

A Gállya



KEZELÉSI ÚTMUTATÓ



THE
МОЛОТОВ
КОКТЕЛЗ™

A Gályra



KEZELÉSI ÚTMUTATÓ

A Gállya

Ez a kitűnő adventure — hogy mindjárt egy ilyen elcsépeelt frázissal kezdjük — egy különös világba varázsolja a vakmerő és a kevésbé vakmerő játékosokat egyaránt; ez pedig nem volna más, mint a Kard és Mágia misztikus világa, mely, lévén az utóbbi esztendőké legéggé divatos témája, alighanem már minden kalandjátékkedvelő számítógéptulajdonos előtt ismeretes varázslóival, sárkányaival és egyéb képződményeivel egyetemben, így nem szorul különösebb bemutatásra. Nem csekély azon kalandjátékoknak a száma, melyek hasonló témákat variálnak különböző színvonalon, mi mégis reméljük, hogy sikerül valamilyen egyéni élményt nyújtanunk azzal, hogy ebben a — kissé szatirikus hangvétellű — programban, elődeitől eltérően, nem csupán egy, hanem egyszerre két szereplővel is azonosulhat a tisztelt játékos: egy modernizált barbárral valamint egy kétbalkezes varázslóval — akiket természetesen eltéphetetlen rokon szálak fűznek egymáshoz... Talán kerüljünk is beljebb...

A kiváló grafikákkal illusztrált események ezúttal Athar földjén zajlanak, mely ország több évszázados elszigeteltségben pergeti egyhangú napjait egy távoli szigeten, mit sem tudván a környező világban végbement és végbemenő változásokról és eseményekről, sőt, voltaképpen még magáról a környező világról sem sejtve túlságosan sokat. Vérengző trollok, ambiciózus mágusok, boszorkányégető, bölcs uralkodók, kastélyaikban rejtőzködő titokzatos özvegyasszonyok, boldogtalan gnómok, harci tehének, önjelölt zsarnokok, kalandra éhesen kajtató kalandjátékosok és idióta programozók hazája ez, ahol békésen háborúznak egymással az orkok és az emberek, meg a hozzájuk hasonló egyéb torzszülöttek — ahogyan tették azt az idők kezdetétől fogva mindenkor —, egészen addig, mígnem egy szép napon váratlanul megnyílik a kapu a külvilág felé... Aki pedig a folytatásra is kíváncsi volna, az legyen szíves, és a saját jófelfogott érdekében játssza végig a játékot!

Miután a lemezt (a játék két lemezoldal, szóval kazettás verzió nincs!) kényelembe helyeztük a meghajtóban, a betöltés a szokásos LOAD**",8,1 paranccsal történhet, ami után a program természetesen magától el is indul. A képernyő, mint általában, itt is két fő részből áll: a felső grafikus és az alsó szöveges ablakból. A szöveg a grafika mögött is folytatódik, de a legfelső sor fenn van tartva a státuszsor (lásd később) számára. A grafikus képernyő is tovább osztható három részre: baloldalt az aktuális szereplő arcképeiben gyönyörködhetünk, középen a pillanatnyi helyiségrajz található, jobbra pedig egy csodálatos iránytű terpeszkedik, melyről rendes körülmények közt mindig kiderül, hogy merre haladhatunk tovább. (Sárgával jelöltek a járható irányok.) A státuszsorban folyamatosan kijelzésre kerül az eddig elért pontszám, a szereplő neve, továbbá középen egy szerényen csak "Spp"-vel (Spell Power) jelölt fontos tulajdonság. Ez utóbbinak csupán Raernonnál (az ifjabbik fivér — ő a varázsló) van értelme, és a varázserejét jelzi, amely minden egyes varázslás után csökken. (De néha azért növelhető is.) Ugyanebben a sorban jelennek meg a lemezcserére és hasonló bűncselekményekre felszólító üzenetek is.

A játék a hagyományos módon: begépelte parancsokkal irányítható. Gépelés közben kis- és nagybetűket egyaránt használhatunk; az ékezetes karakterek a C= (commodore) billentyű egyidejű lenyomásával érhetőek el, illetve: £ = ö; † = ő; @ = ü; * = ű. Van ezenkívül néhány speciális billentyű is: a 'CLR/HOME' törli az input-sort, a '←' megismétli az előző parancsot, az 'F1' pedig átkapcsol a szöveges és grafikus ablakok között. Ez utóbbi funkcióról később még szó esik.

A program értelmezője felszólító módban megfogalmazott, a magyar nyelvtannak megfelelő, értelmes parancsokat vár el tőlünk, mint például LÓDD FŐBE MAGAD vagy DARÁLD LE A SZERZETEST A HÚSDARÁLÓBAN stb. A gyorsabb és kényelmesebb beírás kedvéért a névelők — illetve legtöbbször az igekötők is — elhagyhatók. Emellett a játéknak kellemes vonása az is, hogy a parancsok szórendje gyakorlatilag teljesen szabad, tehát pl. a NYISD AJTÓT KULCCSAL, KULCCSAL AJTÓT NYISD vagy teszamazt AZ AJTÓT NYISD KI A KULCCSAL stb. parancsok egymást tökéletes mértékben helyettesítik. Ennek fejében viszont ügyelnünk kell a ragozásra, mivel itt ez különbözteti meg egymástól a szófajokat! Ha egy főnevet ragozatlanul írunk le, azt a gép úgy értelmezi, mintha tárgyesetben lenne. A program szókincse egyébként meglehetősen bőséges: mintegy 1400 (ezernégyszáz!) különböző szót ért meg, s ez a szótár több, mint 10 kilobyte helyet foglal el a memóriából. Ugyanakkor ezek még csak a szótövek — a hozzájuk illeszthető ragokat külön táblázatban tárolja a gép. (A ragozást a szóértelmező rutin végzi el.) Több hasonló tárgy esetén a főnevek megkülönböztetéséhez melléknevek használatára is szükség lehet, így pl. VEDD FEL A KÉK KRISTÁLYT vagy VEDD FEL A ZÖLD KRISTÁLYT stb. — ezeknek minden esetben az adott főnév előtt kell állniuk. Egy mondaton belül tetszőleges számú parancs szerepelhet: ilyenkor valamilyen írásjellel (pont, vessző) vagy az ÉS szócskával kell őket elválasztanunk. Névmások is használhatóak a legutóbbi főnév helyettesítésére — így leírhatóvá válik akár olyan összetett mondat is, mint pl. VEDD FEL A ZÖLD KULCSOT ÉS NYISD KI VELE AZ AJTÓT. Ha valamilyen fontos és nélkülözhetetlen szó (rendszerint főnév vagy ige) kimaradt a mondatunkból, akkor a gép rákérdez — ilyenkor elegendő már csak a hiányzó szavakat begépelni. Természetesen, ha nem ért meg egy szót, azt is jelzi a program.



A mozgás az égtájak megnevezésével vagy azok rövidítésével történik: É, D, K, NY, ÉK, ÉNY, DK, DNY, F(EL), L(É), KI, BE irányok lehetségesek; s hogy mindezek közül éppen melyik használható, azt megtudhatjuk az iránytűre való futó rápillantás műveletét alkalmazva, vagy pedig az IRÁNY (rövidítve IR) parancs begépelésével. Közlekedés lebonyolítására igen kényelmes lehetőséget biztosítanak a MENJ, KERESD és KÖVESD parancsok — ez utóbbi segítségével egy, a helyszínről frissen eltávozott szereplő nyomába eredhetünk, az előbbiekkal pedig távolabbi helyekre juthatunk el egyszerűen. Pl.: KÖVESD A VÁNDORT vagy MENJ A KASTÉLYHOZ stb. Megjegyzendő, hogy a program nem feltétlenül a legrövidebb útvonalat választja erre a célra... (Amennyiben megunnánk a dolgot, a 'RUN/STOP' billentyűvel bármikor félbeszakíthatjuk a hosszadalmas gyaloglást.)

Több ige is rövidíthető a következőképpen: N = NÉZZ KÖRÜL; V = NÉZD v. VIZSGÁLD; LI v. I = LISTA; VF = VEDD FEL; R = RAKD LE; S = SEGÍTSÉG; E = EREDMÉNY; P = PÉNZ. A program különleges funkciói közé tartoznak még az alábbi parancsok: LOAD/SAVE — állás töltése/mentése lemezre (save-disk gyanánt nyugodtan használható a játéklemez A. oldala); DIR v. S — az adott lemezen tárolt kimentett állások listázása; ISM(ÉT) — a legutóbbi parancs megismétlése; FELADOM v. ADD FEL — a játék feladása és újratekintése; SEGÍTSÉG (S) — némi segítségnyújtás a továbbjutáshoz egyes helyszíneken; PÉNZ (P) — na ez vajon mi lehet? Ha egy helyszínen már jártunk, utána már csak rövid — pár szavas — leírást kapunk róla; ezt megváltoztathatjuk a LEÍRÁS (LR) parancs begépelése után.

Ha egyszerre akarjuk felvenni az adott helyszínen található összes tárgyat vagy eldobni a birtokunkban lévő összes tárgyat, használhatjuk a VF MINDENT/R MINDENT (VEGYÉL FEL MINDENT/DOBJ EL MINDENT) formulákat is. Amennyiben a felveendő tárgyak valamilyen kitüntetett helyen vannak, úgy azt is meg kell adni, pl. VF MINDENT AZ ASZTALRÓL.

Az 'F1/F3' gombok buzgó nyomogatásával a grafikát kapcsolgathatjuk ki/be. Míg az 'F1' csak ideiglenesen eltünteti (ill. megjeleníti) a képet, addig az 'F3' — azaz a RAJZ KI/RAJZ BE utasítások — véglegesen ki (ill. be) is kapcsolják azt, tehát ezután már be sem töltődnek a helyiségek rajzai a lemezről, ameddig vissza nem kapcsolunk grafikus üzemmódba. A visszaállítás a funkcióbillentyű ismételt megnyomásával lehetséges.

A két főszereplő közti választás a nevük — *Tongrak* ill. *Raernon* — szorgalmas bepötyögésével vagy az ezzel egyenértékű 'F5/F7' billentyűk lenyomásával lehetséges.

A játékban szereplő különböző élőlényekkel három ige segítségével kommunikálhatunk; ezek: BESZÉLJ, KÖSZÖNJ és MONDD. Ez utóbbinál azt sem árt megadnunk, hogy mit akarunk mondani — illetve, amennyiben többen is tartózkodnak a közelünkben, azt is, hogy kinek. (Pl.: MONDD ÓRNEK "HELLÓ") Némelyik szereplővel ajánlatos több ízben is elcsevegni, hátha mondanak még valami érdekeset azonkívül, amit már hallottunk. A MONDD ige legnagyobb jelentősége pedig abban áll, hogy ezzel mondhatunk ki különböző varázsigéket, bizonyos varázslatok használatához; erre azonban csak *Raernon* esetében van lehetőség, hiszen ő a varázsló. Például a XRUIH szó (vannak még ilyen szép kifejezések a játékban...) a lidércfény varázsszava. MONDD XRUIH — és máris fény gyűlt a körülöttünk terjengő sötétségben. Mindig csak a játék folyamán már megtanult varázsigéket alkalmazhatjuk (automatikusan beíródnak a mágusunk által mániákusan mindenhová magával hurcolt varázskönyvbe), amellett nem árt még megemlíteni, hogy a komolyabb varázsláshoz természetesen a varázsböjtökre is szükségünk lesz... A MONDD ige egyébként helyettesíthető egy egyszerű idézőjellel. Egyéb varázsszavak nevére és jelentésére majd a játék során fokozatosan fény derül.

Végül pedig néhány hasznos tipp a játék teljesítéséhez:

- Minden elérhető dolgot érdemes megvizsgálni, mivel sok hasznos információt (vagy pont) tudhatunk meg így.
- Sötét helyeken világítsunk lámpával vagy gyertyával (ki hitte volna?), de ha már nem kell, oltuk el, mert hamar leég!
- A boltban nemcsak venni lehet, hanem eladni is! De vigyázzunk, mert amit eladtunk, azt később csak kétszeres áron vásárolhadjuk vissza.
- Rengeteg (több, mint 250) helyiség van, rajzoljunk térképet!
- Első feladatunk *Raernon* kiszabadítása lesz; ehhez a kolostor könyvtárában hasznos infót szerezhethetünk. Vigyünk magunkkal kötelet is! (Persze, ha úgy jobban tetszik, a váltságdíjat is összegyűjthetjük érte.)
- Vizsgálódás mellett a gyanúsabb dolgokat át is kutathatjuk. Megéri!
- Pénzszerzési lehetőség: fedezzük fel az alagútrendszert!
- A thrangok szeretik az emberhúst...
- ...az örök pedig az alkoholt...
- ...a vámpírok meg *nem* szeretik a fokhagymát...
- *Raernonnal* menjünk el a főmágushoz, ő majd eligazít, hogyan tovább?
- Az arany- és ezüsttárgyakat jó pénzért el lehet adni! (Sőt: a kristályokat is...)
- A rejtélyes üzeneteket nem kell ám mindig szó szerint értelmezni!
- Aki álruhát visel, nem biztos, hogy felismerik.
- Egy páncél nem véd meg a biológiai fegyverek ellen...
- Varangyból nem lesz királyné, ám egy királyné attól még kedvelheti a varangyokat... vagy tán mégsem...
- Miféle módon lesz a szőlőcukorból pálinka?
- És a leghasznosabb jótanács: használd az eszed és a fantáziád, gondolkodj, s a többit találd ki magadtól! Kezdő adventurereknek még annyit, hogy semmiképpen se álljanak neki mindjárt a játék módszeres és alapos végigjátszásának. Ehelyett induljanak el valamerre, amerre éppen kedvük tartja, és próbáljanak ki mindenfélét, ami épp az eszükbe jut, céltalanul és felelőtlenül, és ne törődjenek a végeredménnyel — hiszen pontosan ez az, ami a játékot JÁTÉKKÁ teszi, és csakis ezen a módon lehet élvezni egy igazi kalandjátékot.



Tekintve, hogy a játék rendkívül bonyolult és többféle módon is végigjátszható, amellet elég sok olyan dolog is szerepel benne, ami nem okvetlenül szükséges a teljesítéséhez, alighanem sokáig nem fog unatkozni, aki arra vetemedik, hogy elkezdjen vele játszani. Kellemes kalandozást és jó szórakozást kíván a szerző:

Olessák Róbert

Valamint a kiadó:

a COM-WARE Kft.

Figyelem! A kalandjátékosok szervezetében a program nem rendeltetésszerű használata következtében beálló bármilyen testi vagy lelki sérülésekért sem a szerző, sem a forgalmazó felelősséget nem vállal! Szíves megértésüket előre is köszönjük...



A GÁLYA — kerettörténet

Nolk egy eldugott kis hegyi falucska valahol a távoli Északi-hegyvidékben. Ezen a helyen született, pontosabban itt látta meg a napvilágot *Tongrak*, a hatalmas termetű (1 méter 43 centi), legendás hírű barbár harcos valamint öccse, *Raernon*, a nem annyira híres, mint inkább hírhedt fiatal varázsló. Történetünk idején mindketten a huszonvalahányadik életévüket taposták, noha nem túlságosan sokat látták egymást addigi életük során; míg ugyanis *Tongrak* egy déli nomád törzs tagjaként tengette az életét, addig *Raernon* a messzi északon, a Szent Húsdarálót imádó — mindamelett közutálatnak örvendő — szerzetesek által lakott kolostorban a varázstudományt tanulta. Azaz csak tanulta volna, hisz miután egyre nagyobb baklövéseket követett el, végül alkalmatlannak ítélték a varázslásra, és páros lábbal kirúgták a kolostorból. Minthogy semmihez sem értett, így csavargóként céltalanul lézengett mindenfelé, s közben régi könyvekből és rosszhírű boszorkányoktól szerzett információkkal autodidakta módon fejlesztette tudását. Csavargása során, hogy némi romantika is keveredjék a dologba, összeismerkedett *Zeldával*, a gyönyörű, ám tehetség dolgában kb. vele egy szinten álló fiatal boszorkánnyal — ezután együttes erővel próbálták az emberiség hasznára lenni. Mivel azonban — amint az eddigiekből az már sejthető — mindketten meglehetősen amatőrnek bizonyultak dicső mesterségükben, ezért jószándékuk ellenére is mindenhol hatalmas zűrt és felfordulást okoztak, továbbá fergeteges kudarcot arattak, amerre csak megfordultak. A derék és becsületes állampolgárok ezt természetesen nem nézték valami jó szemmel, aminek következtében a két jómadár már jópárszor a máglyán fejezte volna be a pályafutását, ha a szerencse — és *Tongrak*, a szerető báty — nem sietett volna mindig az utolsó pillanatban a segítségükre...

Kalandjaink előtt azonban hadd szóljunk pár szót arról az országról, ahol ez a játék játszódik. *Athar* a neve, és az egész állam egy nagy sziget nyugati részén helyezkedik el, amely — néhány környező apró szigetecskétől eltekintve — magányosan áll a hatalmas óceán kellős közepén, messze délre a szárazföldtől. Valaha, még a régi szép időkben, kiterjedt kereskedelem és szoros kapcsolat állt fenn a sziget és a külvilág között, amióta azonban a kisebb északi szigeteken veszélyesen elszaporodtak a sárkányok, a trollok és a vécsés néink, azóta egyetlen hajó sem volt képes áthatolni ezen a területen: *Athar* így lassanként teljesen elszigetelődött. Rövidesen már hírek sem érkeztek a szárazföld felől, s az azóta eltelt mintegy háromszáz esztendő alatt az itt élő emberek tökéletesen elfeledtek a külvilágról. Az egymást követő uralkodókat lefoglalta az állandó háborúskodás a — különösen az északkeleti területeken — mind nagyobb számban jelentkező orkokkal, az emberek pedig lassan-lassan hozzászoktak, hogy a tengert tekintsék a világ határának. Néha egy-egy vakmerő hajós megpróbált eljutni távolabbi vizekre, de ezek a hajók többé nem tértek vissza. A hajózás így többnyire a partközeli korlátozódott.

Egy napon azonban különös dolog történt. *Keron* király emberei egy furcsa, láthatóan idegen földről származó hajó roncsát fogták ki a tengerből. Alaposan átkutatták, de embert nem találtak rajta — valószínűleg az egész legénység az északi szörnyetegek martalékául esett —, találtak viszont egy különösen érdekes tárgyat, mellyel eleinte ugyan nemigen tudtak mit kezdeni, de aztán, amikor sikerült végre működésre bírniuk, mind nagyobb érdeklődéssel figyelték, miféle dolgok történnek benne. Még *Queldrin*, *Athar* főmágusa is eljött, hogy saját szemével lássa a különös jelenséget. Egyikük sem tudta persze, de egy hordozható televízióval álltak szemközt...



A király ekkor a kincstárba vitette az ördögi masinát, megkértszerezte előtte az őrséget, és attól kezdve nem volt hajlandó kimozdulni erről a helyről. Egész álló nap csak a tévét bámulta sóspercet rágcsálva, s a fotel mellett gyülekeztek a kiürített sörösüvegek, miközben egyre gyengülő birodalma lassan, de biztosan a teljes széthullás felé haladt.

Csakhogy az idegen hajóroncsra sok más érdekes dolog volt még megtalálható a televíziókészüléken kívül — köztük az athariak számára ismeretlen fegyverek is, amiket a *Csöpögő Genny* és a *Zuhanó Guanó* fedőnevet viselő terrorista ork-szervezetek sikeresen megkaparintottak maguknak, és nyomban merényleteket kezdtek tervezni az egyre tehetetlenebbé váló király és annak hitvese ellen. Mindeközben egyre több, orkokból és egyéb mocskos teremtményekből álló banda tört be kelet felől az országba, s gátlástalanul raboltak és fosztogattak mindenfelé *Csattogó Protézis*, a fogatlan vámpír vezetésével. Üvöltő trollok és önuralmukat vesztett kishivatalnokok dúlták szét az eladdig békésnek mutatkozó falvakat. Emberi mivoltukból kivetkőzött köztisztasági alkalmazottak és őrjüngő gyors- és gépírók randalíroztak az aranyló búzamezőkön szerteszt; acsargó orkok és szörnyű démonok szedtek életbenmaradási adót az emberektől, ki-ki a maga szakállára természetesen. Az egész birodalmat a közelgő ork uralom réme fenyegette, mely gyakorlatilag a káosszal és anarchiával lett volna egyenlő.

Queldrin, a főmágus ekkor úgy gondolta, most már tényleg tenni kellene valamit. Felkereste hát a fentebb már említett díszes testvérpárt: a dilettáns mágust és nagydarab bátyját, és beszélt nekik egy elfeledett ősi kikötőről, amely talán már csak a mesékben létezik, és ahol mindazonáltal megtalálható egy olyan hajó — egy gályá —, amivel a legendák szerint bármilyen helyre el lehet jutni a világon. Ezt a hajót kell megtalálniuk, és segítséget hozniuk vele az ismeretlen kontinensről, ahonnan a veszedelem jött — ez az utolsó esély az ország megmentésére. "És ne feledd: használd a funkcióbillentyűket és a SAVE/RAMSAVE funkciókat játék közben!" — e szavakkal búcsúzott a mágus.

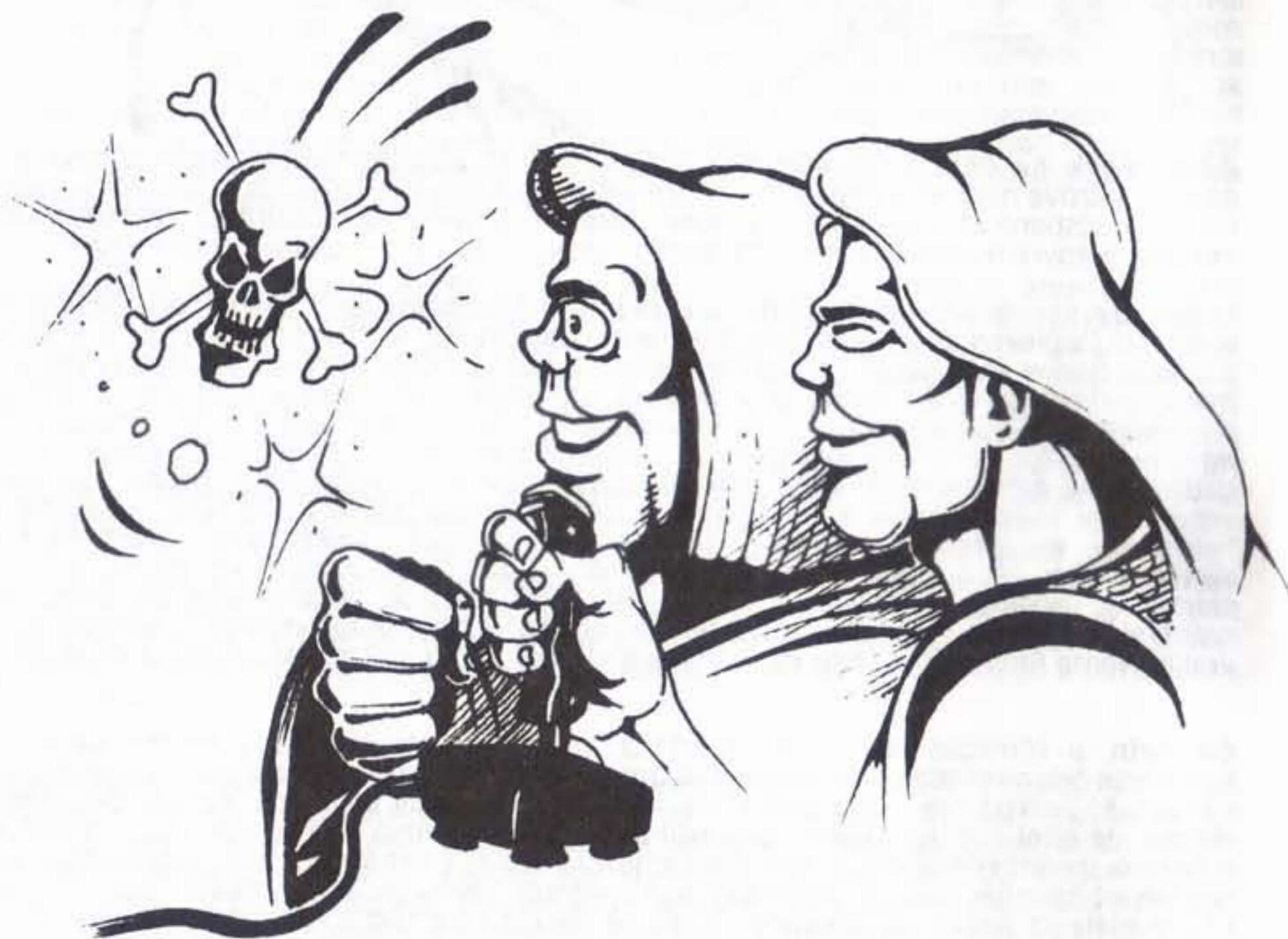
Az ősi krónikák itt még megemlítik, hogy a kalandjátékos ekkor egy lelkesedéstől fűtött mozdulattal behelyezte az eredeti gyári lemezt a meghajtóba, és betöltötte róla a játékot, hogy végére járhasson ennek az örült legendának — a történet folytatása azonban ettől a ponttól kezdve sűrű homályba burkolózik...

A küldetés teljesítéséhez sok sikert kíván a The Molotow Cocktails valamint a Commodore Világ Szerkesztősége.

A visszaküldött hibás játékokat díjmentesen kicseréljük.

Figyelem! A játék jogvédett, így másolása és terjesztése a szerző engedélye nélkül tilos és törvényellenes!

**COM-WARE Kft., Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u. 8. 1114.
Postacím: 1519 Budapest, Pf.: 363.**





THE
МОЛОТОВ
КОКТЕЙЛЗ™