m, a vonali zajok alaposan el*úrják a vételt, rengeteg a hamis karakter, és ami a legfontosabb, a szövegfile-ok fel-illetve letöltése kb. a normál archivumok sebességével halad => nincs tömörítés sem. Tehát, pl. 2400-es modemnél átlag 233, 14400-asnál pedig kb. 1530 CPS a ZIP-ek, ARJ-ok stb...továbbításakor a sebesség, míg amennyiben az *MNP Compression* be van kapcsolva, kb. 400/2500 CPS körül vannak a tiszta szövegfile-ok átviteli sebességei. Ha az nem haladná meg a 250/1600 CPS-t, akkor biztos, hogy a kompresszió nincs bekapcsolva.

A kommunikációs programok installálása általában egyszerű, a jobb progik esetében csak 'ENTER'-eket kell nyomogat-

nunk, hogyha először indítjuk el az eredetileg még 'szűz', ez-előtt még nem installált programot. Persze ezek után a Dial-lista feltöltötetése a mi dolgunk lesz, de ezt sem kell megten-nünk, ha előzetesen installált programot rakunk fel, amikor is esetleg az Options (*QL2FAX: Setup*) menüben kell néhány pa-ramétert átírni (sebesség, COM port, Auto DL).

PC-n rengeteg kommunikációs program van. A jobb share-ware cuccokat FELKONFIGURÁLVA ES **BBS-SZAMOKKAL** **TELENYOMVA** el tudjuk küldeni az érdeklődőnkbe, ha küld-tők egy formázott lemezt + megcímezett válaszborítékot. A le-velet a szerkesztőség címére postázzátok! Az otthoni címre — már aki tudja — senki se küldjön se levelet, se lemezt, mert nincs erre időm! Azért van a **Fido**, az **Internet**, uram-bocsá! a telefon — in voice —, hogy ott kérdezzetek!; az Amigás és a C64-es helyzetéről: hasonló a helyzet, formázott lemezt + VB (ezeket viszont NEM tudtuk tesztelni, mert már NINCS 1670-ünk!).

Aki amigás, és still has a problem, az nyugodtan nézzen be a **VS2M Amiga-klubjába**, **Csurinak** biztos van, az **Amiga-NET**-en elérhető... (ez itt a reklám helye)

Legismertebb software-ek PC-n a **TELEMATE**, **TELIX**, **PROCOM** stb... Vannak ezen kívül igen rossz az is, pl. a **COMBASE** ('87-es!) El lehet képzélni, mennyire felhasználóba-rát...) Még itt kell megemlíteni, hogy — bár a modem mellé adott software-ek általában nagyon kényelmetlenek meg bu-ták (pl. a legnagyobb része nem ismeri a ma már szabvány-nosnak tekinthető *Zmodem* protokollt), viszont elől tudják va-rázsolni (ha létezik ilyen) modemünk rejtett képességeit (itt a **Fido**-ról többen szóltak, hogy VAGY van *MNP*, vagy csak *EMULÁLJA* a proggy, de azt katasztrófálisan. Nos, tapasztala-talom szerint van olyan modem, ami teljesértékű *MNP5* mode-mnek felel meg — de CSAK a saját software-ével...) korrek-ció és tömörítés tekintetében. Ha az van írva a MODEM dobo-zára, hogy 'Supports *MNP compression without additional hardware*', a szabvány *MNP*-bekapcsolás viszont (ez általá-ban minden modemnél az **ATN3** közvetlen parancssal törté-nik; az olyan modemek, melyek V42-t is tudnak, a 3 helyett akár 6-m, 7-et is írhatnak, és írjunk is, amilyen max. értéke még nem ad hibajelzést! Pl. az **ATN3** sokszor csak az *MNP*-t kapcsolja be, míg az **ATN6** már a V42-t — ami az *MNP* pro-tokolloknál lényegesen jobb — is engedélyezi. Vannak olyan modemek, ahol egyéb parancsok is vannak (pl. próbálko-zunk meg az **ATF2** vel is!). Ha **ERROR** hibábaüzenet generál, akkor vegyük elő a gyári software-t, mert ha valami, akkor az-a! *MNP*-vel kommunikálhatunk. A *MNP* nélküli modemekhez esetleg használhatunk *MNP* emulátort, mint ment említettük, de ezek rendkívül lecsökkentik a sebességet... A **Windows** alatti kommunikációs progik lehet, hogy gyönyörűek, de szinte használhatatlanok; ha valaki *igazi*, **DOS**-programokat futtató multitaszakra vágyik, az használjon deszkálványt, bocs *DesqView*-t (a legjobb **BBS DV** alatt fut, ugyanis a **DV DOS-programokat** futtató multitaszk felületével, ugyanezzel jobb a **Windows NO-DOS-MULTITASZK**-rendszerénél...)

TELEMATE

Ha már szóba kerültek a kommunikációs programok, hadd mutassunk be egy shareware, nemregisztrált változatában is kitudóan használható, a **TELIX** mellett a legelterjedtebb PC-s kommunikációs programot, a **TELEMATE**-et! Aki **TELIX**-et használ, azt sem hanyagoljuk most el, ugyanis a két program gyakorlatilag azonos módon vezérelhető, ugyanazon billen-tűk szolgálnak a telefonszám-lista előhívására mindkét pro-gramban, és így tovább.

Rengeteg jó dolgot tud a **TELEMATE**, ilyen pl. a file-editálási lehetőség, miközben folyik az átvitel, vagy az '**Alt/R**'-es DOS-parancs multitaszk végrehajtása. Ez azt jelenti, hogy ha lőtöl-tés közben vesszük észre, hogy már nem lesz elegendő hely a letöltendő programnak, akkor megnyomjuk az '**Alt/R**'-t, és a **DIR**, **CD**, **COPY** (tehát minden **BELSO** DOS-parancsot) paran-

tunk), illetve bárhonnán 'Ait-D'-vel hívható. Ennek rubrikái 100 (+10*n) előre beírt telefonszámot tudnak eltárolni, persze névvel, emlékeztetővel (pl. az adott BBS-en használt jelszavunkról) stb.... amit a Dial/Edit menüben tudunk átállítani ('Ait-D', 'Ait-D', 'E'). 'Space'-szel majd 'Enter'-rel hívhatunk egy számot, amennyiben arra a kurzorral ezen Dial-menüben ráállunk, további 'Enter'-rel megszakíthatjuk a hívást. Hasonló pl. a QL2FAX kezelése is, ahol 'Ait-P'-vel hívható a telefonszámokat eltároló menü. Itt az új telefonszámok menübe való beírására, a meglévők editálására az ablak alján levő menüpontokat használhatjuk (Add, Edit, s ha felvittük az új számot, akkor a Dial menüponttal tárcsázhatunk).

Figyelem! Elég sokan szoktak azzal a problémával felhívni, hogy nem tudják, milyen hívási paramétereket állítsanak be. **EZEKELT NE VACAKOLJUNK!** (Options/Communications) lent: Parity, Data Bits, Stop Bits): úgy jók, ahogy vannak: N-8-1-en (minden BBS ilyen adatformatumot használ, ez nagyon fontos!).

Még pár szót a portsebesség definiálásáról (Options/Communications, Baud Rate oszlop): itt mindig a lehető legnagyobb számot állítsunk be! Tehát kezdjünk 115 kbps-ról, és ha akkor nem érjük el a modemet (nem lehet inicializálni), akkor menjünk egy fokozattal lefelé. Erre azért van szükség, mert MNP-s modemeknél a fizikai adatforgalom **MELLETT** még kb. ugyanannyi információ áramlik a gép és a modem között (ugyanis a modem LETMŐRÍTI, ami a gépből érkezik, és kitömöríti, ami a másik modemből!). Tehát, ha a modemünk 2400 MNP 5, akkor 9600 bps-t állítsunk be s.t.t.

Ezenkívül a **TELEMATE** biztosít pár olyan kellemes lehetőséget, ami még jobban kihasználja a Zmodem protokoll (erről később még írunk!) lehetőségeit: **OPTIONS/PROTOCOL/Zmodem** kapcsolócsoport: itt amit feltétlenül be kell kapcsolnunk, az a Zmodem Auto Download. Ez azért jó, mert ha haverival telefonálunk, akkor ha valamit felküld (UPLOAD-ol) hozzánk, akkor azt a **TELEMATE** automatikusan venni fogja, nem kell kézzel belépünk a DOWNLOAD-modba. Ez **BBS**-hívások különösen hasznos (lásd a **Lejebb tárgyalandó kézi DOWNLOAD-bekapcsolás időzíítési veszélyeit!**).

No, most már mindenképpen elő kell vennünk a UL/DL PROTOKOLLOK témáját... Eddig tisztáztuk, hogy mi az MNP, meg az átviteli sebesség, a baud, a bps. Tehát tegyük fel, létrehozunk egy kapcsolatot MNP5 hibajavító protokollal és 2400 bps sebességgel. De, ha fel is akarunk tölteni v. DL-olni akarunk, akkor most meg kell ismerkednünk az úgynevezett UL/DL-protokollakkal az előbb már említett MNP-k mellett. Ezek a protokollok a direkt file-transzfer hatásokkal emelik, pl. azzal, hogy átküldik a tvégre az átküldendő file nevét, azután a hibajavítás/aszinkron átvitelt úgy intézik, hogy a lehető legkevesebb redundáns, fölös bit csapódjon egy byte átviteléhez (lásd: 8 bitenként 1 pluszbit a Zmodem protokollig, HSLINK-nél már ennyi sem!), illetve hiba esetén hogy azt mi-nél korábban ki lehessen javítani (az adott, hibát tartalmazó blokk, általában 128 byte, újraküldésével). A feijődés során jópár protokoll kialakult. Időrendi sorrendben:

Xmodem: Nem ajánlott, mert 170-180 cps a sebessége 2400 bps-es modemen, emellett nem adja át a file-nevet és file-hosszt;

Xmodem 1k: Már sokkal gyorsabb, 220-230 cps; a file-nevet és hosszát ez sem adja át, még ennek sincs Auto Download-lehetősége és a szinkronizálásával is gondok vannak (lásd később), ennek ellenére nagyon megbízható, ha egyszer már elindult a file-transzfer. Kényelmetlen, hogy még itt is a *vevőnek is meg kell adni a file-nevet.* Az időzíítés/szinkronizálás is nagyon fontos eme protokollnál, általában másodszorra-harmadszorra sikerül csak átküldeni a dolgokat. Ez azzal a gondnal jár, hogy bár elindítottuk az UL-t, a vevő egyszerűen nem fogad. Ilyenkor *próbálkozunk többször is 'Ctrl-X'-ek nyomogatásával!* Sajnos —

bár ez nagyon barbár dolog — ilyenkor a legtöbbször csak a *Hangy* segít (**Telemate, Telix: 'Ait-H'**).

Ymodem-G: Gyors (220-230 cps), a file-nevet és hosszát már átküldi, Auto DL-je nincs. A bufferelése miatt viszont megbízhatatlan, sokszor akad ki pont az átvitel legvégén (kellemes, mi?). Használatá javallt, ha már próbáltuk.

Zmodem: Mindazt tudja, amit az Ymodem-G, ezenkívül az Auto DL-t már használja, valamint jóval megbízhatóbb. Sajnos meg kell említenünk, hogy bár a Zmodem ma a szabványos file-transzfer, azért néhány esetben rosszul UL-ol, mert bár az átvitel sikeresnek tűnik, a vételi oldalon pár byte-os lesz csak a kapott filehossz. Ennek okát nem tudjuk, de sokszor előfordul, főleg a lassabb modemekkel. Ilyenkor az Xmodem-1k hibátlanul ad/vesz. Az Auto Recovery lehetősége is nagyon jó a Zmodem-nek (megszakadt UL/DL esetén hibátlanul folytatja az átvitelt, ott, ahol megszakadt, méghozzá teljesen automatikusan, bár egyes BBS-eken külön kell kérni a BBS sw-tól, mint pl. a néhai *Cyborg*-on. Ilyenkor, ha újra kérjük az adott prog letöltését, simán csak belépünk **Zmodem Download** modba, beírjuk a megszakadt file nevét, és a többi a protokoll dolga, tehát hogy onnan folytassa az átvitelt, ahol megszakadt. Mint mondtam, van 1-2 rendszer, ahol külön kell kérni a megszakadt átvitel folytatását, ilyenkor NE nomráll Zmodem-et válasszunk!).

Kezdőknek érdemes MINDIG a Zmodem-protokollal kísérni, ha file-átvitelre kerül a sor, mert legalább időzíítési problémák nem lépnek fel.

Vannak még ezeken kívül is úgynevezett **external** protokollok. Ezek általában lényegesen jobbak még a Zmodem-nél is, ugyanis pl. full duplex üzemmódban hajtják meg a modemet, illetve az ellenőrző, bizonyos határig elhagyható kódokat variálják: így jön ki a Zmodem 230 cps-éhez képest igen nagy 270-280 cps-es sebesség, akár egyszerűre kétírányban (**Hslink, Bimodem**) is. Sajnos ezt. protokollokat csak a jobb kommunikációs programok fogadnak, tehát a modemhez adottakhoz általában nem installálható az ilyenek.

Mivel a Hslink megtalálható pár jobb BBS-en, és szinte csodákra képes, ezért komolyabban kiveszünk.

Előnye, hogy ha jó a vonal, egyirányban 1630 CPS-t, egyszerűre kétírányban 1300-1400 CPS-t tud elérni (14400-as modem: Zmodemmel az átlag gyorsaság 1530 CPS). Installálása piszok egyszerű: másoljuk be a **Telemate** könyvtárába a file-jait, majd **HSCONFIG.EXE**. Gyakorlatilag csak 'ENTER'-ezgetnünk kell, elég jól beállítja magát. Nem árt, ha viszonylag érintetlen és friss TRM-e installáljuk rá, ahol még megvannak a **HSLINK-D.BAT** és **HSLINK-U.BAT** file-ok, és az **Options/External Protocols** menüben (a 4.0-ás TM-ben a 3. sorban) még szerepel az a két batch file, mint UL-ol / DL-ol batch. A **Hslink** használata előg problémás lehet a kezdőknek. Az a lényeg, hogy ELŐSZÖR szépen belépünk a **BBS-en DL** módba, és szépen kiválasztjuk a letöltendő file-okat, mégpedig **Hslink** protokollal. Ezután some krix-kraxot ír ki a BBS, mi pedig belépünk a SAJÁT kommunikációs progunkban UL módba, ott a **Hslink**-et választjuk ki, és, mintha csak a Zmodem-ben UL-olnánk, beirgatjuk, mit akarunk átküldeni, és 'ENTER'. Na ekkor kezdődik meg a kapcsolat! (Ja, természetesen egyszerűre több file-t is uploadolhatunk, akárcsak Zmodemmel (Batch Upload), ekkor értelemszerűen használjunk * és ?-et!)

Ugyancsak problémát szokott okozni, hogy a **Telemate** alapbeállításban támogatja a **Hslink Auto Download**-ot. Ez azt jelenti, hogy csak úgy, mint a Zmodem-nél, itt is, amikor a **BBS**/tuloldal adni kezd, mi azt rögtön vesszük. Ez baj, ugyanis nincs időnk a mi oldalunkon az UL-t elindítani! Ezért, ha installáljuk **Telemate** mellé a **Hslink**-et, az **Options/External Protocols** menüben, a **Hslink** sorában az **Auto DL** oszlopából mindent töröljünk ki!

Ezek után természetesen továbbra sem csak kétirányban használhatjuk a **Hslink**-et. Pl. ha elindítunk egy **DL**-ot, akkor kiválasztjuk a **Receive File/Hslink**-et a saját kommunikációs programunkban, és már jön is a próg. Az **UL** is hasonló. Ajánlott sima egyirányú adatátvitelnél is a **Hslink**, mert így jóval gyorsabb, mint a **Zmodem**!

Plusz pozitívum a **Hslink** újabb (>=1.13) verzióinál, hogy a kétirányú adatátvitel MELLETT még **chat**-elni is lehet vele!

A **Hslink**-nek van azért pár hibája is. A **Resume** módot (tehát amikor a megszakadt **UL/DL**-t folytatja) eddig egyszerűen képtelenek voltak elővárszólani belőle! Ráadásul defaultként **letörli** a megszakadt **DL**-okat, amiket pedig **unerase**-elve **Zmodem Resume**-mal simán felhasználhatunk (lásd: **Keep partial** kapcsoló 'Y'-re nyomandó, és a megszakadt átvitelt **Zmodem**-mel folytatandó!)! Másik probléma, hogy nincs multitászk **COMMAND.COM** lehetősége, valamint a 3. (de ez inkább a **BBS-sw-írók** bűné), hogy egyes elterjedt **BBS sw-k** (pl. **PC**, ill. **Amiga-Expanse**) mellé sajnos nem lehet beinstallálni (vagy nem lehet más, csak **Zmodem**-et használni; vagy annyira körülményes a **BBS** oldali belövése, hogy sok **Sysop** egyszerűen nem vállalja).

Külső gyorsmodemeknél (>=14400 bps) szokott bajt okozni, hogy a gép képtelen 38800 bps-nél gyorsabban kommunikálni a modemmel. Márpedig a kétirányú adatforgalom eleve 2*14400 bps-t igényel, aztán ezt még minimum kétszeresíteni kell az **MNP**-s és a többi overhead kedvéért (metsz infó from **CAT/TIG**). Ez a **COM** port vezérlésének lassúsága miatt van (ebből a szempontból sokkal jobbak a belső modemek).

Végül, a **HSCONFIG** alapbeállításait a következőképpen ajánlatos megváltoztatni: **Disable transmission of Ack... N->Y**; **Keep partial: N->Y**! A blokkméretet ha 1024-ról pl. 4096 byte-ra emeljük, valamivel tovább gyorsul az átvitel jó vonalón.

Még van 2 külső protokoll, ami szót érdemel. Egyik a **Zyrion**, ami normális modem esetén (min. 9600) a file-transzfer alatt **BESZÉDÁTVITELT** tesz lehetővé, ha van **SB**-nk a gépben, mikrofonnal. Nagyon c00l, és csak alig lassítja a programátvitelt!

GIF-buzeránsok számára kiváló ötlet a **Gif-Link**. Ez ugyanis **LETÖLTÉS KÖZBEN** mutatja a letöltés alatt álló **GIF**-et. Ráadásul a **BBS**-en nem is kell ilyen protokollt installálni, ugyanis sima **Zmodem**-mel együttműködik! Tehát, ha egy **GIF**-et akarunk **Gif-Link**-kel lehozni, akkor a **BBS**-en **Zmodem**-et kérünk, míg a kommunikációs programunk **Receive File**-menüjében **GifLink**-et választunk ('F', illetve 'Q' betű a shortcut). Természetesen ilyenkor kapcsoljuk ki a **Zmodem Auto DL**-t (**Options/Protocols/Zmodem auto DL ('A-R-A')**)! Még itt jegezném meg, hogy nehogy arra játsszunk, hogy a feléig megnezdünk egy **GIF**-et, aztán ha nem kell, akkor megszakítjuk az átvitelt, ne fogjony egy lame **GIF** miatt a limitünk. Nos, ezt a **Sysop**-ok nagyon utálják, és a **Maximus BBS sw** is kitalál a ilyenekkel, ha már a kép 80%-a átment.

Pár hint a telefonáláshoz

A legtöbb, ma árusított 2400-as FAX-modemhez a **QUICK LINK II. FAX** kommunikációs programot adják (vagy a **Windows** alatt futó verzióját). Sajnos a legjobb átviteli módja az **Xmodem-1k**, ami még mindig gyengébb az általánosan használt **Zmodem**-nél.

Ennél a programnál az **UL/DL** funkciókat a **File** menü tartalmazza. Ezek almenüi adják meg a protokollválasztási 'lehetőséget' (általában **Xmodem-1k** a legjobb) az átviteli módok között, majd nevet kell adnunk a letöltendő állománynak. **DL**-nél sajnos ha nem vagyunk elég gyorsak, vagy éppenséggel túl gyorsak vagyunk, könnyen kifagy a **DL** egy 'Out of time...'-hibával.

Ja, és egy **big-big** problem: A már tárgyalt **ál-MNP-s** **MODEM NEM KONNEKTAL**, **HA ÖT HUVUJAK** a **QLIIFAX** alatt!!! Ilyenkor **TM**-et kell használni az ilyen modem embereknek (ami viszont hibajavítás nélkül).

Ennyi ismerettel már bátran nekiállhatunk a haver modemek gépeivel kommunikálni. Ne feledjük, hogy a **Chat**-ot mindenképpen használjuk! ('**Ait/C**'). **Ja**, és **jótanács**: NE vesztjük el a türelmünket, NE kezdjük el anyázi vagy a másikat bunkónak nézni, ha már a 10. összekapcsolódási kísérlet mond csódot! Ilyenek a modemek... Miközben a modem működik, nyugodtan felvehetjük a kagylót, egy '**Ait-H**' ('**Ait-O**' stb...) -val leöhetjük a modemek működését és előszóban megbeszélhetjük a teendőket...

Példa ilyen master-master kapcsolatra: tegyük fel, hogy **A** akar **B**-nek átkeni egy **mod.asm** file-t. Tegyük fel, **B**-nek csak **Xmodem-1k** file-protokollja van, ezért létezően körülményesebb lesz az átvitel, mint **Zmodem+auto DL**-dal. Tegyük fel, **NINCS** mindkét oldalon **MNP-s** modem!

- B** beírja a Terminal képernyőn: **ATS0=1**.
- A** felhívja őt, és a modemek összekapcsolódnak. A két oldal kiírja: **CONNECT 2400**. (tegyük fel, nincs **MNP**).
- Mindkét oldal buzgón az '**Ait/C**'-re veti magát, és elkezd üzengetni a másiknak. Ha a kölcsönös '**Hi lamers!**'-ezéseknél vége, némileg konstruktívabb gondolatok felvetésére is gondolhatunk, pl. A ilyet ír: '**Azonnal lépj X1k DL módba, és sima ASM file-ot fogok küldeni!**'.
- B** '**Ait/T**'-t nyom, a **Receive File**-menübe belemegy, ott **Xmodem-1k-t** választ (shortcut: **Page Down, O**). Megkérdezi a program, hogy milyen nevet adjon a file-nak, legyen ez pl. **VALAMIASM**, majd '**ENTER**'.
- Mihelyt **B** megnyomta az '**Enter**'-t, A látja a terminálképernyőjén, hogy egy nagy **C** betű jelent ott meg újabban. Ebből tudja, hogy **B** vitére kész (minden protokollnak saját karaktere van, ez láthatóvá válik a másik oldalon, hogyha az adott protokollal elindítjuk a vitél; az **Xmodem-1k**-é speciál C). Ekkor nyom egy **Terminal/Send File/Xmodem-1k/llenév+ 'ENTER'**-t, és máris megy az átvitel...
- Mivel az **X1k** protokoll nem adja át a file hosszát a túlóldalra, ezért **B** nem tudja, mennyi van még hátra az átvitelből (**Zmodem**nél term. ez is ismert). Ha vége az átvitelnek, lehet buzgón '**Ait/H**'-t nyomogatni (hangup). Előtte azért nem árt '**Ait/R**'-rel **DOS**-ba lépni, és ellenőrizni, **VALÓBAN** jól jött-e át a file (pl. **CRC** check).

Ha megszakadt az átvitel, akkor újrahrívás, minden kezdődik az elejéről... Ekkor is jobb a **Zmodem Recover** opciója, nem kell majd az elejéről kezdeni az átvitelt!

A modemés játékokról

Mivel a modemés játékok témája a master-master kapcsolatokhoz tartozik, pár szó arról, hogy egy átlagjáték modem-lehetőségét hogy használhatjuk fel. Itt nem kell orángösszegetre számítanunk, ugyanis a szabvány **Hayes**-parancskodok kell itt is használnunk, minden mást elvégez helyettünk maga a játék. Legyen szó mondjuk a **RETAILATOR**-ról, ugyanis ennek létezik **PC**-s és **Amigás** verziója is, és ami még jobb, **Amiga-PC** párharc is mehet...

- A főmenüben nyomjunk '**B**'-at! Megkapjuk a modemés menüt.
- Nyomjunk '**F2**'-t. Ez konfigurálja a **COM** port címét és az átviteli sebességet; használata értelemszerű, pl. **COM 2, 2400** bps.
- '**F4**', és '**ENTER**': reseteli a modemet (itt is átirható a parancs szövege, pl. amennyiben a modem alkalmas rá, azonnal bekapcsolható az **MNP**, hogy a kellemetlen vonalszakadásokat stb... elkerüljük).
- '**F5**': Ez hívja az ellenfelet. Első betöltésnél (ill. ha a **RETAIL**-ből való kilépés során sosem mentünk **LOG**-ot, akkor azt után is) itt egy sima **ATD** felírat van. Mint már mondtuk fent, a vonalunk típusától (a régi pulzuzos hívás vagy az újabb frekvencia-hangos) függően egy '**P**'-t, illetve '**T**'-t biggyeszünk hozzá, valamint ez után sorolhatunk a hívni kívánt számot.

- Amennyiben a modem tárcsahangot észlel, hívni kezd. Sajna nem sokat hallunk a történésekből, így azt sem halljuk azonnal, ha pl. foglalt a hívott...
- Ha a kapcsolat létrejött, kiírja az **OPPONENT**: alatti státusz-sorban a program, hogy **CONNECT**. Kezdetjük 'F3'-mal küldözgetni a fenyegetéseket: 'KINYÍRLAK!' + **ENTER**. Az üzeneteket is eltávolíthatjuk, ha a most következő kérdésre 'Y'-t nyomunk (ugyanaz igaz a telefonszámra is meg az összes begépelős funkcióra!!!).
- Bármilyen fél nyom 'F1'-et, a játék megkezdődik (egy dupla **SPACE** után). Nyomhatjuk a **B**-t, majd tövíg a '+'-t, és már szállhatunk fel...
- Ha valaki véleglesen vesztett, **F10**-zel kérhetjük újra az előzőleg tárgyalt menüt, 'F3'-mal káromkodhatunk, stb...
- Ha nem mi hívunk, hanem fordítva, akkor nem **F5**-öt kell nyomni, hanem **F6**-ot. A szabvány válasza jogosító **ATSO=1**-re nyugodtan **ENTER**-ezzünk! Innentől a teendő ugyanaz, mint előbb...

Más játékokban is hasonló tennivalók vannak! Tehát a dial ugyanazene elvek szerint működik; az **ATDP** és **ATDT** ugyanigy használándó stb... Vannak a modemeknek még plusz tárcsázási szolgáltatásai is, pl. ha egy vesszőt írunk a számok köze, akkor 3 sec-ét vár (intelligensebb, bár sok modem által nem ismert parancs a **W**: dialhangra vár) a következő tárcsázás előtt stb... Ez nagyon hasznos, pl. ha az ember vidéket hív, és a 06 hívása után kell egy pár másodperc az új tárcsahanghoz.

Most érkezünk el a legfontosabb részhez.

Hogy hívunk fel egy BBS-t?

Először is: mik azok a **BBS**-ek, ki ott a főnök? A **BBS**-ek programok és üzenetek átvitelének gócpontjai, amelyet egy átlagfelhasználó a modemével felhívhat, és programokat, leveleket küldhet fel vagy tölthet le.

A **BBS**-eknek 2 jól elkülönülő típusa van: az *elit* és a *normál BBS*-ek.

Az *elit BBS*-ek általában csak a scene tagjainak vannak nyitva, és rendkívül friss programokat tartalmaznak (pl. megjelenik egy új demo, akkor 1 napon belül megtalálható lesz egy ilyen *BBS*-en).

A *normál BBS*-ek viszont a széles nagyközönség számára is nyitva vannak, oda gyakorlatilag mindenki bemehet és bármit elvihet.

Az *elit* és a *normál BBS*-ek között a fő különbség, hogy az *elit BBS*-eken VAN úgynevezett **Recent Upload**-terület, ami lényegesen frissebbé teszi a programlást. Pl. ha elkészül az embernek egy új utizza, akkor felnyomja egy ilyen *BBS*-re, és akkor a következő hívó már töltheti is le. A *normál BBS*-ek ehhez képest csigalassúsággal működnek, ugyanis ott előbb a **Sysop** ellenőrzi (vírus, Copyright etc...) a prognyak, és csak aztán rakja ki **public**-ba, tehát mindenki által elérhető területre. Pl. a — talán — leggyorsabb *normál BBS*, az **Amiga Dreamland** esetén is vagy fél nap telik el az **Upload** és a **public access** között!

A másik különbség, hogy *elit BBS*-eken főleg a *scene* termékei találhatóak (**demos, magz** etc...), míg a *normál BBS*-eken általában ezeket nem nagyon tűrik meg. Ez persze ciki-zési alkalmat ad egyeseknek (pl. egy honi, egy számot megért, elite körök által szerkesztett diskmag buzdogn szítja emiatt egy ismert *normál BBS*-einket, ezzel nagy **flamewar**-t teremtve a **Fido**-n:) Ja, aki nem tudná, mi az, hogy **flame**: gyalázkodás, lamerezés.)

Persze az egyes típusokon belül is lehet differenciálni. Vannak olyan *elit BBS*-ek (Nyugaton), ahova megfelelő előfizetési díj ellenében bárki bemehet és bármit tölthet; és *normál BBS*-ek között is vannak fizetések. Talán mondanom sem kell, hogy ez utóbbiakat nem nagyon érdemes hívogatni, hisz a *normál BBS*-eken is megvan ugyanaz, ami a fizetéses normálokön. Persze, van, ahol a fizetésösség különleges infók-

kal, saját újsággal együtt jár (ilyen pl. az **IDG BBS**), ahol viszont az online infók általában bőven megérik azt az éves 1-2 ezer Ft-os előfizetést.

Másik osztályozási módszer, hogy nemcsak az *elit BBS*-ek **Sysop**-jai 'kegyetlenkednek' az átlagfelhasználóval, hanem sok *normál BBS*-nél is nekünk is kell valamit adnunk (**UPLOAD**-olnunk) ahhoz, hogy letölthetessünk (**DOWNLOAD**-olhassunk). Ez konkrétan normális programok felküldését jelenti. Hogy miket küldjünk fel, azt **MINDIG** beszéljük meg a **Sysop**-pal; nincs annál idegesítőbb, amikor már az ötérdrednyer úgy tölti fel a **Digger** vagy az átnevezett 3.3-as **Command.COM**-ot (mint 'legújabb **COMAND.COM update for MS-DOS 6.2**)... Ez nekünk is érdeklőzik, meg a **Sysop**-nak is, hogy feleslegesen ne tölthetessenek fel mindenféle szemetet a **BBS**-ére. Egyes **BBS**-eken vannak pl. tilalmi listák, mit ne nyomjunk fel. A legfontosabb: az átlagos (nem elite) *normál Fido BBS*-ek **Sysop**-jait nem kell 'bunkónak' elképzelni: mivel a **BBS**-e nem fizetés **BBS** (hiszen pl. csak passzióból csinálja, mert szeret levelezni, barátkozni stb...), ebből kitalálható, hogy nem léteerdeke, hogy a **User** csak annyit vigyen el, amennyire a **UL:DL** Ratio-ja engedi. Így ha valami letöltésére nincs elég limitünk, akkor írunk egy normális levelet a **Sysop**-nak, hogy nyilván már, emelje meg egy kicsit a limitet — meg fogja... Csak civilizáltan kérti kell... Ujabbban az a trend (és ez a második csoport ebben a bekezdésben), hogy a **BBS**-ekről bármennyit tölthetünk, csak az **IDLIMIT** szabja meg, mennyi időt tölthetünk bent. Ezt a már említett **fake upload**-ok korlátozására találták ki, és **hobby-BBS**-eknél már előszere-tettel alkalmazták. Akinek van használható dolga, az úgyis feltölti valamely kevl **BBS**-re, csak úgy grátisz (meg hogy a szintje esetleg cserébe emelkedjen...).

Mint mondtam, *elit BBS*-eket inkább csak megbecsült scene-tagok hívjanak. Ugyanis az *elit BBS*-ekre fokozottan igaz az, amit az **Usenet** (világméretű, abszolút liberális levelező hálózat, főleg egyetemisták, software-fejlesztők és scene-tagok használják) koordinátori előszertettel hangoztatnak: 'Az **USENET** totális diktatúra!'. Nos, *elit BBS*-eken egy kezdő user pillanatok alatt megsértődik. Erről a **magyar Fido**-n is volt már jópár hatalmas flamewar. Miért is?

1. Bejelentkezik: nincs ilyen **USER** a nyilvántartásban, irány a **LAMERS** (kevésbé **lAmERDeSTrUcTOr BBS**-eken nevez-zük úgy: **MAIN CONFERENCE**) terület! A regisztráció két legfontosabb kérdése: milyen csapatnak tagja, és mit tud feltölteni?
2. Ha mégis valamilyen szintet kap a hívó, és mélyebben bekerül a **BBS**-be, akkor a második sőtördés az **Oneliner Screen**-ek miatt lehet. Ez az a bejelentkezőképernyő, ahol a **BBS** 'profi' felhasználói anyáznak, cikiznek, szitkozód-nak, (mármint ahogy egy kivülváló értékei :) és ugyeabár azt a kezdő nem tudja, hogy a legtoőbb *elit BBS*-sw-ben vannak olyan makrók, mint a **@USER@** vagy az **[UH**, amik az épp hívó nevért írják ki maguk helyett. Nem volt nekem se túl kellemes érzés, amikor először jelentkezem be ilyen **BBS**-be, aztán olyan (amer) felírások fogadtak, hogyaszonyga: 'Idefigyélj, te barom langor **DADA!** Ha nem **UL**olsz, úgy kivágunk, hogy...'. meg 'Kill the lamer! Kill the **DADA!**', 'The Truth about that **lame_DADA** can be found in **lame.zip**!' stb... Azután természetesen a volt kezdők rá-jönnek arra, hogy mire is jó a makrózás, és a 'szivelteneb-bek' sorozatban elkészítik ontani magukból a különféle **UL**-olásra buzdító, antilamer szónokliokat.

(Mellesleg, ha valaki kíváncsi, mi volt a **lame.zip**-ben, amit természetesen ezek után rögtön letöltöttem: nos, elmagyarázták benne, hogyan kell a többi newuseret hergelni az ilyen makrókkal!)

Elit BBS-eken ezen kívül van egy halom más 'diktatórikus elem', pl. levélírás (sokan úgy mondják: nyalizás) a **Sysop**-nak, vagy közzavazás arról, hogy egy kezdő bevegynék-e a **BBS**-be. Szóval aki nem scene-tag, nem teljesen profi a modemezésben, az inkább ne hívjon ilyen **BBS**-eket!

Még egy tipp azoknak, akik mégis be akarnak kerülni egy ilyen **BBS**-be: a levelírás. Az egekre, **NE** appelláljunk a **Sysop** (ZyZo) emberbaráti érzelmeire! Inkább hökkentünk meg, sokkoljuk, humort, esetleg egy kis f*ckolást csempésszünk a levélbe. Ja, és arra vigyázzunk, hogy jó hosszú levelet írjunk. Pl. **Antforca/Shame Redesign** mesélte, hogy a múltkor bejelentkezett egy amsci elit **BBS**-be, és bevettette a "hosszú levél módszerét". Na, a 150. sornál az eddig a háttérben figyelő ZyZo nem bírta tovább, bechat-olt és nagy színtet adott :). Ja, és még ajánlott a levelet úgy írni, hogy átlag minden 2. karaktert lenyomott "SHIFT"-tel üssünk be. Ez nagy divat elitkörökben, bár az olvashatósága elég rossz. Ha eléggé ismerjük az extended ASCII táblát, egyes karaktereket (pl. B=beta stb...) írjunk inkább görög és egyéb betűkkel! Tudom, ez így hülyén hangzik, de sokak számára az az elit, aki így ír :)). Nem árt egy rezidens program megoldani az állandó (mondjuk másodpercenként kétszeri) "shift"-váltogatást és néha a görög betűk beszurását, és ez a folyamatos gépelést sem akadályozza. Ja, még egy tanács: aki még kezdő, az **NE** írjon így, ez csak a "kúlgájok" joga!

A normál BBS-ekkel viszont mindenkinek érdemes kikezdeni, aki most vett modemet! Hogy is hívjunk fel egy ilyen BBS-t?

A kommunikációs programot megfelelően **SETUP**-oljuk, tehát pl. normál vonalakon a default **ATDT**-t írjuk át **ATDP**-re, stb... Tárca-szűkít a számot, pl. a **Dial** menüből (ennek a menünek a feltöltése eléggé triviális: 'F6'-tal lehet a telefonszám-lista adott elemét editálni. A **Name** és a **Phone** mezőket mindenképpen töltjük ki, a többit nem kötelező. Az N-8-1 paramétereket hagyjuk úgy, ahogy vannak. Itt állíthatjuk be a hívási sebességet is), kevésbé kényelemszeretőknak a **Terminal Screen**-ről. Fontos: gyakorlatilag **MINDEN BBS ANSI** emulációt kér! Ennek emulációja szerencsére eléggé kiforrott (jelen sorok írójának pl. állandó problémát jelent, hogy a **Közlésgáz IBM 3090**-esére, ami **VT100** terminál-emulációt használ, ahány gépről (**IBM PS/2 with OS2 1.1/2.0**; **X-windows** (**UNIX**); **Ethernet-Telnet** (**DOS**); **QLIIFX** (**DOS**)) próbál bejelentkezni, a billentyűzetkiosztás mindig más és más, és pl. az **X-Windows** alatt egyszerűen annyira el van tolvá a **VT100** emuláció, hogy se a **'ERASE'**-gombot, se a kurzorblokkot, se az **'F3'**-nál nagyobb funkcióbillentyűket nem lehet — nem hogy — használni, de még elérni sem! Szóval igazán örülhetünk, hogy az **ANSI** emuláció jól működik.).

Ezután egy **'space'** és egy **'ENTER'** a hívni kívánt telefonszámra: amennyiben a hívás sikeres, a **BBS** bejelentkezik, és azonnal rákérdez a nevünkre. Adjuk meg, csakúgy, mint a **Handle**-t, ami a becenevünk lesz pl. a levelezésben. Figyelj! Vannak olyan **BBS**-ek, ahol tilos igazi nevet használni! Az ékezeteket kerüljük, és lehetőleg **MINDEN BBS**-re betűre, sorrendre azonos névvel/handle-vel jelentkezünk be, mert így a levelezés nem kuszálódik össze olyan reménytelenül! Ezután következik a **jelszóválasztás**. Ez lehetőleg egyéni legyen, megfelelően hosszú, és minden **BBS**-en más és más. Szerepe a legegészes, illetékellen használat ellen van.

Amennyiben új felhasználók vagyunk, a **regisztrálást** mindenképpen ajánlatos kérnünk (általában ez egy külön menü-pont), ha az nem automatikus. Ha a **Sysop** ellenőrzi az adatok valódiságát (pl. visszahív), általában megadja a normál **limit**-et.

Ez a **limit** központi fogalom **BBS**-eknél. Azt szabja meg, valaki naponta mennyi ideig tartozkodhat egy **BBS**-ben, általában megszabja az ún. **UPLOAD:DOWNLOAD** arányt is (azaz, hány file feltöltése után kell egyet felnyomnunk, hogy továbbra is tölthetessünk). Természetesen ez bármikor változhat: pl. ha értelmes cuccokat töltnék fel... Ez a limit általában még a **Fido**-levelezés elérésére is hatással van, és néha a különböző programterületek elérését is szabályozza, különösen **elit BBS**-eken.

Tehát, regisztráltunk magunkat, tréfás és uncsi keresztkérdések során. Ekkor általában még csak egy **Goodbye** menüpont áll rendelkezésünkre (amivel távozhatunk a **BBS**-ből), de pár napon belül, már kezdő userként beléphetünk... Rengeteg menü van előttünk. Tulajdonképp nem olyan szörnyűség az egész, egész hamar rá lehet jönni mindennek a logikájára. Ezért talán kezdjük a legegyszerűbb **BBS**-software-rel, a **Maximus**-szal. Több **BBS** is ezt használja nálunk: **Vízlepcső**, **Baba Yaga**, **Vlmet**, **Oplab** stb...

- Bejelentkezőkor (1 vagy 2) **'ESCAPE'**-t nyomunk.
- Név, password-beírás, és a hátrépernyők megtekintése.
- **A főmenü fontosabb parancsai** (az angol verziót írjuk le, persze rengeteg a sajátos magyarított menü is, de a kulcsszavak ugyanazok):

Offline mail, **Offthoni levelezés stb...**: ez lép a később tárgyalt **QWK**-letöltés-feltöltés menübe.

Yell (vagy **Chat**, **Beszélgés** és a **Sysop**all stb...): a **Sysop**-nak csöröghetünk, hátha ott van egy kis beszélgetés-re.

Goodbye: Kilépés a **BBS**-ből.

File area (terület): Kezdők számára a legizgalmasabb, a letölthető file-ok. Ezen belül a szokásos lehetőségek vannak: **UL**, **DL** stb... Az adatátviteli protokoll **UL/DL** előtt határozandó meg (az **A.Dr.-**on nem, ott a **Felhasználói beállítások**-nál változtatjuk meg az **UL/DL** protokollt!).

Message (levelezés) area: Az átlag levelezési terület. **Uploda** (**Feltölt**)-olhatunk, **'Enter'** (**Írás**)-rel írhatunk üzenetet, '+/'/'-'-szal folyamatosan olvashatunk stb... Mivel viszont az online idő drága, ezért ennél a pontnál fontosabb a főmenü **OFFLINE READER** menüpontja. Megemlítenéd, hogy a **Maximus** kétféle editort tartalmaz: az egyik sima soreditor, ellenjavát, a másik viszont egy kitudó full-screen editor, a **MaxEd**, ez már pl. levelek idézésére, blokkműveletekre is jó (**'Alt-q'**, **'Alt-c'**).

Ez a később tárgyalandó levél-pakkokat **UL/DL**-olja. A **DL** teljesen automatikus: nyomunk a főmenüből egy **Offline mail** (**Offthoni levelek**, **QWK** stb...)-t, majd egy **Download** (**Letöltés**, **Új levelek stb...**)-t a **BBS**-program összeszedgeti a még nem letöltött leveleket, letöltőmódot egyetlen file-ba (nevéül az aznapi dátumot célszerű adni), és átküldi nekünk.

Itt nagyon fontos a **BBS**-en, ha az a **Fido**-ra kapcsolt, töménytelen mennyiségű levél lehet: ezért van az úgynevezett **Tag Area** (**Területkijelölés**, stb...) menüpont ezen menüben belül, ahol kijelölhetjük a figyelni kívánt **területeket**: számán a számukat kell beírni a '/' jellel kérhető listából. (Mátszórszi számbéírás: **Untag**, nem olvassuk tovább az adott terület új leveleit). A területet általában elég logikusak: pl. akit az adatbáziskezelés, **Windows** egyáltalán nem érdekel, az pl. a **DBase** és a **Windows** területet be se **Tag**-olja.

- A letöltött levél-pakkokat az **Offline Xpress**-sel vagy a **Bluewave**-vel dolgozzuk fel, ami lényegesen leegyszerűsíti a levelezést. Gyakorlatilag minden **Fido**-ra kapcsolt **BBS**-en van fenn a már tárgyalt **Offline mail**, **Offthoni levelezés stb...** menüpont. Ez nagyon hasonlít a **Novell**-en megszokott **Mail**, **Pmail**-hoz, vagy a **CMS/TCPIP** alatt **NNR** segédprogramhoz, de lényegesen szebb és barátságos. **Fido**-n meg egyenesen létfontosságú, mert akkor nem drága online időben kell végignézni a levelezést, hanem le lehet az egészet tölteni, otthon átnyálazni, ráérősen megválaszolgatni.

- Maga a program (**OLX**) gyakorlatilag még a legkisebb **Fido**-**BBS**-en is fent van, mérete általában 200 k alatt van, így könnyen letölthető. Az **Install** során nincsenek különösebb bonyodalmak (talán egyedül az, hogy megfelelő editort kell választanunk. Mi leginkább a **VÉGLEGES NC 4.0** editorát tudjuk javallani (az igazán, nem a összelamkerkedt 3.0-t), és nem is a pre-t, mert az mindig kifagy), ugyanis egyszerű beír a tárba, másrészt mert az ékezes karakterek beírását sem gátolja.

- Amikor végre letöltöttük első levelescsomagunkat, először is, nevezük át mondjuk a pillanatnyi dátumnak megfelelően (pl. 931104.qwk), majd indítsuk el az **OLX**-et. A **Packet Window** ablakban választhatjuk ki, melyik levelescsomagot nézzük meg (plusz még törölhetünk, rendezhetünk itt). **'ENTER'**-rel lépünk be a csomagba.
- A csomag tartalma több úgynevezett **Conference**-területből áll. Ez a **Fido**-nál már ismertetett témaelválasztást biztosítja, valamint azt, hogy a névről szóló, illetve a mi általunk elküldött leveleket külön is megnézhetjük (**Replies**, illetve **Personal**).
- Ha az egyik témakörből választottunk, **'ENTER'**: máris a leveleket csodálhatjuk.
- A leveleket át lehet nézni a '+'/'-' variálásával is, de vannak más gyorskeresési gombok is ('N'), ezzel az általunk régebben felvetett témára való minden reagálást összehedhetjük, még akkor is, ha nem nekünk szól; valamint a legjobbban használható segítség ilyenkor az 'I' gomb, ami vel a teljes levéllistát megnézhetjük az adott területen, feladó, címzett és téma szerint rövidítve (ezeket sorbarendezhetjük O-sel!).
- Ha választottunk egy olyan levelet, amire mindenképpen válaszolni akarunk, akkor nyomjunk egy 'R'-t (**Reply**). A felbukkanó képernyőn írhatjuk át a címzett nevét, esetleg átíránythatjuk a levelet egy másik területre (amire általában sokszor van szükség), új nevet adhatunk a témának (ha pl. már nagyon lekalandoztunk az eredetitől), és a sokak által szinte a legfontosabbnak tartott **Tagline** sor is itt szerepel. Ez különösen mókás kedvű emberek számára kedves lehetőség, tudniillik minden levél aláírta kiválasztható megjegyzéseket fűzhetünk. A régebb óta **BBS**-ezők külön humoroknyomatokat tartanak fenn erre a célra (pl. **GrIn/GSH**(Yo!)). A könyvtár elérése: **Picklist**, **'F2'**-vel az adott ablakból (területváltásnál is igen kényelmes szolgáltatás).
- Nos, ha a fejléccet kitöltöttük, egy **'F10'**-zel lépünk át a szövegkeszítésre. Az idézett levél minden sora elé automatikusan beszűrődik az eredeti feladó nevének kezdőbetűi, és egy '>' jel. Természetesen minden mondatot szabadon átalakíthatunk, idézhetünk stb... (de lehetőleg több legyen a saját szöveg...).
- Ha végeztünk a válasszással, **Save, Quit**, majd visszalépve az **OLX**-be, **'F10'**. Ezzel tároltuk el a levelünket.
- Természetesen nem kell válasszal kezdeni: **'W'**-vel teljesen új levelet kezdhethetünk; egy esetlegesen szerencsétlenül sikerült válaszunak az **'E'**-vel még átszerkeszthetjük stb...
- Ha átnéztük a csomagot, **'ESC'**-ek. Ekkor tömöríti le az **OLX** az új, általunk írt leveleket pl. **MAXIMUS.REP** névvel (lehet **BABAYAGA** stb... is). Ha 250 k-nál kisebb az ilyenkor kiírt memória, az **ARJ** gyakran kiakad, és az **OLX** közli, hogy nem tudta letömöríteni a válaszunkat. Egy kis cheat: ilyenkor azonnal **RESET**-eljünk, majd az **OLX** könyvtárában található **nev.REP**-et haladéktalanul **ZIP**-eljük le, s az így létrejövő **nev.ZIP**-et nevezzük át **nev.REP**-re (különb az **OLX** letörlő, és akkor hiába írjuk meg a halom levelet...)

Kapcsolat az Amiga Dreamland-del

A **Maximus**-rendszeréről elég ennyi, mert a tettek mezejére lépve leírjuk, hogyan kell az **Amiga Dreamland**-ot hívni, regisztrálni magunkat. **Tom-A-Hawk** még sokáig Amigán futtatja a **BBS**-t, így jó ideig ez a **BBS**-programja lesz fent.

No tehát, **ATDPXXXXXX** (v. **ATDT** persze) (Sorry, az X-ek azt jelentik, hogy **Tom-A-Hawk**-ék most költöztek, és még nincs meg az új telefonjuk, de ha érdeklődtek tőlem, a **Sam. Joe**-tól vagy bárkitől a **Fido**-n, meg tudjuk majd adni (a postai leveleket mellőzhetőek!). Ha létrejön a kapcsolat, betöltődik a **BBS** intro-screen-je, ahol nyomjunk kétszer **'ESC'**-et.

Please enter your **FIRST & LAST** name =>

Na ez a szabvány kérdés: írjuk be a nevünket! Ha tévedtünk, vonali azaz :>ólt kérde. Még az *Is this correct [y/n]* => kérdésre **'N'**-et nyomhatunk.

Ahogy várható volt, [*<név>*] *does not exist in our files* Mostantól csak simán kövessük a program utasításait, a név, címbelírással, jelszómegadással valószínű nem lesz gondunk. A szülinapot nem árt rendszeren beírni, mert egyes más **BBS**-eken néha arra is rákérdeznek!

A technikai paraméterek beírása:

Terminal Width = 80, **Terminal Length** = 23 — Normál, nem **EGA** Lines módban. (Ezt általában minden **BBS**-sw megkérdi, lévén sokan pl. 43 soros módban használják a hívások a kommunikációs programukat!) Az **ANSI**-kérdésektől ne féljünk, ez nagyon hasznos szolgáltatás **BBS**-eken (szinkavalkád, szép ablakok). Minden **BBS**-en érdekes ezt bekapcsolni (ha elég friss a kommunikációs szűnk, minden kérdésre 'Y'-t nyomjunk a témakörben!), bár vannak olyan **BBS**-ek, ahol ez jelentősen lelassítja a menükirrást (mert az 'grafikus', színes), ilyenkor meneteközben is kikapcsolhatjuk az **ANSI**-t, a **Beállítások** (**Options**)-nál, mint később látjuk majd.

Enable 'More(Y/N)' Prompt [y/n] — Alapszolgáltatás minden **BBS**-en; pl. ha 15-16 sornál hosszabb egy levél, akkor azt szakaszosan, **'ENTER'**-re várva írja ki. Egyetlen hátránya, ha valaki **LOG**-ba gyűjti az összes levelet, annak kényelmetlenebb állandóan **'ENTER'**-ezgetnie.

Enable 'Hot Keys' [y/n] — Rengeteg **BBS**-en választató, így **Maximus** sw alatt is. Ekkor bármilyen menüből válszátva nem kell **'ENTER'**-t is nyomni, hanem a parancsot azonnal végrehajtja a rendszer; **MNP** nélküli modemeknél inkább 'N'-t nyomjunk (ugyanis akkor sokszor vesz a töltdat, csakúgy, mint mi, nem vált, sztochasztikus jeleket. Ha azokat szép sorban végrehajtja, abból komoly bajok származhatnak; viszont ha minden parancs után **'ENTER'**-re vár, akkor nem tud a **BBS** úgy 'elhangelődni', mint az előző esetben!)

UL, és **DL** protokoll kiválasztása — (**Maximus**nál, és általában a legtöbb **BBS** sw-nél ezt mindig közvetlen a **UL/DL** előtt kell kiválasztani).

Még pár elég egyszerű kérdés, a beírt adatok kikérdezése, pár jótanács, és be is lépünk a **BBS**-be...

Ennek a BBS-software-nek van 1-2 érdekessége:

1. A levelezés letöltése nem egészen támogatott: bár létezik a **QWK**-letöltés, a program shareware, és max. 50 levelet tud begyűjteni. Ezenkívül sima **TEXT**-be is össze tudja nyomni a leveleket, de ezt senkinek sem ajánljuk, mivel nem túlzottan kényelmes, az **OLX** kényelmének közelébe sem jön. Ha valaki mégis ezen a **BBS**-en kívánna levelezni, akkor még megemlíthjük, hogy a program a háttérben tömöríti le a leveleket, és az ún **private** file-területre nyomja be a kész levelescsomagot, ha végzett. Ezt semelyik másik **BBS**-software nem csinálja így (hasznos, mert nem kell megvárni, amíg tömörít: 2-3 perc is lehet Amigán!)
2. A file-oknál is van eltérés a szabvány software-ektől: ugyanis itt egy file kommentje bármilyen hosszú lehet, amiből az összveten file listában csak az 1. sort írja ki a program. Viszont ha a file-területen beütjük, hogy 1, akkor ezen bővebb leírásokat nézhetjük végig, **'ENTER'**-ezgetve (ilyenkor helyes, hogy 'D'-vel azonnal le is tölthetjük a proggyt, ha megtetszik!). Ez előbb említett 1 azt használja ki, hogy minden file-nak sorszáma van, s a **DL**-nál vagy bármi másnál, így pl. a fent említett bővebb infó-kiírásnál a sorszámtól is elfogadja, nem kell a program teljes nevét beírni. Rádásul **Flag**-olni lehet, így egyszerűen több file-ot jelölhetünk ki letöltésre (hasonlóan működik ez a **The Lost Decade**-on is!)
3. Az előbb említett bővebb képernyőn nemcsak a program leírása olvasható, hanem látható, ki mikor töltötte fel, hány-szor töltötték le (pl. az Amigás **PC-Task 2.3**-at 19-en, ami

egy nagyon szép szám!), mennyi ideig tart a letöltés, az adott területen hány file van és ez abból hányadik sorszáma stb... (pl. [10 of 20]). Van még itt egy magukos fogalom, a **FREE**, ami más **BBS**-eken is bevett szokás pl. file-listák esetén. A **FREE** file-okat a limitváltozás nélkül lehet DL-olni. Az **A.D.** teljes filelistáját a 7. területen a **DREAMLIST.LHA** tartalmazza (2-es sorszáml), illetve PC-s userek számára (eltérő ékezet-szabvány) a **FILELIST.LZH**, 1-es sorszáml. Persze nem kötelező ezeket letölteni; az új file-okat **MINDEN** gép területén a file almenüből egy 'N'-nel eleve lehet keresetni...

Persze az **A.Dr.**-en van csak **IBM**-es és csak **ATARI**-s filelistái is: **IBMFILS.LZH**, **ATARI.LZH**; csak a képek + szövegek + **MOD**-ok címei az **EXTRAS.LHA**-ban, az utolsó 3 hét termése a **NEWFILES.LZH**-ban van leírva. Persze vannak más, pl. king **FREE** szövegek is (pl. különböző diskmag-ekből cikkek stb...)

A főmenüben a következőket választhatjuk:

Message területek: Levélírást, olvasást, stb... Ez nem tér el alapfunkcióiban a **Maximus**-nál már tárgyalt levelezéstől, a területek is nagyon hasonlóak (**local+Fido**), így nem tárgyaljuk. Mellesleg az **Üzenet előterület**-en kell kiválasztanunk, **Local** vagy **Fido** területre kívánunk-e belépni. (L, illetve 1/2)

E — Felhasználói beállítások. Elég fontos terület, ha üzem közben át akarjuk állítani a használatú **UL/DL** protokollt stb... Ugyanitt adhatjuk meg a **TXT**-s levelező-letöltőnek, hogy mely területek új anyagát töltsse le.

U — Segédprogramok

Nincsenek értelme, statisztikák, Toplisták. A *Who is online* egyvonalas **BBS**-eken nem sokra használható... Bezzeg egy új vonalas **BBS**-en már olyan csúdas dolgokat lehet csinálni, mint pl. az *Internet IRC* vagy *RPG* serveren: *online* (pár tizedmásodperces késések a válaszdőben!), világméretű playtozás vagy *RPG*-zés!

B — Levél csomagolás (.TXT)

Q — Levél csomagolás (.QWK): ezt már előbb tárgyaltuk. Ezekben belül 'B'-vel kérhetjük a levelezés összegyűjtésének elkészítését. A területek kijelölése a főmenüből az 'E'-vel kérhető, és ott a 21-es szám begépelésével lehet *tag/untag*olni a kívánt üzenetterületek figyelését, hasonlóan a **Maximus** alapú rendszerekhez.

O — Online játékok: ez az egyik legnagyobb pozitívuma a **BBS**-nek. A *Hack&Slash*-ot mindenkinél érdemes kipróbálnia; méghozzá ez nem is a szokott égerkergetős ANSI baromkodásokhoz hasonló, hanem társasjáték, egy csomóan játsszák! (Ha valakit érdekel a játék leírása, sok **Fido-BBS**-en fent van, pl. a *Baba Vágán*, de helyben is olvasható. Hely híján mi nem interpretáljuk.)

F — File arendszer

Természetesen ezzel foglalkozunk a legtöbbet. Itt is van *file előterület* menü. Az **Amiga/IBM/Atari** menüpont magáért beszél; a **ZyXEL programok** pedig a **ZyXEL** modem leírását, legújabb ROM-update-jeit tartalmazza. Aki modem-upgrade-re készül, annak ajánljuk, hogy töltsse le és mazzszozza át az itt található file-okat!
Az itteni menüből hívható a globális 'N' — **Új file-keresés** is.

Ha rögtön 'A'-t vagy 'B'-t nyomunk, azonnal a privát file területre lépünk be, ha előzőleg már a levelezés gyűjtését beindítottuk, s az már végzett: itt vár a levelecsomag, illetve bármilyen egyéb olyan file, amit privátként nekünk küldtek. Lehetőleg letöltés után töröljük ezeket!

Ha nincs a privát területünkön semmi új, akkor azonnal az utolsó hívásunkkor utoljára látogatott területre lépünk.

Területválasztás: 'A' (természetesen vannak az **Atarival** és az **Amigával** közös területek — grafika, zene, text: a 100 alatti sorszámmal).

Figyelem! Megemlítendő, hogy egyes rendszerekben (pl. *The Lost Decade*) a területek neve nem **Area**, hanem **Con-**

ference! (Change Conference stb...) Ez igaz mind a file-okra, mind a levelezési területekre!

Nos, választva egy területet, 'F'-fel kérhetünk róla egy teljes listát (ilyenkor nyomjunk még 2 x 'ENTER'-t, persze szortírozhatunk, időbeli határoló kereshetünk is!), és a már említett számbőrlős-módszerrel bővebb infót is kaphatunk róla (ilyenkor 'ENTER': a következő file infót kéri le s.i.t.).

Az U, D, A, P, ^ használata: mint más néha **BBS**-eken.

Még egy hint: zajos vonal, no MNP esetén néha lebénul az egész rendszer, és kiírja: [PAUSED]. Ilyenkor ne hangupoljunk, hanem 'Ctrl-Q'!

Ennyit az **Amiga Dreamland**-ról.

A FidoNet-ről pár szó.

Mint említettük, egy — szinte az egész Magyarországra kiterjedő — levelezési rendszer, melybe még a legnagyobb kezdők is beukkahatnának, ha a **BBS**-listában *Fido* megjegyzésű **BBS**-eket felhívják, és az ottani követelményeknek eléget tesznek (ugyanis ki kell érdemelni a **Fido**-jogot!). Ez a hálózat igen c00l figurák gyűjtőhelye: a scene legnagyobbjai, papírlap-szerkesztők, a legjobb **BBS**-ek **Sysop**-jainak, meg egyéb jó fejek gyűjtőhelye, értelmes (kultúra, sci-fi, hardware meg minden más) témákkal.

Pár princípia: ha a leveleket a rövidítések és 'ostoba' jelek nem érten, akkor olvass el a *könyvtár* ezen cikk végén. Magánleveleket tilos írkalni (ugyanis nem olcsó mulatság a **Sysop**-oknak *othronról* le-meg feltölteni az aznapi levelezést, akár vidéki hívással!). Magánlevél pl. a greetings, a scene-re, csapatokra vonatkozó megállapítások, ami miatt jelen sorok írója már elég sokat dühöngött, bár csak himzett volt... (Tudniillik csak a **Fido** 1%-át érdeklé, hogy ki f*ckolt kit, meg ki a legnagyobb láma ebben és ebben a csapatban etc...). A helyi **SYSOP**-nak szólt leveleid is inkább rakd *helyi* területre (az **A.D.**-on ezt menüből választhatjuk, egyébként más **BBS**-eken, **Maximus** alatt általában ezek a 100-on aluli sorszámu leveletérületek). Segítségét ne köszönj meg a **Fido**-n, ez nem módortalanság, hanem a teljes **Fido** pénzkiméles!

A FAX-modemről

Még pár szó szólunk a faxmodemek fax-képességeiről. A faxküldés meglehetősen kényelmetlen szokott lenni. Először is, ha szövegfájl-t akarunk átnyomni, akkor általában a kommunikációs programok (pl. *QL II FAX*) *CONVERT* (vagy hasonló nevű) segédproggyját kell választanunk, hogy a szöveg normál fax által vehető biplane-re transzformáljuk. A *QL II FAX* lehetőségeinél maradvia, ilyenkor írjuk be a **DOS**-ban: **CONVERT LEVEL.TXT /X**. Itt az /X paraméter a **LEVEL.TXT** szövegállományként való kezelését irányozza elő. Természetesen átküldhetünk képeket (/P param), sőt clip-art-okat is (a *QL II FAX* editora egész jó, rengeteg karakterkészlet és grafika-beillesztési opciója van).

Ha a **CONVERT** után megvan a **QFX** kiterjesztésű átküldhető faxanyag, lépünk be a **Fax** menübe, és ott is a *Fax Phone list*-be. Az *Add* menüpontra **TAB**-ozva/egerezzve beírhatjuk a célállomás nevét, valamint a következő utáni rubrikába a számát. Az **ATN** és a **GROUP** rubrikákat nem kell kitölteni.

Egy szám kijelölése a listából 'ENTER'-rel történik (pipa jelenik meg mellette).

Ezután lehet hívni a **SEND FAX** menüt. Itt először az **Add** pontra clickelve kell kiválasztani az átküldendő faxfile-ok neveit (amik a jobb oldali ablakban jelennek meg), majd **OK**. Amennyiben már van kijelölt hívandó szám, akkor most már az szerepel a **QUICK DIAL**-típusú ablakban, ha nem, most is beírhatjuk a számot.

Sajnos, ha foglalt a hívott, vacak a vonal, nincs tárcsahang, akkor a file-kijelöléstől újra kell kezdenünk az egész hívási procedúrát...

Faxok vételére a **QL II FAX** elég tisztességesen fel van készítve, ugyanis van egy rezidens programja. ami addig vár, amíg egy beérkező hívást nem kap, és akkor fogadja a kapott faxot, amit azután a **VIEWFAX.EXE**-vel nézhetünk meg, **PRINTFAX.EXE**-vel printelhetünk ki stb...

A BBS levelek jelölésrendszere

Ez egy segély azok számára, akik a leveleket nem tudnák normálisan dekódolni (összegyűjtötte *Kevin Johnson, Brad Templeton*, lefordította, összeszerkesztette, kiomlálta: **DADA**). Mától a **CoVBoy postaba** ömölhetnek a leggyafurtabb új jelölések (**CoVBoy**, **nem hirdetsz egy pályázatot? ASCII karakterekkel ábrázolni 1 sorban a legelképezhetőbb dolgokat!** — **DADA**) (>>>{*}): [:*] :-Q %-) :->:->:->:->:-> — **CoVBoy**). Ez ezen cikket nem olvasott, 'műveletlen tuskó'-kat jól meg lehet velük sz*atni, leteremtven általában műveltségüket...

Ha a jelölések logikáját megértjük (mi a szem, a száj, az orr stb...), már könnyen haladhatunk előre, pl. a közismert :-) alkatelemei:

: ez a két szem

- ez az orr

) ez meg a felfele görbülő száj.

Mindezek alapján már egyszerű lesz a lentiek megértése...

Alapjelölések:

:-) — Ez az almaposoly. Az ürge mosolyog, vmi vicceset mondott. Tessék röhögni!

;-) — Könnyes (tehát erősebb) mosoly.

:-) — Az user szomorú, bunkóságnak tartja, amiről ír stb...

:-| — Közömbös mosoly. Jobb hangulatot fejez ki, mint az előző SAD.

:-> — A User egy igencsak maró, szarkasztikus megjegyzést engedett meg magának.

>:-> — Ez meg már *ördögien* éles megjegyzés volt! (Azért vannak a szarvak a fején!)

>:-> — A könnyes-kemény és az ördögi kombinációja.

Pár 'elrugaszkodottabb' jelölés:

(:-) — A User balkezes (ellenkező referenciáiránnyal véste fel az ábrát...).

%-) — A User már 15 órája a zöld monitort bámulja.

*-) — A User részeg (ezért vörös és lapult az orra...).

[:] — A User egy robot.

8-) — A User nap- vagy úszószemüveget visel.

B-) — Napszemüveg, de feltolva, a fején.

::-) — A User 'duplaszemű' => normál szemüvege van.

B-) — A User szarv-tetejű szemüveget visel.

8-) — A User egy kicsi lány.

:-)8 — A User már egy nagy lány... (na vajon miért van ott a száj alatt két valami?)

:-{) — A User bajszos,

:-{) — illetve ajakrúzt használó...

{:-) — A User parókás!!

:-[— A User egy vámpír!!!

:-E — Fűrészbak-fogú vámpír.

:-F — Mint előbb, az egyik fog hiányzik.

:-7 — A User épp egy elfintorított kijelentést tett.

:-* — Valami savanyút evett (illetve mondott) a User...

:-~ — Csorog az User nyála...

:-~) — Folyik a User orra, megrázott...,

:-*(— illetve ha sír...

:-*) — Annyira boldog, hogy sír.

:-@ — Visogó mosoly.

:-# — A User ajakzárakat visel.

:-^) — A Usernek törtött az orra!

:v) — Szintén törtött az orra esete áll fenn, de a másik irányban.

:_) — A User orra lecsúszott az arca szélére!

:-& — A User nyelve csomóra van kötve.

=:-) — A Usernek átlagon felüli hosszúságú feje van.

:-:) — A User egy punk.

:-(-) — Az igazi punk-rockert nem mosolyog! (?)

:=) — A Usernek két orra is van!

+:-) — A User egyházi tisztéget visel.

*:-) — A User leborotvátva valamelyik szemöldökét a reggel.

:-) — Ugyanaz, de a másik oldalon.

|:-) — A User alszik.

|-O — A User ásitozik vagy horkol.

:-Q — A User dohányzó.

:-? — A User pipát szív.

O :-) — A User egy angyal!

:-P — Nyahhhh!

:-S — A User épp egy összefüggéstelen kifejezést vágott le.

:-D — A User röhög (rajtad!).

:-X — A User ajkai (**Melyik Ajkai? Az ARMITAGE? — CoVboy**) le vannak ragasztva.

:-C — A User fenemőd letröt.

<|:-) — A User kínai.

<|:-) — A User kínai, és egyáltalán nem csípi az ilyesféle vicceket.

:-/ — A User szeképtikus.

C:-) — A User főszakács.

@ = — A User egy pro-nukleáris háború.

*<:-) — A User Santa Claus Kalap-ot visel.

:-o — Uh oh! És ez alapján már érthető az alábbi ábra logikája:

(8-o — Itt van Mr. Számia!

3:) — Házikedvenc-mosoly.

3:[— A gonoszabb fajtájú háziállat mosolya.

d8 = — A hód-kedvencünknek kidüllett szemei vannak és merev kalapja.

E:-) — A User egy rádió-operátor.

:-9 — A User az ajkait nyalja.

%-6 — A Usert letaglották (vagy fejbverték).

[:-) — A User walkmant visel.

[:| — Tojásféjű User.

<:-| — A User kifejezetten butuska.

K:P — A User kisgyerek, propellerrel a fején.

@:-) — A User turbánt visel.

:-) — Mutáns mosoly.

— A Láthatatlan Ember Mosolya.

:-) — A Usernek csak egy szemé van.

,-) — Ugyancsak, de épp kacsint!

X(-) — A User épp most halt meg!

8 :-) — A User egy varázsló-féle.

C => ; * f)) — Mega-Mosoly... egy részeg, devíl szakács, egy randa parókával, bajusz, dupla-fülég-érő mosollyal.

Érdekesség; a fentiek orr-jelzés nélkül is beírhatók, a rövidség kedvéért! Ilyenkor a jelentés is változhat, éspedig:

:) — Boldog

:> — Micsoda?

@ — Micsoda?

:D — Nevet

:| — Hmmmm...

:(— Szomorú

[: — Egy igaz lesújtott ember...

<:- mi?

[: — mi?

:O — Yell!

:C — mi?

:Q — mi?

:-) — Sírás

[] — Atkarolás, és...

* — Csókok

|| — Alszik

|\ ^ o — Hortyog

:-' — rágót kiköpő mosoly

:-1 — Szelíd mosoly

:-% — Bankármosoly

- (-), illetve):-) — palacsintaarcú mosoly
-):-(— mint előbb, de rosszallás
- :q — mosoly, miközben a nyelvet az orrhoz igyekezzük ta-szajtani
- {}:-) — olyanok mosolya, akik haja közepén szétválasztott
- :a — balos mosoly, nyelv-és orr-kontaktal
- :s — agy BIZARR komment utáni mosoly
- :d — balos, idegesítő, lefitymáló mosoly
- :j — sima balos mosoly
- :k — hát ez mellbeütő ...
- :c — buta s*gg-mosoly
- :v — beszélő fejű mosoly
- :v) — balra álló orrú mosoly
- :=:) — idősebb figura mosolya, bajusszal
- :8(— leereszkedően bámul
- :;) — kacscint
- >:-< — órult

Hangulatfestő idézetek (ezt illik az alakokhoz hangban asszociálni):

- :) — ha ha
- |-) — hee hee
- |-D — ho ho
- :> — hey hey
- :! — hrm
- :O — uh oh
- :P — nyah nyah
- |P — yuk

A *net-en a különböző területek azonosítói:

- x(- — öngyilkosok területe
- E-:-I — poccketrádiósok, DX-előtt területe
- >:-I — Star trek-fanok területe
- 3:o[— Kisállatkedvelők

Némi globális belemagyarázható dolgok:

- :-(— Dráma
- :) — Komédia
- :o — Meglepetés
- 8-| — Bizonytalanság

Férfi: - (hát ez igazán kifejező...)
Nő: >-

Születés: |-O (gyk. bógómasina)

Halál: 8-#

Végtelen: 8 (nem is gondoltad volna, mi?)

Típek a hibás átvitelek elkerüléséhez

1. Használjunk olyan kommunikációs programot, ami **MNP-t** emulál! Ilyen többféle is van, bár sokan szídják őket az alacsony effektív sebesség miatt.
2. Amennyiben a játékok alatt volna szükség egy kis zavar-szűrésre (a **RETAL** is elég gyakran kifagy **MNP** nélkül!), akkor viszont teljesen más módszerre van szükség — simán a fali telefonkonnektorban az alsó két elektródát kössük

össze egy 2 mikrofard/100 V (a nagyfeszűtség kivétel fontos! Tehát NEM elköl!) kondi és egy 5 kOhm-os ellenállás soros kapcsolásával! Ez sokat segít, jelentős hibacsökken-tő! Tengerentúli csatlakozónál, átalakítónál a **zöld** és a **piros** vezetékek közé rakjuk eme zavar-szűrőt! Mellesleg a ma-gyar háromszög-csatlakozó és a külhoni kis dugasz közötti átalakításra jó a szinte bármely boltban megvehető magyar-külhoni átalakító, toldó (250-300 Ft az ára). Ha ügyesek va-gyunk, az egész szűrőt beleyomhatjuk magába az átalaki-tóba... Ha valakinek nincs a közelében ilyen átalakító, akkor annak elmondjuk, hogy a tengerentúli érnégyes zöld zsi-nórját a bal alsó, a pirosat a jobb alsó, a sárga(fehér) +feke-te zsinórt pedig a felső csatlakozóhoz kell kötni, ha a ma-gyar csatlakozót a bekötési oldal felől nézzük (vagy az anyát úgy, ahogy a falban van). Tehát akinek csak a mo-demhez adott ami kábele van, az az egyik végét levágja, beköti, másik végét pedig a MODEM *line* bemenetébe dugja.

3. Operáljunk a már említett még-kicsöngésnél-bontsuk-a-vo-nalat-ha-rossz-a-vonal — elvet! Előbb-utóbb tisztább vonal kapunk...

Végül pár BBS-szám:

- Budapest BBS:** (PD) 118-7950; 226-2292, 10 vonal (14.4 + 2400)
- BBSzolgok (Fido, PD, Virnet):** (06-56)/422-189
- Bitstar (Fido, PD):** 202-5276 (22-06 óra között)
- Virnet (Fido, PD — minden, ami víruskiller, minden gépre!):** 115-4402 (DS), 175-5896 (2400)
- Oplab (Fido, PD, Virnet, MOMNet, Video-DAT sw):** 166-8809 (22-15 óra között, hétfőgenként: 22-08 óra között) DS
- Vizlépcső (Fido, Middle-European Diskmag Centre):** 137-0309 (22-06 óra között) 19200
- Lifeforce (Fido, PD, Amiga):** (06-52)/349-662 (18-06 óra között, hétfőgen egész nap) 19200
- Amiga Dreamland (Amiga, ATARI, IBM, Fido) NUMBER:** Ask on Fido! 19200
- Dune II (Scene, PD, demoz, magz, PC, Amiga) (06-62)/342-793**

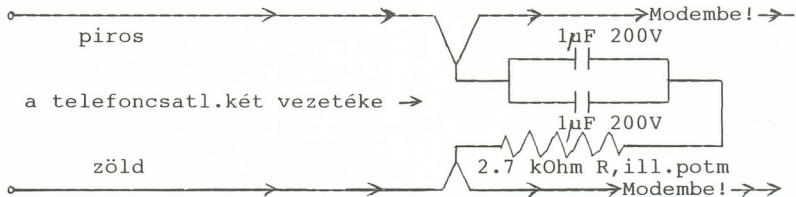
Jelmagyarázat:

- Fido:** a Fido-levelezés elérhető
- PD:** vannak programok is a BBS-en, CSAK *Public Domain* és *Shareware*.
- Video-DAT:** műholdas PD-software-ek (amit a műholdas TV-adásokkal együtt sugároznak).
- DS: USR HST DS** modem (14400 vagy 16800).
- Diskmags/Demos:** olyan BBS, ami GARANTÁLTAN tele van jobb mag-ekkel és demókkal!

A nyitvatartási időt tessék komolyan venni!

A cikk zárásaként el kell mondanunk, hogy megaköszönetet érdemel az összes **Fido-sysop**, akik 'lecelezőzták' eme cikk kéziratát, de különösen **Oplab** és **Tom-A-Hawk!** Thx!

• DADA



GLOVES (EVK '92) / KILLING CLOUD (Cov 24) / KLAX (Cov 29/30) / LAST DUEL (EVK '92) / LAST NINJA 3. (EVK '93/94) / LEATHERNECK (EVK '92) / LED STORM (EVK '92) / LEMMINGS (Cov 16) (Cov 20/21) (Cov 24) (Cov 27) / LEONARDO (Cov 14) / LETHAL EXCESS (Cov KSZ) / LETTRIX (Cov 24) / LIGHT CORRIDOR (EVK '92) / LINE OF FIRE (EVK '92) / LOCOMOTION (Cov 41) / LOGICAL (Cov 23) (Cov 25) / LOGO H-I-III. (Cov 25) (Cov KSZ) / LOOPZ (Cov 23) (Cov 26) / LOTUS TURBO CHALLENGE (Cov KSZ) / LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (EVK '92) / LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (Cov 24) / LOTUS III. (Cov KSZ) / MAGIC MARBLE (EVK '92) / MANIAC MANSION (Cov KSZ) / MEGA-LO-MANIA (Cov 24) (Cov 25) (Cov 39) (EVK '93/94) / MENACE (Cov KSZ) / MICKEY MOUSE (EVK '92) / MIDNIGHT RESISTANCE (Cov 29/30) (Cov 38) / MONTY PYTHON FLYING CIRCUS (EVK '92) / MOONSTONE (Cov KSZ) / NAVY MOVIES (Cov 18) (Cov 20/21) / NEBULUS (Cov 28) / NECROMON (EVK '92) / NEVERENDING STORY (EVK '91) / NINJA SPIRIT (EVK '92) / NINJA WARRIORS (EVK '92) (Cov KSZ) (Cov 37) / NITRO (EVK '91) (Cov KSZ) / OLYMPIC CHALLENGE (EVK '92) / OOPS-S-UP (Cov 20/21) / OOPS-UP (EVK '92) / OPERATION THUNDERBOLT (Cov 29/30) (Cov 37) / OUT RUN (EVK '92) / OUTFZONE (Cov 37) / P-38 THUNDERBOLT (Cov 29) / P-51 MUSTANG (EVK '92) / P-51 MUSTANG 2. (Cov 29) / P-51 MUSTANG 3. (Cov 29) / P-51 MUSTANG 4. (Cov 29) / P-51 MUSTANG 5. (Cov 29) / POPULOUS (Cov 10) (Cov 18) / POPULOUS 2. (Cov 26) (Cov 39) (Cov 40) (Cov 41) (EVK '93/94) / POWER (Cov 40) / POWERMONGER (Cov 20/21) (Cov 27) / PP HAMMER (EVK '92) / PREDATOR 2. (Cov KSZ) / PRIDE (Cov 26) / PRINCE OF PERSIA (Cov 20/21) / PRINCE OF PERSIA (EVK '92) / PRO BOXING SIMULATOR (Cov 10) / PSYBORGS (Cov KSZ) (EVK '93/94) / R-TYPE (Cov 18) / RAILROAD TYCOON (Cov 24) (Cov 41) / RAMBO III. (Cov 28) / RETURN OF THE JEDI (EVK '92) / RICK DANGEROUS (Cov 18) / RICK DANGEROUS 2. (EVK '92) / ROAD BLASTERS (EVK '92) / ROBIN HOOD (Cov 29) / MENACE (EVK '92) / MICKEY MOUSE (EVK '92) / MIDNIGHT RESISTANCE (Cov 29/30) (Cov 38) / MONTY PYTHON FLYING CIRCUS AND ROLL (EVK '92) / RODLAND (EVK '93/94) / ROGER RABBIT (Cov 41) / ROLLER COASTER (Cov 14) / ROLLING ROBBY (Cov 37) / ROLLING RONNY (Cov 37) / ROLLING THUNDER (Cov 28) / ROTOR (EVK '92) / RUNNING MAN (Cov 18) / SAINT DRAGON (EVK '92) / SARAKON (EVK '93/94) / SATAN (EVK '92) / SCOOPY AND SCRAPPY DOO (Cov 37) / SHADOW OF THE BEAST 2. (Cov 38) / SHADOW DANCER (Cov 37) / SHINOBI (Cov 32) / SHINJI (Cov 32) / SHOGUN (Cov 32) / SILENT SERVICE II. (Cov 37) / SILENT SERVICE III. (Cov 37) / SILENT SERVICE IV. (Cov 37) / SILENT SERVICE V. (EVK '92) / SPEEDBALL 2. (Cov 20/21) / SPHERICAL (EVK '92) / SPIKEY IN TRANSYLVANIA (Cov 33) / SPY WHO LOVED ME (EVK '92) / STADT DER LOVEN (Cov KSZ) / STORMLORD (Cov KSZ) / STORMTROOPER (EVK '92) / STREET FIGHTER (EVK '92) / STREET ROD (Cov 24 - 2x) / STRIDER (Cov 28) / SUPERCARS (EVK '92) / SUPERCARS 2. (Cov 37) / SUPERFROG (Cov 36) / SWITCHBLADE (EVK '92) / SWIV (Cov 37) / SWORD OF SODAN (EVK '92) / TERMINATOR 2. (Cov KSZ) / TEST DRIVE 2 (EVK '92) / THUNDERBIRDS (Cov 3) / THUNDERBLADE (Cov 1) / TIME MACHINE (EVK '92) / TITUS THE FOX (Cov 92) / TOTAL ECLIPSE (EVK '92) / TOTAL ECLIPSE RALLY (EVK '92) / TREX WARRIOR (Cov KSZ) / TURRICAN 1. (Cov 14) / TURRICAN 2. (Cov 17) / UNDER PRESSURE (Cov KSZ) / UNREAL (EVK '92) / UNTOUCHABLES (EVK '92) / VIGILANTE (Cov 3) / VIKING CHILD (EVK '92) (Cov KSZ) / VIRUS (Cov 29/30) / VOYAGER (Cov KSZ) / WINZER (Cov KSZ) / WIZBALL (Cov 28) / XYBOTS (EVK '92) / Z-OUT (EVK '92) (Cov KSZ) / ZOOM (EVK '92)

PC

68B ATTACK SUB (PC-s játékok 2) / ABC'S VGA MONDAY NIGHT FOOTBALL (PC-s játékok 2) / AFTER THE WAR (PC-s játékok 2) / AFTERBURNER (PC-s játékok 2) / AMNIO (PC-s játékok 2) / APIDYA (PC-s játékok 2) / ARKANOID II: REVENGE OF DOH (PC-s játékok 2) / ATAC (Cov 33) / ATOMINO (PC-s játékok 2) / ATOMINO 2. (Cov 33) / ATOMINO 3. (Cov 33) / BARRY (PC-s játékok 2) / BARRY 2. (Cov 33) / BARRY 3. (Cov 33) / BARBARIAN (PC-s játékok 2) / BARBARIAN (PC-s játékok 2) / BARD'S TALE (PC-s játékok 2) / BATMAN: THE MOVIE (PC-s játékok 2) / BATTLE CHESS I. (PC-s játékok 2) / BATTLE CHESS II. (PC-s játékok 2) / BATTLE COMMAND (Cov 41) / BATTLE ISLE (EVK '92) / BATTLE ISLE DATA DISK 1. (PC-s játékok 2) / BATTLE OF BRITAIN: THEIR FINEST HOUR (PC-s játékok 2) / BATTLE SQUADRON (PC-s játékok 2) / BATTLECHESS (PC-s játékok 2) / BATTLECHESS (Cov 2) / BATTLECHESS COLLEBY (PC-s játékok 2) / BETTER DEAD THAN ALIVE (PC-s játékok 2) / BILL & TOMATO GAME (PC-s játékok 2) / BLADE (PC-s játékok 2) / BLADE 2. (Cov 32) / BLU (PC-s játékok 2) / BLU 2. (Cov 32) / BLU 3. (Cov 32) / BLUE BOP 3. (Cov 32) / BLUE BOP (PC-s játékok 2) / BUILDERLAND (PC-s játékok 2) / BUILDERLAND (PC-s játékok 2) / CAMPAIGN (Cov 33) / CARRIER COMMAND / CARRIER COMMAND (PC-s játékok 2) / CASTLES (Cov 33) (PC-s játékok 2) (Cov KSZ) / CASTLEVANIA (PC-s játékok 2) / CATACOMBS 3D (Cov KSZ) / CENTURIO DOR (PC-s játékok 2) / CHAMPIONS OF KRYNN (PC-s játékok 2) / CHARLY (PC-s játékok 2) / CHASE HQ (PC-s játékok 2) / CISCO HEAT (Cov KSZ) / CLOWN 'O MANIA (PC-s játékok 2) / COLOR BUSTER (Cov KSZ) / COMMANDER KEEN 2. (PC-s játékok 2) / COUNTDOWN (Cov KSZ) / CRIME WAVE (PC-s játékok 2) / CUBE-X (PC-s játékok 2) / CURSE OF THE AZURE BONDS (PC-s játékok 2) / CYBERNOID (PC-s játékok 2) / CYBERNOID II. (PC-s játékok 2) / DAMBSTURS (PC-s játékok 2) / DARKSEED (EVK '93/94) / DEATH TRACK (PC-s játékok 2) / DOGFIGHT (Cov 35) / DOGS OF WAR (PC-s játékok 2) / DONALD ALPHABET CHASE (PC-s játékok 2) / DOUBLE DRAGON (PC-s játékok 2) / DRAGON SCAPE (PC-s játékok 2) / DRAGON SPIRIT (PC-s játékok 2) / DRAGON SLAIR (PC-s játékok 2) / DRAGONSTRIP (PC-s játékok 2) / DUNE (Cov KSZ) / DYNAMIT DUX (PC-s játékok 2) / DYNASTY WARS (PC-s játékok 2) / ELITE (PC-s játékok 2) (Cov 33) (Cov 36) / EMPIRE: WARGAME OF THE CENTURY (PC-s játékok 2) / EPIC (EVK '92) / ESCAPE FROM HELL (PC-s játékok 2) / EXOLON (PC-s játékok 2) / EYE OF HORUS (PC-s játékok 2) / EYE OF THE BEHOLDER (PC-s játékok 2) / EYE OF THE BEHOLDER 2. (EVK '93/94) / EYE OF THE BEHOLDER 3. (Cov KSZ) / F-16 STRIKE FIGHTER (PC-s játékok 2) / F-19 STEALTH FIGHTER (PC-s játékok 2) / F-29 RETALIATOR (PC-s játékok 2) / FACES (TETRIS 3) (PC-s játékok 2) / FALCON (PC-s játékok 2) / FIGHTER BOMBER (PC-s játékok 2) / FLASHBACK (Cov 37) (PC-s játékok 2) / FLYING SHARK (PC-s játékok 2) / FORGOTTEN WORLDS (PC-s játékok 2) / FUSION (PC-s játékok 2) / GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (PC-s játékok 2) / GEMX (PC-s játékok 2) / GEMINI WING (PC-s játékok 2) / GHOSTBUSTERS 2. (PC-s játékok 2) / GHOULS'N' GHOSTS (PC-s játékok 2) / GOBLINS (PC-s játékok 2) / GODFATHER (PC-s játékok 2) / GODS (PC-s játékok 2) / GOLDRUNNER (PC-s játékok 2) / GUNSHIP (PC-s játékok 2) / GUY SPIY (Cov 41) / HARD DRIVIN' 2. (Cov KSZ) / HAWKEYE (PC-s játékok 2) / HELTER SKELTER (PC-s játékok 2) / HOSTAGES (PC-s játékok 2) / HUMANS (PC-s játékok 2) / HYBRIS (PC-s játékok 2) / IK+ (PC-s játékok 2) / IMPOSSIBLE MISSION (PC-s játékok 2) / INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (PC-s játékok 2) / INDIANA JONES IV. — THE FATE OF ATLANTIS (Cov 36) (EVK '93/94) / INTERCHANGE (PC-s játékok 2) / KARATE KID II. (PC-s játékok 2) / KING'S QUEST IV. (PC-s játékok 2) / LAMERS (EVK '93/94) / LARRY I. (PC-s játékok 2) / LARRY II. (PC-s játékok 2) / LARRY III. (PC-s játékok 2) / LEANARDO (PC-s játékok 2) / LEMMINGS (EVK '92) / LE MAMLE LOST IN LA (EVK '93/94) / LIVE & DEATH (PC-s játékok 2) / LOCOMOTION (PC-s játékok 2) / LOMBARD RAY (Cov 28) / LOTUS TURBO CHALLENGE (Cov KSZ) / LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (EVK '92) / LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (Cov 24) / MAGIC MARBLE (PC-s játékok 2) / MAGIC POCKETS (Cov KSZ) / MECHWARRIOR FROM ACTIVISION (PC-s játékok 2) / MENACE (PC-s játékok 2) / MIAMI VICE (PC-s játékok 2) / MICKEY MOUSE'S RUNAWAY ZOO (PC-s játékok 2) / MIGHT & MAGIC III. (Cov 32) (PC-s játékok 2) / MINES OF TITAN (PC-s játékok 2) / MISSION (PC-s játékok 2) / NECROMON (PC-s játékok 2) / NEW ZEALAND STORY (PC-s játékok 2) / NIGHTBREED (PC-s játékok 2) / NINJA WARRIORS (Cov 32) (Cov 28) (Cov 39) (Cov 40) / NIGHTBREED 2. (Cov 32) / NIGHTBREED 3. (Cov 32) / NIGHTBREED 4. (Cov 32) / NIGHTBREED 5. (Cov 32) / NIGHTBREED 6. (Cov 32) / NIGHTBREED 7. (Cov 32) / NIGHTBREED 8. (Cov 32) / NIGHTBREED 9. (Cov 32) / NIGHTBREED 10. (Cov 32) / NIGHTBREED 11. (Cov 32) / NIGHTBREED 12. (Cov 32) / NIGHTBREED 13. (Cov 32) / NIGHTBREED 14. (Cov 32) / NIGHTBREED 15. (Cov 32) / NIGHTBREED 16. (Cov 32) / NIGHTBREED 17. (Cov 32) / NIGHTBREED 18. (Cov 32) / NIGHTBREED 19. (Cov 32) / NIGHTBREED 20. (Cov 32) / NIGHTBREED 21. (Cov 32) / NIGHTBREED 22. (Cov 32) / NIGHTBREED 23. (Cov 32) / NIGHTBREED 24. (Cov 32) / NIGHTBREED 25. (Cov 32) / NIGHTBREED 26. (Cov 32) / NIGHTBREED 27. (Cov 32) / NIGHTBREED 28. (Cov 32) / NIGHTBREED 29. (Cov 32) / NIGHTBREED 30. (Cov 32) / NIGHTBREED 31. (Cov 32) / NIGHTBREED 32. (Cov 32) / NIGHTBREED 33. (Cov 32) / NIGHTBREED 34. (Cov 32) / NIGHTBREED 35. (Cov 32) / NIGHTBREED 36. (Cov 32) / NIGHTBREED 37. (Cov 32) / NIGHTBREED 38. (Cov 32) / NIGHTBREED 39. (Cov 32) / NIGHTBREED 40. (Cov 32) / NIGHTBREED 41. (Cov 32) / NIGHTBREED 42. (Cov 32) / NIGHTBREED 43. (Cov 32) / NIGHTBREED 44. (Cov 32) / NIGHTBREED 45. (Cov 32) / NIGHTBREED 46. (Cov 32) / NIGHTBREED 47. (Cov 32) / NIGHTBREED 48. (Cov 32) / NIGHTBREED 49. (Cov 32) / NIGHTBREED 50. (Cov 32) / NIGHTBREED 51. (Cov 32) / NIGHTBREED 52. (Cov 32) / NIGHTBREED 53. (Cov 32) / NIGHTBREED 54. (Cov 32) / NIGHTBREED 55. (Cov 32) / NIGHTBREED 56. (Cov 32) / NIGHTBREED 57. (Cov 32) / NIGHTBREED 58. (Cov 32) / NIGHTBREED 59. (Cov 32) / NIGHTBREED 60. (Cov 32) / NIGHTBREED 61. (Cov 32) / NIGHTBREED 62. (Cov 32) / NIGHTBREED 63. (Cov 32) / NIGHTBREED 64. (Cov 32) / NIGHTBREED 65. (Cov 32) / NIGHTBREED 66. (Cov 32) / NIGHTBREED 67. (Cov 32) / NIGHTBREED 68. (Cov 32) / NIGHTBREED 69. (Cov 32) / NIGHTBREED 70. (Cov 32) / NIGHTBREED 71. (Cov 32) / NIGHTBREED 72. (Cov 32) / NIGHTBREED 73. (Cov 32) / NIGHTBREED 74. (Cov 32) / NIGHTBREED 75. (Cov 32) / NIGHTBREED 76. (Cov 32) / NIGHTBREED 77. (Cov 32) / NIGHTBREED 78. (Cov 32) / NIGHTBREED 79. (Cov 32) / NIGHTBREED 80. (Cov 32) / NIGHTBREED 81. (Cov 32) / NIGHTBREED 82. (Cov 32) / NIGHTBREED 83. (Cov 32) / NIGHTBREED 84. (Cov 32) / NIGHTBREED 85. (Cov 32) / NIGHTBREED 86. (Cov 32) / NIGHTBREED 87. (Cov 32) / NIGHTBREED 88. (Cov 32) / NIGHTBREED 89. (Cov 32) / NIGHTBREED 90. (Cov 32) / NIGHTBREED 91. (Cov 32) / NIGHTBREED 92. (Cov 32) / NIGHTBREED 93. (Cov 32) / NIGHTBREED 94. (Cov 32) / NIGHTBREED 95. (Cov 32) / NIGHTBREED 96. (Cov 32) / NIGHTBREED 97. (Cov 32) / NIGHTBREED 98. (Cov 32) / NIGHTBREED 99. (Cov 32) / NIGHTBREED 100. (Cov 32) / NIGHTBREED 101. (Cov 32) / NIGHTBREED 102. (Cov 32) / NIGHTBREED 103. (Cov 32) / NIGHTBREED 104. (Cov 32) / NIGHTBREED 105. (Cov 32) / NIGHTBREED 106. (Cov 32) / NIGHTBREED 107. (Cov 32) / NIGHTBREED 108. (Cov 32) / NIGHTBREED 109. (Cov 32) / NIGHTBREED 110. (Cov 32) / NIGHTBREED 111. (Cov 32) / NIGHTBREED 112. (Cov 32) / NIGHTBREED 113. (Cov 32) / NIGHTBREED 114. (Cov 32) / NIGHTBREED 115. (Cov 32) / NIGHTBREED 116. (Cov 32) / NIGHTBREED 117. (Cov 32) / NIGHTBREED 118. (Cov 32) / NIGHTBREED 119. (Cov 32) / NIGHTBREED 120. (Cov 32) / NIGHTBREED 121. (Cov 32) / NIGHTBREED 122. (Cov 32) / NIGHTBREED 123. (Cov 32) / NIGHTBREED 124. (Cov 32) / NIGHTBREED 125. (Cov 32) / NIGHTBREED 126. (Cov 32) / NIGHTBREED 127. (Cov 32) / NIGHTBREED 128. (Cov 32) / NIGHTBREED 129. (Cov 32) / NIGHTBREED 130. (Cov 32) / NIGHTBREED 131. (Cov 32) / NIGHTBREED 132. (Cov 32) / NIGHTBREED 133. (Cov 32) / NIGHTBREED 134. (Cov 32) / NIGHTBREED 135. (Cov 32) / NIGHTBREED 136. (Cov 32) / NIGHTBREED 137. (Cov 32) / NIGHTBREED 138. (Cov 32) / NIGHTBREED 139. (Cov 32) / NIGHTBREED 140. (Cov 32) / NIGHTBREED 141. (Cov 32) / NIGHTBREED 142. (Cov 32) / NIGHTBREED 143. (Cov 32) / NIGHTBREED 144. (Cov 32) / NIGHTBREED 145. (Cov 32) / NIGHTBREED 146. (Cov 32) / NIGHTBREED 147. (Cov 32) / NIGHTBREED 148. (Cov 32) / NIGHTBREED 149. (Cov 32) / NIGHTBREED 150. (Cov 32) / NIGHTBREED 151. (Cov 32) / NIGHTBREED 152. (Cov 32) / NIGHTBREED 153. (Cov 32) / NIGHTBREED 154. (Cov 32) / NIGHTBREED 155. (Cov 32) / NIGHTBREED 156. (Cov 32) / NIGHTBREED 157. (Cov 32) / NIGHTBREED 158. (Cov 32) / NIGHTBREED 159. (Cov 32) / NIGHTBREED 160. (Cov 32) / NIGHTBREED 161. (Cov 32) / NIGHTBREED 162. (Cov 32) / NIGHTBREED 163. (Cov 32) / NIGHTBREED 164. (Cov 32) / NIGHTBREED 165. (Cov 32) / NIGHTBREED 166. (Cov 32) / NIGHTBREED 167. (Cov 32) / NIGHTBREED 168. (Cov 32) / NIGHTBREED 169. (Cov 32) / NIGHTBREED 170. (Cov 32) / NIGHTBREED 171. (Cov 32) / NIGHTBREED 172. (Cov 32) / NIGHTBREED 173. (Cov 32) / NIGHTBREED 174. (Cov 32) / NIGHTBREED 175. (Cov 32) / NIGHTBREED 176. (Cov 32) / NIGHTBREED 177. (Cov 32) / NIGHTBREED 178. (Cov 32) / NIGHTBREED 179. (Cov 32) / NIGHTBREED 180. (Cov 32) / NIGHTBREED 181. (Cov 32) / NIGHTBREED 182. (Cov 32) / NIGHTBREED 183. (Cov 32) / NIGHTBREED 184. (Cov 32) / NIGHTBREED 185. (Cov 32) / NIGHTBREED 186. (Cov 32) / NIGHTBREED 187. (Cov 32) / NIGHTBREED 188. (Cov 32) / NIGHTBREED 189. (Cov 32) / NIGHTBREED 190. (Cov 32) / NIGHTBREED 191. (Cov 32) / NIGHTBREED 192. (Cov 32) / NIGHTBREED 193. (Cov 32) / NIGHTBREED 194. (Cov 32) / NIGHTBREED 195. (Cov 32) / NIGHTBREED 196. (Cov 32) / NIGHTBREED 197. (Cov 32) / NIGHTBREED 198. (Cov 32) / NIGHTBREED 199. (Cov 32) / NIGHTBREED 200. (Cov 32) / NIGHTBREED 201. (Cov 32) / NIGHTBREED 202. (Cov 32) / NIGHTBREED 203. (Cov 32) / NIGHTBREED 204. (Cov 32) / NIGHTBREED 205. (Cov 32) / NIGHTBREED 206. (Cov 32) / NIGHTBREED 207. (Cov 32) / NIGHTBREED 208. (Cov 32) / NIGHTBREED 209. (Cov 32) / NIGHTBREED 210. (Cov 32) / NIGHTBREED 211. (Cov 32) / NIGHTBREED 212. (Cov 32) / NIGHTBREED 213. (Cov 32) / NIGHTBREED 214. (Cov 32) / NIGHTBREED 215. (Cov 32) / NIGHTBREED 216. (Cov 32) / NIGHTBREED 217. (Cov 32) / NIGHTBREED 218. (Cov 32) / NIGHTBREED 219. (Cov 32) / NIGHTBREED 220. (Cov 32) / NIGHTBREED 221. (Cov 32) / NIGHTBREED 222. (Cov 32) / NIGHTBREED 223. (Cov 32) / NIGHTBREED 224. (Cov 32) / NIGHTBREED 225. (Cov 32) / NIGHTBREED 226. (Cov 32) / NIGHTBREED 227. (Cov 32) / NIGHTBREED 228. (Cov 32) / NIGHTBREED 229. (Cov 32) / NIGHTBREED 230. (Cov 32) / NIGHTBREED 231. (Cov 32) / NIGHTBREED 232. (Cov 32) / NIGHTBREED 233. (Cov 32) / NIGHTBREED 234. (Cov 32) / NIGHTBREED 235. (Cov 32) / NIGHTBREED 236. (Cov 32) / NIGHTBREED 237. (Cov 32) / NIGHTBREED 238. (Cov 32) / NIGHTBREED 239. (Cov 32) / NIGHTBREED 240. (Cov 32) / NIGHTBREED 241. (Cov 32) / NIGHTBREED 242. (Cov 32) / NIGHTBREED 243. (Cov 32) / NIGHTBREED 244. (Cov 32) / NIGHTBREED 245. (Cov 32) / NIGHTBREED 246. (Cov 32) / NIGHTBREED 247. (Cov 32) / NIGHTBREED 248. (Cov 32) / NIGHTBREED 249. (Cov 32) / NIGHTBREED 250. (Cov 32) / NIGHTBREED 251. (Cov 32) / NIGHTBREED 252. (Cov 32) / NIGHTBREED 253. (Cov 32) / NIGHTBREED 254. (Cov 32) / NIGHTBREED 255. (Cov 32) / NIGHTBREED 256. (Cov 32) / NIGHTBREED 257. (Cov 32) / NIGHTBREED 258. (Cov 32) / NIGHTBREED 259. (Cov 32) / NIGHTBREED 260. (Cov 32) / NIGHTBREED 261. (Cov 32) / NIGHTBREED 262. (Cov 32) / NIGHTBREED 263. (Cov 32) / NIGHTBREED 264. (Cov 32) / NIGHTBREED 265. (Cov 32) / NIGHTBREED 266. (Cov 32) / NIGHTBREED 267. (Cov 32) / NIGHTBREED 268. (Cov 32) / NIGHTBREED 269. (Cov 32) / NIGHTBREED 270. (Cov 32) / NIGHTBREED 271. (Cov 32) / NIGHTBREED 272. (Cov 32) / NIGHTBREED 273. (Cov 32) / NIGHTBREED 274. (Cov 32) / NIGHTBREED 275. (Cov 32) / NIGHTBREED 276. (Cov 32) / NIGHTBREED 277. (Cov 32) / NIGHTBREED 278. (Cov 32) / NIGHTBREED 279. (Cov 32) / NIGHTBREED 280. (Cov 32) / NIGHTBREED 281. (Cov 32) / NIGHTBREED 282. (Cov 32) / NIGHTBREED 283. (Cov 32) / NIGHTBREED 284. (Cov 32) / NIGHTBREED 285. (Cov 32) / NIGHTBREED 286. (Cov 32) / NIGHTBREED 287. (Cov 32) / NIGHTBREED 288. (Cov 32) / NIGHTBREED 289. (Cov 32) / NIGHTBREED 290. (Cov 32) / NIGHTBREED 291. (Cov 32) / NIGHTBREED 292. (Cov 32) / NIGHTBREED 293. (Cov 32) / NIGHTBREED 294. (Cov 32) / NIGHTBREED 295. (Cov 32) / NIGHTBREED 296. (Cov 32) / NIGHTBREED 297. (Cov 32) / NIGHTBREED 298. (Cov 32) / NIGHTBREED 299. (Cov 32) / NIGHTBREED 300. (Cov 32) / NIGHTBREED 301. (Cov 32) / NIGHTBREED 302. (Cov 32) / NIGHTBREED 303. (Cov 32) / NIGHTBREED 304. (Cov 32) / NIGHTBREED 305. (Cov 32) / NIGHTBREED 306. (Cov 32) / NIGHTBREED 307. (Cov 32) / NIGHTBREED 308. (Cov 32) / NIGHTBREED 309. (Cov 32) / NIGHTBREED 310. (Cov 32) / NIGHTBREED 311. (Cov 32) / NIGHTBREED 312. (Cov 32) / NIGHTBREED 313. (Cov 32) / NIGHTBREED 314. (Cov 32) / NIGHTBREED 315. (Cov 32) / NIGHTBREED 316. (Cov 32) / NIGHTBREED 317. (Cov 32) / NIGHTBREED 318. (Cov 32) / NIGHTBREED 319. (Cov 32) / NIGHTBREED 320. (Cov 32) / NIGHTBREED 321. (Cov 32) / NIGHTBREED 322. (Cov 32) / NIGHTBREED 323. (Cov 32) / NIGHTBREED 324. (Cov 32) / NIGHTBREED 325. (Cov 32) / NIGHTBREED 326. (Cov 32) / NIGHTBREED 327. (Cov 32) / NIGHTBREED 328. (Cov 32) / NIGHTBREED 329. (Cov 32) / NIGHTBREED 330. (Cov 32) / NIGHTBREED 331. (Cov 32) / NIGHTBREED 332. (Cov 32) / NIGHTBREED 333. (Cov 32) / NIGHTBREED 334. (Cov 32) / NIGHTBREED 335. (Cov 32) / NIGHTBREED 336. (Cov 32) / NIGHTBREED 337. (Cov 32) / NIGHTBREED 338. (Cov 32) / NIGHTBREED 339. (Cov 32) / NIGHTBREED 340. (Cov 32) / NIGHTBREED 341. (Cov 32) / NIGHTBREED 342. (Cov 32) / NIGHTBREED 343. (Cov 32) / NIGHTBREED 344. (Cov 32) / NIGHTBREED 345. (Cov 32) / NIGHTBREED 346. (Cov 32) / NIGHTBREED 347. (Cov 32) / NIGHTBREED 348. (Cov 32) / NIGHTBREED 349. (Cov 32) / NIGHTBREED 350. (Cov 32) / NIGHTBREED 351. (Cov 32) / NIGHTBREED 352. (Cov 32) / NIGHTBREED 353. (Cov 32) / NIGHTBREED 354. (Cov 32) / NIGHTBREED 355. (Cov 32) / NIGHTBREED 356. (Cov 32) / NIGHTBREED 357. (Cov 32) / NIGHTBREED 358. (Cov 32) / NIGHTBREED 359. (Cov 32) / NIGHTBREED 360. (Cov 32) / NIGHTBREED 361. (Cov 32) / NIGHTBREED 362. (Cov 32) / NIGHTBREED 363. (Cov 32) / NIGHTBREED 364. (Cov 32) / NIGHTBREED 365. (Cov 32) / NIGHTBREED 366. (Cov 32) / NIGHTBREED 367. (Cov 32) / NIGHTBREED 368. (Cov 32) / NIGHTBREED 369. (Cov 32) / NIGHTBREED 370. (Cov 32) / NIGHTBREED 371. (Cov 32) / NIGHTBREED 372. (Cov 32) / NIGHTBREED 373. (Cov 32) / NIGHTBREED 374. (Cov 32) / NIGHTBREED 375. (Cov 32) / NIGHTBREED 376. (Cov 32) / NIGHTBREED 377. (Cov 32) / NIGHTBREED 378. (Cov 32) / NIGHTBREED 379. (Cov 32) / NIGHTBREED 380. (Cov 32) / NIGHTBREED 381. (Cov 32) / NIGHTBREED 382. (Cov 32) / NIGHTBREED 383. (Cov 32) / NIGHTBREED 384. (Cov 32) / NIGHTBREED 385. (Cov 32) / NIGHTBREED 386. (Cov 32) / NIGHTBREED 387. (Cov 32) / NIGHTBREED 388. (Cov 32) / NIGHTBREED 389. (Cov 32) / NIGHTBREED 390. (Cov 32) / NIGHTBREED 391. (Cov 32) / NIGHTBREED 392. (Cov 32) / NIGHTBREED 393. (Cov 32) / NIGHTBREED 394. (Cov 32) / NIGHTBREED 395. (Cov 32) / NIGHTBREED 396. (Cov 32) / NIGHTBREED 397. (Cov 32) / NIGHTBREED 398. (Cov 32) / NIGHTBREED 399. (Cov 32) / NIGHTBREED 400. (Cov 32) / NIGHTBREED 401. (Cov 32) / NIGHTBREED 402. (Cov 32) / NIGHTBREED 403. (Cov 32) / NIGHTBREED 404. (Cov 32) / NIGHTBREED 405. (Cov 32) / NIGHTBREED 406. (Cov 32) / NIGHTBREED 407. (Cov 32) / NIGHTBREED 408. (Cov 32) / NIGHTBREED 409. (Cov 32) / NIGHTBREED 410. (Cov 32) / NIGHTBREED 411. (Cov 32) / NIGHTBREED 412. (Cov 32) / NIGHTBREED 413. (Cov 32) / NIGHTBREED 414. (Cov 32) / NIGHTBREED 415. (Cov 32) / NIGHTBREED 416. (Cov 32) / NIGHTBREED 417. (Cov 32) / NIGHTBREED 418. (Cov 32) / NIGHTBREED 419. (Cov 32) / NIGHTBREED 420. (Cov 32) / NIGHTBREED 421. (Cov 32) / NIGHTBREED 422. (Cov 32) / NIGHTBREED 423. (Cov 32) / NIGHTBREED 424. (Cov 32) / NIGHTBREED 425. (Cov 32) / NIGHTBREED 426. (Cov 32) / NIGHTBREED 427. (Cov 32) / NIGHTBREED 428. (Cov 32) / NIGHTBREED 429. (Cov 32) / NIGHTBREED 430. (Cov 32) / NIGHTBREED 431. (Cov 32) / NIGHTBREED 432. (Cov 32) / NIGHTBREED 433. (Cov 32) / NIGHTBREED 434. (Cov 32) / NIGHTBREED 435. (Cov 32) / NIGHTBREED 436. (Cov 32) / NIGHTBREED 437. (Cov 32) / NIGHTBREED 438. (Cov 32) / NIGHTBREED 439. (Cov 32) / NIGHTBREED 440. (Cov 32) / NIGHTBREED 441. (Cov 32) / NIGHTBREED 442. (Cov 32) / NIGHTBREED 443. (Cov 32) / NIGHTBREED 444. (Cov 32) / NIGHTBREED 445. (Cov 32) / NIGHTBREED 446. (Cov 32) / NIGHTBREED 447. (Cov 32) / NIGHTBREED 448. (Cov 32) / NIGHTBREED 449. (Cov 32) / NIGHTBREED 450. (Cov 32) / NIGHTBREED 451. (Cov 32) / NIGHTBREED 452. (Cov 32) / NIGHTBREED 453. (Cov 32) / NIGHTBREED 454. (Cov 32) / NIGHTBREED 455. (Cov 32) / NIGHTBREED 456. (Cov 32) / NIGHTBREED 457. (Cov 32) / NIGHTBREED 458. (Cov 32) / NIGHTBREED 459. (Cov 32) / NIGHTBREED 460. (Cov 32) / NIGHTBREED 461. (Cov 32) / NIGHTBREED 462. (Cov 32) / NIGHTBREED 463. (Cov 32) / NIGHTBREED 464. (Cov 32) / NIGHTBREED 465. (Cov 32) / NIGHTBREED 466. (Cov 32) / NIGHTBREED 467. (Cov 32) / NIGHTBREED 468. (Cov 32) / NIGHTBREED 469. (Cov 32) / NIGHTBREED 470. (Cov 32) / NIGHTBREED 471. (Cov 32) / NIGHTBREED 472. (Cov 32) / NIGHTBREED 473. (Cov 32) / NIGHTBREED 474. (Cov 32) / NIGHTBREED 475. (Cov 32) / NIGHTBREED 476. (Cov 32) / NIGHTBREED 477. (Cov 32) / NIGHTBREED 478. (Cov 32) / NIGHTBREED 479. (Cov 32) / NIGHTBREED 480. (Cov 32) / NIGHTBREED 481. (Cov 32) / NIGHTBREED 482. (Cov 32) / NIGHTBREED 483. (Cov 32) / NIGHTBREED 484. (Cov 32) / NIGHTBREED 485. (Cov 32) / NIGHTBREED 486. (Cov 32) / NIGHTBREED 487. (Cov 32) / NIGHTBREED 488. (Cov 32) / NIGHTBREED 489. (Cov 32) / NIGHTBREED 490. (Cov 32) / NIGHTBREED 491. (Cov 32) / NIGHTBREED 492. (Cov 32) / NIGHTBREED 493. (Cov 32) / NIGHTBREED 494. (Cov 32) / NIGHTBREED 495. (Cov 32) / NIGHTBREED 496. (Cov 32) / NIGHTBREED 497. (Cov 32) / NIGHTBREED 498. (Cov 32) / NIGHTBREED 499. (Cov 32) / NIGHTBREED 500. (Cov 32) / NIGHTBREED 501. (Cov 32) / NIGHTBREED 502. (Cov 32) / NIGHTBREED 503. (Cov 32) / NIGHTBREED 504. (Cov 32) / NIGHTBREED 505. (Cov 32) / NIGHTBREED 506. (Cov 32) / NIGHTBREED 507. (Cov 32) / NIGHTBREED 508. (Cov 32) / NIGHTBREED 509. (Cov 32) / NIGHTBREED 510. (Cov 32) / NIGHTBREED 511. (Cov 32) / NIGHTBREED 512. (Cov 32) / NIGHTBREED 513. (Cov 32) / NIGHTBREED 514. (Cov 32) / NIGHTBREED 515. (Cov 32) / NIGHTBREED 516. (Cov 32) / NIGHTBREED 517. (Cov 32) / NIGHTBREED 518. (Cov 32) / NIGHTBREED 519. (Cov 32) / NIGHTBREED 520. (Cov 32) / NIGHTBREED 521. (Cov 32) / NIGHTBREED 522. (Cov 32) / NIGHTBREED 523. (Cov 32) / NIGHTBREED 524. (Cov 32) / NIGHTBREED 525. (Cov 32) / NIGHTBREED 5

PC) (Cov 32/A, PC) / * MIGHT & MAGIC IV (Cov 35/PC) (Cov 36/PC) (Cov 37/PC) / * MIGHT & MAGIC V (Cov 38/PC) / * MIKROBI (Cov 20-21/+4) / * MILLENNIUM 2.2 (Cov 11/A) / * MISON (Cov 18/+4) (Cov KSZ/+4) / * MIXED UP FAIRY TALES (Evk 92/A) / * MOLECULE MAN (Spv 5) (Evk 91/4) / * MONDIAL SIMULATION (Cov KSZ/64, A) / * MONKEY ISLAND I (Evk 92/A, PC) / * MOONFALL (Cov KSZ/64, A) / * MOONWALKER (Cov 6/64, A) / * MOTOR MASSACRE (Evk 91/64) / * MOVIE (Spv 19) / * MUSIC 16 (Cov 31/+4) / * MYTH (Cov 7/64) / * NAM (Evk 93-94/64, A, PC) / * NATO ASSAULT (Spv 25) / * NAUTILUS (Cov 12/+4), (Evk 91/64) / * NAVY MOVES (Spv 20) / * NETHERWORLD (Spv 21) / * NEUROMANAGER (Cov 5/64, A) / * NIGHT 7/64 (Cov 9/64), (Cov 12/64, A), (Cov 20-21/64, A) / * NIGHTFIRE (Cov 34/64), (Cov 35/64) / * NIGHTMARE ON ELM STREET (Cov 3/64) / * NIGHTSHADE (Cov 22/64) / * NINJA (Spv 5) / * NINJA SCOOTER SIMULATOR (Spv 20) / * NODES OF SCORPIO (Spv 8) / * NOISE/PROTRACKER (Evk 91/64) / * NORTH & SOUTH (Cov 4/A), (Cov 13/64) / * NORTHSTAR (Spv 14) / * NORTON COMMANDER 4.0 (Evk 93-94/64, A) / * OCEAN RANGER (Cov 9/64) / * OLD IMPERIUM (Evk 92/64, A) / * OLLIE & LISSA (Spv 18) / * OMNIPLAY BASKETBALL (Evk 93-94/64, A) / * OPERATION HORMUZ (Evk 91/64) / * PACKEREK (Cov 11/+4) / * PANZODROME (Spv 15, 16) / * PANZER BATTLES (Cov 32/64) / * PANZER GRENADIER (Cov 24/64) / * PARADROID (Evk 91/64) / * PARALLAX (Evk 91/64) / * PAWS (Spv 18) / * PEGASUS BRIDGE (Spv 20) / * PENTAGRAM (Spv 18) / * PERFORMANCE FORTH (Evk 91/64) / * PHM PEGASUS (Evk 91/64) / * PIEDONE ADVENTURE (Cov 19/+4) / * PIFEMANIA (Cov 38/+4) / * PIRACY (Cov 19/64) / * PIRACY ON THE HIGH SEAS (Evk 93-94/A) / * PIRATE (Cov 20-21/+4) / * PIRATES (Cov 9/64, A), (Cov 10/64, A), (Cov 18/64, A), (Cov 20-21/64, A) (Evk 92/64, A, PC) / * PLATINA (Cov 14/+4, A) / * POL (Cv 15/+4) / * POLICE QUEST 1. (PC-s játékok/A, PC) / * POLICE QUEST 2. (Cov 14/A), (Cov 16/A) (PC-s játékok/A, PC) / * POLICE QUEST 3. (PC-s játékok/A, PC) / * POOL OF RADIANCE (Cov 2/64), (Cov 12/64), (Cov 20-21/64, A) / * POOLS OF DARKNESS (Evk 92/64, A, PC) / * POPULUS II (Cov 9/64, A) / * POPULUS III (Cov 22/A, PC) (Cov KSZ/A, PC) / * POSEIDON KINGS (Cov 28/64, A) / * POSTMAN PAT (Evk 92/64) / * POWER AT SEA (Cov 12/64) (Evk 93-94/64) / * POWER STRUGGLE (Cov 17/64) / * POWERMONGER (Cov 13/A) (Cov KSZ/A, PC) / * PP. HAMMER (Evk 92/A) / * PRIME COMPOSER V1.0 (Cov 20-21/64) / * PRO TRACKER (Evk 92/A) / * PROJECT FIRESTART (Cov 10/64), (Evk 91/64) / * PSI CHESS (Spv 13) / * PSYCHADELIA (Evk 92/+4) / * PUFFY'S SAGA (Spv 25) / * PUMPKIN (Evk 91/+4), (Cov 25/+4) / * PURPLE SATURN DAY (Spv 23) / * QUEST FOR GLORY 2. (Cov 25/A, PC) / * QUARTER 4. (Cov 93-94/+4) / * QUEST FOR THE BEST 2. (Cov 31/64) / * QUEST FOR THE TIME BIRD (Cov 8/A) / * QUESTOMANIA (Cov 3/A) / * R-TYPE (Spv 21, Spv 21) / * RAFFLES (Evk 91/+4) / * RAID ON BUNGELING BAY (Cov 33/64, A) / * RAILROAD TYCOON (Cov 17/A) / * RALLYE DRIVER (Spv 7) / * RAMBO II. (Cov 26/64, +4) / * RANAMARA (Spv 17) / * RASTAN (Spv 14) / * RATTLE COPY V5.0 (Evk 93-94/A) / * RBI II. BASEBALL (Evk 93-94/64, A, PC) / * REBELSTAR (Spv 25) / * RED BARON (Evk 93-94/A, PC) / * RED LED (Evk 91/64) / * RED STORM RISING (Evk 91/64) / * RENEGADE (Spv 16) / * RESCUE (Spv 11) / * REVS (Cov 9/+4) / * REX (Cov 32/64, A) / * REX NEUBAU (Evk 93-94/A, PC) / * RICK DANGER (Cov 93-94/64, A) / * RICK DANGEROUS 2. (Cov 21/64, A, PC) / * RIZIKO (Cov 32/64, A) / * ROZSASZIN PARDUC (Cov 12/+4) / * ROBIN OF SHERWOOD (Cov 17/+4), (Cov 19/64/+4, A) / * ROBIN OF THE WOOD (Spv 7) / * ROCKET RANGER (Cov 3/64), (Cov 6/64) / * ROCKMAN (Cov 2/+4) / * ROCKMONITOR (Evk 92/64) / * ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (Evk 92/64, A) / * ROY OF THE ROVERS (Evk 91/64) (Evk 93-94/64, A) / * RSI DEMOMAKER V1.0 (Cov 23/A) / * RUGBY MANAGER (Cov 19/64) / * RULES OF ENGAGEMENT (PC-s játékok/A, PC) / * RUNNING HERO (Spv 20) / * SALTATOR II (Spv 9, 13) / * SARBAN WOLF (SRT 12, Spv 17) / * SA OF EARTH (Evk 91/64) / * THE VIKING (Spv 92/A) / * SARKANYKIRALY (Cov 31/64) / * SAVAGE ISLAND (Cov 35/+4) / * SCENARIO (Cov 35/64) / * SCOOBY DOO (Spv 6) / * SCRIBBLE V2.10 (Evk 92/A) / * SECOND WORLD (Cov 20-21/64) / * SECRET OF MONKEY ISLAND (Cov 15/A) / * SECRET OF SILVER BLADES (Cov 16/64) (Cov 31/64, A, PC) / * SEKA ASSEMBLER 3.0 (Cov 7/A) / * SENSIBLE SOCCER (Cov KSZ/A, PC) / * SEVEN CITIES OF GOLD (Evk 91/64) / * SHADOW OF THE BEAST (Cov 5/A) (Cov KSZ/64) / * SHINOBI (Cov 6/64) / * SHOGUN (Cov 6/A) / * SIDEWALK (Spv 11) / * SILENT SERVICE (Cov KSZ/64) / * SILKROAD (Cov 6/A) / * SIM ANT (PC-s játékok/A, PC) / * SIM CITY (Cov 6/A), (Cov 8/A), (Cov 19/64) / * SIM EARTH (PC-s játékok/A, PC) / * SIM LIFE (Cov 32/PC) / * SIR FRED (Spv 6) / * SKATE ROCK (Cov 19/64) / * SKOOLDAZE (Cov 26/64) / * SKYFOX 2. (Evk 93-94/64, A, PC) / * SMON COOOO! (Evk 92/64) / * SNOOPY & THE PEANUTS (Cov 27/64, A) / * SNOWSTRIKE (Cov 6/64) / * SOLDIER OF FORTUNE (Spv 21) / * SORCERER (Evk 93-94/+4) / * SORCERY (Spv 16, Spv 21) / * SOKL CRYSTAL (Cov 28/64, A, PC) / * SOUND TRACKER V2.3 (Cov 1-3/A) (Cov KSZ/A) / * SOUNDMONITOR (Evk 92/64) / * SOUTHERN BELLE (Cov 23/64) / * SPACE ACE (Cov 7/A) / * SPACE QUEST 1. (PC-s játékok/A, PC) / * SPACE QUEST II. (Cov 4/A) (PC-s játékok/A, PC) / * SPACE QUEST III. (PC-s játékok/A, PC) / * SPACE QUEST IV. (PC-s játékok/A, PC) / * SPACE ROGUE (Cov 25/64, A, PC) (Cov KSZ/64, A, PC) / * SPEEDBALL (Evk 91/64) / * SPEEDBALL 2. (Cov 18/64, A) / * SPPELLBALL (Spv 9, Spv 13) / * SPPELLCASTING 101 (PC-s játékok/PC) / * SPPELLCASTING 201 (PC-s játékok/PC) / * SPPELLJAMMER (Cov 33/PC) / * SPIDERMAN (Spv 25) (Cov 22/64, +4), (Cov 23/64, +4) / * SPIKEY IN TRANSILVANIA (Cov 23/64) / * SPIKY HAROLD 2. (Cov 14/+4) / * SPIRIT OF ADVENTURE (Cov 36/64, A, PC) (Cov 37/64) / * SPIRIT OF EXCALIBUR (Cov KSZ/A, PC) / * SPLIT PERSONALITIES (Evk 91/64) / * SPRITE + GRAPHIC BASIC (Evk 92/64) / * SPRITE KURZOR (Cov 24/64) / * SPV VS SPV (Cov 18/64, +4) / * SPV VS SPV 3. (Cov 13/+4), (Cov 17/+4) / * STALINGRAD (Spv 20) / * STAR CONTROL (Evk 93-94/64, A, PC) / * STAR CONTROL 2. (Evk 93-94/64, PC) / * STAR RAIDERS II. (Spv 5) / * STAR TREK (Spv 18) / * STARGLIDER (Cov 10/64) / * STARGLIDER 2. (Cov 26/64, A) / * STARION (Spv 7, Spv 8, Spv 9, Spv 10, Spv 11, Spv 12, Spv 13, Spv 14, Spv 15, Spv 16, Spv 17, Spv 18) / * STARLITE 1. (Cov 17/+4) / * STARSHIP ANDROMEDA (Cov 18/64) / * STEEL (Cov 6/64) / * STEEL THUNDER (Cov 5/64), (Cov 7/64) / * STEVE DAVIS SNOOKER (Spv 14) / * STONKERS (Spv 10) / * STORM ACROSS EUROPE (Cov 18/64) (Cov KSZ/64, +4) / * STORMBRINGER (Spv 11) / * STORMLORD (Spv 20) / * STRATEGO (Evk 93-94/64, A, PC) / * STREET ROD (Evk 91/64, A, PC) (Cov KSZ/PC) / * STREET ROD 2. (Evk 93-94/A, PC) / * STRIDER (Cov 5/64) / * STRIKE FLEET (Cov 37/64, A, PC) / * STÜMP IN SECRET MISSION (Evk 92/64, A, PC) / * STUNT CAR RACER (Evk 91/64, A, PC) / * STUNT ISLAND (Cov 34/A, PC) / * SUBMARINER (Spv 20) / * SUNNY SHINE (Cov 10/64, A), (Cov 12/64, A), (Cov 20-21/64) / * SUPER DUPER V2.01 (Evk 93-94/A) / * SUPER HERO (Spv 18) / * SUPER TROLLEY (Spv 14) / * SUPERBOWL (Spv 2) / * SUPERCARS (Cov 20-21/64) / * SUPERLEAGUE SOCCER (Cov 24/64) / * SUPERNOVA (Spv 25) / * SUPERSTAR SOCCER (Cov 24/64) / * SUPREMACY (Cov 14/A), (Evk 91/64, A) / * SUSU A SARKANY (Cov 10/64) / * SWEEVO'S WORLD (Spv 16) / * SWISS FAMILY ROBINSON (Cov 19/64) / * SWORD OF ARAGON (Cov 13/A) / * SWORD OF DESTINY (Evk 91/+4) / * SZÓKES A VÁRBOL (Cov 16/+4) / * SZUNYKERESO (Cov 28—64) / * T.B.G. RISK (Cov 11/64) / * TAI PAN (Spv 7) (Cov 27/64) / * TANK COMMAND (Spv 19) / * TANKS (Cov 22/64) / * TARGET RENEGADE (Spv 14) / * TARZAN (Spv 16) / * TASS TIMES IN TONETOWN (Cov 12/64, +4) / * TEAMWAGE MUTANT HERO TURTLES (Cov 31/64, A) / * TERRAMEK (Cov 34/64) / * TERRAMEK (Spv 10) / * TERRORPODS (Spv 25) (Cov 26/64) / * TEST OF HERO (Cov 18/+4) / * TEXT'N'PIC EDITOR (Cov 20-21/64) / * THEATRE EUROPE (Cov 22/64, A, PC) / * THING (Spv 14) / * THUNDERBIRDS (Cov 19/64) / * THUNDERCEPTOR (Spv 22) / * THUNDERCHOPPER (Evk 91/64) / * TIMES OF LORE (Cov 16/64, A), (Cov 26/64) / * TIR NA NOG (Spv 8, Spv 11, Spv 25) / * TITKOS ÜGYNÖK (Cov 18/+4) / * TOM & JERRY (Cov 9/64) / * TOMAHAWK (Spv 16) / * TOP GUN (Spv 10) / * TOTAL ECLIPSE (Cov 1/64), (Cov 14/64) (Cov KSZ/64, A) / * TRADERS (Evk 93-94/A, PC) / * TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY (Spv 19) / * TRANSMUTER (Spv 5) / * TRANSWORLD (Cov 31/64, A, PC) (Cov KSZ/64, A) / * TRANTOR (Spv 15) / * TREASURE ISLAND (Cov 14/+4) / * TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (Cov 27/A, PC) / * TRIX (Cov 33/64) / * TUBE RUNNER (Cov 16/+4) / * TURBO ASSEMBLER (Evk 92/+4) / * TURBO CAR (Cov 35/64, A) / * TURBO OUTRUN (Cov 6/64) / * TURMOIL (Spv 11) / * TUSKER (Cov 6/64) (Cov 34/64) (Cov 35/64) / * TUTTI FRUTTI 2. (Cov KSZ/2) / * TV-SPORTS BASEBALL (Cov 33/A) / * TWIN KINGDOMS GALILEY (Cov 20-21/64) (Cov 34/+4) / * UJM (Spv 23) / * UGH (Cov 34/64, A, PC) / * UJ VADNYUGAT 1. (Cov 10/64, +4) / * UJ VADNYUGAT 2. (Cov 11/64, +4) / * ULTIMA I. (Cov 36/64, A) / * ULTIMA II. (Cov 37/64, A, PC) / * ULTIMA III. (Cov 38/64, A, PC) / * ULTIMA IV. (Cov 39/64, A, PC) / * ULTIMA UNDERWLD (Evk 92/A, PC) / * ULTIMA UNDERWORLD 2. (Cov KSZ/PC) / * ULTIMA V. (Cov 34/64, A, PC) / * ULTIMA 40/64, A, PC) / * UNDÜRÜXÜ A KIRALY (Cov 16/64) / * UNINVITED (Cov 12/64, A), (Cov 13/64, A), (Evk 91/64) / * UNIVERSAL HERO (Spv 12) / * UNTOUCHABLES (Spv 22) (Cov 7/64) / * URBAN UPSTART (Spv 17) / * URIDIUM (Spv 5) / * USÁG YUJIMBO (Cov 19/64) / * USS JOHN YOUNG (Cov 12/A) / * VAMPIRE (Cov 33/+4) / * VENEDITTA (Spv 25) / * VERMEER (Cov 38/64) / * VIDEO MEANIES (Cov 27/+4) / * VOYAGER (Cov 4/A) / * VULCAN (Spv 18, Spv 18, Spv 25) / * WALAKI (Cov 33/+4) / * WAR IN MIDDLE EARTH (Cov 3/64), (Cov 12/A), (Cov 24/A, PC) / * WARGAME CONST. KIT (Cov 16/64) / * WARLORDS (Evk 93-94/A, PC) / * WASTELAND (Cov 13/64) / * WATERLOO (Cov 3/A) / * WAXWORKS (Cov 31/A, PC) (Cov 32/A, PC) / * WAY OUT (Cov 34/+4) / * WEEN THE PROPHECY (Cov 35/A, PC) / * WHERE TIME ST. STILL (Spv 24) / * WILLOW PATTERN (Cov 6/A) / * WIND WALKER (Cov 15/64, A) / * WING COMMANDER 2. (PC-s játékok/PC) / * WIZARD OF A KRZYZ (Cov 23/+4) / * WIZARD'S LAIR (Spv 17) / * WIZARDRY (Evk 93-94/64, A) / * WORLD SOCCER (Cov 18/64) / * WORLD SOCCER LEAGUE (Cov KSZ/64) / * WRIGGLER (Spv 16) / * WU LUNG (Evk 93-94/+4) / * X-COPY (Cov 3/A) / * X-THE ADVENTURE (Cov 5/64) / * XENOMORPH (Cov 17/64, A) / * YOGI BEAR (Evk 93-94/64, A) / * YOSH SZIGET ÁTKA (Cov 25/64) / * ZAK MCKRACKEN (Cov 19/64, A) / * ZOMBIE (Cov 24/64, +4) / * ZORRO (Spv 14) / * ZUB (Spv 25) /

Jelölések:

64 = C64

A = Amiga

PC = Plus

+4 = PC/4

Évk = CoV Évkönyv

Ha valami felkeltette az érdeklődésed, ne habozz az a kiadványt rendeld meg, míg el nem fogysz. Várjuk megrendelés a havonta megjelenő CoV-ban elhelyezett csekket, illetve levelezőlapban, vagy akár levél útján (COM-WARE Kft. 1519 Budapest, Pf.: 363.).

A SpV 1, 3, 4, 5., a CoV 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 és 12. számai, valamint a CoV Évkönyv'91 utányomása is teljesen elfogyott, így ezekből már ne rendeljtek!

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Szaküzleteink:

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

