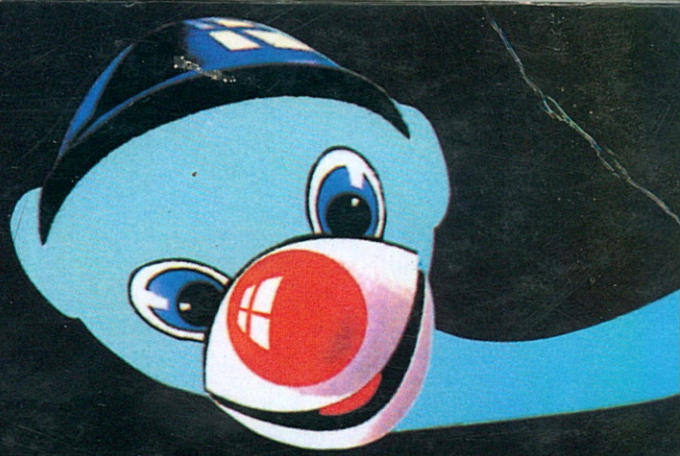


PC-s



játékok 2.

JÁTÉKLEXIKON
TIPPEK 170 JÁTÉKHOZ
SIERRA KALANDOK
JÁTÉKLEÍRÁSOK
AUTÓSZIMULÁTOROK



KÖNYVEK
COM-WARE

BORS — EGLESZ — HOMOKI — MOLNÁR
NÁSFAY — SZALAI — WERNER
valamint a CoV munkatársai és olvasói

PC-S játékok 2.

JÁTÉKLEXIKON
TIPPEK 170 JÁTÉKHOZ
SIERRA KALANDOK
JÁTÉKLEÍRÁSOK
AUTÓSZIMULÁTOROK

 KÖNYVEK
COM-WARE

Készítették: Bors Gábor (Bryan) — *3D Action*
3D Body, F1GP
Eglesz Dénes (DINO) — *Sierra kalandok*
Homoki Péter (HáPi) — *Arena*
Molnár Zsolt (DoT) — *Tippek és trükkök PC-s játékokhoz*
Násfay Zoltán (NAFA) — *Autószimulátorok*
Szalai Balázs — *Magic Candle 2.*
Werner Zsolt (DADA) — *Felhasználói információk*
valamint a CoV munkatársai és olvasói *(lásd a tartalomjegyzékben)*

A **JÁTÉKLEXIKON** c. fejezet összeállításában segítségünkre voltak:
Barabás Péter (Tyger) / Demjén Márk (DUKE)

Szerkesztette: COM-WARE Kft.

Technikai szerkesztő: Bors Gábor (Bryan)

Borítóterv: Székely Edith

© COM-WARE Kft. 1994.

Kiadja: **COM-WARE Kft.**
1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.
Postacím: 1519 Bp. Pf.: 363.
Felelős kiadó: Rucz Lajos

ISSN 1218—2389

Készült: AGRO-PRINT Kft. Gyál, 94-119
Felelős vezető: Tóth László ügyvezető igazgató

TARTALOMJEGYZÉK

Előszó	5
Felhasználói információk (<i>DADA</i>)	7
Gépvásárlás	7
SETUP problémák	9
Processzor- és géptörténet	10
A memóriákról	12
Hordozható winchesterek	14
Az SCSI és továbbfejlesztései	15
A winchester cache vezérlők	16
Video-kártyák	18
MODEM téma	19
Streamer-ek	20
CD-ROM-ok	21
Emulátorok	22
Hangkártyák	25
A PC-s vírusok	40
Tippek és trükkök PC játékokhoz (<i>DoT</i>)	49
Sierra kalandok (<i>DINO</i>)	79
Castle of Dr.Brain	79
Conquest of the Longbow	80
Eco Quest I.	83
Eco Quest II.	85
Freddy Pharkas	88
Gabriel Knight	90
Island of Dr.Brain	94
King's Quest VI.	95
Mixed-Up Mother Goose	98
Pepper Adventures	99
Police Quest IV.	102
Space Quest V.	105
The Adventures of Willy Beamish	107
RPG leírások	111
Arena (<i>HáPi</i>)	111
Mines of Titan (<i>Kocsis István & Gábor</i>)	122
Magic Candle 2. (<i>Szalai Balázs</i>)	126
The Summoning (<i>Birkás László</i>)	161

Tökös-Mákos	163
3D Action (<i>Bryan</i>)	163
3D Body Adventure (<i>Bryan</i>)	167
Asterix (<i>NAFA</i>)	168
Home Alone (<i>NAFA</i>)	170
Les Manley — Lost in L.A. (<i>Domokos Márton</i>)	171
Return of the Phantom (<i>Négyesi Károly</i>)	173
Robin Hood (<i>NAFA</i>)	174
Roger Rabbit (<i>Anyiszonyan Artúr</i>)	177
World Class Leaderboard Golf	179
Stratégiai játékok	181
Air Bucks (<i>Hatyka Péter</i>)	181
Ancient Art of War (<i>NAFA</i>)	184
Carriers at War (<i>Gortva Zoltán</i>)	187
Dinopark Tycoon (<i>Mr.Mixxx</i>)	190
Monopoly (<i>Mr.Babilon</i>)	193
Realms (<i>Galuska Szabolcs</i>)	197
Second Front (<i>Kalmár Róbert</i>)	199
Wild West World	201
Autószimulátorok	203
Kívülnézeti autós programok (<i>NAFA</i>)	203
Autószimulátorok (<i>NAFA</i>)	205
Death Track (<i>NAFA</i>)	210
Formula One Grand Prix (<i>Bryan</i>)	214
Indycar Racing (<i>DUKE</i>)	218
JÁTÉKLEXIKON	219

ELŐSZÓ

Megszületett! No, nem kell mindjárt a rosszra gondolni, nem a címlapon látható szörnyikék gyermekére gondoltunk, hanem erre a könyvre. Mindjárt fel is tehetnének a kérdést: miért kellett 2 évet várni rá? Mentegetőzni nincs sok kedvünk, az a válasz meg túl prózai lenne, hogy: CSAK. Véleményünk szerint megérte várni rá. Egyrészt azért, mert az elmúlt 2 év alatt átrendeződött a hobby-gépek aránya (természetesen a PC-k javára), másrészt pedig — az előző kötet hiányosságaiból tanulva — egy sokkal alaposabb munkát végeztünk, reméljük ez a tartalmi felépítésből is jól kitűnik.

Lássuk tehát, milyen információkkal töltöttük meg a könyvet:

A könyv **első fejezete** egy **általános felhasználói áttekintést** tartalmaz. Ebben kitértünk minden olyan témára, amellyel kapcsolatban az utóbbi időben kérdés érkezett Szerkesztőségünkhöz, de helyhiány miatt nem tudtunk rá kitérni a PC-felhasználói rovatban. Az első témakörök főként kezdőknek nyújthatnak nagy segítséget kezdve az első nagy problémától, a gépvásárlástól. Ezután általános áttekintést nyújtunk a legfontosabb rész-egységekről, perifériákról, nem csak kezdőknek, tükrözve az 1994. nyári hazai állapotot. Végül arról esik szó, ami nagyon megkeserítheti egy PC felhasználó dolgát, vagyis a vírusokról. Ez a téma kimeríthetetlen, úgyhogy csak érintjük a témát, néhány vírusirtó tippel kiegészítve.

A **második fejezet** egy 30 oldalas **Elsősegély**. Tippet, kódokat közlünk kb. 200 játékhoz, főként azok számára, akik „véletlenül” elhagyták a gyári kézikönyvet.

A **harmadik fejezet** ismét egy **Sierra játékleírás-csokor**, folytatva az előző kötetben megkezdett hagyományokat.

A **negyedik fejezetben** **RPG leírások**at közlünk, élén a legendás **Magic Candle** sorozat 2. részével.

Az **ötödik fejezet** amolyan **Tökös-Mákos**, kisebb egyveleg népszerű mászkálós-, kaland- és akciójátékokról.

A **hatodik fejezetben** **stratégiai játékok**at gyűjtöttünk össze, hiszen ez a téma is kifogyhatatlan, és nagyon sokan hódolnak ennek a játékstílusnak.

A **hetedik fejezetet** az **Autószimulátorok** szerelmeseinek állítottuk össze. A fejezet elején egy részletes áttekintést adunk a PC-s autószimulátorokról, majd néhányról kiemelten külön leírást készítettünk.

A **könyv végén** éles szeműeknek közreadunk egy játéklistát, amely segít eligazodni a PC-s játékok tengerében.

Könyvünk felhasználásához sok sikert kívánunk!

A Szerkesztőség

Alaplapok?

CD-ROM-ok?

Winchesterek?

Monitorok?

Processzorok?

FAX-modemek?

Hangkártyák?

Nyomtatók?

I/O kártyák?

Szoftverek?

Számítógépházak?

Mi segítünk a választásban!
ACOMP Kft.

1135 Budapest, Szent László u.74/A.

Tel./FAX: 149-6165; FAX: 251-2385

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel.: 156-6790; FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 280-4267; FAX: 220-1643

FELHASZNÁLÓI INFORMÁCIÓK

Sok fejtorést okozott, miről is írjunk az új könyvben. Az első rész megjelenése óta sokminden változott — de sokminden maradt is a régiiben. Így gyakorlatilag az **MS-DOS** tárgyalásában csak a korszerű memóriakezelés az, ami új, és kiemelendő — de ez is csak akkora mértékben, amekkorában újat tudunk mondani az első könyvhöz, ill. a megjelent CoVokhoz képest. Inkább igyekeztünk olyanná formálni az egész bevezető szakaszt, hogy ne legyen „lamer”, azaz ne kelljen megint **MS-DOS**-t magyaráztatni (azt mindenki úgyis megtalálja a *PC-s játékok 1*-ben), s inkább egy-két nagy témakört kiemeltünk, ami szerintünk időszerű, és sokakat érdekel. Ezekben belül viszont teljességre törekedtünk.

A **DOS**-on belül alig mutatunk be újdonságokat. Ennek oka, hogy pl. a tömörítők tekintetében (a **PKZIP** megérdemelt előretörése kivételével) semmi érdemleges nem történt (Volt 1-2 **Microsoft**-botrány a **Stacker**rel, de az kit érdekel? A felhasználókat semmiképp...), így legalább azt sem kell újratárgyalnunk.

Talán ami az első kötetben elég kis súlyt kapott, az a **vírusirtás** — akár saját kezűleg is. Ennek viszont nagy teret szentelünk.

Ezenkívül nagyon komoly figyelmet érdemelnek a **hangkártyák**. Sajnos, ezekről a hazai/nemzetközi sajtóban olyan botrányosan lamer tesztek, leírások jelennek meg, hogy úgy éreztünk, nem árt végre tiszta vizet önteni a pohárba. Az még csak a kisebbik baj, ha egy teszter összehasonlít 10 **Sound Blaster** kategóriájú kártyát, pl. *Sound Galaxy*-t stb. De erre oldalakat pazarolni, miközben a **tényleg** korszerű hangkártyákról (*Wavetable*, stb...) egy szó sem esik... Emiatt minimális mértékben szóltunk az **FM** kártyákról, és azokról is csak azért, hogy az Olvasónak legyen arról fogalma, hogy a legalacsonyabb ár- és hangminőségi kategóriában mire számíthat, ill. a második hangkártya vásárlása esetén mire kell, hogy ügyeljen, ha komolyan akar számítógépes zenével/hangeffekkel foglalkozni.

Harmadik dolog, ami az utóbbi két évben még nagyobb teret nyert, az a modemezés. Ezekről már lényegében mindent elmondtunk a *CoV Évkönyv '93-'94*-ben, ahhoz nem lehetne sokmindent hozzátenni. Talán egyedül az Internet érdemelne szót, mint a jövő technikája — ezért is közöltük le, ahol lehetett, az **FTP** és **E-mail** címeteket (Viszont magával az **Internettel** nem foglalkozunk. A cikk belsejében közöljük le, hol lehet — e cikk szerzője által írt — **Internet Guide**-okat letölteni).

Negyedik dolog az új processzorfajták és memóriamodulok/memóriakezelés áttekintése. Ez nagyon fontos ma, amikor majdnem-**486**-osokat lehet kapni szinte fillérékért.

Ötödikként, bár erről — az emulátorszene kezdeti időszakában — már volt szó az egyik *CoV*-ban, újra előszedjük, egy monstre ismertető keretében, a **PC**-re eleddig megjelent összes **C64**-emulátorprogramot.

Az **MS-DOS**-on és a **Windows**-on kívül „igazi” *operációs rendszerekkel* nem foglalkozunk. Egyrészt azért, mert még nem tudjuk, **PC**-s környezetben mi lesz a **Chicago-Windows NT-OS/2** stb... sorsa, másrészt mert talán így is túl szakmai lett az átlagembernek ez a bevezető szakasz...

Végül, bár most rögtön jön, ejtettünk néhány szót arról, hogy mire érdemes ügyelni a gép vásárlásánál, és boncolgattuk egy kicsit a Setup dolga is...

Gépvásárlás

Kezdehetnénk azzal, hogy milyen gépet érdemes venni. Ilyen tippek voltak az első könyvben is, és azok helyenként kissé érdekes információkat tartalmaztak. Most inkább arra térnénk ki, hogy pillanatnyilag milyen konfiguráció alatt **NEM** érdemes vásárolni. Nézzük szépen sorjában:

- **Processzor/koprocesszor:** Véleményünk szerint ma már 386DX alatt nem érdemes processzort venni (a DX-40 ára is 5-6.000 forint). Innen már elég kis lépés a 486DLC, amely játék célokra ideális.
A koprocik ára jelentősen zuhant, mégis, aki olyan programokat használ, amelyek komolyan kihasználják a koprocesszor adta lehetőségeket (nem igazán játékokról van szó, legalábbis egyelőre), az szerintünk inkább vegyen valamilyen 486DX-et.
- **Alaplap:** Általában érdemes VESA Local Bus-os alaplapot venni, kivéve, ha meg akarunk maradni egy 386-os gép mellett, ez ugyanis még nem igazán tudja kihasználni a VLB lehetőségeit.
- **Monitor:** Anyagi keretektől függően javallnánk mono-VGA-t vagy SVGA-t. A standard a 14"-os, 1024x768-as felbontású, célszerű a 0.28mm-es ponttávolság. További lehetőségek a Low Radiation (alacsony(abb) kisugárzású), valamint a Non-Interlaced (a képernyőt nem soronként építi fel, hanem kétsoronként, persze két fordulóban). Milliomosok vehetnek nagyobb monitort is.
- **Monitorkártya:** Manapság az 1024x768-as SVGA már alapnak számít. Vannak VLB-s kártyák is, ezek 486-os gépeken igen sokra képesek. Az 1 MByte kártyamemória nem elengedhetetlen, de 512K alá ne menjünk. Vigyázzunk még, hogy nehogy egy olyan marhaságot vásároljunk, mint egyik ismerősünk, akinek a monitorkártyája belül 8 bites (!!), kifelé meg 16, és borzasztóan lassú...
- **IDE vezérlő:** Mivel az emberek általában konfigurációban veszik a gépüket, ezzel nem szoktak törődni, elég standard dolog. Van viszont ennek is VLB-s változata, ami pl. a winchester adatátviteli sebességét lényegesen megnöveli (lásd még később).
- **Winchester:** Hát ez erősen ízlés dolga, bár manapság 130-170 MByte alatt nemigen célszerű venni. Fontosabb a márka: mindenféle noname winch-eket ne vegyünk, mert erős átkozódás lesz a vége, (viszonylag) megbízhatóak: *Western Digital, Quantum, Conner, Maxtor*.
- **Drive-ok:** Ha nincs pénzünk 1.2-esre és 1.44-esre is, akkor nézzünk körül, hogy a környezetünk mit használ. Mindezek ellenére, ezen nemigen érdemes spórolni.
- **RAM:** Mindenképpen szánjuk rá a pénzt, és vegyünk min. 4 megát. Egyébként remek dolog egy 1 megás gépbe még 4-et belepakolni, helyenként az 5 Mbyte meglepően sokkal effektívebb, mint a 4.
- **Ház:** Na, ez teljesen ízlés dolga...
- **Egér:** Hmmm, jó kérdés... A 2-3.000 forintos egerek nem igazán megbízhatóak, ami viszont megbízható (pl. *Microsoft*-egér), az egy tizessel odébb van...
- **CD-ROM:** Ha van elég pénzünk, akkor miért ne? Viszont megfontolandó, hogy az adathordozók ára sem csekély...
- **Streamer:** Ha igen sok adatunk van, netán még mozgatni is akarjuk őket, akkor feltétlenül megéri venni.
- **Hangkártya:** Játék céljára leginkább *Sound Blaster 2.0*-t javasolunk (vagy egy *Sound Galaxy BX-II*-t), viszont óvva intenénk mindenkit a "nagyjából kompatibilis" kártyáktól, mert elég sűrű lefagyásoknak lehetünk tanúi. Akinek sok pénze van, az vehet *Sound Blaster Pro*-t, *SB 16*-ot, *SB 16 ASP*-t, esetleg *Gravis Ultrasound*-ot (ez utóbbi, ellentétben a *Sound Blasterekkel*, már némi hangminőséget is képes produkálni, de a *Sound Blaster*-kompatibilitása, hmmm, nem igazán tökéletes (ami mondjuk érthető, mert software-esen oldották meg a dolgot...)). A hangkártyákról még lesz szó.
- **Billentyűzet:** Ne feledkezzünk meg róla...

Néhány megjegyzés:

- A nagy frekvenciájú 486DX gépekhez (486DX-50, 486DX2-50, 486DX2-66, és ezek fölött) szinte elengedhetetlen a processzorventillátor (DX2-66-tól meg teljesen).
- *Sound Blaster* hangkártyához általában nem jár hangszóró, ne felejtünk el venni, ha nincs hifi-cucc a közelben.
- Ha kizárólag játszani akarunk a géppel, akkor nem igazán fontos az 1MByte-os monitorkártya, 486DLC-nél nagyobb processzor, koprocesszor, és 4 MByte-nál több RAM. Ez alól persze már most is vannak kivételek, lehet, hogy 1 év múlva ez a bekezdés erősen röhejesnek fog hatni...
- A *Pentium*-ot szándékosan nem boncolgattuk: elég nagy bukás az a gép, és ráadásul borzasztó drága...

SETUP

No, most egy kis SETUP-ot, a teljesség igénye nélkül (egyrészt, mert elég sokféle BIOS létezik, természetesen mind más extra opciókkal, másrészt, mert mi sem tudjuk pontosan egyes dolgok pontos jelentését (az alaplap ismertetője ilyeneket nem köt az orrunkra), meg egyébként is, van, amit jobb nem is macerálni. Megjegyeznénk, hogy régi alaplapokon egyes általunk standardnak ítélt opciók hiányozhatnak):

Tehát, bekapcsolás vagy Reset után nyomjuk meg a DEL billentyűt, ekkor a SETUP menübe kerülünk (kivéve, ha passwordot állítottunk be, mert akkor először az után érdeklődik a gép).

STANDARD CMOS SETUP: Itt átállíthatjuk a dátumot, az időt, valamint a memória méretét (a Base az igen kevés kivételtől eltekintve 640, az Extended meg függ a gépbe pakolt RAM-tól és a BIOS-tól is, nem kell bántani). Fontosabb dolog a winchester beállítása: itt van 46 különféle winch, ezek között nagy valószínűséggel nem fogjuk a sajátunkat megtalálni, ilyenkor a 47-es, felhasználó által beállított típust válasszuk. A megfelelő adatokat kiírhatjuk a winchester ismertetőjéből, de a legtöbb BIOS-ban van **AUTODETECT** (ld. később), az is beállítja nekünk. A drive-ok és a billentyűzet beállítása értelemszerűen megy, a Display pedig a legtöbb esetben VGA/PGA/EGA.

ADVANCED CMOS SETUP:

- *Typematic Rate Programming:* A billentyűzet ismétlési késleltetésének átállításának engedélyezése. A következő két pontban (külön nem szólnak róluk) lehet a beállítást elvégezni.
- *Mouse Support:* Egérke támogatása. Elég egyértelmű...
- *Above 1M Memory Test:* Az 1 MByte feletti memóriatartomány vizsgálatának engedélyezése.
- *Memory Test Tick Sound:* A memóriateszt közbeni pittyegés ki/bekapcsolása.
- *Display DEL Message:* Kiírja-e azt bootoláskor, hogy a DEL billentyű hatására a SETUP jelentkezik.
- *HDD 47 RAM Area:* Ha 47-es típusú Harddisket használunk, akkor itt meg kell adnunk, hogy milyen RAM területet használ a gép a winchesterrel való kommunikáció elősegítéséhez. Lehetőleg ne nagyon állítgassuk el.
- *Wait For F1 On Error:* Ha ez be van kapcsolva, akkor hiba esetén a BIOS megvárja, amíg megnyomjuk az F1-et.
- *Boot-Up Numlock:* Bootoláskor bekapcsolja-e a Numlockot
- *Numeric Processor Test:* Koprocesszor keresése.
- *Floppy Drive Seek At Boot:* Bootolás közben ellenőrzi, van-e valamilyen floppy-meghajtó a gépben.
- *System Boot-Up Sequence:* Itt azt állíthatjuk be, hogy az operációs rendszer betöltésekor milyen sorrendben forduljon a gép meghajtókhoz. Sok buta BIOS csak A: és C: drive-ról tud bootolni, úgyhogy itt nem túl nagy a variációs lehetőség.
- *System Boot-Up CPU Speed:* Az induláskor be legyen-e kapcsolva a turbo, vagy ne.
- *External Cache:* Ha az alaplapon van Cache memória, akkor kapcsoljuk be.
- *Internal Cache:* Ha a processzorban van Cache memória, akkor kapcsoljuk be (pl. minden 486DX prociban van, a többinél ez gyártmányfüggő).
- *Turbo-Switch Function:* A turbogomb működésének engedélyezése/tiltása. Egyes alaplapokon engedélyezett állapotban sem működik, meg amúgy is ritkán kell kikapcsolni, úgyhogy mindegy...
- *Password Checking Option:* Ha teszünk passwordot a gépre, akkor itt beállíthatjuk, hogy minden indításkor, vagy csak a SETUP-ba történő belépéskor érdeklődjön a BIOS utána.
- *ROM Shadow (vagy egyes helyeken Shadow RAM):* Na, ezt kellő hozzáértés nélkül ne bántssuk!

ADVANCED CHIPSET SETUP: Ezt ismét csak ne bántssuk megfelelő hozzáértés nélkül... Egy érdekességet azért megjegyeznénk: egyes BIOS-okban van itt egy olyan opció, hogy Cache Read Cycle. Egy korábbi gépünkön ez gyárilag 3-1-1-1-re volt állítva, és így szegény gép durván 5/6-odát produkálta egy átlagos 386DX-40 teljesítményének. Levéve 2-1-1-1-re, rögtön megjavult a dolog, működési probléma semmi... Hmmm...

AUTO CONFIGURATION WITH BIOS/POWER-ON DEFAULTS: Ez akkor jöhet, ha a gép az istennek se akar működni, és nem tudjuk, miért. Persze az korántsem biztos, hogy ezek után fog, de lehet próbálkozni...

CHANGE PASSWORD: A kódszó megváltoztatása. Ha nem akarunk kódszót, akkor az új kódszó kérdésnél simán nyomjunk ENTERT.

AUTODETECT HARD DISK: Megmondja a Harddiskünk adatait, és ha 47-es típusú, akkor rögtön be is állítja ez alapján a **STANDARD CMOS SETUP**-ban.

HARDDISK UTILITY:

- *Format:* Alapszintű formázás, mindent teljesen letakarít a winchesterről. Jó sokáig tart, de garantáltan kiirt minden vírust... Az opciókat ne állítsuk, jók az alapértelmezések (a rossz szektorokkal sem nagyon érdemes foglalkozni, olyankor inkább a garanciával próbálkozzunk).
- *Media Analysis:* Szépen megvizsgálja a Harddisket.
- *Auto Interleave*

WRITE/DO NOT WRITE TO CMOS AND EXIT: Kilépés a változtatások elmentésével vagy anélkül.

Néhány megjegyzés:

- A turbot nem érdemes kikapcsolni, hacsak nincs szüksége valami miatt alacsonyabb sebességre.
- A *Shadow RAM* azt jelenti, hogy a BIOS a ROM területet átmásolja a vele egyező című RAMba, és onnan használja. Ez azért jó, mert a RAMok elérési ideje lényegesen kevesebb, mint a ROMoké.
- A password nagyon jó pl. arra, hogy elfelejtsük... Egyébként egy SETUP password elég hatásos védekezés a környezetünkben található kevésbé hozzáértő emberkével szemben (anynyira kevésbé, hogy véletlenül elállítanak vmit a SETUP-ban, a Harddisk-formázásról nem is beszélve)...
- Az alaplapokon szokott lenni egy olyan Jumper, amely zárásakor törli a CMOS-t. Elfelejtett passwordok esetén ez segíthet...

Az IBM és kompatibilis gépeinek, processzorainak története

1978-79 tájéka, az a piac, amire az IBM — főleg termináljaival és nagygépeivel — dolgozott, megváltozott. Ez a kor volt az **TRS-80** (*Radio Shock*) okozta releváció ideje, amikor az emberek rájöttek, hogy az *otthoni* gépet is lehet valamire használni, mégoly megmosolyogtató teljesítménnyel is. Az **IBM** kínálatában ekkor csak az **5110**-es volt az ilyen piacra tervezve, beépített karakteres képernyővel és *BASIC*-kel, de ott magas ára és silány teljesítménye miatt nem terjedt el: Ekkor kezdték kifejleszteni a **PC**-alaplapokon/procikon oly nagyszerű (**SLOT**ok, az *Intel Multibus 1*-én alapulva, de lényegesen kisigényűbb tervezéssel — nincs lehetőség multiprocesszoros üzemre, stb...), ill. olyan csapnivaló (szegmentálás, 640k-s határ, amit akkoriban az *Intel* szakemberei olyan hatalmas méretnek tartottak, amit az életben nem fog egy átlagfelhasználói igény még csak meg sem közelíteni) jellemzőket. A *CGA* és *mono* képfeldolgozást a **Motorola 6845** videovezérlőre bízták (csupán a *CGA* furcsa címzés módja tűnik tervezési hibának).

A gép operációs rendszereként először a *Digital Research Inc.* **CP/M-86**-ját kívánták átvenni, de a jogok megszerzése nem sikerült. Ekkor fordult az **IBM** a **Microsoft**hoz, akik addig a ROM-BASIC-jeikről voltak híresek. Ők egy bizonyos *Pacific Microsystems*-től vették át az **MS-DOS** első verzióját. Ezzel a szoftverrel hajtották meg tehát a '81-ben kiadott **IBM PC**-t.

Hamarosan világossá vált, hogy a magnó, és a max. 4 db, jó esetben (az első drive-ok még csak egyoldalasak voltak, és duplamagasak) **360k**-s drive sokszor nem elég — emiatt dolgozták ki '83-ban az **XT**-t. Ennek a sikere fenomenális volt, és az **IBM** széles körben publikálta a gép minden paraméterét, hogy a klónygyártók is piacra léphessenek.

1984-ben jött ki az **AT**, ami már az *Intel 80286*-on alapul, immár 16 bites, ámde limitált sebességű buszrendszerrel, ami szerencsére teljesen kompatibilis volt a 8 bites előddel (nem úgy, mint az utóbb hatalmasat bukó **MCA**).

Az ezután történeteket mindenki ismeri: **386**, annak **16**-bites buszú változata; a különböző **387**-es koprocesszorok, a **486DX**, az **SX**, majd a **486**-klónok: ezekről álljon itt egy kis összefoglaló táblázat!

CPU	Sínméretek (adat, adat, cím)			Sebesség (MHz)
	Belső	Külső	Cím	
8088	16	8	20	4.77...16
8086	16	16	20	4.77...16
V20	16	8	20	4.77...33 (optimalizált 8088, 1.2-2-szer gyorsabb azonos órajel mellett)
V30	16	16	20	4.77...33 (opt. 8086)
80186	16	16	20	4.77...16
80286	16	16	24	6...30+
i80386DX	32	32	32	16,20,25,33(,40?)
i80386SX	32	16	24	mint előbb
i80386SL	32	16	24	mint előbb (kis teljesítményfelvétel)
i80387	koprocesszor			
AMD 386 (Am386)	40			
i80486DX (i486)	32	32	32	20,25,33,50 (i66, i99 — lásd a DX2 tárgyalását!)
i486SX	FPU nélküli, de általánosságban nem lassabb!			
i486SL	Kisfogyasztású SX			
i486DL	Kisfogyasztású DX			
i486DX2	32	32	32	(40,) 50,66
IBM Blue Lightning 486				50,66,75 (nincs FP, a 75 MHz-es belül háromszoros órajelű)
AMD486				25,33,40,50
Cyrix 486DLC/SLC:				33,40 (66: dupla belső órajel). A vélemények megoszlanak róla. Olcsó és alig lassabb, mint egy 486SX, de inkompatibilitásai vannak. Ennek ellenére előnyös vétel.
iPentium:	64	64	32	60,66,90,100

Hogy melyik processzort válasszuk:

- Az Intel, ill. AMD 486-os alaplapok ára meredeken zuhan. Ha nem túl sürgős a vétel, várjuk meg, míg elfogadható árak nem lesz!

- A 486SX/486DLC/486SLC alaplapok jók, gyorsak és olcsóak. Ez alá ne adjuk, mert komoly sebességproblémáink lesznek (ha lehet, mindenképp az **SX**-et preferáljuk a három processzortípus közül, de persze a **DLC** sem rossz!)

A processzorsebesség nem olyan fontos tényező, mint maga a processzortípus. Egy azonos frekvencián "ketyegő" **386DX**, ill. **486DX** között pl. kétszeres az effektív teljesítménykülönbség (míg egy 66 MHz-es **Pentium** és egy ugyanilyen (belső) sebességgel meghajtott **Intel 486DX** között ez szintén kétszeres)! Ezenkívül figyelniük kell a **DX2** (Intel, Cyrix), ill. **DX3** (Intel, IBM) órajelében rejlő „turpisságra” is: ezek csak megnövelt belső, de változatlan külső (általában 33 MHz) processzor-órajelet jelentenek. Így egy **486DX50** (50 MHz-es külső busz és processzoróra) és egy **486DX2/66** tényleges, effektív sebessége (33 MHz-es külső busz és 66 MHz-es processzoróra) gyakorlatilag ugyanakkora — számításokban inkább a **DX2** jeleskedik, **video-**, **winchester-**, **memória**elérésben pedig a **DX**.

A kompatibilitás kérdése, bár jelen sorok írója ajánlja a kompatibilis (és lényegesen olcsóbb) processzorokat, azért elég kényes téma. Szem előtt kell tartanunk, hogy az **Intel** önmagával mindenképp kompatibilis, és ez minden program futásának alapja. Az **AMD** processzorok ún. *copied processorok*, azaz egy az egyben lemásolt mikrokóddal rendelkeznek. Sajnos, a gondok előjönnek a még feleannyiba sem kerülő **Cyrix** 486-klónoknál, de a programok 99%-a azokon is fut.

Ezenkívül még beszélnünk kell az **upgrade-elhetőség** problémájáról. Ezzel egy **laptop-** vagy egy **notebook-**felhasználó csak a legújabb időkben kell, hogy törődjék, viszont egy újabb, min. **386**-os kategóriájú gépet vevő embernél már nagyon fontos lehet, hogy az alaplapja **upgrade-elhető**-e.

Az ilyen felépítésű alaplapok fő előnye az, hogy ha pénzsűkében megvesszük egy **386DX**-szel vagy **486SX**-szel, azt utólag kicserélhetjük egy jobb, **486DX** vagy **486DX2/DX3** processzorra — az alaplap ezt a processzorcsere és sebesség-átállítást lehetővé teszi. A magyar kereskedelemben külön, processzor nélkül is kaphatóak ilyen alaplapok: ezen esetben nem kell, hogy utólag fájjon a fejünk, hogy kinek szózzuk el azt a silány **386DX**-et, ha végre megvettük a **486**-os processzort, mégha az „csak” egy **SX** is... Aztán rengeteg alaplapon található meg az **Overdrive** foglalat is a **Pentium**nak, ami abba beleillik.

Aki a fenti táblázat alapján nem értette volna meg a DX és SX különbségét, annak egy kis magyarázat: az **Intel386DX** teljes 32 bites busszal rendelkezik mind a külső, mind a belső adatoknak, mind természetesen a címtartományaknak. Az **Intel386SX** ezzel ellentétben csak **16** bites külső busszal, és limitált, **24** bites címbusszal (ami viszont ilyen alacsony teljesítményű processzornál általában még mindig kihasználhatatlan — hisz ez **16 MByte**-ot jelent, amit értelmesen csak szerverként, vagy nagyigényű op. rendszerek futtatására lehet elképzelni — amit viszont nem szabad egy, a **486DX**-eknél négyszerte lassabb processzorra bízni).

Az **Intel486DX**-be beleépítették a belső matematikai **koprocesszort**, amit viszont az **Intel486SX**-ből kihagytak. Tulajdonképp a **486SX** úgy született, hogy a gyárilag hibás koprocesszorú **486DX**-eket adták el letiltott koproczi-résszel és alacsonyabb áron, de aztán, mivel a processzorteljesítmény változatlan maradt, olyan sikere volt ennek a lépésnek, hogy külön, **FPU** nélkül is gyártani kezdték a processzort.

Az alaplapon tárgyalásánál nem kerülhetjük meg a **ZIF**-ek említését. A **ZIF** jelentése: *Zero Insertion Force*, ez azt jelenti, hogy az eredeti processzort nem kell kivenni, ha az új (overdrive) processzort behelyezzük. Vannak természetesen olyan alaplapon is, ahol ki kell szedni a régi processzort.

Sok olyan kérdés merül fel, hogy ha már egy korszerű, cserélhető processzorú alaplapon állítható a sebesség, akkor az ún. **over clocking** engedélyezett-e, nem fogja-e leégetni az amúgy is agyonterhelt processzort.

Ez a „**túlhajtás**” úgy érthető meg, ha elképzeljük azt az esetet, hogy egy 20 MHz-es névleges max. sebességű **486SX**-et helyezünk egy 33 MHz-re állított alaplapon (vagy egy 33 MHz-est egy ötvenesbe). Ilyenkor hajtjuk túl a processzorunkat.

Ez két okból is veszélyes, bár elismerendő, hogy több, általunk ismert 20 MHz-es **486SX** már 1-2 éve állja a sarat 33 MHz-en, és az időnként, üzem közben 5-10 percre **50** MHz-re kapcsolt 33 MHz-es SX sem panaszkodott.

Egyrészt, mivel a műveletvégzésbe hibák kerülhetnek. Ez pl. az **AUTOCAD** ábrarajolásánál derülhet ki remekül, ha félrehúzott vonalak, stb... kerülnek be a képbe. Másrészt, mint már fent is utaltunk rá, nagy arra az esély, hogy a processzorunk túlhevül, és maradandóan károsodik.

A memóriákról — típusok, vegyíthetőség, sebességigény...

A PC-ben kis cellamérete és egyszerűsége miatt nem **statikus**, hanem *dinamikus* (a különbséget nem tárgyaljuk, egyetemi jegyzetekben utána lehet nézni) **RAM**-okat használnak, nemcsak központi memóriaként, hanem a videokártyák, winchester-cache-ek memóriájaként is. Ugyanakkor megemlítendő, hogy egyes high-end, méregdrága videokártyákban, workstation-ökben VRAM-ot használnak, ugyanis ezek kb. kétszeres elérési sebességet tesznek lehetővé, mint az igazi dinamikus RAM-ok. Mivel nem elterjedtek, így itt nem foglalkozunk velük.

A RAM-okat csoportosíthatjuk kiszerezésük (ez a legfontosabb: SIMM, DIP, SIPP), méretük, sebességük alapján.

SIMM-SIPP-DIP

A '70-es években a RAM-okat a logikai áramköröknél megszokott műanyag csövekben szállították. Ezek voltak a **DIP RAM**-ok, amelynek újabb változatait ma is széleskörben használják. Ezeknek a **RAM**-oknak főleg a szakmailag képzetlen és fakezű felhasználók voltak nagy ellenségei, ugyanis a lábukat könnyű volt elhajlítani, eltörni, összekeverni. Ezenkívül túl nagy helyet foglaltak el ezek a **vízszintesen** beültetett chipok az alaplapon.

Ezért már a '80-as évek elején elkezdtek olyan szabványokat kidolgozni, amelyek lehetővé tették, hogy ezeket a memóriachipeket a fent említett kettő fő hiányosságot lényegében kiküszöbölő, szabványos, helytakarékos, lényegében tönkretelhetetlen csatlakozófelületekkel lássanak el memóriachipeket.

A legfontosabb ilyen szabványosított memóriaelem a **SIMM**, azaz a „*single in-line memory modules*”. Ezenkívül a régebbi időkben szabványosították az ún. **SIPP**-eket is, amik tradicionálisabb módon (tüskékkel) csatlakoztak az alaplapon memóriabővítő foglalatokba. Nagyon lényeges, hogy korszerű alaplapon már kizárólag **CSAK SIMM**-et lehet dugni, a **SIPP** csak a régebbi 286-os alaplapon található meg!

Persze a két, ma már kizárólagos szabvány (természetesen a régi XT és AT alaplaponba még **DIP**-eket kellett dugdosni, de ezekenek technikájával (hova kell **41256**-os, és hova kell **4164**-es chip, stb...) már nem foglalkozunk, mert az ilyen, játékra teljességgel alkalmatlan alaplapon helye ma már az újrafeldolgozóban van) között van lehetőség az átalakításra (kaphatóak **SIMM-SIPP** csatlakozóátalakítók).

Itt kell megemlíteni, mi a különbség a 3- és a 9-chipes **SIMM** között. 1988 és '89-ben, amikor az 1 megabites (1Mb) **DRAM**-ok újdonságok voltak, ezekből kilencet kellett rakni egy darab 1 MByte-os **SIMM** modulba (a kilencedik paritáscélokot szolgál). Manapság viszont sokkal gazdaságosabb ugyanezt kilenc helyett három chippel megoldani — tehát két **4Mb DRAM**-mal (**1M x4**) és egy **1Mb (x1)**-essel a paritásbithez.

Sok gond szokott megesni ezekkel a **SIMM-RAM**-okkal, a különböző típusok (3- és 9-chipes) keverésével. Általában (együtt)működnek, két kivétellel:

- Némely régi alaplapon nincs elegendő frissítési bitszáma az **4Mb x1** vagy a **1Mb x4 DRAM**-okhoz. Ezek tehát nem fognak **4 MB 9-chip SIMM**-ekkel vagy **1 MB 3-chip SIMM**-ekkel működni (ma már **nem** általános hiba).
- Egy-két noname alaplap tervezési hibája, hogy néhányfajta **SIMM**-mel nem működik együtt. Ilyenkor csak a próbálgatás segít.

Nagyon fontos! Ez a kezdőknél hatalmas bonyodalmakat szokott okozni! A mai alaplapok, amikben általában 2*4 darab **SIMM** modulnak van hely, nem engedik meg, hogy **1 bank-on belül** másféle méretű memóriákat használjunk (a **BANK** jelentése: azon összefüggő terület a **SIMM** memóriacsatlakozóknál, ahol 4 darab csatlakozó van közvetlenül egymás mellett). Tehát nem tehetjük azt meg, hogy veszünk egy 4 MByte-os és három 1 MByte-os **SIMM** modult, hogy legyen 7 MByte **RAM**-unk. **VAGY 4 db 4 MByte-os, VAGY 4 db 1 MByte-os SIMM**-et rakhatunk csak be azonos bank-ba (vagy 256k-ost persze, de ilyent nehegy vegyünk, mert ezekből az alaplapra csak 2M-nyi (8 db) memóriát tudunk felrakni, ami a legtöbb korszerű játéknál már elégtelen mennyiség, ráadásul manapság a 256k-s moduloktól épp ezen ok miatt nagyon nehéz megszabadulni — mindenki 1 vagy 2 MByte **RAM**-mal vesz alaplapot, mert épp nincs többre pénze, aztán rájön, hogy **2M**-val mostanság sz*r't se ér, ráadásul, mivel ez a 8 db modul teljesen lefoglalja az alaplap bővítési lehetőségeit, mellé több RAM-ot nem rakhat be, így értelemszerűen megpróbál megszabadulni a moduloktól, amik persze aztán már senkinek sem kellene).

Foglalkozni kell a **RAM**-ok sebességével is, hiszen sokan meggondolatlanul megveszik az esetleg drágább **60 ns-os RAM**-okat, akkor, amikor a 70-esek ugyanúgy működnének. Ezek a számok azt jelentik, hogy mennyi idő telik el aközött, hogy megcímezzük a kívánt bitet, és hogy az megjelenjék az adatvonalakon.

Tulajdonképpen elég nehezen következtethető ki az alaplap sebességéből a **RAM** megkívánt sebessége. Talán az a legjobb megoldás, hogy ne vegyünk meg olyan alaplapot, amelyben nincs pontosan specifikálva (minden belállítható órajelre) a használandó **RAM**-ok sebessége. Persze mindig berakhatunk gyorsabb **RAM**-okat — de hát minek drágábbat venni, ha az olcsóbb is megteszi?

Főbb irányvonal, hogy a **25 MHz**-es és az alatti alaplapoknál simán elmegy a **80 ns**-os, a legtöbb **33 MHz**-est és pár 40 MHz-est **70 ns**-os **RAM**-okhoz optimalizáltak, a többi **40+ MHz**-es alaplap pedig már **60 ns**-os **RAM**-okat igényel. Persze a **SETUP**-ban az alaplapok döntő többségénél beállítható, hogy kérjünk-e **extra wait state**-eket, azaz pótlólagos lassítást a **RAM** elérésénél.

Elég nagy megütközést szokott okozni az a tény, hogy hiába van a gépben 1/2/4/8/16... MByte **RAM**, abból 384k „eltűnik” — mondjuk **RESET** után csak 3700K-ig számol el a gép. Ennek oka az, hogy a **640k** és az **1M** közötti memóriaterületek, bár ott **RAM** is van, de foglaltak, mert ott van a gép **BIOS**-a, a videomemória stb..., így **DOS**-ból csak különböző bűvésztükkökkel érhető el.

A BIOS hibaüzenetei

1. **BOOT**-olásnál a hibakódok: amennyiben egy számítógépet bekapcsolva, az nem jelenít meg képet a monitoron, hanem elkezd sípolgatni, akkor baj van: a legtöbb alaplaphoz adott ismertető füzetecske ugyanis mélyen hallgat arról, hogy mik az adott alaplaphoz tartozó hibakódok. Mi kétfajta **BIOS**-hoz szedtünk össze őket: **IBM** és **AMI** (bár az **IBM**-nek valószínűleg csak a régi torzszülöttek tulajdonosai veszik majd hasznát, az **AMI** viszont ma vitán felül a legelterjedtebb **BIOS**):

IBM

Sípolások száma

Nincs sípolás
(1 rövid sípszó
2 rövid sípszó

Véget nem érő rövid sípszavak

3 hosszú sípszó
1 hosszú, 1 rövid sípszó
1 hosszú, 2 rövid sípszó
1 hosszú, 3 rövid sípszó

A zűrforrás

A tápegység, vagy az alaplapp (még sípolni sem tud...)
Minden rendben)
Ekkor, mivel él a videorendszer, a képernyőn jelenik meg a hiba magyarázata (keyb/winchester/floppyhiba ilyen)

A tápegység, vagy az alaplapp
3270 billentyűzet
Alaplapp
MDA, CGA-zűr
EGA-zűr

AMI

Sípolások száma

1 rövid
2 rövid
3 rövid
4 rövid
5 rövid
6 rövid
7 rövid
8 rövid
9 rövid
1 hosszú, 3 rövid
1 hosszú, 8 rövid

A zűrforrás

DRAM refresh
Paritásáramkör
Az alap 64K RAM
Óra
Processzor
Keyboard controller, vagy Gate A20
Virtuális mód- exception error
Display memory R/W test
ROM BIOS checksum
Nem-fatális--Conventional/extended memory
Nem-fatális--Display/retrace test

Mi új van az adattárolás területén?

Hordozható winchesterek

Itt szólnunk a hordozhatóság kérdéséről. Tulajdonképpen az is hordozható winchesternek tekinthető, ha mindig kihúzzuk a kábeleket a winchesterből, és úgy kapjuk a hónunk alá. Ez nem túl egészséges megoldás, hónapok alatt kipurcannak az ilyen winchesterek (a **WD** winscik eléggé rosszak, nem bírják az illetén strapát, gondolom a többi modell még rosszabb).

Jobb megoldást jelentenek az eleve külső megoldású winchesterek, amiket a printerportra kell dugnunk, a tápfeszültséget pedig a billentyűzetcsatlakozóról kell leosztanunk. Ezeknek van három nagy hátránya a viszonylag strapabíró és gyorsan üzembe helyezhető kivitel mellett:

- Rendkívül magas ár
- Igen kicsi sebesség (a printerport nem tesz többet lehetővé)
- Az adatkábel nevetségesen rövid, 10-15 centiméter, így sokszor nem tudjuk a winchestert a gép háta mögött hova rakni.

Vannak még olyan külső winchesterek is, amelyek a sebességproblémáikat **saját vezérlőkártyával** hidalják át. Ez talán a létező legrosszabb megoldás — hisz itt a kártyát is ki kell szedni, ha a haverhoz el akarunk menni (persze, ha neki is van ilyen kártyája, akkor nem kell ezt tennünk). Ma már nem használják — egyes régebbi **30 MByte**-os cserélhető, külső winchestereknél ez volt a módi, de azt fajlagos drágasága (egy 30 MByte-os modul 4000-5000 Ft, nem szólva a méretéről, súlyáról és lassúságáról) miatt senkinek sem ajánljuk.

Mindezeket áttekintve, nem tartjuk különösen jó vételnek egy printerportos winchester beszerzését — a most ismertetendő **fiókos** megoldás sokkal olcsóbb, gyorsabb, és a winchestert is jobban óvja, mint akár a printerportos, akár a kezdetben vázolt módszer, ahol a winchestert főleg a kábelek lehúzása/bedugása károsította.

Ezek a fiókok tulajdonképp 5 1/4-es méretű olyan szerkezetek, amelyek kihúzható részébe beszerelhető a winchester, amelynek csatlakozóit azon belül rögzíthetjük; a fiók és a beépített rész csatlakozósínjeinek kompatibilitása (?) pedig megszabadít bennünket a kábelek átdugdosásától.

Azonban van 1-2 hátulütőjük is ezeknek a fiókoknak:

- Vannak nagyon drágák is, 6000 Ft körül. Ezek nem jobbak, mint a feleannyiba kerülők.
- Az általunk eddig látott egyik modellen sem volt lehetőség arra, hogy kívülről, a winchester bolygatása nélkül átállítsuk a **master/slave** jumperét/jumpereit.

- A különböző fiókmodellek általában nem kompatibilisek egymással, vagy, amennyiben a csatlakozósín mechanikailag egymásba tolható is, akkor még nem biztos, hogy ez a mechanikai kompatibilitás elektronikai is (erre nagyon vigyázzunk, inkább az azonos típusú fiókokat is mérjük le ellenállásmérővel, mert iszonyúan tud füstölni egy winchester, ha a tápfeszültséget fordított arányban kapja — pl. az összes **WD Caviar 4200** azonnal leég! Sajnos ez akkor is igaz, ha elkopik a tápfeszcsatlakozó, és azt már mindkét módon be tudjuk majd dugni).

Áttekintés az SCSI-ről és továbbfejlesztéseiről

Manapság ez az a kétfajta rendszer, amiben a winchesterek kaphatóak (persze ostobaság SCSI esetén csak winchestereket említeni, hisz rengeteg **SCSI CD-ROM** kapható, hogy csak a második legáltalánosabb perifériát említsük). Ezen perifériák árai már gyakorlatilag ugyanazok (csak a vezérlőkártyáké nem). Még mindig általánosabb az, hogy az **SCSI** (ill. **SCSI-2**) rendszerben különösen nagy kapacitású winchesterek kaphatóak, míg az IDE-nél a mostani, nagy tömegben előállított winchesterek kapacitásának felső határa 540 MByte. A köztes átfedési tartomány szempontjából (300...500 MByte a winchestereknél) azonban érdemes a két rendszert szembeállítani, már csak azért is, mert manapság egyre több hardvert készítenek SCSI csatlakozással.

Először is, az IDE előnyei:

1. Gyorsabb válaszidő (hisz alig van szükség overhead-re, azaz a hívó beazonosítására, handshaking-re stb...)
2. A **hard drive** interface kompatibilis az **RLL/MFM/ESDI** interfészekkel: tehát olyan operációs rendszerek alatt az egyik rendszeren működik, a másikat is elfuttatják.
3. az IDE kontrollerek lényegesen olcsóbbak (kb. 1000 Ft), mint az SCSI vezérlők.
4. Amennyiben ugyanazon gépben SCSI winchestert is használunk, akkor minden esetben az IDE fog bootolni.

Figyelem! Az IDE nem használ DMA-t! Ez remélhetőleg a következő IDE-szabványban változni fog... (Ennek a **DMA**-nak (nevezik *bus mastering*-nek is) az előnye, ha valaki nem tudná: a kártya kérheti a központi processzort, hogy adja át neki a busz kezelésének jogát egy kis időre, amíg az alaplapon lévő memóriát töltögeti **saját maga**, a központi processzor megkerülésével (és ezáltal tehermentesítésével), valamint elképesztően magas sebességgel. Az **SCSI** kártyáknál előszeretettel alkalmazzák.)

Az SCSI előnyei:

1. Egy vezérlőkártya max. 7 külső egységet képes kiszolgálni. Ez helyet takarít meg a gépben, nem nyírbalja meg túlságosan a kiosztható DMA és IRQ címeket, és, amennyiben 5-6 SCSI egységet installálunk egy gépbe, akkor már visszatéríti az IDE és az SCSI vezérlőkártya árkülönbséget.
2. Ugyanaz a vezérlőkártya más-más adattárolókat vezérelhet egyszerre (merevlemezek, streamerek, *CD-ROM*-ok, scannerek, etc).
3. Az SCSI csatlakozófelülettel ellátott adattároló egységek nemcsak PC-ben működhetnek, hanem **Mac**-ekben, minigépekben, vagy éppen mainframe-ekben. Tehát, ha átlépünk egy nagyságrenddel kultúraltabb gépre, akkor nem kell eldobnunk a régi winchesterünket, *CD-ROM*-unkat.
4. Automatikusan konfigurálja (tehát beolvassa) az egységtípust, annak méretét, sebességét, sőt az SCSI-2 esetén még az egység számot és a gyártót is. Nem kell a CMOS beállításával vesződnünk. Megjegyzés: ezt az eljárást ma már az IBM is támogatja, és a legtöbb korszerű BIOS, ill. winchester-cache kártya is előszeretettel alkalmazza.
5. DMA-val éri el a buszt és a memóriát (a legtöbb SCSI adapter tudja ezt, kivétel a legolcsóbb modellek), s ezzel is tehermentesíti a PC központi processzorát.
6. Amennyiben egy adott fajta driver létezik az adott kártyához, az MIDEN, az adott csoportba tartozó egységet kezelni fog (tehát, ha van egy SCSI kártyánk, és van hozzá egy **akármilyen** *CD-ROM* vezérlő szoftver, akkor azzal bármilyen típusú *CD-ROM*-ot használhatunk!).
7. Képes együttműködni bármilyen más típusú kontrollerral (IDE/RLL/MFM/ESDI) vagy éppenséggel más SCSI kártyákkal, bármiféle speciális trükk vagy nehéz konfigurálási veszély nélkül. Ez amiatt van, mert a két lehetséges winchesterverzérő port **EGYIKET** sem foglalja le az SCSI kártya.
8. Amennyiben szerverként használunk egy gépet, aholis gigantikus mennyiségű információ gyors előkeresésére van szükség, akkor kihasználhatjuk az SCSI **párhuzamos futtatás**-le-

- hetőségét. Ez azt jelenti, hogy ha egy adott gépbe több SCSI winchester van dugva, akkor az egyik nyugodtan adatot továbbíthat, míg a másik a fejét állítja, azaz **seek**-el.
9. Hasonlóan (vagy éppen fordítva), megengedi a rendszer, hogy egyszerre több gép osztozzon ugyanazon az erőforráson, pl. winchesteren.
 10. Léteznek olyan átalakító kártyák (bridge-ek), amelyek segítségével RLL és ESDI egységeket köthetünk az SCSI kártyára. Bár ez meglehetősen drága, még akkor is, ha tekintetbe vesszük, hogy egy ESDI vezérlő még ma is, amikor az ESDI winchesterek a lehetetlen süllyekkel, méretükkel és az általuk okozott zajártalommal már a süllyesztő felé közelednek, iszonyatosan drága (10-15e Ft).

Jobb, ha a következőket megjegyezzük:

1. Mint már az IDE-nél említettük, amennyiben nem multitask operációs rendszer (**OS/2, Unix, NT**) alatt akarjuk használni a gépünket (tehát pl. **DOS** alatt), akkor az IDE mindenképpen sokkal jobban állja majd a sarat és sokkal gyorsabb lesz. Viszont ugyanezen ok miatt, amennyiben megnézünk egy *benchmark*-ot, azaz sebesség(összehasonlító) mérést, győződjünk meg arról, hogy azt milyen operációs rendszer alatt végezték el. Ugyanitt említenéd meg, hogy a bechmark-tesztek általában gépünknek csak egyetlen kiválasztott funkciójának gyorsaságát tesztelik. A fenn említett **SCSI-DMA** példáját előszedve, lehetséges ugyan, hogy az IDE gyorsabban keresi meg és tölti be a RAM-ba az adott információt, de ezzel sokkal jobban is leterheli a központi processzort, mint az SCSI, ami ugyan lehet, hogy a buszrendszeréből adódó kiválasztási handshaking-gel időt vesz, de a proci idejéből semmit se foglal le az egész procedúra. Ugyanez igaz a **VLB** és az **EISA** szabványú SCSI/IDE kártyák teljesítményének összehasonlítására.
3. Amikor összehasonlítunk két rendszert, mindig tartsuk szem előtt, hogy a CPU, a memória, a cache, a busztípus/sebesség mind-mind befolyásolja a diskvezérlők, merevlemezek teljesítményét. Pl. ha valaki egy *bizonyos* winchestervezérlő+winchester összeállítással hatalmas eredményeket produkál egy Pentiumon, attól még korántsem biztos, hogy *ugyanaz* az összeállítás egy 386SX/25-ben ugyanígy tönkreveri a vetélytársakat.
4. Az azonos méretű, vagy akár azonos áron adott merevlemezek teljesítménye eltérő lehet, még akkor is, ha ugyanaz a gyár gyártja. Ha két winchestert össze akarnánk hasonlítani, akkor legelőször is bizonyosodjunk meg arról, hogy biztosan ugyanaz-e a kettő winchester típusa. Nagyon fontos, hogy IDE-n belül is létezik egyes gyártóknál sebességkülönbség: **Slow/Medium/Fast** winchestertípusai vannak 1-2 ismertebb gyártónak, és vásárláskor általában nem látjuk rögtön, hogy épp melyiket vettük meg (ez a betű közvetlen a típusszám után szerepel!).

MFM/RLL/ESDI/IDE és SCSI ugyanabban a gépben

Már említettük az előző alpontban, hogy a PC-nek csupán két címe van a winchesterek fogadására — így összesen két drive kontrollert tud kezelni. Szerencsére az SCSI **nem ilyen drive kontroller** — és pont emiatt képes együttműködni a rendszer többi tagjával. Ennek az egyetlen hátulütője az, hogy mindenképp egy **nem-SCSI** drive-ról kell felbootolnunk, ha van olyanunk.

A SCSI és az SCSI-2 közti különbség

Ha már az SCSI-nél tartunk, akkor meg kell említeni az SCSI-2-t is, hisz a **legnagyobb** kapacitású winchesterekben (>600MByte) szinte kizárólag már csak azt használják. Az alapszabvány mindkettő esetben maximum 5MByte/másodperc adatátviteli sebességet követel meg. Nem árt viszont megjegyezni, hogy létezik a **gyorsabb** ún. *Fast* és a *Wide* SCSI-2 ajánlás, ami még gyorsabb.

Szerencsére, minden **SCSI-X** egység képes az együttműködésre.

A winchester-cache vezérlők

Mik is ezek a kártyák? Olyan, meglehetősen drága jószágok, amikre **1...4 MByte RAM**-ot ültetve, a winchester, illetve sok esetben a *streamer* sebességét észvesztően meggyorsítják. Persze semmit sem adnak ingyen. Az **ISA** változat, természetesen **RAM** nélkül, 5e Ft-nál kezdődik, a **VLB** változat pedig 15 ezernél. Nem kell az ISA-t szidni: ami ISA-s cache kontrollerekkel eddig dolgunk volt, azok még 1 MByte RAM esetén is eszméletlenül megemelték a winchester sebességét, arról nem is szólva, hogy egyszerre általában el tudnak kezelni négy **IDE** winchestert is, valamint azok típusát automatikusan felismerik, s ezenkívül azok óriási könnyebb-

ségeként, akik inkább winchesterrel, mint 40-50 lemezzel a hónap alatt közlekednek, automatikusan elintézik a **master/slave** winchesterbeállításokat is, tehát nem kell a winchestereket ki-szedni, **jumperezgetni**, visszatenni, ha pl. berakunk a gépbe egy másikat.

Erről a kezdők számára meglehetősen bosszantó témáról külön kell szólnunk. Először is, egy átlagos winchesteren általában létezik egy olyan jumper, hogy **C/~D** (Conner, ill. *Mitsubishi* winchesterek), ill. **kettő** darab olyan jumper, hogy **SLAVE**, ill. **MASTER** (ilyenek a *Western Digital* winchesterei, közvetlenül a vezérlőkártya-csatlakozósor mellett levő két darab jumper). **Bolddal** szedtük a Conner/Misubishi-re, és *italickal* a *Western Digital*-re vonatkozó teendőinket!

Nos, először is, tudnunk kell a következőket. Ha csak egyetlen winchesterünk van, akkor a **jumper legyen C állásban**; *egyik jumper se legyen bedugva*. Amennyiben viszont hoznak egy második winchestert, **akkor nem kell tennünk semmit, viszont a második winchestert állítsuk az ellenkező jumperállásra, ill. állítsuk SLAVE-re (dugjuk a Slave-re a jumpert); szedjük ki az eddig C winchestert, dugjunk rá a MASTER-re egy jumpert, az új winchesteren pedig vagy a Slave-re egy jumpert, vagy úgy állítsuk be a C/~D jumperét, hogy D-nek érzékelje a rendszer ezen utóbbi winchestert.**

Ilyen egyszerű és logikus a két winchester együttműködésének beállítása normál **PC**-ben! Vigyázat, gyakorlatilag egy kalap alá vettük a kétféle típus összekötését — tehát feltételeztük mindkét esetben, hogy a hozott winchester **bármilyen** típusú lehet. (A három közül. Persze létezik ezeken kívül egy halom más gyártó is, de manapság az **IDE** winchesterek területén ezek a legnagyobbak és a legismertebbek.)

Szerencsére ettől az idegesítő, időrabló és winchester-nyúzó jumperelgetéstől mindörökre megkímélhetjük magunkat, ha van ilyen gyorsítókártyánk — a gyorsulásról nem is szólva.

De először is, nem árt tisztázni, hogy mikor érdemes és mikor nem egy ilyen kártyát venni. Érdemes, ha **DOS** vagy **Windows** alatt dolgozunk, mert ezek nem multitask rendszerek. Viszont ha **igazi** oprendszer használunk, akkor általában a sebességnövekedés nem olyan jelentős.

Persze, mielőtt vennénk egy cache kontrollert, nem árt 1-2 dolgot alaposan meggondolnunk — pl. mi lenne, ha a „főlösléges”, a cache-kártyába szánt **RAM**-jainkat inkább az alaplap bővítésére használnánk fel? Persze, ha valami igazán pocskék **RAM**-jaink vannak csak (pl. 100-120 nsec-osak), azokat már bűn vegyíteni a 60-70-es **RAM**-okkal, mert azoknak a teljesítményét is lerontja a kötelezően beiktatandó 1-2 várakozási ciklus. Viszont ha ilyen **RAM**-okat rakunk a winchester-cache kártyába, akkor annak is leromlik a teljesítménye, igaz, sokkal kisebb mértékben.

Ha viszont minőségi **RAM**-jaink vannak, akkor döntetnünk kell. Ha nem használunk multitask oprendszerrel, akkor inkább vegyünk egy cache-kártyát, minthogy a memóriát felbővítve, annak tekintélyes részét cache-ként engedélyezzük — ugyanis a hardveres cache-ek lényegesen gyorsabbak a szoftvereseknél (tulajdonképp nem szerencsés ilyen végletekig kihegyezett hardveres-szoftveres ellentétéről beszélni, inkább említhetnénk a következő ellentétpárt: „a CPU által fenntartott cache” és „a cache-kártya processzora által kezelt cache”. De ezzel könnyebb-bé vált a megértése, miért is jobb általában a „cél-hardware” gyorsítók, mintha ugyanezt a gép memóriáján át intéznénk).

Többen megkérdezhetik, mi ez az egész felhajtás a multitask operációs rendszerekkel, hogy miért segít ott keveset a **HW/SW cache**. Nos, a szimpla oprendszerek (*DOS*, *Win*) általában a winchesterterület ugyanazon darabjáról olvasnak (pl. átmeneti tároló — és épp ez az alapja annak, hogy az átlagos cache-eljárások nagyon hatékonyak tudnak lenni ilyen esetekben, hisz a cache kontrollert csak beemeli az éppen olvasott lemezterület közvetlen környezetét, ami épp befér a **CACHE RAM**-ba, és azontúl az adott tartományra vonatkozó minden olvasás, és bizonyos esetekben minden írás erre a memóriára, és nem a jópár nagyságrenddel lassabb diskről/diskre történik), és nem tekergetik a fejet a winchester széltében-hosszában, amit viszont előszeretettel alkalmaznak a multitask oprendszerek, hisz az egyes futó programokhoz (**taskokhoz**) tartozó diskterület lehetséges, hogy éppen a winchester két (átellenes) szélén van; és ezenkívül a **write-behind** eljárást (tehát ha elindítunk egy másik taskot, vagy átkapcsolunk rá, akkor az előző, épp elhagyott task diszkműveleteit elvégzi a háttérben, pl. az általunk elindított mentést elvégzi) is előszeretettel alkalmazza.

Tulajdonképpen az előbb említettek szerint a cache-kártyák betételével *multiprocesszorossá* alakítottuk **PC**-nket, ami, ismerte az **ISA**, a multiprocesszoros felépítést nem támogató ajánlást, elég nagy fegyverténynek tűnik. Ennek ellenére a szakirodalom számos olyan esetet sorol fel, amikor mégsem olyan előnyös a **HW**-kontrollerek alkalmazása — de ennek taglalását inkább hagyjuk meg a profiknak! A lényeg az, hogy jó dolog a hardveres cachekártya — csak tessék a fent említetteket alaposan átrágni, és az alapján dönten, hogy ténylegesen megéri-e, vagy inkább az alaplapra vegyünk még több **RAM**-ot, amit pl. a **SMARTDRV.EXE**-vel alakíthatunk (szoftveres) *cache*-sé, ha éppen szükséges.

Hogyan installáljunk *másmilyen szabványú* kontrollert a meglévő mellé?

Ez a kérdés sokszor felmerül. Kidobásra ítélt, régi **MFM**, **RLL**, **ESDI** winchestereket esetleg érdemes lehet berakni a gépbe, ha tudomásul vesszük, hogy ezek a jószágok általában fenemód zajosak a mai **IDE** winchesterekhez képest.

Sajnos általában elég nehéz két különböző szabványú kontrollert összeházasítani, ha egyikük sem **SCSI**. A következő eljárást olyan **95** százalékos eredménnyel használtuk az ilyen esetekben is.

Először is, nem árt, ha tudjuk: legyen elsődleges controller az **MFM/IDE/RLL**, másodlagos pedig az **ESDI/SCSI**, csak azon okból, mert ez utóbbiak paraméterei könnyebben változtathatók (ez nem jelenti azt, hogy **IDE** mellé ne lehetne rakni **MFM**-et, legfeljebb lényegesen nehezebben).

Az elsődleges controllerünk természetesen (hisz feltettük, annak semmilyen paramétere nem befolyásolható) a gyári beállításokkal üzemel:

- Floppy az elsődleges címen (**3F0-3F7**).
- Merevlemez engedélyezve, szintúgy az elsődleges címen (**1F0-1F7**),
- A kártya BIOS-ának címe **C800**, valamint a **14**-es interrupt-ot használjuk.

A másodlagos controller beállítását a következőképpen kell megejtenünk:

- Floppy letiltva.
- Merevlemez engedélyezve, de a másodlagos címen (**170-177**) és a **15**-ös interrupton (a BIOS-t állíthatjuk **D400**-ra vagy **D800**-ra, ha gond volna)

A számítógép *BIOS Setup*-ját a következőképp állítsuk be:

- Az elsődleges controller összes (max. 2) drive-ját a szokott módon gépeljük be.
- Semmiképp ne írjuk be a másodlagos controllerre fűzött winchester(ek) adatait, még akkor sem, hogyha összességük között winchester is van a gépben, az egyik az elsődleges, a másik a másodlagos controlleren. Ekkor egyszerűen üresen hagyjuk a **Disk D:** rovatot.

Ezek után már csak az operációs rendszereinkkel kell felismertetni, hogy van másodlagos controllerünk. **MS-DOS** esetében valószínűleg szükségünk lesz az **Ontrack** egyik ősi segédprogramjára, a **Disk Manager**-re. Ez még két IDE kártya együttműködését is engedélyezi, és ezen felül még látszólag bármelyik drive hozzárendelését is elintézi.

Fontos, hogy a filléres IDE controllerok nem állíthatók be második controllerként! Ha jól tudjuk, a legtöbb cache-es IDE controller viszont már átállítható.

Most pár szó a **Disk Manager**nek a fentiek szerint történő hasznosításáról. Az 5.2.X, vagy magasabb verzióra lesz szükségünk, ugyanis ebben van egy olyan driver, amely a második controller kezelését lehetővé teszi. Ennek **WD1003 AT** kompatibilis parancskészletű controllerkártya kell (a legtöbb **IDE** és **ESDI** ilyen). Ezek alapján már leformázhatjuk a második controllerre csatlakozó winchestereket, majd a vezérlőprogramot meghívjuk a **CONFIG.SYS**-ből, és már kész is vagyunk!

SVGA, True- és High-Color, Windows-gyorsítókártyák

Az utóbbi 1-2 évben eléggé felfutott a fent említett kártyák gyártása. Azonban nem mind arany, ami fénylik és drága...

Először egy pár magyarázat:

True Color: 16 millió szín lehet (a 16 millióból) egyszerre a képernyőn, a VGA kártya memóriájától függő felbontás mellett (magasabb felbontás esetén természetesen drasztikusan lecsökken a használható színek száma).

High color: 32 ezer szín lehet kinn a 256 ezerből. Ma már nem nagyon gyártanak ilyen kártyát.

Windows és egyéb accelerator: Gyakorlatilag nem sokat érnek. Papíron alaposan meggyorsítják a **Windows**, az **AutoCad** stb... képernyőkezelésének működését, de a játékok gyakorlatilag egyáltalán nem használják ki a lehetőségeit, sőt azoknál inkább bajt okoz speciális chipkészletük, mint amennyit **DOS** alatt segít. Félreértések elkerülése végett: a gyorsítókártyák **DOS** alatti, játék- és hasonló felhasználások esetén általában csak nyugót jelentenek! Szóval, nem rosszak az olyan **ISA** kártyák, amelyekben **nincs** valami speciális chipset. Nagyon sokan szidják pl. az alapmodellt, a **Trident 8900**-at (igaz, elég lassú), de azt meg kell mondanunk, hogy egy **ISA Paradise PVGA1D** birtokában a **Trident**-ről csak jókat mondhatunk. Bármennyire gyors is a **Paradise** pl. a **7th Guest** szerint (**100%**), egy csomó program nem

működik rendesen (pl. **Allegro**, **Street Fighter 2**, egyes **Wolf3d**-klónok), ezért inkább ajánlanám a **Trident**-et vagy a régi kártyák közül a **TSENG ET 4000**-et, az legalább olcsó és jó.

Ezenkívül még két dologra kell kitérnünk. Egyik az, hogyha mégis valaki vesz egy **ISA** gyorsítókart, akkor attól, hogy kicseréli a régire, még nem fog a **Windows** begyorsulni (persze ha **VLB** gyorsítókart vesz, akkor már eleve a buszrendszer különbsége miatt óriási sebességnövekedést tapasztal, arról nem is szólva, hogy ez a sebességkülönbség még tovább nő, ha kártya speciális célchipjét megtámogatja a **Windows** alatt a driverek felinstallálásával). *Külön kell installálni a kártyához adott lemezekről a különleges, csak az adott kártyához használható gyorsítódrivereket!* Ezt úgy kell csinálnunk, hogy beírjuk a **Windows** könyvtárában: **SETUP**, és a videokártya-listából a **saját** videodriver felinstallálását választjuk. Ezután a **Windows Setup** bekéri majd a saját, ill. a videokártya lemezeit, és felinstallálja az új képernyőmeghajtót. Természetesen általában nekünk kell **kézzel** megadnunk, hogy az adott lemezen melyik az a file-, ami **konkrétan** az adott verziószámú **Windows**-hoz van (el kell olvasni a videokártya könyvét a támogatott programokról).

Másik az az egyébként logikus, állandóan vissza-visszatérő kérdés, hogy **miért nincs PC-n valami igazán használható videokártya, Blitter-rel, sprite-okkal**. Nos, bármennyire is ostobaságnak tűnik, hogy nincs piacon, és pláne **nincs szabványosítva** ilyen videokártya, az ok triviális. Ha tényleg kijönne egy ilyen kártya, és netalán még szabványosítani is lehetne (ami nem valószínű a konkurrenciaharc miatt), akkor a programíróknak még elég nagy gondot jelentene az, hogy egyrészt a normál, bugyuta **VGA** kártyákra, másrészt az új rendszerre is meg kell, hogy írják a programot — tehát az ő lustaságukon is múlik a dolog, hogy miért nincs igazi, játékra is min. **Amiga**-szinten alkalmas videokártya **PC**-hez. Ehelyett inkább a mai **VGA** kártyát próbálják úgy felkódolni, hogy az minél inkább megközelítse a fent említett álomkártyát (**Local buszos VGA** kártyánál és egy jobb **486**-nál már egész csodálatos dolgokat lehet csinálni, ami már valóban jobb lehet, mint az **Amiga**!)

Ilyen eldugott helyen szólok a **Vesa Local Bus**-ról és az **EISA**-ról is, hisz szerepük főleg a video- és a winchesterkontrollerkártyák területén van (más célokra értelmetlenség lenne gyors kártyát használni, hisz az átlag hangkártyák vagy **I/O** kártyák még az **ISA** — sajnos meglehetősen limitált — sávzélességét is alig-alig használják ki teljes egészében). Nos, a **VLB** alig 1-2 évre visszatekintő szabvány, de úgy néz ki, hogy minden versenytársát abszolút kiütötte, még az **EISA**-t is, ugyanis gyakorlatilag bárhol kapható manapság **VLB**-s alaplap, winchesterkontroller és videokártya. A **VLB** áraitól: az alaplap általában csupán 1-2 ezer Ft-tal drágább, mint az **ISA** alaplap (összehasonlításképp, egy **EISA** alaplap ára **ISA** társának kétszeres is lehet!), így alaplapok esetében mindenképp **VLB**-t érdemes venni **386/40**-tól felfelé (tehát ha éppen nem egy olcsó, kiszuperált alaplapot veszünk). Videokártyák esetében is nagyon ajánlott a **VLB** — bár ezek árát még alaposan megkérlik. Ugyanez vonatkozik a winchesterkontrollerekre is. Szerencsére manapság egyre több az **egybeépített VGA kártya + winchestervezérő** kapható. Szerepük akkor hatalmas, hogyha olyan, általában régebben gyártott **VLB**-vel felszerelt alaplapunk van, amiben csak egyetlen **VLB**-csatlakozós **ISA** sín van. Ilyenkor nem kell azon filóznunk, hogy mi éri meg jobban: ha azt az egyetlen csatlakozósint a **VGA**-kártyának vagy a winchestervezérőnek tartjuk fenn.

Mikor vegyünk 16550-nel felszerelt modemet?

Sok modemes esküszik a 16550-re. Erről már ejtettünk szót a 93/94-es *Évkönyv*ben, de úgy tűnik, még többet kell róla beszélni, lévén hogy a modemes scene-n nagy az érdeklődés a téma iránt, és sokan úgy akarják az ezzel felszerelt kártyákat megvenni, hogy nem is tudják, kell-e az nekik, és nem csak egy halom pénzt dobnak ki az ablakon.

A **16550** lényege az, hogy lényegesen gyorsabban képes kezelni a soros portot (s ezáltal az arra fűzött modemet is), mint az elődje, a 8250/16450. A különbség az új és régi ún. **UART**-ok között, hogy a 16550 várakozási sora 16 byte-os (ha a központi processzor nem tudja átvenni a kártyáról érkező karaktereket, akkor azok ilyen sorba kerülnek), míg az elődjeié 1. **Nagyon fontos**, hogy **DOS** alatt teljesen mindegy, milyen **UART**-unk van, ugyanis a **CPU**-nak nem kell mást csinálnia, így adatvesztés nem lép fel az adatátvitel esetén — és pont ez az, ami nem igaz akkor, ha multitask operációs rendszert használunk. Tehát, ha pl. **Windows** vagy **OS/2** alatt **"FIFO overruns"**-okat meg hasonló hibaüzeneteket látunk, vagy szép számmal újradást, akkor próbáljunk meg **DOS** alatt is ugyanekkora sebességgel, ugyanazt a file-t átküldeni. Ha az a kapcsolat teljesen hibátlanra sikerül, akkor viszont tényleg meg kell gondolnunk, ne vegyünk-e egy 16550-es kártyát.

Streamerek:

Gyakorlatilag az esetek 99 százalékában a floppykábelre dugandó jószágok, amik **DC2000**-es vagy **DC2120**-as kazettával működnek, és viszonylag jó alternatívát jelentenek a floppy-s mentetéshez képest. Persze van még egy halom más típusú kazettaszabvány is: **DC6000**, **DC1000** (de ezt ma már alig használják), vagy éppen a **DAT** (ez pedig, gigantikus tárolási mérete és a kazetta hihetetlen olcsósága ellenére nem versenyképes az egy nagyságrenddel olcsóbb, megbízhatóbb és gyorsabb **CD-ROM**-okkal).

Ezeket a **streamerek**et tehát a floppykábelre kell rákötni. Nem árt megjegyezni, hogy amennyiben már van két floppy a gépben, ez akkor is sikerülni szokott, kevés kivétellel (pl. egyes régi **Jumbo** streamerek). Ha ez nem jönne össze, akkor vagy vegyünk egy 4 floppy kezelésére alkalmas floppy kontrollert, vagy vegyünk külön (gyorsító)kártyát a **streamer**hez. Mellesleg úgy lehet egy harmadik drive-ot is az egyetlen, közös floppykábelre kötni, hogy vagy olyan kábelt használunk, amin eleve 4 (mind az A, mind a B drive számára 2-2, eltérő szabványú) csatlakozó van, és ekkor vagy az A, vagy a B drive-részre fűzünk egy floppy-t és mellé a **streamer**t; vagy ha csak két csatlakozó lenne a kábelünkön, ill. ha túl közel van egymáshoz mindkét drive esetén a két csatlakozó, akkor vegyünk egy, a streamerre illeszkedő csatlakozósort (vagy szedjük le a már meglévő kábelről az egyik, nem használt, de a többi drive mechanikai mérete miatt egyébként sem használható csatlakozót). Ezt aztán nyomjuk fel úgy a floppy-kábel olyan pontjára, amely már a **streamer** tervezett helyére is megfelelő elérést biztosít (ez így első halásra bonyolultnak tűnik, de egyszerűen megtehető).

Milyen gyors lehet egy ilyen **streamer**, és mennyit gyorsít egy saját gyorsítókártya beszerzése? Ez egy nagyon fontos kérdés.

Az a streamer, ami a floppy interface-en át csatlakozik a gépbe, nem fog gyorsabban működni, mint magának a csatolókartának az áteresztőképessége, ami általában 500kbit/sec (**XT**-ken 250kbit/sec). Olyan kártyák viszont, amelyek támogatják a 2.88-as drive-okat, szinte mindig képesek 1Mbit/sec adatátviteli sebességet produkálni — szóval lehet, hogy sokkal jobban járunk anyagilag egy kutya közönséges IDE kontrollerral, mintha vennénk kb. **10e Ft**-ért egy gyorsítókártyát a streamerhez! (Puding próbája...). Az 1000 Ft-os árkategória IDE kártyái között eddig mindenesetre nem talákoztunk ilyen 1 Mbit/sec-os kártyával, viszont a winchester-cache kártyák között annál többen (de nem mindegyikkel).

A **streamerek** világában állandóan előjön két alapdefiníció: a **QIC80** és a **QIC40** felírási szabvány. Figyelem! Annak idején a kereskedelemben kaphatóak voltak olyan **120/250**-es streamerek, amelyek a **QIC80** szabványt **nem ismerték**. Ennek az a következménye, hogy nem is képesek beolvasni a „szabvány” kazettákat. **Még csak véletlenül se vegyünk meg az ilyen streamereket** (ui. ma egy normális **QIC80**-kompatibilis streamer nem kerül 15e Ft-nál többre). Nos, a QIC rövidítés a **Quarter-Inch Cartridge** névből származik. A **QIC80**-at a **80MB**-os kazettákra dolgozták ki, míg a **QIC40**-et a **40MB**-osokra. Ha valaki erre felkapná a fejét, hogy igen ám, de pl. a **DC2120**-as kazi 120/250 MByte-os, akkor megnyugtadjuk: az eredeti szabvány a **200ft**-os kazettákra készült, manapság viszont egy kazettában **300ft**-nyi szalag van. Táblázatszerűen:

80MB	QIC40	200ft (normál)	15
120MB	QIC40	300ft (hosszú kazi)	15
160MB (ritka)	QIC80	200ft	28
250MB	QIC80	300ft	28

Itt kell azt is megemlítenünk, hogy egy adott kazetta általában használható a kisebb kapacitású drive-okban is, hisz a **DC2000** és a **DC2120** minden mechanikai paramétere megegyezik. Viszont azt mindenképpen szem előtt kell tartanunk, hogy ekkor drasztikusan leesik az egy kazettára rögzíthető információ mennyisége. Míg egy **DC2120**-ra egy **QIC80**-as drive-ban 120 MByte fér fel, addig egy **QIC40**-esben csak 60 MByte.

Többek is megkérdezték, mi ennek a rejtélyes 40/80, 60/120 vagy 120/250-es perjelnek a szerepe a streamerek világában.

Nos, a **kisebbik** szám jelenti azt, hogy **kompresszió nélkül**, *à la nature* mekkora információ-tartalom fér egy kazettára (tehát ha például kompresszált file-okat akarunk lerakni kazettára, akkor nyugodtan kapcsoljuk ki a streamerszoftver kompressziós lehetőségét, úgysem fog semmit sem tömöríteni — és ez azt jelenti, hogy **.Z**, **.ZIP**, **.ARJ**, **.JPG**-ból, Sierra-féle **RESOURCE.000**-ból csak a kisebbik számnak megfelelő mennyiséget tudunk rögzíteni a kazettára). A nagyobbik szám mutatja, hogy „hivatali” környezetben (tehát **TXT**, **DBF** stb... file-ok mentése esetén), átlagos kompressziós rátát feltételezve *körülbelül* mekkora mennyiségű

adatot lehet a kazettára zsúfolni. Ekkor természetesen **be van kapcsolva** a streamerkezelő SW kompresszió-engedélyezése, és így a kazettára is tömörítve veszi a bejövő állományokat (a kazettára természetesen így is csak 120 MByte (pontosabban 124.2 MByte, de a 120 MByte szóhasználat az elterjedtebb) fer.

Nem árt általános elvként megjegyezni, hogy a *streamerkazettát csak egyben lehet törölni*, belső file-okat nem (Próbált már valaki magnókazettán egy zeneszámot kicserélni? Na ugye, csak sarkalatos esetekben sikerül!). Másik nagyon fontos, logikailag ehhez a bekezdéshez tartozó dolog, hogy bár egy **streamerkazettára több ún. file set-et** lehet rögzíteni, azaz egy kazettára többször is lehet felírni új és még újabb adatokat, az ilyentől azonban lehetőleg tartózkodjunk. Ennek fő oka a keresési idők hihetetlen megnövekedése — van, hogy egy **több file set-et** tartalmazó kazettáról egyetlen **1k-s** program visszatöltése **12** perc, míg ha csak **1 file set** van a kazin (azaz csak egyszer vettek rá, és akkor — remélhetőleg — teljesen tele is töltötték), akkor ez nem szokott **3-4** percnél tovább tartani!

Végül, **általános áttekintés** a **streamerek**ről. Sajnos, rengeteg rossz tapasztalatunk volt velük (jópárral volt dolgunk volt). Nem is merünk *Best Buy*-t hirdetni, mert gyakorlatilag minden típuson belül voltak olyan **streamerek**, amelyek feje egy kicsit ferde volt, erre semmilyen más kazettát nem tudott elolvasni, és így tovább. Megismétlődne a *Mese a ?Load Error-ról?* A floppyknál mindenesetre lényegesen kultúráltabb és kisebb a kazetta, és ha sikerül egy jól működő **streamert** kifognunk (60-70 százalék az esélyünk erre), akkor kész öröm lesz vele dolgozni. Ha pedig nincs szerencsénk, akkor máris gondolkozhatunk, milyen csellel cseréltessük ki a boltban, amennyiben az szivózós hely lenne. Ajánlanánk a tápfeszültségvezeték „láthatatlan” átvágását, mert akkor aztán nem tudnak majd szivózni, bennünket lelamerezni („*Jó ez a streamer, csak maga hülye!*”). Mellesleg ugyanezt ajánlom egyéb olyan garanciális esetekben is, amikor olyan „rejtett” hibája van valaminek, mondjuk egy alaplapnak, ami csak tüzetesebb vizsgálat után derül ki — mondjuk 20 percenként lefagy, vagy telenyomja a memóriát szeméttel (Nekünk volt ilyen **386dx33**-asunk, és nekünk sem akarták kicserélni, mondván, hogy kutya baja! Amikor már harmadszor adták vissza azzal, hogy jó, akkor nem sokat teketóriáztam, elváltuk a tápfeszültségvezetékét, és akkor már nekik is el kellett ismerniök, hogy „*Hát bizony ez tényleg nem működik!*” ...).

A **streamerkezelő** szoftverek tárgyalását kihagyjuk. Egyrészt, a **Chip**-ben jelent meg erről egy halom cikk, másrészt, mert inkább jobbnak láttuk a **streamerek**nél felmerülő alapproblémákat megválaszolni (mi a különbség a 120 és a 250 között, mi az a **QIC**, mi a gyorsítókártya szerepe, miképp fűzhető fel a streamer két floppy mellé) — a streamerhez adott szoftverrel úgyis mindenki elboldogul, a **HELP**-et mindenki fordítsa le!

CD-ROM-ok:

Fogalommagyarázat: a mai terminológia *szimpla* alatt kb. 150 kByte/sec átvitelű, és átlagosan 330 msec fejpozicionálási idejű drive-okat; *dupla* drive-okon pedig 300 kByte/sec átviteli sebességű és átlagosan 250 msec seek-idejű **CD-ROM**-okat ért. Ezek a **CD-ROM**-ok mind teljesítik az úgynevezett **MCP-I** szabványt, ami deklarálja a minimális adatátviteli sebességet, és a lemezformátumot is szabványosítja, így velük (de **csak** velük!) nem lesz kompatibilitási problémánk.

Szimpla CD-ROM-ot már egyáltalán nem érdemes venni, hiszen 20 ezer Ft-ért kaphatóak már duplák is. Itt egy másik alapkövetelmény: jobb, ha nem veszünk használt **CD-ROM**-okat, mert egy részüknek már múzeumban van a helyük az adatátviteli sebességük miatt (még szimpláknak sem nevezhetnők, hisz az **MPC-I**-et sem teljesítik!) — az ősi **CD-ROM**-ok még a szimpla drive-oknál is rosszabbak!

Mindegyik **CD-ROM**-nak van **hangkimenete** is. Ezek általában meglepően minőségi hangot szolgáltatnak. Nem végeztünk komoly vaktesztet a **CD-ROM**-okkal, így nem is merjük az egyes modellek hangminőségét értékelni. Sokak szerint a Panasonic dupla (**562B**) szól a legjobban — így minden szempontból azt a drive-ot javasoljuk (legalább nagyon olcsó!). Az általánosan elterjedt zenelejátszó (**CD**) programok pedig mindegyik drive-val elműködnek. Érdemes őket végigpróbálgatni, kezelésük olyan, mint egy normál **CD**-lemezjátszóé, így azt nem is lenne értelmesebb részletezni.

A két ismert szimpla modell, a *Mitsumi* és a *Sony szimpla* adatátviteli sebessége **150** kByte/sec, és ez éppenhogy belefér az úgynevezett **MPC-I** ajánlásba, és így ezen drive-ok ugyan elműködnek a legtöbb **CD-s** játékkal, de piszok lassan. Pl. egy **7th Guest** gyakorlatilag játszhatatlan egy **Mitsumi**-val (lásd a tortaszéletelő puzzle-t), míg egy dupla **Panasonic**-cal már éppenhogy élvezhető.

Azért szólunk avíttóságuk ellenére mégis a szimpla drive-okról is, mert sok hangkártyát, ill. **CD**-vezérlőkártyát (ui. természetesen a **CD-ROM**-oknak **külön vezérlőkártya** kell!) lehet kapni, a legkülönbözőbb képességekkel, és nem mindegy, hogy az adott kártya a **Sony**, a **Mitsumi**, vagy a **Panasonic** drive-okat tudja-e kezelni. Erre nagyon vigyázzunk hangkártyák vásárlása esetén, és főleg akkor gondoljuk meg a vételt, ha éppenséggel csak szimplasebességű drive-unk van, mert ha a jövőben vennénk egy duplát, akkor esetleg nem tudnánk használni a hangkártyába épített CD-vezérlő kártyát, pl. ha az **Sony**-t kezel (szimplát és duplát), és mi **Panasonic**-ot vennénk. Természetesen ilyenkor nem olyan nagy a baj: legfeljebb kell vennünk egy külső **CD**-kontrollerkártyát, és *le kell tiltanunk* a hangkártyán lévő, immár használhatatlan vezérlőt. A dupla drive-ok között nincs nagy különbség. Felelősséggel csak a **Panasonic CR-562B**-ről merünk nyilatkozni, amivel még sosem volt problémánk, de állítólag a **Sony**, ill. a **Mitsumi** duplasebességű drive-ja sem rossz.

Végezetül, hogy mi az (játék stb...), amit érdemes megvenni a **CD-ROM**-hoz és mennyiért? Először is, van egy halom filléres CD, pl. **Animals**, vagy a különböző enciklopédiák. Ezekért ne nagyon adjunk **1500 Ft**-nál többet (egyébként tényleg cool alkotások). Az újabb, jó játékokért elég sok pénzt elkérnek: most talán leginkább (még mindig) a **Rebel Assault**-ot és a **Myst**-et ajánljuk, ezek kultúrátlan néznek ki, nem sablonosak, és kész élvezet velük játszani. De persze azért van a CoV-ban **CD**-kritika és bemutató, hogy az új játékokról mindenki értesülhessen!

Emulátorok PC-n

Mindig is vissza-visszatérő kívánsága volt a PC-felhasználóknak, hogy a többi, kisebb gépet elfogadható módon emulálhassák. Ennek ezer oka van — a régi programok nosztalgiafuttatása, rég megszokott szövegszerkesztők használata, de főleg az, hogy a házigépek közül a **C64** képességei még manapság is csodálatra méltóak, és vitán felül olyan színvonalat képvisel jópár C64-es játék (**Archon**-sorozat, **Paradroid**, **Uridium**, **Katakis**, a **Magnetic Scrolls** játéka), amit még manapság is alig-alig múlnak felül a PC-s átiratok (ha egyáltalán léteznek ilyenek), vagy a hasonlatos PC-s játékok (pl. *Legend Entertainment*).

Vegyük is sorra, a minden háziszámítógépek királyáról, a C64-ről mit kell tudni. A fent említett *Commodore Világ* megjelenése idején még csak a **Miha Peternel**-féle emulátor volt elérhető, ami *tényleg* használható is volt, azóta viszont megjelent jópár új. Egy rövid összefoglalás róluk. A felsorolásban szereplő kitételek:

KÖVETELMÉNYEK: Milyen hardvert követel meg az emulátorprogram.

- **TUDNIVALÓK:** Konkrétan, a SID (hangchip), a VIC (videochip, ezen belül a karakteres/320*200/160*200/sprite), a 6510 (konkrétan a nemdefiniált opkódok!) és a perifériák emulálása/kezelése/támogatása (pl. hogy milyen módon emulálja a 1541-es drive-ot, van-e hozzáadott segédprogram, ami lehetővé teszi, hogy a 1541-est az emulált programok **közvetlenül** kezeljék (ezt még egyik emulátor sem tudja!), stb...). A file-rendszert szintén megemlítettük (természetesen az az ideális, ha egy emulátor képes a teljes lemezes állományokat is kezelni).

PROGRAM: c64.zip

PROGRAMOZÓJA: Johannes Kiehl (hannes%compplx.stgt.sub.org@ira.uka.de)

KÖVETELMÉNYEK: Hercules kártya.

TUDNIVALÓK:

Sid-emuláció: Nincs.

Vic: Csak a Text mode-okat képes emulálni.

6510: Nem emulálja, mivel a program *kizárólag* a **BASIC** utasításokat értelmezi, de azt **NEM** a **C64** ROM-mal.

Emulált perifériák: 1541 (.d64-típus).

ÖSSZEFOGLALVA: Kerülendő. Hasznavehetetlen. Létezik CGA-sítozott változata is, de színeket az sem tud természetesen.

PROGRAM: c64s09c

(régi verziói: **c64s09a** és **c64s09b**)

PROGRAMOZÓ: Miha Peternel

KÖVETELMÉNYEK: 386, VGA.

TUDNIVALÓK:

Sid: Igen, **PC speaker/SB/GUS** (Filter nincs!)

Vic: Minden képernyőmód, rasztereffekt és sprite.

6510: Igen, nemdokumentált is.

Emulált perifériák: Szalag, 1541, joystick. Ez utóbbi szintén kiforrott és jó (minkét joy-t emulálja, analóg joy-jal, ill. keyboard-on át)

ÖSSZEFOGLALVA: 100% gépikódban írták. Kitűnő.

PROGRAM: **c64 Alive**

PROGRAMOZÓJA: *Frank Littmann* (jochen@mubo.saar.de)

KÖVETELMENEK: 386, 256k memória + 2560k XMS, VGA.

TUDNIVALÓK:

Sid: Igen.

Vic: Sprite (ütközéssel), alap rasztereffektek

6510: Igen, nemdokumentált is.

Emulált perifériák: Joystick, Printer, Disk2Dos drive, Reu RAM-bóvítás.

Beépített ingyencségek: Monitor.

ÖSSZEFOGLALVA: 100% gépikód.

PROGRAM: c64-Neu

PROGRAMOZÓJA: Wolfgang Lorenz (Compuserve: **100112,220**)

(lásd: Internet -> Compuserve levélküldés: **CoV 41!**)

TUDNIVALÓK:

Sid: Adlib-mod (FM).

Vic: Sprite (ütközéssel), alap rasztereffektek

6510: Igen, nemdokumentált is.

Német nyeivű, de létezik angol átírata is.

PROGRAM: sallyC64 (**Sally Emulator**)

PROGRAMOZÓJA: **Morten Welinder** (terra@didu.uk)

KÖVETELMENEK: 386, 280Kb memória, VGA.

TUDNIVALÓK:

Sid: Nincs.

Vic: Sprite-ok, a három képernyőmód.

6510: Igen, nemdokumentált is.

Emulált perifériák: Joystick, 1541.

Utility-k az emulátorokhoz:

Itt azokat a különálló segédprogramokat mutatnánk be, amelyeket „külsősök” írtak, különösképp az igazi **1541** drive **PC**-re csatolásának, és a különböző file-konverziók elvégzésének lehetővé tételére. Talán nem kell mondanunk, hogy mire is jó az, ha a **1541**-est rakótjük a **PC**-re. Ezt amiatt kell tennünk, mert a **PC** drive-ja képtelen a **C64** lemezek beolvasására, így vagy a **C64**-et kell összekötnünk a **PC**-vel, vagy egy **1541**-est. Mivel ez utóbbi olcsóbb, nem igényli a **C64**-oldalonn kommunikációs szoftver futtatását, ezért inkább ezek a megoldások terjedtek el. Sajnos a régebbi megoldások számtalan sebtől véreztek, s a **PC**-s világ már leírta a **X1541-C642C64S** párosítást, ahol az **X1541** csak file-okat tudott olvasni, a **C642C64S** viszont diskeket is, de mindkét program tele volt buggal, és „természetesen” a csatolókábelük nem volt egymással kompatibilis. Ma a **TRANSFER-1541 (disk64e)** az egyedüli, igazán használható program. Még ez sem turbós, és nem ír visszafelé komplett lemezeket, de legalább megbízhatóan csinálja, amit csinál, a kábele egyszerű, és az alapfokú konvertálásokat (lásd: c64uti5.zip) is elvégzi.

Figyelem! A **T64**-ről, a **D64**-ről és a bináris file-okról már írtunk a **CoV**-ban, így a különbségüket és a használatukat itt nem részletezzük!

disk64e.arj: A legjobb 1541-kezelő

c64uti5.zip: Disk utility-k (a Miha-fele emulátorhoz, de nagyon könnyen átírhatóak az újabbakhoz is). Mindazt tudja, amit a következő négy segédprogram, de még egyszerűbb, ha rögtön a **disk64e** konverterrutinjait használjuk!

maketape.arj: Bináris file -> **T64** file (Miha)

copy2d64.arj: Bináris file -> **D64** file (minden olyan emulátorhoz, aminek van komplett lemez-image-kezelő része)

d64util.zip, d64_10.zip: Hasonlók

Par extra utility: ezek a C64-en megszokott (ki)tömörítőeljárások PC-s átiratai, szerepük a tömörített C64-es dolgok kicsomagolása PC-n.

zip2d64.arj: C64 ZIP -> d64. Elég sok problémája van, megbízhatatlan.

d64zipcode.c: Ez a fordítottját csinálja: a **d64** file-okat konvertálja vissza 4 db ZIPCode file-lá, hogy azt az eredeti **C64** is beolvashassa. Nagyon hasznos utility, ugyanis kiváltja a **disk64e** azon baját, hogy **d64**-et nem tud visszaírni **C64**-lemezre.

dir_d64.zip: 5 perces programozói munka: katalógus a **d64** állományokról a winchesteren.

Mit tegyünk, ha Copyright-okból kifolyólag nincs a megszerzett emulátorban BASIC/ROM/karakterROM-file?

Ez vissza-visszatérő probléma az emulátorok felhasználói között. Oka, hogy a **Commodore Inc.** nem engedélyezte gépei **ROM**-kódjának mellékelését az emulátorokhoz. Általában azok dokumentációi külön figyelmeztetnek erre: „*ha nincs ROMCODE.C64 a packban, akkor töltsd le a C64-edből!*”.

Ez a letöltés a következőképp hajtható végre: a következő **3** program valamelyikét (általában elegendő a **KERNAL ROM** kiszedése, de ez a jövőben, az újabb emulátorok megjelenésekor változhat — de lásd a ROM formátumok tárgyalását az egyes emulátorokra!) futtassuk le a C64-en, mentsük ki lemezre, majd a lemezt olvastassuk be a PC-n az arra kötött 1541-en át.

A **ROM-BASIC** letöltése (C64 BASIC program, természetesen a C64-en futtassuk, 1541 és üres lemez jelenlétében!)

```
10 OPEN5,8,5,"0:C64BASIC,S,W"
20 FOR X=40960 TO 49151
30 A$=CHR$(PEEK(X))
40 PRINT#5,A$;:NEXT
50 CLOSE5
```

A **KERNAL-ROM** letöltése:

```
10 OPEN5,8,5,"0:C64KERNAL,S,W"
20 FOR X=57344 TO 65535
30 A$=CHR$(PEEK(X))
40 PRINT#5,A$;:NEXT
50 CLOSE5
```

A **Character ROM** letöltése:

```
10 D=36864:POKE56334,0:POKE1,51
20 FORX=16384 TO 18431
30 POKE X,PEEK(X+D):NEXT
40 POKE1,55:POKE56334,1
50 OPEN5,8,5,"0:CHRROM,S,W"
60 FOR X=16384 TO 18431
70 A$=CHR$(PEEK(X))
80 PRINT#5,A$;:NEXT
90 CLOSE5
```

Még esetleg szükség lehet a 1541-es ROM-jának letöltésére (ezt is a C64-be töltjük, majd onnan mentjük ki lemezre):

```
100 B=16384:I=B:Z$=CHR$(0)
110 OPEN1,8,15
120 FORH=192 TO 255:PRINT H;
130 FORL=0 TO 255
140 PRINT#1,"M-R";CHR$(L);CHR$(H)
150 GET#1,A$:X=ASC(A$+Z$)
160 POKE I,X:I=I+1:NEXTL
170 NEXTH
180 CLOSE1
200 OPEN5,8,5,"0:C1541ROM,S,W"
```

```

210 FORX=B TO I-1
220 A$=CHR$(PEEK(X))
230 PRINT#5,A$;:NEXT
240 CLOSE5

```

Melyik emulátorprogramnál mi hiányozhat? (Név, hossz, méret, láncolási információk)

c64s09: Minden ROM egy file-ban van. Először a **VC1541** ROM-ja, ami 16386 byte, ezután jön a karakter-ROM: 4096 byte, végül a **Basic** (8192 byte) és a **Kernal** (8192) = összesen 36864 byte. Mindez a **romcode.c64**-ben (DOS-beli összefűzés: **COPY /B**)

sallyc64:

basic rom: A000BFFF.64F — 8194 byte
kernal rom: D000DFFF.64P — 8194 byte
chargen rom: E000FFFF.64P — 4098 byte
disk drive rom: nincs (ugyanis 1541-et nem emulál)

c64neu:

basic rom: *.64B — 8192 byte
kernal rom: *.64C — 8192 byte
chargen rom: *.64K — 4096 byte
disk drive rom — itt sincs

Végül a legismertebb FTP site C64-témában: watson.mbb.sfu.ca

Hangkártyák

Az első kötetben már volt a hangkártyák alapjairól szó. Azóta az *Adlib Gold*-oknak befellegzett, viszont rengeteg új trónkövetelő jelentkezett, akik, lévén, hogy az új, **Wavetable** technikát alkalmazták, most már profi zenei célokra is felettebb alkalmasak, ráadásul meglehetősen olcsók.

Tulajdonképpen nem nagyon tudunk **MA** tanácsot adni annak, aki hangkártyát akar venni. Van 1-2 olyan „*best buy*”, amelyek közül szinte lehetetlen választani. Most, az üzletek jelenlegi kínálatát tekintve, a következő kártyákat tartjuk a kategóriájukban a legjobbaknak (azt az árat is odaírtuk, amit most, június elején, reálisnak tartunk a kártyákért):

5000 Ft alatt: minden, ami **Sound Blaster** kompatibilis

12000 Ft alatt: **SB Pro**

15000 Ft (**v3.4**), ill. 10000 Ft (kisebb verziószám, pl. **2.01**) alatt: **GUS**

24000 Ft alatt: **GUS Max**

35000 Ft alatt: **AWE32**

Ez csak amolyan irányadás. Azt vettük figyelembe, hogy jó, ha egy kártya szépen, 16 biten, **polifónikusan** szól (a **GUS** polifón), lehetőleg a demók és a diszkószámok is fussanak (rengeteg újabb demo nem fut el **GUS** nélkül), és ha emellett olcsó is, akkor eltekintünk attól, hogy a **SB** emulációja mondjuk botrányosan rossz. Emiatt nem tekintjük *best buy*-nak az **Orchid** két kártyáját (**SW 32** és **GW 32** — lásd a 8 bites, felettebb silány hangú **ROM**-okat), ill. az **SB16**-ot, ami önmagában, a *Waveblaster* nélkül komolyabb zenélésre gyakorlatilag alkalmatlan, mert csak egy **FM** kártya.

A témát azonban mindenképp normálisan kidolgozzuk. Egyrészt azért, mert Magyarországon ez a legelső összefoglaló igényű cikk, másrészt azért, mert ha valaki, akkor e cikk szerzője ismeri az *Internet*-en elérhető szolgáltatásokat és elektronikus újságokat hangkártya-ügyben. Emiatt igyekezett úgy megírni a cikket, hogy kézikönyvként lehessen használni — egyrészt **SB/GUS** **coderek** számára azon fórumok címeivel, ahol egyívásúakkal találkozhatnak, másrészt mindenki számára olyan adatbankok címeivel, ahonnan a legfrissebb kiegészítőket, információkat tölthetik le a kártyákról, harmadrészt igyekeztünk napjaink minden *komolyabb* kártyájáról bővebben írni.

Fontosnak tartom azt, hogy megvilágítsam a *polifónikus* és a *nem polifónikus* hang közötti különbséget. Polifónia az, amikor **egyetlen csatornán egy adott hangszerből egyszerre több hangmagasságon több példány szólhat**. Ennek hatalmas előnye van: így egy **teljes akkordot** lefoghathatunk, úgy, hogy közben csak egyetlen csatornát áldozunk fel a célra a 16/32-ből!

Összehasonlításképp: ha ugyanezt 4-csatornás, **monofónikus MOD**-dal tennénk meg, akkor valószínű bajban lennénk, ugyanis egy akkord akkor hangzik akkordnak, ha legalább 3-4 frekvencián szól ugyanaz a hangszer. Rögtön látszik, hogy nem szerencsés, ha egyszerre mind a 4 csatornát lefoglalja egyetlen akkord lefogása, mert a többinek nem marad hely... (persze ledigizhetjük az adott akkordot, de az plusz munka- és méretnövekedés, igaz, hogy azt már egy csatornán is lejátszhatjuk). A monofónia milettéből már láthatjuk.

Mik a polifón, és mik a monofón kártyák? Az **SB**-familia minden tagja monofón — akár az **FM**, akár a digi részt nézzük. Ogy, ha nagylelkűen el is tekintünk az **FM** és a „kultúrát” **wave** „hangszerek” közötti óriási hangzásbeli különbségtől, már akkor is le kell szögeznünk, hogy a **MIDI** file-ok a *Blaster* jó esetben **11** (amikor minden lehetőséget felhasználunk arra, hogy kihasználjuk azt a lehetőséget, hogy egyes hangszerek (főleg ritmushangszerek) megszólaltatásához elég egyetlen operátor is, ezáltal növelve meg a felhasználható csatornaszámot) hangszert képesek egyszerre megszólaltatni. Igen ám, de a csatornák még mindig csak monofónikusak... Ilyenkor segíthet a **precedencia** bevezetése (lásd: alább hozunk fel **1-2** példát), amikor az akkordból csak egyetlen, **domináns** hangot szólaltatunk meg, és azt már előre, a **MIDI** megírásának idején definiáljuk, hogy ez melyik legyen.

Természetesen emiatt is eleve képtelenség **SB**-n **GUS**-t vagy **ROLAND**-ot emulálni. Bár jelen sorok írója találkozott bizonyos **GUS** emulátorokkal, ezek viszont nem futottak... Ezek után az ember jogosan él a gyanuperrel, hogy ez is olyasvalami hecc, mint az a bizonyos „*Amiga emulátor*” — egyébként egy zseniális lamerszivató ötlet — volt, aminek rengeteg ember bedőlt, és kereste égre-földre a természetesen nem létező alverziójú számú **1.2-es Amiga Workbench**-t.

Itt nem árt szólni az elterjedt zenefile-okról sem.

MOD, STM: A legismertebbek, ugyanis az Amiga hardverére írták, ami **4** csatornás, s ebből következően kezdetben ezek is **4** csatornás formátumúak voltak (természetesen pillanatok alatt megjelentek Amigára is a **8**, ill. a **16** csatornás verziók, míg a hardver persze **4** csatornás maradt. Emiatt a hangminőség romlott- de persze korántsem olyan mértékben, mintha egy szerencsétlen mono (**1** csatornás) **SB**-n kellett volna a modul lejátszani). Helyesebben szólva az **STM NEM** Amiga-örökség — ez ugyanis a régi-régi PC-s **Scream Tracker 2.2** fileformátuma. A két formátum közötti konverzió már megoldott.

PAT: A **GUS** hányminta-file-jai, felépítésükről külön szólnunk.

VOC, WAV: Headerrel ellátott digitalizált hangfile-ok. A **VOC**-okat az **SB**-k használják, a **WAV**-okat pedig a Windows. **8/16** bit, mono/stereo.

SND: Szintén digi file-ok, de fejléc nélkül, a **GUS** kedvenc fileformátuma (természetesen lejátszáskor sajátkezűleg kell beállítanunk, hogy mik a file jellemzői).

669: **8**-csatornás **MOD**-ok, természetesen ma már **SB**-n is és **GUS**-on is (ez utóbbiak a **P669GU0**-val) lejátszhatóak.

ROL, CMF: A **ROL**-nak, nevével ellentétben, köze nincs a *Roland*-hoz. Mindkettő **FM** file, így túl nagy zenei élményt nem várhatunk el tőlük. Mindenesetre amit az **SB** tud, azt általában ki is hozzák a kártyából az ezen fileok lejátszói. Még két előnye van ezeknek file-oknak: egyrészt kisméretűek és könnyen tömöríthetőek (csakúgy, mint a **MIDI** file-ok), másrészt lejátszásuk alig igényel processzoridőt. Összehasonlításképp, **SB**-n a modullejátszás a gépet iszonyúan leterheli, a memóriát zabolja stb...

MID: Na ezek manapság a normális hangkártyával rendelkező emberek kedvencei, ugyanis **16/32** csatornás, **polifónikus**, és természetesen **NEM FM**-hangszereket használ. Aki hallotta már a **GUS**-hoz szállított *5thsymph.mid*-et különböző hangkártyákon szólni, az tudja, mit is lehet egy **MIDI** file-ból egy jó hangkártyán kihozni (gy.k. **GUS**-on hallgatva egy igazi élmény ez a **MIDI**, még úgy is, hogy jelen sorok írója felettébb ismeri az audiofil irodalmat, technikákat és szubjektív összehasonlítási módszereket és előírásokat (annak idején nagy *Hi-Fista* volt), és így automaticae rögtön elkezdte a kákán a csomót keresni).

Természetesen **MIDI**-ket lejátszhatunk **FM** kártyákon is (így természetesen az *Adliben* is), de túl nagy zenei élményre ne számítsunk, hiszen, mint az előzőek alapján már látható:

1. A „természetes” hangszereknek az **FM**-hangszerekkel való megfeleltetése már eleve erősen lerontja a szubjektív hanghatást.
2. A polifónia elvesztése talán még nagyobb baj.
3. Egy harmadik, kisebb probléma, ami általában dinamikus csatornaallokálással megoldható, de azért bajt okozhat: mivel **9/11** csatorna használható az **SB**-n (a **Pro**-n ennek kétszerese, így ott már nem ekkora a baj), és a **MIDI** file-ok általában **16** csatornásak (vannak **32** csatornásak is, de nemigen használatosak), ezért előfordulhat, hogy egyes, egyébként működő csatornákat már nem tudunk lejátszani.

Fogalommagyarázat:

Sample: Általában egyetlen hangszer ledigizett hangja egy adott frekvencián, amelyet aztán más frekvenciákon is vissza lehet játszani. A komolyabb ún. **PATCH**-ekben (amik általában több ilyen **sample**-t tartalmaznak, de természetesen mind egyetlen hangszertől!) általában több ilyen **sample** is le van tárolva, van, hogy oktávonként más és más digitalizációt készítenek egy adott hangszerről, hogy az minél élethűbb legyen (tehát lejátszásnál ha a 3. oktávba tartozó hangot kell megszólaltatni, akkor az *ehhez a frekvenciához legközelebbi patch*-t játssza le a hangkártya, és így tovább; és **nem** egyetlen, közös **sample**-t). Ebből is látszik, hogy a **patch** egy vagy több **sample**-ből áll. A legtöbb hangkártyában a **patch**-ek **ROM**-ban vannak (két kivétel a **GUS** és az **AWE32**), sokszor tömörített formátumban (lásd az Orchid kártyáit). A következőkben nagyon sokszor hivatkozunk majd a **patch**-ekre!

A **patch**-ek ismerete nagyon fontos lehet mindenki számára, ugyanis egy adott hangkártyára/szintire kiadott **patch**-et, ha megfelelően ismerjük annak belső szerkezetét (és ezáltal „fel tudjuk darabolni”, amennyiben több **sample**-ből áll), könnyen átkonvertálhatjuk más hangkártyára. Ennek főleg a **GUS** -> más kártyák konverzió esetén van nagy szerepe, ugyanis **GUS**-ra általában rengeteg remek, 16 bites, új **PATCH**-update jelenik meg (ezek egy része komerciális, tehát **NEM** jár ingyen a **GUS**-tulajdonosoknak!), amiket nagyon könnyen át lehet konvertálni a többi kártyára (lásd a Roland szintilemezek **DOS** alatti írásának-olvasásának tárgyalását!). A **Patch**-ek telepítésével mind a **GUS SDK**, mind a **PC World** foglalkozik/foglalkozott.

A fejezet első részében először is a közeljövőre gondolva felsoroljuk, hogy melyik FTP site-on találhatóak diskmagok, bővebb anyagok, zenefile-ok, valamint természetesen **update**-ek, **segédprogramok**, **továbbfejlesztések** a hangkártyákhoz. **BBS**-eket nem nagyon írunk ki. Figyelem! Hely híján nem részletezzük, mi a *mirror*, az *FTP*, a *Mail server*, hogyan kell egy *automata mail server*nek küldött levélben attól segítséget vagy éppen az aktuális diskmagra előfizetést kérni, stb... Aki nem jut *Internet*-közelbe, az csak dühöngene, aki meg ott van, az feldob egy levelet az **MTTT022@ursus.bke.hu** címre, és bővebben tájékoztatom (rengeteget publikáltam a **BME**-n a *Internet* témájában).

Mivel a **MIDI**-k manapság, a **GUS** és a többi, **MIDI**-re immár alkalmas, olcsó kártya előretörésével még a **MOD**-oknál is nagyobb népszerűségnek örvendenek, külön kiemeltük az ismeretebb **MIDI**-lelőhelyek címeit is.

Ezenkívül mutatóba kiemeltünk egy-két amigás címet is (hisz azokra is igaz, hogy a **PC**-sek tudnak szinte **minden** amigás stuffot használni, legfeljebb kézzel, de könnyen automatizálhatóan át kell konvertálni!).

PAS: ftp.uwp.edu — /pub/msdos/proaudio

GUS: archive.epas.utoronto.ca — /pub/pc/ultrasound

GUS: theoris.rz.uni-konstanz.de — /pub/sound/gus

msdos-utilok: wuarchive.wustl.edu — /mirrors/msdos

modulok: ftp.brad.ac.uk

SB-programozás: ftp.cco.caltech.edu — /pub/heathh

CMF-ek, ROL-ok (SB!): ftp.ulowell.edu

egyéb: garbo.uwasa.fi, ftp.sun.ac.za (/pub/simtel/sound)

MIDI-k: louie.udel.edu

SB-freedom: ftp.funet.fi — 128.214.6.100

SB, Adlib-témák: ftp.mcs.kent.edu — 131.123.2.222

MIDI, egyéb leírások: sol.cs.ruu.nl

mindenféle: wuarchive.wustl.edu (itt nem adunk meg külön könyvtárat, bár ez a világ egyik legnagyobb FTP site-ja. Erdemes rajta végigmászkalni...)

konverziós programok: qiclab.scn.rain.com — /pub/music.

Roland nagyszintik FTP site-ja (pl. **PC**-vel beolvastathatunk Roland samplelemezeket, ehhez is vannak itt utilok, stb...): lotus.UWaterloo.ca — pub/sgroup.

MS-DOS midi: impact1.mem.drexel.edu — pub/files/ibm/midi

MS-Windows, midi: ftp.cica.indiana.edu — pub/pc/win3/sounds.

OS/2, midi: ftp-os2.cdrom.com — /pub/os2/2_x/mmedia, /pub/os2/2_1/mmedia. Teljes lista a /pub/os2/00index.txt-ben.

wuarchive.wustl.edu — /systems/ibmpc/ultrasound/sound/midi/files.

ucsd.edu (128.54.16.1) — /midi

media-lab.media.mit.edu (18.85.0.2) — /music/midi

atari.archive.umich.edu (141.211.120.11) — /atari/Music
scam.berkeley.edu (128.32.138.1) — /misc/netjam/submissions
louie.udel.edu (128.175.1.3) — /pub/midi
alf.uib.no (129.177.30.3) — /pub/sds
sweaty.palm.cri.nz (161.66.1.11) — /sds
wagner.musicnet.ua.edu (130.160.156.75): Itt inkább **Roland JV-80/880/1000**-hoz való update-ek, **patch**-ek vannak (/pub/music/Patches/JV80), de a digi hangokat, sample-eket innen is érdemes lehet begyűjtenünk.
ftp.reed.edu (134.10.2.20): **EPS-16+**-site, de mint az előbb, ráadásul lista is van a sample-kről a /eps/docs/samples/sample.index.txt file-ban (plusz utility-k **MS-DOS**-ra és Atari ST-re a /eps/utills-ban)
TX16W sample-ek: ftp-ls7.informatik.uni-dortmund.de — pub/tx16w/samples (ugyanitt diskmag: pub/tx16w/mail). Ugyanide nyílik Amerikából is egy *mirror*: ftp.aii.com — /pub/midi/tx16w
Cakewalk-felhasználók (lásd még alább a *Cawewalk* diskmag megrendelési címét!): **ftp.funet.fi** — pub/msdos/sound/cakewalk

Amiga (ezek egyébként az Amiga-Net címei is!)

litamiga.epfl.ch (128.178.151.32)
ftp.luth.se (130.240.18.2)
ftp.uni-kl.de (131.246.9.95)
ftp.uni-erlangen.de (131.188.1.43)
ftp.cs.tu-berlin.de (130.149.17.7)
ftp.th-darmstadt.de (130.83.55.75)
ftp.uni-paderborn.de (131.234.2.32)
ftp.wustl.edu (128.252.135.4)
ftp.cdrom.com (192.153.46.2)
merlin.etsu.edu (192.43.199.20)

Cubase (az egyik legnagyobb MIDI-program): **irus.rri.uwo.ca** — /pub/music (Cubase demo), és az **ftp.mcc.ac.uk**-n, a /pub/cubase könyvtárban rengeteg **Cubase** stuff van még.

Midi: ftp.waldorf-gmbh.de. Mail serverként is működik, *archive-server@waldorf-gmbh.de* (levéltörzs: **HELP**)

MOD-ok minden mennyiségben:

Garbo.Uwasa.fi: /pc/sb, /pc/music
Simtel20.Army.Mil
snake.mcs.kent.edu: /pub/SB-Adlib/ntmods
nic.funet.fi: /pub/amiga/audio, /pub/atari/sound, /pub/unix/sound, /pub/msdos/sound
ux1.cso.uiuc.edu: /amiga/mirror/mods
ftp.brad.ac.uk: /misc/mods, /incoming/mods
ftp.uni-kl.de: /pub/amiga/mods, /pub/amiga/ianet/mods

Profi felhasználóknak, érdeklődőknek diskmag-rendelési címek (**MAIL!**):

Először is, két példát mutatunk **mail-server**eknek való írásra, mert tapasztalatunk szerint még a „vén rókák” se nagyon tudják, hogy kell megcímezni az ilyen leveleket (úgy választottuk meg ezeket, hogy pont a legkeresettebb címeket adjuk meg):

SoundBlaster Programmers List:

To: listserv@porter.geo.brown.edu <-- **EZ ITT A CÚMZETT!**

Subject: <-- **ÜRES!**

subscribe blaster KOVACS JANOS <-- **EZ ITT A TÖRZS!**

GUS General Digest (GUS diskmag, naponta van új szám):

To: gus-general-request@dss.es.com

Subject: subscribe

<-- Na itt meg levéltest nincs, a subject-ben írtuk azt, hogy *subscribe!*

Bővebb lista:

Algorithmic composition: majordom@heinous.isca.uiowa.edu, törzs: subscribe ALGO-COMP

Alternate Tunings: LISTPROC@VARESE.MILLS.EDU, törzs: Egy ENTER, majd SUBSCRIBE TUNING <nevünk, pl. X Y at aaa@iiii.hu>
Analogue Heaven: analogue-request@magnus.acs.ohio-state.edu
Cakewalk: LISTSERV@LISTS.COLORADO.EDU, törzs: SUBS CAKEWALK <teljes név, mint előbb>
Cubase: cubase-users-request@mcc.ac.uk
IBM Sound Mailing List: To: listserv@brownvm.brown.edu, törzs: subscribe IBMSND-L <név>
GUS Daily Digest: To: gus-general-request@dsd.es.com, Subject: subscribe
GUS Programmer's Digest: To: gus-sdk-request@dsd.es.com, Subject: subscribe
GUS Musician's Digest: To: gus-music-request@dsd.es.com, Subject: subscribe
K2000: LISTSERV@jhuvn.hcf.jhu.edu, törzs: SUBSCRIBE K2000 Teljes Név
Korg 01/W: korg-admin@apicc.dseg.ti.com
MSDOS Sound Card Forum: To: listserv@brownvm.brown.edu
PAS Lovers List: To: majordomo@qiclab.scn.rain.com, Subject: subscribe pas-lovers
Roland Samplerek: sgroup-request@lotus.UWaterloo.ca
Roland D-70: cyamamot@kilroy.Jpl.Nasa.Gov
Roland JV-80/880: jv80-request@burner.com, törzs: #SUBSCRIBE <és az E-mail címünk>
Roland U20/U220: phantom@nwu.edu
SoundBlaster Programmers: To: listserv@porter.geo.brown.edu, törzs: subscribe blaster <név>
TurtleBeach Multisound Programmers: To: listserv@lists.colorado.edu, Body: subscribe multisound <név>
TX16W: majordomo@lists.eunet.fi, törzs: subscribe tx16w Teljes Név
Yamaha SY: sy-request@chorus.fr
Wavestation: listserver@otax.tky.hut.fi, törzs: SUBSCRIBE WAVESTATION Teljes név
 listserv@auvm.bitnet, a levéltörzs: *get emusic filelist*

Most következzen a fejezet *immár érdemi* része: először is, mit kell tudnunk a manapság ismert fogalmakról a félprofi(?) PC-s zenei világban? Először is, fogalommagyarázatok:

Az FM-szintézis (Adlib, minden SB és SB Pro, Sound Galaxy-k, SB 16 (WB nélkül), PAS, ill. minden SB-kompatibilis kártya)

Ez úgy szimulálja (vagy helyesebben szólva **próbálja** utánozni) az eredeti, „*életbeli*” hang szereket, hogy egy szinuszhullámot (ún. *operátort*) használ egy másik szinuszhullám modulálására. Mint talán rögtön látható, emiatt **természetes hangzásra** nem számíthatunk. A témát a CoV már agyonrágta, az FM iránt érzett érzelmek pedig mindenkinek a magánügyét képezik.

Az FM szintézis minősége főleg attól (is) függ, hogy **hány darab** moduláló szinuszgenerátorunk lehet. A Yamaha OPL2 pl. kettő ilyent használ, míg az OPL3, ami ma már felettebb elterjedt, 4 operátort. De nem szabad elfelejteni, hogy a legrosszabb Wave kártyák hangminősége még így is sokszorta jobb, mint a legjobb FM kártyáké!

Wavetable Synthesis (a jobb kártyák)

Elég könnyen megérthető. Az különbözteti meg az FM-től, hogy itt nem szintetizátor állítja elő a hangot (ahol természetesen szó sincs ROM/RAM-beli hangszerekről), hanem előre eltárolt sample-eket szólaltatunk meg, különböző hangmagasságokon. Három generációja van a Wave szintézisnek, ezeket nem részletezzük, mert csak a profikat érdekelné.

GS és GM

A GS egy olyan formátum, amit a Roland annak szem előtt tartásával fejlesztett ki, hogy irdatlan mennyiségű hangszert lehessen használni (max. **16.384**), s eközben a **General MIDI System**-mel is kompatibilis maradjon.

A GS: beépített effektkezelés, például: Reverb, Chorus. Polifónikusság: minimum 24 hang egyszerre. itt jegyzendő meg, hogy a GS lehetővé teszi ezen polifónikusságon **belül** az egyes hangok preferálásának előírását (tehát hogy a gyengébb, polifóniára alkalmatlan kártyák, pl. az SB-familia, csak a legfontosabb, előre definiálható szólamokat játsszák le).

MPU-401

A Roland MPU-401 az ipari szabványnak tekintett MIDI interfész kártya. Arra használják, hogy az összeköttetést megteremtsék a számítógép és a MIDI kompatibilis hangszer között. Saját koprocesszora van, ami lehetővé teszi, hogy a PC saját Intel processzora csak minimális mér-

tékben terhelődjek (persze van **UART** módja is, amikor csak átengedi magán a főprocesszor adatfolyamát).

PCM

Ez az úgynevezett **pulse coded modulation** (impulzuskód-moduláció). Ezt a módszert használja a legtöbb hangártya arra, hogy digitalizált hangot rögzítsen, illetve szólaltasson meg. Mivelhogy a számítógépek *közvetlenül* nem tudnak analóg jelszinteket értelmezni, ezért van szükség az ún. A/D átalakítókra, amikor külső jelforrás jelét akarjuk a számítógéppel feldolgoztatni (ill. az ellenkező irány esetén a D/A átalakítókra). Ezekről (működési elv, felbontás stb...) már volt szó a CoV 34-ben, így azt most nem taglaljuk. A legfontosabb két jellemzőre, amire nagyon oda kell figyelniünk vásárláskor, azért kitérünk. Első a **sampling rate**, amely azt mondja meg, mekkora az a maximális frekvencia, amit a kártyával, az A/D konverzió során még rögzíteni lehet, ill. a D/A átalakítás során még visszaállíthatunk. Mint ezt már közöltük anno a CoV 34-ben, a lejátszás és a felvétel során használt határfrekvenciák nem szükségképp azonosak. A tipikus értékek: 4 kHz, 8 kHz, 11.025 kHz, 22.05 kHz, 44.1 kHz és 48 kHz (**SB 2.0**: 15k felvételnél, 44k lejátszásnál, az **SB Pro** modellek sztereóban csak 22k-ig mentek fel felvételnél, míg a **GUS** már 44k-n is képes rögzíteni). Természetesen (Shannon-tétel) az adatlapon megadott frekvencia *felénél kisebb* frekvenciákat lehet **ténylegesen** rögzíteni/visszajátszani.

A második nagyon fontos parameter a sample-ek felbontása: általában **8** vagy **16** bit (vannak 10, 12 és 14 bites szabványok is: Adlib Gold: 12 bit, stb...). Ez a dinamikatarományt határozza meg (és természetesen a jel-zaj viszonyt). A **8** bites felbontás gyakorlatilag alkalmatlan hangminőség produkálására.

Megemlítendő, hogy a **PCM**-nek két másik fontos felhasználási területe van: a **CD** és a (digitális) **telefon**. Ez utóbbiak 7 vagy 8 bit/sample-et (**42**, ill. **48** dB-es jel-zaj viszony) és általában 8 kHz-es mintavételt alkalmaznak, s így jön ki a szabványban megkövetelt 3.5...3.8 kHz-es felső, átvihető határfrekvencia. Ez csupán 8 kByte/sec adatátviteli igényt jelent, amit a mai korszerű telefonajánlások a kisujjuktól kiráznak (40-50 kByte/s-ot is simán elbír egy előfizetői végvonal, s ha a trónkók digitálisak, akkor ezt ténylegesen ki is aknázhatjuk). A **CD** viszont 44.1 kHz-et és 16 bites felbontást használ. Így jön ki a 20kHz-es felső határfrekvencia és a 96 dB-es, több mint eszményi jel-zaj viszony. Ennek ára természetesen a nagy adatigény: **178 kByte/ másodperc** (16 bit/sample * 1/8 bytes/bit * 44100 sample/másodperc * 2 (mivel stereo) csatorna).

Persze sok ál-dinamikanövelő eljárás létezik, amely **logaritmikusan** „skálázza” a bemeneti adatok dinamikáját — a kisebb hangerejű részek hangerejét növeli, ill. lejátszáskor csökkenti, stb. Ilyet (szerencsére, ugyanis szubjektíve rendkívül rossz hatása van az ilyen dinamika-bűvészkedéseknek), kevés kivétellel (amiket külön megemlítünk), nem alkalmaznak a hangkártyáknál.

A most a piacon létező hangkártyák — kislexikon

Természetesen itt is igyekeztünk a lényegyet kiemelni és a „szemetet” (FM, SB-kompatibilis kártyák stb...) háttérbe szorítani. Így csak 1-2 mondatot szoltunk SB vagy Disney-kártyákról, viszont annál többet a ma minőséginek számító **Wavetable** és hasonlatos hangkártyákról.

ATI Stereo F/X : FM kártyacsalád, nem ajánlott.

STEREO-F/X: SB kompatibilis, stereo, 22KHz sztereó felvétel, 44KHz lejátszás

VGASTEREO-F/X: Mint előbb, de super-VGA-val kombinálva.

STEREO F/X CD: OPL3, CD-ROM interface.

CD SOUND DIMENSION: Multimédia kit (STEREO F/X CD, CD-ROM drive és pár CD-ROM lemez)

AudioPort VA

12 bites AD/DA, a párhuzamos portra csatlakozó küttyü. 12 biten, monóban, 44KHz-en tud felvenni, ill. lejátszani. Mic/line bemenete van, ill. line-kimenete. Ezek, valamint, hogy lévén a Windows alapfelállásban támogatja az ilyen printerportos AD/DA kártyákat, főleg a **laptop/notebook** felhasználók kegyeit nyerheti meg — hisz végülis a **12** bit és **44kHz** már felettébb jó minőséget ad! Saját hardware tömörítési lehetősége van (CODEC, 3:1 arány). Rendkívül drága — de ez természetes a notebook-ok számára készült hangdugaszoknál.

Cardinal DSP 16 (Plus)

16 bites kártya, alapkiépítésben csak FM.

5.5 — 48 kHz sampling rate, hardverkompresszió. A wave rész opcionális. A szokott SB-emuláción felül *Microsoft Windows Sound System*-kompatibilis (nem mintha azt sok mindenre lehetne használni).

GUS (Gravis Ultrasound), valamint GUS MAX:

Félig, illetve teljesen **16 bites** kártya, **GF1** chippel, saját **RAM**-mal, és ne feledjük, a maga idejében elképesztően alacsony árral. Ez a saját **RAM** volt talán a kártya legzseniálisabb újítása — két éven át nem volt olyan, 200 angol fontnál alacsonyabb árú midikártya, ami ugyanilyen szabadságot biztosított (nemcsak) a hangszerek letöltésére, mint az ötszörte-tízszerte drágább, „profi” kártyák és szintik. A zárójelezett **nemcsak** nem véletlen: hosszú ideig a **GUS** volt az az egyetlen kártya, amelynek **RAM**-jába, mivel oda **bármilyen** hangszereket letölthettünk, akár **MOD** file-ok sample-jeit is berakhattuk. S ebből már nem nehéz továbbragozni a dolgokat: mivel mindent a **GF1**, azaz a **GUS** központi processzora végez, ráadásul a kártya **RAM**-jában lévő hangszerek felhasználásával, akkor pl. modullejátszásra miért ne használjuk ezt a fantasztikus lehetőséget? Így születtek meg azok a **modplayer**ek, amik gyakorlatilag alig lassítanak a gépen, és memóriát is alig foglalnak.

Figyelem! Itt említendő meg, hogy a **GUS**-hoz adott **GTSR** rezidens modullejátszó hasznavehetetlen, ugyanis pillanatok alatt kifagy! Szerencsére léteznek már **GUS**-ra sokkal jobb (és természetesen a háttérben is futó) *Public Domain* modullejátszó programok.

Mint az alcímből is látható, kétfajta **GUS** létezik. Az egyik az alap-**GUS**, a másik pedig a **GUS MAX**. Nem árt megjegyezni, hogy sok olyan téveszme kering, miszerint az alap-**GUS**-okon belüli verziószámkülönbségnek elég nagy szerepe van. Ez egyáltalán nem igaz. Talán az a legfőbb különbség a legelterjedtebb **2.1**-es és **3.4**-es verzió között, hogy ez előbbit **80-90** dollárért már meg lehet venni kiárusításokon. Ez egy igazi *Best Buy* ezért a pénzért! (Ugyanakkor ugyanezen okból kifolyóan vigyázzunk, ha **GUS**-t veszünk hatalmas pénzért. Ha **2.1**-es, és a **3.4**-es árának megfelelő összeget gomboltak le rólunk érette, akkor nyugodtan vigyük vissza és vágjuk a T. eladó fejéhez — hisz valószínűleg ő is ilyen pofátlanul alacsony áron vette.)

Nos, az alap-**GUS** egyik baja (?), hogy **16 biten** nem tud **A/D** digitalizálni, csak **8 biten**. Hozzáállítás kérdése, hogy valaki ezt mennyire tekinti problémának — tapasztalatunk szerint sokan nyavalyognak a dolog miatt, de aztán a kutya se használja az **A/D** részt. Akkor meg mi a francnak az egész? Csak dicsekvésnek?

Nos, ezt a problémát, valamint a **CD-ROM** illesztést oldja meg a **GUS MAX**. Ebben már eleve **16 bites** a digitalizáló rész, s ráadásul mindhárom fontosabb **CD**-szabványú meghajtót is le tudja kezelni (**Mitsumi**, **Sony**, **Panasonic**). Ára ráadásul lényegesen kisebb, mint az eredeti **GUS+** a **16 bites** digi kiegészítő kártya.

A **3.4**-es kártyát meg nem reklámozta a *Gravis Roland MT32* és **GMidi** kompatibilisként, de a **GUS MAX**-ot már igen (érthető kereskedelmi megfontolásból). Ugyanis létezik egy segédprogram, a **Mega-EM**, ami gyakorlatilag százszázalékos **MT32**, ill. **GMidi** emulációt biztosít — meghozza nem is akarhogy! A **2.X**, ill. az afeletti verziók pedig már az **SB** digi hangját is képesek emulálni, ugyanis a **Roland** kártyák főleg zenei célokra alkalmasak, bár digi outputjuk is van, de az nem igazán szabványosított, es rengeteg vele a gond — hiszen csak az **igazi Roland**-kártyák képesek azokat lejátszani, a hardveresen közelálló kártyák (pl. az *Orchid* kártyái) viszont már nem! Tehát, sokszor adott az a felállítás, hogy a zene a **Roland**-on szól (ami lényegesen jobb megoldás, mintha *Blaster*en szólna, tekintve a *Blaster* rossz zenei képességeit (**FM**)), a digi szöveg pedig **SB**-n (a legtöbb program ui. külön engedi beállítani azt, hogy a zene, ill. a szöveg min szólják) — s ezt a **Mega-Em** simán leemulálja!

Ennyit a kártya pozitívumairól

Most a kártya negatívumai. Mint ős **GUS**-os, akinek **Sound Blastere** is van a **GUS** mellett a gépben, sajnos e cikk írójának tapasztalatai szerint rengeteg olyan problémája van a kártyának, ami **kicsi odafigyeléssel** pillanatok alatt kiküszöbölhető lett volna a tervezés során. Meghozza nem is túl költségesen: például egy-két plusz jumper vagy kapcsoló berakásával (jelen sorok írója állandó levelekkel bombázta a *Gravis*-t, hogy publikálják már, hogy hogyan kell akár vezetékvágással is kiiktatni annak a fránya **SB**-emulációnak a hátulütőit. Sajnos érdemi választ nem kapott. Ez nem kritika a *Gravis* felé, csak egy megjegyzés). Ilyen a letilthatatlan **Adlib**-címtartomány-foglalás — talán ez a legnagyobb probléma. A probléma oka az, hogy sokan használnak a **GUS** mellett **SB**-t vagy **SB Pro**-t is a gépben. Igen ám, de akár be van töltve a **GUS Sound Blastert** emuláló **DOS** programja, az **SBOS**, akár nincs, a **GUS** rajta csücsül a **\$388**-as címen (ahol az **Adlib** portcímei vannak). Ennek következménye elég érdekes szokott lenni — általában a legtöbb programnál jó sokáig kell kísérletezni, hogy a program el is induljék, mégpe-

dig úgy, hogy ha az SB-t használ, akkor lehetőleg az *igazi SB* szóljon is a gépben, és mind a zene, mind a digi menjen, és azon.

Általában célravezető az **SBOS** betöltése, majd **SBOS -F**-fel a kiszedése. De jelen sorok írója sokat mesélhetne arról, hogy mennyit kellett debuggerrel tőkölnie, hogy kiiktassa pl. a **Risky Woods** automata **SB**-ellenőrzését (pl. ez a program az, amit ilyen, kétkártyás rendszerben nem lehet elindítani, akár elindítottuk előtte az **SBOS**-t, akár nem, s akár betöltöttük a **Mega-Em**-et, akár nem), vagy hogy a **TFX**-szel mennyit szenvedett (persze ilyenkor a **Roland** zene mindehért kárpótol!)).

Másik hatalmas negatívuma a kártyának az, hogy ha már memóriát raktak bele, annak maximális mérete csak **1 MByte** lehet. Ez a **Roland** emulációnak is azonnal határt szab — ugyanis **1 MByte**-ba nem tölthetjük be az összes **Roland patch**-et, úgy, hogy azok **16** bitesek és **44 kHz**-esek (hanem csak **8 bit/44 kHz** változatban, tehát feleakkora memóriaigénnyel). Ezenkívül rengeteg olyan alkalmazás van, ahol szintén baj lehet az **1 MByte**-os határ.

Sajnos ez a dolog NEM orvosolható könnyen, ugyanis a **GF1** csak **1 MByte**-ig tud címezni. Emiatt plusz memóriabővítő **board**-ra vagy átalakítóra sem gondolhatunk.

Harmadik az **SBOS**, azaz a **Sound Blaster** emulációja a kártyának, ami általában úgy rossz, ahogy van (hogy mégse legyen minden **GUS**-os elkeveredett, jelen sorok írója — mulatságos, de így igaz! — több olyan *Blasteres* játékkal találkozott, ami **SB16**-on nem futott, mint ami **GUS**-on nem futott! Ennyit az **SB16 Blaster**-kompatibilitásáról!)

Van még egy negyedik, ámde nemigen problémás tulajdonsága a **GUS**-nak, helyesebben a **GF1** processzornak. Ez pedig az, hogy csak **14** csatorna egyidejű lejátszását bírja **44.1 kHz**-es mintavétellel, **16** csatornánál (tehát az általánosan használt értéknél) már valamelyest romlik ez az érték, **32** csatornánál pedig már csak **19 kHz**-et bír. Természetesen ezt nem befolyásolja, hogy egy csatornán egyidejűleg mennyi polifón hang szól, és mint említettük, ennek a hátrálynak nincs túl nagy jelentősége, hisz **16** csatornánál nagyobb **MIDI**-t úgysis nagyon ritkán találni.

Végezetül hadd említsem meg a szoftverírók két nagy-nagy tartozását **GUS**-témában. Az egyik a **OS/2 driverek** nem-léte — hogy **OS/2 alatt** is normális kártyához méltóan szólaljon meg a **GUS** (ill. hogy egyáltalán megszólaljon egy **DOS** ablakban futó játék, ami különben kezelné a **GUS**-t). Sajnos, már **2** éve ez a helyzet — és nem is hinném, hogy az **OS/2-höz valaha is** kiadnák a **GUS** drivereket. A másik a **Sierra** játékok **32** bites **AIL** drivereinek szintén hasonló kérése. A **PQ4**, a **QFG4** emiatt nem játszható **GUS**-sal (a **LSL6** még a régi, **16** bites programfelülettel készült, így annak a **GUS**-drivereit nem futnak az új, **32** bites rendszer alatt!).

Többet nem foglalkozunk a kártyával. Tehát: kitűnő és nagyon olcsó kártya a **GUS** (méginkább a **GUS MAX!**), annak mindenképp megéri, aki zenélni akar. Aki viszont játszani is akar, annak keményen átdebug-olt éjszakákra kell számítani, hogy sikerüljön egy-két program automata hangkártya-felismerő részét kikerülnie.

Még egy, a kezdők számára felettébb bosszantó apróság: a kártyán van két belső **CD**-hangcsatlakozó. Ezek egyike (a gép belseje felé levő) gyakorlatilag közvetlenül a kimenetet hajtja egy szűrőn át (megoldottuk a problémát, hogy a szűrő *kikerülésével* tényleg a kimenetre dolgozzon, ezzel is vagy **15-20 dB**-t javítottunk a jel-zaj viszonyon, de ehhez bizony vezetékeket kellett vágni). Amennyiben a **CD-ROM** hangkimentét erre rákötjük, akkor vigyázni kell, hogy a **CONFIG.SYS**-ben a **GUS** inicializáló **SYS**-ét **-7** paraméterrel indítsuk. Ez felelős azért, hogy rögvest felszabaduljék a **CD** felől a kimenet felé az út (különben nem szólna a **GUS** kimenetén a **CD**-ről jövő hang).

A **GUS** kódolásáról nem írunk. Ajánlunk egy újságot: *PC World*, abban a **GUS patch**-ek formátumát és az egyéb **GUS**-nyalánkságokat elég részletesen elmagyarázták, valamint természetesen ajánljuk a **GUS SDK**-t, ami *Public Domain*, és *abszolúte mindent* tartalmaz, amit a **GUS**-ról tudni kell, így ahhoz sokmindent nem tudnánk hozzátenni (ha jól emlékszünk, a legújabb, **2.1**-es verzióban már modplayer-**ASM** forrás is volt!). Az SDK az archive.epas.utoronto.ca FTP site-on a `/pub/pc/ultrasound/sdk` könyvtárban elérhető. Mérete **1M** körül van tömörítve, tehát gyorsan letölthető.

Diamond SonicSound

16 bites, **ROM** alapú **wavetable** kártya. Nem túl jó: bár felvenni **16** biten is tud (**2*44.1 kHz**-en), de a wave és az emulációs rész kifejezetten gyatra: alapkiépítésben a **ROM** csupán fél megás (**128** hangszer), ami a professzionális (?) upgrade készlettel **1MB**-ra növelhető (ez utóbbiban beszédfelismerő szoftver is van — de hát a legismertebb ilyen *speech recognition software*-eket szinte minden kártya képes futtatni!). A kompatibilitásról: **100% AdLib**, **Sound Blaster 1.5**-tel úgyszintén, **kivéve** az **SBMidi**, **Composite Speech** és a hardveres kompresszió-funkciókat (ez utóbbi felettébb bosszantó, lévén, hogy pl. a **The Lost Files of Sherlock Holmes** komp-

resszált hangfile-okkal dolyozik, amiből egy hangot nem fogunk ezek miatt hallani). General MIDI és (alapfokú) MPU-401 kompatibilis. Ára alacsony (de még így sem éri meg).

Multisound

Talán ezt tartják sokan az egyik legjobb kártyának — igaz is, háromszor drágább, mint a **GUS**. Mit is nyújt ezért a pénzért? Komolyabban tárgyaljuk a kártyát, mert sokan erre esküsznek — általában nem sok alappal, tekintve a kártya árát és képességeit.

Két független **MIDI out** (természetesen 32 csatornával) és egy **MIDI in**. A hangszerekből 256 fér a kártyán levő **RAM**-ba, illetve 128 van a **ROM**-ban. Természetesen, csakúgy, mint a **GUS**-nak, ennek a kártyának is van belső CD-csatlakozója, amiről (csakúgy, mint a **GUS CD1** bemenetéről) szintén digitalizálhatunk (de minek, ha van **CD-Grab Pro?**). Joycsatlakozó persze van, de belül (a hátlapon már nem maradt neki hely, de nem is kár érte). Az effekteket érdemes külön felsorolni, mert ma már nagyon fontos értékmérő egy MIDI-kompatibilis kártyánál, hogy a kórussal hogy bánik. Nos, ez a kártya is szimulálja azt, két hanggal, párhuzamosan játszva. A **patch**-ek editálására elég komoly fegyverzetünk van: 2 digitális oszcillátor, háromszor öt lehetséges hullámforma, 2 **LFO** hangonként, valamint futásidei moduláció. 4 MByte ROM sample az *Emu Emulator III* jól ismert hangkönyvtárból, főként popzenei hangszerekkel. Érdekes módon a kártyát még csak véletlenül sem tervezték kompatibilisre: a GM-mel ugyan (szoftveresen) kompatibilis, de a GS-sel nem, és az MPU-401-gyel is csak Windows 386 módban (**DOS** alatt nem, ott inkább csak a digi in/out lehetőséget használhatjuk). MT32, SCC1, az SC moduljai, SB: nincs kompatibilitás. A 2.0-s driver már kompatibilis a **Microsoft ADPCM**-mel (lejátszás közben tömöríti ki a kompresszált **VOC** file-okat).

A kártya igazán csak a zajtalansága miatt érné meg (ha a **GUS**-szal azonos árért adnák). A jel-zaj viszonya 74 dB, a teljes harmonikus torzítása 0.02%, és természetesen az átviteli karakterisztikája is kiegyenlített. Természetesen ez abszolút nem indokolja azt a horribilis árat, amit el kérnek érte, és azt is tekintetbe kell vennünk, hogy a **GUS MAX** szintén zajtalan. Összefoglalva: **kerülendő**.

Orchid SoundWave 32 (SW32)

Talán az egyik legigéretesebb, **GUS**-ölő kártya lett volna, ha... Nos, ez a feltételes múlt nem véletlen. Egyrészt, nincs saját **RAM**. Másrészt, a kártya **ROM MIDI** hangszerei kritikán alul szólnak (több szeánszt is végigültem hangkártyákkal, és a vakteszt során mindig **AZONNAL** kiderült, melyik kártya az *Orchid*, **annyira** rosszak a 8 bites hangszerei). Viszont el kell azt is mondani, hogy amit ígér, azt teljesíti — játékkedvelőknek talán ez a legjobb kártya. Természetesen (sajnos) nem **GUS** kompatibilis (mint ahogy az **AWE32** sem az. Azért nem is veszik meg sokan...). Talán ez a legmegbízhatóbb **Roland MT32/General Midi/SB** kompatibilis kártya, **Sony, Mitsumi CD-ROM drive** interface-szel, **16 bites A/D-vel (2*44.1k)**, a **GUS**-nál másfél-szer-készszer magasabb árral. **MIDI**-kompatibilis (128 hangszer, 32 csatorna). Mivel ára csak alig valamivel kisebb, mint az előlráthatóan klasszissal jobb **AWE32**, ezért sorsa megpecsétlődött. Nem **SB-Pro** kompatibilis (talán a meghajtószoftvert kiadja majd az *Orchid*...), és mind a **Roland**, mind az **SB**-emulációs hardvernek kell szoftveres emuláció-meghajtó (kb. **40k**-t foglal mindkettő, de szerencsére ez a kártya saját, **96k**-s **RAM**-jába töltődik fel, s így könnyen cserélhető/update-elhető (pl. **SB-Pro** részek), tehát a központi **DOS** memóriánkból nem foglal semmit). Ennek ellenére, az **SB** és a **Roland** emulációja **hardveres**, tehát elvileg sokkal jobb, mint a **GUS**-é. Összefoglalva: nem ajánlott.

Orchid Gamewave 32

Ugyanaz, mint a **SW32**, de **A/D** rész nélkül, így kb. 10 ezer Ft-tal olcsóbb. Játékra jó, de ugyanabban az árkategóriában a **GUS MAX** klasszissal jobb.

Figyelem! A két *Orchid* kártya **MIDI** hangszerein valamit javít az időközben kiadott **ROM update** (ki kell cserélni a **ROM**-ot, és az **1M/2M jumper (J12)** át kell állítani). Akit bővebben érdekel a téma és a rendelési cím, az olvassa el a *CoV 41*-et. Indulóára elég borsos volt, **\$40**, így nem igazán merem ajánlani, mert a jobb kártyák hangminőségétől még ezzel a jobb **ROM**-mal is messze elmarad...

PAS (Pro AudioSpectrum) 16 (Media Vision)

Digi in/out: 16 bit, 44.1k, sztereó. **FM, OPL3** kártya. Nem különképp érdekes, bár mind az **SB**, mind a **PAS16** módja kitűnő. Háromfajta változata létezik: **Basic** (csak maga a hangkártya), **Normal** (+ **scsi** driver), **Studio** (+ még egy-két **SW** és mikrofon). Ma már nem ajánlott, főleg az ára és a **Wave** hiánya miatt.

Prometheus ARIA 16se

A **Prometheus Aria**-nak két változata van: a **16** és a **16se**. A **16** az olcsóbbik modell, amiben nincs SCSI-2 interface, és pár plusz hozzáadott szoftver. A Wave ROM mérete 512k, van RAM is a kártyán, de csak a **DSP** számára, és csak **40k**. A szokott 16bit/44k AD és DA, GMidi és természetesen Roland MPU-401-kompatibilis. Ára valamivel magasabb, mint a **GUS MAX**-é. Nem ajánlott.

Pro Sonic 16 (Media Vision Inc.)

Sima (teljes) 16 bites FM kártya. Olcsó, de csak FM.

Roland LAPC1 és SCC1

Végre a sok FM, illetve pocsék ROM-ú kártya után egy cool is... A **LAPC1** alapvetően egy **MT32** kártya, megspékelve egy MPU401 interfésszel. Mivel MT32 alapú a kártya, ezért a hanggenerátor **LA Synthesis** alapú (ennek ellenére még mindig cool).

Összehasonlításképp, az **SCC1** egy újabb kiadású kártya, ahol a **Sound Canvas** (317 hangszer, 9 dobszerkő, 16 csatorna, 24-es polifónia) van egy kártyán a **MPU401**-gyel (GS, GM, MPU401, PCM- ROM alapú, de digi in/out nélkül, a ROM **4 MByte**; ára kétszerese a **GUS MAX**-nak). Ennek a kártyának már sokkal jobb a hanggenerátora, mint a LAPC1-é, és természetesen a hangszerállománya is **General MIDI** (lásd: mint a **GS**-é). Papíron kompatibilis az **MT32**-vel, csak akkor van probléma, ha bekövetkezik a **Mega-EM**-nél is a lehetőségeket eléggé behatároló **sysex** (*System Exclusive*) üzenet, ami azt kéri, hogy az **MT32** futás közben definiáljon új hangokat, akkor az **SCC1** „meghal”, mert nem tud rendesen válaszolni. Szóval, gondok vannak az **SCC1** **MT32** emulációjával, és erre nagyon kis gyógyírt jelent az, hogy az **újabb** játékok jó része már nemcsak az **MT32**-t támogatja. A **Roland RAP10** szerintem jobban megéri (?-még nem tudtuk az **AWE32**-vel összehasonlítani, s még azt is le kell szögeznünk, hogy háromszor anyiba kerül, mint a **GUS MAX**! Megjegyzés: a **RAP 10**-et nem mutattuk be külön, gyakorlatilag egy **SCC1** remek digi lehetőségekkel), ugyanis annak remek (16 bit, és minőségi) DA/AD lehetőségei is vannak, és természetesen a **Sound Canvas** is a kártyán van. Az **SCC1** ennek ellenére (főleg **MIDI** hangminősége miatt, amiben még a **GUS**-t is veri) remek kártya. Képes az együttműködésre a többi kártyával (azonos gépben).

Roland Sound Canvas SC-7

ROM, Wave, GMidi, a **GUS MAX** árának kétszerese. Tulajdonképp a **Sound Canvas (SC-55)** alaptípusa van beleépítve. Emiatt **nem kompatibilis a Roland GS**-sel (ami a GMidi továbbfejlesztése, mint már említettük). A **Mac**-ekkel is hajlandó együttműködni (a parallel porton át), ugyanis **külső** az egész cucc; viszont ahhoz, hogy a **PC**-vel (mármint a **MIDI**-s programokkal) is működjék, ahhoz külön **MIDI** portra van szükségünk a **PC** oldaláról. Ezt pl. egy **SB16** is biztosíthatja — de olcsóbb megoldások is vannak, \$60-100 között kaphatóak ui. **Roland** gyártmányú **MIDI** interface kártyák. Küllemre szép a szerkő, szép színesek a **LED**-jei meg a kivezérlésjelzője, jól szól, meg minden — de árát és korlátozott képességeit tekintve nem éppen *Best Buy*. Nem ajánlott.

Turtle Beach Systems Maui

A **ROM** csupán **2 MByte**-os, és a kártya természetesen (csak) **GMidi/MPU-401** kompatibilis. A **RAM** **8 MByte**-ig bővíthető, és alapkiépítésben **256k**-s. Mindent összevetve: a **GUS MAX** valamivel olcsóbb, és szerintünk jobb vétel!

ViVa Maestro

Wave, két változata van: **0.5MByte** és **1MByte** ROM-úak. Ebből már kitalálható, hogy ez ugyan az **FM** (opl2, opl3) kártyáknál mindenképp jobb, de a **GUS GM patch**-einél nagyságrendekkel rosszabb. Ráadásul — lehet, hogy mi voltunk bénák, vagy nem foglalkoztunk eleget a kártyával — **10-20** precenként mindig valami baj történt — vagy nem szólt tovább a kártya, vagy sípolni kezdett, stb... Az **opl2** emulációja sem volt élvezet, olyan volt, mintha **16 kHz**-en nyomnák ki a hangot, ami úgy **7-8 kHz**-es felső határfrekvenenciának felel meg — és ez több, mint rossz (ha valami, akkor a **FM** szintézis magasfrekvenciás tartománya sok meghatározó komponenst tartalmaz). Ezek miatt: **nehogy megvegyük!**

WaveBlaster

Na ez az a **Creative Labs** produkció, amit tiszta szívből tudunk ajánlani (meg az **AWE32**-t). A **ROM** sample-ek a fent említett **E-mu Proteus 1**-ből származnak. **32** csatorna, **128 General MIDI** hangszer, **18** dobszerkő, **40** effekt, **4MB** ROM. Kompatibilis a **General MIDI**-vel és az **MPU-401** alapszolgáltatásaival. Nem lehet önmagában használni, kell neki egy **SoundBlaster**

16 vagy egy **Sound Galaxy NX Pro 16**. Hangminősége igen jó. Ha van **SB16**-unk, akkor vegyük meg.

IBM Windsurfer

Talán már a gyártó személyéből ki lehet találni, hogy mind **MCA**, mind **ISA** változatban leledzik — és hogy az **MCA** verzió bizony eszméletlen drága lehet (nesze nektek, akik képesek voltatok a **PS/2** nevű szemetet megvenni a maga nagyot bukott **MCA**-jével!). **Wavetable MIDI** van benne, de **FM** szinti nincs. Érdekes módon, 14400-as modem is van benne (viszont az IBM és az Intel modemek vitán felül jók!), valamint 9600-as **fax**. Képes üzenetrögzítőként működni a modemrész á lá **ZyXel**. Az SB emuláció nekünk csak Windows alatti **DOS** ablakban működött. Ez bizony sovány.

Összegezve, **PS/2**-söknek ajánlott (hej, vakok között király...). Ára háromszorosa a **GUS MAX**-nak. Modemrésze kitűnő.

Yamaha Hellow Music CBX301

Wavetable, 192 General MIDI hangszer, 10 dobszerkő. ROM alapú. Ez is külső egység, így MIDI portot igényel a számítógép részéről.

A SoundBlaster família

Őszintén szólva, nem nagyon akartunk erre a témára kitérni a könyv keretein belül. Az **SB**-családból kizárólag az **AWE32**-t és a **Wave/MidiBlaster**t tartom jónak, most mégis elővesszük a kisebb SB modelleket is — már csak a teljesség kedvéért is.

Az eddigiek alapján már feltételezzük, mindenki érti, hogy mi is a különbség az **SB**-k (ezalatt értem az SB-t, az SB-Pro-t és az SB16-ot) által felkínált, **monofónikus**, ráadásul **FM** csatornák, és a **Wave** kártyák által biztosított **24-szeresen polifón** és **wave** csatornák között. Ezt az óriási különbséget semmiképp ne feledjük el, ha a következő összefoglalást végignézzük. Ne feledjük, hogy az SB-nek hiába van 9/11 FM csatornája, a **MIDI**-k sosem fognak olyan jól szólni rajta, mint akár a legrosszabb **Wave** kártyán. A csatornák számának direkt összehasonlítása meg egyenesen nevetséges — aki mono/FM vagy mono/digi csatornákat hasonlít poli/wave csatornához, az...

SoundBlaster 1.0, 1.5, 2.0:

Mindhárom 8 bites, AD/DA, **FM** szintézisű kártya.

Digitális Lejátszás (DA): 8 bit, mono, 44KHz

Digitális Felvétel (AD): 8 bit, mono, 12/12/15KHz

Csatlakozók: mic-in, line-in, line-out, game

Hangszerek: nincs

Belső (kártyán lévő) csatlakozók: nincs

Csatornaszám: 11 (7 zenei + 4 ritmus), vagy 9 (zenei)(mono, FM) /1 (mono, digi)

Jel-zaj viszony: 50 dB (????? — ennyire jó érték még elméletileg se lehet, hát még gyakorlatilag! Az **SB1.0** és **SB1.5** elviselhetetlenül zajos — de az **SB2.0** is csak egy picivel jobb! A témáról az **SB16** bemutatása után értekezünk bővebben)

GM Kompatibilitás: nincs

MPU-401: nincs

MT-32: nincs

SB: van

SC zenemodulok: nincs

SCC-1: nincs

Operációs rendszerek támogatása:

NT support: van

OS/2 support: van

UNIX-típusú support: Linux, 386BSD

Windows support: van

SoundBlaster Pro família:

Digi Lejátszás: 8 bit; mono: 44KHz; stereo: 22KHz

Digi Felvétel (AD): 8 bit; mono: 44KHz; stereo: 22KHz

Csatlakozók: mic-in, line-in, line-out, game

Hangszerek: nincs (nem wave)

Belső (kártyán lévő) csatlakozók: CD line-in, választható (nem SCSI) CDROM interface

Csatornaszám: 22 (mono, FM) /2 (mono, digi)

Jel-zaj viszony: 55 dB (??? a négyzetten)
GM Kompatibilitás: nincs
GS: nincs
MPU-401: nincs
MT-32: nincs
SB: van (hukk...)
SC hangszerek: nincs
SCC-1: nincs

NT support: van
OS/2 support: van
UNIX support: Linux, 386BSD
Windows support: van

Az **SB16** familia (SB16Basic, SB16Asp/Csp, ...CD)

4 operátoros, stereo, 16 bites, FM hangkártyák. Szerencsére itt már nem vészes (az **FM** miatt) a helyzet — lásd a **WaveBlaster**-csatlakozót a kártyákon, amivel az SB16-ok felvételt nyerhetnek a kultúrált hangú, wave kártyák táborába!

Digi Lejátszás: 16 Bit, stereo, 44kHz (de: lásd alább!)
Digi Felvétel (AD): 16 Bit, stereo, 44kHz (de: lásd alább!)
Belső (kártyán lévő) csatlik: WB csatlakozó
Hangszerek: nincsenek, hisz FM
Csatlakozók: line-in, line-out, mic-in, amp-out, game/MIDI, választható CD-ROM interface
Csatornaszám:
11 a 4-operátoros módban (6 zene és 5 ritmus)
20 a 2-operátoros módban (15 zene és 5 ritmus)
2 mono/16bit Digi

Jel-zaj viszony: **KHMMMM...**

GM Kompatibilitás: Windows alatt csak (de természetesen **FM** által szimulált a **GM!**)

GS: nincs
MPU-401: van (zűrös)
MT-32: nincs (csak **WB**)
SB: van (de **NEM SBPro** — a témáról alább még szólnunk)
SC zenepatchok: nincs
SCC-1: nincs

Windows support: van
OS/2 support: van
NT support: van
UNIX-féle support: Linux, 386BSD

A **Basic** és a **ASP/CSP** (az elnevezés *Copyright*-okokból vitatott!) közötti különbség a **DSP** (tessék, most bevezettünk egy harmadik elnevezést is ugyanarra a szerencsétlen szignálprocesszorra...) chip megléte. Az alapmodellekbe ez bedugható. Már a *CoV 41*-ben írtunk arról, hogy mire is jó a **DSP** (a lényeg: hardveresen elintézi azt, amit különben a **PC** központi processzorának kellene nagy idővesztéssel teljesítenie — konkrétan a tömörített (2:1, 2.6:1, 4:1) **VOC** állományok futásidejű kibontását).

A **SB16 SCSI-2** és a **SB16 MCD** (*Multi CD*) verziók közti alapvető különbség a meghajtható **CD**-drive-okban van: az **SCSI-2**-n **Adaptec** chipset van, az **MCD** pedig a *Sony CDU31A*, *CDU31-003*, *Mitsumi CRMC-LU005*, *-FX001*, *-FX001D*, *Panasonic CDR-523*, *-563*-eket kezeli.

Az SB16-tal kapcsolatos gondok: amely programok autodetekciót használnak, sokszor vélik úgy, hogy az **SB16** tulajdonképp **SB-Pro**, és ez sajnos ahhoz vezet, hogy a gép teljesen kiakad (mivel az **SB16** nem kompatibilis az **SB-Pro**-val). Pl. ilyen program a **Syndicate** és a **BodyBlows** demoja.

Lábra kaptak olyan hírek, hogy az **SB16 A/D** része igazából csak **12** bites (valamint, hogy a **PAS16** csak **14** biten digitalizál). Erről nem soka: merünk mondani, mert műszerrel még nem mértük ki a **tényleges** felbontókapességet.

Sajnos az **SB16** pontosan ugyanazoktól a problémáktól szenved, mint elődei: mégpedig ez az *elektronikus*, a gép üzemszerű működéséből származó, felettébb idegesítő zaj. Ez azt jelenti, hogyha odébbhúzzuk az egeret vagy click-elünk vele, akkor azt azonnal halljuk is a hangszóróból áradó sístergés megváltozásából. Köszönjük meg szépen ezúton is a **Creative Labs**-

nak, hogy támogatta a T. Számítógép-felhasználót abban, hogy állandóan visszajelzést kapjon arról, hogy az adott billentyű lenyomása sikerült-e, vagy hogy a winchester éppen dolgozik-e — de legalábbis illetl volna ezt a *rendkívül* nagy segítséget, ami szerintem még *Bill Gates*-nek sem jutott volna eszébe, **kikapcsolhatóvá** tenni! Többen ajánlják azt, hogy lehetőleg a **SB** kártyákat helyezzük minél távolabb a gépben működő „cikis”, nagy forgalmat lebonyolító kártyáktól, főként a **winchestervezérlőtől** és a **videokártyától**, de tapasztalatunk szerint ez abszolút semmit nem segít. Mint ahogy a **SB** köré épített árnyékoló fémdoboz sem segített.

Figyelem! A Covox-kompatibilis, valamint SB-kompatibilis (noname) kártyákat teljes egészében kihagytuk a felsorolásból!

LAPTOPOKHOZ, NOTEBOOK-OKHOZ

Amennyiben laptopunkban (már) nincs hely igazi **ISA** hangkártyának, akkor csupán a printerportos megoldások jöhetnek szóba (ill. manapság terjedőben vannak az **MCI**-s, illetve az eleve beépített hangkártyás megoldások. Sajnos, ezen utóbbiak nevetségesek, ugyanis a **Microsoft Sound System**-et építik be a notebook/laptop-okba, ami viszont arról hírhedt, hogy még a **GUS**-nál is sokkalta rosszabb az **SB** emulációja (vagy mondjuk úgy: *Adlib* emulációja, ugyanis eddig nem hallottam, hogy a digi hangot az **MSS** képes lett volna emulálni). Nos, a printerportos megoldásokat külön kiírtuk. Csak a *Portblaster* és a *PORT*ABLE Sound Plus* kompatibilis az **SB**-vel, de nem tudjuk, mennyire, mert még nem próbáltuk ki (gyanakszunk arra, hogy eléggé kismértékben, ui. gyakorlatilag egy **D/A**-ról van szó, amit digi hanggal hajtunk meg — s ennek előállításához már kell egy **386** és egy halom memória az emuláció hullámformáinak tárolására). Természetesen a *Disney* és a *Speechthing* a hazánkban (hibásan) **Covox**-ként közismert **D/A** ellenálláslánc, beépített elemes erősítővel és hangszóróval. Egy-két régi játék használja, valamint a *Windows*. Természetesen csak **D/A** lehetőségei vannak (a témáról a magyar irodalom, különösképp a diskújságok, rengeteget írt annak idején — kéretik azt elolvasni, mivel ilyen alacsony színvonalú kártyákkal/*dodge*-okkal *nem kívánunk foglalkozni!*).

Disney Sound Source (Disney)

PORT*ABLE Sound Plus(tm) (DSP Solutions Inc.)

AUDIOPORT (MediaVision Inc.)

AUDIOPORT VA (MicroKey Inc.)

SpeechThing (Covox Inc.)

PortBlaster (Creative Labs Inc.)

A **PORT*ABLE Sound Plus**-ről pár szó: ez is csak **AD/DA** területen jeleskedik: 16 bites **DA**, 14 bites **AD**, és (limitált, ui. **386** és min. **2 MByte RAM** szükséges hozzá!) **SB/AdLib** kompatibilitás. Ára: **\$200**. Beépített erősítője és hangszórója van, és zajtalan, nem úgy, mint az **SB**-k minden típusa (ugyanis külső). Van **DSP**-je.

Várható kártyák

A következő pár pontban az Usenet-en az utóbbi 1-2 hónapban bejelentett **várható** kártyákról beszélünk — remélhetőleg a cikk olvasásának pillanatában már nem kell jövőidőt használni...

AVM Altra Pro

Aria alapú kártya, **1MB ROM**-mal. Ára kb. másfélszerese a **GUS MAX**-nak.

Aztech WavePower

Wavetable, 32 csatorna, 128 General MIDI hangszer, 4MB hangszer**ROM**. General MIDI kompatibilis. Gyakorlatilag ugyanaz, mint a *Waveblaster* — tehát **daughterboard** az ott már említett két kártyához.

Ensonic SoundScape

Wavetable, 32 csatorna, 128 General MIDI hangszer, 1-4MB hangszer**ROM**. General MIDI, MPU-401 és **SB** kompatibilis, FM emuláció.

Genoa AudioBahn 16 Pro

Aria alapú kártya, **1MB ROM**-mal. Ára kb. másfélszerese a **GUS MAX**-nak. Nem hisszük, hogy sokban különbözne a **AVM Altra Pro**-tól.

MidiBlaster (Creative Labs Inc.)

Wavetable, 32 csatorna, 128 General MIDI hangszer, 4MB hangszer-ROM. General MIDI kompatibilis. Csak annyiban különbözik a *Waveblaster*-től, hogy **bármilyen** hangkártya mellé be rakhatjuk második kártyaként. Meghirdetett ára **\$180**. Hangja kiváló, kb. a **GUS**-sal van egy szinten.

PAS 16XL

Wavetable, 32 csatorna, 128 General MIDI hangszer, reverb, kórus. 4MB hangszer-ROM. General MIDI kompatibilis. 16bit/48kHz AD/DA. SCSI CD-ROM interface. \$319.

PCM Midi Image

A szokott wave-paraméterek, de **317** hang, **8MB ROM**. General MIDI, Roland GS, MT-32, SCC-1 és MPU-401 (**UART** mód) kompatibilis. AD/DA: 16bit/44.1kHz.

WaveBlaster 2

Ez már RAM-ot is tartalmaz. Bár lehetséges, a Creative Inc. mégsem adja ki, lévén, hogy az **AWE32** esélyeit **erősen** lerontaná egy ilyen kártya piacra dobása.

Yamaha CBX-B1

FM kártya (Adlib, SB, MSS, MPU401).

A CD-Grab Professional

A CoV 41-ben már ejtettünk pár szót a **CD-Grab Professional**-ról, mint minden zenész álmáról. Akkor azt gondoltuk, hogy aki megveszi a programot, az el is olvassa a doksiját, és képes is lesz a program használatára. Sajnos, ebben tévedtünk, jópár visszajelzés érkezett, hogy miért csak profiknak írunk. Hát, akkor egy kis áttekintés.

A CD-Grab egy nagyszerű utility, amely lehetővé teszi azt, hogy a **CD-drive**-unkban található lemezen lévő hanginformációkat gyakorlatilag akárhogy elérhessük — persze az MSCDEX és/vagy ASPI device drivereken át. A következőket tudja:

- A hanginformációt *teljesen digitálisan* (így nulla minőségvesztéssel — változatlan jel/zaj viszony, semekkora járulékos torzítás) a hanglemezzel leszedi és a winchesteren tárolja, az általunk kért formátumban (**RAW, WAV, VOC**).
- Ezenkívül az **adat-CD**-ket és a **Photo-CD**-ket is tudja alacsony szinten olvasni.
- Az adatlemezek ISO fejléceit, valamint a hanglemezek (ill. *kombinált* lemezek — ilyen a legtöbb játék, ahol hang is van a CD-n, nemcsak program) track-listáját ki tudja írni.
- A memóriában levő **MSCDEX.EXE**, tehát a **CD-ROM szabványosított** meghajtó szoftverének képességeit szintúgy meg tudja állapítani (erről a témáról bővebben a **CD-ROM**-okkal foglalkozó fejezetben!).
- Ezenkívül sima CD-lejátszóként is működik, ráadásul intelligens **REPEAT**-funkciója is van!

Ami nagyon hasznos még a programban, az a hangadatok olvasási időben történő manipulálása (ezt mondjuk nem volt nehéz programozástechnikailag megoldani...)

- A hangadatokat **44100Hz-ről 22050Hz-re** keveri le (feleakkora méret, alig észrevehető minőségvesztés)
- A felbontást **16 bitről 8 bitre** állítja vissza (feleakkora méret, nagyon komoly minőségvesztés)
- A stereo csatornák manipulálása (feleakkora méret): stereo -> mono átalakítás, bármelyik csatorna kimaszkolása (tehát némitása), a két csatorna felcserélése.

Ebből is látható, hogy ez egy álm-program, főleg a zenészeknek. S akinek nincs 16 biten digitalizáló hangkártyája, annak szerintem nem is kell vennie — hisz úgymint általában mindenki CD-ről „lopkod” sample-eket. Ha azt „digitálisan” tesszük, akkor *semmiféle minőségvesztés nem következik be*, míg ha egy normál **CD-deck**kel és egy 16 bites (A/D) hangkártyával tenénk ugyanezt, akkor torzítás, zaj mindenképp kerülne a jelre (még akkor is, ha a hangkártyának a **line-in** bemenetét, és nem — örült módon, jó **15-20 dB**-t veszve a jel-zaj viszonyon — a **mikrofonbemenetét** használjuk).

Nem foglalkozunk az olyan **CD-Grab** parancsokkal, mint az ajtónyitás, a gépben levő **CD-ROM** drive-ok mennyiségének és típusának kiírása, a **CD-Grab** sima CD-lejátszóként való használata stb..., hisz a legfontosabb a **sample**-szerzés; s a következőkben leírtak alapján már könnyű lesz saját magunk digizni!

A legfontosabb parancs a **g**. Ez kettő kiegészítő paramétert vár. Az egyik az output file formátuma, a másik pedig a leolvasni kívánt track sorszáma. Egyszerre több tracket is lekérhetünk. A kimenő file-formátum (Ez minden üzemmódban így van, kivéve persze a byte-számot, ami természetesen nem kötött, ha teljes zeneszámokat olvasunk le. Hogy mégis miért foglalkozunk a **g** paranccsal? Aki nem szeret 50-100 MByte-os file-okat (16 bit, 44 kHz, sztereó, átlagos időtartam) editálni **WAV/VOC** szerkesztőkkel, az sokkal egyszerűbb, ha a hanglemez track-listája, valamint az adott zeneszámban hallható, elcsórni kívánt sample pontos időpontja alapján matematikai módszerekkel kiszámolja, kb. mely trackeket lesz érdemes lekérni):

CDI: Egy 2336 byte-os szektort olvas be egy CD-I, XA vagy PhotoCD diszkról.

COOKED: Egy 2048 byte-os szektort csen le egy ROM diszkról (tehát ezt az első kettő kimenő file-formátumot akkor használjuk, ha adatlemezeken akarunk szétnézni!)

RAW: Egy 2352 byte-os szektort olvas be egy ROM vagy DA (tehát hang) lemezről.

VOC: Mint a RAW, de a kimenő file-ra egy Creative Labs „Creative Voice” formátumú header kerül.

WAV: Mint a RAW, de a kimenő file-ra egy Microsoft formátumú header kerül.

Példa a **g** parancsra:

```
CDGRABP g WAV 5 7 9
```

Ez az 5. tracket beolvassa, eltárolja a „TRACK05.WAV” file-ban, majd a 7-est a „TRACK07.WAV”-ban, a 9-est pedig a „TRACK09.WAV”-ban.

Hasonló a szintaktikája az **r** parancsnak is, így azt nem részletezzük:

```
CDGRABP r RAW OUTPUT.RAW <kezdőtrack> <lekért trackok száma>
```

p parancs: lejátszás: defaultként a legelső tracktől a legutolsóig játszik, de a két plusz paraméterrel megadható, hogy mi legyen a kezdő, ill. a zárótrack.

Pár szó a zeneszerkesztő és -lejátszó programokról

Pár zeneszerkesztő és -lejátszó (1994 júniusában a legfrissebb verziók), általában azt is feltüntettük, milyen kártyákat támogat

CD-Box — A legtöbb típusú zenei file-t képes lejátszani.

DIGIStudio — VGA-ra, **MOD szerkesztő** (COVOX, SoundBlaster)

DIGITRAK — VGA **MOD lejátszó**, **GUS**

DMP — MOD lejátszó, szinte minden kártyán (a Stereo Surround-ot támogatja NEM GUS-on is!)

GUSMOD 2.11 — MOD lejátszó, GUS (nem rezidens)

Modplay Pro — MOD lejátszó, SoundBlaster, DAC

Muzika — Windows, MIDI editor

P669 — 669 lejátszó, GUS

PLAY410 — VGA, RAW lejátszó

ScopeTrax — VOC, RAW, Amiga digilejátszó: SoundBlaster, DAC, speaker

SOX/Soundtool — Konverter (VOC/RAW stb...)

ULTRA Tracker — 16 bites Tracker MOD-szerkesztő, GUS

Visual Player — MOD lejátszó, SoundBlaster

Windows 3.1 — WAV, MID — minden kártyára (mármint ha előtte beinstalláltuk a kártya Windows drivereit)

WOWII — MOD lejátszó (minden kártya)

HSC-1.3 — FM szerkesztő (Adlib, Electronic Rats)

669 Composer v1.3 (Tran/Renaissance, 4-8 trackos 669 szerkesztő)

Creator v3.5 (*Delusion Digital Sound Systems*) — digi editor (német).

Fast Tracker (Mr.H/Triton: 4, 6 és 8 sávós **MOD** file-szerkesztő).

MultiTracker Module Editor v1.01b (Starscream/Ren'93) — 32 trackos modeditor, **MOD**, 669, FAR kompatibilis. A felhasználói felülete ugyanaz, mint a **669 Composer v1.3**-é.

ModEdit v3.01 (*Norman Lin*): a szokott Modedit legújabb verziója.

Scream Tracker v2.24 (Psi/Future Crew) — a régesrég 4-csatornás szerkesztő.

Tetra Music Editor v1.11 (*Sunrise Software*) — 4 csatornás MOD szerkesztő.

Digi hangszerkesztők:

GoldWave v1.0 (Chris S. Crain) — Sampler/editor, WAV, VOC, AU, RAW (s/u), mono/stereo; 8/16 bit. Windows alapú.

NoiseMaster v2.0 (Alwin Hoogerdijk) — Mint előbb, de **AU** nélkül.

Ismertebb MIDI-szerkesztők:

Cakewalk for DOS ver 4.0

Cakewalk Apprentice for Windows ver 1.0

Cakewalk Professional for Windows ver 2.0

Passport Designs Trax for Windows

A PC-s vírusok

Ebben a részben nem kívánunk az elmúlt időszak vírusairól szólni. Szerintünk kifejezetten bunkóság volna olyan listákat közzétenni, amiket **mindenki ingyen** megtalál, ráadásul sokkal aktuálisabb formában, az éppen aktuális **SCAN**, vagy **CLEAN** pack-ben (*VIRLIST.TXT*). S mivel az angolt mindenkinek tudnia **kell**(ene), ezért az újabb vírusokról való informálódásra is sokkal alkalmasabb terep egy **Internet**, vagy akár egy **Fidó**, mint egy (ilyen téren) gyorsan elavuló könyv.

Viszont, mivel jelen sorok írója túlzás nélkül állíthatóan az egyik legjobb magyar antivírusíró (többek között elsőként, 5 perc alatt fejtette fel a **TRIDENT**-et, amit sokan az egyik legkeményebb vírusnak tartanak!), és mivel az ilyen témákban a hazai/nemzetközi sajtó abszolút semmit sem publikált (hiába, a profik nem szívesen árulják el a műhelytitkaikat!), és fantasztikus az érdeklődés a téma iránt, ezért úgy gondoltuk, hogy valami igazi csemegével lepjük meg a T. Olvasókat, akiknek ráadásul nem is kell assembly-ben programozniuk, ha az alább tárgyalt módszert használják: **kézzel és minden bonyodalom nélkül képesek lesznek a feltűnedező vírusokat leírni**. Ez hatalmas fegyvertény — hisz köztudott, hogy általában még ma, az **Internet** nevű csoda idején is általában sokszor heteket/hónapokat kell várni a megjelenő vírusok killereinek kidolgozására. Es ugyebár *anyagi vonzata* is van a dolognak. „Profi” vírusirtók óradíja nem csekély — nem akarunk itt összegeket mondani, de egy magát megfelelően medzselő vírusirtó egy nap alatt megkereshet egész havi fizetéseket.

Előljáróban le kell szögezünk, hogy arra kínosan vigyáztunk, hogy a cikk alapján senki se váljon képessé **vírusok írására**. Ez az **Internet**-en alapkövetelmény — és, mint hazánk egyik reprezentatív képviselője odakint, e cikk szerzője nem engedheti meg magának, hogy ennek ellenére tegyen. Márcsak morális okokból sem tenne ilyent. Nem akarunk senkinek sem papolgatni, erre mindenkinek **magának** kell rájönnie: **vírust írni bunkóság**. Akinek ilyenek jutnak az eszébe, azoknak a következő kérdéseket tennem fel *nincs-jobb-dolgod* felhanggal:

1. Van **Internet** elérésed? Még az sem kell, hogy idegen nyelveket tudj! Nosza, ott az **IRC!** Vagy dolgozol nagygéppel? Miért nem állsz **arra** rá, kegyetlenül jól meg tud élni az olyan, aki a nagygépek lelkivilágát ismeri!
2. Ha nincs **Internet** elérésed, akkor miért nem lépsz be a *demoscene*-re? Vagy, ha sokat tapasztalt vagy, és szeretsz élni és örülni, miért nem indítasz *diskmagot*? Nem szükséges ahhoz fenemód kiváló kódernek lennie valakinek, hogy tényleg színvonalas és másokat nem utánzó magot hozzon össze! A téma — ráadásul — az utcán hever — nem muszáj a PC-ről írni, sőt!
3. Jó, tegyük fel, hogy valakit, egy konkrét személyt, meg akarsz szivatni. De gondoldj arra: hát-ha másokat is megszivatsz vele, mert *elterjed a vírus*, és esetleg cserébe **véletlenül** Te is megszívod, majd, valamikor! Nem lenne egyszerűbb kibékülni, megbarátkozni az illetővel?

Viszont azt már most közöljük, hogy **assembly** tudás nélkül csak szerencsés esetekben (bizonyos **COM** és **EXE** vírusok esetén) járunk szerencsével. Mivel ilyen a vírusok jó ötven százaléka, azért nem olyan rossz a helyzet... Tehát nem árt ismerni a szegmentálás logikáját, amelynek megértése tapasztalatom szerint a legkínosabb, valamint az alapparancsokat, és nem árt, ha tisztában vagyunk az **INT 21h** fileművelet-funkcióival — de erre majd csak a CoV-beli progtechnél lesz szükség, most még nem.

Az **MS-DOS**-ban a vírusok által a leginkább támadott három célpont: az **EXE** és a **COM** file-ok (amik akkor hajtódnak végre, ha a nevüket begépeljük, s ezáltal aktivizálódnak a rajtuk levő vírusok is), valamint a **boot sector**. Ez utóbbit nem tárgyaljuk jelen cikk keretein belül, mert a bootsectorból legkönnyebb úgy kiirtani a vírust, hogy azt nem debugoljuk, hanem csak egyszerűen felülírjuk egy vírusmentes, célszerűen már korábban eltárolt bootsector-tartalommal.

De először is, talán beszéljünk a legismertebb víruskillerekről, hisz a *PC-s játékok 1*-ben nem igazán szenteltünk sok helyet a témának.

SCAN, CLEAN, VSHIELD, NETSHIELD:

A legismertebb, ugyanakkor irtási képességeit tekintve talán legrosszabb víruskereső (**SCAN**) és irtó (**CLEAN**). Ne tessék hüledezni ezen a letromfoláson: jelen sorok írója a **CLEAN**-ek próbájakor (amikor szokás szerint rosszul irt) általában mindig elhűl: most *McAfee* tényleg ennyire nem tud kódolni, vagy inkább csak anyagi megfontolásból nem ad ki *jó Public Domain* víruskillert?

A program használata sok gondot okoz a kezdőknek. Először is, a **SCAN** csak keresni tud (illetve a **-D** paraméterrel minden fertőzött file-t **letörölni** — de az **őrült**, aki ezt ki is használná!). Ugy kell használni, hogy beírjuk: **SCAN C:** (persze egyedi file-nevet is megadhatunk, akármilyen drive-on, pl. **SCAN A:COMMAND.COM**).

Ezután egy gyors öntesztet végez (maga az **.EXE** elég rendesen el van kódolva, fél óra alatt sem sikerült visszafejtenem. Nagyon kicsi az esély arra, hogy valaki olyan **SCAN**-t „írjon”, ami önnönmaga is vírushordozó, és ennek detektálását kiöli a programból), és amennyiben konstatálja, hogy nem fertőzött, nekiesik a winchesternek, és minden futtatható file-t ellenőriz.

Amennyiben fertőzöttnek találja saját magát, akkor ugyan azt leirtja magáról, de ekkor trükközni kell folyamodnunk, hogy a víruskeresést megejthessük. Ennek oka az, hogy amennyiben a vírus olyan, hogy egyrészt memóriarezidens, másrészt a futtatásra megnyitott file-okat azon nyomban megfertőzi, akkor ez a ciklus így fog ismétlődni a végtelen időkig: a **SCAN** leirtja magáról a vírust, de nem fut tovább, újraindításakor megint megfertőződik, megint nem fut majd tovább stb. Ilyenkor szépen bootolunk egy **leragasztott bootlemezről**, és akkor, vigyázva, **nehogy** elindítsunk a winchesteren levő programok közül bármit is (pl. *Volkov Commander*), szépen elindítjuk a **SCAN**-t, ami most természetesen nem fertőződik meg, hanem szépen lefut, és megmondja, mely file-ok fertőzöttek és milyen vírus által. Ugyanígy kell eljárunk a **CLEAN**-nel is, ha a vírus olyan volna, hogy válogatás nélkül megfertőzi a megnyitott, futtatható file-okat (nem minden vírus ilyen. A legújabbak pl. a **COMMAND.COM**-ot, a **SCAN.EXE**-t, a **CLEAN.EXE**-t békén hagyják, és ezzel is megnehezítik a detektálásukat).

Tehát, tegyük fel, a **SCAN** azt írta ki, hogy [*Stoned*]-del fertőzött a winchester. Ezután következik a *Clean* indítása, mégpedig pontosan ezzel a [*Stoned*] paraméterrel: **CLEAN c: [*Stoned*]**.

A **Vshield** felettébb hasznos, ui. ez egy memóriarezidens program, amit ajánlott az **AUTOEXEC.BAT**-ból elindítani, és azontúl minden file-t ellenőriz, hogy nem vírusos-e. Memóriefoglalása 40k körüli, de feltölthető DOS memórián kívülre.

Még egyszer hangsúlyozom: a **CLEAN**-t csak végszükség esetről használjuk — még ha a doksi azt is bizonygatja, hogy az **adott** vírust megfelelően irtja!

TNT, TSAFE:

Tulajdonképp a **Tsafe** a **TNT** része ma már. Ez *NEM shareware/Public Domain* program, viszont sokkal jobb is, mint a **SCAN+CLEAN**. Menürendszere van, beállítható, hogy irtson is vagy csak keressen (ez fontos menüpont, azonnal keressük is meg, mielőtt a winchester ellenőrzését megkezdenénk!). Cool program.

FPRO+:

Szintén sokkal jobb, mint a **SCAN+CLEAN**, és legalább ez is ingyen van.

Balgaságok vírustémában

Hatalmas ostobaság, hogy egy vírus úgy bekerülhet a memóriába, hogy pl. kiadunk egy **DIR A:** parancsot. Hasonlóképp, **semmilyen esetben nem aktivizálódik a vírus csak azért, mert fertőzött lemezre léptünk át, vagy annak a directory-ját kértük le!** Hasonlóképp badarság az a kósza hír, hogy vannak **írásvédett floppyra** író vírusok. Aki ilyeneket állít, az tökhülye (már elnézést), és valószínű azt sem tudja, mi az a **MOV**.

Ugyanígy az, hogy egy fertőzött file-ba egy *Norton Commander*rel vagy egy *Turbo Debugger*rel belenézünk, még nem jelenti azt (sőt, **egyáltalán** nem jelenti azt), hogy a gép is megfertőződik. Amennyiben nem hatolunk túl sokáig a debugolásban, addig a vírus sem aktivizálódik!

Egyáltalán: a vírus nem egy misztikus valami. Nem terjed az elektromos hálózaton át, nem áll 0 byte-ból, nem rejtezik el a CMOS-ban — hogy a legnagyobb sületlenségeket említsem.

Viszont a vírusok elég kellemetlen dolgokat képesek csinálni. Az egyik legismertebb ötletük az, hogy a rendes **\$40**-es írást és szinte az összes **szoftveres** írásvédelmet kikerülve írnak a winchesterre. Ezért ajánlott új vírusokkal való **PKUNZIP**- és **ZKEYB**-fertőzésnél, hogy készít-

sünk egy bootlemezt egy **FORMAT A: /S /U**-val, rakjunk rá ezt a két file-t, esetleg még egy rakás olyan másik **COM** és **EXE** file-t is, amiket szintúgy meg akarunk fertőzteni, aztán bootoljunk a floppyról, de a **SETUP**-ban letiltott winchesterrel. Ekkor garantáltan nem eshet baja a winchesternek (a letiltás értelemszerű okból történik — ha esetleg a vírus nemcsak az aktuális drive-ot kezdené el fertőzgetni, hanem esetleg körülnézne...).

Bootolás után indítsuk el a fertőzött file-t (tehát aktivizáljuk a vírust), majd szép sorban indítsuk el a megfertőzni kívánt **EXE**-ket és **COM**-okat. Ha végeztünk, **RESET**, állítsuk vissza a **SETUP**-ban a winchester elérését, bootoljunk arról, és akkor már ott lesznek a floppy-n a fertőzött, és gyakorlatilag veszély nélkül vizsgálható file-ok (arra persze vigyázzunk, hogy ne indítsuk el őket!).

A legegyszerűbb file-vírusok eltávolítása

Talán a legtöbben ebből a fejezetből fognak profitálni, azon egyszerű oknál fogva, hogy az itt leírt technikához abszolúte semmi **assembly** tudás nem kell, csak három, de igen elterjedt program:

TDUMP.EXE: Ez a *Turbo Debugger* egyik kiegészítő programja. Rendkívül hasznos, amikor EXE-kről kaparjuk le a vírust. Tulajdonképp PASCAL-ban nagyon egyszerűen kiváltható a funkciója, ha nem lenne meg — hisz bennünket az **EXE**-kből általában kizárólag a **CS**, **IP**, **SS** és **SP** érdekel.

VC.COM: *Volkov Commander*. Jó a hexa keresési lehetőség benne (de persze használhatjuk a **Norton Commander** is!)

Turbo Pascal: Nem kell megijedni, azzal a pár példafile-lal, amit közzéteszünk, a problémák legnagyobb részét érdemi újrárás és Pascal-tudás nélkül orvosolhatjuk...

Mindennemű vírusirtás lényegi részének logikai alapja az, hogy a file-vírusok **döntő többsége** olyan, hogy **úgy írja át az eredeti file futtatható kódját**, hogy az rekonstruálható marad, ugyanis a vírus a **saját** kódrészében, amit a legtöbb esetben, programozástechnikai okokból, a megfertőzött file-terület után fűz, az eredeti programrészben módosított byte-okat eltávolítja. Hogy ezt milyen módon teszi, az változó. Általában sorfolytonosan lepakolja valahova a file vége felé, és még csak el sem **XOR**-olja. Na az ezen vírusok leírását nevezik **1-másodperces-killerírásnak**, hisz nincs más dolgunk, mint hogy vegyünk egy-egy fertőzetlen **COM** és **EXE** file-t, melyek első 3-4-5 byte-ját fejből tudjuk, fertőztessük meg, majd egy *Volkov Commander*-rel (**F4**, **F4**, **F7**) kerestessük meg, pontosan hol is van az eredeti kódrészlet letárolva (tehát az a pár byte, amelynek pontos helyét hamarosan közelebbről meghatározzuk), és ennek címét vonjuk ki az aktuális, fertőzött file méretéből, és ez lesz az az érték, amellyel **az összes többi fertőzött file esetén visszaseek-elve, ott biztosan az eredeti kódrészletet találjuk.**)

Nagyon fontos, mint látjuk, a víruskiller **általánosságának kérdése. Egy víruskiller akkor jó, ha ellenőrzi, hogy valóban fertőzött-e a file (ha valaki siet, és csak 1 file-t akar lepucolni, akkor természetesen elhagyhatja ezt az ellenőrzést). Egyébként viszont úgy kell ezt végrehajtanunk ennek az ellenőrzőrutinnak a megírását, hogy először is, amennyiben a vírus „hátról támad”, azaz a **COM**-okat is úgy fertőzi, hogy mögéjük linkeli magát, akkor általában visszalépünk a végétől úgy 4-5 byte-ot, és felírjuk, hogy onnantól a file végéig milyen byte-ok találhatóak. Ugyanezt megteesszük még pár másik fertőzött file-lal, és összehasonlítjuk az eredményeket — ha mindegyiknél ugyanaz volt annak a pár byte-nak az értéke, akkor kinevezzük azt azonosító stringnek. Ha mondjuk ciki van, mert pl. pont arrafelé rakja a vírus az eredeti kódrészletet, akkor természetesen a file végétől **jobban visszaseekelve**, és akkor is csak olyan 4-5 byte-okat összehasonlítva, előbb-utóbb lelünk olyan kódrészletet, ami alapján az összes, az adott vírussal történő fertőzést megbízhatóan azonosíthatjuk.**

Tehát, a kézi, mindennemű assembly ismeret nélküli vírusirtás főbb lépései:

1. Olyan file-okat is megfertőztetünk, melyeknek adatait ismerjük (hossz, fejléc).
2. Megkeressük, a vírus hol tárolta el ezeket az értékeket (Ezek az értékek magában a főprogramban, ill. az azokhoz linkelhető automata vírusfigyelőkben is megjelenhetnek. Ezért általában csak a legutolsó ilyen előfordulást tekintjük igazinak). Ez a hely **99** százalékos valószínűséggel a vírus minden fertőzésekor ugyanaz lesz — természetesen a **víruson belül** (Amit úgy használunk ki, hogy pl. a vírus végéről lépünk vissza erre a helyre. Gondolom mindenki megérti, hogy a file **elejéről** miért nem lehet seek-elni...!)
3. Ezzel párhuzamosan pontosan kiszámoljuk, hogy **EXE**-ekre, ill. **COM**-okra mekkora a vírus hossza. Most jegyeznénk meg, de ezzel most még ne foglalkozzunk, hogy **EXE**-kre —16 byte rátartást számítsunk. Ennek oka az, hogy a legtöbb **EXE+COM** linker a fertőzött **EXE**

file méretét kitölti paragrafushatárra, és csak azután fűzi fel a tényleges vírust. Így ha pl. nagyon sok feltöltő byte-ot helyezett el a víruskód előtt (mondjuk 15-öt), és ha az ez által megnövelt vírusréteget, amiről természetesen nem tudjuk, hogy a tényleges, levágandó vírusrétegnél nagyobb, használnák fel, akkor pl. olyan esetekben, amikor csak 1 byte-ot kellett a paragrafushatár eléréséhez a vírusnak a víruskód elé beraknia, nagyon keményen belemetszenénk az eredeti programba. Viszont nem baj, ha a vírusból marad az **EXE**-n 1-2 byte — mivel ügyem adódik rá vezérlés, nem hajtódhat végre...

4. Előszedjük a következőkben leközlendő valamelyik típusú forráslistát. Arra vigyázzunk, hogy az átlagos **EXE**-k esetén általában a **YANKEE41** és az **INVADER EXE**-irtóját használjuk fel, ugyanis a harmadik esetben felhasználtuk, hogy nem kellett újraszámoltatni a headerben a **MOD** és **DIV** *wordok* értékét. Viszont olyan vírusoknál, amelyek ezt természetesen újraszámolják és felülírják, valamint el sem tárolják, ezt a vágás után mindenképp ki kell számoltatnunk — hisz a **DOS cannot execute** hibaüzenettel leáll, ha az igazi **DOS** méretnél nagyobb file-méretet ad meg ezen két szó.

Nos, mivel minden magyarázatánál többet ér a példamutogatás, először is leszögezzük, milyen **EXE**-ket és milyen **COM**-okat mutatunk példaként. **EXE** file-ként a **PKUNZIP 2.04g**-t választottunk, mert az rendkívül elterjedt, így amennyiben leközöljük a fejlécének fontosabb adatait, azt a T. Olvasók is kézzel beírákhatják. **COM** file-ként nem találtunk igazán elterjedt programot, így inkább maradtunk a **ZKEYB.COM** (magyar keyboard driver) mellett.

A **PKUNZIP.EXE**-nél a három legfontosabb, megjegyzendő adat:

SS:SP: 0:AC80

CS:IP: FFF0:0100

méret: 29392=\$72d0

A **ZKEYB.COM**-nál pedig (tömörítve és TNT-headerrel):

méret: 3702 byte

első néhány byte: E9 6B 0E 00 09 94

Nos, a vírusirtás módszere a következő lesz:

Ha kapunk egy vírust, akkor előszedjük ezt a két file-t (az egyik **COM**, a másik **EXE**, nem véletlenül!), és megnézzük, miben különböznek, mint a fent felsorolt adatok. Amennyiben „szemre” semmiben, akkor több lehetőségünk van:

1. Még nem fertőződtek meg. Amennyiben a vírus aktív a memóriában, és file-vírus, indítsuk el a **PKUNZIP**-et és a **ZKEYB**-et, és **utána** nézzük meg az adatait. Ha szerencsénk van, megnőtt a file-méret, és az azokon kívül felsorolt döntő fontosságú jellemzők is megváltoztak. Ha nincs szerencsénk, akkor:
2. Nem file-vírusról van szó.
3. File-vírusról van szó, de nem futtatáskor fertőz, hanem sokkal ritkábban, pl. **EXE**-k létrehozásakor (pl. amikor **EXE**-ket csomagolunk ki **ZIP**-ekből, stb...)
4. File-vírus, de amennyiben egy **EXE/COM**-ot megnyit egy külső program, akkor addig, amíg az a program a file-lal dolgozik (mondjuk épp lekéri a header információit), addig azt a bizonyos fertőzött állományt „kipucolja”, azaz leszedi róla saját magát. Ezzel egyrészt eleve a directory-lekérésnél sem látjuk a filehossz növekedését, másrészt a vírusirtók is csupán egy fertőzetlen file-t látnak, amíg újra le nem zárják az állományt. A legtöbb mai vírus így dolgozik. Természetesen, amikor a memóriában nem rezidens a vírus, akkor önmagát nem is tudja leszedni a fertőzött állományokról, tehát azokba belenézve azonnal látjuk, hogy fertőzöttek, és a méretük is nagyobb a kelleténél. Ehhez használjuk a fenti floppys fertőztetési módszert!

Nos, konkrétumok. Három eléggé elterjedt file-vírus (**COM+EXE**) példáját idézzük. Mindegyik leszedési technikája különbözik egy kicsit a másiktól, és szerintem ennyi példa **bőven elég** lesz ennek a pofonegyszerű módszernek az elsajátítására! A források közül csak az elsőt kommenteztük, a többiek ennek analógiájára működnek (tempfile létrehozása, a file ellenőrzése, hogy valóban fertőzött-e, az eredeti fejléc ugrási címeinek visszaolvasása és visszairása, a víruskód vágása stb...), azokat igyekeztünk minél kisebb helyre összezsúfolni (de a legfontosabb, változó, és a vírust leíró *szövegkommentben* is kiemelt értékeket **BOLD**-dal szedtem minden listában!).

A módszer azon alapul, hogy a legtöbb vírus az *eredeti, fertőzetlen* **COM**, ill. **EXE** legfontosabb adatait eltárolja, a célból, hogy miután az ő kódreszlete lefut, elvégezte a rezidenssé válást meg az egyéb rondaságait, visszaadhassa a vezérlést a fertőzött programnak, mintha mi sem történt volna.

YANKEE41:

PKUNZIP.EXE: a fertőzött méret: **32324** -> ebből kivonva a PKUNZIP.EXE fent közölt fertőzetlen méretét, **29392**-t, **#2932**-t kapunk, s ebből a **16** byte-os rátartást kivonva, végül **#2916**-ot. Ennyi a konkrét vírus hossz — az **EXE** file végén (ennek ismerete tulajdonképpen másodlagos, ennek a fertőzött résznek az ismerete/levágása is deaktivizálható a vírust, csak akkor az ballasztként ott marad a file végén, és esetleg gondot okozhat, hogy más víruskillerek le próbálják szedegetni, ami sokszor nem üdvözítő, lásd a lamer **CLEAN**-t).

A **CS:IP** keresése (Volkov, F3, F4, F7, *00 01 f0 ff*) most azonnal eredményre vezet: **72f0**-on lesz. Ezt kivonva a fertőzött file összméretéből, visszalépési értéként **#2902**-t kapunk. Ezáltal már össze is dobhatjuk az EXE file-ok pucolására alkalmas programot:

```
var bytefile,tempfile:file of byte;
    a,b,c,d:byte;
    _filesize, {mindig a LONGSEEK argumentuma, ezzel pozicionálunk a file-on belül,
                amikor arra szükség van}
    comfilesize, {az aktuális, fertőzött program hossza}
    j {a fizikai vágásnál a végcím, ameddig az eredeti, fertőzetlen file-t tárolnunk kell}
    :longint;
    divword,modword:word;

begin
writeln('This program cleans YANKEE41 Viruses from EXE files');
assign(bytefile,paramstr(1));assign(tempfile,'TMP.TMP');
reset(bytefile);rewrite(tempfile);

{Most beolvasunk és ellenőrünk pár byte-ot, hogy biztosak legyünk a dolgunkban, hogy a file
valóban fertőzött-e;}
_filesize:=filesize(bytefile);comfilesize:=_filesize;
_filesize:=_filesize-4;

seek(bytefile,_filesize);read(bytefile,a);read(bytefile,b);
read(bytefile,c);read(bytefile,d);
if (a<>$F4) or (b<>$7A) or (c<>$29) or (d<>$00)
then begin writeln ('The file is not infected!'); exit; end;

{És most visszairjuk az eredeti CS:IP-t az EXE headerbe}
_filesize:=filesize(bytefile);
_filesize:= filesize-2902;
seek(bytefile,_filesize);
read(bytefile,a);read(bytefile,b);read(bytefile,c);read(bytefile,d);

_filesize:=$14;
seek(bytefile,_filesize);
write(bytefile,a);write(bytefile,b);write(bytefile,c);write(bytefile,d);

{újrakalkuláljuk az EXE header MOD és DIV értékeit}
divword:=(comfilesize-2932) div 512;
d:=divword div 256; { high }
c:=(divword mod 256) + 1; { low }
modword:=(comfilesize-2932) mod 512;
b:=modword div 256; { high }
a:=modword mod 256; { low }
_filesize:=$2; seek(bytefile,_filesize);
write(bytefile,a);write(bytefile,b);write(bytefile,c);write(bytefile,d);

{és fizikailag, egy új file-ba átmásolva a fertőzött részt, levágjuk a vírust a programról}
_filesize:=0;
seek(bytefile,_filesize);
for j:=1 to comfilesize-2932 do begin
read(bytefile,a);
write(tempfile,a);
end;
```

```
close(tempfile);
close(bytefile);
```

{a másolásra használt átmeneti file-t átnevezzük az eredeti, paraméterként kapott névre}
 erase(bytefile);
 rename(tempfile,paramstr(1));
 end.

A COM file-ok esetén viszont **2922**-t kell levonnunk, amikor előszedjük az eredeti „header”, valamint, mivel a fertőzött méret **#6644**, ezért **#2942** byte-ot kell majd vágnunk (megkerestetjük a **Zkeyb.com**-ban a szokott **E9 6B 0E 00** előfordulási helyét, ami **\$e8b**-n lesz meg; ezt kivonva a **#6644**-ből, megkapjuk, hogy **#2922**-t kell visszalépnünk az eredeti **COM** kezdőbyte-ok előhalászásához). Így a végleges program, ami a **COM** file-okat pucolja ki:

```
var bytefile,tempfile:file of byte;
    a,b,c,d:byte;
    _filesize, comfilesize, j :longint;

begin
  writeln('This program cleans YANKEE41 Viruses from COM files');
  assign(bytefile,paramstr(1));assign(tempfile,'TMP.TMP');reset(bytefile);rewrite(tempfile);
  _filesize:=filesize(bytefile);comfilesize:=_filesize; filesize:= filesize-4;
  seek(bytefile, _filesize);read(bytefile,a);read(bytefile,b);read(bytefile,c);read(bytefile,d);
  if (a<>$F4) or (b<>$7A) or (c<>$29) or (d<>$00)
    then begin writeln('The file is not infected!'); exit; end;
  _filesize:=filesize(bytefile); filesize:= filesize-2922;
  seek(bytefile, _filesize);read(bytefile,a);read(bytefile,b);read(bytefile,c);
  _filesize:=0;seek(bytefile, _filesize);write(bytefile,a);write(bytefile,b);write(bytefile,c);
  _filesize:=0;seek(bytefile, _filesize); for j:=1 to comfilesize-2942 do begin
  read(bytefile,a); write(tempfile,a);
  end;
  close(tempfile);
  close(bytefile);
  erase(bytefile);
  rename(tempfile,paramstr(1));
  end.
```

812:

A **PKUNZIP**-et elég furán fertőzi, mert ha kiadjuk a fertőzött **EXE**-re a **TDUMP** parancsot, akkor láthatjuk, hogy a **TDUMP** azt írja ki, hogy az **EXE**-azonosító hibás, meg eleve elég fura értékeket kapunk a betöltendő file-méret rubrikájában is (ezt most nem érdemes feszegetni, miért; akkor majd megérti mindenki, ha az **EXE** header-ek helyreállítása kerül szóba).

Ennek oka az, hogy elég viccesen fertőz ez a vírus **EXE**-ket: amennyiben annak mérete kisebb, mint a **COM** programok futtatását is lehetővé tevő max. **64k**, akkor **COM**-ként fertőzi meg a programot (ugyanis, ha a DOS NEM „**MZ**”-t talál egy **EXE** file elején, akkor azt megpróbálja **COM** programként végrehajtani). Ez azzal az előnnyel jár számunkra, hogy így a **COM**-okat és az **EXE**-eket is azonos módszerrel vírusmentesíthetünk — hisz ha jobban megfontoljuk, a *figyelembe sem vett* **EXE** headerben mi célt szolgálna a **CS:IP** vagy az **SS:SP** átállítása? Semmilyen, hisz egyrészt a kezdőcímet már az biztosítja, hogy a **volt**, de most nem funkcionáló **EXE** header elején ott díszileg egy **JMP**; s a stack a hozzáfűzött víruskódot nem tönkretevő tulajdonságot pedig az teszi lehetővé, hogy a **COM** fájlok betöltésekor a stack a kódtól a lehető legtávolabb kezd el építődni — magyarul a **CD=DS=SS=ES:0000**-tól.

A vírus hossza, nevéből sejtethetően, mind a **COM**, mind az **EXE** file-oknál, **812** byte, és az eredeti kódot (amelyből **6** byte-ot töltünk vissza mindkét programtípusnál a file legelejére) **212** byte-tal visszalépve találjuk meg (egyszerű kerestetéssel). Most az **EXE** esetén kivételesen **nem** a **CS:IP**-t kell kerestetnünk, hanem az első pár byte-ot, az **MZ**-vel kezdődően! Ezenkívül a szignatúrabyte-oknak megintcsak megfelel a vírus utolsó négy byte-ja. Így a program (NEM kell külön **COM** és **EXE** verziót írunk!):

```

var bytefile,tempfile:file of byte;
    a,b,c,d,e,f:byte; _filesize, comfilesize, j :longint;

begin
writeln('This program cleans 812 Viruses from COM/EXE files'); assign(bytefile,paramstr(1));
assign(tempfile,'TMP.TMP');reset(bytefile);rewrite(tempfile); filesize:=filesize(bytefile);
comfilesize:= filesize; filesize:= filesize-4;seek(bytefile,_filesize);read(bytefile,a);
read(bytefile,b);read(bytefile,c);read(bytefile,d);
if (a<>$f3) or (b<>$a4) or (c<>$ff) or (d<>$e0)
then begin writeln ('The file is not infected!'); exit; end;

_filesize:=filesize(bytefile); filesize:= filesize-212;
seek(bytefile, filesize);read(bytefile,a);read(bytefile,b);
read(bytefile,c);read(bytefile,D);read(bytefile,e);read(bytefile,f);
_filesize:=0;seek(bytefile, filesize);write(bytefile,a);
write(bytefile,b);write(bytefile,c);write(bytefile,D);
write(bytefile,e);write(bytefile,f);
_filesize:=0;seek(bytefile, filesize);
for j:=1 to comfilesize-812 do begin
read(bytefile,a);
write(tempfile,a);
end;
close(tempfile); close(bytefile); erase(bytefile); rename(tempfile,paramstr(1)); end.

```

INVADER

Erdekes vírus, ugyanis a COM-ot úgy fertőzi, hogy maga mögé tolja az egész file-t pontosan **4096** byte-tal, így nehezebb észrevenni, ha szokás szerint a **COM** végét nézzük meg (jelen sorok írója legalábbis mindig ott kezd: **F3**, aztán **End**). Az **EXE** file-okhoz „természetesen” hátulról kapcsolódik (természetesen kapcsolódhatna előlről is, de az sokkal keményebb kódot követelne... Jelen sorok írója megoldotta az **EXE**-k fűzését **EXE**-khez, akár előlről is, de azt assembly-be átírni nagyon nehéz lenne).

Nos, ezek szerint a **COM**-ok fertőtlenítése pofonegyszerű, hisz csak egy FOR ciklussal ki kell másolnunk a célfájlba a **\$1000**-nél kezdődő részt:

```

var bytefile,tempfile:file of byte;
    _filesize, comfilesize, j { ciklusváltozó, amely most $1000-tól a file végéig fut, hisz a
        COM kód elé masolja magát a vírus }
    :longint;
    a:byte;

begin
writeln('This program cleans Invader viruses from COM
files');assign(bytefile,paramstr(1));assign(tempfile,'TMP.TMP');reset(bytefile);rewrite(tempfile);

_filesize:=$1000;
seek(bytefile,_filesize);
repeat
read(bytefile,a);
write(tempfile,a);
until eof(bytefile);

close(tempfile);
close(bytefile);
erase(bytefile);
rename(tempfile,paramstr(1));
end.

```

Az **EXE** CS:IP-jét a szokott módon kerestessük (Volkov, **F3** a fertőzött **PKUNZIP.EXE**-n, **F4**, **F7**, és írjuk be a szokott sorrendben a **CS:IP** byte-jait, hexában, space-szel elválasztva: *00 01 f0 ff. \$7322*-nél meg is találjuk őket, s ezek szerint **33488-\$7322=4014**-et kell visszalépnünk a file végétől, hogy felszedhessük az **EXE** eredeti fejlécének **CS:IP**-jét.

No igen ám! De ha tüzetesebben megnézzük a **TDUMP** által kiadott adatokat, akkor most elő-

```
_filesize:=0;  
_seek(bytefile,_filesize);  
for j:=1 to comfilesize-4096 do begin  
  read(bytefile,a);  
  write(tempfile,a);  
end;  
close(tempfile); close(bytefile); erase(bytefile);  
rename(tempfile,paramstr(1));end.
```

Profiknak: TRIDENT

Maga a vírus elég szívós, de tulajdonképpen még a kezdők is pillanatok alatt rájöhetnek, hogyan kell leszedni, mert a **decryptor** rutinja egy darab **XOR**-t használ, és a vírusírók elég szerencsétlenek voltak abból a szempontból, hogy ugyan a kód *polimorf*, tehát a visszatitkosító rutin minden fertőzés során más és más alakot vesz fel (nagyon sokat, elkezdtek a változatokat generálni, de alig találtunk azonosakat!), de maga az az érték, amivel el**XOR**-olja a főprogramot, a kezdőcímtől számított valami 17. byte-on található. Ráadásul, ha a **killer** ezzel az értékkel végig **XOR**-olja a vírustörzset, akkor azon belül már semmiféle egyéb turpisság nincs (egy-két debugellenes megoldáson kívül), sőt, titkosítatlanul ott van az eredeti fejléc minden adata... Tehát, amennyiben a **Trident** vírusnál használt „titkosító” algoritmussal találkozik valaki, akkor gyakorlatilag száz százalékos biztonsággal használhatja a coderek ostobasága miatt ilyen piszok egyszerűen megkódolható, és emiatt nemcsak a **TRIDENT**-re használható víruskillert!

E-mail-ben (**XXENCODE**, vagy **UUENCODE**!) küldhettek fertőzött file-okat. Fidon, levélben ne. Elfogadok *névtelen* E-mailekét is (*anon.penet.fi*).

TIPPEK & TRÜKKÖK

Megjegyzés: A csillaggal (*) jelzett játékoknál a kódokat kétféle módon kell bevinni. Ha a 'Szerkesztő:' után PCshell/Norton áll, akkor Norton DiskSzerkesztővel, vagy egyéb file-Szerkesztővel kell beírni a kódokat. Ha a 'Szerkesztő:' után Debug áll, akkor a DOS DEBUG parancsával kell bevinni. Ilyenkor az utánalévókat sorról sorra (ENTER-rel lezárva) be kell adni DOS-ból. Ha disk Szerkesztővel berhelünk, akkor a 'Filenév' a szerkesztendő file nevét adja meg, a 'Keresendő' a file-ban megkeresendő byte-okat (pl. Diskedit: Tools/Find menü), a 'régi' a régi byte-érték(ek)e)t mutatja, az 'új' azt, hogy a régi(ke)t mi(k)re kell kicserélni.

ABC's VGA Monday Night Football (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
Filenév: MONDAY.EXE
Keresendő: 3A 91 80 3E D4 C3 00 74 F1
Régi: 74 F1
Új: EB 24

Afterburner

Játék közben pötyögjük be: 'TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS'. Ezután a következőket tehetjük:

'<' - Szintléptetés lefele
'>' - Szintléptetés felfele
'G' - Több rakéta
'T' - Kevesebb rakéta
'N' - Extra életek

After The War

A sérthetlenséghez egyidejűleg nyomjuk meg a következő három billentyűt:

Level 1 - 'ALT', '1', 'B'
Level 2 - 'ALT', '1', 'M'
A password a Level 2-höz: 101069.

Amnios

Néhány pályakód: 1 - FRDSNSMNGR, 2 - PLFRMNLQSN, 3 - LSNBRGNSLQ, 4 - LKMCTKSCDF, 5 - STBNLMRCHL, 6 - RCHLMCLRHS, 7 - THBSTSTFTT, 8 - THTHJJRSNN, 9 - MLFNDBTFLL, 10 - BTTMNDHRCH

Apidya

Hogy jobb fegyverzetre tegyünk szert, pauszáljuk a játékot 'P'-vel, majd írjuk be: 'ULRDABBA'. Sajnos a cheat csak egyszer működik.

Arkanoid II : Revenge Of Doh

A high score képernyőn gépeljük be: 'DEBBIE S' az örökélethez.

Ha meghaltunk, várjunk, amíg megjelenik a címképernyő, majd nyomjuk meg a 'CAPS LOCK'-ot és gépeljük be: 'DALEY-88'. Ezután mindig azon a szinten folytathatjuk a játékot, amelyiken meghaltunk.

Ha meghaltunk, várjunk, amíg megjelenik a címképernyő, majd nyomjuk meg a 'CAPS LOCK'-ot és gépeljük be: 'MAGENTA'. Most 'S' megnyomására szintet léphetünk!

ATAC

A belépőkódok:

page, par., word, kód formában

9, 1, 7, problem / 10, 4, 3, package / 11, 3, 2, manual / 14, 2, 4, gain / 14, 1, 9, quickstart / 18, 2, 1, satisfied / 19, 6, 2, girl / 20, 4, 2, morning / 22, 5, 6, time / 23, 5, 3, nothing / 25, 5, 7, farmers / 26, 7, 5, compresino / 27, 2, 3, channels / 29, 8, 4, boss / 30, 6, 3, home / 35, 1, 3, stuff / 39, 3, 7, begin / 41, 5, 4, pointer / 45, 2, 2, target / 48, 3, 2, either / 48, 8, 4, financial / 53, 1, 6, campaign / 56, 1, 1, built / 58, 3, 3, activities / 58, 6, 4, priority / 59, 1, 3, option / 62, 2, 3, decide / 62, 3, 2, summary / 62, 2, 3, decide / 72, 4, 2, progress / 74, 2, 4, drug / 78, 5, 3, possible / 80, 1, 4, controlled / 81, 3, 1, sidewinder / 84, 1, 2, gauge / 85, 6, 2, marker / 87, 1, 1, decide / 88, 1, 5, tapping / 94, 1, 1, blackout / 96, 1, 7, reduce / 101, 6, 6, missile / 102, 2, 3, scale / 103, 4, 5, rubber / 107, 1, 3, below / 109, 2, 6, ground / 114, 3, 2, slick / 115, 2, 5, between / 132, 1, 4, myths / 139, 5, 2, march / 140, 2, 2, february / 142, 3, 1, cocaine / 143, 2, 2, britain / 143, 4, 8, heroin / 145, 2, 4, major / 145, 2, 1, crack

Atomino

Kódok: 10 - IDYLL, 20 - TAURUS, 30 - NEPTUNE, 40 - PHOTON

Baby Jo

Néhány pályakód: 2 - YOUPI, 3 - GLOUP, 4 - MUMMY

Back to the Future 3.

Próbálkozzunk az alábbiakkal: level 1: 'ROTTEN CHEAT', majd 'SPACE', level 2: 'LOUSY CHEAT', majd 'SPACE', level 3: 'LOW DOWN CHEAT', ekkor a képernyő villan egyet, majd 'CAPS LOCK', és 'DECAFFÉINATED', végül 'Return'.

Barbarian

A játék alatt gépeljük be: '04-08-59'. A képernyő szürkére vált. Sérthetlenség, és örökélet a jutalmunk.

Batman: The Movie

Ha a címképernyő megjelent, gépeljük be: 'JAMMMMM'.

A 'CHEAT MODE ON' betűk megjelennek a képernyő felső részén. Örökéletünk lesz, és 'F10' segítségével szintet léphetünk.

BattleChess (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: chess.exe

Keresendő: 74 EB FE

Régi: 74

Új: 75

Battle Isle Data Disk 1.

2 játékos kódok: CLOCK, LOSAG, BOMBS, COMET, PEARL, MIRROR, ROMEL, MAGMA.
 Bonus level: TENNO. 1 játékos: BLOCK, WATCH, LAGUN, BIRMA, SERPT, RAMBO, YUKON,
 POINT, FROGS, ITALY, LINES, VARUS, SOUND, TWEAK, NIPON, FLAIR, ARROW, KORSO,
 NOUTH, FJORD, DONOR, LEYES, JUMPY, WERFT, WINIT

Battle of Britian: Their Finest Hour (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: bob.exe
 Keresendő: 36 24 75 08 B8 01 00
 Régi: 75
 Új: 74

Battle Squadron

A címképernyőn gépeljük be: 'ELECTRONIC' és egy opcionális táblát kapunk.
 A játék alatt 'CASTOR' begépelése sérthetatlenséget eredményez.

Beach Volleyball

A 'DADDY BRACEY' begépelése aktiválja a szintlépési opciót. A képernyő villan egyet, majd 'F1' szintet lép.

Better Dead Than Alien

A password az utolsó szinthez: 'QUARANTINE'

Bill's Tomato Game

A kódok:

Téma 1

Level 1 - nincs; Level 2 - BEGIN; Level 3 - CLOACKON; Level 4 - TOITTAR; Level 5 - MOINON;
 Level 6 - BLOKAL; Level 7 - MIENNAN; Level 8 - PLEEGGUN; Level 9 - ZAIKET; Level 10 -
 ZIOCKEN

Téma 2

Level 1 - SALLAR; Level 2 - TAIGGEN; Level 3 - PLOUMUG; Level 4 - PLADDAT; Level 5 -
 GEELLET; Level 6 - TOACKIN; Level 7 - VOODDUM; Level 8 - BEAPET; Level 9 - CLYVIT; Level
 10 - SIMAL

Téma 3

Level 1 - BOOKUG; Level 2 - BIGGAT; Level 3 - SAISSIT; Level 4 - CLEEGOM; Level 5 -
 DROUTTER; Level 6 - SLOGGET; Level 7 - BIELLIN; Level 8 - PLIEMON; Level 9 - CLOIFIT;
 Level 10 - FLEPUG

Téma 4

Level 1 - BYMAN; Level 2 - SLOONNON; Level 3 - PIOMER; Level 4 - GOOTTOG; Level 5 -
 GLOUTTAN; Level 6 - POLLAN; Level - WOOSSOM; Level 8 - SONNER; Level 9 - WYNAL;
 Level 10 - SLYSSAR

Téma 5

Level 1 - DROAMEL; Level 2 - BOUVOM; Level 3 - DREEDDUN; Level 4 - NAIGGON; Level 5 -
 WINNUN; Level 6 - GAPIT; Level 7 - GLOIVUG; Level 8 - MOLLAT; Level 9 - SLAIVAN; Level 10
 - PLEAPPIT

Téma 6

Level 1 - WOIDDAR; Level 2 - TETTOL; Level 3 - GOUCKAT; Level 4 - VOUPPET; Level 5 -
 CLOAVUN; Level 6 - PASSUN; Level 7 - MOOVAL; Level 8 - FLIONNOG; Level 9 - CLANUN;
 Level 10 - PLUMIN

Téma 7

Level 1 - FLEASSAN; Level 2 - NYMIT; Level 3 - PLIOFOL; Level 4 - DREDDIN; Level 5 -
 PLIPAR; Level 6 - GEGIT; Level 7 - FLAIVAT; Level 8 - FLAGGOG; Level 9 - DRINNOL; Level 10
 - POIGOL

Téma 8

Level 1 - GLUTTAT; Level 2 - FLUVON; Level 3 - FLOOGGAR; Level 4 - NOUPPEL; Level 5 - VEA KAR; Level 6 - SLEDDON; Level 7 - SLOIPOL; Level 8 - TOOLLEL; Level 9 - MYPER; Level 10 - BUMET

Téma 9

Level 1 - GLEEGGAN; Level 2 - DRAIBBEN

Blades of Steel (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: play.exe

Keresendő: 3B 46 F6 74 14

Régi: 74

Új: 75

Brix

BRIX.EXE 14667-re EB02-t — végtelen idő

Buck Rogers (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: start.exe

Keresendő: 3C 01 74 05

Régi: 74

Új: EB

Megj.: 3-szori ENTER-rel juthatunk a játékba...

Bug Bomber

Alant következnek az összes kód.

Level - 1.player - 2players - 3players - 4players

IQ=0

1 - KKCJDD - OLCDDH - LKKJLD - PLKLLH

2 - KKDNDL - OLDPDP - LKLNLL - PLLPLP

3 - KOGJHD - OPGLHH - LOOJPD - PPOLPH

4 - KOHNHL - OPHPHP - LOPNPL - PPPPPP

IQ=1

1 - KCCBBB - ODCDBP - LCKBJB - PDKDJF

2 - KCDFBJ - ODDHBN - LCLFJJ - PDLHJN

3 - KGGFBF - OHGDFF - LGOBNB - PHODNF

4 - KGHFFJ - OHHFFN - LGPFNJ - PHPHNN

IQ=2

1 - KIKICD - OJCKCH - LIKIKD - PJKKKH

2 - KIDMCL - OJDOCP - LILMKL - PJLOKP

3 - KMGIGD - ONGKGH - LMOIOD - PNOKOH

4 - KMHMGL - ONHOGP - LMPMOL - PNPOOP

IQ=3

1 - KACAAB - OBCCAF - LAKAIB - PBKCIF

2 - KADEAJ - OBDGAN - LALEIJ - PBLGIN

3 - KEGAEB - OFGCKF - LEOAMB - PFOCMF

4 - KEHEEJ - OFHGEN - LEP MJ - PFPGMN

IQ=4

1 - IKAJDC - MLALDG - JKIJLC - MLILLG

2 - IKBNDK - MLBPDO - JKJNLK - NLJPLO

3 - IOEJHC - NPELHG - JOMJPC - NPMLPG

4 - IOFNHK - NPFPHO - JONNPK - NPNPPO

IQ=5

1 - ICABBA - NDADBE - JCIBJA - NDIDJE

2 - ICBFBI - MDBHBN - JCJFJI - NDJHJM

3 - IGKBFA - MHEDFE - JGMBNA - NHMDNK

4 - IGFFFI - MHFHFM - JGNFNI - NHHHNN

IQ=6

- 1 - IIAICC - MJAKCG - JIIKIC - NJIKKG
- 2 - IIBMCK - MJBOCO - JIJMKK - NJJOKO
- 3 - IMEIGC - NNEKGG - JMMIOC - NNNKOG
- 4 - IMFMGK - MNFOGO - JMNMOK - NNNOOO

IQ=7

- 1 - IAAAAA - NBACAE - JAIAIA - NBICIE
- 2 - IABEAI - NBBGAM - JAJEII NBJGIM
- 3 - IEEAEA - MFECEE - JEMAMA - NFNCME
- 4 - IEFEEI - MFFGEM - JENEMI - NFNGMM

Builderland

A kódok: 1 - BUILDI, 2 - YOTTHA, 3 - BEARBY, 4 - OCTOPY, 5 - DIABLO, 6 - GOTIUS

Carrier Command

Pause, majd pötyögjük be: 'THE BEST IS YET TO BE'. Most ha megnyomjuk a '+' billentyűt a numerikus billentyűzeten, sérthetlenséget kapunk.

CastleVania (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: cega.exe,ctgy.exe,ccga.exe

Keresendő: 3B 46 E2 75 0B

Régi: 75

Új: 74

Charly

Kódok: 2 - ROOM, 3 - CLAW, 4 - NEST, 5 - WORD, 6 - FISH, 7 - AUNT, 8 - RUSH, 9 - TUBE, 10 - RICH, 11 - HAIR, 12 - SPOT, 13 - NAME, 14 - EDGE, 15 - DEEP, 16 - CASH, 17 - SALT, 18 - PACT, 19 - FIRE, 20 - STAG, 21 - LEAP, 22 - WORK, 23 - GLAS, 24 - LOOP, 25 - DARK, 26 - ATOM, 27 - TALK, 28 - COAT, 29 - LOAD, 30 - LIFE, 31 - PICK, 32 - POST, 33 - RING, 34 - GREY, 35 - BEST, 36 - DEAD, 37 - KNOB, 38 - TASK, 39 - BOSS, 40 - LAND, 41 - FREE, 42 - BANK, 43 - BABY, 44 - STAR, 45 - HINT, 46 - CHAT, 47 - FOUL, 48 - CALL, 49 - LINE, 50 - BEER, 51 - NEWS, 52 - TIME, 53 - STUN, 54 - TUNE, 55 - WALK, 56 - WAIT, 57 - EVEN, 58 - SHIP, 59 - MEAT, 60 - AUTO, 61 - FAST, 62 - SOUL, 63 - ARMS, 64 - SOLE, 65 - AREA, 66 - CHIP, 67 - ARMY, 68 - CITY, 69 - KING, 70 - RAIN, 71 - HEAD, 72 - IRON, 73 - FACE, 74 - WEST, 75 - KICK, 76 - MAIN, 77 - PARK, 78 - HILL, 79 - GOLD, 80 - PULL, 81 - DEAL, 82 - FEED, 83 - SPIN, 84 - GEAR, 85 - HOUR, 86 - CAKE, 87 - NAIL, 88 - CURE, 89 - WOOD, 90 - SIGN, 91 - LOST, 92 - BILL, 93 - BONE, 94 - WAVE, 95 - STOP, 96 - MIND, 97 - GAME, 98 - PEAK, 99 - GOOD, 100 - IDEA

Clown 'O Mania

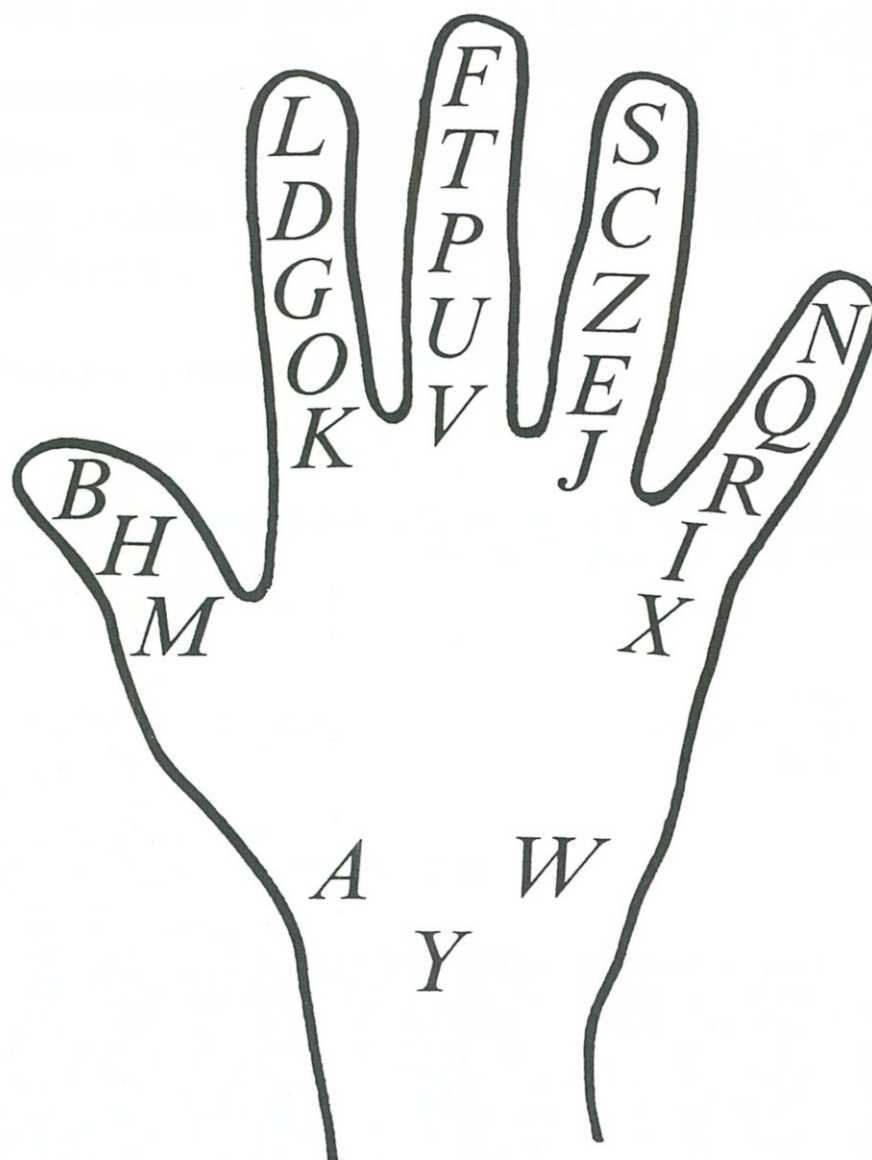
A játék alatt nyomjuk meg: 'HELP', az ugrások és lövések száma megnő.

Commander Keen I-II.

Ha játék közben lenyomjuk a 'C' és 'T' billentyűket egyszerre, kapunk egy csomó spéci cuccot, amit csak nagy nehézségek árán tudtunk volna megszerezni. Minden verzióban van a 'B', 'A', 'T' gomboknak valamilyen funkciója (pl. kapunk +1 életet, és 99 golyónk lesz).

Conquest of the Longbow

A kéz-kód:



Cube-X

150 szintkód a játszani vágyóknak: 0 - EAGLE, 1 - HARD, 2 - TIME, 3 - LIBERTY, 4 - FIGURE, 5 - GOLEM, 6 - SWORD, 7 - MIRROR, 8 - DRAGON, 9 - SUCCESS, 10 - STONED, 11 - LIGHTING, 12 - FLAME, 13 - PEANUT, 14 - FOOD, 15 - TABLE, 16 - MONKEY, 17 - DISK, 18 - KNEE, 19 - UNKNOWN, 20 - HOT DOG, 21 - AMERICA, 22 - ZEUS, 23 - LEADER, 24 - PEACE, 25 - GO HOME, 26 - CODEING, 27 - STRANGE, 28 - SILENCE, 29 - VOICE, 30 - ATTACK, 31 - SHIELD, 32 - APPLE, 33 - MANHATTAN, 34 - BLACK, 35 - PINK, 36 - SWEET, 37 - COLD, 38 - ICE, 39 - ARMED, 40 - RETRY, 41 - ROTTLE, 42 - MONEY, 43 - GOLD, 44 - FOREVER, 45 - EVERGREEN, 46 - OLD, 47 - POWER, 48 - NOSE, 49 - MARK, 50 - PEN, 51 - INK, 52 - DUNGEON, 53 - MASTER, 54 - KING, 55 - LASER, 56 - RAZOR, 57 - SOAP, 58 - SNOW, 59 - PEOPLE, 60 - WONDERLAND, 61 - ALICE, 62 - EDISON, 63 - EINSTEIN, 64 - BISMARCK, 65 - BIRD, 66 - PENGUIN, 67 - SHIRT, 68 - MILK, 69 - MAIL, 70 - WATER, 71 - KITCHEN, 72 - RADIO, 73 - CIGARETTE, 74 - NEWSPAPER, 75 - WAR, 76 - TWILIGHT, 77 - ZONE, 78 - OIL, 79 - EGGS, 80 - CHICKEN, 81 - HUNTER, 82 - LINE, 83 - PROGRAMME, 84 - BOX, 85 - HIT, 86 - SONG, 87 - ELEPHANT, 88 - LION, 89 - CROCODILE, 90 - KILLER, 91 - MURDER, 92 - MISSISSIPPI, 93 - NEW YORK, 94 - DOWNTOWN, 95 - RAT, 96 - MAD, 97 - CRAZY, 98 - LICENSE, 99 - PLANE, 100 - ZERO, 101 - FIRE, 102 - WOOD, 103 - BURIED, 104 - EIRE, 105 - GERMANY, 106 - TANK, 107 - WEAPON, 108 - CAKE, 109 - POTATOE, 110 - PERISCOPE, 111

- CUBE, 112 - FIELD, 113 - BATTLECRY, 114 - HIDDEN, 115 - OFF, 116 - MISTAKE, 117 - TURN, 118 - HIERARCHY, 119 - ALLIANCE, 120 - DOS, 121 - MEGABYTE, 122 - PERCENT, 123 - BIKE, 124 - TEMPLE, 125 - ORACLE, 126 - MYSTERIOUS, 127 - SIGN, 128 - CANDLE, 129 - DREAM, 130 - NIGHTMARE, 131 - KNIFE, 132 - CHAIR, 133 - SAIL, 134 - BREAKFAST, 135 - LUNCH, 136 - DINDER, 137 - CHIP, 138 - GAME, 139 - JOYSTICK, 140 - MOUSE, 141 - YUNK YARD, 142 - CABLE, 143 - CALL, 144 - BALL, 145 - BOOK, 146 - CAR, 147 - ISLAND, 148 - SPOON, 149 - HAMMER

Curse of the Azure Bonds (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: game.ovr
 Keresendő: 3A 46 FD 74 1C 8D 7E D0
 Régi: 74
 Új: 75

Cybernoid

A címképenyő megjelenése után gépeljük be: 'RAISTLIN', majd nyomjuk meg a 'SPACE'-t a végtelen hajóhoz. 'N' szintet lép.

Cybernoid II.

A címképenyő megjelenése után gépeljük be: 'NECRONOMICON', a végtelen élethez. 'N' szintet lép.

CHASE HQ.

Játék alatt tartuk lenyomva a bal egérgombot és a joystick tűzgombját, majd gépeljük be: 'GROWLER'. Ettől kezdve 'T' lenyomása az időt max.-ra állítja.

The Dambusters (*)

Szerkesztő: Debug
 DEBUG dambust.com
 e 0316 90 90 eb 06
 w
 q

D/generation

Az 'ALT/S'-sel kimentett játékkalas 6.byte-ja: életek száma.

Donalds Alphabet Chase (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: donald.exe
 Keresendő: 3B 76 FC
 Régi: 3B 76 FC
 Új: 90 3B F6

Dragon's Lair

Ahhoz, hogy lássuk a játék befejező képsorait, egyidejűleg nyomjuk le a következő billentyűket: 'Escape', 'R', '/', 'L', 'N', '7', majd nyomjuk meg a joy tűzgombját.

Dogs of War

Játék közben gépeljük be: 'TIMBO' Ha most megnyomjuk az 'F5'-öt, kikapcsoljuk a sprite-ütközést.

Dragon Scape

Nyomjuk mrg a 'TAB', majd a '2' billentyűt a szintlépéshez.

Dragon Spirit

'F9'-cel pauszáljuk a játékot, majd 'DRAGON HEAD' bepötyögése után nyomjuk meg az 'F10'-et, és lám...

Dynamite Dux

Egyszerűen gépeljük be: 'CHEAT' a címképernyőn, majd 'F1'-'F6' a megfelelő szintekhez visz. 'NUDE' begépelésével egy al-játékhoz jutunk.

Dynasty Wars

Ha a címképernyő megjelenik, gépeljük be: 'CHEAT MODE'. Ettől kezdve 'F2' szintet lép.

Empire: Wargame of the Century (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
Filenév: empire.exe
Keresendő: AA 0C 74 03 E9 40 FE
Régi: 74
Új: EB

Escape from Hell (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
Filenév: a loader file
Keresendő: 83 7E D6 02 7D 03
Régi: 03
Új: 0D
Megj.: Csak ENTER-t kell ütni a kódkérésre

Eye of Horus

Ha megjelenik a 'Press Fire to Start' üzenet, gépeljük be: 'SPAM' a cheat módhoz. Örökéletünk lesz.

Exolon

Az örökélethez pötyögjük be: 'ad astra' (kisbetűkkel és space-szel elválasztva) a high-score képernyőn.

Ész-kerék

Ha 'ENTER'-t ütünk amikor a gép mond mássalhangzót, akkor elhibázza, de sajnos így mi sem tudjuk meg, hogy volt-e benne olyan betű.

F1 GP (Formula One Grand Prix)

age	par.	line	word	English	French	German
7	2	1	3	one	one	one
9	3	1	3	win	gagner	die
9	3	2	4	highes	plus	auf
13	1	5	2	these	foncti	diese
16	5	1	8	the	cric	boxen
16	7	1	5	monza	monza	stuf

age	par.	line	word	English	French	German
17	7	1	1	just	juste	fahren
18	7	1	7	straig	ligne	zielge
20	2	1	9	around	rouge	zeiger
20	4	1	5	presse	toujou	nach
22	2	1	2	should	devez	sollte
22	5	1	4	the	pour	ihrer
38	1	1	1	when	lorsqu	wenn
41	2	1	3	rookie	pilote	rookie
41	3	1	1	??????	comme	jede
41	3	1	7	unique	unique	deshal
41	4	1	6	with	avec	hirwd
54	1	1	3	have	venez	von
54	1	1	11	chance	fin	sich
55	1	1	6	screen	que	den
60	2	1	8	choice	choix	??????
65	2	1	2	progra	progra	progra
65	4	1	2	player	joueur	spiele
71	1	1	6	great	transm	durch
71	1	6	2	long	dans	zerren
73	2	1	3	grid	grille	donner
73	4	1	1	then	ottju	weiter
75	2	1	2	cars	voitur	bolide
75	6	1	10	tunnel	tunnel	dann
77	1	2	3	brakin	freina	beschl
77	1	3	1	take	rapide	bolide
79	1	1	3	bumpy	ciroui	holper
79	1	5	1	compen	perdue	rennst
79	1	8	1	viciou	votre	wichti
81	1	1	3	a	course	r
81	2	1	4	straig	droite	donner
83	1	3	4	bend	comme	im
83	2	1	1	copse	copse	copse
85	4	1	11	requir	chican	schika
85	4	1	12	brutal	lentes	brutal
87	2	1	1	roarin	vous	mit
89	1	1	5	spa	spa	spa
95	4	1	15	take	prenez	wieder
97	1	1	2	intere	parcou	intere
99	1	3	3	brakes	il	reifen
101	2	1	1	ferrar	ferrar	ferrar
101	4	1	5	last	champi	drei
102	2	1	4	mansel	chez	mansel
103	1	2	5	name	il	namen
104	1	1	8	turnin	formul	ken
109	2	1	1	former	cette	iblbm
115	1	1	2	aim	but	ziel
118	3	1	2	rest	repos	ruhezu
119	2	2	3	is	foncti	wird
119	3	1	5	four	ou	oder
119	3	2	3	minimu	avec	zwsch
120	1	1	2	positi	positi	startp
120	4	1	2	can	pneus	reifen
120	4	1	6	into	selon	mittel
120	4	1	10	soft	moyens	weich
120	4	2	2	hot	u	wetter
121	2	1	4	separa	chaque	reifen
123	1	3	1	shape	forme	kurven
123	2	1	2	best	meille	ideall
124	1	1	4	try	??????	versuc
127	2	1	3	stays	reste	wird
135	2	1	5	must	doit	jeden
135	3	1	1	imagin	imagin	stelle
137	1	1	9	accomp	il	gleich
137	1	4	4	for	nouvea	um
137	2	1	8	driver	faire	doppel
138	2	1	2	overta	double	sanof
138	3	1	3	above	points	genann
146	3	3	3	he	gagner	s
147	3	1	7	top	premie	formel
150	1	1	4	proble	aborde	ist
151	1	1	6	signed	contra	honda
151	2	1	4	teams	les	grand
155	1	1	3	seem	semble	als
155	3	1	1	before	avant	vor
156	1	1	1	when	quand	sobald
156	1	1	3	pull	arrive	transp
156	5	4	1	subsis	prime	austan
157	1	1	4	gone	bien	geht
157	3	1	8	untime	pas	nicht
157	4	1	2	first	moment	stuf
157	4	1	5	period	tour	immer
158	1	1	3	saturd	le	wird
158	3	1	2	track	piste	piste
158	4	1	2	three	reste	stunde
160	1	1	11	two	deux	mit
160	2	1	2	red	feu	rote
160	3	1	3	light	vert	licht
160	3	4	5	is	pied	kupplu
161	2	1	4	hear	aussi	zwsch
162	1	1	8	table	pleine	hidm

F-16 Strike Fighter (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
Filenév: GROUND.OVL
Keresendő: 75 06 3B 0E EA 0E 74 1F
Régi: 74 és 06
Új: EB és 00

F-29 Retaliator

A név megadásakor írjuk be: 'THE DIDYMEN'. Clickeljünk a colonel ICON-ra, majd 'RETURN'-nal kerülünk cheat módba.

FACES (Tetris 3) (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
Filenév: faces.exe
Keresendő: 75 09 FF 46 FC
Régi: 75 09
Új: EB 17

Falcon

'CONTROL-X' a löszereink mennyiségét feltölti.

Fighter Bomber

A név megadásakor gépeljük be: 'BUCKAROO'. A számítógép közli: 'Oh No!, it's a BUCKAROO!'. Ezután próbát tehetünk mind a 16 küldetésben.

FLASHBACK

A kódok: Level 1 (Jungle) — JAGUAR/BANTHA/TOHOLD; Level 2 (New Washington) — COMBEL/SHIVA/PICOLÓ; Level 3 (Death Tower) — ANTIC/KASYK/FUGU; Level 4 (Earth) — NOLAN/SARLAC/CAPSUL; Level 5 (In the Cell) — ARTHUR/MAENOC/ZZZAP; Level 6 (Alien Planet) — SHIRYU/SULUST/MANIAC; Level 7 (Alien Planet Again) — RENDER/NEPTUN/NO WAY. Extra password: BELUGA, érdemes kipróbálni...

Egy tipp: A Death Tower Show-ban van egy képernyő, ahol nehéz pajzsvesztés nélkül átjutni. (Nem véletlenül van előtte save) A teendő a következő: Az előtte lévő képernyő legszéleről ugorjunk, ekkor emberünk elkapja a platform szélét, amit azonnal engedünk is el, különben felmászik, és raesik egy bomba. Szóval ha szerencsésen leértünk, akkor pont egy akna előtt állunk. Ugorjuk át, kapaszkodjunk fel a második platformra, és a cseles ugrással (tűz+balra) elérjük a fölötte levő szintet, és a bomba is utánunk robban.

Flying Shark

A high-score tablában gépeljük be: 'HSC' az örökélethez, vagy 'KDJ' a sérthetlenséghez.

Forgotten Worlds

A címkepernyőn gépeljük be: 'ARC', majd nyomjuk meg a 'HELP' billentyűt. Most játék alatt 'S' jobbra visz, és 'N' a következő szintre.

Fusion

'ESC'-vel szálljunk ki a játékból, majd 'E'-vel indítsuk újra a játékot, vagy pötyögjük be: 'SWAMP THING' a high score táblánál és 'E' ismét. Ezután a '+' és '-' gombokkal szintet léphetünk fel/le.

Gateway to the Savage Frontier

Az (automata) harcban embereink nem veszítenek HP-t, ha egész idő alatt nyomjuk az 'ALT' + 'X'-et.

Gemini Wing

A szintkódok a következők:

Level 2 - mrwimpey
 Level 3 - classics
 Level 4 - whizzkid
 Level 5 - gunshots
 Level 6 - doodguyz
 Level 7 - d.gibson

Gem'X

Néhány szintkód:

B - EARTHIAN; C - KENICHI; D - INOKOMA; E - BURAI; F - BADMAN; G - NETWORK; H - YOKOHAMA; I - EXACT; J - X68000; K - TURRICAN; L - REDMOON; M - CAMPAIGN; N - MEGAMAN; O - SZVALION; P - FMTOWNS; Q - CHIERIE; R - GAMERION; S - YAMAS; T - ROBOTECH; U - POPULOUS

Ghostbusters 2.

Íme egy cheat azoknak, akiknek túl nehéz a játék. Az első szinten pauzáljunk, majd írjuk be, hogy 'VARPTR'. Máris örökidőnk, örök kötelünk stb. van. 'F1'-gyel továbbléphetünk a következő pályára.

Ghoul's 'n' Ghosts

A játék indítása után gyorsan pötyögjük be: 'KAREN BROADHURST' a sérthetlenséghez.

Gobliins

Pályakódok: 1.VQVQFDE, 2.ICIGCAA, 3.ECPQPCC, 4.FTWKFEN, 5.HQWFTFW,
 6.DWNDGBW, 7.JCJCJHM, 8.ICVGCCT, 9.LQPCUJV, 10.HNWVGKB, 11.FTQKVLE,
 12.DCPLQMH, 13.EWDGPNL, 14.TCNGTOV, 15.TCVQRMP, 16.IQDNKQO, 17.KKKPURE,
 18.NGOGKSP, 19.NNGWTO, 20.LGWFGUS, 21.TQNGFVC.

Goldrunner

Gépeljük be: 'easymode' a high score táblában. Ezután 'F9' szintet lép, és sérthetlenséget ad. 'F8' kikapcsolja a cheat módot.

Hawkeye

Nyomjuk meg a 'DELETE' billentyűt, és ha meghaltunk, átkerülünk a következő szintre.

Helter Skelter

A kódok:

LEVEL 11 - SPIN
 LEVEL 21 - FLIP
 LEVEL 31 - BALL

Hostages

A kódok: HPETS, EDUAB

HUMANS

A kódok (1-80):

(1) DARWIN / ANDIE PANDY / GET A LIFE / CARLOS / HOWIE / MOOBLE / CSL / THE HUMBLE ONE / PIXIE / MILESTONE / WAR WAR WAR / J MCKINNON / UNLUCKY / BLUE MONKEY / RED DWARF / BAD TASTE / THE KITCHEN / CJ / SORT IT OUT / SMART / VILLA3BORO2 / EARLY MORNING / BORO4LEEDS1 / EASY LIFE / JIMS TIES / PARKVIEW / NICENEASY / GREEN CARD / COOKIE / MALCY MALC / RAVING BURK / YOU GOT IT / SGNIMMEL / MINISTRY / MAD FREDDY / BIZARRE / FREE SCOTLAND / APPLE JUICE / PAYDAY / BANANNA MOON / BONUS / BOUNCING / NO MONEY / A S F / VISION / SISTERS / FAST FASHION / CARGO / RAB C NESBITT / RANGERS / RAINBOW / DOODY / MIGHTY BAZ / TIRED / CONSOLIDATED / STAY HAPPY / AMERICA / ANOTHER DAY / ISOLATION / PROMISED LAND / DAEMONSLATE / BIG RAB / MIAMI VICE / MARGARET M / A34732473 / HELP ME / THE EXILES / EIGHTLANDS / WINE AND DINE / NIN / TECHNOPHOBE / GETTING THERE / TIME IS / RUNNING OUT / LORDS OF CHAOS / NOW ITS DONE / IM OUT OF HERE / HERES TO A / BETTER LIFE / (80) BYE BYE BYE

Hybris

Töltsük be a játékot, és ne csináljunk semmit, amíg meg nem jelenik a high score tábla. Most gépeljük be: 'COMMANDER', majd nyomjuk meg a tüzgombot. Néhány másodperc múlva nyomjuk meg az 'F10'-et. Ha a hajónk megremeg, sérthetetlenek lettünk, és a következő lehetőségeket kapjuk:

infinite expansions and smart bombs.

'F1'-'F5' = Ugrás a megfelelő szintekre

'F8' = Szint teljesítése

'F10' = Visszatérés a cheat módból

Cheat módban nem kapunk high score táblát!

IK+ (Chop'N'Drop)

Ütés közben pause ('SPACE'), majd kapcsoljuk ki a pause módot a 'SPACE' ismételt lenyomásával. Sérthetetlenek lettünk.

Indiana Jones and The Last Crusade (GAME)

A címképernyőn gépeljük be: 'IEHOVAH'. A képernyő villan egyet. Játék alatt 'L' szintet lép.

Indycar Racing

Itt jön az **Indycar** kódtáblázata, mivel idáig még nem találkoztunk feltört változattal.

Page#	Line1	Line2	Line3	Line4	Line5	Line6
3	Chances	into	it	course	reading	begin
4	Upon	Practice	testing	inside	ready	blue
5	As	the	try	too	you'll	is
6	When	introduction	menu	joystick	this	quality
7	Drivers	champion	tire-smoking	North	and	tendencies
8	UPON	presented	of	choosing	will	that
9	The	you	wish	picking	racing	to
10	This	in	main	to	of	information
11	Highlighting	trackside	it	to	setup	there
12	Those	may	you	you	season	disk
13	We	down	speeds	melded	television	used
14	Although	operate	buttons	when	button	angles
15	On	each	one	the	perspective	
16	Operate	point	pause	footage	want	key
17	Foryears	production	fans	advent	to	racing
18	A	repeater	this	produce	stay	down
19	If	the	of	the	shoulders	sideway
20	Make	adjustment	you	lever	you	details
21	SET	stiffness	roll	corresponding	lighted	current
22	Strategically	of	engines's	display	though	stip
23	Winning	great	in	you	engine	particular
24	THE	gallon	what	conventional	computer	this
25	IN	can	temperatures	help	hardest	weaknesses
26	Along	see	interval	in	seconds	the
27	When	action	freezes	the	snack	are
28	You've	MANUAL	to	an	maybe	unquenchable
29	After	upper	below	lap	the	courses
30	The	this	spots	an	None	
31	Set	event	american	challenging	test	connected

Page#	Line1	Line2	Line3	Line4	Line5	Line6
32	There	of	turn	begins	turn	indycar
33	Comming	poisted	pounded	indycar	miles	-
34	Owning	america	most	often	Michigan	itself
35	As	entire	slightly	to	should	right
36	The	whip	wild	in	indycar	-
37	Milwaukee	America	Have	four	symmetry	overtaking
38	turn	two	try	track	hear	you
39	The	before	of	-	-	-
40	A	Auto	of	hairpins	solved	they
41	From	left	roadway	markers	turn	and
42	Despite	are	enjoy	provide	find	-
43	Nazareth	found	to	four	you'll	less
44	From	hander	of	the	to	as
45	The	though	like	manuevers	race	wheel
46	Located	facilities	for	differs	first	compare
47	Speeding	turns	groove	for	this	fluid
48	Though	challenging	world	runoff	thrills	-
49	Set	Portland	straights	while	variety	the
50	As	as	that	srraightaway	tight	chicane's
51	Through	eleven	through	accuracy	anticipate	-
52	Regarded	Toronto	some	means	can	scenic
53	Streaking	far	hander	it	to	speed
54	It	indycar	victories	drivers	brand	determination
55	There	circuit	under	or	floor	on
56	Road	experiences	own	the	since	to
57	Indycar	raceday	issues	teams	they	actual
58	When	the	aprons	outside	approaching	an
59	Many	to	pit	move	to	up
60	Before	important	car's	strive	generally	capabilities
61	the	even	Indycars	transmissons	the	powerplant
62	the	indycar	up	tremendous	position	terms
63	-	-	-	-	-	-
64	from	as	front	as	own	of
65	-	-	-	-	-	-
66	Imagine	Indianapolis	warning	signaling	in	your
67	-	-	-	-	-	-
68	Under	transferred	enter	to	contact	as
69	-	-	-	-	-	-
70	There	drive	right-hander	squeal	of	turns
71	There	beach	you	greeted	swings	across
72	From	can	this	climate	from	weather
73	During	you	garage	to	wins	they
74	Your	is	simplest	Methanol	chief	gas
75	in	to	accident	has	terminate	in
76	On	unresponsive	or	on	corners	compensate
77	Due	tires	are	wheels	choose	wheel
78	Speedways	indycar	turns	contain	like	this
79	Below	ranges	sure	correct	a	tire
80	In	employed	course	offer	away	these
81	Consider	indycar	second	little	outcome	the
82	valuable	in	on	levels	pressure	advance
83	Indycar	laps	to	hours	same	setups
84	A	Power	Suggests	slower	because	Indycar
85	On	Car	Wish	Predomonantly	from	Stagger
86	Before	Setup	1960's	Chaparral	and	the
87	The	to	maximum	of	indycar	on
88	part	for	downforce	track	much	the
89	wing	the	side	repositioned	under	designed
90	Cambar	wheels	most	assume	the	cabar
91	behind	by	check	desired	by	by
92	to	laps	to	temperature	outer	by
93	When	indycar	to	the	and	you
94	providing	conversely	cause	gnp	-	-
95	Indycar	racecar	and	understeer	begin	the
96	The	determine	drive	hundred	gear	peak
97	tracks	wich	bear	between	comfortably	for
98	No	with	turbocharger	intake	overall	mixture
99	it	in	acceleration	economy	one	setting
100	As	factors	chassis	onboard	each	roughly
101	understeer	track	stiffening	stiffenind	will	like
102	A	anti-roll	front	base	testing	front
103	At	the	it	this	the	designed
104	The	driver	decision	beneath	onboard	of
105	through	a	will	race	circuit	as
106	Your	of	the	bias	to	lever's
107	After	Finally	You	Pumped	Nervous	are
108	If	you	mile	allowing	to	control
109	warm	creating	it	more	your	don't
110	Perhaps	cornering	brake	back	drivers	every
111	Carefully	give	elements	area	ahead	can
112	need	times	take	replace	miles	if
113	Adapting	racetrack	component	you	or	review
114	Stiffer	more	result	chassis	larger	gears
115	-	-	-	-	-	-
116	Shortly	staged	in	crossed	would	search
117	cause	races	probability	located	the	1906
118	though	events	wanted	speedway	being	wanted
119	these	years	races	as	1919	qualify
120	indycar	and	junk	racing	back	overall
121	bricks	sentimental	a	by	great	burgeoning

Page#	Line1	Line2	Line3	Line4	Line5	Line6
122	IN	Rickenbacker	Shaw	Mission	suffered	about
123	Auto	auto	car	clearly	Now	sponsorship
124	in	150	qualifying	average	1965	constructor
125	The	Staged	The	Indianapolis	Mario	Foyt
126	Vehicles	extremely	any	in	to	competition
127	Among	Developments	ground	feature	formed	at
128	The	Richly	throughout	the	and	finishers
129	By	the	races	shunt	and	look
130	In	racers	first	than	racecars	with

Interchange

A kódok: 6 - GLEN, 11 - KRST, 16 - AIDA, 21 - SEAN, 26 - STOO, 31 - SLOP, 36 - GORE, 41 - KILL, 46 - SHOT

ISHAR I.

Néhány szó fordítása a francia változathoz:

Conner — adni, Argent — pénz, Assassiner — ölni, Licencier — elbocsátani, Enroler — besorozni, Chocheter — teherhordás, Orientation — tájékozódási pontok, Premiers soins — "első gondok?", Carte — térkép, Guerrier — harcos, Gui seche — szárított fagyöngy, Niveau — szint, Agilite — DEX (ügyesség), Construction — testalkat, Force — STR (erő), Voleur — tolvaj, Ecouter — hallgatóni, Manger — enni, Dormir — aludni, Dague — hosszú tőr, Nourriture — étel, Cuir — bőr, Huile de salamandre — szalamandra olaj, Casque — sisak, Leger — könnyű, Jet — dobni, Main — kéz, Tir — céllovás, Sagesse — bölcsesség

Berhelés: A Savegame-ben

	sector	byte
level	1	226 — 230
exp	0	458 — 459
vit	0	468 — 469
phy	1	261 — 265
psy	1	256 — 260
force	1	231 — 235 (minden karakternek van 1 byte — ja)
cons	1	236 — 240
sagesse	1	241 — 245
int	1	246 — 250
agilite	1	251 — 255
armes 1 main	9	130 — 134
armes 2 mains	9	135 — 139
armes de jet	9	140 — 144
tir	9	145 — 149
crochet	9	154 — 154
orientation	9	155 — 159
premiers soins	9	160 — 164
langues	9	165 — 169
irány	0	7 (north — 1, east — 2, west — 4)
pozíció (ny — k)	0	2 — 3
pozíció (é — d)	0	4 — 5
arany	0	478 — 479 (7FFF — re)

Karate Kid II.

1 játékos módban 'P' szintet ugrik.

LARRY

'ALT' + 'X' atlepi a játék elején a kérdéseket.

LARRY 2.

A kódok:

hajszín / nyaklánc / fülbevaló / ruha / hajforma / szeplő / száj / száma

fekete / nincs / van / fürdő / leeső / nincs / -.-.- / 5633

fehér / egysoros / nincs / átlátszó / göngyölt / van / ----- / 5834

fehér / nincs / nincs / fodros / kócos / nincs / -.-.- / 2737

fekete / 3 soros / nincs / fodros / oldalra / nincs / --.- / 7448

fehér / medál / nincs / fodros / göngyölt / nincs / -.-.- / 2867

fekete / egysoros / nincs / átlátszó / oldalra / van / ---.- / 3825

fehér / 2 soros / nincs / átlátszó / kócos / nincs / . / 8487

fehér / 5 soros / nincs / átlátszó / kócos / nincs / ----- / 5968

fehér / 2 soros / nincs / fürdő / kócos / nincs / --.- / 5464

fehér / nincs / nincs / fürdő / göngyölt / van / -- / 3425

fehér / medál / nincs / átlátszó / kócos / nincs / ---.- / 3425

fekete / egysoros / van / fürdő / leeső / nincs / ---.- / 3787

fekete / 3 soros / van / fodros / leeső / nincs / -.-.- / 3642

fekete / egysoros / van / fodros / oldalra / nincs / --.- / 8627

fekete / kereszt / van / fürdő / leeső / van / -.-.- / 2868

Leonardo

A password-ök a következők:

MOONWALK vagy EMMENTALER - Level 10

FOOTBALL vagy ALPHORN - Level 20

BLITTER vagy MATTERHORN - Level 30

IVANHOE - ????

Locomotion

Kódok: BOOT, CHOR, DORF, ENTE, FUSS, GIFT, HAND, IGLU, JAHR, KUSS, LAND

LOST VIKINGS

A kódok:

1.SZINT: 1 -- GRBF; 2 -- TLPT; 3 -- GRND

2.SZINT:

1 -- LLM0; 2 -- FL0T; 3 -- TRSS; 4 -- PRHS; 5 -- CVRN; 6 -- BBLS; 7 -- VLCN

3.SZINT:

1 -- QCKS; 2 -- PHR0; 3 -- C1R0; 4 -- SPKS; 5 -- JMNN; 6 -- TTRS; 7 -- JLLY

4.SZINT:

1 -- PLNG; 2 -- BTRY; 3 -- JNKR; 4 -- CBLT; 5 -- HOPP; 6 -- SMRT; 7 -- V8TR

5.SZINT:

1 -- NFL8; 2 -- WKYY; 3 -- CMB0; 4 -- 8BLL; 5 -- TRDR

A többi már csak úgy ömlesztve: FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR

Lotus Turbo Challenge 2.

Néhány pályakód: TWILIGHT, PEA SOUP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, BAGLEY, E BOW. Ha 'DUX'-ot írunk be, egy kis bonus játék következik, ez legyen meglepetés. Ha pedig 'TURPENTINE'-t gépelünk, akkor örökidővel leszünk gazdagabbak.

Lotus 3.

A kódok:

pwrwwhnm -- 30 / xmqiyskas -- 80 / uvqsnpbcm -- 70 / cwvbqpcav -- 50 / sfxuxxxxp -- 60 /

hsywyskcg -- 50 / ivvemmköz -- 50 / annsmqlpn -- 60 / vzvdophcy -- 50 / rtlmyjkhb -- 60 /

errurv -- 67 / nsssxxxxs -- 60 / wsvuqpcsj -- 70 / oundefacg -- 99 / gxwdypacv -- 68 /

bz zf bat — 90 / lwnjwkacn — 90 / iyvnveqr — 35 / kazznikai — 45 / fgqljgdaf — 65 / mffsrpydu — 60 / plqtzqdpe — 80 / zkzgjkkk — 50 / tggjggtt — 63 / afzybqjt — 70 / jboukjhka — 99 / dasicotet — 80 / xdnuseece — 85 / qdscjvebt — 75 / skgyxxxxk — 57 / ykgjwvna — 92 / wjmegmeqh — 60 / cripwbxx — 28 / qpwmvqkcq — 34 / xgpgpzhhs — 42 / fgwlsyckm — 51 / prrumpumv — 68 / nancxxxxz — 39 / ipwonwobp — 65 / rlqydvaka — 48 / hdmoqfaka — 51 / wxqbqmdxd — 88 / udonajhal — 47 / nkwcxxxxk — 33 / aonglqkct — 63 / zxjghbkhf — 70 / dpgtqkbhq — 42 / ipmijobhq — 62 / muyurwfha — 86 / pprggqfvl — 52 / jpiqkuhce — 65 / eiibggafe — 48 / cigiuqct — 92 / knhuphke — 64 / vvoshgsig — 86 / rghsvbret — 89 / ydoeractj — 86 / gxqfsumpp — 45 / tvqlsyufu — 89 / wmqhymtvj — 85 / okuobjiac — 86 / fimjibck — 68 / sigtxxxxh — 35 / wnqkmpvhn — 80

M1 Abrams Tank simulator (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: a loader file

Keresendő: 74 18 E8 11 F3

Régi: 74

Új: EB

Magic Marble

A password-ök a következők:

Level 1 - ADVERTISER; Level 2 - EVERYWHERE; Level 3 - TOOTHPASTE; Level 4 - CONNECTION; Level 5 - CLEVERNESS; Level 6 - COPYWRITER; Level 7 - TELEVISION; Level 8 - CIGARETTES; Level 9 - COMPLICATE; Level 10 - IMPOSSIBLE; Level END - INTERESTED

Manchester United Europe

A 4-3-3 formáció a stabil, de ha a gép 2-3-5-öt játszik, akkor mi válasszuk a 4-4-2-t. Teljesen mindegy, hogy melyik kapussal játszunk, a gép legmagasabb szintjén megbikkantott labdát még maga Horváth Dezső sem védheti. Játék közben törekedjünk arra, hogy az ellenfél játékosai pontosan hátulról érje a mi labdáinkat birtokló játékosunkat. Tuti szabadrúgás, amiből az isteni Lipcsei bárhonnán betalál.

MechWarrior (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: MW_MAIN.EXE

Keresendő: 04 00 FF 1E 2C 00

Régi: FF 1E 2C 00

Új: E9 31 01 90

Miami Vice (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: mvg.exe

Keresendő: 9A FE 0B F1 0E

Régi: 9A FE 0B F1 0E

Új: 90 90 90 90 90

Mickey Mouse's Runaway ZOO (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: Mickey.exe

Keresendő: 3B FE

Régi: FE

Új: FF

Might & Magic III.

Van egy trükk, amivel fel lehet tuningolni az embereinket spéci fegyverekkel. A teleporthoz azt írjuk be: 'REDHOT'. A városházánál landolunk, ahol találunk egy 50. szintű mágust, és egy 40. szintű barbárt. Ha felfogadjuk őket, a tárgyaikat átpakolhatjuk magunknak. Ezt többször is megtehetjük. Így az összes tárgyunkat megsokszorozhatjuk. A telepakolt karaktert engedjük szabadjára (a városházát ne hagyjuk el!), legközelebb az eredeti fegyvereit megtartja.

MIGHT & MAGIC 4-5. (THE WORLD OF XEEN)

Egy kis tippsorozat:

- 3601.byte: nem (00-male, 01-female)
- 3602: race (00-human, 01-elf, 02-dwarf, 03-gnome, 04-half orc)
- 3603: valami szintfésélés lehet (változik tőle az AC)
- 3604: cast (00-knight, 01-paladin, 02-archer, 03-cleric, 04-sorcerer, 05-robber, 06-ninja, 07-barbarian, 08-druid, 09-ranger)
- 3605/6: Might maximum/változás a maximumhoz képest (plusz-mínusz) [FA00]
- 3607-18: Int, per, end, spd, acy, lck
- 3619: AC változás (ld. fentebb)
- 3620/1: level [FA00]
- 3622: Age born hanyadik éve [01]
- 3623: Age current változás [00]
- 3624-41: skillek [01]
- 3642-3705: awards [01, de valahol FA] (ált. [00])
- 3706-44: varázslatok [01]
- 3896-3907: resistance [FFFA] (a két szám összege!!!)
- 3908-23: condition [00]
- 3927-8: HP
- 3929-30: SP
- 3931-2: születési év
- 3933-6: EXPERIENCE
- 14216/7: X/Y koordináták
- 14823: food (összes, nem days!!)
- 14843: gold
- 14847: gems
- 14851: gold a bankban
- 14855: gems a bankban
- 14819-20: dátum (év)
- 14817: dátum (nap)
- 14821-2: dátum (óra, percekben)

Moonbase

*.MBS 41018-ra FFFF — pénz (kimentett állásban)

NEURONICS

A kódok (2-50-ig):

CIBCLM	HULATI	TMBFHS	XTOAEL	ZYORZY	TXGFWT	YRYQTX
CCJEYT	FFNZBE	WOQXOS	AZMFED	AQXXZZ	UQJNQF	VAJDKH
MSILEK	ZAGFNG	IVCNKN	EAZXGR	YFSNRB	UYUURP	UPVMER
ACYNPG	DUAGDK	TSTIHH	QUTFFN	EISYWQ	BJDDYQ	USENIE
AOIYSW	BVOIMJ	HPIWGV	SGKSOP	CVQHAZ	CTLKAL	RILWTK
PWQMRS	JAQKRQ	YAEMVG	DCGUSW	QQMVMC	NVZRPQ	JLRNCV
OBLNKW	HEMAAA	AUAGQD	KFHMAE	UYGMYG	QUICHN	SCBLEB

New Zealand Story

Pause, majd üssük le az 'M' billentyűt. A lézerpuska hangja után pötyögjük be: 'MOTHERFUCKENKIWIBASTARDS'. Örökéletet kapunk.

Necronom

'0'-'F' - billentyűk ki/be

'1' - ütközések vizsgálata ki/be (sérthetetlenség)

'2' - örökélet ki/be

'F1'-'F7' - különböző felszerelések

'F8' - plusz egy úrhajó

'F9' - ugrás a következő szintre.

Szintkódok: 1OFAPAEMH, 2POGJNGBB, 2ANBDNBMG, 1OINNBLCA, 2HANPFNDF

NINJA MASSACRE

A kódok: 05- SNOW

10 — BEER (WHOA! MICSODA JÁTÉK!); 15 — STAG; 20 — BARD; 25 — HOLE; 30 — HUGE;

35 — EASY; 40 — WIDE; 45 — COLA

Ninja Warriors

Az örökélethez 'CAPS LOCK', és gépeljük be: 'CHEDDAR'. Ezután 'CAPS LOCK' ismét és indítsuk el a játékot.

Ogre (*)

Szerkesztő: Debug

DEBUG ogre.ovl

E234e 90 90 90 90

W

q

Operation Thunderbolt

Szerezzünk 50,000 pontot és haljunk meg. A high score táblában írjuk be: 'WIGAN NINJA'. Indítsuk el a játékot, majd 'F7' szintet vált.

Outrun

Játék közben gépeljük be: 'RED BARCHETTA', és belépünk a cheat módba, ezután:

T - az idő megnövelése 10 mp-cel

S - szintváltás

B - újratekdi az aktuális szintet

Outzone

Kodok: 2 - CHARLEY, 3 - BREWSTER, 4 - RV W RAMA, 5 - THE ABYSS, 6 - J CAMERON, 7 - L BRITISH, 8 - SOUTHSIDE, 9 - HUELSBECK, 10 - B FIEDEL, 11 - BITMAP BRO, 12 - M BIEHN, 13 - FACTOR 5, 14 - J HIPPEL, 15 - R MATTHEWS, 16 - TEXAS, 17 - J BURNS, 18 - SILVESTRI, 19 - T HOLLAND, 20 - CAULDRON 2, 21 - MOORCOCK, 22 - Z, 23 - DRACULA, 24 - POLEDOURIS, 25 - SOON, 27 - HORROR, 28 - TALES
(_ helyén 'SPACE'-t kell nyomni!)

Overlord (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: GAME.EXE

Keresendő: 31 32 74 15

Régi: 74

Új: EB

P47

A high score táblában gépeljük be: 'ZEBEDEE', ezután:
 F1 - szintugrás
 F2 - újraállítja az életek számát

Pacland

Ha a címképernyő megjelenik, gépeljük be: 'AVALON'. Villanás után örökéletünk lesz.

Pegasus

Négy kód a játszani vágyóknak: 11 - SCREE, 21 - DRAGONFLY, 31 - BEEBOP, 41 - CELESTAIL, ha nem működne, akkor próbáljuk így: 11 - SCREECH, 21 - DRAGONFLY, 31 - BEEBOP, 41 - CELESTIA

Pipeline

A kódok:
 FOLD; EYES; EGGS; TEAR; PEAS; DUCT; PODS

PipeMania

A password-ök:
 GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.

The Plague

Töltés közben nyomjuk meg a bal egérgombot, majd a joy tűzgombját (örökélet).

Platoon

Miután begépeljük: 'HAMBURGER-HILL' (úgy, hogy a numerikus billentyűzet minusz billentyűjét használtuk), 'F1'-'F4' lehetővé fogja tenni a szintek közötti lépegetést.

Pool of Radiance

A kód: VADER! felkiáltójellel a végén!!

POOLS OF DARKNESS

A Magic User varázslatok:

Level 5

Fire Touch: a tűzzel szemben védettek leszünk.

Iron Skin: Vasbőrűek leszünk tőle

Feeblemind: Agytörés

Level 6

Disintegrate: Porra oszlatja a manust

Globe of Invulnerability: Minden varázslat ellen véd

Stone to Flesh: Kő embert isszaváltoztatja rendes emberré

Flesh to Stone: Az embert kővéváltoztatja (szobor lesz)

Death Spell: Mindenkit kinyír

Level 7

Delayed Blast Fireball: dupla tűzlabda

Mass Invisibility: Az egész csapatot láthatatlanná teszi

Power Word Stun: több ellenfelet megbénít egyszerre

Level 8

Mass Charm: egyszerre több ember áll hozzánk harcolni.

Otto's Irr. Dance: Az ember meghülyül és elkezd táncolni.

Mind Blank: Agytörés, hülyeség, butítás ellen véd

Power Word Blind: több ellenfelet megvakít egyszerre.

Level 9

Meteor Swarm: Mint a Flame Strike, csak ez 5-szöt egymás után
Power Word Kill: több ellenfelet elpusztít egyszerre
Monster Summoning: két zöld Baziliszket varázsol hozzánk

Populous

A címképernyőn gépeljük be: 'KILLUSPAL' és szépen elballaghatunk a level 999-ig.

Power Drome (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
Filenév: pd.exe
Keresendő: 74 07 3A 05 75 09 47
Régi: 74
Új: EB

Prehistorik

A CHEAT.COM indításával töltsük be a játékot, de az 1234 gombok lenyomásával nem kell úgy sietni, a játék közben is állíthatjuk a könnyítéseket.

Prince of Persia

Akinek olyan verziója van, amiből nem szedték ki a kódot, az most örülhet. Az első pálya végén a kiírt oldal, sor, szó szerint megadott megfelelő betűjelű üveget kell meginnunk.

Oldal, sor, szó, kód formában

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

PRIVATEER

Mentsünk állást, jegyezzük meg, mennyi pénzük volt, váltsuk át HEX-be, és keressük meg az állásban. Figyeljünk az alsó/felső byte helycseréjére! Pl. ha az elején mentünk, akkor 2000 suskánk van, ami \$07D0. Ekkor ilyen értékeket kell keresni: D0 07 00 00. Ezt át lehet írni magasabbra is. Mivel megeshet, hogy valamelyik byte 7. bitje az előjelet jelenti, javasolnánk a 7F 7F 7F 7F-et, ami kb. 2 milliárd (!) credit, ami talán elég lesz a Centurion felszereléséhez. Azért a repülés gyakorlása nem maradhat el! Itt jegyeznénk meg, hogy joy nélkül ne is próbálkozzon senki játszani. Esetleg a num. billentyűzetről irányítva nem fagy ki...

Prophecy I.

Néhány kód: IMAGITEC, GUSTAVUS, JOJO SRN, NINJASDL

Pro Tennis (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
Filenév: EGA.COM, CGA.COM, HGA.COM
Keresendő: 74 39
Régi: 74 39
Új: EB 39

R-Type

A high score táblánál pötyögjük be: 'SUMITA', és örökéletünk lesz.

Rainbow Islands

A címképernyőn a következő kódokat begépelve érdekes eredményeket kapunk:

Kód	Eredmény
BLRBJSBJ	gyors üzemmód
RJSBJSBR	dupla szivárvány
SSSLLRRS	gyorsabb szivárványok
BJBJBJRS	hint A
LJLSLBLS	hint B
SJBLRJSR	mindent mi sem tudhatunk
LBSJRLJL	folytatás az összes körben

Rambo III.

A high score táblában pötyögjük be: 'RENEGADE' a nevünk helyett. Ezután '1', '2', vagy '3' a megfelelő szintre visz.

Red Warrior (*)

Szerkesztő: Debug
 RENAME rw.exe rw
 DEBUG rw
 e 5837 eb 4e 90
 w
 q
 RENAME rw rw.exe

Return of the Jedi

A high score táblában pötyögjük be: 'Darth Vader'. Ezután 'F2' egy szinttel feljebb visz.

Revelation

Szintkódok: 10 - SIRENS, 20 - LOADER, 30 - PLAYER, 40 - RESULT, 50 - DOLLAR, 60 - CHANGE, 70 - FINGER

Rick Dangerous

A high score táblában pötyögjük be: 'POOKY', és ha meghalunk, a következő szintre kerülünk. Ez csak az első szint teljesítése után érvényes.

Rick Dangerous 2

MAIN.EXE 4260-ra EB02 — örökélet, 5017-re EB02-t — végtelen laser

Riders of Rohan

Page, Paragraph, Word, kód formában:
 16, 1, 16, WESTMARCH / 21, 1, 5, TRAVEL / 22, 3, 6, THRUST / 23, 6, 1, LEGOLAS / 24, 8, 6,
 GANDALF / 25, 6, 15, FIREBALL / 27, 7, 3, BATTLE / 28, 6, 4, UNIT / 30, 7, 4, ROUNTS / 32, 7,
 1, STAMINA / 38, 4, 9, GONDOR / 39, 2, 4, SPRAWLING / 41, 3, 5, BOWMEN / 42, 2, 9,
 CONCEPTION / 45, 2, 6, ERU / 46, 1, 1, VALAR / 49, 2, 6, EREGION / 51, 2, 11, SECOND / 52,
 1, 7, ISILDUR / 53, 2, 6, BILBO / 54, 3, 9, HOBBIT / 56, 2, 11, MIRKWOOD / 57, 5, 7, SHIRE /
 62, 1, 4, EDORAS / 64, 2, 2, DUNEDAIN / 65, 3, 2, DWARVES / 67, 4, 4, RINGWRAITHS / 69, 1,
 9, EVIL / 70, 3, 6, RING / 71, 4, 10, ELROND / 77, 5, 8, THRONE / 79, 5, 8, CREATION / 80, 8,
 10, FANGORN / 83, 6, 4, WIZARDS / 85, 6, 7, VALAR

Rings of Medusa

Miután megadtuk a nevünket, gépeljük be: 'DESOXYRIBONUKLEINSAEURE', és nyomjuk meg a 'HELP'-et...

Rise of Dragon

Savegame: órák — 4.sector, 246.byte, percek — 4.sector, 248.byte

Roadblasters

Indulásakor gépeljük be: 'LAVILLASTRANGIATO', ezután a következő lehetőségek állnak a rendelkezésünkre:

- 'X' - autó megpörgetése
- 'S' - következő szint
- 'P' - üzemanyag feltöltése
- 'G' - játék vége
- '1' - Mount UZ Cannon
- '2' - Cruise Missiles
- '3' - Electro Shields
- '4' - Nitro Injectors
- '0' - összes fegyver eltávolítása

Robocop

Pause, majd gépeljük be: 'BEST KEPT SECRET' a sérthetetlenséghez.

Robocop 3.

Akció közben írjuk be: 'THE DIDY MEN'. Már is örök energiánk van. Ezt minden akció-pályán meg kell ismételni.

RockFord

ROCKFORD.EXE 23158.byte-től írjunk EB02-t — végtelen idő

Rock 'N Roll

Névnek adjuk meg: 'RAINBOW ARTS', a képernyő szürkére vált.

Egy bizonyos szintre a következőképpen juthatunk el:

Level száma, XX, ezt követi 4 számjegy, amelyek összege kiadja a szint számát, XX, és a szint száma fordított számjegyekkel.

Pl. a level 12-höz: 12 XX 3333 XX 21, ahol

12 = Level száma, XX, 3+3+3+3 =12, XX, 21 pedig a 12 fordítottja.

Roger Rabbit

A kellemetlen megpróbáltatásokat minden képnél megspórolhatjuk, ha lenyomjuk egyszerre a 'SHIFT'-'ALT'-'CTRL'-'F5' billentyűket.

Rotor

A szintkódok a következők:

- Level 1 - GAG
- Level 2 - LIP
- Level 3 - FLY
- Level 4 - MEN
- Level 5 - AWE
- Level 6 - TNT

Shadow Knights

SHADOW.EXE 13157-re EB02- örökélet, 14162-re EB02-t — végtelen Magic

Shadow of The Beast

Ha a 'beast' kép megjelenik, tartsuk lenyomva mindkét egér gombot, és a joystick és a joystick tűzgombját, amíg nem kéri a prg. a DISK 2-öt. Örökéletünk lesz. Sajnos nem minden verzió működik.

Shanghai

Játék közben próbálkozzunk az 'F2' nyomogatásával...

Shiftrix

Kódok: 5 - FISH, 10 - HOLE, 15 - MICE, 20 - DARK, 25 - PARK, 30 - CURE, 35 - DEAD, 40 - WARE, 45 - TSOM

Silent Service II. (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: SS2.EXE
 Keresendő: 75 41 2B C0 50 50
 Régi: 75 41
 Új: 90 90

SILK

A .TEX kiterjesztésű file-okban vannak a képek a csajokról, melyeknek formátuma megegyezik a .PCX képekkel. Ezért hát adjuk ki a következő parancsot a DOS alól: COPY *.TEX *.PCX, és máris megkukkanthatjuk a képecskéket.

Silly Putty

A HighScore táblába írjuk be: 'HEADLIKEAHOLE', majd üssünk 'RETURN'-t. A képernyőnek villannia kell. Az 'F1'-'F10', 'Shift'+('F1'-'F10'), 'Ctrl'+('F1'-'F10') gombokkal lehet teleportálgatni a pályán, illetve pályát ugrani.

Sim Earth (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: SIMEARTH.EXE
 Keresendő: 74 03 E9 46 01
 Cere: 03-ot 00-ra
 Csere: 46-ot 40-re

SimCity

Tartsuk lenyomva a 'SHIFT' (vagy a 'CAPS LOCK') billentyűt és gépeljük be: 'FUND', így \$10,000 üti a markunkat.

The Simpsons

Amikor a család a TV előtt ül, írjuk be: 'COWABUNGA'.

Sliding Skill

Pályakódok: 5 - KAFFEETASSE, 10 - SENFTUBE, 15 - WARMES BIER, 20 - GUMMIBAUM, 25 - VOLLER ASCHER, 30 - LEERER FRIDGE, 35 - LAME TV, 40 - WEITER SO, 45 - MADE FINGER, 50 - STORMAUSFALL, 55 - VOLLE PLATTE, 60 - COLARAUSCH, 65 - ASMOÑE RULES, 70 - TIM IST MUEDE, 75 - ALTER FORSCHE, 80 - PAPPIGE_PIZZA, 85 - MIESER FREEZER, 90 - HI_TO ECLIPSE, 95 - KONZENTRAZION.
 (_ helyén 'SPACE'-t kell lenyomnunk)

Son of Empire (World of Legends 2.)

A tulajdonságok 22- (1.karakter), 150- (2.), 278- (3.), 406- (4.) byte-tól vannak. A többi az első karakterre vonatkozik, majd mindenki kiszámolja a többi karakterre az eltolást. HP: 38-39, 40-41 (2-2 byte a max., ill. az aktuális), LEVEL: 69.byte, GOLD: 70-71. byte, AC: 21.byte (02H=0 AC), Tárgyak: 42-57. byte-on. Egy-két tárgy kódja: IRON BOOTS: 18H, HELM: 01H, GLOVES :37H, AXÉ :4AH, MANDOLIN: B9H, PLATE MAIL: 2BH, HERO SCROLL: 81H

Space Ace

Játék közben gépeljük be: 'DODEMODEXTER', és láthatjuk a játék befejezését.

Spherical

A password-ök a következők:

RADAGAST, SKYFIRE, GLIEF, GUMBA, YARMAK, MIRGAL, MOURNBLADE, CHACMAL, ORCSLAYER, GHANIMA, JADAWIN

Spiderman

A címképernyőn nyomjunk 'Enter'-t. Játék közben a 'HELP' billentyű lenyomásával feltöltődik energiánk.

Spindizzy Worlds

Kezdetben válasszuk ki a nehézségi fokozatot, de még ne indítsuk el a játékot. Nyomjuk le a 'SHIFT' és az 'E' billentyűket, majd a 'Shift'-et engedjük el, s írjuk be: 'DIT'. Amikor a következő üzenet megjelenik a képernyőn, nyomjunk 'Z'-t, majd egy tűzgombot a joy-on. Ha most indítjuk a játékot, látni fogjuk, hogy nem látjuk ott magunkat, ahol látszanunk kellene. Most ugyanis nem a játékban, hanem a szinterszerkesztőben vagyunk. A 'HELP' billentyű megnyomásával többet tudhatunk meg a szerkesztő kezeléséről.

The Spy who loved me

Az örökélethez nem kell más, mint a címképernyőnél a 'MISSMONEYPENNY'-t begépelni.

Star Control (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: starcon.ovl

Keresendő: 74 05 1B C0 1D FF FF 3D 01 00

Régi: 74 05 / Uj: EB 05

Stormlord

A játék betöltése közben, tartsuk lenyomva a joystick tűzgombját és az egér bal gombját. Ha a játék betöltődött, indulás után gyorsan nyomjuk meg a 'SPACE'-t, vagyis pause. Ezután gépeljük be: 'MNBVC'. Örökéletünk, és örök időnk lesz, valamint az 'L' szintet lép.

Stormtrooper

A high score táblában pötyögjük be: 'JAMES CAMERON'. Most ha több életre lenne szükségünk, csak nyomjuk meg az 'F9'-et.

STREET ROD I.

A kódok Page, Key, Car formában:

1, red, - / 2, orange, brown / 3, dark blue, dark purple / 4, pink, yellow / 5, light green, - / 6, light blue, orange / 7, dark green, dark blue / 8, brown, grey / 9, light purple, pink / 10, orange, yellow / 11, grey, light blue / 12, red, grey / 13, dark purple, - / 14, dark blue, dark green / 15, light green, light purple / 16, pink, brown / 17, yellow, - / 18, grey, red / 19, light blue, orange / 20, light green, orange / 21, dark blue, - / 22, light purple, light blue / 23, dark green, yellow /

24, brown, - / 25, red, - / 26, grey, - / 27, light green, - / 28, orange, - / 29, dark purple, - / 30, light blue, - / 31, pink, - / 32, light purple, - / 33, dark blue / I, light green, light blue / II, grey, light purple / III, yellow, light green

Berhelés: HOTROD?.SAV-ban a 36-39. byte a pénz (előjeles!)

Strider

'F9'-cel pause, nyomjuk le egyidejűleg a 'HELP', 'Bal Shift', és az '1' (nem a numerikus) billentyűket. Most induljunk neki mind a háromszor, majd 'F10'-zel indítsuk újra a játékot. Ezt követően a következő billentyűk lesznek aktívak:

'1'-'5' (nem a numerikus) = szintugrás

'F1'-'F4' = az aktuális szinten belüli 4 szektor elérése

Strike Fleet (*)

Szerkesztő: Debug

RENAME sf.exe sf.x

DEBUG sf.x

U 1000:3839 (e8 46 02-nek kell lenni) ez hívja meg a kódkérést

E 1000:3939 90 90 90

W

Q

REN sf.x sf.exe

Stryx

Játék közben tartsuk lenyomva egyidejűleg a 'HELP', 'M', és 'E' billentyűket a maximális erő, üzemanyag és lőszer eléréséhez.

A 'HELP' és 'P' lenyomása után mind a négy ajtón áthaladhatunk.

Stunt Driver (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton; Filenév: stunt.exe

Keresendő: 74 06 9A F4 A6 E1 FE

Régi: 74; Új: EB

Supercars

A password-ök:

Level 2 - ODIE

Level 3 - BIGC

Ha password-nek azt adjuk meg, hogy 'RICH', \$500,000 pénzünk lesz.

SUPAPLEX

A most következő Turbo Pascal program segítségével az összes pályán játszhatunk. Másoljuk át a PLAYER.LST file-t (rejtett) a TURBO pascal könyvtárába (ahova a futtatható EXE file-okat teszi), s szedjük le róla a rejtést (NC-ben menjünk a file-ra, lépünk a files menübe, majd A, az összes X-et tüntessük el a kapcsos zárójelek közül, végül menjünk a SET-re és 'ENTER'. Ezek után futtassuk a Pascal programot, végül vissza a PLAYER.LST file a SUPAPLEX könyvtárba.

Uses Crt, Dos;

VAR V:ARRAY [1..30000] OF CHAR;

A:INTEGER;

F:TEXT;

BEGIN

ASSIGN(F,'PLAYER.LST');

RESET(F);

FOR A:=1 TO 30000 DO READ (F,V[A]);

CLOSE(F);

REWRITE(F);

CLOSE(F);

APPEND(F);

```
FOR A: = 1 TO 4 DO WRITE (F, CHAR(32));  
WRITE(F, CHAR(80) + CHAR(69) + CHAR(84) + CHAR(73));  
WRITE(F, CHAR(0) + CHAR(0) + CHAR(1) + CHAR(33));  
FOR A: = 1 TO 113 DO WRITE(F, CHAR(1));  
FOR A: = 113 TO 127 DO WRITE(F, CHAR(0));  
FOR A: = 139 TO 30000 DO WRITE F, V[A];  
END.
```

Ne ijedjünk meg, ha nem 2 másodperc alatt végez a prg!

Switchblade

A high score táblában írjuk be: 'POOKY', ezután az '1'-'5' lenyomásával elérhetjük a megfelelő szinteket.

Sword Of Sodan

Játsszunk, majd egy high score legalább egyszeri megjelenése után haljunk meg. Ekkor névnek adjuk meg: 'NANCY' és nyomjunk 'RETURN'-t. Most, ha ismét játszunk, örökeletünk lesz.

SYNDICATE

A játék folyamán gondot okoz majd, hogy mire ki tudnánk fejleszteni a fegyvereket, műszereket, addigra nyakig vagyunk a pácban. A SYNED.EXE file-lal a kimentett állást tuningolhatjuk fel akár olyan cuccokkal is, amit még fel sem találtunk. Az első küldetésekben elfoglalt területek valamelyikét adóztassuk meg 100%-osan. A lakosság fellázad, és mi újra elvégezhetjük a küldetést, és a küldetés alatt kifejleszthetünk még valamit. Az akció alatt gyorsan fogynak az ügynökeink, ezért van a Persuadertron, amit egyszerűen agyferditőnek is nevezhetünk. Bekapcsolása után már csak meg kell közelíteni egy-két embert és mintha fejbevágták volna őket, követni fognak minket az egész küldetés alatt. Így összeszedhetünk ügynököket, rendőröket. A civilek is felszedik az elejtett fegyvereket. Húsz felfegyverzett emberrel már rutinszerűen tudjuk mészárszékké varázsolni bármelyik utcát. **(Hát, nem hiszem, hogy azért találták ki ezt a kutyüt, hogy besorozzuk az egész várost, mindenesetre nem rossz ötlet az ellenséget magunk mellé állítani. Eredetileg ezt pl. valamilyen fogoly kiszabadításánál, vagy egy tudós valahová való elvezetésénél kellene használni, de én támogatom az ötletet. Csak tartok tőle, hogy így még lassabb lesz a játék. Mint a DUNE II Amigán.. — DoT)** Kedvenc dolog a metrók ripittyává lövése. Sok emberrel és jó fegyverekkel könnyen megy, és máris szemünk elé tárulhat az a gyönyörű látvány, ahogy a roncsokból égő emberek kászálódnak elő, vértócsákon gázolnak át miközben borzasztóan sikongatnak. **(Ezt a 4MB memóriával rendelkezők még nem nagyon hallják PC-n, — DoT)** Végezetül ajánljuk a lángszóró (Flamer) használatát, mert az nagyon szép látvány, ha utunkat égő emberek fáklyaként világítják meg...

Test Drive II.

Játék közben próbáljuk begépelni a következőket, és érdekes eredményeket kapunk:

aerf - gyorsabb irányváltoztatás és fékezés

gass - időtől és pontszámtól függetlenül eljutunk egy benzinkúthoz

gasst - az előzőhöz képest visszaállítjuk az eredeti állapotot

Thexder II: Firehawk (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: game.exe

Keresendő: E8 46 00 E8 DF 00 E8 E8 00 E8

Régi: az utolsó E8-as

Új: C3

Think Cross

Néhány kód: 5 - CUSTOM, 10 - MASTER, 15 - FUTURE, 20 - DORADO, 25 - GREECE, 30 - FLAMES, 35 - ANIMAL, 40 - EPOPEE, 45 - JAGUAR, 50 - MATRIX, 55 - WIZARD, 60 - CATGUT, 65 - FIRING, 70 - LADDER, 75 - FIRKIN, 80 - SPHINX, 85 - TYPIST, 90 - VOYAGE, 95 - PALACE, 100 - DECADE, 105 - ARMADE, 110 - ESTATE, 115 - GOPHER, 120 - KERNEL, 125 - JUMPER, 130 - GROOVE, 135 - HIPHOP, 140 - OFFSET, 145 - SUINEG.

The Third Courier (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: TTC.EXE
 Keresendő: 75 03 E9 98 01
 Régi: 75 03
 Új: 90 90

Thunderblade

A high score táblában gépeljük be: 'CRASH', ezután 'HELP' átvisz a következő szintre.

Thunderbirds

A password-ök:
 Level 2: RECOVERY
 Level 3: ALOYSIUS
 Level 4: ANDERSON

Thunder Strike (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: TS.EXE
 Keresendő: E8 92 72
 Régi: E8 92 72
 Új: 90 90 90

Tiny Skweeks

A kódok: 1 ADJUACES, 2 GASIANDI, 3 GROIDEKN, 4 NEBACRUC, 5 RESTUSHA, 6. ENTALACO, 7. BOTCREPA, 8. OCTOANYA, 9. COADSUPP, 10. RAWBSKIT, 11. TANGVILI, 12. DENAJJOIN, 13. VAMBOTHER, 14 UNPASUBO, 16. PREPPANO;

Toki

Írjuk be, hogy 'TOKINEEDSAWARLTOKINEEDSAWAR'. Ekkor a képernyő felvillan, s ezután már az 'F1'-'F7'-tel tudjuk a szinteket váltani, míg az 'F8'-cal az endseq-t tudjuk megshowolni.

TransWorld (német nyelvű verzió) (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: twcolor.exe
 Keresendő: E8 0B FC
 Régi: E8 0B FC
 Új: 90 90 90
 Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: twmono.exe
 Keresendő: E8 C9 F8
 Régi: E8 C9 F8
 Új: 90 90 90

Tunnels of Armageddon (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton
 Filenév: tunnels.exe
 Keresendő: 0A 08 0B C0 75 17
 Régi: 75
 Új: EB

UGH!

A kódok (1 players):

1 — CAVITY, 2 — FIRSTCOMMUNION, 3 — FIGURATIVETHEATRE, 4 — BURNTOFFERINGS, 5 — MYSTERIUMINQUITATIS, 6 — DREAMFORMOTHER, 7 — CERTAINJOURNEY, 8 — SPIRITUALCRAMP, 9 — ROMEOSDISTRESS, 10 — RESURRECTION, 11 — PRAYER, 12 — DEATHWISH, 13 — DOGS, 14 — DESPERATEHELL, 15 — AWAKEATTHEWALL, 16 — SLEEPWALK, 17 — THEDROWING, 18 — THEBLUEHOUR, 19 — ASEVENINGFALLS, 20 — ANDROGYNOUSNOISE, 21 — HANDPERMEATES, 22 — ELECTRADESCENDING, 23 — CERVIXCOUGH, 24 — THISGLASSHOUSE, 25 — FLEEINGSOMNAMBULIST, 26 — THESOMNOLENTPERSUIT, 27 — ASHES, 28 — ASHESPARTII, 29 — WHENIWASBED, 30 — LAMENTOURTHESHADOWS, 31 — FACE, 32 — THELUXURYOFTEARS, 33 — OFTHEWOUND, 34 — BELIEVERSOFTHEUNPURE, 35 — NOUVERTURE, 36 — WINDKISSEDPICURES, 37 — THELAKEOFFIRE, 38 — BLASTOFTHEBOUGH, 39 — AMATERASU, 40 — THEABSOLUTE, 41 — LACRIMACHRISTI, 42 — BETWEENYOUTH, 43 — AFTERTHERAIN, 44 — WILLOTHEWISP, 45 — TALESOFINNOCENCE, 46 — STRAPPINGMEDOWN, 47 — THEDANZINGWALTZ, 48 — CHIMEREDESIDELA, 49 — SILENTTHUNDER, 50 — STRANGEFORTUNE, 55 — SICKOFLOVE, 58 — 1983, 59 — OMEGADAWN

A kódok (2 players):

1 — ALONEINTOTHEALONE, 2 — ONLYSHADOWSOFFHOOKS, 3 — CHRISTSFIRSTHOWLING, 4 — FIELDSOFRAPE, 5 — GREATBLACKTIME, 6 — MALDORORESTMORT, 7 — ADAYINDOGLAND, 8 — EXTRAECCLASIAM, 9 — NULLASALUS, 10 — THESHELLSHAVECRACKED, 11 — FROMBROKENCROSS, 12 — STPETERSKEYALLBLOODY, 13 — BENEDICTION, 14 — BLESSING, 15 — NORTH, 20 — THEFINALCHURCH, 25 — THESTAIRSONG, 30 — DOGUN, 35 — TPALEQUEENS, 40 — THATSALLFOLKS, 45 — LAMENTFORHER

The Untouchables

Gépeljük be: 'SOUTHAMPTONGAZETTE', ezután 'F10' szintet lép.

Utopia

Berhelés: A savegame file — ban

	sector	byte
penz	2	390 — 393 (000F423F)
dátum	10	49 — 58
demand fuel	9	294 — 295 (270F)
demand food	9	296 — 297
demand ore	9	298 — 299
demand gems	9	300 — 301
demand weapons	9	302 — 303
demand techs	9	304 — 305
free colonists	0	66
month usage (fuel)	9	138 — 141
m.u. (food)	9	142 — 145
m.u. (ore)	9	146 — 149
m.u. (techs)	9	158 — 161
prod fuel	9	114 — 117
prod techs	9	134 — 137
units (fuel)	0	282 — 285
units (techs)	0	302 — 305

Vaxine

Játék közben írjuk be: 'WILDEBEEESTE'. 'F1' egy szintet lép előre, 'F2' hátra, 'F3' tiz szintet előre, 'F4' vissza.

Venus — The Flytrap

A kódok: 2 — MANTIDS, 3 — CICADAS, 4 — PSYLLIDS, 5 — PIERIDS, 6 — SATYRID, 7 — LYCAENID

Virus

Nyomjuk le az 'ENTER' — t a numerikus billentyűzeten, valamint a 'P' — t (az 'ENTER' nyomvatartása mellett). Még mindig tartjuk lenyomva az 'ENTER' — t és nyomjuk meg az 'O' — t. Ezután a következő lehetőségeink lesznek:

- 'F' — üzemanyag feltöltése
- 'L' — életek számának változtatása
- 'C' — speciális effektek be/ki
- 'N' — játék újratekde

Voyager

Az opciós képernyőn gépeljük be: 'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'. Jutalmul egy cheat menüt kapunk.

Welltris (*)

Először:

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: loader file

Keresendő: 74 09 B8 06 00 50 E8

Régi: 74

Új: 75

Másodszor:

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: loader file

Keresendő: 74 04 C6 46 E9 FF FF 06

Régi: 74

Új: 75

Wild Wheels

*.SAV 18 — 19.byte — ra FFFF — sok — sok pont

Wing Commander I, II.

A programot úgy indítsuk, hogy a neve után írjuk oda: Origin. Tehát: WC ORIGIN, ill. WC2 ORIGIN. Ezután rögtön a bázison (mielőtt bármit is csinálnánk) nyomjunk kétszer 'CAPS LOCK' — ot, majd ha valamelyik küldetésben befogjuk az ellenfelet ('L'), utána az 'ALT' + 'DEL' — t megnyomva az exitál, s mi folytathatjuk irtó körutunkat.

Winzer

Menjünk a TV ügynökségbe, majd válasszuk az európai TV — t, s állítsunk minden számot 9 — re, majd nézzük meg a pénzmagunkat...

Wizball

Pause, majd gépeljük be: 'RAINBOWT' a cheat módhoz.

WONDERLAND: Dream the Dream (*)

Először:

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: INSTALL.EXE

Keresendő: 0B C0 74 03 E9 46 FF

Régi: 74 / Új: EB

Másodszor:

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: GAME.EXE

Keresendő: CD 21 33 D1

Régi: CD 21 33 D1 / Új: 90 BA 19 03

Megj.: A kódnak THE — t kell beírni

World Tour Golf (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: wtg.exe

Keresendő: 83 C4 08 0B C0 75 10

Régi: 75 10 / Új: 74 41

Xenon II.

Amikor a menüből a grafikus kártyát kiválasztottuk, ne 'Enter' — rel, hanem 'F7' — tel menjünk tovább, majd ha betöltődött a program, nyomjunk egy 'I' billentyűt.

Mit és hol vásároljunk/adjunk el:

LEVEL 1, SHOP 1: Vásároljunk — Health, Super Nashwan

LEVEL 1, SHOP 2: Adjunk el — Rear Shot, Vásároljunk — Double Shot and Side Shot

LEVEL 2, SHOP 1: Vásároljunk — Side Shot

LEVEL 2, SHOP 2: Adjunk el — Side Shot

LEVEL 3, SHOP 1: Vásároljunk — Health and Rear Shot.

LEVEL 3, SHOP 2: Adjunk el — Rear Shot, Vásároljunk — Side Shot, Laser, and Power Up

LEVEL 4, SHOP 1: Adjunk el — Rear Shot, Adjunk el — Side Shot

Xybots

Egy high score táblánál gépeljük be: 'ALF'. Örökéletünk lesz.

ZANY Golf (*)

Szerkesztő: PCshell/Norton

Filenév: Zany.com

Keresendő: E8 95 25 3C 0D F5

Régi: 3C 0D F5

Új: E9 74 01

Zarathrusta

Szint — kód: 3 — LUCX, 4 — DYPO, 5 — UVOX, 6 — HXOR, 7 — IPSX, 8 — KRAY, 9 — ORFE, 10 — OLYN, 11 — ZUVO, 12 — CYTA, 13 — HORC, 14 — MYFO, 15 — DNAR, 16 — IFLY, 17 — HION, 18 — OPRA, 19 — YQUA, 20 — ELUS, 21 — JERN, 22 — WANI, 23 — TUZO, 24 — LARS, 25 — LONY, 26 — SPIR, 27 — VIWA, 28 — XYZO, 29 — BORZ, 30 — AXOR, 31 — JARX, 32 — ZABY, 33 — EFEX, 34 — WORN, 35 — MORQ, 36 — PURN, 37 — SCIL, 38 — PIQO, 39 — VOLQ, 40 — BENO, 41 — GESA, 42 — FUQO, 43 — IRON, 44 — EVOK, 45 — RARO, 46 — YSCE, 47 — MECA, 48 — USTI, 49 — QUTX, 50 — FOXA, 51 — CRON, 52 — KLON, 53 — FERA

Zoom!

Amikor a start szintet kell kiválasztanunk, nyomjuk le az 'F10' — et, és a level 30 — on folytatjuk a játékot.

SIERRA KALANDOK

Castle of Dr. Brain

Dr. Brain, a világhírű tudós új munkatársat keres. Jelentkezésünket örömmel fogadta, azonban képességeink ellenőrzéséhez be kell jutnunk hozzá kastélyába.

A játék a kastély előtt indul. Menjünk át a hídon, és nyomjuk meg a csöngőt. A kövek és a flamingók bizonyos sorrendben kigyulladnak, ezt kell megismételnünk a megfelelő elem megnyomásával.

Az ajtó kinyitása után az előszobába kerülünk. Menjünk a bal oldali ajtóhoz. Számokból és jelekből kell matematikai műveleteket kiraknunk. Megoldása után kapunk egy kódot, amit jegyezzünk fel. Jobbra az ajtónál egy bűvös négyzetet kell összerakni úgy, hogy a sorok, oszlopok és átlók mentén lévő számok összege megegyezzen. Az asztal fiókjában van a következő feladat. A számokat kell sorbaraknunk, illetve a képet kell kiraknunk a lapok tologatásával. Az üres helyre a mellette lévő lapokat tolhatjuk át. A fiókban egy kulcsot találunk. Az ajtót a kapott kódok segítségével nyithatjuk ki.

A következő szobában sok órát látunk. A falóra mellett gombok vannak, ezek segítségével kell kikapcsolni az órákat és a riasztót. Az ajtó kinyitásához 40 másodpercet kell lemérnünk egy 15 és egy 25 másodperces homokórával. A **Start** gombbal indíthatjuk el a számlálást, közben a homokórákat forgathatjuk, majd 40 másodperc elteltével nyomjuk meg az **Open** gombot. A fiókban kártyákat találunk, ezeket tegyük be a blokkolóórába. A kártyákon számokat látunk, nekünk a negyedik helyre kerülő számot kell beírni. A kész kártyát rakjuk be a lenti lyukba.

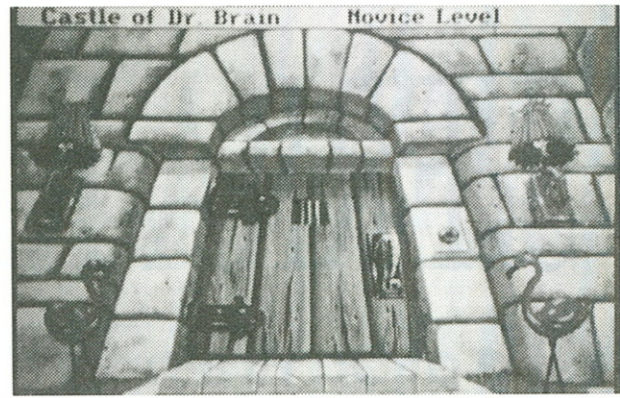
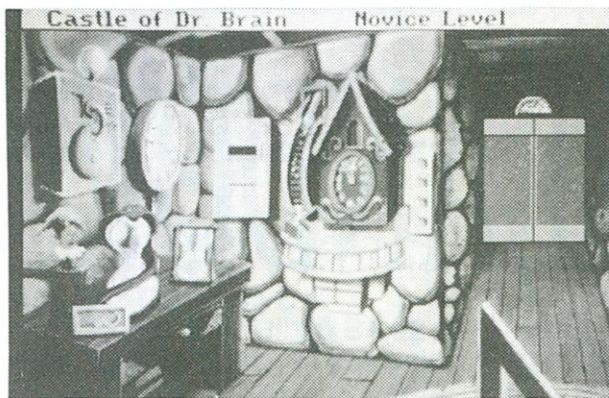
A lifttel folytatjuk utunkat, hat irányban mozoghatunk vele a labirintusban. Egy folyosóra kerülünk. Menjünk a jobb oldali szobába a számítógéphez. Több panelt találunk itt. Az elsőt az áramkör felépítéséhez kapunk segítséget, míg a másikon a szükséges alkatrészek vannak. Ha legkönnyebb fokozaton játszunk, először helyezzük el az elemet, majd utána a kapcsolót függőlegesen, és utána az ellenállást, a tekercset és a kondenzátort vízszintesen. Ezután a következő panelen lévő feladatot kell megoldanunk, számokat kell kettes számrendszerre átírni.

A bal oldali szobában betűket kell összeszednünk az itt található jármű segítségével. Egyes mezőkön piros pontok vannak, ha ezeket nyílra változtatjuk, a tank itt jobbra fordul. Az örvények elnyelik járműünket, ezért a zöld kereszt segítségével kapcsoljuk ki ezeket. A tank útjába különféle akadályokat is helyezhetünk az irányításához.

A folyosó végén kérdésekre kell kiválasztanunk a megfelelő választ, majd a következő szobába jutunk. Itt robotfejeket találunk. Kérdezősködjünk tőlük. Az egyikük hazudik, a másik nem, a harmadik pedig vagy hazudik, vagy nem. Válasszuk ki azt, amelyik igazat mond, és rakjuk fel a robotra. Arra kell beprogramoznunk, hogy három tárgyat vigyen a labirintus végébe, különböző kezeit használva, mert különböző anyagból vannak (papír, fém, műanyag). A számítógép segítségével írhatjuk meg a szükséges programokat. A nyilak használatával irányíthatjuk a robotot, az **On** és **Off** utasítással pedig a kezét kapcsolhatjuk ki-be. Ha elkészültünk, mentsük ki művünket (**Save**). A gép egy lyukkártyán adja ki a kész programot.

Menjünk ki a lifthez. Az útvesztő után egy táblán szavakat kell megkeresnünk, amik nyolc irányban helyezkedhetnek el. A szavak megtalálása után a maradék betűkből egy angol szót kell összeraknunk. A terem másik végében van az ajtó. Egy négyzetet kell kiraknunk különböző síkidomokból, amelyeket a nyíl segítségével el is forgathatunk (tangram játék).

A következő feladat egy kirakós játék összeállítása. Az egyes darabok a ládában vannak. Miután elkészültünk, menjünk ki az ajtón. Egy akasztófas játék következik, ahol a szavak megfejtése után kódokat kapunk. A szekrényt nyissuk ki ezekkel a kódokkal, és vegyük ki belőle a dekódolót, valamint az érmét. A falon lévő kép mögött egy másik szekrény van. A gép jeleket rejtett el bizonyos sorrendben, ezeket kell kitalálni. A kék szám azt jelzi, hogy hány jelet raktunk jó helyre, a piros pedig azt, hogy hányat rosszra. A szekrény egy tekercset és egy kulcsot tartalmaz.



A TV-be dobjuk be az érmét, majd a dekóder segítségével fejtjük meg a megjelenő szöveget. A jó helyen lévő betűk fekete színűek, a betűket cserélgetéssel rakhatjuk helyre. Miután elkészültünk, menjünk a lifttel a csillagvizsgálóba.

Itt csillagképeket kell összeraknunk a fenti csillagokból. Mikor készen vagyunk, egy UFO jelenik meg, ami egy új játékot tartalmaz. Különböző földönkívüli lények otthonát kell megtalálnunk, bemutatkozásuk után. A lényektől kapott tárgyban van a következő feladat, a bolygókát kell a nevükhöz párosítani (Segítségképpen a bolygók sorrendje: **Nap, Merkúr, Vénusz, Föld, Mars, Jupiter, Szaturnusz, Uránusz, Neptunusz, Plútó**).

A monoliton át egy újabb szobába jutunk. A falon egy tábla van, ezen különböző lapokat kell párosítanunk. Ezek a megoldott feladatok vannak, és azt kell kitalálnunk, hogy milyen ismeret kellett hozzájuk. A fiókot a kulccsal nyithatjuk ki. A lapot a nálunk lévő gyűrű segítségével olvashatjuk el. Erről olvashatjuk el feladatunkat, a könyvespolcon kell átrendeznünk a tárgyakat. Ezt befejezve kinyílik a laboratóriumba vezető ajtó, amin menjünk be.

Dr. Brain örömmel üdvözl, és közli eredményünket.

Conquest of the Longbow

Első nap

A barlangban vegyük fel a kürtöt és a tából egy kis pénzt. Kint barátainkkal találkozunk. Beszélgessünk velük, majd menjünk a lőtérre, és beszélgessünk az itt lévő két emberrel. A magaslatra érve (nyugatra van a lőtértől) egy nőt veszünk észre, akit egy katona kísér. Menjünk le az útra, és lőjük le a katonát. Menjünk az özvegy házához, és beszélgessünk vele és fiaival. A táborban elmeséljük a napi eseményeket barátainknak, majd a sok ivástól elálmosodva lefekszünk aludni. Almunkban egy csodálatos lányról, *Mariann*ról álmodunk. Egy fél gyémántsívet kapunk tőle.

Második nap

A barlang előtt beszélgessünk el embereinkkel, majd a lőtértől balra induljunk el barangolni az erdőben. Hamarosan egy lovagló nőt veszünk észre, akire rátámadt egy katona. Lőjük le, a nő ellovagol, viszont az egyik cipőjét elhagyja. Vegyük föl, majd a kürttel hívjuk ide cimboráinkat, hogy eltüntessék a katona hulláját.

Harmadik nap

Menjünk fel a magaslatra. Egy koldus közeledik az úton. Beszélgessünk, adjunk neki egy pénzdarabot, majd cseréljünk vele ruhát. Először ezt nem hagyja, ezért hívjuk ide társainkat a kürttel. A koldus ruhájában bejuthatunk a városba. Menjünk a cipészhez (**Cobbler**), adjuk oda neki a cipőt, majd beszélgessünk vele. Kiderül róla, hogy ő *Mariann* barátja, és egy fésűt ad nekünk. Ezután menjünk vissza a táborba.

Negyedik nap

Menjünk fel a magaslatra, majd menjünk le a foglyot kísérő katonához, és ijunkkal lőjük le. Hívjuk ide barátainkat, majd menjünk a fák által kialakított kis templomba, ahol *Mariann*-nel találkozunk. Mielőtt bemennénk mellé, rakjuk le a fegyvereinket. Adjuk oda neki a fésűt, majd a fél sívet. Nála van a másik fele. Menjünk ezután vissza a táborba.

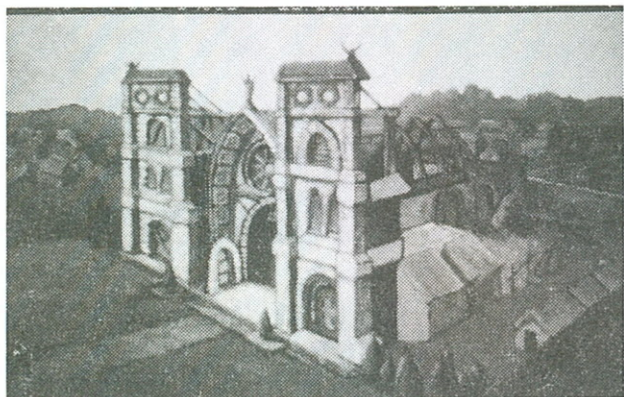
Ötödik nap

Menjünk el az özvegyhez, ahol *Tuck* barátától megtudjuk, hogy a városban fel akarják akasztani a három fiút. A magaslatról egy szerzetest veszünk észre. Menjünk le hozzá, és beszéljünk vele. Szegezzük rá az íjat, és kényszerítsük arra, hogy cseréljen velünk ruhát. Atöltözés után menjünk a városban lévő templomba. A mosodából hozzunk el néhány szerzetesi ruhát, majd menjünk a bal oldali terembe, ahol a püspököt találjuk. Vegyük fel a kis hordót, vigyük a kocsmába, és a kocsmárossal töltsük meg. Az egyik asztalnál egy ember malmozik. Játsszunk vele (pénzben). Amikor megverjük, egy kristályt kapunk tőle. Menjünk vissza a templomba, és adjuk oda a sört a püspöknek. Minket is hív, hogy igyunk vele, de ne fogadjuk el (**Noy**), mert teljesen leitatna. A táborba visszatérve öltözzünk vissza, majd hívjuk össze az embereket. Őt javaslatot hallgathatunk meg a három testvér kiszabadításáról. Fogadjuk el *Will* javaslatát, és szabadítsuk ki az özvegy fiait, akik hálából beállnak hozzánk.

Hatodik nap

Menjünk a magaslatra, ahonnan egy fekete ruhás szerzetest látunk. Szegezzük rá az íjat. Pár-bajt ajánl nekünk, amit mi el is fogadunk (**Aye**). A kürttel hívjuk ide barátainkat, majd a bottal verjük meg a szerzetest. Ruhájába bújva menjünk a délen lévő várba. A tóparton furulyázzunk, mire egy csónak jelenik meg. Szálljunk be, és menjünk vele a várhoz. A kapuban álló szerzetesnek adjuk oda a furulyát, majd a bőrzacskót a kövekkel. Hogy bejuthassunk, a versikéire a megfelelő köveket kell kiválasztanunk.

- **I must go into battle...** — piros, csillogó kék, gyémánt
- **Sadness weighs...** — felső fehér, piros, bal alsó szürke
- **I have three fears...** — csillogó kék, felső fehér, sötétkék
- **I will seek out the devil...** — fekete, sötétkék, jobb alsó fehér
- **Demons dance to my call...** — bal alsó szürke, piros, fekete
- **I would comfort...** — fekete, piros, bal alsó szürke
- **I am old, and my hearing...** — sárga, bal alsó szürke, gyémánt
- **My trees are heavy with fruit...** — gyémánt, piros, felső fehér
- **The drought lengthens...** — fekete, felső fehér, sötétkék
- **I must ride upon a...** — világoskék, fekete, csillogó kék
- **In summer, my ice does not melt...** — sötétszürke, gyémánt, sötétkék
- **I lie dying...** — piros, sötétszürke, sárga



Miután sikerült bejutnunk, menjünk a bal felső toronyba, ami a vallatókamra. Miután kiment az apát, eresszük le a törpét a földre, majd beszéljünk vele. Menjünk a jobb alsó toronyba, beszéljünk az apáttal, és döntsük fel a kelyhét. Nézzük végig a tekerceket. Az egyikre *Mariann*-nek szüksége van, ezért vigyük magunkkal. Az asztalról vegyük fel a törpe tekercsét is. Menjünk vissza a vallatókamrába, és adjuk oda a törpének a tekercsét, majd kövessük. Szálljunk be a csónakba. A kijáratnál nyomjuk meg a bal alsó, jobbról a harmadik, majd balról a második fejet, és távozzunk. A törpétől egy gyűrűt és egy tekercsét kapunk ajándékba. Ezután menjünk vissza a táborba.

Hetedik nap

Az erdei templomban adjuk oda a kezét ábrázoló tekercsét *Mariann*-nek, aki elmagyarázza, hogy ez egy titkos beszéd jeleit tartalmazza, és megkér, hogy adjuk oda a király egyik emberének, de előtte látogassuk meg a *Szent Fát* és beszéljünk vele. Menjünk a táborba, majd innen egy képernyővel le. Terítsük le a földre a hálót, ami elkapja az erre ugrándozó koboldot. Ha elengedjük, elvisz a *Szent Fához*. Miután elment, beszéljünk a fá-

hoz és kérjük segítségét. Három találós kérdést mond nekünk, amikre a kéz-kód segítségével kell válaszolnunk. Néhány megoldás:

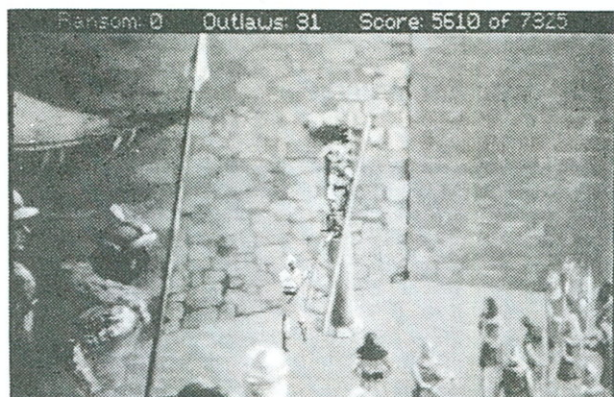
- **Metal or bone...** — *Comb*
- **I am the outstretched fingers...** — *Feather*
- **I am the heart...** — *Tree*
- **High born...** — *Snow*
- **Golden treasures...** — *Wood*
- **My first master...** — *Fur*
- **Not born but from a mother's...** — *Cheese*
- **I am a window...** — *Eye*
- **I am two-faced...** — *Coin*

Ha többször rosszul válaszolunk, fává változunk, és tölthetjük vissza a kimentett állást.

Nyolcadik nap

A barlangból kisétálva beszélgetünk barátainkkal, majd menjünk a magaslatra. Egy ijászt veszünk észre, aki éppen a vásárba igyekszik az ijászversenyre. Kérjük meg, hogy cseréljen velünk ruhát, és ajánljunk fel ezért pénzt. Nagy nehezen beleegyezik. Miután barátaink idejöttek a kürtszó hallatán, induljunk el a városba.

A vásárba érve (**Fair**) menjünk balra. Az egyik pultnál egy jövendőmondó van, aki két félpennyért azt mondja, hogy egy nő veszélyben van. Jobbra egy másik árus van, aki két pennyért egy üveg rózsaoiljat ad. Kérjük meg, hogy ő adja oda *Mariann*-nek. A féllábú koldusnak is adjunk egy kevés pénzt. A vásáron néhány könyvárus mászkál. Menjünk oda ahhoz, aki fekete ruhát és barna gallért visel, és szólítsuk meg. Kérjük tőle azt a könyvet, amelyiken a piros alapon fehér mintás címer van. Erről felismer minket, és rájön, hogy *Mariann* küldött. Adjuk oda neki a tekercset, majd fogadjuk el a pénzt, amit felajánl nekünk. Menjünk balra, ahol az ijászverseny van. A nevezési díj (1 penny) kifizetése után nyerjük meg a versenyt. Az első díj egy arany nyilvessző.



Kilencedik nap

Barátaink figyelmeztetnek, hogy az erdő a seriff embereivel van tele. Mikor meghalljuk, hogy a közelünkben vannak, menjünk a közelben lévő facsoporthoz, és a kéz-kóddal írjuk be a fa titkos nevét (a fák titkos nevei: földi szeder: **muin**, mogyoróbokor: **coll**, erdei fenyő: **ailm**, nyírfa: **beth**, magyalfa: **tinme**, tölgy: **duir**, nyárfa: **eadha**, tiszafa: **idho**, kőris: **nion**, égerfa: **feam**, repkény: **gort**, bodzafa: **ruis**, fűz: **saille**) A bodzafa az özvegy házatól délkeletre van.

Miután elmentek a katonák, menjünk a magaslatra. Hamarosan egy kereskedő érkezik az úton. Beszélgetünk vele, majd az ijjal kényszerítjük arra, hogy odaadja a ruháját. Kenjük be az arcunkat a porral, és menjünk a városba. A kastélynál beszélgetünk a katonával, aki beenged. A seriffnek adjuk oda az ékszeret, majd mondjuk meg neki, hogy ötezer márkáért megmutatjuk neki, hogy hol van *Robin Hood* titkos tábora. Induljunk is el vele, majd mikor az erdőbe értünk, mutassuk meg neki, kik is vagyunk valójában. A lakoma után meztelenül küldjük haza a lován. Este *Mariann*tól egy dobozt kapunk, amit egy kóddal tudunk kinyitni.

Tizedik nap

Reggel arról értesülünk, hogy *Mariann*t elkapták, és meg fogják égetni. Hívjuk össze a kürttel embereinket, majd a javaslatok közül fogadjuk el *John*t. Szerinte egy titkos járaton kell a rejtett udvarhoz menni, majd egy jelre két irányból rátámadni a katonákra. Nyissuk ki a *Mariann*tól kapott dobozát a **Cisterna** szó beírásával. Egy gyűrűt találunk benne, amivel a tűznek parancsolhatunk. Vegyük fel, mert az égetés megelőzéséhez hasznos lesz. A városban menjünk a

kocsmába, és beszéljünk az eladóval. Bevisz minket a raktárba, ahol nyissuk ki jobbról a harmadik hordót. Ez egy titkos alagút bejárata, amiben jobbra, majd előre haladva a templomba jutunk. Menjünk az oltárhoz, és innen ki a jobb oldali ajtón tovább. A labirintusban menjünk az északi vízszintes járathoz, ahol középen egy ajtót látunk a sövényben. Várjuk meg *John* jelzését, majd menjünk be, és mentjük meg *Mariann*t. A fákkal körülvett területen rakjuk a lány félgyémánt szíve mellé a mienket, mire ő magához tér. Elmondja nekünk azt a jelszót, amit a kéz-kód használatával kell mondanunk a királynő küldöttjének, hogy az felismerjen minket. Ezután térjünk vissza a rejtekhelyünkre.

Tizenegyedik nap

Reggel *Tuck* mondja el nekünk a hírt, hogy nagy értékű szállítmány megy keresztül az erdőn. Fújuk meg a kürtöt. A javaslatok közül *Tuck* baráté a legjobb. Szerinte meglepetésszerűen kell támadni, egyszerre két oldalról. A harc során csak egy emberünk esik el, *Richard* király kiszabadításához pedig így már megvan az egész váltságdíj.

Tizenkettedik nap

Társaink figyelmeztetnek, hogy a seriff emberei ismét ellepték az erdőt. A fák között bújjunk el, akárcsak az előző alkalommal. Miután elmentek, induljunk a magaslatra. Egy lovast látunk lent, akit a többiek már megállítottak. Mutassuk meg neki a *Mariann*tól kapott jelszót a kéz-kóddal (**Crown**). Azonban ezt nem ismeri fel, tehát nem a királyné embere. Lőjük le, majd motozzuk meg: a seriff embere volt. Hívjuk ide egyik cimboránkat, majd menjünk a táborunkba.

Tizenharmadik nap

Menjünk a déli várba, ahol cseréljük le a gyűrűnket arra, amelyiket a törpétől kaptunk. Csillagok jelennek meg a víz fölött. Beszéljünk hozzájuk, mire egy csónakot hoznak nekünk. Szálljunk be, majd a csillagok után haladva menjünk a toronyhoz, ahol a királyné követét tarják fogva. Szálljunk ki, és a kéz-kóddal növezzük meg a kúszónövényt (**Gort**). Másszunk fel a toronyszobába, ahol a rabnak mondjuk meg a jelszót. Valóban ő az, akiről *Mariann* beszélt. Elmegyünk a várból, a sötétben szerencsére a szerzetesek nem érnek utol. A váltságdíjat a lovas elviszi a király kiszabadítására. A seriff emberei rátalálnak az erdei tanyára, és elfognak minket. Már az akasztásra készülnek, amikor megérkezik *Oroszlánszívű Richard*, és kiszabadít minket. Tárgyalást rendeznek, aminek a végén minket szabadon engednek. A király megköszöni segítségünket, mi pedig boldogan élünk, míg meg nem halunk.

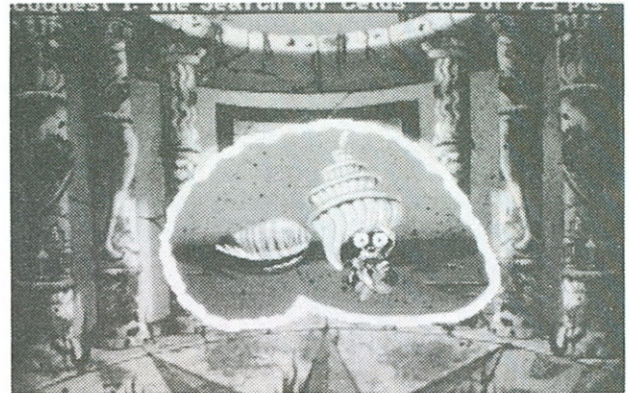
Eco Quest I. — Search For Cetus

A játék lakásunkban kezdődik, egy kisleányt irányítunk, akit *Adam*nek hívnak. A kartondobozban egy madár van. Egy kicsit olajos. Vegyük fel a szivacsot és a krémet. Kenjük be a szivacsot krémmel, majd tisztítsuk meg vele a madarat. Apánktól kapunk egy másik tisztítószeret is. Vegyük fel a borítékot, egy tagsági kártyát találunk benne. A borítékot második alkalommal felvéve papírrepülő formájában eldobjuk. Nézzük meg a számítógépet (2-szer) — a **King's Quest V.** látható rajta. A polcon nézzük végig a könyveket, majd vessünk egy pillantást a táblára is. Vegyük fel a szódásüveget és a szemeteszacskót, és a víztartót rakjuk be hörcsögünk ketrecébe. A számszoros ajtón keresztül egy medencéhez jutunk, amiben egy delfin van. Nézzük meg a táblát, majd vegyük fel a frizbit. A vödörből vegyünk ki egy halat. Beszéljünk a delfinhez, amíg ránk nem figyel, majd adjuk oda neki a halat, aztán még egyet. Másszunk be a medencébe, majd üljünk rá a delfinre. Ezután másszunk ki és dobáljuk a delfinnek a frizbit. Kis idő múlva elkezd beszélni. A segítségünket kéri, meg kellene mentenünk királyát és birodalmát. A szekrényből vegyük ki a bűvárfelszerelést, majd a medence mellett lévő gombot megnyomva nyissuk ki a zsílipet.

Mikor visszajön újdonsült barátunk, vegyük fel a bűvárfelszerelést és ugorjunk be a vízbe. Induljunk el az óceánban felfelé (2-szer). Szedjük fel a szemeteszacskóval a szemetet és vegyük föl a befőttesüveget. Menjünk balra, majd itt a gázpalackkal a víz alá. Usszunk kétszer le, ezután jobbra, majd ismét le. **Eluria**-ba, a delfinek otthonába kerülünk. Szedjük fel a szemeteket, majd vegyük fel a rácsot. Balra ismét szedjük fel a hulladékot, majd az apánktól kapott tisztítószerral tisztítsuk le a nagy szobrot. Egy rák jön ki a szoborból, és a tisztításért egy üveg elixírt ad nekünk, miután beszélgettünk vele.

Jobbra haladva menjünk be a görög stílusú templomba, és vegyük fel a kagylót. Ezután rakjuk össze a falon lévő képet. Menjünk ki és nézzük meg a szobrot. Rakjuk a kagylót a szigonyos mellett lévő ember kezébe, majd szedjük ki a másik kezéből a szigonyt. A templomban tegyük

a szigonyt a három szembe. A fal kinyílik, és mögötte *Oracle*-l találkozunk, mutatkozzunk be neki. Három kérdésre kell válaszolnunk (a válaszokra a képen kell rámutatni: ember, hal, szív). Menjünk ki, majd menjünk a középső, kupolás épületbe. Beszélgessünk az álarcos, majd a bal oldali oszlopokat addig forgassuk, amíg meg nem egyeznek a jobb oldaliakkal. Az álarc leesik a falról. Mögötte egy rák van, beszélgessünk vele. Menjünk ki és innen felfelé. Szedegessük fel a szemeteket, az itt található kendővel tisztítsuk meg a nálunk lévő kagylót, majd menjünk vissza az előző épületbe. Szóljunk a ráknak, és adjuk oda neki a kagylót. Cserébe egy csillagot kapunk tőle. Menjünk ki, majd miután elment a fekete szörny, megint fel, és menjünk be az egyik bejáraton. Ekkor egy állat jelenik meg. Adjuk neki a csillagot, majd a halról vegyük le a nejlonzacskót, és tegyük bele a szemeteszákba. A haltól egy növényt kapunk. Menjünk be a balra lévő bejáraton, és beszélgessünk a bent lévő hallal. A jobb oldali növényre rakjuk a nálunk lévő lilát, ami algátlanítja. Cserébe egy kagylót kapunk tőle. A jobb oldali középső házban egy fűrészhál van. Szerencsétlennek az orrán egy rács van, amit az előbb kapott kagyló segítségével eltávolíthatunk róla. Tőle egy halszálkát kapunk ajándékba. Vegyük fel a rácsot a földről. A lenti középső lakásban egy teknős lakik. Húzzuk meg a szájából kilógó kötelet, de sajnos nem sikerül kihúznunk a fájós fogát. A halszálka segítségével viszont már sikerül. Négy csavart kapunk a teknőstől. A szemeteszákba tegyük bele a lufikat. Menjünk be a fókához és beszélgessünk vele. Ezután elvisz minket a felszínre, útközben egy csomó szemetet látunk esni lefelé. Fent beszéljünk a motorcsónakban lévő emberrel, a csavarokkal szereljük fel a rácsot a motorra. A tengerfenékre visszatérve szedjük össze a szemetet, és vegyük fel a vízpumpát. A bal felső lakásban szedjük fel az asztal lábánál lévő szemetet, majd az ablakon keresztül pumpáljuk ki koszos vizet a szobából. A haltól egy mérgezett tüskét kapunk. A kupolás épületbe kerülünk. Vegyük fel az álarcot és adjuk oda *Oracle*-nek, akitől egy tekercest kapunk cserébe.



Menjünk a víz alatti város bejáratához (ahova a delfin kísért minket), majd jobbra. Szedjük fel a szemeteket, majd a tükröt. Menjünk jobbra, majd itt be a barlangba. A lándzsa egy kulcsot szegez a csontvázhoz. Húzzuk ki a lándzsát, így a kulcs a vízbe esik. Menjünk ki. A kulcsot nem tudjuk felvenni, mert egy hal megelőz minket, és bekapja. Kövessük, majd amikor megáll, kerüljünk mögé, és kergessük tovább. Előbb-utóbb elkapja egy húsevő növény. Menjünk kétszer jobbra, és vegyük fel a műhalat. Az itt lévő jármű ülései mögött van egy ajtó. Nyissuk ki. Itt egy kalapácsot és egy fűrészt találunk. A kalapács nyele elporlad, a fűrész viszont nálunk marad. A szigonyral nyissuk ki a földön lévő dobozt, amiben egy bója van. Usszunk vissza a húsevő növényhez, és adjuk oda neki a műhalat. A növény kiköpi a kulcsot, amit végre felvehetünk, és kinyithatjuk vele a ládát. Egy rákot sikerült kiszabadítanunk belőle. Jobbra egy polipot találunk, elbújva. Tartsuk elé a tükröt, így sikerül kikergetni odújából. Vegyük fel a kötelet. Rakjuk le a befőttesüveget a polip elé. Bújunk el a középső növény mögé, majd miután a polip lecsavarta az üveg tetejét, vegyük fel.

Menjünk a nagy fej alakú szoborhoz, majd tartsuk a füléhez a befőttesüveget. Egy világító hal úszik bele. Jobbra egy barlanghoz jutunk. Bent világítsunk az üveggel. Vegyük ki a falból a köveket, az egyik leesésekor egy fémdobozt veszünk észre. Töröljük meg az olajos kendővel, majd a kulccsal nyissuk ki. Vegyük fel a benne lévő bűváröltözéket. A bójára kössük rá a kötelet és az adó-vevőt, majd kössük össze a halálfejes hordóval. Miután elvitték a mérgező anyagot, menjünk ki a nyíláson. Az elsüllyedt hajó ajtaját próbáljuk meg kinyitni a szigonyral. Sajnos nem sikerül, viszont egy rája támad ránk. A delfinnel együtt egy hálóba akadunk, ahonnan csak nekünk sikerül megmenekülnünk a kagyló segítségével. Usszunk vissza a hajóhoz, aminek ezúttal kinyithatjuk az ajtaját. Menjünk a cethez a kötél mentén, és menjünk be a szájába. A szigony végét fűrészeljük le, majd húzzuk ki kívülről a szigonyt. A sebet kenjük be az elixírral.

Ezután menjünk a rájához, és vágjuk ki a delfint a kagylóval a hálóból. A nálunk lévő tuskét döfjük bele a rájába, ezzel teljesítettük a feladatot, megmentettük *Cetust*, **Eluria** uralkodóját. A halak köszönetet mondanak nekünk, a cettől kapunk egy kürtöt, amivel bármikor segítségül hívhatjuk az óceán lakóit. Delfin barátunk hazavisz, majd elbúcsúzik tőlünk.

Eco Quest II. — Lost Secret of the Rainforest

Az *Eco Quest* sorozat második részében ismét *Adamet* irányíthatjuk, ezúttal az esőerdők útvesztőiben. Az irányítás a szokásos, két ikont kivéve. Az egyik három nyílból áll, ezzel vehetjük fel az út közben eléánk kerülő szemeteket (1-1 pontot kapunk értük). A másik egy denevért ábrázol, használatakor az esőerdőről kapunk egy kis információt.

A játékban apánkat kísérjük el útjára **Dél-Amerikába**. A vámnál két embert kell kivárnunk, hogy ránk kerüljön a sor. Mikor megkapjuk az irányítást, nyissuk ki az útlevelünket, és mutassuk meg a vámosnak, aki ezután továbbenged. Egy ember egy táblával áll a kerítés mellett, beszéljünk vele. Megtudjuk, hogy éppen ránk vár, és apánkkal kezd el beszélgetni. Menjünk el jobbra, ahol másszunk fel a ládak tetejére, és hallgassuk ki, hogy miről beszélget a mögötte lévő két ember.

Beszélgessük el a másik két emberrel, majd menjünk vissza apánkhoz. Ha már elég idő telt el, akkor megmutat egy **Ecoder** névre hallgató szerkezetet. Ez egy kis kamera, számítógéppel egybeépítve. Ezzel tudjuk lefilmezni az egyes élőlényeket, a különböző kultúrák termékeit és a szennyező tevékenységeket (ezekért is pontokat kapunk). Van benne egy teszt is, amit helyesen kitöltve sok ponthoz jutunk. A kezelését egy példán keresztül megmutatja nekünk apánk. Filmezzük a jobbra lévő hajóból kifolyó olajat (akkor nyomjuk meg az egér gombját, amikor lílára vált a kis képernyő), majd menjünk vissza. Egy idegen ember ellopja apánk táskáját, így ő a kísérővel utána ered, és mi magunkra maradunk. Uljünk be a csónakba, ahol néhány percen belül elalszunk. Hamarosan két vidra jelenik meg, és eltoltják csónakunkat.

Mikor felébredünk, az erdő közepében találjuk magunkat. Az egyik vidra elbújik egy fatörzs mögé. Hívjuk elő, ekkor egy nyakláncot ad nekünk, amit vegyünk le a nyakából. A rajta lévő amulettet az erdő legöregebb fája, *Erdő Szíve* küldte, és arra kér, hogy segítsünk neki, mert halódik az erdőirtások miatt. A vidrák ezután kitolnak a parthoz és elmennek. Szálljunk ki és vegyük fel a szemeteket, valamint a ragadós levelet. Filmezzünk le mindent az **Ecoderrel**, majd menjünk jobbra. Utunkat fel a fára egy majom állja el. Beszéljünk hozzá, ennek következtében arrébb megy. Fára mászásunkat most még egy csapat darázs akadályozza. Kenjük be magunkat a levéllel, így már békén hagynak minket.

Fent a madaraknak nem nagyon tetszik, hogy felmáasztunk. Az egyik azért nem szereti az embereket, mert egyikük egy égő cigarettát dobott a fészkébe. Segítsünk neki eloltani. Egy színttel feljebb találunk egy edény alakú virágot, ami vízzel van tele. Öntsük ki tartalmát. Lemászva szomorúan tapasztaljuk, hogy rossz helyre öntöttük ki, mert egy madarat áztattunk el vele. A kicsit arrébb lévő virághoz viszont nem mehetünk el, mert nagyon bűdös van arrafelé. A középső szinten menjünk balra, és vegyük fel az illatos virágot. Menjünk újra fel, és menjünk a jobb oldali edény alakú virághoz, az orrunk elé téve az előbb felvett virágot. Miután kiöntöttük a benne lévő vizet, menjünk le a madarakhoz, akik megköszönik ténykedésünket. A bal felső ágról elment a kígyó. Menjünk balra, majd megint balra. Az ágról vegyük fel a dobot, miután lefilmeztük a falut. Balszerencsénkre az ág eltörik, és az alatta lévő sárba esünk le.

A gödörből nem tudunk kimászni, ezért vegyük fel a gumókat és a liánt. Tegyük le a gumókat a disznó elé, mire az odajön hozzánk. Dobjuk rá a kötelet, így kihúz minket a sárból. A faluban jobbra egy dobot találunk egy állványon. Tegyük mellé az imént talált dobot, és játsszuk el a megjelenő hangsort. Jegyezzük fel ezt egy papírra, majd menjünk el balra, ahol egy nagy fát találunk. Ez az *Erdő Szíve*. Menjünk be a jobb oldali alagúton, ahol egy újabb dobot találunk. Tegyük le mellé dobunkat, és játsszuk el a felírt hangsort. Megnyílik a növényfüggöny, és bemehetünk a fa belsejébe. Uljünk le a közepén lévő székbe. A fától egy levelet kapunk, amit vegyük fel. A fa alján lévő másik két barlangon bemelve egy adag fűszerhez és egy edényhez jutunk. Az utóbbit töltsük meg a mellette levő tavacska vizével.

Menjünk vissza a faluba, ahol közben megindult az élet. A gödör melletti nő gyereke megbetegedett, és kéri, hogy segítsünk. Menjünk jobbra a sámán kunyhójához. Az itt lévő kisgyerekek adjuk oda a dobot, majd a sámán székére tegyük le a fűszert és az edény vizet. Menjünk be a faluba, majd jöjünk vissza, és vegyük fel a kész gyógyszert. Adjuk oda ezt a nőnek, aki cserébe egy korsót ad. Jobbra a folyón lendülünk át a liánon, és a bokorról szedjük le egy kis gyümölcsöt. Mögötte egy nyakláncot találunk. Ezt adjuk oda a kisgyerekes nőnek, aki nekünk ajándékozza. Adjuk ezt oda a falu jobb oldali részének közepén siránkozó nőnek. Egy másik

láncot ad érte cserébe. A sarasgödör mellett egy kést találunk, amelyet adjunk oda a jobb oldalon guggoló nőnek, aki levág vele egy növénycsomót, és nekünk adja. Vigyük oda a főző nőnek, majd adjuk oda nekik a korsót, amit megtöltenek a kotyvalékukkal. Balra egy lepkét veszünk észre. Tegyük le elé a bokorhoz a korsót. Rászáll, így el tudjuk kapni. Adjuk oda a sámánnak a lepkét, aki behív a kunyhójába. Itt a kívánságának megfelelő jelet kellene magunkra festeni, de egy pók ezt megakadályozza, mert a festékre mászik. Az a baja, hogy a fészkére csöpög az eső. Másszunk fel a rúdon, és ragasszuk a plafonon lévő lyukra a ragadós levelet. Ezután már nyugodtan befesthetjük magunkat. Tegyük az edénybe a bogyókat, majd válaszszuk ki a megfelelő jelet. Ezek a következők, a teljesség igénye nélkül (csak a nagybetűs szavakat írjuk ide):

1. **The River Rises**
2. **Ancient Ones**
3. **Drops of Rain**
4. **Thinks Deeply**
5. **Keeps a Secret**
6. **Cautious in All Things**
7. **Lightning Flashes**
8. **Happy Otters**
9. **Brave as Bats**
10. **Quick as Deer**
11. **Live Forever**
12. **Endures Pain**
13. **Silent as the Snake**
14. **Speaks to Animals**



A nagy *Fa* belsejébe kerülünk. A fától egy virágot kapunk, majd este lesz. Az éj folyamán egy szőke ember, *Slaughter* (akivel már a vámnál találkoztunk) felgyújtja a falut. A sötétben és a füstben nehezen tudunk csak menekülni. Egy hálóba akadt denevérral találkozzunk, akit *Paquita*-nak hívnak. Mutassuk meg neki az *Erdő Szíve* nyakláncot, majd szabadítsuk ki. Sajnos ez nem sikerül, mert elkapnak, és egy szobába visznek a denevérral együtt. Miután mindketten kimentek a szobából, menjünk oda a denevérrhez, nyissuk ki a ketrecét, mire ő elrágja a kötelünket. Menjünk a balra lévő szobába. A ládában egy teniszütőt, a faxgépben egy faxot, az ágyon egy lepedőt és egy takarót, alattuk pedig egy manager kalkulátort találunk. A széfet nyissuk ki az 582-es kóddal. Egy arany álarcot, egy faxot, egy kis kulcsot és egy pénztárcát találunk benne. Az álarcban egy arany lemez, a tárcában pedig egy fénykép van rólunk és családukról. Húzzuk arrébb a tigrisbőrt, alatta egy lyukat találunk. Kössük össze a lepedőt és a takarót, és kössük ezeket az ágy lábához. Ezután már le tudunk mászni a lyukon. Bújunk el a hordó mögé. Az itt főzőcskéző embert *Gonzales*-nek hívják. Miután kiment a képernyőről, másszunk fel az antennához, és kapcsoljuk ki. Vegyük fel a kéziporszívót és a ruháskosárból a nadrágtartót, aminek segítségével lejuthatunk a földre. A jobb oldali hordó mögé állva szívjunk fel a porszívóval egy kevés magot. A hordók mögött haladva menjünk el jobbra, majd a madarak mögé. Szedjük ki a porszívóból a magokat, majd amikor *Gonzales* visszament a tűzhöz, szórjuk be a jobb oldali kalitkába, és nyissuk ezt ki a kis kulccsal, amit a széfben találtunk. A madarak elrepülnek, ő pedig utánuk ered. Vegyük fel a baltát, csináljunk a fatörzsből egy csónakot, majd hívjuk ide a házból *Paquita*-t. Uljünk be a csónakba, és kezdjük el evezni az ütővel. *Slaughter*-ék majdnem utolérnek, mikor egy örvény kap el bennünket, és egy barlangba visz.

Itt egy csomó denevér van. A jobb oldali öreg denevéreket mutassuk meg az *Erdő Szíve* jelvényt. Egy feladatot teljesítve juthatunk tovább: az előtte lévő levél-vízumokat kell szétosztani a denevérek között. Beszélgessünk el mindegyikkel, majd adjuk oda mindegyiknek a megfelelőt.

Ectophylla alba — Középen alul levő denevér
Tadarida chapini — Középső denevér
Tadarida brasiliensis — Felső denevér
Noctilio leporinus — Jobb oldali denevér
Natalus stramineus — *Paquita*

A megmaradt levéllel mi juthatunk be denevérországba. Szemben velünk egy öreg denevér lóg. Lógjunk mi is mellé az ott levő rúdra, és beszélgessünk vele. Ezután tegyük a bal oldali színes követ a talpazaton levő mélyedésbe. Egy párdúc jelenik meg, és kérdéseket tesz fel nekünk, versek formájában. A helyes válaszok a következők:

Wings of color... — madár
Pale face upon the earth... — hold
Older than the ancient times... — csillag
Vale of silk... — virág
Misty veil of dew... — felhő
Slowly does it slide along... — kígyó
Green on green... — levél
Nothing is so far away... — nap
Its strenght is in its jaws... — hangya
Bulging eyes... — béka

Ha mindegyikre jól válaszolunk, eltűnnek a láncai, és egy arany tollhoz jutunk. Menjünk tovább a barlangban. Kint *Paquita* rosszul lesz és leesik a földre. Menjünk vissza az öreg denevérehez, és kérdezzük meg, hogy mit tehetnénk, hogy megmentjük barátunkat. Kapunk tőle egy sípot, amivel a denevéreket hívhatjuk magunkhoz, és azt tanácsolja, hogy menjünk el a fiatalság forrásához. A csónak útját egy csapat denevér állja el. Fújjuk meg a sípot, mire elrepülnek. Egy erdőhöz érünk, ahol egy majom egy kókuszdióval elsüllyeszti hajónkat. Menjünk lefelé, az indán felmászva szedjük le egy banánt a fáról, vigyük fel, majd balra, a kis szigeten lévő majomhoz. Másszunk fel mellé, és vegyük fel a halfogakat. Menjünk vissza oda, ahonnan a banánt hoztuk, és vágjuk el az egyik vizivirág szárát a halfogsorral. Toljuk a levelet a majomhoz, aki eltutajozik vele. Másszunk fel ismét a kis szigetre, ahonnan egy madár visz el minket.

A madár fészkében mutassuk meg neki az arany tollat. Ezután elvisz minket a forrás közelébe. Vegyük fel a szemetet. Találunk egy nagyítót is, ezzel a nyakéken lévő térképet nézhetjük meg. Tegyük az arany álarcot a vele megegyező alakú lyukba, így kinyílik egy rés. Vegyük fel belőle a pénzt, majd tegyük a kövön lévő bemélyedésbe. Tegyük ugyanígy a nálunk lévő arany lemezzel. A kő alatt szabaddá válik egy lejáró. Menjünk le, így a labirintushoz kerülünk. Menjünk a közepére. A falon kilenc kőkocka van, nyomogassuk ezeket addig, amíg a keret mindegyiken azonos lesz. Egy pánsíphoz, majd újabb forgatás után egy fejdíszhez és egy serleghez jutunk. Másszunk fel a kígyóhoz a falon lévő bemélyedéseken és húzzuk meg a farkát, mire kinyílik az alatta levő ajtó. Menjünk a kis szigetre, vegyük fel az álarcot, majd amikor előjön a sárkány, játsszunk egy kicsit a pánsíppal. A sárkány elalszik, így átúszhatunk a szigetre. A szoborról vegyük le az edényt, majd forgassuk el a forrás tetején lévő fejet. Elsőre ez nem sikerül, mert elkap a lián. Mutassuk meg neki az *Erdő Szíve* jelvényt. Ezután már elforgathatjuk a fejet. Tegyük a víz útjába a kőedényt, majd tegyük bele a virágot. A magok közül az egyik kihajt, ezt vegyük fel.

Rövidesen megerkezik *Slaughter*, és elkezd ásni. Mutassuk meg neki a serleget. El akar kapni, de nekünk sikerül ráfújni az aranyport. A lián elkapja, így megmenekülünk tőle. Fújjuk meg a sípot, mire idejönnek a denevérek. *Paquita*-t is magukkal hozták. Fröcsköljünk rá egy kevés vizet a medencéből, mire magához tér. Ezután visszakerülünk a faluba, ami teljesen leégett. Ultessük el a kis fát, amely gyorsan megnő. Hívjuk ide a denevéreket a síppal. *Paquita*-nak időközben kicsinye lett, ezt akkor tudjuk meg, amikor ránézünk. Ezzel vége is a játéknak, *Paquita*-ék elbúcsúznak tőlünk, minket pedig a madár visz vissza apánkhoz.

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist

Freddy Pharkas a vadnyugat hőse volt, mígnem valaki lelőtte az egyik fülét. Ekkor elhatározta, hogy abbahagyja a lövöldözést, és elment egy kis városba, **Coarsegold**ba, gyógyszerárúsnak. A játékban őt irányíthatjuk 4 felvonáson keresztül.

I. felvonás: Élet Coarsegoldban (Living the Coarsegold dream)

Menjünk el a helyi kocsmába (szalonba). Az egyik asztalnál ül a doktor, aki szokás szerint részeg. Vegyük fel a poharát, majd menjünk ki a hátsó kijáraton. Vegyük fel a kocsiról a tégelyt, az ajtó melletti hordóról pedig a jégvágót. Továbbhaladva a templomhoz jutunk. Nyissuk ki az ajtaját, vegyük ki a kulcslyukból a kulcsot, és vegyünk fel egy kis viaszt a gyertyák közül. Menjünk a kávézóba, és vegyük fel a konzervdobozt. Ezután menjünk a gyógyszerárúba. Az ajtaját a nálunk lévő kulccsal nyithatjuk ki. A bal oldali szekrényen egy tubust találunk (**Preparation G**). Menjünk hátra a pult mögé.

Rögtön belép az üzletbe szerelmünk, *Penelope*, és egy receptet ad nekünk. **Tyloxpolynide**-et kér. Menjünk a hátsó ajtón át a belső szobába, és ülünk le a gyógyszerekhez. Vegyük le a mérőedényt a polcról (**Graduated Cylinder**). Nem tudjuk beletölteni a kért gyógyszert, mert az éppen elfogyott, ezért az azonos hatású **Pepticycline Tetrazole**-ből öntsünk bele 40 ml-t. Vegyünk le egy gyógyszeres üveget, töltsük át bele a kimért folyadékot, és dugaszoljuk be egy dugóval. Ezután adjuk oda a kész üveget *Penelope*-nak. Mikor kimegy, akkor jut eszünkbe, hogy elfelejtettük elkérni tőle a gyógyszer árát.

Ms. Back jön be a boltba. Ő **Quinotrazate** tablettát kér. A keverőpohárba (**Beaker**) tegyünk a mérőedénnyel kimérve 15 ml **Bismuth Enterosalicyline**-t. Tegyünk a mérlegre 30 gramm **Phenodol Oxytriglychlorate**-ot, majd öntsük ezt is a keverőpohárba. Keverjük össze ezeket egy pálcával, amit ezután dobjunk a szemébe (a jobb oldalon lévő lyukba). A keveréket tegyük be a tablettakészítőbe (a bal oldalon: **Pill machine**), és csináljunk 21 db tablettát. Tegyük be ezeket is egy üvegbe, tegyünk rá egy dugót, és vigyük ki *Ms. Back*-nek.

Ezután *Sadie* jön be. A receptjét viszont nem lehet elolvasni, mert a doktor részegen írta. Nézzük meg a poháron keresztül. Egy étváagnövelő gyógyszer van ráírva. Nem valószínű, hogy a doktor ezt akarta felírni, ezért menjünk el hozzá a szalonba, és kérdezzük meg tőle. Adjuk neki a receptet, amihez közben hozzáragadt a pohár. Rájön tévedésére, és kijavítja a receptet. Menjünk vissza a gyógyszerárúba. Tegyünk 15 g **Bimethylquinoline**-t és 15 g **Metyrphosphate**-ot a mozsárba (**Mortar & Pestle**), és törjük össze ezeket. Vegyünk le a polcról egy gyógyszeres dobozt és egy papírt. A mérőkanállal tegyünk 5 g keveréket a papírra, hajtsuk össze, és tegyük a dobozba. Összesen 6 ilyen adagot kell elkészítenünk. Persze ő sem fizeti ki a tartozást.

Miután kiment, *Smithie*, a kovács jön be hozzánk. Kér egy tubus **Preparation G**-t, majd kifizeti az összes tartozását, mert elmegy a városból. Több, mint 4 dollárt kapunk tőle. Utána a seriff jön be, aki bezáratja velünk üzletünket, mert fából készült, és egy új rendelet szerint minden fából készült boltot be kell záratnunk. Igaz, hogy az összes ház fából van a városban, de ezért az összeset bezáratja.

II. felvonás: Az összeesküvő betegségek (The Plot Sickens)

A városban a lovak nagyon bűdöset csinálnak az utóbbi időben, ezt persze nekünk kellene megszüntetnünk. Vegyük fel a kovács műhelye elől a szíjat és a kötelet, a parázból pedig a szenet. Készítsünk egy gázálcot: fúrjunk egy lyukat a konzervdobozra a jégvágóval, tegyük bele a szenet, majd fűzzük át rajta a szíjat. Amikor *Freddy* kezd rosszul lenni, szagoljunk bele. Menjünk **Chester Field** boltjába, és vegyük fel a papírzacskót. Ezután induljunk az üzletünk mellett álló lovakhoz. Amikor felemeli az egyik a farkát, tartsuk oda a papírzacskót. Menjünk be a dolgozószobánkba. Töltsük meg az üres alkoholos lámpát a tégelyben lévő elixírral, majd gyűjtsük meg a gyufával. Tegyük elé a gázanalizátort, és öntsünk elé egy kis gázt a papírzacskóból. A színek azt mutatja, hogy a lovakat valaki megmérgezte. Az ellenszer elkészítéséhez keverjük össze 5 g **Magnesium Sulfate**-ot, 15 ml **Furachlordone**-t, 40 g **Sodium Bicarbonate**-ot és 45 ml vizet. Tegyük ezt egy üvegbe, és töltsük a lovak itatójába. A lovakat így sikerült megmenteni, azonban újabb veszély, egy nagy csapat csiga közeleg a város felé. A szalonban vegyünk pénzünkéből sört. A híd túloldalán látható a közeledő csigac csapat. A templom kulcsával nyissuk ki az üvegeket és öntsük ki tartalmukat a földre. A csigák így a sör mentén fognak haladni, egyenesen a szakadékba.

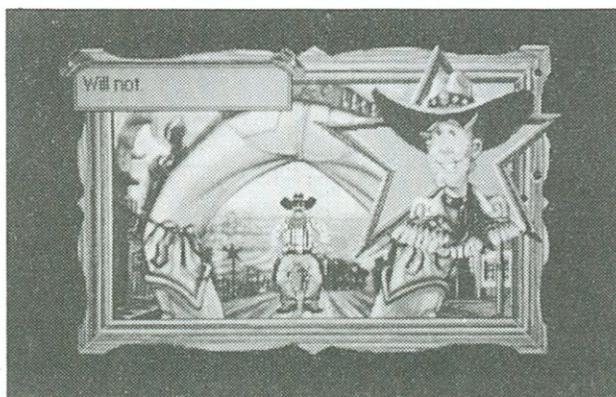
A veszély elmúltával egy indiánt veszünk észre a hangyabolyon üldögelni. *Srininek* hívják. Egy postakocsiból dobták ki, és most fél lemászni, mert nem akarja agyontaposni a hangyákat. Megmentéséhez az iskola melletti csúszdáról vegyük le a létrát, és támasszuk a hangyabolyhoz. Segítségnkért cserébe beáll hozzánk segédnek. Menjünk fel a dolgozószobánkba a lép-

csón a hálóba. A szekrényfiókban csizmánk tisztításáról találunk igazolást, az éjjeliszekrény fiókjából egy ezüst kulcsot, a ládából pedig ruhánkat vehetjük ki. Menjünk le, és a kis kulccsal nyissuk ki a bal oldali szekrényt és a benne lévő kis fiókot. Egy levelet találunk benne barátunktól, *Phil Graves*től. Menjünk be a temetőbe. Az egyik sírba egy ásó van állítva, ez éppen *Phil Graves* sírja. Assuk fel. A sírban széfünk kulcsát találjuk. Vegyünk fel egy darabot a kiásott földből.

A városban hasmenésvírusság tört ki, aminek áldozatait a víztorony mellett találjuk. Állítsunk össze egy gyógyszert a hasmenés ellen. Töltsünk a kémcsőbe 5 ml **Orphenamethihydrate**-ot és 25 ml **Bismuth Subsalicylate**-ot és melegítsük meg az alkohollámpával. Tegyük bele egy üvegbe, és menjünk a hangyabolyhoz. Vegyük fel róla a létrát, amit ezután támasszunk neki a víztoronynak. Másszunk fel rajta, húzzuk fel magunk után, majd támasszuk a tartályhoz. A létrára felmászva még nem érjük el a tetőt, ezért a kötélből kössünk lasszót, és ezt dobjuk fel a víztorony csúcsára. Másszunk fel rajta, menjünk a jobb oldali fedett nyíláshoz, nyissuk ki, és öntsük bele a gyógyszert. Sikerült megfékeznünk ezt a betegséget is.

Este *Srini* azzal ébreszt fel minket, hogy ég a szomszéd ház. Menjünk ki a házból. Előtte több zsák sütőport találunk. Vegyük fel mindet (*Freddy* persze ezeket is a zsebébe rakja). Rakjuk rá az iskola melletti libikóka jobb oldalára a zsákokat, majd ülünk fel a hintára, és hajtsuk meg háromszor magunkat. Amikor legjobboldalt vagyunk, ugorjunk az iskola tetejére, majd innen le a libikókára. A sütőpor az égő házon landol és eloltja a tüzet.

A banktól délre egy ház van. Menjünk be ide. Vegyük fel az asztalról a képeslapokat, és beszélgessünk a lányokkal. Menjünk el balra, ahonnan *Sadie* jön ki, és közli velünk, hogy most kifizetheti a számláját, persze nem pénzben. Az ágyban azt javasolja nekünk, hogy hagyjuk el a várost.



III. felvonás: Lőfegyverek és idegbajok (*Guns N' Neuroses*)

A hálószobánkban talál minket a reggel. Elhatározzuk, hogy újra hősök leszünk. Az utcán egy rakás lócitromot találunk, vegyük fel. Menjünk a fodrászhoz, és a tisztítópapírt odaadva kérjük el csizmánkat. Sajnos még nem tudta kitisztítani, ezért hozzuk el koszosan. Ha odaadjuk neki a képeslapokat, egy palack nevetető gázt ad nekünk. A kávézóban vegyünk ki az automatából egy pohár kávé, majd tegyük le középre a lócitromot. Szaladjunk a szalon mögé, ahol az ablakból felvehetjük a pitét. A bankban adjuk oda a hivatalnoknak a sírban talált kulcsot, aki erre egy dobozt hoz elő. Nyissuk ki és vegyük ki belőle pisztolyainkat és a piros kendőt. A seriffnek adjuk oda a kávé, amiért egy doboz töltényt ad cserébe. A pitét odaadva egy pisztolytisztító-készletet kapunk. Menjünk a temető elé és tegyük az üres üvegeket a kerítésre. Egy kis gyakorlás kezdődik. Állítsuk be a nehézségi fokozatot (az alsó a legkönnyebb). Az üvegeket kell szétlőnünk. Ezután menjünk a boltba, ahol adjuk oda az ott üldögélő *Willy*-nek a viaszt. Kérjük meg, hogy csináljon belőle egy fület, ő viszont csak azt mondja el, hogy hogyan kell elkészíteni. Menjünk ki a boltból, majd menjünk vissza. *Willy* eltűnt, a bicskáját viszont otthagya. Vegyük fel, és faragjunk ki egy fület a viaszból. Menjünk az üzletünkbe, és vegyük fel a falról a nyakláncot, amit *Srini* odaakasztott. A dolgozószobánkban ülünk le az asztalhoz. Nyomjuk bele a fület a földbe, majd égessük ki az alkohollámpa fölött. Az olvasztótégelybe (**Crucible**) tegyük bele a nyakláncot, és olvassuk meg, majd öntsük bele az előbb kiégetett formába. Így egy ezüst fület sikerült készítenünk, amit rakjunk fel magunkra.

IV. felvonás: A nagy leszámolás (*Showdown at the Hallelujah Korall*)

A szalonban egy szerencsejátékos fosztja ki a város lakóit. Menjünk be és figyeljük a játékot. Egyik pillanatban észrevesszük, hogy a kártyás egy harmadik kézzel a lapjait cserélgeti. Fogjuk meg a kezét, amikor az asztal szintje fölött van. Erre ő egy pisztolyt ránt elő, mi pedig egy

asztal mögé ugrunk. Lőjük a pisztollyal a bárpult alján lévő lábtartóra. A golyó innen visszaverődik, és leveri a csillárt, ami agyoncsapja a csalót. A szalon előtt néhány bandita lövöldöz, ezért inkább hátul menjünk ki, majd fel az emeletre. Tegyük le a korlátra a palack nevetető gázt, majd a banktól lefelé. Van itt egy kis elkerített rész, innen lőjük meg a palackot. A banditák pár percen belül meghalnak. A banknál négyen vesznek körbe minket. Ezek megöléséhez egy vidámparki lövöldözős játékkal kell játszánunk (a nehézségi fokot előtte be kell állítanunk), a felénk forduló gonosztevőket kell lelőnünk. Ha mást is eltalálunk, hibapontot kapunk. Mikor befejeztük, egy újabb ember támad ránk. Ő az, aki lelőtte a fülünket. Lőjük rá a párbeszéd végén. Sajnos nem sikerül eltalálnunk, ő a gyorsabb. Odajön hozzánk, és elmondja, hogy a bűnszövetkezetet *Penelope* vezeti. A földön fekve kössük le a nyakunkról a kendőt, és kötözzük be vele fülünket. Ezután *Freddy* az iskolához megy. Itt vár ránk *Penelope*, aki arra kényszerít, hogy letegyük pisztolyunkat. Tegyük le, majd hirtelen vegyük fel a mellettünk lévő padról a táblát. *Penelope* ezt találja el, így a golyótól csak hátraesünk. Pár pillanattal később már a pincében vagyunk, ahol *Penelope* a székhez kötöz, és elmondja, hogy azért akarták kiüríteni a várost, mert olajat találtak. Ezután felmegy a lépcsőn és egy lámpával begyújtja a szétfolyt olajat. Hintázzunk a székkal, amíg az föl nem dől. Vegyük fel a földről fülünket, és a földhöz dörzsölve élesítsük ki. Ezzel már könnyedén elvághatjuk a kötelet. Rohanjunk fel a lépcsőn. *Penelope*, akiről kiderül, hogy az iskolában jó vívó volt, leránt a falról egy kardot, és ránk támad. Mi is cselekedjünk hasonlóképpen. A nehézségi fokozat kiválasztása után öljük meg. Belép még egy ember a terembe. Mielőtt lelőne, dobjuk felé a kiélezett ezüstművet, ami eltalálja. *Freddy* kisuhan a házból, ami felrobban.

Epilógus: Munka után édes a pihenés (**Go Rest, Young Man**)

A város lakói sokáig nem felejtik el ezt a történetet. *Penelope* holttestét nem találták meg. *Srini* egy indián törzs sámánja lett. A városban mindenki a titokzatos ezüstműlű idegenről beszél. Nagy olajkutakat fúrtak a környéken, gazdag lett a vidék. *Freddy* boldogan lovagol egy újabb kaland felé.

Gabriel Knight — Sins of the Fathers

A **Sierra** új történetének főhőse egy eddig nem túl sikeres író, *Gabriel Knight*, aki éppen a **voodoo**-ról szeretne könyvet írni. A programba egy csomó új ikon került, sajnos elég hátrányosan. A kérdőjellel kikérdezhetjük a szereplőket. A kapott válaszokat később a kazettákról elolvashatjuk. A felkiáltójel segítségével másokkal beszélgethetünk. A többi Sierra játékban lévő kéz-ikont itt négy ikon váltotta fel. A kézzel tárgyakat vehetünk fel, a fogaskerekekkel bizonyos dolgokat működtethetünk és kapcsolókat kapcsolhatunk be, az ajtóval ajtókat és más tárgyakat (pl. könyveket) nyithatunk ki, a mutatóujjal pedig tárgyakat helyezhetünk át.

Első nap

A játék könyvesboltunkban kezdődik. Miután megittuk a kávé, olvassuk el az újságot. Egy **voodoo** gyilkosság történt. Az üzletben segítők, *Grace* ül a pultnál. Kérdezzük meg tőle, hogy milyen üzeneteket kaptunk (**Messages**). Nyomozó barátunk a rendőrségen néhány fényképet hagyott nekünk, és a nagymamánkat is meg kell látogatnunk. A pénztárgépből vegyük ki a könyvutalványt, majd vegyük fel a csipeszt és a nagyítót. Menjünk be a szobába, vegyük fel a zseblámpát, a fürdőszobai polcra pedig a hajszelét. Menjünk a rendőrségre. A pultnál ülő rendőrtől kérdezzük meg, hogy hol van *Mosely*, majd kérjük el tőle a fényképeket. A téren egy pantomimessel találkozunk. Ha odamegyünk hozzá, elkezd minket utánozni, és követni kezd. Vigyük el a motoros rendőrhöz, így azt kezdi el utánozni. A rendőrnek ez nem tetszik, ezért kergetni kezdi. Mialatt távol van, hallgassunk bele a rádiójába, így megtudjuk, hogy *Mosely* a tó mellett van. Menjünk oda.

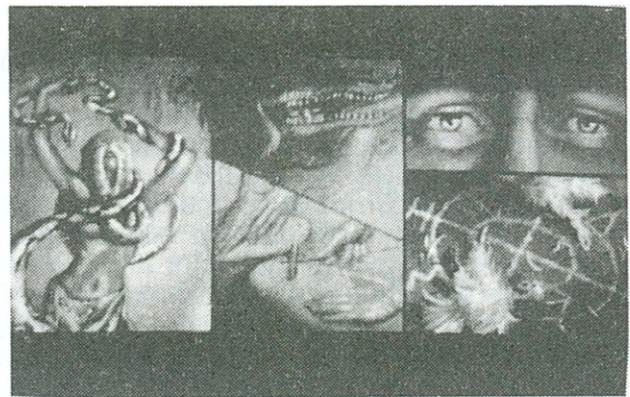
Miután az autó és a nyomozók elmentek, nézzük meg a nagyítóval a fa alatti rácsozott területet. Egy kigyópikkelyt találunk. A csipesszel vegyük fel és nézzük meg a nagyítóval. A partról vegyünk fel egy adag agyagot. Menjünk el a nagymamánkhöz, és beszélgessünk vele a *Knigh*t családról, majd azon belül mindenkiről. Menjünk fel a padlásra, vegyük fel a noteszt, majd menjünk az órához. Allítsuk át három órára, a körben lévő mintákat pedig úgy állítsuk be, hogy a sárkány a tizenkettes helyén legyen. Amikor felhúzzuk az órát, egy kis fiók nyílik ki, amiben egy levelet és egy fényképet találunk. A levelet *Heinz Ritter* írta, akiről nagymamánktól megtudhatjuk, hogy a nagypapánk. Menjünk el a temetőbe. Az egyik sír falán jeleket fedezünk fel. Másoljuk le ezeket a noteszbe. Tegyük ugyanígy a tóparton lévő mintával is. Menjünk haza és kérjük meg *Grace*-t (**Request Research**), hogy keresse meg *Malia Gedde* címét (vele találkozunk a parton).

Második nap

Reggel olvassuk el az újságot, majd menjünk a rendőrségre. A tisztól megtudjuk, hogy barátunk az irodájában van. Menjünk be hozzá a szemközti ajtón, miután 90 Fahrenheitre állítottuk az ajtó mellett lévő fűtésszabályzót. Bent kérjünk *Mosely*-től kávét, és mikor kimegy, vegyük le a zakójáról a jelvényét. Mikor visszajön, kérdezősködünk a hulla melletti jelekről (**Patterns, Other six patterns**). A fényképésznőnél vannak az adatok, ezért menjünk ki és kérjük el tőle. Menjünk vissza és kérjük meg *Mosely*-t, hogy csináltasson fényképet a könyvünkhöz, aminek elkészítésében ő is segít (**Photographs, A cop/author...**). Az első kép után menjünk ki fésülködni (**Hold on**), ám valójában a fényképész aktájáról készítsünk másolatot. A második kép elkészítése után menjünk el *Malia*-hoz (**Gedde Estate**).

Kopogtassunk be, majd mondjuk azt, hogy beszélünk kell *Malia*-val (**I'd like to see..., I DO have**), és mutassuk meg a jelvényt. Beszélgessünk el *Malia*-val. Előbb-utóbb rájön, hogy nem vagyunk rendőrök, és elküld minket. A téren egy festő dolgozik. A festményét egy szellőkés befújja a középső kerítés mögé. A büféstől kérjünk egy hot-dogot a könyvtalványért cserébe, majd adjuk oda a táncoló fiúnak. Cserébe kérjük meg, hogy másszon be a festményért (**Can you fit through...**). A képet adjuk oda a festőnek, és kérjük meg, hogy rekonstruálja a gyilkosságok helyszínén talált jeleket. Adjuk oda neki a fénymásolatokat és a tónál lerajzolt mintát.

Menjünk el a boltba (**Dixieland DrugStore**), ahol egy idős nővel és kiskutyájával találkozunk. Az eladótól kérdezősködünk a gyilkosságokról. Beszélgetés közben kicsúszik a száján egy francia mondat is, de nem árulja el, hogy mit jelent, hanem letagadja, hogy ilyet mondott. A könyvesboltban kérjük meg *Grace*-t, hogy keresse meg annak a nőnek a címét, akivel a boltban találkoztunk.



Harmadik nap

Olvassuk el az újságot, majd kérdezzük meg az üzeneteket. *Wolfgang Ritter* telefonált nekünk, továbbá a rendőrségről *Mosely* keresett. Kérdezzük meg *Grace*-től, hogy mi *Wolfgang* száma. Egy papírt ad oda nekünk. A nálunk lévő telefonkönyv-lapon nézzük meg a *Cazaunoux A.* számot, és hívjuk is fel (555-1280). A nő elhiszi, hogy a boltból hívjuk őt. Beszélgetés közben megtudjuk, hogy a kutyusát *Castronak* hívják. Hívjuk fel az állatorvost (555-6170), akitől megtudjuk az idős hölgy címét (**Do you have..., I'm worried...**). A rendőrségen barátunk elég mérges ránk a jelvény miatt, ezért adjuk vissza neki. Menjünk a térre, és a festőtől kérjük el a kész rajzot. Az egyetemen a reggel olvasott hirdetés szerint épp egy előadás fog hamarosan kezdődni, így menjünk oda. Miután felébredtünk a végén, menjünk be a professzorhoz, és mutassuk meg neki a rekonstruált jeleket. Beszélgetés közben kérdezzük meg tőle, hogy mit jelent a boltostól hallott francia mondat (**Cabrit sans cor**). Megtudjuk, hogy ez a **voodoo**-ban az élő áldozatot jelenti.

Menjünk a templomba, és a sekrestyében vegyünk fel egy gallért és egy inget, majd menjünk *Madame Cazaunoux*-hoz. Az ajtó előtt vegyük fel az inget, és kenjük hajszelét a hajunkra. A kopogatóval kopogjunk, majd mondjuk, hogy *MacLughlin* atya jött. Bent kérdezzük meg az idős hölgytől, hogy mit jelent a francia mondat, ő azonban visszakérdez, így mondjuk meg neki, hogy mi tudjuk (**It means goat without...**). Beszélgessünk vele (**Human..., Real..., Voodoo Hounfour**). Ezután egy kígyó formájú karkötőt ad nekünk, hogy áldjuk meg. Közben nyomjuk bele a karkötőt az agyagba. A boltban kérdezősködünk az állati maszkokról (**Animal..., Willy...**). A krokodil-álarc 100 dollárba kerül, annyi viszont nincs nálunk. Menjünk vissza a boltba, ahova hamarosan megérkezik egy barátunk, és meg akarja venni apánk egyik festményét. Adjuk el neki 100 dollárért (**How much..., Stay..., Fine...**), majd a boltban vegyük meg az álarcot. Menjünk a *Napolean House* kocsmába, és kérdezősködünk sokszor a csapostól (**Bar Patrons**, majd **Voodoo** és **Sam...**). Az egyik asztalnál ketten sakkoznak, a pult felől ül *Sam*, akit a

csapos említett. Adjuk oda neki a boltban ajándékba kapott italt, és mondjuk meg neki, hogy ez egy varázsital (**This is a... This Voodoo... Ever wonder...**). Miután iszik belőle, sikeresen megveri ellenfelét. Ezután adjuk oda neki az agyagot, hogy cserébe elkészítse a karkötő mását. A temetőben menjünk kétszer jobbra, a *Gedde* kriptához. Itt *Malia*-val találkozunk, aki, miután hazamentünk, eljön hozzánk.

Negyedik nap

Az újságolvasás után menjünk a kocsmába a kész karkötőért. A tér mellett egy magaslat van (**Jackson Square Overlook**). Nézzünk itt bele a bal oldali távcsőbe. Azt a férfit látjuk, akit tegnap *Mosely* kihallgatott. Menjünk utána a templomba, mutassuk meg neki a karkötőt, majd beszéljünk vele a dobosról, aki mellett az előbb láttuk (**Drummer**). Kérdezősködjünk a **Voodoo** templomról is (**Voodoo Hounfour**). Miután meghalt, toljuk fel a pólóját, majd az alatta látható jelet rajzoljuk le a noteszbe. Menjünk el a nagymamánkhöz, és kérdezzük meg tőle, hogy kicsoda *Wolfgang Ritter*. Azt mondja, hogy ő nagyapánk testvére. A boltba visszatérve hívjuk fel *Wolfgangot* (4909-324-3333).

A téren egy jósnővel találkozunk, aki tánc közben kiejti a kezéből a kendőt. Vegyük fel és adjuk oda neki. Jósolni kezd nekünk, ám egyszerűen csak elrohan. Menjünk el, majd vissza, és beszéljünk az időközben visszatért jósnővel. A **Voodoo Múzeumban** beszéljünk *Dr. John*-nal (**Voodoo, Current Voodoo**). Menjünk el a jósnőhöz, akihez küld minket. Adjuk oda neki a síron talált jelek másolatát, aminek elárulja a megfejtését, majd beszéljünk vele (**Grimwald... Snakedance**). Otthon *Grace*-t kérjük meg, hogy nézzen utána a **Voodoo** mintának és a **Rada** doboknak.

Ötödik nap

Grace-től egy könyvet kapunk a dobokról, egy csomagot, amit *Wolfgang* küldött, és egy újságcikket az 1800-as évekből. A csomagban egy levél és egy könyv van. Olvassuk el mindkettőt. Az újságcikk a **voodoo** jelekkel kapcsolatos. Az egyetemről telefonál *Hartridge* professzor, hogy menjünk el hozzá, azonban ott már csak a hulláját találjuk. Vegyük fel a papírjait, és nézzük meg. Menjünk el a múzeumba. A sötétben egy kígyó veti ránk magát. Kapcsoljuk be a szellőztetőt az ajtó melletti gombbal, így sikerül támadónktól megszabadulnunk. A könyvesboltban *Grace* egy kígyópikkelyt talál rajtunk. Vegyük fel a csipesszel, majd vizsgáljuk meg a nagyítóval. Pont ugyanolyan, mint a másik, ezért *Gabriel* egymás mellé teszi őket. Menjünk a rendőrségre és kérjük meg barátunkat, hogy folytassa a nyomozást (**Reopen Case**), majd beszéljünk neki a két hulláról (**Crash, Hartridge**). Az eset folytatásához bizonyítékként adjuk oda neki a két pikkelyt, a professzor feljegyzéseit, az újságcikket és a festő által rekonstruált ábrát.

Hatodik nap

Reggel a bolt padlóján egy véres csirkét találunk. Eltüntetése után nézzük meg a friss újságot. Az ajtón egy borítékot dobnak be, amiben *Mosely* levelét és irodájának kulcsát találjuk. Olvassuk el a levelet, majd menjünk a térre. A dobos üzenetét a könyv segítségével megfejthetjük: **voodoo** gyűlés lesz este a mocsárnál (**Call conclave, Tonight, Swamp**). Sétáljunk a büféhez, és bírjuk rá, hogy menjen vissza a rendőrség mellé (**Say, haven't I..., You say..., Why don't you..., I definitely think...**). Ezután menjünk a rendőrségre, majd mikor a két rendőr kiment, menjünk be *Mosely* irodájába a kulccsal. Az íróasztal fiókjában egy nyomkövető készüléket találunk. A hozzá tartozó egyik helyzetjelzőt rakjuk be a múzeumban lévő koporsóba (**Sekey Madoule**). A temetőben a kriptán egy új feliratot találunk. Másoljuk be a jeleket a noteszbe, majd hasonlítsuk össze a másik papírral. Vegyük fel a téglát és írjunk vele egy újabb üzenetet a falra: **DJ BRING SEKEY MADOULE**. A lapokon kérdőjellel jelzett betűk sorban: **Y, U, M**. Menjünk haza, és *Grace*-el festessük magunkra a kígyójelet (**I'm going to a party..., Well, if you're...**). A mocsárhoz érve kapcsoljuk be a nyomkövetőt, és segítségével menjünk a gyűlésre. Mielőtt a táborukhoz érnénk, vegyük fel a krokodil-álarcot. A múzeum vezetője fogad minket, és két kérdést tesz fel nekünk. A válaszok: **Damballah** és **Ogoun Badagris**. Az áldozat bemutatása közben sajnos *Gabriel* leveszi magáról az álarcot, így felismerik.

Hetedik nap

Reggel megtudjuk, hogy előző nap *Grace* mentett meg minket. Olvassuk el az újságot, majd telefonáljunk *Wolfgang*nak, és beszéljünk vele (**Tetelo, Talisman, Tetelo's Remains, African Homeland**). Menjünk el a temetőbe a *Gedde* kriptához, és nyissuk ki az ajtaját a mellette lévő gombbal. Lent a sötétben a zseblámpával világítsunk, és nyissuk ki a középső sírt. *Mosely* holttestét találjuk benne, majd valaki leüt minket. Mikor eszméletünkhöz térünk, nyissuk ki újra a középső sírt, és vegyük ki belőle *Mosely* pénztárcáját, amiben egy hitelkártyát találunk.

Menjünk haza, majd rendeljünk egy repülőjegyet telefonon *Wolfgang* kastélyába, Németországba (**How much... Charge...**). Menjünk el a repülőtérre.

Wolfgang éppen nincs otthon. Menjünk be a kápolnába, és nézzük meg a jobb és bal oldali képeket. A házvezetőnőt kérdezve (**Chapel... Initiation Ceremony**) megtudjuk, hogy egy szertartáshoz tartozó képek. Tegyük úgy, mint a képeken láttuk: az emeleti szobában az ablakot nyissuk ki, és mossuk meg a kezünket a hóban. A szekrényen lévő ollóval vágjuk le a hajunkat, majd vegyük ki a falon lévő keretből a tekercset, a szekrényről pedig vegyük fel a tálát. Menjünk le és a lépcső mellől vegyük le a falról a törőt, majd a házvezetőnő mellől a földről a sőt. A kápolnában tegyük az oltárra a tálát, majd szórjunk bele sőt. A törrel vágjuk meg a karunkat, és a vért csepegtessük a tálba. Ezután térdeljünk le és olvassuk el a tekercset. Ezáltal szerencsésen árnyvadásszá, **Schattenjagerré** váltunk.

Nyolcadik nap

Régen a kassza szekrényen az álmunkban látott kulcsot találjuk. Menjünk be vele a könyvtárba. A középső polcon egy könyvet találunk **Benin**ről. Ebben egy másik könyvről olvasunk, ami a jobb oldali polcon van. A következő könyv a bal oldalon felül van. Ezután balról a második polc következik, majd az utolsó könyvet a jobb oldali alsó polcon találjuk. Ebben egy képet találunk, ami a **voodoo** templomot ábrázolja, **Afrikában**. A könyvet a házvezetőnek megmutatva kérjük meg, hogy rendeljen nekünk oda egy repülőjegyet (**We can...**).

Kilencedik nap

A templomban tizenkét kőlapot találunk. Kettőt nem tudunk leszedni a falról. Az egyiketől elindulva úgy tegyük helyükre a köveket, hogy felfelé haladva növekedjen a rajtuk látható kígyók száma. Miután ezt befejeztük, menjünk a három kígyót ábrázoló kőhöz, és a közepén lévő lyukba tegyük bele folyosón talált rudat. A múmiák megelevenednek és felénk közelednek. Gyorsan menjünk felfelé, addig, amíg elérünk a három múmiához. Itt kapaszkodjunk bele az egyik liánba, aminek segítségével a bejárathoz jutunk. Fentről megjelenik *Wolfgang* is, aki egy fáklya segítségével távoltartja a múmiákat. Ezalatt tegyük be a fémrudat az ajtónál lévő lyukba. Az ajtó becsukódik, *Wolfgang* pedig még idejében beugrik. A templom belsejében jobbra egy kerek kőasztalt találunk. Mellette a falon két vasrúd van, ezeket tegyük *Wolfgang* segítségével az asztalon lévő lyukakba. Próbáljuk meg így megemelni az asztallapot, de sajnos nem sikerül. Egy szívet kellene rátennünk, ezért a törrel vágjuk ki a balra található múmia szívét. Eközben *Wolfgang* meghal, az asztal fedelét viszont sikerül eltávolítani. Mindezek alatt **New Orleans**-ben *Grace*-t elrabolják a könyvesboltból.

Tizedik nap

Miután elolvastuk az újságot, menjünk be a szobába. *Mosely* jön ki innen legnagyobb meglepetésünkre. Beszélgetünk vele és mondjuk el, hogy mit csináltunk az elmúlt napokban (**Grace, Fill me in, Fill him in**), majd eszeljük ki vele egy tervet (**Make a plan**). Menjünk el a templomba, és itt menjünk be a jobb oldali gyóntatószékbe. A falon egy lyukat találunk, ebbe helyezzük be a nálunk lévő fémrudat, így elindítjuk a titkos liftet. Leérve tegyük a rudat és a helyzetjelzőt a pad alá. A raktárban vegyük fel a köpenyeket és a maszkokat. Az egyik szobában egy asztalt találunk, azon pedig egy könyvet, amit vegyünk fel. A szentélyben a dobok segítségével hívjuk ide *Dr. John*t (**Request Brother Eagle**), majd menjünk a szobájába. A falon egy kódkártyát találunk, amivel menjünk be az ajtókon. Az egyik helységben megtaláljuk *Grace*-t, akit a talizmánnal felébreszthetünk. Vegyük fel a közben ideérkező *Mosely*-val együtt a két álarcot és köpenyt. A szertartáson *Grace*-t akarják feláldozni. Ekkor *Malia*-nak mutassuk meg a talizmánt. A múzeum vezetője, *Dr. John* rántámad, de *Mosely* lelövi. A talizmánt adjuk oda neki, majd mikor el akarják vágni a torkunkat, vegyük fel az áldozati asztalról a bálványt, és dobjuk le a földre. *Malia* alatt egy lyuk keletkezik, de sikerül a szélén megkapaszkodnia. Próbáljuk meg felhúzni, ő viszont a mélybe veti magát...

Ezzel véget ér a harc a **voodoo** varázslatok ellen, várhatjuk a program következő részét.

Island of Dr. Brain

A **Castle of Dr. Brain** című program második részében újabb logikai és egyéb feladatokat kell megoldanunk, hogy a professzornak megszerezzük az akkumulátort az új találmányához. Ehhez a szigetére kell utaznunk. A játék során a kis számítógép használatával kaphatunk segítséget, persze korlátozott számban. A nehézséget három fokozat közül választjuk ki.

Először a szigetet kell megtalálnunk a térképen. Ez lenne a védelem, ha nem a feltört változattal játszánk. A szigetre érve először a barlang bejáratát kell kinyitnunk. Ehhez négyzetekből álló alakzatokkal kell kiraknunk a rendelkezésre álló téglalapot. Ha kiraktuk, nyomjuk meg az egér gombját az ajtón, mire az kinyílik. Az egyik asztalon egy mikroszkópot találunk. Kapcsoljuk be. Különböző színű kis élőlényeket láthatunk benne, ezeket kell két vonallal elválasztani egymástól. A kapott kártyát rakjuk bele a szarkofágba. A következő feladatunk számtani sorozatok hiányzó elemének kitalálása (gyengébbek kedvéért: a hiányzó szám melletti két számot adjuk össze, majd az összeget osszuk el kettővel). Miután kinyílt a szarkofág, néhány kőkorongot kapunk. A jobb oldalon három pálca van. Rakjuk rá erre a korongokat. A következő feladat a Hanoi tornyai játékkal egyezik meg: a bal oldali rúdról a jobb oldalra kell átraknunk a korongokat, úgy, hogy egy korong tetejére csak nála kisebb kerülhet. Ha kész, menjünk ki az ajtón.

Egy kirakós játék elkészítése a következő feladat. A kész képet megnézhetjük, ha egy olyan helyen nyomjuk meg az egérgombot, ahol nincs képdarab. Ha készen vagyunk, nyomjuk meg a gombot a bal oldali rózsaszín flamingón. A képernyőn sok flamingó jelenik meg. Ha megnyomjuk rajtuk a gombot, bizonyos flamingók színe megváltozik. Feladatunk az, hogy egyedül a jobb felső flamingó legyen fehér színű. A bal oldalon lévő táblán van a következő feladat. Három nyelv közül (spanyol, francia, német) közül választhatunk, majd a megjelenő idegen nyelvű szavakból kell néhányat megtalálni a táblán, ahol ezek vízszintesen, függőlegesen és átlósan helyezkedhetnek el. Ezután menjünk el a pálmafák közötti úton.

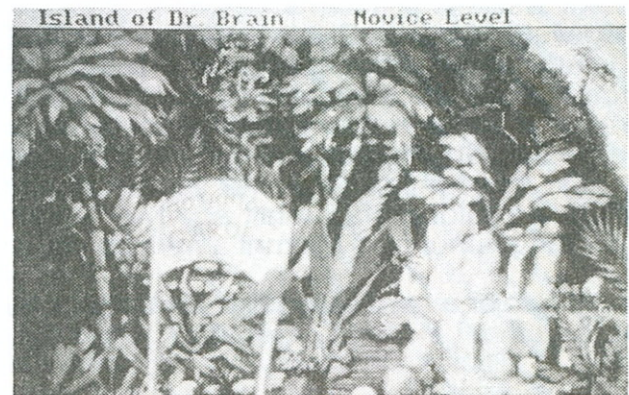
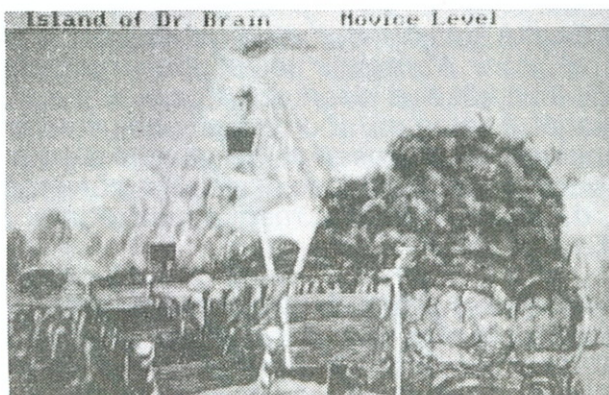
Az utunkat egy híd állja el, ami szerencsétlenségünkre leszakadt. A tábláról olvassuk el a feladatot a továbbjutáshoz. A kapott mondatokban szavak és betűk vannak összekeverve, illetve szóközzel máshogyan tagolva. A mondatok helyreállításához négy dolgot csinálhatunk:

- **Insert Space:** A kijelölt betű elé szóközt helyez
- **Delete Space:** Törli a kijelölt szóközt
- **Swap Letter:** Két betűt megcserél
- **Swap Word:** Két szót megcserél

Menjünk át a kész hídon, és menjünk jobbra a botanikus kertbe. A növények között állatok rejtőznek, ezeket kell megtalálnunk és a gomb nyomvatartása közben az egérrel téglalapot rajzolva bekereteznünk. A megfelelő számú élőlény megtalálása után forduljunk vissza (**Exit**).

A vulkán ajtajának kinyitásához meg kell fejtenünk, hogy a közepén lévő anyagok milyen elemekből állnak. A jobb oldalon látjuk a lehetséges elemeket. Mindegyik anyagban van kb. két százalék egyéb anyag, ezeket a közepén lévő gomb jelenti. A vulkán belsejében kapcsoljuk be a számítógépet. Egy bűvös négyzetet kell kiraknunk, ahol a vízszintes és a függőleges sorokban, valamint az egyik átlóban adott összegű számoknak kell lenniük. Fent változtathatjuk meg, hogy a gép mit jelezzen a kis téglalapokban:

- **Goal:** A szükséges összeg
- **Need:** A szükséges összeghez hiányzó mennyiség



A következő ajtó kinyitásához egy keverék összetevőit kell megtalálnunk. A kanálba vegyünk egy kicsit az elemből, majd vigyük a láng fölé. A jobb felső színek alatti sávban megjelenik a kiválasztott anyag színe. A kérdéses színek eléréséhez több anyagot kell a kanálba tenni egyszerre.

A következő helyen kis házakat és fákat látunk. Az almafánál van az első feladat. A mondatokba hasonló jelentésű szavakat, szinonimákat kell találnunk a fentiek közül. Ha megoldjuk a feladatot, almákat kapunk. A hangyabolynál ehhez hasonlóan kell ellentétes értelmű szavakat találnunk, a kukoricánál pedig az azonos hangzású szavak megtalálása a cél. A kapott kukoricát, bogyókat és almát tegyük rá a bal oldalon álló mérlegre, majd menjünk be a házba.

A számítógép képernyőjén látható minták közül az egyformákat kell kiválasztanunk. Az ajtót egy könyvespolc takarja el, amihez a kapott kulccsal férünk hozzá. A polcon különböző könyvek vannak, ezeket kell csoportosítanunk az egyes polcokra, aszerint, hogy melyik témához tartoznak (pl. milyen népek istenei, vagy milyen földrajzi egységek — holdak vagy bolygók). Az ajtó mögött egy lift található. A jobb oldalon egy polcon három edény van. A fenti nyílásokból tudjuk megtölteni az edényeket. Az a cél, hogy a különböző sűrűségű folyadékokból a lent megadott tömegűt mérjük ki az edényekkel. A liftben egy újabb feladat vár ránk, a két fogaskerék fogszámát kell kitalálnunk. A lift tömegét osszuk el az ellensúlyéval, az így kapott szám az alsó és a felső fogaskerék fogszámának aránya, ennek alapján kell a megfelelőt kiválasztani.

A pincében az asztalról az egyik lapot tegyük bele a robotba. A kis robottal kell összeszednünk a színes tárgyakat. A robot irányításához megfelelő programot kell írni az utasításokkal. Az összeszedett tárgyakat a piros X-hez kell leraknunk. A kapott hengert tegyük be a jobb oldali gépbe. Itt két csirkéből kell kereszteznünk a jobb oldalon láthatót. A bal oldalon láthatjuk az uralkodó tulajdonságokat (nagybetűk jelölik ezeket). Ha a kívánt csirke egy betűből két azonosat tartalmaz, akkor mindkét szülőnek ilyennek kell lennie erre a betűre nézve. Ha a kettő betű különböző, akkor a szülőkének is különbözőnek kell lenniük. A lifttel menjünk fel.

A szobában a falakon híres festők műveit láthatjuk. A középső sorban lévő képek meg vannak fordítva, ezeket kell a megfelelő festőhöz párosítani. Ezután üljünk le a zongorához. Itt négy feladatunk van. Először a kottán látható dallamot kell lejátszanunk a zongora billentyűin, majd le kell kottáznunk a zongorán lejátszódó hangokat. Ezután a hallott hangokat kell a kottán beállítani. A negyedik feladat nem kötelező, szabadon játszhatunk a zongorán. Menjünk ki innen.

A falon található gombot megnyomva egy újabb logikai feladatot kapunk, a hiányzó alakzatokat kell megtalálnunk. Ha meghúzzuk a kart, egy hibás egység jön ki a gépből. A megjavításához megadott logikai műveleteket kell elvégeznünk. Tegyük vissza a gépbe az egységet, majd húzzuk meg a kart.

Visszakerülünk a professzor kastélyába, ahol megtudjuk, hogy az új találmány egy kempingszék, és ezzel vége a játéknak.

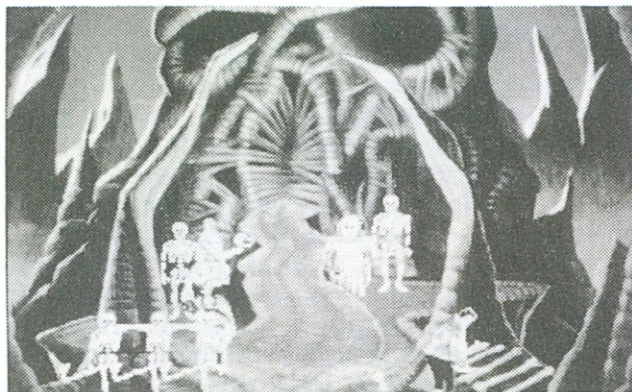
King's Quest VI.

A játék a tengerparton kezdődik. Emeljük arrébb a gerendát, és nyissuk ki az alatta lévő dobozt. Egy pénzdarabot találunk benne. Egy gyűrű is van itt a földön. Menjünk el a kastélyba, beszéljünk az örökkel, majd mutassuk meg nekik a gyűrűt. Beengednek, majd hamarosan ismét kint leszünk. Menjünk el a boltba, és beszéljünk az eladóval, majd vegyük meg tőle a lámpát (**Tinder box**). Cserébe adjuk oda neki a pénzdarabot. A pultról vegyünk el egy cukrot az edényből. Búcsúzzunk el, kint beszéljünk a lámpaárussal, majd menjünk be a könyvesboltba. Az ajtó mellett van egy asztal, arról vegyünk el egy könyvet, olvassuk el a közepén lévő könyvet, majd vegyünk le egyet a jobb oldali polcra. Egy lap esik ki belőle, amit tegyük el. Az eladó előtt lévő könyvet nem vihetjük el, mert nem tudunk cserébe adni semmit. Menjünk a kikötőbe, majd be az itt lévő hajóba. Mondjuk meg a tulajdonosának, hogy a kereskedő küldött, így beenged. Beszéljünk el vele, majd vegyük fel az asztalon található nyúllábat, amit nekünk ad. Sétáljunk vissza az üzletbe, és az eladótól kérjük el a varázstérképet a gyűrűnkért cserébe. Ezzel a térképpel teleportálni tudunk, de csak akkor, ha a tengerparton vagyunk.

Utazzunk a **Szent Hegy Szigetére (Isle of the Sacred Mountain)**, és vegyük fel a földről a tolat és a virágot. A falon egy felirat olvasható, ennek betűiből rakjuk ki a **RISE** szót. Lépcsők következnek a sziklafalon, így feljebb tudunk mászni. A következő feladatként már hasznos, ha a feltört változattal játszunk, ugyanis jelekből kell kirakni egy szót (**SOAR**). A lépcsőmászás után négy gombot fedezünk fel, ezeket közül először nyomjuk meg a negyediket, majd az elsőt és végül a másodikat. A következő két rejtvény megfejtése: **DOQD**, illetve **ASCEND**. Egy nő áll a hegytetőn, és a lábánál lévő növényvel kínál bennünket. Ne együnk belőle, mert mérgező. Miu-

tán eltűnt a nő, másszunk be a lyukba. Gyűjtsuk meg a lámpánkat, majd menjünk tovább a jobb oldali nyíláson. Az alagút másik végén egy növényt találunk, erről tépjünk le egy mentala-velet. A barlangból kiérve induljunk el a kis ösvényen. Szárnyas lények kapnak el bennünket, és visznek uralkodójukhoz, majd vissza a partra.

Teleportáljunk vissza a **Korona Szigetére (Isle of the Crown)**, és menjünk a kereskedőhöz. Turkáljunk az általa kiöntött szemétben. Egy üveg tintát találunk benne, ami láthatatlanná tesz minket. A boltban cseréljük ki a lámpát a madár alakú sípra. A keresztútnál lévő fán egy madár ül. Tartsuk oda neki a műmadarat, majd mikor lejjebb szállt, adjuk oda neki a papíron lévő ver-
set.



Menjünk át a **Csodák Szigetére (Isle of Wonder)**. A parton egy csomó kagyló alszik, de az egyikük nem tudott elaludni. Beszéljünk vele, majd olvassunk neki a könyvből. Amikor ási-tásra nyitja a száját, vegyük ki belőle a gyöngyöt. Északra indulva öt törpe jön ki a partra. Hites-sük el velük, hogy nem emberek vagyunk. Mindegyiknek más érzékszerve működik, így ez nem nehéz. A nagyorrúnak adjuk oda a virágot, a nagyfülűnek zenéljünk a madárral, a hosszú-nyelvűnek adjuk oda a mentolos cukrot, a nagykezűnek a nyúllábát, és végül a nagy szemű előtt használjuk a láthatatlanná tevő tintát. Miután elmentek, vegyük fel a vízben található mon-datrészletet, és induljunk el a sziget belsejébe. Egy fa van a következő képernyőn, aminek a tö-vében tejesüvegek nőttek. Vegyünk fel egyet, majd folytassuk utunkat balra. Egy kertbe jutunk. Vegyük fel a rothadt paradicsomot és egy fagyott káposztát. A kapun túl Sakkországba kerü-lünk. Beszéljünk a lovakkal, majd, miután elmentek a királynők, vegyük fel a piros sálat a földről.

A partról teleportáljunk a **Szörnyeteg Szigetére (Isle of the Beast)**. Egy forró vizű folyó állja utunkat. Dobjuk bele a káposztát, amitől kihűl a víz. A túlparton a fán egy lámpa van, tovább, a falnál pedig egy téglát találunk.

Menjünk ismét a **Korona Szigetére**, és cseréljük el a madarat a furulyára. A **Csodák Szigetére** visszateleportálva menjünk jobbra. Nézzük meg a pókot, majd húzzuk meg a lenti szálát. Ezu-tán gyorsan vegyük ki a hálójából a papírdarabot. A középső könyvkupacban egy könyvkukac van. Beszéljünk vele, majd irány ismét a **Szörnyeteg Szigete**. A fáról egy kis könyvkukac lóg le, adjuk oda neki a befejezetlen mondatot, majd vigyük vissza a **Csodák Szigetére**, szülei-hez. Jutalmul egy könyvet kapunk. Menjünk a kertbe, és furulyázzunk egy kicsit. Miközben a növények táncolnak, vegyük le a lyukat a falról.

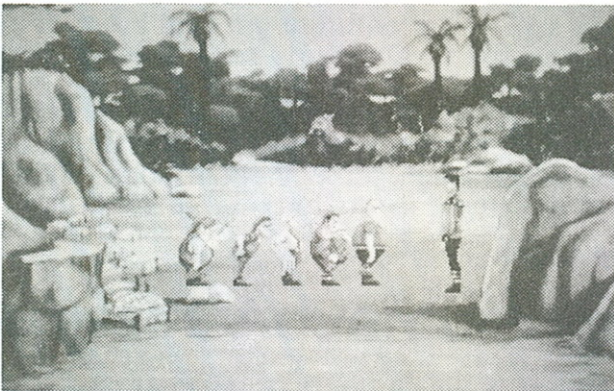
Ismét teleportáljunk a **Korona Szigetére**, és a boltban cseréljük el a furulyát a lámpára, a gyön-gyöt pedig a gyűrűnkre. A könyvesboltban adjuk oda a könyvkukactól kapott könyvet az eladó-nak, aki cserébe odaadja nekünk a varázskönyvet. A gyűrűt adjuk oda a madárnak, majd men-jünk a **Szent Hegy Szigetére**.

Az örök bedobnak a katakombába. Útközben vigyázzunk a szakadékokra és vegyük fel a ko-ponyát, a pajzsot és a két pénzdarabot az egyik csontváz szemérről. Az egyik helyen lépőköve-
ket találunk a földön. Ezekre a következő sorrendben kell rálépni: rózsa, rózsa, rózsa, korona, galamb (észak-nyugatra a koronától), koponya. Egy másik szobában a plafon ereszkedni kezd, itt dobjuk a fogaskerekek közé a téglát, majd menjünk tovább oda, ahol a padló eltűnik a lábunk alól. A sötétben gyűjtsuk meg a lámpával a fáklyát, majd induljunk tovább. Menjünk ab-ba a szobába, ahol egy szőnyeg van a falon, majd innen az eggyel nyugatabbra lévő helyre. Tegyük fel a lyukat a falra, és nézzünk be rajta a minotauruszhoz. A faliszőnyeghez visszaérve húzzuk azt el, és menjünk be a kinyíló titkos ajtón. Mikor a szörny felénk fordul, suhogtassuk meg előtte a piros kendőt, mire az a tűzbe rohan. A kiránylány megmentéséért egy kis üveg szentelt vizet kapunk, amit töltünk át a lámpába (nem abba, amelyikkel világítunk).

Menjünk a **Köd Szigetére (Isle of the Mists)**, és hozzuk el a balra található faluból a széndarabot és a sarlót. Ezekkel induljunk a **Szörnyeteg Szigetére**, ahol menjünk a falhoz. Az átjutáshoz használjuk a pajzsot, majd a bokorról tépjünk le egy szál rózsát, és az utat elzáró növényt távolítsuk el a sarlóval. Menjünk tovább. A szökőkútnál a szörnyeteggel találkozunk, aki a segítségünket kéri ahhoz, hogy visszaváltozhasson eredeti alakjára. Egy szüzet kell hozzá vinnünk. Teleportáljunk a **Korona Szigetére**, ahol a madártól egy szalagot kapunk. Induljunk el a boltok felé, majd innen tovább, a következő házhoz. A sövénynél egy lány dolgozik, szólítsuk meg, majd adjuk oda neki a rózsát és a gyűrűt. Vele együtt menjünk vissza a szörnyeteghez. A varázslatot így sikerült megtörnünk, jutalmunk pedig egy tükör és egy szolgálói ruha.

Menjünk a **Csodák Szigetére**. A kertben vegyük fel a székről a teáscsészét és az asztról a kis üveget. A gyerekejek egyikét itassuk meg tejjel, majd amikor sírni kezdenek, a lámpába töltsünk a könnycseppükből. Menjünk Sakkországba, és a fehér királynőnek adjuk oda a szentet. Cserébe kapunk egy tojást. A mocsárból merítsünk a teáscsészével, cselekedetünket azonban egy fa nevetéssel fogadja. Tegyük le a fatörzsre a rothadt paradicsomot, ami a fához repül. Az viszont visszatob mocsarat, és ezt összegyűjthetjük a fatörzsről a csészével. Menjünk el a **Szörnyeteg Szigetére**, és a szökőkút vizéből töltsünk a lámpába, majd a varázskönyv segítségével varázsoljunk esőt (**Make Rain Spell — CAST**). A **Korona Szigetén** adjuk oda a rózsát a madárnak.

Innen kétféleképpen lehet folytatni a játékot. Először a hosszabb változatot ismertetjük, majd utána a rövidebbet.



Induljunk el a **Köd Szigetére**, ahol a druidák elkapnak, és a tűz fölé raknak egy kosárba. Még mielőtt elégnénk, eszünkbe jut az elkezdett esővarázslat, és elkezdi esni az eső. Mikor eláll, rakjuk be a koponyát a tűzbe, majd a koponyába tegyük be a tojást. Repüljünk át a **Szent Hegy Szigetére**, ahol a hegytetőn egy fekete ló fogad. Használjunk rajta egy elbűvölő varázslatot (**Charming a Creature of the Night Spell**), így hajlandó elvinni minket az alvilágba. Itt találkozunk a királyi pár szellemével. Beszélgessünk velük, majd a zombikat elkerülve menjünk keletre. Beszéljünk az itt lévő nővel, aki egy kendőt ad nekünk. Továbbhaladva a pokol kapujához érünk. Zenéljünk a jobb oldalon lévő csontokból készült hangszeren, majd vegyük fel az egyik őr által elejtett kulcsot. A jobb oldali csontváznak adjuk oda a királytól kapott jegyet, majd menjünk be. Az úton egy lovak fekszik, vegyük le a kesztyűjét, majd menjünk tovább. A **Styx** folyó vizéből töltsünk a csészébe, majd a pénzdarabokat adjuk oda a révésznek, aki átvisz a túloldalra. A kapunak mondjuk meg, hogy mi járatban vagyunk itt, majd válaszoljunk a kérdésére (a helyes válasz: **LOVE**). Az alvilág urának adjuk oda a kesztyűt, majd tartsuk oda neki a tükröt. *Cassima*, a királynő szülei ismét élők lesznek, és visszakerülünk a **Korona Szigetére**.

Menjünk a boltba és igyuk meg a nálunk lévő kis üveg tartalmát. Elájulunk, és a kém elmegy az üzletből. Miután felkeltünk, cseréljük ki a zenélő madarat az ecsetre, a lámpát pedig a lámpaárusnak adjuk oda, és cserébe vigyük el a kéket. Menjünk a kastélyhoz, és innen nyugatra, a falához. Az ecset segítségével rajzoljunk itt egy ajtót, majd a tollal keverjük össze a csészében lévő keveréket, és használjuk a varázsfesték varázslatot (**Magic Paint Spell**). Bent menjünk a középső cellába, ahol egy kisfiú szelleme sír. Adjuk oda neki a kendőt, majd keressük meg *Jollo*-t. Adjuk oda neki a lámpát, majd sétáljunk a lovagpáncélhoz a folyosón. A karját megrántva egy titkos ajtó nyílik meg a falon. Bent nézzünk keresztül a falon lévő lyukakon. A második szinten *Cassima*-t vesszük észre, adjuk be neki a tört. A folyosó végén egy ajtó van, ahonnan egy szobába jutunk. A kulccsal nyissuk ki a ládat, és vegyük ki belőle a meghívót, majd az asztalon lévő dobozban nézzük meg, hogy mi van a papírra írva. A járaton haladva menjünk vissza arra a helyre, ahol bejöttünk a kastélyba. A bal oldali ajtónál mondjuk el a jelszót (**ALI ZEBU**), majd lépünk be. Az asztról szedjük le a leplet. Ezután menjünk fel az

emeleti terembe. Az ajtónál az őrnök adjuk oda a meghívót, majd bent, ahol már elkezdődött az esküvő, szólunk *Cassima*-nak. Csakhogy aki ott áll, az nem ő, hanem egy dzsinn. *Alhazred* pedig közben meglóg a hátsó ajtón. Menjünk utána. Utolérve őt küldjük bele a *Jollo*-tól kapott lámpába a dzsinn, majd a falon található karddal öljük meg *Alhazredet*. *Cassima* eközben a segítségünkre érkezik, így teljes a győzelem, mi pedig *Cassima* férjeként fejezhetjük be a játékot.

A játék rövidebb befejezése: miután visszatértünk a **Szörnyeteg Szigetéről** és odaadtuk a madárnak a rózsát, cseréljük ki a lámpánkat a madárra, és menjünk a kastély előtti őrhelyre. Bent vegyük fel a szolgálói ruhát, és menjünk be a kastélyba. Bújunk el a bal oldali lépcsőnél, majd zenéljünk a madárral a folyosón akkor, amikor az örök háttal vannak nekünk. Ezután álljunk az oszlop mögé. A falon egy kép van, ezt szedjük le és tegyük el a szöveget. Lépjünk be a bal oldali ajtón, és a szöggel nyissuk ki a ládát. Vegyük ki belőle a levelet, majd nyissuk ki a dobozt és nézegessük meg a tartalmát. Kint tegyük vissza a szöveget és a képet a helyére. Az egyik ajtó mögül hangokat hallunk, ezért szólunk be (lehetőleg ott, ahol sírást hallunk). Adjuk be *Cassima*-nak (mivel ő van bent) a tört, majd rejtőzködjünk el ismét az oszlop mögé. Az örök távoztával menjünk le a lépcsőn. A levelet adjuk oda az őrnök, majd bent az esküvőn tartsuk oda *Cassima* elé a tükröt. Meglepetésünkre nem *Cassima* áll előttünk, hanem egy dzsinn. *Alhazred* megszökik, így fussunk utána. Fent a dzsinn ránk támad, mi viszont a mentalevél segítségével védekezhetünk. *Alhazredet* öljük meg a falon lógó karddal, ez *Cassima* segítségével sikerül is, aki a törrel rátámad a hercegre.

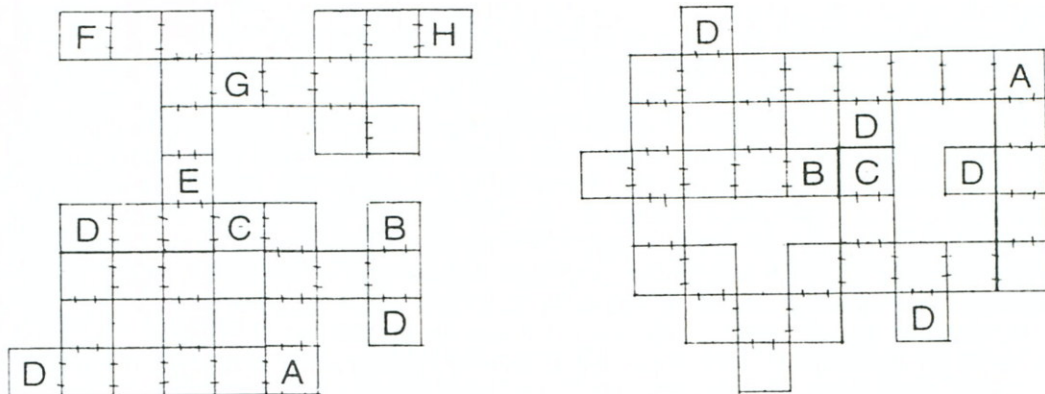
Végül a jelmagyarázat a térképekhez:

Felső szint

- A — A kazamaták bejárata
- B — Koponya
- C — Lépkövek a földön
- D — Szakadékok
- E — Pajzs
- F — Pénzdarabok a csontvázon
- G — Čsapda - a plafon ereszkedni kezd, amikor belépünk
- H — Ajtáró az alsó szintre

Alsó szint

- A — Ide esünk le a felső szintről
- B — Itt kell a falra tennünk a lyukat
- C — Innen juthatunk a szörnyhöz
- D — Szakadékok



Mixed-Up Mother Goose

A játék kisgyerekeknek készült, részletes leírást nem is lehet róla készíteni, annyira egyszerű, viszont az angol szövegek fordítása bizonyára sokaknak fog segítséget nyújtani.

Miután beirtuk nevünket és kiválasztottuk figuránkat, szobánkban találjuk magunkat, az ágyban. Hamarosan elalszunk, és álmisságban egy lúd hátán meseországba repülünk. Feladatunk, hogy az egyes szereplők elveszett tárgyait megtaláljuk, és visszavigyük nekik. Ha az emberek-

hez odamegyünk, elmondják, hogy mi kell nekik, majd egy képet látunk erről a tárgyról.

Az egyes szereplők mondatai:

Boo boo I've lost my sheep — A pásztorlány elvesztette két bárányát.

Boy, am I hungry for a pie — Vigyünk neki egy pitét.

Can you help us find the castle — A három zenészt azután kell a királyhoz kísérni, miután odaadtuk neki a pipát és a tálat.

Child, please bring me my bowl — A királynak egy tálat kell elvinnük.

Child, please bring me my Fiddlers three — Vigyünk el a királyhoz a három zenészt.

Child, please bring me my pipe — A király pipáját kell megtalálni.

Fiddle dee dee! A fiddle for me — A hegedűt kell odaadni ennek az embernek.

Find me a mouse — Az egyik házban található állóóra egy egeret hiányol.

Help me find my tuffet — A lány egy sámlit keres, ami egy fa alatt található.

I live in a pumpkin — Vigyünk haza a tökhöz.

I want to sit there. I need a ladder — Tojás Tóbiás fel szeretne ülni a kerítésre, hozzunk neki egy létrát.

Oh my lamb has wandered off — A kislány elvesztette egyetlen bárányát.

Oh where has my little dog gone? — A kisfiú kutyája megszökött.

Please, I need broth for my children — A cipő alakú házban lakó nőnek leves kell, mert a gyerekei éhesek.

We're hungry! — A házaspár egy szelet húst szeretne enni.

With a hi and a ho! Where did my breadknife go? — Ez az ember a kését hiányolja.

Woe is me. I lost my candlestick — Egy gyertyát szeretne.

Végül: a játéklövet az emlékműhöz kell vinnünk.

Miután visszavittünk egy tárgyat tulajdonosához, egy kis versikét mond el nekünk jutalmul. Ha mind a tizennyolcat eljuttattuk a megfelelő emberhez, a kiindulási helyre, az öreganyó házához kerülünk, ahol mindenki köszönetet mond nekünk, majd a lúd hazavisz minket. Otthon boldogan ébredünk álmunkból, mikor anyukánk felébreszt.

Pepper's Adventures in Time

A humorral teli játékban egy kislányt, *Peppert*, valamint kutyáját, *Lockjawt* irányíthatjuk. *Fred* nagybácsink házukban kísérletezik egy Időgéppel, persze mindezt a mi kárunkra: a játék folyamán többször máshová kerülünk, mint ahová szerettünk volna. Az egész történet *Benjamin Franklin*, a híres tudós körül folyik, az ő segítségével menthetjük meg a várost a gonosz kor-mányzótól.

Lockjaw irányítása: A kutya szimbólummal menni tudunk, a lábnyommal ázni és valamit használni, a szájjal morogni, harapni és tárgyakat felvenni, az orral pedig szagolni.

A játékban újítás, hogy ha valamit elrontunk, nem kell előlről vagy az utolsó kimentett állástól újratekdenünk, hanem a **Try Again** funkciót választva onnan próbálkozhatunk újra, ahol valamit elrontottunk.

A történet hat részre van bontva, mindegyik végén egy kis teszt ellenőrzi, hogy mennyire figyeltünk. Egy új ikon, a **True** segítségével vizsgálhatunk meg dolgokat, hogy azok valóban léteztek-e abban a korban, vagy nem. Ezek alapján már könnyen lehet válaszolni a teszt kérdéseire.

1. Felvonás: Az időutazás (*Pepper Travels Through Time*)

Házunk előtt kezdődik a játék. A falnál egy ereszdarabot találunk, az úton pedig egy rágó van. Vegyük fel ezeket, majd a rágót adjuk oda kutyánknak, aki egy kicsit megrágja. Ezután ragaszszuk rá az ereszdarabra, amit így visszاسzerelhetünk a helyére, a ház falára. Itassuk meg kutyánkat a csapnál, majd kezdjük felmászni az ereszcsatornán. Nem jutunk sokáig, mert egy nagy vita kezdődik a házban. Mikor szüleink befejezték a veszekedést, *Lockjaw*val kaparászunk a virágok között. Hamarosan egy póráz kerül elő. Tegyük rá a kutyára a nyakörvet, majd vigyünk fel őt is a tetőre. Nézzünk be az ablakon, miután letöröltük. *Fred* készen van az Időgéppel, éppen azt próbálgatja, mikor beesünk az ablakon. *Lockjaw* berepül a gépbe, ezért mi induljunk utána.

A múltba, 1768-ba vitt minket az Időgép. Sikeresen széttörünk egy harangot érkezésünkkor. Miután a két ember elment, menjünk oda a kalodába zárt emberhez, és beszélgessünk vele. A ház mellett egy vödör van, vegyük le róla a merőkanalat, és segítségével itassuk meg *Richard*-ot, többször is. Miután eleget ivott, tegyük vissza a merőkanalat, és nyissuk ki a kalodát egy kis beszélgetés után. Egy katona a házikóba zár minket. Vegyük fel az egyik ládáról a lepedőt,

majd a kalapáccsal szedjük ki az ablakkeretből a szöveget. A három tárgy segítségével takarjuk el az ablakot, majd kutyánkkal ássunk a falnál egy lyukat, amin mindketten kiferünk. A ház mögött a földön lévő csontot dobjuk fel a ruhák közé. *Lockjaw* felugrik érte, és lerántja a szárítókötelen lévő dolgokat. A ruhát vegyük magunkra, a fehér lepedőbe pedig rejtjük el kutyánkat. Az őr így nem ismer ránk, csakhogy egy macska jön arra. *Lockjaw* kiugrik kezünkből, és a macskára veti magát. Egy kis kergetőzés után kutyánk egy hintóba ütközik bele, amiből kiszáll egy kislány és apja. Az őr is visszajön, ezért bújjunk el a ház mögé. Kutyánkat elviszik, mi pedig kiülhetjük az első tesztet (válaszok a leírás végén).



2. Felvonás: *Pepper* felfedezi Philadelphia-t (*Pepper* explores Philadelphia)

Beszélgessünk mindenkivel, akivel találkozunk, főként *Ben*-ről érdeklődjünk. Balra van az a ház, ahova *Lockjaw*-t vitték, az őrök azonban nem engednek át a hídon. A fán egy tekercs fonalat találunk. Két képernyővel jobbra a fa alatt egy zsák van, amiben színes kövek várnak ránk. Továbbhaladva egy kalap- és parókaárushoz, valamint egy élelmiszerüzletbe jutunk. Beszéljünk az itteniekkel is, majd menjünk a város másik felére. Itt öt emberrel kell csevegnünk: a kocsmárossal, a padon ülő csavargóval, az áccsal és a postásokkal. A postán a polcon egy csomag van a tükör alatt. Vigyük el a csomagot, mert éppen *Ben*-nek küldték. Azonban csak akkor kapjuk meg, ha három kérdésre válaszolunk.

- **The King of France...** — True
- **The Leather Apron Club...** — False
- **Was Ben born on Milk Street...** — True
- **Was Ben the oldest child...** — False
- **Ben really loved the soap-making...** — False
- **Ben ran away to Philadelphia...** — True
- **Is Ben planning on going to England...** — True
- **Silence Dogood is Ben's cousin...** — False

Menjünk ki. A csavargóval cseréljük el a zsák követ egy shillingre. Induljunk el *Ben*-hez. A katonának egy shilling fejében engednek tovább minket.

Eközben a *Penn*-villában *Lockjaw* egy kiságyon heverészik. Amikor kimegy a kislány, marcangoljuk szét az ajtónál lévő ruhát, az ágyat, majd harapjunk bele a szekrénybe. Egy kulcs esik ki belőle. A kulcsot, valamint a csontot tegyük ágyunkba. Hamarosan megjelenik az egyik szolga. Ugassuk meg, mire ijedtében hátraugrik és beesik a könyvespolcra. Ígyünk a kapott vízből, majd húzzuk meg az óra láncát. A polc elfordul, mi pedig bemehetünk mögé. A lepedő alatt a kislány elhunyt kutyáinak síremlékei találhatóak. Az egérlyukat megszagolva *Lockjaw* rögtön a hasára gondol. Rágnak szét a falat, majd menjünk be a lyukon a kályha mögé. A kormányzót láthatjuk innen.

Pepper-rel kopogtassunk be *Ben* házába. A lánya jön ki, beszélgetünk vele. Nem enged be, ezért a második próbálkozásnál adjuk oda neki a csomagot. Még így sem juthatunk be. Nyissuk ki a csomagot, majd olvassuk el a könyvet, így adjuk oda. A házba végül sikerül bejutnunk, és egy újabb tesztet kell megoldanunk.

3. Felvonás: *Pepper* és a Papírsárkány/Kulcs-kísérlet (*Pepper* and the Kite/Key experiment)

Ben éppen fürdik, és semmi kedve újra kísérletezni ebben a pillanatban. Beszélgetünk vele, majd a kiskertből szedjük le egy darab paradicsomot. A fűben egy rudat is találunk. Menjünk be *Ben* dolgozószobájába. A nyomdagépen egy papírt találunk a villámlással kapcsolatos kísérlethez szükséges eszköziől, a *Leyden*-üvegről. A jobb oldali szekrényen egy vasdarab van,

vegyük fel a mágnessel együtt. A következő szobában beszélgetünk el *Ben* lányával, majd vegyük fel a szekrényből kilógó papírt, és menjünk ki. Beszélgetünk a sorompónál álló katonákkal. Az ott maradt fémlapot vigyük el. Menjünk el az élelmiszerboltba, és adjuk oda az eladónak a papírt, amit *Bennél* találtunk, mert egy csokoládérecept van rajta. Cserébe egy egész üveg káposztát kapunk. Ezt vigyük a csavargóhoz, aki előtt egy kecske áll. Adjuk oda a kecskének a káposztát. A város közepén egy bódét veszünk észre. *Richard* ül benne, és szólásokat, illetve közmondásokat és kis fadarabokra. Vegyük el a kulcsot tőle, azonban ő ezt csak akkor adja oda, ha nyolc fadarabot odaadunk annak, akire legjobban ráillik a rajta olvasható felirat. Három szólás kézbesítése után mindig menjünk vissza, és kérjünk újakat.

- **Quarrels never could last long...** — a fa alatt ülő párnák
- **Eat few suppers...** — a kocsmárosnak
- **All things are easy to Industry...** — postások
- **Early to Bed and early to rise...** — frizbizók
- **Beware the Gossip who speaks ill...** — kalap- és parókaárus
- **Wealth is not his who has it...** — ács
- **Tart words make no Friends...** — az ács melletti házban lévő varrónő (vegyünk fel néhány kavicsot a kaloda melletti ház mögül és azokkal zörgessünk be az ablakán)
- **Avoid dishonest gain...** — csavargó

Richard bódéja közben összetört, viszont ott maradt a kulcs és egy táská. Vigyük el *Ben*hez az összegyűjtött alkatrészeket. Addig nem hajlandó segíteni, amíg nem kap meleg vizet, ezért menjünk a kályhához, és gyűjtsük meg. *Ben* lánya azonban nem engedi ezt meg, ezért kenjük be a paradicsommal az arcunkat. Azt hiszi, hogy vérzik az arcunk, ezért begyűjtja a kályhát. Adjuk oda *Bennek* a kék papírt, a kulcsot, a sárkányt és a fonalat. A befőttesüvegbe rakjuk be a fémlapot, töltsünk bele vizet, tegyük rá a lyukas vasdarabot, és végül rakjuk bele a rudat. A kész *Leyden*-üveget is adjuk oda neki. Menjünk ki a házból.

Fred nagybácsink újabb próbálkozása során még néhány évvel visszamegyünk az időben. Egy tó partján találjuk magunkat. A tóban *Ben* fürdik kisgyerekként, az egyik szikla mögül pedig barátja ijeszt rá, és viszi el ruháit. Az egyik bokron egy lepedő van, ezt vegyük magunkra, és ijesszünk rá a másik gyerekekre, aki elszalad, és otthagyja a ruhákat. Ezeket adjuk oda *Bennek*. Elvisz minket a szüleihez. Apukájának kanócra van szüksége, ezért adjuk oda neki a nálunk lévő madzagot. A kis *Bentől* egy papírsárkányt kapunk ajándékba. Ezután visszakerülünk az előző korbá, és a sárkányt odaadhatjuk *Bennek*. Végre összegyűlt az összes tárgy a kísérlethez, így kimehetünk a viharba. Egy újabb teszt következik ennek a résznek a végén.

4. Felvonás: *Lockjaw* és a Bélyegadó (*Lockjaw and the Stamp Tax*)

A kertben a medence maradványai közül vegyük fel a széket, a rudat, a papucsot, a kis gereblyét, valamint a legyezőt. Menjünk be a házba, és a széket a létra alá állítva másszunk fel a padlásra. Nyissuk ki az ablakot, majd a kalitkát. A madár kiszáll börtönéből, és elrepül kiskutyánkhoz.

Menjünk a titkos járaton keresztül a kályhához, majd innen a szobába. Harapdáljuk meg a papucsokat és ugassuk meg a bejövő embert. Az asztalról vegyük fel a levelet, amit adjunk oda a madárnak.

Vegyük fel *Pepperrel* a levelet, majd beszélgetünk *Bennel* és lányával. A város közepén lévő fáról szedjük le a papírt, majd nyomjuk meg az alatta lévő szív közepén lévő gombot. A mélyedésben egy doboz van, aminek kinyitásához egy tologatós játékot kell összeraknunk. A dobozban *Ben* szerelmesleveleit találjuk. Adjuk oda a kalodánál álló öröknek a levelet, ami a királynak szól. Ismét bezárnak a házba, csak hogy most itt van *Richard* is. Adjuk oda neki a leveleket és a táskát. Kiderül, hogy valójában ő *Ben* felesége. Az örök nem hisznek a szemüknek, mi pedig elmegyünk *Ben* házába.

5. Felvonás: *Pepper* meglátogatja az Alkotmányos Gyűlést (*Pepper visits the Constitutional Convention*)

Adjuk oda *Bennek* a levelet, majd rakjuk be a nyomdagépbe a rudat. Vegyük fel a kész szórólappokat, és a város összes lakosának adjunk egyet. A házhoz visszaérve *Ben* öregkorába repülünk. Beszélgetünk vele, majd adjuk oda neki a szemüvegét, amit leejtett a földre. A teafű egy kendővel van letakarva, ezt vegyük le, majd adjuk oda a fűvet *Bennek*. Elvisz minket házának bejáratához. A földön egy faág van, ennek segítségével belökhethjük a kulcsot a házba. A mágnessel húzzuk át az ajtó alatt, és adjuk oda *Bennek*. Egy doboz csokoládét kapunk tőle ajándékba, majd újabb időutazás következik.

6. Felvonás: Pepper és Lockjaw a Penn-villában (Pepper and Lockjaw in Penn Mansion)
Beszélgessünk Bennel, akitől egy sárkányt kapunk. Menjünk el az élelmiszerboltba, és adjuk oda az eladónak a csokoládét, majd pedig a legyezőt. Egy adag bonbont kapunk tőle cserébe. A villa előtt álló katonáknak adjuk oda a bonbont, majd a folyón menjünk a ház másik felére, a sárkány segítségével. A bokrok mögött menjünk az ablakhoz, úgy, hogy az őrök ne vegyenek észre. Az asztalon egy ceruzát és egy papírt találunk. A ceruza segítségével láthatóvá tehetjük a papíron lévő kódot. A falon a kép mögött van a titkos páncélszekrény, ezt nyissuk ki a kóddal (5-30-75). A rekeszben egy nagy zacskó aranyat találunk. A jobb oldalon egy zongora áll, játszunk rajta egy kicsit. Az őrök persze ezt meghallják, és a konyhába visznek. Itt vegyük fel a seprűt, a legyezőt és a kesztyűt. A kesztyűvel fogjuk meg a forró vasalót, majd vasaljuk ki vele a konyhaasztalon lévő ruhát, amit ezután vegyünk föl magunkra. Menjünk fel az emeletre, és a folyosók labirintusában keressük meg azt az ajtót, ami kutyusunkhoz vezet. Lockjawt irányítva vegyük fel a kulcsot, és tegyük az ajtó elé. Ezt Pepper a mágnessel fel tudja venni. Az ajtót kinyitva kutyánk örömmel ugrik nyakunkba. Szolgáljunk vele minden kereszteződésben, így ő megmutatja az utat a labirintus bejáratához. Bújjunk el a szekrénybe, majd a vödört lökjük le a korlátról. Harapjuk meg a kislány apukáját, majd vegyük le a szolgálja fejéről a parókát (ez utóbbit Pepperrel). A város lakossága az ajtó előtt áll, ezért engedjük be őket. Adjuk át Bennek az arannyal teli zacskót. Sikerült kiszabadítanunk Lockjawt, a várost is megszabadítottuk a zsarnoktól, így teljes a győzelem. Már csak egy utolsó időutazás van hátra.

Végül pedig következzenek a helyes válaszok az egyes részek végén lévő tesztre:

- How was the **Liberty Bell** Cracked? **c.**
- What was *Poor Richard's Almanack*? **b.**
- What did *Ben Franklin* have to do with the stocks in **Boston**? **d.**
- What did the **Stamp Act** actually tax? **a.**
- What did the **Town Watch** do? **c.**
- What did a colonial millinery shop sell? **d.**
- What did *B. F.* have to do with Colonial post offices? **b.**
- Who was the *Penn* family? **b.**
- What did *B. F.* have to do with potholes in the **Boston** streets? **d.**
- Which one of these was NOT a British taxation act? **c.**
- What exactly did a **Leyden Jar** do? **d.**
- Which statement is NOT true? **c.**
- What did the sign of the **Blue Ball** mean? **b.**
- Which of these professions did *B.F.* learn early in life? **d.**
- What was the **Kite/Key Experiment** actually trying to prove? **b.**
- What was the **iron lighting rod**... **c.**
- Which of these was the method of communication... **d.**
- What did *B. F.* have to do with the **fire departements**? **b.**
- What did *B. F.* have to do with the **public libraries**? **a.**
- Which of these things did *B. F.* NOT invent? **c.**
- What was *B. F.*'s role at the **Constitutional Convention**? **c.**
- Which of these **factors** contributes... **b.**
- What kind of **eyewear**... **a.**
- What did *Ben* use a **kite** for, OTHER than... **d.**
- Why did *B. F.* wear a racoon skincup? **c.**
- What did people do about fleas... **a.**
- Which composer wrote music... **c.**
- How was meat usually cooked... **b.**
- What would blue dye probably have been made... **d.**
- What does "**Taxation without Representation**" mean? **c.**

Police Quest IV. — Open Season

Hétfő hajnalban kezdődik a játék. Egy sikátorban megöltek egy rendőrt. Beszélgessünk el az itt lévő rendőrökkel. Nyissuk ki a csomagtartót a kulccsal, és vegyük ki belőle a helyszínelő-készletet. Nézzük meg a közepén fekvő hullát, és a dobozban talált krétával rajzoljuk körbe a testet és a mellette lévő cigarettát. Jegyezzük fel a látottakat a jegyzetfüzetünkbe. A szeméttárolót kinyitva egy újabb hullát találunk, ezúttal egy fiatal fiút. Róla is jegyzeteljünk a noteszünkbe. A falon vizsgáljuk meg a feliratot, amiről kiderül, hogy friss. Ezt is írjuk fel. *Noble*stől megkaphatjuk

a jelentéset, ha beszélgetünk vele. Ezután szóljunk a szemetes mellett álló nőnek, aki lefényképezi a hullákat és a bizonyítékokat.

A rendőrségen beszéljünk a jobb oldali rendőrrel, *Hallel*, ő intézi a gyilkosság ügyeit. Az íróasztalunkon egy levél van számunkra: el kell mennünk lőtéri gyakorlásra. A bal oldali fiókban egy fénykép van, amin mi állunk meggyilkolt barátunkkal, *Hickmannel*. A jobb oldali fiókból vegyünk ki egy 3.14-es nyomtatványt, és noteszünk adataival töltsük ki. A papírt adjuk át *Hal*nek, és az éjszaka kapott jelentést szintén. A számítógépbe lépünk be a jelvényen található azonosítóval (612) és a fényképen lévő kóddal (**Gunner**). Nézzük végig a bandákról szóló információkat. A földszinten vegyünk az automatából rágót, majd adjuk oda a portásnak, aki nagyon örül neki.

Menjünk ki az épületből, és autózzunk a hullaházba (a térképen a 4-es területen van: **LA County Morgue**). A portánál mutassuk meg jelvényünket, majd menjünk be, és beszéljünk az asszisztenssel és a halottkémmel. Ezután vegyük fel az asszisztens melletti asztalról a két hulla holmiját.

Menjünk el *Hickman* házához (11-es körzet). Kopogtassunk be, mire megjelenik egy kislány az ajtóban. Köszönjük neki, erre beenged. Uljünk le, majd mikor bejön *Katherin*, adjuk oda neki a férje dolgait. Megkapjuk tőle férjének páncélingét. Kérdezősködjünk tőle megboldogult kollégánkról. Mikor megkérdezzük tőle, hogy voltak-e alkoholproblémái, az özvegy kirohan a szobából. Beszéljünk a kislánnyal, aki elmondja, hogy apja a szekrényben tárolta holmijait. Nyissuk ki ezt a szekrényt, és nézzünk bele *Hickman* kabátzsebébe. Egy doboz gyógyszert találunk.

Menjünk a rendőr-akadémiára gyakorolni (11: **LA Police Academy**). Töltsük ki egy 13.5.1-es nyomtatványt, majd adjuk oda *Bert*nek, a pult mögött lévő rendőrnek. Fizessük ki neki a töltényeket a pénztárcánkból, majd vegyük fel azokat a fülvédővel együtt. A lőtérre kiérve vegyük fel a fülvédőt és a szemüveget, majd lövöldözzünk a megjelenő táblákra. Amikor kiürül a tölténytár, töltsük fel újra. A gyakorlás után adjuk le a fülvédőt és menjünk **Dél-Los Angelesbe** (12: **South Central LA**).



Balra egy bolt van. Vegyünk el egy almát a pultról, egy üveg ragasztót a jobb oldali polcról, majd fizessük ki ezeket. Menjünk tovább balra. Itt egy romos házat találunk, előtte két ember van. A jobb oldalinak mutassuk meg a jelvényünket, és beszéljünk el vele. A házban nézzük meg a falat, lövöldözések nyomait vesszük észre rajta. A dobozban lévő késsel kaparjuk ki a golyókat, majd gyűjtsük össze egy kis zacskóba. Jobbra haladva egy kislány ül a földön. Mutassuk meg neki a jelvényünket, adjuk oda neki az almát, és beszéljünk vele. Ő a szeméttárolóban talált hullának a testvére. A házuk előtt ül a gyerek anyja. Mutassuk meg neki a jelvényt, majd adjuk oda neki fia dolgait, és beszéljünk vele.

A rendőrségre visszaérve (1: **Parker Center**) csak akkor engednek be, ha magunkra tűzzük az azonosítókártyánkat. Menjünk le a pincébe (B), és adjuk oda a ragasztót, a golyókat és a gyógyszert az itt lévő nőnek, *Julie*-nak. Lيفةzzünk a negyedik emeletre, és adjuk oda az itt lévő rendőrnek a visszakapott golyókat. Mondjuk meg neki, hogy a polcra tegye (**Shelf Storage**). Az irodában (harmadik emelet) éppen csörög a telefonunk. Vegyük fel. A romos ház előtt álló ember szeretne információkat adni nekünk. Menjünk el hozzá. Az autóból kiszállva vegyük fel a golyóálló mellényt, és guggoljunk le. Nyissuk ki a csomagtartót és bújjunk el mögé, töltsük meg a pisztolyt, majd lőjük le az ablakból lövöldöző két embert.

Kedd reggel ismét az irodában vagyunk. Miután főnökünk abbahagyta a beszédet, menjünk ki a szobájából, és töltsük ki egy 3.14-es nyomtatványt. Adjuk oda *Hal*nek a jelentésünket, majd beszéljünk vele. Menjünk le az alagsorba, ahol visszakérhetjük a pisztolyunkat. Menjünk el az újabb gyilkosság helyszínére, *Yo Money* házához (8: **Yo Money's Estate**). A noteszbe je-

gyezzük fel a hullát. A bejárati ajtóval szemben lévő bokor tövében egy piros cipőt találunk. Kopogtassunk be a házba, és mutassuk meg a jelvényünket. Bent beszéljünk *Yo Money*-vel, és mutassuk meg a cipőt a barátnőjének. A hamutányérból vegyük fel a cigaretta, amikor nem néznek oda. Menjünk el a halottkémhez, és beszéljünk vele. A rendőrségre visszaérve töltsünk ki egy 3.14-es nyomtatványt, adjuk oda *Hal*nek, majd beszéljünk vele. A számítógépen nézzünk utána a *Yo Money* által említett *Dennis Walker*nek (A **Hate Crimes** funkciót használva írjuk be a *Walker* nevet).

Menjünk el **Dél-Los Angeles**be, ahol a kislánytól megtudhatjuk, hogy látott egy piros ruhás nőt akkor, amikor a gyilkosság történt. Menjünk el *Walker*hez (17: **Dennis Walker's Place**). Kopogjunk be, majd mutassuk meg neki jelvényünket. Beszélgetni nem sikerül vele, mert a magánzó túl hangosan szól. Halkítsuk le. Közben *Walker* megszökik, barátnője pedig egy késsel ránt támad. Fogjuk rá a pisztolyunkat, és szóljunk neki, hogy térdeljen le, majd bilincseljük meg. A rendőrségen beszéljünk a legutolsó áldozat, *Rene* anyjával, majd töltsünk ki egy 3.14-es nyomtatványt. Írásztalunkon egy papír van *Hickman* temetésének időpontjáról. Menjünk el *Hickman* feleségéhez, és beszéljünk vele. Miután kimentünk, a **Short Stop Bár**ba kerülünk. Igyunk a pohárból, az asztal közepéről pedig vegyünk fel néhány peracet. Mikor távoznánk, főnökünk jön be, és közli velünk, hogy másnap a bíróságra kell mennünk.

Másnap a bíróságon válaszoljunk a feltett kérdésekre. Az egyik pillanatban *Walker* hirtelen felugrik és ránt támad. Rántunk elő pisztolyunkat, beszéljünk hozzá, majd bilincseljük meg. Menjünk a rendőrségre, töltsünk ki egy 3.14-es nyomtatványt, majd adjuk oda *Hal*nek és beszéljünk vele. Egy újabb hulláról hallunk tőle. Menjünk a rendőrákadémiára lögyakorlatra. Most egy 13.5.0-ás nyomtatványt töltsünk ki. Miután befejeztük a lövöldözést, menjünk a halottkémhez, és beszéljünk vele. Ezután irány a rendőrség autótelepe (4: **Impound Lot**). A portán mutassuk meg a jelvényünket, majd a bent lévő rendőrnek mondjuk meg a portánál kapott jelszót. A közepén található kocsik két első ülése közül vegyük ki az újságdarabot. Egy bár és egy színház hirdetése van rajta.

Menjünk a bárba (6: **Hollywood And Vine**), de mielőtt bemennénk, ugorjunk be a mellette lévő boltba és beszéljünk el az eladóval. Menjünk be a bárba, mutassuk meg a jelvényünket a pultról ülő nőnek, és beszéljünk vele. Mutassuk meg neki a piros cipőt, majd folytassuk a beszélgetést. Kint vegyük fel a visszapillantótüköröt, majd menjünk a halottkémhez. Beszéljünk vele, majd menjünk a Griffith parkba. A kutyának adjuk oda a peracet, majd forgassuk fel a fa lábánál lévő földet. Egy csontra bukkanunk. Tegyük bele egy nylonzacskóba, majd adjuk oda a halottkémnek, és beszéljünk vele. Menjünk ismét a bárba, ahol *Barbie*-vel találkozunk. Beszéljünk vele is, és mutassuk meg a piros cipőt neki is. Miután meggyújtottuk a cigarettáját, menjünk a rendőrségre, és töltsünk ki egy 3.14-es nyomtatványt. Ezután menjünk a halottkémhez. A bejárat előtt két riporter kérdezősködik a titkárnőtől a gyilkosságokról. Gyorsan vigyünk haza, bár már elég sok bajt okozott beszédével.

Másnap reggel beszéljünk a halottkémrel, majd menjünk a rendőrségre. Menjünk le a pincébe, és beszéljünk *Julie*-vel. Az előző nap kitöltött nyomtatványt adjuk oda *Hal*nek, majd beszéljünk főnökünkkel, aki nagyon nem örül, hogy az újságírók megtudták híreket a nyomozásról. Menjünk az autótelepre, mutassuk meg jelvényünket, majd menjünk be. Mondjuk meg az őrnöknek a kapott jelszót, majd nézzünk be az itt lévő autóba. Semmi különös nincs benne. Nézzük meg a rendszámát és írjuk fel a noteszünkbe. Ezután beszéljünk az őrnökkel. Menjünk vissza a rendőrségre, és a számítógéppel keressük meg az autó tulajdonosát (válasszuk a **DMV** funkciót, majd írjuk be a rendszámot: E2BSY669). Az autó az egészségügyi szolgáltató irodáé, így menjünk oda (2: **Social Services Office**). A titkárnőnek mutassuk meg jelvényünket, majd beszéljünk vele. Kérésünkre beenged *Luella Parker* irodájába, ahol az asztal közepéről vegyük fel a két dossziét, nézzük meg ezeket, majd vegyük fel a magnókazettát is. Mielőtt elmennénk a bárba, beszéljünk újra a titkárnővel.

A bár melletti lemezbolt eladójának adjuk oda a kazettát. Cserébe választhatunk a pultról, vegyük el a dobütőket. A bárban beszéljünk *Barbie*-vel, majd menjünk a **Harmadik Szem Színház**ba (11: **Third Eye Theater**). A jegyárusnak mutassuk meg a jelvényt, majd beszéljünk vele. Javaslatára bent folytathatjuk a kézzelvezetést. Hamarosan egy pohár teát ad nekünk. Balra a férfi WC van, de a bűdös miatt nem megyünk be. *Thurmantól* megtudjuk, hogy egy döglött macska van bent. Jobbra, a női WC-ben egy kabát van felakasztva, ez *Thurman* anyjé. Ezek után menjünk a nézőterre, és ülünk le az egyik székre. Miután felébredtünk, menjünk el **Dél-Los Angeles**be, és a romos házban található dobozokról vegyük fel a kötelet, aminek segítségével elkaphatjuk a parkban a kutyát, aki egy kis utcába visz minket.

A helyszínelőkészlethez egy feszítővas is tartozik. Segítségével nyissuk ki a bal oldali ajtót, majd menjünk be rajta. Bent sötét van, ezért világítsunk a zseblámpával. Az ajtót nyissuk ki a dobozban lévő kis késsel. A dobütőre ragasszuk fel a tükröt, és a kapott szerkezet segítségével nézzünk be az ajtó résén. Ha nincs fent a kutya, menjünk be. Egy konyhába jutunk. A hűtő-

ben egy fejet találunk, jegyezzük ezt fel noteszünkbe. Menjünk a nappaliba, majd tovább a folyosóra. A kutyának adjuk oda a *Hickman* kabátjában talált gyógyszereket. Menjünk be a jobbra lévő ajtón. Nyissuk ki a szekrényt, hajtsuk fel az alján lévő szőnyeget, és nyissuk ki az alatta található lejárót. Másszunk le a létrán. Innen az ajtón keresztül a **Színház** nézőterére kerülünk. Egy nő alszik az egyik széken. Menjünk a büféhez és vegyünk fel az egyik üdítősdobozt, amiben egy kulcsot találunk. Menjünk vissza. Egy férfi húzza el maga után az alvó nőt, és kimegy vele a bal oldali ajtón. A kulcs sajnos nem ehhez jó, hanem a másikhoz, ezért azon menjünk be. Egy nő leüt minket, az előbbi lakás nappalijába kerülünk. Egy kutya vigyáz ránk, ezért nem állhatunk fel. Vegyünk fel az ágy mellől a labdát, és dobjuk ki az ablakon. A kutya utána ugrik, így elmehetünk a folyosóra. Menjünk be a bal oldali ajtón a fürdőszobába. Nyissuk ki a faliszekrényt, és vegyünk ki belőle a spray-t. A konyhában a fejen egy öngyújtót találunk. A kettőből egy lángszórót állíthatunk össze (a program nem javasolja ennek otthoni kipróbálását). Menjünk a folyosón jobbra lévő szobába, ahol egy nő vár ránk. Fújjuk le a lángszóróval, így sikerül megszabadulnunk a többszörös gyilkostól. A bíróságon ezután kitüntetést kapunk eredményes munkánkért.

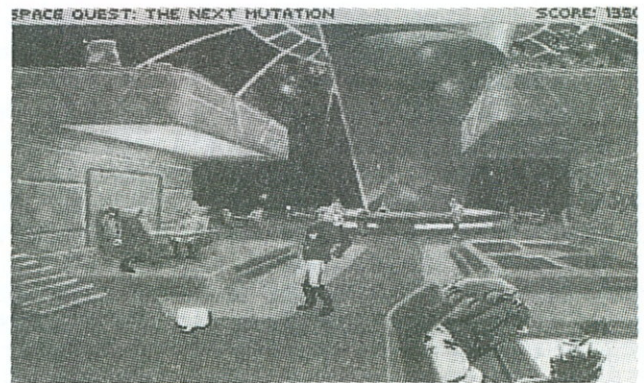
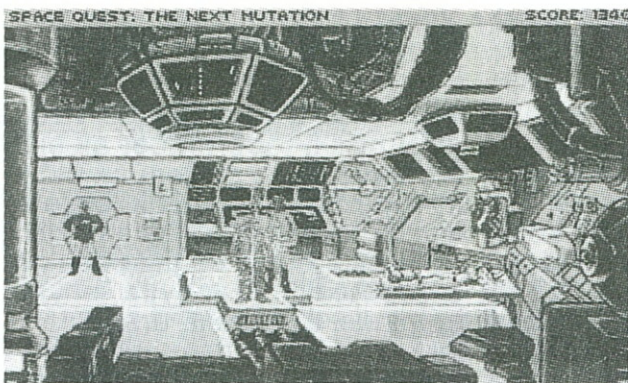
Space Quest V.

Az introban megismerhetjük, ahogy *Roger* nagy rutinnal részt vesz a szimulációs vizsgán. Az irányítást megkapva menjünk az osztályterembe (a folyosóról nyílik, több ember áll előtte). Elkéztünk ugyan, de az írásbeli vizsgáról nem maradtunk le. A válaszokat a mellettünk ülő emi-nensről tudjuk lenézni, amikor a tanár épp hátat fordít. Miután végeztünk, menjünk lefelé a folyosón, és nyissuk ki a szekrényt. A kizuduló vackok közül vegyünk fel a bójákat és a tisztítógépet. Menjünk a leszállóhelyre, tegyük le a bójákat, üljünk rá a tisztítógépre, és takarítsuk fel a koszt, az egérrel a piszkos területre irányítva a gépet. Ez a produkción annyira lenyűgözi *Quirket*, a hajó kapitányát, hogy kapitányi tisztséggel kecsegtet minket az *Eureka* űrhajón. Menjünk vissza a körfolyosóra (itt egy kis intermezzot láthatunk), és nézzük meg eredményünket az osztályterem ablakán. Sikerült! De az űrhajó, ahova kerülünk, egy szemétszippanzó űrhajó. 3 megadott helyről kell felvenni a szemetet. Ülünk le a székre. A légénységnek a felkiáltójeles ikonnal tudunk parancsokat osztogatni. Ezt rögtön próbáljuk is ki kommunikációs tisztünkön (**Hail Starcon**), erre kinyílik a zsilip. A következőkben elmeséljük, hogy hogyan folyik a világtűrben való röpködés. Először is parancsoljunk *Droole*-nak (**Lay in a course**), majd üssük be a cél kódját, ami a gyári kézikönyvben, illetve a leírás végén található (az első kód 71552). Második parancsra (**Lite speed**) űrhajónk fénysebességre gyorsul. Itt még megnézhetjük, amint a *Terminátornő* utánunk ered (a haverjával volt egy kis afférunk a **SQ2**-ben). Amikor *Droole* megszólal, hogy közel vagyunk a célhoz, parancsoljuk meg, hogy lassítsunk (**Regular Speed**). Az utaztatást a továbbiakban nem részletezzük, ugyanígy kell csinálni, csak a kód változik.

Ha megérkeztünk, aktiváltassuk *Droole*-l a szemétfelszedőt (**Activate RRS**). Mikor ezzel megvagyunk, *Cliffy* beszél, hogy zúr van a szeméttárolóval. A folyosón nyissuk ki a szemetest (**trashbin**), amiből egy új haver ugrik ránk üdvözlésképpen. Most elmászik ugyan, de majd még hallunk róla. A szerszámosládából vegyünk fel a lyukasztót, a lézervágót, az antisav-tablettát és a biztosítékot. Menjünk be a baloldali ajtón, jöjjünk vissza, és menjünk be megint. Alljunk lejjebb egy kicsit, és már jön is a drága. Miután *Roger* elrakta, tegyük bele *Spike*-ot a piros táliba, és dobjuk utána az antisav-tablettát. Másszunk vissza a hídra, és utazzunk *Peeyura*. Itt is szedjük fel a szemetet, majd repülünk a **Spacebarba**. Itt álljunk orbitális pályára (*Droole*-nak: **Standard Orbit**). Az ideges *Quirk* visszazavar minket dolgozni. Próbáljuk megkeresni a harmadik szemetet, így egy idő után összetalálkozunk az előbb említett üldözőnkkel. Menjünk a teleporthoz, álljunk rá, és szóljunk bele az ajtó mellett lévő automatikus parancsfeldolgozó egységbe. A bolygón keressük meg a nagy fát, törjük le az ágat (pontosabban leszakad alattunk), és vegyünk is fel. Menjünk a vízeséshez, és küzdjük föl magunkat a jobboldali csúcsra. Amikor a *Terminátornő* belép a barlangba, lökjük le a sziklát a bot segítségével. Keressük meg a banánt, vegyünk fel, majd menjünk vissza a tóhoz. Miután a *Nő* újra összeszedte magát, menjünk a nagy fához, és bújjunk bele a szakadékon keresztülívelő fatörzsbbe. A *Terminátornő* nemsokára megjelenik. Pizskáljuk meg a lábát a banánnal. Másszunk ki a fatörzsből, vegyünk fel a csaj fejét, menjünk vissza a tóhoz, a többit a gép elintézi magától. A hajón menjünk ki, majd be (csak a szokásos időhúzás). Itt, ha minden igaz, *Roger* odaadja a fejet *Cliffy*-nek. Ezekután teleportáljunk le a bolygóra.

Itt egy láthatatlan űrhajót látunk, pontosabban nem látunk (egyszer már láttuk, amikor a *Terminátornő* üldözni kezdett minket). Használjuk magunkon a távirányítót, mire megjelenik egy zöld

vacak. Álljunk rá, ez fog felvinni minket a hajóra, ahol a jobb oldali irányítópanellel kell szerencsétlenkednünk. Csavargassuk a gombokat addig, amíg az összes szárny ki nem nyílik. Ha végeztünk, nyomjuk meg a piros gombot, a többi már automatikus. Utazzunk a **Spacebarba**, álljunk **standard orbitra**, és teleportáljunk le. A csehóban a többiek már nagyban iszogatnak. Ülünk le mi is hozzájuk. Egy kereskedő egy zacskó majomport ad nekünk. Pár percnyi nyugalom után megjelenik *Quirk*, és kihív torpedózni. A játék tök jó lett, biztos ezt is kiadják majd, mint az **Astro Chickent**. Tegyük fel, hogy győzünk. *Quirk* elvonul, de *Cliffy*-t elviszik. Dumáljunk a többiekhez, majd menjünk vissza *Spike*-ért a hajóra. Térjünk vissza a **Spacebarba**, és tegyük bele a majomport a többiek italába. Menjünk jobbra, mire az örök elrohannak. *Cliffy* balra a második cellában van. Tegyük *Spike*-ot a rácsra, a többi már a gép dolga. A hajón dumáljunk *Flo*-hoz (**Um, ...**), a válaszból tudjuk meg, hogy hová kell mennünk. Az utazás a szokásos, utána **standard orbit**, stb. Nyomjuk meg a középső gombot, és scanneljük le mindent. Rakjuk vissza *Spike*-ot a tálkába, majd teleportáljunk le a bolygóra. Sétáljunk be a városba, azon belül pedig a házba. Itt egy rosszarcú mutáns össze akar köpködni minket, szóval jobb lesz hajolgatni, amíg meg nem jön a felmentő sereg. Ha megvan, felvehetjük a papírt a számítógép kódjával, amiből sok infot megtudhatunk.



Menjünk vissza a város elé, és balra a szemetesről nézzük le a kódot (41666). A dombtetőn vegyük fel magunkra a kommunikátort. Ülünk vissza a vezérlőterembe. Kapunk egy üzenetet a **Goliath**-ról, amelyben már megint azt a nyomorult *Quirk*-et látjuk, kicsivel fonnyadtabb változatban. *Flo* megmondja, hogy honnan jött az üzenet. Utazzunk oda, majd **standard orbit**. Mászszunk ki a folyosóra, nyomjuk meg a piros gombot, és szálljunk fel a liftre. Az alsó szinten vegyük fel a gázmaszkot a szekrényből, majd hívjuk a liftet az irányítópultról. Menjünk vissza az irányítóba, scanneljük le mindent, végül **Recommendation**. Már csak viselni kell a maszkot, és teleportálhatunk a bolygóra. Itt keressük meg a hajót, ahol találunk egy kabátot és egy gombot. Nyomjuk meg. A bolygón még mászkálhatunk egy sort, de leginkább balra érdemes menni. Egy zöld út végén összeakadunk *Beatrice*-szel, aki rögtön le is lök minket a szakadékba. Függeszkedés közben adjuk oda neki a kabátot, majd használjuk magunkon a kommunikátort. Mászszunk fel a kötélre, a többi már megy magától. A hajón rakjuk be a nőt a fagyasztóba (a falon van a gombja), és hűtsük le tíz másodpercig **cryofreeze**-en. Menjünk vissza a vezérlőbe. Rövid üldögélés után a **Goliath**-tel találjuk magunkat szembe. Mondjunk *Droole*-nak egy **evasive actiont**, utána pedig **OK**-t. A nagyobb balhét megúsztuk, de *Cliffy* szerelés közben elúszik a világűrbe. Menjünk le az alsó szintre, és nyomjuk meg a pulton a **pod rotationt**. Valahol a környéken vannak az oxigéncuccok is, ezek is kellene. Ha megvannak: **get in the pod**. Keressük meg *Cliffy*-t (egy piros pont jelöli), és a „**target in range**”-nél szedjük fel. A visszamennetel már menni fog.

Ha készen vagyunk, menjünk vissza az irányítóba, és repüljünk a szemetesen talált kódra. Itt is **standard orbit**, teleport, szóval a szokásos, azzal a különbséggel, hogy a megérkezés nem a legjobban sül el. Testünk egy bogár testével cserélődik ki. Repüljünk be a lyukba, és írjuk fel, hogy melyik négyzeteknél nem kattant a zár. Nézzük meg a számítógépet is, nyomjunk végig minden ikont, majd **fly away**. Keressük meg a tavat, ahol majd egy béka bekapcsolja nekünk a kommunikátort. Beszéljünk *Flo*-val, mondjuk azt, hogy tudassa *Cliffy*-vel, mi van velünk. Szálljunk *Cliffy* orrára, ő elvisz minket az igazi testünkhöz. Szálljunk magunkra, *Cliffy* elintézi a többit. Vegyük elő a kártyát, és lyukasszuk bele ott, ahol nem kattant a zár. A kártyával menjünk be a laborba, vegyük fel a nitrogéntartályokat, azután vissza a hajóra. A hajón a kiszabadult *Spike* szórakoztatja a legénységet. *Cliffy*-nek válaszoljuk az utolsót, majd olvassuk ki *Beatrice*-t (**defrost**, 10 másodpercig). Rakjuk is rá rögtön a teleportra (hogy a molekulái rendeződjenek, vagy valami hasonló marhaság miatt). Már csak a **Goliath**-et kell elintéznünk. Rá is buk-

kanunk, ha elrepülünk az egyik helyre, ahol még nem voltunk. Ha megvan, hívjuk *Cliffy*t a baloldali gombbal, és utasítsuk, hogy álcázza a hajót (**Cloak ship**). Irány a teleportterem. Dumáljunk a *Terminátornő*vel, adjuk oda neki a nitrogénpalackot, és liftezzünk le a kis úrkabinunkhoz (**pod rotation** a kezelőpulton). Repülünk a **Goliath** első paneléhez, nyissuk ki a fülke ajtaját, majd használjuk a lézervágót.

Ha minden jól ment, most egy lépcső alján gubbasztunk, és egy mutáns mászkál a folyosón. Ha nem mászkál, akkor is maradjunk nyugton, mert majd fog. Szóval, ha már elment, menjünk föl a computerhez, és rakjuk bele a **Warp Distributort**. Megint várjuk meg, amíg a csúnyaság elvonul, és vonuljunk utána. Egy folyosón vagyunk. Szedjük fel a rácsot, és mászkáljunk a szervízalagútban. Használjuk a liftaknákat, és próbáljunk minél feljebb jutni. A negyedik szinten van egy kapcsoló a falon, ezt meghúzva elkezdenek peregni az események. Először is egyetlen *Quirk*ünket látjuk viszont, egy szedettvedett társaság közepén. Amikor megkapjuk az irányítást, éppen egy fal mellett lapulunk. Ne csináljunk semmit, rövidesen megjelenik a fent említett társaság. Várjuk meg, amíg mindannyian a teleportra érnek, és az ajtó is becsukódik. Szóljunk oda *Cliffy*-nek. *Quirk* egy kapszulában a **Blob** felé sodródik. *Flo* rövidesen bejelentkezik, hogy ilyenkor mi a teendő. Mondjuk meg, hogy szóljon *Cliffy*-nek, hogy sugározzon vissza az *Eurekara* (**Call Cliffy ...**). Amint visszakerülünk, tegyük le magunkat a parancsnoki székbe, és utasítsuk *Droole*-t, hogy tüzeljen. A **Blob** felénk fordul, mire aktiváltassuk az **RRS**-t. Nyomjuk meg a jobboldali gombot, és indítsuk el az önmegsemmisítést. A többiek lelépnek, de nekünk még elő kell szednünk *Beatrice*-t a fagyasztóból. Teleportálnunk sajnos nem sikerül, mert a teleport elromlott. Ezt a részt nagyon izgalmasra akarták megcsinálni, visszaszámlálás, meg minden egyéb marhaság megtalálható. A folyosóról nyílik egy kis szerelőjárat, itt ki kell cserélnünk az első sorban a középső biztosítékot a nálunk lévő jóra. Innen már csak egy lépés van hátra. Ugorjunk be a teleportszobába, és teleportáljunk.

Az egyes helyek kódjai:

THRAKUS — 53284

LUKASZUK — 91001

KU — 20011

GINGIVITIS — 81100

MONOSTADT VII — 34671

KLOROX II — 90210

GANGULARIS — 71552

COMMODORE LXIV (khmmm) — 01015

SPACEBAR — 69869

PEEYU — 92767

SPITTOONIE — 44091

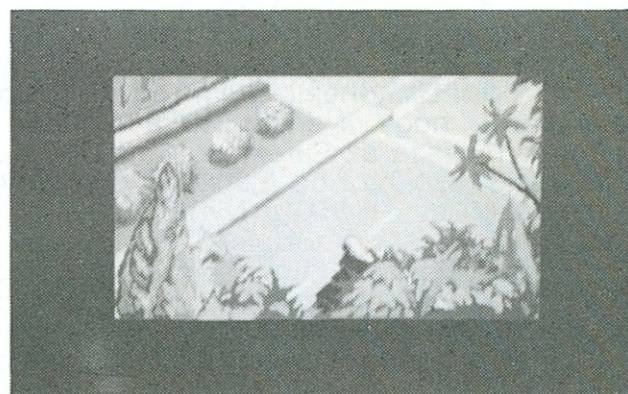
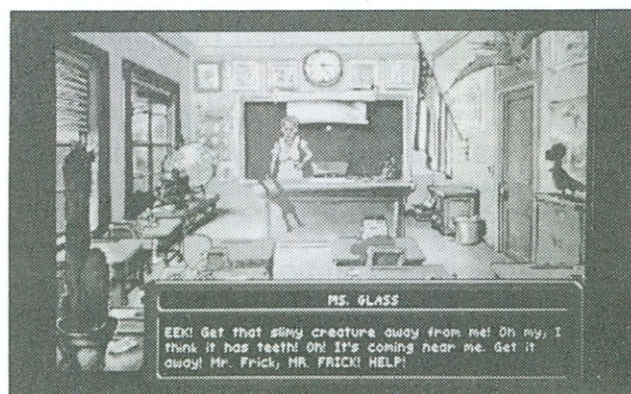
The Adventures of Willy Beamish

A játékban egy kilencéves kisiút, *Willy*t irányíthatjuk. A kezelés eltér a szokásostól. A jobb oldali gombbal egy nagyítóra illetve egy szátkeresztre válthatunk. Az előbbivel az elénk kerülő tárgyakat vizsgálhatjuk meg, az utóbbival pedig célozni lehet. A tárgyakat úgy vehetjük fel, hogy rávisszük őket a hátitáskánkra. Innen vehetjük elő a nálunk lévő dolgokat is.

Az iskolában, az utolsó tanítási napon kapcsolódunk be a történetbe. Egy dolgozatot kell írunk. A tanár észreveszi, hogy nem figyelünk, ezért beszélni kezd hozzánk. Feleljünk a kérdéseire (**2. I've got something...**, **3. No...**). A padból vegyük fel a krétákat, majd a fehérrel írjunk egy kilépési engedélyt a fatáblára, amit rakjunk el. Amikor a tanár elaludt, menjünk ki az osztályból. Kint a tornatanár állít le minket. Mondjuk meg neki, hogy van engedélyünk (**2. Mr. Frick gave me...**), majd utasítására a fekvőtámaszok után menjünk a mosdóba kezét mosni. Itt *Spider*rel találkozunk, aki éppen cigizik. Miután válaszoltunk kérdésére (**I don't think so...**), adjuk oda neki a **GameBoy** játékunkat.

Menjünk haza, vegyük fel az ajtóban lévő levelet. Bent kutyusunk vár ránk, hogy elvigyük sétálni (**1. Maybe I should...**). Menjünk fel a szobánkba, gyakoroljunk a videojátékkal a versenyre, majd vegyük fel az akvárium előtti befőttesüveget. Induljunk le a konyhába, útközben pedig halgassuk meg az üzenetrögzítőt. Beszélgessünk anyukánkkal, aki megkér, hogy vigyük ki hintáztatni *Brianna*-t (**1. All right...**). Arra kér kistestvérünk, hogy magasabbra lökjük, ezt azonban ne tegyük meg (**2. Nah, she might fall off...**). A konyhába visszaérve még egy feladat vár ránk: repát kell tisztitanunk. A késsel persze elvágjuk az ujjunkat, ezért menjünk fel a fürdőszó-

bába (az emeleten szemben található), és a mosdó alatti szekrényből vegyünk ki egy sebtapaszt. Menjünk nővérünk szobájába, vegyük fel a polcról naplóját (1. **So what...**), majd piszkáljuk meg a mérlegét (2. **A chance like this...**). Ezután a vacsora következik, irány az ebédlő. Apukánkat elbocsátották a munkahelyéről. Adjuk oda neki a bizonyítványt (1. **Here Dad...**). A zenéből kapott 'C' osztályzat miatt egy hétre megtiltják, hogy a videojátékkal játszunk. A kutyának is adjunk egy kis enivalót (1. **Here, boy...**). Evés után apukánk megkér, hogy nyírjuk le a füvet, ezt vállaljuk el (2. **Oh, all right**), két dollárt kapunk érte. *Tiffany* nővérünk a fürdőben van, és egy spray-re van szüksége, adjuk oda neki a mosdó mellől (1. **Here's your conditioner...**). Ugorjunk be a bal oldali szobába *Brianna*-hoz, és tegyük fel az ágyára. Az időt állítsuk át fél kilencre (a táskánkban a két nyíl segítségével tehetjük meg), majd menjünk be a szobába, és feküdjünk le.



Másnap reggel adjunk enni *Brianna*-nak (2. **Sure, Brianna...**), majd a kutyának is (2. **All right boy...**). A TV-ben egy békaugrató versenyről hallunk, amin 25000 dollárt lehet nyerni. Mossuk le apukánk kocsiját öt dollárért (2. **Okay, okay...**), majd menjünk a fa tetején található kis házikóba. Vegyük fel a képregényt, majd beszéljünk *Perry*-vel, aki baseball képeket ajánl fel nekünk cserére. Sajnos nincs semmink, amit nekiadhatnánk, ezért utasítsuk el az ajánlatát (2. **I'd like to think it...**). *Dana* békája észreveszi a miénket, és rögtön megtetszenek egymásnak. Beszéljünk *Dana*-nak a békaugrató versenyről, majd menjünk el pizzát enni (1. **You're right...**). Egy fényképész jön oda hozzánk az étteremben, aki képet készít rólunk egy dollárért (2. **I do!...**). Ezután *Spider*rel gyűlik meg a bajunk, találkozunk vele a mellékhelységben (1. **Let's see...**). Vegyük le a falról a dohányozni tilos táblát, majd adjuk oda *Spider*nek a képregényt. Menjünk vissza barátainkhoz, majd velük együtt induljunk el a szökőkúthoz gyakorolni a békaugratást. A békát vegyük ki a táskából, és tegyük le magunk elé. A mozgóbüféstől vegyünk egy doboz kólát, majd itassuk meg a békával, ami erre egy jó nagyot ugrik. A városban van még egy szökőkút, ebből szedjük ki egy érmét, majd menjünk jobbra. A lottóautomatában egy szelvényt találunk. A bódében lévő eladóval csináltassunk egy pólót, amihez adjuk oda az étteremben készült képet (2. **Sure!**). Menjünk ismét barátainkhoz a kis házba, és adjuk oda *Dana*-nak a pólót. Ezután induljunk hazafelé.

Az órát állítsuk öt órára. Anyukánk szerzett egy új gyerekvigyázót, aki hamarosan elkészül a vacsorával. Menjünk az ebédlőbe. A tálon azonban nem spagetti, hanem giliszta van, a nő pedig denevérré változik! Rohanjunk fel *Brianna* szobájába, és a fotelon található macskától hozzuk el az egeret. A nappaliban bújjunk a heverő mögé, és rakjuk az asztalra az egeret, majd a porszívó (és a szátkereszt) segítségével intézzük el a denevért. Szerencsére ez az egész csak álom volt, de azért jól kifárasztott minket.

Reggel etessük meg a kutyát (1. **Okay, calm down...**), majd menjünk a házikóba. Vegyük fel a befőttésüveget, majd menjünk el a partra a komphoz. A pénztárosnak adjuk oda a pénzdarabot. A hajón egy japán családdal utazunk együtt, akiktől egy dobócsillagot és egy füstbombát kapunk. A másik partra átérve menjünk a *Tootsweet* cég épületéhez, és kérjünk jelentkezési lapokat a versenyre. Menjünk a kocsmához (**Golden Bowl**), és többször próbáljunk meg bemenni. Egy csapat huligán támad ránk. Dobjuk közéjük a füstbombát, az ajtónállótól kapott számszámmal nyissuk ki a tűzcsapot, majd rohanjunk el. A *Tootsweet*-ház előtt a japán családdal futunk össze. Kérjük meg, hogy segítsenek (**Help! Those guys...**). Miután legyőzték a bandát, elvisznek minket vacsorázni, majd hazavisznek. Feküdjünk le, pihenjük ki magunkat jól a békaugrató verseny előtt.

Reggelinél megkapjuk a kulcsot a videojátékhoz. A nappaliban a kutyánk vár minket, hogy elvi- gyük sétálni. Ezután menjünk fel az emeletre, és gyakoroljunk a **Nintarival**. Menjünk el a békaugrató versenyre, adjuk oda az itt lévő férfinak a jelentkezési lapunkat, majd adjuk oda a bé-

kánknak a legyes üveget. Persze a mellette lévő béka eszik belőle, de nem baj, mert elalszik. A versenyt a jobb alsó piros gomb segítségével nyerhetjük meg. Ezt akkor érdemes megnyomni, amikor a középen lévő kijelző magasan van, mert akkor nagyobbat ugrik a békánk. A verseny után menjünk békánk után be az épületbe. Az ór elkap minket, és bevisz a szobájába. A kulcsot kötözzük rá a láncra, majd lóbáljuk meg az ór előtt, miközben ezt mondjuk: **Hoopa Coiler Agamennon**. Az ór a földre kerül, így mi elmehetünk innen. A komp állomásán egy jetski áll. Szereljük ki belőle a magnót (nagyító!), majd menjünk vele a parton álló kastélyba.

Beszélgessünk el a papagájjal (**1. Sure. Hi..., 2. Who's Harry..., 1. Go on tell me more..., They can't do that...**). Ezután menjünk jobbra az ebédlőbe. Az asztalról vegyük fel a serleget, majd szedjük le a terítőt. Az utóbbit tegyük le a papagájnál lévő páncél elé, és döntsük fel a páncélt. Egy térképet találunk benne. Vegyük fel a sisakját, és menjünk az ebédlőből nyíló konyhába. A szakácsnő mögé állva a szekrényről vegyük fel a serpenyőt, és öntsük ki a tartalmát a nagy edény mellé. Az edényt toljuk arrébb, majd menjünk oda, ahonnan bejöttünk, és ugorjunk fel a békák mellé. A konyhaasztalra kerülve másszunk le onnan, és nyomjuk a szakácsnő fejébe a páncélsisakot. Állítsuk meg a békák továbbítását a jobb oldali gombbal, majd menjünk ki, ahol a cég vezetői, *Leona* és férje elkapnak minket. A medencéből a békák szabadítanak ki. Menjünk vissza a másik partra, és itt induljunk a *Tootsweet* cég másik épületéhez, amin a **Union** felirat látható. Az ablakon bemászva az irodába jutunk. Vegyük fel az asztalról az azonosítási kártyát. Közben azonban belép *Louis*, *Leona* férje, és ránk támad. Vágjuk hozzá az íróasztal mellett lévő WC-pumpát, majd a kártyával rohanjunk ki az épületből.

Lépünk be a telefonfülkébe, és tegyük le a magnót. A tetejére rakjuk rá a kagylót, és indítsuk el a felvételt a felső kerek gombbal. Tártsázzuk azt a számot, ami a fülke falán a szívből van beírva (7416912), ez egy jósnő száma. Miután befejezte a jóslatot, a felső gombbal állítsuk le a magnót, majd hívjuk fel a kocsmát (Az üvegen a GB felirat alatt található a száma: 3423403). Kérjük a telefonhoz az ajtónállót, és játsszuk le neki az imént felvett szöveget (az alsó gombbal indíthatjuk el). A kocsmában adjuk oda a kiszolgálónak a lottót, amiről kiderül, hogy éppen telitalálatos. Fogadjuk el az italt, majd vegyük fel a naptárat, és menjünk a *Tootsweet*-házzal szemben lévő gyár bejáratához. Az itt álló embereknek adjuk oda a naptárat, majd a portásnak mutassuk meg az azonosító kártyát, és menjünk be.

Bent menjünk oda a vezérlőegységhez, és nyissuk ki a kis fedelet. Az alatta lévő kapcsoló bekapcsolása után nyomkodjuk meg a jobb oldali gombokat a következő sorrendben: először a barnát, utána a rózsaszínt, majd a zöldet, és végül ismét a rózsaszínt. Mikor ezt befejeztük, és a két ór a hídon áll, lökjük meg a kart, mire a híd visszahúzódik, az órok pedig leesnek a mélybe. Menjünk el jobbra. A következő híd után lévő vezérlőpultot kapcsoljuk be, majd a gombokkal írjuk be az *Air*, az órok leesése után pedig a *Tram* szót. A futószalagon úgy kerülhetjük el a felénk repülő kalapot, hogy az egér gombját nyomogatjuk. Vegyük fel a kalapot, és a szálkereszt segítségével vágjuk hozzá ahhoz az emberhez, aki eldobta. Ugorjunk át a piros tetejű tárgyra, és innen a jobbra lévő járműbe. Az alagútrendszerben menjünk el a **Petticoat Junction**hez (induljunk el először előre, majd jobbra, balra, előre és végül balra). Apánk egy medence fölé van kötve. *Leona* és *Louis* ránk támad. Suhogtassuk meg feléjük a jojót, majd a szálkereszt segítségével dobjuk *Leona* felé. A két gonosz beesik a medencébe. Ugorjunk rá a kapcsolóra, így apukánk is megmenekül.

A folyó vize kitisztul, a hálás lakosok hősként ünnepelnek bennünket. A sokat várt **Nintari** versenyt pedig szerencsésen megnyerjük...

RPG-LEÍRÁSOK

Arena

Milyen csodás program! Milyen nagyszerű! Ömleng róla minden ember, akinek egyszer pár percre beindították a programot, hogy ámuldozzon. Valahogy mi is így voltunk, és mivel mindenkitől csak jót hallottunk róla egy ideig, abba a végzetes hibába estünk, hogy elhatározásra jutottunk: ez megérdemel egy leírást!

Két nap múlva rájöttünk, hogy valószínűleg addig még nem sok ember vette a fáradságot, hogy komolyabban belenézzen... Most jön a hidegzuhany: A lehető legunalmasabb, leghosszabb és legdöglesztőbb RPG, amit valaha is abakusz hordott a hátán. A hosszúságba mondjuk bele lehet kötni, de lelki szemeink előtt az a röpke 70 óra játékidő életünk legborzasztóbb idejét jelenti. Ennél talán csak az érettségi lehet szörnyűbb...

Most célszerű eldönteni: vagy trainerrel játszunk végig, vagy sehogy, mivel valószínűleg egy évnyi időtartamon belül még egy birka se tudja kivárni azt a számításaink szerinti min. 120 óra tiszta játékidőt, amíg normálisan felfejlesztgetjük a karaktert, megfelelő cuccokat szerzünk be neki, és minden szükséges dungeont a legutolsó egérlyukig bejárunk. Talán emiatt is lesz ez a leírás a legértékesebbek közül való, noha korántsem 100%-os (az a fontos, hogy így lehet elmenni a lehető leggyorsabban a játék végére). Hálístennek azt a klassz kis trainert nem túl nehéz beszerezni.

Bizonyára feltűnt, hogy nem adtunk a játékhoz térképeket sem, aminek talán az az oka, hogy nem férne bele a könyvbe. És ez nem vicc! A legnagyobb dungeonszint az automapen egy 14" monitoron eléri a kb. 40x40 centis méretet, amihez az is hozzátartozik, hogy a fickó jelölése egy mindössze 2-3 mm-es nyílfej! És az a 18 dungeon, amit muszáj végigjárni, kis kivétellel min. 2 szintes, ám akad 3, sőt, 4 szintes is, ekkora méreteken. Mellesleg jónéhány bonyolultságára az is jellemző, hogy a szellőzőjáratok és aknajáratok bejelölésével egy szép kis multilayeres ábra kerekedne ki, amit maga az automap a programban sem ábrázol kifogástalanul.

Ha mindez legalább annyira izgalom- és ötletdús lenne, mint a nemes *Ultima Underworld* sorozat (nem véletlen, hogy ezt hoztuk fel példának, hiszen eleddig a VRszerű CRPGkben ebben alkották meg a legjobbat, és szemmel láthatólag ez szemet szúrt a **Bethesda Softworks**nek)...

Már kb. a negyedik dungeon után halálosan untuk az egészet, míg az *Underworld* olyan volt, hogy alig vártuk, hogy alászállhassunk a mélységbe, vagy a multiverzum egy újabb síkjába. Amíg nem érzi az ember a mindent betöltő kínlódást, szépen el lehet vele játszani, mert vannak benne klassz részek, pl. GUSon a zene, az, hogy végig saját szemszögünkből látjuk a dolgokat, még az üzletekben is (eltekintve a kontinentális méretű utazgatásoktól). A varázslatkészítés is csodálatos, és hasznos újítás a sokféle fegyver, és az azokhoz tartozó ábrák. Legnagyobb sajnálatunkra a fül örömeibe vegyül egy kis ürmös is: a hangkezelése GUSon csapnivaló, a hangeffektek meg gyermekesek. Zavaró, hogy a minotaurusznak kifejezetten motorbögés hangja van, a patkányoknak meg sirályvijjogás, a többi idétlen hörgés közé csak ritkán kerül be egy-egy normális zaj. A már említett GUS gondok: hangerőkezeléssel ne legyünk maximumlisták, elég az, ha a muzsika hangját már tudjuk szabályozni, és az is időnként rakoncátlanok, pl. min. volumével nyomatjuk az *Arena*-t, mert mondjuk este van, és tekintettel kell lenni a többiekre, amikor jobbik esetben hirtelen benyávgog a "hegedű" max hangerővel, rosszabbik esetben az egész zene elkezd üvöltözni. Így ha tehetjük, külső hangerő-szabályozást ajánlunk.

Gépigénye papír szerint 386/25 MHz és 2MB EMS. Ezt is nyugodtan mondhatnánk úgy, hogy ha kellemesen szeretnéd eltölteni az elkövetkezendő heti játékidődet, ne add alább egy 486 DX2-nél, villámgyors vinyónál (cache minden fajtája ajánlott hozzá), és talán a 8 MB-ot is job-

ban ki tudja használni... Bóvlibb konfigurációkon is elfut, mégis vagy 4 év természetellenes öregekedést lehet így megtakarítani.

Még az érdemi munka megkezdése előtt annyit, hogy amíg nem érezzük azt, hogy az **Arena**-t meguntuk, mászkáljunk nyugodtan magunktól, akár trainer nélkül is, de amint e pillanat bekövetkezett, sürgősen csapjunk át 100%-os csalóra, és tanulmányozzuk ezt a kis leírást. Ha jól tippelünk, az elejétől kezdve 100% csalással végigjátszása a stuffnak akár 12 óra alatt is meglehet, de ennyibe talán bele sem lehet unni. Az biztos, hogy így egyáltalán nem élvezetes a játék, ezért ajánljuk a döglés pillanatának kivárását.

Röviden a sztori: *Jagar Tharn*, a főcsatamágus hivatja a császárt, majd elteleportálja a testőrök főparancsnokával egy másik dimenzióba, aztán *Ria Silmane*, *Jagar* volt tanítványa kiszimatolja, hogy ez nem az igazi császár, mert álca van *Jagaron*, de megölik, aki még üzen nekünk a túlvilágról, hogy szerezzük meg a **Káosz Botját** (hogy miért pont azt?), ami képes visszahozni a jóembereket a rossz dimenziókból. *Jagar* előzőleg 8 részre osztotta, és mindegyik darabkát külön tartományba rejtette el. Mi megszerezzük a kilencedik, hiányzó részt is, majd *Jagar* megpusztul, a császár visszakerül, s mi leszünk az **Örökkévaló Bajnokok**, azaz a császári lábvíz-lavórhoz a főfelelős dugók.

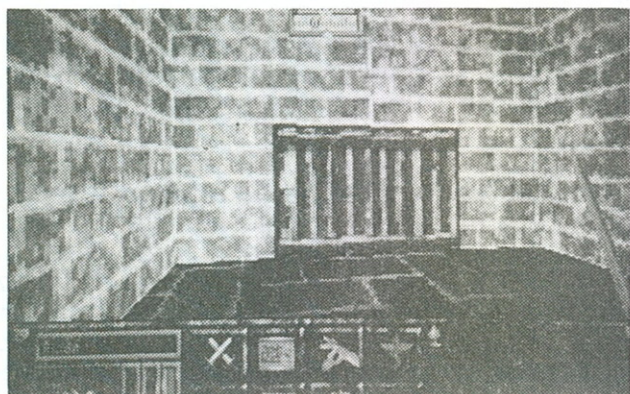
Töltsük immár hasznosabb sorokkal az oldalt: a kezelés. Induláskor 'ESC'-ekkel ugrálhatunk nagyokat a kezdő képsorok között. A hamarosan megjelenő menüből válasszuk a **START NEW GAME**-et. Ezután új menü következik: a **GENERATE** és a **SELECT**. Ezekben karakterünk osztálya, kasztja dől el. A **GENERATE**-tel az **ULTIMA** sorozatokból ismerős kérdés-felelet alapján választja ki a gép a legmegfelelőbb kasztot (ez már pofátlanság...). A tíz kérdésre a lehetséges válaszokat a tekerics tetejére klikkelve láthatjuk meg. Azt, hogy melyik kaszt hány rész varázsló, harcos és tolvajból áll, nem kell túl komolyan venni, mert nekünk pl. kihozta, hogy **NIGHTBLADE**, csakhogy a választásokban jócskán szerepelt harcos is, míg a **NIGHTBLADE** szinte tiszta tolvaj + mágus, harcosnak nevezni rossz poén. A **SELECT**-ben azonnal padlózhatunk a karakterkasztok mennyiségének túlzásain, ugyanis tizennyolc darab van. Ezután eredetünket határozhatjuk meg, melyik tartományból jöttünk. Mivel ez így natúr sok gondot okozhat, pontosabban melyik milyen, meg mi illik háttérnek, egy kis ismertetés. A gép ezekről csak azt közli, hogy melyik két tulajdonság fontos a számára, de ezt is csak kiválasztás után, és a tartományokról is csak akkor ad felvilágosítást, ha már döntöttünk (a hárombetűs rövidítések a karakterlapon feltüntetett értékek rövidítései):

- **ACROBAT** — **AGI & SPD**, 0 **SP** (**SP** = varázslatpont, ha 0, akkor ez a kaszt nem tud varázsolni), max. bőrpáncélt viselhet, sokféle fegyvert használhat, főleg tolvaj és harcos, jobbat ugrik.
- **ARCHER** (íjász) — **STR & AGI**, 0 **SP**, pajzsot nem használhat, max. láncing, főleg harcos.
- **ASSASSIN** (orgyilkos) — **STR & AGI**, 0 **SP**, sokféle fegyver, főleg harcos és tolvaj, kritikus ütés gyakoribb.
- **BARBARIAN** — **END & VIL**, 0 **SP**
- **BARD** — **INT & PER**, max 100 **SP**, azaz gyenge varázsló.
- **BATTLEMAGE** (csatavarázsló) — **SPD & INT**, max 175 **SP**, minden fegyver, max. bőrpáncél.
- **BURGLAR** (betörő) — **AGI & SPD**, 0 **SP**.
- **HEALER** (gyógyító) — **INT & VIL**, 200 **SP**, gyenge fegyverek.
- **KNIGHT** (lovag) — **STR & VIL**, 0 **SP**.
- **MAGE** (mágus) — **INT & VIL**, 200 **SP**.
- **MONK** (szerzetes) — **AGI & SPD**, 0 **SP**.
- **NIGHTBLADE** — **AGI & SPD**, 150 **SP**, tolvaj + varázsló, magas kritikus ütés, max szablya, íjászpajzs (BUCKLER) és bőrpáncél.
- **RANGER** (a szokásos erdőjáró, vándor) — **STR & INT**, 0 **SP**.
- **ROGUE** (amolyan rosszfiú) — **STR & INT**, 0 **SP**.
- **SORCEROR** (varázsló) — **INT & AGI**, ez a csúcskaszt, 300 **SP**, minden fegyver, CHAINig páncél, pajzs nem.
- **SPELLSWORD** — **STR & INT**, 150 **SP**, láncing páncél, KITE-ig pajzs, harcos+varázsló.
- **THIEF** (originál tolvaj) — **AGI & INT**, 0 **SP**.
- **WARRIOR** (hamisítatlan harcos) — **STR & END**.

A tartományokról azért nem írunk sokat, mert nincs nagyon szerepük a karakter értékeiben, egyedül annyit, hogy **HIGH ROCK**ban születnek a jó varázslók, **SKYRIM**ben a jó barbárok, **ELSWEYR**, **MARROWIND** és **BLACK MARSH** pedig a kegyetlen, lopkodó és halálos tolvajok hazája.

Ha ez mind megvan, akkor a karakterlap kerül menüre, ahol egy sorban le vannak írva a tulajdonságok, melléje értékük (max 100). A tulajdonságok a következőt jelentik, és a következő dolgokra vannak hatással:

- **STR** — Nem nehéz kitalálni, hogy erő, hatással van a sebzésre, a túl nagy megterhelés nélkül maximum cipelhető súlyra, és a fáradtságpont értékére.
- **INT** — Ez egy másik közhely. Furcsa, hogy a szint növekedésével nem növekszik automatikusan a varázslatpont, csak az INT növekedésével. A kasztoknál megadott értékek a maximum, százas intelligencia által megengedett SPket mutatják.
- **VIL** — Akaraterő, csak nem akartak vévét kitenni a szimpla V helyére, mert az olyan snassz. Növeli a védelmet a varázslatok ellen, azaz javul a mentési esély mágia ellen.
- **AGI** — Ugyesség. Nagyon fontos, mert egyszerre növeli a találati esélyt és a védelmet is.
- **SPD** — Abban van a szerepe, hogy mennyi lassítást eszközöl ki a program a játékos számára, ha futkározni akar. Befolyásolja az ütési sebességet és az ugrás mértékét is.
- **END** — Kitartás, módosul a fáradtságpont, az egészségpont, és a gyógyulás sebessége is.
- **PER** — Személyiség, személyi vonzerő. Az alkudozások terén nyilvánul meg az előnye.
- **LUCK** — Szerencse, pontos szerepe ismeretlen a játékban.



Ezek alatt meg a három főértékből (**HP**, fáradtság, **SP**) kettőt ír ki. Az is érdekes, hogy míg itt mint egészségre utal (**HEALTH**), azt máshol **Hit Point**nek írja... A többi egyelőre nem fontos, és elég egyértelmű.

A lehetséges fizimiskákat is meg lehet szemlélni, ha kész, akkor meg elkezdődött a történet... Inkább folytassuk a kezelés bemutatását. A képernyőn történő mozgást nem árt megszokni, eger nélkül nem fog menni. A játéktérben kétféle formát vehet fel a kurzor, kereszt és nyilacska. A nyíl szerepe a mozgás, ameddig nyomva tartjuk a bal gombot, addig megy, illetve forog az adott irányba. Minél távolabb van a nyíl a képernyő közepétől, annál gyorsabban! A kereszttel csináljuk a dolgokat: varázslás módba a varázslatot célozzuk oda, tolvajlás módban az áldozatot szemeljük ki (ha ember, a zsebében lehet turkálni, ha ajtó, akkor a zárban), normál módban kinyitja, ha zárva van, kiírja a zár erősségét, bemegy oda, felveszi vagy beszél hozzá (persze egyszerre csak egyet csinál). Ha egy városban jobb gombbal nyomunk kereszt módban egy ajtóra, ami fölött cégér lobog, kiírja a nevét, és bejegyzi az automapen a helyzetét. Támadás módban, amikor a fegyver a kezben van, a következő csalafinta módon üthetünk: nyomvatartjuk a jobb gombot, és egy kívánt irányba lendítjük az egeret (lehetőleg úgy, hogy a pozic. gömb síkban maradjon, és a kezünket se verjük be túlságosan), majd, ha elértük az asztal szélét, a gombot felengedjük. Ha jól csináltuk, a fegyver belendült, ha nem, még próbálgathatjuk. Sebzés szempontjából ugyan mindegy, de kinézetre nem, hogy fentről lefelé rántjuk-e az egeret, jobbról balra, átlósan, stb... Ijjal egy kicsit nehezebb lőni, ott csak a lentől felfele működik, ha nem csal a memóriánk. Normál módban, ha egyszerre lenyomjuk a bal és jobb gombot, a földtől elrugaszkodunk, és erőnktől, valamint sebességünktől függően nagyot pattanunk. Ha ezt járás közben végezzük, távolugrásban gyönyörködhetünk.

Nézzük az **ikonokat**:

- **Kardok**: Támadás, fegyvert elő, illetve tüzet szüntess, fegyvert zsebbe.
- **Térkép**: Ez az automap. Bal kattintásra előjön, ahol megnézhetjük, hogy éppen hol is vagyunk. Piros színnel jelöli az ajtókat (a rejtetteket is kiírja), kézzel a lejáratot, zölddel a felfelé vezető lépcsőt, sötétebb barnával az aknajáratot, feketével a kivezető nyílást aknajáratból, kicsikét szürkésebb árnyalattal meg a szellőzőjáratot. Az iránytű egyes égtájaival lehet mozgatni megfelelő irányokba a térképet, a közepét kiválasztva meg visszaugrik a csekélységünket jelölő nyilfejet tartalmazó térképrészletre. Ha jobb gombbal kattintunk a **Térkép** ikonra, a tartományok térképe jön elő, és így lehet nagyobb távolságokra utazni. A megfelelő tartomány kiírása után a városok, falvak, illetve nagyvárosok ábrája jelenik meg, azonkívül alul három ikon. Egyik az **EXIT**, az a sárga, azonosíthatatlan tárgy a településkeresés (itt **'ENTER'**-t

- nyomva kiírja a listát, ahonnan választhatunk is), a ló az utazás megkezdése (feltéve, hogy már kijelöltünk új helyet, amit pirossal bekarikáz). Ha egy helyszínt megjelölünk, megadja, hogy mennyi ideig fog tartani az út (évszaktól függ), és mikorra érkezünk.
- *Ujjak furcsa pózban*: Tolvajlás (lásd feljebb).
 - *Kigyósbót*: Kiírja a dátumot, időt, helyszínt, egészséget (illetve hogy milyen betegségünk van), milyen varázslatok hatása alatt állunk, milyen varázslatok vannak bekapcsolva. Ha túl sok dolgot kell kiírnia, elkeni az ikonsor tetejét.
 - *Napocska*: Varázslás. Ezután a kép alján a jobb szélén előjön egy menü, ahonnan kiválaszthatjuk a kívánt varázslatot. Ha célozni is kell a varázslattal, ezután kiírja, hogy **FIRE SPELL AT TARGET**, és rá kell mutatni a kereszttel, majd bal click. Jobb kattintás erre az ikonra azt okozza, hogy a legutóbb elsütött varázslatot újból lehet löni.
 - *Marok*: Ez a használat. Varázstöltettel rendelkező tárgyakból és varázssitalokból csak itt lehet profitálni. A jobboldalon jelenik meg ehhez is a menü.
 - *Tekercs*: Ez a naplónk, ahol megnézhetjük, hogy legutóbb éppen mit vállaltunk fel, hova kell mennünk.
 - *Tűz*: Táborozás, alvás, pihenés. Városon belül csak akkor lehet, ha egy fogadóban már kivetünk szobát, vagy be sikerült osonni egy üres szobába. Megadhatjuk, hogy max. **HP**ig pihenjünk-e, vagy meghatározott óráig. Mivel a játék ételt-italt nem számol, az ilyennel nem kell túlságosan vigyázni.

Ha a karakter arcképére klikkelünk, előjön a már ismertett karakterlap. Itt a karaktert teljes mértékben megcsodálhatjuk, szülőföldjére jellemző képekkel a háttérben. A hét zöld szám a védettséget jelzi, mivel a testet hét mezőre osztották. Az alap a +10, minél kisebb, annál jobb (hm, mintha ezek is hallottak volna valamit az AD&D-ről). A **NEXT PAGE** gombbal a tárgy és varázslatrészre léphetünk. Baloldalt sorban vannak a cuccaink, a kiírás színe is fontos információval bír. Bal gombbal kiválaszthatjuk a megfelelő tárgyat, még egy ballal felvesszük vagy kézbe vesszük, jobb gombbal meg lehet vizsgálni. Kiírja: **TO AR**, azaz mennyivel javít a védettségen (tárgytól függ, hogy melyik mezőn, varázstárgyak pl. az egész testen), esetleg **CHARGES LEFT**, azaz még hány töltet van benne, **WEIGHT**, a súlya, **CONDITION**, milyen állapotban van. Ha fegyver, a sebzési intervallumot is. Ha a tárgy világoskék színű, valamilyen módon mágikus (egy jobb gomb lenyomása sokat segíthet a további meghatározásban), ha piros, valami miatt nem használhatjuk (pl. eltört vagy ez a kaszt el van tőle tiltva), ha fényes világosbarna, akkor épp rajtunk van. A megfelelő páncélokat, fegyvereket, öveket mind jelzi a karakterrajzon is. A **SPELLBOOK** gomb már meglévő varázslataink pontos meghatározásában segíthet.

Illene ideírunk valamit a tárgyakról. Sokféle tárgyat minősít a következő jelzőkkel: *IRON, STEEL, SILVER, ELVEN, DWARVEN, MITHRIL, ADAMANTIUM, EBONY*. Kulságuknak megfelelően növekvő sorrendben írtuk le őket. Fegyvernél ez annyit jelent, hogy milyen hamar törik el, varázstárgyaknál és páncéloknál csak az utolsó öt fajta van, mindegyik egyre jobban javít az **AR**-on. **BRACELET**ek, **AMULET**ek és **GOLEM-MAKER**ek is segíthetnek a védelmen. A többi varázstárgy mind töltettel rendelkezik, fegyvernél a kettő kombinálódhat is, tehát egy **EBONY DAI-KATANA OF INFERNAL PAIN** találása esetén csak örülni lehet. Pajzsok közül van **BUCKLER**, ami a már említett picike íjászpajzs, a **ROUND SHIELD**, ami egy számmal nagyobb, és kerek alkalmatosság, a **KITE SHIELD**, ami szép nagy teret enged a díszítésnek, és a kerti kisajtó-szerű **TOWER SHIELD**. Páncélzatból bőrtől lemezpáncélig van minden, sőt **EBONY**-ig is. A következő részekből áll az Arénában egy teljes vétezet: **BOOTS** (csizmák), **GAUNTLETS** (kesztyűk), **GREAVES** (lábvért), **CUIRASS** (mellvért), **PAULDRON** (ebből kell egy-egy a jobb és a bal vállra is) (váll- és karvért), **HELM** (sisak). Ebből tevődik össze a hét mező is. Fegyverekből megemlítenénk a **DAI-KATANA**-t, ami itt a best. Hasznos lehet még a **CLAYMORE** (csak ez a másfélkezes skót kard itt kétkezes), a **WAR HAMMER** (ez is 2kezes), és a sima **KATANA**. Egyszerre két egykezes fegyver nem megy, a másik kézbe mindenáron csak max. pajzs kerülhet.

Folytatva a kezelést, most az emberekkel való beszélgetés, és a városok témája kerül ismertetésre. Egy sima rohangáló alak az utcán a következő menüpontokat nyújthatja:

- *WHO ARE YOU* — Túlságosan szociális játékosok foglalkozásukról is faggathatják a vadidegeneket
- *WHERE IS* — Elnézést, nem tudná megmondani, hogy merre van a ... És egy újabb sor kerül terítékre: **INN** — fogadó + kocsmá, **TEMPLE** — kocsmá után sosem árt, **EQUIPMENT STORE** — csak fegyverbolt van a városokban, **PALACE** — az uralkodó székhelye, sokszor muszáj felkeresni, **MAGES GUILD** — a varázslócéh, **CITY GATES** — a város kapui, **NEAREST...**, ugyanaz, mint amiket már említettünk, csak éppen nem egy konkrét üzletre, mondjuk a 21-es számú kenyérboltra, hanem a legközelebbire. A lista alján egy újabb, speciális név is megjelölhet, amire nem biztos, hogy kapunk választ. Ezek a helyek azok a dan-

dzsönök, amiket *Ria Silmane* ajánl a figyelmünkbe. Az emberektől lehet megtudni, ha szerencsénk van, hogy ki tud további felvilágosítást adni, vagy hogy melyik városban, tartományban keressünk inkább. Ha nincs szerencsénk, a következő ember nagyobb valószínűséggel már tudni fogja.

- **RUMORS**: Ezek a pletykák. A **GENERAL**re eleinte nem sok érdekeset fogunk kapni, később itt szerezhethetünk infókat különféle egyéb varázstárgyokról. A **WORK**kel kapcsolatban lehet, hogy segíteni tudnak, hogy melyik kocsmában ajánlanak valamilyen munkát. Előfordulhat, hogy maga a helyi uralkodó keres vállalkozó szellemű fiatait. Az itt kapott hírek és munkák teljesen mellékesek a fősztori szempontjából.

A boltokba belépve más menüt kapunk a kalimpáló tagtól:

- **BUY**: Nem sok magyarázat fűződik hozzá, annyit, hogy csak azt a páncélt/fegyvert kínálja, amit használhatunk is, azonkívül itt minden árusnál elég jól lehet alkudni. Kicsit mondjuk nevetséges az alkurendszerük, ezt leginkább egy példával mutathatjuk be: *Jani bácsi* ránk akar sózni egy mágikus karperecet, mondjuk 1000 aranyért. Kínáljunk először 750-et, *Jani bácsi* rávágja, hogy 800. Ezután kívánhatunk 650-et (!) is, vagy 751-et, *Jani bácsi* következő ajánlata valószínűleg 773 lesz. Hát, igazából ilyenkor inkább szülőanyánk neve bánná a dolgot...
- **SELL**: No comment
- **REPAIR**: Eltört fegyverünk kijavítása. Előre kell fizetni, a javítás több napba szokott telni.
- **STEAL**: Ugyanez van a **MAGES GUILD**ben is. Lopás. Ha sikerül, olyan tárgyak is a birtokunkba kerülhetnek, amiket nem is említ a kirakatban. Ha nem, akkor a szokásos: jön a városi őrség, és ha idejében nem tudunk elpucolni, felaprít az a pár *harcos*, esetleg *lovag*. Jobbik esetben mi aprítjuk fel őket, aminek semmi egyéb hátrányos következménye nincs, csak annyi, hogy ki kell menni az utcára, majd még egyszer bemászni a boltba ahhoz, hogy ottlegyen az árus. Az utcai lopások, tömeggyilkosságok és sikertelen behatolások is ezt az eredményt hozzák.

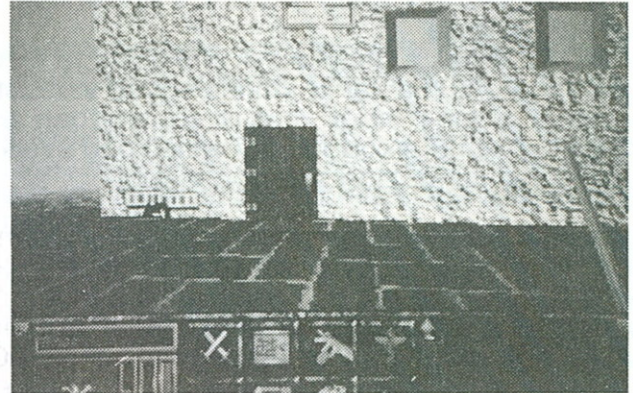
Templomban:

- **CURE**: Betegségek, átkok, mérgek kikúrálása. A betegségeket pontosan is megnevezi, a gyógyóbot ikon lenyomásakor. Elég változatos, nekünk volt pestistől lepráig sokminden.
- **HEAL**: **HP** hiány esetén ajánlott.
- **BLESS**: Az adott egyháznak adományozott összegtől függő áldás, pontos mibenléte kérdéses.

A varázslócéhnél említenénk meg a varázslatkészítés fortélyait is, ezért ez egy kicsit hosszabb rész lesz:

- **BUY**: Már ismertette, itt lehet előre elkészített varázslatok közül is válogatni.
- **DETECT MAGIC**: Elég szép összegbe kerülhet a varázstárgyak nevének pontos meghatározása, ezért, ha nem muszáj, és a pénz fontos, kerüljük.
- **SPELLMAKER**: Itt a nagy rész! Szép újítás. Sajnos trainer nélkül a varázslatok igazi hatalmának negyedét sem érezhetjük meg, trainerrel meg a játék vége felé egyre inkább volt hajlandó kiakadozni. Ajánlott létrehozni a szükséges csúcsvarázslatokat, amint lehet. A pénztrainerelés viszont csak arra vonatkozik, hogy nem fogy az anyagi háttér, és emiatt változatlanul ki fogja írni, hogy nincs rá pénzünk. Előtte emiatt nem árt egyre nagyobb értékű varázsfegyvereket megvenni a boltokban, majd ugyanazt eladni neki, és mivel a pénz nem fogy, előbb-utóbb elérhetjük a maximális mágikák által megkívánt 30-35000-es összeget.
- **NAME**: A nevünk
- **BALANCE**: Pénztárca
- **LEVEL**: Szint
- **SPELL COST**: A varázslat mennyibe fog kerülni (aranyban, ha ez kisebb, mint a **BALANCE**, akkor jó)
- **SPELL NAME**: A fantáziánkra van bízva, hogy minek nevezzük el a készülő rémséget
- **SAVE VS**: Változtatható, ebben állíthatjuk be, hogy az adott (támadó)varázslat milyen jellegű legyen: mérgező, tűz, hideg, elektromos, varázslat, ami az ellenfelek jellegétől függően fontos. A varázslat elleni a leguniverzálisabb.
- **TARGET**: **CASTER ONLY** — csak ránk hat; **1 TARGET, TOUCH** — az ellenfélre hat, de hozzá kell érniük; **1 TARGET, AT RANGE** — egy ellenfél, de jó messze; **AREA, CENTERED ON CASTER** — területre hat, a középpontjában a varázslóval; **AREA, EXPLOSION** — területre hat, de a középpontban nem mi ácsorgunk, hanem egy megadott pont. A célpontokat automatikusan kiválasztja a hatástól függően, tehát egy levitáció például csak ránk hathat. Támadóvarázslatoknál viszont a hatását, árát, és **SP**

fogyasztását is jócskán felnyomhatjuk, ha a 1 **TARGET**, **TOUCH**-ról **AREA**, **EXPLOSION**re váltunk. Vigyázat! A robbanásos ránk is hathat!



- **CASTING COST**: Ezt mindig kiszámolja a gép az aktuális hatásokból és **TARGET**ből.
- **EFFECTS**: Egy varázslatnak maximum három hatása lehet, ha már egyet kiválasztottunk, és megint az **EFFECTS**re klikkelünk, megkérdi szépen, hogy **ADD**, **MODIFY** vagy **DELETE**, azaz + 1 hatás, az egyik hatás módosítása, vagy az egyik törlése. Változatos hatásokkal lesz dolgunk:
 - CAUSE: DISEASE, POISON, PARALYZATION, CURSE**, azaz betegség, mérgezés, bénulás, átok okozása az ellenfélnek. Az ezután előugró menü szavait majd a hatások végén.
 - CONTINUOUS DAMAGE**: Folyamatos sebzés a **HEALTH**, **FATIGUE**, **SPELL POINTS**, azaz az egészségén, fáradtságán, varázslat pontjain.
 - CREATE**: Fal vagy padló teremtése (**WALL/FLOOR**). Ezek csak addig tartanak, míg azon a dungeon szinten vagy ugyanabban a városban/házban maradunk. Ugyanez igaz a **DESTROY**ra is.
 - CURE**: Az azonos százaléku nyavalyák gyógyítására esély.
 - DAMAGE: HEALTH, FATIGUE, SP** csökkentése ellenfélnek.
 - DESIGNATE AS NON-TARGET**: Egy fokkal jobb védelem, mint a láthatatlanság, mert a szabad akaratú élőholtakra, démonokra is hat. Nem fognak megtámadni. Lehet olyat is csinálni, hogy közben mi varázsolhatunk rájuk támadó jellegűeket.
 - DESTROY**: Fal és padló kiszedése. Nagyon hasznos. Ajtón, fel- és lejáratokon, és a térképen sötétbarnával jelzett falakon nem megy.
 - DRAIN ATTRIBUTE**: Valamelyik tulajdonságát leszívja az ellenfélnek, de mi ezt nem kapjuk meg.
 - ELEMENTAL RESISTANCE**: A **SAVE VS.**-nél már említett elemek (kivéve a mérgezés) elleni védelem.
 - FORTIFY ATTRIBUTE**: Hasznos lehet, főleg ha rosszkedű a program egyes betegségek beszerzése és kikúrálása után. Valamelyik tulajdonságunkat növeli meg.
 - HEAL**: **HP**nk vagy fáradtságunk ugrasztja feljebb.
 - TRANSFER**: Az ellenféltől leszedi, majd nekünk átadja az adott tulajdonságot vagy **HP**t/**SP**t/fáradtságpontot. Jól jöhet, csak egy kicsit drága.
 - INVISIBILITY**: Az időtartam alatt csak az élőholtaktól, démonoktól és *Jagar Tharntól* kell tartani. Az élőholtak közül a csontvázakra és zombikra hat, csak a többire nem.
 - LEVITATE**: Lebegés, azaz nem fogunk vízbe vagy lávába pottyanni, viszont aknajáratokban sem mozoghatunk.
 - LIGHT**: Fény, meg lehet adni az erősségét, és hogy kilóhető-e, avagy mindig követ minket.
 - LOCK**: Ha nagyon be akarunk zárkózni...
 - OPEN**: Sokszor használatos, muszáj egy ilyen maximális eséllyel.
 - REGENERATE**: Adott időközönként megadott **HP**t gyógyulunk.
 - SILENCE**: Ha az ellenfél tudott varázsolni, és ezt sikeresen rálőjük, elnémul, s emiatt jó ideig majd nem fog tudni.
 - SPELL ABSORPTION, REFLECTION, RESISTANCE**: Az ellenfél varázslatainak hatását gátolja meg. A legjobb a **REFLECTION**, mert ez vissza is veri rá a saját mágiját. És a szavak jelentése, amik előfordulnak: **CHANCE** — esély, **INCREASE** — növekedés, **DETERIORATION** — csökkenés, **DURATION** — időtartam, kitartás, **RANGE .. TO ..** — ..-től ..-ig intervallum, **STRIKES .. TIMES** — ennyiszor sebz, **RATE OF RELEASE** — ha lejárt az időtartam, milyen gyorsan hagyja el a testünket a tuning.

A következő billentyűk használata időmegtakarítás céljából ajánlott:

'A' — Mint a kard ikon.

'C' — Varázslás, ha közben a jobb gombot is nyomkodjuk, meg valami más dolgot is csinálunk, az ismétlést is elő lehet hozni, de sajnos a teljes reprodukálása ennek a módnak nem sikerült. Azért próbálgassuk csak, párszor bejön.

'S' — Kígyósbót.

'R' — Tábortűz.

'M' — Térkép.

'P' — Tolvajlás.

'U' — Használat.

'F1' — Karakterlap.

'F8' — Iránytű ki/be.

'ESC' — Részletesség beállítása, új játék, mentés, töltés.

Egy kis note a monsterekhez. Az unalmat csak fokozza, hogy alig van pár fajta szörny, de azok egyre többen és többen, az utolsó néhány dungeonban pedig inkább végig bekapcsoltuk a szörnyelkerülő módokat, időmegtakarítás céljából. **Fertőzésveszélyesek** a *patkányok*, a *ghoul*ok és a *zombik*, **regenerálódnak** a *troll* és a *vámpír*, **immunis a láthatatlanságra** a *szellem*, a *wraith*, a *vámpír*, a *lich* és a *tűzdémon*, **bénít a pók**, a *gyíkember* és a *medúza*, **varázsolgat** vagy **lődözget** (akár **lehelletfegyver** is) a *lich*, a *vámpír*, a *wraith*, a *szellem*, a *homonculus*, a *pokolkutya*, a *hófarkas*, a *kőgolem*, **kézi ráúteskor** minket **sebez** a *jéggolem*, a *homonculus*, **rőfög** az *ork*, a *troll*, a *minotaurusz*, a *villamos* is **aluszik**...

Akkor most jöjjön némi végigjatszás...

IMPERIAL DUNGEON

Indulhatunk. Ott állunk egy szal fürdőköntösben a cella mélyén, es éppen *Ria* mami alma zavart fel, hogy azt a rubinkulcsot nem ártana használatba venni a sarokban. Vegyük fel, nyissuk ki az ajtót, és miénk a pálya. Van pár kincs is elrejtve, de ez a szint leginkább a játékkal történő ismerkedésre való. *Goblinok* és *patkányok* szívózhatnak csak, van víz is. Idáig még úgysem említettük meg, hogyan kell kimászni a vízből, ha beleesünk, itt az ideje. Tartsuk szépen valamelyik előre mutató irányt a víz szelen, és amíg egy kicsit meg nem indul a karakter a kimászás után, ne engedjük fel a bal gombot. Ugyanígy lehet az aknákból is kijutni, feltéve, hogy feletünk kijárat van, és egy repülő ellenfél sem keveredett oda, aki megakadályozna minket a felfelé mászásban. Megjegyeznénk, hogy ha a túlparton szörnyek várnak ránk, nem árt inkább először távolról lelőni őket, mert mászás közben szépen megcsapkodhatnak, és vissza is lökhetnek a vízbe. A kijáratot a leggyorsabban a következő módon találhatjuk meg: a cellából ki, onnan NY, az első hármas elágazásnál délre, végig a folyosón DNY felé. Ki is értünk szülőföldünk egyik városába. Mivel *Ria* csak álmokon keresztül tud üzenni, nem árt, ha alszunk legalább egy órácskat. Ebredés előtt megjelenik a már ismert hálóinges néni, és elmondja, hogy a már említett **Káosz Botjára** lesz szükségünk, amit viszont *Jagar* nyolc részre bontott. Az első darabot tartalmazó dungeonnak (és minden ezután következőnek) csak a nevét tudja, a többit nekünk kell kitalálnunk. Ez a *Fang* barlangjában található. Mielőtt még továbbbrognál, kedves berhelő, felhívjuk figyelmedet arra, hogy milyen varázslatokra lesz szükséged, természetesen MAXIMUM határfokon. Egyedül ezek szükségesek a leírás használatához: ajtónyitás, a legfontosabb, falkiásás, ami rengeteg időt takaríthat meg, és szükség is lesz rá (mivel egy hatásnyi falnyitás varázslat csak 10 adagot tud kiszedni, mind a három hatáshoz ezt tegyük), levitalás (ebből ajánlott egy minimális is, ha csak ki akarunk mászni egy gödörből, vagy rövidebb ideig akarunk csak lebegni, ugyanis később aknába is le akarunk szállni, és bosszantó lehet, hogy mindig a falat kell vájkálni), fény (olcsósága miatt ötvözni lehet egyéb védővarázslatokkal, pl. kifejezetten ideális a varázslat-visszaveréssel), és sok időt takaríthat meg a robbanásos, többezer **HPT** sebző varázslat, valamint a maximális **DESIGNATE AS NON-TARGET**. Ezután rohanjunk el a **HAMMERFELL** nevű tartományba (minden egyes darab egy másik tartományban lesz), ott a **Rihad** városában lévő palota uralkodója ad további felvilágosítást. Az infoért cserébe (mindig így lesz) egy másik dungeont is be kell járni, ahonnan ezt-azt vissza kell hozni.

Először **STONEKEEP**ből kell egy papirusztekercset apportírozni. **STONEKEEP** a kontinentális térképen **HAMMERFELL** tartományban található.

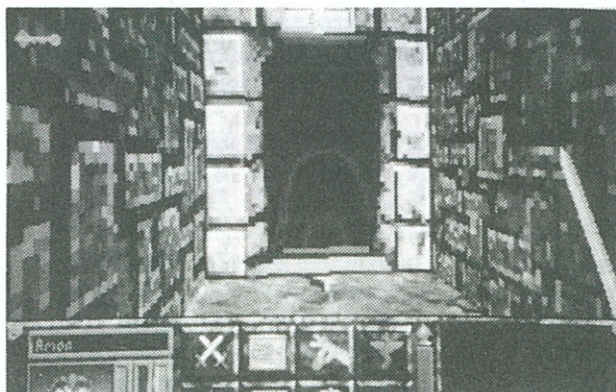
STONEKEEP

Eleg nagy, de csak egyszintes helyiség. A tekercs az ÉNYi sarokban lévő tó közepén lévő épületben van, néhány *ghoul* tarsaságában. Itt is van víz, *minotaurusz*, *goblin*, *patkány*, *farkas*,

gyikember. Leggyorsabb, ha a bejáratától nem sokkal délre rögtön NY felé indulunk. A királynő ígérete szerint rámásolja *Fang* fészkeének helyszínét.

FANG'S LAIR

Sajnos sárkánnyal nem találkozunk, annál inkább aknajáratokkal. A DNYi sarkot minél hamarabb érjük el, itt lesz három cella, meg egy ajtó (a késsel jelzett lejárattal). Az ajtónál felteszik a kérdést, hogy melyik cellában lehet az aranykulcs. Ha rossz a válasz, rákeresztik a *pókokat* (mi eddigre már pár perccel előbb elintéztük az ízeltlábúakat, az aranykulcsot meg már rég felszedtük). A kulccsal ki lehet nyitni ezt a beszédes ajtót, és le is juthatunk, ahol csak a látató közepére kell beugrani, legyilkolni a *pokolkutyákat*, és felvenni a botot. Az ajtó kinyitásához egy találós kérdésre kell válaszolni: **NEITHER FISH...** — a válasz **GLOVE**. Jellemző a programra, hogy a fejtörők sajnos csak ennyiből állnak, aztán, hogy a megoldást pl. nem jól fogalmaztuk meg, vagy az is illik, esetleg semmi kedvünk nincs idióta feladványokat fejtegetni, a gépet nem érdekli. Többek között ez is rákényszeríti az embert a csalásra. Aludjunk egy óracska a nagy örömmre, hamarosan jelentkeznek *Ria* újabb ötleteivel, s ezentúl még egy néha-néha felbukkanó társat is kapunk, *Jagart*, aki permanensen fenyegetődik. Most jön a **LABYRINTHIAN**, ami egy mágus épített valamikor próbaként.



SKYRIM tartomány **WINTERHOLD** városának varázslócéhében egy **TABLET**ért cserébe meg is adják a koordinátáit. Ezt a tabletet a Jégeröd lovagjai rabolták el tőlük, s a visszaszerzés feladata ránk vár.

ICE FORTRESS

Az első szint túl unalmas, teli *hófarkasokkal*, *pokokkal*, *jéggölemekkel*, és *lovagokkal*. A lejáratot úgy találhatjuk meg, hogy ha dél felé indulva a bejáratától a nyugati fal mentén haladunk. Nemsokára kirajzolja az automapra a kék foltot, amit keresnünk kell. A második szinten a tábla az ENYi saroktól, a legtetején, egy kicsit keletebbre található a terem, ahova be kell jutni. Ismét lehet örvendezni, találós kérdés, a megoldás **WIND**. Vissza, adjuk oda nekik, megvan a **LABYRINTHIAN**.

LABYRINTHIAN

Ez a helyszín olyan ronda alaprajzu, hogy ha akarnánk se tudnánk hüen ábrázolni. A bot második darabjához két kulcs kell, akinek van esze, azonnal nekiront az ajtóknak és kinyitja őket (mágiával), akinek meg ideje van, az lemegy a két részre osztott második szintre, és megkeresi az élőholt testvéreket, és felel találós kérdésekre. *MAGRUSH*hoz a lejárattal az egyes számú ajtón keresztül érhető el, egy kicsit attól EKre nézzük meg a térképet, nem lesz nehéz észrevenni a kék mezőt. Odalent keressük fel a legészakkeletre lévő termet, amit csak szellőzőjáraton keresztül érhetünk el. Feltesz egy szép találós kérdést, aminek nem kell túlságosan örülni, ugyanis ez az első, aminek nem tudjuk a megoldását. Később egyre több ilyen lesz, de azok már lustaság miatt, ez inkább tanácstalanság. Mert a 6. botdarabkor már az embernek egy pillanatnyi friss ötlete sincs, és a gondolkozásról csak halvány emlékei vannak, de ezen tényleg törtük a fejünket. Íme a kérdés: Szébb, mint istened arca, mégis gonoszabb, mint egy démon villás nyelve, a holt állandóan ezt eszi, az élő ha ezt eszi, lassan belehal. Jó tippünk az van, hogy érme (hiszen ki ne hallott volna már a hulla nyelve alá/ra elhelyezett pénzdarabokról, a meghalás ugyan nem jellemző, de elképzelhető). Tény, hogy a megoldás valami más. Mivel a kulcsra szükség lesz, az ajtót nyissuk ki varázslattal (hát nem mondtuk, hogy egyszerűbb lett volna rögtön az első szinten ugyanezt megtenni?). A második darabhoz a kettes számú ajtótól induljunk el, onnan egy kicsit ENYra van a lejárattal, a 2. szinten pedig a legdélnyugatibb termet

keressük fel, amit szintén csak szellőzőjáraton vagy aknajáraton keresztül találhatunk meg. Itt is találós kérdés, de a megoldást tudjuk: **HOURLASS**. Vissza, a két kulccsal nyissuk ki a két ajtót, majd miénk a bot.

Látogassunk el **VALENWOOD** tartomány **ELDENROOT** városába, ahol további felvilágosításokat kapunk a palota királynőjétől az **ELDEN GROVE**-ről, ha elhozzuk neki **SELENE** szívét. Ez a nő megfenyegette őket, ám mivel nem egy harcos nép, inkább így szeretnék elintézni a dolgot.

SELENE'S WEB

Ez is kétszintes dungeon. Az első szinten szükségünk lesz egy aranykulcsra, amihez a következő módon juthatunk el: dél, megint dél, aztán a nagyobb teremben nyugatra, és ha mindent jól csináltunk, egy vizes helyszínen kell lennünk. Az északnyugati szigetecskén leltük mi az aranykulcsot, ám elég nehéz volt felismerni. A lejárathoz menjünk erről a helyszínről ki nyugatra, majd a délre nyíló keskeny járatba be, és ott már a térkép is kirajzolja a lépcsőt. Második szintje négy negyedre van osztva. A négy rész közepére a legegyszerűbben úgy érhetünk ki, ha leérkezés után a déli aknajáraton át ki délre, majd az ajtóig keletre. A térképen jelölt épületben van a gyémántforma szív, amihez a kulcsot a délkeleti blokk délnyugati csücskében lévő terem rejt. Ebben a teremben az emelvényen belül van a kulcs, úgy kell bepattanni. Ebben a dungeonben lesznek *minotaurusok*, *pók*ok, *farkasok*, *ghoul*ok, *szellemek*, *wraith*ek és *barbarok*. Mehetünk is az erdők ősébe.

ELVEN GROVE

Az első szint egyszerű, menjünk az északkeleti sarokba, s onnan induljunk el déli irányba, így elérünk egy épületet, aminek belsejében a lejárát van. A második szint valamivel nagyobb, és csupa víz. Néhány csónak is el van szórva, a sebesség kedvéért, és kényelem szempontjából jól jöhet, ha egy ilyet is keresünk. Mérsékelt enneteg van belőlük, minden harmadik sarokra jut egy. A ladikból 'J'-vel pattanhatunk ki. Menjünk végig nyugatra, onnan fel északra, és a nagy tó közepén déli irányból található egy bejárát, amit egy találós kérdés megoldása nyit. A kérdés: Másodikomat az első adja, és úgy hiszik, hogy a tolvaj egészem jelével elkapható. A megoldás? Ők talán tudják. Mi inkább hagytuk, és hagytuk volna a programot is, de óriási küldetéstudatunk megakadályozta a legértelmesebbnek mutakozó cselekedetet. Visszafelé menet is kapunk egy találós kérdést, mert a programozók mindig is irigy emberek voltak, erre a megoldás: **TIME**.

Ria üzenete szerint a **Kolosszusok Terme** a következő. Ezzel kapcsolatban **ELSWEYR** tartomány **CORINTH** városának varázslócéhében segítenek, ha mi is segítünk nekik, ugyanis *Agamanus* templomából vissza kell cserébe hozni egy kőtáblát, amin tíz utasítás van...

AGAMANUS TEMPLOMA

Van lovag, pokolkutya, pók, csontvaz, szellem. A lejárátot a második szintre a legdélnyugatibb sarokban keressük, a második szinten a lejárátot az északkeleti sarokban, ahonnan nyílik egy ajtó ÉNY felé. A találós kérdéses ajtót a harmadik szinten kicsit nehezebb megtalálni: menjünk ki keletre, egészen a vízig, a vízben ússzunk le délre, az első nyugatra lévő teremnél menjünk NYra, aztán dél, majd a vízben mászva ki a délnyugati sarokban, ahol válaszoljunk úgy, hogy **SUN**.

HALLS OF COLOSSUS

Két szintből áll, az első teli van kulccsal, a második meg egy nagy, üres terem, ahol csak hét feljáró van az első szintre. Ezeket keresztül lehet elérni az első szint olyan részeit is, amiket máshogy nem lehetne. A hat kulcs helyzete:

- a bejárattól északra, a titkosajtón keresztül
- a bejárattól délebbre az első nyugatra nyíló ajtón menjünk keresztül nyugatra, majd megint egy teremnyit nyugatra
- az előzőtől még két teremmel nyugatabbra (ha nem használunk falásást, akkor ezzel csak a koordinátáját tudtuk meg...)
- az előzőtől délebbre egy teremmel, a folyosón NYra, majd dél felé, és a folyosó aljától keletre lévő teremben
- az ÉNYi saroktól számított második terem keletre
- DNYi sarokból folyosó keletre, azon végig keleti irányban, elérünk egy ajtóhoz, az e mögött lévő teremtől északra nyíló ajtó után

A második szinten a hat ajtó a terem közepén, nyugati irányban van, azután meg a bot. Van egy felesleges, hetedik kulcs is, egy ametiszt, aminek helyzete itt van a jegyzetek közt, de semmire sem lehet használni, úgyhogy nem írjuk le. Lesz két találós kérdés is, az egyik inkább csak adatkérdezés, a másik meg nagyon abszurd. Válaszoljuk, hogy **THEODORUS** építette ezt

a termet. A másik kérdésen egy kissé ki lehet akadni: Hány éves vagyok, ha én kétszer olyan öreg vagyok, mint amennyi *Gania* szfinxének, *Agamanus*nak a korának háromszorosa, osztva *Caius* szfinxének, *Igon*nak a korának 1/9-ével, ha ő 26 évvel ezelőtt halt meg. Most ez csak valami rossz vicc lehet, vagy valahol a kézikönyv legmélyének hátuljára lett eldugva a megoldás, merthogy se *Agamanus*, se *Igon* korára vonatkozóan egy darab adat sem volt, pedig felderítettük a teljes első szintet.

A következő, 4. darab a **KRISTÁLYTORONY**ban van, **SUMMURSET** tartomány **LILLANDRIL** városának varázslócéhe segít. Nekik az *Őrült Isten* (na mi van, már nem csak **ULTIMA UNDERWORLD**, hanem **BARD'S TALE** is???) templomával volt gondjuk, akik egy gyémántot vittek el.

AZ ŐRÜLT ISTEN TEMPLOMA

Az első szinten vannak *csontik*, *minotauruszok*, *szerzetesek* (érdemes megismerlenni a pocsek animációjukat, mind a férfi, mind a nő szerzeteseknek, azaz az apácáknak!), *pokolkutyák*, *hófarkasok*, *orkok* és *szellemek*. A lejárát a délnyugati saroktól keletre van, tehát induljunk el először a délnyugati sarokba, majd a vízben úszkálva keletre, s pont odaérünk. A második szinten először egy találós kérdést kell megoldani, majd megkeresni a hozzá tartozó ajtót. A terem, ahová belépve megkapjuk a kérdést, úgy található meg a legkönnyebben, ha délre kimegyünk, a folyosón fel északra, onnan tovább nyugatra, és az első elágazásnál északra. Az ajtó délre nyílik, a megoldás pedig **TORCH**. Az így kinyitott ajtót is a leérkezés helyszínétől magyarázzuk el: menjünk ki délre, a keleti folyosón észak felé, a második elágazásnál keletre, az újabb folyosón keletre végig, majd észak, kelet, észak, és lépünk be az első ajtón északra, ahol az északi irányba meg is találjuk a keresett helyszínt.

KRISTÁLYTORONY

Az első szint tele lesz *trollok*kal, és egy igazi *vámpírnak* is kiverhetjük a fogait, ha belépünk abba a terembe, aminek ajtaján ez a felirat áll: **Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel!** Nem, ez nem egy újabb ócska poén akart lenni, csak idézet a programból, a készítők minden valószínűség szerint egy másik helyről idéztek... A lejárát, mivel itt zöld jeleket kell keresni, az északkeleti sarokban van, pontosabban egy onnan keletre nyíló kisebb teremben. A második szinten elromlott a fűtés, ennek következtében tanyát vertek a *hófarkasok*, *jéggólemek*, és a jég hasán is megélő *homonculusok*. Egyébként itt van először két olyan hely is, ahová csak falszedés segítségével lehet eredetileg is bejutni. Induljunk el délre, majd amint lehet, a délnyugati irányba, majd észak, észak, és a folyosón az északnyugati csücsök. A harmadik szint kicsit több keverést igényel, ám ez legalább egy érdekes pálya. Valaki ráérő perceiben állatkeretet nyitott, és szépen bepakolta a lényeket egy-egy ketrecbe. Három szekcióra lett osztva, az egyesben vannak *patkányok*, *csontik*, *goblinok*, *hófarkasok*, a kettesben *pókok*, *pokolkutyák*, *zombik*, *wraith*-ek, a hármásban meg *jég- és kőgólem*, *medúza*, *homonculus*, és az első *tűzdemon*, aki csak azért van itt mutatóban, hogy elállja a további lejáratot. Segít neki még az a zár is, ami egy gyémántkulcsot igényel. A következő szinten egy haszontalan teremhez kellhet egy acélkulcs is, aminek megszerzése fakultatív. Ehhez menjünk el a harmadik szekció legvégére, ott be az utolsó cellába (északra), a rejtett ajtón keresztül nyugatra, és végig a folyosón a *trollos* terembe, ahol az acélkulcs is van. A gyémántkulcs ettől a helyszíntől délre van, az első cella nyugatra... A lejárát pedig a délnyugati sarokban. A negyedik szinten újabb kulcsokra lesz szükségünk. Van egy a második ajtó mögötti szobában, egy másikat meg akkor lelhetünk, ha továbbmegyünk északra, a keleti falon lévő következő ajtón belépünk, kelet, kelet, és észak. Az acélkulcsos ajtó a délnyugati sarokban van, a találós kérdéssel is zárt végső ajtóhoz pedig úgy érhetünk el, ha az előbb említett helytől északra lévő elágazásnál délkeletre megyünk. A találós kérdés: Márványteremben, ami fehér, mint a tej, selymes bőrrel futtatva, kristálytisza szökőkútban aranyalma van. Nincs ajtó az erődhez, mégis folyton tolvajok törnek be, hogy ellopják az aranyat. Biztos egyszerű a megoldás, de ekkor csak halk káromkodások szökkentek ki karikás szemünk alatt lévő fogaink legbelső zugából.

A következőzről, a **Szívek Kriptájáról** **HIGH ROCK** tartomány **Cameroun** vagy mianeve városkájának egyik hitközössége adhat információt. Ennek a neve a **Seth Testvériség**, a **BROTHERHOOD OF SETH**. **Khuras bányát** kell felkeresnünk, ami tele lesz tűzzel és lávával.

KHURAS BÁNYÁI

Az első szinten egyszerűen assunk át a falakon, le délre, lehetőleg tartva az érkezési X koordinátát. Pár perc ásás után meglathatjuk a térképen a keresett lejáratot. Rengetegféle ellenfél lesz, töménytelen mennyiségben. A második szinten keressük fel a délkeleti csücsköt, ott menjünk nyugatra végig a déli fal mentén, és egy rejtett ajtó mögött megtalálhatjuk a keresett pap testét, mellette a térképet, amire szüksége van a **Testvériség**nek, hogy megmutassa az utat a **Szívek Kriptájához**. Egyébként a második szinten lehet találni egy kis könyvet is, ami

ennek az elhunyt palinak a naplója volt, és ebben az áldott figura leírja, hogyan is lehet a leg-egyszerűbben odajutni.

SZÍVEK KRIPTÁJA

Innentől kezdve nagyon bedurvultak a program készítői, és cseppnyi kételyünk is elpárolgott szellemi állapotuk épsége felől. Ha valaki nekiáll szépen letérképezni, négy szintnyi rettenet birtokába kerülhet csak, valamint elveszít vagy 7 órányi játékidőt. Mi viszont ezt ajánljuk: az első szinten ki az ÉNYi ajtón, végig nyugatra, amint lehet északra, és ott is a lejárát. A második szinten a délnyugati sarok adja a megoldást. A harmadik szinten a lejárattól közvetlenül délre kell ásní. A negyedik szinten pedig igyekezzünk középtáj felé, ahol egy *tűzdémon* lelkes társaságában a hatodik darab bot lebeg.

Ria segít, és megtudjuk, hogy a hetedik darabot egy ún. **MURKWOOD (Setéterdő)** fáí közt kell keresnünk. Ez az egyetlen szint, ahol a találós kérdés kivételével egészen normális méretű mászkálásra lesz csak szükség. De előbb még nézzük meg, kinek is kell szolgálatot tennünk. Természetesen **BLACK MARSH** tartomány **STORMHOLD** városának **CONCLAVE OF BAAL** egyházának kell elhozni azt a táblát, ami elsüllyedt egy óvatlan kísérletezés következtében.

VAULTS OF GEMIN

Ha valaki még nem unná a harcot, itt nyugodtan megteheti, mert mi csak állandó láthatatlanság mellett bírtuk ki. Az első szinten menjünk ki a folyosóra, és az első keletre lévő ajtótól folyamatosan ássunk délnek, így pont a lejárát mellett bukkanunk ki. A második szinten ismét délnek induljunk, és keressük azt a termet, az első épület mögött, aminek ajtaja nyugatra néz. Találós kérdésére a válasz most elég egyszerű: **ONION**.

MURKWOOD

Az első szinten van egy nagy, bezárt hely a közepétől jócskán delebbre, ide a bejárát az épület délnyugati sarkában található. Csinos *tűzdémonok* vigyáznak a járókelőkre, azonkívül egy gyenge kérdés is, amire a válasz a **LOVE**. A második szint mindössze fél tucat *vasgólemből* és egy találós kérdésből áll, amire a választ helyhiány miatt nem közöljük... Ott is a hetedik darab. Még EGY!!! **DAGOTH-UR** rejti (már a neve alapján is kitalálható, hogy ez a hely ex-törpebunker). A maradék tartomány, **MARROWIND** tartalmazza, keressük az **EBONHEART** várost, a palotát, ahol a férfi uralkodó arra kér minket, hogy szerezzük vissza a törpék legendás kalapácsát, mert csak ez kompatibilis a már megszerzett üllővel. A kalapács a **Fekete Kapu** nevű le-bujban lett elrejtve.

FEKETE KAPU

Rögtön a lejárattal kezdenénk: az egyes számú vízfolyáshoz menjünk délre, ha vízbe értünk, nyugatra, vegyük be az első elágazást délre, az első elágazást nyugatra, észak, nyugat, észak, és a lejárát északra. A második szint egy újabb idióta találós kérdéssel kezdődik: a megoldást lásd a CoV #2500-ban. Megígérjük, hogy addigra kitaláljuk. A második szint további érdekessége az, hogy találtunk ugyan egy rubinkulcsot, de az sehova sem kell, viszont az ajtót egy másik kulcs nyitja. Nem hinnénk, hogy ez túl sok embert zavar, mert eddigre csak bedurvulni lehet a programon. Ez a kulcs az északnyugati sarok második termében van dél felé. Az ajtó: dél, délnyugati ajtón keresztül a vízfolyáshoz, csordogáljunk le délen végig, aztán ássunk tovább déli irányba a falakon, és már ott is vagyunk egy *vasgólem* mellett, aki csak ránk várt. Az ajtón túl egy *tűzdémon* éppen fogat mos fűtyörészés közben, minket meglátva szégyenében elpirul. Ott is a kalapács a sarokban!

DAGOTH-UR

Az első szinten a lejárát az északnyugati sarokban van, a vámpíros teremről délre. A második szinten egyenesen továbbmenve érdekes feliratokra lelhetünk: ide kell a rubin, ide a zafír, ide a kristály, ide az ametiszt, ide a gyémántkulcs. Valószínűleg csak egy elnéző mosollyal illő jutalmazni a **Bethesda**-t, és gyorsan kinyitni minden ajtót. Akinek ez nem tetszik: egy biztos, ott van a második szinten mind az öt kulcs, és mindegyik túl jól érzi magát jelenlegi helyén ahhoz, hogy zavarják. A harmadik szint izgis. Tele van *lich*-ekkel, *tűzdémonokkal*, *homonculusokkal*, *szellemek* is akadnak. A lávapocsolya közepén egy épület is van, aminek mind a négy ajtaja zárva, valószínűleg itt készakarva csak varázslattal lehet átjutni, ugyanis egy félóra mászka után sem találtunk semmi utalást kulcsokra vagy találós kérdésekre. Odabent a végső darab. De ne örüljünk, hacsak annak nem, hogy *Ria*-t végre visszavonhatatlanul elvitték a megfelelő helyére a túlvilágon, mert béken fog hagyni álmunkban. Egy tartomány maradt, a Császári. A városba érve üdvözlől minket *Jagar*, és felkészít a lehető legrosszabbra: még valami hiányzik a botból... Ott lesz a palota mélyén:

IMPERIAL CITY

A palota első szintjén nekünk kijelezte azonnal a lejáratoakat, mi a nyugatit választottuk, ami a testőrség hálotermeiben van. Hmm, kár, egy amazon sincs. A második szinten a további lejárato a K, D, D, K irányok követésével érhető el, a déli sarokban. Figyeljünk arra, hogy ne ficánkoljunk feleslegesen a szintek közt, mert az automap itt már nem jegyez meg mást, mint a pillanatnyi helyszínt. A lejárato a nyugati fal mentén van, kicsit északabbra a középtájtól. A negyedik szintet egészséges falásással illő kezdeni, északra. Következő nehézség a nagy épületbe bejárato találni, ezután már minden gyerekjáték: keressük fel a középső részt, ahol maga **JAGAR THARN** vicsorog. Ússuk le annak rendje-módja szerint, majd a sztázismezőben lévő testéről csorantsuk el a mithrilkulcsot. Nincs más hátra, csak kinyitni az északnyugati cellát, ahol egy multifunkcionális drágakő van. Egyik szerepe, hogy visszaadja a bot energiáját, a másik, hogy idáig *Jagar Tharn* életerejét is ez tárolta, de mivel az most átmegy a botba... A császár és a főparancsnok visszakerül, mi meg a már említett kitüntetésben részesülünk. És ilyenkor, az örömteli vigyor hamar lefagy az ember képéről, ugyanis bizonyossággá szilárdítja az idáig bújkáló sanda gyanút: **FOLYTATJUK!** Aáááááhhhhh!! Ez nagyon fájt. Minden valószínűség szerint ez sem lesz más, mint pár millió négyzetkm új dungeon. És azután ott a harmadik rész is. Megígérhetjük, hogy ha semmi változás nem történik a második és harmadik részt illetően, a **Bethesda Softworks** tagjai napról-napra fognak elhullani. Hahaha! De szép ez a sátáni vigyor itt a bajszunk alatt.

Arra viszont kíváncsiak leszünk, hogy ezt a karaktert kell-e folytatni, vagy mindenképp újat kell választani, ugyanis a mienk a maga 91 millió **XP**jével elérte a valószínűleg maximális 25. szintet. Mellesleg ezt az **XP**halmot valószínűleg egy kellemes bug okozta, ugyanis csak 20. szinten tengettük az életünket a dungeonben, amikor egyszer kiírta, hogy hurrá, szintet léptél. Nem is a 21-re, hanem rögtön 22-re. Aztán pár dungeon után isoraz, csak most 25-re... Ki tudja, biztos tetszett a gépnek az élethű "szerepjátékunk", vagy az idegességlevezető tömegmészárlásaink a városokban.

Milyen boldog pillanatoktól is menthetitek meg magatokat, ha megfogadjátok bölcs tanácsainkat, tisztelt játékosok! Hagyjatok fel az **ELDERS SCROLL**al!

Mines Of Titan

Kezdjük az egészet azzal, hogy addig szenvedgetünk a játékban, amíg végre össze tudunk szedni 6 embert (ezután célszerű állást menteni, és gyorsan felfejleszteni embereink képességeit **Pctools**, vagy valami más segítségével, de természetesen lehet szabályosan is játszani).

Elsőként némi információ a számítógépek **System** pontjaival kapcsolatban. A fickónk **Programming skill**jének növekedésével egyre több pont lesz látható (max. 9), amiknek a lényege a következő:

2. **Mine Closure**: Egyszeri elolvasása után bármelyik bázis bányájába le tudunk menni.
3. **War Games Roster**: Egyszeri elolvasása után bármelyik bázison bemehetünk a **War Games room**ba.
4. **Golum C++**: Ennek elolvasása után lehet használni a **Golum Armor**t.
5. **Police Records**: Ha valami törvénytelenséget műveltünk (pl. kitéptük **Primus** bázis **Sysop**jának kezéből az **Interface card**ot), akkor ennek elolvasása esetén nemcsak elolvassuk, hanem át is írjuk a rendőrség adatbázisában a számlánkat (fizetve!), és ezután nem keresnek tovább bennünket.
6. **Urgent Msg**: Uzenet arról, hogy **Proscenium** bányájában az egyik akna átszakadt, valami — nem természetesnek tűnő — alagútrendszerbe, és hogy ott lehet valami bizonyíték a bolygón korábban is létező, ősi civilizáció létére.
7. **Speeder Reserv**: Ennek segítségével lefoglalunk hat személyre helyet a vonatra, megkímélve magunkat 5000 credit felesleges kidobásától.
8. **Sentient Life**: Info a 6. pontban feltételezett lényről, valamint arról, hogy egy ügynök már talált egy ilyen, de mivel annak kommunikációs szándékát támadásként értékelte, gyorsan szétlőtte a lényt. Azóta megpróbáltak elfogni további ilyen lényeket, aminek az eredménye két halott és egy örült. A **Szövetség** ellenségesnek nyilvánította a lényeket, akiket el kell pusztítani.
9. **Tuner**: Ennek a programnak a segítségével használhatjuk a mások agyhullámaira **Golum Armor**okat is.

A következőkben infok következnek bázisonként a feladatokról.

Primus:

Első dolgunk legyen, hogy elvállaljuk a *Cybil Graves* által felkínált munkát. A dobozát a felszínen találjuk (oda minimum **VAC suit** kell), miután nem messze keletre, a nomádoktól megkap-

tuk a **Findert**. A doboz a bázistól pár lépésre DK-re van. Ha a hely megvan, túrjuk ki a doboz (bányászlezer), és mehetünk is vissza. Miután ezt visszavittük, megkapjuk a maradék 4.000 creditet, és *Cybil* eltűnik egy kis időre.

A második akcióhoz a rendőrségen szerezhetünk kiindulási alapot: az egyetemen rablás történt, az elkövető elkapásáért 20.000 credit lehet a jutalom. Menjünk át az egyetemre, és nézzünk körül egy kicsit. Eszrevesszük, hogy valami rózsaszín nyom maradt az elkövetők után. Sétáljunk át a **Combat Training Center**hez, ugyanis a tetteseket itt találjuk. Ezek lemészárlása után vége ennek az akciónak. (Ha elég erősnek érezzük magunkat, felcserélhetjük a két feladat sorrendjét, ugyanis a második zsákmányai közt van egy bányászlezer, és nem kell érte bejárunk az egész bányát.)

Progeny:

Ha a rendőrségen már láttuk, hogy keresik *Phelos Fletcher*, és véletlenül a bánya felé járunk, akkor egy elfogás erejéig beugorhatunk oda is. Ezen a bázison látogassuk meg az **Armory**-t, ahol a tulaj elmondja, hogy kirabolták, és segítsünk rajta. A tolvajok nomádok, akik a város keleti részén egy föld alatti járatból épp akkor másznak elő, mikor arra járunk. Őket kipusztítjuk (kemény harc lehet), és máris jön a jutalom. A harc okozta izgalmak után ballagjunk át az irányítóhivatalba, és próbáljunk meg bekéredzkedni az irányítóhoz. Miután nem engednek be (és sehol nem engednek be), folyamodjunk keményebb módszerekhez. Ha a betörés sikeres volt, akkor a kezünkbe kerülhet egy titkos akta, ami a 4B előőrs rádiójelentését tartalmazza **Proscenium** pusztulásáról, illetve néhány segélykérésről (ezután célszerű a rendőrségi adatbázisban turkálni egy kicsit). Miután ez is kész, mehetünk a *Sysop*hoz. Felkínál egy üzletet, amiben ő felajánl egy **Remote Terminal** annak fejében, hogy elhozzuk nek **Primus Sysop**jától az **Interface Card**ot — tépjük ki a kezéből a kártyát (máshogy ugyanis nem adja), és vigyük át **Progeny**-re. Atadjuk a *Sysop*nak, és megvan a **Remote Terminal**. Közben nem árt átírni a rendőrségi adatbázis ránk vonatkozó részeit, mert a yard már megint túlságosan szeretne bennünket (vagy csak a pénzünket?).

A két *Sysop* viszonyáról olvashatunk a levelezésben (**Terminal**).

Természetesen egyéb infokért járjuk végig a zacikat!

Parallax:

Itt is keressük meg a zálogházakat, és vegyük meg az infokat.

Ha bemegyünk a rendőrségre, akkor kiderül, hogy régi üzletfelünk, *Cybil Graves* nem fért a bőrébe, és busás haszon fejében fegyvert csempészett a nomádoknak (akik egyébiránt az első számú közellenség érrefelé), valamint némi mérgező gázt próbált juttatni a bázis légkondicionáló-rendszerébe. Őt az **Armory**-ban találhatjuk meg, ahol még tesz egy gyenge kísérletet a megvesztegetésünkre, és az illetén módon való szökésre, de mi rendesek vagyunk hozzá: el tesszük a pénzét, és átadjuk a rendőrségnek.

Következő utunk vezessen *Natasa*-hoz, aki szintén a mi segítségünkre számít a nem éppen törvényes üzelveiben. Ő azt mondja, hogy vigyük át egy táskát a **Combat Training Center**be. A táskát a kezünkre csatolja, és mehetünk is. Ha megérkeztünk a **CTC**be, akkor ott azt a hírt kapjuk, hogy a címzett (*Rocky* vagy *Gekko* vagy valami ilyesmi) átment **Primus**ra a **CTC**be, ott keressük. Menjünk el oda, aholis a fickó leveszi a kezünkről a táskát. Miután innen kiléptünk, rögtön meghalljuk a táskák tartalmának akció közbeni hangját (**boooom**). Ezért is mondta *Natasa*, hogy siessünk, de aki nem sietett, az úgyis rájött, miután a kezében robbant fel a táskák.

Ezek után menjünk át **Primus**ra, és a felszínen keressük meg a lejáratot a föld alá (**Finder**). Itt menjünk le, és induljunk el nyugatra, addig, amíg nem találunk egy olyan kis lényt, ami hallucinációt csinál, ha ez megtörtént, menjünk vissza a bázisra, és menjünk be egy kórházba, ahol furcsa dolog fog történni.

Míg várunk a sorunkra, behoznak egy haldokló fickót, akit orvos keresése címszó alatt magára hagynak egy rövid időre. Ezután felénk fordul és elkezd beszélni hozzánk arról, hogy mi történt vele. Elmondja, hogy a nomádok békét kötöttek a lényekkel, és nekünk sem kéne harcolni ellenük, mert túlságosan erős ellenfélnek bizonyulhatnak. Miután ezt elmondta, szépen kifekszik (béke poraira), és meg sem mozdul többé. Innen menjünk át **Progeny**-re, ahol az egyetemen megtaláljuk *Able* testvérét. Ő elmondja, hogy *Jerem* elbukott a küldetésben (az imént láthattuk), és most rajtunk a sor. Elmondja még, hogy a harcok miatt a lények ellenségként tekintenek ránk, és hogy el kell jutnunk **Proscenium**ra, hogy megtudjuk mi okozta a bázis pusztulását. Ezután átállítja a **Findert**, és eltűnik. Itt ajánlatos állást menteni, és felkészülni arra, hogy ha eddig nem unatkoztunk igazán a játékon, akkor most fogunk.

Menjünk fel a felszínre, és keressük meg a lejáratot (**Finder**).

Másszunk le, és mászkáljunk addig, amíg egy olyan helyet nem találunk, ahol a földön egy repedés látható, négy zöld fottal körülvéve. Ez a térkép ÉNY-i sarkában van. Ezek a foltok korrozív gázkitörések, amikről csak a **Golum** képes addig, amíg egy újabb repedést nem találunk. (Térkép ÉNY-i sarka ismét). Ha ezen átmászunk, akkor célhoz értünk, ugyanis itt van **Proscenium**.

nium. Azaz csak volt, mert mostanra már csak kevés maradt belőle, és az is inkább csak rom és hamu. Mindezek mellett egy hatalmas pókféle állatka falatozgat. Éles szemünkkel azonban kiszúrjuk, hogy a programírók jóvoltából a bányalift épen maradt, és még sincs vége a kalandnak. Innen bejutunk a bányába, ahol ismét egy repedés után kell kutatnunk. Miután ez megvan, azon átjutva ismét az alagútrendszerbe kerülünk (innen kezdve érdemes papírra rajzolni a térképet, mert gonosz erők jóvoltából a **VIEW Map** opció választásakor csak egy pár soros üzenet tájékoztat a térképeink használhatatlanságáról). Erről a szintről szenvedjük át magunkat eggyel lejjebbre, ahol újfent csak repedést kell keresnünk a továbbjutáshoz. Ha ide is lejutottunk, akkor most már csak addig kell mászkálni, amíg el nem érjük azt a helyet, amit a hallucinációinkban láttunk. Innen szinte maguktól mennek az események. Bejutunk a laboratóriumba, kikapcsoljuk a nagy gépet, majd miután felébredünk, azonnal kezdhetjük a végső harcunkat négy **Thing** nevű gyönyörűség ellen, akik természetesen mindenből a maximumot tudják, a fegyverük extraerős, és a legjobb gyógyítóeszközök vannak. Ez még **Pctools**os machinálás után is kellemes harc lesz.

A gép nem bánt, tehát csak a négy ellenséggel kell törődni, akik ellen célszerű **Reaver Rifle**-t és dinamitot használni, valamint saját magunk gyógyítására **Mind Mend** az ajánlott. Harc közben a négy mozdulatból célszerű az elsőben támadni, a többiben pedig magunkat gyógyítani. Ha kipusztítottuk őket, akkor jönnek a gratuláló sorok, amiben többek között kiderül, hogy az aknát és az alagutakat a visszaúton folyamatosan berobbantgatjuk, és hogy az irányítók mindent tudtak az egész balhéről, csak nem tudtak ellenük tenni semmit, de megmondani sem akarták a népnek. Visszatérés után Mi vagyunk a hősök meg minden, szóval Happy end. És plusz egy kép, ami még a címképnél is szebb. (Már amennyiben az szép?!)

Unaloműző tippek (A végigjátszási lehetőségek):

- 1: Szabályos, család nélküli szenvedés temérdek unalommal párosítva (káros a fiatal játékos szervezetére).
- 2: Szabályos, de trükkös szenvedés (ez nem káros, csak egyszerűen unalmas).
- 3: A mi módszerünk szerint, több munka, de a játékidő a felére csökken + kevesebbet kell használni a **Save/Load** opciókat.
 - 1: No comment! Ha valaki ezt választja, akkor részvét!
 - 2: I. Keressünk egy kemény fickót a bárban, és pakoljuk át a *Jetland*-nél lévő tárgyakat, ill. pénzt neki (ha lehet, a rendőrök között válogassunk, mivel ők általában tudják használni a legerősebb lövőfegyvereket, a **Rifle** kategóriájúakat).
II. *Mr. Jetland*et rúgjuk ki, mert az egész bolygón nincs nála butább fickó. Ezután vegyünk fel olyan *Medice*ket, akiknek a pénze ezer fölött van (3-4 doki elég is), majd irány az utca. Kint kössünk bele minden városlakóba, és rúgjuk ki a *Medice*ket (ezt 4-5-ször megismételve jelentős pénzmaghoz jutunk, ami mocskos dolog ugyan, de célravezető). Ezek után neki is lehet kezdeni az igazi játéknak.
- 3: Ehhez szükséges **Pctools**, vagy olyan monitor prg., amivel fel lehet dúlni a mentett állást tartalmazó file-t. Ezzel felszerelve lépünk bele az adathalmazunk lelkébe, és írjuk át a név után álló adatokat a saját szájizunk szerint (ha lehet olyan nevet válasszunk, ami könnyen felismerhető: pl. *Makk ász*, *Kukász*, vagy ilyesmi).
A név után lévő adatok, sorrendben (byte-onként):
 - több szóköz, nem jó semmire;
 - a karakter neve, felesleges átírogatni;
 - az életkor, szintén békénhagyandó (lehet akár egy éves is az ürge);
 - a fontos tulajdonságok (ez 33 byte-on keresztül átírandó '0F'-re, ezzel minden tudás megszerelve, és az erők a plafonon);
 - három byte-nyi szóköz, szintén felesleges;
 - a tárgyak listája (18 byte, kettesével jelöl egy tárgyat úgy, hogy az első a tárgy kódja, második a darabszáma, a kódok a mellékelt táblázatban);
 - a pénzt tartalmazó 3 byte, célszerű rátehenkedni az 'F' billentyűre (ezzel kiküszöböljük a hosszadalmas kaszinózási műveletet);
 - a kaszinóban csak a lottón játszunk, mert a félkarú rablóra a gatyánk is rámegegy, ugyanis maximum 10000-re kaszálhatunk (ami nekünk is csak egyszer sikerült), és számottevő nyereségy is csak ritkán van;
 - közelharcra való fegyvereket ne használjunk, mert ha közel is jut hozzánk valaki, akkor is gyorsabb, ha kilyukasztjuk valamilyen kézi ágyúval!
 - általunk használt tárgyak: **Reaver Rifle**, **Dynamite**, **Mind Mend**, **Rifle Sight**., **Battle Armor**, **Golum Armor**, **Heavy (metal) Armor**, **Death Dust** + egy szabad hely pl. **Mining Laser** vagy **Tools** miatt (ökleink helyett építsük be a **Reaver Rifle**-t, mindenből egy kell, csak a dinamitból vigyünk kb. 255-öt)

Most pedig az ígért tárgykódok:

Auto, Weapons

- 02 — Model 10
- 03 — Uzi
- 04 — Aslt rifle
- 05 — Auto Carbin
- 06 — Pulse Laser
- 07 — Part Beam
- 08 — Buzz Gun

Handguns

- 09 — 22 Pistol
- 0A — 9MM Pistol
- 0B — 357 Rvlvr
- 0C — 45 Calibr
- 0D — 44 Magnum
- 0E — Mazer
- 0F — Phazer
- 10 — Synapse BM

Rifles

- 11 — Target Rifle
- 12 — Sport Rifle
- 13 — Sniper Rifle
- 14 — Carbine
- 15 — Magnum Rifle
- 16 — Lzr Carbine
- 17 — Blaster
- 18 — Reaver Rifle

Blades

- 27 — Pckt Knife
- 28 — Switch Blade
- 29 — Combat Blade
- 2A — Short Swrd
- 2B — Light Blade
- 2C — Energy Bld
- 2D — Render

Rocket Launchers

- 20 — Blow Gun
- 21 — Bow
- 22 — Comp Bow
- 23 — Crossbow
- 24 — Gren Lnchr
- 25 — Acid Jet
- 26 — Flichtet
- 5C — Spittle
- 5D — Spittle

Arc Guns

- 35 — Arc Gun
- 36 — Freeze Gun
- 37 — Synapser
- 38 — Chem Gun
- 39 — Flm Thrower
- 3A — Stunt Gun
- 3B — Paralyzer
- 3C — Mind Blast
- 5E — Magma

Throwing Weapons

- 19 — Barb Dart
- 1A — Throw Knife
- 1B — Shuriken
- 1C — Molotov
- 1D — Grenade
- 1E — Shock Sphr
- 5A — Gas Bomb
- 5B — Death Dust
- 62 — Dynamite
- 1F — Mind Melt

Cudgels

- 01 — Fists
- 2E — Rubber Hos
- 2F — Bat
- 30 — Night Stck
- 31 — Black Jack
- 32 — Lead Pipe
- 33 — Pulse Prod
- 34 — Marrow Bat

Armors

- 3D — Flack Jackt
- 3E — Vac Suit
- 3F — Reflect
- 40 — Mesh Armor
- 41 — Hydro Armor
- 42 — Bttl Armor
- 43 — Armor?
- 44 — Golum Armor
- 51 — Rifle Sight
- 52 — Lt Armor
- 53 — Med Armor
- 64 — Hvy Armor

Medical Supplies

- 45 — Bandage
- 46 — Injection
- 47 — Compress
- 48 — Heal Salve
- 65 — Mucus
- 49 — Melder
- 4A — Med Kit A
- 4B — Med Kit B
- 4C — Med Kit C
- 4D — Mind Mend

Other Items

- 61 — Mining Lzr
- 4E — Wallet
- 4F — Watch
- 50 — Tools
- 66 — End List

Magic Candle 2.

Hát tessék, itt a **Magic Candle 2.**, amely a **Four and Fourty** alcímet viseli. Neeeeem kérem, semmi köze holmi **MC 1.**-hez, egyenest a folytatása. Na tehát komolyra fordítva a szavat, az **MC 2** egyenes leszármazottja az első résznek, csak itten az események már kb. 10 évvel később játszódnak. Igen. Eljutottunk a kezdéshez, tehát szokás szerint a kerettörténet:

Mivel az előző részt remélhetőleg már mindenki végijátszotta (csak Mi nem...), így most csak elég legyen ennyi: *Dreaxot* *Lukas*-ék, és barátaik ugyan legyőzték, de valamit kifelejtettek: *mini-onjeit* teljes egészében likvidálni, valami probléma lehetett, mert a gonoszt elteleportálták valahová, de valami visszajött helyette, igaz, ez nem ment egyik pillanatról a másikra, közel 10 évnek kellett eltelténie ahhoz, hogy *Dreax* követői megerősödjének, és utánaeredjenek *Rebna*dnek és családjának, akik közben látva, hogy *Deruvia* földjén nem sok babér terem nekik, átköltöztek *Gurtex* földjére (amely majd a 3. részben is fontos szerepet fog játszani), hogy újból berendezzenek egy nem egészen teljes birodalmat. A Főgonosz (mint mindenhol) itt is megtalálható. *Zakhad* (így hívják ugyanis) gyerekkorában együtt lótte a humánokat, meg a pártházat *Dreax*-szel, és együtt is élhettek vmeddig, amíg *Dreax*-et nem go farawayezték. Nagy mérgében *Zakhad* elvonult, és tíz évébe tellett, hogy kiépítse bázisát a **Mandarg-hegyen**, **Katarra Kastélyá**-ban, és még arra is volt ideje, hogy szobrokat emeltessen agyba-főbe (és ha nem vigyázunk, minket is erre a sorsa fog juttatni), de a kastélyon belüli tornyokról sem megfeledkezve, állított egyet *Dragos* barátjának, és a már fent emlegetett *Dreax* komájának is. Node ne szaladjunk az események elébe. Ott tartottunk, hogy *Rebna*dék átköltöztek szigetestül, tengerestül együtt **Gurtex**-be, és mivel mi meg szépen vakartuk a t**űnket *Deruvia*-ban, üzent értünk, hogy ugyan fiúk, nem-e lenne-e kedvetek-e némi répvágáshoz, meg ez, meg az. Nem volt mit tenni, a kapitány (*Garlin*) hajlandónak mutatkozott, hogy elvigyen minket **Telermain**-be. A Király nagy öröme meg is érkezünk július első napjaiban, pont a forráság kellős szélén a kikötőbe. Innen kezdve tehát mi irányítjuk *Lukas*-t. Egyedül jött, tehát először jöhet a kurkászás. De erről majd később. Tekintsük át a kezelést, meg egyéb ilyen lényegtelen dolgokat. Winchen nem sok helyet zabbant, 2-3 megányi üres hely már elég is lesz neki. Csak győzzük kivárni a kitömörítést. 286-oson is elmegy, de ha nagyon ugrál a kép, ajánlott egy 386-os 33MHz-el (de nem baj a 40 sem), cache, meg egyéb kutyuk is mehetnek, de a hangeffektért igazán nem érdemes SB-t venni. DOS 3.0 felett már jó, memória kb. 600 kiló, grafika ugyan pedig VGA-ra van írva, de nem mindenhol VGA minőségű (azért a CGA-t hagyjuk ki, ha lehet). Most egy kis info, hogy mi változott az 1-hez képest:

Mi 64-en játszottunk az elsővel, így ahhoz hasonlítjuk a 2-t is. A menüsör(!) már nem a szövegmezőben helyezkedik el, hanem a jobb szélén a karakterek adatainak neve helyére került, és némi bővülés is tapasztalható. Nézzük át most ezeket sorjában:

Terepen, vagy városban, de nem házon belül:

- **USE**: Használatához nincs kommentár.

- **NOTES**: Nos, itt már a program tartalmaz egy beépített adatbáziskezelőt, így az összes szöveg, amit olvashatunk, itt is megtekinthető. A **NOTES**-on belül a következő funkciók vannak még:

- **LOOK**: Ha már történt valami szövegelés, megtekinthetjük (egyébként a program minden lépésnél megkérdezi, hogy az aktuális **NOTEPAD**-et kimentse-e).

- **SAVE**: Ezzel lehet felvenni a változásokat.

- **PRINT**: Ezzel + kinyomtatni.

- **CLEAR**: Ez törli az egészet.

- **AMOUNT**: A jegyzetomb hosszát határozza + (A: none, B: minimum, C: normál, D: maximum), így tehát A-ra semmit, D-re pedig a legapróbb marhaságokat is felírja. Javaslat: C-re legyen beállítva. Amúgy, ha tellegyet a jegyzet, amibe egyébiránt 61440 karakter fér, nem árt mentetetni közben.

- **TALK**: Ha van a láthatáron valaki, a kurzorral, vagy egérrel rávive a célkeresztet, szóra bírhatjuk (az átlagembereket csak a hírekről (**News**), az időjárásról (**Weather**), és a városban előforduló emberek nevéről (**Pípl**), vagy egyéb másról pedig a házakban, u.m. tanácsok (**Advice**), vagy tárgyakról és fogalmakról az (**Others**) opcióval lehet. Ha az utcán is bemutatkoznak, akkor azokat automatikusan lehet kérdezni az (**Advice**), vagy (**Others**)-ekről. Ha pedig nyomtat az illető valami szöveget, és van valami fontos is benne, azt pirossal szedték ki, így erre már az (**Others**)-szel rá lehet kérdezni.)

- **GREET**: Erre a csókák bemutatkoznak, és üdvözülnek hosszú hajlongások közepette.

- **OFFER**: Ajánlatot tehetünk (nők előnyben): pénz (megvesztegetés), drágakövek (a gemcut-ter típusú gyémántcsiszolók gyémántot csiszolnak a gyémántcsiszolóműhelyeikben, aho-

vá ugyan elküldhetünk mi is egy-két gyémántcsiszolót, hogy gyémántot csiszoljanak a gyémántcsiszolóknak, de így sajna nem tudunk csiszolt gyémánthoz jutni a gyémántcsiszolók gyémántcsiszolóműhelyeiből! Oh be kár...). Ja, a csiszolt gyémántok különösképpen megoldják némely muksó tongue-ját.

- **INVITE**: Miután kiválasztottuk, hogy felvegyük, ezzel a menüponttal aktivizálhatjuk őt a csapatban.
- **BUY**: Esetleg fogjunk egy szótárt...
- **ASSIGN**: Feladatokat adhatunk a fickóinknak, hogy induljanak el a következő találkozási helyre, vagy maradjanak helyben az adott helyen, pl. csiszoljanak gyémántot a gyémántcsiszolók gyémántcsiszolóműhelyeiben. Hogy ezt elérjük, a GO TO és a STAY funkciókat válasszuk. Ha meg akarjuk tudni, éppen hol tartanak, akkor mielőtt még elküldenénk őket, „raktyunk” a szütyőjükbe egy agykövet (**MINDSTONE**).
- **DISMISS**: Kirúgjuk a francba...
- **SELL**: Ugyanaz, mint a bujnál...
- **DRAW**: Fegyver előráncigálása a batyuból egyenest a markunkba (a mellette zárójelben lévő szám a fegyver elhasznátlóságát mutatja: 0 — új, 99 — törött).
- **LOOK**: Rábökve valamire szinte mindent megnézhetünk, táblákat olvashatunk el, stb...
- **QUIT**:
 - **SAVE**: Állásmentés (A-H-ig).
 - **RESTART**: Töltés (A-H-ig).
 - **END**: Vissza az egész, nem csinálunk semmit.
 - **QUIT**: El innen!
- **RECALL**: Ezzel lehet bekészíteni a varázslatot...
- **MAGIC**: ...ezzel meg elsütni.
- **CAMP**: (kint) lehet kaját és egyebeket fogyasztani (**use**), altatni az egész csapatot (**sleep**), a varázslók tanulhatnak valami szépet és okosat (**learn**), fixelhetik a sérült, törött fegyvereket és páncélokat a harcosaink, vagy éppen elküldhetjük őket vadászni is (**hunt**). Lehet gyógyítani is a **Recall-Magic** párossal, levetkőztetni pucérra (**off**), vagy éppen felvenni a ruhát (**put**), no meg persze őrködhethetünk is (**watch**), vagy akár véget is vethetünk a henyélésnek (**end**). A cselekvéseket a **begin**nel kezdhethetjük el.
- **FORMATN**: Felcserélhetjük a tagokat. Majd később hasznát látjuk.
- **WHISPER**: Sugdolózhatunk egymás fülébe, meg az istenekébe is, azonkívül a kapukat (**gate**) is nyithatjuk vele.
- **SHEATHÉ**: Fegyver elrakása a csevely megkezdése előtt.

Na, a menüpontok úgy nagyjából megvoltak. Következzen az eggyel fölötte lévő. Hat emberünk lehet, így a sorszámok is 1-6-ig kaptak helyet a bal szélén. Mellette a név, amit akár át is nevezhetünk. Aztán emellett van az aktuális **HP**, mellette az aktuális **EN**ergia, végül a tag ippegi egészségi állapota (sok gyaloglástól először éhes lesz **-HU-**, majd fáradt **-TI-**, utána pedig el kezd éhezni **-ST-**, aztán pedig mozdulni sem bír **-EX-**. Ha nem gyaloglunk éppen, hanem valami csatát űzünk, akkor lehet még mérgezett **-PA-**, amin a **Loka-Medicin** kombinációval segíthetünk. Hasonlóan a fentiekhez, az éhségen és fáradtságon kajával (**food**), az **EX** ellen pedig a gombával (**sermin**) segíthetünk. Logikus, hogy elsősorban ezekre lesz szükségünk. Meg még sok egyébre is...

Fölöttük egy kis mezőben a **Formatn** paranccsal beállított felállítás látható. Ettől jobbra a helyzetünk koordinátái (X,Y), illetve a terület neve kerül el. Ezen az oldalon az utolsó fontos dolog legfelül van: dátum, idő, napszak (l:világos, d:sötét), és az időjárás, ami lehet tiszta, viharos, esős, stb. Ha a '0'-t megnyomjuk, vagy a karakteren a jobb egérgombot, akkor a karakterlapot csalogathatjuk elő. Név, faj, nem szerinti felosztásban. Itt találhatóak a **Skillek** (tulajdonságok), **Inventory**, valamint a varázslatok listája (energia, tanulási idő, darabszám). Az utolsó oldalon a dalok (**song**) nevei láthatóak. Természetesen nem ússzuk meg, hogy újabb menük ne hömpölyögjenek elő.

- **CONT**: Következő oldala a karakterlapnak.
- **DISTR**: A tagok között szétosztani valamiféle tárgyakat (bejelölés után).
- **POOL**: Az ellenkezője a *Distr*nek.
- **MAGIC**: Innen is lehívhatjuk a varázslatlistákat, aholis még kezdetben a varázslatok a varázskönyv nevének feltüntetése nélkül szerepelnek.
- **TRANSFR**: A karakterlapon itt lehet egyik embertől a másiknak osztogatni a cuccot, ha már nálunk nincs több hely.
- **INVEN**: Simán a tárgyaink listája.

Remélhetőleg nem kell ezeket jobban elmagyarázgatni. Aki ismeri, az úgyis tudja miről van it-ten szó, aki meg nem, az ne is kezdjen inkább bele.

Következzen egy kis mahina. Szükség van egy jobbfajta kurkászóra, ha van, akkor már sem-miség bevinni neki. Az adatok a Hex értékeken irandók át. Nos elég, lesz az 1. karakternek az adatait leírni, a többieké is megvan, csak hát persze azt majd a T.Játékosok fogják megkeresni. Az első emberünk mindig *Lukas*: a tárgyak 204-től kezdődnek, és 247-ig tartanak. Ebben minden benne van már, a **Blue Pearl**től a különféle varázskönyvekig. Azért ne tessék átírni min-dent FF-re, ha lehet. Jól nézne ki, ha a fegyverek már mindjárt az elején használhatatlanok len-nének...

Nos, e rövidke bevezető után (neeeeem, még mindig nem kezdünk el játszani) némi info arról, hogy tulajdonképpen mit is fogunk majd ittenye csinányi. Na tehát, addig eljutottunk, hogy megérkeztünk, de hogy végtére is mi lesz a dolog, nos íme:

Zakhad kiépített egy birodalmat, amit annak a segítségével ért el, hogy váraiba 4 gonosz **Sötét Gyertyát** helyezett el, és melléjük rendelt 4 őrt is, akiket még **Gurtex** földjéről raboltatott el, és olvasztott be a gyertya viaszába, örök emlékként a kísértés ellen. Társai a goblinok, trollok, meg egyéb ilyen szerzetek ugyan mellé álltak, de nem feltétlenül csak neki engedelmeskedtek, hanem sokan önálló utat jártak. Persze az is előfordult, hogy az ellenség földjén telepedtek le, ahol is mi ugyebár szívesen látott vendégek vagyunk. Tehát ott tartottunk, hogy *Zakhad* elrabol-tatta a 4 *Elden Varázslót*, akiket fogságba ejtett. Hogy ne teljenek unalmasan napjaik a gyertya viaszában, odaküldte 4 hű szolgáját is, akiket *Naurok*nak hívott, hogy őrizzék helyette a **Gyer-tya Gonosz Sugarát**. Feladatunk lesz ezeknek az öröknek a másvilágra küldése, és az *Elde*-nek kiszabadítása, valamint az ehhez szükséges tárgyak, és egyéb dolgok megkeresése. Mi sem egyszerűbb ennél! Ápisz boltok, figyelem! Felsőfokú nyelvizsgára készülők ugyancsak figyelem! Kész! Rajt!

...de még mielőtt elkezdenénk, még egy dolog: a helyszínek koordinátái pl. a 123, 38 az x,y je-lentik, a tévedések kizárása végett. Na most már minden világos egyelőre, kezdjük:

TELERMAIN

Mivel már megszokhattuk, hogy a sorozatban nem fog senki sem önállóan beszélni, így a kér-dezés a legfontosabb dolog kezdésnél. Rövid (?) infóhalmaz a városban történekről:

Többnyire délelőtt és a nap folyamán mindenki az utcán tartózkodik (kivéve persze az áruso-kat, és kocs... akarjuk mondani fogadóst), így ezek vannak: az adókat a közelgő hadjárat miatt jócskán megemelték, ezért is aggódik annyira a Király úr, és persze, hogy nem tudják elindítani ezt a dolgot, hogyha nincs megfelelő utánpótlás az élelmiszerosztályon. Így ha gombákat már nem kapunk, akár szedhetünk is magunknak (erre számtalan lehetőségünk is lesz), de vigyáz-zunk velük, mert *Tannas* szerint ezek az itteni fajták nagyon különlegesek, szinte égetik az em-bert, mikor eszi, de persze azért hatásos. Ha pedig nem csak gombaszedésre akarjuk pazarol-ni az időnket, megismerkedhetünk különféle népekkel is. Itt vannak elsőként pl. mindjárt a no-mádok, kedvenc helyük **Gurtex** földje, azon belül pedig a **Tundrák** vidéke. Majd alkalomadtán tehát őket is meglátogatjuk. Közben gombázunk is, amiket többnyire a tűző napon találhatunk meg. Mindezekről *Tannast* (és másokat) kérdezzünk, aki a **Városi Börtöntől** D-re lakik. Zenei hajlamainkat is kiélhetjük **Dina Lane**-en *Brodin* mesternél. Egyesek úgy vélik, hogy a városban folyó sörivő versenyben *Petro* le tudná döngölni *Polo* atyát a földig is akár. Arról is beszélnek még a sörivő versenyen kívül, hogy késnek a hősök, és emiatt *Rebnard* igencsak gondban van, ugyanis -szerinte- csak ők menthetnék a birodalmat a nagyobb bajtól, talán *Jimbo* erről többet tudna nekünk mondani, akit **Ketrop**ban találunk. De ha még maradunk, akkor *Petro*t vagy otthon, ha nincs ott, akkor a kocsmában keressük. Cimborája, *Szór Borviragorrú Polo* ilyenkor a könyvtárban dekkol (készül a versenyre). A helyi kulturális eseményeket figyelmen kívül hagyva egy kölyök arról panaszkodik, hogy *Timm* (aki később fontos szerepet fog játszani) soha nem játszik vele! Ha érdekelne esetleg a tartózkodási helye, akkor a kikötőben szinte egész nap megtaláljuk, az álmain gondolkodva. *Timm*nek is, és a kölyöknek is a legnagyobb példaképe *Bol Tannier*, akit a parttól D-re a manziók egyikében találunk: akit persze érdekel. A másik szerintük fontos dolog, hogy *Melvr*, a varázslójuk egyszer békává változtatott egy orkot, hogy bővebben mit is csinált vele, azt éjfél után a parkban megtudhatjuk (vagy nem), ő ugyan-is ekkor szokott ott kóricálni. Más nem ilyen boldog, hogy ennyire örömteli eseményekre hív-hatja fel a figyelmünket. Egy nő a 18,15-ön *Mishat* ajánlja megtekintésre, akiről annyit hajlandó elárulni, hogy különös szemei vannak. Ez a nőstény *Ferom*nak, az **Eastern Breeze Tavern** tu-lajdonosának a lánya. Alkalomadtán (és megfelelő karizmával) látogassuk meg őt is. Nos, mond még annyit, hogy *Ozmin* soha többet nem akar hajóra szállni, legutóbb is végigrókázta az utat. Na és! *Fazil* szerint meg sok élőhalottal találkozhatunk. Az jobb? Mivel ő is egy bölcs tanár, csakis a **Belazar Plaza** É-i részén élhet. *Ozmin* meg a fogadótól É-ra. Ezekről ennyit előljáróban. Valaki említette még azt, hogy **Ketrop**ot is érdemes lenne meglátogatni a megfele-

lő időben, a falu amúgy innen É-ra van. Ott meg jobb, ha nem is állunk szóba mással, mint *Faranim*mal, aki boldogan megszabadulna néhány varázskönyvtől potom (2000-3000 coinos) árákon. Ha már itt vagyunk a kikötő környékén, tudakolódhatunk a tengerészekről is: *Garlin* nemsokára felszedi a horgonyt, és elhajózik innét messzire, őt a **Destiny**-n vagy a **Black Rooster**ben találjuk. Sietni kell, hogy utolérjük, mielőtt elindul **Sariss** vidékét feltérképezni. **Sariss** közel van ugyan **Katarra**-hoz, de épp elég messze ahhoz, hogy oda azért olyan könnyen ne lehessen bejutni. Pláne úgy, hogy a környékét *Dreadknight*ok őrzik. A trollokról nem is beszélve, akik meg a bányákat uralják **Krum** területein.

(70,06) **JAIL**: A börtönőr a következő infokat sózza ránk: „Elmondom neked, hogy az én állásom a legkönnyebb a városban. Alig szoktunk itt őrizni valakit, kivéve talán azt, aki esetenként részegen randalírozik az utcán, azt berakjuk 1-2 napra. Egyébként hallottál már a potyautas orokról? En úgy tudom, hogy jó karakter lenne a csapatodban. Bezárva tartják a kastélyban. Ha esélyt akarsz adni neki, fizess a látogatásért. Talán beengednek.” (Tehát ő lesz majd a 2. társunk, a már az 1. részben megismert *Buzbazgut*).

(57,06) **GUARD TOWER I**: „Úgy hallottam, *Turgut* elhajózott **Gurtex** vidékére, hogy mit nem merészel a piszok! Nagy tengerész, tudom ajánlani, hogy vele hajózz. A csatorna partjainál találod **Misor** környékén.

(49,06) **GUARD TOWER II**: A hivatalnok úr: „Megbízhatónak látszol. Úgy gondolom, nem fogunk bajba kerülni egymással. Remélem élvezni fogod az ittlétet **Telermain**ben.”

(40,17;70,69;73,68;08,66) **HOME**: Ures házak.

(38,07) **PARKVIEW GUESTHOUSE**: (**resting**) 6 coin/nap a bérleti díj.

(26,29) **KEMRUL**: „Mikor az elveszett tudományokat keresed, a **Library** jó hely az elinduláshoz. Ősi *Elden*-munkák vannak eltemetve a könyvtárak mélyén, arra várva, hogy egy jó scholar felfedezze őket. Ő, az elpusztított fiatal szövetség... Ha velünk volnának ők, *Rebnard* sem agódná többet. Királyunknak segítségére van szüksége. Egy rendkívüli hősre, mondjuk rád. Ne unatkozz: keresd meg a tanítókat, most, hogy újból megnyílt a könyvtár, könnyebben boldogulhatsz. Ez ügyben a következő személyeket keresd: *Fazil*, *Rabbonkar*, *Polo* atya, *Orbonn* testvér. *Fazilt* itt a házában, könyvekkel és scrollokkal körülvéve leled, *Rabbonkar*, mivel az ősi dwarf tudományok, és kultúra érdekli, a zeneakadémián tanít.” (A másik kettőről pedig már tudjuk, hogy miben utaznak...)

(18,59) **MELVR**: „Kutass a **Mindstone**-ról itt a könyvtárban. Ha pedig **Teleport** kombijnációk érdekelnek, akkor jó helyre jöttél, ugyanis ezek minden varázsló kedvenc témái. En már túl öreg vagyok a mászkáláshoz, de azért egy-két (inkább 1) kombinációt még tudok. A kollégám, **Truk** meg egy másikat. *Trukot* a **Kastély** (x) felső részén találod. Nos, az én kombinációm: „*Sphere-Sphere-Pyramid*” ide teleportál **Misor**ba.”

(50,58) **SEFIL (beggar)**: „Légy generous egy öreg csavargóval, pl. 50 coin már egész generous lenne! (**Offer** 50 coins) Hhha, te most itten nagyon generous vagy! Adok egy tippet: mikor **Ussa**-ba látogatsz, add át üdvözlétemet a testvéremnek, *Ahmed*nek (**Ja, aztán majd az is jól meglejmol...**). Csak azt mondd neki, hogy a barátom vagy! Boldog lesz, ha segíthet azoknak, akik segítettek a testvérén!”

(35,57) **MIN DURABLE CLOTHING**: „Engedd meg, hogy bemutassam a választékomat, és abból is a legjobb minőségű **Outfiteket** (ne felejtse el, neked mindig a legjobbat, *Lukas*). A **Demonspine** fagyott völgyén át, **Sariss** gőzölgő dzsungeléig mindenhol az én komfortos áruim a legjobbak, hiszen a birodalom legjobb szabója én vagyok. Figyelj csak! Valaha ritka volt az **Elvenspun**, és most sem éppen a legerterjedtebb, de Neked adok ilyen. Ahogy hallok, **Gurtex**ben az időjárás valaha rossz volt, ki tudja, mostanában majd milyen lesz. Valóban szükséged van tehát ezekre a sapkákra. Hallgass csak ide, másnak nem nagyon szoktam elmondani cégünk szlogenjét saját magam, de a Te kedvedért ezt megteszem :

„A legjobb gyáros mindig szövött,
Az időjárás rajta ki nem fogott,
Es csak akkor hagyta abba,
Min is úgy akarta!”

Jó, nem? Így eladhatom az áruimat, de azt hiszem, az áraim még neked is túl magasak! Az **Elvenspuné** pedig különösképpen. Inkább veszek, minthogy egy barátnak eladjak. Ja, mielőtt **Gurtexet** tervbe veszed, nem árt konzultálnod róla *Fazillal*, a tanárral. Nem tom pontosan, hol lakik, de **Demonspine** a kedvenc témája, azt hiszem. Tőle tudom, hogy van arrafelé egy öreg templom, *Lukas*. Ezt majd, ha arra jársz, keresd fel. Ha nincs más kérdésed, válogass:

Buy: Elvenspun: 400, Suede outfit: 180, Cotton robe: 80, Silk robe: 220, Wool outfit: 190, Furs: 400.”

(Természetesen mindenhol a legdrágább a legjobb...)

- (27,57) **FAZIL** : „Egy könyv még nem minden, de amit benne olvashatsz a könyvtárban, az megéri a reszöröcsölést. Kérdezd a könyvtárost a **Nalanduirról**. Hogy mi? Ennyi neked nem elég? Kérlek! A diplomákat én is csak a kutatásaim alatt találtam meg. 8 db maradt **Gurtex** ősi isteneinek áldozati helyéül. Az egyik mindjárt innen **Oshcrun Szigetétől** jobbra van. Azt hiszem, az egyik ilyen a sziget NY-i felén található, keresztül az **Oshmar Tengeren** át.”
- (49,48) **RABBONKAR** : „Nagyon érdekes részleteket olvastam a **Királyi Könyvtárban** az **Altesenekről**: ez egy ősi legenda része. Néhány kollégám véleménye szerint lehet, hogy ez egy mítosz csupán. Lehet. Menj el a **Kastélyba** (x), és talán Te is ki tudsz alakítani magadnak egy álláspontot erről a dologról. Segíthetnek persze mások is: **Gurtex** elfelejtett istenei hajlandóak volnának erre, ha Te meg hajlandó lennél felébreszteni őket. Sajnos, én nem tudok neked sugni ilyen szót, de mások igen. Gyanítom, hogy **Marion** az egyikük, itt alszik **Oshcrunon**, pont a **Kastély** (x) alatt.”
- (xx,xx) **MADAME SASHIKA HERBS & POTIONS**: „Van egy barátom a **Kastélyban** (x): egy börtönőr. Azt mondta nekem, hogy fogva tartanak egy **Zorlimot**, de többet nem mert mondani a Sötétség talpnyalóiról, Te talán szóra bírhatnád. Egyébként a **Zorlimot** nagyon jól őrzik. Egyesek szerint beteg, és addig nem is hajlandó megszólalni, amíg egy healert be nem engednek hozzá. A mi ételeink mérgezetek a számára. A **Children of Light** ételei talán megmenthetnék, de ő nem ért egyet semmivel. Furcsa egy alak. Igazán nem értem! Hiszen azt én is tudom, hogy a földi **Loka**-gyökér ilyen esetekben milyen hatásos szokott lenni. Látod, a polcaim is roskadoznak alattuk. Gyönyör lenne a számomra, ha tőlem vennél belőlük, **Lukas**. Gyakran szeretnék itt látni.”
Buy: Potion: 56(12), Sermin: 57(18), Gonshi: 67(12), Nift: 82(6), Mirget: 90(6), Luffin: 65(12), Turpin: 130(12), Fireglobe: 56(6), Loka: 91(1), Medicin: 61(1).
- (37,39) **TOMBUL GROCERY SHOP**: „Uram, úgy nézel ki, mintha egy nagy útra készülnél. Engedd meg, hogy ellássalak ennek ürügyén kajával. Ezek itten mindig a legfrissebbek. Meg nem úgy, mint **Ketropban**, itt a legjobbak, **Litkentől** eszedbe ne jusson venni...”
Buy: Food: 30(12).
- (47,27) **FANDOR WEAPON STORE**: „Ne kozkáztsz, hogy elkapjanak a szigeten. Vegyél tőlem jó fegyvereket. Nézd meg a választékomat, utána dönts. A pénzedért azt kapsz szinte, amit csak a akarsz.”
Buy: Shortsword: 81, Scimitar: 158, Longsword: 312, Broadsword: 425, Greatsword: 800, Smallaxe: 138, Hammeraxe: 292, Ashbow: 175, Brombow: 550, Arrow: 25(24).
- (71,23) **TERILO SUPPLY SHOP**: „Egy jól felszerelt kalandozó sokáig él(hetne)!”
Buy: Map Flask: 350, Shovel: 106, Rope: 91, Pick: 40, Blanket: 140.
(Mivel ezek közül már találkoztunk néhányal, így most csak a **Map Flask**ról szólnánk: az olyan labirintusokban, amelyekhez **Rebnard** nem adott térképet, **Use**-olva ezt a dolgot bele- rak a csapattag egy **Blue Maramon Pearl**-t, és megkapjuk a szint térképét. Sok helyen meg- rajzoltuk; így tehát ott nem lesz szükség rá, de ahol pl. koordináták megadásával van csak jelölve a dungeon, vagy egyéb hasonló járat, ott használata nagyban megkönnyíti a tájékozódást. Természetesen ha szeretnénk, hogy minden karakterünkénél tudjunk térképet kérni, akkor mindegyikükre kell vennünk sajnos. Ja, és 1 térképkérés elvesz 1 db gyöngyöt, úgyhogy nem árt a **Blue Maramon**ból egypárat beszerezni.)
- (80,33) **KAVON ARMOR SHOPPE**: „Úgy látom, Uram, **Gurtex**be tartasz (milyen jó, hogy erről már rajtunk kívül mindenki tud...). Ne is beszélj róla, tudom milyen rossz hely az, éppen ezért szükséged lesz némi páncélzatra is, mert ahogy így elnézem, ebben a felszerelésben bajos lesz majd tevékenykedned. Sajnos nincs sok **Methrealem**, de amim van, az kitűnő. A dwarfok ebben az ügyben sokat segíthetnek Neked.”
Buy: Leather armor: 175, Ring mail: 300, Chain mail: 505, Bronze plate: 625, Steel plate: 1050, Bronze helmet: 100, Steel helmet: 425.
- (71,34) **FARUK FINE GEMS & JEWELS**: „Hozz nekem ritka köveket és kincseket, én olyan árat adok értük, amit még nem láttál soha! Köveket adok-veszek. Én nem, de a csodás **Sakar** ki tudna neked ásni párat belőlük. Fogadok, hogy **Sakar** ebben a pillanatban is ládák után kutat, valószínűleg a **Kastély** (x) alatt.”
(Egyébként ő lesz a következő, akit felveszünk, tehát a bevásárlást is úgy tessék intézni, hogy fegyverek, meg egyebek jussanak neki is.)
Buy: Pearl: 60, Blue Pearl: 100, Jade: 200, Topaz: 285, Ruby: 420, Sapphire: 570, Emerald: 855, Diamond: 1390.
(Megjegyzés: ezek közül elsősorban a már említett kék gyöngyre és a rubinra lesz szükségünk. Persze, ha vastagabbak vagyunk (FF minden), akkor költségek csak nyugodtan...)
- (63,55) **PARR FINE MUSICAL INSTRUMENTS**: „Mindenkinek szereti a zenét. A szörnyek is. És különösen akkor, ha az én szerszámomon játszottok. Neked keli mondanom? Tudom, hogy

nekem vannak a tengernek ezen az oldalán meg arra az eszközeim, hogy tanulj rajtuk. Ezek közül is a *Bandore*-t tudom ajánlani, de szigorúan csak profiknak."

Buy: Lyre: 345, Lute: 380, Flute: 240, Bandore: 460.

(Hogy a különböző énekeket el is tudjuk játszani, ahhoz különböző hangszerekre is lesz szükségünk...)

(72,15) **OZMIN:** „A Király tanácsadókat keres, kérdezz róla pl. engem. *Lord Banas* nem eléggé megbízható, *Lord Bhardagast* meg elvesztette az eszét. Legalábbis ezt mondják. Azt tanácsolom, hogy erről győződj meg magad. Nem tudom, hogy a fenti úriemberek hogy vannak vele, de én soha többet nem teszem a lábamat hajóra. Biztosan hallottál már erről mástól, hogy póruljártam. Életem hátralevő részét ezen a szigeten akarom leélni! Ja, amúgy én is **Deruvia**-ból jöttem, akárcsak Te, *Garlinnal*.”

(Érdekes, *Lukas* nem emlékezett rá, hogy találkoztak volna a hajón. Ennek egyetlen egy oka lehet csak: *Lukas* nem vett részt a sörívő versenyen. És ilyen embernek kell vezetnie a csapatot...)

(97,18) **TIMM:** „Read Paragraph 17.” „Egyszer szeretnék egy hajón messzi földeket felfedezni.”

(79,24) **EASTERN BREEZE TAVERN:**

(este 8 előtt) A kocsmáros itt *Ferom*, kedves ember, rögtön azt vágja hozzánk, hogy egy **Zorlimot** nemrég fogtak el élve, és raktak be a **Kastélyba** (x). Erről egyébként már tudunk. A másik fájlalandó dolog, hogy *Kemrul* haverja tanár lett, és minden idejét a tanítással tölti, nem maradt törzsvendége a fogadós úrnak. Ha nincs az egyetemen, akkor a parkban találjuk őt is. A kocsmában vannak még: *Ferom* lánya, *Misha* is, aki *Sheria*-t, a zenetudóst ajánlja, aki, ha éppen nem zenél, akkor a faterját keresi (érdekes, hogy mi első ránézésre belebotlottunk, a marharépa lánya meg ki tudja mióta él itt, és még nem találkozott vele...). No mindegy. Az ő dolguk. *Ralle d'Bois*-t is itt leljük, ha időben jövünk, és egyből fel is vehetjük, jó lesz egy darabig a csapatban. Szlogenje: „Tartsd kardod mindig jó állapotban, ha élet és halál között különbséget akarsz tenni!”

(este 8 után) *Nimmo* szerint szükségünk lesz egy halflingre a csapatban (na, azt inkább majd mi döntjük el...). Tudja ajánlani *Tuffot*, és *Perint*, akik *Jimbo*hoz hasonlóan **Ketropban** laknak. *Riloen*, a Bárd fog zenei éhségünkön segíteni. Az ő szlogenje: „Mikor értő közönségnek játszol, egy jó dal mindig segíthet.”

(**Urg's Dream** a zene, ha megtanuljuk, már a mi repertoárunkat fogja gazdagítani ez is.)

(70,62) **DINA LANE**

(81,51) **BLACK ROOSTER TAVERN:**

(8 előtt) *Nuwar:* „Azt mondják, hogy egy szellem kísért a Kastély alatt! *Garlin* ugyan még nem az, de itt szokta ő is kísértetni a sorsot, hogy: „Most igyak, vagy ne igyak!”, és persze *Petro* sem merő jóindulatból szokott „csak” üldögelni!”

Argas: „Olyan sok zsákmányt, mint én, senki nem tud vadászni. Szeretem a harcot az ellenséggel, ez a legjobb tulajdonságom, és mulatságom! *Argas* szavamra!”

(Őt is vihetjük, ha akarjuk, de nem veszünk vele sokat, ha itthagyjuk.)

(8 után) Van itt egypár be-nem-mutatkozni-hajlandó-személy. Ezek közé tartozik az a tengerész is, aki a következőket löki: „Azok a hajók, amelyek **Kar'Lomug** partjait indultak felfedezni, soha nem fognak visszatérni! Ott, **Gurtext**ől D-re keletkezett egy elveszett kontinens! Hideg nyáron, és ragyogó télen! A népek ott szörnyekké váltak, és a szörnyek pedig ember-szerűekké váltak ezáltal, olyanokká, mint Te, meg én!”

Captain Garlin: „Ha **NY-Gurtext** felé akarsz hajózni, csapatom és én mindig a segítségedre leszünk. A **Destiny**-n keress, ha elhagyod **Telermaint**. Ez egy új, és jó hajó.”

(Amint kimentünk a városból, felszálltunk egy rozszant bárkára. Hát nem kiderült, hogy ez a **Destiny**?! Te Sors, milyen Sorsot vetettél te elénk...)

Petro: „Nézd meg *Timm* térdén (**knee**) az anyajegyet. Nem egy átlagos, az biztos! Különös egy kölyök, mindig a kikötőben bóklászik. **Local brew:** nincs ember, aki túljenne a dwarfok főzési tudományán. Ez alól persze *Nuwar* se kivétel. Azt beszélnek, hogy él itt **Gurtext**ben valahol egy dwarfközösség. Ha így van, biztos vagyok benne, hogy az ő főzetjeiket legalább annyira élveznéd, mintha **Deruvia**-ba visszatérnél. De én nem sietnék annyira **Misor** csatornáján átkelni...”

(80,42) **WIZARDS LODGE:** Varázslattanulás, ami történhet a saját (**own**), vagy éppen az ő (**rent**) könyvükből is. Persze utóbbi esetben tovább tart. Ha itt be akarunk rakni valakit tanyúni, *Assign*oljuk, és hagyjuk itt pár napig, hogy meddig, azt majd a Fővarázsló eldönti (persze nem árt, ha varázsló fajtájú (esetleg gyémántcsiszoló?) karaktereket hagyunk itt...).

(76,53) **PUSHKA:** „Minden *fermynon Zakhad* védőszárnyai alatt nevelkedett. A bácsikám lábát is egy ilyen harapta le **Berbezsa**-ban. Ó igen. **Berbezsa Erődje**, egy ősi vidéken a **Magic Candle** otthona. Láttad már ezt **Deruvia**-ban? A démoni *Zakhad Gurtext*ben a Sötétség Ura: megfulladhatna a bolond a nyálában! A **Magic Candle** most csendesen égeget, az ördögi

Dreax akkoriban elvitte, és a fél világ azt kereste, míg nem a Hősnek köszönhetően visszakerült." (Hát ki a francsal beszél ez?!!) „Ó Istenem, hogy hiányzik **Deruvia** gyönyörű földje! Szüpp! Böff!” (*Pushka* elkezd sírni) „*Dreax* egyike a legnagyobb ördögöknek. Nem is tudom, melyikük nagyobb: *Dreax* vagy *Zakhad*?”

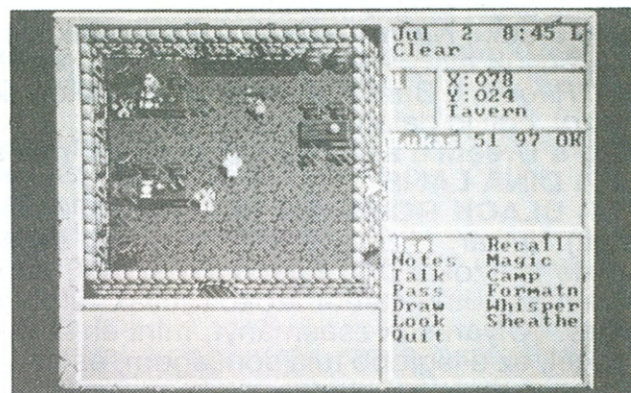
(Tényleg, nem-e tudná-e esetleg-e valaki-e, hogy mellikük a nagyobb?)

(60,36) **LIBRARY**: Kutassunk tehát a **Mindstone**-ról (ha elég magas persze a reszürcsünk), és a következő dolgokat tudhatjuk meg: „Az **Agykövek** varázsos alkotások, az **Eldenek** természetes anyagai, melyet hosszú útra indulás előtt használnak. Az **Agykövek** korlátozott transzferációt engednek meg nagy távolságok leküzdésére.”

(Oké, mostmár mindent tudunk, csak azt nem, hogy mire is kell őket használni, íme: ha valakit elküldünk a csapatból, amire majd később lesz példa, ennek a segítségével (ha odaadjuk neki), nyomonkövethetjük a mozgását, bárhol is van éppen. Ha pedig azt akarjuk, hogy jöjjön vissza, egyszerűen az **Agykövön** keresztül parancsoljuk meg neki.)

Szintén a Könyvtárban (ugyanis valahol említették) olvashatunk **Nalanduir**ről is, tessék: „Azokban a régi időkben, mielőtt a Sötétség ereje legyőzte volna **Gurtexet**, és szolgálivá tette volna a dwarfokat, mindenhol eljöttek **Gurtexbe**, **Dorak** bányájába, egyszer egy évben, hogy a Nagy Dwarftanács elé járuljanak az alattvalók. Az egyik ilyen gyűlésen indítványozták a kor legkitűnőbb varázslójának, **Harakunnak**, hogy találjon ki valamit a **Varázsbalta** visszaszerzésére. **Harakun** úgy ismerték, hogy elég hű **Dorak Gyémántjához**, és ő elfogadta a feladatot. **Harakun** tevékenységének az lett a következménye, hogy a dwarf nép óriási szerencséjére **Nalanduir** lett végülis az, aki ellen egy harcos a **Nagybaltát** használva megtalálta a varázslóval a társat a harcban, és miután megtörtént a nagy találkozás, állati nehézségek árán elindultak. Mint más varázsfegyverek viselésével, **Nalanduir** sem szenvedett a súlytól, és nem nyögött a teher alatt...”

(Persze, amíg ki nem nyírták, a baltáját otthagya.)



Ha nagyon ráérünk, **Vankruh** is szerepelhet az étlapon: „**Dorak** dwarf vezetői, a Sötétség Ellenés Liga képviselői meséltek egy hihetetlenül erős és varázslatos erőről. A Sötétség szolgálói ezt a szörnyet „**Vankruh**”-nak hívták. Más források beszélnek továbbá egy Fény varázslóról, aki **Balene**-t, a Sötét Istennőt megvakította. Biztos ami biztos alapon megalkotott egy felfegyverzett és undorító szörnyet, amit **Balene** őrzésére rendelt ki. De nem számolt **Balene**-vel, ő fizetségképpen örültette tette a varázslót, és a szörnynek pedig azt a sugallatot adta, hogy a Sötétség Erőit szabad csak szolgálnia. Valószínűleg a varázsló szörnye és **Vankruh** ugyanaz.”

Nos, egyelőre elég lesz ennyi a városból is, és a Könyvtárból is (majd még jövünk kétszer), és lassan elhúzhatjuk a belünket a **Kastélyba** (x) (koordinátákat tulajdonképpen felesleges írogatni, mert **Oshcrun** szigetén három hely van: **Telermain**, **Castle**, és **Ketrop**, egyszer az már igazán béna, aki ezek alapján nem találja meg, másrészt a koordináták csak 5 karakternyi helyet foglaltak volna, ez a duma meg vagy 300-at...).

CASTLE OSHCRUN

Igazából nem sok dolog van itt. Nézzük sorban először, hogy milyen dumák folynak itt egyáltalán: Az örök szerint **Rimfiztriket** a **Knight's Roomban** leljük, ha éppen arra járunk, és ha lépünk hozzá, kérdezzük „**Felmis**” nevű varázskönyvéről. A szolgák szerint **Bhardagast** a következőket állítja: „Ahol a kard fail, a tudás még sokat számíthat!” **Truk** mester azt mondja, nincs magic user skill, ha comes to shape shifting! Nézzünk be a **Kastély** (x) páncterembe a lépcsőn lefelé, ott felszerelhetjük magunkat és barátainkat, ingyen! Ugyanezeket mondják még a 65,38; 66,06; 42,06; 12,16; 07,07 helyeken is. Egy öreg tata mondta azt is, hogy egyszer egy ork lete-

lepedett **Ruulban**. Ez felháborító, hiszen **Gurtex** valaha Dwarfok, és **Eldenek** otthona volt. Most meg Ogrék, meg Zombik lepik el **Krum** környékét. Hát nem borzasztó? Egy gazdag tag arról biztosít minket, hogy nagy profitot csak úgy lehet leakasztani, ha bátor kereskedők minél előbb elérik **Krumot**, és üzletelnek a Trollokkal (hát mi igazán nem hisszük, hogy pont a Trollok fog-
nak velünk üzletet kötni...).

(21,13) **GUSTRON**: „Bármit csinál is **C.O.L** (ez a továbbiakban is a **Children of Lightot** fogja jelenteni), mi dicsőséggel tekintünk rá!”

(Felvehetjük, de nem ő az igazi, úgyhogy marad.)

(13,13) **GROLF**: „Jó fegyver, jó páncél, meg egy csomó gomba. Ez az én elképzelésem a biztos csatákra.”

(Szintén feajánlja a szolgálatait, de szerintünk nyugodtan megfeledkezhetünk róla.)

(xx,xx) **RIMFIZTRIK** (ő jöhet): Bemutatkozás után mondjuk neki, hogy **Felmis**: „Egyszer lemá-
soltam magamnak, legalábbis azt hiszem. Egy másik társamnak, **Nightshadownak** is készí-
tettem belőle egy példánnyal, persze nem ingyen. Adott érte néhány rubint. Nem tom hová
raktam őket. Nem tudom azt se, hogy melyik **Nightshadow** kérte a **Felmist** (ez a jó, az ilyen
tök idióta karakterek kellene nekünk...). Ugy nézett ki, mint a legtöbb Nomad varázsló. A
pletykák szerint ezek a barbár törzsek vhol **Gurtexben** élnek. Nem tom, hogy higgyek-e ben-
nük. A Sötétség ugyanis már régóta csalja **Gurtexet**, amint látod. Hogy tudnák ezt a humá-
nok túlélni?!”

(46,51) **ORBO**: „Nem sokat tudok a harcosokról. De ha meginvitálnál, hogy csatlakozzak hoz-
zátok, tudnék segíteni többek között a kutatásokban a könyvtárakban, meg egyéb ilyen he-
lyeken. Pl. tudok arról is, hogy **Gurtexnek** összesen 4 olyan istene volt, akik a Lightot képvi-
selték. Őket elfelejtették, de a romtemplomaikat meg lehet találni. Az oltáraikon misztikus
szavak (**words**) vannak, minden istennek más szó. Mikor megtalálasz egy alvó istent vagy is-
tennőt, a helyes szót suttogva felébresztheted. A Sötétség isteneivel viszont vigyázz!” (ha-
nyagolhatjuk...)

(36,09) **THRONE ROOM**

Subia: „Gyere velem, „Read Paragraph 16.”. Úgy tudom, az elfek a **Upper (Memoryban)**
Neirwoodban életben maradtak, megtalálom őket ha odaviszel.”

(vegyük fel, a fene egye meg)

Shannor: „Ahhoz, hogy túlélj **Gurtex** örült földjének csapdait, magic juzerok segítségére van
szükséged. Keresd **Faranimot Ketropban**, akit a spell bookról kérdezz. Néhány varázsló szí-
vesen csatlakozna hozzád, ilyen **Eflun** is (a következő emberünk) és **Kruga** is (ő meg, ha jól
számoljuk, az utolsó emberünk lesz). Róluk annyit kell tudnod, hogy egy nap se szó, se be-
széd összepakoltak, és elmentek. **Kruga** félelmetes volt, mint mindig. Nem sokat szokott be-
szélni, de egyszer hallottam, hogy valami ilyesmit mormogott, hogy „először **Dorak**, aztán
Drakhelm”, no most hogy ez mit jelent, azt Neked kell kiderítened.”

(Tehát a csapatunk akkor a következő kartakerekből álljon: **Lukas**, **Subia**, **Eflun**, **Buzbazgut**,
Sakar, és **Rimfiztrik**. De ha valakinek nem felel meg, lehet próbálkozni...)

Banas: „Hogy hallottál már az **Elden Strongholdokról**, azt feltételezem. Nézd át utánuk min-
dig a terepet, amikor kalandozgatsz. Bennük teljes biztonságra lelsz. Ideális hely találkozó-
ra, pihenni és aludni. Az **Eldenek Gurtex** sok régiójában építettek ilyeneket. Egy van is innen
É-ra. **Truk** azt mondja, hogy a régi időkben Scrollok mutatták a helyüket. Egy foglyot kérdez-
tem egyszer róla. A leírása azt sugallta, hogy ezek a **strongholdok** az **Elden** szövetség ősi
találkozóhelyei lehettek valamikor. Az ork mondta, hogy míg egy Tombot dúltak fel az
lehagyott dwarf bányában, ott találta. Nem tudták használni, ezért otthagyták. Azt hiszem,
egyszerű siremlék volt csupán. Nem sírkő, csak egy signpost. Egyik ork sem tudott olvasni
természetesen, de az egyikük megjegyzett magának 1-et, amelyen a „Traveller” szó állt.”

Loren (tanácsnok): „Az ellenségeidet jól ismerd! Készülj fel legjobb tudásoddal arra, hogy a
birodalmat szolgálj. Ezen okból kutass a királyi könyvtárban **Zakhad** után.”

Alex (advisor): „En adjak tanácsot **Lukasnak**, **Berbezza** Hősének? Természetesen a varázsló-
k is segíthetnek neked... „Read Paragraph 2.””

King Rebnard: (a király beszélne, de csak a „Read Paragraph 22.”-ig jut el. Ad 3 **Agykövet**, a
Brennixet, és utána hajlandó megszólalni vmennyire: „Méltányolom fáradozásaidat, **Lukas**.
Kérlek, folytasd tovább! A hadseregünket össze kell toborozni, mire **Zakhad** megérkezik.”

A könyvtárat a végére hagyjuk megint, most egyelőre használjuk a Stairway Down-t. (Ide a 64,
05-ről jöhetünk vissza).

(21,09;29,09;13,32;44,25;59,33): Raktárak és egyéb lényegtelen üres helyek.

(06,28): Itt van 1 ork, „Read Paragraph 10.”, **Buzbazgut**, akit a fentiek szerint **Invite**-áljunk meg
a csapatba. A **Telermainból** hozott cuccokkal pedig lássuk el.

- (51,18) **PIERO**: „Egy kis zene a javadat szolgálhatja, még akkor is, ha esetleg nincs fegyvered.”
(Valahol kiszedtük a monitorból, hogy *Pierotól* kellene érdeklődnünk a „Lullaby of Gu” nevű dalocskáról. Ha mondjuk neki, azután már ez a dal is megtalálható a repertoárunkban.)
- (64,16): „Lépcső **Alsó Oshcrunba!** Nem biztonságoss!! Figyelem odalennn!!!”
- (xx,xx) **KITCHEN**: **NURI**: „Meg kell találnod a 4 *Eldent* (valaha ők őrizték a 4 gyertyát). A segítségük nélkül, attól tartok, elvesztünk!”
- (06,12) Egy ór, **ORAN**: „Itt vagyok, hogy kitisztítsam a **Zorlim** celláját. Egyikük ugyanis meghalt. *Buzbazgut* nélkül ezek a cellák nem érnek semmit. A cella soha nem fog úgy kinézni, mintha *Madame Sashika* csinálta volna.”
- (06,24) 1 **zorlim**, a neve: **NKH**. Az irgalmatlan Sötét Légió 2. számú Hurruahja. „*Zakhadot*, a Hatalmast szolgálom. Senkitől és semmitől nem félek. Nem mondok többet. Hallottad a nevet és a rangomat! Nincs több mondanivalóm!”
(Mi a szösz. Ez aztán a tökös legény! Esetleg ki lehetne herélni?)
- (36,19) **VKI** (vagy *Viki?*): „*Berratt* azt mondja, *Piero* tudja, hogyan kell a Sand-Gus-Dance-t csinálni. Hallottam, hogy **Mariz** szigetét a *fermyonok* uralják! *Berrattot Rebnard* vissza akarta vonlatatni, de azt mondta, hogy amíg a kis *Jemil* Herceg beiktatását nem látta, addig nem tér vissza **Deruvia**-ba.”
- (30,26) **VKI2**: „Asszonygák a nípek, ho egy goblin váos épült kellet **Gútekszben**, az *eldenek* ői katakjombájbjbn (blugy,blugy,blugy...). Ilű-húttok tűtöttük fül ottany a terpet. Remíjük a varízslújaink tugggyák, hoan gyúzzik le őket (fúkiájtojól). Aszony gyák, ho órrú mész a keptünt jaol az fizüsd mög vala, hogy az gaz vala vösszé is vigyün vala...”
(ő mondta, mi mög léirtuk eztet ittön ni a)

TOP LEVEL (kastélyban szintén)

- (47,09) **BHARDAGAST**: „Read Paragraph 7.”
- (13,14;15,22): **GUEST ROOM**
- (23,25) **TRUK**: Kérdezhethük a **Teleport**ról, amire a következő választ adja: „Ennek 3 különböző módja van. Ez egy **Spell**, ami csak a jó helyen működik. Azokba a portálokba belestepelve lehet működtetni, meg persze ha tudod az *Operate*-jét, és a *Combination*t, akkor egész más a helyzet.” Elmond még 12 dolgot, hogy vegyünk *Ishban*-varázskönyvet, vagy éppen a *Wizard's Lodgeban* múlassuk az időt e téren. Tudatja még azt is, hogy sok démon ismeri a teleportálódást, a varázslókról nem is beszélve. A portálok helyei általában rejtve vannak a kíváncsi szemek elől, az előfordulási helyeik gyakran transportok, csapdák vagy egyéb más csodák. Varázstárgyak a működtetői: **Cubes, Spheres, Pyramids** 68, 78, 73 coin közötti áron. *Truk* is mond egyet: PPS visszarak ide a szigetre.
- (31,25) **LADY SUBIA** háza: Üres.
- (36,19) **LORD BANAS** háza.
- (55,25) **QUEEN ALISHIA**: „Reménykedünk a jövőben, amíg ilyen barátaink vannak, mint Te, *Lukas*. A fiam is, azt hiszem, majd ilyené fog válni. Nem láttad még. *Rebnard* és én nagyon elégedettek vagyunk vele. Keresd meg valahol, és add át neki üdvözlőmet.” (oké mami)
- (63,18) **PRINCE JEMIL**: „Olvastam egy nagy madárról a **Library**-ben, a neve *Oolau* volt. Nagyon érdekes mese. Ajánlom neked is.”
- Na, most egyelőre befejezettek tekinthetjük a **Kastély** (x) fő szintjein való tevékenykedést, így haladjunk a Könyvtárba egy is művelődésre:
- (07,27) **ROYAL LIBRARY**: Kezdjük a kutakodást az *Altesenek*ről: „Az *Altesenek Gurtex* népének szószólói voltak az *Eldenek* idejében. Fajtájuk hasonlított az elfek, emberek, varázslók, és az *Eldenek* keveredésére. Magas, jó felépítésű, fehér bőrű népség volt, egyfajta különleges bőrrel felszerelve, ami köztudottan allergén volt a fenyők száraz leveleire. Az *Altesenek Gurtex* Di részén éltek, akárcsak az *Eldenek*. De két fajuk elmaradt tőlük. Míg az *Eldenek* hittek a **C.O.L**-ban, addig az *Altesenek* forrón imádták Istennőjüket, *Senvara*-t. Azt hitték, meg tudja őket védeni a Fénytől és a Sötétségtől. De amikor a Sötétség bejött **Gurtex**be, az *Eldenek* elutaztak, és *Senvara* nem tudta többet megvédeni az *Alteseneket*. Csak bizonytalan legendák maradtak fenn, hogy népét a déli viharos tengerekre vezette.” A másik történet *Zakhadról* szól: „A démoni *Zakhad* lett *Dreax* csapatának főparancsnoka, mielőtt elhajózott volna **Deruvia**-ba. *Zakhad* eredete ismeretlen, csakúgy, mint a rangja a démonfélék között. Míg *Dreax* marad, *Zakhad* irányítja **Gurtex**et kastélyából, **Katarra**-ból a **Mandarg Hegy** tetejéről. Nem ismer utat hozzá senki, de démoni hadseregének egységeivel találkozhatunk. Bár *Zakhad* sosem igényelte *Dreax*tól az 'Archdemon' címet, néhányan úgy hiszik, ereje elég lenne akár *Dreax* legyőzéséhez is, és talán ő lesz egyszer a Sötétség Ura, mondja a *Royal Prince* jóslata.” A 3. dolog pedig a fenti *Oolau* madaras ketye, tessék: „Mielőtt a Sötétség erői elindultak volna **Mandarg** mélységeiből, **Gurtex** otthont adott néhány csodálatos teremtménynek. Közöttük voltak az *Oolau* madarak. Különlegességük, hogy minden 200. évben tojnak 1

gb tojást. Azonban már évek óta nem láttak errefelé egyet sem. Azt hihetjük tehát: kihaltak. Ámbár meg kell hogy jegyezzük, néhány dolgot sikerült megtudnunk egy tengerésztől, aki az Éi tengereken hajózva figyelt fel egy különös dologra. Az elbeszélésében egy jajgató, siránkozó hangra figyelt fel, mikor sötétedés után a **Gull Sziget** mellett hajózott el. Azt állította, hogy amikor tojni készülnek ezek a madarak, akkor adnak ki ilyen hangot." Na, tehát a könyvtár is megvolt, jöhet az alagsor...

CELLARS 1 (22,05): Tulajdonképpen nem is kellene itt sokat írni róla, hiszen a térképen minden jelölve lesz, de a fontosabb dolgokat megemlítyük:

Rögtön a kijárat mellé fog majd később teleportálni **Deraumból** egy portal. A táblákon figyelmeztetés, miszerint "Ne igyál a vízből!". A ládában található egy utalást, mely ezt modja: „A kincsemet innen 40 lépésre Dre és 9 lépésre Kre ástam el — *Durren*.” Ezt mindjárt meg is találjuk a 15,44-en (50 coin, 4 emerald), amit jó pénzért el is adhatunk. A támadások a szokásos A! jelölést kapták, tehát az ilyen jelnél vigyázzunk. Most jut eszünkbe, a harcról még nem is írtunk semmit, hiszen az 1hez képest változott (bár nekünk akkoriban csak a 64es volt meg), tehát:

A felállási sorrend szerint lépegethetünk, de ha éppen az adott karakterrel nem akarunk lépni, akkor halaszthatjuk későbbre is. Ilyenkor a next karnak a számát üssük le. Vigyázat a táborozásnál, mert itt is rajtunk üthetnek, és nem tudunk annyira felkészülni a csatára. Ha úgy támadnak meg, hogy előtte mindent bekészítettünk, akkor még mindig van lehetőségünk a csata elkerülésére, mégpedig úgy, hogy beszélhetünk az ellenség fejével, köszönhetjük (**Greet**), vagy rárohanuk mi is (**Rally**), de persze van, amikor sikerül a duma, és miközben az egyik emberünk meggyógyítja az ellenség vezetőjét, azok némi pénzmag ellenében elengednek. Ha pedig mindenképpen csatára kerül a sor, akkor a legjobb taktikát alkalmazva, ami szerintünk a következő:

Varázslóink intézzék el néhány **Zapall** varázslattal az ellenfél spellmasteryit, és a többieket meg, ha éppen messze vannak, a **Jump** segítségével dobjuk be közéjük, és amíg tart a hatás (ami lehet akár 31 körön át is), addig üssük őket, de persze berakhatunk mindenkit **Disappear**be, így meg nem fognak meglátni. Ha nincs kedvünk minden egyes emberkénkkel lépegetni, berakhatjuk automatikusra is, csak ilyenkor persze a program nincs tekintettel a veszteségekre. Ezt a **Lead** opcióval érhetjük el. Ha már itt tartunk, néhány szó a varázslatokról: nem sokra lesz szükségünk, elsősorban a következők fontosak: **Zapall, Walkwater, Restsoul, Soulspeak, Disappear, Heal, Fireball, Repell, Detect, Pierce**.

Tehát a harc csupán ennyi, most pedig folytassuk a kalandozást:

Ahol *Fiz* megjegyzi: „Tétováznék én itten átkelni egy jó kis **Walkwater** varázslat nélkül”, ott használjuk azt, és átjutunk. Itt lent a **Cellar**ben vehetjük majd fel **Sakart**, a legalján, aki szerint a teleport házban (itt) használva a PSC kombinációt a **Tundrára**, a PPSt használva pedig **Oshcrunra** jutunk. Majd később. *Sakar* is figyelmeztet minket arra, mikor elmegyünk a kincs mellett, hogy: „Itt volt feltételezésem szerint egy kincses láda elásva valahol, vagy nem itt? Vagy már kiástuk? Bocs, de a memóriám soha nem volt valami jó!”. Na mindegy, főt egyébként azokat a színes sz**okat a **Pierce**-szel semmisíthetjük meg. Menjünk át a L2-re. Itt is lehetőségünk nyílik a **Walkwater**t kipróbálni. Semmi érdekesség nincs itt, csupán az egyik felébreszthető Istenke, *Marior*, a *Sea God*, lejárát **Deraumba**, meg néhány támadáson kívül egy pár kincs. Ide majd szintén később jövünk, majd ha monitorba beírtuk, hogy mi bemegyünk **Deraumba**... Használjuk a teleportot, hogy kijussunk a szigetre, és menjünk át **Ketropba**.

KETROP

Mindjárt az elején a szokásos infók a faluban történekről: Egy halfling az 59,31-en rögtön az üzletre tér, mihelyst szóba állunk vele, igaz, nem tudjuk, mi abban neki az üzlet, hogyha más áruját kínálja, de ő tudja, ugyanis szerinte a *Tuff* kertjéből való répák ökölnyiek. Ha mi is szeretnénk vele üzletelni, akkor a Nyi részen *Jimbo* háza mellett megtaláljuk. De nem menekülhetünk előle, hogy megtudjuk: **Demonspine** alatt hatalmas kincsek rejtőznek, amelyek az egykori dwarf kolóniák hatalmát szolgálták, egészen addig, míg *Vankruh* el nem jött közéjük, és szét nem csapott mindent. A kormányzó, *Mayor Nebil* pedig halk beszédre int minket, hogyha *Faranim* háza mellett haladunk el, a nagy varázslót ugyanis ők sem szokták zavarni munka közben. Ha pedig mindenképpen megakarjuk látogatni, a fűszeres üzlet fölött Éra leljük. *Nebil* meg a **Hall**ban dekkol persze. Nem árt, ha megkérdezzük tőle, hogy *Riloennek*, a bárdnak milyen zenét említsünk, ha **Telermain**ben ezt elfelejtettük megtenni. Ha má' itt vagyunk, akkor megtudjuk azt is, hogy *Miko* felesége, *Teres* a legjobb szakácsnő a környéken, és hogy mindketten szintén **NyKetrop**ban élnek. A kinti dolgokról dióhéjban ennyit, nézzük, mik történnek a házakon belül.

(57,26) **GROCERY STORE LITKEN:** „Csak tőlem vehetsz ilyen olcsón árut. **Telermain**ben *Tombulé* sokkal sz**abbak.” (Érdekes ez az üzletkötési módszer, a konkurrenca hitelrontá-

sa a kedvenc szórakozásuk: **Telermainban** is pont ugyanezt mondta *Tombul*, nem?) Na mindegy, mi azért csak vegyünk ettől is nyugodtan.

Buy: Food: 15(12).

(34,28) **ACORN** „Read Paragraph 1.”: „A kaja jó (sz**), beszélj *Debillel*, mielőtt gone outol egyet.” Majd alkalomadtán útba ejtjük.

(23,32) **MASTER TRADER BALU** (*Mindcraft*ék sokat *Walt Disney*-zhettek az utóbbi időkben...): Kereskedelmet oktat a jó öreg *Baloo* potom 180-ért leckénként, mindössze 3 nap alatt.

(Mahinálás: tehát Hex 247-nél tartottunk, igaz? Folytassuk most innen (visszafelé), a tulajdon-ságok (**bravery, strenght**, stb.) a 132-140 közötti értékeken vannak, az egyes tapasztalatok (**sword, axe**, stb.) 143-162 között kaptak helyet, itt rátapadhatunk az F betűre. A többit majd később.)

(16,07) **TUMIN**: Valamit oktat, de hogy mit, nem tudjuk, mindenesetre 175/lesson. 1 nap a hossza.

(54,21) **LOCKSMITH MILO**: Nevében foglaltak szerint ugyancsak 175/lesson, de itt 2 nap az oktatási idő hossza.

(46,08) *Tailor Valaki*, a franc tud ennyi nevet megjegyezni...

(19,22) **TUFF**: „Egyszer '1' vesszővel lelöttem egy trollt. Rokonommal ellentétben, én szeretem a csatamezőket. En egy harcos vagyok!”

(Mind ezt mondja, aki akarja, az felveheti, mi nem erőltettük a dolgot.)

(14,19) **JIMBO**: „Velem bármikor tárgyalhatsz. Mindig a segítségedre lehetek. Nem kell éjjel-nappal azokon a fránya csatamezőkön ténferegni.”

(Valószínűleg óra beszélhetett *Tuff*.)

(11,09) **MIKO & TERESA**: „Keress meg *Estefaz* varázslót abban az esetben, ha **Vannexet** akarsz látni és venni. Tudod, ő ezen a szigeten élt már akkor is, mikor mi ide jöttünk. Később azt hallottam, hogy a szárazföldön telepedett le. A könyvről csak ővele tudsz beszélni.” Ez volt *Miko*, de *Teresa* sem hagyja annyiban: „Ne igyál a vízből **Gurtexben**, soha nem tudhatod, mik úszkálnak benne. Ha pedig ittál, csak 1 dolgot tehetsz: fohászkodsz. Ennek alanyául mindjárt tudnám is neked ajánlani *Nerelnest*. Sokáig kutattam, mielőtt a fiam, *Sam* meg nem érkezett, de annyit sikerült megtudnom, hogy *Nerelnes K-Gurtexben, Deladorn szigetén él.*”

(63,17) **FARANIM**: A varázslót kérdezzük **Sabano** és **Demaro** nevű könyvekről, de *More* hatására kérdezhetjük a **Zoxinn, Ishban, Vannex, Felmis** könyvekről is (*Ziyxtől Rondl szigetén meg a hetediket is megtudakolhatjuk*). „Látogasd meg, de ne túl gyakran! A varázslók nem érnek rá mindenféleképpen.”

Buy: Sabano: 1250, **Demaro:** 1200.

(40,19) **KETROP HALL**:

(18h után) **PERIN**: Szintén szeretne helyet kapni nálunk, de mi azért ezt nem szeretnék annyira.

NEBIL: „Read Paragraph 15.” „A zenék segíthetnek *Zakhad* szörnyeinek visszaverésében. Tudom, hogy *Riloen* ismer pár ilyen. Igen, *Riloen* zenéjét a *Slime*-ok szívesen hallgatják. Beszélj vele a **Mage's Joy**-ről.”

Egyelőre végeztünk itt is. Akinek sürgős gombászni valója van, az megteheti kint a szigeten, a 24,40-en, de ha éppen pihenni is akarunk a nagy fáradozások után, ezt is megtehetjük a 31,51-en lévő **Strongholdban**. Pattanjunk fel a **Destiny**-re, és hajózzunk át **South-Misorba**. Keresünk meg az 53,63-on az elf lányt, *Delfina*-t. Mintha vkitől azt hallottuk volna, hogy *Delfina* sokat tud egy bizonyos *Morning Mist* nevű zengzeményről. Ha ezt súgjuk a fülibe, akkor megtanít rá. Találhatunk egy varázsszáras tornyot a 66,79-en lévő szigeten, ami a **Shann's Tower** névre hallgat. Ide majd később jövünk vissza, miután megtudjuk a varázsszót. A 90,60-on már **Ruul** vidékén találkozhatunk ún. „álöltözetes” várossal is. Előljáróban annyit, hogy 2 ilyenhez lesz szerencsénk, azonban ezeket egyelőre hagyjuk. Küzdjük át magunkat a **The Throat** vidékén lévő **Ussa** városába, kb **Demonspine**-től K-re (ez már itten **Amerika**, tessék mondani kérem szépen?).

USSA

(12,08) **SHARK'S TEETH GAMBLING HALL** (ilyenhez jópárszor lesz szerencsénk): A pénzvesztésen kívül másra nemigen lehet használni (na persze ha esetleg egy kis *Kóbányai Világost* is felszolgálának, az mindjárt más színben tüntetné fel az egész kócerájt, lásd még a **Telermaini** so(ö)rversenyt)

(09,10) **BLUE WHALE GUESTHOUSE**: 8 coin/nap áron vághatjuk be a szunyát.

(23,30) **EQUIPMENT & SUPPLIES**: **Map Flaskek**, ásók, takarók és egyebek közepes árfekvésben.

(07,21) **HARKUN'S ARMORY:**

(8h után) Specialitása a **Ring Mail**, és nézete a Glusaka-ork-ellenesség.

Buy: Leather Armor: 100, Ring Mail: 292, Chain Mail: 483, Bronze Plate: 603, Bronze Helmet: 40, Iron Helmet: 150.

(19,07) **FINE WEAPON ST. JAPNO:** „Csak a dwarfok által kovácsolt baltákat vedd meg!”

(26,06) **GROCERY STORE:** Itt durmulás folyik *Durmush* segítségével, ha pedig nincs kedvünk durmulni éppen, kaját is vehetünk (31 coin/12 stück).

(06,31) **BEGGAR:** „Azt hallám, hogy *Naendix* rendelkezik 1-2 varázskönyvnyire való recepttel. Kérdezd őt a Book-ról, itt mindjárt mellettem a redhúzbán. De ha ennyi neked nem elég, mondok még valamit: van egy adáz dwarf harcos, akit **Blackwood** dwarfjának is neveznek, és remélem, soha nem tolja felénk a képit! Oly szörnyű fickó. Jaj! (megrángattuk a szakállát, mert a zsebünkben kotorászott holmi alamizsnáért)”

(07,29) **NAENDIX:** „Neked **Spell Book**okra van szükséged, hogy túléljed ezt a földet, és én, *A Nagy Naendix* tudlak csak ellátni velük.”

Buy: Sabano: 1250, Ishban: 1400, Demaro: 1200, Zoxinn: 2000, Vannex: 1500, Emenad: 3000, Felmis: 2000.

Miután költekezési kedvünknek eleget tettünk, keressük meg a már **Telermain**ben említett *Ahmedet*:

(30,30) **AHMED:** Örül nekünk, hogy eljöttünk, és megkér, adjuk át üdvözlését a Királynak. De mintha mondták volna azt is, ha már itt járunk, mi is üdözljük őt, mégpedig *Sefil* nevében. Tegyük is, mire a következőt mondja: „A Nagy Testvér üzent Veled? Fogadok, hogy *Sefil* azt mondta Neked, hogy én adok majd néhány tippet. Hogy csinálja? Koldul az utcán, mi? Hát ez nem jó. Legtöbben persze **Ussa**-ban is ezt csinálják, ahhoz képest, hogy ez egy csendes, barátságos, békés halászfalu. Menj a **Tundrára**, vagy **Dorak** bányájába, vagy éppen **Hugda Hag** (tröll város **Krumban**, ahová szintén álöltözet kell, ez a 2. ilyen hely) felé, azok közel sem ilyen nyugodt helyek. Ha netán mégis arra akarod tolni a tolnivalódat, beszélj *Spensorral* (**Supply Store**-tól jobbra lakik), vagy *Tomak* kapitánnyal (általában a **Salty Dog**ban van). Többet tudnak **Gurtex** bányáiról, mint akár én. Ezek közül is elsősorban **Dorak** érdekeljen Tégedet. Annyit kell róla tudnod, hogy **Dorak Demonspine** egyik oldalán indul el, és áthalad a hegy alatt, míg el nem éri a másik bejáratot. Ezt a dwarfok használták bányászatra, míg *Vankruh* ki nem rúgta volt őket. Ugy hallottam, hogy még *Zakhad* sem szeretne vele találkozni. Azt is hallottam, hogy örült történetek keringenek arról, hogy mindenki, aki beszélt *Vankruh*hal lerakta a fegyverét, és udvariasan viselkedett vele, és akkor talán nem b***ogatta őket. Fizettünk neki, hogy elmenjen, de nem fogadnék azért arra, hogy örökre elhagyta **Ussa**-t. Ha pedig érdekel a telepítés is, akkor ezt *Furukantól* kérdezd meg.”

(14,29) **SPENSOR:** „*Tomak*nak fizetned kell azért, hogy elmondjon egy történetet a barbárokról, akik egyszer kiségették őt a bajból. Egy ártalmatlan gazember, valami alapítvány pénztárosa. Egy rubinért cserébe sok mindent el tud Neked mondani az **Orphan's Relief Fund**ról. De azért én is tudok egy keveset a barbár népekről. A **Tundrán** élnek, és az évszakok változásával mindig arrébb másznak. Tavasszal a **Keshkul** tó K-i felén, ősszel a tó Ny-i felén, nyáron az egész csoportjuk a **Tundra** EK-i részén, ahol hideg van, a kis hegyek tövében, télen pedig a nyári táborhelyüktől D-re táboroznak.”

(17,13) **SALTY DOG TAVERN:**

Greenpate: 50 coint adjunk neki, és boldogít minket 1 „Read Paragraph 3.”-mal.

Még 18h előtt *Sheriatól* megtudhatjuk, hogy a zene csodálatos dolog.

18h után találhatjuk itt *Madirt*, aki csupán annyit mond, hogy a szolgáltatásai drágák, de azért nem árt, ha nála költjük el összekuporgatott fillérjeinket, mert különben megharagszik.

„*Martin* vagyok. Apám, *Chuckie* a **Red Shark** kapitánya volt. Most én vettem át a helyét. Mikor apám meghalt egy késsel a hátában a kezeim között, az volt életem legszomorúbb napja, és addig nem is pihentem, amíg meg nem találtam a bérgyilkosát, és meg nem bosszul-tam a halálát. Velem nem kell félned az E-i tengereken. Nem úgy, mint *Amos*-szal, akit a *Felfedező*nek hívnak, de ő nem a tengereket, hanem mások zsebeit és erszényeit kutatja inkább. Ha mégis inkább őt választod, akkor tudd meg, hogy nagyon ravasznak kell lenned vele.”

„*Tomak* vagyok.” — mondja *Tomak*, és így folytatja, miközben megkérdezzük a *Tribute*-ről: „Minden látogatót arra buzdítunk, hogy egy rubint adjon az ORF-nek, és azon belül is nekem, a pénztárosnak (ha már van, adjunk neki 1-et (Mondtuk, hogy hozzatok! MÉR nem hoztatok? Mennyetek vissza oda (a gemcutter típusú gyémántcsiszolók gyémántot csiszolnak a gyémántcsiszolóműhelyeikben, ahová ugyan elküldhetünk mi is egy-két gyémántcsiszolót, hogy gyémántot csiszoljanak a gyémántcsiszolóknak, de így sajna nem tudunk csiszolt gyémánthoz jutni a gyémántcsiszolók gyémántcsiszolóműhelyeiből! Oh be kár...), ahol lehet kapni. Mondjuk *Glusaga*-ba.))” Ha már odaadtuk neki, *Tomak* boldogan a szektába fogad,

és ajánlja, hogy a nomádok vezetőjének (*Blackwolf*) beszéljünk *Maratul*-ról, mert ő tudja a szót, mely azt nyitja.

Akkor ennyit **Ussa**-ról, most pedig folytassuk utunkat **Throat** vidékén. Mégpedig a 109,45-ön lévő **Temple** felé. Itt *Ghartel*-nek, a Dicső Halál Istenének szimbólumát, egy **Bleeding Heart** ikont láthatunk. Közelebb menve az oltáron pedig egy *whisperelendő* szót láthatunk: **Bani-shahbat**. Hogy ne unatkozzunk, ezért megkukkantunk még 1 templomot, amiben már 1 alvó Istenő faládikóját lelhetjük meg. *Balene*, az Örjögő Bosszú Istenője egy **Cloak & Dagger** ikon képében van jelen. A *whisperelendő* szóval majd később visszaatlutogunk ide. Ha nagyon unatkoznánk, akkor útba ejthetjük az **Isles of Winds**-t a 118,56-on, ahol csak egy teleport berendezést találunk, egy működő kóddal: C-C-C, az **E-Misor** 53,23-ra rak. Ha pihenni támad kedvünk (verjük le), vagy éppen **Luffin** és **Mirget** szedési akciót akarunk kezdeni, akkor az előbbit a 128,55-ön (**rest**), az utóbbiakat a 123,54 és 160,75 helyeken tehetjük. Néhány vidék körülbelüli elhelyezkedése a következő: **Mandarg**: 135,59; **Farsum**: 139,61; **Sariss** 151, 70. Nos, mivel tudunk már egy-két dolgot, így ennek megfelelően vegyük az irányunkat a 172, 22-n található **Shumaran** táborhelye felé, ami persze a nyári koordinátája a tábornak, télen átvándorolnak a fentieknek megfelelően, így akkor a 152,28-on kb. meg is találjuk majd őket. Ha elvergődünk vhog hozzájuk, a szokásos dolgokat tapasztalhatjuk itt is.

SHUMARAN

Kezdjük megint a kint folyó események ismertetésével. Rögtön információkkal tömik tele a fejünket, így most ezekből következzen néhány: Mindjárt azt tanácsolják, hogy ha a templomok érdekelnek minket, akkor erre a legjobb személy *Swiftwind*, aki valószínűleg tud egyet jobbra a **Tundrától**. Valamerre arra lehet az is, ahol azok a különleges növények nőnek a tótól D-re, persze mindezek mellett található még **Elden Stronghold** is a közelben, a **Keshkul Tótól** É-ra. Mindezeket a 25,34-en lévő posztoló marháktól nyúlhatjuk le. 09,15-ön *Táncoló Medve* vmi szörmevásárt nyitott, hiszen bőrtöket vásárolhatunk tőle potom 200 coins áron. *Éjszakai Arnyék* meg a varázskönyveitől szeretne megszabadulni, azok közül is a **Felmistől**, mégpedig 3400-ért. Egy kölyök *Táncoló Medvé*hez utasít, hogy beszéljünk neki a '**Treasure**'-ről, *Ordító Bikának* meg a '**Mushrooms**'-ről. Meg is tettük ezt mindjárt, de csak annyit sikerült belőlük kihúzni, hogy a kincset egy olyan pózna alól kellene kiásni, amin a '**Snakes Heaven**' felirat található, a másik meg vmi **Tundra Kürtöt** emlegetett, ami köztudottan a **C.O.L.** ajándéka volt, és szigorúan csak csatában alkalmazták, mire ha valami **Tundra** lakó meghallotta, azonnal a segítségükre sietett (mi aztán fújogathattuk, az égvilágon semmi nem történt). Na mindegy, majd alkalomadtán ezt is megkeressük, egyelőre *Zak Firebringertől* a már tudott dolgot hallhatjuk újból: a **Keshkul Tó** és **Mandarg Hegy** közötti **Teleportot**. *Fürgeszellő* barátunk elismeri, hogy tud a templomról, mégpedig ő úgy tudja, hogy a tótól É-ra van, és neveztesen *Nerelnes* Istenének a Temploma ez. (Ha kimegyünk a táborból a 158,19-en megtaláljuk. *Nerelnes* az Opportunity Istene, felébresztő szava pedig az oltáron olvasható: **Asharim**.) Mi azonban maradjunk még itt egy picikét. Ugyanis nem beszélünk még *Moongold*-dal, és *Blackwolffal* sem. Az előbbi rögtön egy „Read Paragraph 23.”-at vág hozzánk, amiből nem értettük meg a probléma mibenlétét, de annyit még hajlandó volt hozzáfűzni, hogy ha netalántán **Ussa**-ban járnánk, köszöntsük a nevében *Spensor* barátját, akit ők hoztak ide ápolni, mikor a parton egyszer megtalálták alétlan (**recovery**), és pár hónapot töltött náluk ennek ürügyén, aminek következtében nagyon jó barátja lett *Moongold*-nak. Halász volt a csávó, nem pedig vándorló, így a **Father** kérésére visszatért **Ussa**-ba, amit nagyon fájlaltak. *Moongold* annyit mond még, hogy apja, *Blackwolf* a csapat vezére, nagyon fontos ember, és együtt gyászolták nagyanyját, mikor meghalt, aki örökségül nekik egy **Moon Markot** hagyott hátra (*Moongold* később szintén fontos szerepet kap *Timm*hez hasonlóan). Már csak 1 emberke van hátra, mégpedig *Blackwolf*. Rögtön marasztalásra invitál minket, de ez nem nagyon fog nála bejönni, hiszen nekünk még nagyon sok dolgunk lesz a pihengetésen kívül. Mintha azt modták volna, hogy barátunk tud holmi *Maratul*-ról. Pontosán, ő a mi emberünk. Elmondja, hogy **Maratul Tornya Deladorn** szigetén van, tele a Sötétség teremtményeivel, és ahhoz, hogy belépünk, a **Ruandair** szót kell suttognunk (a fenti kérésnek mi nem tettünk eleget, hogy adjuk át *Moongold* üdvözlését *Spensor*-nak, majd mindenki ellátogat hozzá...)

Ne is maradjunk itt sokáig, hanem irány vissza **Észak Misor**, azon belül is a 47,38-on lévő pozíción fekvő szigeten található *Ziyx* (kint 47,41-en **Sermin**-szedési akció indult, vegyünk rajta részt mi is). Bent régi varázsló haverunk fogad kitörő örömmel. Mi rögtön a **Threats**-ről kérdeztük: „Meg kell kezdened a keresést **Deraum** irányába is, ha eddig még nem tetted volna meg. Ez tudvalevőleg egy félelmetes hely a **Kastély** (x) alatt. *Maalaq* biztonságra törekvően zárta be annak idején egy Kristály Kulccsal, hogy ne tudjon oda bejutni senki sem, némi varázsszavakat nyökögve. Hatalmas varázsló ő, a **Fermignon Towne**-ban, **Shann Tornya**ban

él, **Mariz Szigetén**. Hogy ide bejuss, és megkeresd *Maalaqot*, ahhoz előbb ki is kell ám nyitni az ajtaját, de hogy kinyithasd, ahhoz meg tudnod kell a szót, és nem mástól, mint *Faranim*tól tudhatod meg. A **wordot** elárulja ugyan, ha '**Shann**'-t emlegetsz neki, de a kulcsot *Maalaq*tól csak a **Hefriti** szó kimondásával csálhatod ki. Ez egy varázsszó, ami tartalmaz egy üzenetet tőlem." (Na itt volt az egyik olyan dolog, amire sehogy se tudtunk rájönni, hogy mit akarnak ezzel a hülye *Maalaq*kal, mert mi ugyan tűvé tettük azt a q**a **Tornyot**, de az istennek se találtuk meg ezt a tahót. De lehet, hogy valahol elrejtőzött. Aki akarja, csak keresgélje nyugodtan, ha meg nem sikerül, akkor még mindig ott a **Monitor Teleport** nevű képződmény, aminek a segítségével csak bejutottunk **Deraumba**. Fontos hely egyébként, mert e hely nélkül nemigen fog beteljesedni a Nagy Békesség...)

Hogy megspóroljunk egy kis utat, íme *Faranim* üzenete *Ziyx* kérdésére: „**Shann** volt az otthonom nekem is, mielőtt elüldöztek volna *Maalaq* bérencei, de azt az egyet biztosan megjegyeztem, hogy a kapunál a **Frilkenatz** szót kell kiejteni, hogy bejuthassunk. A többi már csak Rajtad áll...”

Nem baj. Mi még maradunk más helyeknél (ja, ha valakit érdekel **Maratul Tornyanak** a helyzete, tessék: 216,57 **Mandarg** környékén).

Már csak úgyis pár helyszín van hátra, és utána lehet menni harcolni. Ha hiányzana már, akkor eláruljuk, hogy lesz benne részünk annyi, mint állat, és lesznek közöttük akkora sz**ások, hogy HAHHAAHAAAHHAAAA!!!

Azonban folytassuk az info beszerző körutunkat.

WANASOL (165,86)

(52,33) **WIZARD'S LODGE**: A szokásos dolgok.

(61,17) **SCHOOL OF RESEARCH**: 150 coin ellenében a kutatási ismereteinket bővíthetjük.

(38,13) **TYNE PARK**

(28,17) **SERENE MEADOW GUESTHOUSE**: 7-8 coin az átlagos árfolyam itt is, nem szakadunk bele, ha 99 napot kifizetünk előre.

(21,31) **SOULREADING SCHOOL**: 150 coin itt az oktatás díja, fontos, hogy ebből legalább *Lukas* jó legyen (egyébként nem tudjuk, ezeket minek írjuk le, az értékeket már bizonyára mindenki felírta magának FF-re).

(16,09) **TELEPORT HOUSE**: Egy kombináció van: P-C-P, ki lehet próbálni, hova visz.

(12,23) **OSCAR'S FINE FOODS**: Ha nagyon megfogyatkozott volna a tartalékunk, gyorsan töltsük fel, mert máshol gyomorrontást eszközölhet az állag. Figyelmeztet is rá *Oscar* barátunk, a dzsungelben óvatosságra intve, mert ott még vadászni se nagyon engedik az embert.

Buy: Food: 15(12).

(39,19) **ELDEN HALL**

(56,05) **SCHOOLER**: „*Pharus* már többször bebizonyította nekem, hogy a Savszörnyeken csak a zene tud segíteni. Megtalálod a research iskolától É-ra. Ha mindez hidegen hagy, van más is: *Nemrut* azt állítja szent meggyőződéssel, hogy tud egy elveszett kardról, ami *Dread-knight*okat pusztított el egy csapással, nem tudom, talán kérdezd meg őt, szintén a research-tól É-ra van. *Wartow* barátom nagyon fontos lehet számodra, hiszen a legutóbbi Sunlight Fesztiválon ő nyerte a **Sun Markot**, amit talán majd később Te is hasznosítani tudsz. Ha érdekel *Wartow*, kopogj be hozzá a **Serene Meadows** melletti házában, ahol is napjait zenéléssel tölti. Egyébként a Studyban keresd. Talán érdekel még, hogy én is kutattam egy s más iránt. Engem a **Teleportok** érdekelnek, és ennek megfelelően találtam is, no nem kombinációt, hanem 2 másik eszközt, amivel tudsz teleportot használni. Ezek a **Cylinder**, és a **Cone** nevű dolgok. Más talán tud már hozzájuk kombinációt is, kérdezzelődj.”

(37,08) **OLD MAN**: „*Nimmenzar* szerint *Zakhad* azt tervezi, hogy kirekeszt minden **C.O.L.** maradványt **Gurtexből**. Ha többet akarsz megtudni, keresd a **Serene Meadows**. Csak ő tudja biztonságban tartani a falut a Sötétség elől. De már nagyon öreg, és félek, hogy nem bírja már soká. És akkor el kell menekülnünk, vagy elpusztulunk. Egyébként hallottál már a **Beszélő Föld** legendájáról a **Shattered Sziget** alatt? *Ehrizem* és barátai alighanem jártak ott, szerinte *Zakhad*nak is köze van hozzá, mert **Wanasolt** démoni teremtmények fogják körbe, és ezzel is a Sötétség előretörését fogja segíteni. *Ehrizemet* a könyvtár mellett találod.”

(52,22) **EHRIZEM**: **Sabano** és **Zoxinn** kapható nála 1250-2000 közötti áron. Továbbá: **Cube**, **Sphere**, **Pyramid** egységesen 21 coinért. Kombinációt is mond kettőt, S-P-Cone **Kar**, **Lomug mocsarához**; Cyl-Cube-Cyl **Farsumba** rak.

(07,15) **NIMMENZAR**: „Az élet könnyű **Gurtex**ben, ha van megfelelő könyved, és tudsz néhány kombinációt is. Két könyvet tudok adni: **Ishbant**, és **Demarot** 1400-1200 coinon áron. Ha pedig keveset akarsz gyalogolni, és ismered a kombinációkat is, akkor szükséged lehet **Cylinderre**, és **Cone**-ra is, amit nálam *Ehrizem* barátomhoz hasonlóan 21 coinért meg is kaphatsz. Cserébe a jó üzletért elárulok még 2 kombinációt is : Cyl-Pyr-Sph **D-Sariss**-ba, Pyr-Cyl-Pyr-t pedig majd kipróbálok.”

(47,08) **PHARUS**: „Azt hallottam, hogy *Oraniana* Istennő itt alszik tőlünk D-re, nem messze a 2 kis szigettől K-re. Mindkét sziget látható a partról, mikor olyan az idő, persze. Ebben igazán Neked *Kuhna* kapitány tudna segíteni. *Kuhna* egy felfedező, egy tanár, és egy szezonra szerződött kapitány. Mikor a városban időzik, sok időt tölt a könyvtárban, írja a kalandjait egy *Kuhna*-összesbe.”

(59,08) **NEMRUT**: „Tudok Neked mondani néhány speciális helyet **D-Gurtex**ben. A legutóbbi ilyen a misztikus **Altesia** volt. Igen, tudok még néhány Istennőről, Templomról, **Elden Stronghold**ról és **Gombaösvény**ről is. Az utóbbiak mindjárt tőlünk K-re egy kis szigeten, valamint van egy tőlünk K-re a dzsungel közepén is. Az Istennőről *Pharust* kérdezd. Templomok: **ÉNY**-ra **Wanasoltól** két híd közt találsz egyet. A menedékházakat **Farsumban**, a **Mandarg Hegy** között **Deladornban**, és a másikat **É**-ra tőlünk itt **Sarissban** lelheted meg. Amúgy **Altesia** ősi földje egy szigetcsoport, **D**-re a **Serpents Bay**-tól. A térképed jó, azt hiszem, hiszen én azonosítottam egy ikont a leghosszabb **Altesen** szigetekről, amely közel van a település helyének jeléhez. A címkét lefordítva vmi olyasmi lett, hogy **Pentyne**, vagy **Pentanne**. A kis tó nyugati partjánál, ahol északról és nyugatról is hegyek burkolják, ott látható egy déli hozzáférésű átjáró. A tisztáson a fekvése elkülönül. Én is oda szeretnék egyszer eljutni majd, hogy megkeressem a **Rúnákat**. Kell ott lennie vminek. *Kuhna* kapitány mondta nekem, hogy nem lehet odahajózni, hacsak nem vagy teljesen biztos az erődben.” (Na, na, azért legyőztünk mi már ennél nagyobb nehézségeket is, nem?)

(14,19) **WARTOW**: „„Read Paragraph 6.” A legszomorúbb tény az, hogy a hatalmas erejű fegyverek és varázslatok némelyike csak egyszer volt birtokában barátainknak és szövetségeseinknek, és most mindegyikük kénytelen ezek nélkül létezni. Mit gondolsz, nem-e kellene-e meg-e keresned-e őket-e? Ezáltal én is jobban tudok segíteni Neked (**help**). Lássuk: van ott három balta (axes), amit a **Dwarfok** vesztek el. A hatalmas kard, a **Dreadslayer** akkor tűnt el, mikor a **Trollok** megölték *Mazariant*, a **Bátort**. Ő volt földünk egyik legnagyobb hőse, a Gyengék Védelmezője, a Szükségben Szenvedők Barátja. Korai halálában a piszkos trollok voltak a hibásak, mint említettem. Ezáltal biztos vagyok abban, hogy ők is vitték el a fegyvert földalatti birodalmukba, **Krum** vidékére. Oh, ha a **Dreadslayerrel** a kezdedben meglátnának *Zakhad* Palotaőrei, igencsak megnyúlna a képük, azoknak a mocskos **Dreadknight**oknak. Hiszen ezt a kardot úgy is ismerték, mint az **Erő és Ügyesség** képviselőjét. Később meg azt hallottam, hogy a **Darkfinder** is rossz kezekbe került (erről olvassunk majd a **Royal Library**-ben, jó?). Ez van! A 3 baltát a következőképpen hívták: **Orcbane** (vagy más néven **Dakarah**), **Nalanduir**, **Rhokadur**. Róluk később még úgyis hallani fogsz. Ha már a kutatásoknál tartunk, Én is kutatok ám! Mégpedig az **Eldenek** Játékairól készülök kiadni egy katalógust. Érdekes, hogy az **Eldenek** mekkora jelentőséget tulajdonítottak nekik a mentális fejlődésük érdekében. Óriási anyag maradt fenn ebből a témakörből. Remélem, nemsokára megjelenik ez az **Elden Játékok Katalógusa**. Nagyon szeretném, ha nemcsak én, hanem mások is megértenék ezt. A **Katalógus** fog még tartalmazni néhány **Elden** varázst is, ami közül számomra a legérdekesebb a **Tumbalasi Circles of Fate**. Ez egy nagy játék szintén, rengeteg szórakozással. Sosem láttam még ezzel játszani senkit sem. Tanuld meg, amíg tudod. Remélem, egy napon arra fogsz kényszerülni, hogy tőlem lesd el ennek a fortélyait. Továbbá az **Okkupációban** szívesen alkalmaznám a **The Foundationt**, hogy megértsem földünk írott és íratlan törvényeit. Tényleg, mi lenne a jó? Nem hiszem, hogy *Zakhad* sokáig ellen tud állni az **Elden Törvényeknek**, vagy mégis? Az **Alapítvány** tette meg ezt a megérkezésük előtt. De valami oknál fogva egy rés tamadt, amin *Zakhad* befurakodott? Nem tudom!” (*Wartow* is fontos személy. az utolsó ilyen a 3 közül, hogy miért, a lentiekből majd kiderül (vagy nem...)).

(55,26) **LIBRARY**:

(8 után) *Kuhna*: „Aszongyák, hogy volt itt egyszer egy **Magic Conch**, ami a **Serpents Bay** vizét csendesítette le, és lejjebb nyomta a zátonyos részeket, ha valaki át akart kelni rajta. Talán kutathatnál utána. Ha van ilyen tárgyad, nyugodtan hajózhatsz a fel-nem-fedezett vizeken is.” Járjunk el tehát ennek megfelelően.

Conch: „A **Conch of Calm** volt az ajándéka az Első Beszélőnek, akinek az **Altesenek** Királynője adta az **Eldenek** megbízásából, hosszú idővel azelőtt, mielőtt még leigázta volna **Gurtexet** a Sötétség. Belefújva az elvarázsolt tengeri kagylóba, a **Bay** örült vihart keltve egy pillanatra **D**-re az öböltől megengedte, hogy biztonságosan át lehessen hajózni a szirtek között. A **Kagylót** az **Eldenek** akkor rejtették el, mikor elhagyták **Gurtexet**, és a Sötétség lépett a helyükre. Néhány kőszá pletyka szól arról, hogy ezután a goblinok kezébe került.”

Na most ismét megspórolunk egy kis furikázást, jöjjön két történetét:

Prophecy: „Mikor a Sötétség elfoglalta a földet, és a **C.O.L.** kétségbeesett szenvedésben leledzett, akkor a Sötétség Mestere nem utazott el, hanem átadta a Sötétség Urának a stafétabotot, ami által a föld fájdalomban testesült meg. A **C.O.L.** elrejtőzött rémületében, miközben a többiek a szolgaság hervasztó éveit élték. Megalázkodtak a Sötétség parancsainak. Az Úr

nem tudott kiirtani minden Fényt. És a szervezkedés megindult a **C.O.L** részéről. Hatalmas csatákban nyertek, és vesztek. Az **Orb of Light**ot is ennek a következtében szerezték vissza, ezáltal újabb remény támadt. Egy újabb **Light** gyermek született a Királyi Házban, ki-nek életerejét a Szilárd Királynak, a rettenthetetlenségét a Sötétekintetű Királynőnek köszönheti. A Királyi Herceg az **Orb of Light** őrzője, vele lehet számúzni a Sötétség Urát, és a földet végre beragyoghatja a Fény.”

Orb: „Az **Orb of Light** utal néhány ősi forrásra, mint pl. a Veszedelmes Demon Lord, amiről azt mondják, hogy műemlék lett belőle. Az *Elden*ek elrejtették az **Orbot** a Sötétség elől, mielőtt megérkeztek **Gurtex**be. A legendák azt beszélik, hogy az **Orbot** a **Három Jel**nek meg kell érintenie teljes erővel. A **Három Jel**, mondja a legenda, öröklődött generációról generációra. A **Marked Ones** tartalmazza tehát a **Star**, a **Moon**, és a **Sun** jelét.”

Reméljük, mindenki kezdi már érteni az összefüggéseket, de ha nem, az se nagy baj, majd mi megmondjuk, de nem most, hanem később. Ide még majd visszajövünk kétszer is, sőt, inkább háromszor. De ez később fog bekövetkezni. Egyelőre másszunk el ebből a borzadályból, és haladjunk kint a terepen egy kevéskét. Ha gombászni támad újból kedvünk, ismét megtehetjük **Sariss** vidékén a 168,91-en, ahol is **Gonshi** van az étlapunkon. Érdekesebb dolog van a 163, 81-en, egy templom, mégpedig *Oraniana* temploma, de csupán a felébresztő szó van itt, ami nem más, mint **Kirrak**. Haha! A 175,92-n megtaláljuk magát az Istennőt is, akit felébresztve majd meglátja mindenki, mi lesz (annyit elárulunk, hogy elf legyen a csapatban, mikor errefelé tartunk).

Egy kis kitérő, feltehetőleg senkinek nincs kedve vissza menni a **Kastélyba** (x), hogy a **Darkfinder** után érdeklődjön. Ezt az utat is megspóroljuk. Tehát erről a szerkentyűről ennyit tudhatunk csupán meg: „Ez volt a neve annak a Varázsijnak, amelyet az *Elden* nép birtokolt, és ami mostanában *Princess Lupi* felügyelete alatt van. Míg a Hercegnő **Gurtex**be utazott, addig *Rebnard* a **Kastélyt** (x) kezdte el újjáépíteni, ő mondta, hogy a **Darkfindert** ellopták tisztázatlan körülmények között. Azt gondolja, valahol itt **Gurtex**ben lett eldugva. Ezt a tárgyat az *Elden* csapatban tudja csak használni, nagy ügyesség kell hozzá. Mint a legtöbb varázsfejtő, a **Darkfinder** sem okoz szenvedést viselőjének.” Nos, hogy már ezt is tudjuk, nincs más hátra, mint előre alapon válasszuk mondjuk **Ruul** vidékét, azon belül pedig **Glusaga** faluját a 21,36-on. Ide már kell hoznunk magunkkal némi áruhaszerkezetet is, amit úgy érhetünk el, hogyha **Recall**-al bekészítjük a ... varázslatot (a pontok helyére a varázslat neve jön, de most nem jut eszünkbe egyrészt, másrészt meg nincs kedvünk újra kitömöríteni ezért az MC2-t...), aztán, ha megvagyunk vele, odaállunk a bejáráshoz, és miután megkérdezi a program, hogy használjuk-e az áruhát, kemény **IGEN**-nel felelünk! Oké?

GLUSAGA (ork falu)

Tehát, hogy mik történtek, amíg mi nem voltunk itt. 16,30-on egy ork újabb szörnyű nevek kavalkádjával áraszt el bennünket, íme a kínálata: „*Gurnakvar* szerint itt lenne az ideje elmenni a **Gizra Hegység**be, és kiirtani azokat a mocskok dwarfokat **Drakhelm** bányájában. Ez szeretve tisztelt főurunk, *Zakhad* parancsa volt. Nem tudom aztán ám, hogy mi ezért cserébe mit fogunk kapni, de az az egy biztos, hogy *Zakhad* megdobhatja egy Kastéllyal, mert nem tok addig várni, míg az a b***ott **C.O.L.** a halálbrigádjával erre térfereg, és ki nem csinál mindnyájunkat (erre a kijelentésre *Lukason* röhögőgörcs uralkodik el majdnem, és az álarc is majdnem lepotytyan...). Várom már azt a napot, mikor *Zakhad* elpusztít minden **Childot**, ugyanis az orkok ekkor mocskosul meg lesznek jutalmazva, én meg megkapom azt a q**a kastélyt végre, nem? Ezt az utóbbi kijelentést *Hagdaganaktól* hallottam, akit az *Eldenekről* kérdezz, *Gurnakvart* pedig **Drakhelmről**.”

(09,31) **GAMBLING HALL:** A szokásos kockadobáláson kívül megtudhatjuk még azt, hogy szerintük *Zakhadot* fogják majd kinevezni **Oshcrun** Lordjának, mikor a Sötétség odaér (de azért nem kell ám mindent elhinni ...).

(09,15) **FOOD:** *Bazgandub*

Buy: Food: 50(12).

(16,15) **MUTRU'S PRITTY JEWELS :** „**Kék Gyöngyöt** akarok venni, amit majd *Zakhad* koronájához szánok ajándéknak (adjunk el neki párat, de cserébe úgyis csak rubintot fogunk kapni).”

Buy: Ruby: 432(1).

(15,06) **GLUSAGA HALL:** Valaki megjegyzi, hogy köszönet illeti a Sötétséget azért, mert az **Orcbane**-t messze sodorta innen.

(30,20) **WEPPUNS TO KILL:**

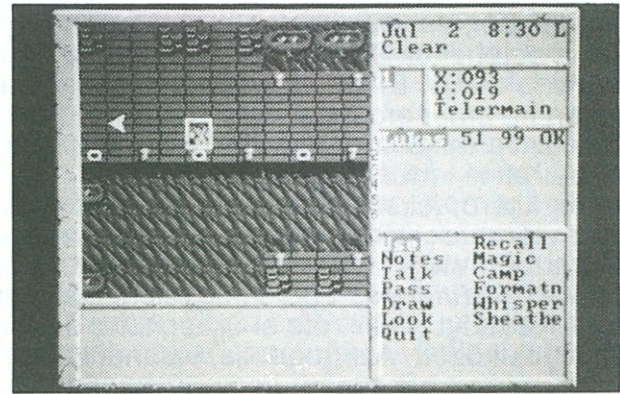
(9 után) *Dogmadug* a szokásos fegyvereket kínálja 60-350 coin között.

(20,25) **TAVERN:**

Gizmug: „Nem ajánlom az idegeneknek, hogy a narfing *Nagziban* karjai közé fussanak, mert jól helybenhagyna mindenkit, most nincs itt, elhagyta a falut. Mondok még vmit: *Petras* és katonái örültek voltak, hogy el akarták foglalni **Katarra Kastélyát**, *Zakhad* mindet kővé változtatta (találkoztunk is velük, hát, sormintának még jók lesznek...)”

(34,31) **HAGDAGANAK:** „Meg kéne látogatnod **Deadwoodot**. Kellemes hely, minden növény halt. Ha pedig az *Eldenek* érdekelnek, hát ők a *Naurok* kezében vannak, *Zakhad* haragját élvezik valahol bezárva. Mindegyik *Naur Zakhad* parancsának engedelmeskedik, hárman őriznek 3 *Eldent*, a 4. *Zakhaddal* együtt a *FőEldent*. Ezeket a fickókat a **Dark Candle** lángjával csapta be, és ezzel tudta elfogni őket. Mikor *Dreax* visszatér, ki fogja röhögni a buta fejüket! Ha ha!”

(09,23) **GURNAKVAR:** „Nyírd ki a dwarfokat, akik azt hiszik, el tudnak rejtőzni **Drakhelm**ben. Ez egy dwarf városszerűség a **Gizra Hegység** környékén. Azt hiszik, hogy biztonságos! Csak azt kell mondanod, hogy **Nokarvahim**, és bemehetsz.”



Na, mindösszesen ennyi történt itten, a fenti tanács szerint eljárva vonuljunk át a **Drakhelm**be, vagyis a Dwarf városba, amely a **Mandarg** környéki 140,51-en fog bekövetkezni.

DRAKHELM (dwarf város, a bejáratnál '**Nokarvahim**')

(12,05) **GARD'S AXE STORE:** *Gard Ironbender* fejszék, kalapácsok, ijak 97-673 között, nyílveszőt 34(24) áron.

(27,05) **GOLDEN KEY GUESTHOUSE:** 8 coin/nap.

(35,22) **NALGOR'S FINE FOODS STORE:**

Buy: Food: 30(12).

(35,24) **EFLUN:** Má' vesszük is föl!

(35,33) **DRAGON'S DIAMOND GAMBLING HALL:** Na, mi lehet ittentye valjon?

(22,47) **METALSMITH'S WORKSHOP:** HELP WANTED! Akinek szüksége van egy kis edzésre, az ne habozzon, hanem ...sörözzön.

(29,39) **SNARLIG'S EQUIPMENT AND SUPPLIES SHOP:** **Map Flask, Shovel, Rope Pick, Blanket** átlagos árfolyamon.

(22,47) (lehet, hogy rossz a koordináta): Itt egy ürge akar megszabadulni kétes úton szerzett vagyonkájától, nevezetesen gyöngyöket, meg egyéb ilyen dolgokat árul 60-1470 között.

(08,43) **BALGAR'S HERBS AND MUSHROOMS:** „Ha meg akarod nézni a **Dorak** bányát, beszélj róla *Yurekkel*. **Drakhelm** lejárataól É-ra lakik.”

Buy: **Potionök**, stb.

(12,58) **METALSMITH SCHOOL:** 175/lecke/5 nap.

(21,58) **GEMCUTTER MASTER SONDURAK:** 175/lecke/5 nap (ugye senki sem kíváncsi rá, mit is lehet itt csinálni??).

(23,67) **GEMCUTTER WORKSHOP:** Trallalálalálaláa...

(35,54) **YUREK:** Kérdezzük az ismtrukciók szerint **Dorakról**, de lehet, hogy elsőre nem mond semmit, mi ugyebár másodsorra tudtuk meg, hogy ennek a fránya bányának két bejárata van, mégpedig az egyik **Demonspine** alatt a 95,26-on, és ez a K-i Kapu, a szó, amit nyekergünk: **Zoradenak**, a másik a Ny-i Kapu a 86,20-on található, és a szava: **Waharnial**. De ne siessünk annyira előre, még úgyse oda fogunk menni...

Na most minden kb. megvan, következzenek a genenarlék: Mikor *Giddar* azt játsza, hogy 'Rondo Miz' a **lyre**-n, akkor *Mizigus* elkezd to act like cute little puppies! (világos, igaz?). Ha továbbiak is érdekelnek erről a szerzetről, akkor megtudjuk, hogy ő a város **Brewmastere**, és leg-

többször a **Drakka Hallban** van. *Rhokan* temploma nem több most, mint egy rom, mióta nincs dwarf felügyelet alatt. *Dulgamir* Főnök reméli, hogy vezethet egy bandát hőseinkből *Rhokan* templomáig, hogy megtisztítsa a Sötétség Erőitől. Ez a *Rhokan* távoli ősök által lett vala építve **Demonspine** K-i kürtjében. Továbbá: *Kruga* tudja a legjobb gyöngyöket egész **Solakig**! *Eflun* azt mondja, *Zakhad* valaha félt *Vankruhtól*. Ez az *Eflun* pedig valami varázslóféle, aki azután jött ide *Kruga*-val, miután *Pharus*, aki annak idején a 'Sambali'-t játszotta, nos el nem ment volna. Néhány dekáddal ezelőtt, vagy talán többel is, *Kruga* elment keresni a szerencsáját. Pár hónappal ezelőtt visszatért a szerencséjével (nem valami naggyal), egy varázsló *Eflun* személyével, és hoztak magukkal meséket is, az egyik ilyen volt, hogy *Solak Kruga* apja, és, hogy eltűnt a bányában, és most *Kruga* őt keresi (mi meg persze majd segítünk is neki nemsokára... *Eflun*-nal együtt). *Ogant* kérdezzük az **Orcbane** helyét illetően, ő egyébként esténként otthon van a város ÉNy-i részén. Lépezzünk tehát be először a **Drakka Hallba**.

(15,28) **DRAKKA HALL:**

Giddar: „Miután megittál néhány pohárrnyival a főzetemből, biztos vagyok benne, hogy velem énekelsz (Yikes!). A Rondo Miz szép dal, csak egy picit bonyolult. Igazi ujj-játék. Nem sokan tudják, de én igen! És persze a *Mizigus* (hogy ő ki, azt sajnos nem sikerült megtudnunk, mert szépen elkezdett játszani, mi pedig nem tudván ellenállni neki, csatlakoztunk hozzá (á lá repertoá), és a főzetei tényleg jók... Lehet, hogy a következő verseny itt lesz...)”

Itt van még *Dulgamir* is: „Ha azt tervezed, hogy lemész a bányába, ajánlom *Kruga*-t, hogy Velled menjen. Este megtalálod itt.” Hát persze. Vegyük fel mindkettőjüket, *Kruga*-t, és *Eflunt*, és most így a vége fele kezd teljes lenni a csapat létszáma... 18 óra után *Kruga*-val, 19 után meg a következőkkel találkozhatunk: „Mikor a hatalmas *Baluwar* újból találkozott *Vankruhh*al, ő egy **Pearl Plate**-et viselt. Ahogy mi tudjuk, nemrég halt meg, ő is egyike volt *Vankruh* áldozatainak. De a páncélja valahol ott maradt **Dorakban** (ezt majd meg is keressük). Van ott továbbá még 3 **Magic Axe** is, amit az öregedő hősök birtokoltak akkoriban, mikor **Dorak** a mi otthonunk volt még. Ezeket a dolgokat a kitelpítés alatt veszítették, vagy inkább dugták el. Azt hallottam, most hősök egy csoportja keresi őket.” (Hát ez nem igaz! Ez a sok vadbarom hol él vajon? Senki sem tud róla érdekes módon, hogy mi vagyunk azok?! *Dulgamir*, a Főnök tud egy kombinációt (Pyr-Co-Co: a **Fronnox's Gaphez**, **Mandarg** 208,39).

(08,09) **OGAN**: „Egy szellem tanyája **Drakhelm** bányája. Ha tudsz vele beszélni, talán segíthet. Amikor elmenekültünk **Dorakból**, azt hiszem *Rhokan* ott maradt, elaludt egy Nagy Gyémánt alatt.”

Orcbane: „**Orcbane** varázsbaltája, régen egy elfeledett Isten kovácsolta, amit ajándéknak szánt a dwarfoknak, és ezt a sz**t ellopták tőlünk, mikor **Dorakból** menekültünk. A hatalmas **Orcbane**-t csak egy dwarf tudja viselni (stílusos nem? Dwarfbane-t meg orkok, mi?). Ez egy ajándék számodra is, ha megtalálod, különleges ötvözetű dwarf munka. Támadáskor egy orkot vagy goblint sosem hibáz el! A fáradozásunk, hogy felderítsük az **Orcbane** helyét, nem vezetett valami nagy sikerre. Kutatásaim során találtam egy vérfoltos Scrollt egy **Zorlimn**nál, miután lefejeztem, de annak a dög **Zorlimn**nak a vére annyira beszennyezte, és olvashatatlaná tette, hogy nem tudtam megfejteni, mi volt rajta. Gyanítom, hogy mivel nem is kerestük tovább lent a bányában, így esélyünk se volt, hogy megtaláljuk az **Orcbane**-t (mi nem fáradoztunk vele, hogy komolyabban foglalkozzunk a keresésével, majd megkeresi, aki akarja...)”

Ismét időtakarékoság: a bányában hivatkoznak majd egy bizonyos kincse, amit **Deadwood** alatt ástak el, úgyhogy következőnek elcsámboroghatunk **Halotterdőbe**. Ja, mellesleg a kincs helye sem érdektelen, igaz? „Van ott egy rövid halál-vég folyosó az ÉNy-i részen a Katakombában, az én kincsem K-re van az energiamezőtől.” Nem nagy az egész, de monitorral nem rendelkezőknek ajánlott. Na, most már nem sok felszíni helyszín ismeretlen előttünk, ezek közül az egyik:

HUGDA-HAG (KRUM 247,21) (troll-falu, tehát álruha ajánlott...)

A szokásos általános infók: *Furukan* éjfélkor ér haza, és 2-kor megy el újból, úgyhogy sietnünk kell, hogy találkozzunk vele. *Furukan* egy hatalmas varázsló. Nagyon hatalmas! A sarokban él, de azt nem tudjuk, hogy mit tervez, mert lehet, hogy készülődik *Mizogfr* és *Gnumukfur* ellen. Az utóbbi a nagy házban, az előbbi meg a Főnök háza mellett. A Főnök természetesen *Gnumukfur*, és hogy szívesen látott vendégek legyünk, fizetnünk kell a respektusért neki. A másik *Mizogfr*, aki szerintünk meg akar szabadulni tőle. Egyébként ha a Trollok úgy néznek ki, mint a hülyegyerekek, az nem a véletlen műve. Ez *Zakhad* parancsa, a nagy terv része ez is!

(09,25) **HOUSE**: Üres.

(15,06) **CRUSHED BONE GAMBLING HALL**: A megnyugtató nevű szórakozóhely ismét csak a pénz eltüntetésére szolgál...

- (29,19) **DURKFUR**: „A receptem a legjobb, hogy fitt legyen tőle egy **Zorlim**-mester. A következőkből áll: **spider hair**, **snake skin**, és némi **gravel**.” (Na most itt álljunk meg egy pillanatra, az elején lent a cellában emlékszünk, találkoztunk egy ilyenel, de! Találtunk egy olyan helyet, ahol volt pók, kígyó, még kő is, és ismét csak de, hogy hogy a francba lehet ezeket felszedni, azt a jó ég se tudja, majd a válalkozó szelleműek keresnek erre is módszert...) **Buy: Food: 30(12).**
- (21,25) **LUMFUR THE FUR TRADER**:
(8 után) „Mikor a kapzsiság vezérli egy kereskedő szokásait (most tessék figyelni) egyiknek lehet találkozni az egyik életével is, és később, mikor reméli (###%&\$&\$&!!!). Én csak a legjobb szőrmét árulom, kereskedők messzi földről jönnek üzletet kötni velem. Ha szeretem őket, jó áron kapják. Ha meg nem, akkor megnézhetik magukat! Te úgy látom, tetszel. (Nem! A homokos bár nem itt van, kisfiam!) **Buy: Furs: 180.**
- (32,29) **MEDICINE MAN**:
Nushakrim: „Mi a legjobban a Nagy *Zakhad*nak engedelmeskedünk, őt szolgáljuk (Tényleg? Ne mondd, haver! Kell egy maflás?!). Elhagyott minket, hogy a dicsőségét gyarapítsa, és persze, hogy a sorsunkat egyengesse. **Trade**: nagyon élvezném a dolgaiddat! (Tessék! Tiszta homokbánya ez a hely!) O! Oó! Ne gondold rosszra! A portékádon a mérgeidet, meg egyéb ilyen hasonló dolgokat értek. (Azért...) Néhány éve szolgáltam egy nagy varázslót, és rengeteg varázslatot szipkáltam el tőle, mikor nem figyelt. Így tanultam meg tehát szolgálni a Sötétség Testvéreit is. Ez az, amit az ellenség '**Healing Potion**'-nek nevez. Gyógyítja a bibircsókot, és megnyitja a gyulladt hegeket. Nincs más ismert hatása. Az egyik ilyen, azt hiszem, '**Loka**'-nak hívják. Használják még emésztési zavarokra, és persze napszúrásra. A **Medicin** egy másik ellenséges találmány, ezt pedig a kisebbségi komplexusban szenvedőknek adjuk. A **Medicin** fogja előidézni Neked, hogy olyan könnyűvé válj, mint egy madártoll, így tudsz úgy átszelni nagy távolságokat a légtérben, mint a madár (érdekes, ezek a trollok nemcsak igen hülyék, hanem még füvet is szívnak...). Máskor meg nem ad Neked mást, mint fejfájást (ugye?). (ja, mindezek nem a **Medicin**re vonatkoznak, hanem a **Turpin**re, bocs) Ezeket különösen sokat tanulmányozom. De eddig még nem elégittem ki a tudásvágyamat. Természetesen ellenállok a spekulálás csábításának (mi meg úgyse fogjuk ezt a kedvéért megtenni). A besorolásomnak mindig a legjobbnak kell lennie a kollégáim között.” **Buy: Potion: 50(12), Loka: 40(1), Medicin: 50(1), Turpin: 50(12).**
- (08,18) **MIZOGFR**: „Egy harcos csakis *Ghartel* szolgálhatja, és csakis a dicsőségét. *Ghartel* a Dicső Halál Istene! **Ruzban** nyugszik. Nem voltál még ott? Beszélj a Főnökkel róla, hogy odaadja a **Password**ot. Mindenkinek egyszer az életében el kell mennie oda! Vidd el a gyerekeket is. Nagyon jó szórakozás. Egy hulla fekszik minden sarokban! He he he! (tényleg tiszta hülyék ezek a Trollok...) A Szóra nem emlékszem, de a Főnök igen!”
- (1818) **GNUMUKFUR**: „Tanusíts némi alázatot, vagy az olyanok, mint Te, nem sokáig élnek ezen a vidéken. Pl. 100 coin meg is felelne a respektusért. (Adjunk neki, erre:) Oké haver, elismerlek. Kérdezhetsz! **Password**: Igen? Meg akarod látogatni **Ruz Dicső Termét**, eh? Sűgd a kapuja előtt, hogy **Jimmelkin**, és megtudod, hogy mit takar a benső! (?)”
- (24,06) **HUNGRY TROLL TAVERN**:
Tokdur: „Szolgálj néhány narfingot őrizni a narfing hátadon egy narfing városban, és markolj meg minden narfing Lootot, amit csak narfing tudsz! (Ez a narfing dolog vmi helyi tájjellegzettség lehet...) Ha mindezekkel megvagy, vegyél egy narfing kocsmát. És dolgozz nekem. Narf! Megkéne nézned a narfing zsákmányunkat, amit a narfing **Drakhelmből** hoztunk. Sosem láttam még annyi narfing **gemet** egész narfing életemben! **Narfing**: Cute. Valódi narfing cute. I got narfing customers to take care of, narfer. Mitakarsz? Az egyetlen narfing dolog, amit nem hoztunk magunkkal az a narfing **axe**, **Dakarrah**! Elásták a narfingok, mielőtt megöltünk volna minden narfing fit. A narfing dwarfok úgy hívták, **Orcbane**. Néhány narfing felrakott egy jelet, ahol elásták. A narfer csak két szót írt fel, vmi ilyesmit, hogy '**Happy**', és '**Shovel**'. Mindkettőt használták.”
Egy **Zorlim**: „*Lord Zakhad* a szerelmem! Szeretném, ha egyszer a bugyimban nyúlkálna!” (Elmentek ám a francba, hagyjuk itt, mert még letépi a gatyát rólunk!)
- (07,07) **FURUKAN**: „Uraságod az én nagy precizitású varázstárgyaim iránt érdeklődik? Intelligensebbnek látszol, mint az állandó vevőkörom (ez is kezdi...). Azt hiszem, Te felismerted a kereskedelem lényegét. Ah! Tudom! Te... Igen, Ti **Katarra Kastélyából** jöttök (még csak fogunk, picinyem!), és a küldetéseket támogatni a Dicső *Zakhad*ot. Biztosíthatlak az abszolút hűségemről, és engedelmessegről a Hatalmas *Zakhad*hoz. Én egy kis szolga vagyok csupán! Ha viszont jó kombinációt használsz, az út könnyebb lesz **Krumban**. Az, hogy itt vagyok, akkor történt, mikor egy szerencsétlennek látszó baleset után visszajöttem **Ussából**. Igen, néhány évvel ezelőtt meglátogattam egy jó barátomat. Egyik este a Kapitány,

Chuckie adott nekem egy ládát tele érdekesebbnél érdekesebb tárgyakkal. A tudományos kíváncsiságomnak köszönhettem, hogy megvizsgálhattam a barátom, *Naendix* jóvoltából. *Naendix* az, aki futtat egy némileg kockázatos, de nagy profittal járó üzletet ott. Elképzelem, ahogy ő most ott pihen, távol az ilyen kereskedelmi jellegű dolgoktól. En kifejezetten felmentem őket az alól, hogy elüldöztek, mert félreértettem, hogy az értékét akartam megtudni. Ekkor kellett őket gyorsan elhagynom. A kombinációimat azért még megtudhtad, ha nagyon kíváncsi vagy rájuk : Co-Co-Pyr **Krumba**, Sp-Pyr-Cyl **E-Krumba** rak Téged.”

Huh, tömény volt? Nem baj! Lesz még min szörnyűlködni, mert még hátra van a nagyja. Mindenki boldog? A most következő helyszínt csak véletlenül találtuk meg, pontosabban találta meg a monitor-**Teleport** nevű szerkezet, amit mi mindig is olyan nagy előszeretettel alkalmaztunk. Kb. azért tudjuk, hol van: valahol **Demonspine** erdeiben kellene keresni, de ez nem biztos, mert amikor kimentünk a faluból, vissza már nem tudtunk menni, ugyanis egyszerűen ELTUNT! Hogy hova lett közben, azt nem sikerült kiderítenünk, de egy biztos, velünk ne szórakozzanak alapon utána már hagytuk az egészet a francba. Nos, mivel ez a helyszín talán csak infoszerzés céljából fontos, nem is annyira lényeges, hogy megkeressük. Nem? Nem! Egyébként az se biztos, hogy ez a falu létezik egyáltalán! Na mindegy. A koordinátája 88,37 volt, legálábbis mikor kivergődtünk belőle. A neve meg :

LLENDORA (az elején az két l nem véletlen...)

Tehát immáron megszokott körutunkat kezdjük megint a dzsenerálinfókkal (ja, ez egy elf falu). „A mi *Elion*unk különös tehetséggel áldott meg, hogy meg tudjon táncoltatni olyan lényeket, mint akár a *Fermignonok*, és ezt nem tette mással, mint, hogy eljátszotta nekik a 'Wind Song'-ot, amit azok a szerencsétlenek oly szívesen hallgatnak. *Elion* zenei instrukciókat oktat. A **Ruz**-ból jövő hírek szerint *Zulain* elolvadt a fájdalomtól. A *Naurok* szoros kapcsolatban állnak az *Elden* varázslókkal, és újból felbukkantak **Mandarg Alagútjaiban**. A *Naurok* hatalmas démonok (francokat nagyok, 1 kocka nagyságú kis szürke pontocskák...), és csak *Zakhadot* szolgálják. Egyetlen céljuk a Sötétség követése. Hóha, volt ott egy vers, amikor fiatal voltam, és azt a nevet viselte, hogy 'Royal Prince and Demon Foe'. Ki lőtte ki az utolsó nyilat? Fény, vagy Sötétség, **Orb**, vagy **Spell**? Kit hódítottak meg? Ki ismeri a mesét? *Efahir* a nagy elf tanító mesélt régen ilyesmikről, többek között egy régen odaveszett misztikus tárgyról. Ha bővebbet akarsz tudni, keresd a kút mellett a falu keleti szélén. *Estefaz* (nem pedig reggel) viszont egy elveszett *elden* varázslatról tud, ami egyedüli esélyt jelenthetne, hogy a Fény visszatérjen **Gurtexbe**. *Estefaz* tud még mesélni Neked a Nagy *Ziyx* legendájáról is, ha meglátogatod az ÉK-i sarokban.”

(21,31) „Ugyes ácsokat keresünk! 1 coin/nap.”

(25,19) **NILMENON**: Ácsmester 175/lecke/5 nap.

(33,06) **WIZARD'S LODGE** : A szokásos.

(10,27) **SILK AND LEATHER LINNE**: „Azt hallottam, hogy a **Horn of Tundra Maratul Tornya**-ban van **Deladornon**.”

Buy: Elvenspun, stb. 80-400 között.

(15,19) **MISLIT BISCUITS! FRISS PEKÁRUK! FAENIL**

Buy: Food: 50(12).

(12,09) **WEAPON VIANNOR**: Kardok, íjak, stb. 30-1125.

(17,06) **ARMORS NIKEI**: Páncélok, sisakok, 195-880.

(48,08) **ARCHERY ACADEMY**: 150/lecke.

(61,17) **SOULFEED MUS.INT. ELION**: Mondjuk neki a fenti dalszöveget, és ez is a repertoárunkat fogja ezután már gazdagítani.

(51,26) **PINESHADOW GUEST HOUSE**: 8 coin/nap.

(52,33) **HERBS & POTIONS GIMLEI** (PUPIL OF SOMONA): Kaják, italok, egyebek 81-162 között.

(39,19) **MIGHTY OAK** (meeting hall)

Lupi: „A **Darkfindert** kézben tartva a **C.O.L.**-nak most nagy esélye lehet (aki akarja, felveheti). Továbbá, mikor *Delfina* játssza a 'Morning Mist'-et, a *Bargok* csak állnak, és hallgatják. A legendás elfját **Deadwood** alatt tartják a *goblinok*. Hallottam egy elfről, aki egyedüli élményként tartja számon magában a **Heroes of Candle**-t, az **Upper Neirwoodban** található (majd megkeresi, akinek még ehhez is van türelme...). Ha minden igaz, *Nahur* a neve, és a falutól ÉNY-ra egy kunyhóban lakik” Ezt már *Gilondo* mondta a 08,15-ön, de lehet, hogy nem is egyről beszélnek...

(56,26) **EFAHIR**: „Meg kell keresned a **Marked Ones**-t. Amint megtaláltad őket, ajánld az **Orbot** nekik, ők tudák, mit csináljanak vele. Az **Orbról Wanasolban** olvashatsz. Azt hallottam, az egyik **Jel** a **Napé**, és aki birtokolja ezt, az is ott él.”

(60,08) **ESTEFAZ**: A kombinációi a következők: Co-Cyl-Cyl **É-Demonspine**, Co-Co-Co a **Gizra Hegység**től E-ra.
Buy: **Vannex, Ishban, Cube, Spheres, Pyramid** 50-2910 áron.

Nos, ezt a helyet is kivégeztük, jöhet az utolsó előtti felszíni objektumunk, az utolsó pedig majd egy jó idővel később bekövetkezett események után.

Pihentetésképpen egy kis újabb mahina adag. Tehát vhol az ügyességeknél hagytuk abba. A varázslatok, energia, páncélzat jön. A varázslatokat érdemes jó nagy számon tartani, mert ha csata közben bármikor kifogy, akkor sz***ás van. Tehát ez a 248-tól kezdődik, és kb. a 287-289 közötti területeken végződik. Az energia a 306, a shield pedig utána a 307-en van. És most a legfontosabb: a pénz! A program 4, egyenként 1 bájtos azonosítót alkalmaz, elég furcsa szisztéma szerint kiszámítva az éppen aktuális értéket. Ezzel nem untatunk senkit. Hanem az már érdekesebb, hogy ha a 324-re FF7F-et írunk, akkor max. pénzünk lesz, ami jelen esetben 30 valahány ezer coint jelent. Az FF7F a max., ennél többre már átfordul, úgyhogy ezt ne nagyon piszkáljuk. De akit érdekel, annak itt a kiszámítás módszere: az 1. szám, ha F, akkor az $16 \cdot 15$, a 2. szám ha F, az sima 15, ha a 3. szám 7, az $7 \cdot 4096$, ha a 4. szám F az $15 \cdot 256$ -t jelent. Világos minden, igaz? Tehát nincs más előre, mint hátra. Toljuk magunkat **Halotterdő**be, a **Mandarg** 213,50-re.

DEADWOOD (goblin város)

Kezdjük megint a szokásos infokkal, aztán pedig a többivel. Valaki motyogja: „Talán megfürödhetsz *Zakhad* Dícső Fényességében. Beszélj halkán! A falnak is füle van. *Kurgu* eskü alatt vallja, hogy fel fogja fedezni a Katakombák titkát, ő tudja a szót, mely nyitja a Katakombát. A városban ő a legérdekesebb goblin (mi meg **Deruvia** királya...). (Néhány óriáspók árasztotta el a Katakombákat itt alattunk. Repel varázslat nélkül nem nagyon fogjuk meglátni a legérdekesebb részeket...) De nem egyedül, persze. Az útra, talán érdekes lehet tudnod, *Kurgu* rubinokat is visz magával. Nemrég egy ork vonszolta be magát a városba egy **Magic Bow**-val a kezében. **Darkfinder**nek hívták. Mi megköszöntük neki, és az íjat biztonságos helyre rejtettük. A csontokat pedig odaadtuk *Kuygunna*-nak. Róla úgy tartják, hogy a sütője most üres. Néhányunk tudja, hogyan maradt ki ő a bajból. Kimentünk összeszedni a tűzifát és kisebb állatokat. Elhagytuk a kapuját (félve, mert tudta, hogy kik vagyunk). *Kuygunna* **Deadwood** boszorkánya. *Natri* kajaboltja mellett lakik. Hagyd őt békén! Mi úgy szeretjük. En azt gondolom, hogy üzent *Balene*-nek, hogy tegye az életünket gyatrává. *Natri* egyébként kaját árul, és van 1 különleges specialitása, **Gourmet** étel, ami táplálja a Sötétséget és a Fényt is. En azt mondom, hogy ez is *Kuygunna* sütőjéből való. Azt is hallottam még, hogy *Zakhad* üzent egy *Naur*nak **Ruzba**, hogy őrizzen valami nagyon különlegeset. Mikor *Zakhad* uralja a Földet, a goblinok ki fogják ásni **C.O.L.** összes kincsét, és gyakorlott használói lesznek a **Hibliss**nek. Legalább is *Zakhad* ezt ígérte. De én nem is számolom, mióta már. Három db *Naur*ról tudunk, akik *Zakhad* helyettesei. Kiválóan szolgálják őt.”

(32,24) **KUSNAG'S ARMORY**: „Adj el nekem **Ring Mail**! Inkább vennék, mint eladnék. Fogd a pénzed, és fozszad ki a **Gambling Hall**t. Ennél jobb narfing tanácsot nem is adhatnék!”

Buy: páncélok, sisakok 150-945 között.

(08,19) **AXE'N'SKULL GAMBLING HALL**: „*Kuygunna*, a boszorkány szerencse varázslatot árul. Az én szerencsém már úgyis elfogyott. *Katarra Kastélya* üzent a varázslóknak és démonoknak, hogy fertőzzék meg **Deadwood** katakombáit. Azt hiszem, van egy tippem rá, hol van ez: **Kar'Lomugban**. Nemrég elfogtunk egy Light Varázslót, amint **Zorlim**nak öltözve mászkált erre. Távol állt tőle a panaszkodás, hogy a halál torkába került (magyarul nem nyavalygott, hogy kinyúvasztják). Természetesen hamis volt! Vigyázzunk arra, hogy ilyesmi ne forduljon elő többet! (Tiszta dillók ezek a goblinok. Nem elég, hogy vakondok, még hülyék is...)”

(18,18) **GREEN ALE TAVERN**: „Aszondják a népek, hogy *Kuygunna* már 300 éves is elmúlt, és nagyon szép rubingyűteménye is van. De ő még többet akar. A varázslók, akik *Rebnardot*, az Usurpért szolgálják, tudják hogyan működnek a **Teleport** házak. Miután *Kinkuru*-t megették, *Kurgu* lett a katakomba szavának őrzője. Ha jobban érdekel a dolog, a házat a bejárat mellett találod.”

(19,28) **NATRI'S FOOD STORE**

(8 után) „Az ork kaják nagyon rosszak. Te tudnál élni patkányfarkon? Neeem, én biztosan nem! A goblinok szégyenlik az orkok étkezési szokásait. Nálunk persze finomabb kajákat ehetsz: Mi marinírozott nyálka-lábakat szervírozunk. Hát nem jó ez? A munakok szemei pedig egyenesen fenségesek, amikor a zubogó katlanban főnek. Nem akarsz bevenni pár adaggal? (Anyád!!) Ha nem, hát nem! Inkább **Teleport** kombinációk érdekelnek? Ime **Dead-**

woodhoz: Cu-Sp-Sp. Ezt persze ne mondd el senkinek, pláne *Zakhad* ellenségeinek ne!! (Jónak mondja ez is...) Mindig csak arra gondolj, hogy *Natri* főz a világon a legjobban!"

Buy: food: 50 (12)

(16,06) **TEMPLE PRIEST RASHPU:** „Ha fel mered ébreszteni *Fronnox* istent, áldozatot kell vállalnod. Azt beszélik, hogy **Mandarg Chasmtól** ÉK-re a hegyekben nyugszik.”

(12,26) **KUYGUNNA:** „Az én szereim átváltoztatnak egy kis félszerzetet is ádáz harcossá! Mindent adok: gyógynövényeket, italokat, gombákat és egyebeket, de előbb hadd mutassam meg a sütőmet, amiben készítem őket. Kövess! (Hirtelen *Lukas* ráeszmél, hogy régen lefekvés előtt, a történetek, amiket hallott boszorkányokról és sütőkről szóltak (Lásd Jancsi & Dzsuliska), mire megtorpan. Ejnye no hát öreganyám nomifene, szórakozzon ám a jó idős mizős-mázás anyucikájával!!!)

Buy: sermin: 70(18) , stbstbstb...

(13,34) **KURGU:**

(16 után) „Ölj meg minden **C.O.L.**-ot, akit láatsz, mielőtt jobban elterjednének! Egy varázsszó nyitja a Katakombát, de megfelelő engedély nélkül nem tudom Neked elmondani. *Zakhad* parancsa ez is. (De mivel tudjuk, hogy szereti a drágaköveket, rögtön itt helyben *offere*lhetünk is neki 1-et.) Óhh, egy nagyon szép kő! Mint az emberi vér, olyan a színe! Miről akarsz most beszélgetni? (**catacombs**) Súgd ezt a szót: **YOMMANIS** a nagy sírkőnél, és kinyílik, de el ne árul senkinek, hogy tőlem tudod!”

(29,18) **KUVAHR TRÖMAK'S TOMB:** Egy kriptá van a közepén, ami, ha eddig még nem jött volna rá valaki, **Deadwood** katakombája. Térképezni meg majd mindenki maga...

Elérkeztünk tehát ahhoz a részhez, ahol már meggyűlik a bajunk a *Forcés of Darkness*-szel, és kemény csaták árán szerzünk tanúbizonyosságot arról, hogy ez itten kérem már nem leánynevelde... Másszunk le tehát az 1. földalatti helyszínünkre. Remélhetőleg a tuningolások már megtörténtek...

DEADWOOD CATACOMBS

Az attackek, melyek a folyosókon érnek minket:

A!(63,13;21,59;12,28;40,51;42,23;51,69;70,26;56,58;31,15;121,26)

Az ajtók mögötti attackek alántabb pediglen:

A!(56,15: 18 **gonshi**, 08,33: 9 **betray spell**, 22,50: 12 **resurrect spell**, 49,32: 18 **turpin**, 49,53: 12 **sermin**, 07,65: 12 **walkwater spell**, 33,29: 18 **potion**, 36,60: trapped chestben **iron helmet**, 43,05: trapped chestben 12 **fireglobe**, 43,06: 9 **terrify spell**, 26,15: 9 **see spell**, 08,15: 9 **double spell**, 86,24: 12 **freeze spell**, 108,33: 15 **zapall spell**)

A teleportok, amelyek áthelyeznek 1-2 szintet:

(87,05;09,21 => 93,34;64,52 => 61,61;57,63 <=> 45,68)

Az útjelző táblák: (56,57: **Hole of causes**, 32,23: Fordulj nyugatra, hogy elérd a lépcsőket)

A folyosókon kiásható ládák: (30,34: drágakövek, 06,28: energiafal mögött 5 **pick** + 25 **arrows** + 5 **blue pearl**, 87,32: 5 **blue pearl** + 3 **mapflask** + 15 **pick** + 50 **arrows** + 3 **pyramid** + 3 **sphere** + 3 **cone** + 3 **cube** + 3 **cylinder**, 29,11: 2 **diamond**)

Most pedig egy kis szövegek következnek:

(129,06): *Fiz* megjegyzi „Nem hiszem, hogy a goblin lát minket. Ő biztosan nem sok veszélyt jelent nekünk. Így ki tudunk 1-2 infót szedni belőle.”

A goblin, akit *Fiz* meglátott: „Ó, ne! Egy ember! Ne ölj meg! Én tudom, hol van a titkos **Teleport!** Egyél a **Hole of Cause**. A víznél, a déli sarokban. (Ennek most aztán baromi sok értelme volt! De tényleg!)

(103,05 A!): egy rab van itten, egy dwarf, ki a *Tamas* névre hallgat, megköszöni, hogy kiszabadítottuk, és elárul egy **Teleport** kombinációt az **Isles of Windsre**: Co-Cu-Pyr.

Na, most akkor megkeressük a hön áhított kagylót, meg azt a hülye elfíjat. Nem is kell sokat keresgélni a 131,17-en a **Darkfindert**, a 08,09-en pedig a **Conch**-ot találjuk meg, és rögtön a szütyőnkbe is vándorol. Itt ennyi lett volna a teendők, haladhatunk át **Tower of Shannba** a 67,79-re.

(Erről már lesz térkép is, lehet örülni...) A bejáratnál súgjuk, hogy **Frilkenatz**, és mindjárt be is mehetünk.

TOWER OF SHANN

Tulajdonképpen nincs is mit magyarázgatni, a térkép alapján könnyű eltalálni. A karakterekkel, akikkel találkozunk, aki akar, foglalkozik, aki nem akar, nem foglalkozik...

A következő helyszínre rögtön **Shann** után menjünk. Ez pediglen nem lehet más, mint az utolsó eddig még ismeretlen felszíni helyszín. Hogy **Altesia**-hoz eljussunk, azon a helyen, ahol a kapitány nem akar tovább hajózni, ez kb. **Sariss**-tól D-re lesz, ott **Use Conch**, és láss csodát,

a tenger utat enged nekünk **Altesia** vidékére. Ott pedig keressük meg az egyik szigeten **Pentyne** falut a 188,119-en.

PENTYNE

Nem múlhatunk el anélkül, hogy az infokat le ne írjuk. Íme: „*Alin*, a Főpap mindig összefüggést keres az idegeneknek azon furcsa szokásairól, hogy **Altesia**-ra jönnek kirándulni, és a között, hogy mindig eltűnik egy-két kegytárgy. *Alin* tartja *Senvara* bölcsességét, és vezeti őket a védőszárnya alatt. A Főpap, és az *Altesenek* őrzik az **Orb of Destiny**-t a sérülések és az ellopás ellen. Néhány fiatal, lányok, fiúk, mint én, elfogadták az álom létezését, és egy félelmetes elit csoportot alkotva őrzik az *Altesen* utakat. De csak néhánynak van excepciója, bátorsága, abilitása, és qualityje. Az utóbbi időkben *Altan*, a Loremaster gyakran beszélt egy ősi történetet a 'The Three Visits of *Elbukar*'-ról. *Altan* a mesék őrzője, mítoszok és legendák tudója. Beszélj neki az „*Elbukar*”-ról. **Pentyne**-ban nyugtalanító az ilyen *Somona*-félék előfordulása, ő néhány hónappal ezelőtt érkezett ide egy tengeri madár formájában. Utána felvette az elf-formát, és *Alin* megengedte neki, hogy itt maradjon.”

Somona: „A Fény Istenei mindig bíznak benned. És ne félj a Sötétségtől sem. Ha az igazat Tudod, Te győzől.” (Felveheti, aki akarja.)

Altan („*Elbukar*”-t mondjuk): „Ah, igen, egy érdekes történet. Ez az egyik, amit hallhatsz tőlem. Egykoron távoli időben és térben, mikor az Istenek és Istennők keveredtek a halandókkal, és egyikük jellege sem alakult ki, őseink telepedtek le **Altesia**-n. *Senvara* Istennő védőszárnyai alatt úgy éltek egymás mellett, mint mi most. Egy nap egy utazó érkezett kapuink elé. *Elbukar* volt a neve. Mint a barátság hírnöke üzenetet hozott **Altesia**-ba az *Eldenek* szószólójától, a küldetését megmagyarázva készített 3 különböző struktúrát, 3 különböző méretben. Az egyik ilyen szolgálta *Altesen* népét a régi időkben. Ezek az ajándékok *Elbukar* szerint arra voltak jók, hogy az szószóló megmutassa az *Eldenek* kívánságát a párbeszédhez, és együttműködéshez a két civiláció között. Először is *Elbukar* épített egy **Stronghold**ot, másodsorra pedig a **Teleport** Házat, és végül egy Tower, amit Könyvtárnak szánt. Az *Altesenek* ide jártak tanulni az ide látogató *Elden* tanároktól, és a Men of Arts Társaság tagjaitól. A **Stronghold** ennek a szigetnek a Ny-i végénél épült, a hegyektől Ny-ra.”

Avo (Lorekeeper) : „Látogasd meg **Namazt**, a szó, mely nyitja: **Vumakleh**.”

Alara (vmilyen master): „Keress meg **Muirgem** rejtett mezejét a dzsungelben Dk-re **Pentyne**-től. Ott található a Föld ajándékát a harcosoknak, és **Luaffar Virágait**. De ez nem az egyetlen ajándék persze. Ha olyan gyors akarsz lenni a csatában, mint egy darázs, akkor az **Easternmost Altesen Island**-en keress 3 ösvényt tele **gonshival**.”

ORB ALTAR „Read Paragraph 11.”

Altan: „Az **Orb** szolgálata mostantól Téged kísér. Nem tudunk Veled tovább kapcsolatot tartani.” (Odaadják az **Orbot**, mi meg visszük.)

Tehát itt is végzettnek tekinthetjük a dolgokat, irány az egyik **Dark Candle** hazája, **Drakhelm Bányája!**

DRAKHELM MINES

Level 1. (a jelölések a megszokottak, először az attackek, aztán a kincsek, portalok, stb-k helyei lesznek feltüntetve)

A!(67,57: **destroy spell**, 24,32: 24 **sermin**, 09,31: 1 **mindstone**, 16,66: **Blue Pearl**, 38,62: 3 **zafir**, 54,68: **betray spell**, 33,49: 'Happy Shovel chases trouble' (itt valaki azt mondta, hogy el lett ásva valami, de mi ugyan nem találtuk meg...), 11,47: **summon spell**, 11,57: **forget spell**, 42,67: 1 **bonebow** + 30 **arrows**, 38,44: kincs: 1 **zafir** + 2 **pick**, 38,50: kincs: 18 **potion** + 18 **sermin** + 18 **mirget** + 6 **rations loka**, 38,56: 1 **map flask** + 3 **blue pearl** + 1 **lute** + 3 **cylinder** + 3 **cubes** + 3 **pyramid**, 59,33: **restsoul spell** (oda ajtó csak!). Valamint van még egy **Teleportház** a 33,05-ön.

Level 2. A!(60,25: **zapall spell**, 32,63: **forgot spell**, 24,08: **nift**, 16,42 A!, 17,32: **see spell**, 08,36: 12 **mirget**, 14,55: 12 **gonshi**, 08,56: 12 **fireglobe**, 10,12: 12 **pick**, 37,28: kincs: 3 **láda** + 250 **coin** + 2 **emerald** + 2 **pick** + 6 **potion** + 6 **sermin** + 6 **gonshi** + 3 **cylinder** + 3 **cone** + 2 **cylinder** + 2 **cone**, 34,50: kincs: 12 **blue pearl** + 2 **ruby** + 16 **turpin**. 67,42: **zofir spell**, 67,48: **zutyun spell**, 65,62: 6 **turpin**, 61,68: trapped! 1 **mindstone**, 51,68: 6 **sermin**) Van még itt továbbá egy chute a L1-re a 11,47-en, valamint egy másik a 28,63-on a 15,62-re, aholis táblák vannak a következő feliratokkal (persze a teleportházak társaságában): „Ismerem az elméd, szíved bölcsességét!”, „Ha parazsat akarsz, vedd ki a tűzből!”, „Ha valaki megijeszt egy dwarfot, az megnézheti magát!”, „Ha a díjat áhítod, tudd az árát is!”. Hogy ne unatkozzunk van még egy 3. teleport is 15,61-en, ami meg a L3-ra visz, a 08,65-re. Meg van még egy csomó másik is: 28,55-ön a 18,18-ra egy ládához: 5 **Blue Pearl**, a 27,40 a 11,48-ra visz, a 29,35 a 23,21-re, a 29,39 pedig a L1-en a 13,47-re. 16,62-n is van, amely a L1-re a 09,06-ra pakol minket (itt táblák van-

nak: „Ha beszélsz, nem haladsz!”, „Megtaláltad a **Treasure Trove**-ot. De egy kincs nem fogja megváltoztani a besorolásodat!”). Az itt található teleport a L1 94,06-ra visz. Van egy visszarakó is **Drakhelm** városába a 15,64-en, amely a város 35,65-ös pontján ér véget. De nem ússzuk meg, hogy a 14,62-n a 43,41-re ne teleportálna minket az **Ali Pasha's Maze**-hez egy másik portál. A másik szinte ugyanez, a 61,67-ről a **Tombhoz** rak. A 60,68 meg majdnem az elejére, a 15,62-re. Egy helyen (27,43) pedig **Kruga** megjegyzi, hogy: „Tudok egy kincset elrejtve. Eldugtunk egyet innen 2 ajtó között DK-re.” Keressük meg! A másik a 62,68-on egy scroll, ami azt mondja: „Hogy megkeresd a kincs titkát, menj át a jelen, és learn surprise!” Világos volt, akkor keresse meg, akinek momentán nincs más baja!

Menjünk át a 33,22-n található lépcsővel a Level 3-ra. A!(30,11: **terrify spell**, 23,44 A!, 21,67 A!, 31,23: kincs : 2 **diamond**) Most menjünk el **Kruga** apjához a 08,18-ra, hogy kiszabadítsuk a fogságból. „Igen! Ez aztán az ajándék! Soha nem láttam még mást a ronda ghoulokon kívül! **Solak** vagyok, **Kruga** apja. Fiam, örülök, hogy ilyen jó csapatban látlak viszont. Hálás vagyok a sorsnak, hogy megszabadít a tortúrától, de ne gondoljátok, hogy Nektek nem! Hallottam egy esküt, hogy hol tartják a **Treasure Trove** titkát. A fiam tud egy 'Sealed Scroll'-ról egy ládában.” Kérdezzük meg **Kruga**-t: „Emlékszem egy ládára... De nem tudom, ez összefügg-e a **Treasure Trove**-val. Ugy tudom, hogy ez jobbra volt annak az ajtónak az elejétől, ahol a föld köves. (Jó csávó ez a **Kruga** nem? Majdnem kiesett a bele, hogy velünk jöhessen, aztán meg nem emlékszik semmire! Ki kéne nyírni...)” Assunk tehát a 29,11-en egy scroll kedvéért: „A **Treasure Trove** titka: Senki nem tudhat a Wallról, a Will Warriorról. Az igazság egy fátylán van!” A 44,86-on egy táblát találunk: „Ez alatt a tiltott föld alatt halandóság rejtezik.” Nem tudjuk, ezeket kinek szánták, de hogy mi egy kukkot nem értünk belőlük, az biztos! Na mindegy. A L3-on tovább kutakodva menjünk a L1-re a 09,05-n lévő portállal, mire **Kruga** megjegyzi, hogy: „Emlékszem, mikor nagyapám elmondta apámnak azt, hogy először olvassuk el a titkot a ládában, jobbra az ajtótól, ahol **Ali Pasha** sírja van, utána menjünk el a **Treasure Trove**-hoz.” Ha most bemegyünk a L1-lépcsőn (E), akkor a L3-ra kerülünk a 22, 40-es pozícióba. Erre azért volt szükség, hogy ha innen északra a köves talajon kutakodunk, a **Treasure Trove**-ba kerülünk (tábla lépcsőtől jobbra). A másik táblán (14,41): „A nyereség talán el lesz felejtve!” felirat van, ami természetesen minket arra enged következtetni, hogy aki másnak ciberbidesz, annak pátosz kence. Vagy valahogy így... Egy ürge a 33,65-ön **Jemrunak** adja ki magát: „Itt vagyok már — amint látszik — évek óta. Nem találtam meg a kiutat! Ha megengeded, követelek, hogy elhagyhassam ezt a helyet. De ezért a segítségért elmondom neked, hogy mikor **Deadwoodban**...” Innen ismert a dolog, mert ezt mi már voltunk olyan szívesek, hogy megosztottuk a kedves Olvasóval. Ugye megkerestük azóta? Még nem? Pedig mi mondtuk... És most jön a legfontosabb dolog, amiért idejöttünk. A 21,67-en egy attack kíséretében megtalálhatjuk az első szellemet, akinek egy gyors **Soulspeaket** bevive elénk vet egy „Read Paragraph 9.”-et, és ha tovább megyünk egy **Restsoul** erejéig, akkor a **Pink Scrollt**, amely a **Candle of Anguish** névre hallgat. Vegyük fel, és húzzunk el innen gyorsan, mégpedig **Zyxhez**, aki elmondja nekünk, hogy ezután a csoda után a **Wanasoli** könyvtárban kutassunk. Ide mindenképpen el kell mennünk, ugyanis a scroll, mikor megkapjuk, üres (**blank**), és a könyvtárban kb. 1 napi kutatás után lesz Full, mikoris már használható. A procedúra a többinél is ugyanez lesz a későbbiek során. Nos, ha ezzel megvagyunk, mehetünk a következő scrollért, mégpedig **Deraumba**. (Megvan már a **crystal key**? Nincs? Mondtuk, hogy... Na mindegy! Azoknak, akiknek ez nem sikerült, isnét mahinák következnek: a koordináta-teleportot alkalmazzuk a monitor segítségével, mégpedig a következő módon: a Hex 76, 78, 80, és 82 pontokat egy kicsit megváltoztatjuk. Alljunk **Deraum** bejárata elé, és vegyük fel a játékállást. A monitorba MOST írjuk be a fenti helyekre az FF, 02, 3C, 1C adatokat, és láss csodát, lebeg (khmm, ez az a milkivéjes reklám lehetett, hiába, jó kis csoki az...).

DERAUM

Tábla: „Ny-ra a táblától egy teleport. Használd. Gratulálok, hogy túléled az eddigieket, ha ezt olvasod. — **Maalaq**” Egy másik szerint meg a 36,09-n: „Nincs több **Walkwater**! Ass 2 részt K-re, 5 részt D-re, hogy megtaláld az erszényemet. Az életem itt ért véget. — **Ranok**” Az utolsó tábla a 64,67-n ezt mondja: „Visszanemtérésponjtamindenkiasajátfelelősségére...”

A!(66,18: **walkwater spell**, 37,15 : kincs: 200 coin, 6 **jade**, 12 **potion**, 12 **sermin**, 1 **map flask**, 14,05: 9 **cube**, 49,58: 6 **emerald**, 24,68: 9 **sphere**, 53,68: 24 **nift**, 41,47: 9 **pyramid**, 06,20: 48 **arrows**) Van egy teleport az 53,05-ön, ami a **Cellars 1**-be rak. Keressük meg a 07,42-n a ghostot, és kövessük a fenti módszert, mire gazdagabbak leszünk a **White Scroll**-al. Ez a **Candle of Despair**-hez lesz jó. Ha a szellemtől kimegyünk D-re, egy varázsteleport elvisz valahová. „Read Paragraph 18.” A trónterembe kerülünk, aholis egy kicsit meg van tépázva min-

denki. Nem baj. Most egyelőre ne vesztegessük az időnket, meg kell még keresnünk 2 db scrollt. (Később jöttünk rá, hogy ez itt mégiscsak most kell, hogy kitudódjon, tehát a Király a következőket mondja: „*Zidoni* említett egy jóslatot, ami jó lenne akár *Zakhad* meghátráltatására is. Véletlenül *Lord Bhardagast*, vagy a Nagy *Ziyx* tudja ezt. Konzultálj róla velük. Az *Elden Zidoni* jött, és ment, vive magával a jogos örökségünket. Meg kell szerezned ezeket a tárgyakat! *Zidoni*nak nem volt ideje, hogy beavasson a jóslat tartalmába. Azt mondta ugyan, hogy tartalmaz valamit a Királyi Hercegről, mielőtt eltűnt volna, de semmi többet! Az összefüggés nyilvánvaló, *Lukas*.”) A harmadikat a következő helyszínen lelhetjük (előtte a másodikat töltsük fel):

TOWER OF MARATUL: Van térkép, úgyhogy ez alapján keressük meg a 8. szinten a **Horn** társaságában magát *Maratult*, a Szellemet, aki tudvalevőleg **Warden of Berbezza**, és egy „Read Paragraph 25.” után már löki is a **Gray Scrollt**. Ezt szintén töltsük fel valamelyik könyvtárban. Nos, 3 már megvan, a negyediket később fogjuk megszerezni. Eljött az az idő, mikor picivel nagyobb csatákat fogunk vivogatni, de ahhoz előbb el kell jutnunk **Dorak** Bányájába.

DORAK MINES (East Gate: **Zoradenak**, **Mandarg** 95,26; West Gate: **Waharnial**, 86,20)

Belépés után (East Gate) egyből a L2-re kerülünk.

Level 2. A!(15,83;08,94;08,80;19,74;67,68;67,46;61,67;61,63;35,87) Kijárat a felszínre. (*Lukas* itt megbámulja csodálattal **Dorak** bányáját. A legenda szerint ez volt az első otthona a dwarfoknak **Gurtexben**, és a legöregebb bánya a világon.) 19,88 *Eflun*: „Figyelembe kellene vennünk a legvégső figyelmeztetést, *Lukas*. Amint lejjebb megyünk ezekbe a bányákba, a veszély úgy növekszik. Valaha ezt használták a Sötétség erői is bejáratnak.” 23,80 *Eflun*: „A kutyafáját! Milyen színes (előttünk ugyanis egy szép, színes energiatál van), valaki keményen dolgozhatott, hogy feltöltse ezt a falat szivárványszínnel, *Lukas*. Azt javaslom, hogy nekünk meg le kéne rombolnunk **Pierce** varázslattal.” (Végre vmiben egyetértünk...) 31,79 *Kruga*: „Néhány varázsló elég ügyes lehetett, hogy ilyeneket létrehozzon, és az ilyen energiamezők általában valami halál-végen vannak ilyesmi táblák kíséretében: „Ass itt az eldugott kincsekért!”, nem?” Assunk tehát a 34,78-on: egy scroll: „*Strephonio*-tól a Hodli Kacsáknak, Udvozlettel. A 3. bányában meg kéne keresni a **Moon Cornert**. D-re a korhadttáblától, mássz rá a sziklára vagy ugorj bele a lukba. Csapkodjatok a szeretett szárnyaitokkal, és énekeljétek a gyönyörű dalaitokat!” 08,67: A föld megrándul. A falak rezegnek. Egy hang erősebben és mélyebben, mint amelyet *Lukas* vha is hallott, megszólal: „Aha! Hallom a **C.O.L** lépteit. Gyertek velem, és megkapjátok, ami jár.” 08,64 *Kruga*: „Szerintem ez nem a **C.O.L** hangja volt, hanem *Vankruhé*, *Lukas*.” 08,41: Egy ember egy patinával bevont páncélban lassan emeli a lábát. A szemei beesettek. Az arca halottosvány. Alul mocskos, a húsa olyan fehérnek tűnik, mint a haja. Előrenyújtja a kardját, és vár. *Moruk* a neve: „Tűnj el ezekből a bányákból, amilyen gyorsan csak tudsz! Én is ezt tenném, ha lenne elég erőm hozzá (**strength**): az biza már elment. A hegyek alól a Ny-i oldalról jöttem, mikor nem találtam meg azt a narfing keleti kaput. Elnézést az orkkifejezésemért. Most csapdába estem. Találtam ugyan némi vizet, de kaját nem. Ehen fogok döglenni, *Lukas*. Nem hiszem, hogy többet kellene mondanom. Látod a bőrömet, és érzed a lehelletemet (ez is biztos a versenyről visszafele jövet nézett be ide...). De legalább 12 adag ételtől egész jól volnék, és útra indulnék **Ussa** felé. (adjunk neki, **Offer 12 Food**) Nagyon köszönöm. Mindjárt jobban is érzem magamat. Ha tudnád mennyi idő óta szenvedtem itt, túl sok ideje, és most figyelj: áss a Ny-i bejárat közelében. **Dorak** ÉNy-i részén van egy **Lukasole**.” A 14,74-en *Eflun* jegyzi meg, hogy: „Nem mi vagyunk ez egyetlenek ebben a bányában, *Lukas*. Ha valaki semmibe veszi a Sötétség erőit, annak azt ajánlom, ne tegye, mert szembe találja magát egy másik hatalommal. Mindig készülségekben kell lennünk!” 35,69 *Kruga*: „Nem tehetek róla, *Lukas*, de azt hiszem ez elbűvölő! Nézd ezeket az utakat, amelyek közé ezt a bányát építették. Ezek óta nem láttam ilyet még **Drakhelmben** sem.” 53,64-en szintén *Kruga*: „Ugy látszik ez a forrás kiapadt, *Lukas*. Ugy néz ki, mintha évszázadokkal ezelőtt járt volna itt valaki. Vigyáznunk kell a pókokkal, mindenhol ott vannak!” (Erre mi is felhívnanánk mindenki figyelmét, ha még valaki nem vette volna észre, ellenük általában a **Repel** varázslat hatásos szokott lenni.) Később találkoztunk itt még *Morukkal* is, de hogy ez a ki a franc má' megin'? (Ja! Bocs, fent már volt hozzá szerencsénk...): „**Hole**: K-re tőle elástak egy scrollt. Én nem tudtam használni. A Light Istenei által Te talán igen.” Szintén később megjelent az **Árnyék** újból, és ezt mondta: „*Vankruh*: a neve barátságos. De akkor sem emlékszem... Nem. Időben gyere vissza...” (Ezt még eljártssa párszor ez is, de különösebben ne is foglalkozzunk vele...) A következő szövegek valószínűleg a level 7-en következnek be, de az is lehet, hogy nem:

45,44 *Eflun*: „Nagy varázserő van a levegőben, *Lukas*. Biztos észrevetted Te is. Mintha onnan fönről jönne... Az egy ember, vagy csak egy árnyék?...” 46,41 Az árnyék, melyet *Eflun* meglátott: „Ah! **C.O.L**! Mecsoda ajándék! Mintha kezdenétek sötétedni, nem? Hosszú idő óta nem

találkoztam ilyen volumenű fickókkal, nagy, hatalmas varázslatot érzek rajtatok. Varázserőt. Egy más erőt... Használd a periledet. Rosszul vagyok, és... eltűnök. Csak kis időket tudok Veletek beszélni... Emlékszem azokra az időkre. A holdfény csillogott az ezüst tapon. Csillagfény borította be az Istennő haját... Napfény... Nem. Nem emlékszem. Évszázadok. Percek. Évek. Másodpercek. Néhányan maradtak... Az utolsók. Az Istennő maradt... Alszik." (Ezzel a vadbarommal még fogunk találkozni párszor, a szövegei mindig ilyen idegesítően értelmetlenek, kivéve egy esetet...) 23,11 *Krug*a megint löki az unalmas szövegeit: „A történet szerint 7 bánya volt **Dorakban**, *Lukas*.” (Csak tudná, hogy idegesít, hogy állandóan *Lukasnak* szólít.) „Az első Ny-ról indult, a 2. K-ről. Középen találkoztak, így a másik 5-nek csakis ezek alatt egymással szabad érintkeznie. Szerintem mi az 5 közül az egyikben vagyunk.” Vannak még a dumákon kívül különböző portálok is: A 29,103-on egy Teleportál, azt nem tudjuk, hová. Szintén van egy másik az 56,51-en, ami egy Emergency Teleportál. Valamint egy átjáró a 16,103-on **Dorak** 1. szintjére. A 7. szintre pedig a 67,57-ről mehetünk.

Level 7. A!(15,40: 20 **gonshi**, 22,36: 18 **mirget**, 32,49;22,30;13,30: Trapped! 4 **blue pearl**, 17,10;27,17: **Bandore** (ezt használhatjuk a 'Happy Traveller' című borzadály elcincogásához)) A 03,06-on átjáró L6-ra.

Level 6 A!(14,32;30,32: 10 **fireglobe**, 23,17: **Pearl Plate**) Valahogy jussunk el a L1-re, aholis 67,05-ön a L2-re érünk.

Level 1. A!(54,06: 5 **topas**, 17,05;18,16;38,11;09,25;61,30;46,31: **restsoul spell**, 45,21;63,26;63,24) 34,22 *Eflun*: „Ez különös, *Lukas*. Egy magányos **Zorlim**. Nem valami normális dolog, úgyhiszem, ez a Sötétségtől. Talán tudunk vele beszélni...” A **Zorlim**: „Megadom magam! Megsemmisítetted az energiamezőmet (arra gondol, mikor megbotlottunk egy picit?), és amúgy is segítségre van szükségem. Mutasd meg nekem a mesebeli kegyelmet a **C.O.L**-tól! Egyébként a nevem *Zan*. A csapatunkat nem tudta *Vankruh* meghátráltatni. De Te igen... Tudod, hogy *Vankruh* bűvőhelyén csak az ő varázslatai működnek, így tehát vigyázz, mikor oda belépsz. *Zakhad* nem kegyelmez, és *Vankruh* is legalább ugyanolyan irgalmatlan szörnyeteg! Nincs reményem! Hagyj itt. Keresek magamnak egy barlangot, és talán remeteként élek tovább, meditálva az örökévalóságban. A nagy démon rettenetesen elégedett lesz, hogyha megtudja, a küldetésem nem sikerült, és hogy megadtam magam a **C.O.L**-nak. Félek a végzettől! A **C.O.L**-nak csatlakoznia kell *Vankruh* ellen. Ha a szörnyeteg nem pusztul el, kiirtja a világot! (Pedig nem fog...) Menj le a bányába, és öld meg! A 7. részen találod. En megszőktem... Heló...” (Vele még egyszer találkozunk.) 16,35 *Eflun*: „Elképzeltem, hogy mi lenne, ha látnám **Dorak Bányáit**, *Lukas*. Es most itt van! A dwarfok ősi otthona!” A 48,35-n keresztül haladjunk át a L3-ra. (Ja, van egy oda-vissza portal a L2 67,57-ről a L7 35,05-re a bejárat alá egy lépéssel).

Level 3. A!(33,12: **timestop spell**, 07,16;18,22: **restsoul spell**, 28,37;34,38; 14,35;35,48: **heal spell**, 07,60;14,68: 9 **pick**, 53,51;52,59: 2 **diamond**) 08,11 *Krug*a: „*Rhokan* orrlikára, *Lukas*, de rohadt bűdös van itt! Véték a zsákmanyt ezekbe a gyönyörű öreg bányákba eldugni, ahol a Sötétség szaga száll mindengélé.” 18,32-n van egy táblamaradék egy kis megfejtendő szöveggel: „...ig...th...s...he.st co.n.r p.st... w.t.r - T.. Gr... V..n!” Nem mondunk azért el ám mi sem mindent, ezt keressé meg szépen mindenki, hogy mi érdekes lett ott a sarokban elásva *Vhan* által! 08,41 Újból az *Arnyékkal* találkozunk: „**C.O.L**. Megint itt vagy? Hosszú, hosszú idővel ezelőtt... Rávetted már az Istennőt? Nem, én nem láttam még. Ó jaj... Sose allj szóba a Sötétség talpnyalóival. Sohasem érdekeltek a varázslatokban. Soha... **Name**: A neved *Lukas*, Nekem nincs nevem. Illetve egyszer volt... Emlékszem? Nem. Igen! Az volt, hogy *Vhan*! En voltam a Nagy *Vhan*! Az Istennő pedig: *Leahandria*, az Igaz Szerelem Istennője. Láttam egy víziót, egy látomást... A haja, a szemel, a bőre, az ajka... Bárcsak emlékeznék! Adtam neki egy ajándékot, egy kisállatot...” Na! Van itt még teleport is a 18,35-ön, ami a L1-re a 06,06-ra rak egy sötét lyukhoz. Assunk a 30,58-on egy scroll miatt: „Amíg az elmém tiszta, írni akarok ilyen emlékeztetőket emlékeztetőül. A nevem *Vhan*. Szeretem az Istennőt, *Leahandria*-t, és ő is szeret engem! Csinaltam egy... **Dorakba** ...ból jöttem! A memóriám újból kihagy.” Valahol említették, hogy az 'Elveszett Utazók Sírja' alatt van valami. De hogy igaz is, az nem biztos! Ezt a 67,69-en tehetjük meg. Ha pedig nem vagyunk érdekeltek az ilyen dolgokban, sürgősen menjünk át a L4-re a 67,43-ról.

Level 4. A!(37,102: **sense spell**, 60,91;45,95: 12 **gonshi**, 32,91;24,78;24,64: 1 **mindstone**, 16,100;12,91: kincs : 12 **mirget**, 14,62;30,37;11,34;12,31: **drain spell**, 20,43;10,100;30,37;20,06;14,12;15,18;62,28;51,14;45,28;50,06) Menjünk a 13,27-es pozícióba. Egy varázsló, *Strephonio*, akivel már találkoztunk: „Köszöntelek, *Lukas*. Megtaláltad a tavat, ahol a Hodli Kacsák úszkálni szoktak. Mikor jönnek, meg kell nézned, milyen édesen úsznak. Oh, én se lennék, ha Te se. De ha már így összejöttünk, nem-e lennél-e szíves-e elmenni-e a holdra-e? He? Adok egy tanácsot: menj először az 5-ös bányába, aztán onnan a 6-osba, és majd utána vissza megint az 5-ösbe. En is csatlakoznék hozzád, ha itt lennék, de én valahol teljesen máshol vagyok. Nehéz megérteni, igaz? Nehezebb, mint valaha.” Mindenesetre van itt egy teleport, hogy átutazhas-

sunk vele a L5-re, azon belül pedig az 53,39-es pozra, innen a L4n a 13,27-ről.

Level 5. A!(51,40: **zefoar spell**, 60,49) Átjáró a tanács szerint a L6-ra, a 66,61-en van. Vissza meg az 52,43-on jövünk.

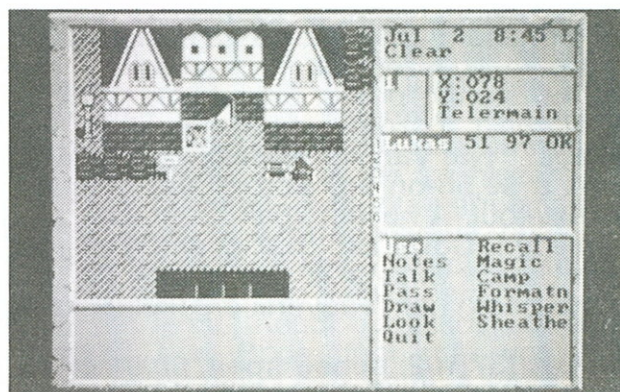
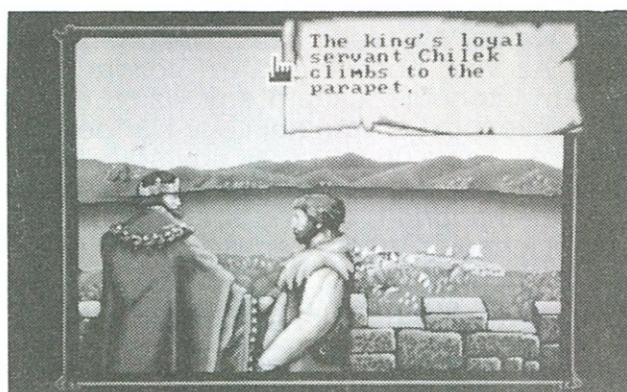
Level 6. A!(66,40;61,64: 12 **nift**, 49,69: 24 **gonshi**) Kukkantsunk át a L4-re a 44,64-ről.

Level 4. Fent már lettek említve a támadások, így csak a 44,12-n lévő táblára hívnánk fel a figyelmet: „Emergency Exit Only. Alarm Will Sound.” Fölötte egy portál a L4 37,12-re. Van itt egy átjáró a L5-re a 66,06-ről.

Level 5. A!(16,69: 12 **luffin**, 22,59;30,57: 12 **nift**, 37,63;37,40: 12 **turpin**, 21,42;06,27;34,09: **zengri spell**, 27,24;19,18;27,10;27,05: 18 **gonshi**) Es ismét van egy átjáró a L6-ra 21,05-ön keresztül a 06,55-re.

Level 6. A!(14,50: **timestop spell**, 08,65: **restsoul spell**, 35,68;36,52: **double spell**, 30,41;22,62) Ne örüljünk! Lesz még szöveg itt is. Mindjárt elsőnek a 07,40-en *Vhan* van itt: „Hosszú idővel ezelőtt volt, mikor utoljára találkoztam a **C.O.L.**-tal. Megkeresnéd nekem *Leahandria*-t? Nem. Látom, Te nem! Egy keveset emlékszem. Mondtam már, hogy az Istenek milyen kegyetlenek? *Leahandria* szerette azt a kis állatot, amit adtam neki. De elfutott tőle! Követtem ide őt, de nem akart velem jönni. Nem tudom, hogy valaha is emlékezni fogok-e rá. De, igen! Emlékszem! *Leahandria* úgy nevezte ezt a kis állatot hogy '*Vankruh*'. De... Én, nem... Nem tudok többet...” (Ki kéne nyírni, nem?!) (Na mindegy, akinek szüksége van tulajdonságnövelésre, az majd szépen megkeresi magának. Mi ugyan nem szórakoztunk ilyen marhaságokkal) Assunk egyet a 07,11-en: 1 **diamond** + 1 **emerald** + 1 **zafir** + 1 **rubin**. Ezután nincs is más dolgunk, csupán átsétálni a L7-re a 19,62-ről. Vissza onnan pedig a 28,16-ről jöhetünk. Gatyákat felkötni, mélyrepülés következik. Ja, nem a L7-n, hanem a L6-on!

Level 7. A!(19,24: **summon spell**, 15,17;26,53;29,58: kincs: 2 **cylinder** + 2 **cones** + 2 **cube** + 2 **sphere** + 2 **pyramid**, 34,60: 12 **mirget**) 28,17 *Kruga*: „**Dorak** legmélyebb bányája! Micsoda gyönyörű látvány! Mi vagyunk a legszerencsésebbek a világon, hát nézz csak szét, *Lukas*!” 17,06 *Vankruh* hangja mennydörög végig az ajtón keresztül ki a folyosóra: „Megtaláltál! Gyere, csak gyere, izletes fatat leszel! Megmutatom Neked, mit érdemelsz!” 16,06 itt van *Vankruh*. Vigyázat! A varázslatot elszívja a mocsok! Kézi harc ajánlott. Ha a közelébe tudunk persze érni beparalizálás nélkül, ha ha ha hhhah ha ha!!!????!!!!!! (Előtte nem árt egy jóképű kis varázslatot betenni a lajstromba!) De ha mindezek után sem hajlandó abbahagyni a szórakozást, beszéljünk vele egyszerűen *Greettel*, és átenged minden különösebb sérülések nélkül a szobán! A 21,30-on megint elénk tolja magát az a nyomott **zorlim**, *Zan*: „Rossz napot fogtam ki. Csak én vagyok itt lent ebben a rohadt bányában! Ha *Vankruh*ot keresed, itt van a közelben. (Kösz! Má' volt hozzá szerencsénk!) Egyébként nincs kedved a bugyimban nyúlkálni, eh?” Menjünk át a szobán le a jobb sarokba, át a L6-ra, ott szintén a jobb sarokba le. Megint idepofátlankodik *Strephonio*: „Hello *Lukas*! A varázskövet csak addig csodáltam, míg vártam azokra a segg kacsákra. Ideértél hát, a küldetésed első része itt lezárul. Mikor itt befejezed, állj rá a kőre, és elkerülsz innen messzire.” Valóban van itt a kővön egy teleport, ami a L7-re a teleport mellé pakol. Kerüljünk mi meg beljebb a 56,37-en lévő ajtón, de hogy mi következik ott, azt meglátjuk ezután: REKLÁM!!!



(Ja, szokás szerint megint elfelejtettünk valamit, a L3-nál, ahol van az a sok teleport, csakis úgy juthatunk át, hogy feloszlatjuk a társaságot mindösszesen 2 tagra, mert azokon a szűk helyeken csak így lehet átkecmeregni valahogy. Tehát itt már mindenképpen szükség lesz egy kis monitor mahinákra.) Nos. Menjünk be. Es hát mit találunk itt, mint az egyik **DARK CANDLE**-t. Néhány *Naur*, meg egyéb ilyen apróságok társaságában. A taktika: használjunk mindegyik karakterünkön **Disappeart**, utána egy **Destroy** a *Nauron*, aztán vigyünk be néhány

Zapallt a többinek, és **Jump** egypárunknak. A *Naur* egyébként a legerősebb harcosok közé tartozik, nála csak *Zakhad* erősebb. A *Naur* HP-je kb. 700. Ha sikerült levernünk őket, megtudhatjuk, hogy ez a **CANDLE OF DESPAIR**, az egyik *Elden* cellája. Ha megvan a scroll, és netán még tele is van, **Use**oljuk szépen. *Lukas* erről egy varázsimát nyökög, mire a **Gyertya** kialszik, és kiszabadul belőle *ZIFAR*:

„Találkozunk a **Wanasol Hallban**, mikor kiszabadítottad testvéreimet, *Zulaint* és *Zewinult*. Hármunk erejének összekapcsolódásával be tudjuk határolni 4. testvérünk, *Zidoni* helyét, és megmondani, hogy találsz oda.” Oké gyerek! Te mondtad! Vergődjünk el innen gyorsan! Menjünk át a teleporttal (Co-Co-Sp) **Krumba**, **Ruz** Labirintusába a 2. számú **gyertyához**. (Ohó, már megint kimaradt valami. Még itt **Dorakban** van egy Isten, aki a Nagy Gyémánt ikon alatt henyél a 16,65-ön a L7-n, ő *Rhokan*, a Gazdagság Istene. Kint (97,09) van a temploma) A szó: **Shad-guram**, és nem csinál mást, mint egy-két tulajdonságunkat megnöveli. Ja, ha már itt tartunk, a 212,30-on is van egy. Mégpedig *Balene*, a szó: **Kimyabin**.)

LABIRYNTH OF RUZ (Lehet örülni, van térkép! A rizsa így most mellőzve, ez alapján szépen meg lehet keresni a L2-n a **CANDLE OF PAINT**-et, ki lehet nyírni a *Naur & Co.*-t, ki lehet szabadítani a **Gray Scroll** segítségével *Zulaint*, aki szinte ugyanazt mondja nekünk, mint *Zifar*. Van itt is egy Isten, mégpedig *Ghartel*, a Dicső Halál klub elnöke. Ha fel akarjuk ébreszteni, akkor: **Banishahbat**, mire követel tőlünk egy orkot áldozat gyanánt. Jobb híján *Buzt* fel is áldozhatjuk, mire az Isten ad egypár tulajdonságot, és figyelmeztet, hogy *Buz* mostmár az ő szolgálatában áll, és félreállítja a csapatból. Nem érdekes, mert utána fel tudtuk venni, úgyhogy nem igazán értjük, hogy ezzel ugyan mi célja volt az Istennek.

Van még egy ürge, aki első hallásra szintén a verseny egyik helyezettje lehetett, ugyanis nem egész tiszta magyarsággal köt belénk: „If u let mogh go, mogd tell u chute!”

Sürgősen menjünk innen. Nevezetesen az utolsó előtti **candle** helyszíne **Namaz Tornya**. A *Pyr-Cyl*-*Pyr* kombinációval menjünk ki **Mandargra**, majd onnan hajóval **Namazba**, **Altesia** szigetére. Ez a 222,122-n van. Kint a sziget területén találunk egy Templomot a 179,105-ön *Senvara* ikonjával, és a szóval: **Urumaen**. Magát az Istennőt a 212,135-n fedezhetjük fel, ha elég ügyesek vagyunk, és ő se csinál mást, mint tulajdonságot növel.

TOWER OF NAMAZ (Vumakleh a szó)

Szintén van térkép, úgyhogy ismét lehet örülni. Keressük meg a L6-on a 3. gyertyát: a **CANDLE OF ANGUISH**-t. Előtte persze nem árt kinyírni a 3. *Naur* pajtást sem. A **Pink Scrollt** használva szabadítsuk ki *Zewinult* is, aki szintén arra utasít minket, hogy gyorsan menjünk a **Wanasol Hallba**. De még itt a Toronyban is van egypár dolog. Lássuk: a 'dig' részen ássunk egyet, mire 1 scroll a következőket mondja: „*Hakan* vagyok. Megtámadtak a kazihok, és a jerahok. Átkozott élősök! Haldoklom! Enyém volt a különleges **Nalanduir**, mielőtt megtaláltak volna. Ott ástam el egy feljáromnál, ahol a 3 nagy szikla van. A szörnyek visszatérnek...” Ezt Mi is megtehetjük könnyűszerrel a térképen jelölt helyen.

Nincs más hátra tehát, mint hogy elmenjünk a **Wanasoli Meeting Hallba**. Már vár minket a 3 *Elden* Varázsló, és közlik velünk, hogy: „Megtudtuk, hogy a démoni *Zakhad* a **Katarra Kastélyban** tartja fogságban *Zidont*, bent a **CANDLE OF DEATH**-ben. Ez a **Blue Scroll** segíthet őt kiszabadítani, *Lukas*.” (Erre a kezünkbe nyomja a scrollt, és folytatja:) „A **Mandarg Hegyen** találod őket, hogy belépj, súgd: **Suuvdaun**.” Tehát kutassunk az itteni könyvtárban a **Blue Scroll**ról. Miután megtelt (kb. 1 nap) el is indulhatunk **Katarra Kastélyába**. Erről is van térképünk, úgyhogy nem kell ijedezni. Ezt a helyet a **Mandarg** 178,51-en találhatjuk. Jussunk el a **Caverns of Mandarg** 4. szintjére, és a titkos átjárón keresztül, ami a L1-re visz, kutassuk fel az **Iron Keyt** a táblán ásva, hogy bemehessünk a **Kastélyba** (x). A L1-esn van is ott egy teleport, ami visszarak a L4-re. Használjuk a kulcsot a piros halálfejes ajtón. **Mandarg** termébe jutunk. A tábla szerint: „*Zakhad* a Hatalmas, mindenek Mestere, élőké, és holtaké, elvárja a teljes biztosítékot az engedelmességhez, és lojalitáshoz azoktól, akik keresztül lépnek ezen a kapun. Kéretlen személyeket megbüntetünk kíméletlenül, és a legnagyobb fájdalommal végezzük ki!”

Bízató hírek! De ez ne gátoljon meg minket abban, hogy bemásszunk a Főhadiszállásra. Itt két újabb torony hömpölyög előttünk. Az egyik **Dragos**, a másik **Dreax Tornya**. Aki kíváncsi, **Dragos**-szal kezdjen, nyitásnak éppen ez sem rossz. Rajzoltunk róla térképet, mert nem volt olyan bonyolult, és némi instrukciót is adunk, hogy mi található itten. Mindjárt a L1-en egy rabszolga-fiú tartóztat fel: „Kérlek, ne bánts, idegen! Nem tudok ellenkezni Veled! A nevem *Grasshopper*. Néhány teleholddal ezelőtt **zorlimok** támadták meg a falunkat, mindekit megöltek, csak engem nem, ide hurcoltak, hogy szolgáljam a *Farazuk* feljáróit, és közben a szökésről álmodozom! Megmentesz? Tudom, hogy Te már láttad az utat az emeleti feljáróhoz, Egy sötét varázslat megköti a nyelvemet. Csak ennyit tudok még mondani: Petra People!” (Érdekes, hogy ideköttették, vagy kicsináltak vele, de legközelebb, mikor jöttünk, ha akartunk se tudtunk volna rajta

segíteni, ugyanis egyszerűen eltűnt, ezért ezt is hagytuk a francba. Nem igaz? Na mindegy!) A másik egy lókótt goblin, aki itt azzal van megbízva, hogy a vöröspolipokat megetesse a kígyókkal. Nem sokat zavartuk, mert erre direkt meg is kért, és mondta, hogy húzzunk el innen, vagy hagyjuk dolgozni. Mi az előbbit cselekedtük.

Aztán van itt még egy szivató teleport a bal alsó sarokban, ami a L2 jobbfelsőjébe visz minket *Zakhad* röhögésének kíséretével: „Hatalmas **C.O.L** Hogy szolgál a kedves egészsége? Nem tudsz, te mocskok, megszökni előlem, ha én nem, az állataim biztosan rád találnak valahol ebben a kócerájban!” Kedves fickó ez a *Zakhad*, majd teszünk róla, hogy bocsánatunkért esedezzen... Hát ennyi lenne *Dragos*, mi inkább a figyelmünket *Dreax Tornya* felé fordítsuk. Azon belül is a 2. szintjére. Itt van két *Zakhad Terem*, persze mindegyiket meglátogatjuk. A 2. teremben találjuk Háháháááhááhááá! Na kit? Természetesen az utolsó *Naurt*, az utolsó **gyertyát**, és a legeslegutolsó *Zakhadot* is. Taktika: gyors **Disappear** mindenkinek, aztán **Jump**, és püföljük őket keményen! Ha tuningolva jövünk, nem gond a 700-as *Naurt* és a 850-es *Zakhadot* leverni, de ha anélkül jövünk...

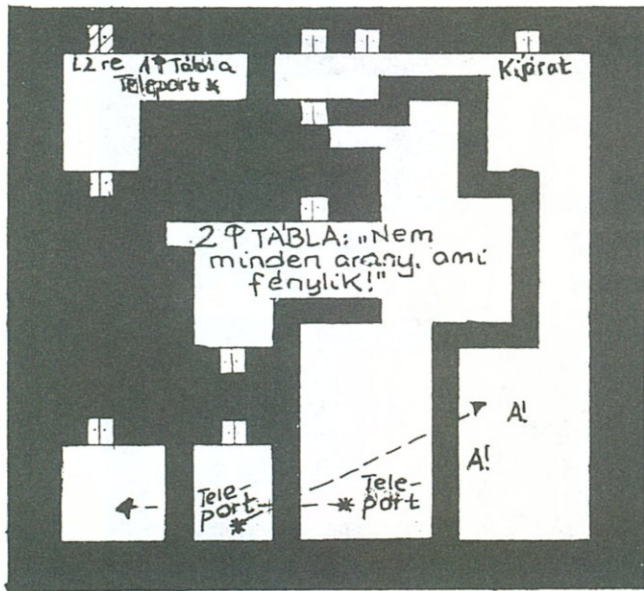
Nos, kinyírtuk *Zakhadot*, de a testét nem fogjuk megtalálni sehol, mert halála pillanatában elteleportálta magát egy másik dimenzióba, de később még lesz hozzá szerencsénk. Megleljük tehát a **CANDLE OF SLOW DEATH**-et, és használva a **Blue Scrollt**, kiszabadul *Zidoni* is: „Ejött tehát az idő, hogy a jóslat beteljesedjen. Térj vissza *Rebnard* Királyhoz, és üzend neki, hogy **Wanasolban** beszélni szeretnék veled!” Használjuk a teleportot, ha tudjuk a kombinációt. Persze mehetünk visszafele a barlangokon keresztül is. Menjünk el tehát **Oshcrun Kastélyába**, ahol a Király már vár minket a Trónterem előtt: „Nyomás, *Lukas*. Most kell megmentenünk a Herceget. A birodalom jövője ezen az egyensúlyon (?) függ!”

INVITE: King (Az e. 59/59 sh: 06. nála, úgyhogy vigyázzunk rá, lehetőleg élve érjünk el vele a könyvtárba.) Vigyük el tehát **Wanasolba**, és beszéljünk *Zidonival*: „Most, hogy *Zakhad* eltűnt, feltárhatom előttetek, hogy hová rejtettük a fiadat, *Jemil* Herceget. A birodalom és az ő védelmében beleraktuk a nagy *Oolau* Madár tojásába. (Érdekes, hogy ez a 4 *Elden* be volt zárva a gyertyákba, és azt nem tudták elintézni ugyan, hogy kiszabaduljanak, azt viszont igen, hogy a kis Herceget betojásolják...) Biztos vagyok benne, hogy megvan már a háromszor érintett **Orb of Light**, mikor odamész a madárhoz vele. Használd az **Orbot** ahhoz, hogy leszálljon a fészkeről. Utána súgd a fiad nevét, '*Jemil*', hogy kiszabadítsd a tojás fogságából. Te vagy az egyetlen, aki ezt súghatod, ugyanis a Herceg csakis az apja hangjára fog előjönni.” Tehát akkor irány a madár... Persze nem árt, ha a **jel** már meg van érintve háromszor a **Sun**, a **Moon** és a **Star** hordozói által. Az elsőt *Wartown*-nál, **Wanasolban**, a másodikat *Moongoldtől*, **Shumaranban**, a harmadikat pedig *Timmtől*, **Telermainben** szerezhethetjük be. Most már mehetünk Madárkához. A Király használja az **Orbot**, aminek hatására egy varázsaura következtében a Madár leszáll róla. Majd *Rebnard* súgja a fenti szót, mire a tojás széttörik, és a Herceg kimászik. A kis *Jemil* örvendezik, hogy kiszabadult, miközben ezt kérdezi: „Láthatnám én is azt az **Orbot**?” (*Lukas*-szal rakjuk be őt is a csapatba.) A Király adja oda neki az **Orbot**. Amint a Herceg elveszi apjától, az hirtelen parázslani kezd: „Talán most már mehetünk haza.” Mehetünk tehát a **Kastélyba** (x). Hahahaha!!!!!!?!!? Ha el akarnánk tűnni a fészektől, akkor hirtelen megjelenik *Zakhad* valahonnan átteleportálódva: „Csak ha én engedem!!!! A Király, a Herceg és a megvetett *Lukas*, mind a hatalmamban vagytok! Készüljete a halálra!” *Kruga* megszólal: „A francba, csapda! Tudhattuk volna, hogy a démon igazából nem halt meg, de nálunk van az **Orb of Light**, hogy megvédjen!” *Jemil* elveszi az **Orbot**, miközben a közepén parázslás villan fel, majd a fénysugár hirtelen előnti *Zakhadot*, és *Jemil* ezt mondja eközben: „Menj messze! Nagyon messze!” Az ördög elhalványul, majd lassan eltűnik. „Ez jól volt időzítve!” — sóhajt fel *Kruga*. „*Zakhadot* megölni nem lehet, de száműzni talán igen. Ófelsége nagyon jól csinálta!” Hirtelen megjelenik *Zidoni*: „Jobban, mint gondolnád, *Kruga*! Néhány évvel ezelőtt érkezett hozzánk ez a szemét. A Sötétség Szemfedeleként jött **Gurtexbe**! Huh! A Királynő boldog lesz, hogy újra láthat titeket.” Erre a kis *Jemil* is megszólal: „Megvakult a Mama?”-pityeredik el. „Óh, hogy történt!? Gyerünk gyorsan haza!” *Zidoni* nyögi: „Ahogy akard, fiatalúr!” Az *Elden* súgni kezd valamit, és a varázslat segítségével a **Kastély** (x) Banquet termében landolunk.

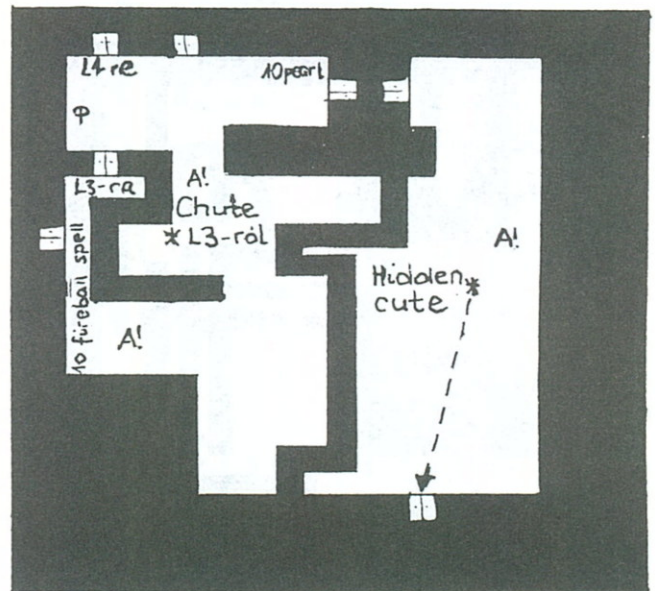
END SEQUENCE!

A bankett a Hőst és a Királyi Családot élteti. *Rebnard* így szól: „Most, hogy *Zakhad* eltűnt innen, hadseregünk visszaadja **Gurtex** Fényét a Sötét Föld éveit után. Nagyon köszönöm, *Lukas*. És természetesen a csapatodnak is.” *Lukas* megszólal: „<fellelengzős felsorolás>” Kis Herceg is megszólal: „És Én?! Én voltam az egyetlen, aki tudta az **Orbot** használni, és elküldeni a demont messze innen!” A Király: „Igen! Hát persze... (schnitt)” A Királynő: „Hosszú nap volt ez neked, kis Hősöm! Ideje lefeküdnöd.” A Herceg jóéjt mond, és aludni tér. Mi is ezt tehetjük egy **Quittel**.

Tower of Shann - Level 1.



Tower of Shann - Level 2.

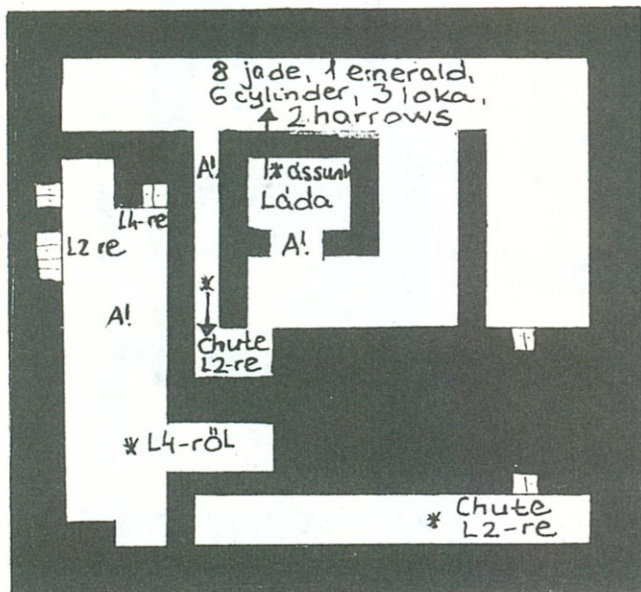


1705: Kiszabadítjuk Eldai-t, aki nagyon örül neki Fel is vehetjük!

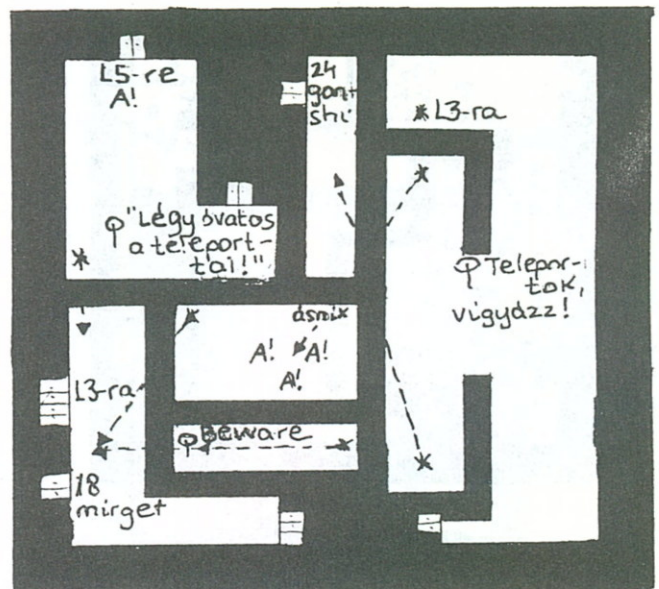
2005: Ben: "Ha valakit megbízol egy feladattal, adj neki egy Mindstone-t!"

1.tábla: "Ne mássz fel a lépcsőkön, a saját érdekében!" - üzenet Kelmazgur-tól

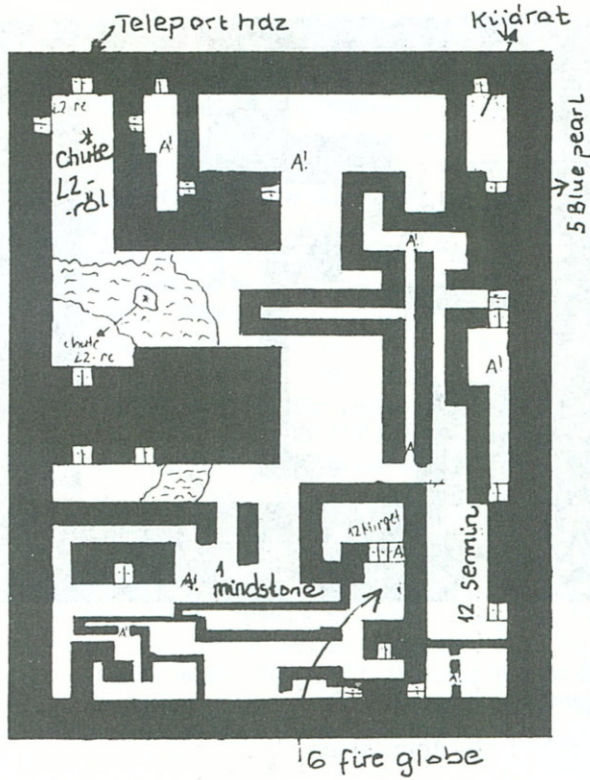
Tower of Shann - Level 3.



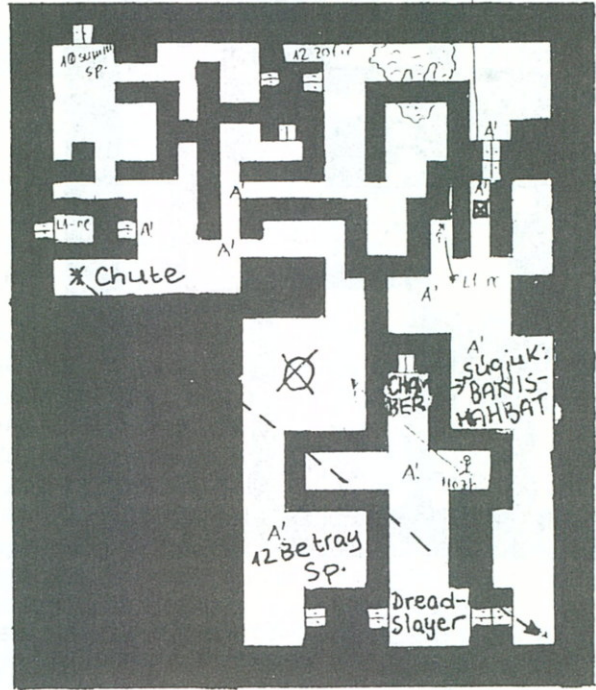
Tower of Shann - Level 4.



Labyrinth of Ruz - Level 1.

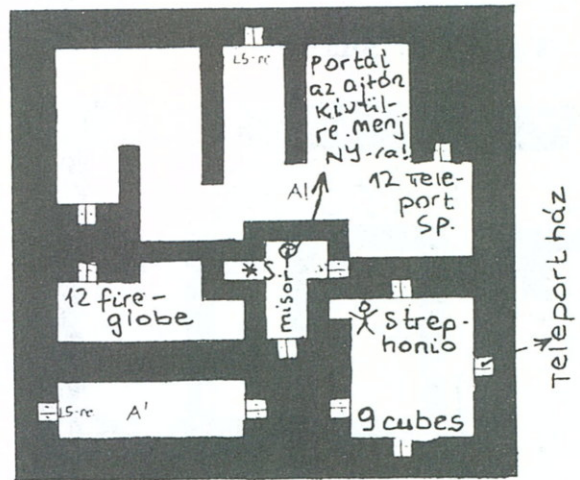


Labyrinth of Ruz - Level 2.

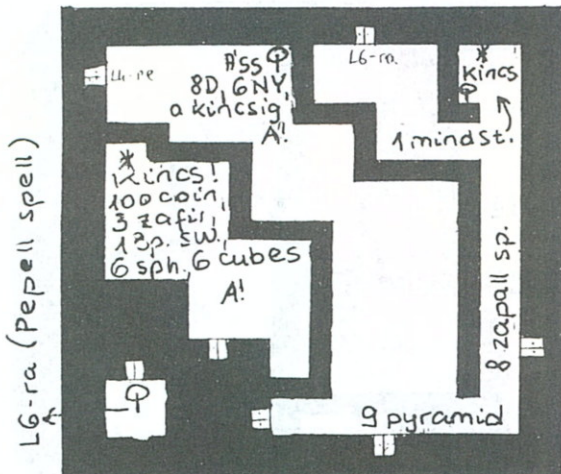


"If u let Mogh go, Mogd Tell you chute!"
 "Jtt az egyik NAUR (700 HP), és a CANDLE OF PAIN"
 ☒ ☒

Labyrinth of Ruz - Level 6.

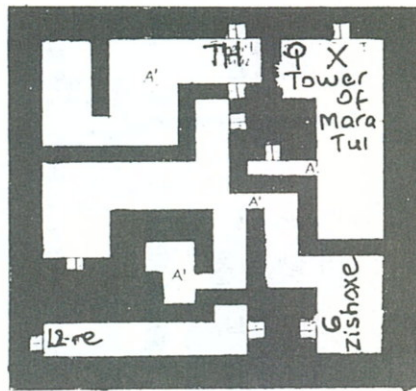


Labyrinth of Ruz - Level 5.



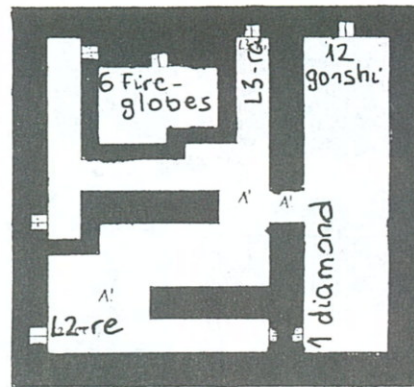
Stref (varázsló): "Mi?! Ja, igen, te mindig keresel! Szükséged is lesz rájuk. A kacsák sosem hallgatnak meg! Felvehetjük, ha ő az ideálunk! Ha nem, akkor odaállunk!"

Tower of Maratul - Level 1.

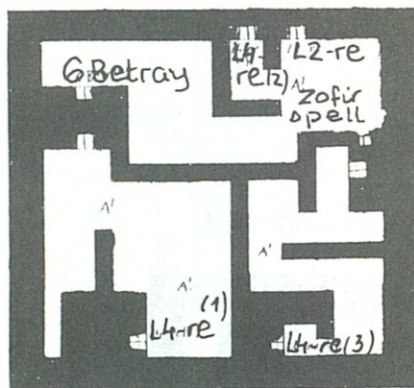


TH: Teleport ház
X: Kijdrat

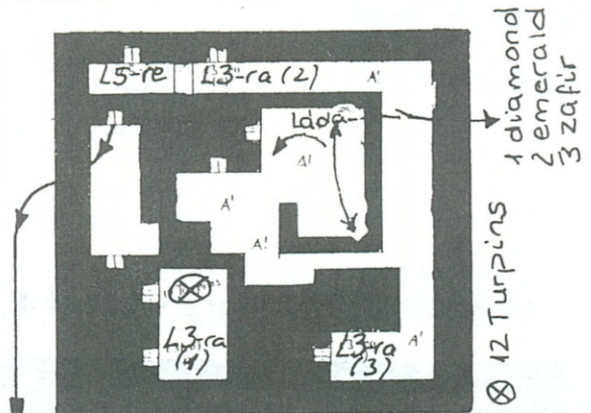
Tower of Maratul - Level 2.



Tower of Maratul - Level 3.

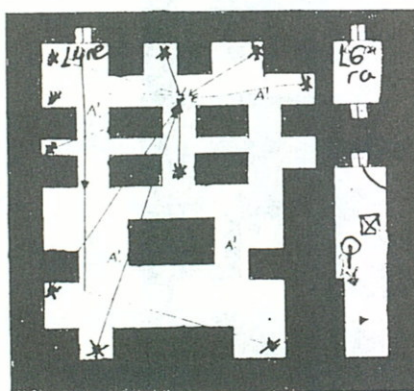


Tower of Maratul - Level 4.



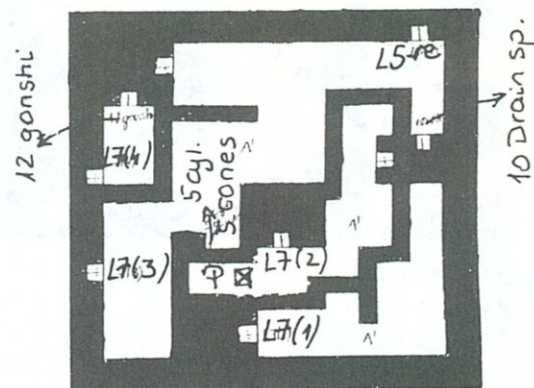
CHAMBER, NERELNES ISTEN, IASHARIM
Mután felkel, egy elfet kér tőlünk, hogy szolgálja. Ha sok felesleges emberünk van, akkor hagyjunk nála egyet.

Tower of Maratul - Level 5.



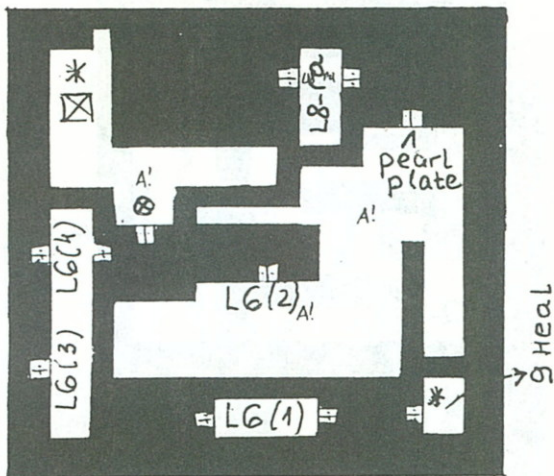
☒ Teleport a fő-folyosóra

Tower of Maratul - Level 6.



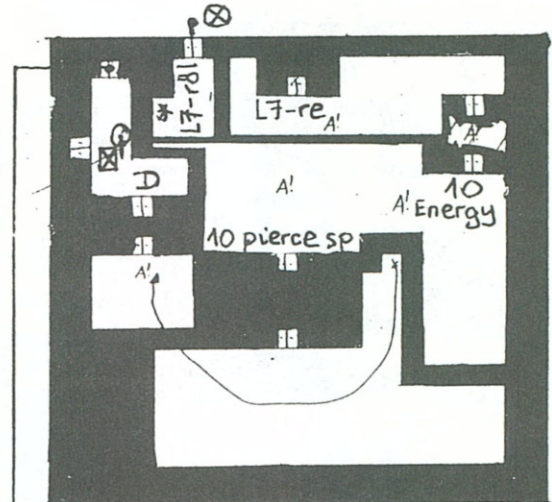
☒ Snake's heaven (dig)

Tower of Maratul - Level 7.



- ☒ Teleport LB 1608-ra
- ⊗ 12 Mirget

Tower of Maratul - Level 8.

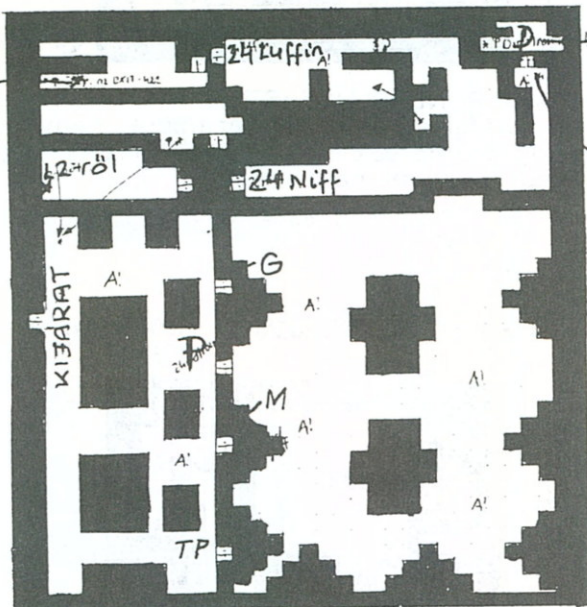


Itt van maga MARATUL (Warden of Berbezza)
 Cast Soulspeak, Restsoul, Read por.25.
 GRAY SCROLL-t vigyük el!

- ⊗ -TUNDRA OF HORN
- ☒ -Teleport a bejdrathoz
- D - 10 Disappear

☒ Teleport az EXIT-hez

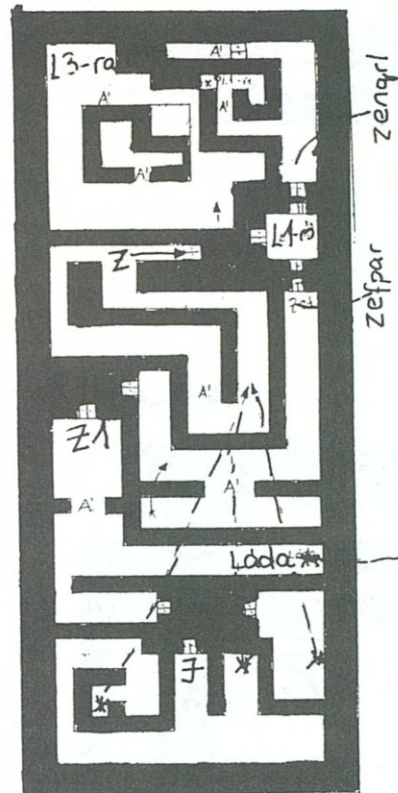
Caverns of Mandarg - Level 1.



- P: 24 potion
- G: 24 gonshi
- M: Trapped!
- 24 Pyramid mirget
- TP: 24 Turpin

24 Sermin D: Dig: Iron Key!

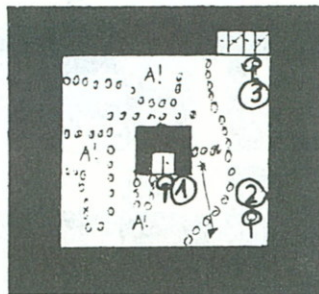
Caverns of Mandarg - Level 2.



- Z: Zishoxe sp.
- Z1: Zutyun sp.
- J: Jump sp.

12 sermin, 12 gonshi
12 nift, 12 mirget

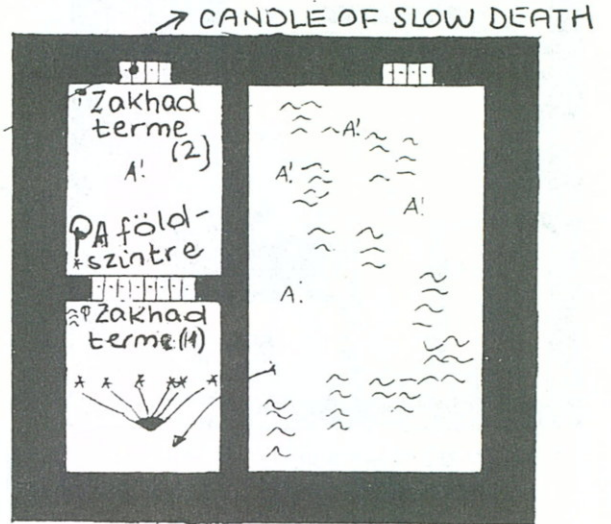
Tower of Dreax - Level 1.



- ①
- ②
- ③

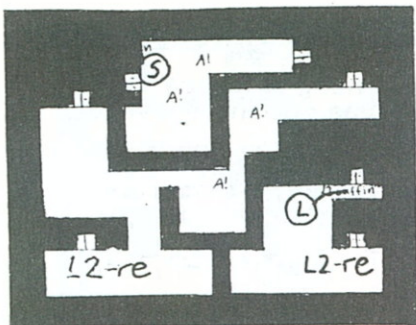
1. tábla: "Petra People's World"
2. tábla: "Teleport vissza a főfolyosóra"
3. tábla: "Tiltott terem - Csak azoknak, akiket erre a Mester felhatalmazott."

Level 2.



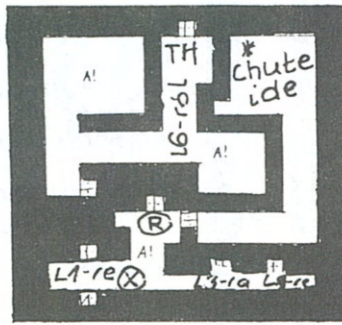
Tower of Namaz

Level 1.



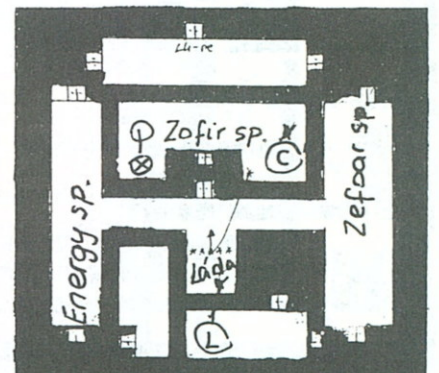
- Ⓢ: 12 sermin
- Ⓛ: 12 luffin

Level 2.



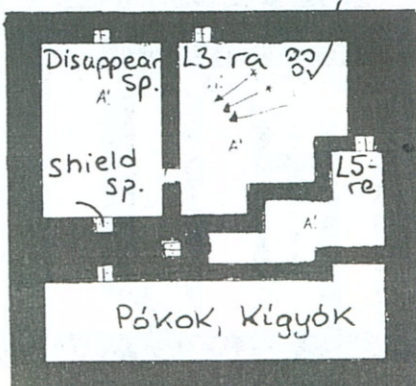
- TH: Teleport ház
- Ⓡ: Repel sp.
- ⓧ: kijárat

Level 3.

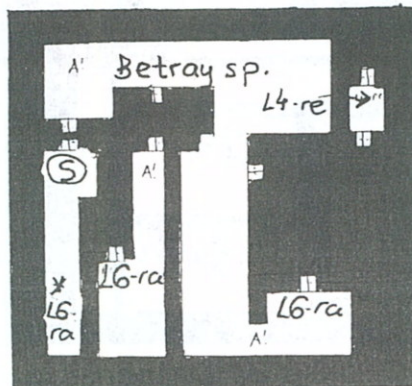


- ⓧ: "Assunk! Scroll(Makar)"
- Ⓢ: chute L2-re
- Ⓛ: 12 medicin, 12 potion, 2 cylinder, 2 rone, 2 cube, 2 sph, 2 pyr.

Level 4.

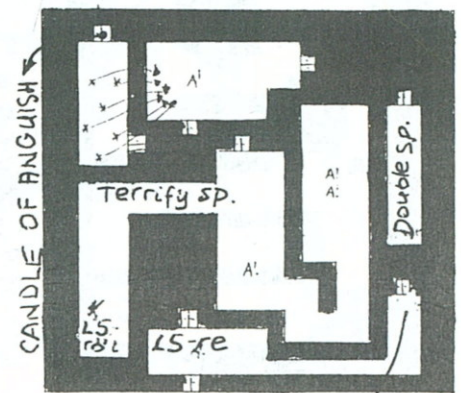


Level 5.



- Ⓢ: Summon sp.

Level 6.



L5-re

Summoning

A kezelés teljesen egérvezérelt, nem okozhat gondot még a kezdőnek sem, képernyő alsó egyharmadát elfoglaló részt redőnszerűen fel lehet húzni, és ott megtalálható minden, a szövegeket meg minimális angol tudással vagy egy szótárral ki lehet bogozni. Térképet nem rajzolunk, mert a gép rajzol, akár printerre is.

A tulajdonságok a .sav kiterjesztésű file-okban, ugyanabban a szektorban vannak, ahol a karakter neve, a legmagasabb számú az utolsó mentés. Mi 60 (decimális) körüli értékre javítottuk, ezzel már szépen el lehet boldogulni, de ennek két hátránya is van. Egyrészt az ellenfelek nehezebben sebeznek meg, tehát a **healed** skill lassabban fejlődik, másrészt igaz, hogy az egyszerűbb ellenfeleket egy csapásra el lehet így intézni, de a fegyverek gyorsabban törnek, és az elején nincs annyi utánpótlás. Mindazonáltal egyik dolog sem olyan veszélyes, lehet nyugodtan berhelgetni.

A **Gazereken** tükör nélkül is keresztül lehet jutni, a **Freeze**, **Posioned**, vagy **Flame Arrow** varázslatok használatával, csak ne engedjük közel őket, és a varázslat egy csapásra végezzen velük, mert amelyiket támadjuk, azon megtörik a **Freeze** varázs. Feltuningolt karakternél ez nem okoz gondot, de ajánlatos közben szünetet tartani, egyenként vagy kettesével elcsalogatni őket, vagy egyszerűen visszacsukni a többire az ajtót, ha egy-kettő kijött (oszd meg és...).

A **Boot of Levitation** tegyük el, és ahol lehet, helyette sűrűbben gyógyítsunk inkább, mert később még jól jöhet platók, teleportok, lukak feletti átkelésre, és a töltete véges.

Egyes szinteken vannak olyan helyek, ahova csak a **Teleport Rúnákkal** tudunk eljutni, használjuk őket, de ne parazoljunk, érdemes a használatuk előtt menteni, és ha nem érte meg a dolog, akkor visszatölteni az állást. A **Teleport Rúnákat** némelyik földalatti szinten is érdemes megpróbálni. A pókokkal, meg a sétáló bokrokkal (fene tudja már, mi volt a nevük) addig vigyázzunk, amíg nincs meg a **Cure Posioned** varázslat, mert mérgeznek. Ez a varázslat egyébként a **Broken Seal One** délnyugati részén van, természetesen egy csomó pók társaságában. Az aranypénzekre vigyázzunk, mert ajtónyitáshoz néhol nélkülözhetetlenek. A palackba zárt szellemet nem nagyon éri meg megvenni, mert csupa olyan dolgot kínál, amit máshonnan is beszerezhetünk.

A labirintusban a szörnyeken és ellenségeken kívül vannak olyanok is, akikkel beszélhetünk, de közülük néhányat meg is tudunk támadni.

A nagy fatönkszerű dolgokat, ha nem platón állnak, tologassuk félre, mert kulcslyuk rejtőzhet alattuk.

Ha **August** kardjának mindkét darabját visszaszereztük **Dariustól** (természetesen ki kell irtani ehhez az illetőt), addig ne beszéljünk újra **August**tal, amíg a kováccsal meg nem javítottuk a kardot négy aranyért, mert ha darabokban visszük vissza, **August** elteszi a darabokat, és nem ad érte semmit. Ehhez persze tovább kell mennünk előbb néhány helyszínnel aranyért. Mire ez összejön, addigra kb. a **Brokken Seal** darabjai is meglesznek, amivel továbbmehetünk az újabb helyszínekre.

A térkép mindig az aktuális állapotot mutatja, tehát ha rálépünk egy platóra, vagy átkacsolunk egy kapcsolót, akkor a térképen azonnal megnézhetjük a hatását. Ha megvan az összes kézjel a varázsláshoz, akkor bármelyik varázslatot használhatjuk, függetlenül attól, hogy megtaláltuk-e a varázslatot leíró papírt, avagy sem.

Mielőtt **Korguzhoz** bemegyünk (**Withe Domain Thurisaz Rune**), vegyük le a lábbelinket, mert egyébként csak nehéz harcra számíthatunk nála. Az **Ebon Knight Domain** egy igen érdekes hely. Kezdi úgy, hogy a térképünk nem működik itt, de a bejárat mellett rögtön kapunk egy papírt, amire rá van írva, hogy hol a térkép (on page 89 of your game manual, ugye mindenkinek kéznél van). Innen egy teleportra léphetünk, ami bejuttat egy olyan helyszínre, ahol annyi teleport van, hogy többet lesz a karakterünk **Confused** (mi meg **Idegesek**), mintha vele itattuk volna meg azt az öt tömlő bort, amit a ZARF jelszóért adtunk (drága volt).

Ez a hely, ha jól számoltuk, két nagyobb és kilenc kisebb helyiségből áll, mindegyikben négy teleporttal. A nagyokat számmal, a kicsiket betűvel jelöltük, a teleportokat az óramutató járásával megegyezően számoztuk, a nagyoknál a főlőtől, a kicsiknél a bal felső sarokból indulva.

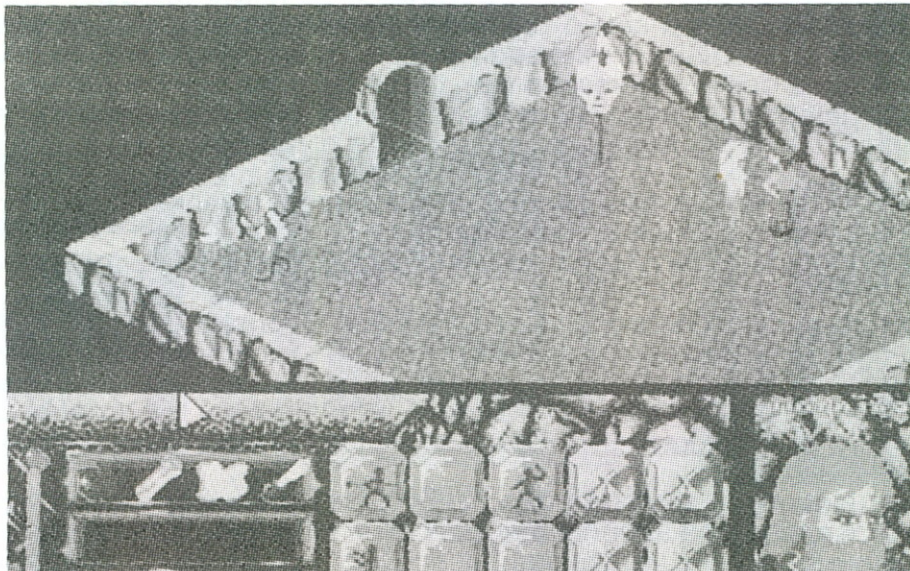
	1	2	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	A	E	B	C	A	B	D	H	F	H	D
2	C	D	C	DA	B	I	2	G	H	I	H
3	B	I	1	1	C	2	2	G	G	G	2
4	A	E	1	B	1	E	F	E	FX	F	I

Mi minden helységben letettünk valamilyen tárgyat, hogy be tudjuk azonosítani, hol vagyunk. Ahol két betű van, ott felváltva dob a teleport az egyik, majd a következő rálépésnél a másik helyiségbe. Vízszintesen a helyiségek jele van a fenti szisztéma szerint, függőlegesen a teleportok száma, X a fekete lovag birodalmát jelöli. A térképet továbbra sem használhatjuk, de a labirintus nem olyan bonyolult. A fekete lovag fejével keressük fel a zöld lovagot, és a tőle kapott küttyü segítségével már kinyithatjuk a **Crimson Domain** északkeleti részén lévő kaput (ha a többi négyet is megtaláltuk). Ezen áthaladva (ha jól rémlik, **Sunkey** segítségével) hozzájuthatunk a **Gateway Spell**, ha jól csináltuk, utolsó hiányzó darabjához. Vigyázat, nem biztos, hogy a megtalálás sorrendjében kell használni a kézjeleket, de a koponyák megmondják, hogy melyik hányadik kézmozdulat. Ezzel a varázslattal átjuthatunk az **Otherworld One** nevű helyszínre, ahol az előbbihez hasonló teleportjáték (is) található, a megfejtőknek sok értékes nyereménnyel.

Ugy néz ki valahogy a hely: a 11-es helyiségben az a vacak egy kapcsoló, amivel kikapcsolhatjuk az 5-ös helyiségben azokat a teleportokat, amelyek elzárják a kijáratot. A teleportok helyén annak a helységnek a száma van, ahova a teleport dob, tehát először a 11-es, majd az 5-ös helyiségbe kell eljutni. A térkép itt már használható.

Azt hiszem, kedvcsinálónak ez megteszi, aki eddig eljutott, az már kíváncsi lehet a végére, még sok érdekes helyszín van, de a végét még mi sem láttuk, nem egy délutános a játék. Estleg még egy dolog, reméljük, a varázslatmemorizáló kézjelek mindig egyforma sorrendben vannak, a **Gateway Spell** kézjelei 5. 12. 1. 4. 1. 11. 10. 3. Itt érdemes depót létesíteni, és a legfeleslegesebbnek ítélt tárgyat is itt lerakni, hogyha később mégis szükség lenne rá, akkor ide bárhonnán eljuthatunk, és kilépéskor ugyanoda kerülünk vissza, mint ahonnan idejöttünk.

Nem maradt más hátra, mint mindenkinek jó szórakozást kívánni ehhez a véleményünk szerint nem mindennapi csemegéhez.



TÖKÖS-MÁKOS

3D Action

Ez most kivételesen nem egy játék címe, hanem több egy kalap alá vett játéké. Az **ID-Games** alkotásairól vagyunk szó, azaz **Wolfenstein**, **Spear of Destiny**, **Blake Stone** és **Doom** (elsősorban az utolsón lesz a hangsúly).

Nézzük akkor:

Wolfenstein 3D

Ez volt az első igazi 3Ds akciójáték. A célja lényegében az, hogy végigküszködjük magunkat egy náci erődön, a derék katonákból minél többet likvidálva. 6 epizód van, mindegyiken belül 9 pálya, a végén egy brutális jellegű főszörnyel. A főmenü:

- **New Game**: Új játék kezdése. Kiválaszthatjuk az epizódot, majd a nehézségi fokozatot (a másodikonál alább ne adjuk, de a 4. az igazi), aztán máris indulhat a gyilkolás.
- **Sound**: A hangok állítgatása.
- **Control**: Az irányítás eszköze. Legcélszerűbb egér+billentyűzet, és nyugodtan használjuk a default billentyűket.
- **Load Game**: Kimentett állás visszatöltése.
- **Save Game**: Állásmentés.
- **Change View**: A játéktér nagysága, a kurzorgombokkal állíthatjuk. Nagyon hasznos opció, kisebb játéktérrel még 286-on is viszonylag jól fut.
- **Read This**: Némi üzenet a játék szerzőitől, valamint egy negyvenakárhány oldalas **help**.
- **End Game**: A jelenlegi játék abbahagyása.
- **Back to Game**: Ha a játékból 'Esc'-kel léptünk ki, akkor ezzel folytathatjuk.
- **Quit**: Kilépés DOS-ba.

A játék kezelőbillentyűi a következők:

- 'Cursor előre/hátra': Mozgás előre/hátra
- 'Cursor balra/jobbra': Forgás balra/jobbra
- 'Alt' + 'Cursor balra/jobbra': Mozgás balra/jobbra
- 'Ctrl': Tüzelés
- 'Space': Ajtónyitás
- 'Esc': Főmenü

Ezen kívül a funkcióbillentyűkre is rá lett pakolva néhány dolog:

- 'F1': Read This
- 'F2': Save
- 'F3': Load
- 'F4': Sound
- 'F5': Change View
- 'F6': Control
- 'F7': End Game
- 'F8': Save az aktuális helyre rákérdezés nélkül
- 'F9': Load az aktuális helyről rákérdezéssel
- 'F10': Quit

A következő tárgyakat találhatjuk:

- Elelem, kutyakaja, elsősegély-csomag: A *Health* értékét hivatottak növelni
- Lőszer: A muníciókat növeli
- Gépfegyver: Cool fegyver, a pisztolynál sokkal egészségesebb

- Kulcs: A bezárt ajtó(k) kinyitására szolgál
- Kincs: Ezek a pontszám növelésére szolgálnak

A szabvány átjárókon kívül kereshetünk titkos ajtókat is, a falakon ajtónyitással kísérletezve. Azok mögött általában érdekes dolgok várnak ránk. A szint végén egy kapcsolót találunk, amely a következő szintre visz. Itt kapunk egy gyors értékelést is a szinten végzett „munkánkról”.

A **Wolf** talán nem az az igazi csúcs játék, de mindenképpen ez volt a kezdet, azért el lehet vele szórakozni. Halálra röhögtük magunkat pl. a főmenü zenéjén — hát, pont ebbe a játékba illik.... Nem rossz game. Ugyis mindössze 2.7M a winchen...

Spear of Destiny

Bárki bármit mond, minket kiábrándított ez a játék. Jó, meg minden, de egy az egyben ugyanolyan, mint a **Wolfenstein**. A kezelés és a tárgyak megegyeznek, az összes különbség a következő:

Most nincsenek epizódok, csak egy történet, de az mindjárt 18 pálya. Szép sorban végig kell mennünk rajtuk, ugyanúgy a náciakat gyilkolva. Az utolsó szinten viszont egész érdekes alvilági lényekkel találkozunk, meg egy erősen ördög-jellegű képződménnyel, akit legyőzve végre megszerezhetjük azt a nyavalyás lándzsát.

Ez a game 3.1M helyet emészt fel.

Blake Stone:

Erről a játékról ismét nem lesz hosszas mese, mert csak futólag volt hozzá szerencsénk. A grafika azért fejlődött, meg a feladat is összetettebb lett, viszont már van automap ('**TAB**'). Négy féle kulcsunk is lehet. Vannak megvédendő tudósok is, akiket persze meg lehet támadni, aztán ők is visszalőnek — nagyon vidám. A játék nem könnyű, és elég hosszú, amit a hihetetlen mennyiségű töltés csak tetéz.

Azoknak ajánljuk, akiknek csak 2M RAMjuk van, és ezért nem fut a **Doom**. Persze csak akkor, ha nem sajnálnak 8M-t rá...

Doom

No igen. Következik a nagy Ő. Előjáróban megjegyeznénk, hogy e leírás szerzője mindig is utálta a lövöldözős játékokat, sőt, még az eddig leírt 3Ds stuffokat se nagyon kedvelte. De ez... ez valami egész más. Egész egyszerűen iszonyú jó játék. A 12M hossz még talán nem hat annyira rémitően, annál inkább az, hogy 4M RAMmal csak éppen szíveskedik elindulni (3M szabad memória kell neki), az optimális 8M lenne... 386DX alatt nem is igen érdemes hozzákezdeni. Az igazi hatáshoz 486 és egy gyors videokártya szükségeltetik, de az aztán...

Nem véletlen, hogy sorban jelennek meg hozzá az upgrade-ek. Most 1.3-nál tartunk, de mire ez a könyv megjelenik, már ki tudja, mi lesz...

Nézzük a kezelést:

Miután nagy nehezen hajlandó bejelentkezni, a főmenübe jutunk:

- **New Game**: Új játék elkezdése. Először kiválasztjuk az epizódot, majd a nehézségi fokozatot. Eredetileg 4 fokozat van, az 1.2-es változattól van az 5. is, a beszédes nevű *Nightmare*, amelyre jellemző például, hogy a megölt ellenfelek helyett újakat termel...
- **Options**: Néhány beállítás, egyszerű
- **Load Game**: Kimentett állás betöltése
- **Save Game**: Állásmentés
- **Read This**: A szokásos információk
- **Quit**: Kilépés. A program itt elég agresszív hangnemben érdeklődik, hogy biztos-e, és ha igen, akkor miért...

Akkor most lássuk a kezelést:

- '**Cursos előre/hátra**': Mozgás előre/hátra
- '**Cursor balra/jobbra**': Forgás balra/jobbra
- '**Alt**' + '**Cursor balra/jobbra**': Mozgás balra/jobbra
- '**Bal Shift**' + '**Cursor előre/hátra**': Futás előre/hátra
- '**Ctrl**': Tűzelés az aktuális fegyverrel
- '**1**'-'**7**': Fegyverválasztás
- '**F1**'-'**F11**': Mindenféle opciók.
- '**F1**': **Read This**

- 'F2': Save
- 'F3': Load
- 'F4': Sound & Music Volume
- 'F5': Detail Low/High
- 'F6': Quicksave
- 'F7': End Game
- 'F8': Messages On/Off
- 'F9': Quickload
- 'F10': Quit
- 'F11': Gamma Correction Level (Off/1/2/3/4)

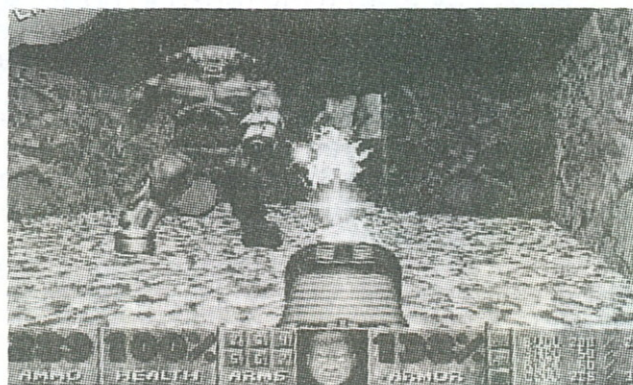
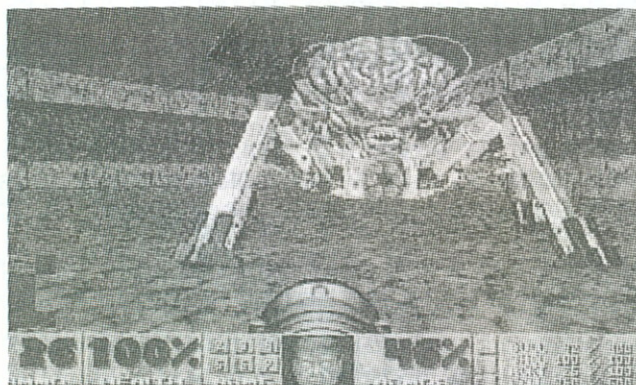
'Space': Ajtónyitás

'Esc': Főmenü (a főmenüből kilépni is ezzel lehet)

'Tab': Automap ki/be

A fegyverek:

- **Boxer ('1')**: Alapfegyver, ha elfogy a töltényünk, ezzel még lehet őrjöngeni. Figyelemreméltó mindenestre, hogy erősebb, mint a revolver.
- **Láncfűrész ('1')**: Ez egy nagyszerű fegyver. Teljesen szadista, töltete nincs (az üzemanyaga nem fogy el soha), és elég jól lehet vele gyilkolni. Igazán nehéz fokozatokban nagy szükség van rá a lőszerhiány miatt.
- **Revolver ('2')**: Elég gyenge fegyver, végszükség esetén folyamodjunk csak hozzá. Alapfegyver. Tölténye: **Bullets**.
- **Shotgun ('3')**: Ez már jó fegyver. Igaz, hogy csak kb. másodpercenként lehet vele löni, de jó erős. Mi az öldöklés nagy részét mindig ezzel követtük el. Tölténye: **Shotgun Shells**.
- **Gépfegyver ('4')**: Ez se rossz fegyver. Erőssége sajnos kb. mint a pisztolyé, viszont a sorozatlövése miatt a legtöbb ellenfél szóhoz sem jut, ha ezzel megadagoljuk. Azonban nagyon zabálja a töltényt, célszerű spórolni vele. Tölténye: **Bullets**.
- **Rakétavető ('5')**: Ez bizony durva egy dolog. Olyan ereje van, hogy kb. 5 méterről belelőve valakibe/valamibe a robbanásától mi is sebződünk. A legkomolyabb szörnyek is gyorsan kifelkeszenek tőle, de elég kevés lesz a játékban a rakéta (leszámítva 2 helyet...). Tölténye: **Rockets**.
- **Plazmaágyu ('6')**: Ez is érdekes fegyver! Valamivel gyengébb egy lövése a **Shotgun**énál, de sorozatlövő, így elég szépen lehet irtani vele. Ha sokan vannak körülöttünk, akkor nagyon jó, de ez is nagyon zabálja a lőszert. Tölténye: **Energy Cells**.
- **BFG-9000 ('7')**: Na itt a lényeg. Mi ezt dezintegrátornak nevezünk, bár nem egészen az. Igen gyorsan kifektet minden szörnyet (a 3 legerősebb dög kivételével egyből, és a 3. legerősebbet is 2-ből), de nagyon lassú, és sokat fogyaszt. A legvadabb ellenfelek, valamint óriási tömeg ellen jó, mert jó nagy területre hat (ránk nem). Tölténye: **Energy Cells** (40/lövés).



Folytatás előtt megjegyeznénk, hogy a következőkben leírt adatok az *Ultra Violence* fokozatra vonatkoznak, a könnyebb fokozatokban kicsit pozitívabban néznek ki bizonyos dolgok.

Tárgyak:

A fegyvereket ugye már leírtuk, felismerni valószínűleg mindenki fel fogja őket, annyit érdemes tudni róluk, hogy ha felvesszünk egyet, valamennyi lőszer is jár hozzá.

Az egyes lőszerfajták (zárójelben a belőlük hordozható maximum):

- **Shotgun Shells** (50/100): 4-es csomag
- **Bullet** (200/400): 10 db töltény

- **Box of Bullets:** 50 db töltény
- **Box of Shotgun Shells:** 20 ilyen bigyó
- **Rocket (50/100):** 1 rakéta
- **Box of Rockets:** 5 rakéta
- **Energy Cell (300/600):** 20 energiaegység
- **Energy Cell Pack:** 50 energiaegység
- **Backpack Full of Ammo:** Minden lőszerből egy kevés, valamint az első ilyen megduplázza a lőszertároló kapacitásunkat.

Egyéb tárgyak (zárójelben a kinézetük):

- **Stimpack** (elsősegélycsomag): 10%-kal növeli a *Health* értékét, max. 100%-ig
- **Medikit** (elsősegélycsomag): Mint az előző, csak 25%-kal
- **Health Bonus** (kék üvegcsé): 1%-kal növeli a *Health* értékét, max. 199%-ig.
- **Supercharge** (kék golyó): 100%-kal növeli a *Health* értékét, max. 199%-ig
- **Armour** (zöld ruha): Megnöveli az *Armour* értékét 100%-ig
- **Meagarmour** (kék ruha): Mint az előző, de 200%-ig
- **Armour Bonus** (szürke koponya): 1%-kal növeli az *Armour* értékét, határ nincs
- **Invulnerability** (zöld golyó): Sérthetlenség
- **Partial Invisibility** (piros golyó, a belseje kékes): Részleges láthatatlanság, a dögök nehezebben vesznek észre
- **Light Amplification Visor** (szemüveg): A sötétebb helyeken is tökéletes látást biztosít

Az utóbbi 3 hatása csak egy bizonyos ideig tart.

Egy pálya sikeres végrehajtásához meg kell találnunk a kijáratot, lehetőleg persze minél többet ölve. Ehhez általában át kell kapcsolnunk néhány tipikusan kapcsoló külsejű kapcsolót, és meg kell találnunk néhány kulcsot is (3 féle van). A pályák teljesítésében különféle csúnya lények igyekeznek minket hátráltatni/megakadályozni:

- **Katona:** A leggyengébb ellenfél. Egyesek pisztollyal, mások puskával (**Shotgun**) vannak felszerelve. Nehezebb fokozatban vigyázzunk a puskásokkal, mert igen jól lőnek!
- **Koponya:** Ez csak később kerül majd elő. Repülő koponya, hirtelen nekünkrontva támad. Nagy mennyiségben igen kellemetlen.
- **Szörny:** Ez az a barna színű dög. Lövöldöz, meg harap, de ha kicsit messzebb vagyunk tőle, akkor jól le lehet szedni a puskával, még ha több is van, ugyanis lassan mozog.
- **Egy Fokkal Undorítóbb Szörny:** Ez az a rózsaszín. Hálalistenek ez nem tud lőni, épp elég kellemetlen anélkül is, ugyanis elég céltudatosan ráncmászik, aztán jó nagyokat harap. A láncfűrész viszont remek ellene, ha egy szűk folyosóba be tudunk húzódni, akkor tömegesen is lehet vele őket irtani.
- **Az Egy Fokkal Undorítóbb Szörny Részleges Láthatatlansággal Felszerelt Változata:** Na ezt aztán lehet utálni... Legtöbbször csak akkor veszi észre az ember, amikor már rohamosan fagy az ereje...
- **Egyszemű:** Egy szép nagy röpködő golyó, egy egész szemmel ellátva. Jó nagyokat lő, de ha egyedül van, kellő ügyességgel a láncfűrészrel is le lehet szedni.
- **Ördög:** Legalábbis valószínűleg az. Szép patás lába van, meg szarvak a fején, bár meglepően rózsaszín a szerencsétlen. Ez már nem tököl, jó nagyokat lő, és vagy 5 rakétát kell beleereszteni. Egy pár alkotja az első epizód főellenségét.
- **Kiberdémon-Lord:** Ilyen csak két darab van a játékban, az egyik a 2. epizód főellensége, a másik meglepetés a 3. epizód titkos pályáján. Valami 30-35 rakétát kell beleereszteni. Ő is is rakétákat lő, 2 telitalálatától bármilyen előző Health és Armour állapottal meghalunk... A játék legerősebb szörnye.
- **Pókdémon:** Ő a 3. epizód főellensége. 5 dezintegrátor-lövés kell neki, ami nemigen jelenthet többet 30 rakétánál. Vigyázni kell vele, mert géppuskával lő, és azt bizony nemigen lehet kerülni...

Hát, úgy hirtelen ennyi lenne. Lehetne taktikákat mondani, de szerintünk felesleges. Annyit tanácsolnánk, hogy aki igazán játszani akar, az próbálkozzon meg az *Ultra Violence* fokozattal (a *Nightmare* a megszállottaknak való). A kódokat szintén nem közöljük, sokkal jobb a játék mindefféle cheat nélkül.

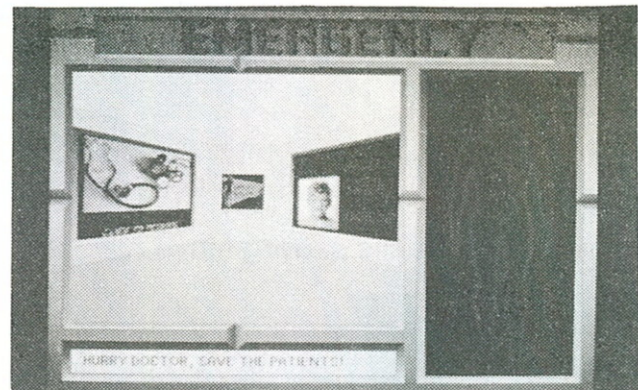
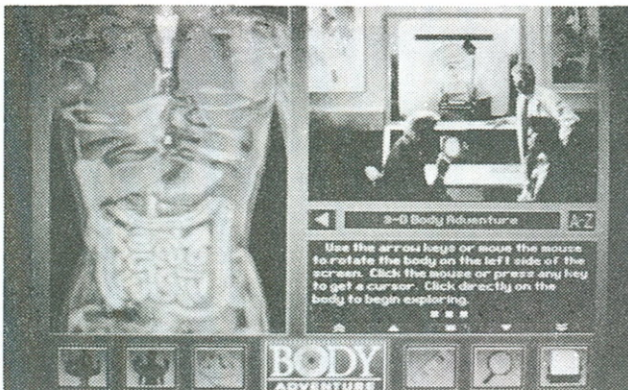
Ja, majd elfelejtettük: a játék játszható több gépen is Novell-hálózaton, az 1.3-as verzóban pedig már modemes párosjáték is van.

3D-Body Adventure

Íme, ismét itt egy játék, ezúttal a **Knowledge Adventure** nevű cégtől, amelyik nagyszerű grafikával készült, meg jók a hangok is, csak éppen nem igazán játék. Voltaképpen valószínűleg nem is igazán játéknak szánták a megalkotói, de csempészték bele egy-két igen-igen gyermeket „játékot”, amit talán nem feltétlenül kellett volna... Ennyi rizsázás után talán bele is kezdenék a leírásba.

A címképernyő után a főmenübe kerülünk, ahol a kis képen rögtön egy emberi csontváz kezd némi forgásokba a tiszteletünkre. 4 fő lehetőségünk van:

- **Body Recall** játék
- **Emergency** játék
- **Body Viewing**
- **Quit**



Az ikonok képernyőn való elhelyezkedését nem írjuk le, bízván abban, hogy a megtalálásuk senkit nem fog megoldhatatlan probléma elé állítani. Ja, még annyit, hogy a játékot legcélszerűbb egérrel irányítani; ha nem látjuk a pointert sehhol a képernyőn, akkor egy click minden bizonnyal segíteni fog a dolgon. Lássuk az egyes pontokat:

Quit:

Ez a játék egyik legbonyolultabb opciója, felderítését a kedves játékosra bizzuk.

Body Recall:

Nos, ez itt egy rendkívüli intelligenciát és memóriát igénylő játék (valamint, ha nem ilyen primitív lenne megcsinálva, akkor jó angoltudást is igényelne, de azt viccen kívül). Kapunk 12 lefelé fordított kártyát, abból 6 kép, 6 szöveg, ezeket kell összepárosítani. Nehéz lesz... Ha megtaláltunk egy párt, akkor egy digitális hang bemondja a megfelelő nevet, és a pár eltűnik (meglepő, ugye?). Ha sikerül minden párt letakarítani, akkor egy lelkes dicséretet kapunk, majd mehetünk a következő szintre. 3, fokozatosan nem nehezedő szinten kell túljutnunk, és máris miénk az erkölcsi győzelem. Micsoda izgalom...

Emergency:

Itt már több actionben lesz részünk. Először is ne várjuk meg, amíg végigfutunk a folyosón, mert esetleg kifagy a game, szóljunk közbe egérkével. Egy erősen (??) dungeon jellegű részbe kerülünk, amely két fő részre osztható: a betegeket bemutató teremre és minden másra. A minden más nagyon érdekes, ide-oda mászkálhatunk, megnézhetjük az ellenséges kórokozókat, felfedezhetjük a kórház környékét, beleélhetjük magunkat a 3D élményébe, csak éppen semmi értelme az egésznek. A beteges teremben 3 lehetőségünk van:

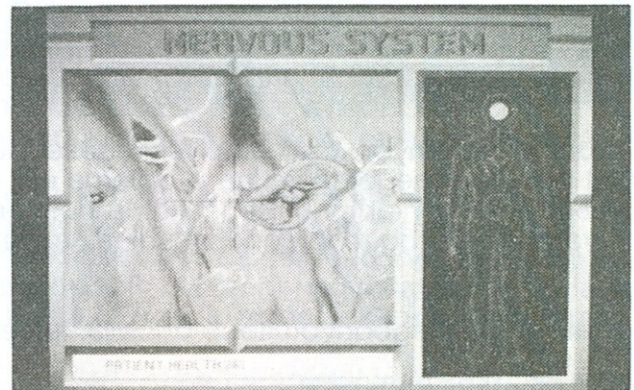
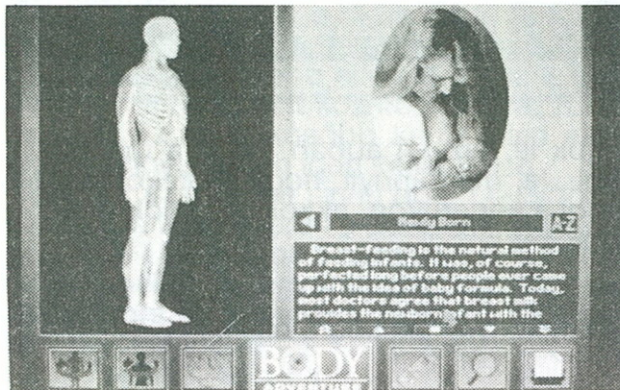
- **Next Patient:** A következő beteg hívása (a jelenlegi meg hadd dögöljön meg...)
- **Diagnose:** A beteg megvizsgálása. Itt megtudhatjuk, hogy hol vannak fájdalmai. Másra nem jó, mivel akárhogyis, de mindenképpen műtenünk kell.
- **Theatre:** A dolgok lényege, a műtét. **Life & Death** rajongók jobb, ha itt abbahagyják, mert ez a műtét kicsinykét egysíkúra sikeredett: a betegség természetétől függően valamelyik testtájban kell baktériumokat, vírusokat, és egyéb kellemes háziállatokat lelőni. A beteg szöveteinek szétlövését lehetőleg mellőzzük, és figyeljünk arra is, hogy a szerencsétlen egészségi állapota egyre romlik, és meglepő módon 0-nál meghal. Az egyes betegek megfelelő testtájainak kiderítését az olvasóra bizzuk, hogy megmaradjon a játék adventure jellege...

Body Viewing:

A sok hülyeség után akkor most következzen a program azon része, amely miatt megéri 7.5 MByte helyet szorítani neki, ha valakinek éppen nagyon üres a winchestere. A játék ezen része rendkívül profi módon van megcsinálva, a rajzoló (nem grafikusok, mert minden nívós rajzokról van digitizve) igen sokat dolgozhattak rajta. Az emberi test sok részét megszemlélhetjük, természetesen 3D-ben, valamint egy kisebb könyvnyi szöveg van mellékelve a képekhez. A következő lehetőségek állnak rendelkezésünkre:

Az alsó sorban egy menü található:

- *Rotate Body*: Ez csak a bal oldali nagy képre vonatkozik, a test forgatása.
- *Rotate Torso*: Ez is csak a nagy képre vonatkozik, a felsőtest forgatása.
- *Rotate Object*: Ezzel lehet a kiválasztott testrészt animálni (ha lehet). A nevével ellentétben nem feltétlenül forgatásra szolgál.
- *Main*: Vissza a főmenübe.
- *Wireframe/3D*: Itt vagy az első, vagy a második ikon (vagy egyik se...) jelenik meg. 3D esetén az adott testrészt úgy fogja mutatni, hogy megfelelő szemüvegen keresztül "igazi 3D" hatást keltsen, Wireframe esetén pedig egy vonalából összerakott vázat mutat. A Wireframe opciói:
 - 3D
 - Nagyítás
 - Kicsinyítés
 - Vissza a főképernyőre
- *Zoom object*: A kis kép megtekintése egész képernyős változatban. Túl sok jót ettől ne várjunk...
- *Print text*: Az aktuális szöveg kinyomtatása.



Új nézivalót kiválaszthatunk a test valamely tájkára clickelve, valamint a kép alatt lévő tárgy-mutatóból is. A kép alatti másik kis ikonnal visszatérhetünk az előző képhez.

Remélehetőleg a szöveglablak alatti kis ikonok senkinek nem okoztak komoly gondot, a szélsők a szöveg ide-oda pergetése, a középső meg a kis szöveglablak/egész képernyős szöveglablak közötti váltogatás.

Hát, ennyit tudtunk mondani a **3D-Body**-ről. Mint már említettük, igen erős túlzás lenne játéknak nevezni, de ha a buta "játékokat" elfelejtjük, az ismertető rész mindenképpen megér egy misét. Igen szépen, igényesen kidolgozott program, kíváncsiak lennénk, hogy egy esetleges CD verzió mit hozhat.

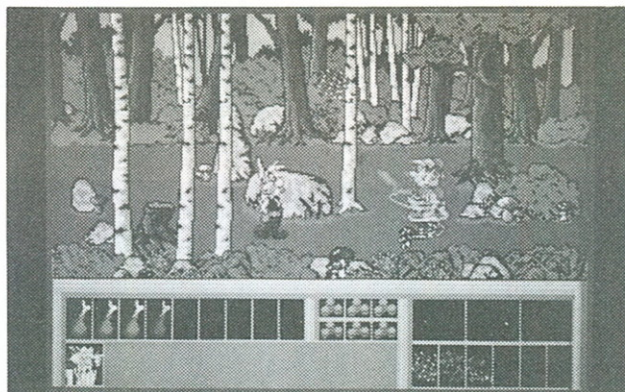
Asterix — Le Coup du Menhir

Kell szerezni **gombát**, **magyalt**, **fagyöngyöt**, **pálinkát**, **szamócat**, **babért**. Az erdőben a **magyalt** és a **fagyöngyöt** fáról kell leszednünk, egy kőre felugorva. A képernyőn a jobb alsó sarokban láthatjuk az összegyűjtött alapanyagokat. Mivel nem könnyű felismerni, melyik micso-da, ezért a növények/pálinka elhelyezkedése a rubrikákban: első a **fagyöngy**, második a **magyalt**, harmadik a **gomba**, negyedik a **pálinka** (kulacs), ötödik a **szamóca**, az utolsó pedig a **babér** (egyébként már eleve, induláskor van nálunk **fagyöngy**, **magyalt**, és **gomba**).

Az erdőben jönnek néha vaddisznók és halak. Az utóbbiakkal nem tudunk mit kezdeni, viszont

ha a vaddisznót leütjük (előtte 'ENTER'), kapunk egy energiát (a combok mennyisége mutatja). A halak elől hajoljunk le ('SPACE'). Néha római katonák is jönnek, ilyenkor fölfelé mutatva ('F1') elterelhetjük figyelmüket, majd az 'F2', 'F3', 'F4' billentyűkkel üthetünk. Legegyszerűbb módszer azonban az 'F1'-et nyomogatni, így egy idő múlva begyóznak a sok föl-le nézéstől, és visszaro Hannahak a táborba. Egyébként, ha túl korán próbálunk a táborba bemenni, akkor folyamatosan jönnek a katonák, s nem hagynak bejutni. Ha az erdőben elakadunk valahol, valami fában vagy növényben, a 'SPACE'-t nyomkodva ki tudjuk kerülni.

Miután az erdőben megkerestük a növényeket (amit tudtunk), menjünk vissza a faluba, vegyünk **halat, sarlót, bort**. Ezután menjünk a főnök házához, ott egyszer csak kitör a vihar, és bemenekülünk a házba (ha nem törne ki, menjünk be úgy is). Egy jós is beköszön. Miután elmondta a magáét, a bugyuta főnökné megkérdezi, hogy vajh' fejükre fog-e szakadni az égbolt. Erre a jós azt mondja, hogy csak egy állat beleiből tud jósolni. Asterix (vagyis mi) odaadja a halat, mire a jós egy rendkívül fontos információt bocsát rendelkezésünkre: nem fog! Ezután távozik (ebbe a házba még egyszer ne menjünk be, mert akkor eltűnik az összes növény, amit addig gyűjtöttünk).



Ezután menjünk vissza az erdőbe. Ha bolyongunk egy darabig, valószínűleg összetalálkozunk a golyós főnöknével, később meg egy magas nőszeméllyel. Süttymban ennivalót visznek az erdőben letelepedett jósnak, aki „olvas” ezen állatok (liba, hal, stb.) beleiből, majd miután ezeket bepofázta, hamis jóslatokkal kápráztatja el a naiv asszonyosságokat. Mivel *Obelix* ki nem állhatja ezt a krapekot, a főnökné mindenféle ennivaló segítségével marasztalja őt a faluban. A következő képernyőn megtalálhatjuk a jóst is. Kétszer 'ENTER'-re kockázhatunk vele ('ESC'=dobás) aranyban. Ha később visszajövünk ide, akkor már nem lesz itt, ilyenkor a hordóra felugorva (bal oldalról) elszedhetjük a kulacsát, amiben pálinka van.

Ezek után menjünk vissza a faluba, a főnöki lak mellé, balra. Ott megtalálhatjuk a varázslót. A főzet alapanyagaiból hármat össze kell keverni, így lesz belőle varázsital. Persze nem mindegy, hogy melyik hármat keverjük össze...

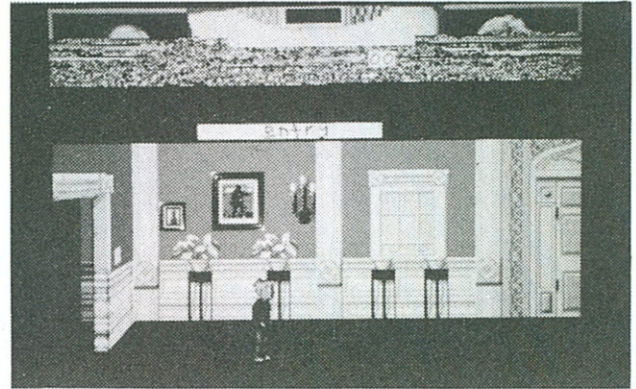
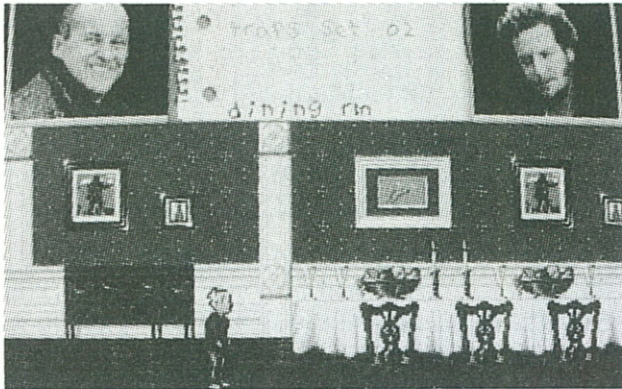
Az első kotyvalék alapanyagai: **pálinka, eper, fagyöngy**. Nem is marad el az eredmény: óriási robbanás, az üst meg elszáll. Jobb lesz megkeresni, menjünk az erdőbe. Egy-két katonán átverekedve magunkat megtaláljuk az üstöt: éppen egy katona fején tartózkodik, aki szeretne megszabadulni tőle. *Obelix* segítségével vigyük vissza az üstöt (rómaistól) *Panoramix*hez (ő a varázsló). Ismét kotyvasztás, az alapanyagok **eper, fagyöngy, gomba**. Ezúttal nincs robbanás, kóstoltassuk meg az italt a rómaival. A pasas szépen ellibeg. Menjünk utána. A táborban találunk rá, ahol egy zsinigre kötve látványosságot képez, így legalább a katonák nem velünk foglalkoznak. Menjünk el a tábor végéig. A sátor előtt nyomjunk 'ENTER'. Bent találjuk a centuriót, aki a pálinkáért cserébe odaadja a babért (ha nem találjuk bent, akkor várjunk kint, majd próbálkozzunk újra). Vissza *Panoramix*hez, és készítsünk varázsitalt **babérból, magyalból és gombából**. Itassuk meg a varázslóval a lötytyöt, és ezzel megnyertük a játékot.

A *Coktel Vision*nek erre a régi (1989) programjára is jellemző a humor, csakúgy, mint a *Gobli(i)i*ns sorozatra. Előnye, hogy bármilyen monitortípuson bejön (bár EGA-ra nem teltt a programozóknak, ugyanis csak a Hercules, CGA, VGA üzemmódokat készítették el). VGA-n a grafika rajzfilmszerű — persze nem annyira, mint a *ReadySoft* termékek —, így hű marad az eredeti képregényhez/rajzfilmhez.

Home Alone

...mikor a család elhatározta, hogy vakációra megy... otthonfelejtettek egy nagyon fontos dolgot... *Kevint!*...

Ezzel a digitalizált képekkel megtűzdelt intróval kezdődik a **Capstone** cég 1991-es játéka. Mint kiderült, a szülők otthonfelejtettek (?!) minket (*Kevint*), így hát egyedül kell megvédenünk a házat a 9-kor érkező betörőktől. Kezdetkor 8 óra van — természetesen az óra 10-15-ször gyorsabb, mint egyébként. A szíves (?!) fogadtatást elősegítik igen praktikus segédeszközök, az üveggolyóktól kezdve a kézfegyver gyanánt használható hajszárfúvóig. A programozók úgy gondolták, hogyha minden ilyen antibetörő-műtúrke a helyén lenne — mint pl. üveggolyó a padlón, az túl egysíkúvá tenné a játékot, így hát úgy döntöttek, puzzle-znek egyet: az összeset szétszórták az igen nagy méretű házban. A játékos feladata, hogy ezeket átmoveolja a megfelelő helyre. Az 'F1'-gyel a fölvételt, 'F2'-vel a tárgyváltást, 'F3'-mal a letételt aktivizálhatjuk. A 'target place' megtalálásában segít minket egy 'HERE' szócska, ami ott jelenik meg, ahova a kezünkben lévő tárgyat le lehet tenni. Jelentősen megkönnyíti a játékot az, hogy a legtöbb tárgy helye ugyanabban a szobában van, ahol felvettük. Van egy rejtkehelyünk is, ahová a betörők nem tudnak bejönni: ez a faház, amibe a padlás ablakán keresztül juthatunk be. Sajnos az antibetörő-dolgok egyben anti*Kevin*-dolgok is, úgyhogy 9 óra után jobb lesz őket átugrani — addig nem ártalmasak.



Pontban 9 órakor *Kevin* — a mi megkérdésünk nélkül — kijelenti, hogy ő ready. A puskát, amire *Kevin* szobájában lelhetünk rá, ne tegyük le — ilyenkor jó szolgálatot tehet. Mikor először belépünk (a betörőkbe) lövünk, az eredmény igen fájdalmas az ő részükről — ugyanis sikerül övön aluli találatot biztosítanunk számukra. Ebből — sajnos — okulnak, és legközelebb, ha kezet, azaz fegyvert emelünk rájuk, akkor megállnak, és két kézzel eltakarják féltett testrészüket (ilyenkor el is lehet menni mellettük). Miután megérkeztek a becses vendégek, az idáig fent lévő digitalizált képek helyett az ő rajzuk jelenik meg, ahogy botorkálnak és (remélhetőleg) eltaknyolnak a különféle akadályok miatt. Itt láthatjuk még, hogy melyik szobában vannak, és strigulák jelzik, hányszor vágódtak el a kövezeten. Mikor rálépnek valamire, a filmvígjátékokból ismert hó-hó-hó-puff-szerű eséssel buknak fel. Ha az egyik betörő képe fent eltűnik, akkor az azt jelenti, hogy a közvetlen közelünkben van.

Most pedig egy táblázat, hogy minek hol ajánlott a letétele:

Tárgy	Felvétel	Letétel
kéziszótár (dictionary)	nappali	nappali
ékszerek (ornaments)	nappali	nappali
sodródeszka (roller pin)	konyha	konyha
liszteszsák (flour sack)	konyha	konyha
poroltó (fire xting)	konyha	konyha
forró víz (hot water)	konyha	konyha
ragasztó (goop)	pince	pince
festékesdoboz (paint c.)	pince	bejárat
kátrányos vödör (tar b.)	pince	pince
forrasztópáka (blow torch)	pince	bejárat

Tárgy	Felvétel	Letétel
pomádényomó (grease g.)	pince	pince
áramvezető (bbq start)	pince	bejárat
slag (hose)	udvar	udvar
banán (banana)	ebédlő	ebédlő
tekegolyó (bowl ball)	hálószoba	hálószoba
vasaló (iron)	fürdőszoba	fürdőszoba
játékrobot (robot toy)	1. előszoba	1. előszoba
forr.páka (solder iron)	Buzz szobája	Buzz szobája
polip (tarantula)	Buzz szobája	Buzz szobája
petárda (fireworks)	Buzz szobája	Buzz szobája
dugós puska (bb gun)	Kevin szobája	Kevin szobája
kis játékok (micro toys)	Kevin szobája	Kevin szobája
üveggolyók (marbles)	Kevin szobája	Kevin szobája
távírányítós a. (rc toy)	3. előszoba	padlás
görkorcsolya (skates)	padlás	padlás
ragasztó (caulk)	padlás	nappali
baseballütő (ball bat)	faház	nappali
gördeszka (skateboard)	tornác(veranda)	tornác(veranda)

Angolul nem tudók számára:

living room: nappali
kitchen: konyha
basement: pince (alagsor)
entry: bejárat
patio: udvar
dining room: ebédlő
master bedroom: hálószoba
bath: fürdőszoba
hall one: 1. előszoba
hall two: 2. előszoba
hall three: 3. előszoba
Buzz's room (na, ezt ejtsétek ki...): Buzz szobája
Kevin's room: Kevin szobája
attic: padlás
porch: tornác (veranda)



A tárgyakat más helyre is le lehet tenni, de azért nem mindegy, hogy hová. A baseball-ütőt pl. egyszer a padlás mennyezetére tettük fel, és az istennek sem akart ráesni az arra kóricáló be-törőre.

Ennyi volt a leírás — a program nagyon élvezetes, és grafikai szempontból is sokat nyújt VGA-n (emellett még visz EGA-t is, de sok olyan megtört verzió van, ami hibásan fut rajta). Minden-esetre aki szereti a humoros, és egyben izgalmas játékokat, az feltétlenül szerezze be!

Les Manley — Lost in Los Angeles

A játék a **Search for the King** folytatása, egy kissé megújult szerkesztővel, és grafikával. Az introban láthatjuk, amint barátunkat, **Helmutot** (a világ legkisebb embere) és barátnőjét, **La-Fonda-t** elrabolják. Irány a napfényes **CALIFORNIA!**
A strandon menjünk oda az újságautomatához, és olvassuk el a napi híreket. Kiderül, hogy ma lesz a napfogyatkozás. Csevegjünk **Lance-szel**, a partiőrrel (**Maybe the...**), ekkor elsötétül az ég, beköszönt a napfogyatkozás (nem, ez nem a **TOTAL ECLIPSE 123**). Vegyük el **Lance-ről** a kendőjét. További diskurzus során mesél a body-buildings barátnőről (**Can you...; What do you...; I am sorry...; Have you...**). Keressük meg őket, és beszélgessünk el velük (**What do you...; Could I...; I have to...**). Szerintük a **Rock** nevű rendőr tudna nekünk segíteni, aki per pillanat a **HOLLYWOOD BLD**-on tartózkodik. Tehát... A **HW BLD**-on keressük meg **Rockot**, majd **TALK!**

Les: A bácsi rendőr??

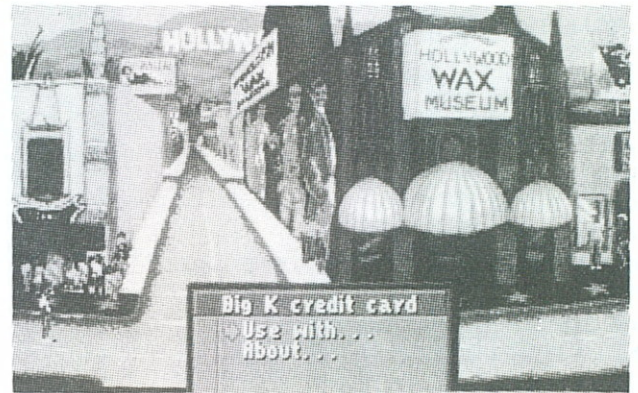
Rock: Nem, csak elbambultam. (Hihihih! Ez a humor helye!)

(**Is your name...; Can you...; I think...**). Szerinte az **LAPD** adatbázisból többet is megtudhatunk. Ha a két nénit leszólítjuk a sarkon, egy autogramm ellenében két térképet kapunk (**Have you...; Shucks...; Sure...**). A hotel előtt a srác elég barátságatlan. Megoldás: ugorjunk be a hotelbe *Murry*-hez, és kérdezzünk a gyerekről. (**Do you know...**). Az igazi neve *Peacechild*. Ha így szólítjuk, már haver. (**Peacechild...; No, I will...**)

Menjünk vissza *Murry*-hez, és kunyeráljunk egy **FREE PASS**-t. Megkaphatjuk, ha beadunk egy filmet előhívni (**Say...; Maybe...; I will help...; I would better...**). A fényképész a rendőrös helyszínen van. A nőnek adjuk oda a filmet, és készíttessünk egy képet *LaFonda*-val (**Good...; LaFonda...; Yes...**). Ha elmegyünk a **SUNSET DRIVE**-ra, az ottani árustól vehetünk egy telefont, a térképért cserébe (reális az üzlet...). Ezt adjuk oda *Peacechild*nek (**Like...**), aki felhívja az **ACCOLADE**-et az **LAPD** kódszava ügyében, de valahogy nem jön össze.

Látogassuk meg a RAPülőket, majd **TALK** (**Gentlemen...; Hey...; What...; OK...; YO!; Well...; I need a modem**), és adjuk oda a kendőt. Most bemehetünk a **SHOP**ba. Ha odaadjuk a *LaFonda* képet, kapunk cserébe egy **LAPTOP**ot. Talán meg kéne látogatni a **BART**! Az ajtón a **Free Pass**-szal juthatunk be. A nice picturek után beszéljünk a csajokhoz (**Match...; Yeah...; It is more...; Well...**). A DOS-uk csak 3.3-mas???

Használjuk a disket a **LAPTOP**on, majd **Boot**, és **Hack**. A kód **ELVIS**. Ha elolvastuk az infokat, irány a **RODEO DRIVE**, ahol zavarjuk el a madarat, majd a hitelkártyával kaparjuk le a kocsiról a sz**t. Gyerünk a **PARAMONUNTH**oz...



Beszéljünk az őrral (**I need to meet Maladonna; You really...**). Menjünk be a baloldali kapun. Epp egy horrorfilm forgatásába keveredtünk. A madársz**ral tömjük be a csónakot, és mászszunk bele. A házból kirontó *Jasont* szólítsuk le, (**Did...; Nice...; Freddy...**), mire felszeletel. Mielőtt újratöltenénk az állást, a trükkmesterek újra összeraknak. Vegyük fel a baltát, és mászszunk be a stúdióba (a **CAMP BLOOD** feliratú táblán keresztül). Bekerültünk *Maladonna* új klipjébe, és egyből sztárok leszünk!

Menjünk el a **SUNSET DRIVE**-ra, *Tony*-hoz, majd **TALK** (**I am Les...; Apparently...**). Elküld *Luther*hez, aki szintén a **SUNSET DRIVE**-on van. Szerinte nem ártana egy plasztikai műtét. Ezt *Dr. Nick*, a **RODEO DRIVE**-on szívesen elvégzi (**Luther...; Are there...; Geez...**). Ezután *Luther* már hajladó lefotózni. Ha a képpel visszamegyünk *Tony*-hoz, megszervez egy ebédet *Abe Goldsteinnel*. Ha most elmegyünk a **RODEO DRIVE**-on lévő butikba, és elbújunk a ruhák mögött, tanúi lehetünk *Maladonna* érdekes vásárlási szokásának.

Az ebédnél nosztalgizhatunk egyet a **Search for the King**ben (**Well I...; Well...**). *Abe* meghív a partijára. Ott beszéljünk *Abe*-hez és *Maladonna*-hoz (**Abe...; Maladonna...; Abe...**). Ekkor kitör a balhé kettejük között, *Maladonna* dühösen elrohan, de *Abe* női betuszkolják egy fehér limba. Mi persze követjük őket.

A múzeum ajtaját törjük be a baltával. Bent érintsük meg *LaFonda* szobrát, majd tegyük a fáklyát *Helmut* mellé. A zombik elfognak, és fény derül mindenre: *Abe* egy kaszkadőr volt, de egy forgatás során kigyulladt a stúdió, és ő teljesen összeégett. Azóta mániája, hogy élő embereket önt viaszba. *Dr. Nick*, *Tony Leoni* és *Abe* voltaképpen ugyanaz a személy!!!

Közben *Helmut* kiszabadul, és most őt irányítjuk. Vegyük fel a fáklyát, majd azzal *Conan* kardját. A karddal vágjuk le *Tarzan* na mijét? Nem azt! Az ágyékkötőjét...

Vegyük fel egy kis viaszt, és azt használjuk az *Alienen*. Keletkezett egy pohár savunk. A karddal nyissuk ki a múmiát, és az ágyékkötőt használva ugorjunk le. A savat öntsük *Les* bilincseire.

Újra *Lest* irányítjuk! A hitelkártyát használjuk a zombikon, majd ajánljuk fel *Mad Wax*nek (**Let's**

cut a deal!). Húzzuk meg a harangot, majd használjuk a viaszt. Ha megérkezik *Helmut*, kapjuk fel a pisztolyt, és lökjük le *Mad Waxet* a mélybe. THE END.
A játék tetszett, cool GFX, stb., de a sztori nagyon ismerős egy-két filmből.

Return of the Phantom

Beszéljünk mindenkivel, szedjük fel mindent, menjünk a megfelelő helyekre. Mindezt a megfelelő időben. Némileg részletesebben:

Tényleg beszéljünk mindig mindenről mindaddig, amíg csak a búcsúzás marad. A kérdéseket a gép nem veszi el, így roppant értelmes párbeszédok lehetnek: az egyik téma közepén hirtelen belekérdezzünk egy teljesen másik témába. A kérdezett meg se lepődik...

Amikor vége az intronak, húzzunk jobbra, amíg csak lehet. Itt, vagyis a színpad alatt találunk egy gördíthető állványt (**Push**). Felnézhetünk a sűgőlyukon, de inkább a csapóajtón másszunk fel: a szoba túlvégén lévő kart húzzuk meg, lökjük az állványt az időközben kinyílt csapóajtó alá. A színpad mögött találjuk *Charles*-t, aki felhívja a figyelmünket *Julie Giry*-re. Ezután menjünk a színpad mögé. Itt a felső részen találunk egy ajtót, menjünk be. Menjünk fel, dumáljunk a csajokkal, *Christine*-től kapunk egy levelet. Irány a színpad mögötti csigalépcsőn fel. Itt a **catwalk**on néhány balra után egy levágott kötélén találunk valamit. Ezt is tegyük el. Menjünk ki az előcsarnokba, amely balra van a starttól. A középső ajtó a könyvtárba visz. Itt van balra egy ajtó. Az ajtó mellett lévő könyvespolcot addig nézzük, amíg meg nem találjuk a *Phantom* könyvet, amit nézzünk meg. Ezután balra *Brie* úr irodájába másszunk be. A műsor végén a **catwalk**on a helyünk, itt balra. A *Fantom* elő, és olyan ügyesen lök le, hogy 112 évet esünk.

1881

Blabla. Blabla. Miután ennek vége, balra, a színpad alá, ahol *Jacques*-nak van némi infója a *Fantom*ról. Addig kolbászoljuk össze-vissza, amíg a négy különböző színű **frame** meg nincs. A csigalépcsőn lefelé is lehet menni, ha még nem vettük volna észre. További tárgyak, amik szintén kellene: **rope** (kötél), **lantern** (lámpa), **cable hook** (dróthorog). Az előcsarnokban újra blabla. A jobb oldali ajtón fel, ahol *Madame Giry* áll, a pályohok őrzője. Ha nálunk van a négy **frame**, akkor búcsúzás után hajlandó észrevenni, és kinyitni az 5-ös páholyt. Ha sötét lenne, gyűjtsuk meg a lámpánkat. Vizsgáljuk meg a bal oldali oszlopot. Jé... Irány *Christine* öltözője. Itt némi bájcsevely, majd irány ki. Hallgatózunk... Hohó! *Christine* bajban! Erre hősünk lekapja a tűzoltóbaltát a falról, és „kinyitja” az ajtót. Mikor pár óra múlva *Christine* előkerül, akkor egy jegyet hagy nekünk az előadásra. Ez a 9. páholyba szól. Miután elrabolják C.-t, menjünk a színpad alá, ahol egy szép hulla van. És egy kulcs. Ez az 5. páholy bal oldali oszlopának kulcsa. Itt a létrán egyet le, és lent vagyunk a katakombákban.

Katakombák

Ez egy szép kis valami lett. Leírjuk, mert a térkép kissé bonyolult, és nem volt sok kedvünk rajzolgatni: balra, majd amint lehet, fel, amíg lehet. Itt jobbra, amíg lehet. Fel, amíg egy négy irányba nyíló szobába érkezünk. Vicces: ha fent kimegyünk, balról jövünk be. Itt most jobbra. Amikor a következő vicces szobába jutunk (jobb=lent), akkor fel. Balra. Fel. Jobbra. Fel. A kardot ne felejtjük. A puzzle: a karok az ABC betűi. Először az *E*, aztán *R*, *I*, *K*. Sorrend sem lényegtelen. A második puzzle megoldása: az a *Fantom*álarc, amire átvált néha a kurzor. Itt a kötéllel és kampóval föl (lehetőleg jó előre kössük őket össze, mert kevés az idő). Az orgona előtt mentünk! Vagy az első, vagy az utolsó orgonadarab a nyerő. Sűrűn az első, de ha jó régen menttünk, akkor az utolsó... A kulcsunkkal nyissuk ki a **Skull face**-t. Takarékos a *Fantom*: egy kulcs elég mindenhova. Nyomjuk meg a halálfejet a kép alsó szélén, és *Christine* szabad. *Erik* be, mi karddal neki, *Erik* el. Aki a pálcát itthagyja, az magára vessen. Oh sole mio jelenet következik. Majd az 5-ös páholy. Itt C.-t a menetrendszerűen felbukkanó *Fantom* menetrendszerűen elrabolja. Húzás a létrán fel, majd le a csillárra. Roppant nehézsgű harc jön. Ezt nem írjuk le, azt az egy hihetetlen nehéz parancsot, amit ki kell adni, találja ki mindenki. Szedjük le a *Fantom* maszkját.

1993

Szép kis befejezés. Ezt a helyzet, ha valaki időutazásra vetemedik. Értékelés nincs. Ezt majd mindenki maga. Mindenesetre a mi véleményünk: a 100. ugyanolyan játék. Semmi új, semmi izgalom. Majdnem olyan, mintha nem **...prose**, hanem **...soft** program lenne: nagydarab semmi. Talán maradhatnának a **Railroad Tycoon (Deluxe)**-nál, az jobb, de mennyivel!

Robin Hood

A *Millennium* '90-ben jelentette meg a játékot, és úgy tűnik, el lett feledve — méltatlanul. Mert a játék egy gyöngyszem! Egy *Populous* (gy.k.: háromdimenziós) szemszögből látható kalandjátékról van szó.

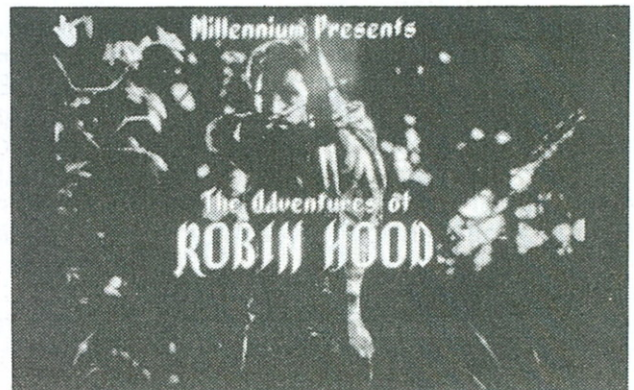
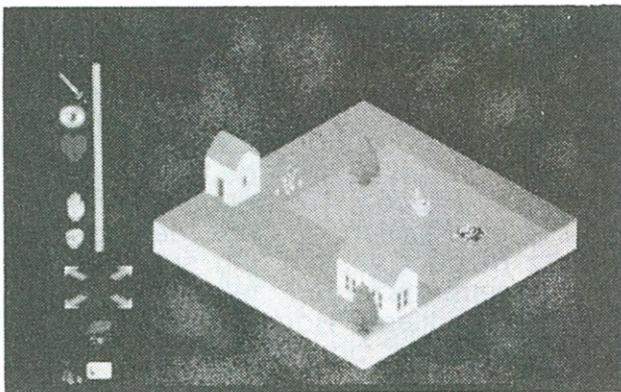
Kezelés:

A képernyő bal oldalán a következő tárgyakat láthatjuk:

- *Nyíl*: Lőni tudunk vele abba az irányba, amerre állunk.
- *Kard*: Kardozni tudunk a kijelölt célponttal.
- *Szem*: Közelebbre hozza az előttünk lévő területet — előrefele nézhetünk vele.
- *Szív*: Szerepe tisztázatlan, nem tudtuk semmire használni — de biztos, hogy nincs semmi fontosabb szerepe.
- *Száj*: Beszélni tudunk a kijelölt célponttal.
- *Kitartott kéz*: Pénzt tudunk adni a kijelölt célpontnak.
- *Ökölbe szorított kéz*: Általában megtámadhatjuk vele a kijelölt célpontot, ám ha ez a kijelölt célpont tárgy (pl. gomba), akkor felvételt jelent.

Ettől jobbra lesznek megtalálhatók a játék során megszerzendő tárgyak:

- *Villám*: Varázslat, a kijelölt célpontot villámcsapás éri, elesik, és egy darabig a földön szenved — nem tudja, mi történt.
- *Gyűrű*: Varázsgyűrű, ezzel a kijelölt célpont lelkébe pillanthatunk bele, és megtudhatjuk, hogy
 - Mennyi energiája van (szív)
 - Milyen erős (befeszített kar)
 - Milyen éhes (???) (tányér+evőeszközök)
 - Mennyire gazdag (pénzeszsák)
 - Mennyire vallásos (szarvasagancs (?) és kereszt)
 - Mennyire gyáva vagy bátor (**cowardly/brave**)
 - Mennyire pesszimista vagy optimista (**pessimistic/optimistic**)
 - Mennyire kedvel vagy utál minket (**hate Robin/like Robin**)
 - Mennyire szereti vagy utálja normannokat (a városbíró és híveit) (**hate normans/like normans**)
- *Kürt*: Ezzel segítségül hívhatjuk szövetségeseinket (*Little John, Will Scarlet*).
- *Gomba*: A kijelölt halott egyedet feltámaszthatjuk vele.
- *Toll*: Erre clickelve bármilyen messze elnézhetünk a nyilak segítségével.
- *Gömb*: Varázsgömb, ráclickelve egy térképet kapunk a terepről, amin láthatjuk az egész lakosság tartózkodási helyét.



Ha ráclickelünk valamelyik ábrára, legtöbbjük egy időre eltűnik — nem tudjuk használni. A célpont kijelölése a következőképpen történik: először ráclickelünk a cselekvést szimbolizáló ábrára, majd a kijelöljük a célpontot (újabb click). Ha nem választunk ígét, csak úgy üresen rákattintunk valakire az egérrel, emberünk automatikusan a nyomába ered az illető személynek. A bal alsó sarokban egy emberfej látható. Ha erre ráclickelünk, a jelenlegi állapotunkat jelenik meg:

- Energia (szív)
- Erő (befeszített kar)
- Pénz (pénzeszsacskó)
- Gyávaság/bátorság mértéke (**cowardly/brave**)
- Pesszimizmus/optimizmus mértéke (**pessimistic/optimistic**)
- Bajkeverőség/hősiesség mértéke (**villain/hero**)
- Menthetünk állást ('F1')
- Ujrakezdhetjük a játékot ('F2')
- Be/kikapcsolhatjuk a zenét ('F3')

Robin gyakran önállósítja magát, és egyes cselekvéseket maga végez (pl. vészhelyzetben ön-hatalmúlag futásnak ered, elmegy pihenni, gyakorolni, stb.).

Előzmények:

Robin Hood vígan éldegél a kastélyában, amíg csak egy udvari multság idején meg nem jelenik a leendő városbíró pár katonával. Egy kis vita kerekedik, majd *Robin* int pribékjeinek, hogy fogják el a betolakodót. Ők azonban közlik, hogy per pillanat nem érnek rá, ugyanis éppen most állnak át az ellenséghez... Feladatunk tehát, hogy visszaszerezzük a várat (azaz meg kell ölnünk a városbírókat és a katonákat).

A cselekmények sorrendje tetszőlegesen fölcserélhető, sőt egyes részek ki is hagyhatók.

Feladataink:

Hőssé válás

Hőssé azért kell válni, mert ha mint bajkeverő oldjuk meg a játékot, az emberek kijelentik, hogy semmit nem tettünk **Nottingham**ért, és megölnék.

A hőssé válás módszerei:

- Megmentjük a bajba jutott embereket
- Pénzt adunk a kolduló népnek
- Pénzt adunk *Little John*nak, hogy ossza szét a szegények között
- Lelövünk katonákat (nem érdemes, mert akkor körözni fognak)

Little John barátságának megszerzése

Le kell mennünk a térkép bal alsó sarkába, itt találunk egy hidat. Mikor át akarunk kelni rajta, megjelenik *Little John*, és úgy találja, kissé szűk kettőnk számára. A verekedés után, mikor már a földön heverünk, kiderül, kik is vagyunk valójában, és *Little John* rögtön a pártunkra áll. Ilyenkor nála is tölthetjük az éjszakát.

Bajba jutott ember megmentése

A játék során egyszer elfognak egy embert a katonák, meg kell mentenünk. *Robin* automatikusan odarohan, mindössze kardoznunk kell az őrel. A kiszabadított emberke (*Will Scarlet*) rögtön ujjongani kezd, a pártunkra áll, és később ad egy kürtöt. Piros gatyájáról ismerhető fel.

Nemcsak a katonák foghatnak el embert, hanem a sárkány is megtámadhatja a lakókat. Közben az elkapott embert marcangolja, a tőle kapott villámmal kell elkábítani (ha nyíllal belelövünk, megtámad).

A villám megszerzése

A villámot csak nyáron tudjuk megszerezni, amikor előbújik barlangjából egy sárkány, és pusztítja az embereket. Menjünk oda hozzá, beszéljünk vele. Kiderül, hogy azért van úgy begorombulva, mert egy tüske ment a lábába. Ha közel megyünk hozzá, emberünk automatikusan kiszedi a lábából a tüskét, és a sárkány halála jeléül „ad” egy varázslatot. Ezután eszébe sem fog jutni megtámadni minket — kivéve, ha bemegyünk barlangjába, vagy nyíllal rálövünk.

A varázsgömb megszerzése

A kunyhóban élő öreg remetéhez menjünk el. Feladatunk mindössze annyi, hogy beszéljünk vele, így rögtön meg is kapjuk tőle a varázsgömböt.

Marianna „megszerzése”

Marianna szívének elnyerése a legegyszerűbb, ámde legidőigényesebb feladat. Emiatt érdemes részekre bontva megoldani, nem pedig egyhuzamban. A cselekmény mindössze ennyiből áll: beszélni vele, pénzt adni neki, beszélgetni vele addig, amíg meg nem szeret. Mikor végre szerelmet vall, kapunk tőle egy varázsgyűrűt is.

Egy gazdag szerzetes kirablása aranyért

Tulajdonképpen bárkit ki lehet rabolni, de csak őket érdemes, mert a városbíró hívei, és sok pénzük van. Ha meglátunk egy papot aranyzacskókkal sétálni, és nincs pénzünk (ilyen min.

egyszer elő fog fordulni), azonnal raboljuk ki.

Gomba megszerzése

- Találhatunk gombát a
- A remete körzetében
 - A sárkány barlangjánál
 - *Little John* körzetében
 - A szántóföldek 1. körzetében

Toll megszerzése

A tollat a hattyútól szerezhethetjük be. A hattyú egy tóban úszik fel s alá.

Álljunk a tó szélére, s amikor egészen közel ér hozzánk, lőjük bele. Ilyenkor vagy megkapjuk tőle a tollat, vagy nem — nem igazán biztos a módszerünk —, de ez nem is jelent gondot, mivel tulajdonképpen nincs szükség erre a tollra.

Városbíró megölése

A városbíró legkönnyebb akkor megölni, ha a várban van, ugyanis a kapuval szemben szokott bent ide-oda mászkálni. Ha jön be/ki valaki, leeresztik a hidat, így be tudunk lőni a nyitott kapun. Megölhetjük azonban olyankor is, amikor valamilyen esemény miatt a kastélyon kívül tartózkodik.

A várban lévő katonák megölése

Érdemes úgy várharcra indulni, hogy már nálunk van a villám. Ebben az esetben a következők a teendők: megvárjuk, míg valami miatt leeresztik a hidat.

Berohanunk, az egyik katona rögtön elkap, és elkezd cipelni kifelé. Rávarázsolunk a villámmal, majd amíg az szédeleg, lelőjük. Ezt kell minden bent lévő katonával eljátszani.

Ajánlott sorrend:

Menjünk le *Little John* hídjához, verekedjünk meg vele. Miután legyőz, egy kicsit elbeszélgetünk vele, és mikor kiderül, hogy mi vagyunk *Robin Hood*, *Little John* rögtön a pártunkra áll. Töltsük nála az éjszakát, majd reggel adjunk neki pénzt (**huhhh...**), hogy ossza szét a szegények között. Kövessük pénzosztogató útján (ez idő alatt hőssé válunk), majd a harsona hangjára menjünk fel a várhoz. *Little John* is felmegy. Láthatjuk, hogy egy embert elkaptak a katonák, úgyhogy azonnal kezdünk el a zsoldosokkal kardozni. *Little John* is odarohan segíteni. Miután meghalt a katona, rohanjunk el. A megmentett ember, *Will Scarlet* is utánunk rohan, hogy kifejezze háláját. Elmondja, hogy duplán visszafizeti, amit érte tettünk. Sétáljunk tovább, nemsokára újra megjelenik, mostmár piros gatyában (elég nevetséges, hogy akkor jön, amikor akar — egyszer pl. éppen akasztás közben jött szövegelni...), és ad egy kürtöt, amivel bármikor segítségül hívhatjuk. Közben beköszönt a nyár, úgyhogy menjünk fel a sárkány barlangjához. Szedjük ki a lábából a tüskét, cserébe megkapjuk a villámot. Ezek után, ha bármikor megtámad valakit, varázsoljunk csak rá a villámmal, így elereszti az áldozatát. Mivel a pénzünk elfogyott, menjünk el a kolostorba, és várjunk addig, amíg nem jön egy pénzzel teli szerzetes. Támadjuk meg, vegyük el a pénzét (ezután le is lőhetjük, ha sokat ugrál). Várjuk meg, amíg erre jár *Marianna*, beszéljünk vele, adjunk neki pénzt. Még beszéljünk hozzá párszor, amíg szerelmet nem vall, és nem ad egy varázsgyűrűt. A toll megszerzése teljesen felesleges (no meg nem is tudunk biztos módszert rá), helyette szerezzünk valahol gombát, hátha szükség lesz rá valamikor. Utána menjünk (f)el a remetéhez, beszéljünk vele, így megkapjuk a varázsgömböt. Ezután már nincs is más dolgunk, csak a városbíró és a katonák megölése a már leírt módszerrel. Végignézhethetjük a megnyerést, — semmi különös nincs benne, *Robin* és *Marianna* összeházasodnak, a várat pedig visszakapjuk.

Tippek, információk:

- Ha megölünk katonákat, egy idő után jönnek helyettük újabbak (ezért kell „zsinórban” megölni a várban lévő katonákat).
- A játék során váltakoznak az évszakok, s ennek megfelelően a környék külleme is.
- Ha a katonák elfognak, *Little John* segítségünkre siet.
- A **SAVE** szándékosan rosszul lett megoldva (majd lehet tapasztalni...), de védekezhetünk ellene azzal, hogy a programot a kimentett állással együtt eltávolítjuk máshova is, majd ha meghalunk játék közben, visszamásoljuk.
- Fontos téma, hogy kik az ellenségeink, kit kell megölni, és kik a barátaink, akiket védelmeznünk kell.

Ellenségeink:

- A remete, aki szívélyesnek mutatkozik (pl. odaadja a varázsgömböt), de valójában besúgó... pl. ha lelövünk egy katonát, rögtön elkezd rohángálni, és minden zsoldosnak igyekszik tudtára adni, mit tettünk. Nem ajánlatos megölni, mert a nép egyből bajkeverőnek kiált

ki.

- A tőlünk a városbíró oldalára állt pribékek (érdeemes kirabolni őket valami "senkiföldjén") (zöld ruházat).
- A zsoldoskatonák (szürke ruházat).
- A sárkány, hiszen hiába közömbös velünk szemben, miután kiszedtük a lábából a tuskét, a lakosságot ettől függetlenül rémisztgeti — megjegyzendő, hogy csak a saját fegyverével, a villámmal ölhető meg.
- A szerzetesek — őket nem kell megölni, csak ha pénzre van szükségünk (barna, csuklyás ruházat).

Barátaink:

- Az asszonyok, férfiak — igaz, először bizalmatlanok, de hamar a magunk pártjára állíthatjuk őket (barna-fehér ruházat).
- *Will Scarlet* (piros gatya).
- *Little John* (piros mellény).
- Furulyás emberke (kék gatya).
- *Marianna* (fehér ruházat).

A programban minket az fogott meg legjobban, hogy az emberek tőlünk teljesen függetlenül mozognak, mindenkinek nyomon követhető a tevékenysége, no meg az, hogy mindenkivel mindent megtehetünk (pl. ha nem tetszik *Marianna*, nyugodtan lelőhetjük, úgy is meg lehet nyerni a játékot...).

A grafika nagyon barátságos, és az irányítás is elég jó — de azért a programozók megtanulhatnak végre, hogy nem mindig jó az, ha valamit csak egérrel lehet kezelni. A hang csak AdLibbel élvezhető.

Roger Rabbit and Baby Herman in Hare Raising Havoc

Ez a game inkább az alsóbb korosztályok számára készült, bár grafikai szintje a valamivel tapasztaltabb játékosok szemöldökét is felemelkedésre kényszeríti. Az intro rövid, de jól látni benne *Roger* szellemi színvonalát. A ránk bízott kölök meglógott, és 60 időegység múlva itt a kedves mama...

1. szint

A bal oldali fehér ajtó rettentő titkokat rejthet, szóval húzzuk meg mellette a kötelet (minden lehetséges cselkvést 'ENTER'-rel lehet végrehajtani). Hm... Hát mindegy. Menjünk a heverő bal párnájához, és kezdjük el ugrálni rajta. *Roger* egy idő múlva megragadja a kötelet, és bekapcsolja a ventilátort. Ugorjunk le a padlóra, és menjünk a zsámoly jobb oldalára, majd rúgjunk egyszer a zsámolyba! Valami van a szőnyeg alatt... Egy gyors 'ENTER', és birtokunkba kerül egy mágnes. Az aranyos kis hal mellől most már elvehetjük a kulcsot. Ugráljunk a heverő jobb oldalán, és egy jól irányzott 'ENTER'...

2. szint

Roger imád repülni. Különösen lefelé... Kapcsoljuk be a sütőt, majd menjünk a szoba másik végébe, húzzuk az ajtó elé a ruhafacsarót (!) ! Menjünk a mosogatóhoz, és a kulccsal nyissuk ki az egyik szekrényt! Három dolog lehetséges:

- A szekrényben egy homokóra rejlik, amely a mamát kicsit késleltetni fogja.
- A szekrényben pech (semmi) rejlik.
- A szekrényben sajt rejlik. Teendő: tegyük az egérlyuk elé, majd mikor megette a dög, nyúljunk be, ezért időt kapunk.

Menjünk a hűtőszekrényhez, és együnk, amíg nem jön a banán. Valószínűleg senki sem tudja mi történik, ha a banán héjára rálépünk, tehát próbáljuk ki... Az asztalról ugorjunk a sok mosatlan edény tetejére, és rugdossuk le őket magunk alól. Menjünk rá a sütőre, és ha fönt vagyunk a lámpán, kezdjük el lengeni balra-jobbra, majd egy 'ENTER', és ha jól csináltuk, elhagyjuk a szobát.

3. szint

Nyissuk meg a csapot, és ugorjunk a hokedlire! Szedjük fel a törölközőt, és dobjuk a vízre! Ugráljunk a szerencsétlen mérlegen, és a már ismert trükkel kinyitjuk a tetőablakot. A hokedlit rúgjuk a polc alá, és menjünk polcra! Itt lehet hülyéskedni, de a szappant (**SOAP**) dobjuk a mosdóba. Menjünk a mosdóhoz és szedjük ki. Hmm... Mi lenne, ha erre is rálépnénk, mint a banánhéjra? A szappan a WC-ben landol. Mi a ventilátort dugjuk be a konnektorba, a kart ne állítsuk át! Alljunk a WC-pumpa jobb oldalára, és cibáljuk meg! Menjünk újra a polcra, és ugorjunk le. A szokásos közjáték után megérkezünk a kertbe.



4. szint

Nyissuk ki a csapot, és tapossunk a slagra! Álljunk az elejére, és ha a vízsugár fellökött, kapaszkodjunk a vezetékbe, majd másszunk át a gereblye fölött! Essünk le, és a gyorsnövesztőt öntsük a fára. A kerítés mellől vegyünk el a vödört! Menjünk át vele a vízhez a gereblyén keresztül. Tegyük a víz alá, és ha megtelt, vegyünk ki. A már leírt módon jussunk át a gereblye fölött, és a vizet öntsük a húsrá! Egy kis szadizmus: nyúljunk a húshoz... Rázzuk meg párszor az almafát, és leesik a nagy alma, ami a kutyához dobja a húst. Hintázzunk a gumikülsőn, és kijutunk az utcára.

5. szint

Szedjük össze a golyót, és tegyük bele a tűzcsapba. Ezután nyissuk meg a vizet! Ugráljunk a pattogó akármivel, és a dróton másszunk a madárhoz! Nem igazán díjazza, de a tollát megszereshetjük. Menjünk fel újra, de most másszunk a bohóchoz. Matek következik: toll+bohócorr=leesik a mágnes. Guberáljunk egy kicsit, majd, ha a fejünkön van a kuka, használjuk fizikatudásunkat! Vonzzuk oda a mágneset a csatornafedő fölé, és az leszedi nekünk. Tegyük le a kukát, és menjünk le a csatornába. Jön az építkezés.

6. szint

A pálya közepéhez érve találunk egy doboz dinamitot (a doboz egy olyan kocka, amelynek hiányzik az egyik oldala, és az a dinamitos doboz, amelynek az oldalán **TNT** felirat van — kisebbek kedvéért). Na, szóval vegyünk fel egy dinamitot, és menjünk a téglákhoz (aki nem tudja, mi az a téglá, az nyomja meg a nagy dobozon lévő **RESET** feliratú gombot...). Robbantsuk fel a dinamitot, a téglát vigyük a malterkeverőhöz, azt fordítsuk el, és dobjuk bele a téglát. Vigyük oda egy dinamitot, és dobjuk bele azt is! Majd újabb téglá, újabb bomba. Állítsuk vissza a malterkeverőt, majd vegyünk fel egy bombát. Alljunk a liftre, és rugdaljuk le róla a két téglát! Másszunk ki a deszkára, és kapjuk el a kampót, majd, ha a keverő fölé értünk, zuhanjunk a keverőbe. A fűrészhöz jutunk, hát fűrészeljünk kétszer! Na, ezzel is megvolnánk...

7. szint

Ez a legutálatosabb pálya, kis introval az elején. *Baby Herman* fenn van a fejtető tetején (olyan, mint a **Fantasztikus Labirintus**ban a gyerek, csak az lefelé lógott). Ha benn vagyunk a házban, húzzuk meg az ajtó melletti kart! Feladatunk: teli, tiszta, lezárt és címkézett cumisüvegeket kiadni a kezeink közül, nevezetesen öt dobozba, a futószalag végén lévő bigyót használva. A feladatot négy tekerős vacakkal lehet megcsinálni:

1. segít, ha mocskos az üveg, és a zörunkat is tisztítcsa
2. címkét rak az üvegekre
3. rárakja a gumikat az üvegekre (akkor használjuk, ha már tiszták az üvegek, és tele vannak)
4. megtölti az üvegeket

Ha megvan az öt láda, másszunk fel rajtuk, és az ablakon keresztül menjünk *Baby Herman*hoz! A kicsike a cégércumiba kapaszkodik, de nem sokáig... hátunkon landol, de legalább megvan.

Huh! Hát ennyi lett volna. Azonban ez egy olyan program, amely végigjátszása után is tartogat örömeket: A játék csak winchesterről indul, és most a kellemes formattálás után láthatjuk, hogy a hirtelen 8 Megával több lett rajta a hely. Vajon mitől?

World Class Leaderboard Golf

A *World Class Leaderboard Golf*nak volt egy előző része: a '87-es *World Class*, ami C64-en is megjelent. A folytatás csak PC-n készült el 1989-ben. A minimális konfiguráció mindössze egy 8 MHz-s XT, CGA kártyával, lassabb gépeken is csak a digi hangok miatt akad el. Az EGA/VGA grafika szépen kidolgozott, és a digitalizált hangok is elérik a kívánt színvonalat. Az EGAr digitalizált kezdőkép után a gép megkérdezi a játékosok számát. Ennél a kérdésnél a következőket választhatjuk:

1. Demo ('D' betű): A játék bemutat pár ütést, majd visszatér a főmenühez.
2. Próba ('R' betű): Egy hosszú sík terep jelenik meg, ahol kipróbálhatjuk az ütőket.
3. Gyakorlás közeli lyuknál ('G' betű): Itt közeli lyukakra játszhatunk, de csak egyfajta ütővel (**Putter**).
4. Pályacsoport ('ENTER' billentyű): Új pályacsoportot állíthatunk be ('A'-'D').
5. Pályák ('E' betű): Ezen belül:
 - 'L': pálya töltése
 - 'S': mentés
 - 'M': változtatás, stb.
 - '1': név megváltoztatása
 - '2': modifikáció, stb.
 - 'V': a lyuk 3D ábrázolása
 - 'T': a lyuk 2D ábrázolása (felülnézet)
 - 'C': a fák típusának megváltoztatása
 - 'A': vegyes (ajánlott)
 - 'B': pálmák (néha könnyebb alattuk ellőni a labdát)
 - 'C': fenyők
 - 'jobbba-balra nyilak': más lyuk
 - 'SPACE': új pálya és/vagy új lyuk
 - 'nyilak': kurzor mozgatása
 - 'V': a lyuk 3D ábrázolása (amin a kurzor áll)
 - 'T': a lyuk 2D ábrázolása (felülnézet, amin a kurzor áll)
 - 'ENTER': a lyuk betöltése (kiválasztása, amin a kurzor áll)
6. Hangerő beállítása ('V' betű): Három fokozat van (**MIN**, **MED**, **MAX**).
7. Labda színének beállítása ('B' betű): Lehet piros (**RED**), vagy kék (**BLUE**).
8. Tovább lépés ('1'-'4', a játékosok számától függően)

A nevek beírása után kiválaszthatjuk a nehézségi szintet:

- **KIDS**: könnyű, nincs se szél, se csavarás
- **AMATEUR**: nehéz, lehet csavarni és van szél is
- **PROFESSIONAL**: nagyon nehéz, erős a szél, erősebben csavarhatunk

A lyukak száma lehet 18 ('F1'), 36 ('F2'), 54 ('F3'), 72 ('F4').

A játékot háromdimenziós perspektívából szemlélhetjük. A képernyőn a következőket látjuk:

- **HOLE**: lyuk (pálya) száma
- **PAR**: maximálisan ajánlott ütésszám
- **ROUND**: körök száma
- **WINDS**: a vonal iránya azt mutatja, merről fúj a szél, a hossza pedig az erősségét
- **CLUB** - ütő típusa. Tulajdonságai:
 - 1W**: messze és közepes magasságra üt
 - 3W**: magasabbra üt
 - 5W**: még magasabbra üt

11: elég magasra és messze üt

91: rendkívül magasra üt, aránylag kicsi távolságra

PW: kb. olyan magasra üt, mint az **11** ütő, de sokkal rövidebbre

- **YARDS:** a lyuk távolsága yard-ban (1 yard kb. 91 cm)

- **POWER:** erő

A játék:

Addig kell nyomva tartanunk a '**SPACE**'-t, amíg az ütés ereje el nem éri a kívánt mértéket. A leghosszabb ütés hossza kb. 230 yard. Ezt a bal oldali csík mutatja.

Távoli ütésnél a **SNAP**-csík 'szabályozásával' állíthatjuk be a csavarás irányát és mértékét. Ha balra akarunk csavarni, akkor lent, ha jobbra, fent állítsuk meg a csíkot a '**SPACE**' billentyű segítségével. Ha nem akarunk csavarni, akkor a középvonalnál.

A lyuk mindig a képernyő közepén van, egy zászló jelzi. Ez utóbbi néha elég idegesítő, ugyanis könnyen elpattan róla a labda.

A '**P**' billentyű segítségével laposan üthetünk. Ezt olyankor érdemes használni, ha már közel vagyunk a lyukhoz, de még nem kerültünk be a lyuk 'körzetébe', vagy ha egy fa lombja alatt akarjuk ellőni a labdát. Ha fák állják az utunkat, érdemes a **91** ütővel ütni.

Talajok:

- Alacsony fű (világoszöld szín) — itt legkönnyebb az előrejutás.

- Magas fű (sötétzöld szín) — valamivel nehezebb.

- Homok (sárga szín) — legjobb, ha itt valami magasra ütő ütőt használunk (pl. 91)

- Víz — ha ebbe beleütjük a labdát, újból onnan kell lőnünk, ahonnan azt sikeresen a vízbe pöccintettük

- Bokrok, fák — a labda elpattan róluk

Közeli gurításnál csak egyfajta ütővel üthetünk (**PUTTER**). Itt a lyukon kívül egy botot is láthatunk. Árnyékának iránya a talaj lejtését, a hossza pedig a lejtés mértékét mutatja.

És végül egy hint: ha úgy ütjük vízbe a labdát, hogy a vizet nem látni a képernyőn, akkor a tóról/folyóról kell ütnünk legközelebb! A gép ilyenkor normál fűnek veszi a vizet. Akkor érdemes használni, ha egy tó túl nagy ahhoz, hogy átüssük rajta a labdát.

Értékelés: mint már említettük, a grafika jó (pláne, ha az előző rész rózsaszín-hupikék CGA grafikáját vesszük alapul), a hang pedig a Speakerhez képest döbbenetesen jó (látszik, hogy magyar programozók írták a digi playert...). Mindent összevetve igazi csemege a golf kedvelői számára.

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

Air Bucks

Szóval **Air Bucks**. Ki csinálta? Nem tudjuk, mert nincs rá utalás a játékban. Az .nfo kiterjesztésű file-ben pedig csak a crackerek nyomatják a nevüket. A program EGA-VGA grafikával működik, zeneileg AdLibet tud kezelni. Egérrel is, keyboarddal is irányítható. Kezdjük is el: Ez egy légitársaság-menedzser. A játékot 4 személy játszhatja, 4 légitársaság van: *AIR BUCKS*, *TRANSGLOBAL INT.*, *INTERNATIONAL GT*, *GREAT TIMES*. Ujságcikk adja hírül, hogy megalakult egy (vagy több) légitársaság. Ezután bejön maga a játéktér, felül menüsorral. 7 fő pont van:

AIR BUCKS:

Ez az opciós menü. Almenüi:

- *VERSION 1.00*: ez semmi, csak a verziószám
- *SOUND*: zene ki-be
- *GAME SPEED*: a játékbeli idő múlásának gyorsasága (lassú, normál, gyors, turbo), valamint kilépés a menüből
- *PLAYERS TYPES*: kik irányítják az egyes légitársaságokat (ember, gép, senki)
- *DIFFICULTY*: nehézségi fokozat (normal, hard, hardest), és itt beállítható, hogy véletlenszerű legyen-e a város nagysága
- *LOAD GAME*: töltés (3 állás van)
- *SAVE GAME*: mentés
- *EXIT TO DOS*: kilépés DOS-ba

ZOOM:

Itt a térképen nézelődhetünk kinagyítva.

'A'=balra, 'D'=jobbra, 'W'=fel, 'X'=le, 'SPACE'=kilépés a világtérképre, 'N'=neveket kiírja.

3 városnagyság van:

- kis kunyhók: kis város (reptér)
- normál ház: közepes város (reptér)
- felhőkarcoló: nagy város (reptér)

VGA-n mennek is a repülők a városok között.

ROUTES:

Ez az „út”építő menü. Almenüi:

- *NEGOTIATE NEW SITE*: Új pálya leszállási engedélyének megszerzése. Kiválasztjuk, hogy melyik pályán akarunk leszállni, ráclickelünk, és YES-t válaszolunk a kérdésre. EGY hónapban EGY új pályára jelenthetjük be az igényeinket.
- *PROGRESS REPORT*: a tárgyalások állását nézhetjük meg (leszállási jog)
- *ALTER ROUTE*: a megszerkesztett utakat nézhetjük meg, valamint azt, hogy hányan használják
- *TICKET PRICES*: az aktuális út árai
- *VIEW ROUTES*: az összes utat mutatja, de egymáson
- *SITE TRADE*: Leszállási jog eladása. Be kell állítani, hogy mennyiért akarjuk eladni (INC/DEC (növelés/csökkentés))

PLANES:

Itt a legérdekesebb a prg., mert itt lehet repülőgépet venni, eladni, karbantartani. Almenüi:

- *BUY*: repülőgép-vétel (ld. később)
- *SELL*: Az aktuális repülőgép eladása. A program megmondja az árát (*VALUE*), és vagy elfogadjuk, vagy nem.
- *ALTER ROUTES*: Új repülőgépet egy régebbi útvonalra irányítunk, vagy új útvonalat csinálunk (ld. később).
- *TICKET PRICES*: Az aktuális út árai, de lehet változtatni (ld. később).
- *MAINTAIN*: Karbantartás. Lehet alacsony színvonalú (*LOW*), közepes (*MEDIUM*) vagy magas (*HIGH*).
- *REFIT*: újra beépítés (ld. később)
- *COMFORT*: a fedélzeti kényelmet állíthatjuk be (1-10)
- *LIST*: a használatban lévő repülő listája
- *NEXT PLANE*: a következő repülő aktuálissá tétele
- *PREVIOUS*: az előző repülő aktuálissá tétele

CARGO:

Itt a program megmutatja, hogy hol van jelentősebb teherszállítmány.

Almenüi:

- *JOBS AVAILABLE*: betűkkel kiírja, hol van teheráru
- *DEMAND REPORT*: a térképen mutatja meg, hol van teheráru
- *FINANCE*:

Ez mindenféle kimutatás. Almenüi:

- *PLANE INCOME*: a repülőgépekből nyerhető bevétel
- *CARGO INCOME*: teherforgalmi bevétel
- *SERVICE INCOME*: utasszállítási bevétel
- *BOTTOM LINE*: minden összesítve
- *MONTHLY INCOME*: grafikonos kimutatás a havi bevételekről
- *YEARLY INCOME*: grafikonos kimutatás az évi bevételekről
- *ANNUAL WORTH*: grafikonos kimutatás a légitársaság értékéről
- *FLEET SIZE*: grafikonos kimutatás a repülők számáról

BANK:

Ez egy érdekes hely. Bank a neve, de félig-meddig tőzsde is. Almenüi:

- *LOAN*: bankkölcsön (*ADD/SUB* növeli/csökkenti a kölcsön nagyságát, *INC/DEC* növeli/csökkenti a visszafizetési időt, *OK* felveszi kölcsönt)
- *STOCK*: részvények (alapállás az eladás, *INC/DEC* növeli/csökkenti az eladandó részvények számát, *BUY* részvény visszavásárlása, *OK* nyugtázza mindkét esetben, a *VALUE* az érték mindkét esetben)

Ezzel végére is értünk a menüpontoknak. Most 5 almenüt veséznénk ki jobban:

BUY (PLANES)

Ez az almenü 3 másikat is magával ránt (*REFIT*, *ROUTE*, *TICKET PRICES*), ezeket itt ismertetjük. Először ki kell választani a repülőgépet, de figyelni kell, mert csak meghatározott távolságra repül egy-egy gép (pl. a *DC-3 1000* egységre):

- *NEXT/PREVIOUS PLANE*: következő/előző gép
- *DISTANCE*: távolságmérés
- *BUY*: a repülőgép megvásárlása
- *OK*: kilépés minden következmény nélkül

REFIT (PLANES)

Itt átépíthető a repülőgép

- *INC/DEC*: növeli/csökkenti az első osztály méretét
- *MORE/LESS*: növeli/csökkenti a másodosztály méretét
- *ADD/SUB*: növeli/csökkenti a raktér méretét a repülőben
- *OK*: okéz

ROUTE (PLANES)

„Hidat” építhetünk (*MALÉV*=Híd, ami összeköt) városok között.

- *REPORT*: aktuális repülő vagy út megálló
- *NEXT/PREVIOUS*: következő/előző útvonal

- **MAKE**: útvonal készítése
 - Almenüi:
 - 1..8: hányadik megállót állítjuk be
 - **SERVICE**: Két fajta van: CHARTER és SCHEDULED.
 - **VIEW ROUTE**: a földgömbön mutatja az útvonalat
 - **DELETE**: törli az összes megállót
 - **OK**: ?????
- **APPEND**: előzőzöh hasonló, de ez csak módosító
 - **DELETE**: törli az útvonalat
 - **OK**: ok
 - **CANCEL**: megszakítja az útvonal-beállítást

TICKET PRICES (PLANES)

- Itt állítható be a jegyek ára
- 1..8: megálló megadása
 - **FIRST**: elsőosztályú jegy ára
 - **SECOND**: másodosztályú jegy ára
 - **CARGO**: teherárú jegy ára
 - **INC/DEC**: növeli/csökkenti a jegy árát
 - **STEP**: helyiérték változtatása
 - **OK**: ok



Alul van még két sor:

- **PRICE CHECK ROUTE**: hmm, jó kérdés
- **REPLICATE HIGHLIGHTED PRICE**: mindenhova az aktuális árat írja ki.

Ezzel be is fejeztük a repülőgépvásárlást, és új tulajdonunk szolgálatba állt.

Értékelés:

Először valami újsághír, utána jön az AIR AWARDS ANNOUNENCED cikk a következő kategóriákban:

- **HIGHEST TURNOVER**: legnagyobb forgalom
- **LARGEST FLEET**: legnagyobb légitábla
- **MOST ROUTE**: legtöbbet használt útvonal

Ezután jön a BOTTOM LINE (évre kiírja a hasznot)

- **YEAR TO DATE**: jelenlegi év
- **LAST YEAR**: múlt év
- INCOME**: bevételek
 - **FARES FIRST**: viteldíjak első osztályból
 - **FARES ECONOMY**: viteldíjak másodosztályból
 - **FARES CARGO**: teheráruból
 - **TOTAL FARES**: az összes viteldíj
 - **PLANE SALES**: repülőgép-eladás
 - **BANK LOAN**: bankkölcsön
 - **INVESTORS**: részvényesekből szerzett haszon
 - **TOTAL INCOME**: összes bevétel

OUTGOINGS: kiadások

- **FUEL-STAFF**: üzemanyag-költség
- **LANDING RIGHTS**: landolási jogokért fizetett összeg
- **NEW PLANES**: új repülőgépek
- **MAINTENANCE**: karbantartás
- **BANK INTEREST**: bankkölcsön visszafizetés
- **INVESTORS**: részvényvásárlás
- **TOTAL OUTGOINGS**: összes kiadás

BALANCE: egyenleg

A veszteségek mindig fehérrel vannak kiírva.

Még egy-két üzenet:

- Az üzemanyagár változik (itt RITKÁN CSÖKKEN is!!!)
- Sztrájk van — irányító vagy csomaghordó
- Időjárás — köd, vagy csak szimplán rossz idő
- Új út szükségeltetik

- Új repülőgép jön ki a piacra

REPÜLŐGÉPEK

1936: DC-3	1943: DC-4
1947: DC-6	1950: VISCOUNT
1958: 707	1959: ELECTRA
1960: DC-8	1961: 720
1964: 727	1965: Trident
1966: BA-111	1967: DC-9
1968: Hercules	1969: 737
1970: 747	

Ez nem az összes, csak egy pár segítségnek.
Hát, ennyi lenne.

The Ancient Art of War

A programot „nem régen” dobta piacra a **Broderbund Software**. 1984-es keltezése miatt nem nevezhető igazán friss stuffnak, ennek ellenére a legjobb stratégiai programok közé tartozik. Ez nem a grafikára értendő, hiszen az csak CGA (hé, hová rohantok?!), viszont a színek fakóra vannak keverve, így egy VGAs szemet sem bánt.

Az indítás máris bajos egy kicsit, ugyanis minden verziónál más neve van az EXE vagy COM file-oknak, pl. ami az egyiknél WAR1.EXE, az a másiknál NOKEY.COM, stb. Jobb helyeken van egy RUNME.BAT, ezzel próbálkozzunk először, majd, ha ez nem igazán jön be, vagy nincs ilyen file, akkor a következő(ke)t tehetjük: indítsuk el a 3200 (esetleg 2564) byte-os EXE/COM file-t, majd a 99840 byte-os, feltehetőleg WAR.EXE nevű programot.

A programozók betöltéskor egy kis zenével kedveskednek a stratégiai játékok kedvelőinek. AT-n kb. annyit lehet ebből hallani hogy... (hatásszünet) pitty. A kezdőképen egy elég zord képű vikinggel nézhetünk farkasszemet, akinek bizonyára hön óhajtott vágya, hogy válasszunk a balra lévő menüpontok közül. A '+' és '-' jelekkel lehet válogatni (ezeket helyettesíthetjük a 'Ctrl' és 'Tab' billentyűkkel). Amennyiben mégsem szelektálnánk kedvenc vikingünk menüpontjai közt, egy rövid idő múlva elindul demo, amely megtekintése igen hasznos.

A menüpontok:

I. 'GO TO WAR' (HADBALÉPÉS):

Ezzel kezdhethetjük meg a játékot (!). Választhatunk a csataszínhelyek közül. Mindegyiknek ugyanaz a lényege: az ellenség zászlóját ill. zászlóit kell megszerezni. Szerintünk a legkönnyebb (a legkevésbé nehéz) **SHERWOOD FOREST**. Ezek után megjelenik egy történet a színhelyről (persze mindez angolul). Ha elolvastuk (?!), megjelenik egy újabb pergamen (félreértések elkerülése végett az előbbi is az volt). Ezen be lehet állítani a szabályokat. A '+''-' billentyűkkel lehet válogatni, 'Space'-szel állítani, 'Enter'-rel befejezni.

- VILLAGES (a faluk)
 - SUPPLY FOOD (adnak ennivalót)
 - DON'T SUPPLY FOOD (nem adnak ennivalót)
- FORTS (az erődítmények [erődök])
 - SUPPLY FOOD
 - DON'T SUPPLY FOOD
- SUPPLY LINE RANGE IS (a szolgáltató rész hossza, területe)
 - SHORT (rövid)
 - MEDIUM (közepes)
 - LONG (hosszú)
- FORTS TRAIN MAN (az erődítmények adnak embert)
 - OFTEN (gyakran)
 - VERY OFTEN (nagyon gyakran)
 - RARELY (ritkán)
- YOUR MEN ARE (az embereink)
 - IN PRIME SHAPE (nagyon jó kondícióban vannak)
 - IN GOOD SHAPE (jó kondícióban vannak)

- *OUT OF SHAPE* (nincsenek jó formában)
- *ENEMY IS SEEN* (az ellenfél látható)
- *ALWAYS* (mindig)
- *WHEN CLOSE* (mikor közel vannak)
- *WHEN FAR* (mikor távol vannak)
- *WATER IS* (a víz)
- *DEEP AND DANGEROUS* (mély és veszélyes)
- *SHALLOW AND CALM* (sekély és nyugalmas)
- *DEEP BUT CALM* (mély, de nyugalmas)
- *MOUNTAIN IS* (a hegy)
- *HIGH BUT SAFE* (magas, de veszélytelen)
- *HIGH AND RISKY* (magas és veszélyes)
- *LOW AND SAFE* (alacsony és veszélytelen)
- *FOREST IS* (az erdő)
- *SPARSE* (ritka)
- *DENSE* (sűrű)

Ha valakiben van egy kis nyerő szándék, akkor az állítson mindent a legkönnyebbre, a játék még így is elég nehéz lesz. Ezek után választhatunk az ellenfelek (nyolc hadvezér) közül, ezek:

- *Athéna istennő* — jó hadvezér
- *Alexander* — az előbbinél gyengébb, de nem rossz hadvezér
- *Geroniomo* — nem harcol sokat, de nem adja meg magát egykönnyen
- *Örült Iván* — hát a háborúhoz nem sokat ért...
- *Caesar* — nagyon jó a taktikája, de a védelmében vannak hibák
- *Dzsingisz Kán és Szubotáj* — szinte legyőzhetetlenek
- *Napóleon* — nagyon jó hadvezér, de néha alábecsüli az ellenfelét
- *Sun Tzu* — a háború minden csinját-binját ismeri, legyőzhetetlen

Legjobb, ha *Örült Ivánt* választjuk. A választás után *Sun Tzu* hasznos (?) tanácsokkal lát el minket, azután pedig kezdődik a harc. Egy hadsereget egy-egy fehér emberke jelent (az ellenfél seregei feketék), a falvakat pedig a gombaházak jelképezik. Ha a kereszttel rámegyünk egy emberkére, akkor alul parancsszavak jelennek meg, amelyeket a kezdőbetűjünkkel aktivizálhatunk.

A fontosabbak:

- **M(ove)** (Mozgás): Ezzel lehet a hadsereget mozgatni. Vigyük a kurzort a kiválasztott helyre, majd még egyszer nyomjuk meg az 'M'-et. Ilyenkor ott egy fehér trutymó jelenik meg, és az emberkénk lassan odaballag.
- **S(ize)** (Méret): Megmondja, hogy hány lovag (*Knight*), hány barbár (*Barbarian*), és hány nyilas (*Archer*) található a seregben.
- **F(ormation)** (Hadrend): Megmutatja, hogy milyen felállású a hadsereg. 'K'-val jelöli a kardos manust (*Knight*), 'B'-vel a barbárt (*Barbarian*), 'A'-val a nyilas emberkét (*Archer*). A felállást a '+' és '-' jelekkel lehet változtatni.
- **C(ondition)** (Kondíció): Kijelenti, mennyi kajánk van, és milyen erőnlétben vagyunk (ez utóbbi fontos a harcban). A faluban kaphatunk ennivalót (már ha az úgy van beállítva a szabályokban).
- **Z(oom)** (Harc): Ez a lényege a játéknak. Ez csak akkor jelenik meg, ha a seregünk — amin éppen a kereszttel állunk — harcban áll egy ellenséges hadsereggel.

A harc menete:

Először választhatunk, hogy támadni akarunk-e, vagy menekülni. Ha az előbbit választjuk, meg kell adnunk, hogy a hadsereg mely embereivel szeretnénk kavarni:

- *Archer*
- *Barbarian*
- *Knight*
- *Squad* (egész hadsereg)

Ezután meg, hogy mit akarunk csinálni:

- **Attack** (támadás)
- **Backoff** (hátra vonulni)
- **Forward** (előre vonulni)
- **Stop** (megállni)

Ez természetesen folyamatosan ismétlődik, tehát ezután újra új parancsokat adhatunk embereinknek, ha akarunk. Várharcban csak a nyilasok számítanak. Ilyenkor, attól függően, hogy mi állunk-e a bástyán vagy sem, érdemes hátra, ill. előre vonulni a hadsereg többi részével, nehogy leölje őket a nyílzápor. Közelharcnál főleg a lovagok számítanak, a barbárok csak barbárok ellen jók. Természetesen a harcnál is a parancsok kezdőbetűje használatos.

Ha az ellenfél valamelyik hadseregére megyünk rá, pár felirat jelenik meg alul:

- **S(ize)** (Méret): feljebb le van írva
- **I(nfo)** (Információ): információkat közöl az ellenfél hadseregéről

A játékot földadni a **S(urrender)**-el lehet, a játék sebességét pedig a **T(ime)** betűvel befolyásolhatjuk:

- **Slow** — lassú
- **Medium** — normál
- **Fast** — gyors
- **Faster** — leggyorsabb

Az **I(nfo)** betű hatására megtudhatjuk, hogy nekünk és az ellenségnek hány embere van, és egy térképet is kapunk elhelyezkedésükről (vajon miért van a gépnek mindig több embere?!). A képernyő alján megjelenő **ALERT**-tel kezdődő üzenetekből megtudhatjuk, hogy valahol két hadsereg harcol egymással, vagy valahol föltűnt egy ellenség a láthatáron, netán azt, hogy az ellenfél megszerezte a(z egyik) zászlónkat. Ezeket a „táviratokat” a **V(iew)**-val lehet eltüntetni. Ez a négy parancs csak alaphelyzetben (a térképnél) érvényes.

Ha megnyerjük a csatát, akkor vikingünk igen elégedett arcot vág, ha veszítünk, akkor feltehetőleg *CovBoy* digitalizált képét láthatjuk, amint elhajol *CovBoyné* által elhajított sodrófa elől.

II. 'MAKE CHANGES' (DOLGOK VÁLTOZTATÁSA)

Az felső három képpel ábrázolt menüpont behívásához **DATADISK** kell. Erre onnan lehet rájönni, hogy amikor kiválasztjuk az egyiket, a program kiírja, hogy puttoljunk into drive-ba holmi **DATADISK**et. Egyébként itt új háborús területeket lehet készíteni. Mindenesetre az alsó három menüponthoz (képhez) hozzá lehet férni, ezek:

1. (vikingünk kicsinyített mása) — visszatér a főmenühöz

2. (sok álló ifjonc) — hadseregek felállításának változtatása:

A '+' és '-' jellel lehet válogatni a különböző formációjú hadseregek közt, de változtatni csak akkor tudunk, ha a hadsereg sorszáma 6,7,8,9. Ilyenkor két parancs jelenik meg alul:

- **M(ove)** — mozgatás
- **S(ave)** — mentés

Az előbbi választva **M(ark)**-kal változtathatunk a felálláson (megváltoztathatjuk az aktuális emberke mivoltát is az 'A', 'K', 'B' billentyűk segítségével), **E(nd)**-del befejezhetjük, **S(ave)**-vel pedig menthetünk.

3. (hentes) — átállítások:

Be lehet állítani a monitortípust (CGAn belül) (**DISPLAY**), grafikai szintet (**FIGHT DELAY**), a hangokat (**SOUND/MUSIC**), sőt, a képernyőt is beállíthatjuk a **CENTER THE SCREEN** segítségével. Még választható joystick is, de nincs sok értelme, meg egyébként jobb is, ha mindent úgy hagyunk, ahogy van.

III. 'QUIT' (KILÉPÉS)

Na, vajon ez mi?

A programnak egyébként még van néhány felesleges funkciója, ezekre kitérni nem érdemes. E játszhatóság szempontjából kitűnő játékot VGAsok se restelljék beszerezni (persze jobb, ha játék közben kikapcsolják a turbót...)!

A programnak van két folytatása is:

The Ancient Art of War at the Sea — a vízi változat (1987, CGA)

The Ancient Art of War in the Skies — légiháború (1991, VGA)

Carriers at War

Ismét új game csordogált be a mostanság igen ritkán megjelenő stratégiai játékok közé. A játékot az igen ismeretlen SSG, egy asztrál (pardon, ausztrál) csoport követte el. A névből is kiderül, hogy repülőgépeket vezényelhetünk vele, pontosabban a II. Világháború Csendes-óceáni meccseit játszhatjuk le vele (amikor is a hazai Előre Yamamoto kihívta a vendég Nimitz SC-t). Felhívánk a figyelmet, a program (legalábbis a mi verziónk) pak-kal tömörítve van, de ha kiadjuk az install c:-t, akkor magától kipakolja magát (kb 5 mega a kiterjedése). Tesszük ezt azért, mert ha valaki simán kipakolja és elindítja, akkor az nem fog menni, és ha valakinek az ARJ gondot jelent, akkor lehet, hogy itt is problémái lesznek. (Egyébként a lemezen megvan a pkunpak.exe is — ezzel pakolja szét magát — ezt fel lehet használni más .pak állományok kiPAKolására is, ha valakinek nem lenne meg.)

Maga a game egy SSG emblémát követően egy igen — stratégiáktól szokatlanul is — szép képpel indul. Egyébként kezdhethetünk hozzászokni, hogy a játék folyamán végig ilyen jó képeink lesznek — kellett is rá az 5 mega... Majd bejön a főképernyő. Felül egy menüsor kapott helyet, alatta az üzenetsor, jobbra fent az aktuális időpont, jobboldalt manipulálhatunk. Először válasszuk ki a küldetést (*Pearl, Coral Sea, Midway, Eastern Solomons, Santa Cruz, Philippine Sea* — ezek igen hangzatos nevek, de a program csak 2 helyszín között váltogat, csak más lesz a feladatunk). Ezután a főképernyőn két sorban egy csomó nevet láthatunk. Balra vannak a japik, jobbra az amik (micsoda logika!), a felsők irányítják a szárazföldi bázisokat, az alsók lesznek a tengerészet. A fickók szabadonválasztottak (azt az oldalt irányítjuk, amelyiket akarjuk, akár mindkettőt is), de nehogy elfelejtsünk a mi oldalunkon akár egyet is átkapcsolni, mert ekkor azt a fazont is a gép irányítja, aki egyrészt nem egy nagy stratégia, másrészt meg köp a mi stratégiánkra, mert a történelem szerint cselekszik. Itt van egy **War Room Selection** nevű szöveg is (jobbra), itt infot kérhetünk a feladatunkról (ha esetleg valaki nem tudná, hogy mi történt a *Korál Tengeren* 1942-ben), illetve kiválaszthatjuk a feladatot:

- *Historical*: itt minden a történelem szerint megy (ahogy az valójában lezajlott, az ellenfél mindig ott lesz, ahol előzőleg)
- „A” *variant*: ezt akkor kell használni, amikor a törít már unjuk, itt az ellenfél véletlenszerűen bukkan fel és cselekszik.

Ennyi izgalom után el is kezdhethetünk játszani. A gép berak minket egy nagy bazi térképre, kezdhethetünk is, de mi inkább a pull-down menüket ismertetjük.

- **About**: a játék készítői névvel, címmel, telefonszámmal (ide lehet postázni a pokolgépeket)
- **File**: *Load, Save, New Game, Quit*
- **Play**
 - *Delays*: ezt nem tudjuk, bármit csináltunk vele, no effect
 - *Break*: beállíthatjuk, hogy az idő milyen veszélynél álljon le
 - *Combat pause*: ???
 - *Sound on/off*: hang be/ki (kicsit unalmas a sok robbantást hallgatni)
 - *Victory Screen*: a játék végén a gép evvel a képpel jutalmaz (vagy büntet)
- **Display**
 - *Search planes*: ellenséges röpcsiket kereshetünk vele
 - *Sightings*: ???
 - *Friendly squadrons*: saját századok
 - *Enemy squadrons*: ellenséges századok
 - *Submarines*: ez csak a japánoknak van, és ráadásul autodidakta módon harcolnak, mi nem irányíthatjuk őket
 - *Draw all weather*: megmutatja az időjárást (ennek egyébként nem sok értelmét láttuk)
 - *Draw bad weather*: csak a rossz időt mutatja meg
- **Carrier**
 - *Tg*: anyahajóknál ezzel kapcsolhatunk át hajóról röpcshire
 - *Scenario briefing*: a feladat leírása
 - *Current score*: aktuális pontszám, és a meccs állása

- *Control done*: kész (!?)
- *Break*: az idő múlását állíthatjuk meg (pl. ha feltűnt az ellenség)
- *Run 5 min*: 5 perc időfuttatás
- *Run 1 hours*: egy óra időfuttatás
- *Run*: időfuttatás határozatlan ideig
- *Run till dusk*: időfutás estig
- *Run till dawn*: időfutás reggelig

Most, hogy így mindenkinek a kedvét elvettük, elkezdhetnénk játszani is. Jobboldalt van az ún. „manipulációs ablak”, kezdetben egy japán és egy ami zászló van benne. Azt kell kiválasztani, amivel mi vagyunk (mert a másikat nem lehet, hihi), mire újabb gyönyörű menüpontokat kapunk: ezek a fickók, akik a bázisokat, ill. a flottát irányítják. Sorrendben: legfölül, akinek a képe mellett nincs kocka, az bázisos (ez egy kémiai szakszó, de nekünk tetszik), akinek a képe mellett egy üres kocka van, az egy olyan hajóegységet irányít, ahol nincs anyahajó — ez a későbbiekben kísérő vagy fedezék lesz az anyahajóknak, akinek a kockában hajó is van, az anyahajót is irányít. Először a bázisok:

A bázisok immobil egységek (nem mozognak). Itt csak repülők vannak, de abból jó sok (4-5 század is lehet). Ha egy bázis-man nevére clickelünk, akkor legfelül láthatjuk a bázis nevét, alatta valami *Act*, *Inf* és *Str* nevű rejtélyes betűket. Ezekre még visszatérünk, először mindenestre az *Act* az aktív. Ezalatt kis téglalapok vannak, ezekkel váltogathatunk a bázisok között. Alatta kis info helyezkedik el: a bázis típusa (ez igen lényeges!), kár (ha megbombázza az ellenség), a bázison lévő századok száma és az utánpótlás mennyisége (ha egy századot feltöltünk, akkor egygel csökken, de nekünk még sose volt nulla, mert előbb lelőtték az összes gépünket, mint hogy ez kifogyott volna). Ezalatt egy **Air Warning** felirat van, ez a radar, ha ellenség jön, akkor kiírja a számukat, és hogy honnan jönnek (ilyenkor érdemes elhagyni a repteret).

Most jön az *Inf*. Ennek jelentésére nem sikerült rájönnünk (megpróbáltuk folytatni, pl. INFrastruktúra, INFantilis, de ezeknek nem sok közül van a játékhoz...). Hatására a nagy map átvált egy reptér képére. Itt vannak a századok az alábbi csoportosításban:

- *Dispersed*: épp nem csinál semmit
- *Arming*: most töltik fel
- *Takeoff*: felszáll
- *In ops*: akcióban
- *Cap*: erről majd később.

Ahol eddig az info volt, ott most megnézhetjük a század nevét, a gép típusát, hány gépből áll a század és hány sérült, illetve a feltöltés alatt álló gépeknél, hogy hogy áll a feltöltés. Alatta négy kocka van: a már említett *Inf* (ez most az aktív), *Cap*, *Ord* és *Trn*. Az *Inf*-et most mondtuk, a *Cappel* azt állíthatjuk be, hogyha megtámadják a bázist, akkor *Emergency Cap* esetén a század automatikusan felszáll (*Normal*ban 5 századból átlag egy száll fel), és így nem fogják őket szétbombázni a reptérrel együtt — hanem a bombázókat kísérő vadászok csinálnak belőlük gulyást („és tanuld meg, kisfiam, hogy a számítógépet nem lehet átverni...”). Az *Orddal* parancsokat adhatunk nekik pl. *abort* (a bort hozd ide gyorsan), *cancel*, *recall* — csupa érdekes, de véletlenül van egy használható is, az *arm/fuel*, ezzel lehet feltölteni az üres gépeket. A *Trnnel* átküldhetjük a századot egy másik bázisra, de csak a hatótávolságán belülre (pl. **Pearl**ről már nem megy át **Midwayre**).

Str: a sok üres semmittevés után végre egy „izgalmas” menüpont (shoot'em up rajongók előnyben). Ezzel lehet az ellenséget macerálni. Először ki kell választani, hogy ellenséges bázisokat (**land bases**), kikötőket (**port facilities**) vagy hajókat (**naval sightings**) támadunk — a mieinket sajnos nem lehet lebombázni — de kár! **Bases**nél a repteret és az ott lévő gépeket bombázzák, **ports**nál a kikötőket és az ott lévő hajókat, **naval**nél a tengeren lévő hajókat. Az *accept*-tel fogadjuk el a célt. Ezután újabb beállítások következnek (nem lehet csak úgy egyszerűen lövöldözni, előbb szépen mindent beállítunk...). Itt van az összes század (a reptéren lévő összes század ugyanazt a célt fogja bombázni).

- *Strike*: ez bombázni fog
- *Escort*: ez lesz a „légikísérő”
- *Cohesive*: ez passz, de ha semmit nem rakunk *cohesive*-re, akkor nincs bombázás se, csak elmennek és visszajönnek — addig is lövi őket az ellenséges légvédelem (de jó, hihi).

Legcélszerűbb minden gépet mindenhova berakni, úgy nem lehet baj. Ha a gépek nem akarnak menni, annak több oka is lehet: messze a cél (alul van a hatótávolság, ilyenkor át lehet kül-

deni őket egy közelebbi reptérre), nincs 4 gép a században (van, ahol már eredetileg sincs, de jó!), nincsenek feltöltve és felfegyverezve (ilyenkor már célpontot se lehet választani nekik). Alul van egy kis info (hatótávolság, a cél távolsága, repülési idő, a pilóták képzettségi foka stb.). Ha minden jól megy, akkor 1 óra múlva már föl is szálltak, kb. 2-3 óra a repülési idő oda-vissza, tehát csak minimum ötóránként indíthatjuk őket.

Az anyahajók gépeinél ez ugyanígy van — egyébként ide a 'Tab'-bal vagy a **Display** egyik pontjára való clickeléssel juthatunk. Ha messze van a cél, átküldhetjük őket egy bázisra is.

A hajók irányítása hasonlít a repülőkére. Ide úgy kerülünk, ha a kezdő választáskor hajós fickót választunk. Felül van a hajó neve, alatta: *Act* (törvény?) *Mov* (movie) *Sur* (surrender vagy survivor?) és *Sta* („...s takaríts ki, ha hazajöttél, légyszíves...”). Most az *Act* az aktív. Alatta van a hajók iránya, haladási sebessége, esetleges feladatai (pl. kísérő vagy fedezék) és a max. sebessége. Még lejjebb radar (mint a bázisoknál). A *Mov*-val a hajókat mozgathatjuk, először beállít-hatjuk a sebességet, majd:

- *Heading*: a hajó egy *X* — a térképen kiválasztott — földrajzi pontra megy
- *Orders*: kísérő (*escort*) vagy fedezék (*cover*) lesz valamelyik anyahajónál
- *Ports*: egy kikötőbe megy, enemy
- *Base* - ellenséges bázishoz
- *Friendly Tg*: más saját hajóhoz
- *Enemy Tg*: ellenséges hajóhoz
- *Anchor point*: horgonyzóhelyre (ennek nem túl sok értelme van).

Sur-ral lehet löni — bár a kivétel nem egy shoot'em up. Ha a hajó egy ellenséggel találkozik, megválaszthatjuk vele a tüzelés módját:

- *Convoy*: az egész *CoNvoy* löni fog
- *Rear k*: csak a hatsók
- *Line*: csak a középsők
- *Van*: az elsők

Értelemszerűen azzal kell löni, ahol a legtöbb hajó van, illetve amelyik a legközelebb van az ellenséghez. A mellette lévő menüpontokat majd mindenki maga kitalálja (nem sok vizet zavar-nak...), alul valami *Fire order* van, de erre sem sikerült rájönnünk (igaz, elég ritkán jutottunk más hajók közelébe úgy, hogy a flotta felét nem bombázta volna le az ellenséges légierő, és ilyenkor is leléptek az ellenfél hajói). Annyi biztos, hogy alul van az ellenfél, és innen kell kiválasztani a potenciális célpontot (jobbára anyahajót válasszunk, vagy azt, aki a legközelebb van). Az ellenfél általában kétféle stratégiát alkalmaz: vagy megpucol, vagy két hajóval gulyást csinál a flottánkból (elsüllyedni nem nagyon akarnak...).

A *Sta* menüponttal a flottában lévő egyes hajókat nézhetjük meg (nagyon szépek), ha van sérülés, azt is itt láthatjuk. Ja, ha van sérült hajónk, akkor alul, a kép fölött középen is megjelenik egy pont (most pontosan nem tudjuk, hogy mi), ezt soha ne válasszuk, mert ilyenkor a legénység elhagyja a hajót és elsüllyeszi (elég hülyék hozzá).

Néhány szót a stratégiáról is. Külön minden küldetést nem tárgyalunk ki, mert egyrészt 150 oldal lenne, másrészt nem is lenne érdekes, harmadrészt ha az *A* variánst választjuk, akkor a felállítás véletlenszerű, negyedrészt meg ha valamit máshogy csinálunk, akkor a folytatás is eltér (pl. ha lebombázzuk az anyahajókat, akkor nem fognak róla gépek fölszállni, meg ilyenek). Egy meccs egyébként elég hosszú és marha nehéz már 2 napra előre is átfogó stratégiát kidolgozni — előfordul, hogy az ellenfél máshogy gondolja, mint mi, és gonoszságában odáig megy, hogy visszalő, meg hasonlók. A legrövidebbet, **Pearl Harbourn** ismertetnénk (a történelmi változatot), ennek alapján már el lehet indulni.

Amerikai oldal:

Először is *Halsey* anyahajójának adjuk meg célként **Midwayt**, és farokfelvágva rohanjunk oda (max. seb.), mert ide fog jönni a *Szazanami* nevű hajó, és rommálövi **Midwayt** (itt csak egy repülőszázad van, és az védekezni kissé kevés). *Kimmel* hajói között nincs anyahajó, ezért vele vagy vonuljunk északra csatázni, vagy húzzunk el délre hatótávolságon kívülre, hogy ne bombázzanak le. Neki van egy olyan flottája is, ami már kezdéskor sérült (most nem jut eszünkbe a neve, de a csoportból az utolsó), vele mindenképpen délre kell menni. A harmadik fickó hajói igen messze délen vannak, velük vagy maradunk ott, vagy menjünk el északnyugatra, és az anyahajókról bombázzuk a japikat. Az a lényeg, hogy reggelre már ne legyen hajó **Pearl** köze-

lében. A repülőket töltjük fel (*Ord, arm/fuel*) majd *Run*. Egy óra múlva a feltöltést le kell állítani (*Ord, Abort*), és bevethetőek lesznek. A japik első cselekedete (reggel kb. 6 és 7 között), hogy a **Hickam** és **Wheeler** repülőtereket bombázzák, az itt lévő századokkal tehát húzzunk el innen, és ha már a hajókat is látjuk, akkor az összes századdal bombázzuk meg őket, hogy az anyahajók elsüllyedjenek (elég nehéz, mert igen sok van). A déli hajókkal vigyázzunk, mert néha felbukkan egy japán tengeralattjáró, és huncotkodik (délután). A játék reggel 2-ig vagy 4-ig tart, de marha nehéz győzni.

Japán oldal:

Itt igazán könnyű dolgunk van, mert az összes ellenség a kikötőben tartózkodik. Első körben a bázisokat bombázzuk, hogy ne tudjanak visszatámadni, aztán hajrá! Négy körnél ne menjünk többet, mert eddig az összes anyahajó és cirkáló elsüllyedt, és a rombolókat már nem olyan könnyű elsüllyeszteni (nagyobb veszteségeink is lehetnek). Itt viszont igen nagy hülyének kell lenni, hogy veszíteni tudjunk.

Utoljára maradt a játék méltatása. A grafika kiváló, bár egy stratégiánál nem ez a döntő. A játék alapötlete is jó, bár a megvalósítás meglehetősen elkapkodottnak tűnik. Egy csomó használhatatlan dolog van (főleg az infók, pl. gyártmány, hajórakomány stb.), viszont pár lényeges dolog hiányzik (légvédelem, hajók javítása, valami normálisabb hajócsata, hogy csak a legfontosabbakat említsük). A stratégiát kedvelőknek így is jó lesz — mi az első héten csak néztünk, kapcsolgattunk, figyeltünk, hogy mit b...unk el, de aztán egész belejöttünk, csatáztunk, bombáztunk, el-süllyesztettünk pár hajót.

A grafika sok mindenért kárpótol, hang helyett jobbra a magnót javasolnánk... Megye ez, ha belejön az ember! Mindenesetre két-három hétig el lehet vele lenni...

Dinopark Tycoon

Gondolom, hogy egy új örület kezdete... A napközit, a mozikat, az embereket már megfertőzte, tehát itt az ideje, hogy kedvenc számítógépünket is elkapja az új kór.

Kíváncsiak vagyunk, mikor lesz *Tyrannosaurus Rex* vírus...

A progit 386-DX40-en teszteltük (játszottuk stb...), de SX22-n még élvezhető, mivel nem túl giga-mega stb.

A játék elején választhatunk **New Game** (új játék), **Old Game** (állás visszatöltés), **Quit to DOS** (ez a legjobb...) opciók közül.

New Game: A Bank ad nekünk \$5000-t, hogy vegyünk földet, dínót, munkást stb., persze, ha nem megy jól az üzlet, időnként még újabb kölcsönt is lehet igényelni.

A fő képernyőn a következőket látjuk:

- Jelenlegi pénzünk
- Aktuális hónap (a pénz mellett)
- Bevásárlókocsi: jelenlegi árak, bár ez nem nagyon szokott változni
- Körbenyíl (ez a legjobb befejezés rá): *Save, kilépés*
- Dinoszaurusz rács mögött: a park megtekintése.

Időnként majd játék közben megjelenik az úton egy **Auction Today** tábla, itt lehet olcsóbban venni dínókat.

Először minden zárva van, és egy manusz ugrál a **Real Estate** iroda előtt, hogy vegyünk földet. Click, majd választhatunk földtípust (vigyázat, az egész játékra szól!):

- *Desert:* sivatag, \$500/darab
- *Plains:* mező, \$1000/darab
- *Marsh* (nem csoki): mocsár, \$750/darab

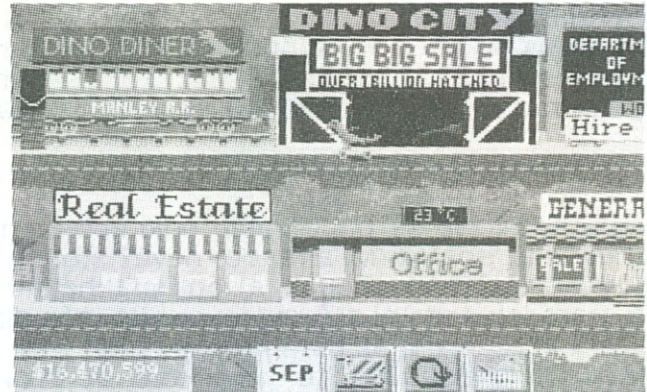
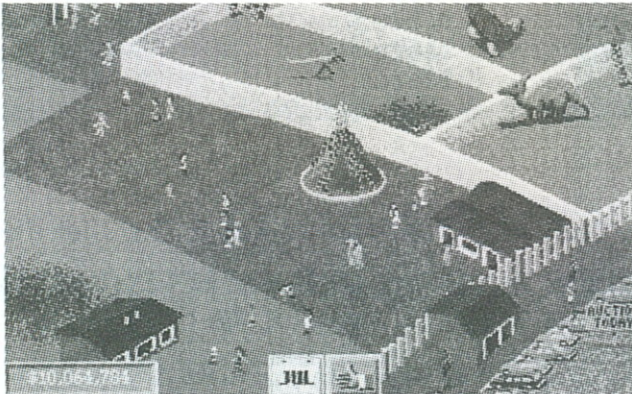
Lehet, hogy ez lenne a nehézségi szint szabályzó, de semmi különbséget nem találtunk közöttük.

Választás után a *Buy* ikonnal rögtön magunkévá is tehetjük a földet. Megjelenik a leendő park térképe, és máris vehetünk 1 földet, arra még futja, de ha meggondoljuk magunkat, a 0-val vissza is léphetünk (ez mindenhol így van). Sikeres választás után kerítést kell(ene) vennünk, ezt a **General Store**-ban tehetjük meg:

Fences (kerítés)

- *Wood* (fa) \$100 — sűrűn megszöknek a dínók, de kezdéskor ez is megteszi
 - *Chain link* (drótháló) \$2500 — ez már jobb
 - *Cement Wall* (betonfal) \$5000 — ez a legjobb
- *Electricity* (elektromos) \$1000 — ezt ráakthatjuk a már kiválasztott és lerakott kerítésre.

Itt jegyeznék meg, hogy beton + elektromos falon keresztül is elég sűrűn meglépnek a dögök, de ha már mindenhol ez van, akkor van elég pénz az újra (szép egyszerű tömondat...).

**Concessions** (tartozékok)

- 1 darab mindenből, három lehet max.
- *Food Stan* (büfé): \$5000
 - *Rest rooms* (pihenő, alvóhely): \$1000
 - *Gift Stand* (butik): \$7500
 - *Parking lot* (parkoló): \$1000

Advertising (hirdetés)

- *Fliers* (szórólap): \$750
- *Newspaper* (újság): \$2500
- *Radio*: \$10.000
- *TV*: \$5000

Ez utóbbi a látogatók számának növelésére van kitalálva.

GIF OFFen: Gözünk sincs róla, de talán valaki majd rájön

Megvan a telek, a kerítés, irány a munkavállaló: Department of employment

- *Maintenance* (szerelő (öt lehet szidni, ha megszökött egy dínó)): \$1400
- *Veterinarian* (állatorvos): \$1800
- *Security* (román menekült biztonságiak): \$1250
- *Tour Guide* (idegenvezető): \$900
- *Concessions* (kiszolgáló személyzet): \$1100
- *Manager* (tablettá): \$2400

Dino City: Itt lehet kiválasztani, hogy miből mennyit, hányat (akkor nem kell).

Név	Ár	Kaja	Hová való
<i>Albertosaurus</i>	\$3400	2 hús	Mezei
<i>Allosaurus</i>	\$4250	2 hús	Mezei
<i>Ankylosaurus</i>	\$5750	3 növény	Mocsári
<i>Apatosaurus</i>	\$8750	20 növény	Mezei
<i>Coelophys</i>	\$1250	1 hús	Sivatagi
<i>Corythosaurus</i>	\$7250	3 növény	Mezei
<i>Deinonychus</i>	\$1250	1 hús	Sivatagi
<i>Diplodocus</i>	\$9250	27 növény	Mezei

Nev	Ár	Kaja	Hová való
<i>Edmontosaurus</i>	\$6000	4 növény	Mocsári
<i>Hadrosaurus</i>	\$3500	2 növény	Mocsári
<i>Hypsilophon</i>	\$1500	1 növény	Sivatagi
<i>Iguanodon</i>	\$8500	5 növény	Sivatagi
<i>Ornithomimus</i>	\$1250	2 növény	Mocsári
<i>Panaplasaurus</i>	\$3250	3 növény	Mocsári
<i>Penta cwwatops</i>	\$1750	3 növény	Mocsári
<i>Saurolophus</i>	\$5500	4 növény	Mezei
<i>Stegosaurus</i>	\$3250	2 növény	Mocsári
<i>Triceratops</i>	\$7500	6 növény	Mezei
<i>Tyrannosaurus</i>	\$9750	7 hús	Mezei
<i>Vegasaurus</i>	\$25000	Házi koszt	Léghondis???

A *Vegasaurus* egy show állat...

A képernyő jobb és bal oldalán neki kell menni, olyankor Scrolllosodni kezd. ?-lel meg-nézhetjük az adatait (Mi a rendőr neve? stb.)

A **Buy** ikonnal megvehetjük, aztán berakhatjuk a parkba (mint a *Lutra Album*...). 1 fajta 1 helyre való, nem lehet etetni a *Tyrannosaurus*t más dínóval, ezt megteszi magától, ha megéhezik, körülnéz a környéken, és hammm!!

Próbáltunk csak húsevőket rakni köré, de őt ez nem nagyon izgatja. Ha megvettük már a dínókat, mehetünk kajátt venni nekik a **Dino Diner**be, ahol

	Hús	Növény	Csira-diéta
Kis adag	\$25	\$12	\$1
Közepes adag	\$75	\$18	\$5
Nagy adag	\$100	\$25	\$9

Bevásárlás után mehetünk a központi irodába.

Balról jobbra, jobbról lefelé:

Bank

- *Current Bank Balance*: jelenlegi pénz
- *Current Loan Amount*: jelenlegi tartozás
- *Monthly payment*: havi törlesztés
- *Borrow*: amit lehet, kölcsönkérni
- *Pay off*: mindet kifizetni (tartozás)

Guide of dinosaurs: Ismertető könyv

- *Whsit ave dinosaurs*: mikor éltek vagy fejlődtek ki
- *Through the Ages*: ki hol élt
- *Evolutionaty tree*: evolúciós fa
- *Types of dinosaurs*: dínók fajtái
- *Size of dinosaurs*: dínók méretei
- *Reconstruction*: rekonstrukció (nahát!!)
- *Theories of extinction*: kipusztulásuk okai
- *About dinosaurus*: itt név szerint lehet választani, és ugyanazt kapjuk meg, mint mikor vásáro-lunk.

- *Tickets*: a tegnapi látogatók száma
- *Ceruza*: jelenlegi kihasználtság
- *Supplies* (papír): jelenlegi dínótáp
- *Staff* (személyzet): általában szeretnek lopni, de ha **All's Quiet, and the Dino Front**, akkor mindenki dolgozik
- *Cheen Profit*: az utolsó havi mérleg
- *Kis Dínó*: árusok mennyisége
- *Spackers*: a személyzet
- *Businesses Bought & Sold*: mindent eladni, befejezni

- *General Ledger*: Nagy Könyv
 - *Inventory*: lista, ki lehet jelölni amicióra dinókat (ha 2 van, akkor majd szaporodni is fog)
 - *Visits*: látogatók száma évre bontva
 - *Foods*: eladott élelmiszer (ha van árus)
 - *Gifts*: ajándék (ha van)
 - *Staff*: személyzet
 - *Profit/Loggs*: nyereség
 - *Summary*: részletes \$-ra bontva
 - *Income*: bevétel
 - *Expense*: kiadás
 - *Auction*: aukció, itt lehet olcsóbban hozzájutni dinokhoz
 - ? : megnézhetjük, hogy kiról is van éppen szó
 - *B10*: licitálni
- Sikeres licit után berakhatjuk őfelségét a parkba.

Ennyi.

Monopoly, A-Monopoly

Két legyet egy csapásra. Nem tudjuk, hányan ismerik ezt a minden idők egyik legjobb társasjátékát, de az biztos, hogy aki eddig még semmit sem hallott róla, és odahaza **Takarékoskodj!**-gyal vagy **Capital**ival tengeti a szabadidejét, az a **Monopoly** láttán unottan félredobná hozzá hasonló társait. Jómagunk birtokában vagyunk az eredeti angol nyelvű **Monopoly** táblás játéknak, s annak két számítógépre átdolgozott változatának.

A két program közötti legfőbb különbség egy **A** betűben rejlik. A második különbség az, hogy az **A-Monopoly** sokkal játszhatóbb mint korábbi társa, melynek egyik fő oka: többen is lehet játszani. Ezzel már el is árultuk a sima **Monopoly** hiányosságát: sajnos csak 1 lehet humanoid játékos, a többi vagy földöntúli, vagy gép vezérelte (az utóbbi a gyakoribb). A válasz egyszerű: azért, hogy azokat idegesítsük, akiknek egyik átirat sincs a birtokában. Node félre a tréfával! Először lássuk azokat a dolgokat, amelyek mindkét játékban egyeznek.

A játéktábla felosztása:

- 1 **starthely (GO)**, aholis ha áthaladunk, meghatározott mennyiségű pénzüsszeget kapunk.
- 8 leendő **monopólium** (3x1 vagy 2x1 telek), amiből ha mindhármát (ill. mindkettőt) megszerez-zük, akkor házakat építhetünk rájuk. Négy ház után nem öt ház, hanem egy hotel jön. Ha az ellenfél ezekre rálép, természetesen kénytelen tehát módjára viselkedni, magyarul tejelni. Minimális pénzüsszeget még az üres telekért is fizetni kell, ha rálépnek.
- 4 **vasútállomás (station)**. Minnél több van belőle, annál többet kell fizetni annak, aki rálép.
- 1 **elektromos-** és 1 **vízművek**. Ha csak az egyik van meg és az ellenfél rálép, dob: a négyszeresét fizeti, mint amit a kocka mutat. Ha mindkettő megvan, és az egyikre rálép: a tízszeresét fizeti annak, amit a kocka mutat.
- 1 **Super Tax**: adó
- 1 **Income Tax**: ugyanaz, mint az előző, csak egy kicsit több.
- 3 **Community Chest**: kommunikációs láda, vagyis levél.
- 3 **Chance**: ua., mint az előző, csak nem **Community Chest** a neve.
- 1 **ingyenes parkolóhely**. A játékban még azt is megszabhatjuk, hogy kapunk-e pénzt azért, hogy megtiszteljük a parkolót azzal, hogy ott várakozunk, de erről majd később.
- 1 **börtön (jail)** Ha csak úgy menet közben rálépünk, akkor nincs probléma, csak látogatóban vagyunk (**Just Visiting**). De ha mások küldenek oda, akkor már a pénztárcánk után nyúlhatunk (bővebben később).
- 1 **rendőr bácsi sippal (Go to Jail)**: úticélunk a börtön. Még valami: ez nem egy akciófilm vagy krimi, tehát ne is próbáljunk meg megszökni a hatóság elől. Ha ezt tesszük, akkor kiestünk a játékból. Ha-ha-ha-ha.

A telkeket, házakat és a többieket természetesen el is adhatjuk, ha pénzsűkében vagyunk. Ha a banknak adjuk el, akkor csak a valódi ára felét kapjuk. Ha egy másik játékosnak próbáljuk meg eladni, akkor az, hogy mennyit kapunk érte, csakis üzleti érzékünkön múlik.

Ha le vagyunk gatyásodva, a másik mód, hogy pénzt szerezzünk, a zálogosítás. Ez annyiban jobb annál, mintha eladnánk a dolgainkat, hogy ha kiváltjuk a zálog alól, akkor újból a miénk lesz.

Eddig még nem szóltunk arról a dologról, ami az egész **Monopoly** lelkét alkotja: a cserekereskedelem. Például ha X-nek van két piros telke és egy zöld, valamint Y-nak két zöld és egy piros telke, akkor egymással üzletelve mindkettőnek monopóliuma lehet, amire később házakat is építhetnek. Példánkban ha X simán odaadná a zöldet Y-nak, és fordítva, akkor Y jobban járna, mert ha három zöldre rálépnek, többet kell fizetni, mint három pirosért. A megoldás egyszerű: Y a piros telek mellett még fizet is X-nek, hogy az ne érezze magát átverve. Persze ez csak egy egyszerű példa volt, mindenki úgy üzletel, ahogy akar.

Ha börtönben vagyunk, két módunk van arra, hogy kijussunk, vagy fizetünk meghatározott mennyiségű pénzüsszeget, vagy addig dobálunk a kockával, amíg két egyforma nem lesz. Mindkét esetben kimehetünk. Bár az utóbbi olcsóbb, de nem mindig célszerűbb. A játék elején, amikor még sok szabad telek és egyéb dolog van, érdemes befizetni a pénzt, nehogy a többiek megvásároljanak mindent, amíg mi a börtönben ücsörgünk jobb időkre és kockákra várva. Akkor azonban még jól is jöhet a börtön, ha társaink odakint néhány házakkal felépített monopóliummal várnak minket, hogy beelépjünk. Hiszen amíg a börtönben ülünk, addig sem érhet minket veszély. A harmadik sikertelen próbálkozás után egyébként kimehetünk a börtönből.

Ha a játék folyamán egyformát dobunk, még egyszer dobhatunk. A negyedik dupla kockát azonban a program elégteli meg: börtönbe küld minket, hogy hagyjuk a többieket is játszani.

Mivel jómagunk nagy tisztelői vagyunk **Angliának** és magának az angol nyelvnek, ezért ismeretönket a **Monopoly** című programmal kezdjük, mivel annak angol nyelvű verziója hever a lemeztartó dobozban.

Monopoly

Ezt a 85-ös programot egy *David Addison* nevű úriember írta. Amikor a BASIC rész bejelentkezik, gépeljük csak be azt, hogy monopoly, exe.

Bejelentkezés után a program megkérdezi, hogy a játék során kapjunk-e pénzt azért, hogy a parkolóban álldogállunk (**Do you want...**)

Első lépésünk után minden körben egy négy pontból álló menüt kapunk:

- **END**: Egyaránt jelenti a Cure egyik számát és ennek a játéknak a végét.
- **TRADE**: Itt üzletelhetünk kedvünkre. Először azt kell kijelölnünk, hogy kivel szeretnénk csereberélni (**Who do you want...**), majd azt, hogy melyik telek érdekel minket (**What one of my...**). Ha ekkor még nincs semmink, akkor a program tudomásunkra hozza, hogy az üzletelésnek még nemigazán van itt az ideje (**You have no...**). Ha teljesen elérhetetlen telket szúrtunk ki, akkor sem kapunk biztatóbb választ (**I don't think...**). Az utolsó variáció az, amikor játéktársaink az általunk megjelölt telekért vagy akármiért cserébe ugyancsak telket, esetleg még plusz pénzt is kérnek (**Will you discuss...**) Vigyázzunk, mert legtöbbször olyanokat kér a gép, amivel ő sokkal jobban jár!
- **INFO**: Információhalmaz a játéktáblán található megvásárolható dolgokról. Clinkeljünk csak rá az egyik telekre. A következőket látjuk:
 - **Price...**: a telek ára.
 - **Rent...**: üres telek utáni bérleti díj, ennyit fizet aki rálép
 - **With x house...**: X ház utáni bérleti díj.
 - **With hotel...**: hotel utáni bérleti díj.
 - **Houses cost...**: egy ház építési költsége.
 - **Mortgage Value**: zálogérték, ha zálogosítjuk, ennyit kapunk; később persze ugyanennyi zsozsóval ki is kell váltani a zálog alól, ha használni akarjuk

- **PLAY**: a program dob nekünk a kockával, és annak megfelelően lép. Hogy melyik telek, vasútállomás, elektromos vagy vízművek kihez tartozik, egy névnek megfelelő betű jelzi közvetlenül a mező mellett. A miénk a **H**, ami vagy **Hyena**, vagy a **Hussar**, de nem kizárt, hogy a **Human** rövidítése. Azt, hogy ezek a dolgok zálogban vannak, a program kis betűvel jelöli. A miénk a **h**, ami vagy **hyena**, vagy a **hussar**, de nem kizárt, hogy a **human** rövidítése.

Ha egy villogó feliratot látunk, ne ijedjünk meg, nincs vírus a gépen, csak két ellenfelünknek csere útján összejött egy-két monopólium. Amennyiben nekünk jönne össze a három (ill. két) egyforma színű telek, attól fogva minden körben a program megkérdezi, hogy kívánunk-e rá házat építeni (**Want to build...**). Ha nincs elég pénzünk, akkor azt is jelzi, hogy mennyi kéne még ahhoz, hogy építsünk (**You need...**). Most pedig lássuk először a **Chance**, majd a **Community Chest** üzeneteit.

zán nem kellett volna elkövetni *David*nek! Sebaj, akinek nincs meg az alábbiakban ismertetésre kerülő **A-Monopoly**, az szürke hétköznapjait ezzel a programmal is kellemesen eltöltheti.

A-Monopoly

Ez valami fantasztikus! Már a bejelentkező zene is olyan, mintha magnóról játszanák! A programot pedig nem egy, hanem több ember írta, s az évszám is nőtt egy kicsit (1990). Az általunk tesztelt verzióknak csak egyetlenegy hibája van: német nyelvű. Nade térjünk a lényegre.

A legelső kérdésben, melyet hozzánk intéz a gép, affelől érdeklődik, hogy be akarunk-e tölteni egy régi, elmentett állást (igen, menteni is lehet). A választási lehetőség! Ja — nem, Nein — igen. Illetve fordítva. Ezután a játékosok számát és nevét adhatjuk meg, a computer nevének * -öt írjunk. A **Zeitlimit**nél a játék hosszát szabhatjuk meg, akkor a kiválasztott idő eltelte után az nyeri a játékot, aki legjobban áll. **Keinre** clickeljük akkor, ha kieséses alapon akarunk játszani. A program vezérlésére már egy sokkal kényelmesebb, gyorsabb és praktikusabb rendszert vezettek be a programozók: a menürendszer. Lássuk:

Project-menü

- *Spielstand*: A jelenlegi játékállást mutatja, a többi menüpontot pedig már mindenki kívülről fújja angol, német, francia, héber és görög nyelven is.

Haus-menü

- *Kaufen*: Házak vásárlása, ha van már monopóliumunk.
- *Verkaufen*: Házak eladása, ha van már házunk. Magától értetődik, nem? A házak árának egyébként csak a felét kapjuk vissza.

Strasse-menü

- *Verkaufen an Bank*: Telkek eladása a Banknak. Eredeti árának a felét kapjuk vissza!
- *Verkaufen an Spieler*: Telkek eladása egy játékosnak. Utána meg kell szabnunk, hogy kinek és mit adunk el, majd azt, hogy mennyiért. Ez utóbbit egyébként a humán játékosok előben beszélnek meg, s csak utána írják be azt a pénzüsszeget, amiben közösen megállapodtak. Ezt másképpen nemigen lehetett volna megoldani...

Hypothek-menü

- *Aufnehmer*: Telkek, vasútállomások, elektromos vagy vízművek elzálogosítása.
- *Zurückzahlen*: Telkek és egyebek zálog alól való felmentése. Ugyanannyiba kerül, mint a zálogosítás.

Gefangnis-menü

- *Freikaufen*: Börtönből a kilépési díj kifizetése.
- *Freikarte benutzen*: Szabad kilépő a börtönből kártya használata.
- *Freikarte verkaufen*: Szabad kilépő a börtönből kártya eladása. Hogy hogyan megy az eladás, lásd a **Strasse** menü *Verkaufen an Spieler* pontját!

Optionen-menü

- *Los 8000DM*: Ha a **LOS**-on áthaladnánk, a 4000 helyett 8000 DM pénzüsszeget kapunk.
- *Frei-Parken-Geld*: A játék során befizetett összegek, adók, stb. itt halmozódnak fel. Ha valaki ezek után a parkolóhelyre lép, felveheti mindazt a pénzt, amit ott talál.

A dobást itt elméletben mi végezzük (ráclickelünk a kockákra), a gyakorlatban azonban a gép, mert szabályozni úgysem tudjuk az értékét. Infot ugyanúgy kérhetünk a táblán látható mezőről, mint a sima **Monopoly**-ban, s ugyanazokat a dolgokat is találjuk, mint ott (ld. **Monopoly INFO** menüjét.) A kétféle üzenet tartalma is lényegében ugyanaz, csak itt német nyelven, ezért ezt most nem részletezzük újból.

Amennyiben fizetésképtelenek vagyunk, egy olyan menü jelenik meg a képernyő közepén, amit a fenti menüpontokból verbuváltak össze, ezért most erről sem írunk bővebben. Az **aus-scheiden** opciót választva veget ér a játék. Ha ráléptünk egy szabad telekre, megvételét választottuk, és utána derül ki, hogy mégsincs annyi pénzünk, már nem lehet visszacsinálni a dolgot! Nincs tehát **Cancel**, olyankor addig kell más cuccokat zálogosítani ill. eladni, amíg össze nem jön annyi pénz, hogy megvegyük a telket. Ezért minden egyes rákérdezés után, hogy meg akarjuk-e venni a telket, nézzük meg figyelmesen, hogy mennyi pénzünk van, nehogy az előbb említett helyzetbe kerüljünk!

Egy másik dolog: ha rálépünk egy szabad telekre, és nem akarjuk megvenni, fel kell ajánlanunk a többieknek megvételre (az eladás/vásárlás mikéntjéről lásd a **Strasse** menü *Verkaufen an Spielen* pontját!). Amennyiben senki sem akarja megvenni, clickeljünk a **Nixre**.

Ennek a programnak mindössze egyetlenegy hiányossága van: amit egyszer a gép megvett, azt nem lehet tőle megszerezni: sem csere útján, sem brutális módon.

Huh, hirtelenjében ennyit tudtunk összeszedni a mai kereskedős játékok ősatyjáról, a **Monopoly**ról, és az őt magasan verő **A-Monopoly**ról. Akinek egyik sincs meg, ajánljuk, hogy szerezz meg legalább az egyiket, nem fog csalódnai. Akinek csak az egyik van meg, az szerezz meg a másikat, ő sem fog csalódnai. Akinek csak a másik van meg, az felejtse el az egyiket, hiszen azt már csak nemes egyszerűséggel kinevetné. Akinek mindkettő megvan, az próbálja meg megszerezni az eredeti táblás játékot, hiszen mégiscsak az az igazi.

Érdekességként megemlítenénk, hogy milyen bábukkal lépkedhetünk: van egy cipő, egy hajó, egy vasaló, egy kalap, egy kutya és egy kocsi. Egyedi, nemde?

Realms

A játékban egy királyfi szerepét kapjuk, akinek az a feladata, hogy megvédje a saját városait, elfoglalja az ellenségét, eltiporja a konkurenciát (ismerős, nem?). A game kinézetre nagyon hasonlít a **Popolous**hoz, de a grafikája sokkal szebb. A játék elmegy EGA-n és VGA-n, valamint támaszt AdLibet is.

Töltögetés után kiválaszthatjuk, hogy mely nyelv kedves a fülünknek: angol, német, esetleg a francia. A mi verzióinkban a franciát kérve magyarul trécsel a gép. Akinek ez jobban tetszik, játsszon így, de meg kell mondanunk, hogy nem valami csúcs a fordítás! Miután túlestünk ezen a procedúrán, egy frankó intro láthatunk, benne minden, ami már az ilyesmi játékoknál megszokott (isteni szikra, tehetetlen düh, bosszúállás stb., stb.). Ezek után végre találkozunk magával a játékkal. Bal oldalt felül található az aktuális világ térképe. A piros pontok az ellenség, a sárga pontok a mi városainkat jelzik. Élesebb szemű megfigyelők felfedezhetnek 2 nagyobb pöttyöt is, ezek a fővárosok. Nagyon kell rá vigyázni, mert ha ez elesik, oda a hatalmunk (és véget ér királyi tündöklésünk). A játékot ikonokkal vezéreljük:

- **Lemez:** A szokásos NC menük.
- **Fej:** A hadtestek helye. Ezt a térképen egy zászlócska jelöli megfelelő színnel.
- **Négyzet:** Valami gazdasági útvonal?!
- **Gömb:** ezzel kérhetünk részletes térképet.
- **Nyilak (fel/le):** Az adó mértéke. Ezt célszerű 5-re állítani, mert nagy adó esetén a nép lázongani fog.

Jobbra fent egy mérleg található, ami a gazdasági életünket hivatott jelezni. Nem túl érdekes, az adót állítsuk be fixre a nyilal, és ne babráljuk játék közben. Alant található még a készpénzünk kijelzője is. Itt nem tudunk túl sokat tevékenykedni, úgyhogy azt javalljuk, nagyítgassunk egy picit.

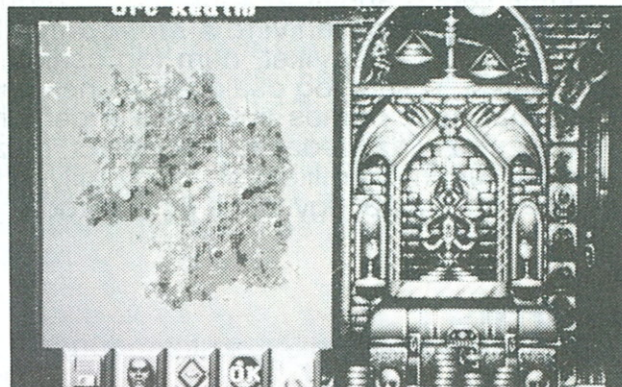
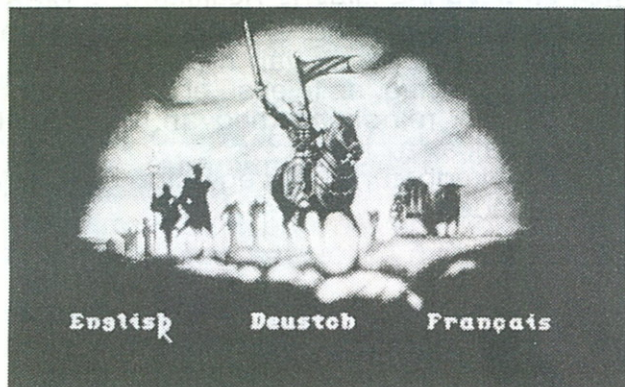
Baloldalon a térképet, tőle jobbra a pontos helyet láthatjuk. Az ikonok jelentése a következő:

- **Ajtó:** Vissza a főtérképre.
- **Katona:** Arra az egységre kapcsol, amelyiknek utoljára parancsot adtunk.
- **Gömb:** Megvizsgálni valamit.
- **Nyilak (fel/le) :** A helysőségek közötti váltogatás

Ha egy városra ráclickelünk, akkor megtudjuk, hogy melyik hatalomhoz tartozik, milyen fajta élőlények lakják, és hányan. Itt a város méretétől és hadihelyzetétől függő menük között válogathatunk a fel/le nyilakkal. Balra a kasszánk látható. A fekvő nyilacska mutatja, hogy az adott manőver apasztja v. duzzasztja a bukszánkat

- **Build City:** Városfejlesztés. Csak az olyan városoknál lesz szemmel látható változás, melyek még nincsenek fallal körülvéve. Kb. 400 arany.
- **Buy Grain:** Kaja vásárlása a városnak. Célszerű 2 évre valót spejzolni vész esetére. Ez a város nagyságától függ, ugyanis furcsamód többbe kerül egy 50.000-es várost táplálni, mint egy 800-ast.
- **Train cavalry:** Lovas hadsereg felállítása. Csak akkor, ha a prg. kiírja, hogy készen áll 1000 ember a sorozásra. Ez 16 aranyat kóstál. Bővebbet a „Seregek”-nél.
- **Army:** Gyalogos hadsereg. Hasonló az előzőhöz, csak ló nélkül.
- **Citizen Levy:** A nép megadóztatása. Az egymás utáni adók rontják a nép hangulatát, és egyre kevesebb jön be. Az olyan városokat, amelyeket nem tudunk megmenteni az ellenségtől, célszerű teljesen kipucolni, nehogy az ellen vigye el a hasznunkat.

- **Increase Land:** A város területének bővítése. Ha már van körülötte fal, nem fog igazán működni.
- **Stone Walls:** Kőfal építése. Nagyon hasznos dolog, ugyanis így a város az ostromot 4-5-ször tovább bírja, mint általában.
- **Timber Walls:** Az előző olcsóbb és gyengébb változata.



Ha a várost ostromolják, megjelenik egy másik pont is. Ha kifizetjük, akkor az ostromló sereg elvonul, nem piszkál egy ideig (kb. 5 perc). Ez drága mulatság (majd 1000 arany), úgyhogy ne fogadjuk el soha, kivéve végveszély esetén a fővárosunknál! A városi menübe belépéskor bekukkantó üzenetek:

- ... **health:** A nép egészsége. Nem fontos.
 - ... **granaries:** Kajatartalék. Célszerű két éven tartani
 - ... **population:** Néptípus. Mindegy.
 - ... **declining:** A lakosság elvándorol. Ha az adót nem piszkáljuk, nem lényeges.
 - ... **morale:** A harcnál van szerepe
 - ... **shattered:** Népünk hozzánk való viszonyulása. Az utolsó kettő nemigen fordul elő.
 - ... **under siege:** A város ostrom alatt áll.
 - More land needed:** Több föld kéne a népnek (láncsal).
 - 1000 militia:** Megvan a sorozáshoz szükséges embertömeg
- etc.

Eljutottunk a proggy legérdekesebb részéhez, a „Seregek”hez. Ide, a felszereléshez a hadsereg felállítását után juthatunk. Fent vannak kiírva a seregre vonatkozó infók, pl. milyen típusú a sereg, milyen a morálja, harci kedve, sörfogyasztása stb. Szemben egy gyönyörű tájképet látunk, előtérben egy harccsal. Balra bent láthatjuk a pénztárcánkat, tőle jobbra pedig az aktuális harcos (tulajdonképpen ez 1000 ember) „felöltöztetésének” költségét. A jobb oldalon lévő ikonokkal tudunk cuccokat rakni a katonára:

- **Sisak:** A sereg páncélzata. Legjobb, ha a mükín van sisak és páncél is.
- **Kard:** A sereg kézi fegyverei. A legjobb a csatabárd.
- **Dárda:** A sereg dobófegyverei. Itt célszerű ágyút állítani, távolabbra tudja szórni az áldást.
- **Pajzs:** Pajzs. A legdrágább a legjobb.
- **Lehajoló alak:** Az esély felosztása
- **Ajtó:** Vissza a térképhez.

Megjegyzendő, hogy bár a nagyobb páncélzat erősíti a csapat támadás elleni védekezőképességét, célszerű 2-3 könnyűlovasságot is sorozni a nagy csatához. Itt található még egy Kéz is, amivel a zsoldot tudjuk emelni. Látható haszna nincs, de célszerű a döntő ütközet előtt felemelni maximumra.

Na, most, hogy már van seregünk, ideje lenne az irányításáról is szólni:

Miután megvettünk egy sereget, zászló formájában megjelenik a város mellett, helyőrséget alkot. Ez a helyőrség növeli a város ellenállóképességet a támadásokkal szemben. Viszont ha az érkező vendégeket talpon fogadják, akkor sokkal nagyobb kárt tesznek bennük. Ha egy ilyen zászlóra clickelünk, akkor megváltozik a nyíl alakja, és kijelölhetjük a támadás célpontját. Ilyenkor az egész helyőrség útra kel a megadott cél felé. Attól függően, hogy mi volt a cél, másképp reagál megérkezésekor a hadtest:

- Ha sima föld, akkor letáborozik (sátor). Ilyenkor nem védekezik, csak úgy van.
- Ha ellenséges csapat, akkor eszeveszetten megtámadja.
- Ha ellenséges város, akkor ostrom alá veszi. Itt város mellett kis tornyocskákat épít.

Városfoglalásnál célszerű az egységeket egyszerre célhoz vezetni, mert így sokkal ütőképesebbek. Ha ostromnál azt vesszük észre, hogy az egyik szakasz el akar szelelni, irányítsuk újra vissza a várhoz. Ugyanígy ne hagyjuk, hogy az ellenfél felmentő serege megzavarja a támadást. Ha egy sereg felvette a harcot vele (katona van korong helyett), akkor rögtön adjuk meg újra a célt.

Nem túl gyakran, de előfordul, hogy a térképnél a talpakon álló gömbben (ami egyébként a játék főbb üzeneteit tartalmazza) megjelenik két kard. Ilyenkor személyesen alakíthatjuk ki a csata utáni terepet. Szeszélyes ízlésünknek megfelelő helyen lesznek egységeink legyilkolva. Szóval mi lent helyezkedünk el. A képernyő tetején látható két zászló, ami a csata helyzetét ábrázolja. Az a fél áll jobban, akinek a zászlója magasabban leng. A miénk egyébként a jobboldali. A harcot ikonokkal irányítjuk:

- *Fogsor-Trombita*: A hadiformát jelzi (be szép szó!). Ha a *Trombita* az aktuális, akkor a sereg támadólag fog fellépni, ha viszont *Fogsor*, akkor felveszi a magyar haderő által kedvelt „kergetett nyúl” alakzatot.
- *Gombóckák*: A sereg felállításának hogyanlétét változtathatjuk. Nem túl szükséges.
- *Nyíl*: A kijelölt egységet bepontozzák katonáink.
- *Atlósan felfelé mutató nyilak*: A sereg elfordítása balra, ill. jobbra.

Ezekon kívül persze lehet a megszokott módon is sereget vezetni — click a mi zászlósunkra, majd az ellenfél hadtestére — de legjobb a kettőt kombinálni. Némi tipp a csatához:

Először is kapcsoljunk „*Trombitas*” hadállásba, a gyalogos seregeket fordítsuk el 45 fokkal, és álljunk meg velük a terep közepén, a nehézlovasságunk pedig a két hadtest között foglaljon helyet. Ha van, akkor a könnyűlovasság kerüljön jobbról, de álljon meg a gyalogosok mellett. A nehézlovakat mozgassuk az ellenség elé és a „látszat kedvéért” puffogtassunk beléjük néhányat. Azok vérszemet kapva ránk rontanak, mi pedig vigyorogva visszahátrálunk a gyalogsággal egyvonalba. A könnyű hadtest a hátrálás alatt feljebb kúszik, és mikor az ellenség elérte a csinos harapófogót, hátbatámadjuk. A gyalogság az érkező ellenfelet az alkalomhoz illően fogadja némi nyílzápor közepette. Ráadásul a csali is szembefordul az üldözővel. Így egész könnyedén le lehet győzni az ellenfelet. Persze ehhez az kell, hogy ne legyen kétszeresnél nagyobb a túlerő, és bekapja a csalit. Ehhez hasonlóan bárki kidolgozhat stratégiákat, ez már a játékosokra van bízva.

Na hát ennyi volt. A játék a stratégia-mániákusok féltett kincse lesz, hisz klassz grafika, izgalmas játékmenet jellemzi. Jó kis game!

Second Front

Ez a program a **II. Világháború**ban játszódó stratégiai játék.

1939. szeptember 1-e. **Hitler** a háborúra való hosszas készülődés után váratlanul lerohanja **Lengyelországot**. Utána ugyanilyen villámtámadásokkal megtámadja **Nyugat-Európát**, és csak helyenként ütközve kisebb-nagyobb ellenállásba, előretör.

1941-ben úgy határoz, hogy megnyitja a II. frontot, a nagy hadvezérek temetőjét, az **oroszszágit**. Es itt jövünk mi, hogy nyerjük meg a háborút. A legelején kell beállítani, hogy mikor lépünk be a háborúba: 1941, 1942 vagy a Moszkvai vagy a híres Sztalingrádi csata (*Axis* a németek) és kinek segítsen computer (**balance**). **Even** esetén nem segít senkinek. Van lehetőség kétszemélyes játékra is, akkor **Bothot** kell választani. Itt még nyílik alkalmunk állás betöltésére. Egy kis gondolkodás után (a számítógép részéről) bejelentkezik egy menü.

- **General Orders**: Itt lehet lépéseket megadni.
- **Combat Resolution**: A számítógép a **Plot**ban megadott lépéseket végrehajtja.
- **Save Game**: Allásmentés.
- **Change Player/Balance**: Itt lehet módosítani a nehézségi fokot, és azt, hogy ki kivel van.

General Orders választása után elénk tárul a csatamező. Különféle tereptárgyak vannak: hegyek, folyók, erdők, a cikkcakkos vonalak a vasutak. A térképen különféle színű kockák vannak. A szürke a német, a vörös az orosz csapat.

Ha egy téglalap közepén H betű van, akkor az egy **HQ**, ha X, akkor **gyalogos egység**. Egy négyzet és benne egy másik egy **mechanikus egységet** (tankok, páncélozott autó, stb.) jelöl.

Az egér jobb gombjának lenyomásával a kép tetején menü jelenik meg. Ezek ismertetése balról jobbra:

Exit

- *Exit orders*: Vissza egy menü.
- *Exit Games*: Kilépés a DOS-ba.

Help

Ebben a menüben vannak a segédbillentyűk.

Modes

A fehér kocka legyen a kiválasztott egységen, akkor működnek a módok (néha akkor is, mikor nincs rajta, de akkor sajnos lefagy).

- *Map Mode*: Bármelyik mód van bekapcsolva, ez kikapcsolja.
- *March Mode*: Ezzel lehet bármelyik egységet a saját területén bárhová rakni.
- *Rail Mode*: Ezt a módot csak akkor lehet használni, ha valamelyik vonalon és saját területen van.
- *Transfer Mode*: Ennek a menünek működése úgy történik, hogy aktiválása után rá kell clickelni arra az egységre, ahová vinni akarjuk. Utána oda, ahonnan akarjuk vinni a tankokat, katonákat, stb. Persze értelemszerűen, hogy mechanikus vagy gyalogos egység-e az illető.
- *Air Transfer Mode*: Biztosan észrevettük, hogy a **HQ**ra clickelésénél van egy *Air Mod* (később *Air*). Ezeket a repülőket át lehet küldözgetni más repülőterekre illetve **HQ**ra. Működése a fenti módon.
- *Plot Mode*: Ezzel a móddal lehet ellenséges területen lépni. Ez úgy történik, hogy aktiválva ráclickelünk arra az egységre, amellyel lépni akarunk. A gyalogos egység kettőt léphet bármerre, a mechanikus többet is, de minden bizonyosan a pihentési foktól függ. Itt még nyílik variáció bombázásra (hogyan????), törlésre és megállásra.
- *Replacement Mode*: Ez csak a **HQ**nál van. Sajnos ezt a módot némi homály lengi körül, valami ellátási sürgősségnek a százaléka.

Misc

- *Next HQ unit*: A következő **HQ** egységre lép.
- *HQ unit*: Egy **HQ**ra lép.
- *Remove unit*: Egy ellenséges egységre lép.
- *Add Corps*: Ezzel lehet aktiválás után gyalogos és mechanikus (Z vagy Y betű lenyomása után) egységet gyártani. Ha ezeket nem töltjük fel valamivel, akkor egy lépés után eltűnnek.
- *Add HQ*: **HQ** létesítése.
- *Changes*: **HQ** megszüntetése.

Display

- *City*: Város-info, mennyi ember (**population**), segédeszköz (pénz????), olaj (**OIL**), és milyen fegyverek, repülők találhatóak itt. Sajnos ezek felszerelésére tett kísérleteinket nem sok siker koronázta, de a városban tehenkedő **HQ** néha gyarapodhat.
- *OFF-Map City*: Városnál a haditermelés változtatása.
- *Replacement Pool*: Itt lehet megnézni, hogy mennyi járművünk van, és ha valamiből hiányt érzünk, ha van hol, találunk.
- *Victory Objectives* Ezeket a városi célpontokat kell teljesíteni.
- *View USAF*: Az amcsi légierő megkukkolása.

Map

- *Toggle Map*: Ezt aktiválva lehet megnézni a teljes térképet. Vissza: még egyszer aktiválás.
- *View enemy hexes*: Ezzel opcióval lehet az ellenséges területeket láthatóvá tenni.
- *View rail hexes* (esetleg ha valaki nem találta meg a vasutat, akkor most láthatja): Annyi az értelem, hogy megnézhetjük, a vasút az ellenségé-e.

Air

Ezt a menüt a **HQ** ismertetésével kezdjük. **HQ**ban **AIR**re clinkelés után a repülők neveinek felsorolása jön (ha az **AIR** előtt 0 van, akkor nincs itt semmi), és ha az egyik repülőnév melletti betűt megnyomjuk, akkor egy újabb menü jön elő, és itt kiírja kb. a kép tetején a repülő típusát. Ha ez nekünk netán nem felelne meg, a 'C' billentyű megnyomása után egy újabb menü jön, és itt válasszuk ki a nekünk megfelelőt. Ha sokat játszottunk már a játékkal, akkor általában már ismerjük a géptípusokat. **Airen** kívül még **HQ**ban lehetőség pl. parancsnok választása (semmi változást nem tapasztaltunk hatására).

- *Interdiction*: Ezzel az opcióval lehet különálló egységekre (nem HQra) támadni. Működése: A fehér négyzet legyen a HQn (saját), és csak ekkor aktiválhatjuk, különben lefagy. Figyelem! Sajnos az egész AIRre vonatkozik a lefagyás!!!
- *Airfiled-attack*: Ellenséges HQt lehet vele légi úton megtámadni. Működése: ld. előbb.
- *City*: Ezzel az opcióval lehet városokat bombázni. Ha különböző egység áll bent, arra nem vonatkozik, csak ha feltételezzük, hogy valamifajta gyár van benne.
- *Airlift*: Légi-híd, feltételezhetően a megszorult egységek légkiszállításával lehet kapcsolatban.

Ennyi volt a menük ismertetése, most néhány tippet adunk. Igaz, hogy nincs sok variáció tippadásra, mert véletlenszerűen lépked a számítógép, de ha lehet, amit megtámadunk különböző egységekkel, azt előtte gyengítsük meg bombázással. A mechanikus egységekkel kezdünk teljes gőzzel támadni, amíg csak lehet. Utána tartunk is meg, amit már egyszer elfoglaltunk. A HQt ne telepítsük közel a fronthoz, mert csak egyszer nem figyelünk oda, és elveszhetnek a drága repülők. De ha mégis odatesszük, akkor repülők nélkül kitűnő védőbástyát alkot. Összegezve, nagyon jó stratégiai játék.

Wild West World

Ez egy stratégiai program, a jó öreg vadnyugaton. Német nyelvű.

Ha beírtuk minden adatunkat, kezdődhet a game! A térképen először csak a farmot és **Gold City**-t tudjuk választani.

Gold City:

- *Land kaufen*: Földvásárlás.
 - **Steppe**: sztyepp
 - **Odes land**: lakatlan
 - **Fruchtbares**: termőföld
 - **Sehr fruchtbares**: nagyon jó termőföld
 - **Land momentan nicht verkaufen**: jelenleg nem eladó
 - **Gold city angeboten**: megvették előlünk
 Alkudni nem érdemes!
- *Angestellte anwerben*: Munkaerő felvétele.

Lehet *farmer*, *cowboy*, *bányász*, *vadász*, *felderítő*.

Angebot: fizetésigénye

Jellemzők:

 - **dumm** — buta
 - **intelligent** — intelligens
 - **religios** — vallásos
 - **eigensinnig** — makacs
 - **gourmet** — ínyenc
 - **charmeur** — hiú
 - **gutgläubig** — naiv
 - **alkoholiker** — alkoholista
 Fel van tüntetve az XP is. Tiszta RPG! Tehát az XP-t nézzük, ne a jellemét! Egyszerre max. 20 emberünk lehet.
- *Bergwerk kaufen*: Bányát nyithatunk.

Négyféle társasággal tudunk dolgozni, szinte egyformák.
- *Kaufmann*: Kereskedő.

Választhatunk, hogy venni szeretnénk, vagy eladni. Az ikonok szerintünk egyértelműek.
- *Killer*: Bérgyilkos. Ha bemondjuk egyik ellenlábaskunk nevét, megöli. Sokszor viszont nem is ismerik az áldozatot, tehát bukott az üzlet.

Farm: Ez az otthonunk.

- *Ausgabe*: statisztika
 - **Bande**: Adó a rablóbandáknak.
 - **Geschenken**: Mennyire támogatjuk a várost és az egyházat.
 - **Waffe**: Mennyit költünk fegyverekre.
 - **Jobb fölü**: Szekerek költsége.
 - **Alul**: alkalmazottak bére
- *Angestellte entlassen*: Emberek elbocsátása

- *Ansehen*: Info a többi játékosról

Trek: Szekérkaraván. Megadhatjuk, hogy mit és hova vigyenek. Az útvonalat jól gondoljuk meg!

Krunx, Wolcs: Indián falvak.

Jefferson Gang: Bérnyilkosok. A három dinamitrúd azt határozza meg, hogy mekkora kárt okozzanak.

Onnewille, Krahtown: Városok á lá **Gold City**.

Hintek:

- Az indiánokkal nem érdemes kereskedni, mert nem nagyon szeretik a fehéreket.
- 1-2 vadász mindig kísérije a szállítmányokat, mert különben kirabolják őket! Ha sokat fizetünk a bandáknak, békén hagynak.
- Minden munkást külön el kell küldeni dolgozni, és megpakolni cuccokkal (kaja, pia, szer-szám stb...).
- A felesleget nyugodtan adjuk el!
- Arra az ajánlatra, hogy a kereskedő szállít nekünk, határozott **NEIN**nal feleljünk, ugyanis csigalassúsággal közlekedik.
- Támogassuk buzgón a várost és az egyházat, mert hamar berághatnak ránk.

Nem rossz játék, bár egy kissé nehéz. Az esetleges melléfordításokért elnézést kérünk, de hát miért nem hajlandó a játék emberi nyelven kommunikálni???

AUTÓSZIMULÁTOROK

Kívülnézeti Autós Programok

A legelső autós program PC-n feltehetőleg a **Donkey** volt ('81). A DOS-hoz volt hozzáfűzve, mint BASIC bemutatóprogram — ugyanis Basic-ban írták. Ennek ellenére nem nevezhető kezdetlegesnek vagy primitívnek: átlagos **CGA** grafikája volt, az animáció pedig tökéletesen futott. A feladat rémesen egyszerű: egy felülről látható, folyamatosan gyorsuló autóval kell kikerülni az úton leledző szamarakat.

Ezt követően ('83-'84 körül) sok C64 átírat jelent meg (pl. **Lode Runner**, **Burger Time**, **Donkey Kong**, **Evolution**), ezek közül autóverseny témájú volt a **PitStop 2** — ami sajnos sem grafikai-lag (**CGA**), sem játszhatóság szempontjából nem közelíti meg a C64 verziót (C64-en ez egy nagyszerű hátulnézeti Forma-1 verseny volt, PC-n sokkal primitívebbre sikeredett) — és a **Spy Hunter**. Az utóbbi már azonos szinten van a 64-es változattal. A grafika itt is rosszabb, de a játszhatóság kimagasló. Röviden a lényeg: egy fehér Ferrarival kell száguldoznunk az úton, más autókat le-, illetve kilökdösve a pályáról (a koccanások hangja meglepően jó). Saját kami-onunkba vissza is térhetünk („Knight Rider”), ahol különféle fegyverként használható cuccok várnak ránk, mint pl. az útra önthető olaj.

Valamikor '85 után jelent meg a **Miami Vice**. Bár nem kifejezetten autós program — egy város-ban autózva (felülnézetből) kell különböző épületekbe bemenni és megkeresni egy bűnözőt —, azért szerves részét képezi a vezetés. Nagy hibája, hogy elég nehezen kezelhető.

A **Titus** '86-ban jelentette meg a **Fire and Forget**. Annyi róla, hogy egy észveszejtően primitív **CGA** grafikájú (és játékmenetű) lövöldözős autós akciójáték (1990-ben megjelent a 2. rész Amigán (PC-n nincs róla tudomásunk, de feltehetőleg létezik), aminek ugyan a grafikája már valamivel barátságosabb, de a maga játék ugyanolyan piff-puff-ajj-de-primitív-programozók-készítettek-kategóriájú.)

Következik a shareware autóversenyek királya, a **Turbo!** (Nagyon elmés név...). Talán érdekel valakit az ismertetése: egy '87-es keltezésű hátulnézeti autóverseny, aránylag jó **CGA** grafiká-
val, rendkívül primitív játékmenettel — szlalom, csak itt bolyák helyett autókat kell kerülgetni... (szuper animáció... az autó viselkedése pedig kifejezetten élethű...)

A **4x4 Off Road** 1988-ban jelent meg, az **Epyx** gondozásában. Stílusát tekintve egy hátulnézeti jeep-autóverseny (némi stratégiával (???) fűszerezve). A primitívsége abban nyilvánul meg, hogy kocsink minden létező kavics méretű akadályon balra-jobbra-előre-hátra szaltókat csinál, majd teljesen sértetlenül esik vissza a pályára. Ennyi. Mivel az **Évkönyv '91**-ben viszont jelent már meg róla leírás, több helyet most nem szentelünk neki.

A következő program a **Jeep Eagle**. Hogy mikor jelent meg, azt pontosan nem lehet tudni — mivel nincsen a programban évszám feltüntetve —, de úgy '87-'88-körül (tehát a **4x4 Off Road** elé kellett volna berakni, nademostmár mindegy). Mint a neve is mutatja, egy terepjárával kell erdön-mezőn-sziklákon-köveken-emelkedőkön-lejtőkön-folyókon keresztül vágatni. Az alapöt-let nagyon jó, sokkal jobb kivitelezést érdemelt volna — min. **EGA**-ra és normális animációval (ugyanis **CGA**, és darabos...). Csakúgy, mint a **Ford Simulator**ben, itt is jelentős szerepet kap(ott) a reklám.

Bár a '89-es keltezésű **Who Framed Roger Rabbit** című ügyességi játék csak részben autó-verseny kategóriájú, mindenképpen említést kell tennünk róla. Egy elég idétlen, gyenge **CGA** grafikus játék — az első pályán van egy szintén gyenge üldözéses autóverseny, a második pe-dig már arcade...

Valószínűleg mindenki ismeri a játéktérmi **Out Run**-t. Aki mégsem, annak egy rövid ismertetés: egy piros cabrio Ferrari Testarossa-val kell száguldozni egy californiai (napfény, tenger, pálma-fák) háromsávos úton. Nos, a 1989-es PC verzió nem rossz: **EGA** grafika, a (leg)szébbik fajtá-

ból, a játszhatóság viszont elég nagy visszamaradást mutat a játéktérmi változathoz képest — ott „valós, kézzel fogható” kormány is volt. A zene viszont, hiába PC-csipogó, fantasztikus hangulatot ad a játéknak. Sajnos az ütközéseket sem sikerült maximálisan áthozni az eredeti verzióból, egy kicsit darabos lett. Elvileg megy **CGA/Hercules** üzemmódban, de Magyarországon főleg a butított **EGA/VGA** változat van elterjedve.

A program folytatása egy évvel később jelent meg (**Turbo OutRun**). A grafika **CGA/Hercules** üzemmódban a lehetőségekhez képest is elég visszataszító, **EGA/VGA** grafikánál már valamivel jobb a helyzet. A játékról szinte semmi jó nem mondható el — a zene borzasztó, a grafikáról pedig már szoltunk.

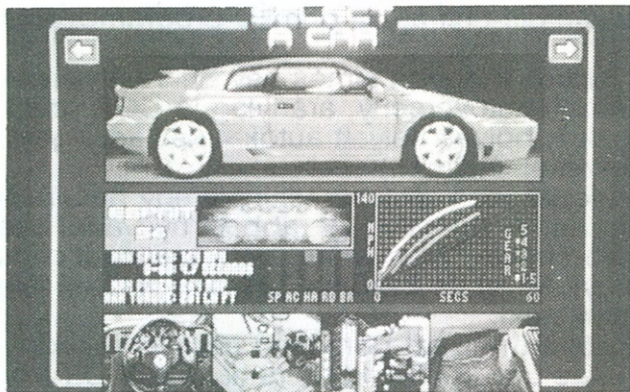
A **Chicago 1990**-ról már tettünk említést a könyv első kötetében; **CGA/EGA**, és a szokott (főleg C64-ről, Amiga-ról ismert) felülnézeti autós üldözést testesíti meg.

A **Graftgold '90-es** játéka az **Ironman's Offroad** (illetve teljes nevén (levegő): **Ivan 'IRONMAN' Stewart's Super Offroad Racing** (pont)). Kicsi, négykerék meghajtású terepjárónkkal kell vagy 10 pályán keresztül, bukkanókon, tócsákon át küzdenünk három ellenfelünk ellen. Érdekessége, hogy a négy kocsiból hármat kormányozhatnak a játékosok (kettő keyboarddal, egy joystickkal). Minden verseny után bővíthetjük autónkat — új, erősebb motorral, jobb lengéscsillapítókkal, stb. A játéknak egyedül a sebességgel vannak gondjai — egy 10 MHz-es XT-n tökéletes az animáció, 286-oson érthetetlen okokból darabos (két 286-os gépen teszteltük; egy 16 MHz-es, és egy 20 MHz-es gépen), de pl. egy 486-40-en túl gyors. A program egyébként még **CGA** monitoron is élvezhető.

A **Wild Wheels** ugyan nem kiköpött autóverseny, de azért érdemes említést tenni róla. A lényege egy tulajdonképpen igen hajmeresztő ötlet: az autóverseny és a foci összekombinálása. Egy focipályán kell crossautónkkal manőverezve bejuttatni a labdát a kapuba. Érdekessége, hogy modemen keresztül is játszható.

Az Amigás **Lotus** hangulatát idézi a **Jaleco '91-es Cisco Heat** nevű rendőrautó-versenye. Kocsinkat a jól megszokott **OutRun**-szemszögből irányíthatjuk. Rajtuk kívül még 7 autó indul, és 5 pályán kell bizonyítanunk. A grafika viszonylag jó (**CGA, EGA, VGA**), és a hangokra se lehet panasz (AdLiben főleg).

Kb. 1991-ben jelent meg az **AutoCras** — **CGA** grafikával (**Hercules** kártya esetén emulálja a **CGA**-t). Igen, **CGA** grafikával, 1991-ben! És hogy az öröm teljes legyen, a program spanyolul próbál (próbálna, ha nem nyomnánk rögtön 'Esc'-et) kommunikálni velünk. Egy dodgem-versenyről van szó, ahol az a cél, hogy kiüssük a másikat a kocsijából (ehhez képest a **Turbo** egy felüdülés...). A program számára teljesen mindegy, hogy milyen gépen futtatjuk; négy gépen teszteltük: XT-10 MHz-es, 286-20 MHz-es, 386-40 MHz-es, 486-40 MHz-es gépeken; mind a négy gépen kb. 20-30 pixelenként mozogtak az autók... végezetül az importer **TSI** kommentje: '...a new shit game from Spain... only **CGA**!!!!!!...'



Az **1000 Miglia** 1991-ben jelent meg a **Simulmondo** gondozásában. Régi szivar alakú autók közül választhatunk, majd elindulhatunk a '20-as évek olaszországi autóversenyén. Bár a játékmenet nem egy nagy durranás (sőt, mondhatni primitív...), a grafika egészen kellemes. A hanggal a tesztelés során komoly gondok voltak, AdLiben nekünk sehogy sem akart megszólalni, lehet, hogy '91-es program létre SB-t követel?

Sokan kételkednek a **Super Cars** PC-n való létezésében, pedig mind a két rész megjelent: az első '89-ben, aránylag jó **EGA** grafikával, a második '90-ben, immár **VGA**-ra. Aki esetleg nem ismerné C64-ről vagy Amigáról, annak csak annyit kell tudnia róla, hogy a program lényege tökéletesen megegyezik az **Ironman's Super Offroad**-éval, csak itt nem terepjárókkal, hanem sportkocsikkal kell versenyeznünk. Akinek viszont a **Super Cars** nem elég, annak itt a **Zuper Cars**. A **Twin Sectors Inc.** 1991 végén kiadott preview-ja nagyon ígéretes. Hangkátyával kelle-

mes zene, barátságos **VGA** grafika jellemzi (állítólag a program nem lesz befejezve, mert elvesztek a források).

Az Amigáról ismert **OutRun**-klónok nagyrészt PC-re is megjelentek. Ezek közé tartozik a **Crazy Cars** trilógia. Az első részről nincs tudomásunk (valószínűleg csak C64-re és Amigára készült el), második '90-es és **EGA**-s — Amigán a grafika jobb, de a játszhatóság mindkét gépen gyenge. A harmadik rész viszont kellemes: jó az irányítás, gyors a játékmenet, jó a grafika, jó a hang (Speaker-en is, de támogat Adlibet, SB-t) — a rendre szemétket készítő **Titus** úgy látszik, végre megemberelte magát (a '91-es **Prehistorik** se volt rossz).

'93 nyarának végén mindenki föllélegezhetett: megjelent PC-re is a **Lotus** — pontosabban csak a harmadik rész, de $1+2=3$, a program magába foglalja az előző két részt is. A grafika normális, Amiga szintű, a hang nagyon jól visszaadja a verseny hangulatát. Akinek csak speaker-je van, az is nagy hibát követ el, ha kikapcsolja! A játékmenet sajnos nagyon unalmas, ha egyedül játszunk, a **Lotus** csak páros játéknak jó.

Szintén '93 nyarának végén jelent meg a **Speed Racer** az **Accolade** jóvoltából. Az amerikai MTV-n népszerű rajzfilmsorozat alapján készítették. Egy fehér 'Match' fantázianevű sportkocsival kell átverekednünk magunkat hat pályán — mindegy, hogyan: ugrathatunk, vagy körfűrészszel vághatunk utat magunknak... A grafika és a játszhatóság jónak mondható — és elmondható, hogy van benne fantázia, igaz, csak azért, mert szorosan kötődik a rajzfilmhez.

A **Micro Machine** a '93-as év végén jelent meg — természetesen ez is csak **VGA**-ra. Egy ötletes, részben autóversenyes játékról van szó, mindenféle háztartáson belüli helyszíneken (íróasztal, fürdőkád, stb.) kell apró játékautókkal, motorcsónakokkal versenyeznünk.

Maradt még egy **CGA**-s programocská (**Formula One**) — elkészítésének évét nem tudjuk, ezért mertük beszúrni ide a végére (mert, ha valaki nem vette észre, időrendi sorrendben mentünk idáig...). A játék egy digitalizált **CGA** képpel jelentkezik be (És egyáltalán nem csúnya! Kb. úgy néz ki, mint egy jobb **EGA**-ra digitált kép.), utána pedig láthatjuk, hogy egy egyszerű hátlénezi autóversenyről van szó.

Hát ennyit tudtunk összehordani a PC-s kívülnézeti autós programokról — most kivételesen a teljességre törekedtünk, megpróbáltunk minden létező, ebbe a kategóriába beletartozó játékról írni. De pl. nem tudjuk: vajon a **Chase HQ** megjelent-e PC-re? Sosem találkoztunk vele. Amigán még akad egypár, nem is olyan rég megjelent program (**Overdrive**, **Formula Grand Prix Challenge**, **Burning Rubber**), amit lehet, hogy átírnak PC-re — reménykedhetünk.

Autószimulátorok

Sokan úgy tartják, hogy az első autószimulátor PC-n a **Test Drive** volt. Ebben nincs teljesen igazuk, hiszen már előtte is megjelent egy primitívnek (akkor) nem nevezhető alkotás, a **Ford Simulator**. Bár a program szerves részét képezi a reklám, a '86-os lehetőségekhez képest jó (**CGA**) grafikája van, és még egy XT-n is gyors. A játszhatósággal komoly problémák voltak, ennek a több könnyen korrigálható programozói „baki” az oka. Ilyen pl., hogy csak 3 fokozatban lehet elforgatni a kormányt. Sokan kifogásolják, hogy a pályákon nincs ellenfél, másik autó. Ezt nem lehet hibának felfogni, hiszen itt a fő cél a Ford gépkocsik bemutatása, reklámozása volt. Vannak ennél kisebb hibák is, mint pl. hogy mind a 16 kocsit 96 mérfölddel megy (nem valószínű, hogy túlzottan nagy problémát jelentett volna programozóknak az, hogy legyen különbség az autók végsebessége között), és az autók műszerfala csak néhány jelentéktelen dologban különbözik egymástól. Ezzel szemben azonban sokkal több dolgot lehet a javára írni: aránylag szép megjelentetésű menük, animált grafikus szemléltető ábrák, LCD kijelzés, gyors játékmenet, négyféle pályatípus (autópálya, gyorsulópálya, szlalom, versenypálya).

1989-ben megjelent a program második része. Egyes régi hibákat kijavítottak ugyan (mint pl. a kormány), de sokminden mást meg alaposan lerontottak. A pályán már található más autók és kamionok, de a nekik való ütközéskor mindössze egy pittyegés (természetesen PC-Speaker pittyegés) jelzi, hogy ezt nem sikerült kikerülnünk... a verseny végén pedig megkapjuk statisztikát. A versenypálya megszűnt. A grafika sokkal primitívebb lett, az autóval kicsúszni nem lehet (a fűvön nem lassul le). Az egyetlen dolog, amit a javára lehet írni, hogy a reklámrész jóval szebb. Ellátogathatunk a Ford autószalonba, megtekinthetjük a(z) akkor, '89-ben) legújabb, és a régebbi autótípusokat. Ezeket vezethetjük is, de a program primitívségéből kifolyólag tökmindégy, hogy melyiket választjuk, ugyanis minden autó egy és ugyanaz.

Ezek után sokan arra gondolhatnak, hogy egyesíteni kéne az első két rész jó tulajdonságait, és piacra dobni **VGA** grafikával. Ez részben meg is történt (noha a programnak **EGA** részei is vannak), 1992-ben elkészült a **Ford Simulator 3**, aminek akár RE-MIX is lehetne az alcíme. A

grafika határozott előrelépést mutat, és a játékmenet sem olyan rossz. Ennek ellenére „verik” társai, hiszen '92-re már számos sokkal jobb, élvezhetőbb szimuláció született.

A **Test Drive**-ot az **ACCOLADE** dobta piacra 1987-ben. Két DD-s lemezen volt kapható (az elsőn a **CGA/Hercules** verzió volt, a másik lemezen pedig az EGA kiegészítés — `tdega.exe`, de később egy **'Company C'** nevű group is kiadott egy külön **EGA** változatot). A programnak hatalmas sikere volt C64-en, de IBM-en tulajdonképpen csak a régi XT-sek ismerték és kedvelték. Az akkori idők legjobb autót (Chevrolette Corvette, Lamborghini Countach, Porsche 911, Ferrari Testarossa, Lotus Esprit) vezethettük öt pályán keresztül. A mai színvonalat nem éri el ugyan, de mindenképpen megilleti az 'autószimulációk őse' cím.

Az **ACCOLADE**, felbuzdulva a **Test Drive** sikerén, kiadta a második részt (1989), az elsőhöz képest meglehetősen kevés változtatással. Csak a **Test Drive 1** kicsit továbbfejlesztett változata, semmi több. Alig akad pár újítás: több autó, két pályatípus, gép ellen való küzdési lehetőség. Az ütközést teljesen újraírták, szakadékba zuhanás esetén tényleg leesünk a kocsival, más autónak ütközéskor pedig a motorház is meggyűródik (óriási...). A benzinkutat itt már láthatjuk is, ami nagyon szép, csak ha a fűvön akarunk elmenni mellette, a program erőszakosan visszarángat az útra. A grafika tökéletesen megegyezik a **Test Drive 1**-ével, de az a szint '87-ben volt jó, '89-ben egy kicsit már nagyobbak voltak az igények.

A harmadik rész 1990 végén jelent meg, egy évvel a **Test Drive II.** sikere (?!) után. Azóta is mérföldkő az autóversenyek játékok körében: elsőként alkalmazott 3D vektorgrafikát és digitalizált képeket. Az útirány teljesen szabaddá vált, ami nagyon elősegítette népszerűségét. A programban bármerre lehetett haladni (erdőn-mezőn keresztül, vagy ahogy jólesett), rengeteg objektum (közlekedési lámpa, sorompó, vonat, félig felépített híd, repülőgép, stb.) volt megtalálható benne. A gép ellen való küzdési lehetőséget itt is megkapjuk (sőt, két gép által vezérelt autó ellen küzdhetünk). Nagy probléma viszont a kormány. Teljességgel kezelhetetlen, pontatlan, irányíthatatlan, ez tarthatatlan. Nem igaz, hogy a programozók ne tudták volna ezt úgy megírni, mint a **Stunts**ban (ott jó a kormányzás — és azt is a **TD3** programozói készítették). És akkor még nem beszéltünk a játék sebességéről: Landmark 50 MHz-től kezdve játszhatatlanul gyors. Miért nincs benne sebességeteszt?



Az **ACCOLADE** megtörte a jeget 1988-ban, mikor elkészítette **Grand Prix Circuit** c. Forma-1 programját. Odáig PC-n nem született egyetlen Forma-1 szimuláció sem, legfeljebb kívülnézetben, mint pl. a '84-es **Pitstop 2**. A grafika megfelelő volt (akkor — **EGA, CGA, Hercules**), és a **Test Drive** óta az **Accolade** is javított programozási technikáján: a **Test Drive**-ban az autóknak csak az elejét, ill. hátulját lehetett látni — nem voltak háromdimenziósak. Itt — bár ezek sem 3D-sek — bizonyos szemszögből már lehet látni az oldalukat is, ami jelentősen növeli a program élvezhetőségi értékét. Három versenyautó közül választhatunk, de csak kanyarodásnál és gyorsulásnál érezhető a különbség. A C64 verzióval összehasonlítva meg kell hogy mondjuk, az utóbbi (C64) sokkal jobban visszaadja a verseny hangulatát.

1992 elején megjelent a **Grand Prix Unlimited**, ami a **Grand Prix Circuit** továbbfejlesztett változata. A **Test Drive 3**-hoz hasonlóan ez is egy digi animációval indul. Sokféle autó közül választhatunk, pályát tervezhetünk. A grafika jó, amit csak lehetett, a programozók digitalizált képekkel oldottak meg. Igazán jó sebessége magas grafikai fokozatban a programnak csak 486-oson van, de egy 386SX33 MHz-es gépen már tökéletesen élvezhető. 286-os — phew, nem ajánlott... A digi hangok speakeren is élethűek.

A **Grand Prix Unlimited**nek igazi vetélytársa lehetne a **Microprose Formula One**, hiszen kb. egyidőben jelentek meg. Bár az utóbbinak nagyobb híre van, nem biztos, hogy mindenki azt kedveli jobban. A **F1GP** a Forma-1 tökéletes szimulálására törekszik, ellenben az **Accolade**-alkotás annak való, aki 'söpörni' akar. A **F1GP**-vel később kiemelten is fogunk foglalkozni.

Ha a **F1GP**-t és a **GPU**-et párosítottuk, akkor ugyanígy párosíthatnánk a **Grand Prix Circuit**-et és a **Ferrari Formula One**-t.

Lehetséges, hogy a '89-ben készült **Ferrari Formula One** a **Grand Prix Circuit** letromfolására készült. Az **Electronic Arts** készítette el, és az odáig kitűnő játékokat készítő cég most egy förtelmes programot alkotott. A kezdőképen egy szépen (**EGA**-n nagyfelbontásban) megrajzolt versenyautót láthatunk, ami nyomokban hasonlít ugyan a **GPC** kezdőképére, de gyanakvó lelkületűek tovább se lépjenek! Mire már az autóban ülünk, meglepve láthatjuk, hogy a grafika emeleteket romlott, kb. **CGA** szintű.

Hogy mi minden szól még a program jó játszhatósága ellen?

- A hangok és az effektek észveszejtően rosszak (természetesen nem támogat hangkártyát).
- Kanyarodáskor a műszerfal elscrollozódik a kanyarodással ellentétes irányba („kissé” zavaró).
- Kicsúszáskor össze-vissza rángat a kocsi, alig lehet visszatérni a helyes irányba.
- A kanyarokat kis sebességgel is nehéz bevenni.
- Előfordul, hogy más kocsik egyszerűen átmennek rajtunk.
- A menük vezérlése nehézkes.

Az **Electronic Arts** (továbbiakban **EOA**) azonban úgy látszik, be akarta bizonyítani rátermettségét autószimulációk írása terén. Ennek ékes bizonyítéka a még ma is toplistás játék, az **Indianapolis 500**. A grafikára nem lehet panasz (nagyon szép **EGA** felbontás), a sebesség fantasztikusan gyors (még **XT**-n se rossz). Az ismétlést bármilyen szemszögből nézhetjük, ami kedvet ad minél látványosabb ütközések 'előállítására'. Vitán felül 1990 legjobb autóversenye volt. (Érdekességként megjegyzendő, hogy a programot **AdLib**en '/ad' opcióval kell meghívni — ha meghallgatjuk a zenét és az effektek, visszakívánjuk a jó öreg vacak, de legalább soha fűlsértő hangot (max. zavarót) ki nem adó **PC-Speaker**-t! Ha a programozók nem tudnak hangkártyát kezelni, akkor miért kezelnek?)

A nagy sikerre való tekintettel az **EOA** 1991-ben megjelentette a program 2. részét, a **Mario Andretti's Racing Challenge**-t. A grafika színvonala sajnos semmivel sem jobb. Több fajta (!) kategóriájú versenyt, autót és pályát választhatunk (ami az előző részből hiányzott), de a játszhatóság sokat romlott. Ez egyrészt a (jó) hangulat eltűnése miatt van, másrészt az autónk sokkal nehezebben kezelhető, kormányozható, és már nem is lehet úgy megpördülni, ütközni, kicsúszni, mint az előző részben, a szimuláció nem élethű — a nagy előd szintjét nem éri el, sőt, meg sem közelíti.

A harmadik rész, az **Indycar** viszont túlszárnyal mindent! Vagy majdnem mindent... Ezzel a programmal külön bővebben is foglalkozunk.

Az **EOA** jelentette meg a **Car & Driver**-t is (1993). A játék már régóta be volt harangozva (már a '92-es **Computer Karácsony**on is mutogattak róla képeket), és sokak várakozását igencsak alulmúlta. Ennek tulajdonképpen egyetlen nyomós oka van, a sebesség: 386-ason a program vágja a képet, csak 486-ason tökéletes scroll — marad a gyönyörű grafika setupból történő lebutítása. A játszhatóság és a hangok viszont nagyon jók, és nagy előnye, hogy rengeteg autó közül választhatunk.

A **Stunts** 1990. vége felé jelent meg, kb. egyidőben a szintén ugyanazon kategóriájú autóversennyel, a **Crash Course**-zal. A **Stunts**ról nagyobb lélegzetű leírás is készül, úgyhogy most bővebben nem foglalkozunk vele.

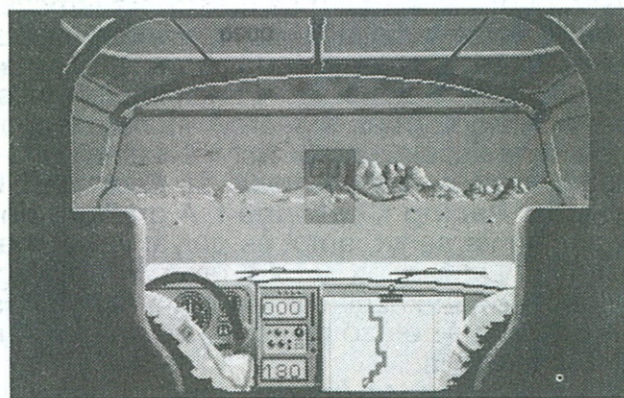
A **Stunts**nak igen sok lehetősége van: 10-12 kocsi, és 5-6 ellenfél közül választhatunk egyet. Pályát magunk építhetünk, sok pályaelem közt válogathatunk, rengeteg ugrató, szlalom, híd, spirál, stb. elem van. A grafika szép (vektorgfx-hez képest különösen, de csak **EGA**-tól fölfelé), viszont a tökéletes gyorsasághoz maximális grafikai fokozaton (alacsonyban 286-ason is tökély) min. egy 386DX33-ra van szükségünk.

A **Crash Course** sokkal korlátozottabb: csak egy kocsink van, viszont akár három ellenfelünk is lehet. A fontosabb pályaelemek itt is megtalálhatók. A grafika kifejezetten rossz, viszont 286-ason is tökéletesen játszható. Az ütközés nagyon jól meg van csinálva, egészen élethűen patog, borul az autónk az úttesten, s emellé digi hangok is párosulnak (csak sajnos nincs **SB-support**...). A pályákra építhető depó is, itt megjavíthatjuk kocsinkat — ugyanis az autónk megárt pl. a sok apróbb ütközés, rossz váltás, stb. —, ez a **Stunts**ban nem volt megtalálható. A nézetet itt is változtathatjuk. Nagy probléma viszont a kormány: a **Test Drive 3**-hoz hasonlóan itt is szinte kormányozhatatlan a kocsi. Ha a programot megírják rendszeren **VGA**-ra, hangkártya támogatással, és rendes irányítással, akkor talán lefőzhetné a **Stuntst**. A program egyébként **Stunt Driver** néven is elterjedt.

A **Spectrum Holobyte** a **Crash Course** előtt megjelentetett egy másik autószimulációt is, a **Vette!**-t. Nyomokban hasonlít a **CC**-hoz (pl. a nézetek, a grafika színvonala (trotyty...), stb.), de a lényege egészen más. Az eddigi autószimulációk ügyesen elkerülték azt, hogy egy város for-

gatagában kelljen vezetni az autót. A **Test Drive**-ban hegyi utakon, a **Grand Prix Circuit**ben versenypályán, a **Ford Simulator**ben teszt pályán kellett haladnunk. A programírók — úgy lát-szik — túl sok nehézséget találtak a gyalogosok, autók, buszok, hidak, autópályák, parkok megvalósításában. A **Vette!** azonban rendhagyó módon egy városban játszódó autóverseny. Bár a grafika a **Crash Course**-hoz hasonlóan borzalmas, a hardverigénye elég magas: min. egy 386SX33-as kell ahhoz, hogy megfelelő sebességgel fusson a játék, dacára annak, hogy 1989-ben készült. A kormányról megintcsak nem lehet sok jót mondani: nagyon rángat. Ösz-szegezve: ha a programot rendesen kidolgozták volna, normális kormányval és hanggal (mert az is pocsék), akkor valószínűleg ma is mindenki ezzel játszana... Még lesz róla szó bővebben is.

A **Domark** programozói '89-ben írták a **Hard Drivin'**-t (kategóriája megegyezik a **Stunts**éval). Mint általában, ez a szimuláció is tele van hibákkal. A legszembetűnőbb a kanyarodásnál ve-hető észre, ugyanis a kormány hatásfoka nagyon kicsi, (nagyon jó: a **TD3**-ban, a **Vette!**-ben, **CC**-ban az volt a baj, hogy rángatott a kormány, itt meg félóra alatt ha megmozdul), és nem pörög vissza. Emiatt szinte lehetetlen kicsúszás nélkül végigmenni az egyetlen létező pályán. 1991-ben megjelent a második rész, amely tulajdonképpen az első rész javított verziója. A kor-mány végre kezelhető és visszapörög, ötféle pálya közül is választhatunk, sőt, akár magunk is építhetünk az igen szépen elkészített (és nagytudású), de sajnos annál bonyolultabb szerkesztővel. Pozitívum, hogy a pályákon igen sok különböző típusú autó is közlekedik, tőlünk telje-sen függetlenül.



A második rész megjelenése után nem sokkal jelent meg harmadik, **Race Drivin'** néven. Szinte ugyanaz, mint az előző rész, mindössze a háttérét változtatták meg, és intro-t készítettek hozzá. Elég etikátlan, hogy a **Domark** csupa egy kaptafára készülő játékokat jelentet meg (ez megfigyelhető persze más cégeknél is, ld. pl. a „népszerű” **Titus**...).

A '91-es **Days of Thunder** a Tom Cruise-film, a Mint a villám alapján készült — a filmben látott versenyt testesíti meg (Stock Race). A grafika 320x200-as **EGA** (vektoros), a vele kb. egyidő-ben megjelent Amiga verzióval megegyező színvonalú. A nyugati lapok szerint nem volt valami nagy dobás a **Konamitól**, véleményüket csak osztani tudjuk — jó lassú, és rosszul irányítható.

Az 1989-ben megjelentetett **Stunt Car Racer** akár az autószimulációk szégyenének is lehetne nevezni, hiszen egy az egyben a rossz felbontású C-64 verzió konverziója. Aki leül eléje, az máris a „jó öreg” előtt érezheti magát, mindössze a gyorsabb játékmenet fogja emlékeztetni a gép PC mivoltára. Egy teljesen helytálló idézet a PC-s játékok első kötetéből: „Talán egy hang-kártyát is kezelő, nem C64 szintű verzió még jobb lesz...”

A **California Dreams** 1989-ben kiadta a **Street Rod**ot. Ez egy hatalmas dobás volt: mind a mai napig toplistas játék. A kerettörténet röviden: 1963-ban vagyunk, egy fiatal srác szerepében. Közel 800 dollárunk van, ebből a pénzből kell annyira meggazdagodnunk, hogy meg tudjuk venni álmaink autóját, egy '63-as Corvette-t, és le tudjuk győzni a Királyt. A megvásárolt autókat feltuningolhatjuk, teljesen átszerelhetjük, kihívhatunk más srácokat párbajra — ez a játék lényege. A feladat teljesítéséhez adott idő áll rendelkezésünkre. A Királyt először gyorsulásban, az-tán rendes párbajban, kanyargós úton kell legyőznünk. Ha ez megtörtént, megnyertük a játé-kot, még a ex-Király (ex)nője is átpártol hozzánk.

A program csak egy lemezt foglal el — felhasználóbarát kezelés, gyönyörű (tényleg!) **EGA** gra-fika jellemzi.

A folytatás, sajnos, közel sem lett ilyen jó. 1990-ben jelent meg, ugyanúgy magas színvonalú grafikával. Az új rész az előző túlbonyolított változata. Itt már nincsenek olyan dögös Rock'n' Roll zenék, mint az előző részben, a jó hangulat eltűnt. Pár dolgot kivéve semmi (új) nem írható a javára: egy újfajta versenyre is kihívhatjuk ellenfeleinket, és minden autó másképp néz ki be-

lülről. Ennyi. Kár érte. Talán jobb lett volna, ha nem megkavarják az előző részt, hanem megírják mai, emberközeli autókkal... (keleti, nyugati...)

PC-n három db. rally-autóverseny készült el, a **Lombard Rally**, a **Paris-Dakar**, és a **Toyota Celica**.

A **Paris-Dakar** '90-ben jelent meg (természetesen Covox-támogatással, ez tipikusan **C. K.** szókás...) az akkor még kevésbé ismert **Coktel Vision** gondozásában. A grafikára nem lehet panasz, sőt, az átlagnál jobb is, de maga a játék nagyon monoton. Mint azt a cím is mutatja, a Párizs-Dakar rally-n vagyunk. Egy szinte láthatatlan, kövekkel kirakott szélű úton kell haladnunk egy nehezen kormányozható autóval.

A **Lombard Rally** ennél sokkal jobb (a grafikájától eltekintve, mert az elég csúnya). Egy Ford Sierrával kell végigsöpörni a pályákon, lehetőleg kerülve a kicsúszásokat. Nagyon jól meg vannak oldva az emelkedők, lejtők. Tulajdonképpen két nagy problémája van: az egyik a grafika, a másik pedig az, hogy csak egy ellenfél található a pályán.

A **Toyota Celica** akár a **Lombard Rally** javított változata is lehetne. Annak ellenére, hogy a hangok nem túl jók, a játszhatóság kiváló, és a grafika immár vektor. Egyedüli probléma a pályáról való kicsúszással van: ha egy fa vagy ház előtt állunk meg, nem tudunk visszajutni a pályára, ugyanis nincs hátramenet. Apró hibáktól eltekintve azonban magában hordozza a **LR** összes jó tulajdonságát.

Valószínűleg a **SpeedBall** kedvelői számára készítette el a **Dynamix** a **DeathTracket** '89-ben. A játék egy jövőben játszódó autóverseny, ahol a kedves versenyzők az életükért küzdenek. A hatalmas teljesítményű kocsikra a lehető legvadabb fegyverek szerelhetők fel (a követőrakétától kezdve a terminátorokig), amiket természetesen hasznosíthatunk verseny közben. A grafika nagyfelbontású (640x200) **EGA** (és **CGA**, de az borzalmas — monokróm 640x200!...), nem lehet rá panasz, a digi képek is elég jók, főleg '89-es szinttel mérve. Előnye, hogy rengeteg pálya van, izgalmas, jó a kezelése, ja és hogy '89-es program létére kiváló hangja van AdLiben. Hátránya, hogy — csakúgy, mint a **Test Drive 3**-nál — nincs benne sebességteszt, úgyhogy 286-25 MHz-től kezdve már túl gyors. Ideális hozzá egy kb. 6 MHz-es AT. Erről a programról is szólnak bővebben.

Valamit kell írni utószónak is. Biztosan sokakban felvetődik a kérdés, hogy akkor most melyik a legjobb autószimulátor? Válasz: nincs legjobb, hiszen az autószimulációk körén belül is sok csoport van. Biztos, hogy mindenkinek érdekes lesz a **Test Drive**, hiszen az volt az első igazi autószimulátor, az **Indy 500** (az első rendes Forma-1, pontosabban Indianapolis verseny — itt most egy kalap alá vesszük a két kategóriát), a **Stunts** (az első profi ugrató, „kaszadőr” autószimulátor), a többiről (**Street Rod**, stb.) nem is szólva.

Még egy gondolat zárszóként: Kíváncsian várjuk, mikor jelenik meg végre olyan szimulátor, amiben mi magunk tervezhetünk autót? (Ki ne vágya mondjuk a csupa nagybetűs **TRABANT** megtervezésére...)

Az egyes programok által használt audio eszközök és monitorvezérlő-típusok:
(B=Beeper (PC Speaker), C=Covox, A=Adlib, S=SoundBlaster)

Hang	Játék	Video	Forgalmazó
B...	Ford Simulator (1986-87)	.C...	Softad
B...	Test Drive (1987)	HC...	Accolade
B...	Test Drive EGA version (disk #2) (1987)	..E..	Accolade
B...	Grand Prix Circuit (1988)	HCE..	Accolade
B...	Ford Simulator II. (1989)	.C...	Softad
B...	Stunt Car Racer (1989)	..E..	???
B...	Test Drive II (1989)	HCE..	Accolade
B.A.	Indianapolis 500 (1989)	.CE..	Electronic Arts
B...	Lombard Rally (1989)	.CE..	Mandarin
B.A.	Death Track (1989)	HCE..	Dynamix
B...	Ferrari Formula One (1989)	HCE..	Electronic Arts
B...	Hard Drivin' (1989)	HCEV.	Domark
B...	Vette! (1989)	..E..	Spectrum Holobyte
B.A.	Toyota Celica GT (1990)	..EV.	Gremlin
B.A.	Test Drive III (1990)	..EV.	Accolade
BC..	Paris Dakar (1990)	HCEV.	Coktel Vision

Hang	Játék	Video	Forgalmazó
B...	Crash Course (1990)	HCEV.	Spectrum Holobyte
B.AS	Stunts (1990)	HCEV.	Broderbund
B...	Hard Drivin' II (1991)	HCEV.	Domark
B.AS	Mario Andretti's Racing Challenge (1991)	..EV.	Electronic Arts
B.??	Race Drivin' (Hard Drivin' III) (1991-92)	..EV.	Domark
B.??	Ford Simulator III. (1992)	...V.	Softad
B.AS	Grand Prix Unlimited (1992)	...V.	Accolade
B.AS	Formula One Grand Prix (1992)	...V.	Microprose
B.AS	Car & Driver (1992)	...V.	Electronic Arts

DeathTrack

A **DeathTrack**et 1989-ben dobta a piacra az **Activision** és a **Dynamix**. Sajnos a grafikáról nem lehet dicshimnuszokat zengeni — no persze nem azért, mert csak Hercules/CGA/EGA —, hiába a nagyfelbontás (640x200). A játék röviden: jövőben játszódó autóverseny, ahol a többieket a fegyverekkel felszerelt autónkkal „ki kell iktatnunk” a pályáról, és győznünk.

A program elindítása előtt meg lehet nézni a demót (**dtrack m0 s0 j0 demo**), ez bemutatja a lehetőségeket. Ezek után dtrack.exe-vel lehet (elvileg) elindítani a game-t. A szép (640x200 felbontású) kezdőkép után egy elég erőszakos (**DeathTrack Wants You!**) felirat alá kell bepötyögni a nevünket, majd a „**Go for it!**”-re clickelve léphetünk tovább. Ezután három autó közül lehet választani, ezek:

HELLCAT

- *Motor*: XT Turbo
- *Gumi*: sima
- *Karosszéria*: alumínium-ötvözet
- *Fék*: sima 250-es
- *Váltó*: PowerStream
- *Légterelő*: alacsony

CRUSHER

- *Motor*: XT 1000
- *Gumi*: sima
- *Karosszéria*: acéllemez
- *Fék*: sima 250-es
- *Váltó*: Syncro-Boost
- *Légterelő*: csúszó-áramlás

PITBULL

- *Motor*: XT 1000
- *Gumi*: sima
- *Karosszéria*: nagyrészt titánium
- *Fék*: sima 250-es
- *Váltó*: Syncro-Boost
- *Légterelő*: alacsony

Mindenkinek szíve joga, hogy melyiket választja, de szerintünk az elsőt (a **HELLCAT**et) érdemes.

Elérkeztünk a főmenühez. Sorrendben (a menüpontok):

- **FULL CIRCUIT RUN** (teljes versenykörút)

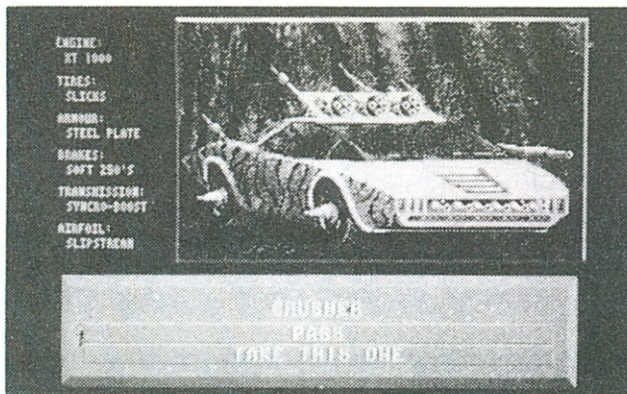
Itt mind a 10 pályán sorban végigmehetünk, majd a versenyek végeztével a gép kiírja a győztest, a Champion-t. Ha az utóbbiak mi vagyunk, akkor a kocsink igen látványosan befarol, ha nem, akkor a nyertes — digi — képét mutatja.

Mindegyik verseny előtt láthatunk egy képet a városról (ahol a pálya van), meg egy kis szöveget is róla. Továbbá található itt egy kisebb menü:

- **GO RACIN'** (menni versenyezni)
- **SPEND SOME CASH** (venni fegyvereket és/vagy alkatrészeket)
- **SAVE CIRCUIT** (az állás elmentése)
- **BAIL ON THIS CIRCUIT** (befejezni a körutat [föladni a játékot])

A versenyek előtt néha jön egy maffia-fazon, aki néhány ezer dollárt fizet, ha kinyírjuk ezt meg ezt a hapsit. Ezt előnyös megtenni, mivel jó bevételi forrás (kb. \$2000-\$5000), na meg ha nem tennék meg, akkor maffia bácsi megharagudna, és nem élnénk sokáig. Tenyérbemá szóan pofátlanok, mivel akkor is vendettát akarnak, ha mi halunk le verseny közben.

- **RUN A TRACK** (menni egy pályán): Egy pályát lehet kiválasztani, és azon versenyezni.
- **RUN OLD CIRCUIT** (elmentett körút folytatása): A kimentett játékot itt lehet folytatni.
- **THE SHOPS** (a boltok): Itt lehet fegyvereket (**WEAPONS SHOP**) és/vagy alkatrészeket (**PARTS SHOP**) vásárolni a kocsihoz.



- **SCOPE THE STATS** (megnézni dolgokat)
Ezen belül van néhány menüpont:
 - **TOP SCORES** (a legjobb játékosok pontjai dollárban)
 - **SCAN THE PROS** (ellenfelek megvizsgálása)

Az ellenfelek nehézségi (hogyan ki gyilkolászik legtöbbet) sorrendben:

Név: *Wrecker (Wrecker Niszczyciel)*

Kedvenc fegyvere: S&B Auto-Cannon

Lakóhelye: Warsaw (Poland)

Hozzáánk szóló megjegyzése: Kietbasa smakuje najlepiej, gdy przy smazysz ja laserem! --
Lamer alak, kinyír a lézerem!

Autójának neve: *WARHOG*

Név: *Crimson Death*

Kedvenc fegyvere: DS Falcon Missiles

Lakóhelye: Tokyo (Japan)

Hozzáánk szóló megjegyzése: Old saying goes : Spare the missile, spoil the race — Régi mondás : Kiméld a lövedéket, rontsd el a versenyt

Autójának neve: *SAMURAI*

Név: *Killer Angel*

Kedvenc fegyvere: DWS Steel Arrows

Lakóhelye: Chicago

Hozzáánk szóló megjegyzése: You can call me *Angel*... Better say your prayers — Hívhatsz *Angyal*nak... Jobb ha imádkozol

Autójának neve: *REVENGE*

Név: *Melissa*

Kedvenc fegyvere: TTI Dragon Terminators

Lakóhelye: Ergene

Hozzáánk szóló megjegyzése: Nobody gets in the way of my pleasures — Senki nem állhat az öröömöm útjába
Autójának neve: *VIXEN*

Név: *Motor Maniac*

Kedvenc fegyvere: RDI MetalStorm 50's

Lakóhelye: Atlanta

Hozzáánk szóló megjegyzése: No one touches my car! Just ask Four Finger Louie — Senki sem nyúlhat az autómhoz! Csak kérdezd meg négyujjú Louie-t

Autójának neve: *MONDOBONDO*

Név: *Sly*

Kedvenc fegyvere: S&B Delta MAX-1

Lakóhelye: MoonBase Alpha (szép kilátások...)

Hozzáánk szóló megjegyzése: Gravity really gets me down — A gravitáció tényleg visszahúz

Autójának neve: *NIGHTSTALKER*

Név: *Lurker*

Kedvenc fegyvere: MX-35 Mines

Lakóhelye: San Francisco

Hozzáánk szóló megjegyzése: Drive clear dude or I'll trash your wheels — Tartsd magad távol, haver, vagy befőzőgumit csinálók a kerekeidből

Autójának neve: *THE GRUNT (A Rőfögés — hoppá...)*

Név: *MegaDeath (MegaDeath Mark)*

Kedvenc fegyvere: SDI PT SunBurst

Lakóhelye: Ismeretlen

Hozzáánk szóló megjegyzése: You're hamburger! Dead meat! You're laser bait! — Te hamburger! Te halott hústömög! Te lézer-csalátek!

Autójának neve: *HAMMERHEAD*

Név: *Preying Menace*

Kedvenc fegyvere: Scorpion Terminators

Lakóhelye: Manhattan

Hozzáánk szóló megjegyzése: Move it or I'll put yours in the parking lot — Vidd innét, vagy kiteszem a kocsidat a parkolóba

Autójának neve: *BANDIT*

A 'SHOW CAR'-ral pedig meg lehet nézni 3D-ben az autójukat.

- **SCAN THE TRACKS** (szövegelés az egyes pályákról + városokról)
- **SET YOUR LIMITS** (állítgatni dolgokat)

Be lehet állítani a körök számát (ajánlott érték az 1) és a nehézségi fokozatot. A 'Punk' a legkönnyebb.

PUNK — punk

GAMBLER — hazardőr

WARRIOR — harcos

MEGA DESTROYER — +a romboló

- **SOUNDS** (hangok)

- *EFFECTS & MUSIC*: effektek és zene (tehát minden)

- *EFFECTS ONLY*: csak effektek

- *MUSIC ONLY*: csak zene

- *MUTE*: semmi hang

- **RESTART** (Újraindítás): Újra lehet kezdeni a játékot (újra be kell írni a nevünket, stb.)

- **BAIL OUT** (katapult): Kilépés a DOS-ba.

Ennyi volt a főmenü, most pedig a pályákról röviden :

- **MANHATTAN** — könnyű, sok egyenes, egy S kanyar
- **SEATTLE** — elég kanyargós, sok S kanyar, egy nagyon hosszú egyenes
- **BOSTON** — könnyű, sok egyenes
- **HOUSTON** — az egész pálya csupa kanyar
- **ORLANDO** — kanyargós, két hosszabb egyenes
- **LOS ANGELES** — sok hosszú egyenes, néhány kisebb S kanyar
- **PHOENIX** — egyszerű, 2 S kanyar, sok egyenes
- **SAN FRANCISCO** — majdnem téglalap alakú, egy hajtú-, egy spirálkanyar
- **ST. LOUIS** — 1 hatalmas S kanyar, 2 hosszabb egyenes
- **CHICAGO** — sok-sok egyenes, 2 S kanyar

A boltokban vásárolható dolgok :

1. Támadó- és védőfelszerelések

- **BEAM** (sugár): Alumínium és acél ellen alkalmas a \$2200-os és \$3700-os típus, az \$5200-os pedig a titánium ellen jó. Úgyes, csak lassú az újratöltése. A \$2200-ost érdemes megvenni.
- **RAM SPIKES**: \$1000-os, \$1600-os és \$2400-os árban vannak, a motort védik. Az 1600 dolcsist érdemes megvenni.
- **TERMINATORS**: \$1100, \$2200, \$3100 árú típusok vannak. Nagyszerű fegyver, a nálunk gyorsabbakat ezzel lehet leölni. Egér alakú vackok, ki lehet őket engedni, és megölik az előttünk haladókat. Ha lehet, (legalább) középkategóriájút (\$2200) vegyünk.
- **WHEEL SPIKES** (oldalszúrókák): Áruk \$500, \$800, \$1100. Ezzel lehet rongálni lökdösődésnél az ellenfél kocsiját. Csak néha előnyös.
- **CALTROPS** (szúrókák): \$75, \$250, \$525. Más autók gumiját lehet vele kilyukasztani. A legdrágább hasznos csak igazán.
- **LASERS** (lézer): \$3000, \$5100, \$7600 áron vannak típusok. „Közelharc” esetén kitűnő fegyver.
- **GUNS AMMO** (gépfegyver): \$300-ért, \$800-ért, \$1200-ért van. Nem túl hasznos, elég a 300 dolláros. Volt, hogy majdnem 100-at bele kellett lönni az ellenfélbe, mire lehalt.
- **MINES** (aknák): Jó fegyver, \$500, \$1000, \$1500-os áron elérhető. Több, 2-3 körös versenyekre érdemes venni az \$1500-osból párat.
- **MISSILE** (rakéta): Nagyszerű követőrakéta. Be kell fogni egy célpontot, és lönni. Ajánlott a középkategóriájú (\$2000).

2. Alkatrészek

- **ENGINES** (motorok): Törekedjünk minél jobb motorra, a sebesség nagyon fontos.
- **BRAKES** (fékek): Teljesen felesleges, az esetek 99.99 százalékában nem kell használni.
- **TRANSMISSIONS** (váltók): Gyorsulásnál fontos dolog. Legalább középkategóriájút vegyünk.
- **TYRES** (gumik): Fontos, hogy min. olyan kategóriájú gumink legyen, mint amilyen motorunk. Nagy hátrány, ha kicsúszunk a kanyarban.
- **AIRFOILS** (légterelő): Sebességnél lényeges, ideális a középkategóriájú.
- **ARMOR** (burkolat [karosszéria]): az egyik legfontosabb dolog. Titánium karosszériát vegyünk, az véd meg jobban a lövedékektől.

A menüpontokból az **OUT'A HERE**-rel lehet lehet kilépni.

A versenyről.

Írányítás ugyebár a nyilakkal. A fegyvereket az 1-7 billentyűkkel lehet beállítani, aztán space-szel lönni:

- 1: **GUNS AMMO** (gépfegyver)
- 2: **LASER** (lézer)
- 3: **BEAM** (sugár)
- 4: **TERMINATOR** (??)
- 5: **MISSILE** (követőrakéta)
- 6: **MINE** (akna)
- 7: **CALTROP** (gumikiszúróka)

Az 'A' betűvel be (aztán meg ki) lehet kapcsolni az automata pilótát. Ilyenkor a kocsi lelassul 200-ra. Kényelmes, de nem túl fair és lassú megoldás (persze csak akkor lassul le az autó 200-ra, ha a sebesség 200 felett van).

Lökdösődni lehet, ha az ellenfélnek nekimegyünk, látszik, hogy a kocsija hogyan roncsolódik szét. Ami fontos : a start után csak akkor lehet használni a fegyvereket, ha a képernyő jobb felső sarkában látható csíkok feltöltődtek. A pályát (és helyzetünket) a kocsi képernyőjén láthatjuk, attól jobbra meg pozícióinkat és a megtett körök számát, balra pedig a közvetlenül előttünk lévő (ha van ilyen) nevét és arcát. A robbanások nagyon látványosak. Ha a program kiírja hogy '... WARNING!', akkor valamilyen lövedék, vagy más negatív dolog közeledik, ilyenkor jó lehúzódni az útról, így az esetek bizonyos százalékában megúszhatjuk a kellemetlen találkozást. Ha a burkolat, a motor, vagy más alkatrész meghibásodik, akkor a program alkatrész vásárlásnál figyelmeztet erre; áthúzza egy ferde vonallal a meghibásodott dolgot, alá meg kiírja hogy mennyibe kerül a javítása (analfabétáknak: **BUY IT** — vétel, **DESCRIBE** — információ)

Egy jó stratégiai tipp :

Válasszuk a HELLCAT kocsit. Fegyvert ne vásároljunk, és így próbáljunk meg az első versenyen az elsők közé bejutni. Az így nyert pénzből meg tudjuk venni a legnagyobb motort (vegyük is meg) meg a fegyvereket. Vegyünk meg a legjobb oldalszűrőket, 1-2 követőrakétát, és minél több gumikiszűrőket meg aknát. A második versenyen a jó motorral már könnyű nyerni, de ha egy-két emberke mégis megelőzne, akkor is van néhány követőrakétánk. A gumikiszűrőket meg az akna arra jó, hogy a mögöttünk levőket hátráltassuk vele. Aztán már csak az előtt fegyvereket kell mindig visszavásárolni. Így biztos a siker!

Formula One Grand Prix

A programot a **Microprose** adta ki 1992-ben. Rendkívül nagy port vert fel a megjelenése, mert addig soha közel ilyen élethű Forma-1 szimulátor nem jelent meg (azóta is csak egy komoly riválisáról tudunk, ez az **Indycar**, bár az nem teljesen Forma-1).

A játéknak ráadásul nincsenek extra igényei: akár egy 2M RAMmal rendelkező 286-oson is elfut, persze ne várjuk a maximumot. A maximális lehetőségek kihasználásához azért 486DX gépre van szükség, nem lassú monitorkártyával. A winchesteren 6.5M helyet foglal.

Kezdjünk akkor bele:

A program egy nagyon szépen kidolgozott (viszont majdnem 2.5M terjedelmű) introval kezdődik. Az ezután következő védelemhez mindenkinek ajánljuk az **Elsősegély** fejezetet...

A játék egy indító-menü nevű dologgal kezdődik, amelyben 2 lehetőség van:

- **Quick Race**: Azonnal versenyzünk.
- **Main Menu**: A főmenü, az jön most.

Main Menu:

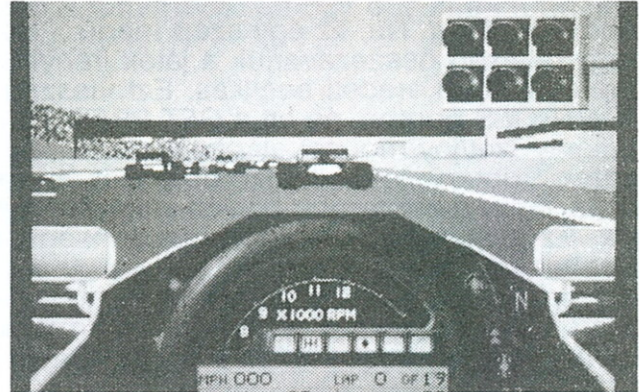
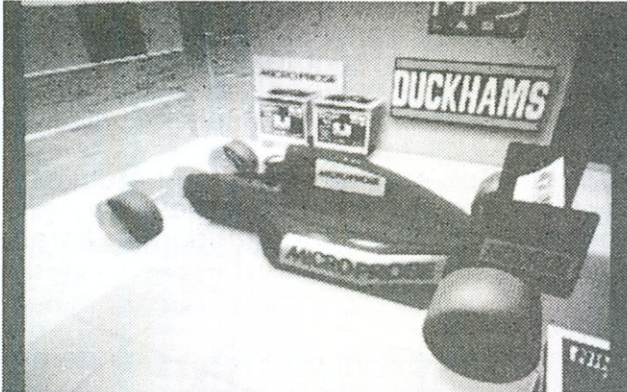
- **Quick Race**: ld. fent.
- **Driver/Team Selection**: Itt megnézhetjük a csapatokat (nevek, sisakok, stb.), és választhatunk pilótá(ka)t. A pilóta a **SELECT**tel választható ki, „elbocsátani” a **DESELECT**tel lehet. Átírhathatjuk szabadon a csapatok és a versenyzők nevét is. Ha több pilótát választunk, és úgy térünk vissza a főmenübe a **SELECTION COMPLETE** ponttal, akkor a verseny során az egyes pilótákat azonos időtartamig felváltva irányíthatjuk. Ennek annyi a hátulütője, hogy amíg egy pilótát irányítunk, a többiek a gép fogja irányítani, és az még a legerősebb fokozatban is elégbéna...

- **Load/Save**: Az IO műveletek elvégzésére szolgál. A következő lehetőségeink vannak:

- **Load Game**: Kimentett játékállás betöltése. Játékállást úgy menthetünk, ha egy verseny valamelyik szakaszában 'Escape'-vel kilépünk, és ott **SAVE**-elünk. Menteni lehet továbbá világbajnokság során 2 verseny között is.
- **Load/Save Track Records**: Az egyes pályák legjobb eredményeinek töltése vagy mentése.
- **Load/Save Names**: A pilóták és csapatok neveinek betöltése vagy elmentése.
- **Load/Save Car Setup**: Az autón végzett beállítások betöltése/kimentése.
- **Return to Main**: Vissza a főmenübe.

A nekünk tetsző opció kiválasztása után az IO képernyőre kerülünk, itt csaponghatunk a directory-k és drive-ok között, megadhatjuk, hogy csak az éppen megfelelő file-ok legyenek választhatóak (**FILTER**), **OK** tölt, **CANCEL** pedig visszalép.

- **Help Options Setup:** A különféle segédletek beállítása:
 - *Auto Brakes:* Akárhogy nyomjuk a gázt, a számítógép a lassítást igénylő helyeken fékez (kicsit túl sokat...).
 - *Auto Gears:* Automata sebváltó, sok magyarázatot nem igényel.
 - *Self-Righting Spins:* Kiperdülés után a program visszafordít a helyes irányba.
 - *Indestructable:* Sérthetlenség. Elég idióta dolog, de sokszor szükség van rá, mert a számítógép által irányított ellenfelek elég kamikaze módon vezetnek (hát még az emberi ellenfelek...).
 - *Dotted 'Best Line':* Az ideális versenyív megadása. A programot dicséri, hogy 98%-ban tényleg az általa megadott ív az ideális.
 - *Suggested Gear:* A kanyarok előtt közli a program, hogy szerinte melyik fokozatban kellene azt bevenni.



- **Practice a Circuit:** Gyakorlás egy pályán.
- **Non-Championship Race:** Egy teljes verseny-hétvége lejátszása.
- **Championship Season:** Világbajnokság megkezdése.
- **Game Options:** Ezzel mindjárt foglalkozunk.
- **Exit to Dos:** A játék befejezése.

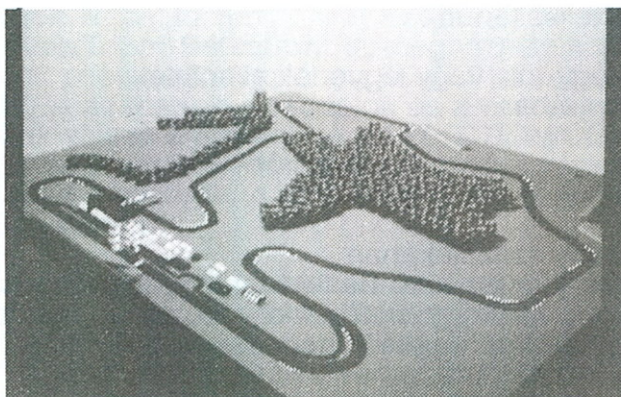
A Game Options menü:

- *About Formula One Grand Prix:* A szokásos hülyeségek.
- *Quick Race:* Az azonnali verseny beállításai:
 - *Track:* Melyik pályán legyen
 - *Car Number:* Hányas autót vezessük
 - *Grid Position:* Hányadik helyről induljunk
 - *Race Distance:* A verseny hány százalékát kell teljesítenünk
 - *Weather:* Száraz vagy esős verseny
 - *2 Cars Only:* Párosjáték esetén csak mi ketten legyünk, vagy legyenek ellenfelek is
 - *Return to Options Menu:* Vissza a **Game Options**-be.
- *Race:* A verseny beállításai:
 - *Practice Periods:* A gyakorlás hossza percben
 - *Qualifying Period:* Az edzés hossza percben
 - *Race Distance:* A verseny hossza az igazi verseny százalékában
 - *Separate Race and Qualifying Setup:* Külön beállítás (az autó beállítása) legyen-e edzés és verseny előtt is (esőverseny előtt mindig rákérdezz, hogy akarunk-e változtatni, úgyhogy nem igazán szükséges)
 - *Opposition Standard:* Az ellenfelek erőssége 5 fokozatban
 - *Opposition Spread:* Az ellenfelek tudáskülönbségei. 3 lehetőség van: **All The Same** (mindenki egyforma), **1991 Levels** (az 1991-es év alapján), **Random** (véletlenszerű).
 - *Return to Options Menu:* ??
- *Game:* A programra vonatkozó beállítások:
 - *Frame Rate:* A másodpercenként kirakott képkockák száma. Igen erősen függvénye számítógépünk teljesítőképességének.
 - *Animations:* Mindenféle animációk. Jópofák, de lehet élni nélkülük.

- *No. of Turns/Player (Multiplayer Mode)*: Ha több pilótát választottunk ki, itt beállíthatjuk, hogy egy pilóta hányszor kerüljön a kezünk alá a verseny folyamán. Itt jegyeznénk meg, hogy amikor közeleg a pilótacsere ideje, akkor a sebességfokozat mellett egy addig zöld lámpa elkezd pirosan villogni, majd a gép visszaszámlál az irányítás átvételéig, aztán pilótaváltás, végül visszaszámlálás az irányítás átadásáig.
- *Show Distances in Miles/Km*: A távolságok és sebességek egységének beállítása.
- *Disable Joystick in Control Menu*: A joy kiiktatása arra az időre, amíg a menükben piszmo-gunk.
- *Fast Windows*: ???
- *Fade Speed*: A kép elsötítésének sebessége 3 fokozatban.
- *Set Date*: A dátum beállítása. Ha már muszáj birizgálni, akkor javasolt a gép belső órájának használata.
- *Return to Options Menu*: Vissza...

- *Control Method*: Na, ez egy szép menü... Nem is foglalkozunk vele részletesen, arra szolgál, hogy teljesen összezavarjuk a játék irányítását. Véleményünk szerint tökéletesen megfelel a gép által adott eredeti beállítás. Ezt visszaállíthatjuk úgy, hogy belépünk az *EDIT CURRENT CONTROLS* pontba, és ott a *GET PRESETS* almenüben visszakérjük valamely irányítóeszköz (billentyűzet/joy/mouse) alapbeállítását.
- *Printer*: Printerünkre jellemző dolgokat állíthatunk itt be. Sok értelme nincs, ami érdekesebb, az az, hogy a printerport helyett választhatunk egy file-t, ahová a program írogathat.
- *Link*: Ez a játék egyik legjobb tulajdonsága: két összekötött gépen vagy modemem keresztül játszhat két emberi játékos is.
 - *Comm Port*: A (null)modem portjának kiválasztása.
 - *Baud Rate*: Az átviteli sebesség 4 fokozatban (bit/sec).
 - *Link Type*: Az összeköttetés típusa: Direct — két gép összekötve, Modem — modem (na-hát!!!)
 - *Direct*: Itt kiválaszthatjuk, hogy közvetlen összeköttetés esetén melyik gép legyen a vezér, és melyik a követő.
 - *Modem*: Itt azt állíthatjuk be, hogy ki legyen a hívó fél. Automatikusan a hívó fél lesz a vezér.
 - *Dial Using Pulse/Tone*: A tárcsázási mód beállítása (*Pulse* — tárcsás, *Tone* — nyomógombos).
 - *Number*: A hívandó szám.
 - *Modem Init String*: Ezt majd mindenki maga beírja.
 - *Hangup*: A kapcsolat megszüntetése.
 - *Connect*: Összeköttetés létesítése.
 - *Exit*: Vissza a **Game Options**-be.

- *Save Options*: A beállítások elmentése.



Na, ennyit a főmenüről. Induljunk el akkor a **Quick Race**, a **Practice**, a **Non-Championship Race** vagy a **Season** választásával. Először ki kell választanunk a nekünk szimpatikus pályát (**Quick Race** és **Season** esetén nem), majd ezt meg is vizsgálhatjuk:

- *View*: A menüablak eltüntetése, lehet nézegetni a pályát.
- *Info*: Némi információ a pályáról.
- A következő két jellel a *pályák között mozoghatunk* (**Quick Race** és **Season** esetén nem).
- **OK**: Tovább.

Ezután **Race** és **Season** esetén egy újabb menüt kapunk (**Practice** esetén a boxba, **Quick Race** esetén pedig a startrácsra kerülünk):

- **Practice**: Szabadedzés.
- **Qualifying**: Edzés, itt dől el, hogy hányadik helyről fogunk indulni a versenyen. Az igazi Forma-1-től eltérően itt csak egy edzés van. Ha kihagyjuk vagy félbeszakítjuk, akkor az utolsó helyről fogunk startolni.
- **Pre-Race Practice**: Verseny előtti szabadedzés, warmup.
- **Race**: A verseny.
- **Abandon Race**: Kilépés. A program kérdezősködik egy sort, hogy biztos-e, és ha igen, akkor visszarak a főmenübe.

A kezelőbillentyűk:

- 'F1'-'F6': A segítség ki/bekapcsolása. Magasabb fokozatokban sorra elveszi őket a gép.
- 'Escape': Kilépés. **Quick Race** és **Practice** esetén a főmenübe, amúgy egy almenübe, amely a következő pontokat tartalmaz:
 - *Return to Cockpit*: Vissza.
 - *Accelerated Time*: Időgyorsítás.
 - *Save Game*: Allásmentés
 - *Abandon*: Kilépés. Ismét biztosító kérdések tömkelege, majd főmenü.
- 'Q': A program automatikusan betesz a boxba. Ez csak edzés és szabadedzés közben megy.
- 'T': Az aszfalttextúra ki/bekapcsolása. 486-os gép alatt ne nagyon kapcsoljuk be...
- 'O': A processzor terheltségét mondja meg. Akkor jó, ha a maximuma 110% körül van. Ha sokkal több, akkor elsősorban a textúrát kapcsoljuk ki, aztán próbálkozzunk a *Frame Rate*-tel, utána jöhetnek az animációk, végül a részletesség. Ha semmi sem segít, akkor Reset...
- 'P': Pause.
- 'D': A részletesség állítása 4 fokozatban.
- 'N': Az képernyőn levő pilóta nevének kiírása.
- 'Cursor fel/le': Váltogatás a pilóták között.
- 'Cursor jobbra': Nézőpontváltás a pilótafülkébe.
- 'Cursor balra': Nézetváltás a pálya szélén elhelyezett kamerákra.
- 'Home': Visszatérés a saját pilótánkhoz.
- 'PageDown': Nézetváltás külső nézőpontba.

A boxban használható billentyűk:

- 'A': Időgyorsítás be/ki.
- 'Z': Az autó beállításai, ld. később.

A pályán használható billentyűk:

- 'A': Gázadás.
- 'Z': Fékezés.
- 'ENTER': Ez egy érdekes opció ki/bekapcsolására szolgál. Ha be van kapcsolva, akkor a boxutca bejáratánál a program automatikusan arra húzza az autót, megkönnyítve a kiállást.
- ','': Kormányzás.
- 'SPACE': Ez szolgál a sebességváltásra, a következő módon: gyorsításkor előre, fékezéskor lefelé vált, ha üreseben vagyunk, és nincs gyorsítás/lassítás, akkor egy nagyon fordulékony fokozatot kapunk. Van hátramenet is.
- 'G' (csak verseny közben): Az előttünk, ill. mögöttünk haladó versenyző közlése.

Az autóban látható panelt remélhetőleg senkinek sem kell magyarázgatni, a lámpák jelölése meg a funkciók próbálgatásával hamar kiderül.

Az autó beállításai:

- **Alter Car Setup**: A beállítás:
 - *Front Wing Setting (0-64)*: Az első vezetősárny beállítása.
 - *Rear Wing Setting (0-64)*: A hátsó vezetősárny beállítása.
 - *Brake Balance*: Az első és a hátsó fék egyensúlya.
 - *Dry Race Start Tyre Compound*: Nem esős versenyre gumiválasztás. Az **A** a legkeményebb.
 - *Set Gear Ratios*: Na, ezeket meg állítgassa az, aki ért hozzá. Ha valamit elkavartunk, a *Default* ponttal visszaállíthatjuk.
 - *Accept*: Az állítgatás befejezése.
- **Load/Save**: A beállítások betöltése/elmentése.

- **Car Setup Complete:** Az egész hercehurca befejezése.

A hazánkban elterjedt verziókban van egy F1ED nevű program is. Ennek meg kell adni egy érvényes kimentett állást, és ez alapján átállíthatjuk az autók (színek, erő, név) és a pilóták (ügyesség, név) adatait.

Nagyon tömören ennyi lenne a játék kezelési útmutatója. Lehetne róla ömlengeni órákat, de az elég kevés információt hordozna, tessék inkább megnézni és kipróbálni, érdemes...

Indycar Racing

Az eddigi legjobb versenyautószimulátorok egyike ez a program. Erre utal a gigantikus méret, és a magas memória igény (4MB RAM) is. Na, lássuk a proggy rövid ismertetőjét (kódok az **EI-SŐSEGÉLY** fejezetben).

SINGLE RACE: Itt kiválaszthatjuk a pályát.

Ezután a **PRACTICE**-szel gyakorolhatjuk a kiválasztott pályát, a **QUALIFY**-jal minősítenek, így kapunk a startnál helyezést, **WARMUP**pal bemelegítünk, a **RACE** pedig már maga a verseny.

A **REPLAY**-jel visszanezhetjük versenyzésünket (ezt verseny közben is megtehetjük, ha az 'ESC' megnyomása után ezt választjuk). Egyébként a **REPLAY** rész szerintünk az egyik legkiemelkedőbb része a programnak. Kb. 7 kameraállás van, a helikopterről való nézettől kezdve egészen a **gearbox** kameraállásig. A **GARAGE** ikonban a következőket találhatjuk:

- **FUEL** — itt az üzemanyagot tölthetjük (gallonban van megadva; 1 gallon kb. 4.5 liter)

- **TYRES** — itt a kerekeket, illetve gumijukat cserélhetjük le (**COMPOUND**):

- Soft Tyre: lágy gumi

- Medium Tyre: közepszerű gumi

- Hard Tyre: kemény gumi

- Rain Tyre: esőgumi

- **PRESSURE** — levegőnyomás állítása

- **CHANGE TYRE** — kerékcseré

- **WINGS** — a vezetősárnyak dőlésszögének állítása

- **SUSPENSION** — felfüggesztések állítása

- **GEARBOX** — sebességváltó (áttételek) állítására

- **SAVE/LOAD** — töltés/mentés

CHAMPIONSHIP SEASON: Lényegében megegyezik a **SINGLE RACE**-nél leírtakkal, a különbség persze az, hogy itt nem mi, hanem a számítógépünk adagolja a pályákat, pontjainkat megjegyzi, és ezek az összesítésnél sorsdöntőek lesznek.

2 PLAYER RACE: Ez jó, mert itt ketten is lehet egyszerre játszani. Remélhetőleg mindenki tudja, hogy ehhez modem kell.

PRESEASON TESTING: Majdnem megegyezik a **CHAMPIONSHIP SEASON** menüvel, de itt nem világbajnokság lesz, csak egy kis szezon előtti tesztelés.

CARS: Itt karosszériák és motorok közül választhatunk. A **CHASSIS**-szel a kasztnit, **ENGINE**-nel pedig a motor típusát tudjuk kiválasztani. Alatta nevünket (**NAME**), és becenevünket (**NICKNAME**) tudjuk megváltoztatni. Az **OTHER DRIVERS** opcióval megtekinthetjük versenyzőtársaink neveit, adatait, és autóját.

Az alábbiakat menet közben lehet használni:

'F1' — a verseny állása

'F2' — üzemanyag mennyisége és a kerekek hőmérséklete

'F3' — út részletességének állítása

'F4' — terep részletességének állítása

'F5' — védőkorlát részletességének állítása

'F6' — reklám és tereptárgyak részletessége 2 fokozatban

'F7' — autók részletességének állítása

'F8' — háttér ki/be

'F9' — közönség részletességének állítása 2 fokozatban

'F10' — minimum részletesség

JÁTÉKLEXIKON

Az itt következő lista valamivel több, mint 2.000 játék, demo stb. összefoglaló listája. Felvehető a kérdés, vajon miért volt szükség egy ilyen lista közzétételére. Nos, az utóbbi időben igen sokan tértek át más géptípusról PC-re, és közöttük nagyon sokan vannak, akik kíváncsiak, hogy kedvenc játékaik közül - melyekkel eddig pl. C64-en, vagy Amigán játszottak - mi jelent meg PC-n. A lista természetesen nem csak nekik nyújt tájékoztatást, hanem mindenkinek, aki PC-vel rendelkezik, hiszen véleményünk szerint 95%-ban tükrözi a Magyarországon jelenleg fellelhető játékválasztékot.

Szándékosan írtunk játékválasztékot, hiszen aki tüzetesebben átnézi a listát, észreveheti, hogy felhasználói programokat a lista nem tartalmaz. Tartalmaz viszont demo-kat, scenary disk-eket, meg egyéb kiegészítőket, amik konkrétan játékokkal kapcsolatosak. A lista második oszlopában helyeztük el a hosszt, ami általában az archiválási hosszt jelzi, vagyis azt a lemezsámot, amelyen tömörítve elfér a játék. A harmadik oszlopban a monitorkártyára vonatkozó adatok találhatóak. Itt értelemszerűen H=Hercules, C=CGA, E=EGA, T=Tandy, V=VGA. A negyedik oszlopban a játék stílusát jelöltük meg.

*-gal jelöltük azokat a játékokat, melyeknek CD-s verziója is létezik, amelyek csak CD-re jelentek meg, ott a második oszlopban a hossz helyén CD szerepel.

1 on 1	1DD CE	Kosárlabda	Alf	1DD C	Ügyességi	Arnhem	1DD CEH	Stratégia	Batman returns	8HD V	Akcio
1000 Miglia	1HD V	Szimuláció	Alien breed	1HD V	Lövöldözős	Ashes of empire	2HD V	Stratégia	Battle chess*	1HD CE	Élőszakk
1869	1HD V	Stratégia	Alone in the dark	5HD V	Kaland	Asterix	1HD CHV	Mászkálós	Battle chess 2	1HD CE	Élőszakk
688 attack sub.	1HD CEV	Szimuláció	Alone in the dark 2.*			Astrotit	1DD C	Lövöldözős	Battle chess 4000		
3D-bench	1DD V	Demo	Alpha Waves	9HD V	Kaland	Atac	2HD V	Szimulátor		9HD V	Sakk
3D-pball	1DD CE	Ügyességi	AI Quadim	1DD CEV	Ügyességi	Atomino	1DD V	Logikai	Battle command	1HD EV	Szimulátor
3D-pong	1DD C	3D pingpong	Amazing spiderman	CD V	Kaland	Atomix	1DD V	Logikai	Battle for Europe	1HD V	Stratégia
3D-pool	1DD V	Billiárd	Amazon guardings of Eden			Av-8b harrier assault			Battle hawks	1HD V	Repülő
3D-tetris	1DD CEH	Ügyességi	Amazon guardings of Eden				2HD EV	Szimulátor	Battle isle	1HD V	Stratégia
4 rivers mahjong	2HD V	Logikai	Amazon Queen	7HD V	Kaland	Avoid noid	1DD C	Ügyességi	Battle master	1HD E	Kaland
4D-box	1HD EV	Box	Amberstar	6HD V	kaland	Axe	1DD C	Ügyességi	Battle of Britain	1HD CEV	Szimulátor
4D-tennis	1HD EV	Tenisz	Ambush at senior	1HD V	Kaland	B-17 Flying fortress			Battletech 2	2HD CEV	Stratégia
7 UP spot	1DD V	Logikai	Americ.gladiators	3HD V	Kaland		3HD V	Szimulátor	Beauty & the Beast		
7 cities of gold	1HD EV	Stratégia	Amnesia	1HD V	Verekedős	B-52 Megafortress				2HD V	Logikai
8 Ball	2HD C,E	Flipper	Anarchy	1HD V	Demo	B.A.T. 2.	1HD CEV	Szimulátor	Beethoven's 2nd	2HD V	Ügyességi
A-10 tank killer	1HD HCEV	Szimulátor	Ancient art of war in the skies	1DD CE	Logika	Baby	7HD V	Kaland	Betrayal	2HD CE	Stratégia
A-10 t.killer 2	2HD HCEV	Szimulátor	Animated alphab.	1DD V	Demo	Baby Joe going to home	1DD C	Ügyességi	Betrayal at Krondor*		
A-10 t.kill. V1.5	4HD CEV	Szimulátor	Another world	3HD V	Stratégia		1DD EV	Mászkálós	Berestain bear's funpack	8HD V	RPG kaland
A-320 AIRBUS	1DD EV;	Szimulátor	Another world 2. lásd: Flashback	2DD C	Oktató	Back to the Future III.				2HD E	Logikai
A-train	1HD V	Városépítő	Anstoss	1HD CEV	Mászkálós	Backgammon royale	1HD EV	Ügyességi	Beverly hills B.	2HD V	Kaland
A.g.e	2HD V	Szimuláció	Apha baseball	2HD V	Akcio	Bad cat	1HD HCEV	Logikai	Bicycle holiday collection		
Abrams	1HD CE	Szimulátor	Apple & Orange	1HD HCEV	Sport	Bad street brawler	2DD C	Ügyességi	Big fishing game	1HD EV	Kártya
Aces of pacific	3HD V	Akcio	Aquamam	1DD E	Logikai				Bike	1HD CEV	Motoros
Aces over Europe	3HD V	Szimulátor	Arachnophobia	1DD E	Logikai	Badblood	1DD CEV	Verekedős	Bibop 2	1DD V	Falrontó
Advanced Galactic Empire	2HD V	Szimulátor	Arcade fruit machine	1HD HCEV	Akcio	Balls	1DD V	Mászkálós	Birds of prey	1DD CEV	Szimulátor
Advantage tennis	1HD CEV	Tenisz	Arcade volleyball	1DD E	Félkarú rabl.	Bananoid	1DD V	Demo	Bitris	1DD E	Tetris
Adventure of Willy Beamish Id. Willy B.			Arctic fox	1DD C	Röplabda	Banshee	1DD V	Falrontó	Black crown	1HD EV	Társasjáték
Adventures of Mocar		Ügyességi	Archon	1DD C	3D akció	Barbarians	5HD V	akció	Black gold	4HD EV	Manager
Air	1HD EV	Lövöldözős	Archon Ultra*	1DD CE	Táblás	Barbarians	1DD CEH	Akcio	Blackjack	1DD CE	Kártya
Airball	2HD V	Mászkálós	Argo chekers	1DD V	Táblás	Barbers	1DD CE	Verekedős	Blake stone	3HD V	Ügyességi
Airborne ranger	1DD CEV	Akcio	Argo chekers	1HD V	Drámajáték	Bard's tale I.	1DD E	Kaland	Blast	1DD CEVH	Faltenisz
Airbucks	1DD CE	Akcio	Arkanoid	1DD CE	Ügyességi	Bard's tale II.	1HD E	Kaland	Blockout*	1DD CE	Tetris
Airbus 320	1HD VE	Stratégia	Arkanoid 2	1DD CE	Ügyességi	Bart Simpson vs. the space m.			Bloodnet	5HD V	Rpg kaland
Airforce	1DD V	Szimulátor	Armada	1DD E	Faltenisz		2HD V	Ügyességi	Blood many	1DD E	Ügyességi
Airwarrior	2HD VS	Szimulátor	Armored Fist	1DD E	Torpedó	Bash	1HD E	Ügyességi	Blood money	1DD CE	Akcio
Albert	1DD C	Mászkálós	Armour geddon	7HD V	Akcio	Basstour	1DD E	Horgász	Blood stone	2HD V	Kaland
Alcatraz	1HD V	Akcio		2HD V	Stratégia	Batman	1DD E	Verekedős	Blue Angels	1DD E	Szimulátor

F-14 Tomcat	1HD EV	Szimulátor	Gadget: Lost in time		Heroes of the 357th		Ivan Offroad Rac.	
F-15 Strike Eagle	1DD EV	Szimulátor	1HD V	Ügyességi	Hexagon	1HD V	1DD E	Autóverseny
F-15 Strike Eagle 2.			Galactic empire	1HD V	Ügyességi	Hexagon 2.	1HD V	Akció
1HD CEV	Szimulátor		Galactic empire 2.			Hill street Cop	1DD EV	Kaland
F-15 Strike Eagle 3.*			3HD V	Stratégia	Hired guns	2HD V	1HD V	Kaland
5HD V	Szimulátor		Galactic warzone	1HD CE	Ügyességi	History Line*	4HD V	Golf
F-16 combat pilot			Galactic	1HD V	Ügyességi	Hitthikers guide to galaxy		
1DD CE	Szimulátor		Game of life	1HD EV	Manager	H. Lemmings	1HD V	Ügyességi
F-18	1DD C	Szimulátor	Games: Summer Edition		Sport	Home Alone 1.	1HD V	Ügyességi
F-18	3HD V	Szimulátor	1HD HCEV		Téli sportok	Home Alone 2.	1HD V	Ügyességi
F-19	1DD C	Szimulátor	Games: Winter Challenge			Homelon	1HD EV	Akció
F-19 stealth fighter			1HD EV			Hong-kong mahjong		
1HD CEVH	Szimulátor		Games of harmony			Hook	2HD V	Logikai
F-29 Falcon patrol			1DD CEV	Logikai		Horde*	7HD V	Kaland
1HD CEV	Szimulátor		Gambit	5HD V	Sakk	Horror zombies from the crypt		Ügyességi
F-29 Retaliator	1DD EV	Szimulátor	Gapper	1DD C	Ügyességi	Horse race	1DD C	Lóverseny
F-Godmon Id. Fairly Godmon			Gateway	1HD CH	Bárijátékok	Hostages	1HD E	Akció
Face off	1HD E	Jégkorong	Gateway	3HD EV	Kaland	Hotel manager	2HD EV	Manager
Faces	1DD EV	Tetris	Gateway 2*	5HD V	Kaland	Hover Force	1HD TEV	Autós
Facestris	1DD EV	Logikai	Getaway	2HD V	Ügyességi	Hover tank	1HD E	Akció
Facts	1HD V	Demo	Gato	1DD C	Szimulátor	Hoyle classic	4HD V	Kaszinó
Facts	1HD V	Demo	Gazza 2.	1DD V	Foci	Huckleberry	1DD EV	Ügyességi
Fairly godmon	1DD E	Máskálós	Geisha	1HD EV	Ügyességi	Hugo I.	1HD EV	Máskálós
Falcon	1DD C	Szimulátor	Gem'x	1DD E	Logikai	Hugo II.	3HD V	Ügyességi
Falcon 2	1DD E	Szimulátor	Genesis	3HD V	stratégia	Hugo's horror house		
Falcon 3.0	6HD V	Szimulátor	Geo jigsaw	1DD V	Puzzle	1DD E	Kaland	
Fallen angel	1DD C	Verekedős	Getaway	1HD HCEV	Logikai	Hugo jungle of doom		
Fallen empire	2HD V	Stratégia	Ghost & Goblins	1DD CE	Ügyességi	Humans	2HD V	Sierra
Fantasy	5HD V	Kaland	Ghostbusters 2.	1HD CE	Ügyességi	Humans II. (Human race)		Máskálós
Fantasy Empire	CD V	Kaland	Gizmo	1HD CE	Ügyességi	Humans II.	2HD V	Ügyességi
Fantasy world Dizzy			Global	1HD CE	Ügyességi	Inca	10HD V	Lövöldözős
1DD E	Máskálós		Global Conquest	1HD E	Stratégia	Inca II. Wiracocha	CD V	Kaland
Fascination	3HD CEV	Kaland	Global effect	3HD V	Manager	Incredible machine		
Fast break	1DD C	Kosárlabda	Gnome alone	1HD V	Ügyességi	Indiana Jones + temple of doom		Ügyességi
Fast wire	1DD C	Akció	Goal	1HD C	Foci	1DD E	Máskálós	
Fastback	1DD C	Akció	Gobliins 1.	2HD V	Ügyességi	Indyana Jones 3.	3HD V	Kaland
Fastbreak	1DD CE	Kosárlabda	Gobliins 2.*	3HD V	Máskálós	Indy Jones 3. adventure		
Fatal challenge	1HD V	Karate	Gobliins 3.*	5HD V	Logikai	1HD E	Kalandjáték	
Fatty Bear	7HD V	Kaland	Godfather	2HD V	Lövöldözős	Indyana Jones 4.	6HD EV	Kaland
Ferrari formula one			Gold of Aztecs	2HD E	Kaland	Indyana Jones 5.	4HD EV	Kaland
1HD CE	Autóverseny		Gold of the Americas			Inspector Bananna		Ügyességi
Félix	1DD C	Ügyességi	1HD EV	Kaland		Inspector Gadget	1HD V	Kaland
Fields of glory	5HD V	Stratégia	Goldcorn Express	1HD EV	Vonatos	Inteligent strategy games		
Fighter bomber	1HD CEVH	Szimulátor	Golden axe	1HD CEVH	Kaland	2HD V	Ügyességi	
Fintris	1DD E	Tetris	Golden eagle	1HD EV	Akció	International athletics		Atlétika
Fire and forget	1DD C	Szimulátor	Golden eagle 2.	1HD EV	Akció	International hockey league		Sport
Fire & Ice	1HD V	Ügyességi	Golf	1DD CH	Golf	1HD EV	Sport	
Firepower	1DD EV	Akció	Goods	2HD EV	Máskálós	International rugby		Sport
First samurai	1HD V	Akció	Goody	1DD C	Ügyességi	1HD V	Sport	
Flashback	3HD V	Ügyességi	Grand monster slam			International sport challenge		Sport
Flashup	1DD C	Akció	1HD CE	Sport		1HD V	Sport	
Flies	2HD V	Kaland	Grand prix 500 2.			International tennis		Tenisz
Flight of the Intruder			1HD EV	Motorvers.		Intro	1DD V	Demo
1DD CE	Szimulátor		Grand prix circuit	1HD CE	Autóverseny	Invest*	1HD HCEV	Manager
Flight simulator 3	1HD CEH	Szimulátor	Grand prix united	1HD V	Autóverseny	Iron Angel	4HD V	Akció
Flight simulation 4			Grandmaster chess			Iron Helix	CD V	Akció
1HD C	Szimulátor		2HD EV	Sakk		Iron lord	4HD CEV	Kaland
Flight simulator 5.			Gravity	1DD V	Lövöldözős	Ironman racer	1DD V	Autós
3HD V	Szimulátor		Great courts tennis			Ishar	1HD V	Kaland
Flighter bomber	1HD C	Rep.szim.	1DD CEV	Tenisz		Ishar II.	3HD V	RPG kaland
Flinstones	1DD E	Ügyességi	Great naval battles			Ishar III.	7HD V	kaland
Flite star	8HD V	Stratégia	4HD EV	Stratégia		Ishido	2DD CEVH	Ügyességi
Floor 13	2HD V	Nyomozós	Gremlins II.	1DD EV	Ügyességi	Island of Dr.Brain	lásd: Dr.Brain's island	
Follow the Reader			Guldorn express	1HD E	Ügyességi	Italy'90 soccer	1DD E	Foci
3HD V	Disney		Gunboat	1HD CE	Szimulátor			
Football manager 3.			Gunship 2000	2HD V	Heli. szim.			
1HD CE	Manager		Guy Spy	2HD CEV	Akció			
Ford simulator 1.	1DD C	Szimulátor	Hack lásd Dungeon Hack					
Ford simulator 2.	1HD C	Szimulátor	Halloween Harry	2HD V	Ügyességi			
Ford simulator 3.	1HD E	Szimulátor	Hand of fate	10HD V	Kaland			
Forgotten worlds	1HD EV	Akció	Hangman	1DD C	Logikai			
Formula 1 GPC*	5HD EV	Autóverseny	Hannibal	3HD V	Stratégia			
Fort apache	1HD V	Stratégia	Happynew	1DD V	Demó			
Four crystals of trazare			Harald	1HD V	Ügyességi			
2HD CEV	Kaland		Hard drivin'	1DD CE	Autós			
Four Queens	1HD E	Poker	Hard drivin' 2.	1HD CEVH	Ügyességi			
Frantis	1HD V	Ügyességi	Hardball 3.	1HD V	Baseball			
Freddy Pharkas	2HD V	Akció	Harley Davidson	1DD E	Motorvers.			
Freddy Pharkas	8HD V	Kaland	Harpoon	2HD V	Stratégia			
Frederik Pohl's gateway			Harrier jump jet	3HD V	Szimulátor			
5HD V	Kaland		Harriner assault	lásd AV-8B...				
Free d.c.	2HD V	Kaland	Heart of China	6HD V	Kaland			
Friendish Freddy	1HD V	Ügyességi	Heart 1.	1HD EV	Ügyességi			
Fritz 2.0 chessbase			Heaven & Earth	3HD V	Logikai			
1HD EV	Sakk		Heimdall	3HD EV	Ügyességi			
Front page football: American f.			Helicopter	1DD E	Helikopter			
4HD V	Rugby		Helios	1DD E	Ügyességi			
Future wars	1HD CEVH	Máskálós	Hell	1HD V	Demo			
Furry of the furries								
2HD V	Logikai		Hero quest	1HD EV	Kaland			
G-bird	1DD E	Ügyességi	Hero's quest 2.	3HD EV	Kaland			
Gabriel Knight*	13HD V	Kaland	Hero's quest 3.	6HD EV	Kaland			

Legend of Kyrandia*	5HD V	Kaland	Manhunter 2.	1HD EV	Kaland	Nicky Boom	1HD V	Ügyességi	Police Quest 1.	2HD CE	Kaland
Legend of Kyrandia 2.*	10HD V	Kaland	Maniac mansion	1DD CE	Kaland	Nicky boom 2.	1HD V	Ügyességi	Police Quest 1.	6HD V	Kaland
Legend of Myra	3HD V	Ügyességi	Mantis	10HD V	Ürhajós	Nigel Mansell's grand prix	1HD V	Autóverseny	Police Quest 2.	1HD CE	Kaland
Legend of Ragnarok	2HD V	Stratégia	Marbles	1DD V	Logikai	Night shift	1HD EV	Ügyességi	Police Quest 3.	5HD V	Kaland
Legend of valour	4HD V	RPG kaland	Mario's time machine	5HD V	Ügyességi	Nightmare on Elm street	1HD EV	Ügyességi	Police Quest 4.	12HD V	Kaland
Legend of warrior	2HD EV	RPG kaland	Mario Andretti's racing Chall.	1HD EV	Autóverseny	Ninja Rabbit	1DD EV	Ügyességi	Pool 256	1DD V	Pool
Leisure Suit Larry 1	1HD CE	Kaland	Mario brothers	1DD V	Ügyességi	Nippon safes inc.	2HD V	Kaland	Pool of darkness	2HD CE	Kaland
Leisure Suit Larry 1.	3HD V	Kaland	Mario is missing	5HD V	Ügyességi	No EXIT	1HD CEV	Karate	Pool of radiance	2HD HCE	Kaland
Leisure Suit Larry 2.	2HD E	Kaland	Martian Memorandum	6HD V	Kaland	Nomad	4HD V	Ür-stratégia	Pool shark	1HD V	Pool
Leisure Suit Larry 3	1HD MT	Mázkálós	Master blazer	1HD V	Ügyességi	North & South	1HD CEH	Stratégia	Popolous	1DD EV	Stratégia
Leisure Suit Larry 5.	6HD V	Kaland	Match III	1DD C	Ürhajós	Nova 9.	3HD V	Lövöldözős	Populous 2.	4HD V	Stratégia
Leisure Suit Larry 6.*	7HD V	Kaland	Math rescue	1DD V	Logikai	Obitus	2HD EV	Kaland	Porno	1DD C	Sex
Lemmings*	1HD CEV	Ügyességi	Maupiti island	3HD V	Kaland	Obliterator	1DD CE	Mázkálós	Porno tetris	1HD V	Tetris
Lemmings 2.*	2HD V	Ügyességi	Mean 18	1DD C	Sport /golf/	Off to Europe	1HD EV	Stratégia	Pornotris	1HD V	Tetris
Les monley lost in LA	3HD EV	Kaland	Mean Street	2HD EV	SSI kaland	Ohno more lemmings	1HD E	Ügyességi	Positron	1HD CE	Ügyességi
Lethal weapon	1HD V	Akció	Meanstreet	2HD HCEV	Akció	Oil barons	2HD CE	Manager	Potfun	1HD V	Casino
Lex free	1HD E	Kviz	Megalomania	1HD CEV	Stratégia	Oil imperium	1DD CE	Gazdasági	Powerdrome	1DD E	Autóverseny
LHX attack chopper	1HD CE	Szimulátor	Megademo	1DD C	Demo	Oilswell	1HD V	Ügyességi	Powerboat	1DD C	Sport
Licence to kill	1DD E	Lövöldözős	Megalo mania	1DD V	Demo	Olisex	1DD C	Ügyességi	Powerdrone	1HD CEVH	Ügyességi
Life & death	1HD C	Műtés	Megas	1DD V	Demo	Olympia'92	1HD E	Sport	Powermonger	2HD V	Stratégia
Light corridor	1DD CE	Ügyességi	Megatravel II.	2HD EV	Ür-kaland	Omar Sharif on bridge	1HD EV	Bridge	Predator	1HD E	Akció
Lightspeed	1HD CEV	Kaland	Melomania	1HD CEV	Stratégia	Once upon a time III	1HD HCEV	Kaland	Predator II.	1HD V	Lövöldözős
Lin Wu's Challenge	1DD V	Logikai	Metal & lace b. of Robobabes	10HD V	Verekedős	One step beyond	1HD V	Logikai	Prehistorik	1HD CEV	Ügyességi
Line in the sand	1HD EV	Stratégia	Metal mutant	1HD CE	Akció	Onslaught	1HD EV	Akció	Prehistorik 2.	1HD V	Ügyességi
Linewars	1DD E	Ürhajós	Metraveller II	3HD EV	Kaland	Operation stealth	2HD V	Kaland	Premier manager	1HD V	Manager
Links	2HD V	Golf	Michael Jordan in fight	2HD VS	Kosárlabda	Operation wolf	1HD CEMT	Akció	Prince of evil	4HD V	Akció
Links 386 pro	4HD V	Golf	Mickey's 123's	1HD V	Disney	Orion	1HD CE	Ügyességi	Prince of Persia	1HD CEV	Ügyességi
Litil divil	6HD V	Ügyességi	Mickey's jigsaw puzzles	1HD CEHV	Disney	Oscar	1HD EV	Ügyességi	Prince of Persia 2.	4HD V	Ügyességi
Little people farm	1HD V	Ügyességi	Microlinks	1DD C	Logikai	Oscar	2HD EV	Ügyességi	Privateer*	7HD V	Ürhajós
Little red	1HD V	Ügyességi	Microprose formula one G. P.	4HD V	Autóverseny	Othello	1DD C	Logikai	Prophecy 1. Viking child	2HD EV	Ügyességi
Liverpool	1HD V	Ügyességi	Midwinter 2.	1HD V	Szimulátor	Outrun	1DD E	Autóverseny	Prophecy of the shado	2HD V	Kaland SSI
Locomotion	1DD EV	Logikai	Mig-29	3HD V	Szimulátor	Over the net	1DD E	Röplabda	Protenis tour	1DD V	Tenisz
Lode runner	1DD C	Ügyességi	Mig-29 Super Fulcrum	1HD CEV	Szimulátor	Over-Trek 2	1DD V	Demo	Protostar	7HD V	Ür-kaland
Logical	1DD V	Logikai	Might & Magic 3.	4HD V	RPG kaland	Overkill	1HD EV	Lövöldözős	Psihical	1DD V	Demo
Logical games	1HD V	Amoba	Might & Magic 4.	7HD V	RPG kaland	Oxyd	1HD EHV	Logikai	Pt-109	1HD V	Szimulátor
Logo	1HD V	Logikai	Might & Magic 5.	10HD V	RPG kaland	PC-basketball	1HD V	Kosárlabda	Push Over	1HD V	Logikai
Lombard rally	1DD CE	Autóverseny	Mike Ditka's Ultimate Football	1HD V	Am. foci	PGA-tour golf	1HD E	Sport	Push over 2	1HD V	Logikai
Loom*	1HD CEV	Kaland	Millennium	1HD EV	Stratégia	PT-109	1HD E	Szimulátor	Putt-Putt	6HD V	Mázkálós
Loopz	1DD V	Logikai	Millennium 2200	1HD CEV	Stratégia	Pacific Islands	1HD CEV	Stratégia	Putt-putt in the moon	1HD V	Kaland
Lord of dreams	1HD V	Kaland	Mines of Titan	1DD E	Kaland	Paintbrush 1.0	1DD C	Rajzoló	Putt-putt's fun pack	2HD V	Logikai
Lord of the rings 1.	2HD CEV	Kaland	Miniputt	1DD CE	Minigolf	Pango	1DD E	Ügyességi	Puzzle	1HD E	Logikai
Lord of the rings 2.	3HD V	Kaland	Miss Astro Chicken	1DD V	Ügyességi	Panic	1HD V	Logikai	Pyramid	1DD E	Kártyajáték
Lost Dutchman mine	1HD CEV	Mázkálós	Mission impossible	1HD EV	Akció	Panic in Cobra city	6HD V	Akció	Quest for glory 2.	3HD CEV	Kaland
Lost Eden	CD V	Akció	Mistery at the museums	3HD V	Ügyességi	Panza's kick boxing	1HD CEV	Kickbox	Quest for glory 3.	6HD V	Kaland
Lost in time	8HD V	Kaland	Mixed up fairly tales	4HD V	Kaland	Paperboy	1HD CE	Ügyességi	Quest for glory 4.	11HD V	Kaland
Lost Vikings lásd: The Lost Vikings	1HD V	Autóverseny	Moktar	1HD EV	Ügyességi	Paperboy II.	1HD CE	Ügyességi	R. Warrior	3HD EV	Ügyességi
Lotus III	1HD V	Sport	Monolith	1DD V	Demo (TSI)	Paragliding	1HD V	Ügyességi	Rac rally	4HD V	Autóverseny
Lotus esprit	1HD V	Sport	Monopoly de luxe	2HD EV	Társasjáték	Paraglider	4HD V	Akció	Race drivin'	1HD EV	Szimulátor
Love pac	1DD C	Sex	Monopoly new	3HD V	Társasjáték	Paratrooper	1DD C	Lövöldözős	Rack	1DD C	Ügyességi
Lucky's casino	1DD CE	Kártya	Monstra	1HD CE	Ügyességi	Paris Dakar	1DD E	Autóverseny	Radioactivity	1HD V	Demo
Lucky Luck	1HD V	Sex rajzfilm	Monte Carlo Baccarat	1DD CE	Kártya	Passians	1DD E	Kártya	Rags to riches	7HD V	Gazdasági
Luftwaffe	1HD EV	Szimulátor	Monthly Phiton's flying circus	1HD E	Ügyességi	Patriot	3HD V	Stratégia	Ragnarok	2HD V	Logikai
Luigi & Sphagetti	2HD V	Ügyességi	Moonbase	2HD CEHV	Szimulátor	Patrizier	2HD V	Stratégia	Rack	1DD C	Ügyességi
Lunar commander	4HD V	Kaland	Moonstone	2HD V	Ügyességi	Patton strikes back	2HD V	Stratégia	Radioactivity	1HD V	Demo
Lure of the temptress	2HD V	Kaland	Morraff's Entrap	1DD EV	Ügyességi	Pc Basket	2HD V	Kosárlabda	Rags to riches	7HD V	Gazdasági
M1 tank platon	1HD CEHV	Szimulátor	Morraff's World	1DD EV	Labirintusos	Peanuts	4HD V	Akció	Railroad Tycoon	1HD CE	Statégia
M4 Sherman	1DD CEV	Szimulátor	Mortal combat	3HD V	Verekedős	Penthouse hot numbers mahjong	1HD V	Logikai	Railroad Tycoon deluxe	3HD V	Statégia
Macdam bumper	1DD E	Flipper	Mosaix	1HD V	Logikai	Pentis	1DD C	Ügyességi	Railway challenge	2HD V	Ügyességi
MAD-TV	1HD EV	Stratégia	Myst*	3HD V	akció-kaland	Pepper's adventures	8HD V	Kaland	Rambo 3.	1DD CEV	Ügyességi
MCCA Basketball	1HD V	Kosárlabda	Mysterious worlds	1HD CE	Ügyességi	Perfect general	1HD V	Stratégia	Rampage	1DD CE	Ügyességi
Madonna books	3HD V	Szex képek	Nam	1HD C E	Stratégia	Pga Tour golf	1HD E	Golf	Rampage	6HD V	Akció (3D)
Maelstrom	4HD V	Stratégia	Napoleon	1HD V	Stratégia	Pick & Pile	1DD CEV	Ügyességi	Rampart	1HD V	Stratégia
Magic boy	1DD CEV	Ügyességi	Narco police	1HD V	Akció	Pil-bod	5HD V	Kaland	Rangerfox	1HD V	Lövöldözős
Magic candle 2.	2HD CEV	RPG kaland	Navigate	1HD EV	Szimulátor	Pim-pam-pum	1HD V	Lövöldözős	Raptor	1HD V	Demo
Magic candle 3.	3HD V	Kaland	Nba basketball	1DD E	Kosárlabda	Pinball dreams	1HD V	Flipper	Raptor	4HD V	Lövöldözős
Magic crayon	1DD E	Színezgetős	Nebulus	1HD E	Ügyességi	Pinball fantasies	1HD V	Flipper	Ravenloft*	9HD V	kaland
Magic pockets	1HD CEV	Ügyességi	Nephi's quest	1HD CEV	Kaland	Pinball magic	1HD CEV	Flipper	RBI 2. Baseball	1DD E	Sport
Mahjong 2.	1DD EV	Logikai	Neuromancer	1HD E	Kaland	Pinball wizard	1DD HCE	Flipper	Reach for the skies	3HD V	Szimulátor
Mahjong pro.	1HD EV	Logikai	Nfl pro league football	8HD V	Foci	Pipemania	1DD EV	Ügyességi	Reach out for gold	1HD V	Olimpia
Main	1DD CE	Akció	Nhl hockey manager	4HD V	Jégkorong	Pirada	1DD EV	Logikai	Realms	1HD EV	Stratégia
Malom	1DD C	Malom	Nicky Boom	1HD V	Mázkálós	Pirates	1HD CEH	Stratégia	Realms of Arkania 2.	4HD V	Kaland
Manchester united	1HD EV	Foci				Pirates VGA!	5HD V	Stratégia	Realms of Arkania 2.	4HD V	Kaland
						Pirates! Gold	8HD V	Stratégia	Red baron	2HD V	Szimulátor
						Pitfighter	1HD V	Verekedős	Red october	1DD C	Szimulátor
						Pitstop II.	1DD C	Autóverseny	Red storm rising*	1HD V	Akció
						Planet's edge	3HD V	Ügyességi	Release of Prisoner	1DD E	Logikai
						Platoon	1HD CE	Akció	Renegade	1HD CEVM	Verekedős
						Play off basketball	2HD EV	Sport	Rescue rover 2.	1HD E	Akció
						Plazma demo	1DD V	Demo			
						Poker	1DD EV	Kártya			
						Polgaboo	1DD CE	Ügyességi			

Return of Medusa	1DD V	Kaland	Seoul games	1HD E	Olimpia	Spear of Destiny	2HD V	3D akció	Super Mario bros	1DD C	Mászkálós
Return of the phantom	6HD V	Kaland	Sex olympics	1HD E	Kaland	Special forces	2HD V	Akció	Super ski	1HD V	Sport
Return to Zork	15HD V	Kaland	Sex mell	1HD C	Szex	Spectre /PC	1HD V	Harcokosi	Super ski 2.	2HD V	Sport
Revenge of doh/Arkanoid II./	1DD CE	Ügyességi	SexCapades	1HD V	Szex	Spectre /VR	3HD V	Lövöldözős	Super soliver reading adventure	1HD E	Kaland
Rex Nebular the Cosmic G. B.	9HD V	Kaland	Sexotica	1HD V	Szex	Speedball 2.	1HD CE	Verekedős	Super space invaders	1HD CEV	Lövöldözős
Rich game	2HD V	Akció	Sextris	1HD V	Tetris	Speedracer	3HD V	Autóverseny	Superfly	1DD E	Ügyességi
Rick dangerous	1DD CE	Ügyességi	Sexy droids	1HD E	Logikai	Spelljammer	3HD V	Kaland	Supertetris	1HD CEV	Tetris
Rick dangerous 2.	1DD CEV	Ügyességi	Shadow caster	6HD V	Kaland	Spellbound	1HD V	Ügyességi	Supremacy	1HD CEV	Úrstratégia
Riders of Rohan	2HD V	Kaland	Shadow fighter	1HD E	Verekedős	Spellcasting 101	3HD CEV	Kaland	Surfing ninjas	1HD V	Verekedős
Ringworld	6HD V	Kaland	Shadow of the comet	6HD V	Kaland	Spellcasting 201	3HD CEV	Kaland	Survival	1HD E	Ügyességi
Rise of the dragon	7HD V	Kaland	Shadow of the Yserbius	lásd Yserbius		Spellcasting 301	5HD V	Kaland	Swallow land	5HD V	RPG kaland
Risk	1DD CE	Stratégia	Shadow president	3HD V	Szimuláció	Spellcasting Trilogy	CD V	Kaland	Sword	5HD V	Kaland
Risky woods	1HD V	Akció	Shadow sorcerer	3DD HCEV	Kaland	Spelljammer	3HD V	Kaland	Sword of samurai	1HD EVMH	Karate
Road to final tour	1HD EV	Sport	Shadow worlds	1HD V	RPG kaland	Spiderman	1DD CE	Ügyességi	Syndicate*	5HD V	Stratégia
Roball	1DD E	Ügyességi	Shadowlands	1H DEV	Kaland	Spideking	1DD V	Ügyességi	T2 Chess	5HD V	Sakk
Robin Hood	1DD CV	Mászkálós	Shanghai	1HD EV	Lodikai	Spirit of adventure	2HD V	Kaland	TV-Sports : Basketball	1HD V	Kosárlabda
Robinsons Requiem	7HD V	kaland	Shanghai II.	1HD EV	Logikai	Spoils of war	2HD V	Stratégia	TV-Sports : Boxing	1HD V	Box
Robocod lásd: James Pond robocod	1HD E	Akció	Shelgame	1HD V	Logikai	Sports adventure	4HD E	Enciklopédia	Taking of Beverly Hills	1HD E	Akció
Robocoop 2.	4HD V	Lövöldözős	Sherlock Holmes*	10HD V	Kaland	Sportcheck baseball	1HD V	Sport	Tank battle	1HD V	Lövöldözős
Robocoop 3.	1DD E	Ügyességi	Sherman M-4	1HD	Stratégia	Sstaxs	1HD E	Ügyességi	Tapper	1DD C	Ügyességi
Robot	1DD EV	Mászkálós	Shooting gallery	1DD V	Céllövölde	Stac kup	1HD CEV	Logikai	Task force 1942*	6HD V	Szimulátor
Robot 2	1DD EV	Mászkálós	Shortline	1DD E	Ügyességi	Stalkers	1DD E	Sakk	Team Suzuki	1DD CE	Motoros
Rocket Ranger	1HD E	Stratégia	Shuffle puck cafe	1DD CEH	Gombfoci	Stanford video poker	1DD C	Poker	Teenage mutant turtles	1HD CEV	Verekedős
Rocketeer	3HD V	Ügyességi	Shut box	1DD E	Logikai	Star breaker	1HD V	Ügyességi	Teenage mutant turtles 2.	1HD CEV	Verekedős
Rockford	1HD CE	Ügyességi	Siege	1DD EV	Stratégia	Star Control	1HD CEV	Úrhajós	Ten gai	1HD EV	Stratégia
Rocktris	1HD V	Tetris	Sigma VGA 2.	1DD V	Demo	Star Control 2.	4HD V	Úrhajós	Tegf's mercenaries	2HD V	Kaland
Rodeo	1HD E	Ügyességi	Sigma demo	1DD V	VGA demo	Star Crusader	7HD V	Úrhajós	Tempra 3.0 pro	1HD V	Rajzoló
Roger Rabbit	2HD V	Mászkálós	Silent service II.*	1HD V	Szimulátor	Star Goose	1DD CE	Lövöldözős	Tennis CUP II.*	1HD EV	Tennis
Roger Rabbit	1DD C	Ügyességi	Silk	1HD V	Ügyességi	Star Legion	3HD EV	Úrhajós	Terc	1DD C	Kártya
Roller blaster	1HD E	Ügyességi	Silpheed	1HD E	Ügyességi	Starfire	1DD E	Lövöldözős	Terminator	2HD CEV	Ügyességi
Rollerblade	1HD CEV	Ügyességi	Silverball	2HD V	Flipper	Starlord	1HD EV	Ügyességi	Terminator 2.	1HD EV	Akció
Rolling Ronny	2HD V	Ügyességi	Sim-ant	1HD V	Stratégia	Star trek the 25th anniversary	5HD EV	Kaland	Terminator 2 arcade	1HD V	Lövöldözős
Romance of the three Kingdom 2	1HD C	Stratégia	Sim-city	1HD CEH	Városépítő	Star trek: Judgement rites	4HD V	Úrhajós	Terminator 2029.	8HD V	Kaland
Rome 92nd	2HD V	Kaland	Sim-city II.	2HD EVM	Simcity 2	Starbyte super soccer	2HD CEV	Manager	Tesseræ	1DD CE	Ügyességi
Rome A.D.	3HD V	Srtatégia	Sim-city 2000	3HD V	Városépítő	Steel empire	1HD V	Akció	Test drive	1DD C	Autóverseny
Rome pathway to Rome	3HD EV	Stratégia	Sim-earth	1HD EVM	Stratégia	Stellar 7	1HD E	Lövöldözős	Test drive 2.	1HD CE	Autóverseny
Roulette	1DD V	Roulette	Sim-farm	2HD V	Stratégia	Steve Westphasser	3HD V	Akció	Test drive 3.	1HD EV	Autóverseny
Round 42	1DD C	Ügyességi	Sim-health	2HD V	Stratégia	Stocky	1DD C	Kereskedő	Tetris	1DD CE	Ügyességi
Ruck	1DD C	Ügyességi	Sim-life	1HD V	Stratégia	Stone age	1DD V	Logikai	Tetrill	1DD E	Tetris
Rugby Coach	1DD CE	Foci	Simon the sourcerer	4HD V	Kaland	Stones	1DD C	Logikai	Tetrolis	1DD V	Tetris
Rules of Engagement	2HD CEV	Kereskedő	Simpsons	2HD EV	Mászkálós	Storlord	1DD V	Ügyességi	T.F.X.*	9HD V	Szimulátor
Rules of Engagement V1.2	1HD V	Stratégia	Simulman 2.	1HD V	Akció	Storm across europe	1DD CE	Stratégia	Thargan	1HD CEV	Akció
Rules of Engagement 2.	4HD V	Kereskedő	Simusex	1HD V	Szex	Stormlord	1HD EV	Akció	Think cross	1DD V	Logikai
Ryder cup	1HD V	Golf	Sito Pons 500 cc grand prix	1DD CEH	Motoros	Storm master	1HD CEV	Stratégia	The 7th Quest	CD V	Kaland
SU 25	1HD V	Szimulátor	Ski or die	1HD CE	Sport	Stratego	1HD V	Stratégia	The 11th Hour	CD V	Kaland
Sam & Max hit the road*	7HD V	Kaland	Skull & Crossbones	1DD CEV	Akció	Street fighter II.	2HD V	Verekedős	The Blue and the grey	1HD V	Stratégia
Samurai	1HD EVMH	Akció	Sky roads	1DD V	Ügyességi	Street rod	1HD CEH	Autós	The Blues brothers	1HD CV	Ügyességi
Samurai the way of the warrior	1HD E	Stratégia	Skybase	1DD E	Stratégiai	Street rod 2.	1DD E	Autós	The Crusade	2HD V	Kaland
Sands of fire	1DD V	Stratégia	Sleepwalker	3HD V	Ügyességi	Street rodeo I.	1DD CE	Gazdasági	The Cycles	1DD CE	Szimulátor
Sango fighter	2HD V	Verekedős	Sliders	1DD C	Ügyességi	Street rodeo II.	1HD CEV	Gazdasági	The Elder scrolls of arena	8HD V	Kaland
Santa x-mas	1DD V	Ügyességi	Sliphead	1DD CE	Ügyességi	Strike commander*	13HD V	Szimulátor	The Godfather	3HD V	Akció
Sargon 5.	1HD V	Sakk	Snarf	1DD C	Mászkálós	Striker	1HD V	Foci	The Incredible Machines	1HD V	Logikai
Savage empire	2HD V	Kaland	Snooker	1DD E	Snooker	Strip poker	1DD C	Kártya	The Jetsons	2HD EV	Ügyességi
Save our pizzas	1DD V	Demo	Snow strike	1DD E	Szimulátor	Strip poker 2.	2HD EV	Kártya	The Legacy	7HD V	Kaland
Science adventure	3HD V	Logiai	Snubs	1DD V	Ügyességi	Strip poker 3.	1HD V	Poker	The first samurai	1HD V	Ügyességi
Scorch	1DD E	Ügyességi	Socrates	1HD E	Ügyességi	Strip poker live*	2HD V	Kártya	The king	2DD CEV	Mászkálós
Scout	1HD V	Ügyességi	Sokoban	1DD C	Logikai	Sripliv	1HD V	Poker	The I. f. of Serlock Holmes	10HD V	Kaland
Sea battle	1HD EV	Stratégia	Solar winds	1DD V	Úrhajós	Strong	2HD V	Stratégia	The lost tribe	3HD V	Stratégia
Sea rouge	4HD V	Szimulátor	Solitaire	1HD V	Logikai	Stronghold*	3HD V	Kaland	The lost vikings	2HD V	Ügyességi
Seal team	2HD V	Akció	Solitaire royal	1DD E	Passiance	Stud poker	2HD VH	Poker	The manager	2HD V	Manager
Search for the king	2HD V	Kaland	Soltille	1DD CE	Kártya	Stunt	1HD V	Szimulátor	The munsters	1HD V	Ügyességi
Search for the Titanic	1HD CEV	Stratégia	Soul crystal	1HD V	Kaland	Stunt car racer	1DD E	Autóverseny	The oregon trail	3HD V	Kaland
Second reality	2HD V	Demo	Sourcerer get all the girls	lásd Spellcasting 101.		Stunts	1HD CEV	Autóverseny	The party	1DD V	Demo
Secret Agent:Dawid Wolf	2HD EV	Ügyességi	Sourcerer get all the girls 2.	lásd Spellcasting 201.		Su-25	1HD EV	Szimulátor	The perfect general	1HD V	Stratégia
Secret island of Quandary	2HD CEV	Sierra	Space Carmen	4HD V	Nyomozás	Sub battle simulation	1DD CE	Szimulátor	The power	1DD V	Lövöldözős
Secret of Monkey Island 1.	3HD V	Kaland	Space ace II.	3HD CEVH	Ügyességi	Subbuteo	1DD V	Gombfoci	The power	1HD V	Logikai
Secret of Monkey Island 2.	6HD V	Kaland	Space adventure	5HD V	Enciklopédia	Subwar	6HD V	Szimulátor	The prophecy	6HD V	Kaland
Secret weapons of Luftwaffe	2HD EV	Szimulátor	Space conflight	1HD V	Stratégia	Summer camp	1HD V	Sport	The secret island of Dr. Q.	2HD M	Logikai
Sensible Golf	2HD V	Sport	Space crusade	2HD V	Stratégia	Summer challenge*	1HD V	Sport	The Simpsons	2HD V	Ügyességi
Sensible soccer	1HD V	Foci	Space hulk	4HD V	Lövöldözős	Summornig	2HD V	RPG kaland	The Terminator Rampage	lásd: Rampage	Ügnyökös
			Space invaders	1HD V	Ügyességi	Supaplex	1DD V	Ügyességi	The third courier	1DD CE	Ügnyökös
			Space max	2HD V	Ürközpont	Super cauldron	1DD V	Ügyességi	The untouchables	1HD CEV	Lövöldözős
			Space pig	1DD E	Demo	Super fighter	2HD V	Verekedős	Their finest hour	1HD V	Szimulátor
			Space quest	1DD CE	Kaland	Superhero	5HD V	Kaland			
			Space quest 2.	1HD CE	Kaland	Super jeopardy	1HD V	Logikai			
			Space quest 3.	2HD CEH	Kaland						
			Space quest 4.*	6HD V	Mászkálós						
			Space quest 5.	5HD V	Kaland						
			Space rouge	1DD E	Kaland						
			Space shuttle	1HD V	Úrrepülőgép						
			Space taxi	1DD C	Ügyességi						
			Spaceworld	1HD V	Stratégia						

Thexder	1DD E	Mászkálós	Turbo outrun	1HD EV	Ügyességi	VIZ	1HD EV	Ügyességi	6HD V	Úrstratégia	
Thomas the tank engine	1DD EV	Ügyességi	Turbo science	1HD E	Autóverseny	Valhalla	2HD V	Kaland	Wing commander academy	4HD V	Úr-stratégia
Thunder Strike	1DD V	Szimulátor	Tv-Sports:Baseball	4HD V	Logikai	Vaxine	1DD CEVMT	Ügyességi	Wings of fury	1HD E	Akció
Thunderhawk	1HD E	Szimulátor	Tv-Sports:Baseball	1HD V	Sport	Vector demo	1DD V	Demo	Winter Challenge	2HD V	Sport
Tie bread tennis	1HD HCEV	Sport	Tv-Sports:Basketball	1HD V	Sport	Veil of darkness	3HD V	Kaland	Winter Super Games	1HD CEV	Sport /sí/
Tilt	1HD V	Logikai	Tv-Sport:Boxing	1HD V	Sport	Vengeance of excalibur	3HD V	Kaland	Winter super sports'92	1HD V	Sport
Time quest	2HD E	Kaland	Twinlight 2000	2HD V	Sport	Vette	1DD EV	Szimulátor	Wir 2	1HD	
Time runners 1	1HD V	Kaland	Tycoon	3HD V	Kaland	Virtual	1DD V	Demo	Wish	1HD V	Demo
Time runners 2	1HD V	Kaland	U.F.O.*	1HD CE	Vasútéptés	Virus demo	1DD Demo /5 fajta vírus/		Wizkid	2HD V	Logikai
Time runners 3	1HD V	Kaland	U.M.S.*	3HD V	Stratégiai	Vision	5HD V	Kaland	Wizzardy 6.*	1HD E	Kaland
Tiny Skweeks	1HD V	Logikai	U.M.S. II	3HD CE	Stratégia	Viz	1HD EV	Ügyességi	Wizzardy 7.*	2HD V	Kaland
Tiny toom	2HD V	Logikai	Ucards	1HD CE	Stratégia	Voietra	1DD V	Akció	Wizzardy 8.	2HD V	Kaland
Tits	1DD C	Ügyességi	Ugh!!!	1HD V	Ügyességi	W.empire	1DD C	Ügyességi	Wolfeistein 2. Iásd: Spear of destiny		
Titus the fox	1HD V	Ügyességi	Ugrabugra	1DD C	Logikai	Wacky funsters	6HD V	Ügyességi	Wolfenstein 3-D	1HD V	3D akció
Tom & Jerry	1DD CE	Ügyességi	Ultima Trilogy I. (I-II-III)*	1HD V	Kaland	Walls	3HD C	Ügyességi	Wolfied	1HD CEV	Ügyességi
Tom and the ghost	2HD EV	Ügyességi	Ultima Trilogy II. (IV-V-VI.)	1HD V	Kaland	Wallstreet of wizard	1DD C	Tízsejéjáték	Wolfpack	1HD CEV	Szimulátor
Tongue of the Fatman	1HD EV	Verekedős	Ultima 6.	2HD V	Kaland	Wallstreet manager	1DD C	Manager	Wordtris	1HD EV	Szókirakó
Tony Larussa's baseball*	1HD V	Sport	Ultima 7.	2HD V	Kaland	War in Russia	1HD V	Stratégia	World class	1DD C	Golf
Tony Larussa's baseball 2.	7HD V	Manager	Ultima 7. The Black Gate*	7HD V	RPG kaland	War in the gulf	1HD V	Stratégia	World demo	1HD V	Demo
Top gun	2HD EV	Szimulátor	Ultima 7. Data Disk: Forge of Virtue	4HD V	RPG kaland	War in the middle east	1HD CE	Stratégia	World of legends	1HD V	Kaland
Top gun 2. Danger zone	2HD V	Szimulátor	Ultima 7/2. Serpent Isle	9HD V	RPG kaland	Warlock	1HD E	Ügyességi	World of Xeen	CD V	Kaland
Toppler perestrojka	1DD E	Ügyességi	Ultima 7/2. Data Disk: Silver Seed	3HD V	RPG kaland	Warlords	1HD E	Stratégia	World rescue	1HD EV	Akció
Tornado	3HD V	Szimulátor	Ultima 7/2. Data Disk: Silver Seed	3HD V	RPG kaland	Warlords II	3HD V	Stratégia	Wrath of the demon*	2HD CEV	Ügyességi
Torso	1DD V	Demo	Ultima 8. Pagan*	10HD V	RPG kaland	Wars of Chunchou	3HD V	Stratégia	Wrestle Mania	1HD V	Verekedős
Tower	1DD C	Ügyességi	Ultima 8. Speek Disk	6HD +	kieg.disk	Water	2HD V	Logikai	WWF European rampage	1HD V	Verekedős
Toyota celica	1HD EV	Autóverseny	Ultima Underworld*	3HD V	Kaland	Waxworks	4HD V	Horror	WWF wrestling 2	1HD V	Verekedős
Toyota rally	1HD V	Autóverseny	Ultima Underworld 2.*	6HD V	Kaland	Wayne's world	2HD V	Kaland	X-wing	8HD V	Szimulátor
Tracon	1HD V	Rep.irányító	Uncharted waters	1HD E	Kereskedő	Ween the prophecy	2HD V	Kaland	Xanth	5HD V	Kaland
Transartica	2HD V	Szimulátor	Unforgiv	1HD E	Ügyességi	Weird dreams	1HD CEV	Kaland	Xargon	2HD V	Ügyességi
Transworld	CD V	Stratégia	Universe	1HD V	Demo	Welltris	1HD E	Logika	Xenobots	2HD V	Stratégia
Transtok 1.2	1DD C	Szöveges	Unreal	2HD V	Demo /386/	Western front	1DD CE	Stratégia	Xenon	1DD CEVHT	Lövöldözős
Treasures of the savage frontier	2HD EV	RPG	Untouchables	1HD CEV	Akció	Whales voyage*	1DD E	Demo	Xenon 2	1DD CEVHT	Lövöldözős
Tristan	1HD EV	Flipper	Uridium	1DD CE	Úrhajós	When two world war	1HD V	Stratégia	Xerix	1DD V	Lövöldözős
Tristar pinball 386	2HD V	Flipper	Utopia	1HD V	Stratégia	Wild West World	1HD V	Kaland	Xmas lemmings	1DD EV	Ügyességi
Troddlers	1HD CEV	Logikai	V for victory	1HD V	Stratégia	Wild Wheels	1DD CE	Autós foci	Xrock	1HD E	Ügyességi
Trolls	1HD EV	Ügyességi	VGA demo	1HD V	Demo	Wild science arcade	2HD V	Logikai	Xonix	1DD C	Ügyességi
Tron	1DD EV	Akció	VGA demo 1DD V	1DD V	Demo	Willy's pinball	1HD V	Flipper	Yo! Joe!	1HD V	Verekedős
Trump castle 3.	3HD V	Logikai	VGA demo 2.	1DD V	Demo	Willy Beamish	6HD V	Kaland	Yserbius	8HD V	Kaland
Tscdemo	1DD V	Demo	VGA shark	1DD V	Ügyességi	Wilson prostaff golf	1HD V	Golf	Zak Mckracken	1DD CE	Mászkálós
Tunderhawk	1HD V	Heli.szim.	VIDEO 7	1HD V	Demo	Windwalker	1HD CV	Karate	Zany	1HD CE	Ügyességi
Tunnels of Amargeddon	1DD CE	Autóverseny				Wing Commander*	3HD EV	Úrstratégia	Zarkov	1DD V	Sakk
Tunnels of Amargeddon 2.						Wing Commander 2.*			Zaxxon	1DD C	Ügyességi

Ára: 599,- Ft

Alaplapok?

CD-ROM-ok?

Winchesterek?

Monitorok?

Processzorok?

FAX-modemek?

Hangkártyák?

Nyomtatók?

I/O kártyák?

Szoftverek?

Számítógépházak?

Mi segítünk a választásban!

ACOMP Kft.

1135 Budapest, Szent László u.74/A.

Tel./FAX: 149-6165; FAX: 251-2385

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel.: 156-6790; FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 280-4267; FAX: 220-1643



9 771218 238004