



COMMODORE VILÁG 5.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Az itt látható **C181-C190 Commodore 64**, valamint **PLUS 04 Commodore Plus 4** kollekciók is megrendelhetők a **PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLTAT** címén keresztül (Programküldő Szolgálat, Budapest, Pf.: 12, 2043). A **C181-C185** kollekciók zömmel is lemezeken is rendelkezésre állnak, a **C186-C190** kollekciók csak nagyméretűen rendelkeznek meg, a **PLUS 03** és **PLUS 04** kollekciókat már nem csak kazettán, hanem lemezen is írtuk ki. Kérjük a **PLUS 01**, **PLUS 02-1** (továbbra is csak kazettán), a **COMMODORE 64** kazetták, a **COMMODORE 64** megnevezelmű és a **Plus 4** kazetták ára egységesen **300,- Ft** (postaköltséggel együtt). Mágneslemezek formájú rendelesek esetén kérjük a kollekció sorozatát: "M" jelzéssel ellátva (pl. **C181M** vagy **PLUS03M**).

- C181** A) Kenny Dalglish's Soccer Manager / Chesscad Preview (D) / Chapel / Flips / Out of Deep
B) Xyde's / Licence to Kill / Jeremiah Hamilton / Sparrow (D) / Out Run Con Op / Going Strong (D)
C182 A) Xplosion (D) / The Crypt V2.1 * / Tro / Gibbet / Escape from Dalt / Wicked (D) / Wicked
B) Wizard's Treasure Island / Pro Tennis / FI Designer * / Super Mario Bros III / D.I.S.C.
C183 A) Aurora / Spillies / Medball / Do After Sinner / Kósmán Impossibil
B) Aquatic (D) / Ranks (D) / Reals (D) / Brats (D) / Romance (D) / Hit and Run / Lile'n'Pack *
C184 A) Exploding Fat * / Triango / Maria Whitaker's Stripper / Slamsy
B) Persian Gulf / Down At Tolls / Red Heat / Better Dead Than Alien
C185 A) Purple Heart level 1 / Purple Heart level 2 / Purple Heart level 3 / Memory Trainer / Memory Inf.
B) Purple Heart level 4 / Purple Heart level 5 / Purple Heart level 6 / Scuba 402

- C186 (CSAK LEMEZEN)**
A) Indiana Jones and the Last Crusade
B) Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show - Side 1
C187 (CSAK LEMEZEN)
A) Indiana Jones and the Last Crusade
B) The New Zealand Story

- C188 (CSAK LEMEZEN)**
A) Superopps
B) The Real Ghostbusters
C189 (CSAK LEMEZEN)
A) Strike Fleet - Side 1
B) Strike Fleet - Side 2
C190 (CSAK LEMEZEN)
A) The Magic Winter V1.1 * / Deviator *
B) DIRECTOR Package V2.0 *

Tisztelt Megrendelőink!
Az emelt hétközben, hétköznapon átvett megrendelések, ill. reklámok alapján úgy gondoljuk, innentől, lehet velünk együttműködni.
• A C64-ban átvett lemezlapra ill. belyegő ragasztani. Az időközben megkezdődött postai díjakat is figyelembe véve mindegyik esetben lemezlapot vissza fogunk irányítani a leadónak.
• A lemez vagy lemezmagasságok nem szükséges lefelé irányított használni a C64-ban átvett lemezlapot. A lemezlapot mindig vízszintesen vagy vízszintes felületre kell helyezni.
• Csak az azonos méretű lemezeket lehet lemezlapra ragasztani.
• C640 BM PC kaszettekkel nyílt lemezlapra is rendelésre. Előző lemezeket a PLUS 01-05 04 Plus 4, valamint PC31-32 lemezeket a PLUS 03-04 Plus 4 lemezekre lehet lemezlapra ragasztani.
• A C640 BM PC kaszettekkel nyílt lemezlapra is rendelésre. Előző lemezeket a PLUS 01-05 04 Plus 4, valamint PC31-32 lemezeket a PLUS 03-04 Plus 4 lemezekre lehet lemezlapra ragasztani.
• A lemezeket a lemezlapra ragasztani kell, hogy a lemezlap ne sérüljön meg, és a lemezlap ne sérüljön meg.
• A lemezeket a lemezlapra ragasztani kell, hogy a lemezlap ne sérüljön meg, és a lemezlap ne sérüljön meg.
• A lemezeket a lemezlapra ragasztani kell, hogy a lemezlap ne sérüljön meg, és a lemezlap ne sérüljön meg.
• A lemezeket a lemezlapra ragasztani kell, hogy a lemezlap ne sérüljön meg, és a lemezlap ne sérüljön meg.

PLUS 04
A) Auriga / Autozone / Berks / The Hobbit / Sun Street / Blagger / Bridge Head / Danger Zone
B) Dirty Den / Secret Mission / The Golden Baton / Fingers Malone / World Cup / Gnarler / Harvey Headbanger / Krakool / Mr. Puniverse 5 / Patch / Vietnam

Megjegyzés:
(D) - demonstrációs program, * - felhasználói program

PC47/48
Megnevezés: **DRAWMAN**
File-ok száma: 6/2
Memóriafoglaltság (lemezzen): 260/140K
Besorolás: Szóglátáló

Kéleményes igényes rajzolóprogram. Különböző nyomtatási módokkal rendelkező képtárolókat képes grafikusan előállítani. Mértani ábrák forgatásának, egyezésére alkalmas. Az ábrák formáinak, egyezésére lehet elcsúsztatni, ábrák színeit változtatni. Egérrrel is működtethető.

PC49
Megnevezés: **QUBECALC**
File-ok száma: 10
Memóriafoglaltság (lemezzen): 260K
Besorolás: Szóglátáló

Uzlekek és boltiábrák előadói, vételei és készletei adatok különböző szempontok szerint kiírja. Megadott operációsmodok megjelenő táblázatokat készíti a tárolt adatokról időrendi elbontást készíti egy vásárlókör, árucikkokról (év, hó, összeg).

PC50
Megnevezés: **DO SAMATIC**
File-ok száma: 3
Memóriafoglaltság (lemezzen): 110K
Besorolás: UTILITY

Információt ad gépünk memóriáról, hűtőrendszeréről, tápellátásáról, szabad helyek, kapacitás, éppen futó programok neve (száma). Használható miniszobák a szabvány könyvtárakhoz, funkciókra nincsenek pl. a Norton Commander, de emellett lehetővé teszi max. 8 program egyidős működését (futtatását és nyomonkövetését is).

PC41/PC42
Megnevezés: **DROEGE**
File-ok száma: 12/28
Memóriafoglaltság (lemezzen): 320/310
Besorolás: Tervező

2 lemezes tervező program igényes, precíz mérnöki munkához. 20 szinten egyenként 3 szint használhatunk. Öven sor szabványban. Megadható opciók szerint pl. egy ház vízvezeték rendszerre megtervezhető és megvalósítható a program segítségével.

PC43
Megnevezés: **AS EASY AS**
File-ok száma: 13
Memóriafoglaltság (lemezzen): 300K
Besorolás: Szóglátáló

Nemzetközi halozatán rendező gazdasági társaságok ügyveinek teljes nyilvántartására, kívánt időszakonként megadott opciók szerinti analízisére, pénzügyi tranzakciók naprakész nyilvántartására készült szolgáltató program.

PC44
Megnevezés: **PC-OUTLINE**
File-ok száma: 28
Memóriafoglaltság (lemezzen): 190K
Besorolás: UTILITY

Szerkesztő és tervező program. Különböző formátumok szerint képes a szöveget megkezelni. Táblázatokat, statisztikákat kiírni, strukturált szerinti készíti. Memóriahelyén 128K IBM/XT/AT kompatibilis gépeken DOS 2.0 verzióig futtatható. A lemez tartalmaz még 8 utility programot, amelyekkel különböző műveleteket végezhetünk. Poppon és fülszemébe, valamint a vett közzét. (munkaoldás, időmérési, kimentés, visszatöltés)

PC45/46
Megnevezés: **MYSTAT**
File-ok száma: 3/18
Memóriafoglaltság (lemezzen): 290/60K
Besorolás: UTILITY

Kéleményes interaktív statisztikai programcsomag MS-DOS operációs rendszerrel működő Winchester drive szabványú működésű Winchester drive szabványú működésű 32000 állományú és 50 változó adatot képes kezelni. A tranzakciók száma végletlen lehet. Funkciói közé tartoznak még: elemzés, különböző szempontok szerinti kezelés, diagnosztika, táblázatalkotás.

PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLTAT
Budapest, Pf.: 12
2043

Az itt látható **IBM PC XT/AT** programlemezek is megrendelhetők a fentebb megnevezett címen keresztül.

Egy lemez ára: 300,- Ft (postaköltséggel együtt). A továbbiakban a régebben megrendelt PC01-PC30 programlemezek is 300,- Ft-os áron állnak rendelkezésre. A közlekedési tevényt kérjük, hogy számlagényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!

Programküldő Szolgálat
Budapest, Pf.: 12, 2043

Elször is egy levél – már megint – a **Programküldő Szolgálat**tal kapcsolatban. Nem győzzük ismételni, ez a Szolgálat nem mi vagyunk, a programokat nem mi vesszük fel, nem mi küldjük, mi csak a hozzánk érkezett leveleket továbbítjuk (illetve továbbítottuk idáig). A Kazettaküldő Szolgálat azonban már december 1-e óta megváltozott címen üzemel, tehát megkérnénk a CoV. olvasóit, hogy a a programokkal kapcsolatos ügyes-bajos dolgaikkal (**"Miért nincs ez, meg az a kollektíciókn?"**, **"Nem vennék fel ezt nekem külön?"**, **"Nem működik a program!"**, **"Nincs a kazettán semmi!"**, stb.) ne hozzánk, hanem a megfelelő helyre forduljanak! Ehhez a témához kapcsolódik egy levél is, amelyből fontosnak tartottunk idézni néhány sort (jellemző ugyanis, hogy a tőlünk teljesen független szolgáltatás hiányosságai és hibái miatt rajtunk veri el a port – valamint a tudatlanság a postai utánvétes díjszabással kapcsolatban: mi ugyanis 49. – Ft-ért adjuk fel az újságot, a többi a Posta teszi rá ajánlott + utánvétes + nem szabvány méret címszó alatt):

"Kedves CoV!

Kb. 2 hétig vívódtam, hogy írjak Önöknek, végül hosszas családi és ismerősi unszólásra csak megszületett. Szeretném megköszönni azt a kedves karácsonyi ajándékot, amit **küldtek**.

Kilenc éves fiam – és közvetlenül én is (mint a pénzzel ellátott) – csak októberben léptünk be a Commodore-osok népes táborába...

...Novemberben óriási örömmel fedeztem fel az újságosnál lapok második számát. Még jobban megörültem a benne lévő megrendelő lapnak, s a programkaszetták "aránylag" olcsó árának (a fekete piacon valamivel olcsóbb). Mindjárt megkértem a lap első számát és 3 kazettát...

...A lap pár napon belül meg is érkezett (a dupla árról ne is beszéljünk, így jár az, aki nem veszi meg időben az újságot), de a kazetták csak nem jöttek. Le is mondtam már róluk, mikor szentesre előtt pár nappal befutottak. Rögtön megdöbbant a számmal, mily nagy öröm lesz a gyereknél. De nem lett! A huszon-valahány programból egy, ha betölthető, az se mindig (LOAD ERROR)...

...Szaladgálás ide, tanács oda...

...talán a **maguk** másoló készülékének a fejbeállítás és a gyári DATASETTE fejbeállítás nem egyezik...

...az én magnóm fejét eszem ágában sincs eltáplálni...

...Csak azt tehetem, hogy soha többé nem rendelék **maguktól** kazettát és az **újságot sem veszem meg!**...

...Elnézést, hogy sokáig untattam Önöket. Nem remélem a választ vagy netalán az orvoslást levelemre, ezért maradok őszinte hívők, de **nem az olvasójuk!**

Tisztelettel: Blahnik József, Budapest

Természetesen mindenki saját belátása, és az újság tartalma alapján dönt el, hogy megveszi-e vagy sem. Az azonban nem világos, hogy ha egy tőlünk független szolgáltatás nem megfelelő ennek a kedves úrnak, akkor hogyan vonja le azt a következtetést belőle, hogy a CoV-ot sem fogja többet megvenni. Érdekes lenne például az is, ha az Esti Hírlap hirdetése alapján nagy tömegben vásárolna – mondjuk – krumplit, és ha az – neadjisten! – romlott lenne, akkor darabonként az Esti Hírlap szerkesztőségének a fejéhez vagdosná és csupán a bosszú kedvéért nem vásárolna többet Esti Hírlapot (mert ebben az esetben ugye nyilvánvalóan az Esti Hírlap a hibás... vagy nem?!)

A kazettás témáról még egy-két levél háttul CoVBoy levelezésében – és a következő számokban nem óhajtunk (és nem is fogunk!) a témával foglalkozni! Az ilyen témájú leveleket kérjük a Kazettásoknak küldjék – hozzánk csak az ÚJSÁGGAL kapcsolatos észrevételeiket juttassák el.

Visszatérve az újságra: ismét van **Olvasói Tökös Mákos**. Természetesen a következő számokban is megtartjuk ezt a rovatot, ha Olvasóinktól továbbra is kapunk közölgést. Az előző számban meghirdetett **ingyenes apróhirdetési** oldal – a nyomdai áttűtés miatt – ebben a számban természetesen még nem szerepel (valószínűleg még a következőben sem fog). Ebből adódóan már most felhívjuk a hirdetni szándékozó Olvasóink figyelmét, hogy levelének feladását követően, a hirdetés megjelenését legkevesebb 2 hónapon belül tudjuk igérni.

A **régebbi számok megrendelési feltételeit módosítottuk** (ld. háttul, a borító belső oldalán). A január 8-i postai áremelkedések minket is váratlanul értek. Ezt azért tartjuk fontosnak ismét megemlíteni, mivel az utóbbi időben elég sok CoV 1., ill. CoV 2. utánvételes kuldeményünk visszaérkezett "NEM VETTE ÁT" jelzéssel.

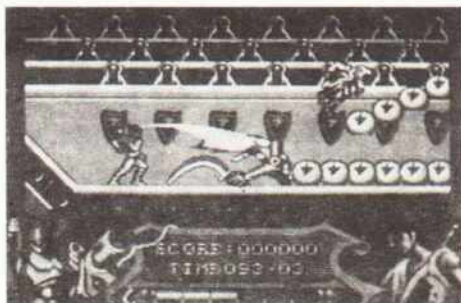
Na jó, akkor kezdjük...

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játékmertetők	C-64 2
– STRIDER • US Gold	
– RICK DANGEROUS • Firebird	
F-14 TOMCAT • Activision	C-64 4
GUNSHIP • Microprose	C-64, Amiga 7
Játékmertetők	Amiga 10
– (SHADOW OF THE) BEAST • Psygnosis	
FALCON • Mirrosoft/Spectrum Holobyte	Amiga 11
A-07 • Braintron	PLUS4 17
Programozástechnika	PLUS4 20
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 21
Olvasói Tökös Mákos	C-64, Amiga 23
Programozástechnika	C-64 26
A C-nyelv 5.rész	C-64, C-128 29
CoVBoy levelezés	31

STRIDER • US Gold

Idő: Anno Domini 2048. Hely: KA3AXCKAJA (bocs' nincs a karakter-készletben ciril 'ja' betű — CoVboy) CCP. Az Evil Lord (fordítás talán nem szükséges) kiterjesztette hatalmát egész Eurázsia és rettegésben tartja birodalmát. Csak egyetlen ember képes arra, hogy felvegye a harcot ellene: **Hírvy Strider**, a jövő utolsó nindzsája — satóbi, satóbi, ilyen történetet valószínűleg már mindenki hallott. Az említett úriember szerepében természetesen magunkat köszönhetjük. Feladatunk dióhéjban: 5 szinten végighaladva ki kell irtanunk a szembenjövő dolgokat (számos fajtájuk van). Strider feladatainak végrehajtásához valami modern gyegvert víz magával, ez valami lézerkard-szerű dolog lehet, mindenesetre a 'tűz gomb megnyomására egy fehér ívet húz körénk és megsemmisíti vele az ellenfelet. Minden kiírható, ami mozog, jó vagy mozog és jó (ha elsőre nem sikerült, akkor több találat szükséges neki). Nagyobb szörnyeknek előfordulhat, hogy egy bizonyos részüket kell eltávolítani (ezek általában a szintek végén vannak vagy átjárókat őriznek). Ha jó részt utunk, akkor azt lemerhetjük pontszámunk emelkedéséből is. A felszereléshez tartozik még egy csákány is, amelynek segítségével Strider a függőleges falakon tud mászkálni vagy megkapaszkodik a magasságon fekvő szint alján és fel tud mászni vagy függeszkeve közlekedni. A joystick irányaihoz egészen érdekes mozgásfajták tartoznak: hanyattfelve közlekedés és hasonló (majd mindenki kipróbálhatja magának a többit) — a száltoval egy szomszédos szintre tudunk fel- vagy átugrani. Az egyes pályák teljesítéséhez megszabott időmennyiség áll rendelkezésre, valamint további nehezítés, hogy az ellenségek találatát rútható varázsolnak a konkurrencia arcára (főhősünkre kevésbé, mert fogyasztják az energiáját). A kúp alakú, fémszerű dolgok nem mozognak és nem is lőnek: ezek szétverésével egy E betűt illetve egy gyertyát kapunk, amelyek felvételével plusz energiát vagy életet nyerhetünk. A célhoz vezető úton a recept valahogy így hangzik: "Mindig jobbra és irts ki mindent, ami szembejön. Ha már abszolút nem akaródzik tovább jobbra, akkor fel vagy le. Ott majd var valami..." A szintek teljesítése után különböző emberek arcai jelennek meg, akik közlik velünk, hogy ügysem fog sikerülni, majd a Negyvennyolcoszbácsi arcképe is, aki arról tájékoztat bennünket, hogy sose fogjuk legyőzni.



1. pálya: kopényes katonák illetve mindenféle robotok akadnak utunkba egy ideig. Jobbra előre mindaddig, amíg egy meredély aljában lévő fénykapuhoz nem érünk (mindenki találja ki, hogyan fogja kikerülni a lövedező robotokat és a fénykaput), aztán pottyanjunk le. A folyosó végében egy piros nadrágot viselő örült vár ránk, aki kultikus mozgásokat és bukfeneket vezet — mindaddig, míg fel nem daraboljuk. Ez lehetőleg úgy történjék, hogy a plató alatt álljunk, mert Mr. Ugrybugny hatalmas nemi tüzek fognak lepotyogni, kivétel a plató alatti biztonságos területet. Mivel nincs tovább jobbra, most mehetünk felébe — majd amikor ismét lehet jobbra, akkor arra tovább. A tényleg, aztán az ide-oda maszkáló lézereket ergető készüléket kell feldarabolniuk. Miután felrobant, az eléjük lévő lyukon lepottyannak egyjellel lejjebb. Továbbhaladva valami arénába érkezünk, ahol számos emberke figyel a eseményeket: a lejjebb állgató parancsnokból hirtelen egy sarlót tartó kez lesz, aki mögé — mint kicsiny lufballonok — felsorakoznak a nézők is és ez a nagy kukac korbe-korbe kezd mászkálni. Fel is ugorhatunk rá (igraty metro), de egyébként a sarlót kell elég sokszor eltávolítani, hogy ez a vonat szépen felrobbanjon. Ezzel vége is az első pályának.

A további pályák kevésbé részletesen (maradjon valami izgalom a játékosnak is) : a 2. pályán egy havas tájon ballagunk és folytatódik az ámokfutás (vigyázat nehéln akna a földön). Ha már nincs tovább jobbra, akkor kivételesen nem jobbra fölfelé, hanem balra fölfelé. Aztán egy jó ideig függőleges ugrálás, míg a legelső szintre érve (valami tornászintyre ugrának itt ide-oda), először a bal végében lévő agyút kell szétrombolni, aztán a jobb végében lévő valamit (egy fegyveres áll előtte) és mehetünk a 3. szintre. Itt óskori a táj és mellított amazonok bumerangokat dobálnak felénk. Egy dinoszaurusz és egy rinocérosz is utunkba akad, de valami madárszerű robotot kell megtalálnunk, aki szappanbuborékokat fújál. Mászunk fel a fán lévő első szintre és pont a fejed uszuk. A negyedik szinten egy úrhajón vagyunk, először egy hat részből álló, korban járó ventilátort kell megtalálnunk (erre is felugorhatunk, de a cél pontosan az, hogy ne vigyen el bennünket) és úgy kell róla leugrani, hogy alul el tudjunk tovább menni. Egy másik helyen lepottyannak egy gomb lebeg a levegőben, amelyet szétverve szabadba válik az ut lefele. A szint végén egy piros ruhába öltözött farkú emberke áll, amelynek a legyőzése után mehetünk az 5. szintre. Az itteni dolgok már a vállalkozó kedvű játékosra vannak bízva.

Hát igen, ez egy ilyen békés játék — Messziről látszik róla, hogy — akárcsak a US Gold mostanában megjelent újdonságai — ez is egy pénzbedobós játék számítógépes konverziója. Ezek mindig messzemenően kihasználják az adott gép hardware-ének lehetőségeit (szuper háttérgrafika, szepen animált és nagy sprite-ok, élethű hanghatások), de van velük egy kis probléma: ha orokélet nélkül jászák vele az ember, akkor — sikerélmény hiján — egy idő után nagyon mérges lesz a játéktól, ha orokélettel jászák, akkor meg halálra unja magát. A STRIDER is ebbe a kategóriába tartozik — leginkább a FORGOTTEN WORLDS-hoz (véletlenül szintén US Gold-játék) tudnánk hasonlítani. Természetesen a játéknak Amiga-verziója is van (a kép is erről készült), amelynek kivitelezése az Amiga lehetőségeihez lett igazítva — hát szép, de azért csak leformazza az ember...

RICK DANGEROUS • Firebird

Hehehe — hát ez egy hihetetlenül macska játék... Szintén egy pénzbedobós automata feldolgozása lehet, mert az ötlet már ismerős. A LODE RUNNER-hoz hasonló letrás/mászkaós játék a Firebird-től, a mostanag megjelent dolgok közül leginkább az INDY 3-hoz tudnánk hasonlítani. Bejelentkezéskor a program rogtan a kerettörténetet is megadja: Dél Amerika, 1945. Rick Dangerous kényserleszállást végez repülőgéppel az Amazonas folyó melletti dzsungel kelős közepén, miközben az elveszett Goolu indiánország után kutat. A sors különös véletlene folytán pontosan egy ilyen vad goolu tábor kelős közepébe pottyann. A gooluk azonban abszolút nem akarják, hogy fel legyenek fedezve — negyven jól megvannak a civilizáció áldásával (lezuhanó repülőgépek, bombák, pisztolyok és Commodore Világ) nélkül. Vajon megmenekülhet-e Rick az öt üdöző amazoniai vademberek elől...? Hát persze! — ha mi irányítjuk. Mindenekelőtt a felszerelés: a kuldetés 5 bombával és a pisztolyunkhoz járó 6 tölténnyel kezdjük. Ezeket a labirintus különböző pontjain elhelyezett ladákban Rick ismét feltöltheti, de elhalálása esetén ez ismét maximumról indul. A játék kezdetén 6 élet áll rendelkezésünkre, Rick irányítása PORT2-01 történik a következőképpen: a 'fel' a függőleges ugrásnak, a 'balra/jobbra fel' az adott irányba történő ugrásnak felel meg; a 'jobbra/balra' mozgatásnak sétálhatunk. A 'le' irány hatására Rick naszafeszkiz átós irányban lefele húzva a kart pedig az adott irányba kuszák (szüksége is lesz rá). A 'tűz' + 'le' megnyomásával egy bombát tehetünk le (2-3 másodperces késleltetéssel), ami felrobbanva likvidálja a korlette lévő goolukat (minket is, ha nem megyünk arrébb). A 'tűz' + 'fel' a

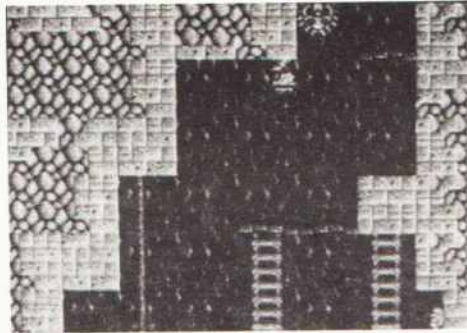
pisztolyból löe egy töltenyt, ami szinten azt eredményezi, hogy a kedves goolu sikoltva eltűnik a mélyben. Ha mindkét fegyverünk elfogyott (bár ilyen ritkán fordulhat elő), a goolukat átugrásukkal is elkerülhetjük, de Rick-nek van egy harmadik fegyvere is – nevezetesen a lába. A 'jobbra/balra' + 'lűz' segítségével rugathatuk a kívánt irányba – ez azonban nem öl meg, csak megbénítja a goolukat (Érdemes azt is megnézni, hogy HOVA is rúg Rick koma... – CoVBoy). Fontos tudnivaló, hogy Rick bármilyen magasságból lepattanhat (a levegőben is irányíthatjuk), de az érkezési helyen az esetek nagy többségében két kihagyezett karó várja (ez viszont már egy életébe kerül. A goolukkal kapcsolatban még megjegyzendő, hogy egységek csak egy bizonyos körzetben mozognak, míg mások követik a mozgásukat (akkor is, ha más platformon, sőt, ha más képernyőn is vannak!). Ha egy képernyőt elhagyunk, majd ismét visszatérünk az összes addig elpusztított goolu is megjelenik. A további stuffokkal úgy ismerkedünk meg, hogy elkezdjük a játékot.

Rögtön kezdetben egy nagy kögolyó elől menekülünk. A szint végén lepattanva, húzzuk balra a joy-t, különben az akna aljában lévő karokba pottyanunk. Szaladjunk tovább balra és ismét pottyanjunk le, de repülés közben most jobbra húzzuk a joy-t. Alul ugyanis most nem karó van, hanem egy goolu őrszem – mi szerencsésen megmenekülünk (gazdagabbak lettünk 50 ponttal). Menjünk tovább jobbra. A következő képernyőre lépve a program hangjelezzel tudatja, hogy ha ezután elvesztjük egy életünket, akkor Innen folytatódik a játék, nem kell előiról kezdenünk (ez kb 5-6 képernyőnként van így). Alant egy goolu maszkál ide-oda, tehát ugráljunk le a lépcsőknél és alkalmazzuk valamelyik anti-goolu eszközt (lőjük le vagy tegyünk le neki egy bombát és ugorjunk vissza a második lépcsőfokra). Ha a goolu excitált, akkor ballagunk át a másik oldalra, ahol egy platformon egy érdekes tárgyat láthatunk: kicsit nehéz lenne elmondani, hogy néz ki – a lényeg az, hogy az ilyenek felvétele + 500 pontot jelent számrunkra. Vele egyvonalban a falon egy vízköpő is látható, ami nem vizes köp, hanem – ha meglat bennünket – nyilat; Ezért a bonus-cuccot úgy vegyük fel, hogy felugrunk csak a sapkánk erje el. Vízköpőkkel meg bőven találkozunk, de nem mindegyik fog kopkodni.

Rögtön kezdetben egy nagy kögolyó elől menekülünk, a kögolyó pedig szegény őrszem fején fog koppanni (Masszunk le a létrán, ahol ismét egy goolu maszkál ide-oda. Tegyünk le egy bombát majd másszunk vissza egy kicsit a létrán. Miután a szerzetescsomag célba érkezett, mehetünk tovább lefelé. Az itteni goolu csak a kötélgon jön, szóval menjünk le a létrán és a változatosság kedvéért lőjük le. A falon egy vízköpő van, ami nem veszélyes – mindaddig, amíg le nem másszunk előtte. Akkor ugyanis elkezd köpni a nyilakat. Ugrani tehát nem tudunk – pottyanjunk, de húzzuk rögtön balra a joystick-et is különben Nyaronsült Rick lesz a menu a goolu étlapon. Pottyanjunk tovább balra és pont egy bonusra esünk, innen is lepattanhatunk, majd a platformra levegő ugorjunk úgy, hogy a nyársak felett átrepüljünk. Essünk tovább le vegyük fel a bonust, lőjük le a goolot és menjünk tovább jobbra. Itt goolu-lütemgés van, egyszerre három is látunk, de csak az lesz veszélyes ránk, amelyik pont elénk fog lesni. Ezt lőjük le, a tobbit nem fontos, ha a lent lévő bonust nem akarjuk felvenni. Ugráljunk át a másik oldalra, majd továbbhaladva a szemben lévő platformon megint egy goolu ötök a szemünkbe, valamint egy löszesláda, amelyel 5-ra növelhetjük töltenyeink számát. Lőjük le a goolot, de úgy, hogy a tölteny a láda előtt erje el – különben a ládát fogja szétvinni és buccot mondhatunk a muníciónak. Ha egy ládát felvetünk, akkor az a későbbiekben már nem fog az adott helyszínen megjelenni (akkor sem, ha közben egy életet elvesztünk) és visszakérültünk néhány képernyőnyel. A láda begyűjtése után pottyanjunk le (joystick balra), majd haladjunk tovább balra. A szemben lévő platformon néha egy bonus jelenik meg (de el is tűnik rögtön) – ez átrázás, ha átugranak érte, kapnánk egy nyilat a hasunkba. Pottyanjunk csak simán le – itt egy szundikaló denever állja az útunkat. Ha hozzáerünk, meghalunk, de egyébként használható jószág: rúgjunk bele egy jó nagyot (kár a löszesért!), mire felriad és lefelé elrepi a képernyőről. Itt egy huncut goolu áll lesben (jelenlegi helyünkönkről nem láthatjuk), aki az erre járó feltecedőt akarta keresztulszúrni. Rick-et várt – denever jött. Az viszont őt fogja elfogyasztani. Ha meghalljuk a halálüvöltést, akkor szabad az út – rögtön pottyanjunk le, különben a denever visszajön és elfogyaszt bennünket is (talán nem lakott jól a goolival). Zuhánás közben húzzuk balra a joy-t: így nem a karóba, hanem egy bonusra esünk rá. Ugorjunk át a karót és menjünk tovább a létrán lefelé. Hoppl! Elfogyott az út. De mire való a dinamit? Miután letettünk egy patron, menjünk át a másik oldalra és a detonáció után már kuszhatunk is tovább. A létrán lemászva két cseppkővet találunk. Ne érjunk hozzájuk, mert – 1 élet, inkább tegyünk le először az első, majd burmi után a második elé egy bombát. A romokon már átgyalogolhatunk – mehetünk tovább lefelé. Alul két goolu véd egy bonust (ha valaki fel akarja venni, az lője le vagy robbantsa fel előbb a goolukat), pottyanjunk le jobbra a létráról és menjünk tovább jobbra. Itt ugorjunk át a szemben látszó kőcsockára, majd egy újabb ugrással a faletrakra, amin felmászva begyűjthetjük a szemben lévő kockán üdögő bonust. Pottyanjunk le a bambuszplatformra, majd másszunk le a létrán. A joysticket nyomjuk folyamatosan lefelé, hogy főhősünk hasrafelkudjon, mert a kopkodó szobor a falon azonnal tuzet nyit. Kusszunk el jobbra és pottyanjunk egy kicsit lejjebb. Nem kell sietni, mert minhely az előtte lévő lépcsőre lépünk egy vasracs zúdul le a mennyezetről. Várjuk meg míg teljesen feltelekedik, aztán baktassunk át alatta. Lepattanva s sarokban egy szép dinamitosládát veszünk észre, meg egy ide-oda maszkáló gooluit. Mivel ilyen most fogunk tankolni, pottyanjunk le és hagyjunk az útában egy adag dinamitot – míg felrobban felvehetjük a ládát. Lejjebb két goolu is maszkál: várjuk meg míg a közelebbi a falfőt távolodni kezd, pottyanjunk le és megfordulva lőjük le mind a kettőt. Alant egy cseppkő várja, hogy szétrobbantsuk (vízköpő nem veszélyes), menjünk tovább jobbra és... – annyit mára a goolukból: játszanj sokkal jobb, mint ezt olvasni. Egy tippet meg adunk: két képernyővel odább egy goolu vár minket egy platformon, aki követi a mozgásunkat. Őt könnyen lecsalhatjuk azzal, hogy annak a platformnak a vége alá állunk egy pillanatra (és rögtön le is teszünk egy bombát), ameyen maszkál – rögtön le is ugrik utánunk, pont az előbb lesett bombára... A következő goolot – úgy tűnik – sehogyan sem lehet átrázní: akárhogy próbálkozunk, mindig a nyarunkba ugrik. A megoldás egyszerű: másszunk vissza az előbbi platformra és álljunk teljesen a szélére. A goolu lemaszik ugyanoda, ahol az előbbi maszkál, ameyet felrobbantottunk. Most már ő is ugyanígy fog járni... A fejjebb következő goolot szinten le kell csinálnunk a harmadik lépcsőfokra felugrva, majd onnan eggyel lejjebb lépve rögtön ugrásunk is kell, fel a platformra.

A játék logikája az elmondottakból talán világos – nem folytatjuk tovább, mert a poénok feljavulás elvén a játék lényegét. A bator vállalkozó kedvű játékos ne lepődjön meg, ha a Goolu Tour végén nem a GAME OVER felirat jelenik meg – a 2. pálya következik: itt egy egyiptomi piramisban kell maszkálnunk, ahol derék egyiptomiak a felbecsülhetetlen értékű Ankhel gyémántot dugták el. A harmadik pálya színelhelye a Schwarzenkopf kastély – itt egy titkos információt kell megszerezünk. A negyedik pályán egy kilóni kívánt rakéta körül fog az esemény bonyolódni...

A RICK DANGEROUS grafikáját ugyan nem lehet az egekig dicsérni, de a játék mindenért kárpót (mi legálábbis jobban kedveljük azokat a játékokat, amelyek a JÁTÉKKAL akarják magukat eladni, nem pedig a STRIDER- vagy OPERATION WOLF-szerű stuffokkal hasonlóan a szupergrafika a halálös nemalmit takarja). Az Amiga-verzió grafikája akár már szegényesnek is nevezhető a tobbi Amiga-játékok képest, de a digitalizált hangeffekték (pisztolylövés, haláliskoly, stb.) nagyszerűek. Zene csak a címkepernyőnél. Mindent összehévez: akár Amiga-, akár 64-tulajdonos vagy – egy nagy goolu vagy, ha ezt kihagyod!



A screenshot from the game 'Rick Dangerous' showing a character (Rick) in a dark, maze-like environment with various platforms and obstacles. The character is positioned on a platform, looking towards a dark opening in the wall. The environment is filled with stone walls, platforms, and some scattered items. The lighting is dim, creating a sense of mystery and danger.

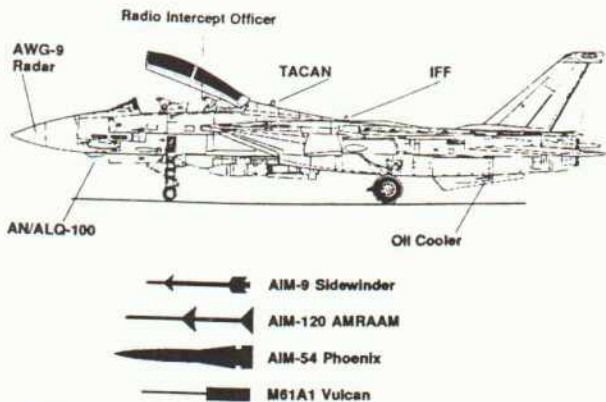
A játék logikája az elmondottakból talán világos – nem folytatjuk tovább, mert a poénok feljavulás elvén a játék lényegét. A bator vállalkozó kedvű játékos ne lepődjön meg, ha a Goolu Tour végén nem a GAME OVER felirat jelenik meg – a 2. pálya következik: itt egy egyiptomi piramisban kell maszkálnunk, ahol derék egyiptomiak a felbecsülhetetlen értékű Ankhel gyémántot dugták el. A harmadik pálya színelhelye a Schwarzenkopf kastély – itt egy titkos információt kell megszerezünk. A negyedik pályán egy kilóni kívánt rakéta körül fog az esemény bonyolódni...

A RICK DANGEROUS grafikáját ugyan nem lehet az egekig dicsérni, de a játék mindenért kárpót (mi legálábbis jobban kedveljük azokat a játékokat, amelyek a JÁTÉKKAL akarják magukat eladni, nem pedig a STRIDER- vagy OPERATION WOLF-szerű stuffokkal hasonlóan a szupergrafika a halálös nemalmit takarja). Az Amiga-verzió grafikája akár már szegényesnek is nevezhető a tobbi Amiga-játékok képest, de a digitalizált hangeffekték (pisztolylövés, haláliskoly, stb.) nagyszerűek. Zene csak a címkepernyőnél. Mindent összehévez: akár Amiga-, akár 64-tulajdonos vagy – egy nagy goolu vagy, ha ezt kihagyod!

Az Activision cég TOMCAT című játéka akár a játéksmertetőik között is helyett kaphatott volna, hiszen a meglehetősen újkeletű programok közé tartozik. Az F-14 "Tomcat" típusú vadászgép az amerikai Haditengerészet standard vadászgéptípusa, kategóriájának a legmodernebb tagjai közé tartozik (videóközeli lévők a TOP GUN c. filmben már láthatták akcióban – mozilátogatók eddig még kevésbé, mert talán mondanunk sem kell, hogy kiket lőnek halomra benne a Tomcat-ek...). A Tomcat-tel való repülést feldolgozó új szimulációban a Haditengerészet elit pilótáinak a szerepébe éhettük bele magunkat.

A játéknak – a STEALTH FIGHTER-től eltérően – nincs gyári kazettás változata, lemezen négy oldalt vesz igénybe. Betöltéskor a címképernyő jelentkezik be, majd a "demo" következik: a légtérben egy Tomcat repked, alant pedig egy repülőgépanyahajó figyeli az eseményeket. Ezután a védelemhez van szerencsénk: helyes választás esetén a főmenü jelentkezik be.

Eddig a programnak két verziójához volt szerencsénk: az eredeti gyári változathoz, valamint – a két óra múlva elkészült – ASTER-féle töréshez. Ez utóbbról a védelem – ASTER mester gonosz kacagása közben – lepotyogott (Ej, be kár érte! – CoVboy), de közkézen foroghat olyan torés is, ahol még akadályok gördülhetnek a játszani vágyó játékos elé – ezért az alábbiakban ismertetni fogjuk. Ez a védelem a STEALTH FIGHTER-ből, GUNSHIP-ből és társaikból már ismerős azonosítási eljárás: a képernyő felső részén megjelenik egy parkírozó Tomcat sziluettje és a gép valamelyik részét, valamelyik fegyverét vagy a kiszolgáló személyzetet valamelyik tagját kell felismernünk, majd az alsó részen lévő felsorolásból a megfelelő megnevezést kiválasztanunk (feltöltött verzióval – ha minden igaz – akkor mindig az elsőt kell választani):



Ha a földi (pontosabban az "anyahajó") személyzet valamelyik tagját kell felismernünk, akkor az azonosítás alapja az emberke által viselt meliény színe:

Barna: a vadászgép parancsnoka (PLANE CAPTAIN)

Sárga: fedélzeti szolgálat embere (FLIGHT DECK OFFICER)

Piros: fegyvermester (WEAPONS)

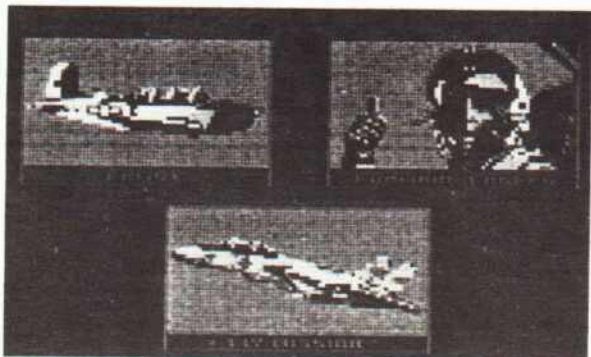
Fehér: a biztonsági szolgálat embere (SAFETY OFFICER)

Zöld: a katapultegénység tagja (CATAPULT CREW)

Lila: üzemanyagtöltő (REFUELER)

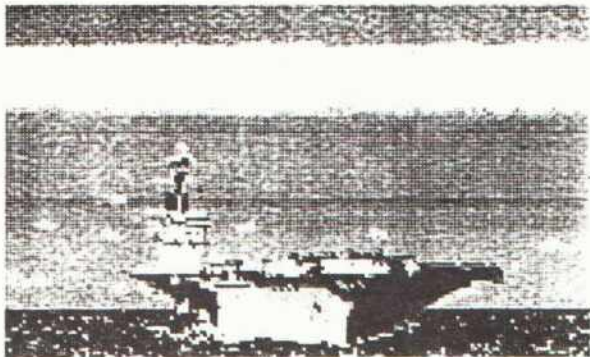
Helyes választás után jelentkezik be a játék "főmenüje", amelynek pontját három ábra helyettesíti:

- az első (ENLIST) egy iskolagépet ábrázol, ezzel választhatjuk a tréning-opciót, amelyben gyakorolhatjuk a műszerek és berendezések használatát, a Tomcat irányítását, manőverezést, a harcot az ellenséggel stb. Megjegyzendő, hogy ha karriert akarunk csinálni (vagyis folyamatosan újabb és újabb bevetésekre repülve emelkedni a ranglétrán), akkor előbb ezt a pontot kell választanunk, majd csak akkor mehetünk "éles" bevetésre, ha az oktató elégedett velünk. Ha ilyet játszunk, akkor lehetőség van a játékalás kimentésére is. Karrier esetén a bevetések sikerességének függvényében egyre magasabb ragot, illetve mindenféle kitüntéseket kaphatunk.
- a második ablak (CONTINUE CARREER) választásával egy kimentett játékalást tölthetünk be és folytathatjuk vele emelkedésünket a ranglétrán.
- az alsó ábra (FLY MISSION) választásával azonnal egy éles harci bevetésre fogunk repülni. Ha ezt az ikont választottuk, akkor azonban nincs lehetőség sem karrierre, sem a játékalás kimentésére. Természetesen nem kötelező a játék kezdetén gyakorolni rögtön repülhetünk bevetésre is.

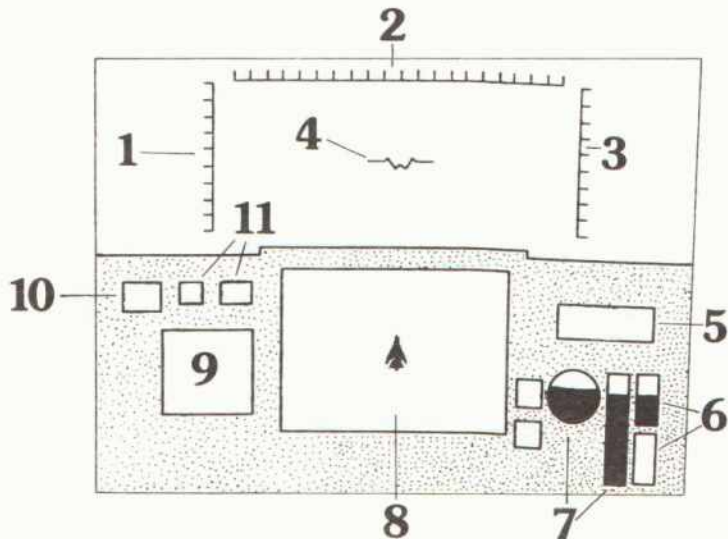


A játék kezeléséhez szükséges billentyűket az alábbiakban soroljuk fel. Az egyes berendezések használatához szükséges tudnivalók a műszerfal ismertetésénél találhatók. Megjegyzendő, hogy a kikepzés (ENLIST) első részében csak a kormányzásra, tolóőrre és az automata leszállásra vonatkozó billentyűk üzemelnek:

- '1': Tűzparancs kérése
- '2': A leszállópálya adatainak a bekérése
- '3': Az ellenséges gép keresése
- '4': A két gép közötti távolság kérése
- +: Tolóőr fel
- : Tolóőr vissza
- 'E': Utánégető (max. sebesség)
- 'E': Katapult
- 'P': Pause be/ki
- 'F': Szemét szórása (infravörös zavarás)
- 'H': a látótérben lévő kijelzés cseréje (harcban, Szembeállítja a gépet a leszállópályával)
- 'C': Térkép
- 'C': Szemét szórása (radar zavarás)
- '<': kormánylap balra
- '>': kormánylap jobbra
- 'F1': A PHOENIX rakétákat aktiválja
- 'F3': Az AMRAAM rakétákat aktiválja
- 'F5': A SIDEWINDER rakétákat aktiválja
- 'F7': A gépágyút aktiválja
- 'SPACE': A következő célpont kérése
- 'RETURN': Automata leszállás
- 'kurzor jobbra/balra': A radar hatótáv. állítása
- 'kurzor fel/le': A radar kijelzés állítása



A joystick irányai valószínűleg egyetelműek, a 'tűz' gomb az éppen aktuális fegyverrel tüzel.



1. Sebességmérő műszer (mérőoldban). Alatta található a pilótára ható nehézkedési erőt mutató műszer (G jelző). A túl nagy nehézkedés (akár pozitív, akár negatív) némi problémákat okozhat.
2. Iránytű. Talán mindenki látott már ilyet.
3. Magasságmérő (x100 láb).
4. Hajszaikereszt a Tomcat helyzetének megjelöléséhez. A célkeresztek formája attól függ, hogy milyen fegyvert aktiváltunk: a rakétáknál ('F1'/'F3'/'F5') a célkereszt fehér négyzet keresési üzemmódban és fekete kör nyomkövetési üzemmódban (utóbbi esetben van esélyünk a találatra); a gépágyú ('F7') célkeresztje szintén kör, de négy oldalán egy-egy vonal is látható. A rakétákkal kapcsolatban megjegyzendő, hogy mindegyik automatikusan a célra vezeti magát, ha a célkereszt már kör alakú, de a PHOENIX önirányítórendszere csak a nagy-, az AMRAAM a közepes- a SIDEWINDER pedig a kis távolságban lévő célpont ellen használható.

5. Ez az ablak mutatja, hogy a Tomcat négy fegyverzetitípusa közül melyik aktív, azaz éppen melyik használata lehetséges. Mint már említettük a háromféle rakétatípus a kis-, közepes- és nagy távolságban lévő ellenfelek ellen használható: a PHOENIX a 30 mérföldnél távolabb, az AMRAAM a 10-30 mérföld között és a SIDEWINDER a 15 mérföldön belül lévő célpontok ellen szolgál. Az ágyú használatát talán nem kell magyarázni...

6. Az emelkedés (felső) illetve süllyedés (alsó) nagyságát jelző két műszer.

7. Az előbbi két műszer mellett lévő oszlop a rendelkezésre álló üzemanyag mennyiségét jelzi, a kör alakú kijelző pedig a műhorizont, amelyről a Tomcat felszínhez viszonyított helyzetét olvashatjuk le.

8. Radarképernyő. Háromféle üzemmódban képes üzemelni:

– keresés (SFCH) üzemmódban mind a földi, mind a légi célpontokat jelzi ("célpont" a saját leszállópályánk is). A radar közepén látható a Tomcat sziluettje, az ellenséges repülőgépeket szintén sziluettek jelzik (az aktuális célpontként szolgáló gép négy sarkán kis pontok találhatók). A kilőtt rakétákat pontok jelzik, a repülőteret nagy téglalap, az anyahajót pedig egy kisebb ellipszis. A radar hatótávolsága ebben az üzemmódban 6/12/25/50/100 mérföld értékek között állítható.

– a rakétairányító (LOCK) üzemmód elsődlegesen a nagy hatótávolságban (láthatáron túl) lévő célpontok ellen használható PHOENIX rakéták lehetséges célpontjainak vizsgálatára szolgál. A PHOENIX rakéták irányítórendszere egyszerre hat célpontot tud követni. A bal oldalon lévő skála mutatja az egyes gépek távolságát, míg a befogott (tehát már leléhető) célpontot külön jelzi a gép. Ne zavarjon meg senkit az üzemmód elnevezése, a befogott célponton minden rakéta automatikusan rárepül, nem szükséges hozzá a radarirányítás! – a harci radar (LNCH) a közvetlen, látótávolságban lévő ellenfelek elleni harcban használható.

9. Célradar. Hasonlít az előbbi radar LNCH funkciójához, csak nagy távolságra értelmezve. Az ellenséges gépek Tomcat-hoz viszonyított mozgását jelzi. Ez a rendszer egyszerre csak egy gépet tud követni – mindig azt, amelyik az aktuális elsődleges célpont (tehát az előbbi radaron négy kis ponttal lesz majd látható). Az ablak bal oldalán lévő skáláról olvasható le, hogy a célpont a Tomcat-hoz viszonyítva magasabban vagy alacsonyabban van.

10. Itt látható a radarképernyő három kijelzési módja közül az éppen aktuális.

11. A bal oldali ablakban látható, hogy a ránk kilőtt rakéta infravörös vagy radarirányítású. Ennek megfelelően kell szemetet szórniuk az 'F' vagy a 'C' billentyűkkel – az egyik csillagot, forró hulladékok szor, ami az infravörös rakétákat zavarja, a másik pedig fémet, ami a radarirányítású rakétákat bolondítja meg. A jobb oldali ablak mutatja, hogy éppen milyen zavarás van életben: IRU (infravörös) vagy ECM (radar). A rakétákat zavaró szemből csak véges készlet áll rendelkezésre, a jelenlegi mennyiséget a radar jobb alsó sarka mellett lévő két ablak mutatja (a felső a radar-, az alsó az infravörös rakéták elleni adag).

Ha karriert akarunk játszani, akkor a főmenüből válasszuk az ENLIST opciót. Némi szöveg válik láthatóvá a Haditengerészet kiképzési programjáról és a gép kéri a játékos nevét. Ezután a kiképzőtáborba kerülünk zászlósi (ENSIGN) rendfokozattal. Az első repülés még nem Tomcat-tal, hanem egy iskolagéppel történik – a feladatok végrehajtását segíti a képernyő bal oldalán lévő ábra is, ami a kilőtt irányt mutatja. Először utasításokat kapunk bizonyos irányban vagy bizonyos magasságban történő repülésre (a leszállásnál segít a 'RETURN'-nel aktiválható automata leszálló berendezés, de leszállhatunk önállóan is). A második repülésnél négy alapvető manővert (kis Yo-Yo, Break, Spiral, Split-S) kell megtanulnunk. Ezeket a manővereket az oktatás befejezése után 'tűz' gomb megnyomásával újra megpróbálhatjuk – továbblépéshez a joysticket jobbra kell moztatnunk. A harmadik lecke a harci manőverek (Immelmann, nagy Yo-Yo, Barrel, Scissors) elsajátítása. A leszállás után ismét feljebb léphetünk, de – ha elégedetlenek vagyunk a minősítéssel – újra megpróbálhatjuk a leckét. Ezután egy másik bázisra kerülünk, ahol az egyik oktávóval kell harcolnunk (ez még nem élesbe megy, de képességeinket itt is vizsgálják). Ha jól vagyunk az oktávóknál, megkapjuk az alhadnagy kinevezésünket. Az oktávó jó szokása szerint itt is becenevüket kapunk: ha jók voltunk Tör (STILETTO) vagy Róka kopó (FOXHOUND) – ha kevésbé, akkor Hórszög (LEMMING), Holdkörös (FLOUNDER) vagy Tűzszem (TINKLETOES) kitüntetett megnevezésekkel illetnek bennünket. A kiképzés utolsó szakasza ismét egy új bázison történik. Itt már lehetőséget van a játékalás mentesére is: megjelenik egy menü, ahonnan megnevezhetjük a jelenlegi állást, egy kimentett állást, kimenthetjük az állást, visszaléphetünk a főmenübe és adatiemezt formázhatunk. Itt is légiharcot gyakorolunk.

Szolgálatba a Nimitz anyahajóra kerülünk, ahol Hawk tengernagy különféle harci bevetésekre küldözget bennünket. Az eligazításokat most nem írjuk le, de – akár egy szótár segítségével – nem árt, ha mindenki lefordítja magának. Harcba bocsájtkozunk csak akkor kell, ha háború tört ki vagy a Nimitz anyahajót közvetlen támadás fenyegeti (erre szolgál a 'tűzparancs kérés' billentyű is), egyébként esetleg Hadbírósg elé állítanak bennünket nemzetközi konfliktus kirobantásáért. A küldetések az alábbi módokon fejeződhetnek be:

- Lelőnek bennünket: nincs kommentár – GAME OVER. Lehet újrátölteni az utolsó állást.
- Katapultálunk: Lehet reménykedni, hogy a Nimitz mentőhelikopterei fognak bennünket megtalálni. Ez esetben ismét Hadbírósg elé állunk: ha ott bebizonyosodik, hogy indokolt volt a katapultálás, akkor folytathatjuk a szolgálatot. Esetleg fogságba ejthet bennünket az ellenfél is, ahonnan majd valószínűleg ki fognak bennünket váltani.
- Elhibázzuk a célpontot, de épségben visszatérünk: Hawk admirális barátságosan érdeklődik, hogy mi a jóistent műveltünk és esetleg elveszi tőlünk a szárnnyainkat (azaz kirúgát bennünket a Légierőtől).
- Sikeresen térünk vissza a bevetésről: Happy end, mindenki boldog és szereti egymást, Hawk admirális pedig előléptetésre vagy kitüntetésre terjeszt fel bennünket. Lehet állást menteni, aztán folytatni tovább...

Egyéb marhaságok is történhetnek velünk (R&R, valamiféle szabadságolás, továbbképző tanfolyam, Top Gun-iskola, Top Gun-kiképzővé válás, kiöregedés és visszavonulás, stb.). Nem maradt más hátra, mint az elérhető rangok (egy bizonyos kor vagy besorolás elérése után) és a kitüntetések (sikeres bevetések esetén) felsorolása:

ENSIGN: zászlós, a kiképzés alatt
LIEUTNANT JG.: alhadnagy, a szárnyak megkapásától
LIEUTNANT: hadnagy

LIEUTNANT COMMANDER: főhadnagy
COMMANDER: parancsnok
CAPTAIN: százados

PURPLE HEART: "Bíbor Szív".

COMMENDATION MEDAL: "Dicsőség Emlékérem"

AIR MEDAL: "Legi Érdemérem"

NAVY AND MARINE CORPS MEDAL: "A Haditengerészet és a Tengerészgyalogság Érme"

DISTINGUISHED FLYING CROSS: "Nagy Repülőkereszt"

SILVER STAR: "Ezüst Csillag", sebesülésért vagy különleges hősiességért osztják

DISTINGUISHED SERVICE MEDAL: "Nagy Szolgálati Emlékérem"

NAVY CROSS: "A Haditengerészet Keresztje"

CONGRESSIONAL MEDAL OF HONOUR: "Kongresszus Dicsőség Emlékérem", az USA legmagasabb katonai kitüntetése.

APACHE AH-64 – vagy becenevén (a felszereléséhez tartozó rettenetes mennyiségű fegyver miatt) csak egyszerűen: GUNSHIP. Az igazi: az USA hadseregének felelmes erődemonstrációja – a szimulátor: a Microprose cég hírnevének kiváló öregbítője, egy nagyszerű szimuláció. A kiváló jelzőt már csak azért is megérdemli, mert a helikopterral történő repülés szimulálása – megítélésünk szerint – lényegesen nagyobb erőpróba a program kivitelezőjének, mint mondjuk egy autó- vagy repülőgépszimulátornál – és ez a GUNSHIP-ben nagyszerűen sikerült. (Mért, úttól már helikopteren? – CoVboy) Nemrég egy újságban azt olvastuk, hogy ez egyike minden idők legakrabább játékprogramjainak: "platinalemezt" kapott, mivel szerte a világon már több mint 500.000 (félmillió!) példányt adtak el a C-64, IBM PC és ATARI ST-verziókból (ez nem Microprose-reklám volt – szóval talán igaz is lehet...). Nemrég megjelent az Amiga-verzió is, ami kiváló lehetőséget nyújt nekünk ahhoz, hogy most egy kalap alatt foglaljuk mind a C-64, mind az Amiga verzióval. A két program ugyanis különösképpen nem tér el egymástól, csak az Amigán a fejtesettséghez igazították a grafikát és a hangokat (valamint kissé változtattak a műszerfal kiosztása). Bevezetőnek ennyit – ugorjunk lejjebb tehát a programba.



A bejelentkezés után először az újabb kelendő szimulátoroknál (STEALTH FIGHTER, TOMCAT, STEEL THUNDER, stb.) már-már mániává fajuló azonosítási eljárás köszönt ránk, amelyben a képernyő felső részén látható szilueteteket kell felismerni. Ez a kézikönyvek szerint általában azért van a játékban, hogy az ellenségeket meg tudjuk különböztetni a szövetségeseitől – a mi véleményünk pedig az, hogy egy fajta védelmi célokat szolgál a programokon (a kézikönyvben ugyanis benne vannak a kérdéselt sziluettek), valamint lehetőség a kézikönyv szerzőinek arra, hogy 30-40 oldalnyi olyan információt zúdítsanak a gyanútlan software-vásárlóra (egyes fegyverek méretei, rendszerbe állítás éve, hajtóműtípus, stb.), ami esetleg érdekelhet egy katonai szakembert, de semmiképpen sem egy egyszerű játékosnak. Na mindegy – a lényeg az, hogy a Magyarországra érkező programokról ezeket a marhaságokat dolgos kezű crackerek szépen letakaríthatják (vagy mindig csak az elsőt kell választani) – akiknek mégis működő azonosítás lenne a GUNSHIP-másolatukon, azokat elnevezést kérünk: helyhiány miatt nem tudjuk a sziluetteket közzélni.

A következő képernyő láthatóak a következő bevetésre vonatkozó beállítások:

- az aktuális pilóta neve és az általa eddig elért pontszám (CURRENT PILOT). A PILOT ikont választva és új nevet megadva (NEW PILOT) új karriert kezdhethetünk, a jelenlegi állás kimenthető (SAVE), illetve egy kimentett állás betölthető (RELOAD). Figyelem, egy lemezen csak egy állás lehet, a következő mentés felül fogja írni az esetlegesen a lemezen lévőket.
- a bevetés helyszíne (CURRENT DUTY ASSIGNMENT). 5 harcterület között választhatunk (USA, Délkelet-Ázsia, Közép-Amerika, Nyugat-Európa vagy Közép-Kelet), mindegyik más térképpel és célokkal.
- a repülés stílusa (CURRENT STYLE OF FLYING). Három lehetőség közül választhatunk, ami a nehézségi fokozatra van hatással.
- a bevetés mennyire hasonlítson a valóságoshoz (CURRENT REALITY LEVELS). Valóságos repülési hatások (FLYING YOUR HELICOPTER), lezuhanhat-e a helikopter (LANDING YOUR HELICOPTER), változó időjárás (WEATHER EFFECTS). Az EASY pontokat választva mindig a könnyű verziót kapjuk. Ebben a menüben még van egy további pont is, amely az ellenség felszereltségét határozhatja meg (ENEMY QUALITY): természetesen az 1ST LINE a legjobb felszerelés, a 3RD LINE esetén a legnagyobb veszélyt az ellenségcsapat jelentik...

A beállított paraméterekből a gép az első sorban summázza, hogy a bevetés mennyire lesz kockázatos (CURRENT LEVEL OF RISK VERY LOW/LOW/AVERAGE/HIGH). Ha valamelyik beállítás nem megfelelő, a képernyő felső sorában a megfelelő ikon választásával állítható: egy újabb képernyő fog megjelenni, amelyeken a beállítások valószínűleg egyértelműek lesznek. Ez alól csak a pilótalista utolsó oszlopa kivétel, ahol néha mindenfélle akom-bákomok láthatóak: ezek a pilóta által gyűjtött érdemrendek illetve egyéb dolgok rövidítései, amelyekből az alábbiak értelmét sikerült kihámozniuk (KIA: Killed in Action – megölték bevetésen; MIA: Missed in Action – eltűnt a bevetésen; PH: Purple Heart – Bíbor Szív; SS: Silver Star – Ezüstcsillag; AM: Air Medal – Repülés Kereszt; CMOH: Kongresszusi Dicsőség Érdemérem). A többi mindenki kiderítheti magának... A CONTINUE ikont választva a következő képernyőre kerülünk.

Itt a következő bevetéshez szolgáló eligazítás látható, amelyben több fontos információ is helyet kapott. Első helyen említendő a PASSWORD után álló szó. Ez a saját egységeinknek aznapra kiadott jelszó, amelyre egy másik választásunk (ezt sajnos az eligazításon elfelejtjük közölni velünk – talán arra gondoltak, hogy mindenkinek a gyári verzió van a birtokában, ahol a kézikönyvben fel vannak sorolva a megfelelő válaszok...). Ha egy saját bázisunkhoz közeledve a rádióüzenetben megkapjuk a jelszót és egyáltalán nem vagy hibás jelszót felelünk rá, akkor ellenségnek néznek bennünket és tüzet nyitnak ránk (a megfelelő válaszok a leírás végén). A második fontos információ az OBJECTIVE után álló információ tartalmazza: itt találhatjuk meg, hogy a bevetés elsődleges és másodlagos célpontja milyen egység és milyen koordinátákon helyezkedik el. Az említett dolgokat nem árt feljegyezni egy papírra! Lejjebb látható, hogy a bevetés nappal vagy éjszaka fog zajlani. Ismét egy menühöz lesz szerencsénk, amelyben az alábbi pontokat találjuk (ha az USA-ban való repülést, vagyis a gyakorló fokozatot választottuk az utolsó két pont elmarad):

- SEE MAP: megmutatja a bevetés térképét, amelyen fehér jelek jelzik a saját és lila az ellenségcsapat erőket. Az eligazításon kapott koordináták közül az első kettő az X-, a második kettő az Y-koordináta (a bal alsó sarok tehát 01-01).
- SEE INTEL: a felderítés jelentése az ellenségről (fegyverek és egyébek).
- SICK CALL: nem tessék ez a bevetés és ki akarunk lépni belőle.

A CONTINUE-val továbbláthatunk, mire a gép érdeklődik, hogy sikerült-e mindent alaposan megjegyezni. Igenlő válasz esetén a fegyverzet képernyője jelenik meg.

A standard felszereléshez tartozik a 30mm-es gépágyú (1200 lö-szer), az uzemanyag, valamint az infravörös- és radarirányítású raké-tákat zavaró szemét (mindkettőből 30-30 db van alapállapotban). Ezek az értékek a felső részen lévő feliratok mellett + és - jelek választásával csökkenthetők/növelhetők. A felsoroltakon kívül még különböző rakétákat vihetünk magunkkal (a megfelelő fegyver kivá-lasztása után rá kell tennünk a helikopter valamelyik segédszárnyára - ilyenkor a helikopter kiegyensúlyozottsága érdekében a párja megjelenik a másik oldalon lévő szárnyon is).

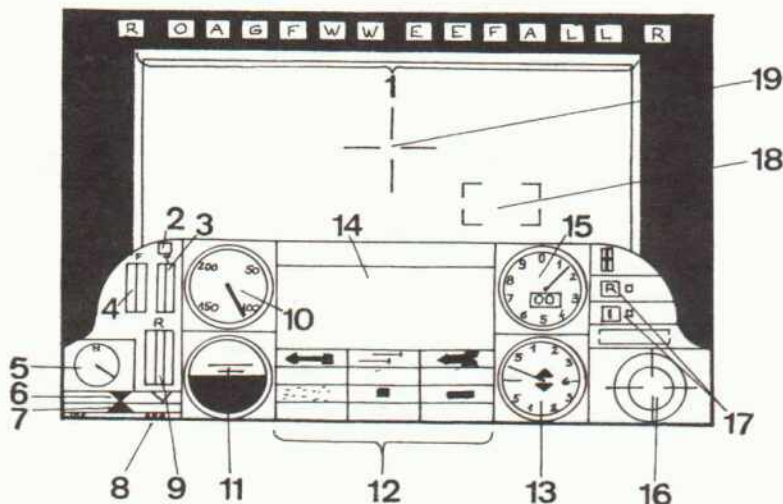
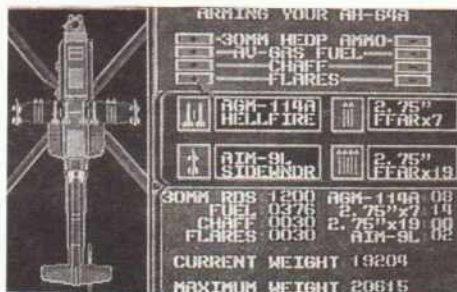
AGM-114A HELLFIRE: automata vezérlésű levegő-föld rakéta, pán-célozott földi célpontok vagy betonépületek ellen.

AIM-9L SIDEWINDER: automata vezérlésű levegő-levegő rakéta - nyilvánvalóan a légi célpontok ellen.

2.75" FFAR: ez 7 db-os és 19 db-os készletben is felrakható. Míg az előbbi kétfő automatikus vezérlésű (a befogott célpontra kilö-vés után vezérelt magát), ez célzott levegő-föld rakéta, tehát oda megy ahova a célkereszt mutat.

Ezalatt a jelenlegi felszerelés listája látható, a már fenn lévő mennyiségekkel. Lejjebb **CURRENT WEIGHT** felirat mutatja a felszálló súlyt a jelenlegi cuccokkal, alatta pedig a maximális felszálló súly (**MAXIMUM WEIGHT**) látható. A felszerelés összeállítása mindenkinek saját tetszése szerint történik, de legyünk figyelemmel azért arra is, hogy a bevételek mik a célpontjai (jehetőleg ne csak **SIDEWINDER**-t vigyunk, ha a földi csapatokat kell megsemmisíteni...).

Az alsó sorban három ikon látható: a **SICK CALL**-al még innen is kiléphetünk a küldetésből, a **CLEAR** leszed mindent a helikopterrel, a **CONTINUE**-val - a lemez megfordítása után - a pilótafülkébe kerülünk, ahol az alábbi műszereket láthatjuk (a rajz a C-64 verzió műszerfalát mutatja, de az Amiga-tulajdonosok is nyugodtan eltalálnak rajta, mert csak nagyon kis mértékben különbözik attól):



1. Itt egy csomó betű látható, amelyek egyes berendezések megrongálódását vagy megsemmisülését jelzik. A betűk jelentése sorban a következő (a következők valószínűleg kitalálhatóak): R: rőtöror; O: a gépágyú célzóműszere; A: az első monitor kamerája; G: gépágyú; F: első uzemanyagtartály; mind a két W: a jobb és bal segédszárnyakon lévő fegyverek; a két E: jobb és bal oldalon lévő motorok (egy motorral is lehet repülni); A: hátsó uzemanyagtartály; a két L: a CHAFF és a FLARES szóróberendezés; R: a hátsó rotor. A bal oldali "SHIFT"-tel (berendezések) és a "C=" (fegyverek) billentyűvel behívható státuszkepernyőkről meg is nézhetjük a megrongálódott dolgokat: a felsorolásnál lámpák jelzik az adott dolog állapotát (zöld: minden oké; sárga: megrongálódott, még üzemel, de össze-vissza; piros: hát ennek itt vége).

2. A rőtöror visszajelzője.

3. A bal és a jobb oldali hajtómű teljesítményének kijelzője

4. Az uzemanyagszint kijelzője.

5. Iránytű (számokkal vagy műszerrel).

6. Haladási irányunk visszajelzője

7. A cél tőlünk számított iránya (ha az előbbi műszerekkel egy ponton áll, akkor pontosan a cél felé repülünk).

8. Ugyancsak a célt jelzi - ennyi fokok fordulásra van szükség, hogy felé haladjunk.

9. A jobb és baloldali hajtóművek, valamint a rotor fordulatszám.

10. Vízszintes sebesség (mérőidben).
11. Műhorizont a helikopter helyzetének megállapításához.
12. A fegyverek kijelzője, a képek alatt a rendelkezésre álló mennyiség. Balról jobbra haladva: SIDEWINDER, FFAR, HELLFIRE, CHAFF, ágyú, FLARE.
13. A függőleges sebesség, azaz az emelkedés kijelzője.
14. Konzol. 3 módon működik: **nyomkövetési** üzemmódban a komputer által követett célpontot mutatja, **térkép** módban a terület térképét, amely felett repülünk és végül **rádió** üzemmódban a vett rádióüzeneteket olvashatjuk itt el. A konzol felett egy kijelző található, amelyen **RADIO MSG** felirat jelenik meg, ha rádióüzenet érkezik (olvassuk el a konzolról) és **TARGET** felirat, ha célpontot lehet befogni (ekkor a jobb oldal 'SHIFT'-tel tápláljuk be a komputerbe – ha az befogta, ebben a sorban megjelenik a befogott cél neve is).
15. A magasság kijelzője.
16. Harci radar.
17. Infravörös (!) vagy radarirányítású rakéták közeledését jelző műszerek (melettük a kijelző, hogy bekapcsoltuk-e a zavarást ellenük).
18. A komputer által követett célpont kijelzése.
19. Célkereszt.

A játék kezeléséhez szükséges billentyűk:

A játékot PORT2-be dugott joystick-kal irányíthatjuk: az egyes irányok a helikopter törzsét döntik az adott irányba, a 'űz' gomb az aktuális fegyverrel tüzel. Nem véletlenül mondtuk, hogy a helikopter **törzse** dől az adott irányba és nem a helikopter fordul arra: mivel alapvetően a két rotor szolgál a mozgásra, a helikopter törzsének pozíciója és a bekapcsolt rotorok határozzák meg, hogy a gép merre halad. Teljesen vízszintes pozícióban csak függőlegesen tudunk emelkedni (ha a főrotor megy) vagy – kis sebességnél – valamelyik irányban fordulni (ha a hátsó rotor megy). A vízszintes előrehaladáshoz a gép orrát – egy bizonyos, a főrotor fordulatszámától függő – szögben a föld felé kell dönteni (a szükségesnél nagyobb döntés magasságvesztést okoz – figyeljük mindig a műszereket!). Ugyanígy a helikopter hátrafele is repülhet, ha a gép orrát felfeléjük – bizonyos fordulatszámmal és szöggel pedig akár helyben is lebeghetünk. A programnak ez a manőverezés része kiválóan sikerült, a biztonságos repülés elsajátítása kellemes szórakozás. A programot az alábbi billentyűkkel kezelhetjük:

A gép irányítása:

'1':	bal oldali hajtómű be/ki
'2':	jobb oldali hajtómű be/ki
'3':	főrotor be/ki
'←→':	a hátsó rotort jobbra forgatja
'↑↓':	a hátsó rotort balra forgatja
'F1':	nagy sebességnövelés
'F3':	kis sebességnövelés
'F5':	kis sebességcsökkentés
'F7':	nagy sebességcsökkentés
'RETURN':	a hátsó rotor kikapcsolása

Fegyverek:

'4':	A SIDEWINDER rakétákat aktiválja.
'5':	A FFAR rakétákat aktiválja
'6':	A HELLFIRE rakétákat aktiválja
'7':	A gépágyút aktiválja
'9':	CHAFF szórása (radarirányítású rakéta ellen)
'0':	Radarirányítású rakéta zavarása
'-':	FLARES szórása (infravörös irányítású rakéta ellen)
'+':	Infravörös irányítású rakéta zavarása
'RESTORE':	az aktuális fegyver eldobása

Egyéb billentyűk:

'Z':	Térkép
'C-':	A fegyverek képernyője
'E':	Pillantás balra
'CLR':	Pillantás előre
'DEL':	Pillantás jobbra
'SHIFT':	Rongálódás státuszképernyő (bal 'SHIFT'!)
'SHIFT':	Célpont betáplálása a komputerbe (jobb 'SHIFT'!)
'SPACE':	A konzol kijelzési módjának váltása.
'RUN/STOP':	Pause
'RUN/STOP' – 'RESTORE':	Hehe...

Sajnos ez a leírás készült el legutoljára ehhez a számhoz – így a részére fenntartott 3 oldalnyi keret gátat szab a folytatásnak. Mivel még bőven van mit írni a programról, igérjük, hogy valamelyik CoV-ban még egy kicsit visszatérünk rá. Addig is valószínűleg jól fognak jönni a rádióüzenetek jelszavára adandó válaszok:

ACCENT – TRAMPOLINE
ELECTRA – VERTICAL
IVORY – WILLOW
NEBULA – QUAKER

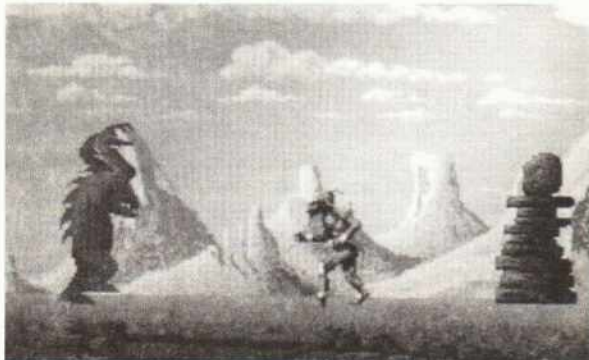
BILLBOARD – KICKBACK
FOOTHOLD – INSOLENT
KNOCKOUT – PUREBRED
OVATION – UPSTAGE

CROMAGNON – MELODRAMA
GRENADE – NOCTURNE
LOZENGE – ROMANTIC
PENTHOUSE – SYMPHONY

DAKOTA – ONSTAGE
HEDGEHOG – LOCKSMITH
MAZURKA – YELLOW
QUARTZ – ZEBRA

(SHADOW OF THE) BEAST • Psynosis

Ha már az egész család és a szomszédok kényelmesen elhelyezkedtek a televízió vagy a monitor előtt, valamint mindenkinek a keze ügyében van valami ropogtatni való (sósomogyoró, sajtos ostsya vagy valami efféle), akkor az áhítatos csend közepette áramot lehet adni az Amiganak és be lehet tenni a BEAST első lemezt. Már kezdődhet is a házi mozielőadás (mert ez az lesz!) Megszóli a muzsika... A Psynosis emblémája jelentkezik be, majd a kivitelező cég kapott egy képernyőt. Éz lassan átmosódik a címképernyőbe egy BEAST feliratba, a háttérben valószínűleg az e nevet viselő kedves élőlények. Később egy hangulatos tajkép köszönt be néhány szörnyel. A demoképernyő már egy kis izelítőt ad abból, hogy mire számíthatunk a játékban – a 'tűz' gomb megnyomása után megjelenő képen azt is megszámlálhatjuk, hogy hány árnyalatát tudja a rózsaszínnek az Amiga... Szóval így kezdődik a BEAST. A kerettörténetet mindenki kitalálhatja magának a szokásos egy-öt-bácsi-sok-rössz-ellen-de-főleg-a-legrosszabb-ellen-típusú sablon alapján, a lényeg, hogy a játékban egy – meghatározhatatlan fajhoz tartozó – harcosot alakítunk, akinek szokás szerint magával a Gonosszal gyűjt meg a baja. 12 energiaegységgel indulunk küldetésünkre, melynek során találkozhattunk egy átlagon felüli fantáziával rendelkező, sci-fi vagy horror műfajban alkotó író összes meglevővel remélhető. Ellenük főleg átugrálásokkal vagy leguggolással, esetleg okunkkal és lábunkkal védekezhetünk. Természetesen a velük való bármilyen érintkezés csökkent az energiánkat (a bal felső sarokban látható), de energiára szert tehetünk a későbbiekben is: az első pályán a starthelytől jobbra haladva a kut után, a hármas csoportokban lévő kőszobrokat szétverve (egy szikla van a tetejükön – ha minden igaz, az a minden igaz, az a piros flaskó felvitelével + 2 energiaegységhez juthatunk. Hasonló hatást kiváltó energiaegységek találhatók a vár felső két szintjén, a ládák szétverése után előkerülő korszokban (egyesek +4 energiaegységet jelentenek), valamint a 2. pályán a zöld halmokban és a 3-on a sároknak. A fából nyíló bejárat legalsó szintjén (balra) egy lombik található, amelynek felvitelével maximumra növelhető az energia.



Mivel a program úgy lett elkészítve, hogy a legtöbb helysín zsákutca, ha nincs nálunk valamilyen tárgy, néha az 'ESC' billentyűhöz (on-gyilkosság) kell folyamodnunk. A tréner mód is csak annyiban segít, hogy az ellenfelek nem fogyasztják az energiánkat – visszatérő vezető létrákat sajnos nem növesztenek, valamint a nagyobb szörnyek is nyugodtan megölhetnek (ugyanne az effektus, ha a fában másképpen a semmibe ugrik – ez általában egy csapdában végződik). Néhány tippel szolgálunk tehát a játékhoz.

Az 1. pálya három leágazást tartalmaz, amelyeket nagy villogó nyilak és egy IN felirat jelez. Ezek közül az első a starthelytől jobbra lévő kút. Ebbe belépve a program közli, hogy a vaslépcsők elég szilárdnak látszanak, szóval megkezdjük utunkat lefelé az egyre hűvösebb levegőben. A létra egyre lejjeb vezet – míg egyszerűsok egy ajtó elé érkeznek. Ez természetesen zárva van, de nem ez a probléma: a létráról ugyanis nem tudunk lépni. Mászhatunk vissza. Amikor visszaérünk a kút szájához, a program közli, hogy esetleg egy kulcs segíthetne rajtunk. (Ezt persze nem tudta volna akkor mondani, mielőtt elindultunk lefelé... – CoVBoY) Segíteni is fog – de nem innen.

A második leágazás a jobbra (jó messze!) található várkapu. Ha ezen belépünk, akkor megtudjuk, hogy az öreg tölgyfaajtó mögött sötét folyosók vezetnek mindenfelé. Tényleg elég sötetek, mert egy árva kukkot sem látni (esetleg maximuma állítva a fényerőt, valami derengőn – de a létrákat így is elég nehéz megtalálni). A program egyébként negédes mosolyal érdeklődik is az ajtóban: "Esetleg egy fáklyát keresel?" Túl sokáig egyébként nem kell keresni: ha továbbmegyünk néhány lépést, meg is találjuk volna a várfalon. Ha ezzel jövünk be, világosság fogad. Menjünk fel az ajtó mellett lévő létrán és haladjunk jobbra (másfelé nem lehet), amíg nem találunk egy lefelé vezető létrát. Azon le, majd menjünk jobbra a következő létráig. Masszunk fel rajta, majd potyogjunk le balra és menjünk, ameddig csak lehet. Az ott talált létrán masszunk fel és menjünk jobbra. A szint végében egy franciakuksot találunk. Talán még jó lesz valamire... Menjünk át a szint másik végébe és a létrán masszunk le, majd jobbra egészen addig, míg le nem potyogunk. A bejárat melletti létráról balra vagyunk, most menjünk tovább balra. A szint végében található létrán masszunk le, majd keressük meg a következő lefelé vezető létrát. Miután lemászunk, menjünk jobbra. Egy villanyzár zárja el az utat, előtte a kapcsolótáblájával (mögötte meg a zsákutcaból kivetett létra) egy lézertegyerrel lefűnk. Olé! Ezután tönkösünk nem bokszol, hanem gyorstüzeli fegyverrelé intési el az erre járó szörnyeket.

Ha most visszamegyünk a kapcsolótáblához, a 'tűz' gomb megnyomására főhősünk szépen megszereli: ki is sul a biztosítékja. Volt zár, nincs zár. Masszunk fel a létrán, majd balra lepotyogva a másikon. Most ismét a bejárat szintjén vagyunk – menjünk jobbra. Egy létra vezet lefelé. Menjünk le, majd a balra lévő másikon ismét. Felemelő találkozás: a Háromfejű Sárkány. Kopkod – kopkodjunk vissza neki a lézertel. Egy idő után megújna és szétrobban. Mögötte egy rakétahajtóművet és a hozzá járó sisakot találjuk... meg a második pályát. Ezen csak egyenesen előre kell haladni, míg a képernyőt egy nagyon nagy és ronda valami zárja el. A két fejét két szétlőnünk, mire szerteoszlik. Mögötte pedig ott látható az út folytatása: egy ajtó. Menjünk át rajta. Zárva. Talán valahol elfelejtettünk magunkkal hozni?! A megoldás kulcsának tehát a harmadik lehetséges leágazásban, a fában kell lennie. Ez a starthelytől balra található – ne nagyon menjünk tovább rajta, mert hirtelen elnyel bennünket a föld! Menjünk le az első létrán (mehetünk tovább is, de egy idő után egész biztosan kellemetlenség fog érnünk bennünket...). Most menjünk először balra és le, aztán jobbra és le, aztán megint balra és le, tovább balra (át a hidon) és le, jobbra és le. Ha jól csináltuk, akkor egy olyan platformon állunk, amelyre tentről egy, lefelé pedig két létra vezet (alatt pedig egy teleportáló). Masszunk le a jobb oldalán, aztán rogtan tovább le és potyogjunk le a platformról. Menjünk tovább balra... nicsak, egy kulcs! Miután felvettük, a helyén megjelenik egy üzenet: ez nyitja az ajtót igen ám, de melyiket?! A kútban lévő vagy a 2. pályán található? Vagy van még egy kulcs? Hát persze hogy van – csak egy kis nehézségbe ütközik a megszerzése. Menjünk vissza az első szintre (szóval feljebb). Ennek a végében egy nagy rondaság üldögel, aki tüzet fúj és egy két golyóval labdázik. Ez a labda is fegyver: néhányszor bele kell ütnünk és főhősünk bokszolási helyett máris elektromos villámokká fog erregteni. Bármerre járunk, azt tapasztaljuk, hogy sehol sem található kijárat. Kiveve egyetlen helyet: ezen áthaladva azonban nagyon kellemetlen dolog vár bennünket – pedig ott van valahol mögötte a másik kulcs meg egy érdekes kapcsoló (sőt, egy rondaság mögött a kútba vezető kijárat is). Ennyit a BEAST-ról. Bár azt hisszük, a címet elteszteltük: taláiból lett volna inkább a "Mire képes az Amiga?" cím. Hát erre. Esetleg az egészet nem játékként kellett volna formáizni, hanem a gép yardi demojaként. Ennél tökéletesebbet a célra nem nagyon találhatunk volna... Nem kezdjük el máttani a grafikat (vagy 300 – hihetetlenül apróképosan kidolgozott és nem digitalizált – képernyőnyi pálya és legalább ugyanennyi animált szörny) vagy a hangot (David Whittaker műve, mindegyike egy külön kis opusz). Hát a játék az... hm, hát menni kell, meg utni, löni, néhány tárgyat vinni. Na de milyen érzés, ha az ember egy sci-fi film kellős közepén találja magát?

A CoV. 1. számában néhány sor erejéig már volt szó a **Spectrum Holobyte FALCON** című szimulációjáról, de idejét érezzük (ez most úgyis egy ilyen "repkedős" CoV.), hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozzunk vele. A **FALCON** az amerikai légierő egyik legmodernebb elfogó vadászpilótájának, az F-16-nak a "beceneve" – valamint egy szimulációs játék... vagy nem is csak egyszerűen egy szimuláció? Hát nem... A **FALCON** ugyanis a 16-bites gépekre készült legjobb repülőgépszimulátor – ez nem csak a mi véleményünk, hanem az amerikai Software-Forgalmazók Szervezetéé (**Software Publishers' Association**) is, akik 1988. legjobb játéknak választották (nemcsak a szimuláció kategóriában!). Ez a cím valószínűleg magától beszél, tehát most nem kezdjük el méltatni a grafikát, a hangot és így tovább – mindenki elképzelheti magának, ha még nem látta...

Bejelentkezés után először is a szolgálati listát (**DUTY ROSTER**) láthatjuk, ahol 10 nevet állíthatunk át (tehát egyszerre 10 játékos bevetéseit tudja követni a program): az első oszlopban a rang (**RANK**), a másodikban a név (**PILOT**), a harmadikban pedig az eddig elért találatok (**MERITS** – nem leírt gép, csak találat!) száma van felsorolva. Az egereit valamelyik sorra kattintva, új nevet adhatunk meg. A **RETURN** megnyomása után következik a játék menüje, ahol a következő dolgokat kell beállítanunk:



- az első oszlopban (**RANK**) egy rangot választathatunk magunknak (1st LIEUTENANT: főhadnagy; CAPTAIN: százados; MAJOR: őrnagy; LT. COLONEL: alezredes; COLONEL: ezredes). Ez a nehézségi fokozatot határozza meg: a magasabb rangok felé haladva a **FALCON** irányítása egyre nehezebb: a gép egyre inkább úgy viselkedik, mint az igazi repülőgép, erősebbek az ellenfelek, korlátozott mennyiségű fegyver és üzemanyag, a túl nagy vagy túl kicsi nehézségi problémákat (vörösítés illetve kóma) okozhat és így tovább. Kivételt képez a főhadnagyi rendfokozat – ez a játék gyakorlati fokozata, ahol megtanulhatjuk a műszerek, berendezések, fegyverek használatát és a Falcon-nal való manőverezést. Ebben az opcióban korlátlan mennyiségű fegyverrel, lőszerrel és üzemanyaggal rendelkezünk, a program nem veszi figyelembe, ha lezuhanunk vagy valamire nekikötözünk, az ellenfél nem tud lelőni bennünket – egyszerűen galamblovészettel játszhatunk.

- a játékban 12 – egyre nehezező – küldetés (**MISSIONS**) közül választathatunk, amelyek igen hangzatos neveket viselnek. Sikeres teljesítés esetén kapunk egy olyan szalagot, amelyen a küldetés neve előtt áll.

- a küldetések alatti sorban állíthatjuk be, hogy egyszerre max. hány MIG-gel kell felvinnünk a harcot (1-3).

Az **ARMAMENT** ikon választása után a bevetésre magunkkal vitt felszerelést válogathatjuk össze. A bal oldalon láthatók a Falcon-hoz rendszerezett fegyverzetek, mindegyik mellett a mennyiség, ami már a gépen van az adott fegyverből. Főhadnagyi rangnál mindenből 9 (az utolsó kettőből 1), a többi rangnál egyelőre csak két **SIDEWINDER** van felrakva. A fegyvereket a mennyiség alatt lévő nyílakra kattintva lehet felrakni/felvezetni (ezt a képernyő jobb oldalán, a kiszolgáló személyzet egyik tagja elmesélgézőkkel kommentálja, pld. "Óké", "Megvan", "Ez egy sorébe kerül", "Ebből még van egy pár"). A különböző fegyverek a következő célokat szolgálják:

AIM9J és **AIM9L** (becenevén **SIDEWINDER**): Kis hatótávolságban (15 mérföldön belül) légi célpontok ellen használható, infravörös irányítású rakéta. A befogott célpontra automatikusan rávezeti magát – amíg az a látótérben van. A kettőből összesen 6 db-ot vihetünk magunkkal.

AGM 65 (becenevén **MAVERICK**): Radarirányítású levegő-föld rakéta, bármilyen földi célpont ellen. Ugyanarra a helyre kerül, mint a következő két fegyver (**MK84** és **DURANDAL**) – ebből a három típusból összesen 6 db-ot vihetünk magunkkal.

MK84: hagyományos páncéltörő bomba, földi célpontok, főleg kifutópályák ellen.

DURANDAL: lézerirányítású páncéltörő bomba földi célpontok ellen. Megjegyzendő, hogy ez és az **MK84** csak 3.000 láb alatti magasságból használható a siker reményében.

ALQ131: ez nem támadó, hanem védekező fegyver, 1 db lehet nálunk belőle. Csak akkor használhatjuk az ellenséges rakéták zavarására szolgáló ECM rendszert, ha vittünk ilyen magunkkal. Ugyanazon a helyen van, mint a póttartály – tehát vagy ezt visszuk, vagy azt.

300 GAL: 300 gallonos pót-üzemanyagtartály.

Ha fogadatlán kommentátorunk valamelyik választásra azt mondja, hogy **THERE ISN'T ANY PLACE TO PUT IT** vagy **YOU'RE GOING TO HAVE TO...** akkor a rendelkezésre álló felüggesztési helyek megteltek – nem tudunk rá többet pakolni. **SORRY, THERE AREN'T ANY MORE IN INVENTORY** vagy **BOB TOOK THE LAST ONE** megszólalása annyit tesz, hogy még vihetnénk ilyen, de nem tud többet adni, mivel nincs raktáron vagy egy Bob nevű kolléga elvitte az utolsót.

Alul látható a felszálló súly (**TOTAL WEIGHT**), amelynek akkor van különös jelentősége, ha főhadnagynál magasabb rangot választottunk magunknak: ha az adott rendfokozat által megengedettnél túlpakoljuk a gépet, kicsit érdekes módon fog repülni (...és nem túl sokáig – CoVboy). Erre egyébként kommentátorunk is felhívja a figyelmet, amikor a **TAKEOFF** ikon választásával megkezdjük a felszállást: hosszab szöveg után (ahol szó esik többek között arról, hogy ez a madár így kissé kövér lett és ne nagyon repülünk vele fejjel lefelé) túlsúlyal szállunk fel. Ha az ikon választása csak **ALL SET AND GOOD LUCK!** (Minden kész és sok szerencsét!) vagy **TAKE GOOD CARE TO OUR BIRD** (Áztán jól bánjon a madárkánkkal...!) megjegyzést csal ki belőle, a felszállásúgy rendezben van.

Ezután a fülkébe kerülünk, ahol mindenféle műszerek és kijelzők színes kavalkádjá fogad bennünket. Mielőtt megismerkednénk a jelentésükkel, tekintünk át a billentyűzetfunkciókat (ugyanaz a funkció néha több billentyűn is megtalálható, ezek közül nem említettük meg mindegyiket ketszer!):

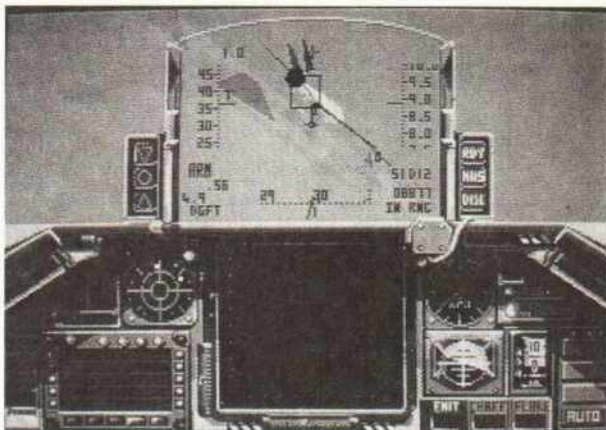
Irányítóbilleentyük:

A főmenü egyik opciójával az irányítás mindkét port-ra (akár egérrel, akár joystick-kal) rátehető, de – a beállítástól függetlenül – billeentyűzetről is irányíthatjuk a Falcon-t, bármelyik kurzorbilleentyűvel vagy az alábbi billeentyűkkel:

'J': balra
'L': jobbra
'T': fel
'M': le

Egyéb kezelőbilleentyük:

'P': Pause
'A': Automata pilóta (ármg nyomjuk!)
'←': Ugyanaz, mint az előbbi
'W': Kerekek ki/be
'G': Futómű be/ki
'B': Szárnyfékek be/ki
'F': Csűrőlapok be/ki
'S': Kikapcsolja a hangot
'R': Radarkonzol ki/be
'C': A térkép a radarkonzolra be/ki
'+' : Tolerőrő fel (a numerikus billeentyűzeten!)
'-' : Tolerőrő le (a numerikus billeentyűzeten!)
'⇐' : Utánégető be/ki (a 'SHIFT' mellett)! Ha az utánégető aktív, az 5 fokozat között a '+' és a '-' billeentyűkkel váltogathatunk.
'O': Változtatás a számítógéphez betáplált célpontok között.
'F3'/F4': A billeentyűzeterzékenység állítása (milyen gyorsan reagál a Falcon)
'HELP': Egyszerbe hozza a gépet
'CTRL'-'D': Folyamatos autopilóta, nem kell nyomva tartani ('A'-val kapcsolható ki). A nézőpont követi is az ellenfelet!
'CTRL'-'E': Katapult, kiugrunk a gépből, de folytathatjuk a karriert

**Nézőpontok változtatása:**

'2': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billeentyű), akkor a nézőpontot változtathatjuk vele 360 fokban körben
'3': Pillantás a pilótátlékből előre (ugyanaz a 'END' a numerikus billeentyűzeten)
'4': Pillantás a pilótátlékből balra (ugyanaz a 'HOME' a numerikus billeentyűzeten)
'5': Pillantás a pilótátlékből hátra (ugyanaz a 'PGDN' a numerikus billeentyűzeten)
'6': Pillantás a pilótátlékből jobbra (ugyanaz a 'PGUP' a numerikus billeentyűzeten)
'8': Pillantás a leszállópálya irányítótoronyából (értelemszerűen a leszálláshoz használtos)
'9': Pillantás a Falcon-ra külső nézőpontból (pályából élvezhetjük a műsort)
'F1': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billeentyű), akkor a nézőpontot közelíti a géphez
'F2': Ha kívülről nézzük a Falcon-t ('9' billeentyű), akkor a nézőpontot távolítja a géptől
'U': "Műholdfelvétel", azaz felülnézet nagyon magasról.
'U': Eltűnteti a pilótátléke nézőpontjából a műszereket – olyan mintha felemeltük volna a fejünket.
'+' : Az előbbi ellentettje (csak az 'U' mellett! '+', a numerikus billeentyűzeten lévő gázt ad!)

A fegyverek kezelőbilleentyűi:

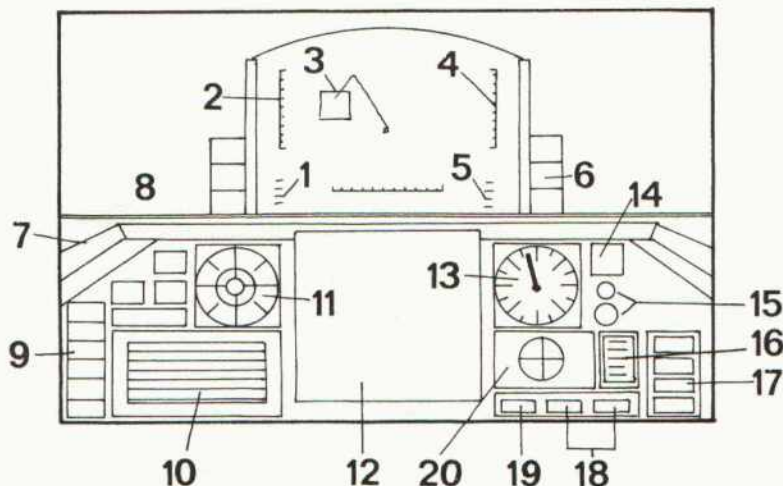
'E': ECM rakétazavaró rendszer be/ki (csak akkor, ha vittünk magunkkal ALQ 131-et is!)
'V': A fegyverek listája
'O': A lézeres távolságmérő ki/bekapcsolása (a gépágyú célkeresztjénél villogó vonal)
'F7': Minden fegyver ki (ugyanaz a 'DEL' is)
'SPACE': tűz az aktuális fegyverrel
'RETURN': A légi célok elleni fegyverek közötti váltás (ugyanaz a numerikus billeentyűzeten a '['] is)
'BACKSPACE': A földi célok elleni fegyverek közötti váltás (ugyanaz a numerikus billeentyűzeten a '['] is)

A pilótátléke műszerei és kijelzői:

1. Az üveg bal alsó sarkában lévő feliratok közül a felső mutatja az aktuális fegyver állapotát (**ARM**: ARMED, azaz betöltve, **LCK**: LOCK, azaz befogva a cél vagy **LNCH**: LAUNCHED, azaz éppen tüzel), ha itt nincs felirat, akkor a készlet kimerült. Ha földi célpontot támadunk, akkor – bombák esetén – **REL** (RELEASED, azaz elégedve) felirat látható itt, amíg a bomba repül. Ezalatt látható a Falcon sebessége Mach-ban (hangsebesség) kifejezve. Az eggyel lejjebb látható szám jelentéséről halvány fogalmunk sincs – semmi logikát nem fedeztünk fel az általa mutatott érték változásában. A negyedik sor utal arra, hogy éppen milyen fegyver célkeresztje van a képernyőn, azaz melyik fegyvertípus aktuális: **DGFT** (DOG FIGHT, azaz gépágyú) vagy **MSLS** (MISSILES, vagyis rakéták) a légi célpontoknál, a földieknél lehet **STRF** (gépágyú), **DUR** (DURANDAL bomba), **CCIP** (Mk65 bomba) és **AGM65** (MAVERICK rakéta). Figyelem, a különböző fegyverrendszerek csak azokat a célokat tudják befogni és követni, ami a célzóműszeren (vagyis a látótér közepén lévő "túrkörben") keresztül látszik!

2. A tolerőrő nagyságát mutatja.

3. Célkereszt. Mindig az aktuális fegyverre jellemző célkeresztet látunk, távolságmérő csak a gépágyúnál és a DURANDAL bombánál van, de ki is kapcsolható. A levegő-levegő rakéták által követhető célpontot egy négyzet jelei, a befogott célpont (amire már lehet tüzelni) négyzetén egy 45 fokban elforgatott másik négyzet is villog. A földi célpontok elleni fegyvereknek mind speciális célzórendszerek van: előbb a célt kell kijelölni, amit a négyzet mindaddig követ, amíg az a célzóműszeren keresztül a látótérben van (a MAVERICK-nél a radaron is megjelenik a táj képe). A bombáknál kijelölt célpont eltalálására csak akkor van remény, ha 3.000 láb alatt engedjük el őket.



4. Magasságmérő

5. A csoportban legalul a magasságunk kijelzése számokban (lábban mérve). Legfelül IN RNG feliratot láthatunk, ha az ellenség hatótávolságon belül van, azaz már megtámadhatjuk. Közvetlenül a magasság kijelzése felett egy számot találunk, ami a számítógéphez táplált 14 lehetséges célpont közül az egyiket tartalmazza: az első kettő számjegy a mérőföldben mért távolságot, a második (pld. D2 vagy D9) a célpont számát jelöli. A D0-lal jelölt célpont mindig a saját repülőterünk. Az autopilóta az itt kijelölt célpontra vezeti rá a gépet (bár az utunkba akadó MIG-ek kedvéért megszakítja a célkovetést és azokat hajkurássza, amíg le nem löjük őket).

6. Itt három lámpa látható, amelyek sárgára színeződnek, ha bárhol kint vannak a futóművek (RDY), ha a Falcon a földön van és ennél a sebességnél még manőverezhetünk vele (NWS) vagy már a levegőben vagyunk és kint hagytuk a futóművet (DISC).

7. Itt egy WARN feliratot találunk, ami akkor jelenik meg, ha a Falcon-t valamilyen veszély fenyegeti (túlsúly a felszállásnál, elfogyott az üzemanyag, eltalált valamelyik MIG, stb.). Ilyenkor egybeként egy női hang is folyamatosan ismételi, hogy "WARNING, WARNING..." (azaz: Vigyázat!).

8. Itt három lámpa látható, amelyek pirosan világítanak, ha az ellenséges gép radarja befogott bennünket (LCK) vagy már ki is lőtt ránk egy rakétát (LCH). A harmadik lámpa még sohasem gyulladt ki nekünk – szóval fogalmunk sincs, hogy mit jelezhet.

9. Ez a 6 lámpa jelzi az utánégető állapotát: az alsó sárgán világít, ha az utánégető ki van kapcsolva, a többi pedig pirossal mutatja, hogy az 5 fokozat közül melyik az aktív.

10. A fegyverek kijelzője. A bal oldalon, a második sorban látható, hogy milyen célpont ellen használható (A – A a légi-, SAF a földi) – vele egy sorban, a jobb oldalon pedig az, hogy a fegyverek közül éppen melyik aktív és hány db van belőle (ágyúnál természetesen a löszer száma). A bal oldalon a harmadik sorban APG-66 feliratot láthatunk, ha a radarképernyő (12.) be van kapcsolva, a negyedik sorban pedig LCOS felirat jelzi, hogy a lézeres távolságmérő aktív.

11. Harci radar. Fehér négyzetek mutatják a MIG-eket (ezek a 'C' billentyűvel behívható térképen NEM látszanak!).

12. Radarképernyő. Csak akkor aktiválódik, ha a látóterben valamilyen célpont tűnt fel (vagy MAVERICK rakétára kapcsolunk), egyébként csak műhorizontként használható. Ha célpont van látótávolságban, akkor a cél itt is látszódik, a jobb alsó sarokban pedig megjelennek az adatai: a számok mutatják, hogy hány milyen irányban, hány mérőföld sebességgel halad, hány fokra kell fordulnunk, ahhoz hogy pont előttünk legyen (a szám előtt L a balra, utána R a jobbra) és hány láb magasságban van tőlünk (negatív érték esetén természetesen alacsonyabban). Ez a képernyő az 'R' megnyomásával ki is kapcsolható, de ide lehet a 'C' billentyűvel behívni a harctér térképét is, amelyen fehér pontok jelzik a lehetséges ellenséges célpontokat és szűrjük a saját objektumokat.

13. Motorfordulatszám-mérő. (Ami elég érdekes, tekintve, hogy sugárhajtóműves gépről van szó... – CoVboy)

14. A billentyűzet érzékenységének kijelzője, azaz milyen gyorsan reagál a Falcon egy irányítóbillentyű megnyomására (a képletet a célzóműszeren az adott irányban elmozgó kis négyzet jelzi). 'F3'/'F4'-el állítható, a leglassabb reakciót a 0 érték eredményezi. Ha a felette látható ablakban egy piros FIRE feliratú lámpa gyullad ki, akkor katapultáljunk, mert a Falcon kigyulladt és nemsokára lepottyan. A műszerfal jobb sarkában egy STALL felirat jelenik meg, ha a megkezdett manőverhez nem megfelelő a motor teljesítmény vagy a manőverből kifolyólag a Falcon kormányozhatatlanná vált.

15. Itt két piros lámpa látható: mindkettő akkor gyullad ki, ha a motorteljesítmény elérte a kifutáshoz szükséges szintet (ez a fele).

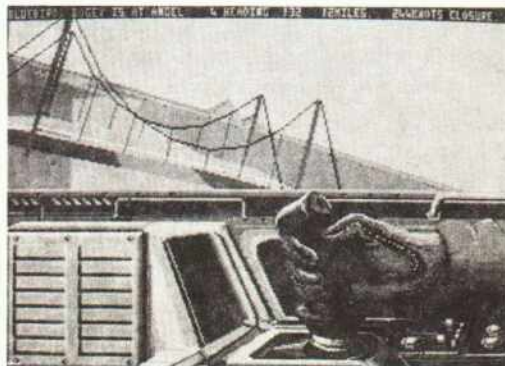
16. Műhorizont. Ez már a harmadik ilyen rendeltetésű műszer – a Falcon helyzetének megítélésére használható. Megjegyzendő, hogy ha a műszer szerint a Falcon egyenesben áll, az még nem jelenti azt, hogy a Falcon tartja a magasságot. Ehhez egy bizonyos toleró szükséges, amely attól függ, hogy mennyi fegyverzetet vittunk magunkkal – azaz a gép milyen nehéz (ha ennél az értéknél nagyobb a toleró, akkor – értelemszerűen – a gép emelkedik, ellenkező esetben süllyed).

17. Itt négy zöld lámpa jelzi egyes berendezések aktív állapotát: **FLAPS** a csűrőlapok, **BRAKE** a szárnyfék, **WLBRK** a kerékfékek és **AUTO** az automata pilóta.

18. Ebben az ablakban két 30-as szám látható, amelyek a ránk kioltó infravörös (**FLARES**) és a radarirányítású (**CHAFF**) rakéták elleni zavarószemét készletek hivatottak jelezni – viszont tehetségem nem sikerült megtalálnunk azokat a billentyűket, amelyekkel használni tudtuk volna ezeket. Így jobb híján mindig az ECM használatánál maradtunk...

19. Itt egy piros lámpa gyullad ki, ha az ECM rendszerrel zavarjuk az ellenséges rakéták irányítását.

A pilótáulékében balra nézve további műszereket láthatunk: a bal oldali kettő (**PITCH** és **YAW TRM**) a nevéből ítélve az emelkedési illetve a dőlésszöveget kellene hogy jelezze – de ezt nálunk nem akaródzott neki... Emelett található egy Falcon-hoz viszonyított irányító, ahol a mindenkori haladási iránynak felel meg az észak és egy zöld vonal mutatja, hogy ettől merre van a valódi észak. Lejjebb látható egy óra, ami kis- és nagymutatókkal jelzi, hogy mennyi üzemanyag áll még rendelkezésre (ez gyakori fokozatban természetesen nem fog, egyébként az előrenézeti képről – a célzóműszer közepén – a program **FUEL** felirattal jelzi, ha fogytán van). A jobb felső sarokban egy Falcon-sziluettet látható, hogy kint vannak-e a futóművek (ha igen, akkor zöld lámpák égnek a helyükön), alatta pedig a motorteljesítményt mutatja egy óra. Jobbra nézve a képernyő bal oldalán a rongálódásjelző található, ahol piros lámpa kigyulladás jelezi, ha egy MIG találatából kifolyólag a Falcon valamelyik berendezése meghibásodott. Az egyes meghibásodásokat az alábbi feliratokkal jelölt lámpák jelzik: **FLAP** (csűrőlapok), **BRAKES** (fékek), **NWS** (orrkerék), **ECM** (rakétazavaró), **RADAR** (radarkonzol), **HUD** (célzóműszer), **STORES** (bombakioldók), **WEPRPH** (az összes fegyver), **GUNTRM** (agyút forgató berendezés), **BURNER** (utánégető), **ENGINE** (hajtómű), **FUELSYS** (üzemanyagrendszer) és **OXYLOW** (betört az ablak, szókiik a levegő).



Az 'ESC' billentyű megnyomásával a játékot felfüggeszthetjük és a képernyő tetején megjelenik a játék menüje (ez az indítási paraméterek beállításánál is látható – dőlt betűvel az éppen nem használható opciók vannak szedve). A menü kezeléséhez az 1-es portba dugott egeret használjuk: a jobb gomb megnyomására megjelenik ahhoz az opcióhoz tartozó menü, amerre a nyíl mutat, és – a gomb nyomva tartása mellett – kiválaszthatjuk azt a pontot, amelyet aktiválni akarunk (az aktuális beállítások előtt egy fehér négyzet látható). A játékhoz valamelyik menüpont aktiválása után vagy a FILE-menü **RETURN TO COCKPIT** opciójával lehetséges. Az egyes menük az alábbi pontokat tartalmazzák:

AMIGA: Ez egyetlen menüpontot tartalmaz (**ABOUT FALCON**), amelynek választásával a copyright-üzenetet, a program készítésében résztvevők névsorát illetve egy üzenetet találunk, amely arról szól, hogy ha a védett program egy másolatával rendelkezünk és annyira élvezzük a játékot vele, mint ők, akkor vegyünk egyet az eredetiből – már csak a használati útmutató (ez egyébként egy 156 oldalas könyv) is megéri az árat. **(Nagy ötlet! Már el is küldtem az 50\$-t és a 30€-t – CoVboy)**

FILE:

RETURN TO COCKPIT: vissza a pilótáulékbe.

ABORT MISSION: kiszállás a küldetésből. A nevünk bekerül a SIERRA HOTEL-be (vagyis a top-listára), majd új nevet és rangot választva új karriert kezdhetünk.

END MISSION: akár az előbbi, de a nevünk és rangunk – valamint addigi eredményünk – nem törődik és új küldetést választva folytathatjuk a megkezdett karriert.

READ MISSION DISK: A Spectrum Holobyte forgalmaz egy FALCON MISSION DISK-et is, amely 12 további küldetést tartalmaz és ezzel a menüponttal olvasható be.

ACM: Ha nem csalódnunk (és miért csalódnánk?) ez az **AIR COMBAT MANOEUVERS** (Manőverek légi harcban) rövidítése akar lenni. Ebben a vadászpilóták által a légi harcban alkalmazott standard harci manővereket (Immelmann, Yo-Yo, Spiral, stb.) gyakorolhatjuk – a jelenlegi játék bevetése megszakad. A kiindulóhelyzet szerint egy MIG hátában vagyunk, ami valamilyen kitérő manőverbe kezd, amelynek ellenszere az általunk gyakorlásra kiválasztott manőver. A felső sorban a program jelzi, hogy milyen manővert kell csinálnunk (Pl. **BLUEBIRD**, **IMMELMANN** vagy **BLUEBIRD**, **ENGAGE**), hogy ismét a MIG hátába, vagyis lövészi pozícióba kerülünk. Ha a manőver nem sikerült volna, akkor a program – a helyzetunktől függően – egy újabb manővert javasol (harmadik javaslat általában már nincs – ha nem főhadnagy rangban tréningezünk, addigra a MIG már rég a hátunkba került és leölt bennünket). Egyszóval ez az opció a közvetlen légi harc gyakorlására szolgál – csak van vele egy kis probléma: a program által javasolt manőverek rajza a gyári verzióhoz mellékelte könyvben van...

SCENERY: a terep megjelenítése (**DETAILS ONLY:** piramisok, **PLOTS ONLY:** pontok, **DETAILS+PLOTS:** piramisok és pontok is),

CONTROL: a kívánt irányítóperifériát állíthatjuk innen (egér/joystick/billentyűzet)

OPTIONS:

LARGE/NORMAL SCALE: a normál/nagyított megjelenítési mód között választhatunk

ALL SOUND ON/OFF: minden hangjelenség be/ki

ALL SOUND BUT ENGINE: minden hangjelenség hallható, de a motort jelző zúgás kikapcsol

TRAINING MODE: minden marad a régiben, de az ellenséges pilóták nem tudnak lelétni bennünket (a találatokat csak pittyegés jelzi)

MIG ACE PILOTS: Kicsit nehéz lesz lelétni a MIG-eket...

COMMS Alapállapotban SINGLE PLAYER-en van – vagyis egy játékos játszik a gép ellen. Modemmel azonban rácsatlakoztathatók az Amigát egy másik gépre és az ellen játszhatnak (pontosabban az azon játszó játékos ellen). Itt állítható be, hogy a másik gép milyen típusú (AMIGA/ATARI ST/MACINTOSH), mekkora az átvitel sebessége illetve a másik gép milyen módon van csatlakoztatva.

Ezek lettek volna a kezelési ismeretek – lehet kezdeni a műsort az alábbiak szerint:

- Válasszunk nevet, rangot, kuldetést és fegyverezünk fel a gépet az iméntiek szerint (ha nem főhadnagyi rangban játszunk, akkor vigyünk magunkkal ALQ131-et is, mert ilyenkor a MIG-ek már felölethetnek bennünket, tehát zavarnunk kell a rakétákat).
- A pilótafülkébe kerülve húzzuk be a csűrőlapokat (F), hogy kifutáskor nagyobb legyen a felhajtóerő (ha főhadnagyként játszunk ez teljesen felesleges: max. gázt adva a gép magától felszáll). Adjunk motorjelisétményt a '+' billentyűvel és engedjük ki a kerékfékeket (W). A Falcon megindul. Elegendő sebességet gyűjtve nyomjuk meg a levelei mutató kurzor nyilat és a gép magasba emelkedik. Magasabb rangban játszva ilyenkor a hölgy WARNING-ozni kezdhet, ami azt jelenti, hogy már fel kéne emelni a gépet vagy túl van terhelve és nem tud felszállni (ez utóbbi esetben a bevetés nemsokára véget ér, mert összetörjük a Falcon-t). Ha felemelkedtünk, húzzuk be a kerékfekeket (G) és kb. 3.000 láb magasságnál engedjük ki a csűrőlapokat is (F).
- Válasszunk célpontot (Ö) és nyomjuk meg a 'CTRL'-'D'-t, hogy az autopilóta odavigyen.
- Az utunkba akadó MIG-ek esetén az autopilóta automatikusan az ellenséges gép követésére kapcsol. Ilyenkor a motorjelisétményt csökkentünk kb. a felénél kicsit nagyobbra, hogy a Falcon ne legyen túl gyors ahhoz, hogy az ellenfél hátába kerüljön. Ezek ellen – aktív autopilotánál – csak akkor használjuk rakétát, ha ugyanabba az irányba repülnek, mint mi (csak így tartózkodik elég sokáig a célzóműszerben ahhoz, hogy a rakéta befogja). Ha a MIG fordul vagy szemben jön, akkor az ágyut használjuk. Ha valamelyik fegyverünk kifogyott volna, a 'CTRL'-'X' megnyomásával visszaállíthatjuk a felszálláskor meglévő mennyiségeket. Ha előttük, az autopilóta automatikusan visszakapcsol a célra és folytatja útját felé. Ha a harcban a Falcon annyira megrongálódott volna, hogy esetleg kormányozhatatlanná vált, kigyulladt, szokik a levegő vagy a fegyverek megbíszódtak volna, akkor kikapcsolhatjuk ('CTRL'-'E').
- Miután az autopilóta elérte a kiválasztott célpontot, körözni kezd körülötte. Ilyenkor kapcsoljuk ki, csökkentjük a motorjelisétményt a felére és ereszkedünk 3.000 láb alá. Kapcsoljuk be azt a földi célpont elleni fegyvert ('BACKSPACE'), amit magunkkal hoztunk (AGM65, DURANDAL vagy MK64 – ha egyik sincs nálunk, akkor a gépágyú is megteszi). Figyelem! Minden fegyver csak azt a célpontot tudja követni, ami még előttünk van (amely felett már átrepültünk, azt 'elfelejtjük')! Hejlesztjük úgy, hogy a célra a biztos célzáshoz szükséges távolságból tudjunk rárepülni.
Ha AGM65-öt használunk, a radarkonzolon megjelenő célzóműszer alapján célózunk a célpontnak pontosan az aljára. Nyomjuk meg a 'SPACE'-t (vagy a 'tűz' gombot, ha úgy jobban tetszik) és a látótérben, a célon egy kis négyzet jelenik meg, ami jelzi, hogy a rakéta hova fog becsapódni. Ha a négyzet az épületnek vagy rakétaállásnak pontosan azon a pontján van, ahol az a talajjal érintkezik (repterek kifutópályáinál nincs ilyen gond), akkor tüzelünk ('SPACE'). Ha a detonációt látjuk és halljuk is, akkor teljes a siker: a cél felett elrepülve láthatjuk a romokat is. Ha csak látjuk a detonációt, akkor nem talált, de közel volt – ha semmi sem történik, akkor csak egy lyukat gyártottunk a sivatag homokjába.
Ha DURANDAL-t vagy MK64-et használunk, akkor a cél kijelölése hasonlóképpen történik, mint a MAVERICK-nél: pontosan a célpont alját kell kijelölnünk. Ezután megjelenik a lézeres célzóberendezés a látótérben lévő célzóműszerben. Ez egyelőre csak egy függőleges vonal (ha nem mozgattunk oldalirányba a célkijelölés óta). Egyelőre csak arra kell ügyelnünk, hogy az függőleges is maradjon és pontosan a célzóműszer közepén látszó célkeresztben haladjon át. Nemsokára beuszik a függőleges vonal végén lévő kereszt is felülről és amikor ez pontosan fedésbe kerül a közepén lévő kereszttel, dobjuk el a bombát. Detonációt mindig hallani fogunk, tehát – itt is egy lézeres távolságmérő segíti a pontos célzást (ez légharcban teljesen felesleges, csak zavaró – az 'O'-val kikapcsolhatjuk).
- Ha az összes célpontot lepucoltuk a pályáról (??? – **CoVboy**) vagy fogytán az üzemanyag, akkor válasszuk a D0-val jelöltet (ez a saját repülőterünk) és az autopilóta hazavezet bennünket. Kb. 5-6 mérföldre a reptéről kapcsoljuk ki (ő ugyanis nem fog leszállni helyettünk, csak köröz a reptér felett), csökkentünk a motorjelisétményt kb. a felére és manőverezünk úgy, hogy a kifutópályákra 90, 180, 270 vagy 0 fokos irányban álljunk rá (legjobb keletről, 270 fok felé haladva megközelíteni a repteret, mert a 9-es kifutópályán kell a hangár elé beállnunk). Megfelelő távolságban bekapcsol a leszálló műszer (ha bekapcsol... – **CoVboy**): ez két szávott kereszt, amely a függőleges és az oldalirányú eltérést mutatja a leszállópályához képest. A manővert segíti a célzóműszer bal oldalán lévő három lámpa is: az alsó vagy a felső sárgán ég, ha feljebb vagy lejjebb kell manővereznünk és a középső zöld világít, ha a megközelítés pont jó. Engedjük ki a futóműveket (G), húzzuk be a csűrőlapokat (F) a kis magasságban kis sebességgel történő manőverezéshez és húzzuk be a szárnyfekeket (B), hogy csökkenjen a gép sebessége és az orrát megemelve (normális pilóta ugyanis nem az orrfutóművet tőr össze a leszállásnál, hanem a gép tenekét teszi le előbb). Földet érséniál azonnal csökkentünk a motorjelisétményt nullára és húzzuk be a kerékfekeket (W). Azt mindenki észre fogja venni, ha a leszállás nem volt tökéletes... Ezután a gép úgy rendelkezik, hogy menjünk 270 fokra a 9-es kifutópályára. Növeljük a motorjelisétményt egy kevéssel a fele fölé, és engedjük ki a kerékfekeket: ha jól csináltuk a célzóműszer jobb oldalán lévő NWS lámpa világít (ez jelzi, hogy az adott sebességgel manőverezhetünk a földön). Guruljunk be a hangár előtti csik végéig és ott húzzuk be a kerékfekeket, valamint vegyük le a motorjelisétményt teljesen...



... aztán mintha elválták volna: itt ugyanis valószínűleg le kéne állítani a motort és kiszállni valahogyan – de ilyen célokra szolgáló billentyűt nem találtunk. A kuldetéseknek kikapcsolással vagy a főmenü FILE-almenüjének END MISSION pontjával vetettünk véget. Az itteni teendők kiderítése már a vállalkozó vadászpilotákra vár...

A játék közben a gép a felső sort üzenetsornak használja, ahol BLUEBIRD címzéssel (ezek mi volnánk), különféle instrukciókat ad. Ezek a következőket tartalmazza:

BOGEY IS AT ANGEL... MIG(ek) van(nak) valahol a közelben. **HEADINGS...** jelzi, hogy milyen irányban haladnak, **...MILES** hogy hány mérföldre vannak tőlünk és **...KNOTS CLOSURE** hogy hány mérföldes sebességgel közelednek hozzánk.

SPLASH A MIG. Lelőttünk egy MIG-et

YOU'RE OFF COURSE... kirepültünk a térképről vagy teljesen elvétettük a célpontot. A **HEADINGS** jelzi, hogy a kiválasztott célponthoz milyen irányba kell fordulnunk.

Ugyancsak itt mondja meg a gép a harci manőverek gyakorlásakor, hogy milyen manőverre van szükség, valamint leszálláskor itt jelzi, hogy milyen irányba forduljunk (ugyancsak **HEADINGS**) és hány mérföld van meg a bázisig (...**MILES TO BASE**)

Egy küldetés véget érhet a gép összetörésével, lezuhanással, katapultálással, a **FILE**-menü **END MISSION** vagy **ABORT MISSION** pontjának választásával vagy — ha valaki kitalálja, hogy hogyan kell — a leszállással. Ilyenkor egy képernyő jelenik meg, amelynek a felső részén képregény tájékoztató a bevetés végéről. Dióhéjban:

Osszetörtük a gépet: Falcon a fűben + pilóta ki + helikopter értünk + hadbírósg — a karriernek vége, kirúgtak bennünket a seregből
Éljen az antimilitarizmus! Mehetünk **POPULOUS**-ozni...

Lezuhantunk: Detonáció a távolban + sirunk látkepe a fölötté diszrepedést végző — még le nem zuhant — Falcon-okkal (pardon: Falcon-okkal...).

Lelőtték bennünket: zuhanó Falcon + akár az előbbi

Katapultáltunk: Nyitott fülke + ejtőernyős le + helikopter értünk — hurra, folytathatjuk a karriert.

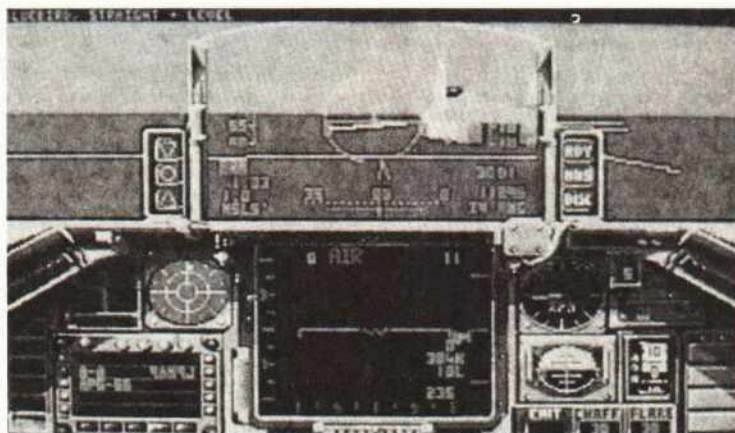
A képernyő alatt — ha a gép úgy véli, hogy sikeres volt a bevetés — megjelenik a mintákkal ékesített szalag (ld. a bevetés kiválasztásánál), ami a teljesítésért járt.

Léjebb láthatóak az általunk eddig megszerzett medáliák (sikeres bevetésekért). Eddig csak az elsőre sikerült szert tennünk, ami egy "Bibor Szív" kitüntetés (...**aminek az értékéből némit levon az a tény, hogy tudomásom szerint azt posztumusz szokták osztogatni: a hősi halottaknak — CoVbóy**) — de gyaníthatóan a **TOMCAT**-leírásban felsorolt pecsénket gyűjthetjük be.

A képernyő alsó sorában vorosocillagok jelzik a lelőtt MIG-eket, az alatta lévő sorban pedig bombák, a célpontokon elért sikeres találatokat. A jobb oldalon **MERITS** mutatja az iménti bevetésben elért találatokat (egy célpontot vagy egy MIG-et többször is el lehet találni!), **TOTAL MERITS** pedig az eddigi bevetésekben összesen elért találatokat.

Az egér valamelyik gombjának megnyomása után a **SIERRA HOTEL** jelenik meg a képernyőn. Ez az amerikai vadászpilótáknál a század dicsőségtáblájának a gúnyneve — a játékban természetesen a Top-lista. Az első oszlopban látható a pilóták neve és rendfokozata, a második oszlopban a státusza (**KILLED**: lelőtték vagy lezuhant; **BUSTED**: összetörte a gépet és a Hadbírósg kirúgta a Légierőtől; **RETIRED**: visszavonult, vagyis **ABORT MISSION**-nal vetettünk véget a küldetésnek; **ACTIVE**: szolgálatban — természetesen csak az utolsó megjelölt pilóta repulhat ismét bevetésre). Az egér valamelyik gombjának megnyomása után ismét a szolgálati jegyzék jelenik meg és kezdhetjük a következő bevetést...

Hát ennyit tudtunk hirtelenjében összehordani a **FALCON**-ról. Ez persze édeskevé: teleírhattuk volna vele az egész újságot, de talán még az sem lett volna elég — mindenesetre elindulásnak talán megteszi az újdonsült vagy leendő **FALCON**-tulajdonosoknak. Annyit még szeretnénk megjegyezni vele kapcsolatban, hogy 1Mbyte-os (vagy annál nagyobb memóriájú) Amigán futtatva, az 512K-hoz képest néhány újabb hangeffektus valamint a **'CTRL' — 'B'**-vel aktiválható "fekete doboz" (valószínűleg mindenki tudja, miről van szó) is hozzájön az eddig elmondottakhoz. Ha esetleg valaki tudná a választ a leírásban említett rejtélyekre, kérjük juttassa el hozzánk — szívesen közölünk. Végezetül egy bazi nagy kép egy MIG 29-ről (ugyanis nemcsak MIG-21-ekkel találkozhatunk...)



Hawkeye

A címképernyőn gépéljük be a következőt: **VALSSPELER**, s a játékban csodák csodája örökéletünk lesz.

C64

A **Braintron Software A-07** című játék valahol a jövőben, a föld egy távoli országában játszódik. Egy titkos kísérleteket folytató katonai támaszponton (neve A-07) dolgozik játékunk főhőse, **Mike Yarrow**. Szerecsélen cimboránk éppen rendes, megszokott szolgálatát tölti, amikor megérkezik hozzá a hír: **Ethanak 500** a központi számítógép észlelése szerint a támaszpontra ellenséges kommandó jutott be. **Ethanak 500** nem sokáig teketóriázott: a bázison folyó titkos kísérletek védelmében – 45 perces késleltetéssel – bekapcsolta az automatikus önmegsemmisítő rendszert. "A hősi halot stábuz ugyan nagyon felemelően hangzik..." – gondolhatta Mike – "...de csak akkor, ha nem én leszek az!". Háromnegyedórányi idő áll tehát a rendelkezésére Mike-nak ahhoz, hogy mentse a börtöt az A-07 bázisról. Ehhez össze kell szednie a főajtó kinyitásához szükséges floppy-lemezeket és az Ethanak 500 számítógép termináljához való hozzáférés végett a megfelelő **PASSWORD**-okat. Életmentő tevékenységében – az időn kívül természetesen – a bázist őrző biztonsági robotok is akadályozzák. Ethanak 500 viszont információival és segítséggel látja el.



A program egy kis emlékeztetővel kezdődik, ami kb. így hangzik:

"Üzenet az A-07 információs rendszerétől"

Tárgykör:

A-07a: Mike Yarrow az emberünk

A-07b: ETHANAK 500 a számítógép típusa

Kísérleti leírás:

**egyenes kapcsolat ember és gép között
a kontroll elvezetése
nincs kontaktus
nincs visszacsatolás
operátori beavatkozás szükséges**

Operátori parancs:

**Az A-07 objektumot a védelmi rendszer 45 perc múlva automatikusan megsemmisíti.
Átvitel vége.**

Játékos, kérsz információkat?"

Ez utóbbi kérdésre 'Y' megnyomása esetén Mike mozgatása, illetve a játék kezeléséről kapunk tájékoztatást.

Főhősünk mozgatását a JOY2-es portról, vagy a billentyűzetről a kurzor-billentyűkkel végezhetjük **SHIFT** (joystick-nél 'tűz' gomb) segítségével keresgélhetünk valamelyik bútor darab mögött, vagy léphetünk be egy kihelyezett terminálba. Kutatásnál Mike-ot a vizsgált berendezési tárgy bal oldalára kell állítanunk, majd a 'tűz' gombot folyamatosan kell nyomnunk. Ekkor a képernyőn megjelenik egy ablak, amelyben a **LOOK** (keresés) felirat és egy vonal jelenik meg, ami a kereséshez szükséges időt mutatja. Ez idő elteltével a második üzenetsorban megjelenik a megtalált tárgy neve. Ezek a következők lehetnek: **NOTHING** (semmi); **ACTUAL PASSWORD** (aktuális jelszó); **DISK NR ...** (lemez és az azonosítója). Ez utóbbival kapcsolatban megjegyzendő, hogy Ethanak 500 a lemezazonosítók kiírását néha elteveszi.

A képernyő alsó részén négy üzenetsor van, melyben Ethanak 500 üzenetei jelennek meg:

- Az első sorban az aktuális liftre vonatkozó adatok jelennek meg, amikor egy szobából a liftbe szállunk.
- A második sorban láthatjuk a megtalált tárgyak nevét.
- A harmadik sorban az életeink számát találjuk.
- A legalsó sorban Ethanak 500 egyéb üzeneteit láthatjuk, amelyek a következők lehetnek:

ETHANAK WORKS OK (Ethanak rendben dolgozik)

CONNECTION TO SYSTEM (Kapcsolat a rendszerrel)

SECURITY PASSWORD IS CHANGED (Biztonsági jelszó megváltozott)

SECURITY PASSWORD IS BROKEN (Biztonsági jelszó feltörve)

MANAGER PASSWORD IS BROKEN (Menedzser jelszó feltörve)

THERE IS NOTHING IN THIS ROOM (Ebben a szobában nincs semmi)

GO LEFT (RIGHT) FROM ELEVATOR ... ON LEVEL ... (Menj balra (jobbra) az ... lift ... szintjére)

GO ADDR= GO ADDR= (Abban a szobában vagyunk ahol a főajtó van)

Minden egyes helyszínen négy emelet van, melyeket három lift köt össze. A liftekre állva a 'le' illetve a 'fel' billentyűk megnyomásával egy-egy emelettel feljebb vagy lejjebb mozgathatunk Mike-kal. Mivel a robotokat megsemmisíteni nem lehet (csak egy időre megbénítani), a lifteknek nagy szerepe van a robotokkal való találkozás elkerülésében, valamint az esetleges túlórali kijáráshoz történő eljutásban. Az emeletetek között le is ugorhatunk hősünkkel, amennyiben a lift alattunk áll (ha nincs alattunk, az sajnos az életünkbe kerül).

A központi liftek (ELEVATOR) a bázis szintjei között mozgást segítik elő. Hét darab van belőlük (A–G), melyek a 0–7. szintek között közlekednek (a legfelső szint a 0.). Amikor beszállunk a liftbe Ethanak 500 az első üzenetsorban kiírja, hogy melyik lift, hanyadik szintjén tartózkodunk.

A terminálba való belépésnek feltétele van: meg kell, hogy legyen hozzá az érvényes jelszavunk (PASSWORD). A jelszavakat az egyes berendezési tárgyakban való keresgéssel gyűjthetjük össze. Ha már összegyűjtöttünk egy pár jelszót, a kereséshez hasonló módszerrel beléphetünk egy terminálba. A képernyőn egy számítógépkonzol jelenik meg, aminek a képernyőjén a következők jelennek meg:

COMPUTER TERMINAL

A: LOGIN (belépés a rendszerbe)

B: EXIT (kilépés a rendszerből)

C: SECURITY OPERATIONS (biztonsági rendszer működtetése)

Az 'A'/'B'/'C' billentyű megnyomása értelemszerűen a megfelelő funkció kiválasztását eredményezi. A program minden egyes LOGIN választásnál egy jelszót érvesz tőlünk. Ha elfogyna az összes jelszavunk, akkor Ethanak rögtön figyelmeztet bennünket (SECURITY PASSWORD IS CHANGED) felirattal. Természetesen ez az üzenet nem a termináloknál, hanem akkor jelenik meg, ha a pályán vagyunk. Ha a LOGIN-t választjuk a menüből és van érvényes jelszavunk (PASSWORD OK TYPE ...), a következő almenübe lépünk be (jelszó hiányában PASSWORD INVALID felírat kíséretében Ethanak 500 kilépet bennünket a terminálból):

SYSTEM ONLINE

A: DIRECTORY (behelyezett lemezek tartalomjegyzéke)

B: STATUS (mi van a gépbe töltve)

C: LOAD (betöltés A illetve B lemez meghajtóról)

D: ENTER (programok futtatása)

E: LIST (.TXT kiterjesztésű szövegfájl-ok listázása)

F: LOGOUT (kilépés a rendszerből)

Ezeket a parancsokat csak akkor van értelme használnunk, ha már legalább egy lemezt behelyeztünk valamelyik meghajtóba a gyűjteményünkben. Ez a következőképpen történik: a 'HELP' billentyű megnyomására a jobb alsó sarokban megjelenik egy ablak, melyben a megszerzett floppy-kkal végezhető műveletek jelennek meg:

MANUAL

A: INSERT DISK (lemez betétele egy meghajtóba)

B: REMOVE DISK (lemez kivétele egy meghajtóból)

C: EXIT (kilépés)

INSERT DISK választása esetén a megfelelő billentyű megnyomásával meg kell határozni, hogy az 'A' vagy a 'B' meghajtóba akarjuk-e a lemezt betenni ('C'-vel kiléphetünk), majd a lemezek azonosítói között kell kiválasztanunk azt, amelyet a meghajtóba akarunk tenni. A választást a 'RETURN' billentyű megnyomásával hagyhatjuk jóvá. A megtalált floppy-lemezekről egyébként célszerű papíron is nyilvántartást vezetni a későbbi gyors felhasználás végett.

REMOVE DISK választása esetén – az előbbihez hasonló eljárással – kivethetjük valamelyik meghajtóból a floppyt.

Ha van már lemez valamelyik meghajtóban, akkor elkezdhetünk manipulálni vele a fenti menü segítségével:

Mint minden rendes számítógép, Ethanak 500 is a DIRECTORY parancs kiadására hajlandó kiírni a lemezek tartalomjegyzékét. Ezt a parancsot elég sürűn ki kell adni az összegyűjtött lemezeink megnézéséhez. Ekkor – feltételezve, hogy az A meghajtóban van lemez, a B-ben nincs – a képernyőn a DRIVE A *****.@@@ (lemez tartalom (*****)) és típus (@@@) valamint a DRIVE B IS EMPTY feliratok jelennek meg.

A bázis területén összesen nyolc különböző tartalmú lemezt találhatunk, amelyek a következők:

..... .TXT (üres)

BASINT.BIN

GAMES.BIN

LOOKAT.BIN

OPENDR.TXT

MANGER.BIN

MATHEM.TXT

PASCOM.BIN

A .BIN kiterjesztésű lemezek valamilyen futtatható programot, a .TXT kiterjesztésűek pedig valamilyen forrásszöveg-file-t tartalmaznak. Ez utóbbiak valamely fordítóprogram segítségével válnak futtathatóvá. A különböző lemezek használatára a későbbiekben, a megoldás ismertetésénél részletesen ki fogunk térni.

A terminálok menüjének STATUS parancsának segítségével tudhatjuk meg, hogy milyen programokat töltöttünk idáig be a terminálba. Ha már van letöltve program, FILE:... felírat(ok) jelzik a letöltött program(ok) nevét, ellenkező esetben MEMORY IS EMPTY (a memória üres) üzenetet kapunk. A terminálok memóriája véges!

A LOAD parancs a meghajtóban talált lemezen lévő program betöltését indítja el. Mivel a terminálok két meghajtóval rendelkeznek, a töltés az 'A' vagy a 'B' billentyű megnyomásával meg kell határozni, melyik drive-ról kérünk töltést (SELECT DRIVE TO LOAD). A kiválasztott meghajtó LED-je villogni kezd és betöltődik a lemezen lévő program.

Az ENTER parancsai egy, a terminálba már letöltött, .BIN kiterjesztésű (azaz közvetlenül futtatható) programot indíthatunk el. Mivel több ilyen program is lehet a terminálban egyszerre, itt is ki kell választanunk a megfelelőt (a 'Q' megnyomásával kiléphetünk a funkcióból).

A LIST parancs, csak a .TXT kiterjesztésű file-ok (azaz a forrásszövegek) esetén használható. Aktiválása után az eddigiekben megismert módon ki kell választani a terminálba letöltött szövegfájl-ok közül a listázni kívántat. Nem árt, ha valamennyire ismerjük a BASIC és a PASCAL nyelvet, mert a forrásszövegi programokból sok minden kiderülhet a főajtó kinyitásának mikéntjéről...

A LOGOUT parancs a terminálból való kilépést jelenti, ekkor újra visszatérünk a játékhöz.

Ha a terminálnál, nem a rendszerbe lépünk be, hanem a SECURITY OPERATIONS pontot választjuk, egy újabb menübe léphetünk be, ahol a következő pontokból válogathatunk:

- A: DISABLE ROBOTS (robotok megbénítása)
 B: MOVE PLATFORMS (szobaliftek mozgatása)
 C: EXIT (kilépés a menüből)

A DISABLE ROBOTS választása esetén visszakérülünk az aktuális szobába és robotok – azon a helyen, ahol a terminálba való belépéskor tartózkodtak – benuitan fognak ácsorogni. 15 másodperc letelte után viszont folytatják megszokott útvonalukat. E 15 másodperc alatt viszont szabadon garázdálkodhatunk a szobában. Azért arra vigyázzunk, hogy ne vesszük neki Mike-t valamelyik szundikáló robotnak vagy egy olyan platform aknájába, amely a fejnük felett tartózkodik. A robot csak egy életünket vesz el, de az aknába zuhanás egy érdekes mondatot csikar ki a gépből: 'GAME OVER'.

A MOVE PLATFORMS választása esetén Ethanak 500 ellenőrzi a jelszót, majd az 'A-C' billentyűk valamelyikének megnyomásával ki kell választanunk, melyik lifthe gondolunk (SELECT PLATFORMS (A..C) OR TYPE "E" TO EXIT). Egy billentyű megnyomása után (az 'E'-vel kilépethetünk), Ethanak 500 megadja a lift jelenlegi pozícióját (pl. PLATFORM:A LEVEL:2), majd azt az emeletet kéri, ahová a liftet állítani akarjuk (ENTER LEVEL (0..3)). A liftek számozása balról jobbra értendő A-tól C-ig, a szintek fentről lefelé 0-tól 3-ig. Amint a megfelelő pozícióba állítottuk a liftet, az 'E' megnyomása után visszatérhetünk a szobába. Mivel a liftek állításához egy jelszót fel kell használnunk, értelemszerűen csak akkor használjuk, ha a szobán való áthaladáshoz feltétlenül szükséges.

Most pedig következék a feladat teljesítésének ismertetése! Először a megtalált floppy-lemezek tartalmával kezdünk:

.TXT (üres lemez): Ez a játékos idegeinek borzoltgatására alkalmas, egyébként használhatatlan. Ne is pazaroljuk rá drága időnket.

BASINT.BIN: Amint a nevéből is kitűnik, ezen a lemezen egy BASIC interpreter található. A program segítségével válik futtathatóvá a MATHEM.TXT lemezen található BASIC program. A BASINT betöltése és elindítása után, mely az előzőekben már említett módon történik, egy menü jelentkezik be, amelynek RUN pontjával elindítható a terminálba már letöltött BASIC-program (ha nincs ilyen letöltve, akkor ERROR: NO BASIC FILE hibaezenetet kapunk).

GAMES.BIN: Ezen a lemezen egy logikai, területfoglalós játék van, amit csak unaloműzés és időpocsékolás céljából érdemes betölteni. A feladat teljesítéséhez semmi köze.

LOOKAT.BIN: Ezen a lemezen található az A-07 bázis térképe – nagy hasznát vehetjük a kijárat megtalálásában.

OPENDR.TXT: Ezen a lemezen egy PASCAL nyelven írt "ajtónyitót" programot találunk. A főajtót csak akkor tudjuk a program segítségével kinyitni, ha előzőleg a SECURITY-t, azaz a biztonsági rendszert 'LOW'-ba, azaz alacsonyba állítottuk. Ehhez persze egy másik program (MATHEM) használatára is szükség van. A PASCAL program futtatásához természetesen a fordítóprogramra is szükségünk van (PASCOM).

MANAGER.BIN: MANAGER program. Ez a segédprogram adja meg a bázis állapotát: amennyiben a MANAGER PASSWORD még nincs a bitokunkban (ez a tízedik password felvételekor következik be), a MANAGER NEEDS PASSWORD üzenet után leáll a program. Ha már megvan a MANAGER PASSWORD, a következő információkat kapjuk Ethanak 500-tól:

SECURITY HIGH (magas) vagy LOW (alacsony);

DOOR IS CLOSED (a főajtó zárva) vagy OPEN (nyitva);

Itt megjegyeznék, hogy a SECURITY PASSWORD megszerzéséhez előbb az ACTUAL PASSWORD összeszedése szükséges.

MATHEM.TXT: BASIC program. A lényege, hogy egy matematikai feladványt kell úgy megoldanunk, hogy annak kiértékelése után a MANAGER STATUS-ba a SECURITY LOW kerüljön beírásra. Ha a LIST parancsal megnézzük a programot, kiderül, hogy négy egyszerű összeadásra kell úgy válaszolnunk, hogy a négyből kettő jó és kettő rossz legyen. Ekkor fogja az elmes program a LOW-t beírni a MANAGER STATUS-ba.

PASCOM.BIN: Ez egy remek PASCAL compiler, amelynek segítségével az OPENDR program futtathatóvá válik. Betöltése és futtatása után a terminálunk képernyőjén egy menü lesz látható, ahonnan a COMPILE pontot választva először le kell fordítanunk a programot (természetesen ehhez előbb le kell tölteni az OPENDR-t; különben ERROR: NO PASCAL FILE hibaezenetet kapunk), majd a RUN választásával le kell futtatnunk.

A játék teljesítése röviden összefoglalva:

- Első lépésben szedjük össze mindent, amit csak találunk.
- Gyűjtünk legalább 10 PASSWORD-t ahhoz, hogy megszerezzük a MANAGER PASSWORD-t.
- Lépjünk be egy terminálba és készítsünk katalógust a lemezeinkről.
- Töltsük be egy terminálba a MANAGER programot és futtassuk le.
- Ezután a BASINT következik a MATHEM programmal, amelynek a lefuttatása után a SECURITY-t LOW-ra, azaz alacsonyra állítjuk.
- Már csak a PASCOM és az OPENDR programok futtatása hiányzik.
- Ha mindez megtörtént, Ethanak 500 a terminálból való kilépés után megmondja, hogy hol található a kinyitott főajtó, amelyen elhagyhatjuk az A-07 bázist. Mostmár csak arra kell koncentrálnunk, hogy a hátralévő idő alatt elérjük a kijáratot. Ebben segítségünknek van a LOOKAT program, amelyen megtervezhetjük menekülésünk útvonalát.

Bounder Game

Az örökélethez két cím értékeit kell megfelelően beállítani:
 5510,234: 5511,234 (decimális)

Bridge Head

Ahhoz, hogy sérthetetlenek legyünk két címen kell motoszkálnunk:
 13214,43: 12790,43

Plus 4

Plus 4

Biztos sokan voltak már olyan helyzetben, hogy úgy gondolták, a számítógépeket nemcsak játéka használnák, hanem mondjuk a háztartás illetve egyéb célok szolgálatába állítják (pl. a házi könyvtár nyilvántartása, receptgyűjtemény az asszonyoknak, stb.). Egy ilyen adatbázis létrehozásakor szembesül a szerencsétlen programozó a következő problémával: ezt az adathalmazt valamilyen szempont szerint rendezni is kellene. Egy adatbázis rendezéséhez a legkézenfekvőbb, leggyakrabban használt módszerek az alábbiak:

Buborékrendezés: a program végighalad az adattömbön és összehasonlítja az egymás után következő adatokat – ahol az előbbi "nagyobb" mint az utána következő, ott felcseréli a két elemet. Az eljárás addig ismétlődik, amíg ilyen adatkár létezik, azaz szükséges csere előfordul. Egy ilyen rendezési elv alapján működő program futásiideje az adathalmaz elemszámának a négyzetével arányos.

Szelekív rendezés: ezen az alapeven működő program először az adathalmaz első elemét hasonlítja össze a többi adattal. Ha valamelyik vizsgált adat kisebb ennél, akkor azt felcseréli ezzel az adattal. Ezután veszi a második elemet és megismétli az előbbi eljárást, de az első elemet már figyelmen kívül hagyja az összehasonlításnál, mivel az első menetben már kiderült, hogy az a legkisebb – és így tovább.

Quicksort rendezés: A rendezés menete a következő: egy N elemből álló adathalmaznak veszük egy közbülső elemét. Ez fogja képezni az első összehasonlítás alapját, amelyben az adathalmaz részeit szétválogatjuk az ennél kisebb és nagyobb értékeket tartalmazó két részvektorba. Ezután az eljárást folyamatosan elvégezzük a részvektorokkal elemeivel (majd az így létrejövő részvektorok elemeivel és így tovább...) is. Az eljárás egészen addig tart, amíg az adathalmaz rendezetté nem válik.

A quicksort a leggyorsabb módszer, ami egy számítógépen nyilvántartott adathalmaz rendezésére szolgál, ezért az alábbiakban egy ilyen alapeven működő BASIC-programcskát mutatunk be. Ez természetesen csak a módszer szemléltetésére szolgál, egy adott feladat elvégzésére történő hozzáigazítása (az adatfelvitelhez szükséges sorok illetve a rendezendő adathalmaz ismeretében szükséges változódefiníciók) már a programozó feladata!

A program a következőképpen működik: az adott vektor, részvektor alsó illetve felső határát a BA és a JO változók tárolják. Mivel a program egyszerre csak egy részvektor rendezését teszi lehetővé, az első vektorindexeket (BA,JO) el kell mentenünk egy háttérváltozóba, hogy az adott részvektor lerendezése után vissza tudjunk térni a soron következő másik részvektor rendezésére. A program felváltva a "bal oldali" illetve a "jobb oldali" részvektorokat rendez le, míg a részvektor hossza egy nem lesz. A rendezés N log N lépésben rendez le egy N elemből álló vektort.

Mivel csak példaprogramról van szó, az alábbiakban csak egy 1–2000 közötti véletlen számokkal feltöltött, 24 elemből álló adathalmazt fogunk rendezni.

```

30 SCNCLR
40 DIMA(50),J1(30),B1(30),J0(30),BA(30)
60 E=24
70 FOR I=1 TO E: K=INT(RND(0) 2000)+1
80 A(I)=K: NEXT
90 GOTO265
110 BA=B1: J0=J1
120 K0=A(INT((J1+B1)/2))
140 DO
150 DO WHILE A(BA)<K0
160 BA=BA+1
170 LOOP
180 DO WHILE K0<A(J0)
190 J0=J0-1
200 LOOP
210 IF BA<=J0 THEN GOSUB480
220 LOOP UNTIL BA>J0
230 IF B1<J0 THEN HI=HI+1: GOSUB630: J1=J0: GOSUB110: GOSUB650: HI=HI-1
240 IF BA<J1 THEN HI=HI+1: GOSUB630: B1=BA: GOSUB110: GOSUB650: HI=HI-1
250 RETURN
265 B1=1: J1=E: GOSUB 110
270 END
480 MU=A(BA): A(BA)=A(J0): A(J0)=MU
490 BA=BA+1: J0=J0-1
500 RETURN
630 J1(HI)=J1: J0(HI)=J0: B1(HI)=B1: BA(HI)=BA
640 RETURN
650 J1=J1(HI): B1=B1(HI): BA=BA(HI): J0=J0(HI)
660 RETURN

```

Climb It

Az örökélet a következő érték beállításával oldható meg:
11747.48

Dingbat Wombat

Az örökélet eléréséhez a 8074 DEC címen kell 255-öt elhelyeznünk.

Fire Galaxy

Az örökélet megvalósításához két cím értékeit kell megváltoztatnunk:
5769.48: 5770,5 (decimális)

Plus 4

Plus 4

Plus 4

Az e havi ELITE-turnét ismét egy kis intermezzoval kezdjük, bár ez most csak a PLUS4-tulajdonosokat érinti. Számos levél érkezett ugyanis hozzánk, amelyek a játékkálás kimentésével/betöltésével kapcsolatos problémákat vetnek fel. Nevezetesen azt, hogy nem lehet játékkállást menteni kazettára. Azt mindenkinek sikerült elérnie, hogy a '@' megnyomásával behívta az input/output-menüt, a '3'-mal átállította a default egységet kazettára, megadta a file-nevet, megkapta a versenyszámát – aztán szépen lemerevedett az egész rendszer (egyébként megnéztük a Kazettaküldő Szolgálat egyik PLUS4-kollekcióján lévő verziót is – ugyanilyen). A kifagyásra a magyarázat nagyon egyszerű: az ELITE PLUS4-en kalóz-program, illegálisan lett konvertálva. Gyári teszten tehát nem ment át – a konvertáló úriember pedig ezt a részt nem ellenőrizte. Ha a programtól mentést kérünk, akármit is állítottunk be default perifériának, mindig a lemezmeghajtóhoz fordul – és ha azt nem találja, a rendszer lemerevedik! De nemcsak a kazettával rendelkező PLUS4-eseket kerülgetheti a guta – lemezmeghajtó esetén ugyan a kimentés rendben lezajlik (legalábbis a program úgy véli), de a kimentett állást a program nem nagyon hajlandó visszatölteni! A következő CoV-ig igyekezzünk a hibát megtalálni és a szükséges helyesbítéseket közölni fogjuk. (Megismételni, hogy ez a programhiba csak a PLUS4-változatra vonatkozik!)

Utoljára a kiegészítő felszereléseknél hagytuk abba, azok közül is az intergalaktikus hiperhajtómű ismeretébenél. Gazdagok számára készült ugyan – viszont ez az egyetlen eszköz, amellyel galaxisok között mozoghatunk. Kezdetben az 1. Galaktikus térképen található bolygók között mászkálhatunk – ez azonban nem tartalmazza a Szövetség 2040 bolygóját. A galaktikus hiperhajtómű első használatakor (sajnos minden egyes darab csak egyszer működik) "egy szinttel magasabba", azaz a 2. számú galaktikus térképre kerülhetünk. Összesen 7 ilyen galaktika van (erről később még részletesen).

Bányászlézer (MINING LASER): aszteroidák szétlövésére szolgáló lézerfegyver, az űrbányászat egyik alapja. 10-es technikai szintű világoktól kezdődően kapható, 800 pénzegység körül van az ára. Egy-egy aszteroida nagy mennyiségű értékes ércet tartalmaz, amelyet ezzel a lézerral tudunk "kibányászni" (vagyis szétlőni az aszteroidát). A bányászott érc a bolygókon természetesen rándó rakományként értékesíthető. Űrhajó elleni támadó fegyverként nem célszerű használni, mert a pulzáló lézernél is gyengébb hatású.

Katonai lézer (MILITARY LASER): A legnagyobb hatásfokú lézerágyú, ezzel 2-3 találat is elég az ellenséges gépek elpusztításához. A 10-es technikai szinttől kapható, ára 6.000 pénzegység körül mozog. Minél előbb szerezzünk ilyen – legalább egyet, előre. Egnél többet a Galaktikus Rendőr-seg ugyanis nem enged egyetlen úrhajóra sem felszerelni.

Amíg a 64-változattól eltérően nem szöveges, hanem képes tájékoztatásból választjuk ki a vásárolni kívánt felszerelést az EQUIP-ikon választása után. Az ábrák sorrendje az íméntihez felsoroláshoz hasonló, viszont az utolsó helyen még szerepel egy, a 64-változatban nem szereplő felszerelés is: ez RETRO-MOTOR, ami a 10-es technikai szintű világoktól kezdve kapható, 8.000 pénzegység körül áron. Repülés közben az 'R' billentyűvel aktiválható. A berendezés feladata, hogy – veszély esetén – a Cobra villámgyorsan "kitolasson" a veszélyes zónából (nagyon nagy vízszintes, az előrenézettel ellentétes irányú gyorsulást ad). A vásárlás úgy történik, hogy a kívánt felszerelésre clickelünk, majd ismét az EQUIP ikont választjuk. A már felszerelt berendezések listája a STATUS ikon választása után tekinthető meg – a Cobra sziluettje körüli nyilak mutatják, hogy mi és hol helyezkedik el. Egy dologra felhívni a figyelmet: míg a 64-esnél nyugodtan csereberélhetjük a felszereléseket, addig az Amiga-verzióban sehogyan sem sikerült eladnunk valamelyik felszerelést.

A felszerelések használata

Az alábbiakban összefoglalásképpen ismertetniük a berendezések – általunk célszerűnek ítélt – használatát.

Mindenekelőtt egy olyan berendezést említenénk, amit nem kell megvásárolnunk, már alapállapotban a Cobra-hoz tartozik. Ez az 'I' billentyűvel aktiválható célpontazononosító (ID). Ha bekapcsol állapotban van, akkor megadja a következő célszerkeztbe kerülő objektum nevét (azután kikapcsol). Célszerű állandóan bekapcsolva tartani, hogy mindig tudjuk mire fogunk tüzelni (Viper-re például soha, mert ez rakomány nélküli rendőrhajó – semmi hasznunk sincs megsemmisítéséből, csak a többi rendőrt fogjuk ezzel magunkra haragítani). Amíg azoknak mondjuk ez esetben könnyű dolguk van: a radaron villogva látszik az az űrhajó, amely támad bennünket.

A szükségesnek ítélt felszerelések fontossági sorrendben:

Mickey Mouse

A CoV 2. számában már közöltünk egy POKE-ot végtelen löszerre. A most közölt megoldással is azt a célt tudjuk elérni, hogy vízpisztolyunk sose száradjon ki. Elsősorban azoknak javasoljuk, akiknek az itt ismertetett módszer nem jött össze. Töltsük be a játékot, majd RESET, és gépeljük be: POKE 44620,0: POKE 47951,0 (RETURN). A játékba a SYS 32800 paranccsal térhetünk vissza.

ECM: teljesen védtelenek vagyunk nélküle az ellenfél rakétái ellen. A legelső befektetésünk ez legyen.

Lézerek: a legjobb természetesen a katonai lézer, ilyen szükséges előre. A sugárlézer is megfelelő hatásfokú, egy ilyet tegyünk hátra, hogy az üldözők elől fedezze utunkat, ha a bolygó felé haladunk. A két oldalra teljesen felesleges lézert szerelünk.

Automata dokkoló: a játék egyik legnehezebb része a dokkolás. Magától értetődik, hogy a biztonságos leszálláshoz minél előbb egy ilyenre kell szert tennünk. Ha megjelenik a *Coriolis* hatósugárjelző S betű a műszerfalon, csak egy 'C'-t kell nyomnunk és nyugodtan szemlélhetjük a műsort.

Rakodóter-kiegészítő: ha több árut szállítunk egyszerre, nagyobb haszonra tehetünk szert.

Üzemanyaggyűjtő: tulajdonképpen nem is az üzemanyaggyűjtés miatt fontos, hanem azon tulajdonsága miatt, hogy az űben lebegő tárgyakat be tudjuk vele szippantani. Egy-egy űrhajó megsemmisítésénél (vagy akár elhalálozásunkkor is) gyakran láthatjuk, hogy a robbanás után egy hasáb alakú tárgy repül ki az űrhajóból: ez az általa szállított rakomány (a célpontozónosítón BARREL-ként jelentkezik). Ha van SCOOP-unk, ilyenkor repülünk a rakomány után és úgy közelítjük meg, hogy a *Cobra*-val párhuzamosan haladjon és amikor fölfe érünk, akkor kb. közvetlenül a hajó bal alsó és középső része között haladjon el (vigyázat, ha nem párhuzamosan haladunk vele, akkor a SCOOP vagy nem fogja elérni, vagy a rakomány elviszi az első pajzsunkat és azzal együtt szétrobban). Ha a dolgot jól csináltuk, akkor – ha a rakodóterben még van hely – a SCOOP automatikusan felszippantja a hordót és a képernyőn megjelenik, hogy mit fogtunk. Ezt természetesen a következő *Coriolis*-on a többi rakományhoz hasonlóan eladhatjuk. Ugyanez történik, ha közvetlenül a *Cobra* előtt lövünk szét egy űrhajót: a SCOOP – bár ez nem látszik rakománynak – begyűjti a szétfröccsenő fémhulladékokat és a fogásnak ALLOYS-t könyvel el (30-35 pénzegység/t az ára). Hasonlóképpen történik az aszteroidabányászat is: a bányászlézerrel szétlőtt aszteroida "rakománya" az érc (MINERALS). Érdekességképpen megjegyeznénk, hogy mentőkabinokat (ESCAPE POD) is felszippantunk: ilyenkor az utasai a következő bolygón 1 t rabszolgaként (SLAVES) eladhatóak (vigyázat, a rabszolga csempészárú, amit a rendőrök nem néznek jó szemmel!).

Extra energiaegység: biztonsági célokat szolgál. Ha anarchista vagy feudális világgal kereskedünk számos ellenfél ronthat ránk – ilyenkor jól jön, ha dupla sebességgel töltődnek az energiabankok (csak rakétatalálatokkal tudnak bennünket kiirtani,

mert az energiabankok azonnal utántöltik a lézer-találatokból eredő energiavesztésünket).

Energiabomba: ezt is csak biztonsági okokból érdemes venni. A thargoidok ugyanis nemritkán 6-8 géppel támadnak egyszerre és ez az ösztüzerő végzetes 'áhet. Ilyenkor egy gombnyomás – és már biztonságban is vagyunk.

Teljesen feleslegesnek tartjuk a rakéták és a mentőkabin használatát (valamint Amigán a retromotort). A rakéta drágább, mint egy leírt kalózárt kapott maximális fejpenz (tehát csak veszteséget hozhat) – ha valaki megfelelően kezeli a lézert, semmi szükség nincs rá. A mentőkabin használatára sincs szükség, ha az előbb említett felszerelések a birtokunkban vannak és néha kimentjük az állást (esetleg a jogi státusz tisztára mosására használható).

Az említettek kivül még van egy egészen speciális berendezés, amelyre az egyik feladat teljesítéséhez lesz égető szükségünk. Ez az álcázó egység (CLOAKING DEVICE). Ezt nem lehet megvásárolnunk: miután megkaptuk a feladatot (lehet egyébként előbb is), egy thargoid gépről lőhetjük magunknak. Ha ez megtörtént, azt a gép jelzi. Ha már birtokunkban van ilyen felszerelés, akkor az álcázót az 'Y' (német billentyűzettel ellátott Amigákon természetesen a 'Z') billentyűvel kapcsolhatjuk be. Ilyenkor az összes körülöttünk lévő gép számára láthatatlanná válunk, eltűnünk a radarjaikról és nem is támadnak bennünk (mivel nem látnak minket, a felénk tartókat ki kell kerülnünk, különben lekaszálják a pajzsunkat – bár ez megtörténhet akkor is, ha nincs bekapcsolva az álcázó...). Az álcázó közvetlenül az energiabankokból szívja az energiát és nagyon sokat fogyaszt belőlük. Csak néhány másodpercig használhatjuk, különben teljesen kimeríti őket – ami szokás szerint a *Cobra* felrobbanásához fog vezetni. Az Amiga-verzióval kapcsolatban megjegyeznénk, hogy a cracker "munkásságának" köszönhetően ez a kűtű már kezdéskor is nálunk van, szóval a játék folyamán bármikor használható. Egyébként az ELITE közkezen forgó Amigás-törése az előbbihez hasonló jegyeket hordoz magán: kezdetben rögtön 155 tonnányi rakomány van a raktárban, legalább 300.000 pénzegység értékben és jónéhány bolygón egyes áruknak hihetetlen árak vannak – ezzel csak azt sikerült elérnie ennek a jöembernek, hogy elvette a játéktól a játék legizgalmasabb (kezdeti) szakaszát, ahol annak lassan kellett volna megdagadnia.

Ennyi írt bele e havi ELITE-körutunkba. Most már tudjuk irányítani a hajót és kezelni a berendezéseit – a jövő hónapban már kereskedni is fogunk egy kicsit...

Bionic Commando

Amikor a képernyőn megjelenik a játékos, és az óra elkezd lefelé számolni 200-ról, nyomjuk meg egyszerre a SHIFT LOCK és az '1' billentyűket. Az óra megáll, s miután mind a három életünket elvesztettük, újabb nyolcat kapunk ajándékba.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Ismét itt van M.O.T.C., akivel a CoV 3. számában már megörvendeztette az Amigás amigókat néhány stuffal. (Egyébként ugyanezt a kódtáblát küldte el a CoV-nak Kárpáti Zsolt, kecskeméti olvasónk is.)

"Egy kis segítség azoknak, akik az INDY III. ADVENTURE változatában az elején elakadtak: Egy kódtáblázat. Eredetileg a feltört verziók legtöbbje tartalmaz egy IndyCode.txt file-t, amiben ez megtalálható, de én láttam már olyan változatot is, amin ez nem volt rajta."

A játék 4 jegyű kódot kér. A kód bekérése elég nagy gyakorisággal a SECTION 1 ill. a SECTION 3 táblázatból történik. A kódot az A,B,X,K,E és H betűkön túl négyféle szimbólum alkotja, ezt – az áttekinthetőség kedvéért – ugyancsak betűk helyettesítik:

D betű	– jele a delta (Δ)
V betű	– jele a fordított delta (∇)
T betű	– jele a gamma (Γ)
O betű	– jele a négyzet (\square)
/jel	– jele a görög fi (Φ)

SECTION 1

	1	2	3	4	5	6	7
A	AEXX	K/KN	KOXX	HTKB	KHNI	NXDI	BKEK
B	AXDN	EIEB	AKDB	IHEI	OA/K	ONTA	EAAO
C	ANTI	OAHK	NOTK	DBHA	BOIO	ADXX	KEKN
D	DBXA	BOKO	TEXO	X/KX	DTNN	AIDN	/AEB
E	AEXB	BHKI	VOXI	KDKK	THVA	DXDA	VKEO
F	BHDI	VKEK	VHDK	AVEA	OAIO	BBTX	VEKI
G	AVTA	OAHO	HOTO	DIHX	EEIV	ADXB	VEKI
H	OIXV	TEKB	TBXB	XOKI	DDVK	VKDK	BXEA
I	AIDB	VXEI	AVDI	KAEK	TVIA	IATO	VBHX
J	KATK	TVHA	VBTA	/OHO	IDIX	OEVK	TDKB
K	EBXO	DOKX	AEXX	K/KV	OEVB	EVDB	VAEI
L	BKDX	AVEV	AIDV	EAEB	HB/I	BOTK	IBHA
M	HVTB	OAHI	VOTI	XDHK	BOIA	HDXO	KEXX
N	EOXX	/TKA	IDXA	DEKO	O/VX	VHDX	/IEV
O	TXDA	EKEO	EHDO	DIEX	BX/V	TBTB	OHHI
P	DATX	BBHV	/KTV	OOHB	XHII	VEXX	DDKA
Q	BBXB	AOKI	AHXI	DIKK	VEVA	BVDA	DAEO
R	HHDI	EVEK	EIDK	BAEA	HB/O	IITX	EDHV
S	EVTA	TAHO	DOTO	AIHX	AEIV	EDXB	HEKI
T	BOXX	VDKV	E/XV	AEKB	VVI	IHDI	OIEK
U	IVDV	AKEB	BHDB	AIEI	KXIK	DBTA	BOHO
V	AATI	KBHK	OKTK	VOHA	/DIO	IEXX	O/KV
W	TBXA	EOKO	BEXO	AIKX	KT/V	DIDV	AAEB
X	AKDO	BVEX	BIDX	VXEV	EBIB	HOTI	BDHK
Y	VBTV	DAHB	AOTB	VDHI	XEIK	BDXA	HEKO
Z	KOXI	EDKK	BIXK	/EKA	DIVO	IHDO	VIEX

SECTION 3

	1	2	3	4	5	6	7
A	BAHO	ABIX	OIHX	DEIV	HDXB	KEKI	E/VK
B	DEKA	HDVB	EIKB	IHVI	AIDI	KXEK	DB/A
C	QAEB	BB/I	XKEI	DV/K	VKTA	/VHO	AAIX
D	DVHK	ADIA	AAHA	TBIO	XOXX	DDKV	EHVB
E	EOHV	ABIB	/DHB	IEII	O/XK	TEKA	E/VO
F	IEKI	O/VK	OOKK	DTVA	A/DA	TXEO	AK/X
G	EXEK	BB/A	/KEA	BVIO	KATX	EBHV	AAIB
H	IBHX	OOIV	VHVV	DDIB	XHXI	AIKK	EEVA
I	DDKB	OEVV	VTKI	XHVX	OXDK	TIEA	EXIO
J	IEEI	OX/K	BVEK	DKIA	VVTO	IAHX	OBIV
K	DOHA	BDIO	BAHO	ABIX	KOXV	HTKB	KHVI
L	/KX	OTV	ODKV	DHVB	VXDB	VKEI	VV/K
M	DXEI	ABIB	EKEB	VV/I	XATK	/VHA	HAIO
N	HDHI	BEIK	BBHK	/AIA	DBXO	OOKX	ADVV
O	BEKA	H/VO	HOKO	KDVX	AKDX	VVEA	OK/B
P	IEEO	VX/K	VVEX	KA/V	TVTBT	BAHI	VBIK
Q	BVHV	TDIB	TAHB	XBII	DOXX	ETKA	OHVO
R	HHKI	VTVK	VDKK	AHVA	/XDA	DKEO	Ov/X
S	AXEK	/B/A	BKEA	HV/O	DATX	ABHV	EAIH
T	HDHO	OIX	KBHX	EOIV	ABXB	VOKI	KDVK
U	ATKV	E/VB	EOKB	HDVI	OHDI	DVEK	VK/A
V	/IEB	IX/I	XHEI	DA/K	DVTA	/AHO	IBIX
W	AVHK	DDIA	DAHA	BBIO	AQXX	KDKV	HHVB
X	/IKO	ITVX	IDKX	QEVV	EV DV	VKEB	DD/I
Y	XXEX	DK/V	EAEV	EV/B	VATI	VBHK	BAIA
Z	EDHB	HEII	HBHI	BOIK	/BXA	DOKO	ODVX

A játék indításakor a program meg fogja kérdezni a kódot: pl. SECTION 1 Row:E Column:1 esetén AEXB lesz a helyes válasz. A játékban a 'SPACE' felfüggeszti a játékot, az 'F5' játékállást tölt/ment, az 'F8' újraindítja a játékot.

NEUROMANCER

C64

Az itt közölt néhány tippet **Tövisházi Ambrus** budapesti Olvasónk osztja meg sorstársaival "Egy kis **NEUROMANCER**-stuff" néven.

- Ha számlaszámunkat feljegyezzük, sok pénzre tehatunk szert: egy **ARITAGE** nevű úriember jó "BUSINESS"-t ajánl, ha küldünk neki levelet, amely tartalmazza a számunkat, 10.000,- dollárt fogunk találni a számlán.
- Ha az olcsó szállóba (**CHEAP HOTEL**) megyünk, kiküldenek a számlát, be kell lépünk a **CHEAPO** nevű adtbázisba, és a **Password**-ként meg kell adni: **COCKROACH**. Itt találunk egy **EDIT BILL** opciót, majd a "Balance" mellett lévő számot kell beírunk a helyre, ahol 0 található. Így ingyen megússzuk a számla rendezését.
- Be tudunk menni a **MICROSOFTS** üzlet belső ajtaján, ha belépünk a rendőrségi adtbázisába, és átírjuk vala-melyik közölt személy nevét **LARRY MOE**-éra; azonban előtte a számlaszámot is fel kell kutatni valahol (ez már az **On d'olga**, kedves játékos).
- Ha már sikerült eljutnunk egy **CYBERSPACE**-deck megvételéhez, egy tők jó **CYBER**-jack található a **Maruti** cégnél (**TILTOTT ZÓNA**).
- Ha a **DONUT WORLD** nevű sorozóban szóba elegendünk a rendőrrrel, minden esetben letartóztat!

X The Adventure

C64

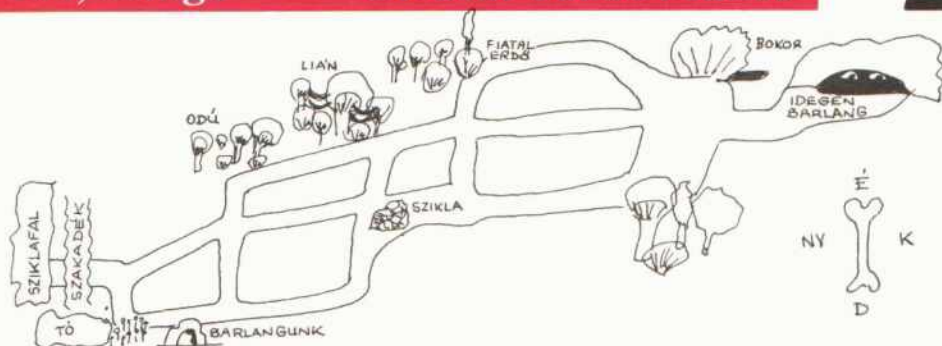
"Tisztelt Szerkesztőség (Co'Boy)! Ebben a levélben egy jó magyar szöveges kalandjátékot közlünk! A játék címe: **X THE ADVENTURE**. A játékot C64-en csináltam meg, Amiga és plus 4-es változatáról még nem hallottam (lehet; hogy nincs is)." Készítették **Kistamás János**, **Tímár Dénes**, **Kistamás Gábor**, Budapest (Kösz, fiúk! **A magyar tanárok – véleményetekkel ellentétben – szerintem semmi gondja nem lehetett volna – Co'Boy!**)

A játék az óskorban játszódik, háttértörténete kideríthetetlen.

A szövegbevitelt egyes szám második személyben történik! Ékezetet a magánhangzókra a "C" = ' jel segítségével tehetünk. A kucac ("@") és a csillag ("*") az O és az Ű betűket helyettesítik. A fukcióbillentyűk szerepe:

- 'F1': Nézz körül!
- 'F2': Load
- 'F3': Vízsgáld meg!
- 'F4': Save
- 'F5': Lettár
- 'F6': Használd!
- 'F7': Segítség
- 'F8': Pontszám

A játék a barlangunkban kezdődik. Menjünk ki! (É) Mit látnak szemünk, a bejárat előtt egy tű hever. Vegyük fel! (Fogd tűt!) Menjünk meg kijebb. (É) Napsütötte tisztáson vagyunk. Menjünk el az idegen barlanghoz! (É,É,K,K,K,K) A csúnya medve nem enged beljebb minket! Dolgunk végeztetül, hagyjuk el a barlangot (Talan inkább dolgavégzetlenül, a "dolgunk végzetlenség" szorulat okozhat – Co'Boy!) (NY) Hm... A medve követ! Menjünk el a tóhoz! (NY,NY,NY,D,NY) Mint látjuk, a medve még mindig követ. Próbáljuk meg eltenni láb alól! Nagyon csábít a nád, hát torjunk le egyet! (Törd nádat) Menjünk a szakadékhöz. (É) Alkalmazzunk egy kis fortélyt. (Használd nádat) Ezután már nyugatra is tudunk menni. Menjünk is! Mint tapasztaljuk, a medve leesett a szakadékba. Ezután már nincs zavaró tényező az életünkben. Menjünk vissza a medve barlangjához. (K,K,É,K,K,K,K,K) Itt egy kovákó. Vegyük fel! (Fogd kovákóvet) Befele nem tudunk menni, mert egy szikla zárja el utunkat. Nincs más választás, menjünk ki! (NY,NY) Most induljunk el felkutatni a terepet. (É) Itt egy bokrot veszünk észre. Vizsgáljuk meg. (Vizsgáld bokrot) Megötte egy saurusz lapul. Oljuk meg, hátha még jó lesz valamire. (Öld sauruszt) Ezután vegyük magunkhoz! (Fogd sauruszt) Induljunk el a barlangunk felé! (NY,D,NY) Még nem a barlangunknál vagyunk, de mint látjuk a fákat liánok kotik össze. Vegyük fel egyet! (Fogd liánt) Menjünk dérel itt egy sziklát látunk. Vajon mire jó? Próbáljuk meg használni a liánt! Nem történik semmi. Most használjuk a bunkót! (Fogd bunkót) A sziklából törtünk egy darabot. Menjünk tovább! (D) Itt egy tauruszt látunk. Valószínűleg a TAURUS gumigyártórl kapta a nevét. A taurusz őrtörténetétől jó "gumipótát" vág. Kérjünk egy kis segítséget! (F7) Most már tudjuk, hogy a taurusz ragadozó. Menjünk nyugat felé. Itt vagyunk a barlangunk előtt. Menjünk bel (D,D) A barlang belsejében tűzfa látható. Most használjuk a kovákó! (Használd kovákóvet) Erre a tűz meggullad. Most süssük meg a sauruszt! (Süss sauruszt) Menjünk ki a tauruszhoz! (É,É,K) Adjuk oda a nálunk őrtörténetétől ingyenfalat! (Add sauruszt taurusznak) Ő megeszi és továbbballag. Viszont itt hagyott egy lást. Vegyük fel! (Fogd ást) Induljunk el északi irányba. Innen folytassuk utunkat nyugat felé. Erdő melletti tisztáson vagyunk. Mitévők legyünk? Kérjünk segítséget! No, nem az OTP-től... (F7) "A föld itt puhább!!" Mit lehet egy puha földön csinálni?? Próbáljunk meg ásni! (Áss) Találunk egy aranyt!! (Fogd aranyt) Menjünk el a fészekhez! (K,K,K) Másszunk fel a madárhoz! (Mássz fel fára) Mivel a madarak szeretik a fenyves dolgot, ezért hát adjuk neki oda az aranyt. (Add aranyt madárnak) Ezután másszunk le a fáról! (Mássz le fáról) Ballagjunk a kigyóhoz! (NY,É) A kigyó szereti a tojást. Hát adjuk neki azt, amit a fészekben kaptunk! (Add tojást kigyónak). Megegyi – "Hívj ha szükséged van rámi!" Menjünk el az odúhoz, ahol nem férünk be. (NY,NY) Itt az alkalom, hogy hívjuk a kigyót. (Hívj kigyót) Az odúban egy baltá rejtőző, amit a mi kedves kigyónk kihozott onnan. Ha már baltánk is van, menjünk el fát vágni! Mondjuk a fiatal erdőhöz! (K,K,É) Itt vagyunk fát! (Használd baltát) Kivágtunk egy fiatalabb fát, legalizyaltuk. Lett sok gally és egy "sziklatoró". Vegyük fel. (Fogd gallyat, fogd sziklatorót) (Használd baltát) Tigrishez! (D,D) Mit kellene csinálni eme véréngző fenevadval?? Oljuk meg! No de mivel [...]mivelhogy meg kell ölni... – Co'Boy)? Puskával nem lehet! Az óskorban még nem volt puska. Nyilunk pedig nincs... Azaz lehet, hogy tudunk csinálni. Nézzük meg a lialt! (F5) Mi kell egy nyílhoz? Gally és egy erős húr. Gallyunk már van, de mi legyen a húr? Esetleg a lián?? Próbáljuk meg! (Használd liánt) A program jelzi, hogy "Kész". Mi lehet kész, talán a nyilunk? Nézzük meg! (F5) Sikerült nyilat készítenünk! Most már leteríthetjük a tigrist! (Öld tigrist) "Leölttem" (Fogd tigrst) Most nyúzzuk meg. A bőrre szükség lehet, mert bizonyára hideg van! (Használd bő) "Megnyúztam" (Fogd bőrt) Most próbáljunk meg ruhát varmi (Használd tűt) "A bőr még nincs kiszáritva!" Hm... Most mitévők legyünk?? Mondjuk menjünk el a barlangunk elé. (NY,NY,D) Itt nem tudunk mit csinálni, de azért kérjünk segítséget! (F7) Itt a nap jobban sűt! Valószínű, hogy a bőrt itt kell kiszárítani. (Tedd le bőrt) Nem történt semmi! Várjunk egy kicsit! (Vár) A nap kiszáritotta a bőrt. Most használjuk a tűt! (Használd tűt) "Kész" No, akkor nézzük meg művünket! (F5, vizsgáld ruhát) "Inkább egy női ruha. Kár!" Menjünk el az idegen barlangba, ahol egy szikla torlaszolja el az utat. (É,É,K,K,K,K,K,K) Itt az ideje, hogy használjuk a "sziklatorót"! (Használd "sziklatorót") Most már szabad az út! (D) Nini! Itt egy nő! Mit csináljunk egy nővel? (Lennének tppjeim... – Co'Boy) Kérjünk segítséget! (F7) A nő szeretik az ajándékok. Mit adjunk neki? Mondjuk a "sziklatorót"! Nem kell neki! Megvan! A ruhát! (Add ruhát nőnek) Megörül neki, és cserébe bárhová követ minket... (F8) Már csak 30 pont hiányzik. Menjünk vissza a barlangunkba. (É,NY,NY,NY,NY,NY,NY,D,D,D,D) No, otthon volnánk! Nézzük meg mennyi pontunk van. (F8) Ujje! 300 pont az elérhető 300-ból! A kúdetést teljesítettük, a kalandnak vége! Jó szórakozást!



STEEL THUNDER

C64

"Helló CoVboy! Lenyüguzően szabatos leveled eufórikus örömet okozott (ismét!) a családban (anyámék rákaptak az újság olvasására), miután hangosan felolvastam felolvastam nekik két költői hőseposzodat (izé... Barátunknak néhány népi rímrust is küldtem, cserébe az ő – hogylismondjamcsak – "alkotásaiért". Ezekről természetesen az olvasótábor megkíméljük, mert nagy dóziszban mindkettők művelő ámköztűt okozhatnak – CoVboy!). Nagyszerű versek! A közeljövőben lesz mit írkalni (Jaj! Neeeeee! – CoVboy). Itt van a STEEL THUNDER:

Tankszimulátor, igen jó kivitelezésben. Alapvetően 4 féle tankot választhatunk:

- H60A3: Fő harci tank, jó fegyverzet és sebesség, 105 mm-es ágyú
- H48AS PATION: Bunkerek ellen kiválóan alkalmas, egyébként könnyű fegyverzetű
- H3 BRADLEY: Eleg jó tank, ennek az egynek vannak TOW rakétái (mindent szétvisznek)
- H1A1B ABRAMS: Leggyorsabb és legerősebb tank, 120 mm-es ágyú

Először a gombok:

'←': tank energiahálózat be/ki

'1': motor be/ki

'C': fegyverzet be/ki

'4', '5', '6': irányítás, ágyú-géppuska (kicsi) gépfegyver

'2': világítás be/ki

'7': sérüléseink kijelzése

'8': fegyverzet állapota

'9': térékp (joy: az X-et a célpontra helyezni, tűz)

'0': kétszer lehet megnyomni.

1) egyenesen haladni

2) az előre bejelölt X felé (ld. '9')

'+' : automata irányítás (csak akkor van erre lehetőség, ha elhagyjuk az irányítófülkét!) a periszkópban látható cél felé

'-': körök leírása

'E': hátramenet

'HOME': tűz esetén ezt ajánlatos használni (csak kétszer lehet!)

'DEL': beáshatjuk magunkat a földbe (ha egy orosz egységet meglátunk a periszkópban, használhatjuk)

'F1': ha a füstgép ('Z') be van kapcsolva, engedhetünk vele egy kicsit

'F3': ágyú és gépfegyver közötti választás

'F5': céltávolság (lézeres bemérés)

'F7': a bombákat választhatjuk ki ezzel a funkcióval

'Z': füstgép be/ki

'C', 'B': hidraulikus toronyforgató be/ki (M3 típusú tanknál a 'C' a TOW rakétákat helyezi üzembe!)

'N': harci computer bekapcsolása

'V': stabilizátor be/ki (menet közben nem csinálküzik ide-oda az ágyúnk)

'X': aux be/ki (fog' sincs, mire való?)

'>': nagytűz be/ki

'<': nappali vagy sötétített periszkóp

'H': szűrt vagy tiszta periszkóp

'CRSR '+' : a gépfegyvernél ('6') átkapcsolhatunk az ágyú ('5') periszkópjára

'CRSR 'j' : a gépfegyvernél ('6') átkapcsolhatunk az alsó géppuskára ('5')

A legenséget néha (mindig) nekünk kell válogatni, ezt tán mindenki meg tudja csinálni.

Egy-két jótanács:

- Ha a periszkópban meglátjuk az elleneit, ne rohanjunk csőstül beléjük! Használjuk az 'INST/DEL' billentyűt, így biztonságosan lövedőzhetjük őket (ne felejtsük el beállítani a periszkóp fajtáját).
- A gépfegyvert (a nagyot) használhatjuk lánctalpasok ellen, de akkor fel kell jönnünk a tóid védelemző oleből.
- A terkepen lévő jelek elárulják az ellenséges csapatok összeállítását (C-CoVvoy).

Iráni még volna mit, de szerintem nem lenne helye az újságban (Mégis jutott neki egy kicsi... – CoVboy). Ha nem lenne elég szabatos, nyugodtan meg lehet vagdosni, nem fog érte összedőlni a világ, azt se muszáj közölni, hogy én küldtem (Csak azért írt – hátha az összes fűztaapóta elárast rímussal: KAKUK ZOLTÁN, Vác – CoVboy). Eleg, ha bent van az újságban. (...) (A továbbiakban CoVboy-Kakuk Zoli verses párviald folytatása található, amittől megkíméljük a CoV olvasóit!)"

(az előző számban megkezdett rajzoló rutin forráslistájának folytatása)

1340:	C94A 20 97 C8	FUGG	JSR KORD	kezdőpont tárcímének kiszámítása
1350:	C94D 20 1E C9	F2	JSR PLOT	pont beállítása
1350:	C950 A5 5C		LDA B	Y irányú nagyság vizsgálata
1350:	C952 D0 01		BNE F3	
1350:	C954 60		RTS	ha nulla, akkor kész
1360:	C955 C6 5C	F3	DEC B	Y irányú nagyság csökkentése
1360:	C957 20 69 CA		JSR FL	ponthely mozgatása fel vagy le
1360:	C95A 4C 4D C9		JMP F2	ugrás a ciklus elejére
1370:		:		
1380:	C950 20 97 C8	VIZSZ	JSR KORD	kezdőpont tárcímének kiszámítása
1390:	C960 20 1E C9	V2	JSR PLOT	pont beállítása
1390:	C963 A5 5A		LDA AA	X irányú nagyság vizsgálata
1390:	C965 D0 07		BNE V4	
1390:	C967 A5 5B		LDA AA+1	
1390:	C969 D0 01		BNE V3	
1390:	C96B 60		RTS	ha nulla, akkor kész
1400:	C96C C6 5B	V3	DEC AA+1	X irányú nagyság csökkentése
1410:	C96E C6 5A	V4	DEC AA	
1410:	C970 20 9C CA		JSR JB	ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1410:	C973 4C 60 C9		JMP V2	ugrás a ciklus elejére
1420:		:		
1430:	C976 A9 00	DRAW	LDA #0	
1430:	C978 85 5D		STA C	milyen irányba kell lépni vízszintesen (jobbra)
1430:	C97A 85 5E		STA D	milyen irányba kell lépni függőlegesen (le)
1440:	C97C 38		SEC	átvitel-jelző beállítása
1440:	C97D A5 B0		LDA X2	X2-X1 az X/Y regiszterekbe
1440:	C97F E5 AE		SBC X1	
1440:	C981 AA		TAX	
1440:	C982 A5 B1		LDA X2+1	
1440:	C984 E5 AF		SBC X1+1	
1440:	C986 A8		TAY	
1440:	C987 B0 00		BCS D1	ha X2>X1 (pozitív a különbségük) ugrás D1-re
1450:	C989 38		SEC	átvitel-jelző beállítása
1450:	C98A A5 AE		LDA X1	ha X2<X1 (negatív a különbségük)
1450:	C98C E5 B0		SBC X2	X1-X2 az X/Y regiszterekbe
1450:	C98E AA		TAX	
1450:	C98F A5 AF		LDA X1+1	
1450:	C991 E5 B1		SBC X2+1	
1450:	C993 A8		TAY	
1460:	C994 C6 5D		DEC C	
1470:	C996 86 5A	D1	STX AA	balra kell majd lépkedni a kezdőponttól
1470:	C998 84 5B		STY AA+1	X/Y tartalma az egyenes vízszintes mérete
1480:		:		
1490:	C99A 38		SEC	átvitel-jelző beállítása
1490:	C998 A5 B3		LDA Y2	Y2-Y1 az A regiszterbe
1490:	C99D E5 B2		SBC Y1	
1490:	C99F B0 07		BCS D2	ha Y2>Y1 (pozitív a különbségük) ugrás D2-re
1500:	C9A1 38		SEC	átvitel-jelző beállítása
1500:	C9A2 A5 B2		LDA Y1	ha Y2<Y1 (negatív a különbségük)
1500:	C9A4 E5 B3		SBC Y2	Y2-Y1 az A regiszterbe
1510:	C9A6 C6 5E		DEC D	
1520:	C9A8 85 5C	D2	STA B	jobbra kell majd lépkedni a kezdőponttól
1530:		:		
1540:	C9AA A5 5A		LDA AA	ha az egyenesnek nincs X irányú kitérése
1540:	C9AC 05 5B		ORA AA+1	függőleges vonalat kell húzni
1540:	C9AE F0 9A		BEQ FUGG	
1550:	C9B0 A5 5C		LDA B	ha az egyenesnek nincs Y irányú kitérése
1550:	C9B2 F0 A9		BEQ VIZSZ	vízszintes vonalat kell húzni
1560:	C9B4 38		SEC	átvitel-jelző beállítása
1560:	C9B5 A5 5A		LDA AA	ha a függőleges kitérés nagyobb, mint a
1560:	C9B7 E5 5C		SBC B	vízszintes kitérés, akkor ugrás a FUGR rutinra
1560:	C9B9 A5 5B		LDA AA+1	
1560:	C9BB E9 00		SBC #0	
1560:	C9BD 90 4C		BCC FUGR	
1570:		:		
1580:	C9BF A5 5B		LDA AA+1	AA elmentése M-be, mert az AA-t később felhasználjuk
1580:	C9C1 8D B4 CA		STA M+1	
1580:	C9C4 4A		LSR A	
1580:	C9C5 85 60		STA SZ+1	az SZ számláló az AA fele
1580:	C9C7 A5 5A		LDA AA	
1580:	C9C9 8D B3 CA		STA M	
1580:	C9CC 6A		ROR A	

1580: C9CD 85 5F		STA SZ	
1590: C9CF 20 97 CB		JSR KORD	a kezdőpontnak megfelelő tárcím kiszámítása
1600: C9D2 20 1E C9 VIR		JSR PLOT	pont beállítás
1600: C9D5 A5 5A		LDA AA	X irányú nagyság vizsgálata
1600: C9D7 D0 07		BNE VIR3	ha nulla, akkor kész
1600: C9D9 A5 5B		LDA AA+1	
1600: C9DB D0 01		BNE VIR2	
1600: C9DD 60		RTS	visszatérés a szubrutinból
1610: C9DE C6 5B VIR2		DEC AA+1	X irányú nagyság csökkentése
1620: C9E0 C6 5A VIR3		DEC AA	
1630: C9E2 20 9C CA		JSR JB	ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1640: C9E5 18		CLC	átvitel jelző törlése
1640: C9E6 A5 5F		LDA SZ	SZ:=SZ+B
1640: C9E8 65 5C		ADC B	
1640: C9EA 85 5F		STA SZ	
1640: C9EC A5 60		LDA SZ+1	
1640: C9EE 69 00		ADC #0	
1640: C9F0 85 60		STA SZ+1	
1650: C9F2 38		SEC	átvitel-jelző beállítása
1650: C9F3 A5 5F		LDA SZ	
1650: C9F5 ED B3 CA		SBC M	
1650: C9F8 AA		TAX	
1650: C9F9 A5 60		LDA SZ+1	
1650: C9FB ED B4 CA		SBC M+1	
1650: C9FE 90 D2		BCC VIR	ha SZ<M visszatérés a rajzolóciklus elejére
1660: CA00 85 60		STA SZ+1	
1660: CA02 8A		TXA	
1660: CA03 85 5F		STA SZ	SZ:=SZM
1660: CA05 20 69 CA		JSR FL	ponthely mozgatása fel vagy le
1660: CA08 4C D2 C9		JMP VIR	visszatérés a rajzolóciklus elejére
1670:			
1680: CA0B A9 00	; FUGR	LDA #0	B elmentése M-be, mivel a B-t később felhasználjuk
1680: CA0D 85 60		STA SZ+1	az SZ számláló a B fele
1680: CA0F A5 5C		LDA B	
1680: CA11 8D B3 CA		STA M	
1680: CA14 4A		LSR A	
1680: CA15 85 5F		STA SZ	
1690: CA17 20 97 CB		JSR KORD	a kezdőpontnak megfelelő tárcím kiszámítása
1700: CA1A 20 1E C9 FUR		JSR PLOT	pont beállítás
1700: CA1D A5 5C		LDA B	Y irányú nagyság vizsgálata
1700: CA1F D0 01		BNE FUR2	ha nulla, akkor kész
1700: CA21 60		RTS	visszatérés a szubrutinból
1710: CA22 C6 5C FUR2		DEC B	Y irányú nagyság csökkentése
1710: CA24 20 69 CA		JSR FL	ponthely mozgatása fel vagy le
1720: CA27 18		CLC	átvitel jelző törlése
1720: CA28 A5 5F		LDA SZ	SZ:=SZ+AA
1720: CA2A 65 5A		ADC AA	
1720: CA2C 85 5F		STA SZ	
1720: CA2E A5 60		LDA SZ+1	
1720: CA30 65 5B		ADC AA+1	
1720: CA32 85 60		STA SZ+1	
1730: CA34 38		SEC	átvitel-jelző beállítása
1730: CA35 A5 5F		LDA SZ	
1730: CA37 ED B3 CA		SBC M	
1730: CA3A AA		TAX	
1730: CA3B A5 60		LDA SZ+1	
1730: CA3D E9 00		SBC #0	
1730: CA3F 90 D9		BCC FUR	ha SZ<M visszatérés a rajzolóciklus elejére
1740: CA41 85 60		STA SZ+1	
1740: CA43 8A		TXA	
1740: CA44 85 5F		STA SZ	SZ:=SZM
1740: CA46 20 9C CA		JSR JB	ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1740: CA49 4C 1A CA		JMP FUR	visszatérés a rajzolóciklus elejére
1750:			
1760: CA4C A5 58	LE	LDA CIM	ha karakterhatáron van, ugrás az AS2-re
1760: CA4E 29 07		AND #7	
1760: CA50 C9 07		CMP #7	
1760: CA52 F0 07		BEQ AS2	
1770: CA54 E6 58		INC CIM	memóriacím növelése
1770: CA56 D0 02		BNE AS	
1770: CA58 E6 59		INC CIM+1	
1780: CA5A 60	AS	RTS	visszatérés a szubrutinból
1790: CA5B 18	AS2	CLC	átvitel jelző törlése
1790: CA5C A5 58		LDA CIM	CIM:=CIM+313
1790: CA5E 69 39		ADC #<313	

1790: CA60 85 58		STA	CIM	
1800: CA62 A5 59		LDA	CIM+1	
1800: CA64 69 01		ADC	#>313	
1800: CA66 85 59		STA	CIM+1	
1810: CA68 60		RTS		visszatérés a szubrutinból
1820:				
1830: CA69 A5 5E	FL	LDA	D	ponthely mozgatása fel vagy le
1830: CA6B 10 DF		BPL	LE	
1840:				
1850: CA6D A5 58	FEL	LDA	CIM	ha karakterhatáron van, ugrás az FE2-re
1850: CA6F 29 07		AND	#7	
1850: CA71 F0 09		BEQ	FE2	
1860: CA73 A5 58		LDA	CIM	cím csökkentése eggyel
1860: CA75 D0 02		BNE	FE	
1860: CA77 C6 59		DEC	CIM+1	
1870: CA79 C6 58	FE	DEC	CIM	
1870: CA7B 60		RTS		visszatérés a szubrutinból
1880: CA7C 38	FE2	SEC		átvitel-jelző beállítása
1880: CA7D A5 58		LDA	CIM	CIM=CIM313
1880: CA7F E9 39		SBC	#<313	
1880: CA81 85 58		STA	CIM	
1890: CA83 A5 59		LDA	CIM+1	
1890: CA85 E9 01		SBC	#>313	
1890: CA87 85 59		STA	CIM+1	
1900: CA89 60		RTS		visszatérés a szubrutinból
1910:				
1920: CA8A 46 57	JOBB	LSR	BT	bitmaszk mozgatása jobbra
1920: CA8C 90 00		BCC	JO	ha karakteren belül marad, ugrás JO-ra
1930: CA8E 66 57		ROR	BT	bitmaszk 7. bitjének beállítása
1940: CA90 A5 58		LDA	CIM	
1940: CA92 18		CLC		átvitel jelző törlése
1940: CA93 69 08		ADC	#B	cím növelése nyolccal
1940: CA95 85 58		STA	CIM	
1940: CA97 90 02		BCC	JO	
1940: CA99 E6 59		INC	CIM+1	
1950: CA9B 60	JO	RTS		visszatérés a szubrutinból
1960:				
1970: CA9C A5 5D	JB	LDA	C	ponthely mozgatása jobbra vagy balra
1970: CA9E 10 EA		BPL	JOBB	
1980:				
1990: CAA0 06 57	BAL	ASL	BT	bitmaszk mozgatása balra
1990: CAA2 90 00		BCC	BA	ha karakteren belül marad, ugrás BA-ra
2000: CAA4 26 57		RÖL	BT	bitmaszk 0. bitjének beállítása
2010: CAA6 A5 58		LDA	CIM	
2010: CAA8 38		SEC		átvitel-jelző beállítása
2010: CAA9 E9 08		SBC	#B	cím csökkentése nyolccal
2010: CAAB 85 58		STA	CIM	
2010: CAAD 80 02		BCS	BA	
2020: CAAF C6 59		DEC	CIM+1	
2030: CAB1 60	BA	RTS		visszatérés a szubrutinból
2040: CAB2 00	FLAG	.BYTE	0	ki/bekapcsolás jelző
2050: CAB3 00 00	M	.WORD	0	AA vagy B tárolóhelye
1c800-cab5				

(by ASTER)

CARTRIDGE POKE-ök

Dragon's Lair: POKE 4069,165 (örökélet)

Dragon's Lair 2: POKE 4112,165 (örökélet)

Eliminator: POKE 46873,96 (örökélet)

Forgotten Worlds: POKE 3273,181 POKE 48315,181 POKE 52038,181 (végtelen élet mindkét játékosra)

Foxy Fights Back: POKE 2704,165 (örökélet)

Flying Shark: POKE 7108,173 (örökélet)

Garfield: POKE 25370,173 POKE 25389,173 (örökélet)

Gryzor: POKE 13476,189 POKE 29187,18 (örökélet)

Hunchback: POKE 5704,50 POKE 9521,234 POKE 9522,234 POKE 9523,234 (örökélet)

Hunter's Moon: POKE 8155,165 (örökélet)

Hysteria: POKE 44527,201 (örökélet)

I Ball 2: POKE 38895,165 (örökélet)

Jack the Nipper 2: POKE 51114,173 (örökélet)

A C nyelv típusai

A C erősen típusos nyelv: minden változónak van típusa, s ezt a program szövegében expliciten meg is kell adni. A C aránylag kevés típust ismer, ezek a következők:

	C elnevezés	Jelentés	Tárolási hossz
1.	char	karakter	1 byte
2.	int	egész szám	2 byte
3.	short	egész szám	2 byte
4.	long	egész szám	2 byte
5.	float	valós szám	nem implementált
6.	double	dupla pontos	nem implementált

Általában a C megvalósításokban az **int**, **short** és **long** típusok nem azonosak, de ebben a reprezentációban igen. Mint a bevezetésben már említettük, a valós számokat nem kezeli a rendszer. A 2.-4. típusok elé tehetünk egy **unsigned** módosító szócskát, ilyenkor az illető változók nem tárolhatnak negatív számot.

A változó-deklarációk alakja igen egyszerű:

[<tárolási típus>] <típus megnevezése> <változó lista> ;

Mint már jeleztük a <tárolási típus> helyén a **static**, **register**, **extern**, **auto** szavak egyike állhat. Az **auto** azt jelenti, hogy semmilyen speciális típust nem kívántunk megadni. Az **auto** szócska akár el is maradhat. Például:

```
int i,j;
char beolv, kiir, c;
short alfa, beta;
static unsigned ciklusvait;
register char j;
extern int eszkoz, cel;
```

mind érvényes deklarációk.

Természetesen az alaptípusokon kívül vannak ún. **típusképző operációk** (pl. tömbök), amelyek segítségével további típusokat lehet definiálni. Ezekre később még visszatérünk.

Az alaptípusokon — elsősorban a számokon — a megszokottnál lényegesen több műveletet lehet végezni, s azok jelölése is meglepő. Ezek a műveletek (és relációk) a következők:

C jelölés	Prioritás és elnevezés
1.	! logikai tagadás
2.	~ bitenkénti komplementer-képzés
3.	+ 10 összeadás
4.	- 10 kivonás, ellentett képzés
5.	* 11 szorzás, mutatóképzés
6.	/ 11 osztás
7.	% 11 maradékképzés
8.	<< 9 balra tolás
9.	>> 9 jobbra tolás
10.	< 8 kisebb
11.	> 8 nagyobb
12.	<= 8 kisebb egyenlő
13.	>= 8 nagyobb egyenlő
14.	= 7 egyenlő
15.	!= 7 nem egyenlő
16.	& 5 bitenkénti és
17.	5 bitenkénti vagy
18.	&& 4 bitenkénti kizáró vagy
19.	3 logikai vagy
20.	- 0 sorozatos kiértékelés
21.	? : 2 feltételes kifejezés
22.	++ növelés
23.	-- csökkentés
24.	= 1 értékadás
25.	+= 1 értékadás összeadással
26.	-= 1 értékadás kivonással
27.	*= 1 értékadás szorzással
28.	/= 1 értékadás osztással
29.	%= 1 értékadás maradékképzéssel
30.	>>= 1 értékadás jobbratolással
31.	<<= 1 értékadás balratolással
32.	&= 1 értékadás bitenkénti és-sel
33.	= 1 értékadás bitenkénti vagy-gyal
34.	^= 1 értékadás bitenkénti kizáró vagy-gyal
35.	sizeof változó tárolási hossza
36.	cast (<típus>) konvertálás

Az egy operandusú műveletek prioritása a legmagasabb (nem számítva a zárójeleket). Ezek a következők: !, *, &, -, |, ~, ++, --, sizeof, cast. Ezek az operátorok jobbról balra kötnek. Az összes kétoperandusú művelet balról jobbra köt. Ezek prioritását a táblázatban soroltuk fel. Ezek után következnek prioritásban az értékadó műveletek, amelyek mindegyike jobbról balra köt. Végül legalacsonyabb prioritású a vessző művelet, s így mindig ez hajtódik végre utoljára. A vessző balról jobbra csoportosít.

A C nyelvben az értékadás mint önálló utasítás nem jelenik meg, hanem speciális műveletként szerepel. Az $x=2$ értékadás eredményül 2-t ad, s mellesleg ez az érték az x változóba is belemásolódik. Pl. az $y + (x=2)$ művelet korrek. Eredményül az $y+2$ értéket kapjuk, s melléhatásként az x változóba kerül a 2 érték.

Hasonlóan furcsa a vessző művelet, ami a C programokban igen gyakori. Pusztán annyit jelent, hogy a vesszővel elválasztott kifejezéseket sorban ki kell értékelni, s magának a kifejezésnek az értéke az utoljára kiértékelt kifejezés lesz. Tekintsük például az $i=(j=2j+1)$ kifejezést! Először természetesen a zárójelen belüli kifejezés értékelődik ki. Ennek hatására j értéke 2 lesz, majd kiértékelődik a $j+1$ kifejezés, melynek értéke így 3 lesz. Ezért i a 3 értéket kapja, s magának az egész kifejezésnek az értéke is 3 lesz!

Következő furcsaság a $++$ típusú értékadás. A C nyelv készítői úgy találták, hogy igen gyakoriak az $X=X+1$ jellegű értékadások, s ezek gyors végrehajtása érdekében bevezették a $++$ jelet. $X+=Y$ az $X=X+Y$ értékadás rövidítése. Ha tehát az X változót 1-gyel akarjuk növelni, akkor a leggyorsabban azt az $X += 1$ paranccsal hajthatjuk végre. Hasonlóan kell értelmezni az összes többi értékadó műveletet is.

Az 1-gyel való csökkentést és növelést annyira lényegesnek találták, hogy külön csökkentő és növelő műveleti jelet iktattak a nyelvbe, ezek a $--$ és a $++$ jelek. Ezeket csak változó elé vagy után lehet írni. Ha eleje írjuk, akkor a változó értékét először kell módosítani, majd utána használni. Ha utána írjuk, akkor előbb használjuk a változó értékét, s csak utána módosítja a program. Például az $i=(x=2y-3x+(++y))$ művelet hatására i értéke 6 lesz! (Vajon miért?)

Utoljára maradt a feltételes értékadás. Ez egy három argumentumú művelet: <feltétel> ? <kifejezés> : <kifejezés>. A feltételes kifejezés értéke a > követő első kifejezés, ha a feltétel igaz, különben a második. Például az $x>y ? x : y$ kifejezés értéke mindig az x és y számok közül a nagyobbik.

C programok felépítése

Mint már említettük, a C program változó deklarációk és függvény definíciók sorozata. A program futása a main nevű függvény meghívásával kezdődik, ez tekinthető tulajdonképpen a főprogramnak. Egy függvény definíció az alábbi alakú:

```
[[extern] <típus>] <név> (<paraméterlista> )
<változó-deklarációs lista 1>
{ <változó-deklarációs lista 2>
  <utasításlista> }
```

A <név> a függvény nevének adja meg, ezzel a névvel kell a függvényre majd hivatkozni.

A <paraméterlista> a függvény formális paramétereit adja meg, ezeket és csak ezeket a <változó-deklarációs lista 1>-ben deklarálni kell. Ezeket a változókat csak és kizárólag a függvény belsejében használhatjuk.

A kapcsos zárójelek közti részt szokás függvénytorzsnek hívni. Ez ugyancsak tartalmazhat egy deklarációs listát, ezek lesznek a függvény belső változói. Végül a függvénytorzsben kell megadni a végrehajtandó utasítások sorozatát. A függvény nevének típusazonosított előzheti meg, ez megadja, hogy a függvény milyen típusú értékkel tér vissza. Ha elmarad, akkor az mindig int típusú jelet. Ennek jelzésére, hogy a függvény visszaadott értéke érdektelen, szokás a void típust használni. A void típus valójában egész típust jelent, de a függvény neve elé írásával egyértelműen jelezhetjük, hogy nincs felhasználható visszaadott érték.

Az extern használata azt jelenti, hogy a szóbanforgó függvényt egy másik program-modulban fogjuk megadni, s azt a modul a programszerkesztés során szerkesztjük hozzá. A standard könyvtári modulok a megfelelő include file-okban extern-ként vannak deklarálva. Az extern függvényeknek nincs formális paraméterlistája és törzse. Az általa visszaadott érték típusát azonban meg kell adnunk.

A továbbiakban felsoroljuk az összes C utasítás formáját. Ugyeljünk az egyes utasítások végén látható pontosvesszőre (;) használatuk kötelező!

1. Összetett utasítás. Az összetett utasítás alakja

```
{ <változó-deklaráció lista> <utasításlista> }
```

formájú, hasonló a függvénytorzséval. Az itt szereplő változók csak az összetett utasításon belül léteznek, onnan való kilépéskor értékük nem használható fel.

2. A <kifejezés> ; szintén utasítás. Hatására a <kifejezés> kiértékelődik, s értéke rendelkezésre áll. Ha a kifejezésben értékadások is szerepeltek, akkor a kifejezés kiértékelése egyben az értékadások végrehajtását is jelenti.

3. Függvényből visszatérni kétféleképpen lehet. Vagy a függvény törzsének utolsó utasítását is végrehajtjuk, vagy kiadjuk a return utasítást, amelynek alakja kétféle lehet:

```
return ;
vagy return <kifejezés> ;
```

Ez utóbbi esetben a függvény értéke a <kifejezés> lesz, míg az előző esetben nem definiált. Az első (tehát a <kifejezés> nélküli) esetet akkor használjuk, ha nem akarunk a függvényvel értéket visszaadni.

(folytatjuk)

CoVboy Posta

Hi mindenkinek, aki ötfeléd mámorában levelezési rovat olvasására vetemedik. Lehet készíteni a vizes borogatást és a fejfájdáscsillapítót: ismét jön CoVboy (egyves levelek szerint "kovbóly", esetleg "az a bunkó", valamint JEAN nevű cracker (FBI + REDS) meghatározása szerint "a búdösszajú") élésre – valamint tintával – töltött tollalval. Ebben a hónapban nincs Megaleve – de kár! Akik esetleg megjegyezték volna az előző szám 3 oldalnyi levelezésétől, azok megnyugodhatnak: mérhetően imperializmus fennakadt az 1.75 által felöltött "C nyelv" című szövegdróton és most már csak 2 oldal vanok (a továbbiakban is). Az egyik szemem sír, a másik nevet: egy csomó levélről azt kéri, hogy "...nehogy véletlenül a levelezési rovatban válasszójak!..." – egy másik csomó meg direkt erre vágyik... Ezt mondjuk nem értem, de nem tartanám rossz ötletnek, ha a levelekben ezentúl mellékelteppen egy felbélyegzett, megcímezett válaszborítékot is találnék. Ja, még valami: az isten szerelmére! – ne magatzatok bennünket! Nem az Akármilyen Hivatalnak írtok...

Újság vagy könyv?

Hello CoVboy!

Végre rászántam magam egy kis levélírára. (Nekem is vannak néha ilyen rossz pillanataim... – CoVboy) A CoV című újság (könyv?) alapjában véve nagyon jó. Azonban mint sok más közödségi levezetőársamnak, nekem is van problémám. Először is (ú) sok a felhasználói rész. Másodszor C-64-re (nekem ilyen van) olyan programok leírásai jelennek meg, amelyek soha nem tudok beszerezni. Egy kicsit elterjedtebb programok (pl. TO BE ON TOP, WIZARD WARZ) leírását nem, esetleg, nem lehetne? (Már hogyan lehetne! Nem írnod meg esetleg, hogy mi a jörsétek két csináni a WIZARD WARZ-ban? – CoVboy) Eddig mind a három számot megvettem. Könyörgök az árárt nem emeljétek!!! (Még ugyanígy könyveink a nyomdának... – CoVboy) A humorod egyébként haszáltságától (legjobban a "Karácsonyi tükös-mákos" tetszett.) legjobban Haszáltságától Jack néven ténylegkedtem. Egyébként nem úgy tűnik, hogy a tükös-mákosok 2 újítók... – CoVboy) Hat ennyi! Ha lehet, az újság vagy könyv (illetékes helyen ezt hogyan vették be?) hasábján válasszój.

BALÁZS ATTILA, Saigoltáran
CoVboy: a problémád érdekes. Mi azt hittük, elég elterjedt játékokról csináltunk eddig leírásokat. Hallott már valaki a LAST NINJA 1-ről, a BATMAN-EKIP, a DARK SIDE-ről vagy a TOTAL ECLIPSE-ről? (Igeesen... – 1.75) Egyébként a megoldás egyszerű: rendeld meg a Kazettásoktól vagy próbálkozz az apriórítetésekkel!

Könyv vagy újság? – Igen, ez egy szép dilemma. Nekem úgy tűnik, hogy ez a CoV néven ismert papírosim valamiféle újságra emlékeztet az ember (többek között nem látam még könyvben levelezési rovatot), de egyébként szerintem az elnevezése lényegtelen. Persze, ha – neadjisten! – illetékes Evtárs olvasná ezt, akkor az természetesen könyv (ugyan már, miféle újság?!), ami darabokban jelenik meg. Nem is könyv – puzzle.

??? (Majdnem Megaleve...)

Hello mind az 1.75 (a szakállas is) Hi CoVboy! Az újságok, böcs könyvek csúszsaper! Főleg az utóbbi számokban az a bizonyos Amigás "Olvasói Tükös-Mákos". (Azt M.O.T.C. írta! – CoVboy) Nna. Szóval. Hát szerintem is elfelejtethetek abból a bizonyos világot rengő történetemből a programozástechnikát. Azt majd mások kivégik ezt ill. elvégzik.

Zdravstvujte, vagy mi.

U.I.: Nem hallottatok olyan könyvről, hogy "A CoVboyoktól lelovik egyet"? (Nem. Talán valami western lehet, de a címe nem tetszik – ?) Majd meg megöndöndöztetek egy két levéllel. Ujje örülök? (Nyagyon! – CoVboy) És még valami! Ejen a BATMAN!!!
eAnonimus soft all rights reserved
CoVboy: Nincs kommentár. Egyébként üzret érte IV.Béla: azt mondta, hogy a nevedet ne ível, hanem y-nal írd legközelebb. Még ha all rights reserved, akkor is...

Nagy ötlet!

Tisztelt szerkesztőség!

Lenne egy kis kéresem, legyenek szívesek közölni az IMPOSSIBLE MISSION és a RAID OVER MOSCOW leírását. En -serbe leírtam sok prg. örökléteit. Köszönettel.
GÁL ANDRÁS, Veszprém

CoVboy: Az IMPOSSIBLE MISSION szerintem még tulságosan friss újdonság ahhoz, hogy bárkinék is meglegyen ebben az országban – azoval azt inkább meg nem, majd egy 4-5 év múlva (addig talán értejed). A másikhoz valóban szűkeges egy 7-8 oldalas leírás (az a minimum) – hogy ez idáig nem jutott eszünkbe! Előbb egy kérdés: ha igen a visszarendezés, akkor – természetesen érdekel elismerése mellett, sőt képpen – kit fognak fellegüszteni? Tészed vagy minket? A "sok prg. örökléteit" köszönjük szépen: mi is olvastuk az 1001/2-t az LSI-től... (a fele nem működik).

Már megint BATMAN...

Kedves 1.75.

Mikor az egyik nap véletlen kézbe kaptam a COMMODORE 1001-2 számát (??? – CoVboy), megláttam a (másképp) játékok BATMAN című programot, hogy egy 1987-ben kiadott könyvben hogy szerepelhet egy 1988-as játék. Tehát erre szeretnék választ kapni. Kérem, amennyiben ez lehetséges írjanak vissza. HORVÁTH BALÁZS, Dunakeszi
CoVboy: Nahát! Az LSI-ben biztos jóvendő-mondó javaszonnyok újdögeinek, akik megöröszölik uveggyombjukat, belepíllítanak, aztán megmondják milyen stílus fog megjelenni jövőre (majd érdeklődök náluk, a POPULOUS 2-ről...?). Bár gyantom, hogy inkább egy '88-os Ocean-játékról volt az, ami ugyanolyan 3D maszka, mint mondjuk a HEAD OVER HEELS. Érdekesen fogalmazol!

Mikrovilág-komplexus

Hello, CoVboy!

Nem tudom, melyik örült pillanatainkban találtak ki téged, de szerintem kérésed fel a legközelebbi plasztikai sebész, hogy miyszantson le a farkadoból, csipesszente le a pocakodból (A pocak még rendben volna, de a másikok nem tudom mit szólna CoVboyról – CoVboy). Végy példát elegáns vetélytársadról, a Mikrovilág égeréről. Neki csupán a füle nagyobb egy kicsit, és az orra hosszabb egy árnyalattalval a megszokottal (Rá megvisszaterünk...)

Nna... Ténjünk a tárgyra, és vegyük kiemelten kritikai érzékünk túléles lencsége fókuszába a CoV-t. [Ejnye, be szép mondat! – CoVboy] A tartalom a JO és a KIVÁLÓ határmegvisezőtényezők. A COVBOY posta a KIVÁLÓ-nál kacsingat vissza a jó öreg tartalomra, de időnként bájosjegvési folyóirat ugyanezen leosztás alatti deklóli ELITE-felirattal. A címlap a KLIEFZELTEN OCSKA-feliratu tábla alól (... a Kodrán élezi az alabárdot...) a CoV 3. számával, nohamtelteppékel címlapját az elbűvölt felét. (... de most szerencsédre ellette – CoVboy). Reméljük beéri öket. Az újságban szereplő fotók a MEG MEGFELFELŐ alatt covekkeltek le, nem sok hajlandóságot mutatva a fejlődésre. A címlapról meg annyit, hogy fölösleges a szines. A Mikrovilág sem ilyen gyönyvör (?) szines címlappal próbálja magát "eladni". Ez olyan, mint egy szépen bescomagott bonbon, belül egy irdatlan ronda valamivel, amiről a kóstolótárgy után kiderül, hogy igen (nem). (Puff! Micsoda költői képi – CoVboy) Aprópó. Mikrovilág! Az első szám bejelentkezőjéből idézek: "Mi nem lesz a kiadványban" – sőt a (rukszékjelen) márosát sem fogjuk lekölni (na vajon miért nem?) – Ehhez két kérdés. 1. Miért nem? 2. Ezel a Mikrovilágot újahírtárok lejárattai? Sajnos semie biztos vagyok benne, hogy az öszinte

válasz igen! Ha ez valóban így van, akkor csapj a kezre! Ez nagyon csúnya dolog. Szeretném, ha valamilyen formában 1.0, 0.75 vagy CoVboy válasszalna.

HELLAI CSABA – az ő nagybűcsű íkerestvére HELTAL AKOS, Budapest

CoVboy: stílusod egyszerűsen magával ragadó – boldog egyszerű még nagy író lehet. Levélkészen azonban egy kicsit sok a Mikrovilág...! Ez azért is érdekes, mert a tavalyi "Mikrovilág-karácsony" (már megint!) egy zaklatott úriember pontosan ugyanezzel a szöveggel írtam egy ártatlan eladóra, aki nem álltott ott CoV-t és SpV-t írni... Nem te voltál az? Egyébként az a véleményem, hogy amit a Mikrovilág csinál, az az ő dolga, amit meg a CoV, az a miénk. A kérdéseidre a válaszok a következőképpen hangzanak:

1. Na vajon.

2. Az öszinte válasz pontosan ellenkezőképpen hangzik, azon okból kifolyólag, hogy amikor az a bizonyos bejelentkezés megjelent, a CoV-bagazsából még senki sem olvastó Mikrovilágot (becs'zól). Azóta sem – következőképpen nem is tudhattuk, hogy mi szokott benne lenni (műholdprogram vagy egér). Ezentúl majd előfirtünk rá, nehogy valamelyik CoV-ban leírt mondat sérelmes legyen rájuk nézve (meg én is megnézhetem a konkrétszines egere). Egyébként – ha jól emlékszem – semmilyen konkrét megnevezés nem volt abban a bevezetőben ("Akinek nem inge...") – ezzel az erővel jelentkezhetne az Esti Hírlap (abban ugyanis van pótléka), a Pénzügyminisztérium (ők ugyanis emelik az árákat), sőt Nyina Vasziljevna is (ő is ugyanis nem Migtaz-nek hívják)...

Lost Ninja

Tisztelt Szerkesztőség!

Ezt a levelet három nyevben írtam: tehát úgy is vehetik mintha 3x ugyanennyit kaptak volna. De ténjünk a tárgyra. Önök azt írták a CoV 1. számában a LAST NINJA leírásának az elejét: "A Spv azon Olvasói, akik C-64-gyel rendelkeznek és megvásárolták annak a 17. részét ropant elégedettek lehettek a LAST NINJA 2-nek nevezik a Spectrumos, hanem a C-64-es verzió leírását is kézhez kaphatták." Ennyi elég az idézésből. Hangsúlyozom ezen az oldalon a 17. részben jelent meg. Lapoloznak csak tovább a 8. oldalra! Az utolsó bekerdesben az van írva, hogy a Spv 14. részében jelent meg. En azért rendeltem meg a 14. részt mert a C-64-es kollektió leírásánál, a folsó fehér hasábján az van írva: C101-C104 (Spv.14)! (Megjegyzem, ez most itt nem egyszerűen értem – CoVboy) Nagy nehezen kikönyvöltem a szüleitől, hogy rendelkezhessek néhány dolgot önkönel. Öszvegűjtöttem 200 Ft-ot arra, ami megrendeltem, és amikor megerkezett kinyitom nagy örömmel, erre azt kell látnom, hogy az A3-as térképlapon van egy szép rajz, de ez korántsem felel meg a térképnek. Leírásnak meg nyoma sem volt. Hát... ez nem volt szép. Gondolom ezt a levelet nem fogják közölni, a levelezési rovatban, de remélem válasszalna, ha másképp nem... telefonon. Telefonunk ugyan nincs, de a választék az egyik formája, a levél.

ALBERT GÁBOR, Pécs

CoVboy: Sokáig társalgattuk, de mindig egy nő vette fel és közölte velem, hogy a budapesti számok megváltoztak. Korábban fordítva a szót: tényleg magyarul állt tartozunk ez ügyben. Hát... ize... oóóó... nem is tudom mit mondjak. Mondhatnák sok mindent pl. →

- nyomdahiha (bár egyszer már elmondtuk, hogy mi csináljuk a CoV-ot szövegszerkesztővel);
- ezt találtuk ki, hogy először a nyakunkon maradt SPV 14-eket – az igazán rettentő bunkóság lenne tőlünk – ha vizoni is volna, akkor sem írták le);
- ez egy új jétek, olyan mint a "Tutti lotti", ha ettalalod a nyérő számat, akkor lesz leírásod, ha nem, akkor csak egy bonus SPV 14-et kapsz.

A válasz azonban ezeknél sokkal prózaibb: a numerikus billentyűzetten a "4" pontosan a "7" alatt van – és véletlenül fért le fél gépelve. Atohavassal tartalmi vagy logikai hibát kerestünk, nem ívet. Ezután előnézetet kérjük. Büntetésből a sarokba szorított egy kis Mirelite-kurucit és egy óratóg vagy rajta térdelni. Közben gondolkodunk azon, hogy mire kellett 200, – Ft, amikor az újság 49, – Ft (utánvételrel 82, –) és azon, hogy most mit csinálunk: küldjünk neked egy SPV. 17-et (alban) van ugyanis a leírás – bár az ember ilyen simlis bandánál most már ebben sem lehet biztos...?7 Esetleg rögtön hámat, mivel három emberke nevében írtam?

A CoV védelmében

Kedves CoVboy!
Nekem az az érzésem, hogy kedves kollégánk, Poór Benő, ki annyira csóro (szegény), hogy nem tudja összekaparni azt a 49, – Ft-ot erre a lapra, nemigen kedveli a minőséget. Bár nem sokat tudok a Mikro Magazinról, meg a C egyeleti lapról, de a CoV a legjobb (Magyarországon) szórólógés lap. (Ezt igazán közli, de ha az azo kérdésről nem tudsz semmit, akkor nem tudom, hogy mihez hasonlítotad a CoV-ot... – CoVboy) Most már az is a javára írható, hogy havonta jelenik meg. C-64-an van, de a többi gépről is szívesen olvasok. (Vágre valaki, aki nem a PLUS464/Amiga játékleírás-t kevesli és a másik kettőt sokallja... – CoVboy). Müller Cartoon© "sb"-nek üzen, hogy máskor is küldjén be rajtot, mert ez is tökre tetszett. Gondolom másoknak is. (...) Ha leközelítek a levelem, akkor ne úgy, ahogy Csóri Benőnél tették! (Pedig a rajzol sokáig szenvedtem, de nem bírt vele a fénymásoló – CoVboy) Kösz!

TAR SZABOLCS, Budapest

CoVboy: Benedek barátunknak teljesen a magánügye, hogy neki mi tetszik – nem köztélez CoV-ot vernie senkinek. Az volt még más kérdés, hogy azért kár volt levélírással fárasztania magát... Ha bosszantani akart volna bennünket, akkor nem nagyon sikerült neki: halálra röhögtek magunkat rajta... Müller Cartoon/Kia Getto/Fádys/b. azóta is megörvendeztet minket rajtok hegyeivel – már megfontoltas tárgyát képezi, hogy egyszer majd kiadjuk a K.G. – CoVboy összegyűjtött levelezést "Levelek a Zárt Osztályról" címmel (a borítékjait is!)...

Szervusz CoVboy!

C-64 tulajdonos és az Önök újságának a legbuzgóbb olvasója vagyok (...) Sajnálom, hogy olyan levelek farszajkáltak magukat, amelyek arról szólnak, hogy az újság drága, kevés a C-64 leírás, stb. (Pedig az árthat, ha valakinek 64-e van és nem tud mihez kezdeni az Amiga és a PLUS4-stuffokkal – CoVboy) Ott ahol én lakom, a környékén senkinek semmi baja az újsággal. Sőt, mindenki dicséri. Szerintem inkább örülhetne minden Commodore-tulajdonos, hogy egyáltalán megjelent ez a lap. Én nem csak 64-ek léteznek a Commodore-ok között! Ezért az nem is nagy baj, hogy a többi gépre is van benne információ. Remélem nem szűnt meg a rejtély? Mert a CoV 3. részében nem volt. (Bocs, de kiutáltam. Senki sem tudta megfajtenni őket (én is csak a zárt betűkig jutottam) – nem csak adataikhoz, ha a készítője sem jama sikerrel... – CoVboy) Olyan kár, hogy a leveletem a "Spectrum Világ" címére kell kül-

denem: Jó lenne, ha már azt kéne írnom: "Commodore Világ" (Akkor talán írt azt! Teljesen mindegy, csak a cím számítson – CoVboy). Egy kértél szeretném én is teljesíteni: a levelem jelenleg meg a következő számban. Szerintem a kérs teljesíthető, mert ha azokat beletették, akik beszámolták az újságot, akkor ez is megjelnehet!

A barátom vagy! Szervusz CoVboy!

CSIKI-SZÁSZ JOZSEF, Budapest
CoVboy: Kezdjük ott, hogy én mindenkinek a barátja vagyok, aki a CoV címére ír levelet – az egy más kérdés, hogy néha olyan választ kap, ami nem tetszik neki. Féltreírás ne es-sék: a kevésbé hitezők leveleit azért közöljük, hogy mindenki láthassa, a kritikának is helye van, nemcsak a dicsőretnek. Az utóbbiakért nagyon hálásak vagyunk mindenkinek – ezek közléset azonban nem szoktam forszírozni a levelezési rovatban (a tiedet is megnyirbáltam egy kicsit...), nehogy valaki elfoglaltsággal vádoljon. A levelek nagy része egyébként 2 sorny feloldotók jövetel szokott kezdődni, szóval aggodalomra semmi ok.

Kívánságműsor 2 felvonásban

Üdv CoV: üdv Szerkesztősegt!

Commodore 64 és 3 db CoV újság tulajdonosa vagyok. Ami a gépetem illleti csak nagyon ritkán írok programokat, gyakrabban játszom. Na de nem rabolom az időjelet, rátérek arra, amiért a levelet írtam. Na már most egy kicsit sokallom a 400 Ft-ot a C-64 mágnestelepekért. Ezért úgy gondolom, hogy meg lehetne csinálni a dolgot úgy, hogy én elküldöm a lemezeket, maguk rá-ívesnek, és visszaküldik, vagy maguk küldik el hozzám a lemezt és én átveszem a saját diszkimre. Kérem mielőbb válaszoljanak és írják oda, hogy melyik módszert választjátok, plusz a lényegot, hogy mennyibe kerül a játék így. Üdvözlélet: KUBATOV MARK, Budapest

Heilo CoVboy!

Kíváncsi vagyok rá, hogy nem tudná-e T. Szerkesztőség az általam meghatározott programok lemezen elküldeni. Lehetőleg nem sokkal meghaladva a 400 forintot! Az én elképzelésem szerint ez úgy történne, hogy megkérdezném a szerkesztőségől levelem (esetleg telefonon) a kérdéses programok hány byte-ot foglalnak el, ugyanis nekem csak akkor érné meg az üzlet, ha a lemez minél jobban ki lenne használva. Ha teljesíteni tudnák nem szerény kívánságot, akkor szívesen venném, ha ezt közölnék velem! Irásban. Megköszönöm kitüntetett figyelmüket!

CZAKÓ JÁNOS, Győr

CoVboy: Hm. Hát ezeket mind nagyszerű ötletek tartom – viszont van egy kis bökkenő: a T. Szerkesztőség azzal foglalkozik, hogy CoV-ot gyártson, a kevésbé T. CoVboy pedig a levelekre szokott válaszolni. Másfoglaltatás – tudomásom szerint – itt nem működik. Ha esetleg a Kazzetalkuldo Szolgálatra gondoltok volna, akkor a CoV-nak, semmi köze nincs hozzájuk (sem a minőséghez, sem a szállítási határidőhöz, sem a kollektciókhoz, sem az árhoz – SEMMIFÉLE!!!) Rendben, néha kapnak tőlünk néhány játékok, meg kapnak hirdetés lehetőséget a bejár borítón (ha megfelelő díjazás fejében) – de a CoV-nak eleve van már azokból a levelekből, amelyek ennek a szolgáltatásnak különféle hibáit a CoV-ot teszik felelőssé! Ott van a címük (pontosan ezen okok miatt már nem használhatják a mienkét) – azo lehet írní a panaszokat. A CoV csak azért felelős, ami a beívelevan van – ami a reklámok között van, azért nem! Ha ugyanis azt akarok venni és a Reformban látok egy hirdetéset, hogy piros Opel Kadett kapható egymillióért (ami sokkal-), akkor nem írok a Reformnak, hogy nekem fekete Porsche kéne és tízezerért (akkor sem, ha jó a Kadett egymillióért, de szállításkor kiderül, hogy nincs kormány, kerék, ül-

sék és Trabant-"motor" van benne) – mert-hogy nekik semmi közük hozzájuk! Egyébként nem kötelező igénybe venni a Kazzetalkosokat: le lehet menni a klubba vagy lehet cseréltetni a haverokkal is (esetleg vásárolni a crackerek-től). Nem kifogás az sem, ha nincs klub és nincs cserepartner; akkor felelőssé egy hirdetéset a CoV-ban (az olvasóknak – pontosabban azoknak, akik ezzel a szolgáltatással nem pénzért akarnak megválni csinálni – az ingyen van), hogy ilyen és ilyen programokat keresel, akár meg is vennéd őket. Egyébként ez volt az utolsó két levél a Kazzetalkosokkal kapcsolatban, amire válaszoltam...

Néhány szó a CoV 3-ról

Kedves CoVboy!

Elhatároztam, hogy nem hagyak békén. (Jött ugyanis levél barátunktól egy héttel ezelőtt is – CoVboy) Megírom a véleményem a 3. számról is. Először is furaállítottam, hogy 18-án a barátom az orrom alá dugta, hogy nézd már, benne vagy az újságban. (Hopp!) Akkor egy igazi hírességet köszöntök személyes-lyedben – CoVboy) Mire én heveny hasmené-s tüneteket mutattam, miszerint kirohantam a fél világból, de egész Szolnokon volt már CoV. Aztán Anyu megszerette Jászberényből (!) és én örültem, mint kuka a farkának (Szép hasonlat! – CoVboy). Az újság most is szuper! Bár azért néhány kifogásom-nyafogásom akadt. Pl.: a Buffalo Bill's Rodeo-ot eléggé lehorjádák, bár azt konkrétan nem olvastam ki, hogy esetleg a grafikai dicsőretnek, ami szerintem igen szép és hangsúlyos. Bár ebben a számban még egy nyomtatási hibát sem találtam, s ez szuper. Örülök, hogy az Elite leírását még mindig közli, a sok negatív vélemény ellenében. Szerintem az Elite megérdemeli egy leírás. A pöke-oknak örülök, tetszik, hogy ilyen sok van az újságban. Az olvasói Tokos-Máros egyszerűen szuper ötlet volt! (Marad is, de ez töltetek függ – CoVboy). Most a levelezés az a gépel-lyével valami olyan fickótól érkezett, akinek ugye-lye kerényei mintha igenesek elsőkényesediek volna, mert ennyi tömény hülyeséget régen olvastam. Anyja debil, hogy szinte már jó! (Pontosan ezért került bele egy az egyben! Gondoltam, másnak is tetszeni fog... – CoVboy) Bár abban a levélben szöjk a CoV-ot, szerintem hülyeség a C magazinnal összehasonlítani. Ez a két újság teljesen más. Bunkóság volna megszüntetni ezt a szép borítót is. Ja, és nincs meg a szerkesztőségnek a Dark Sceptre (Nincs – CoVboy). S meg valami: nem tudják, hogy létezik-e ELITE 2? Üdvözlélet: GÉCZY ZOLTÁN, Szolnok

CoVboy: Kezdjük a RODEO GAMES-nél. Abban az ismeretében a játéok az egyik van magasztalva (Itt ugyanis mindenkinek tetszett)! Te nem ismered ezt az 1,75-öt – kis-sé csináltak a fiúk. Ha valamine azt mondják: "Szóvalad elmegy", akkor az egy nagyon jó játék; ha valamire azt mondják: "Hm", akkor az egy multimegaszuperhíreségytyo-vább stuff; ha valamine azt mondják "tűz-tő", akkor az ELITE, PIRATES, POPULOUS vagy NORTH AND SOUTH. Egyébként a CoV-nál uralkodó nézet szerint, nem nekünk kell véleményét mondani egy játékról, mert ez csak szubjektív lehet. Ezt mindenki tegye meg saját magának – így elkerülhető, hogy jöjjenek a levelek, melyik szerint mi azt írjuk, hogy emez az milyen jó, de hát önék ez nem tetszik (például mert nem lehet löni benne...).

Az egyébként elég szomorú, hogy azzal szórakozol, hogy nyomtatási hibákat keresel a CoV-okban. De ráérsz!

ELITE 2-ről még nem hallottuk, de – leg-alábbis Amiga – már sok hasonló jellegű dolog van. C-64-an talán a PIRATES hasonlít rá leginkább, de ez is inkább csak jellegében és céljában, mint kivitelezésében.

EGYSZERŰSÍTETT RENDELÉS A RÉGEBBI SZÁMOKRA (MÓDOSÍTÁS)

A SPECTRUM – és COMMODORE VILÁG régebbi számainak utánvétellel lehetett megrendelni. A postai költségek (nem szabvány méret, súly, utánvételi díj, ajánlási díj) mértéke már 1989-ben is sokakat elriasztott attól, hogy utánvétellel rendeljen tőlünk. 1 száma 33,- Ft, 2-5 száma 38,- vagy 43,- Ft – függően a súlytól – postaköltséget kellett fizetni. Az 1990. január 8.-i postai áremelkedések ezt az értéket tovább növelték. Belépett a levélfogalomban a helyi és a távolsági díjszabás, ebből adódóan az utánvétel díjtételei a következőképpen módosultak:

	budapesti megrendelő	vidéki megrendelő
1 szám	44,- Ft	49,- Ft
2-5 szám	50,- vagy 56,- Ft	55,- vagy 63,- Ft

(attól függően, hogy a küldemény súlya mikor lép át a súlyhatáron)

Ez azért érdekes, mert pl. a SpV. 9. száma majdnem csak fele olyan súlyú, mint a 14.szám. 5-nél többet pedig egy borítékban nem tudunk küldeni, mert csak csomagként lehetne feladni, ez pedig újabb bonyodalmakat okozna. Ezek a tények sajnos sok Olvasót visszariasztottak attól, hogy rendszeresen rendeljenek tőlünk a régebbi számokból, hiszen 1 szám megrendelése esetén mintegy a dupláját kell fizetni a kiadvány árának. A régebbi számok megrendelését egyszerűsíteni szeretnénk a következők szerint:

- a megrendelés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- a megrendelés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- a csekken feladott megrendeléseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

SPECTRUM VILÁG

Fk: Rucz Lajos

OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u.30. 1117

MNB 218-98426/31624-4

- A magánszemélyeket kérjük, hogy megrendelésüket **CSAK A CSEKKEL** jelezzék (egy párhuzamosan elküldött levél adminisztratívve bonyolítja az ügyintéztést)! A rózsaszín belsődi postautalvány középös szelvényének hátoldalára – a közlemény rovatba – kérjük megjelölni a kért kiadvány(ok) sorszámat (pl. 'SpV 1,2,8,15 és CoV 1 megrendelése'), és a számlaszámot (MNB 218-98426/31624-4) is.
- Közületek a megrendelővel lefelül párhuzamosan a kiadványok ellenértékét és a postai díjat MNB átutalással teljesítsék. A kiadványokat az átutalás teljesítése után postázzuk.
- Az ilyen formájú átutalás banki átfutása kb. 3 hét, erről nem mi tehetünk.
- A megrendelés díjtételei:

A SPECTRUM VILÁG 1 – 13. számai 39,- Ft-ba kerülnek, a 14. számtól 49,- Ft a fogyasztói ár. A COMMODORE VILÁG c. kiadványok fogyasztói ára ugyancsak 49,- Ft. A hagyományos levélfogalom díjtételei is jelentősen növekedtek, ezért az ilyen megrendeléseket nem levélnként, hanem hírlapfeladás formájában teljesítjük, jelenleg ez a legkedvezményesebb postázási forma. Egy borítékban technikailag továbbra is csak 5 újság postázását tudjuk megoldani. 1, ill. 2 újság postai díja budapesti megrendelőinknek 8,- Ft, vidéki megrendelőinknek 12,- Ft. 3-5 újság postai díja budapesti megrendelőinknek 12,- Ft, vidéki megrendelőinknek pedig 18,- Ft. Ez így lényegesen kedvezőbb mint az eddigi utánvételes rendszer. Igaz, a pénz átutalásával járó költségek ez esetben a megrendelőt terhelik. Nézzünk a megrendelésre két példát. Egy budapesti Olvasónk szeretné megrendelni a Spectrum Világ 3. és a Commodore Világ 1. számát. Ez esetben $39 + 49 + 8 = 96,-$ Ft-ot kell részünkre átutalnia. Egy vidéki megrendelőnk kíváncsi a Spectrum Világ 7-18. számaira, ez esetben $39 + 39 + 39 + 39 + 39 + 18 + 39 + 39 + 49 + 49 + 49 + 18 + 49 + 49 + 12 = 550,-$ Ft-ot kell számunkra elküldenie (ekkor 5 száma 18,- ill. 2 száma 12,- Ft a postaköltség).

A CoV 3-ban közöltékkel ellentétben továbbra is **elfogadjuk** azt, ha valaki utánvétellel rendel a régebbi számokból. Az Olvasóra bízunk, hogy melyik megrendelési formát választja. Az utánvételes valamivel drágább, viszont gyorsabb, a mi általunk javasolt olcsóbb, de a banki átfutás miatt kb. 3-4 hét átfutásra mindenképpen számítani kell!

Komplett műholdvevő készlet

IBM PC és kompatibilis számítógépek
Winchesterek
Floppy-k
Nyomtatók
Monitorok
Chip-ek

MEGLEPŐ OLCSÓ ÁRON KAPHATÓK!

Ne feledje: áraink Kardos-hoz mértek!

DIVAT-DIGITÁL KFT

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Budapest, II. Szilágyi Erzsébet fasor 35. - 1026
Telefon.: 11-56-231



Budapest XIII., Sallai u. 28.

személyi számítógépek
és tartozékaik javítása

SINCLAIR SPECTRUM
javítás 48 óra alatt

6 hónap garancia

NYITVA: hétfőtől - péntekig
9.30-18 óráig,
szombaton: zárva

Legyen Ön is Vásárlónk:

A MŰSZAKI KÖNYVKIADÓ KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLTJA

(Budapest, V. Bajesy-Zsilinszky út 20.)

nagy könyvválasztékkal várja a műszaki könyvek – és különösen a számítástechnikai művek – iránt érdeklődő vásárlókat.

Ezekből ajánlunk:

DR. BARAKÖNYI KÁROLY
FRAMEWORK II.
(Lapozgató sorozat)

A FRAMEWORK II. integrált programcsomag szövegszerkesztésre, táblázatkezelésre és adatbázis-kezelésre alkalmas. Nagy előnye, hogy a felhasználó nem célprogramokkal dolgozik, hanem a különböző problémákat egységesen kezelő rendszerrel.

Kb. 200 oldal, 180,- Ft

BUCSI SZABÓ ZSOLT
MICROSOFT WORD 3.0
(Lapozgató sorozat)

A lapozgató sorozat célja az IBM PC-hez és a vele kompatibilis számítógépekhez kötődő szoftverek tömör, referenciafüzet jellegű ismertetése. A Microsoft Word 3.0 ismert, elterjedt szövegszerkesztő program, amellyel mind a számítástechnikai szakemberek, mind a laikusok professzionális kivitelű leveleket, beszámolókat írhatnak.

Kb. 240 oldal, 180,- Ft

KÖNIZSI-GÁL
CSUPA JÁTÉK C-PLUS/4, C-16, C-116

A könyv a Csupa Játék sorozat legújabb kötete, amelyben játékok és felhasználói programok, valamint „tippek és trükkök” találhatóak. A játékok látványos grafikával és kellemes zenével készülnek. A felhasználói programok nagy segítséget nyújtanak a programíráshoz, grafika előállításához, ill. programok másolásához.

Kb. 156 oldal, 135,- Ft

DR. LANGER TAMÁS
AZ MPROLOG PROGRAMOZÁSI NYELV

Az MPROLOG nyelv az ún. logikai nyelvek családjába tartozik, amely azt jelenti, hogy döntéshozatalra képes, bizonytalansági faktorról számol, egyszóval közelít a természetes gondolkodáshoz és nyelvhez. A szerzők az MPROLOG kidolgozásáért 1988-ban Állami Díjat kaptak.

Kb. 216 oldal, 245,- Ft

THEISZ GYÖRGY
C-16, PLUS/4 BASIC
(Lapozgató sorozat)

A C-16 és a PLUS/4 az iskolákban legelterjedtebb számítógép, amit a gyerekek főleg BASIC nyelven programoznak. E kötet a programozáshoz szükséges kulcsszavak szintaxisát, értelmezését ismerteti és felhívja a figyelmet a buktatókra.

Kb. 200 oldal, 180,- Ft