

# COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Rr. 48.  
VI. évfolyam • 1994/9.  
ISSN 0866-0808  
Lap és Könyvkiadó Kft.  
**COM-WARE**  
©1994 • Ára: 139,-Ft



**C-64 MIX**  
**FL. SIMULATOR 4.**  
**ULTIMA SOROZAT**



**SPACE HULK**



**SIM CITY 2000**  
**FARM**



**JAJ A SOFTWARE**  
**KALÓZOKNAK!**  
(Aktuális cikksorozat!)



# A Gála



**Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.**  
**A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)**  
**A Gála c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)**  
**Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).**  
**Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.**  
**szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.**

## PC-s játékok 2. VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomról:

**Felhasználói információk** (Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Video-kártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)

**Típek és trükkök PC játékokhoz** (Cheat tenger kb. 200 játékhoz)

**Sierra kalandok** (Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)

**RPG leírások** (Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)

**Tökös-Mákos** (3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)

**Stratégiai játékok** (Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)

**Autószimulátorok** (Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!)

**JÁTÉKLEXIKON** (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)



## Commodore Világ

VI. évfolyam, 1994/9. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelősen szerkesztő: CoVboy

Borító: D.A.N.E. avagy a vérbéli software kalóz / Kefrens demo, (Amiga)

Összeállították: Én és a többiek

Beiső grafika: Müller Mihály

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)

Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSKA)

PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)

Plus/4 sarak: Simon János (Jahny)

Allandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HáPi)

Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Hatvágner Attila (HATAI)

Násfay Zoltán (NAFA)

Paksi Gábor (Ggab)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u. 8.

Postacím: Com-Ware Kft. (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

**Bankcím:** Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtatd fel!). Természetesen csekkre az újságból kivágható sárga csekket használni!

**Térjeszti:** Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a HCRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsi- és szaküzletekben és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címeik ld. hátul)

SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u. 68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.

Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla út 8. I/3.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u. 2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u. 14/A.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Aruház

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.

Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 49. száma az október 17-én kezdődő héten jelenik meg

# Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
Jaj a software kalóznak!	2
Játék a tisztességgel?	3
C64 MIX (C64)	4
Ace 2	4
Titanic Blinky	4
Conquistador	5
F1 Manager 2	5
Friday the 13th	5
Invest	6
Neverending Story II	6
Nobby the Aardvark	6
Rick Dangerous 2	7
Sidewalk	7
Spitfire 40	7
Ultima VI. térképek (C64, Amiga, PC)	8
SIM CITY (64, Amiga, PC)	11
SIM CITY 2000 (PC)	12
SIM FARM (PC)	16
Hirdetések	19
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	22
Space Hulk (Amiga, PC)	24
FLIGHT SIMULATOR 4.0 - 1. rész (PC)	25
TökösMákos	29
Cannon Fodder (Amiga, PC)	29
Sango Fighter (Amiga, PC)	30
Syndicate (Amiga)	30
Lands of Lore (PC)	30
Plus/4 sarak	31
Mindenféle, NEWS	31
Bard's Tale III. tippek	31
C64 (felhasználói rovat)	32
Text Deformer V2.0	32
Zeneripp #sok	32
Sideborder Scroll	32
Amiga (felhasználói rovat)	34
Süketelés	34
DirectoryOpus	34
Levelezés	35
PC (felhasználói rovat)	36
Az AWE-32	36
Az igazi EL/TE.com	36
A FIRE rutinokról	37
Az X-Mode	38
Az Assembly '94-ről	39
SPCH toborzó	40

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Démi Zsolt, Bp. XVII. (Nr. 940020481)  
Dudás Tamás, Bp. XI. (Nr. 94011036)  
Hársfalvi Levente, Dombóvár (Nr. 940011145)

Kovács Zoltán, Budaörs (Nr. 940010191)  
Szabó Imre, Sopron (Nr. 940010847)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Ez most kivételesen egy rövidebb bevezető lesz, majd ezt követi két hosszabb lélegzetű téma, ami most nem véletlenül jutott az eszünkbe, hanem aktuálisánál fogva ide kíváncszott, kiebuda a NEWS-t. Ez a nyári szabadság dolog valahogy nem volt elég összehangolt, július közepétől a nyomda volt zárva majdnem 1 hónapig, amikor megők jöttek vissza, mi mentünk el augusztus végéig. Ez volt tehát az oka annak, hogy azok, akik a nyár második felében fel akartak bennünket keresni (sokan lezesték leveleiben ilyen irányú szándékukat), azok fennakadtak egy lelakatolt rácson (azóta már meg is süttük őket — CoVboy). CoVboy is csak most került elő, amikor ezeket a sorokat írjuk, és miután meg-

tudta, hogy már többszörösen túl vagyunk a hivatalos lapzártán, a szemközti Egger sörözőben kötött ki, hogy bánatát — mert mégiscsak hogy néz ki egy CoV CoVboy Posta nélkül — egy korshor sörbe fojtja. Távozás előtt még a szatrábra pottyantott egy nagy köteg levelet... Vajon meddig vihette?

Ami a tartalmi dolgokat illeti, köszönjük azt a sok ötletet, véleményét, melyet a nyár folyamán küldtettek. Ezekből az túnt ki, hogy egy ic-picit nagyobb figyelmet kellene fordítanunk a stratégiai és szimulációs játékoknak. Többen cinkusan meg is jegezték: "A CoV lassan AD&D Világ lesz!" Hááát? Mindenesetre bíznunk benne, hogy most sem fogtok csalódnai Lehet lapozni...

# Jaj a software-kalózóknak!

Hát előtű. Kinek végre, kinek valahára, kinek bánatára, előtű az amire már régóta számítani lehetett, de mégsem vette senki komolyan. Igen-igen, valami előindult kis hazánkban is, hogy hosszú nyúlódás után véget vessen annak, a spontán kialakult átlatlan állapotnak, amit röviden csak úgy lehet jelmezni, hogy a "szellemi értékek semmibe vétele".

A 80-as évek közepén Jogosúdváiban és Lengyelországban is felütötték fejüket a software-ek — elsősorban kispépes játéprogramok — illegális sokszorosítását és árusítását végző csoportok.

Ez a hullám a 80-as évek vége felé megförtözte hazánkat is. Megjelentek a különféle — elsősorban postafiókok biztonságos menedéke mögé rejtőző "Programmaszó és küldő Szolgáltatók", melyek a leggyakrabban valamilyen fantáziánévvél látták el magukat, függetlenül attól, hogy cégbejegyzéssel rendelkeznek-e vagy sem.

Egy lapkiadó számára fontos bevételi forrást jelentenek a hirdetések, így elsősorban a pénzügyi megfontolások, és nem az erkölcsi hozzáállás volt a döntő, amikor mi is úgy döntöttünk, hogy az ilyen tartalmú hirdetések is leközöljünk, nem beszélve arról, hogy nincs és nem is volt jogosítványunk megkérődjénis, esetleg leellenőrizni azt, hogy az adott cég vagy magánszemély rendelkezik-e jogokkal, írásos engedéllyel bizonyos játéprogramok sokszorosítására és terjesztésére.

Később az "örtörököt" követve felbátorodott a plusz zsebpénzre vágyó fiatalok egész sora, akik csurran-cserepen alapon apróhirdetéseket tengerben kínáltak — és kínálják a mai napig — a legismertebb géptípusokra játéprogramok ezreit igen alacsony áron (5, 10, 20 Ft-ért darabját). Jónéhány évvel ezelőtt — úgy 1989 nyarán, — a CoV indulásakor felkerestük a Szerzői Jogvédő Hivatali Jogi Osztályát, ahol a zűrzavaros helyzetről kívántunk tájékozódni, ám okosabban nem lettünk. Akkor Pálos Úr a jogi osztály vezetője azt a felvilágosítást adta, hogy ha a játéprogram Magyarországon nincs bejegyezve, és nincs kereskedelmi forgalomban sem — tehát kereskedelmi oldalról egy cég érdekeit sem sérti — akkor az eredeti jogosult — aki történetesen pl. egy angol cég vagy állampolgár — jogosult eljárását indítani a kalózó(k) ellen, hogy behajtsa az elmaradt hasznót. Nos, akkor ezen elgondolkodunk. Ha valóban ez az álláspont, és ugyanakkor tudjuk, hogy a kalózcik 1-1 magánkezettán vagy mágneselemez — itt elsősorban a C64-re gondolunk — nem 1 hanem 10, vagy még több játékot is kínálunk egyidejűleg eladásra, valamint ha azt is számításba vesszük, hogy általában az — és nagy valószínűséggel — nem is vezetnek nyilvántartást az értékesített kollekciókról, nagyon nehéz lenne akár 1 játék értékesítését is bebizonyítani, s ha ezzel még szembeállítjuk a Bp-London-Bp repülődt, a szállóadóját, az ügyvédi

munkadíj, a kiesett idő okozta veszteség stb. költségeit, feltehetőleg igen kevés software-ház lesz, aki vállalni fogja ezt a procedúrát.

Természetesen ezen okok negatív következménye lett, hogy az érintett nyugati software-házak ismerek is a hazánkban és más kelet-Európai országokban uralkodó állapotokat, és nem is zivenes költégek szerződést hazai kereskedőkkel, mert ütőleg nem sok fantáziát látnak a dolokban.

Az 1989 nyara óta eltelt több, mint 4 év sem hozott sok változást ebben a kérdésben — legálábbis mostanáig. Ilyen szolgálatok sora szűnt meg, és újak alakultak.

A szellemi termékek védelméről szóló — 1993. tavaszán életbe lépett — törvény módosítás egy picit felkavarta a vizet, de nem kényszerítette megváltoztatásra a tárgybán érintetteket. Ott ugyanis másrésr hangzó volt szerepel a felsorolásban, software vizont nem, így sokan megpróbálták megmagyarázni: a software-t tartalmazó magnókezzettát, vagy mágneselemez nem szokás meghallgatni, így az nem hanghordozó. Persze ez úgynem már akkor is sok levelet kapunk, de mi sem tudunk szakavatott felvilágosítást nyújtani olvasóinknak.

A Büntetőtörvénykönyv módosítására irányuló 1993. szeptember eleji törvényjavaslat sem határozta meg akkor egyértelműen a "számítógépes család" fogalmát, viszont újabb levélteger árasztott el bennünket. Később kiderült, hogy ezalatt elsősorban az olyan bűncselekményeket értik, amikor valaki pl. otthonról egy modern keresztül behatol egy titott adatbázisba, és abban manipulál. Mondjuk széloldai szobát foglalt magának a Kanári szigeteken. Szóval most nem éppen eről van szó.

Térjünk vissza egészen pontosan erre a bizonyos 1993. májusi törvényre, egészen pontosan a Büntető Törvénykönyv 329/A.paragrafus (1) bekezdésére. Ez így szól:

"*Aki irodalmi, tudományos vagy művészeti alkotás szerzőjének műben, előadóművésznének előadói teljesítményén, hangfelvétel előállításának hangfelvételén, rádióknak vagy televízióknak a műsoraiban fennálló jog megsértésével, vagyoni hátrányt okoz...*" bűncselekményt követ el. A törvénysszöveg a bűnelkövetés mélysége alapján ezután azt találja, hogy ezért akár 5 évi szabadságvesztéssel is sújtható az, aki a hálóbá kerül. Nos, jogi szakemberekkel történt konzultációk során bebizonyosodott, hogy minden megmagyaráztól függetlenül ebbe svasztható bele a software is, akár tetszik, akár nem. Az is tudományos alkotás, nem?

Ennek ellenére több, mint egy évnék kellett ismét eltelnie, hogy valamilyen mozgás történjen a software-lopások területén is, az már fel sem kapjuk a fejünket, ha a TV Híradóban hamis videokezzettákat porrá zúzó ühengereket mutatnak be.



A változás szele egy csendes, nyugodt, napos július végi szombatot kezdődött, a budapesti Petőfi Csarnok (gy.k.PECSA) bolhapiacán. Minden úgy kezdődött, ahogy szokott, tuis *Carol Draw*-k, *WinWord*-ok és társaik vártak gazdára 1-2 ezer forintért, no persze volt játék is bő-ri, C64-re, Amigára, PC-re, úgy 20 ezer lemezre való. Csak volt, mármint a 20 ezer lemez. Míg emléksznék arra a pár képre, ami a Power Play-ben jelent meg úgy '90 tájkán. Abban éppen arról tudósítottak, hogy vert azt a rendőrség egy kalóz pincét Hamburgban. Kettétört Amigák és szomorú arcok a gumibotos rendőrök gyűrűjében arról beszéltek, valami történik Németországban. Ezen a bizonyos szombati napon nálunk is történt valami. Rendőrök vontak rondat a PECSA köré, és koboztak el mindent, ami hamis software-nem bizonyult, illetve aminek a származását annak eladója nem tudta igazolni, vagyis nem rendelkezett arra bizonyos forgalmazási jogokkal, amivel mentesülhetett volna a büntetőeljárás alól... Több személynél utóbb hűküzatást is tartottak. Cikkünkhöz mellékeljük azt a cikket is, amely a Népszabadságban jelent meg az esemény után.

Mi nem voltunk a helyszínen, de hamar eljutott hozzánk is a hír. Elsősorban onnan, hogy hírtelenjében valahogy elég sokan lemondták év végéig leköötött hirdetésüket. Azért még mindig maradtak bátor emberek, nyugodtan tessék csak átböngészni a hirdetésekét. Mi továbbra is leközölünk minden hirdetést, amiért fizetnek, és ami nem sérti az érdekeinket, illetve az ízés hátrát. Továbbra sem tudunk felülezzéssel vállalni a hirdetéses tartalmát, tehát nem vonhatjuk kérdőre Jóska Pistát, mi az üzlet nem abban, hogy Münchenben 90 márkáért megvásárolt *Ultima VIII*-át miért kínálja lemezenként 50 Ft-ért, vagyis nem tudhatjuk ki mit árul? Original programot, vagy másolatot. És az utóbbi esetben sincs kizárva, hogy engedéllyel rendelkezik a sokszorosításra. Sőt nem is tartozik ez az orunkra könté. Azt azért meg kell jegyeznünk: a CoV c. lap bárki számára hozzáférhető, vagyis meg a hivatalok számára is (ki hitte volna — CoVboy). Ne lepődjünk meg tehát senki, ha a hirdetésben alapján esetleg jól ütözött urak fognak a jövőben a megadott címen kopogtatni...

(folytatjuk...)

A Népszabadság c. napilapban 1994.08.19-én megjelent cikk:



Több mint húsz ezer mágneselemez lopott, hamisított számítógépes játéprogramot, illetve szövegszerkesztő és adatbázis kezelő szoftvert foglaltak le a rendőrök Budapesten. Eddig tízennegy alkalmi árus ellen indítottak eljárást, akik egy számítógépes program hamisítására szakosodott vállalkozástól kapták az olcsó szoftvereket.

Budapesten, a Petőfi Csarnokban működő bolhapiácra több mint húsz ezer engedély nélkül másolt számítógépes mágneselemez (floppydiszket), továbbá különböző számítástechnikai eszközöket, értékes számítógépeket foglalt le a napokban a rendőrség egy rajzán. A BRFK gazdaságvédelmi osztályának nyomozói a szerzői és szomszédos jogok megsértésének alapos gyanúja miatt tízennegy árus ellen indítottak büntetőeljárást. A bolhapiac alkalmi eladói — diá-

kok, nyugdíjasok és munkanélküliek — ugyanis jogosulatlanul másolt számítógépes-lemezeket árusítottak. A bolti áron öt-tízezer forintos játéprogramokat ötven és száz forint közötti áron adták, míg az negyven-ötvenezer forintot érő szövegszerkesztő és adatbázis-kezelő szoftverekért 200-300, olykor ezer forintot kértek.

Az árusoknak a programgazdák nem engedélyezték a szoftverek másolását — mondta Peer Tibor alezredes, a BRFK osztályvezetője —, ezért indult ellenük büntetőeljárás.

Az árusok Pest megyei a Proszolg Kft.-től vásárolták a programokat. A rendőrség eddigi adatai szerint a Proszolg más tevékenysége mellett számítógépes-szoftverek másolás elleni védelmi rendszerének fel-törésével és engedély nélküli másolásával foglalkozik.

Fekete Gy. Attila

# Játék a tisztességgel?

## Játék a tisztességgel,

## avagy a meg nem rendelt csomag esete

LENYAI EML

A szombathelyi Fuisz Sándorné már sok mindent hallott a csomagküldések körüli visszaélésekről, az engedély nélküli adatszolgáltatásokról, arra azonban nem gondolt, hogy családja is áldoztatni válhat.

Emlondás szerint tavaly októberben kapott egy csomagküldést egy bizonyos ComWare lap- és könyvküldő Kft.-től. Pontosabban nem a ComWare, hanem a Magyar Posta címre érkezett. Mivel a megrendelőről nem tudott, visszaküldte a feladónak (természetesen postafiókjárára) a kézre-forint értékű küldeményt. Aztán meggyőződött, úgy gondolta, hogy téves címre jött a küldemény, vagy egy címlátható ugyan az ő fiát szüretük ki, de nem jött be a privátokció.

— Elképzelheti a meglepetésemet, amikor a napokban, több mint fél év után egy levelet kaptam a cég ügyvezetőjétől. Egy fényképes megrendelőlap, egy boríték fénymásolata, és egy csekk is volt a küldeményben, amelyen 193 forint szerepelt.

Első epizódunk minden kommentár nélkül egy újságívágyással indult. A cikk a *Vas Népe* c. napilapban jelent meg 1994. július 20-án, melyet egy előfizetőnk juttatott el Szerkesztőségünknek.

### Előfizetőnét:

Ez év eleje óta divatosabb váltak a kamu megrendelések, és gyakori lett az is, hogy valaki felírja a megrendelő levelet, ám amikor utólag meggondolja a csomag akkor kap a szüveget a mama, vagy a papa, hogy mennyi pénzt is kéne a postának fizetni. Mindkét esetben mi vagyunk a szemétdalvány, vagyis a küldemény visszajáró feladókra ilyen-olyan jézessél. A probléma csak az, hogy nekünk a hozzánk érkező kártyák mintegy 1500 Ft-ot, és a visszaküldésük is meg van 70-80 Ft pórtételesek. Tavaly november és idén június között visszatér már egytől-egy olyan méretű halált meg az az ország, hogy eltűnik tényleg adatai egyenként. Konkrétan egy IKM rendelt tetsző lehet, vagy abban az esetben ha a megrendelő a megrendelését a küldemény postára adásig nem vonja vissza, és a megrendelt árt tartamára küldeményt mégsem veszi át, akkor az az egész kapcsolatos költségekbe viselésére kötelezhető, felírva, hogy a szolgáltatást hielt érdemlő módon igazolni tudja a megrendelő valóságát. Nos, Fuisz Adrián, a fenti cikk kiadója anyuka is a beleszárt a sorba. Ő is kaptak tőlünk egy csekket, egy levelet kísértében. Nem csekk eldöntött, hogy valaki szárazkórú-e vele, vagy csak lapul, és a lényegen nem változtat, ugyanis mi nem Adriánra és nem is a mamájára haragszunk, hanem arra a hangulatra, ami a fenti cikk szerzője megérint velünk kapcsolatban. Miután a lap főszerkesztőjének címzett leveleinkre a mai napig semmilyen reagálást nem kaptunk, nyílt levelet intézünk a Vas Népe c. lap főszerkesztőjéhez:

### Tisztelt Halmágyi Miklós Főszerkesztő Úr!

Megdöbbentéssel olvastuk az Önök kiadásában megjelenő *Vas Népe* c. napilap 1994. július 20-i számában megjelent — "Lendvai Emlé: Játék a tisztességgel, avagy a meg nem rendelt csomag esete" — c. cikket. Tekintettel arra, hogy a kiadásunkban megjelenő **COM-MODRE VILÁG** című havilap országos terjesztésű. Magyában is olvassák lapunkat, így olvasóink juttatták el hozzánk a Vas Népe említett számát. Nekik ezúton is köszönjük figyelmességüket.

A lapjukban megjelent cikk egy valós problémával, a tisztességtelen csomagküldéssel foglalkozik, amit mi ugyancsak messzenézünk elítélünk. A háttérben azonban a nyilvánosság előtti negatív megvilágításba helyeznek bennünket, megalapozatlanul, találgatásokra támaszkodva.

A cikkre nyilvánosan kívánunk reagálni, így kívánjuk az Önök által is emlegetett "tisztesség"

A cikk szerzője bevezetőjében szót említi a csomagküldések

A feljebbtele telefonszám, valamint dátum nélküli "Juvaválts" levélben a tizenhárom éves(!) Fuisz Adriánt kizárólag az érvényben levő postai megrendelésekkel kapcsolatos kereskedelmi rendeltető, valamint a költségek viseléséről.

Idézet a szövegből: "amennyiben a megrendelő megrendelését legkésőbb a küldemény postára adásig nem vonja vissza, és az utánaírók költségeit megemelt veszi át, az ezzel kapcsolatos költségekbe viselésére kötelezhető, amennyiben a szolgáltatást hielt érdemlő módon bizonyítani tudja a megrendelő valóságát."

A gyerek megrendeléseinek állítólagos hielt érdemlő fényképes bizonyítékai pedig nem más, mint egy fél irólap az cég nyomtatott címe, és a feladó helyére gépelve a szintén állítólagos megrendelő neve és címe. (Még az sem látszik, hogy

hogyan küldéséről van szó.) Semmiféle megrendelési szöveg, sehol hielt érdemlő aláírás, megrendelői adatai. Valamint dátumfűlé és 1960 forint felirattal fel van tüntetve a laposkártyán, de az írást, bíróimkor, bírál megtehető, ahogy a cím is felirattal.

— Mondja, lehetséges ilyen bizonyítékok elfogadása a megrendelés? — kérdezte köztételezően az asztalnál. — Egyáltalán a szülő megrendelésére is lehet a gyerekeknek megrendelői postát küldeni, különböző ajánlatokkal megkeresni őket? Hogyan használhatják fel a gyerekek adatszolgáltatást? — zártlóságot tövőbb az anyuka.

— A fiam annak idején kórházban volt és nagyon megelégedett a csomagom. Meg is retent a től, hogy elhiessük a számlázóegység könyv és valamilyen irattalok megrendelését és kérdőre von-

juk érte. Ha annyira biztosak voltak a dolgukban akár a kft-nél, akkor miért csak egy fél év múlva akarták a gyereket köztételező a postaköltségek megtérítésére?

A kísérőlevele olvassa több minden szemet szúrhat. Szinte öngónok tünik, amikor azt írják, hogy nagy tömegű megrendelés mellett egyre nő az áll nem vett csomagok száma. Az se kelendő-lehet, hogy ha szabályos a megrendelés, akkor a levelet minden megköték Fuisz Adrián a küldemény árának megtérítésére is, és erre vonatkozóan miért nem fenyegetnek jogi eljárással.

Megalapozott gyanúvalissal megpróbáltuk címre Rucz Lajos ügyvezető igazgatót, Sajnos nem sikerült. A postai tudakozó nyilvántartásában ugyanis a lap- és könyvküldő kft. telefonszáma nem szerepel.

körül visszaélésekről, majd hivatkozta a tárgyban érintett "áldozat", Fuisz Sándorné panaszára, aki elmondta, hogy "tavaly októberben kaptam csomagokból egy bizonyos ComWare Lap- és Könyvküldő Kft.-től". Szerelmes számkunkra ama "bizonyos" szó használata, mert a szókapsolat és a későbbiek is azt sugallják, mintha mi valamit postafiók mögé bűt fantomcég lennénk, aki innen-onnan szerzett adatbázisunkban található címekre találna postát úgy utánvéte küldeményeket, hogy azokra megrendelő be sem érkezett. Annak tudatában, hogy ilyen és ehhez hasonló ügyvétekről mi is sokat olvastunk különböző médiákban, sőtnek találok, hogy az olvasók félre minket is úgy állítanak be, mint egy tisztességtelen, csak állítólagos ügyvéteket.

Lapunk és cégünk szárdírságát bizonyítja, hogy 5 éve foglalkozunk kiadó tevékenységgel, az általunk kiadott lap postai példányszámában a legnagyobb a hazai számlázás technikai lap között (forrás: Sajtóterjesztés c. lap), valamint tavaly óta szoftverkiadó tevékenység is folytatunk. A kiadásunkban megjelenő lapok és könyvek már az indulásunk óta megrendelőkhöz közvetlenül tünik a lapban elhelyezett, illetve befizetői levelezőlap segítségével.

**Fuisz Sándorné** a cikkben arra utal, hogy "Egyáltalán a szülő megkerülésével is lehet a gyerekek megrendelői postát küldeni, különböző ajánlatokkal megkeresni őket? Hogyan használhatják fel a gyerekek adatait ilyen célra?". Nos, itt valami alapvető félreírás van, hiszen nem mi küldjük el az adott címe a megrendelőlapot, hanem azt az újságiból a megrendelő választja le, és küldi el a címinkre. Ez valóban megtörténhet a szülő megkeresése nélkül, hiszen a gyerek a szabványosított megvehető az újságot, és a benne levő megrendelőlapot is elküldheti a szülő tudta nélkül. Sajnos erre az utóbbi időben volt példa, rámerít gyerekek úgy gondolják, ha a szülő már átvette az 1-2 ezer forint értékű csomagot, akkor már úgysem küldi vissza. Ezt nem tudjuk kiszűrni, és nem is áll módunkban, hiszen hentebe többször ilyen megrendelés érkezik cégünkhez, el lehet gondolkozni rajta, ha minden megrendelés külön levélben visszaigazolattának (valóban rendelt az illető?), mennyi plusz költség jelentkezne, és mennyire lelassulna a megrendelések átvétele. Fontos az is tudni, hogy lapunk elsősorban a tízfősé ifjúságnak íródik, vagyis azoknak, akik még önálló keresettel nem rendelkeznek, így a megrendeléshez a pénz a szülő adata. Ez is alátámasztja azt a tényt, hogy itt inkább a gyermek lapulásától van szó, és nem a mi tisztességtelen jéténkülről.

Miután a megrendelőlapokat a beérkezésükkel megfelelően eltarjuk, előkerestük az egész problémát elindító levelezőlapot, melyet — annak érdekében, hogy visszaküldje a részünkre — al is küldünk Önöknek. A levelezőlap két dolog is szembeötünk, a feladó neve, címe írógéppel lett ki-

töltve, a felragasztott 2 db. bélyegen pedig semmiféle bélyegfelnyomat nem látszik. Ez utóbbi nem újdonság, nem tudni mi okból, de a hozzánk beérkező levelek, levelezőlapok mintegy 30 %-a nincs bélyegveze. Erre a hiányosságra esetleg a Magyar Posta Rt. tudna választ adni.

**Fuisz** megkérdőjelezi, hogy "miért csak egy fél év múlva akarták a gyereket köztételező a postaköltségek megtérítésére?". Ezt a cikk szerzője még megtoldja azzal, hogy "öngónok tünik, amikor azt írják, hogy a nagy tömegű megrendelés mellett egyre nő az áll nem vett csomagok száma. Az is elképzelhetetlen, hogy ha szabályos volt a megrendelés, akkor a levelet minden megköték Fuisz Adrián a küldemény árának megtérítésére is...". Nos, a levelet köztételező valahogy nem látnak észszelőségét. Az el 50 felvétekre nagyon egyszerű a magyarázat, most készírtünk kimutatást arról, mekkora veszteség érte cégünket az áll nem vett küldeményekre kifizetett postaköltségek miatt. A második felvételem értelemten. Mivel köztételező a megrendelőt a küldemény értékeknek megtérítésére, ha a küldemény sérteletlenül visszajuttat hozzánk.

A cikk utolsó bekezdése kizétést bennünk leginkább reagálása: "Megalapozott gyanúvalissal megpróbáltuk címre Rucz Lajos ügyvezető igazgatót. Sajnos nem sikerült. A postai tudakozó nyilvántartásában ugyanis a lap- és könyvküldő kft. telefonszáma nem szerepel."

Ezt hívják K.O.-nak, vagy kedves olvasók, jobb ha nem állnak szóbaholm ComWare Kft-vel, mert az sem biztos, hogy létezik, aztán csak futhatnak a pénzüket után. Hol az a megalapozott gyanúvaliss? Lehet, hogy hiteltelen, de szerkesztőségünk másképp éle költözött a Bp.XI.Váthelyi új.P.8. szám alá, és az akkor beadott telefon-átirányozási igényünket "technikai okok" ra hivatkozva azóta sem tudtunk teljesíteni a területet ellátó Lágyménysai telefonközpont igen messze, a szomszéd épületben található — Bp.XI.Váthelyi új.P.4-6.). A napokban vásárlatunk hordozható rádiótelefonkészüléket, feltehetőleg a tudakozóban meg nem vették nyilvántartásba. Lapunk — a Commodore Világ — az ország egész területén kapható, impresszumában megtalálható a szerkesztőség címe is. Ezen információkat nem védekezésüképpen tettük közzé, csak azt szeretnénk elkerülni, ahogy egy postafiók mögé rejtőzködő, tisztességtelen csomagküldéssel foglalkozó fantomcég látszatát keltsük.

Miután az a lehetőség sem kizárt, hogy a megrendelés mégsem **Fuisz Adrián** adata fel, hanem "valaki" a névből, ezért a 193 Ft postaköltségek megtérítését eltekin-tünk, és ezúton kérünk enlézet Fuisz Sándornétól, az aközött kelltemelenségét. Neki a következőt üzemjük: Mi is sok mindent hallottunk a csomagküldések körüli visszaélésekről, arra azonban nem gondoltunk, hogy ennek mi is áldoztatni válhatunk.

Pályázati Nyomda

.... db. "CoVboj Világ" gyűjtésményes Különszám előfizetése (239,- Ft/db) .....	Ft
.... db. "Getto Világ" gyűjtésményes Különszám előfizetése (229,- Ft/db) .....	Ft
<b>Ha mindkettőt előfizeted, kedvezményesen 200,- Ft helyett 100,- Ft-ért rendelheted meg a CoV 1993. évi Nyári Különszám.</b>	
.... db. CoV Nyári Különszám megrendelése (100,- Ft/db) .....	Ft
<b>Összesen:</b> .....	Ft
<b>Előfizetői azonosítószámom:</b> .....	

Ugye ismerős valahonnan az a bal oldalon látható részlet. Bárki leellenőrizheti, akinek még be van fűzve az a csekk a CoV 45-ke. Hogy miért került most ez ide? Mert többekben felmerült, hogy megnéjt csak a tisztességét jászunk. Az 5 éves jubileumra megnéjt CoVboj és Getto Különszámok együttes megrendelés esetén ugyanis lehetővé tettük, hogy az 1993. évi (HANGSULYOZUK 1993 ÉVI) Nyári Különszám 200,- Ft helyett 100,- Ft-ért megrendelhető. **MI SOHOL NEM ÍRTUNK OLYAT, HOGY A GETTO ÉS COVBOJ KÜLÖNSZÁMOK MELLETT PLUSZ MEG JELENJEN EGY 1994-ÉS NYÁRI KÜLÖNSZÁM IS.** Hogy miért írjuk ezt? Mert sajnos tömegesen kapjuk vissza az 1993. évi Különszámokat, drasztikus hangvételű levelek kísértében, melyben a megrendelők követelik vissza a pénzüket, és magyarázatot kérnek a dologra. Miféle magyarázattal tartoznánk? Úgy gondoljuk a CoV-t eddig sem elsősorban azok vették, akik a benne levő képekben alakítak gyönyörködni, így joggal feltételezzük, hogy a nagy tömegű nem csak úgy találomra 'X'-el mint a lottó-játékos, hanem az is olvasó, hogy mit szeretne rendelni. Sajnáljuk, ha túlbecsültük egycsek képességét...

## ACE 2.

Ez a program egy repülőgépszimulátor, amit a **CASCADE GAMES LTD.** adott ki 1987-ben.

Betöltés után egy menübe jutunk, itt beállíthatjuk a következőket:

- 0. START GAME**
- 1. A játékosok számát** állíthatjuk be vele. 1 játékos esetén a "számítógép" ellen kell játszaniuk.
- 2. A háború típusa.**
  - a) Csak a két gép vadászik egymásra.
  - b) Ha az ellenséges repülőgépet leszedjük, akkor megsemmisíthetjük a hajót/bázist.
- 3. A számítógép skill leveljét** állíthatjuk be. Kezdőknek célszerű az 1-est választani.
- 4. Le lehessen-e zuhanni.**
- 5. Életék száma.**
- 6. Hány találat szükséges a repcsi robbanásához.** (Megjegyeznénk, hogy láttunk olyan verziót is, ahol a főmenü hiányzott.) Ha ezzel megvagyunk, akkor talán el is kezdhetjük a játékot.

Ha az a) típusú háborút választottuk, akkor tüzgomb megnyomására már indul is a játék.

b) esetben választhatunk felszállás (**TAKE OFF**) vagy a repülő felfegyverzése között (**ARM AIRCRAFT**)

- Felfegyverzésnél választhatunk 3 típusú rakétához.
- 1. HEAT-SEEKING:** Levegő-levegő rakéta, rövid hatótávolságú: 8 mérföld.
  - 2. RADAR-GUIDED:** Levegő-levegő rakéta. Hatótávolság 25 mérföld.
  - 3. AIR-GROUND/SHIP:** Levegő-föld rakéta.

Kioldás 2000 láb alatt, és 500 csomónál lassabban repülünk.

- 4. Minden gép alaplapszerelésébe** tartozik a **gépgyű** (hatótávolság 1 mérföld), valamint rakétaelhárító (**CHAFF/FLARES**)

### Kezelőbillentyűk

- 1. gép** (valószínűleg egy F-14-es): **JOY 1.**
- 'F':** Tolóerő növelése.
- 'S':** Tolóerő csökkentése.
- 'X':** Térkép (fekete négyzet az 1-es gépet jelöli).
- 'E':** Fegyver kiválasztása.
- 'Q':** **CHAFF** vagy **FLARES** szórása.

### 2. gép: JOY 2.

- 'H':** Tolóerő növelése.
- 'K':** Tolóerő csökkentése.
- 'V':** Térkép (fehér négyzet a 2-es gépet jelöli).
- 'N':** Fegyver kiválasztása.
- 'T':** **CHAFF/FLARES** szórása.

### Egyéb billentyűk

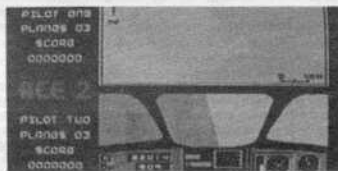
- 'F3':** *Restart* (nyomva kell tartani!)
- 'F5':** *Sound on/off* (nyomva kell tartani!)

### A műszerfalak:

- 1: Itt olvashatjuk el a különböző üzeneteket
- 2: Harci radar
- 3: Emelkedés, ill. süllyedés mértékét jelzi
- 4: Dőlés mértékét mutatja
- 5: Magasságunk
- 6: Sebességünk
- 7: Tolóerő nagysága
- 8: Üzemanyagszint kijelzője
- 9: Iránytű
- 10: A fegyver típusát láthatjuk
- C: **Gépgyű**
- H: **HEAT-SEEKING**
- R: **RADAR-GUIDED**
- S: **AIR-GROUND/SHIP**
- 11: Az aktuális fegyver darabszámát mutatja

### Néhány megjegyzés és tanács:

- A gépek minimális sebessége (amivel még a levegőben maradnak) 140 csomó.
- Max. magasság 60.000 láb.
- Utánpótlást úgy vehetünk fel, hogy az 1-es géppel a térkép nyugati, a 2-essel a keleti részén kell 1000 láb alá menni. Csak ha meghalljuk a csúnya zúgást-búgást.
- Ha egy rakétát lönek ki ránk, akkor emelkedjünk 90 fokos szögben vagy süllyedjünk. Így nagy esélyünk van a túlélésre. Esetleg lassítsuk le a gépet 140 csomó alá, így a rakéta valószínű, hogy körülöttünk fog körözni.



Mi a programmal C-64 játszottunk, de valószínű, hogy Plus4-re is lehet használni a leírást.

■ Bago Attila, Aszód

## TITANIC BINKY

A játékot a **Zeppelin Games** adta ki 1991-ben.

Kerettörténet: **Blinky**, a **Pislogó** nyári szabadságát tölti a **Titanic** nevű luxushajón. Azonban a gonosz **Arthur Hæckensack** elfoglalja a hajót, és természetesen **Blinky**-ra vár a feladatot, hogy megmentsse azt. Magához veszi kis revolverét, és elindul.

A játék elején megtekinthetjük **Blinky** ellenfeleit, pl. róhejes békák, halak, csigák, legyek stb.

Nyomjunk tüz gombot a **PORT 2**-es joystickra, és máris a fedélzeten találjuk magunkat. A forgó köröket kell eltávolítani egy lövéssel. Ha betelölünk, két eset lehetséges, vagy felrobban, ha ilyenkor elég közel állunk hozzá, csökken az energiánk, vagy egy "ízé" lesz belőle, amire rá kell állni és a jöv lefelé kell húzni, erre eltűnik, pontszámunk pedig nő. A legyeket és egyéb csúsfásokat lövéssel elpusztíthatjuk, de a csigákat nem. A hajó széléről lelépve a vízbe esünk, ami egyelőre a halálunkat eredményezi. Az árbócon és a kötélben tudunk feljutni a hajó tetjére.

Semmisítsük meg az összes forgó korongot — a térképen csillaggal vannak jelölve —, menjünk fel az árbóckötélre a hajó tetjére, majd balra a kéményekig. Ugorjunk rá az egyik aljára. Kis zene, és a kotta alján megjelenik egy kulcs. Ha ez nem sikerül, nézzünk körül, hátha maradt valahol pár korong. Ha megvan a kulcs, menjünk az ajtóhoz. Lám, kinyit! Bemenne löjük szét s végük fel a térképen csillaggal jelölt cuccokat. Az utunkat leomló járdák, a padlón lévő tuskók, és legyek nehezítették. Végig jobbra, és eljutunk **BasmacsKinhoz**, a kormányoshoz. Itt felvehetjük a hajón lévő egyetlen búvárfelszerelést, mire a jobb alsó sarokban lévő **Blinky** kép búvárszemüveget kap. Ki, és essünk le a hajó bal oldaláról a vízbe. Csobb!

Most a víz alatt úszkálva kell kulcsokat gyűjtögetnünk, s közben oxigénünk folyamatosan fogy. Az oxigént pótolhatjuk a térképen O-val jelölt cuccok felvételével. Ha megvan az összes kulcs, akkor ússzunk a horgonyláncig, a horgony mellett felfelé, és bezsilipelhetünk a hajóba. Menjünk lefelé és balra. Egy érdekes helyre jutottunk. Itt lehet elakadni a játékban.

### Nézzük:

Alul négy teleport áll, amikbe beleállva visszaszámolás után a kép jobb felső sarkában álló gép elenged egy lövedéket. A feladat: a szaloncukorszerű valamikbe löve egy háromszöget mozgathatunk benne. Löjünk be a tükröcskébe úgy, hogy az első teleportba vezessük a lövedéket. Pl.: a jobboldalt lefelé! lövő tükrökben állítsuk a háromszöget úgy, hogy lefelé terelje el a lövedéket, a többit hagyjuk békén. Álljunk a T1-es teleportba, a lövedék belecappódik a teleportba, és hipp-hopp, máris új helyszínen találjuk magunkat.

Itt folyamatosan haladjunk balra, és a térképen csillaggal jelölt tárgyakat vegyük fel. A pálya végén újabb teleport található. Álljunk bele, és húzzuk lefelé a kart. Ismét a tükrös szobában találjuk magunkat. Most a T3 teleportba álljunk, és ide vezessük a tükrökkel a lövedéket. Ez már egy kétszintes pálya lesz, a szintek között az ágyakra ráugorva tudunk közlekedni (vagy más-hogy). Végig balra, és gyűjtsük be a csillaggal jelölt tárgyakat. A végén vegyük fel a pisztolyt (**Blinky** képe helyén **Arthur** képe jelenik meg), és teleportáljunk vissza a tükrös szobába. Ugorjunk be a T2-be (a T4 karbantartási munkalátok miatt nem működik), és **Arthural** találjuk szembe magunkat. Löjünk bele párat, s volt-nincs.

A végén kapunk egy lapzártá utáni hírt: "A hős **Blinky** stb. stb.", és egy fenyegetést, egy újabb **Blinky**-ről (**Blinky III.**)

■ Pozsgai Gergely, Győr

# Conquestador

A játék 1991-ben készült C64-re. 2 lemez-  
oldalas, és általában BASIC nyelven  
íródott. Anyanyelve német. Az intro  
'SPACE'-elése után választhatunk, hogy  
megnézzük-e az Endseq-t (és game over).  
Ezután lehet a gyorstöltő (schnelladder)  
kérni/nem kérni. A **Neues Datum**nak  
semmi jelentősége nincs, igencsak  
védelem lehetett.



Főmenü

- 'F1': Hiscore-tábla megtekintése
- 'F2': Hiscore-tábla törlése
- 'F3': Mentett állás törlése
- 'F4': Directory (???)
- 'F5': Harci helyzet töltése
- 'F6': Harci helyzet generálása
- 'F7': Új játék kezdése

'F8': Előbb kapcsold ki a drive-ot!  
Új játék  
A táblázatban 4 játékost lehet definiálni.  
Amennyiben az első kérdésre 'C' betűt  
írunk (cortez), azt a játékost a gép irányítja  
Ha 'M'-et (mein), akkor azok leszünk mi,  
akkor adjuk meg a nevünket a második  
helyre. Ha 'N'-t (nein), akkor az a személy  
nem játszik.  
Ha minden OK (J/N), insert side B, majd  
press 'return'!  
Alaphelyzetben a játék a felső játékossal  
indul, vagyis velünk. **Alapmenü:**

- 'F1': **Adományozás** — 1-4 játékosnak ad-  
hatunk aranyat. Mennyiségét a '+' és a  
'-' billentyűkkel állíthatjuk be.
- 'F3': **Hódítás előkészületei**  
'F1': **Governor** (kormányzó) —  
lakosságot toboroz.  
'F3': **Admiral** — flottát toboroz.  
'F5': **General** — hadsereget toboroz.  
Utána a toborzási költségek beállításá  
('+', 'es' '-').
- 'F5': **Gyarmatosítási előkészületek**  
Előbb toborozni kell! ('F3').  
■ **Kolonisten anwerben:** Gyarmatosítók  
szerződésének.  
■ **Kosten gesamt:** Összköltségek.  
■ **Anzahl Kolon:** Kolóniák mennyisége.  
'+' és '-' billentyűkkel lehet állítani az  
értékeket.  
'SPACE': Tovább.

A következő menüben (mindig visszatér)  
az 'F1'-el lehet a játékállást menteni,  
'SPACE'-szel továbblépni.  
Ezután jön az akciófázis, ami 3 részre osz-  
lik, előbb a lakosságot, majd a flottát,  
végül a katonaságot lehet irányítani. A  
menü mindhárom részben ugyanaz:

- 'F1': Akció
- 'F1': **Mozgás.**
- 'F3': **Támadás,** a 'Q', 'W', 'E', 'A', 'D',  
'Z', 'X', 'C' billentyűkkel  
lehet irányítani.
- 'F5': **Szállítás** ('F1': kolónia felvétel,  
'F3': lerakás, 'F5': arany felrakás,  
'F7': kirakás).
- 'F7': ??? (nem volt sok hatás)

'F3': **Kolonizálás.**

- 'F1': **Kolonizálás.**
- 'F3': **Beruházás** ('F1': kikötő létesítése,  
'F3': település építése, 'F5': település  
növelése).
- 'F5': **Kereskedés** ('F1': vétel, 'F3': elá-  
dás).
- 'F7': **Jövedelem.**

'F5': **Militaar**

- 'F1': **Ujjanozás.**
- 'F3': **Szerzés.**
- 'F5': **Pénzráfordítás.**
- 'F7': **Manőverezés.**

'F7': **Jelentés**

Időig jutottunk el, mikor hirtelen felindulá-  
ból formáltattuk. Talán majd valaki tudja  
folytatni ezek után. A játék nem díjazza az  
Action Replay-t.

A pályaszerkesztő:

- 'F1': **Load**
- 'F3': **Save**
- 'F5': **Szerkesztés**
- 'F8': **Lemezkesztés**

**Szerkesztés:**

'0': **Ismeretlen** (lásd később!)

- '1': **Tenger**
- '2': **Mocsár**
- '3': **Hegység**
- '4': **Domb**
- '5': **Erdő**
- '6': **Síkság**
- '7': **Tengerpart**

A válogatás között a '+' és '-' billen-  
tyűkkel történik. És itt jön a trükk! A  
kiinduló szigetnek nem lehet átszerkeszteni  
(se a tengert). Valamelyik iránybillentyűvel  
(lásd a leírást) a kurzort el kell mozgatni a  
ferdén szaffozott területekre. A sraff jelent  
egyébektől az **ismeretlen**. Itt lehet alkotni.

Ennyi.

■ Széplaki András, Debrecen

# F1 MANAGER 2.

Egy korábbi CoVban már volt szó a **F-1  
Manager** című alkotásról, most itt a máso-  
dik rész rövid ismertetője, ami az előző  
rész leírására hagyatkozik, mindössze a  
különbségekről lesz szó. Első látásra talán  
csak egy újrakiadásnak látszik, hisz a lé-  
nyeg nem változott. De egy-két új képpel  
kifejezetten nőtt a színvonal. Aztán még itt  
van az a csomó plussz is:

1. Állítható lett a sebváltó, ezek között

aztán van automata, kézi, gyorsabban és  
lassabban reagáló, stb.

2. Választhatunk egy szponzort  
magunknak (legjobb a **Simulmondo**), aki  
ezek után megtámogat minket egy  
nagyobb összeggel.
3. Megválaszthatjuk gumink szállítóját.  
Természetesen a jobb gumi jobban bírja  
a futamot, később kopik el.
4. Lehet ANGOL nyelvű szöveget is választani,  
így természetesen érthetőbb lesz  
ügyködésünk.
5. A játék elején beállíthatjuk az ellenfelek  
tulajdonságait, és átírhatjuk a nevüket  
is. Így könnyíthetünk a játékon, és a mai  
sztárokkal is versenyzhetünk. Továbbá  
az ellenfelek autójának színét is megvál-  
toztathatjuk (az értékek jelentését lásd a  
**Forma-1 Manager 1.** leírásánál).

6. A futambeli grafika szebb lett, és egy-  
két új dolgot is behoztak. Például: itt van  
olyan esemény is, hogy 'elvesztette az  
irányítást az autója fölött'. Ilyenkor vagy  
kiesik, vagy még vissza tud jönni. Ezzel  
is színesítették ezt az amúgy sem rossz  
játékot.

Legnagyobb sajnálatunkra egyenlőre csak  
egy hibás törés áll rendelkezésünkre,  
ugyanis bármit is állítunk be, mindig  
ugyanazzal a kocsival versenyzünk, és  
mindig az utolsó helyről indulunk. Ez (sze-  
rintünk) attól van, hogy a program nem jól,  
vagy egyáltalán nem menti le a beállított  
értékeket. Mindegy. Majd megröbölünk  
beszerzeni egy jó törést.

■ SCORPIO

# FRIDAY THE 13TH

Ez egy jó régi program, de van kazettára  
is. Kerettörténet: egy elmebeteg néni kinyírja  
egy ifjúsági tábor vezetőit. De egyet nem,  
tehát "elveszti a fejét". A néni (szintén el-  
mebeteg) fiacskája, **Jason** úgy dönt, hogy  
folytatja az átokfutást. Természetesen itt  
vagyunk mi, hogy ezt megakadályozzuk.

Helyszínek:

- A templom
- A magtár
- A ház
- Az erdő, mező stb.

Lent látjuk a gyerekek képét, aki meghalt,  
ahelyett egy sírkövet. Ha valaki meghal,  
"háborongató" sikoly hangzik fel. A **súlyzó**  
mutatója energiánkat, mellette a  
növekvő **halálfej** a félelmünk nagyságát.  
Természetesen ha egészen látható lesz,  
meghalunk. Ez akkor is nő, ha mi öljük  
meg társainkat.

A fegyverek:

- Közéharca a **balta** vagy a **kard** ajánlott.  
5-6 csapás, és **Jason** kifekszik. Így vi-  
szont könnyebben meg tud sebezni.
  - Dobálni lehet a **kisbaltát**, a **lándzsát**. Ezt  
szuszor kell nekivágni, hogy jobblétre  
szenderüljön.
- Érdemes minden társunkat megütni, mert  
**Jason** néha (inkább **gyakran**) az ő bűrköbe  
bújik. Ja, ő fekete cuccot hord! Ha a ke-  
resztet letesszük, és a közelben tartózkó-  
dik valaki, az leáli a kereszt újrafelteleg.

Ha megöljük **Jason**, akkor a játék gratulál,  
aztán eljátszhatjuk ugyanezt egy másik kő-  
lyök fészereglésével. Mi háromig bírtuk,  
aztán elaludtunk, de lehet próbálkozni, van  
valami 10 gyerkőc. Sok sikert...



■ King Domi, Budapest

# INVEST

vesszük valamelyiket, click az OK-ra, majd kiderül, van e rá pénz. Ha van, akkor megszerzünk valamelyik vállalat tulajdonjogát, de nem árt részvényt is venni.

## Eladás

Először itt is ki kell választani, melyik iparágból adunk el gyárakat, a számokhoz kapcsolódó ágazatok ugyanazok, mint a vételnél, majd a gyár számára kell cickelni. Nem árt, ha olyan vállalatot adunk el, ami a miénk, különben hülyének néz a gép. Altalános programhiba, hogy a gyárakat nem írja ki a gyárait!

## Kölcsön felvétele

Választhatunk 3 bank közül is, hogy melyik kér kevesebb uszorkamatot. Nem árt a fejszámolás, hogy XX hét alatt heti YY összeget befizetve mennyivel több pénz folyik vissza a bankhoz!

## Fejlesztés

Először állítsuk be, hogy a 3 ügynökség közül melyik végezze, majd a nyíl alakú ikonnal azt, hogy mit fejlesszenek. Ha túl drága, vissza lehet lépni.

## Biztosítás

Állítsuk be, hogy melyik iparágból melyik gyárat mi ellen akarjuk biztosítani (1 — tűz, 2 — szerencsétlenség, 3 — a kettő kombinációja).

## Akció

Az ikonok balról jobbra: Felső sor: szabotázs, kémkedés, nyomozó felfogadása

Alsó sor: kormányának pénz átutalása, valamelyik létesítményünk javítása, újság, statisztika.

## Info

Megfelelő gyár beállításai után:

- **FIRM NAME:** A gyár neve
- **PRICE:** Ár, érték
- **PRODUCTION:** Termelés
- **PRODUCTPRICE:** Termékár
- **LFD COST:** Esetleges ószzár

## Részvénytípusok

- **Vétel, eladás, info:** Be kell állítani az ipar-ágot, majd a céget
- **Shares of firm:** Cég neve
- **Available:** Kapható! (részvény)
- **Amount:** A megvétel/eladás részvény-száma
- **Cost:** Az előbbi ára

## Kör lezárása

Jön az értékelés a mi és ellenfeleink működéséről.



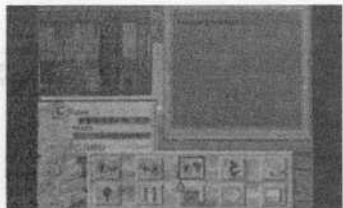
## I/O Menü

- LOAD:** Bonvolut...  
**SAVE:** Még bonvolutabb...
- QUICK GFX/SLOW GFX:** A képek kirakásának sebessége
- EFFECT ON/EFFECT OFF:** Hangok be/ki

A játékhoz kell üzletli érzék, némi szerencse és sok türelem.

■ Széplaki András, Debrecen

C64-re egy egy lemezoldalas, szép grafika, angol nyelvű menedzserjáték. Maximum 4-en játszhatják. Az irányítás ikonvezérelt, az ikonok 2 sorban alul kaptak helyet. A játék céljának beállítása után kerülünk a főmenübe.



Az ikonok balról jobbra:

Felső sor: vétel, eladás, kölcsön felvétele, a meglévő cucc fejlesztése, biztosítás kötése.

Alsó sor: akciók, info, részvénytípusok, a hét lezárása, I/O menü.

## Vétel

A következő cuccokat lehet venni:

1. Autógyár
2. Vegyi cuccok
3. Elektronika
4. Hőgépek
5. Bányák
6. Úrcuccok

Bármelyik választásánál 6 gyár közül lehet választani. Cost az ár. Ha a Cost mellett a Sold! felirat szerepel, akkor az a gyár már elkel, így arról lecsúszunk. Ha meg-

# Neverending Story II.

Egy vázlatos leírás következik:

## LEVEL 1.

Ez talán azért okozott nehézséget sokaknak, mert egy labirintusból kell a kivezető utat megtalálni. Mellékéletei egy térképet, amelyet az alábbi számpárokkal kombinálva jól fel lehet használni a kijutáshoz.  
1.1-4.2.2.1-5.2.3.1-4.1-3.15.1-5.1  
1.2-2.2.2-3.2.3-2.2.4-2.1.15.2-2.1  
1.3-3.3.2.3-1.2.3.3-1.34.3-5.35.3-4.3

(Azt mindenki kisútheti okos kis agyvesztéséből, hogy ezek vajmi mit is jelenthetnek?)  
Fontos: ezen a pályán, hogy a mászkáló izék ne fogjanak meg, és ne potyogjunk le a különböző szakadékokkal

# Nobby the Cardwark

**Thalamus...** Mond ez a név valakinek valamit? Es ha azt mondjuk, hogy **CREATURES (Clyde, Radcliffe, Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-riden Slime)** ? Igen, ezt a stufot is a **Thalamus** neve fémjelzi.  
A játék 8 részre van osztva, meg egy gyönyörű bevezetőre, és egy még jobb end-sequence-re. A kerettörténet:  
**Nobby** barátunk, a hangyász el akar jutni

## LEVEL 2.

Ezen a pályán barátunk hátán repülünk. Feladatunk, hogy kikerüljünk az utunkba keveredő oszlopokat, majd a megjelenő lényt úgy lehet megölni, hogy a falhoz nyomjuk (akkor jó, ha villog). Utána a megjelenő vilámkot kell még kikerülni, és töltődik a harmadik pálya.

## LEVEL 3.

Felfelé kell mászni, miközben ki kell kerülni a potyogó köveket és a harapdáló csapokat. A hiányzó köveket és létradarabokat úgy tudjuk pótolni, ha rámegyünk a hiányzó részre.

## LEVEL 4.

Egy spirálos lépcsőn haladunk le, és a különböző szinteken a nálunk lévő spray-vel le kell fújni az ajtón megjelenő állatokat. Ha minimum négy bent volt már a képernyőn, akkor menjünk oda a kép alján lévő gombothoz, és menjünk neki. Ekkor már nem jön be több lefújandó! Ha mind elfogyott,

Anatopia-ba, ahol annyi, de annyi a hangyal! (Ezt a mondatot mintha hallottuk volna már valahol...)

## 1. America

Először együnk a "super oil"-t, utána másszunk fel a sinkocsíhoz, végül meg kell keresnünk egy léghajót (hogy melyik hol van, azt valószínűleg 20-as IQ fölött mindenki megtalálja). Irányítás: Fel: ugrni, Le: leguggol, Jobbra/Balra: megy. Le+Tűz: hangyabolyból kiszívja a hangyákat, Tűz: lő.

## 2. Kyworld

Ezt a pályát egy léghajóban ülve kell végigszenvendülni. Egy ACME feliratú ládát kell megkeresnünk, tűz: bombadobás.

akkor ismét nyomjuk meg a gombot, és automatikusan továbbindulunk. Azt remélhetőleg mindenki sejtí, hogy a lefutandó akármik nem megismogatni akarják okos kis kobakunkat, amikor elfognak!

## LEVEL 5.

Egy általunk lónak vélt állatnak kell vágatnunk úgy, hogy a földön heverő követet és fákat át kell ugrani. Ahol villog valami a fán, ott húzzuk le a fejünket, valamint óvakodjunk a madaraktól is!

## LEVEL 6.

A folyón kell úgy úszni, hogy kikerüljünk a köveket és az örvényeket.

Itt jönne a megnyeres, de ehelyett csak kezdhetjük újra az egészet. Szerintünk egyszerű érdemes végigjátszani, mert elég szép képekkel is találkozhatunk. Még annyit, hogy a tört verzió is csak öt étellel rendelkezik!

■ CodY

## 3. Underwater Section

Itt a víz alatt úszva kell megtalálnunk egy tengeraltjárót. Mindig a bal oldali ajtón ússzunk keresztül, ha nem akarjuk egy pop-ibédjeként végezni.

## 4. Submarine

Itt a már említett tengeraltjáróban kuskolva kell száguldoznunk. Tűz: torpedó.

## 5. Atlantic city

Keressük meg az ACME cuccot, majd szálljunk be az űrhajóba. (bár csak ilyen egyszerű lenne...)

## 6. Mars space station:

Mindenek előtt fordítsuk meg a lemezt, ha nem akarjuk, hogy befagyjon a program.



Indent lőünk szét, ami él és mozog. Itt is egy ACME feliratú homlit kell megkeresnünk.  
**7. Space station labyrinth**  
 A ládába lőünk bele (3-szor). Egy teremben találunk egy kulcsot (egy halom creature-ri), sétáljunk vele oda a kijáráthoz (jobbra-le).  
**8. Abandoned oil refinery:**  
 Egy rozszant babakocsival kell száguldoznunk egy még rozszantabb bányában. Tűz:

lő, Le: behúzza a fejt, Le+Tűz: bombát dob, Fel: ugrik.  
 Ha kész, jöhet az endsequence.

'Q'-val bármikor végetvethetünk a játéknak — a gép kilírja a pontszámunkat, mi meg beírhatjuk a nevünket (egyébként ilyen jó hiscore-save funkciót kevés játékban láttunk).

• Simon's Soft, Pápa



## Rick Dangerous 2.

Legutóbb a 39. számban foglalkoztunk a *Rick Dangerous II*-vel. Mivel még ott sem fejeztük be, most már ideje lenne pontot tenni a dolgot végére, vagyis jöjjön az 5. pálya. Egyenes folytatás a *CoV#39*-es szöveg végétől, távirati stílusban:

Fel a létrán, ott jobboldalon van egy bemélyedés, ugorjunk oda, és húzzuk le magunkat. Ha a kés fenn van, ugorjunk fel a baloldali kiálló részre, fel a létrán, és leljünk a fickót. Csúsztatott bomba a jobb oldalon lévő kőhöz, majd gyorsan vissza le a

létrán. Miután elmegy a kirobbanó kő, vissza fel, és a lézer kikerülésével essünk le. A 2. bemélyedésben pihenünk, és a kések kikerülésével essünk le. Mehetünk jobbra. Fickók lövése, bomba a robotnak, majd vigyázzunk a szétrobbanó darabokra. Ezután a robogóval jobbra, majd le (lézereket jobb kikerülni). Itt balra 4 lézer kikerülésével. Lefelé, és a két kő kikerülésével jobbra. Lentebb szintén egy lézer kikerülése, de itt a gyorsaság a fontos (az első süllyedésbe nem érdemes bemenni).

A két lézer fölött középtájt lebegni, belelőni a kőbe, az elindul felénk, ha leereszkedünk, és a lézer sem talál el, a követ is kikerült, akkor mehetünk tovább balra. Két fickó lövése, majd bomba a robotnak, s mehetünk lefelé. Az eget valahogy kikerülni, majd le. Fickó lövése, bomba a robotnak, majd jobbra. Alsó eget eret átugrani, majd fel. Jobb oldali kap-

csolóba belerúgni, jön a kő. Felugrani a kőre, onnan gyorsan el. Egereket kikerülvé le a létrán és ki jobbra (talán a játék legnehezebb része). Négy fickó lövése, robotnak bomba. Két fickó lövése, és fel a lift-szerű valamin. Egér kikerülése, és továbbra is fel. Jobbra a kések kikerülésével, majd fel. Ugróasztalon fel, fickó lövése, tovább balra. Négy fickó lövése, robotnak bomba. Kikerülni a késeket és az eget, felugrani és fel a létrán. A kőhöz bomba, a kő lemege jobboldalra, rássni, kapcsolóba rúgni, visszasetálni a kővön és fel a létrán. Balra fel a létrán a lézerek kikerülésével. Fickó lövése, majd a jobb oldali nyíláson be. Ott egy ormótlan nagy valami van. Kb. 20-25 lövés kell bele, csak arra kell vigyázni, hogy ő ne találjon el. Liften fel és be jobbra. Ezzel vége is a játéknak.

• Kiss Péter, Gyöngyös

## SIDEWALK

Ez a játék is akkoriban készült, amikor még a C64 a számítógépek közé tartozott (a nyugati játékgalmazók szerint is). Ennek megfelelően a grafika fekete-fehér (enyhén Spectrum-like, de tők poénos), az alapsztori "eredeti", a végjátéksztori pedig (ha ajóvünk a helyes módszerrel) kb. 3-4 perc. Szóval ezt is a hőskorszak patinája borítja. Ha ehhez hozzávesszük, hogy dojsul csah, már lehet is tudni, hogy miért tűnt el a süllyesztőben.

Na, vágjunk bele: a játék irányítása egyszerű, de a mozgás elég szokatlan, majd mindenki belejön egy kis idő múlva. A tájékozódás is elég nehézkes, mindenki előbb-utóbb eljut a felismerésig: itt térképezni kell. Aztán ha megpróbálja, beleőrül... Mindenesre érdemes megpróbálni (úgyse sikerül), mert megismerjük a terepet. A joyfunkciók: Ara megy, amerre húzzuk, a joy felfelé tolásával keresgélünk tudunk. Ha találkozunk valakivel, egy fenomenális

ikonkszjungel jelenik meg. Az ikonok:

- **Kérdőjel:** Dumálni tudunk, a lehetséges mondatok között a joy-jal lehet lapozni. Vigyázzunk, mert ha valakinek rosszatt mondunk, lehet, hogy bunyó lesz a végel
- **Futó figura:** Menekülés (amíg a zene szól, addig lépünk le valamelyik irányba).
- **Ókól:** Navajon...

A bunyóban van vagy négyféle támadási mód, ebből a gyomroszállan (tűz+jobbra/balra) mindenkit le lehet verni. Az energiánkat a *söröskorsó* jelzi, amelyet a *kocsimában* tölthetünk fel (eme két momentum miatt a játék a *CoVba* kívánkozik).

Keretstori: valami ronda barátónkett kell elvinni a *Band Ai* (micsoda izlés) koncertre. Sajna jégünk nincs, a kedvenc motorkunkat meg szétcincálta néhány hvc. Először is jöjjünk ki a zsákutcából. A következő képnyvön az első alak alatt keresgélünk egy cseppet: egy alkatrészt már van. Menjünk át az utca másik oldalára (készer le a joy-jal), és a kerítésnél keresgéljünk. Ha megvan a cucc, keressük meg a hosszú hajú fazont (a piadától jobbra). Kérdőzősködjünk: **Wo kann ich Konzertkarten finden?** Erre elküld a lemezboltba (árkádós épület). Itt, ha a pasi küldött, ve-

hetünk két jegyet (*Zwei karten...*) (200 ruppó). Nézzünk be még egyszer (*Wo wohnt Germanie?*), majd irány vissza a hosszuhajúhoz (*Hast 'ne Info über mein...*). Elküld minket *Germanie*-hez, aki ugyanezen a helyszínen lakik (*Weisst du was...*). Erre elmondja, hogy a motor a zsákutcában van (nem a starthelyen, hanem a másikban). Eközben bekkunkathatunk a romos fal (rook felirattal) mögé is. Itt egy hűgöke lakik, akitől egy csavarkulcsot vehetünk egy ötvenesért (*Hast nichts zu verkaufen?*). Ezután keressük meg azt a hvc-t, akinek a leírásában a következő szerepel: 1m90 ill. 88kg (Ha eddig találkoztunk valamelyik pasival, fussunk el). Kérdőzősködjünk: **Für 50 ff, was kannst du mir sagen?** Erre elküld a haverjához (1m76). Neki a következőt mondjuk: **Der Morgenstern schickt mich.** Erre elküld a szerelőhöz, akitől vehetünk egy kerekét (*Haben sie'n Rad für'n Motorrad?*). Ha eddig eljöttünk, már csak annyi dolgunk van, hogy végigverjük a bandát (négyen vannak). Ha a motor egészében van, menjünk oda a telefonfükhöz, és hívjuk fel szívszerelmünket (*Mach dich fertig, ich hol dich ab!*).

Ha még nincs 19 óra, el is jön velünk, mi meg kikapcsolhatjuk a gépet.

• HATI

## SPITFIRE 40.

Az intro után (melyben egy vadászgépet láthatunk) választhatunk, hogy az eredeti játékot akarjuk-e játszani, vagy a már korábban tárolt verziót, majd a pilótánk neve felől dönthetünk. Döntésünk után megjelnek a pilóták repült óráinak száma, kitüntetések. Most újból választhatunk:

1. Gyakorolunk (Practice)
2. Harcolunk (Combat)
3. Hadgyakorlatozunk (Combat Practice)

- **Gyakorlás:** A fel-, illetve leszállást gyakorolhatjuk.
- **Harc:** Célnak küldetésünket sikeresen teljesíteni, és épségben visszajutni a kifutópályára.

- **Hadgyakorlat:** A manőverezést, az ellenfelek üldözését és a velük való harc vételét gyakorolhatjuk.

Minél több küldetésünket végezzük sikerrel, annál több kitüntetésünk lesz, nő repült óráink száma.

**Irányítás:** Joystick + billentyűzet.

- 'X': Jobbra kormányzás
- 'Z': Balra kormányzás
- 'G': Futómű
- 'B': Fék
- 'M': Térkép
- 'N': Térkép nagyítás
- 'F': Szárnymozgató
- 'Q': Sebességnövelés
- 'W': Sebességszűkítő
- 'Space': Képernyőváltás

**Felszállás:**

1. Szárnyak fel
2. Gáz
3. Fék ki
4. Több gáz

5. Ha sebességünk eléri a 90 mph-t, váltunk át pilótafülkére
6. Húzzuk hátra a joysticket
7. Ha sikerült étválodunkat a földtől, húzzuk be a futóműveket
8. Felszállás után csökkentsük sebességünket

**Leszállás:**

1. A leszállás megkezdésénél sebességünk ne legyen több 140 mph-nál
2. Futóműveket ki
3. Sebességünket csökkentsük 90 mph-ra
4. Közvetlenül a földetérés előtt emeljük meg a gép orrát (egy kicsit)

Hát ennyit!!! Gépünkkel gyakorolhatjuk a műrepülést is. A *'Return'*-nel bármikor visszaléphetünk a játék elejére, a grafika nem a "csúcs" (főleg a feljére néz ki elég hülyén), lévén nem mai programról van szó. De azért aki szereti a repülőgépes szimulációt, az el lesz vele (egy darabig).

• Illés Tamás, Budapest

# ULTIMA VI.

Végre-valahára megrajoltam a térképeket, akkor most azok következnek (—sorra vagyok a késésért, de valahogy nem jött össze a dolog eddig), mert így nem tudtok igazán játszani...

## A FŐTÉRKÉP

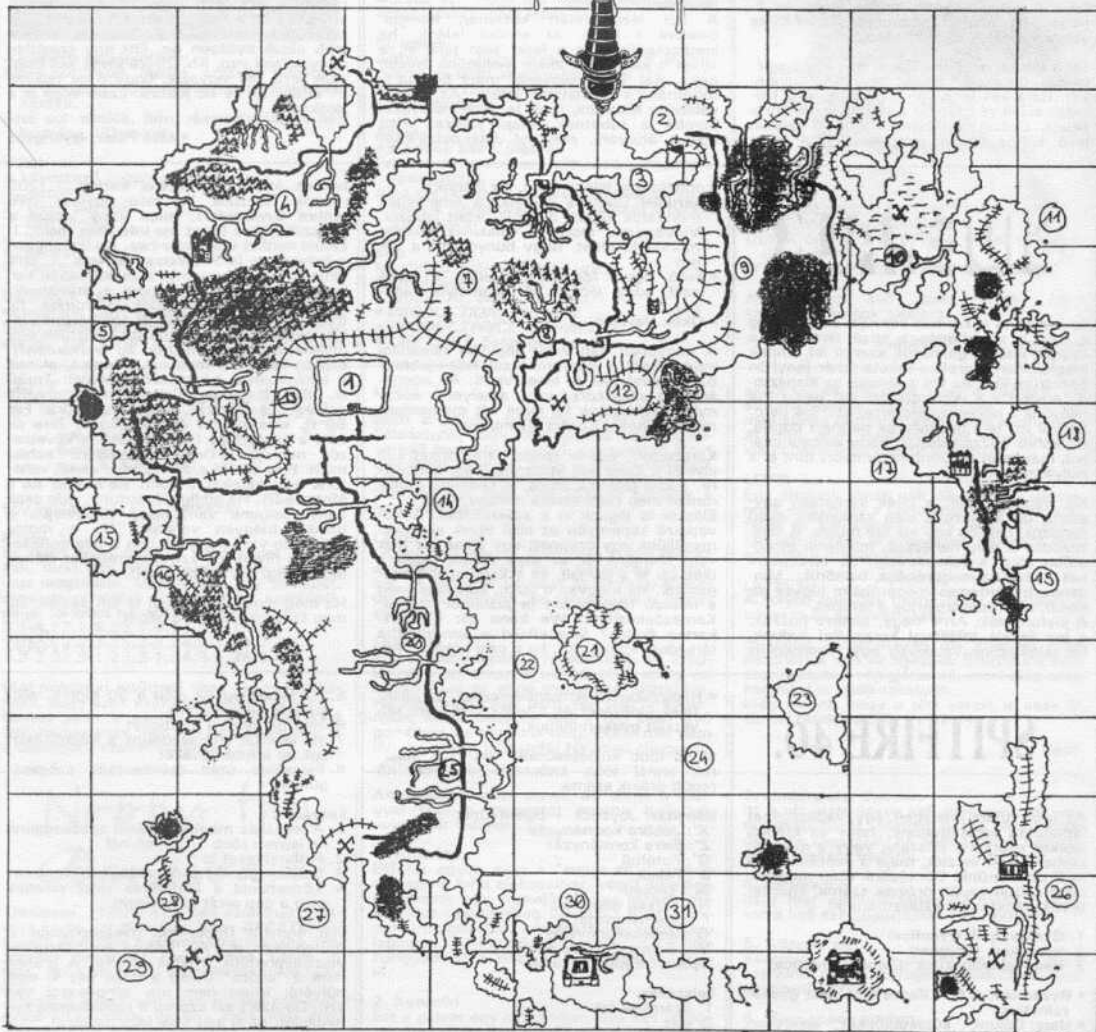
A számok jelentése a NAGY térképen

1: Britain (start; Lord British's castle)

- 2: Mínoc
- 3: Lost Hope Bay
- 4: Yew
- 5: Lost River
- 6: The Deep Forest
- 7: The High Steppes
- 8: Lock Lake
- 9: Bloody Plains
- 10: The Drylands
- 11: Dagger Isle
- 12: CoVe
- 13: Serpents Spine
- 14: Britanny Bay
- 15: Skara Brae
- 16: Spiritwood



- 17: The Lycaenum
- 18: Verity Isle
- 19: Moonglow
- 20: Paws
- 21: Buccaneers Den
- 22: Fens of the Dead
- 23: New Magincia
- 24: The Great Sea
- 25: Trinsic
- 26: Isle of The Avatar
- 27: Caye of Heroes
- 28: Jhelom
- 29: Valorian Isles
- 30: Serpents Hold
- 31: The Isle of Deests



## ÁLTALÁNOS JELÖLÉSEK:

(vonal és keresztben két vonás): ajtó

(vonal és rajta egy ">" jel): egérlyuk (Sherry tud ezeken bemenni!)

(rácsosztott téglalap): híd

(létra): létra

H: lakoház

W: őrhely

K: láda

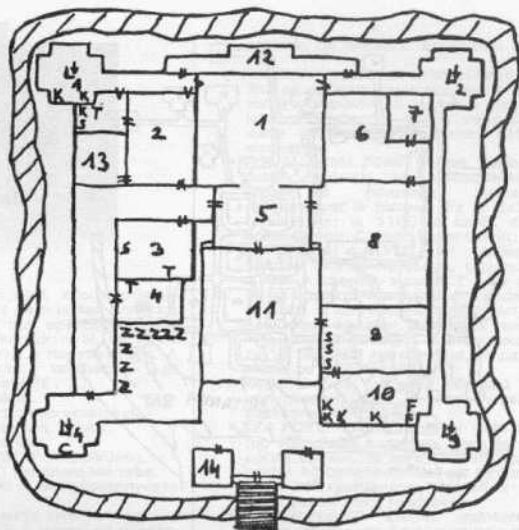
T: láda, szekrény

L: létra, a mellette lévő nyíl azt mutatja, hogy milyen irányba (fel/le) juthatunk rajta; a számzás és jelek már magától értetődőek...

C: kristálygömb. "Mágikus szemek"; ezekkel lehet kúkszíni elég nagy távolságban, csak az éptőlj szerinti irányt kell megadni.

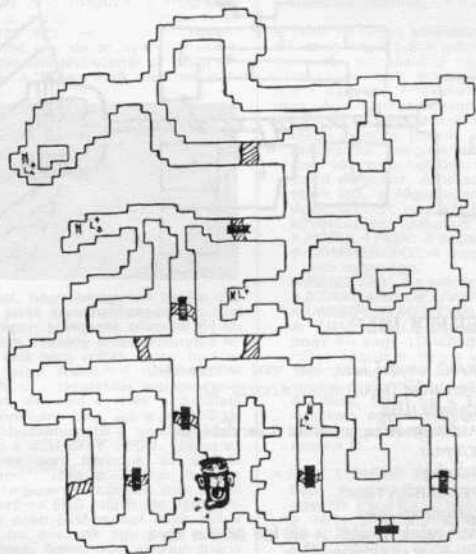
Z: varázstál

S: síkos szekrény



## LORD BRITISH KASTÉLYA

1. Trónterem
2. Lord British szobája
3. Vendégszoba
4. Nystul mágus szobája
5. A trónterem előcsarnoka
6. Konyha (—kajahegyek)
7. Kajakamra (—kajak...)
8. Étterem
9. Hálóterem
10. Tartalékkamra (—cuccok és felszerelések)
11. Előudvar
12. Ágyú (—lehet a "csoporttársakra" lövöldözni...)
13. Teleszkóp
14. Felvonóhid és a bejárati kapu vezérlője; az uralkodó kulcsával nyitható

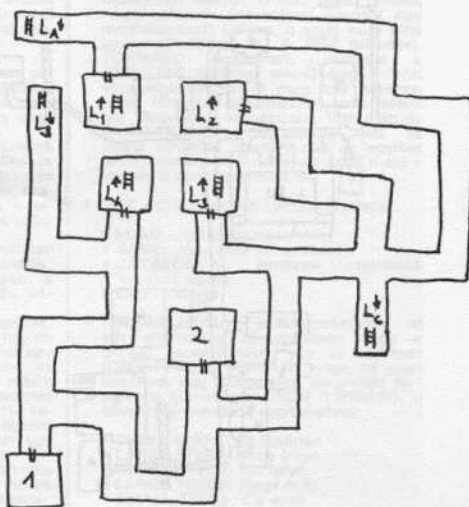


## FÖLDALATTI SZINT 2.

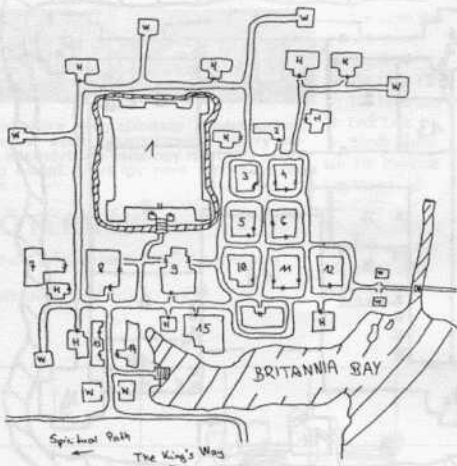
SIR BEER híjas néger arca: szép kis harcok színhelye, mindenféle dögöket (Trollok, Küklopszok, Fejnéküliek...) lehet lecsapkodni némi pénzzel és stuffj fejében.

## FÖLDALATTI SZINT 1.

1. Daros, a kobold szállása (—van egy patkánya is! Hasonlítunk; én is eliszom a pénzem és van egy dögöm...)
2. Létra, ami egy aknába vezet...



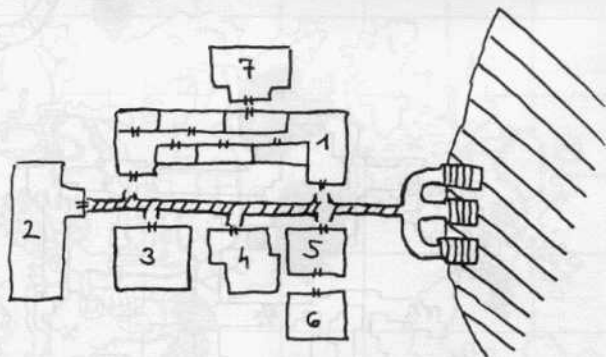
## NAGY-BRITANNIA



1. Lord British kastélya
2. Gyógyító Ház
3. Fegyverület
4. Pék
5. Szabó
6. Fegyverület, ahol nyilat és számszeriját lehet venni
7. Patkó-céger
8. Múzeum és koncertterem
9. Közigazgatási (út) épület és váltóüzlet (penzváltóhely)
10. Céh
11. Fegyverület
12. "Kék Vulkán" kocsona
13. Istálló, "töltelekkel"; vagyis lovakkal és a hozzájuk tartozó árusal (—ki is jön egy kis "sapkás"-szakállas fazon...)
14. Hajókat lehet itt venni
15. Vendégfogadó

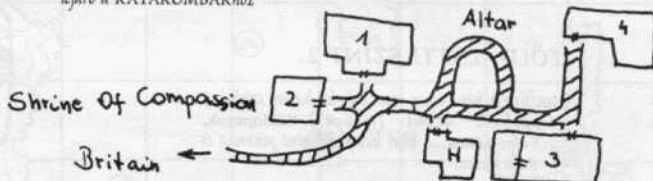
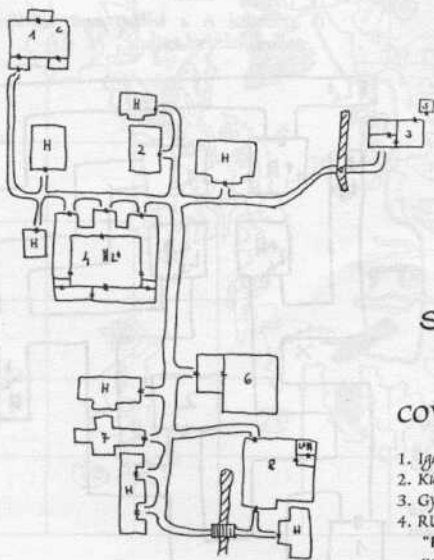
## BUCCANEER'S DEN

1. Vendéglő
2. Fegyverület
3. Bártok háza
4. Lakoház
5. Hajóépítő
6. Tartálek szűz
7. Tolvajok Titkos Céhe



## VERITY ISLE

1. XAIO mágnusnő háza, lehet venni varázslatokat, összetevőket (MANDRAKE ROOTS), stb.
2. Gyógyító Háza
3. Asztrológus Háza, szeksztánt és lencsék csinál
4. Könyvtár
5. Teleszkóp
6. PENUMBRA Háza
7. Igazgatósági épület
8. "Kék Prilack" vendéglő. A jobb felső szobában van a lejáró a KATAKOMBÁKHOZ



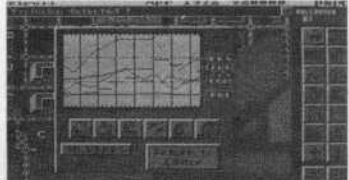
## COVE

1. Igazgatósági épület
2. Küll
3. Gyógyító Ház, itt található Ritter Lovag
4. RUDYOM háza, lehet varázslatokat venni (pl. a "PICKPOCKET"-et), összetevőket, varázskönyvet...

• Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDSface stb.)

# SIM CITY

Az **Infogrames** követte el az azóta már öröcsivá nőtt sorozat első részét, a **SIM CITY** c. programot, először AMIGA-ra:



Senki sem hitte volna, hogy lesz C64-es verzió, mégis lett. Sajnos, ami azt illeti, nem erőltették meg magukat a programozók, amikor a 'kistestvér'-re áttértek. A játék mindössze egy file, ami önmagában még nem lenne baj, de az ilyen bonyolultságú és színvonalú játékoknál ez azzal jár, hogy a kivétel a '80-as évek elejének hangulatát idézi:



Továbbá azzal, hogy kihagynak belőle egy csomó — a játék élvezhetőségét nagyban növelő — dolgot. Mindezek ellenére 64-én cool a program, néhány órára bizonyára leköti azokat, akik nem voltak olyan 'balsejencesek', hogy AMIGA-n is játszottak már vele... PC-n — legalábbis mai szemmel — ugyancsak elmarad a játék színvonala attól, amit elvárnánk tőle, ám a MAXIS jövőtől már hozzáférhető a továbbfejlesztett változat, a **SIM CITY 2000**. Ebben az összeállításban sort kerítünk ez utóbbi program ismertetésére is. Tudjuk, hogy a CoV eddig megjelent részeiben már többször is volt szó az első műről, de úgy gondoltuk, hogy ezen **SIM**-csokor csak akkor lehet teljes, ha adózunk egy picit a **SIM CITY** emlékének. Nem, nem akarjuk máris eltemetni az első bútoradarabot, de a következőkben ismertetésre kerülő 3 **SIM** program közül csak az első, a C64-es és Amigára is a PC mellett, míg a másik kettő egyelőre, és valószínűleg végérvényesen is csak PC-n látott napvilágot. Lássuk tehát:

## Irányítás

Bejelentkezés és egy tíz másodperces várakozás után felül egy nagy térképet, alul egy csomó ikon láthatunk. Az ikonok között a **kurzor**billentyűvel mozoghatunk, a **RETURN**-a kiválasztás. A felső részen van egy négyzetes gomb, amit a **joy**-al irányíthatunk, és az aktuális kinagyítandó térképrészletet jelöli. Tűzgomb hatására mindig ez a terület jelenik meg, elengedve máris visszalépünk a főmenübe. Ugyancsak ez történik, ha az építkezés ikonát választjuk, viszont ekkor már új ikonost is kapunk, de erről majd később. Legalul van még egy parancsor, ahol is éppen aktuális ikon nevét láthatjuk (így is fogunk hívatozni rájuk).

## FŐMENÜ

Az első kilenc ikon csak információszerező szolgáltat. Ezeket nem is kell kiválasztanunk a **RETURN**-nel, egyszerűen csak rájuk megyünk az ikonkurzorral, és máris láthatjuk az eredményt a nagytérképen. A következő ikonokat találhatjuk itt (sorrendben balról-jobbra):

- **ROAD MAP**: Úthálózat.
- **POWER MAP**: Elektromos vezetékek.
- **WATER MAP**: Csatornák, folyók.
- **CITY MAP**: Városterkép.
- **POPULATION DENSITY**: Népsűrűség.
- **TRAFFIC DENSITY**: Forgalom mértéke.
- **POLLUTION INDEX**: A levegőszennyezés mértéke.
- **LAND VALUE**: A térség értéktérképe.
- **RATE OF GROWTH**: A népesség növekedésének mértéke.

A felső térképen különböző színekben jelenik meg az aktuális információ, melyet a baloldali színskáláról tudunk leolvasni, majd azonosítani. A színek alulról felfelé az egyre nagyobb értékeket jelölik. Ezekután még négy ikon található:

- **GRAPH SCREEN**: Grafikonok. Ide belépve újabb menübe jutunk, melyből választva grafikonos megjelenítésben tudhatunk meg városunk fejlődését és lakosság adatairól dolgokat. A vízszintes tengely az eltelt idő, a függőleges pedig az adott dolog értékét, nagyságát szimbolizálja. A következőket tudhatjuk meg:
  - **POPULATION**: A népesség nagysága.
  - **COMMERCIAL**: A kereskedelmi forgalom nagysága.
  - **INDUSTRY**: Az ipar fejlettsége.
  - **STANDARD OF LIVING**: Életszínvonal.
  - **UNEMPLOYMENT**: Munkanélküliség.
- **A TIME SCALE**-ben azt állíthatjuk be, hogy 40 vagy 10 időegységére visszamenőleg nézzük-e meg a változásokat. Természetesen a 10 évesnél a grafikon nagyobb felbontásban tájékoztat, mint a 40 éves, tehát ha a 10 évesnél épeccsöknék egy adott dolog, a 40-esnél attól még emelkedhet. Az **EXIT**-tel lépünk ki.

- **EDIT SCREEN**: Építkezés. Általában ebben a menüben fogunk ténykedni, ugyanis mindent itt tudunk csinálni, amit a város alakításával kapcsolatban csak lehet. Az új menüsor balról jobbra:
  - **BULLDOZER**: Ezzel az ikonnal tudunk lebontani mindent, még az erdőket is (inessz nektek, Környezetvédők!), és ezzel egyenesen átjárjuk a folyók szakadózt partvédőket, hogy oda is lehessen építkezni. Ára területenként \$1.
  - **ROADS**: Útépítés. Ha lehet, minden házat építsünk körbe, de ne 'beléjük' építsünk, mert a valóságban sem a házakban végződnek az utak. Ez \$4-ba kerül.
  - **POWER LINES**: Elektromos vezetékek. Az erőművekből kell vezetni a házakba. A házak is vezetők, tehát ha egy háza áramot vezetünk (akkor az ráz...), és azt összekötjük egy másik házzal, akkor a másik is kap áramot (remélhetőleg érthető). Ára \$4. Ha valamely épület — aminek egyébként kellene — nem kap áramot, azt egy villógó 'P' betű jelzi a ház aljában.
  - **WATER**: Vízvezeték. Semmi értelme használni, nem emel semmit a házak fejlettségén (csak a lakók mosdatla-

nabbak, ha nincs...). Egyébként ez is \$2.

- **RESIDENTIAL ZONE**: Lakóépületek. 3x3-as területet foglalnak, és 'R' betű van a közepükön. Itt fognak a városiak lakni. Előnyös, ha bolrok vagy folyó mellé építjük. Egy építkezés \$100-t emészt fel.
- **COMMERCIAL ZONE**: Boltok, kereskedelmi épületek. Itt szórhatják el a lakók a pénzüket, ezenkívül munkahelyet is biztosít. Ez is 3x3-as terület, ez is \$100-ba kerül, de a közepén egy 'C' betű foglal helyet.
- **INDUSTRIAL ZONE**: Ipari épületek. Szintén 3x3-as nagyságú, ugyancsak \$100. A közepén viszont 'I' betű van, és az emberek munkahelyét biztosítja, továbbá a kereskedelemnek gyártja a szükséges cikkeket. Mindezek mellett még ontja a szmogot, ezért a lakóháztól távolabb építsük őket, és parkosítsuk be a környéküket.
- **PARK**: 2x2-es területet elfoglaló nővényecsoprot, ami a légszennyezést csökkenti, \$50 az ára.
- **SEA PORT**: Kikötő. Építése után hajó vándorolni a vizeken. Nem árt vízpartra építeni, és kereskedelmi épületekkel körbeépíteni. 4x4-es területen, \$1000-ért építik meg. Növeli a légszennyezést, elég rendszeren.
- **POWER PLANT**: Erőmű. indokoltnak láttuk, hogy ezen Az áramot adja a városnak. 4x4-es területű, az ára pedig \$200.
- **AIRPORT**: Repülőtér. Építése növeli a város forgalmát, és elkezdene a légterben repkődni a repülők. Jó, ha víz is van a környékén, továbbá kedvezően hat rá a kereskedelmi épületek közelsége. 4x4-es területű, az építkezés pedig \$4000-t emészt fel. Igen érdekes módon ez nem növeli a szennyezést.

Ezeket a dolgokat a **'RETURN'**-nel való kiválasztás után az éppen aktuális kurzorpozícióba rákaszthatjuk, le a tűzgomb segítségével. A kurzor mindig akkor, amekkora az éppen aktuális építmény területe. Ha egy dolgot nem tudunk lerakni, az azért van, mert van 'alatta' valami, ami előzetesen még le kell bontani... Egy területre le lehet rakni itt az elektromos vezetéket is, csak akkor nem, ha az egyik éppen itt kanyarodik, vagy keresztbeződik. Még van itt az **EDIT SCREEN**-ben egy menü, ami a C-64-es változat és írónak szegénye: a **DISASTER MENU**. Ki lesz olyan bolond, hogy nehezen összetakolt városát egy meghatározott helyen, a saját keze által lerombolja (én...) ?! A **FIRE** (tűzvész), **TORNADO** (szélvihar), valamint a **MONSTER** (szörny) lehetőségek között válogathatunk, majd meg kell határozunk, hogy hol következzen be a 'véletlen' természeti katasztrófa. Van még az **EARTHQUAKE** (földrengés), ami az egész területet érinti. Azért az egyiket lehet valamire használni, de erről majd a végén, a tippelnél szólnuk.

■ **DISK ACCES MENU**: Lemezműveletek.

- **LOAD**: Játékkállás betöltése.
- **SAVE**: Játékkállás kimentése.
- **CATALOG**: A lemezen található városok listája.
- **EXIT**: Kilépés.
- **TERRAIN MENU**: Területszerkesztés. Itt két alternatíva áll előtűnt: vagy a géppel generáltatunk egy új térképet (**CREATE NEW TERRAIN**), vagy mi szerkesztünk egy számmunka megfelelő természetű környezetet (**EDIT TERRAIN**), a következő menüsor segítségével:
  - **CLEAR MAP**: Térképtörölés
  - **LARGE RIVER**: Nagy folyó
  - **SMALL RIVER**: Kis folyó
  - **LARGE TREES**: Nagy erdő
  - **SMALL TREES**: Kis erdő

Az adott terepértárgyat a tüzegyalommal rakhatjuk le a téglalap-kurzor bal felső sarkába. Folyamatosan is megrajzolhatjuk a terepet, mert a tűzet lenyomva tartva egymás mellé folyamatosan kerülnek a vizek, erdők, és folyókat, erdősegeket alkotnak. Egyébként, ha kevés erdőt rakunk, a program egy idő után teleszórja térképünket vele (természetes szaporodás). Ne lepdődjünk hát meg, ha nem pakoltunk erdőt, és mégis irtani kell a fákat.

#### Tippok:

- Városunkat építsük ki úgy, hogy a forgalom minél jobban szétterüljön.
- A legnagyobb forgalom a gyárak és a lakóépületek között van.
- A lakóházak-gyárak-üzletek aránya kb. 10:6:4 legyen.

- A területkihasználás szempontjából előnyös a "kockaépítkezés".
- Ne építsünk túl nagy ipari központokat, inkább építsük körül a vöröket, egyet-kettőt pedig rakjunk a többi épület közé.
- Egy cheat: Az **EDIT SCREEN** menüben bármikor lenyomva az 'F1'-et, \$4000-unk lesz (ha \$5000 volt, akkor is!!!).
- A folyón ingyen építhetünk utakat és elektromos vezetékeket, kanyarodni és keresztelni viszont nem lehet.
- A természeti katasztrófák közül hasznos a tűz, ugyanis ezzel megoldhatjuk az utak kanyarodását/keresztelését a vízeken. Építsük meg az utat, majd azon a ponton, ahol a keresztelődést szeretnénk, csináljunk tűzvész, majd a bulldózerrel bontsuk le. Így egy kis szigetecskéket keletkeznek, amin már lehet keresztelődést csinálni.

- Első dolgunk egy erőmű építése legyen, vagy még inkább 2-3, de ne egy rakasral!
- Ha lehet, soha ne építsünk úgy két épületet, hogy összeérjenek.

Hát ennyi lenne. AMIGA-n meg PC-n van még tüzoltóság, rendőrség, adózás állítása, véletlenszerű természeti és nem természeti csapások (pl. lezuhan egy repülőgép, természetesen egyenesen rá a városra!), meg még egy rakás dolog, természetesen jobb grafikával. Nyilvánvaló, hogy a 8\*8-as változat ezeknek nem nagyon mehet a közelébe, de a C64-es stratégiák között mégis az első között említhető. Egyszerűen cool, érdemes kipróbálni. Szóval előre, ti polgármesterei a földnek!

• **SCORPIO**

# SIM CITY 2000

Megjelent hajdanán, úgy '89 körül egy **SIMCITY** nevű program, melyet PC-re az akkor még kevésebb ismert **Maxis** software-ház készített el (azóta már megkedvelhet)tük őket nagyszerű **SimAnt**, **SimEarth**, **SimLife**, **SimFarm**, stb. programjaik által is). Mint újszerű stratégiai játék, egészen lenyűgözte a **Pirates**, **North & South** etc. rajongókat. Elsősorban a PC-s verzió volt szuper, még ma is jónak mondott EGA, 640x350-es grafika, jó kezelhetőség. A játékban módszeresen fel kellett építeni egy várost, megtervezni a lakosság mindennapi életét, szabályozni az adókat (és természetesen szedni is őket). Mindez nagyon komoly és nehéz feladatnak tűnt — addig. Mert nemrég, '93-ban megjelent a **SimCity 2000!** És sokkal komplikáltabb. Természetesen ez már csak PC-re van, pl. az SVGA grafika miatt, ami meglehetősen jó: teljes képernyős 640x480-as felbontás 256 színben! Itt már 3D szemszögben figyelhetjük városunk fejlődését (vagy hanyatlását — CoVboy) (bár ez néha elég zavaró, u. a. házak eltakarják a mögöttük levő területeket). Az "építőkockák" is nagyon sokat fejlődtek a **SimCity Classic** óta (a program így nevezi a régi verziót...). A fantasztikus FM zenét már AdLib-on is élvezhetjük (igaz, van PC-Speakerre is zene, de az szörnyen neveléses...). a zörejek viszont már SB-t igényelnek. Nagy előny, hogy a **SimCity Classic**-bil áthozhatjuk a már megépített városunkat — csak \*.CTY-ből kell átnevezni \*.SC2-re! (És ha áthoztuk, első dolgunk az legyen, hogy bevezetjük a vizet, ugyanis az addig nem volt,

most már van — nem beszélve ugyebár a fejlettebb hidakról, utakról, házakról, és egyéb építőelemekről.) Alzonyan ne higgyük, hogy minden csak előnyre változott: A 3D szemszög — mint azt már említettük — néha zavaró lehet, ideiglenesen sem lehet 2D perspektívára kapcsolni, és akkor még nem is szőlünk pár (de tényleg csak pár!) feleslegesen túlbonyolított funkciót.

A felújításban természetesen rengeteg "modern" dolgot badobtat, ilyen az SVGA grafika, a hangkártyatámogatás, valamint a 7 MByte-os méret is... Érdekesebbek azok az újítások, amelyek a játékon belül estek:

Új építőelemek: Hegyek, tavak, vízvezetékek, kulturális központok, polgármesteri ház, többféle híd, alagutak, földalatti, stb., oktatási intézmények, börtön, állatkert, tengerészet, nagyobb parkok, táblák.

Új katasztrófák: Hurrikán, felkelők. Egyéb plusz lehetőségek: Újságok, szomszéd településekkel való összeköttetés, komplikáltabb — azaz még profibb — adatzat (A'la BékeSIM City — CoVboy), jóval részletesebb grafikonok, statisztikák.

Elsősor is érdemes áttekinteni a képernyőt és a kezelést (azért azok is olvassák el azt, akik már elég jó ismerik a programot, mert találhatnak benne hasznos infókat):

#### A menük:

- **File:** Lemezművelet ek, egyértelmű.
- **Speed:** Sebesség.
  - Pause: Az!
  - Turtle: Lassú
  - Llama: Középes
  - Cheetch: Gyors
- **Options**
  - **Auto Budget:** Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a program nem lóki minden évben élénk a pénzügyi táblázatot.
  - **Auto Goto:** Ha bekapcsoljuk, a program valamilyen esemény (tűz, áradás stb.) esetén rögtön a helyszínre ugrik.

- **Sound Effect:** Hanghatások be/ki (min. SoundBlaster!).
- **Music:** Zene be/ki.

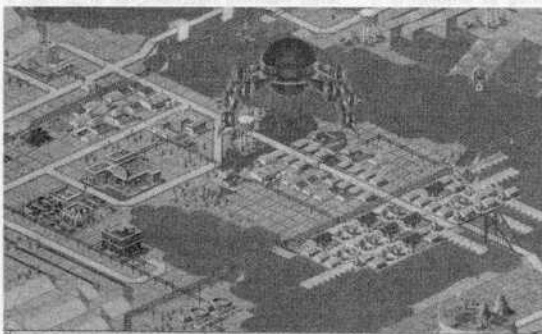
- **Disasters:** Szerencsétlenségek, csapások
  - **Fire:** Tűzvész, a tűzoltóság odarendelésével lehet védekezni ellene.
  - **Flood:** Áradás, árvíz. Valamelyik városrész előtt a víz, túl nagy kárt nem okoz.
  - **Air Crash:** Repülőszerecsétség. Rázuhan valamelyik városrésze, lerombol egy-két épületet, és megindul a tűz.
  - **Tornado:** Tornádó. Lerombolja az útjába kerülő épületeket.
  - **Earthquake:** Földrengés. Rengeteg épületet lerombol, tűzet okoz, tehát itt a tűzoltóságra is szükségünk van.
  - **Monster:** Szörny. Ez a katasztrófa pont elég primitív, ugyanis egy négylábú, "transformer"-szörny kezdi pusztítani a várost — az alap-SimCity-ben legalább igazi, hús-vér szörny igyekezik károkat okozni (De azért ez sem rossz, nagyobb, mint a város...).
  - **Hurricane:** Hurrikán, hatása hasonló a tornádóéhoz.
  - **Riots:** Felkelés (Du. 5-ko — CoVboy). Az emberek összetömrőlnek, és táblákkal járják az utakat. Ilyenkor nem kiáltani kell, hogy, "Háhá, már megint ott sétálnak, de jó", hanem pár rendőrségi osztagot kell odaküldeniünk (vagy a hadsereget, ha van).
  - **No disasters:** A katasztrófák eshetőségének kikapcsolása.

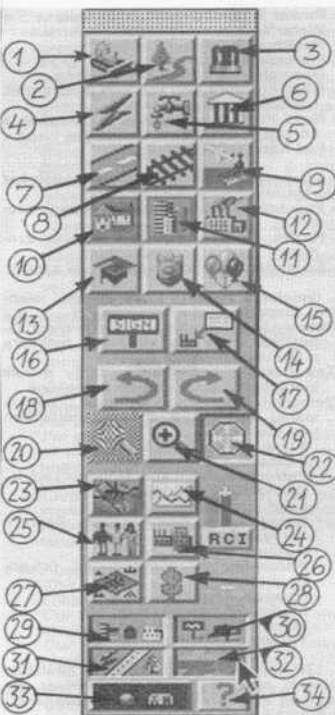
- **Windows:** Ugyanezek megtalálhatók ikon formájában lejjebb.

- **Newspaper:** Ez az egyik legérdekesebb része a **SC2000**-nek, ugyanis itt belelathatunk a városban megjelenő újságokba — az benne a nagyszerű, hogy mindig mást írnak, sose fogjuk ugyanazt a cikket kétszer megtalálni. A címekre cikkeivel olvashatjuk a bekezdést. Nem árt ezeket az írásokat figyelembe venni — ugyanis pl. ha arról írnak, hogy egy öreg ment az utcán, és szívrohamot kapott, akkor valószínűleg kevés a körházunk... és nyilván nem kielégítő a rendőrség hatásköre sem, ha nyakra-főre csak büntényekről szóló cikkeket kell olvasnunk. Egyébként, ahogy növekszik a városunk, annyival több lesz a helyi lap is.

#### Az ikonok:

1. (bulldózer)
- **Demolish/Clear:** Romeltakarítás vagy épület lerombolása
- **Level Terrain:** Egy szintre hozás (aki nem érti, próbálja ki — ezzel az ikonnal rombolhat és építhet is) (E rombolok!!! - CoVboy).
- **Raise Terrain:** Hegy emelés
- **Lower Terrain:** Talajszint alá ásás
- **De-Zone:** Adott zóna teljes törlése — ez így nehezen érthető, íme egy példa: ha pl. van egy ipari területnek kijelölt rész, akkor ez visszaállítja eredeti üres, semleges talajnak.





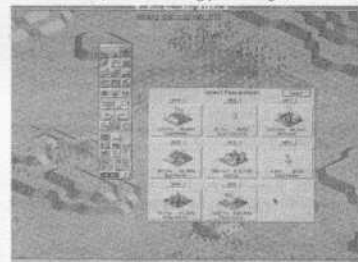
2. (fa, folyó)

- **Trees:** Erdő/fa létesítése, ahányszor egy helyre clickelünk ezzel, annival sűrűbb lesz az erdő
- **Water:** Tó létesítése

3. (sziréna): Valami zűr esetén ezzel küldhetünk tűzoltósági/rendőrségi osztagokat (vagy a hadsereget, ha van, az mindenre jó) a helyszínre.

4. (villám)

- **Power Lines:** Villanypózna létesítése, áramellátást biztosít
- **Power Plant:** Villamos erőmű létesítése, több típusa van:
  - **Coal Power (200 Mw):** Szénnel működő (olcsó, viszont szennyező)
  - **HydroElectric (20 Mw):** Hidroelektrikus (tisztá, viszont sok kell belőle)
  - **Oil Power (220 Mw):** Olajjal működő (tisztább a szénnél)
  - **Gas Power (50 Mw):** Gázzal működő (sokkal tisztább a szénnél, viszont drága)
  - **Nuclear (500 Mw):** Nukleáris (nagyon nagy veszélyt jelent légés esetén)
  - **Wind Power (4 Mw):** Szélenergiával működő (tisztá, és elég megbízható - viszont sok kell belőle)
  - **Solar Power (50 Mw):** Napenergiával működő — napelem (olcsó, viszont nem teljesen megbízható)
  - **Microwave (1600 Mw):** A jövő erőműve (tűz esetén veszélyes lehet a sugárzása miatt)
  - **Fusion (2500 Mw):** fúziós (tisztá, megbízható, viszont nagyon drága)



5. (vízcsap)

- **Pipes:** Vízvezeték építése
- **Water Pump:** Vízpumpa építése

- **Water Tower:** Víztornyó építése
- **Treatment:** Szennyvíztisztító építése
- **Desalination:** Sótalanító építése (tenger esztére)

6. (múzeumszerű épület)

- **Braun Llama Dome:** Ez valami kulturális központ, vagy templomszerűség
- **Mayor's House:** Saját házuk megépítése
  - **Archologies:** Ez egyfajta modern "óvóhely", főleg az U.S.A.-ban honos: egy hatalmas földrengés-, tűz-, víz-, és sugárzásbiztos építményről van szó. Minden megtalálható benne, ami a megélhetéshez szükséges (Kaja, pia, nő — CoVboy). + még szórakozási lehetőségeket is nyújt. Turisták számára látványosság is. Állandó jelleggel laknak benne, de szükség esetén még rengeteg helyet tudnak biztosítani a menekültek számára (Ezt nem egészen értem, most bosnyák vagy erdélyi menekültekről van szó? — CoVboy).
  - **Plymouth Arco**
  - **Forest Arco**
  - **Darco**
  - **Launch Arco** (Minél drágább az óvóhely - annál korszerűbb.)

7. (út)

- **Road:** Rendes betonút építése. Ugyan-ezzel tudunk folyóra hidat építeni:
  - **Causeway:** Egyszerű betonhid
  - **Raising Bridge:** "Zsilipes" híd, hajók számára
  - **Suspension:** Közismert pilléres híd

- **Highway:** Országút építése
- **Tunnel:** Alagút építése
- **Bus depot:** Búszmegálló építése
- **Onramp:** felhajtó (autópályánál)

8. (sínke)

- **Rail:** Vasút építése (ezzel folyóra is tudunk építeni vasúti hidat, az lesz a Rail Bridge)
- **Subway:** Földalatti útvonal építése
- **Rail Depot:** Vasúttállomás építése
- **Sub Station:** Földalatti-állomás építése
- **Sub <—> Rail:** A földalatti a felszínre jön

9. (hajó, repülő)

- **Seaport:** Kikötő létesítése (ez főleg az ipar számára fontos)
- **Airport:** Repülőtér létesítése

10. (családi ház): Telkek kijelölése.

- **Light Residential:** Kisebb házak számára
- **Dense Residential:** Nagyobb, lakótelepi házak számára

11. (emeletes üzletház): Üzletházak (munkahelyek) területének kijelölése.

- **Light Commercial:** Kisebb üzletházak, üzletek számára
- **Dense Commercial:** Nagyobb, több emeletes üzletházak számára

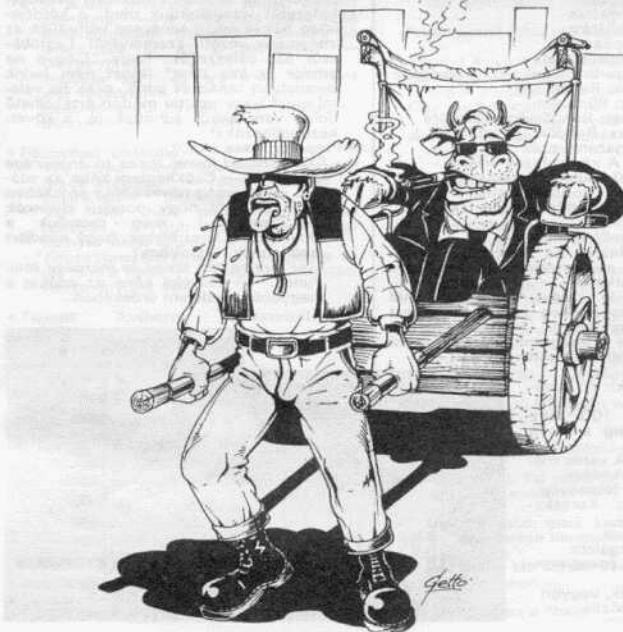


12. (gyár): Az ipar területének kijelölése.

- **Light Industrial:** Kisebb ipari épületek számára
- **Dense Industrial:** Egy kis logika szükségeltetik!

13. (egyetemi fejfedő)

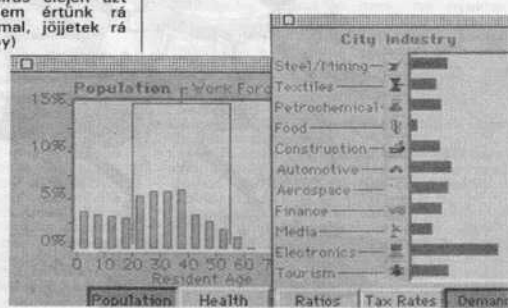
- **School:** Iskola létesítése
- **College:** Kollégium létesítése
- **Library:** Könyvtár létesítése
- **Museum:** Múzeum létesítése



- 4. (jelvény):
  - Police: Rendőrség létesítése
  - Fire Station: Tűzoltóság létesítése
  - Hospital: Kórház létesítése
  - Prison: Börtön létesítése
- 15. (lufik)
  - Small park: Park létesítése
  - Big park: Nagyobb park létesítése
  - Zoo: Állatkert létesítése
  - Stadium: Sportstadion építése
  - Marina: Tengerészet
- 16. (Sign): Segítségével egy táblát tehetünk ki valahova, természetesen az általunk meghatározott szöveggel (Pl. "A HQ szabadság miatt zárva" — CoVboy).
- 17. (címké): Ha ezt választjuk, az egérkurzor megváltozik, és ezután bárhol clickelünk, infót kapunk az adott épületről, területről, stb. Altalanban a következő adatokat kapjuk meg:
  - Zoned: Besorolás, lehet lakótelek (Res.), kereskedelmi rész (Com.), vagy ipari (Ind.).
  - Altitude: Ilyen mély, lábban mérve
  - Land Value: Érték, dollárban
  - Crime: Bűnözés mértéke (None / Low / Medium / High — Nincs / Alacsony / Közepes / Magas)
  - Pollution: Légszennyezés mértéke (ld. fent)
  - Powered: Áramellátás (Yes/No — Van/Nincs)
  - Watered: Vízellátás (ld. fent)
 Természetesen kaphatunk más adatokat is, pl.:
  - Vízre clickelve: Altitude: Ilyen mély lábban mérve
  - Útra clickelve: Traffic: Ennyi autó megy el percenként az úton
  - Erdőre clickelve:
    - Max. Output: Max. teljesítmény MWatt-ban
    - Running at x% of Capacity: x%-ban van kihasználva
    - Age (Max): Itt azt tudhatjuk meg, hány éve üzemel, zárójelben pedig, hogy hány éves korában kell lecserelni (ha van elég pénzünk, a program ilyenkor automatikusan kicseréli)
- Rendőrségre clickelve:
  - Officers: Irodai alkalmazottak száma
  - Crimes Reported: Ennyi bűnüggyel foglalkoztak
  - Arrest: Ennyi bűnügyet oldottak meg
  - Annual Cost: Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása
- Tűzoltóságra clickelve:
  - Firefighters: Tűzoltók száma
  - Fire engines: Tűzoltautók/készülékek száma
  - Response time: A tűzoltóság átlagos reflexideje vesz esetén
  - Annual Cost: Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása
- Saját házunkra clickelve (Mayor's House):
  - Approval Rating: A népek ennyi százalékban hiszik meg munkánkat, no meg azt, hogy ideépítettük a házunkat
  - Built in: Ebben az évben készült
  - Employees: Alkalmazottak száma
  - Doorstops: ? (Nálam ez a kulcsszó — CoVboy)
- Kórházra clickelve:
  - Beds: Kórházi ágyak száma
  - Patients: Betegek száma
  - Doctors: Orvosok, ápolók száma
  - Grade: Osztalyszint; az intézmény színvonala: A: nagyon magas, B: magas, stb. (F+ volt a legrosszabb, amit eddig láttunk)
- Iskolára clickelve:
  - Capacity: Elméleti tanulóbefogadóképesség
  - Students: Tanulók száma
  - Teachers: Tanárok száma
  - Grade: Osztalyszint, mértékessége ismeretlen

- Annual Cost: Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása
  - Emlékszoborra clickelve:
    - Height: Magasság, lábban mérve
    - Material: Anyag, pl. Bronze
    - Built in: Ebben az évben állították fel
    - Pigeons perched: A madarak számára fenntartott ülőrudak száma(!)
  - Tengerészetre clickelve: Boats: csónakok száma
  - Dvóhelyre clickelve:
    - Design Capacity: Tervezési kapacitás
    - Residents: befogadóképesség/ bentlakók száma
    - Built in: Ebben az évben építették
    - Conditions: Osztalyszint, összefügg a bentlakók számával
  - Braun Llama Dome-ra clickelve:
    - Weddings: Összeesetéseket száma
    - Visitors: látogatók száma
    - Sightings: Látványosságok
    - Complaints: Panaszok száma
    - Bungee Jumps: Ez az a amerikaiak által "meghonosított" játék, amiben hidakról, vagy más magas építményekről ugrálnak le emberek gumikötéllel (Bye-bye Siófok — Manuella)
- Csakúgy, mint az újságok esetében, nem árt figyelembe vennünk az adatokat, ha pl. egy kórházban több beteg van, mint ahány ágy, akkor senki sem fog megharagudni, ha építünk még pár épületet...
- 18., 19. (nyilak): A térkép forgatása
- 20., 21. (nagyítók): A térkép kicsinyítése/nagyítása
22. (célkereszt): Meggyezik a jobb egérgomb funkcióival — a térkép kijelölt pontja kerül a középpontba, így lehet mozogni a területen.
23. (minitérkép) Funkciók felülről lefelé haladva:
  - Minitérkép: Az alapterkép
  - Ut: Úthálózat, összeköttetések
  - Roads: Betonutak
  - Rail: Vasutak
  - Traffic: Forgalom
  - Villám: Áramellátás
  - Vízcsap: Vízellátás
  - Emberek: Népsűrűség
  - Density: Népsűrűség
  - Rate of Growth: Népsűrűség növekedése
  - Börtöntöltelék: Rendőrség
  - Crime Rate: Bűnözés
  - Police Power: Rendőrség hatásköre
  - Police Depts: Rendőrségi épületek
  - Gyárfüst: Légszennyezés
  - Pénzszakság: A városrészek értéke
  - Múzeumszerű épület: Tűzoltóság
  - Fire Power: Tűzoltóság hatásköre
  - Fire Depts: Tűzoltósági épületek
  - Schools: iskolák
  - Colleges: kollégiumok
  - Kék árnyalatok: Az kistérkép "hatáskör-jelző" színrámpáinak kivételése a nagytérképre — aki nem érti, próbálja ki (Jó módszer, majd bevezetjük, minden leírás elején azt fogjuk írni hogy "Nem értünk rá foglalkozni a programmal, jöjjetek rá magatoktól!" — CoVboy)
24. (grafikonok): Itt megtekinthetjük 1, 10, vagy akár 100 évre visszamenőleg a város fejlődését:
  - City Size: A város mérete, növekedése
  - Residents: Népsűrűség
  - Commerce: Kereskedelem
  - Industry: Ipar
  - Traffic: Forgalom
  - Pollution: Légszennyezés
  - Value: Érték, vagyon
  - Crime: Bűnözés

- Power%: Erőforrások kihasználása
  - Water%: Víz erőforrások kihasználása
  - Health: Egészség
  - Education: Oktatás
  - Unemployment: Munkanélküliség
  - GNP: Egy főre jutó nemzeti össztermék (vethetjük színvonalainak is)
  - Nat'l Pop: A népesség növekedése a környező falvakat is beleértve
  - Fed Rate: Banki kamatláb
25. (emberek): Életkor szerinti adatokat kérhetünk le vele.
- Population: A népsűrűség életkor szerint
  - Health: Egészségi állapot életkor szerint
  - Education: Iskolázottság életkor szerint
26. (emeletek házak): Ezel az ipar jelenlegi állapotát kérdezhetjük le.
- Ratios - erre a gombra clickelve megnézhetjük, melyik ipari terület mekkora a termelés mértéke
- Tax Rates - beállíthatjuk, hogy melyik iparágban milyen szinten termelünk
- Demand - itt megnézhetjük, melyik iparág termékeire milyen mértékben van szükség
- Steel/Mining: Bányászat
  - Textiles: Szövetgyártás
  - Petrochemical: Laboratóriumi kísérleti eszközök gyártása
  - Food: Élelmiszergyártás
  - Construction: Munkagépek, hasznárgépek gyártása
  - Automobile: Autógyártás
  - Aerospace: Repülőgép- és űrhajógyártás
  - Finance: Államháztartás
  - Media: Alkatrészyártás (?)
  - Electronics: Elektronika
  - Tourism: Turizmus
27. (3D lapok): A szomszédos, általában kisebb települések elhelyezkedését (és egyben az összeköttetési lehetőségeket) nézhetjük meg vele.
28. (dollárjelt): Erre az ikonra clickelve megnézhetjük az egybéként minden év elején megjelenő pénzügyi táblázatot. Az egyik legfontosabb funkciója, hogy itt beállíthatjuk az egyes intézmények támogatásának mértékét (0-100%). A könyvekre clickelve az aktuális intézmény pénzügyi helyzetét vizsgálhatjuk meg, a kérdőjelekre bőve pedig tanácsot kérhetünk az intézmény vezető személyétől. Legtöbbször azt válaszolják, hogy "I have no advice at this time." (Most nem tudok semmilyen tanácsot adni), csak ha valami gond vagy pozitív módon értékelhető dolog van, akkor adhatják pl. a következő válaszokat:
- Property taxes (Adók):
    - "You should lower taxes to encourage growth." — Csökkenteni kéne az adókat a népesség növekedése érdekében (Hááát? Attól, hogy mondjuk elvinnék a Danubius-t, meg mondjuk a Juventus-t, nem biztos, hogy mindjárt apa lennék — CoVboy)
    - "Let's raise the taxes to increase total funds." — Növelni kéne az adókat a nagyobb jövedelem érdekében.





## City ordinances (Rendelések)

- "A neighborhood watch program would take a bite out of crime." — Le kéne lenni a szomszédos falvak/városok rendőrségi módszereit.
- "The people are asking for a pollution ordinance." — Az emberek panaszkodnak a légszennyezésre.

## Bond payments (Adóssági ügyek):

- "Rates are good right now. Float a bond to take advantage." — A kamat mértéke most nem túl nagy, érdemes felvenni kölcsönt. Vegyen föl kölcsönt.

- "These outstanding bonds are killing us. Raise taxes to pay them off." — Megölnek minket a felvett kölcsönök, növelje az adót, hogy visszafizethesse.

## Police Department (Rendőrség):

- "Our crime rate is comparable to the national average." — A bűnözés szintje átlagos.

- "A neighborhood watch program would take a bite out of crime." — Le kéne lenni a szomszédos falvak/városok rendőrségi módszereit.

- "I'm proud to report that crime is at an all time low." — Büszke vagyok arra, hogy jelenthető, a bűnözés szintje alacsony

- "Crime is on out of control. We need more police stations." — Elvesztettük uralmunkat a bűnözés felett. Több rendőrségre van szükségünk.

## Fire Department (Tűzoltóság):

- "This city needs more firemen." — Több tűzoltóságra van szükségünk.

- "Our fire response is adequate." — A tűzoltóság hatásköre kielégítő.

- "Our fire response is excellent." — A tűzoltóság hatásköre kimagasló.

## Health & Welfare (Egészségügy és jólét):

- "General CPR training will assuredly save lives." — Fejlettebb kórházi technika biztosan több életet mentene meg. (Nem lehet szó szerint lefordítani!)

- "While expensive, Free Clinics make you popular." — Az ingyenes klinikák, bár drágák, népszerűbbé tennék őket.

- "A public smoking ban would benefit everyone." — A nyilvános dohányzás megszüntetése mindenki számára jó lenne (és ki az a mindenki? — Co/Boy!)

- "Hospital services are trim, efficient and responsive." — Az egészségügyi intézményeink tiszták, hatékonyak, és bárki számára elérhetőek.

## Education (Oktatás):

- "We need more adequately funded grade schools." — Több általános iskolára lenne szükségünk.

- "We need more adequately funded colleges." — Több felsőoktatási intézményre lenne szükségünk.

- "Educational services are adequate to our city's need." — Elegendő oktatási intézményünk van.

## Transit Authority (Összekötöttség, úthálózat):

- "We need more roads." — Több útra van szükségünk.

- "We have too many roads. Remove some to save on maintenance." — Túl sok az út. Romboljon le egyes szakaszokat a fenntartási költségek csökkentésének érdekében.

- "YOU CAN'T CUT BACK ON FUNDING! YOU WILL REGRET THIS!" — NEM SZÜNTETHETI MEG A TAMOGATÁSUNKAT! EZT MEG MEG FOGJA BANNI!

## A "Property Taxes"nél állhatjuk be az adó mértékét, akár részekre is bontva:

- Res%: Lakókra kivetett adó
- Com%: Kereskedelemre kivetett adó
- Ind%: Iparra kivetett adó.



A "Bond payments"-nél vehetünk fel kölcsönt (Issue Bond), vagy éppen visszafizethetünk (Repay Bonds), esetleg megnehetjük adósságainkat (Show Bonds).

A "City Ordinances"-nél a könyvre cíclélbe, egy táblázatot láthatunk, ahol különböző rendeleteket hozhatunk:

## Finance (Finanzsziózás)

1% Sales Tax - 1%-os forgalmi adó bevezetése (mint Magyarországon az ÁFA)

1% Income Tax - 1%-os jövedelemadó bevezetése (mint Magyarországon az SZJA)

Legalized Gambling - szerencsejátékok legalizálása

Parking Fines - parkolási díj bevezetése

## Education (Oktatás és Nevelés)

Pro-Reading Campaign - a kisiskolások számára kampány, hogy mindegyikükük tökéletesen olvasson

Anti-Drug Campaign - drogelélen kampány

CPR training - Cépéer tréning...

Neighborhood Watch - a szomszédos falvak/városoktól módszerrelési program (hát ez meg hogy kerül ide???)

## Safety & Health (Egészségügy és Biztonság)

Volunteer Fire Dept. - önkéntes tűzoltók toborzása és felvétele

Public Smoking Ban - a nyilvános dohányzás beszüntetése

Free Clinics - ingyenes klinikák létesítése

Junior Sports - fiatalok számára sportolási lehetőségek megadása

Promotional (Más előrelépések)

Tourist Advertising - turizmus beindítása

Business Advertising - hirdetési lehetőségek megadása az üzleti életben

City Beautification - a város szépítése (kevesebb szemét, rekonstrukció, stb.)

Annual Carnival - évente karneval megrendezése

## Other (Egyéb)

Energy Conservation - energiapocsékolás beszüntetése (pontosabban takarékoskodás az energiával)

Nuclear Free Zone - atommentes övezetek létesítése

Homeless Shelters - menedékhelyek létesítése otthontalankok számára

Pollution Controls - légszennyezés-szabályzás (pl. a gyárak tetejére "füstszűrő" stb.) (Te atya-gatya, akkor én gyárat szivok — Co/Boy)

29. (házak) csak a kijelölt mezőket láthatjuk ideiglenesen

30. (táblák) táblák eltüntetése ideiglenesen

31. (pózna, út, fa) csak az épületeket láthatjuk ideiglenesen

32. (mezők) lakó, ipari, kereskedelmi épületek eltüntetése ideiglenesen

33. (különféle kis ábrák) ez mindent eltüntet ideiglenesen

34. (kérdőjel) ez a "help"

## A játék menete

A játék menete tulajdonképpen ugyanaz, mint az alap-SimCitynél, csak valamivel nehezebb és bonyolultabb. Első lépés az áramszolgáltató erőmű megépítése — lehetőleg gazdaságos és káros hatásokat nélkülöző erőművet építsünk, pl. nap-, vagy szélenergiával működőt. (AzT ugye említettünk sem kell, mekkora veszélyt jelenthet pl. egy leegő nukleáris erőmű?) Ezután telepítsünk lakó, ipari, és kereskedelmi területeket egymás mellé, egyelőre csak kisebb épületek számára (Light Residential, Commercial, Industrial). A területek természetesen hálózatként beáramlik (de ne felekedjünk meg arról, hogy a póznákat össze kell kötni az erőművel is!). Az áram mellett nagyon fontos dolok a víz, ezt is vezessük be: tegyünk sok-sok vízpumpát (lehetőleg állóvíz mellé tölj hatatosabban működnek, mint pl. folyónál), és építsük meg a földalatti csatornarendszert (ha lehet, már most, a játék kezdetén hálózatként az EGESZ területet, nem kerül túl sokba). Ha nem ér el mindenhol a víz (tehát áll a csatornában, nem folyik), akkor kevés a vízpumpa. Előfordulhat az is, hogy egy terület hű kap vizet, de nem (ilykor a víz (és persze állandó vízhiány esetén is) a "Query Tool" névű téglalapban a "Water Shortage Reported" üzenetet kapjuk) — ebben az esetben is több vízpumpát kell létesíteni. A program fekete színnel jelzi a vízhiányban szenvedő területeket (ez persze csak akkor látszik, ha a föld alatti csatornákat építjük). Az egyéb vízzel kapcsolatos építmények (víztörny stb.) egyelőre nem lényegesek. Ha megoldottuk az áram-, vízellátást, hamarosan megjelennek az első lakóházak (ha mégsem jelennek meg, akkor pár nagyobb Üzletsházat is építsünk! Dense Commercial). Semmiképpen ne feledkezzünk meg a hasznos közterületekről sem, az utakról, parkokról. A parkok csökkentik a lakók panaszeit a légszennyezéssel kapcsolatban, az üthiány vagy üttöbblet pedig sokszor oka annak, hogy nem hajlandó beépülni város. Rendkívül fontos intézmény a rendőrség, a tűzoltóság és a kórház. Telepítsünk belüli sokat, és MINDIG ellenőrizzük hatáskörüket. A rendőrség és a tűzoltóság hatáskörét a "minitérkép" (23. ikon), a kórházakét pedig a "visszálócm-kével" (17. ikon) ellenőrizhetjük a korábban leírt adatok alapján (pl. ha több beteg van mint ágyuk, akkor valszintelen kevés a kórház). Természetesen az egyes intézmények vezetői is szolgálhatnak hasznos tanácsokkal (ezeket is MINDIG ellenőrizzük). Kezdetben legyen alacsony az adó mértéke (pl. 4 %), hogy hamar beépüljenek a telkek (majd később vissza lehet emelni pl. 7-8 %-ra). Építsünk oktatási intézményeket - elemi iskolát és kollégiumot egyaránt. Ne feledjük: sokkal több profitot hoz egy tökéletesen működő kisváros, mint egy romos, lepusztult nagyváros. Később gondoskodhatunk a nép kulturális szórakoztatásáról; építhetünk múzeumokat, könyvtárakat, állatkerteket, sportstadiókat stb. Ha kifogynak a pénzből, vehetünk fel kölcsönt (28. ikon, "Bond Payments"), de vigyázzunk, NAGYON nehéz lesz később visszafizetni!

Az azt látjuk, hogy egy városrészt nagyon lepusztult (omladoznak az épületek stb.), akkor a következőket tehetjük a felvirágzóztatás érdekében:

- nézzük meg hogy egyáltalán van-e elég áram és víz
- lehet hogy kevés az ipari és/vagy kereskedelmi terület

■ ha közel van a térkép széléhez a terület, kössük össze a szomszédos városalfaluval (csak ki kell "húzni" a térkép szélére az utat, vasutat, földalatti stb.), hátha ez felvidítja a lakókat (bár kemény 1000 dollárunkba kerül)

- telepítsünk parkokat (sokat!)
- cseréljük le az esetleges légszennyező erőműveket modernebb típusokra
- ha kevés az út, építsünk többet
- vigyázzunk, hogy megfelelő legyen a zónák aránya (pl. ne harminc légszennyező épület között legyen két ház)

Ha valamelyik városrészt nem kap áramot, pedig be van kötve, akkor új erőművet kell létesítenünk, mert a régi nem tud elegendő villamos energiát biztosítani. Ha a nép nem túl elégedett (vagyis ha azt olvashatjuk az újságokban, hogy *Major Rated x %*, és ez az  $x \cdot 70$  alatt van), akkor hozzunk a lakosok számára kedvező rendeleteket a pénzügyi táblázatnál található **"City Ordinances"**-en belül (28. ikon).



Az újságokat olvasva kiderülnek a főbb problémák:

- **unemployment** (munkanélküliség): több kereskedelmi területet kell kijelölnünk
- **traffic** (túl nagy forgalom): építsünk több utat, ha nincs hely, akkor földalatti
- **taxes** (túl magas adó): ná, ilyenkor vajon mit lehet tenni?
- **pollute** (légszennyezés): hozzunk légszennyezés-korlátozási rendeletet (28. ikon, a "City Ordinances"-en belül)
- **educate** (túl alacsony szintű oktatás): építsünk több iskolát és kollégiumot
- **crime** (bűnözés): terjesszük a rendőrség hatáskörét
- **water shortage** (vízhiány): sürgősen vizsgáljuk meg a vízvezetékeket

Ha valamelyik probléma mértéke 15% felé csúszik, sürgősen orvosoljuk!

A "Centering Tool" téglalapban általában a következő üzeneteket kaphatjuk:

- **Water Shortage Reported:** vízhiány, erről már volt szó
- **Citizen Demand Road & Rail:** sürgősen építeni kell autótutatókat és vasutakat
- **Citizen Demands School:** sokkal több iskolára van szükség!
- **Industry Demands Seaport:** sürgősen szükség van kikötő(k)re
- **Hurricane Warning:** hurrikán közeleg!
- **Power Plant Needed:** sürgősen szükség van egy új erőműre

**Nagyon fontos:** Természetesen nem csak a leírát alapján lehet megoldani a problémákat, hanem a rendeletek is nagyon sokat segítenek!

**A lapokat is GYAKRAN nézegessük!**

Ha mindezeket az "alap"-dolgokat végigpróbáltattuk, akkor már egy elég jól működő kisvárosunk van. Ilyenkor építhetünk speciálisabb dolgokat is (már ha van pénzünk rá!), mint pl. óvohelyek, repülőtér (Vigyázat! Ezt nem szabad magas épületek közelébe tenni, mert a gépeknek kell "felszállási hely", és ilyenkor könnyen belemehetnek a házakba), tengerészet, Braun Llama Dome, Mayor's House, börtön stb. Nem szabad megfeledkezni a lakók közérzetéről és az életszínvonal fejlesztéséről sem — az minimum, hogy az intézményvezetőknek ne legyenek gondjaik, panaszaik. Ha lehet, hozzunk minél hasznosabb rendeletet. Továbbá **NAGYON** fontos, hogy az egyes intézmények támogatása mindig a **MAXIMUMUM** (100%-on) legyen, kivéve ha pénzügyi válságban vagyunk.

Idővel, ha már eléggé megnövekedett a városunk (kb. 60000 főre), akkor a program ajánlatot tesz katonai repülőtér/kikötő létesítésére. Ha lehet, fogadjuk el, a kockázat "mindössze" egy kis zendülés a nép részéről, amit "pillanatok" alatt le lehet venni. **Hurrri! Csak így tovább!** Hát kit érdekel, mi a nép véleménye?! - CoVboy) A hadsereg szinte mindenre jó, betöltheti a tűzoltó-

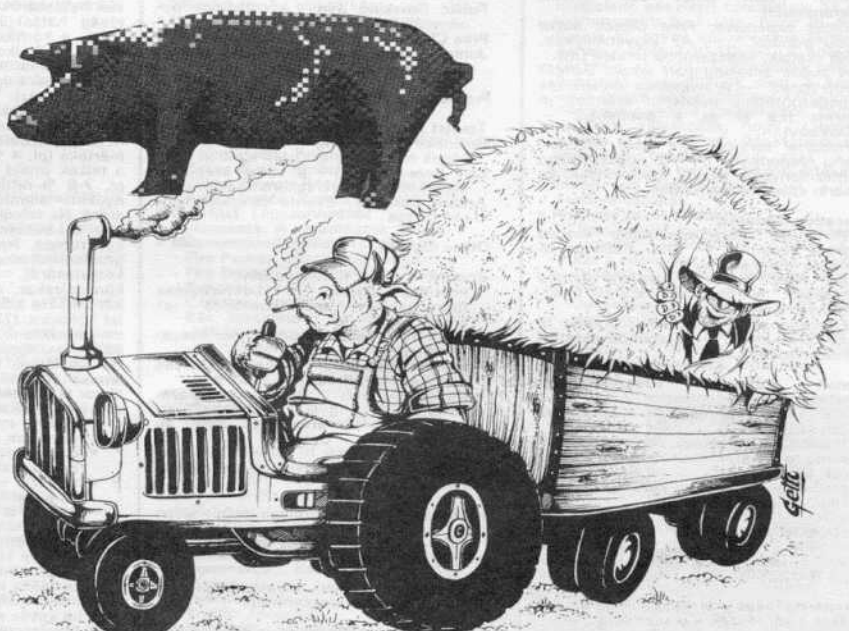
ság és a rendőrség szerepét, sőt, még savas esők esetén is jó szolgálatot tehet. Ha csak nem kapcsoljuk ki, minden év januárjában megjelenik az egyébként a 28. ikonnal előlívható pénzügyi táblázat. Ha máskor nem, hát legalább ilyenkor tekintsük át jó alaposan.

Végeztül szólnunk kell a játék konfigurációs igényéről. A grafikához — mint már említettük — egy 512K-s SVGA kártya kell. A program mintegy húszféle adaptert ismer, **(Cseng 4000? — CoVboy) (Bruhahaha! — 1.0)** persze akinek ritka kártyája van, annak sem kell aggodnia, mivel vannak áttekintések (pl. egy mezei Trident 8900CL-en a program ragyogóan futott — VESA SVGA módban!). A legégetőbb probléma azonban az egérkezelés, ugyanis a program nem fogad el bármilyen driver-t (mouse nélkül meg nem megy...). Ha egyszerű mouse.com-ot próbálunk meg használni, akkor hajlandó lesz futni a játék — viszont az egérkurzor kb. 30 pixelenként fog mozogni, márpedig ez az apró ikonok esetében meglehetősen nagy hátrány. Létezik egy *allmouse.exe* nevű file, annak segítségével szinte az összes típusú egér nagyzerűen működik. A programmal nem működnek együtt: *dmouse.com*, *imouse.com*, *fmouse.com*, viszont eredeti *Microsoft* és *Logitech* driver tökéletesen megfelel.

Hát ennyit tudtunk összehordanani a *SimCity 2000*-ről, és ez pont elég ahhoz, hogy mindenki tudjon játszani ezzel a nagyszerű játékkal (valószínűleg a *Scenario Disk*-re még vissza fogunk térni valamelyik TokosMákosban). Bár a leírást igyekeztünk úgy elkészíteni, hogy még egy *SimCity* témában teljesen járatlan egyén is tudjon vele játszani, azért feltételezünk némi "alaptudás"-t... Végeztül egy **HATALMAS** thapx **Csűrös Adámnak**, pontosabban, **CSÜRÖS ADÁMN**nak, aki lektorálta és szakértette ezt a leírást, és aki nélkül biztos, hogy sosem készült volna el.

■ NAFA

**SIM FARM**



No, aggyisten!... Hm, ez lehet hogy a játék káros hatása, mindenestre az biztos, hogy kicsit sok időt sikerült vele tölteni

(Szim-Szim-Szimásáddak - CoVboy)... Jó, tudom, hogy nem túl szerencsés a téma, hiszen az átlagos, számítógéppel ren-

delkező (Milyen az az átlagos számítógép? + CoVboy) őriember kb. 3-4 évenként kerül kapcsolatba a mezőgazdasággal

(ebben benne van az is amikor elhajtunk kocsival egy búzatábla mellett), akkor is általában rendkívül pozitív hatások érik a fel-fedezőket, amelyeknek a betetőzéses rendszerint az, hogy dühösen konstatáljuk egy kiadós adag locsint jelenlétét vadorlatú *Martens*-ünkön (rosszabb esetben meztőláb voltak). Ennek ellenére a játék jó, hiszen ugyanúgy nehéz, mint a többi *Maxis* termék, és legalább van benne némi oktató célszint is (már ha tudunk angolul).  
**Betetőzős** a következő menü tárul elénk:  
**Select a region:** Terület választása. Ha az Amerika-térféken a sárga végzőségeket választjuk, egy-egy scenariót kapunk, egyéb helyszínekre a nulláról indulunk.

#### A három mutató:

**Rainfall:** eső mennyisége;  
**Temperature:** átlaghőmérséklet; **Wind speed:** szél erőssége.

Ezek az adatok nagyon fontosak, mivel kihatással vannak a termelhető fajokra, és a gazdálkodás módjára is.

**Use this region:** az aktuális terület kiválasztása.

**Design your own:** Ha nem akarunk Amerikában szerencsétlenkedni, hiszen emulhatjuk mucajöröcséig távoli rokonunk földjét. Itt be lehet állítani az éghajlatot is. A két kapcsolóval (*river, lake*) folyót ill. tavat rakhatunk a térfékre, ha pedig nem szeretjük az erdőket, a *Woods* kapcsolóval újragenerálhatjuk. A két betű (H,T) a farmot és a várost jelölik. Lehetőleg minél közelebb legyenek egymáshoz!

A főmenüben van még két másik pont is, a **Load saved game** jelentésére nem jöttünk rá, a **quit** pedig szerintünk kicsit korai. Kezdesnél a **Sim**-szériában megszokott menüdszumbuj tűnik fel, amelyekre cickelgetve újabb, nagyobb menük bukkannak fel. Ezek:

**BUY:** Vásárlás. A kis ikonok felülől lefelé: gép, vetőmag, állat-, épület-, vegyszer-vásárlás.

Hogy mi is az, amit vehetünk:

**GEPEK:**  
**Traktor:** alapvető, kezdetben legalább egy kell, és vonatja a többi eszköz nagy részét is. Ára 400\$.

**Plov:** Ez a borona (*Tudjátok*, az ami a **birály fején van - CoVBoj**). Reménytelenül városiak kedvéért: ezzel szántunk. (A szántás műveletét nem ragozzuk, minden vetés előtt szükség van rá). Min 1 db. kell, ha nőtt a földterület, érdekes lehet vetni, ilyenkor azonban kell traktor is, mert az húzza. Ára 200\$.

**Planter:** Ez ülteti a palántákat. Ezt is traktor húzza, ára 200\$.

**Sprayer:** Permetező. Feltétlen kell, ez szórja ki a különféle vegyszereket. Jó, ha több van, ilyenkor gyorsan megbrúkozhatunk a hirtelen bajokkal. Ehhez is kell traktor, ára 200\$.

**Harvester:** Kombájn. Ez, azonkívül, hogy egyes filmekben ezzel vagdosnak halálra negatív szerepöket, és a vér fröcsögve árnik és 500\$. Szóval ez takarítja be a termést (Gy.k. ubiréjút uroszaj - **CoVBoj**). Önjáró, de nem minden növényfajtát tud learatni (pl. ha érett, vagy almat termelünk, felesleges) Ára 400\$. Egyébként a garázsokban két helyet foglal.

**Trailer:** Ez is kell a kombájnhoz, ugyanis ebbe potyog a learatott termés. A kombájn húzza. Ára 200\$, és ez is két helyet foglal.

**Truck:** Ez viszi a learatott cuccot a silókba, vagy eladásra a városba. Két helyet foglal, ára 500\$.

**Crop duster:** Repülő. Csak akkor vehetünk, ha a város épít egy repülőtér. Nagy területű gazdaságok számára remek, mert sok permetanyagot nagy területen szór ki, de a kezelésével van egy kis probléma. Amire rájöttünk: a városban meg kell keresni, és ráclékelni. Erre újabb menü tűnik fel: A felső mutatót a befizetést látjuk, ezt érdekes feltölteni (**fileg most, amikor he-**

**tente megy fel az áru + CoVBoj**). Középen a permet mennyisége van, a fajtát oldalt állíthatjuk be. Alul meg a rongóldősjelzést találjuk, itt tudunk javítani is. A **flight-re** cickelve felelemelkedik a kotyvere, és csigamentében körberúpi a pályát. A **keypad**-ból lehet irányítani (**Numlock kil**), a 7-tel szörjük az árut, az 1-gyel valószínűleg leszállunk, nekünk még nem sikerült... Ára 6000\$.

#### Növényman

Ezt kell elvetni. A fajtákat kissé hosszú lenne végigsorolni, a neveket meg mindenki lefordítja magának. A főbb tudnivalók: meleg éghajlaton amennyire mi észrevettük, bármikor vehetünk, legfeljebb kicsit kisebb lesz a termés. Ahol azonban hideg a tél ott vigyázzunk! A drágábban eladható fajtákkal sokkal több a vasszűdség, de megéri érdemes például eperrel (**strawberryes**) foglalkozni, ez jó körülmények között, és megfelelő időben akár 10-12000 ruppórt eladható, hátránya, hogy rosszul tárolható, meg nem bírja a sok vizet). Az olcsóbb fajták (**Wheat/búza**) (**Barley/árpa**) (**Stoneminer Light/Köbvil**) (**CoVBoj**) kevésbé vasszűdségesek, jól tárolhatóak, de kisebb rájuk a haszon. Eleinte, ha nincs sok pénzünk, ne pazaroljuk a földet a hosszú érési idejű növényekre, mert pl cukorrépa (**sugar beets**), vagy gyümölcsfák (**fruit fuck? - CoVBoj**).

#### Állatok

**Cow:** Navajon. Elég sokat eszik, és drága (480\$), utódokat is lassan nevel, de ha sokat fel tudunk nevelni (1000 dolcsinál is feljebb mehet az értéke), akkor jó biznisz.

**Pig:** Disznó. Visonylag drága (380\$), de ez gyorsabban termeli az utánpótlást, és az értéke is gyors nő.

**Sheep:** Birka. Olcsó (180\$), jól fejlődik, keveset eszik, szaporod, de a haszon kevésbé nagy. Ha sok van, elég jól jövedelmez.

**Horse:** Ló. Drága (880\$), lassan termeli az utánpótlást, de a haszonkulcsa a legnagyobb (**Ezt Cicciolina is meg-erősítene - CoVBoj**). Visonylag hamar elérheti az 1000\$-os értéket.

#### Épületek:

**Small silo:** 800\$, a learatott termést lehet benne tárolni (egy egységét).

**Large silo:** 2400\$, ez 4 egységet tárol, szóval jobban megéri.

**Small shed:** 1200\$. Gépeket, vetőmagot lehet tárolni 16 egységét).

**Large shed:** 1440\$. Ez 32 egységet tárol. A gépek jó, ha nem szabad ég alatt tartjuk, mert a garázsban nem romlik az állaguk.

**Small barn:** 9 egységnyi helyen lehet itt mag, vegyszer, állat. 2250\$

**Large barn:** 12 egység, itt lehetnek gépek is. Az állatoknak nem feltétlen kell itt állni, de ha van, kevesebbet kajálnak, és ha hidegre fordul az idő (észak-Amerika), nem megy le az értékük. (Ez életben maradnak)

**Vater pump:** Vízpartra téve, ellátja a csatornát vízzel. Árviz esetén tönkremehet. 1000\$

**Windmill:** Míg nem játszottunk a játékkal, halvány illánk sem volt, hogy mi a fenének pörög ilyesmik a westernfilmekben minden egyes rancson. Most már tudjuk: a föld alatti vizeket szivattyúzza ki, ha a szél min. 10-es erősségű (**Ez aztán a szivattás - CoVBoj**). Ha azt akarjuk, hogy vizez is adjon, nem árt alatta/mellette elvezetni egy csatornát. 2000\$

**Water tower:** Elrakótárolza a vizet szűkösebb napokra. Már ha miből feltölthetőnk. 200\$

#### Vegyszerek:

**Fertilizer:** Trágya. (a szagot nem emulja) Tápanyagszegény földeken használható.

**Pesticide:** Rovarirtó. Hogy hol kell használni, az magától értetődik.

**Herdicide:** Gyomirtó.

**Fungicide:** Ha beteg a növény ezt kell használni.

A vegyszerek (a trágya kivételével) jól sokszor használva tönkretrethetik a talajt, szóval vigyázzunk!

A következő menü a **SELL**. Itt gépeket (ha lerobbant, vagy nincs szükség rá), terményeket és állatokat adhatunk el, épületeket **NEM**. A listán szerepel a típus, az ár és a minőség. Ez utóbbit kétféleképpen jelzi: egyrészt kiírja (*high, fair, poor, bad*) ill. egy pecsétet is mutat ('A' a legjobb, az 'X'-et meg dobhatjuk ki).



**EVALUATION** (két kéz): Csupa hülyeség a farm meg a város növekedéséről, meg arról, hogy mi a legfőbb probléma. Ki-hagyhatatlan szereplő.

#### TÉRKÉP:

Tájkép: Földet lehet vásárolni;  
**Weeds:** Hol gazosodott el nagyon;  
**Toxicity:** Túlvegyszeresedés;  
**Water:** Vízartalom;  
**Nytrifin:** Tápanyagtartalom;  
**Field prof.:** A föld értéke;  
**Disease:** Betegségek;  
**Pests:** Kártérvők;

#### SZELKAKAS:

Időjárásjelentés.  
 A felső sorban az időt láthatjuk: *x week of ...* — a hónap hanyadik hete. *X weeks till:* a kov. évszakig hány hét van. A hőmérsékletet mutatja (ki hinni?), alatta a skála a növények párologtatását, az ablak az aznapi időt jelzi, alatta öt napos időjárás-előjelzés van, az ábrák jelentése nem probléma, ha láttunk már időjárásjelentést. Jobboldalt a csapadék látható, alatta a szél erőssége. Ha tartósan alacsony (10 alatt), ne építsünk szélkereket! A túl nagy szél erőzítő okoz.



+/- **ABLAK:** Pénzügyi mérleg. Itt mindenféle hülye statisztikai adat van:

**Assets:** vagyon, sorrendben: készpénz, gép, földterület, ? állat.

**Annual revenue:** évi bevétel: növény-, gép-, föld-, 7- állataladás. (nem kérdőjelet adunk el, csak nem jut az eszünkbe, mit jelent a futures — jövőt biztos nem adunk el)

**Expenditures:** Kiadások. Ez mind elég lényegtelen, a fontosak a következők:

**Profit/Loss:** ez mutatja, hogy mérlegünk milyen (ha negatív, nem árt váltanunk valamiben),

**Estimated Taxes:** Az év végén fizetendő adó. Ha nincs elég pénz a program jóelőre figyelmeztet. Azt tán nem kell részleteznünk, mivel jár, ha nem fizetünk...

**Quarterly loan payment:** Ha adósságunk van, ekkora összegben kell fizetnünk a részleteket.

#### PÉNZTÁRCA-SZERÜSEG:

Bankügyletek.  
**Cash:** Kp.  
**Total Debts:** A még visszafizetendő kölcsön.

**Redt:** Mekkora összegig játszik a bank Robert bácsit.

Ezek alatt a kamatot, és a törlesztési összeget látjuk. A kölcsön összeget beírva, clickelünk az O.K.-ra. Ha van lövénk, fizessünk mindent vissza (Repay)

**EDIT:** Játékképernyő ki-be. Azért jó, ha látjuk mi történik.

**GRAFIKON:** A növények piaci árait mutatja. Jó tájékozódási lehetőség, de nem 100%-ra biztos, hogy annyirel el tudjuk adni még a High kategóriájú termést is!

A képernyő tetején levő menük:

**FILE:** Nem részletezzük, egyedül a **LOAD CORP** érdekes: a játékban nem szerepel egysezerre minden növény, ezzel a menüponttal hozhatjuk be új fajtaikat. Erdemes, mert pl. az almának, vagy a narancsnak nagy a hasznukulcsa (11-13000 \$).

**OPTIONS:**

**AUTO BUY:** Ha be van kapcsolva, nem kell előre megvennünk a vetőmagot, nem foglalja a helyet sem.

**AUTO SCROLL:** Ha kikapcsoltuk, a játéktér nem scrolloz el a hirtelen megmozdulatokra.

**AUTO DOZE:** Nem kell a terepet külön megdolgozni a bulldózerrel, ha valamit építeni akarunk.

**AUTO GOTO:** A veszélyeztetett helyekre kapcsol (pl ha áradás van).

**AUTO MESSAGES:** Kiírja az üzeneteket. A régebbi üzeneteket egybeneket a fenti szürke sávra clickelve hívhatjuk elő.

**AUTO LEASE:** Ha be van kapcsolva, nem kell feltétlen gépeket vennünk, hanem ha pl. nincs kombáj az aratáshoz, jön egy a városból. Egy igazi stragétika kikapcsolja ezt a pontot (a még igazibb meg resetteli a *Sim Farm*-ot).

**WINDOWS:** Úgyanazok a menük vannak benne, mint az előbb elmondott ikonokban + egy igen hasznos **FARM BUREAU** pont: ez egy összefoglaló kezdőknek. Részletezve:

Ha a pasíra clickelünk, megjelennek a játékban alkalmazott kijelzők:

**Növényfajta:** Ez mindig a föld bal felső sarkában van.

**Koponya lábszárcsonttal:** Túlvezszezett föld, a különféle irtószerek túlzásba vitt használatra okozza. A termés itt használhatatlanná válik.

**Zsák:** Tápanyaghiány a táblán. Fertilizert neki!

**Hervad növény:** Gazos a tábla.

**Hullám:** Túlöntözés. Zárjuk el a vizet, vagy ne termeljük ezt a fajta. (Folyó vagy tó közelében is előfordul, ilyenkor a vízre érzékenyebbeket ültessük máshová.)

**Féreg:** Elszaporodtak a kártevők.

**Téhenkoponya: (Alias Dr.Cow — CoVboy)** Száras a föld. Vesszünk el csatornát a tábla mentén. (Persze jó, ha víz is folyik a csatornában.)

**Rohadt kukorica:** Beteg a növény. A fungicide segít.

A növényre clickelve pontos adatokat kapunk a fajtról. Ezek:

**Név**

**Temperature:** Ez a hőmérséklet-szükséglet, nem igazán értettük a mértékét, de viszonyítási alapnak jó.

**Rain:** Víz mennyisége. Ez is mint az előző.

**Pest Resistance:** Kártevőkkel szembeni ellenállás

**Weed Resistance:** Gyomokkal szembeni ellenállás.

**Disease R.:** Betegséggel szembeni ellenállás.

**Harvest Storage Temp.:** Milyen hőmérsékleten lehet tárolni. (?)

**Every harvest:** Kell-e minden aratás után újraelültetni.

A hordóra clickelve a vegyszerekről kapunk infókat, a traktorra clickelve meg a gépekről, a siló mögött meg az épületek leírásai vannak.

A téhen mögött az állatok tulajdonságai vannak:

**Life:** Eletkor;

**Eats:** Mennyit kajál;

**Notes:** Meddig neveli a kölköt. (Vagy milyen gyakran szokott hmmm... A lényeg ugyanaz.)

**Gestates:** Mennyi ideig vár a fiálással? a hmmm... után.

Ha már így szóba kerül; a megvásárolt állatok vásárlás után x hónappal lekölykeznek. Ilyenkor ha a nagyítóval megnézzük őket, a kölykökkel láthatóak. Ekkor azonban az állatok létszáma nem nő, és több helyet sem foglalnak. Ha a kölyök fenőtt, csak akkor eladható, és foglalja a helyet. Ha állataink fiatalak, lehetőleg ne adjuk el őket, mert a kölyökért nem kapunk semmit, és egyáltalán nem tudjuk, hogy éppen melyik állatot adtuk el.

Az utolsó menüpont a 3 óra **DISASTERS**.

**Tornado:** Mindent szétszed (épület, termés, gép) ami az útjába kerül. Védekezés: nem kapcsoljuk be, és ha magától jött, visszatöltjük a kimentett állást.

**Locusts:** Kedves kis falánk rovarok, pillanatok alatt letarolják az egyik táblát. Egy gyors rovarirtás segíthet, de rendszerint mire odaér a traktor, már késő.

**Drought:** Aszály. Jól jön ilyenkor egy kis pénz öntözés.

**Flood:** Árvíz. A folyóparti épületek (*vízpumpa*) eltűnnek.

**Frost:** Fagy. Nem túl jó a növényeknek, fák ültetésével csökkenthetjük a kárt.

**Windstorm:** Viharos szél, eróziót okoz, a földek tápanyaghiány lép fel. Fák ültetésével lehet védekezni ellene. Na meg utolagoss trágyázással.

**Disable:** Bekapcsolva nem lesz véletlan katasztrófa.

**Hátravannak még az EDIT(ke) ikonjai:**

**Kéz:** Ezzel áthelyezhetünk dolgokat. (ítató, takarmány, gépek). Az istálló pl. már nem bírjuk el...

**Nagyító:** Very usefull: épületekre clickelve meg tudhatjuk, hogy milyen állapotban vannak, mi van bennük: állatoknál közli a minőséget, az árat. Növényeknél ez egy kicsit bonyolultabb:

A bal felső sarkban láthatjuk az növényt, mellette az esősepcy-ikonra clickelve megjelenik a növények vízszükséglete, valamint az alsó időskálán a várható csapadék. A jobb oldalán a hőmérő-ikon ugyanígy mutatja a hőmérsékletet. Ennek ismeretében könnyű betervezni a termelendő fajtaikat, és az öntözés szükségességét. Balra középen hat kis ikon van. Az első az aratási, a második a mirtudjukmögymit, a többi pedig a vegyszerekkel jelképezi. Ezekre clickelve az időskálán előre beállíthatjuk a vegyszerezések időpontjait, ami nagy területű farmoknál előnyös.

Jobboldalt a **TODAY** a mai napra viszi az skálát, a **CUT** kiválasztásával pedig kivághatjuk a korcslal növekedő termést. Ha nem vagyunk előredetek a terméseredménnyel, menjünk el a skálán az aratási (hordó-szerűség jelzi), majd az azután lévő kis növény-képet cseréljük ki a felül látható fajták valamelyikével. Ekkor automatikusan ezt a fajtát veti a gép az aratás után, nem kell a bulldózerrel lesben állnunk.

Alul látható a termés jelenlegi értéke (*Current value*) és az érettség foka (*kék vonal*). Az ablak legalfán levő bigyók a tábla jellemzőit mutatják (sorrendben: betegség, kártevők, gyomok, víztartalom, tápanyagtartalom). Ha valamelyik nincs a zöld mezőben ajánlatos intézkedni.

**Műt:** Kicsit drágább mint a földöt, de nem károsítja a gépeket.

**Földöt:** Olcsó. Mindeképpen építsünk ki egy normális úthálózatot a földek körül, mert különben a gépek ide-oda keveregnek, és akadályozzák egymást.

**Kerítés:** Jó, ha elkerüljük vele az állatokat. Ha egyébként nincs elég kaja, az állatok átörök, és lelegelik a földeket. Ekkor gyorsan állítsuk le az időt, javítsuk meg a kerítést, nézzük meg a kóbor állat árát, és adjuk el az ilyen árban levőket (mivel kézzel nem mozgathatjuk az állatokat). Ha szerencsénk van nem kell

az összes eladni. Jó, ha az állatok szállást messzibbrakjuk a földektől, és esetleg egy dupla kerítés sem árt...

**Kapu:** Sok szerepe nincs, az állatoknak nincs rá szüksége, egyedül a farm kijáráshoz kell, mert jó, ha a ki tud menni valahol a kamion.

**Árok:** Vízvezető csatorna. Jó, ha összekapcsoljuk vagy egy vízpumpával, vagy egy szelvényekkel. A játék szerint alkalmas az árvek elvezetésére. Hááááá... Mi még nem raktuk a rancsot olyan közel a parthoz, hogy ez probléma legyen.

**Csáp:** Jó, ha sokat felhasználunk, mert így tudjuk szabályozni a beáramló víz mennyiségét. Megnyitni/lezárni úgy lehet, ha ráclickelünk.

**Takarmánybála:** Jó, ha van néhány az állatok mellett, mert územanyag nélkül úgy se soká működnek. (Ha kevés a kaja, akkor a "Livestock cannot reach food" szöveg jelenik meg. Ilyenkor nem biztos, hogy kevés a kaja, lehet, hogy csak rossz helyre lett tele.)

**Itató:** Az állatok szomjandóglenni sem szeretnek, jó, ha vannak ilyenek is. Ha nincs elég víz, a "Livestock are thirsty" (— vagy ilyesmi) szöveg jelenik meg (és kedves jószágunk felfedezőútra indulnak a máindsában). Az itatók előbb-utóbb kiszáradnak, ilyenkor nem árt újakat venni, amíg egy eső fel nem tölti a régiakat. A vízcsákkal kar próbáljunk, nem vedelnek belőle a bűdös dögök...

**Fa:** Ezek nem gyümölcsfák, hanem a szél meg a fagy elleni védelemben van szerepük, mi mindenesetre nem foglalkozunk velük.

**Bulldózer:** A feleslegessé vált dolgokat, vagy akadályokat (szikla) tüntethetjük el vele. Sajna a tehenet (a kölykével) nem sikerült eltaposni vele.

**Plant:** Nem a *Robert*, ezzel ültetni lehet. Kiválasztjuk a növényt és a területet (ha már foglalt a tábla, a bulldózerrel kell bevetnünk) (Es tavaszal ki is kelnek a kis **bulldózer**ek — *CoVboy*), a gép meg elvégzi a szántást-vetést (ha van pénz meg gép).

**Spray:** Permetezni lehet.

Néha történnék "vértatlan események" is:

■ Valamilyen katasztrófa jön vendégszöge, ■ Kedvenc segédünk azt javasolja, hogy a most induló versenyre nevezzük be *Rascal*-t a pacit. (vagy akárkit, a birkát, tehenet, disznót...) A nevezési díj 200\$, ha az állat nyer, 1000 dolcsit kapunk. (Ha meg veszítünk, akkor sajnálja...) Ha nincs elég értékes állatunk (pl egy 400 dolcsis birka) akkor ne pazaroljuk a pénzt.

■ Kedvenc rokonunk jön azzal, hogy szeretne elmenni a rodeóversenyre. Ha álljuk az 500 dolcsis nevezési díjat, akkor (rokonunk győzelmén esetén) 1000\$ úti a markunkat (nekünk még egyszer sem győztök a lamer, de lehet, hogy csak a szokásos mázlink volt).

■ Ev végén a polgármester közvéleménykutatást végez: mi épüljön — lakóház?, kertszedelmű? negyed?, repülőter?, tudjantudami??? Azt választjuk, amit akarunk, de jó, ha van a városban a repülőter. Egyébként ezt csipjük legjobban a játékban — amíg mi a farmon nyugodtunk, a gép *Sim City*-zik (nem is lenne rossz ezt megoldani két játékkal).

■ A játék scenáriói nem olyanok, mint mondjuk a *Sim City*-ben. Itt nem annyira valamilyen problémát kell megoldanunk, hanem inkább gyakorlati jellegű az egész (bár mindenhol helyre kell tenni valamilyen marhaságot, ha vérszegéséget akarunk).

**Na, úgy gondoljuk, más nincs. Ha kihagyunk volna valamit (1000%) akkor az csak a véletlen, vagyis jelen sorok szerzőjének műve lehet. Az is lehet, hogy én is csak a képezel szüleménye vagyok. SZIM-SZIM-SZIMASZTOK!**

■ HATI

# APRÓHÍRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE

## Nem kereskedelmi jellegű apróhírdetések:

Minden megkezdett 25 szót után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhírdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

## Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetőket, amelyekben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közölnek le, amelyben csak postafiók mellett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (Üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

## Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft  
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Kerat: 100 % felár  
megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapban belül történt.

## 64 software

■ C64 magnóskól Ezúton értesítem megrendelőmet, hogy az augusztus 5-i sorsolásánál nekem nyerte: Szabó Attila, Hémezvársárhely, és Szabó Krisztián, Győr. Nyári megrendelési 500,- Ft-os vásárlási utalványt nyert: Horváth Attila, Pápa; Papp Szilárd, Balatonlelle; Horváth Gábor, Melykút; Hazafi Gyula, Letenye; Takács János, Zalakeresztúr. Gratulálók a szerencsés nyerteseknek! Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda P.ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

■ C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóritéket kérek. Levélcím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

■ C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóritéket kérek. Action VII. cartridge-t venéknél, lehetőleg eredetű, angol nyelvűt. Árjajánlatot kérek. Cím: Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

■ C64/128-as C= gépre rendeteg programot kínálok fel cserére kazettán és lemezen. Cím: Járóka László, Budapest, Pf.: 102. 1576.

■ C64-esek figyelem! Szeretnék szuper programokat? Hívjátok a Computer Disk-et! Címünk: Adám Szabolcs, Mezőkövesd, Kodály Zoltán 23. 2400. Tel.: (06-49) 313-830.

■ 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása, kazettán. Lemez programok kázztán. Deutsch Szabolcs, Zalakeresztúr, F6 u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

■ C64 lemezes programok cseréje, eladása, vétele. Csak Budapestieknek! Küldj listát! Bánhegyi Gábor, Budapest, XXI. Puli st. 7. IV/18. 1213.

■ C64 felhasználói-, demo- és lemezes játékok eladása. '93-as játékok is! Ingyenes listalemez!!! Cím: Cseh Balázs (MAGIC Soft), Balatonözöd, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

■ Commodore 64-esek figyelem! Szuperrrrrr olcsó programok csak nálam! Választ mindenféle esetben csak levélben fogadok, sokronküvi másolás kizáró! Irj és válaszolok! Cím: PETER SOFT (Kovács Péter), Budapest, Csapláros utca 15. IV/3. 1027.

■ C64-es programok nagy választékban eladók. Ezenkívül eladó a CoV 40, 41, 100(-, Ft/db.) és az 576 KByte 1993/4-es száma 80,- Ft-ért. Cím: Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184.

■ Hi C64! Új és régebbi programok, másolások csak lemezen. Megrendelőink között féltékenként kisorsolunk 1 doboz original lemezt! További előnyök ajánlatok! Bélyegért lista. BIOTECH (Kovács Zsolt), Debrecen, Derék u.20. IV/34. 4031.

■ C64-re 3 Ft/db. ártól eladók mindenféle programok lemeze és kazettára. Választóritéket listát küldök. Kovács Krisztián, Szeged-Algyó, Bartók Béla út 6. 6750.

■ C64 lemezes a legújabb programokat is 50,- Ft/lemezoldalért! Választóritéket lista. Farkas László, Hatvan, Apafi u.28. 3000

■ 64-es kazetások! Széleskörű programcserére! Főleg utántöltés és '94-es 1 file-osok érdekelnek! Listát küldök és kérek. Ha nincs nagy cserelapod, akkor is írj, biztosan megegyezünk. Ábrahám József, Sársáp, Annavölgy 195. 2523

■ C64 és Plus4 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. Botos Zsolt, Vasad, Bem út 14. 2211

■ 64-es kazetások! Tölem megszerezhetőek a legújabb, legjobb programokat! Őriási, állandóan bővülő választék, alacsony árak. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!!! Választóritéket listát küldök! Ábrahám József, Sársáp, Annavölgy 195. 2523

■ C64 lemezes programok 5 Ft/SD. Választóritéket lista. Cím: Szombati János, Mátyásdomb, Agoston pta. 7. 8134.

■ C64-es játékok programok nagy választékban. 3.500 db. Gitta István, Miskolc, Jánosí Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 354-974.

■ C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Felbélyegzett válsztóritéket lista. Kardos Zsolt, Paks, Puskás Tivadar u.6. 7030.

■ C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. Dombóvári Anita, Budapest, XVII., Páncél u.25. 1171

## 64 hardware

■ Eladó egy C64/II. + drive + magnó + színes monitor + printer + turbo joy + DT modul (3 turbótöltő, copy fejlemez, számlálókeresés) + 50 db. lemez játékokkal + 1 km printerpapír + szakirodalom. Ár: megegyezés szerint. Érdeklődni: tel.: 277-1512, cím: Budapest, 1213 Badacsony u.84.

■ Eladó: C64 — PC/XT konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-t SVGA monitorral olcsón, esetleg részlete. Sornkert Györgyné, Dunaujváros, Váci M.7. IV/1. 2400

■ Eladó egy C64-es számítógép, 1541/II. floppy drive, magnó, lemeztartó, joy, beépített reset, 165 db. lemez, 30 kazetta. Várpalota, 20 ezer forint. Cím: Laci Krisztián, Tata, Bacsó út 66. 18.ép. 2890

■ Eladó: C64 + 1541/II. floppy drive + 2 joy + 4 lemeztartó + porvédő + 300 lemez játékokkal + Action Mk.VII. Cartridge + könyvek. Ár: 25.000,- Ft. Cím: Dencs Tibor, Hort, Kastélykert u.4. 3014.

■ C64 gyorsított, fejbeállított 600,- Ft. FINAL III., Action Mk.VI.: 2.900,- Ft. Egyéb 2-64 KByte-os cartridge-ek. Választóritéket ismertet. Miklósbud, Várpalota, Pf.: 65. 8100. (Törkos Csaba, Várpalota, Tánácsis u.7. 8100.) Tel.: (06-88) 371-439.

■ Sürgős! Kifogástalan állapotban eladó egy C64, 3-4 hónapos 1541/II. floppy drive, 70 lemez tele szuper játékokkal, mint: Elite, Pirates; 100-as Disk Box, magnó, 13 kazetta, 2 joystick, könyvek. Betanítást vállalok! Ár: megegyezés szerint. Jelentkezni lehet: Csörgő Tibor, Budapest, XVIII., Havanna u.13. III/13. 1181. Elérhető Kőbánya Kispesztől a 136-os busszal (Havanna lakótelep). Tel.: 1588-647.

■ C64-re eladó egy KÉPDIGITALIZÁLÓ + szoftver (érvényes garancialevéllel, angol-német nyelvű használati utasítással), összesen 1.750,- Ft-ért. Losonczy László, Bp. 2572-449. (13-17 óráig)

■ Eladó egy C64 monitorral, floppyval, magnóval, programokkal, 4 joystickkal, és teljes irodalommal. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: Pethő Péter, Budapest, XIX. Batthyány u.4. F/2. 1195. Tel.: 2-820-414.

■ Eladó: C64/II. + 1541/II. (garanciális) floppy + magnó + 40 db. lemez + 15 db. kazetta (Lemmings stb.) + 2 joy + szakirodalom 25.000,- Ft-ért. Agh Zsolt, Miskolc, Kis-Hunyad u.22. 3/1. Tel.: (06-44) 343-224.

■ Sürgősen eladó: C64/II. + 1541/II. floppy + magnó + kazetták + lemezek + joystick + könyv. Ár: 25.000,- Ft. Cím: Búki Zoltán, Körmend, Nemes L.u.9. 1/3. 9900 (16h 30-tól.)

■ Eladó Commodore 1802 megkímélt állapotú monitor 12.000,- Ft-ért. Péli Norbert, Tatabánya, 2. Gál ltp. 715. 2800. Tel.: (06-34) 337-72.

■ Eladó egy C64 + 1541/II. drive + 77 db. lemez + monitor + magnó kazettákkal + joystick + szakirodalom csak egyben! Ár: 24.000,- Ft. Érdeklődni: Elek Zoltán, Budapest, XXI. Nyuzsi stny. 7. IV/20. 1214. Tel.: 277-5008.

C64, 1541/II. drive, színes Commodore monitor, magnó, joystickok, lemez + kazetta halmok, szakirodalom hegyekkel eladó. Irányár: 38.000,- Ft. Egy Action Replay Mk.VII. cartridge külön is 4.000,- Ft. Heffter Zsombor, Dunaharaszti, F6 út 41. 2330. Tel.: (06-24) 370-238.

■ C64/II. + 1541/II. drive + 100 lemez + Action VII. + magnó + irodalom + újságok + szakkönyvek eladók. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: Nagy György, Maklár, Ady Endre 11. 3397.

## Amiga

■ AMIGA Gyorsrészleg! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Választóritéket listal Fekete Gábor, Mátészalka, Fellegrvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

■ Amiga 500 (V1.3, 1MB RAM), 120 lemez tele programokkal, diskboxokkal, 2 joy, szakirodalommal plusz RGB színes monitorral eladó. Ár: 40.000,- Ft (esetleg külön is). Cím: Molnár Tamás, Paks, Ady E.u. 43. 7030.

■ Amiga 500, 600, és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. Bogár József Zsolt, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 291-7489.

■ Új Amiga 1200-as eladó! Tel.: (06-99) 319-191 (Horváth Péter, Sopron, Csengery u.87. 9400)

■ Amiga 500 Plus, modulátor, joystick, egér, 60 lemez, lemeztartó, szakkönyvek, 1084S monitor (garanciális), szűrő, kábel eladó. Érdeklődni: a Bp-141-6844-es telefonon 17-20 óráig (Úródi Mihály).

Eladó: Amiga 500 (V1.3, 2 MB) + Hercules színes monitor + 3.5"-os külső drive + 3 joy + 200 lemez programokkal + 2 diskbox + mouse + pad + könyvek. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: **Eckert Zsolt**, Talpoca, Kazinczy tér 11. 3/34. 8300.

Amiga 500 + fél megabyte bővítő eggyrel + 2 joystickkal + TV modulátorral, 80 lemezzel olcsón eladó. Érdeklődni levélben: **Nagy Ervin**, Gyöngyös, Pesti út 7. F/2. 3200

Amiga programok olcsón, hatalmas választékban! Üres lemeze listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 2561-357.

Amiga 1200-as programcsere. Listát kérek/küldök. **Póczik András**, Budapest, IX.Napfény u.21. 1098.

Hi Everybody! AMIGA-s cserepartnereket keresek, játékok és felhasználói programok nagy választékban (120 lemez). RPG-sek és miscalikok előnyben. Keresem a WIZARDRY-t! Érdeklődni: **Emőd Tamás**, Miskolc, Bokányi 48. 1/6. 3540. Tel.: (06-46) 312-438.

Legújabb Amiga programok 40.- Ft lemez árón kaphatók. Amiga 500 gépekben Boot selector beépítés 700.- Ft. Alaplapon 1 megára bővítés 3.000.- Ft-ért vállalok. Válaszbortéért listát küldök. **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág u.29. X/59. 1042. Tel.: 189-9064.

Amiga 500, 600, 1200-as PROGRAMOK másolatai hatalmas választékból. 1 disk másolatja 20.- Ft! Heti 40-50 MByte új program! Listához, tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett választbortéket és lemez. Címem: **Cselöszki Norbert**, Níregyháza, Fazekas J.ter 11. 5/44. 4400.

12"-os színes monitor AMIGA-hoz eladó. Érdeklődni: **Könczöl Zsolt**, Szabadbattyán, Csók l.u.24. 8151. Tel.: (06-22) 363-041 (18 óra után)

A500, A1200-es programok nagy választékban eladó. **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakács tér 2. l/6. 1092. Tel.: 2178-812.

Programcsere A1200-as gépen. Elsősorban AGA és felhasználói programok érdekelnek. Cseraalap: 450 lemez (normál Amiga és AGA programok). Listához lemez és választbortéket szükséges. **Lázár Miklós**, Hajdúbószörmény, Nagy Imre utca 13. 4220

Eladó: 1 éves Amiga 500-as + modulátor + 512 KB-os bővítő + mouse + 70 lemez programokkal 27.000,- Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán**, Budapest, XI.Bartók Béla u.92-94. A.lph. V/39. 1113

Eladó: Amiga 500 (1.3), 1 MB ChipRAM, TV modulátor, 100 lemez, joystick. Érdeklődni: **Igrinyi Márk**, Balatonlelle, Vágóhíd u.1/B. 8638. Tel.: (06-85) 354-351.

Amiga 500-as és A1200-as programok 20.- Ft-os áron eladó. Listához választbortéket és lemez szükséges. Cím: **Kummer Miklós**, Szombathely, Szent Imre herceg út 95. 9700

Amiga 1200-as géphez keresek 5.25"-os külső drive-t. Akinél eladó (vagy állapotban), föltétlenül írjon! Levél cím: **Tóth Zoltán**, Szecsvény, Táncsics u.13. 3418

Eladó egy Amiga 500-as számítógép, V1.3-as, 1 MB RAM, egér, joy, TV modulátor, kb. 60 lemeznyi válogatott program, 5 db. szakkönyv. Érdeklődni: **Filipszényi László**, Hajdúbószörmény (06-52) 371-622/11-es mellék, munkaidőben.

## PC

PC-s programok ingyen!!! Válaszbortéket listát küldök. Cím: **Kévs János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

Legújabb IBM programok eladók! Válaszbortéért lista. **PC-Infomatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

Hi PC-sek! PC-Klubunk belépési feltételei megváltoztak! Irjátok VB-t küldjétek! Cím: **PC-KLUB (Tóth Gábor, Sárközy Zoltán)**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. (Rákóczi u.43.), 58

IBM programok nagy választékban kedvező áron. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 1730-086.

Eladó egy Sound Blaster V2.0 hangkártya 5.500,- Ft-ért a hozzávaló dokumentációval, lemezekkel stb. A hangkártya eredeti. Érdeklődni lehet: telefonon 6 óra után v. levélben: **Mészáros Csaba**, Debrecen, Teleki u.32. F/2. Tel.: (06-52) 368-834.

2 db. originál Gravis UltraSound Max hangkártya eladó. Vennék ezenkívül 210 MB körüli lestrapált winchestert, 12.000,- Ft körül áron. **Endrői Attila**, Tel.: Bp. 180-04-98.

Országban a legelőszöb PC-s programok. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

Legjobb PC-s programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polonyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

Eladó: PC/XT + C64 konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-ot SVGA monitorral olcsón, esetleg részlete. **Sornokt Györgyné**, Dunaujváros, Váci M.7. IV/1. 2400

Tisztelt NAGYERDEMI! Megalkult az ország legemelőbb PC-s klubja és COPY CENTER-el Felhasználói és játékos szoftverek GIGANTIKUS választéka (4.000 MB felel). Kér: ingyenes listákat és tájékoztatókat! Na, na, mi lesz má! Cím: **HÓ GÉSZHIT Tamás**, Diód, Zöldfa u.1. 2049. Tel.: (06-23) 381-939.

PC-s programok ingyen!!! Válaszbortéket listát küldök. Cím: **Kévs János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

Programcsere PC-n. Főleg demo-k érdekelnek, de jöhet más is (játék, utk). Listát (ha lehet, lemezen) és választbortéket küldj. Ugyanitt 40 MB Seagate Wincsi 7.000-ért eladó. Cím: **Dudás Szabolcs**, Nagytarcsa, Dózsa Gy.u.13. 2142.

CD-s és sima programok csereje PC-n. Ugyanitt programozócsoport alakításához angolul tanuló coder-t, grafikus-t, és zenészt keresek. **Gregorik András**, Budapest, Wesselényi u.47. 1077. T.: 1415-694.

PC-sek! Eladó egy vadonat új PC-WONDER, Soubd Blaster kompatibilis hangkártya, 5.000 creditért a tied! **Förgács Viktor**, 06-36) 322-248.

Hi PC-Freaks! Itt Cool'er, Ajánlom figyelmétekbe a C-Scream Tracker 3.0-át Ugyanitt programcsere (RPG, stratégia), Noname monitor-kártya bővítő IC-k. Címem: **Förgács Viktor**, Eger, Veres Péter u.7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

IBM programok adása, csereje! Válaszbortéket kérünk. Cím: **Takács Attila**, Füzesabony, Honvéd út 4. 3390. vagy **Szamosi Péter**, Mezőtárkány, Rákóczi út 21. 3375.

Sürgősen eladó egy 486-SX alaplap 4 MB RAM-mal. Érdeklődj **Horváth Ákos**, Székesfehérvár, József Attila u.2/B. 8000. Tel.: (06-22) 321-057

Szeretném PC-s programokat? Felbélyegzett választbortéért lista. **Csiszár Imre**, Budapest, XII. Tamási Áron u.32. 1124. Tel.: 202-5268.

PC-s programok olcsón, vagy INGYEN!!! **Jäger Tamás**, Baja, Szent Antal u.83/B. 6500

PC-re a legújabb programok, széles választékban. **Vassula András**, Telekgerendás, Munkás K.37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.

PC-re legújabb programok, legelőszöb árakon. Hatalmas választék (5 GByte). Gyorsaság, minőség, megbízhatóság. Válaszbortéért lista. **Kotroczó Roland**, Békéscsaba, Achim ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

PC programcsere! Listát kérek. **Fischer Gábor**, Budapest, III.Szélvöl u.35. 1034.

Kitűnő állapotban lévő IBM XT típusú számítógép + monitor + billentyűzet + nyomtató + 2 db. meghajtó + 40 db. lemez programokkal eladó. Irányár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Korsós András**, Újlesztás, Katona J.út 27. 5052. Tel.: (06-56) 366-120.

## Plusi és társai

Plus/4 és C64 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 24. 1211

C16 számítógép + magnó + joystick + játékkazetták eladó. **Erdeklődni: (06-34) 339-724 (Bérces)**

C= Plus/4 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Dombóvári Anita**, Budapest, XVII., Páncél u.25. 1171

Keresem +4-re a Magic Candle-t, a Bard's Tale-t, a Bard's Tale II-t. Ugyanitt kerekeshet a NewReal száma is. **Wild Ruler** 4Ever! Küldj választbortéket, ha lehet bővebb felnyalva. Csak lemez! Cím: **Matulac Fareneg**, Eger, Bervak ltp.7/C. 3304.

Csústechnológus eladó egy C+4-es. Tartozékok: monitor, magnó, joy, szakirodalom, 35 db. kazetta tele programokkal. Küldj választbortéket, vagy aránylatot! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330.

Plus/4, C16-os színeszonalas programok olcsón eladók. '92/93-as. Hatalmas választék. Lemezek, kazetták. Minőség, megbízhatóság! Válaszbortéért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, 6100 kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35.

## Egyéb

A kitűnő minőségű amerikai ATHANA floppylemezek nálunk megvásárolhatók. Utánvéttel küldjük el. Az árak AFA-t tartalmaznak. 3.5 DD: 590. Ft. 3.5 HD: 740.- Ft. 5.25 DD: 390. Ft. 5.25 HD: 440.- Ft. Vizszonteladókát keresünk az egész országban. Cím: **GROBOWALKER BT.** Budakeszi, F6 utca 220. 2092. Tel.: 138-64-57 (este).

NINTENDO + Mario kazetta eladó 6.000,- Ft-ért. **Agh Zsolt**, Miskolc, Kis-Hunyad u.22. 3/1. Tel.: (06-44) 343-224.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNÓD: ADRY

Nem találok meg valamelyik játék örökletét, vagy a játék leírását a sok újságban? Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy mi hol található meg! Címem: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576.

CoV-osok segítsetek! Megvételek keresem a CoV 1-17. számait, valamint a CoV Evkönyv '91-et. Csak jó állapotú érdekel, de azt meg is fizetem! **Icsik Zoltán**, Budapest, Bercsényi u.16. 1188

POHA! Hát a tehendet megvan-e még? Szerintem lépcsőháza nem való, úgyhogy inkább adjátok el a gyereketek helyette díszított Ugye milyen jó ötlet? Úrv: **UIC.**

Jászberényi és-vagy aszódi cserepartnert keresek PC-re. **Soós Krisztián**, Szolnok, Pf.: 35/2S, 5002. (vagy Balatonfenyves, Vachot S.u.1.8664)

Seagate 80 MB-os SCSI 3.5"-os winchester eladó. Irányár: 18.000,- Ft. **Vass István**, Tel.: Bp. 226-804.

Ne hagyjátok ki! C64-es lemezes és kazettás klub indul. Ha érdekel, felbélyegzett választbortéért részletes ismertetőt küldök. **Erdeklődni: Tárnok László**, Paks, Babits M.u.12. 71. 7030

SPECTRUMSOK!!! Halljátok? Van még valaki, aki nem vált meg ettől a szuperminiatúrtól? Ha van ilyen, kérjük jelentkezzen! **Sárközy János**, Budapest, V1. Vörösmarty u.42. 1064.

## A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

- C118A:** Escape from Colditz / Droid / Magnetic / Slicks Pre / Manager / Ghostdriver / Negatron / S.Vegetables / Car Wars / Castle / P.P.Digger / Galaxis 9199 / Nova / Memory / Frontball / Curse / Volcan / Souls Darkon / Bullet / Mercenary '94 / Mystery Pre
- C118B:** Klemens / Davy Locker / Darktower '94 / Astatin / Epsilon 4 / Grfx Jump / Elaroo Pre / Zillion / Football Champ / Dr.Mad / Enzyme / Black Pearl / Firefox Pre / Black & White / Dark Caves / Speranza / Zuider Zee / Lightphaser / Catch 2 / Mercenary 2 / Arc Doors Pre
- C119A:** DENARIUS (utántöltős) / Puzzlacki Pre / Raz-Man / Cairo Connection / Koshimo Pre / Ace '92 / Crossfire / Santa C. Helper / Alienator / Vietnam / Later Pre / Allan's Cricket / Mayday / Spanish Treasure / Lazarus Pre
- C119B:** UGH (utántöltős) / ROBIN HOOD '92 (utántöltős) / Circuit / Sniper Pre / Cashman / Kullfon Demonland
- C120A:** EON (utántöltős) / E.E.SUPERSKI (utántöltős) / WESTERN CONTEST (utántöltős) / SUMMER GAMES 1. (utántöltős)
- C120B:** SMASH (utántöltős) / FIRST SAMURAI (utántöltős) / The King / Pac Family / Duel Strike / Perfect Symetrie / Astro Pilot / Quest of Kron / Blast Ball / Grod Pixie / Cyforce / Bottle of Budbrain
- C103B:** THE SIMPSONS (utántöltős) / LOCOMOTION (utántöltős)
- C61B:** CALIFORNIA GAMES (utántöltős) (30 perc)
- C110 A/B:** WRATH OF THE DEMON (utántöltős) verekedős akció, 60 perc, 2 kollekció!!!

1 kollekció ára (30 perc): 350.- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500.- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900.- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300.- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvétellel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újrasmoljuk!

**64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.**

## Commodore Gyorsszervíz

Budapest, 175-10-24

**XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!**

# FIGYELEM! A GAMES CENTER SZOLGÁLAT MEGSZÜNT!!!

**HELIX**  
computer

BP1133 Kárpád u.7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA, PC, ENTERPRISE, TVC SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA (1-3 NAP ALATT) TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** 2.5"-2.5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFÁ-val  
AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.

**SZÁMÍTÁSTECHNIKA**

ÁRA: 49 FORINT

IX. ÉVFOLYAM

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP

IDG

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informaticai hetilapot példányban,

egy évre:  3 254 forintért  
fél évre:  1 627 forintért  
negyed évre:  813 forintért

Név (intézmény neve): .....  
Cím: .....

A megrendelést kizárólag az alábbi címre küldje:  
**IDG Lapkiadó Kft.**  
1536 Budapest, Postafiók 386.



MEGRENDÉLŐLAP

**PCWORLD**

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

**Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!**

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot példányban,

fél évre 1410,- Ft  egy évre 2820,- Ft.

Név: .....  
Cím: .....

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
**IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.**



MEGRENDÉLŐLAP



# ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)

Zzzz! Ez a fejem volt. Tudnillik éppen most tartok a nagy mű, avagy a tippek lexikója szerkesztésének kb. 30 %-ánál. Ez a néhány sor, ami most itt fog következni, az már pihenészámba megy nálam. Ja, a könyv még mindig előfizethető, s ha a nyomda is úgy akarja, talán október végére meg is fog jelenni. Addig meg osszátok be magatoknak az alábbiakat...

## C64 elsősegély

Valahogy iderempült egy lap, tele a Faceoff kódjaival:

Name	Years	Games	Goals	Assists	Points	G.H.R.O.F.	G. Year	Poszt
Marcel Alam	19	1345	294	1538	1832		1984	LW
Paul Allen	12	932	480	1008	1488		1977	1985 LW
J.C.Bellevant	12	828	935	732	1865		1978	1978 C
Jeffrey Bernard	15	1084	608	1013	1821		1987	1978 RW
Cal Calabrese	25	1248	221	1041	1282		1975	1970 C
Ed Carpenter	19	1017	3520-ga	3.46 avv.	1980		1970	G
Doug Castleb.	16	1175	588	499	1087		1983	1974 C
Sandy Derek	10	769	185	1329	1514		1979	1972 C
Alan Dubois	16	918	759	284	1053		1981	1968 C
Jim Farnsworth	20	1083	1126	1143	2569		1986	1936 C
Howie Gordon	23	1550	894	1302	2196		1988	1985 RW
Pat Harding	15	805	80	466	525		1985	1971 D
Rich Henry	21	1187	370	827	1177		1974	1964 C
Jacques Leroc	9	861	311	586	877		1988	1986 D
Ralph Maynard	9	433	1328-ga	2.98 avv.	1986		1959	G
Vanca McCart	7	544	379	397	778		1987	1979 RW
Berij, McIlweary	8	826	335	435	770		1973	1958 RW
Robbie Orwell	8	808	429	620	1048		1971	1983 D
Larry Dunleite	14	1017	382	910	1302		1974	1971 C
Espy Phillip	14	1073	838	1221	2057		1977	1969 C
Pete Prossat	13	909	87	280	347		1989	1972 D
Zane Redmond	15	880	3044-ga	3.42 avv.	1977		1948	G
Hulk Roberts	13	1001	641	289	930		1973	1961 LW
D.D. Ryan	6	471	285	426	891		1976	1972 LW
Meris Santio	11	757	568	452	1018		1982	1984 C
Reid Soderman	22	1480	240	814	1054		1956	1950 D
Huggin Shack	13	678	533	879	1432		1973	1987 C
D.J.Snell	10	713	317	646	963		1980	1973 LW
Mack Starley	14	804	2982-ga	3.71 avv.	1982		1968	G
Bobby Stup	19	1448	323	773	1097		1973	1980 LW
Eddie Thorp	22	1694	527	915	1442		1986	1955 C
A. v. Neumann	12	585	1873	3.20 avv.				G
Tommy Walker	12	867	294	502	768		1977	1970 RW

A posztban használt rövidítések: LW-Left Wing, RW-Right Wing, C-Center, G-Goalie, D-Defenseman)

**Bodó Attila** Mosómedvevárváról a **THINKCROSS** kódjaival örvendeztetett meg minket. Hogy TI is örüljétek:

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

**Patócs László** Hódmezővásárhelyről jól leszidott minket, hogy mennyi marhaságot csináltunk a **Lords of Midnight**-ban. Íme a korrekció:

**Lord Herath**-ot is be lehet szervezni a csapatba. Marakithtól maradjatok 4-et északra, 2-t északkeletre. A kezdő serege: 600W+500R.

**Lord Ithorn**, nem pedig **Ithril**, ahogy a leírásban szerepel. A legnagyobb kezdő hadserege neki van. 1200W+1000R.

**Farleme**, **Fawkrin**, **Lorgrim** megsemmisíthetik a koronát. **Farleme** nagyon jó harcós. Megsemmisítemmel vele egy 2400 főből álló Doomdark sereget. A bátorsága állandóan a legmagasabb. Nálam a

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikáról  
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világlapiac eseményeiről elsőkézből tudósít éa a magyar piac változásait hünen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Tesztiek, termékismertetőik;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közep- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Fizessen elő a PC Worldrel  
1994 januáriától a mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.  
A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplappból: A hónap alkalmazása, Szovterka és hardverteszték.



shelter serleg erőnlétét is növeli. Az összes lornak megvan a kezdő szerege. A CoV 23-ban nem a Cit. of Doom-ot kell elfoglalni, hanem *Ushgarak-ot*. *Fawkrin* mindig fél így csatázni veje csak akkor lehet, a D. lép hozzá. Gyöngre harcoss, ugyanis csak 5-öt, esetleg egy kicsivel többet vág le. Luxor szertem egyáltalán nem lassú. Továbbá nem használtak ki, hogy azonos fajtájú lordok egymást is toborozhassák. *Rothorn*-t északra, Luxort keletre, *Corleth*-et délre szoktam küldeni toborozni.

**Békefi Miklós** Pécs-Hírd-rol(ról) küldte be az alant látható tippeket:  
**MORPHIC**: kódok: 1-SCARAB, 2-HOTTI, 3-WOTAN, 4-PAUL, 5-BUDDY, 6-KNORR, 7-SIGGI, 8-DICKY, 9-INV  
**SUPREMACY Big Cheat**: A játékban freeze után lehet túrkálni. \$265-től kezdődnek a bolygók adatai. Először mindig a bolygó neve van, utána a különböző adatok. Ha megtalálta pl. a **STARBASE** feliratot, az S betűtől 5 sorral lejjebb van a Credit-ünk a byteon. Három sorral feljebb a 2. byte a morál, 5-6. byte a **MILITARY STR.** Alatta 2. byte az ellenség ereje, 2 byte nem érdekes, 2 byte a bolygón lévő emberek száma, 2 byte a FOOD (így sorban). Alatta 2 byte **TROOPS**, 2 byte **MINS**, 2 byte **FUEL**, 2 byte **ENERGY**.  
A következőkben a megvásárolt hajóinkat tuningolhatjuk: \$4F86-től (M 4f86) pl. **BATTLE** szöveg alatt 2 byte nem érdekes, 2 byte **FOOD**, 2 byte **VALUE** (a hajó(roncs) értéke), 2 byte **METALS**. Alatta 2 byte fuel, 2 byte energia. 7 sorral lejjebb a sor végén tank fuel. Jobb, ha a hajóink **ATOM** meghajtásúak. Ehhez írjuk át a dátumot: M 5BE5 3C 77 07

**Füredi Ferenc/THUNDERSOFT** Budapestről is meglepett minket néhány cheatell/POKE-al.  
**SUBTERRANEA**: Az Orion-képnél nyomjuk C billentyűt: örökélet 16 pályán keresztül  
**GOLDEN AXE**: Pazuáljuk a játékot, majd RUN/STOP és ... Eredmény a következők pálya.  
**RICK DANGEROUS**: POKE 2793,173 - örökélet  
**NEBULUS**: POKE 32979,181 -örökélet  
**SEAFOX**: POKE 7337,173 -örökélet  
**NAVY SEALS**: RUN/STOP pályát vált.  
**BLAZING THUNDER**: A C = (Commodore) gombra pályát vált.

**Kovacsik Tibor** Budapesti olvasónk már régi harcoss az Elsőévszék témában. Ter-mé - szetesen most is hexában küldte a POKE - jait. (Sajnos itt a 0 - k lehetnek D - k is, mivel nem volt egyértelmű Tibor írása)  
**ALIGATA BLAGGER**: 1368,EA: 1369,EA - sérthetetlenség  
**ARMY MOVES 1**: 0A98,00 0A8B,00 - nem kell ugrálni a kocsival; 280C,X - életek száma  
**ARMY MOVES 2**: 3A10,X - életek száma  
**ARNIE 2**: 82CF,X - életek száma  
**ASTROMARINE C. 1**: 6503,X - gránátok száma  
**ASTROMARINE C. 2**: 6517,X - gránátok száma  
**AUF. MONTY**: 405D,C3 - sziget  
**BONE CRUNCHER**: 3845,A0 örökélet, 3026,X; 7C69,X - carried a játékban, 3E3E,X; 7C68,C - kulcs a játékban  
**BREW BIZ**: BC9E,AD örökélet  
**BRIDGE OF FRANKENSTEIN**: 139A,EA: 1027,00 - örökélet

**COMMANDO 86**: 060C,X - energia  
**CORE**: 1718,EA: 1719,EA - örök energia  
**DAN DARE 1**: 5960 - 5961,30 - örökidő  
**DOC**: 0206,X - soldier - ak száma  
**DORIATH**: 4DE0,A0 - örökélet  
**CAMELOT WARRIOR**: 3A4E,A0 (indítás előtt)  
**EXILE**: EBF9,62 - végtelen fegyver utántöltés  
**FIRE LORD**: 30F0,00 - örök energia,  
**GILBERT**: 5748,FF - örökidő az aljátékban  
**GODS AND HEROES**: 0A6E,EA - örökélet  
**HOBGOBLIN**: 161E,A5 - örök fegyver  
**HUNCHBACK**: 0351,X - életek száma  
**INDIANA IV**: 3097,A0: 3663,A0 - örök energia  
**INT. TRUCKING**: 9F50,FF - pénz; A578,X - pénz  
**KIDGRIP**: 6182,X - életek száma  
**MOCKBA**: 9C53,A0 - csak egy űrhajót kell kivinni  
**NAVY MOVES 1**: 0E83,00 - nincs első pálya  
**NAVY MOVES 2**: C45C,X - idő  
**NORTH SEA INFERNO**: CCBA,A5 - örökidő (Az atombombánál a két drótot kell elvágni)  
**OLLIES FOLLIES**: 0A48,FF - örökélet  
**PARADROID**: 124F,00 - könnyű alsójáték  
**POPEYE 86**: 402A,X - begyűjtendő szivek száma, 40A0,00 - örökidő  
**ROBOMISSION**: 6AED,A0: 7318,A0 - örökélet  
**ROGUE TROOPER**: 4415,A0 - örökélet  
**SABOTEUR**: 7619,A0 - örökidő  
**SECTOR 90**: 0A59,X - életek száma  
**T - TRIS**: 1A60,X - életek száma  
**TERRAMEX**: 8176,64: 8178,64: 8180,64 - örökélet  
**XIPHIOS**: 756B,A0: 69E0,A0 - örök energia, 74F8,A0 - örök kulcs  
**ZORRO**: 00AF,X - életek száma

## AMIGA segély

**Szeri Krisztián** Gödöllő néhány Amigás CHEAT-tel örvendeztetni meg a nagydímedűt.  
**Box**: lézer (??? — CoVboy) (Messziről is használható). Általában az ellenség erejének a felét veszi le. (Mit mond erre a matematikus? Akkor senkit sem tud megölni? Gondoljatok bele! -DoT)  
**Explosive Crystal**: Olyan, mint egy időzített bomba. 30 másodperc múlva robban.  
**Hollywood Poker Pro**: 'H' billentyű és az 'F9' lenyomása mellett dobjuk el a lapunkat (A lapulevetünk? - CoVboy) (DROP) és így nyerni fogunk \$100-t.  
**Hunter**: A küldetésben megmentendő ember koordinátái: X: 135, Y: 239  
**Invisi Potion**: Láthatatlanság varázslat. Emberünk láthatatlan lesz és a csatában nem tudják egy darabig megsebzni.  
**Orb of Lighting**: tűzlabda féle varázslat. Maga körül mindent feléget.  
**Paladin 2**: Ez egy PRG játék, néhány karakterünk varázsolni is tud. A varázslatok a következők:  
**Ring of Farsight**: Térképet ad a közelben lévő vizekről (tó, folyó, stb.)  
**Wand of Detection**: Térkép.  
**Wings of Fury** Játék közben írjuk be: "COLIN WAS HERE", vagy "COLLIN WAS HERE" majd ezután: 'M' gombra löszert kapunk, 'D' gombra pedig az anyahajón találjuk magunkat.

**Cselovszky Dénes** Szegetszentmiklósról a DOGFIGHT-hoz küldött némi kiegészítőt, elsősorban az Amigás különbségeket. Állást menteni a Configuration Menu-ben lehet, de ha a lemez írásvédett, nem figyelmeztet! Ha állást mentünk, lemeze kerül a Configuration Menu összes beállításra is. A nehézségi fokozatok között nagyon kevés a különbség. Ha menet közben időt gyorsítunk, azt SHIFT + X-szel tudjuk visszaállítani. Első világháborús gépekben nem lehet behúzni a kereket, nincs féklap és Flaps, and katalapultálni sem lehet. Harrierrel a '3'-as billentyű lenyomásával lehet vízszintesen felszállni, a fúvókákat alapállapotba az '1'-es megnyomásával tehetjük. Külső nézetben a Num. Pad '5'-tel lehet a kamerát alapállapotba vinni. 'F5'-nézelődés módban a külső nézet forgatásbillentyűvel lehet mozogni. Nincs horizont állítási lehetőség. A Flaps-ot szintén 'J' billentyűvel lehet alapállapotba mozgatni. A Resources menüben a jobb oldali ablakban felül látható az a gép, amelynek épp parancsot adhatunk (az alsó két nyílval lehet változtatni), alul a parancs célja van kiírva. 'F10'-módban a 'T'-vel lehet a célpontok között váltogatni. Az itt kiválasztott objektum az aktuális préda, melynek irányát a fülkében egy fehér X jelzi, és auto pilot üzemmódban (minden gépen van!) ezt fogjuk követni. Ha nem a saját gépünket választottuk a külső nézetben, vagyis van préda, akkor 'F4'-gyel az ő szempontjából nézhetjük magunkat. Ha az 'F9'-

es képen lenyomjuk a jobb érgérgombot, az aktuális préda a képernyő közepére kerül. Küldetése: Mindig csak az egyik felét írjuk le, a másik oldalán ugyanazokat kell csinálni, csak fordítva, tehát amit angol oldalán támadunk, azt németként vedünk.  
**WW1** (1. Világháború): England. Meg kell semmisíteni a két Zeppelint, a két Observation Ballont, és a Red Baron repülőteret (R.B.'s base).  
**WW2** (2. Világháború): Great Britain. Vissza kell venni a támadó német légi erőt. A bombázók legyenek a fő célpont-jaink. Várhatóan Eastchurch és Mauston repülőtér, valamint a Dover és Hastings környéki radarak fogják támadni.  
**KOREA** (Koreai háború): USA. Megsemmisíteni a löszerraktárt, a benzín- és olajtankokat Jalw környékén, valamint a radar- és távközlőpözpínakat Kwaksor mellett.  
**VIETNAM** (Vietnámi háború): USA. (Ez nem volt teljesen világos, nem biztos, hogy ez a pontos feladat!) MIG-eket kell visszavernünk SAM állásaink területéről.  
**FALKLANDS** (Falkland-szigetek): Great Britain. Kisérni a Task Force csapatokat. Különösen a hajóinkra (HMS) figyeljünk. (Liverpool, Fawley, Inceps).  
**SYRIA** (Sziíriai konfliktus): Israel. Semmisítsük meg a SAM állásokat, majd vedjük az Izraeli légi erőt, végül (ez sem biztos!) akadályozzuk meg a Szíriai erők lerohanását Izraeli erőkkel szemben Beirut-tól délre.

## PC segély

**Farkas István** Dunajvárosról azon PC-seknek kíván segíteni, akik a **Moonthall**-l nézneknek. A harmadik küldetés után megmaradnak a kristályok, amik eladva 2000 lunáriumot hoznak a konyháncra. Vigyázat, amíg nálunk vannak, addig folyamatosan támadnak a kalózkoi! A 10. küldetésben pakoljunk fel rakétákat, legyen tele a plazma ágyúink és min. kettő pajzs, de nem árt a harmas-négyes is. Ha több hajóval van dolgunk és már kevés a pajzsunk, akkor lépjünk rakétákat akire csak tudunk, mert ezek egy darabig el lesznek foglialva. Adig a fennmaradó hajókat küldhetjük a másodjára úgy, hogy a sebességét lecsökkentjük 0-ra, fel-le emlékezzünk amikor

egy szintbe ér felvünk, megoszoruk, és ezt addig ismételtgetjük, amíg meg nem tér.

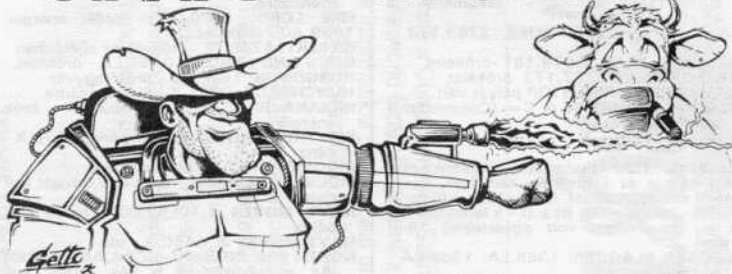
**Molnár Richárd** alias **Rycharder Maklárol** némi **Legend 2** tippelmez tartogat számunkra. A városokba való bejutáshoz általában Passz, vagy pénz kell. Namármost ha egyetlen sem akarunk veszíteni, elég ha a városkapuban mentünk éjjel, és visszatöltjük, s már bent is vagyunk.

**Bécsi György** Zákánysekről azoknak kíván segíteni, akik a **Hero's Quest** nevű Sierra barátságos csököntek szerűkeálományukban. Az 5. napon MIDDAY időben menjünk be a cőtáblához, de OLDALROL!!! Itt a városkapu lejomsól és egy rabló beszélget. Mikor a lejomsól elment, nyírkjuk ki

a rablót és vegyük el a kulcsot. Az antwerp-nél a bal oldali középső sziklánál USE KEY, OPEN ROCK, HIDDEN GOSEK. Bent ha zúskát akarunk, balra. A troll után SEARCH BODY, GET BEARD, GET PILE. Jobbra a minotaur. A fészket le lehet DART-olni. A WEAPON MASTERT 10 pontpót ki lehet szorítani. A koboldot ki lehet nyírni. A 12.nap után nappal is jönnek éjszakai szörnyek. Éjjel a tónál valami odajött a parthoz!!!

Huh! Hogy mindig véget ér az ez a oldal, legközelebb a PC segélyt teszem az elejére, akkor biztos nekik fog tőbb jutni. Meg aztán tessék megkenni a nagy bibliát, abban szinte minden benne lesz. Tipp hegyek, külön könyvbent, először Magyarországon!

# SPACE HULK



A minap szomorúan állapítottuk meg, hogy az Amigóra oly rég megígért *Spear of Destiny* még mindig nem akar megjönni. Hát az Amigások mégiscsak híján lesznek a *Wolfenstein*-szerű anyagoknak? NEM, mert itt a *Space Hulk*...

Mielőtt valaki sietősen távozna körünkől, emondandánk, hogy nem reklámszöveget igyekszünk írni az *Electronic Arts* játékához, hanem egyszerűen fel szeretnénk hívni a T. Programozó Urak figyelmét arra, hogy az Amiga is képes a nagyszerű 3D-s játékok futtatására — feltéve, hogy írnak rá. Ezért fogadtuk igen pozitívan a stufot, mivel még csak hasonló stílusú anyagról se tudunk a jó öreg Amigón. A játékok egyébként a kevésbé öreg Amigókon (vagyis 1200-asokon) is kitűnően fut!

A game céljáról fogalmunk sincs. Most az egyszer tényleg nem mi vagyunk a hűlyék: az intro valóban jópofa képekből áll, de a végéről nem sokat árul el. Végül is mindegy, a missionőknön van a lényeg... de legalább letudtuk egy jópár sort a bevezetővél!

**Akkor hajrá:**  
A bejelentkező főmenü három lehetőséget kínál az örült játékosoknak:

- **Mission Training:** Jópofa gyakorlati lehetőségek. Az első kettőben (START BASIC TUTORIAL, CONTINUE BASIC TUTORIAL) még nem nagyon jönnek a kis szeparácuk, de a harmadikat választva (ADVANCED TUTORIAL) már röhejre fogunk felélni, közben meg lóbálják a ló-körmeiket. Ja, csak úgy mellékesen jegeznék meg, hogy kilencféle térkép (azaz játéktér) közül szelektálhatunk.
- **Space Hulk:** Normál küldetésék. Ide klikkelve három lehetőség tárul elénk:
  - **SPACE HULK ORIGINALS:** Eredeti, felbontatlan csomagolású keményleányékek. Helyben is fogyaszthatóak...

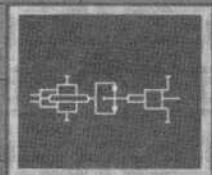
- **ONE SQUAD MISSIONS:** Na, ez már valamivel jobb. Ot főnyi "halálraitelt" csapatunkkal masírozhatunk labirintusok sötét falai között. Ez már picivel nagyobb odafigyelést igényel, mintha egyedül lennénk.
- **TWO SQUAD MISSIONS:** Tök ugyan-az, mint az előző... ja, majd elfelejtettünk valami apróságot: itt pontosan kétszer annyi (azaz tíz) fickót kell felvonultatnunk, mint az előbb. A gépgyűjűk két csoportra vannak osztva: öt-öt főnyi egy-egy csapat. Általában persze a legelől lévők egymással szemben szoktak állni, mivel így nagyobb az esélye, hogy kölcsönösen agyonlövők a másikat...
- **Deathwing:** A halál szele... (khmm... a wing sehogysm akar szelet jelenteni...) Uditő egy játéktérre: induláskor senkit nem fogunk látni. Aztán, ahogy megmozdulunk, szépen megindulunk felénk a lókörmeük... Mondjuk ez még nem lenne baj, hiszen egy-két jó időben eleresztett géppuskasorozatalt átadhatjuk őket az örökkévalóságnak, mindössze az a zavaró momentum fog fellépni, hogy a mama kedvencei a falon keresztül fognak érkezni... ráadásul kopogás nélkül! Ilyenek ezek a mai fiatalok!

**KEZELÉÉÉÉÉÉÉÉSSSS!!!**  
Ennyi passzag után úgy döntöttünk, hogy elsikítjuk nektek a game kezelését is. Ha betöltünk valamilyen pályatípust, először egy kis rajzot kapunk annak térképéről (jobb esetben). Ezután a fő-fő-fő-fő-fő elit katonánk röviden elmondja megjegyzéseit. Először azt, hogy hány egységgel nyomulhatunk, majd ezek starthelyeit (a kis térképen villog is). Mellékesen arra is kitér, hogy mi a feladat, majd megmutatja a térképen, hogy hol számíthatunk intenzív szörnyinvázióra! **Trainig** Missióknál vannak olyan feladatok, ahol nincsenek dögök — értelemszerűen az eligazításnál sem említik őket. Fertályórányi töltőgetés után beugrik a játékképernyő egy "Ready!" digiordítás kíséretében. Minden időhúzást nélkülözve rögtön fejest ugunk az ismerettségbe. Tehát:  
A képernyő felső részében — nagyjából egymás mellett — négy kis ablakot láthatunk. Ezek az általlunk nem irányított fickók pozícióit hivatalosan jelezni. A kis ablakok bal felső

sarkában van a katonák száma, magában az ablakban pedig megtekinthetjük, hogy éppen mit is lát az ipse. Bármelyik **window**-ra rányomva egy jobb clicket, az kicserélődik a képernyő közepén terpeszkedő nagy ablakkal. Ha egy katonánk meghal, akkor az ablak elsötétül — érdekes módon még ilyenkor is ráclickelhetünk. A játékképernyő közepén lévő ablakban az aktuális katonák által látott területet vételezhetjük szemre. Az ablak bal felső sarkában a katonák száma van, mellette pedig az általa birtokolt fegyver típusa: Ez vagy SB vagy pedig FL. Az előbbi egy géppuskaszerszűg, míg a második lángszűg. Ha ebben az ablakban mozgatjuk a ponttert, akkor irányíthatjuk is az ipst. De megtehetjük ezt billentyűről is (erről később), vagy az ettől az ablaktól jobbra lévő nyíl ikonon is. Ezek alatt a nyíl ikonok alatt egy FREEZE feliratú ikon villog, mellette egy felkiáltójellel. Ez a játék lefagyasztását eredményezi, amit sok más game elvégez magától is... Itt viszont ráclickelve erre a felírra, a fel-fagyasztott game folytatást nyer. Nem árt megjegyezni, hogy fagyasztott módban a kis aranyok is sem mozognak, úgyhogy zöld utat engedünk nekik, azzal, ha folytatjuk a játékot. Nagy szivatás továbbá az is, hogy a freeze-elés is csak egy elég szűkeszabott időlimten belül történhet. Ezt egy folyamatosan csökkenő csík mutatja a freeze ikon alatt. Ha ez elfogy, akkor a játék automatikusan elindul. Folyamatos játék alatt viszont elkezd visszatöltődni a csík. Ja, majdnem kihagytunk még egy fontos valamit: a FREEZE mellett lévő felkiáltójel ikon arra jó, hogyha két squadot irányítunk, akkor váltogatni tudjunk köztük. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a játék térképét. Ezen százozottak a katonáink, az ajtókat vastagabb vonalak jelölik, a dögöket pedig piros pontok (mint a dedó-ban!). Négyzetként tudunk haladni egy egységével, tetszőleges irányban. Reflexink kifinomultsága nem lesz hátrány, mivel a minket támadó Rómeók gyorsabbak nálunk... Egyébként, ha nyomunk egy jobb clicket a térképre, akkor egy tervezőmenübe kerülünk. Itt készíthetjük fel az egységeinket a legrosszabbakra, illetve adhatunk utasításokat nekik. Lássuk hát:  
A képernyő jobb részét teljes egészében egy nagy térkép foglalja el. Ezen az aktuális (kiválasztott) katonák villog. A dögök a változatosság kedvéért most nagy fehér pontok (kintőkés a dedóból...). Van egy másik map is a bal felső sarkokban. Ezen egy kis fehér keret mutatja az aktuális térképrészletet, amit kinyitva láthatunk a nagytérképen. A kis térképre egy jobb clicket nyomva térhetünk vissza a gamehoz, -hoz, -hez.  
Most kerülünk igen kényelmetlen helyzetbe, ugyanis a felső részben elhelyezkedő ikonokat kéne ismertnünk. Ezek közül kettőnek a funkciójára még nem igazán sikerült rájőnnünk, de stábunk szakértők bevonásával lázasan keresi a megoldást... Na mindegy, T biztosan ügyesebbek vagytok nálunk. Azért amit tudunk, azt megosztjuk Veletek:  
Szóval, a bal felső sarral kezdjük. Az első ikon egy katonát ábrázol, amint "izzik körülötte a levegő". Az biztos, hogy ez egy szörnyen idióta megfogalmazás, de nekünk ez jutott eszünkbe először. A lényeg az, hogy ha ráclickelünk, akkor az aktuális fickó állandó tűzkészültségbe kerül, azaz nyugodtan egyedül hagyhatjuk, mindenre löni fog, ami mozog és nem ember... Emellett két nyíl ikont láthatunk, ami az egység mozgására szolgál. A térképen kell kijelölnünk az egység haladási irányát, amit piros nyílak mutatnak majd. Tök szórakoztató dolog, hogy a lehető legnyomultabb mozgásokat is megtaníthatjuk, így például elérhetjük egy kis ügyeskedéssel azt is, hogy egy krapek föl-alá masírozzon rövidebb ideig.

A második ikonosorban V-től I-ig az egységek ikonjait láthatjuk, ezekre kattintva hivathozhatunk valamelyikre. A kis római





2. post enemy contact from here onward

számok alatt láthatjuk azt, hogy milyen funkciókat rendelhetünk az adott emberhez. A katonákat a térképen is kiválaszthatjuk. Ennek az ikonornak a végén van egy kicsi információs ablak, amiben az egységek fegyverreit tekinthetjük meg.

A kis térkép fölött láthatunk még négy ikont. Ezek balról-jobbra haladva a következők (mondjuk jobbról-balra haladva is):  
■ Az első egy kis térképszerűség. Erre rákattintva a térképen megjelenik az adott katonára előtt egy hosszú piros sáv. Ez azt jelenti, hogy az ipse abban az irányban, amerre éppen néz, ekkora területet képes belőni anélkül, hogy a lövedék falba ütközne. Magyarul látóvonal, no!

■ A mellette lévő felkiáltójel ikont már említettük: átvált a második szakasz katonáira (már ha van ilyen egyáltalán).  
■ Ez az ikon egy térképszerűlet ábrázol, egy X-szel áthúzza. Mozdulat törlesztésre használhatjuk.

■ Végül maradt ez a GO ikon. Ha ezt választjuk, akkor a katonák elkezdik végrehajtani a beprogramozott feladataikat. Viszont ha a FREEZE bekapcsolott állapotban van, akkor először azt kapcsoljuk ki, és csak utána kattintsunk a GO-ra.

Nos, röviden ennyi a kezelés. Ideje a játékmenetről is néhány "szavat" (úgy látszik, az a kifejezés egyre jobban a vesszőparipánkák válik) ejteni.  
Elsőször is azt kell elmondanunk, hogy mik a kezelőbillentyűk:

- 'P': Pause, de ilyenkor eltűnik a képernyő, nehogy tervezni tudjunk.
- 'F1'-'F4': Váltogatás az egységek között.
- 'Y': Mission abortálása
- 'kurzorgombok': Egy adott fickó irányítása, illetve tervezőmódban a nagyterkép scrollozása.

Egy megjegyzés az irányításról: a katonák irányítása háromféleképpen történhet, ha manuális vezérlésről van szó. Egyrészt az képernyőre rajzolt nyilakkal. Ez a lehető

junk billentyűzetről játszani és egerrel tüzelni, mivel a lövés funkcióját betöltő billentyű nem nagyon akadt a kezünk közé.

Érdekes momentum, hogy a vészopók még a falon keresztül is támadhatnak. Ez igen zavaró akkor, mikor mit sem sejtve gyalogolunk egy folyosón, és a semiből előugrik egy állatka...

Vannak olyan területek is, amiket még nem térképezték fel. Ezekre a programozók az UNMAPPED kitételt alkalmazták. Minden jól vagy rosszul befejezett feladat után egy kiértékelést kapunk. Itt megtudhatjuk a feladat nevét (codename), magát a misszió értékelését (outcome), embereink elhalálozási mértékét (terminator casualties), valamint az általunk elpusztított dögök számát (confirmed enemy kills). Bal clickre új feladatot után nézhetünk, jobb clickre ismételhettünk.

Mivel nagyon szeretjük jártatni a szánkat, ügysem fogjátok megészni, hogy a nyakatokba zúdtunk egy halom tippet:

- Fegyverből három fajtahoz volt eddig szerencsénk. Az egyik a géppuska (SB), ami nagy hatótávolságú, gyorsan öl kegyere. A másik a lángszóró (FL). Ezzel egy adott területet tudunk lángba borítani, de a szörnyek kinyírására kevésbé alkalmas. A harmadiknak már nem emlékszünk a nevére, de ugyanazt tudja, mint a géppuska.
- Ha egy sorozat után megjelenik a JAMMED felirat, akkor az azt jelenti, hogy beragadt a géppuskánk a sok trutyító!
- Ajtót kétféleképpen nyithatunk: vagy közel megyünk hozzá és automatikusan kinyílik, vagy messziről belelövünk egyet. A dögök egyébként nem tudják kinyitni őket, ezért ha egy ajtó mögött áll egy, akkor az ajtót messziről lövjük szét, majd puffantunk le a kis aranyost is... Vannak olyan ajtók is, amelyek nem nyithatók.
- A Deathwing pályán, ahol csak és kizárólag a falból jönnek a lökőrműek, araszolva haladjunk. Ha kiugrik egy elénk, azonnal hátramenet, és tüzeljünk!!!

- Minden keresztződésben érdemes megállni és körbe-körbe forogni, mivel a hátunk mögött is kaphatunk támadást!
- A kis rávasz állatka általában egymás után támadnak minket, ha valamelyikük egyedül jön, akkor az egy sarkban elbújik, és addig nem mozdul, amíg a közelébe nem érünk.
- Ha lángszórós pasival nyomulunk, és lőtünk egyet, a tűzbe ne nagyon menjünk bele, mert az általában azonnali halált okoz. Miután eltaláltod, mehetünk tovább.
- Ha nincs előttünk senki, akkor is érdemes löni egyet magunk elé, mivel a folyosón száguldo lövedék elkaphat egy közben megérkező szörnyet!
- Lehetőleg kerüljük a négyes keresztzódéseket!
- FREEZE-t csak tervezőmódban alkalmazzuk!
- Ha egy emberünket már kösztolgtatja egy dög, akkor gyorsan kapcsoljunk át a mögöttes lővőre, és tüzeljünk!
- Katonáink lövedékei nem csak az ellenfélre, hanem egymásra is veszélyesek!
- A csapatösszeállítás általában két géppuskás és három lángszórós szokott lenni. A lángszórósok a legvédtelenebbek, hiszen ha maguk elé lönek egyet, a tűz miatt nem haladhatnak egy ideig tovább. Eppen ezért csinátni bányunk a géppuskás fiúkkal, nagy szükség van rájuk!
- Soha ne meneküljünk futva a dögök elől!!!

### ÉRTÉKELÉS (ÉRTÉKEL. ÉSP???)

Nehéz lenne összegezni tapasztalatainkat a játékkal kapcsolatban. Úgyan a leírás elején agyba-főbe dicsértük, meg minden, ám az az igazság, hogy vannak benne negatívumok is. A legfontosabb hiányosságga a programnak az, hogy csak egyfajta szörnyrel találkozhatunk. Ezen kívül a dögök közel kerülnek hozzánk, már nem tudunk löni, és két másodperc leforgása alatt el is intéznek minket.

Úgyan nem láttuk sehol, de a játék időre mehet, mivel sokszor csinált olyat, hogy se szó, se beszéd, véget vetett a feladatnak. A zenék jók, bár egy idő után fárasztóak. Amígán idegtépő a lemezcsérgetés, illetve a véget nem érő töltőgetés.

Ennyi zsörtölődés után lássuk a pozitívumokat. A játék hanghatásai például észmeletlenek is. Egészen hátrözongató (borzongató hát!) az az effekt, amikor egy ajtóhoz közel megyünk, és az kinyílik. Vagy jól illeszkednek a játék közbeni sziklotzások. A grafika is a hangulatnak megfelelően van kivitelezve. A játszhatóság viszont nem a legkönyvebb, sőt, néha már idegesítően nehéz.

Összegezve: mindenkinek ajánljuk a programot, aki szereti a 3D-s akciózást egy kis stratégiával fűszerezve. Jut eszünkbe: az ismertető az AMIGA változat alapján készült, úgyhogy a PC-sektől sorry, ha valami eltér!

■ TIBSOFT AND STEFA

# FLIGHT SIMULATOR 4



Elsőször is egy kis korrekció a FS5 leírásához: azt írtuk, hogy a Cossna műszerfalja 2 részből áll (2 képernyőből), de ez nem igaz SVGA módban. Ott a felbontás miatt eltér minden 1 képernyőn. Egyébként a FS5 nem hajlandó elfogadni SVGA-nak minden olyan kártyát, amit a boltokban SVGA-ként árulnak, hanem neki márkás kell, nem elégiszi meg a mezei shitekkel. Erről ennyit...

Cse akkor a FS4 teljesebb leírása. Megpróbáltuk témakörökbe bontani a mondatkákat, s ezek közül a hasraütés nevezett

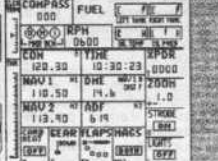
bonyolult matematikai függvényvel megalkottuk a sorrendet. Tehát az első nyertes:

### MÜSZERFAL

A Flight Simulatorrel való repülés alapja a műszerfal ismerete. A műszerfal kissé bonyolult, de áttekinthető. A bal felső sarokban található a vízszintes sebességmérő. Ez csomóiban méri a gép sebességét a levegőhöz képest. A tőle jobbra lévő kerek műszer a műhorizont. 2 része van: a külső dőlésműzőmérő karika, és a belső kör, amelyről leolvasható a dőlésen kívül az elő-

re vagy hátra való bukás. A dőlésmérőn beosztások vannak halványan (10, 20, 30, 60 fok), kanyarodáskor ezen (is) látszik, hogy fordulunk. A belsőn, ha a középső vonal párhuzamos a horizonttal, akkor egyenesen, vízszintesen repülünk. A műhorizonttól jobbra található a magasságmérő (ALT). A beosztások 100 lábánként vannak, tehát 1 kör=1000 láb. Míg a nagymutató egy kört tesz meg, addig a kismutató egy egységét, azaz a 1/10-ed kört halad előre. Itt még egy dolog van, ami segíti a műszer használatát. Ez egy kis karika, amely a földön kb. a nullánál található. A kis karika mindig annál a számgjegy nál, ahányzszor körbefordult a kismutató. Jobbra ettől egymás felett 2 majdnem egyforma műszer van, a VOR-ok (illetve az ILS és a VOR vevőköszülékei) (fent az 1-es, alul a 2-es).

Az ADF (ld. később, a rádióknál) a 2-es helyén szokott megjelenni.



Az alsó sorban bal oldalt a fordulásléző leledzik. A kis repülőgépszület mutatója a fordulás mértékét. Ha a kis repülő szárnyra eléri az L vagy az R betűt, akkor a fordulás 2 perces, azaz 1 perc alatt 180 fokot fordulunk (logikus, nem?). A keresztoldalmérő golyó (lent) a sodródást vagy a csúszást mutatja. Jobbra tőle a porgettűrs iránytű található. A felső szám a repülés iránytű mutatja, az alsó inkább csak segítségként van, 180 fokkal kevesebbet/többet, azaz a fark iránytű mutatja. Az iránytűtől jobbra található a függőleges sebességmérő. A műszerfal jobb oldali részén felül található egy kis, keskeny, függőleges sávban a trimm, alatta pedig a gázkar visszajelzője. A többi jobboldali műszerről inkább csak címszavakkban:

■ **Compass:** Rádióiránytű, csak lassabban követi a fordulót, mint a nagy karika balra lent. Viszont pontos mindig, nem állítódik el a Föld forgása miatt.

■ **Fuel:** Értelemzőr, maximum az okozhat gondot, hogy bal és jobboldali is van belőle. Akkor is megy a gép, ha az egyik száraz, de a másiknak még kotyog valami az alján.

■ **Oil temp:** Olajhőmérséklet. Hidegindításkor van értelme, akkor carb heat-et érdemes használni (karburátorfűtés). Ha ilyen esetben nem használjuk, lassan reagál a motor a gázadásra.

■ **Oil pres:** Olajnyomás. Ha leállítjuk a motort, fokozatosan lecsökken, ha beindítjuk, fokozatosan beáll középére. Ha nagyon csehül áll (gy.k. lent), a motort csak **start**l tudjuk elindítani, egyébként mozdul **both-ra**, **leftre** vagy **rightra** is.

■ **Markerek (O, M, I):** Az aktuális marker feletti elrepüléskor elszíneződik a visszajelző lámpa. A markerek a leszállópályától meghatározott távolságokra, azok folytatásaitk vannak lerakva. Sorrend: O, M, I (külső, középső, belső).

■ **RPM / % Power:** Az előbbi motoros gépeknél a fordulatszámot, az utóbbi pedig sugárhajtóműves gépekénél a tölőerőt adja meg százalékbán. Ertekkül függ természetesen a gázadagolástól, de a repülés szögétől (felfele vagy lefelé megyünk), és a karburátorfűtésétől is.

■ **COM:** A communication rádió frekvenciája. Ezen keresztül lehet csvegni a toronyral, természetesen értelmetlen dolgokról.

■ **NAV1/2:** A navigacion rádióadók vételei frekvenciája. Itt kell beállítani a frekvenciát, a VOR-okon pedig a kívánt irányt fókobban.

■ **DME:** 'B'-vel lehet váltani, hogy a NAV1-hez vagy a NAV2-höz képest mérje a sebességet (KTS) vagy a távolságot (DIST). A KTS és a DIST között az 'F' betűvel lehet váltani.

■ **ADF:** Az ADF rádió frekvenciája. A térképeken NDB-nem jelöljük az adókat.

■ **XPDR:** Válaszjeladó, a reptéri (földi) rádióknak lehet itt beírni az azonosítókat, hogy a toronyban tudják, kivel beszélnek, és hogy az illető hol tartózkodik.

hatjuk a függőleges vezérsík tetején.

■ **Lights:** A többi fény ki/bekapcsolása 'L'-lel. Ide tartoznak pl. a műszerfalvilágítás, a kerék reflektorok és a szárnyak végén lévő fények is.

■ **Carb Heat/Spoilers:** A motoros gépekénél a karburátorfűtés ki/bekapcsolása, a sugárhajtóműveseknél pedig felszárnny, amelynek bekapcsolásakor nem keletkezik plussssss felhajtóerő. Utóbbi leszállásnál érdemes használni.

■ **Gear:** A kerekek visszajelzője.

■ **Flaps:** Ez olyan fekszárnny, amely annál több felhajtóerőt képez, minél jobban ki van nyitva. Miellesleg fékezi is a gépet, ezért leszálláskor ezt használják az alacsony leszállósebesség eléréséhez. 'F5'-től 'F9'-ig lehet változtatni a kinyitás szögén (ezt vissza is jelzi kis kép), 'F5'-re a szárnyal egy síkban lesz, 'F9'-cel pedig teljesen le lesz nyitva.

■ **Mags/Engs:** Az 'M' betű megnyomásakor egy kis menű jelenik meg. Itt lehet meghatározni, hogy a motor melyik oldalán kapjon gyújtást, mivel a *Cessna*-ban boxer motor van. Aki nem érti, az inkább állítsa **BOTH-ra**. Itt lehet még ki-és bekapcsolni mindkét motort.

■ **Start**

- Both: Mindkettő
- Left: Csak bal
- Right: Csak jobb
- Off: /

■ **Lead cutoff:** Vészleállító

Well, nagy vonalakban ennyit a műszerfal által okozott megrázkódtatásokról. Még talán annyit, hogy ha a gépnél beszélhetnének támad, azt a sebességmérő felett teszi szép piros betűkkel. Ide teleportálták a csúszásjelzőt (STALL) a FS2-ben ez még egy egyszerű lámpa volt (fúcs, hogy mi minden megtalálható egy reptel...)-a horizont és a magasságmérő között). Na ennyi már tényleg elég volt a műszerfal borzalmaiból. Jöjjön egy sokkal kevésbé egyszerű dolog, a:

**RÁDIÓK**

Alapvetően 5féle rádió van a FS4-ben:

- NAV1/2: Navigációs rádió
- COM: Hírközlő rádió
- DME: Távolságmérő rádió
- ADF: Automatikus iránykereső rádió
- XPDR (Transponder): Válaszjeladó, segéd-rádió a forgalomellenőrzéshez

**NAV**

A NAV rádiókon lehet beállítani a torony frekvenciáját, vagy az ILS frekvit. A beállítás módja: vegyük pl. azt az esetet, amikor 103.40 van beállítva, és mi 111.20-ot akarunk a NAV1-en. Nyomjuk meg az 'N'-t, majd az '1'-et (1-es NAVI), és a '+/-'-szal állítsuk be az első 3 számjegy értéket. Utána nyomjuk meg 2-szer az 'N'-t, és állítsuk be a tizedespont utáni számjegyeket. Miután ezeket megcsináltuk (papírtérképekről lehet általában leolvasni az értékeket, de ezekről majd később), ne-

ki lehet látni a VOR beállításának. A felső VOR-tartozik a NAV1-hez, az alsó pedig a kettőshöz (ha nincs bekapcsolva az ADF). A felső VOR-nak 2 mutatója van, egy vízszintes és egy függőleges. Ha a repülésünk irányát akarjuk meghatározni, a függőlegest figyeljük, a vízszintesre pedig az ILS-nél és a leszállásnál lesz szükség. A fenti VOR-t a 'V'+ '1'-gyel, utána pedig '+/-'-szal lehet beállítani. Ilyenkor a 2 számot fent és lent, azaz egy irányfokot állítunk.

Ha térkép alapján reptelünk, kiválasztunk egy repülési irányt. Egyszerű jeladóról jeladóra repkedni, mert ilyenkor csak be kell ítni a NAV-on a kismélet addig frekvenciáját, majd a VOR-t addig tekerjük, amíg a függőleges mutató középre nem ér. Ezzel megvan az az irány, amire tölünk az az található, így annyit csak a teendő, hogy arafelé fordulunk. Itt érdemes megjegyezni, hogy egyszerre nincs túl sok jeladó, amelynek a jelét képesek vagyunk venni, mert elég korlátozott a hatótávolságuk.

A NAV-okat helymeghatározásra is lehet használni. Ha körülbelül tudjuk, hogy hol vagyunk, a 2 NAV-ba beírjuk 2 közelinek vélt add frekvenciáját, és a VOR-okat addig tekerjük, amíg középre nem állnak. Most megvannak azok az irányok, amelyekre akkor kéne fordulnunk, ha az add felé akarunk reptelni, így a térképen 2 vonalzó és 1 szögmérő segítségével meghatározhatjuk viszonylag pontosan a helyünket.

Néhány reptér rendelkezik ILS-sel. Ez olyan jeladó, amit a kifutók végén helyeztek el. Leszállásnál nagy segítségét jelentenek. Használatkor a NAV1-be írjuk be az ILS frekvenciáját, és tekerjük be a VOR-t. Most veünk egy komoly pillantást a VOR-ra! Van rajta 2 szaggatott vonal meg 2 mutató. A szaggatott vonal metszetében vagyunk mi, a mutatók metszetében pedig az ILS, azaz a leszállópálya. Arra kell törekedni, hogy a mutatók és a szaggatott vonalak egybeessenek. Mindig arra kell fordulni vagy az orrot emelni/előrenyomni, amerre a mutatók vannak. Így elvileg le lehet szállni még akkor is, amikor rosszak a látási viszonyok. Az ILS általában 3 fokos siklópályán vezet le a reptérig, de a leszállásnál, főleg kezdetben, érdemes a vizuális módszert (gy.k. ablakon kibámulás) is használni. A sima VOR jeladóra azért nem érdemes ráreptelni, mert azok a toronyra vezetnek rá minket.

**COM**

A kommunikációs rádióval "mindössze" hasznos vagy kevésbé hasznos infokat kaphatunk a toronytól a reptér jelen állapotáról, időjárás körülményekről, stb.

- **Visibility:** Látótávolság tengeri mértékben.
- **Temperature:** Hőmérséklet Fahrenheit fokban.
- **Wind:** Az első szám a felszíni szél sebességét, a második az irányt adja meg (a reptér közelében).
- **Altimeter:** Altimeter setting, azaz magasságbeállítás. Megadja a torony, hogy ők milyen magasságbeállítással mérik a magasságukat a tengerszint felett (higanyhüvelykben). Nincs értelme vizuális leszállásnál.
- **Landing and departing on runway XX:** Megadja a leszállópálya számát, amit nem kötelező elfogadni.

**DME**

A DME-ről tudjuk leolvasni a NAV-tól mért távolságot, vagy a hozzá viszonyított sebességünket. 'B'-vel tudunk váltani a NAV1 és a NAV2 között (melyikhez viszonyítson), a távolságot (DIST) és a sebességet (KTS) között pedig 'F'-el. A sebességmérésnek igazából csak akkor van értelme, ha pont felé reptelünk. Ez azért jó, mert a sebességmérő csak a szélehez képest mér, így nagy széleiben eléggé pontatlan, viszont ha ezt a navigációs műszert bekapcsoljuk, pontosan megtudhatjuk a sebességünket a földhöz viszonyítva.



táster külsőből helyezhető használni. A műszer visszájelzője a gázkar felett található (ELEV TRIM).

A trimm helyett viszont sokkal egyszerűbb a robotpilótát használni. A FS4 robotpilótája már elég fejlett, sokkal jobb, mint a FS2-e vagy a FS3-é. Bekapcsolása és beállítása a NAV/COM menüből ('5'), az AUTOPILOT SET almenüből ('F') érhető el. Ennek az almenünek a pontjaiból állíthatjuk be a robotpilóta paramétereit:

1. **WING LEVELER:** A szárnyat próbálja vízszintesen tartani. Szerencsére enged némi becsúszást a pilótának is, mindig visszarántja a gépet vízszintesbe.
2. **NAV1 LOCK:** A NAV1-en beállított irány felé fordítja a gépet, és tartja azt, még a szélben is.
3. **HEADING LOCK:** Miután bekapcsoltuk ezt, egyből be kell gépelni egy irányszámot, és a robotpilóta ezt az irányt fogja tartani egész repülés alatt, míg ki nem kapcsoljuk.
4. **ALTITUDE LOCK:** Itt is be kell gépelni a magasságot lábban, és miután visszatérünk a pilótafülkébe, a gép elkezd emelkedni vagy süllyedni a kívánt magasságra. Egyébként ezt nem így szokás és használni, hanem először érdemes beállni a begépelt magasságra, és csak aztán bekapcsolni a robotpilótát.
5. **AUTOPILOT MASTER SWITCH:** Ha beállítottuk a paramétereit az előző négy pontban, ezzel lehet be/kikapcsolni a robotpilótát. A pilótafülkében ülve ugyanaz az eredménye a 'Z' megnyomásának. A repülés legelső problémája a felszállás. Ez a Flight Simulator indításánál nem túl nehéz feladat, mert a gép már ott áll a kifutó végén, így csak annyi a feladatunk, hogy ráteherkedjünk a gázra, és valahogy feltaláljuk a repülőt, a földet. Egy komoly felszállás a parkolóból indul. Cessna-val kb. így érdemes csinálni: Mindenekelőtt érdemes bekapcsolni az AIR TRAFFIC CONTROL COMMUNICATIONS-t, majd felszállási engedélyt kérni az 'ENTER'-rel (ld. fejjebb). A torony visszászól, hogy tekerjük be a transpondert, és guruljunk valahová (legtöbbször nem mond konkrét kifutót, ilyenkor tetszés szerint válogathatunk). Mielőtt a gurulóról rátérnénk a kifutóra, érdemes körülnézni. Ezt a műveletet (és még jópárát) egyébként a játék oktatója isze (Flight Instructor) megkérdezi tőlünk. A körülnézés után ráfordulhatunk a kifutóra, majd egyből érdemes beállni a kifutó irányára, ha van arról adatunk (pl. térképen), hogy hány fok a pálya irányra. Ezt a kifutó számzásából is megtudhatjuk (mégpedig a kifutó végén lévő kitégyűző számhoz egy nullát adva megkapjuk az irányfokot), már ahol van ilyen. Tehát ha ráálltunk a jó irányra, akkor utoljára ellenőrizzük, hogy középen van-e a bot-és a lábkaromny, esetleg hitelesítsük a magasságmérőt ("A") (ld. COM rádió), majd adjunk teljes gázt, és mikor már a gép sebessége elérte az 50 csomó feletti, megkezdhetjük az emelkedést. Finomra húzzuk meg a botot, elég 2 egységnyit a vízszintes skáláján, s mikor elemelkedett a gép, minél hamarabb húzzuk be a futót ('G'), mert annál hamarabb felgyorsulunk. Ezután már csak az egyenletes emelkedésre kell ügyelnünk. Az emelkedés elég veszélyes feladat a kezdők részére, ha nem növelik a gázt közben, mert az orr fel-emelésekor rövid ideig ugyan intenzíven emelkedünk, de a gép hamarosan lelassul, az orra lebukik egy jó kis sipolás kíséretében (azonkívül kírja a gép, hogy STALL), és zuhanni kezdünk. A Cessna esetében felszállás után általában még van annyi értortalék, hogy olyan intenzíven emelkedjünk, hogy a földet már csak a műhori-zonton lássuk. Az emelkedés után egyszerű csak elérünk egy olyan magasságot, ami már épp elég nekünk, így megkezdhetjük a vízszintbe állást. Ehhez érdemes a gázt és a magassági kormányt összehangoltan használni, majd egy csomó apró korrekció után beáll a gép vízszintbe. Ezt a függőleges sebességmérőn ellenőrizhetjük, és szükség esetén korrigálhatjuk.

**ADF**  
Ez egy olyan műszer, amellyel az irányunkat tudjuk meghatározni. A térképeken NDB adóként vannak feltüntetve, ezeknek a frekvenciáját kell beállítani.

Ahhoz, hogy elővárazsoljuk ezt a műszert, be kell lépünk a NAV/COM-ba ('5'), majd az ADF almenübe ('E'), végül nyomjunk '1'-et. Ha beállítottuk a frekvenciát ('N', '2' és '+/-', ugyanaz, mint a NAV2), megjelenik a mutató a műszeren, és mutat egy irányt. Ez az irány a gépnél és az NDB adó által meghatározott egyenes, valamint a repülési irány egyenese által bezárt szög (világos, mint a sör). Egy NAV és az ADF segítségével pontosan meg lehet határozni a helyünket, ha van egy jó papírtérképünk.

#### XPNDR

A transpondert felszállás előtt szokás használni. A NAV/COM ('5') menüben be kell kapcsolni az Air traffic control communications-t ('7'), ezután repülés közben bármikor 'ENTER'-re egy menü jön be, amelyen ki lehet választani, hogy leszállási (Request to land: '1') vagy felszállási (Request to take off: '2') engedélyt kérünk. Ha kiválasztottuk valamelyiket, 'INS'-tel szólhatunk bele a rádióba ('ESC'-re vagy 'SPACE'-re simán visszaugrik a játékba, mintha mi sem történt volna). Tehát ha a felszállási engedélyt kérjük, a torony megkér, hogy tekerjük a transpondert XXXX-re, hogy tudjanak azonosítani. A transpondert 'T'-vel és '+/-'-'szal tekerhetjük, úgy, hogy egyzeri/kétszeri/háromszori/négyzeri megnyomására az első/második/harmadik/nyolcadik számjegyre állhatunk. Miután ez megvan, a számjegyeket '+/-'-'szal tekerhetjük.

#### A REPÜLŐGÉP IRÁNYÍTÁSA

Az irányítás több részből áll. Főbb dolgok pl. a botkormány vagy a gázkar rángatása, de van jópár műszer a gépen, amit csak néha kell kapcsolgatni.

A botkormányt a játék előtti konfigurálástól függően irányíthatjuk joystickkel, egérrel vagy a numerikus billentyűkkel (itt jegeznénk meg, hogy nagy előnye van ebben a játékban azoknak

a joystick-tulajdonosoknak, akiknek a joy-n ki lehet kapcsolni a rugót, azaz nincs, ami visszahúzza a botot középpállásba). A joy előre- és hátramoagztatását a '8'-cal, ill. a '2'-vel csinálhatjuk, balra & jobbra a '4'-gyel & a '6'-tal megy. Az '5' megnyomásával középre áll vissza az oldalra döntött bot. A bot állásáról egyébként van egy vízszelző a műhori-zont és a magasságmérő között. A függőleges sávon a kis háromszög az előre- vagy hátradöntés mértékét, a vízszintes a jobbra- és balradőlést mutatja.

A gázkart fel a '9'-cel, le a '3'-mal tolhatjuk. Ennek a vízszelzője a NAV2 mellet, jobbra van (THR). A kerékfék is a numerikus billentyűzetről irányítható, a '-'-tal. A kerékfék csak földön használatos, pl. leszálláskor vagy guruláskor, és addig aktív, amíg a billentyűt nyomvatartjuk. Erről vízszelzés a szelvéldő bal alsó sarkában, piros betűkkel található.

A trimm egy olyan szerkezet, amit ha beállítunk, a vízszintes repüléshez nem kell se a gázt, se előre nyomni a botot (ennek igazából így esetében van értelme, mert ha nem trimmelnénk, akkor a rugónak állandóan ellent kénre tartani, viszont a billentyűzet vagy az égér esetében a kis jelzőháromszög ott marad, ahová toltuk). A trimm úgy érdemes beállítani, hogy felszállás után, ha elérünk a kívánt repülési magasságot, beállítjuk a fordulatszámot 2000 körlire (általában ez jelenti az utazósebességet), és a botot, valamint a trimmöt összehangoltan kezeljük. Ezután a trimm kezelőgombjával (fel: '1', le: '7') és a magassági kormánnyal megpróbáljuk beállítani vízszintesbe a gépet. Ez első nekifutásra biztosan nem fog sikerülni, mert a gép sebessége a vízszintesbe állítás után még sokat változik, így a szárnyakon keletkező felhajtóerő is lényegesen megváltozik, tehát a gép orra elkezd mászni le vagy fel. A következő vízszintbeálláskor viszont már sokkal kisebb kell újraigazítani, így végül beáll vízszintbe a gép. A trimm beállítása sok mindentől függ (pl. az üzemyanagmennyiségtől), ezért nem lehet ugyanazt a beállít-



kifutóhoz hoztak közelében eső rést, zöld, a tölcsér. Az **END LIGHTS** két szélén lehet 1-1 villogó, a **REIL (Runway End Identifier Lights)**. Ezeket kívül egyes kifutók bal oldalán lehet piros és fehér színű **VASI** (ismertetését ld. feljebb), és általában csak este látszik jól a torony pirosan és zölden villogó fénye.

A reptér épületei és a rádióadók összefüggésben állnak. Jobb helyeken van irányítótorony, ott van a **COM** adó, ritkán akad váróépület utashidakkal, néhány helyen van benzintöltő állomás (általában nagy sárga tartályok a betonon, benne egy F betű) kis fehér házikkal. A használati utasítás kicsit fejtök található. Az **ILS-1** a kifutók végére szokták lerakni, ezért ha réreplünk a műszer szerint, akkor tuti, hogy a kifutóra szállunk le.

A reptér környéke csak néhány apróságból, földből kiálló póznákból, tornyokból, stb. áll, dehat ezek csak azokat érdeklik, akik a megközelítési térképek alapján a **Designer**rel viszonylag valószínűleg repteret csináltak az eredeti **FS4** bennásig helyett. A reptér környéke tartozhat a külső, közép és belső jeladók (a továbbiak ezekről **MARKER**EK címszó alatt olvashatóak a műszerfal ismertetésénél).

## TÉRKEPEK

Annyszer utaltunk már a térképekre, hogy már épe ideje lenne ejteni pár komolyabb szót róluk is. Mivel a **Flight Simulator** viszonylag valószínűleg alkotás, jól használható az igazi repülőknél használatos repülési térképek. Emellett van egy beépített, számítógépes térkép is a játékban, amelynek mindig a mi gépünk a középpontja. Ennek a térképre viszont van egy nagy hibája, espedig az, hogy kicsi, és nem jelöli azokat a dolgokat, amik nincsenek a közvetlen környezetünkben. Emellett nem jelöl semféle adókat, pl. magasságot, domborzati viszonyokat, csak elég durván. E hibák kiküszöbölésére használják a papírtérképeket. A közhasználatban elterjedt egypár csekk minőségű fénymásolat, így az a leghasznosabb, ha mindenki ismérőlóktól, könyvtárból, stb. feljait valami eredetit, és azt fénymásoltja.

Ezen a térképeken rajta vannak a **VOR**, **ILS**, **NDB**, **COM** adók (sajnos olyan térképeket még nem találunk, amelyen mindegyik egyszerre lett volna rajta, de sok térképből lehet előhozni), ezenkívül megadálhatók a repterek nevei, magasságadatai, hegvek magasságai, egyes tornyok, kémények, felhőkarcolók magasságai, meg ilye-

nek. Mivel a **Flight Simulator** nincsen beken az összes létező reptér, elég nehéz a **FS-4**hoz tartozó kézikönyvek nélkül kitöztöni, hogy melyik is az a reptér, emellett, ahol éppen tartózkodunk. Segítségképpen itt vannak a városok, és utána a repterek nevei (az összes, ami a **FS4**-ben szerepel):

**Chicago Area**  
Bloomington/Bloomington Normal;  
Champaign/University of Illinois, Willard;  
Chicago/Aurora Muni.; Chicago/Lansing Muni.; Chicago/Meigs; Chicago/Midway;  
Chicago/O'Hare Intl.; Chicago/Schamburg;  
Romeoville/Lewis University; Danville/Vermillion Co.; Dwight/Dwight; Frankfort/Frankfort; Gibson City/Gibson Muni.; Joliet/Joliet Park; Kankakee/Greater Kankakee; Monee/Sanger; Morris Muni.; New Lenox/Howel; Paxton/Paxton; Plainfield/Clow; Urbana/Frasca Field; West Chicago/DuPage

**Los Angeles Area**  
Avalon/Catalina; Carlsbad/McClennan-Palomar; Chino; Compton; Corona; El Monte; Fallbrook/Fallbrook Community Airpark; Hawthorne; LaVerne/Brackett Field; Los Angeles/LA Intl.; Oceanside; Ontario/Ontario Intl.; Riverside; San Diego/Lindbergh Field; Santa Anna/John Wayne Airport-Orange Co.; Santa Monica; Torrance/Zamperini Field; Van Nuys

**New York Area**  
Block Island; Boston/General Edward Lawrence Logan Intl.; Bridgeport/Igor I. Sikorsky Memorial; Chester; Danbury; Danielsburg; Farmingdale/Republic; Hartford/Brainard; Islip/Long Island Mac Arthur; Martha's Vineyard; Meriden/Meriden Markham Municipal; New Haven/Tweed-New Haven; New York/John F. Kennedy Intl.; New York/LaGuardia; Oxford/Waterbury-Oxford; Southbridge; White Plains/Westchester Co.; Willimantic/Windham; Windsor Locks/Bradley Intl.

**Seattle Area**  
Alderwood Manor/Martha Lake; Arlington; Auburn; Bremerton; Everett/Snohomish; Issaquah; Monroe/Flying F. Ranch; Olympia; Puyallup; Port Angeles/William R. Fairchild; Port Orchard; Renton; Seattle/Boeing Field-King County Intl.; Seattle/Tacoma Intl.; Shelton/Sanderson; Snohomish/Harvey; Spanaway/Shady Acres; Spanaway; Tacoma/Tacoma Narrows

**San Francisco Area**  
Orville; Marysville; Sacramento Metropolitan; Placerville; Sonoma Co.; Sacramento Executive; Lodi; Kingdon; Hamilton Army; Buchanan; Stockton

Metropolitan; Columbia; Oakland Intl.; Hayward; San Francisco Intl.; Half Moon Bay; San Carlos; Moffett Nas; Palo Alto; Livermore; Tracy; San Jose Intl.; Reid-Hillview; Modesto City Co.; Nalf Crow's Landing; Merced-Macready; Watsonville; Salinas; Monterey Peninsula

Huh! Ez egy kicsit sok volt (bepöttyögni). Elfordulhat, hogy 2 különböző térképen különböző névvel illetik ugyanazt a repteret, de azt hiszem, eme lista alapján rá lehet találni.

A térképek jelöléseit majd mindenki saját maga kibogarássza. Ezekről csak annyit, hogy a repterek általában karikák jelképezik, néhányba beleerajzolják a kifutókat is. A karikák közepén van az irányítótorony.

A repülő térképeknek van egy külön fajtája: a megközelítési térkép. Ezeket is be lehet szerzeni fénymásolás útján, de csak a nagyobb repterekhez vannak ilyenek. A megközelítési térképeken a feljebb jobbra oldalon található a reptér neve, alatta pedig az **ILS** és **NDB** adókról infok, hogy melyik kifutóra vonatkoznak. A feljebb bal oldalon a levegőföld összekötéses adatai találhatóak egy bekeretezett táblázatban. A feljebb alatt maga a térkép van, amely ábrázolja a reptér kifutóit, a reptér környezetének fontosabb tárgyait, a környék rádióadót és a megközelítési útvonalat. Az **NDB-T** koncentrikus körökkel, a **VOR-T** pedig beosztásokkal teletöltött körrel ábrázolják, a **VOR** frekvenciáját téglalapba írják. A térkép alatt a függőleges metszet található számadatakkal, melyek megadják a magasságokat és a távolságokat (természetesen lábban). Ezeket a térképeken feltűntetik a megszakított megközelítésre vagy az ártartólasra vonatkozó szabályokat is, és előírják egy várakozóhelyet, ahová az elrontott leszállás után kell menni, és újabb leszállási engedélyt kérni. Persze ezek is csak olyan dolgok, amiket csak a kukacosabb emberek csinálnak végig, mert a **FS4** nem igényli, azaz a játék nem annyira nyolymint, mint a valóság. Mindegy, azért leírjuk, mert ismerünk egypár embert, aki kapható mindenféle ilyen marhaságra (köhömmmm, bocsánat, tehénségre).

Krrcs! 1.0 most szót, hogy már így is beleleszsztam a TökösMákos oldalába, sorry, pedig megpróbáltam szűkszavú lenni. Na mindegy, legközelebb a játék menürendszerével folytatjuk...

• Ggab

## CANNON FODDER

(Amiga, PC)

Először is, aki most tölti be először a játékot, az ne nyomja tovább az intro, mert tök jó a zene, és jópofa képek is vannak hozzá.

A játék lényege anyyi, hogy kinyírní mindenkit, aki él és mozog, és az összes épület felrobbantani.

A vezérlés roppant egyszerű, ahol a pointer van kis sárga nyíl, oda menetelnek a katonák, ha megnyomjuk a bal gombot. Ha jön az ellenség, csak megnyomjuk a jobb gombot, és már meg is halt a golyózáporból kifolyólag (azért nem árt, ha eltaláljuk...).

Kis csapatunkat több részre lehet osztani, ilyenkor rá kell kattintani a szerencsétlen kiválasztottak nevére, és megnyomni a felütközött csapatjelet. A hátrahagyott emberek védekezni és fedezni fognak. Az egyetlen baj, hogy szépen eldobálják a sokszor kiszámított gránátot és rakétát. Ja, az elosztásnál az új csapat minden robbanóanyagot a felét kapja, ha a robbanóanyagok közül egyenesen vonal van, akkor az új csapat minden, ha nincs körülötte semmi, nem kap semmit. A pálya bal alsó sarkában van egy földgömb, ez a térkép, a piros X vagyunk mi.

A játék 24 küldetésből áll, egy küldetés max. 6 pályából (ez mindig változó). Ottlé

terep van: **dzsungel, hó és jég, sivatag, mocsár, földalatti bázisok**.

A pályákon különböző járművek segítik "munkánkat". A járműveket ugyanúgy irányítjuk, mint embereinket.

1. **Tank:** Mindig van fegyvere, nem árt neki sem az ellenség gránátja, sem rakétája (rakétán most azt kell érteni, amit ember löki ki).
2. **Hójáró:** Nem mindig van fegyvere, és csak a **géppuska** nem árt neki, a **gránát** már igen. Előnye, hogy rendkívül gyors, és jókat lehet vele ugratni.
3. **Lövegtorony:** Szintén csak a **golyót** állja, de úgy a harmcadik kiült rakéta után felrobban, ügghogy tényleg csak a felszükségesebbet írjuk ki vele. Mondanunk sem kell, mozogni nem tud. Fegyvere azonban mindig van.
4. **Jeep:** Nem mindig van fegyvere, de szintén gyors. Csak a golyót állja. Szintén jó ugratásra.
5. **Helikopter:** Nem mindig van fegyvere, ha a levegőben van, nem lehet lelőni. A golyót jól bírja. Ha le akarunk szállni, ak-

kor repüljünk oda, ahol landolni akarunk, és a heli által megjelenik egy bekeretezett H-betű, ilyenkor csak rácléccünk, és már le is szálltunk.

A helin kívül minden mozgó járművel el lehet ütni az ellenség katonáit. A helivel csak landolni lehet rajtuk, ilyenkor is kipusztulnak.

- **Gránát:** Kis faladikában található, faházak ellen jól bevethető. Bunkerek ellen nem jó semmire.
- **Bazooka** (rakétavető): Ugyanaz, mint a gránát, csak nagyobb távolsággal. A játékban kétféle épület van: bunker és faház.
- **Bunker:** Kőemény épület, csak tankkal vagy lövegtoronnyal lehetősézt.
- **Faház:** Egy gránáttal is könnyen elintéztető.

Mindenkinek felhívjuk a figyelmét arra, hogy az épületekből sosem fognak el az ellenséges emberek. Ahhoz, hogy egy kül-

# TökösMákos

tést végigcsinálunk, áttárlunk a kelleny felé, majd a pályán, aki él és mozog. Az egész játék alatt 360 ember áll rendelkezésre, de minden pálya előtt csak 15-öt soroznak be. Ezek általában egy nagy hegy előtt sorakoznak fel, a hegynek anyni a jelentősége, hogy akinek magasabb rangja van, azt magasabba temetik. Ezért aztán érdemes hajtaní!

A küldetésekben különböző feladatokat kell végrehajtani, amelyek kombinálva is jöhetnek. Lehetőségek:

1. *Kill All Enemy*: Nyírjuk ki mindenkit.
2. *Destroy Enemy Buildings*: Az ellenség épületeit kell felrobbantani.
3. *Destroy Enemy Factory*: Ellenséges gyár felrobbantása.
4. *Rescue All Hostages*: Négy fogoly megszökötése. A szöktetés anyni, hogy leljük a fogvatartót és odamegyünk a fogolyhoz, azután az követ minket mindenhol. A foglyokat el kell vinni a legközelebbi elsősegélytáborba.
5. *Kidnap Enemy Leader*: Ellenséges főnök

- elrablás. Ugyanígy megy, mint a szoktás.
6. *Protect All Civilians*: Ne öljük meg a civileket (ha lehetséges).
  7. *Get Civilians Home*: A bezárt civileket kell kiszabadítani.
- Hát ennyi lett volna Amigóra a *Cannon Fodder*. PC-n mi nem tapasztaltunk különbséget, ugyanilyen a játék.
- Jockey Ewing

## SANGO FIGHTER (Amiga, PC)

Ez egy színvonalas bunyós program Amigóra és PC-re. Az irtó megtekintése után a program főmenüjében találjuk magunkat. Az opciók jelentése fentről lefelé:

1. A játék kezdése
  2. Gyakorlás
  3. 2 játékos egymás ellen
  4. Setup
  5. Exit;
- 1) Az első 5 ember közül választhatunk egyet. Ezzel kell megőlni az ellenfelet. Az energiát a képernyő alján kezdetben egy zöld csík jelzi. A kapott találatok alkalmával az egyre csökken, és ha a sárga is elfogyt akkor... Először egy később két őrt kell kinyírniuk. Ha kész, igyekedünk minél gyorsabban a képernyő bal részé felé húzódní, és egy tölzabdával fogadni a főnököt. Majd később leírjuk, hogyan.
- Vigyázzunk, ne engedjük túl közel a képernyő közeléhez (Akkor ez a bunyó a

- monitor mellett zajlik? CoVboy), mert meglép, és nyakunkra küli néhány őrt. Ha látjuk, hogy az ellen mentális energiája nagyon nő, akkor ütéssük meg, vagy dobáljuk (fújuk-rúgjuk-üssük) meg tölzabdával, de ne kerüljünk túl közel hozzá, különben a fél energiánk lemegey, ha sikerül átdobnia minket. Ja, a legfontosabb, a játék irányítása: numerikus billentyűzet + 'ENTER' + 'SHIFT' (jobb), vagy bal oldalon a 'QWEADZXC' gombok + 'TAB' + bal 'SHIFT'. Ha megöltünk valakit, választhatunk, vele játszunk-e tovább, vagy választunk mást. Ha mindenkit megöltünk (amiehez sok szerencsét kívánunk), akkor egy csodálatos End-Sequence-t láthatunk, amit most nem lóvünk le.
- 2) Hasonlít az előzőhöz, csak itt feleannyi energiánk van, időre megy, kettő vagy három menet van és egy emberrel kell mindenkit megőlni, sőt még magunkkal is meg kell küzdenünk. Ha meghalunk, lehet folytatni, úgy hogy az első szöveget választjuk a kettőből (fent).
- 3) Ugyanígy működik, mint az előző, csak itt ketten játszhatunk egymással.

- 4) Setup — No comment
- 5) Exit — Biztos programhiba, de mindig kilép a játékból.

**A speciális támadások:**  
A következő betűkombinációk segítségével érhetők el. A leírás ezen része alapvetően a bal oldali emberre vonatkozik, a numerikus billentyűzetten természetesen a balra-jobbra irány felcserélődik.

Téhat:

balra-jobbra — ütés  
balra-jobbra — rúgás  
balra-le — ütés  
le-balra — rúgás  
le-jobbra — ütés  
le-jobbra — rúgás

Ezek minden embernél mások, és nem mind jó mindenkinél, lehet, hogy valamit kihagytunk, de ezeket majd kitaláljátok. Ha a mentális energia a maximum van, minden tölzabdával duplán számít, és ha valakit át akarunk dobni, egész érdekes dolgokat produkál emberünk.

■ Vampire-Soft

## SYNDICATE (Amiga, PC)

A CoV 39-ben megjelent leírás a PC verzió alapján készült, ettől az Amiga változat némiben eltér. Lássuk csak milyen is:

A pisztolyt nem érdemes felvenni, mert 0-ba kerül.

- A mozgó kocsi úgy lehet felhasználni, hogy egy rövid sorozatot adunk le a járműre, mire a tulaj kiszáll és elmegy nyugszabb környékre. Voila, van egy üres kocsi, be lehet ülni.
- Amígán nem érzékel a gép a szintkülönbséget. Ezt jól ki lehet használni, mert az ellenség mindig felénk mozog (pl. ha a mongóliai akcióban a vonatállomás felüljáróján a sárga-fekete csíkos rámpa elé állunk a csapatát, akkor az ellenség vidám össznépi lövöldözést rendez egymásra, mi pedig a végén a legutolsó ürgét hiedre tesszük). Ha valakit flamerrel, lézérrel, gauss puskával lövünk le, rövid ordítózás közben hamuvá ég, de a fegyvere is, tehát nincs mit felvenni.

ARMS: 6, 25, 50  
CHEST: 8, 40, 80  
HEART, EYES, BRAIN: 4.5, 22.5, 45

A küldetésekről infok, eltérések:

1. U.K.: Itt elév a főnököt kinyírni.
2. **Sandinvia:** Az őróknél 1 uzi, shotgun, pisztoly.
3. **Central Europe:** 4 ügynök shotgunnal.
4. **East Europe:** 4 ügynök uzival.
5. **Urals:** Clean sweep, 8 ügynök uzival, Combat sweep.
6. **Kazahsztán:** Persuadertont vigyünk!!! A feladat az összes ellenséges ügynök (7 db) kinyírása.

A kezdésnél egy épület rámpájánál vagyunk. Menjünk le a tetőre úgy, hogy az egész keresztződést beállunk. Rövid idő múlva lövöldözést hallunk. Nem kell megjedni, nem ránk lőnek. Ha elcsorolozuk a képet észak felé, akkor láthatjuk a hullákat is. Nem baj, jut is, marad is. Álljunk vissza a képpel ránk. Kis idő múlva (úgy fél perc) jön a nyugatra lévő ház mellől egy ügynök, ne csináljunk semmit. Ha megvan az összes emberünk, akivel kezdtünk (8 db), akkor várjuk, amíg alattunk összegyűlik 10 ember, ha már van pár hullánk a teamben, akkor annyival többet (max. 13 van), majd

menjünk le azzal az emberünkkel, akinél a **persuadertont** van, az épület elé kb. oda, ahol kezdtünk, ha elkezdik lőni az emberként, akkor csakjuk el a lövöldözöt úgy, hogy a többi ne legyen a tűzvonalban. Tegyük hiedre, majd a fegyvert vegyük fel, de nekünk már ne legyen kézben fegyver. Ha már nem lőnek, akkor jelöljük ki a célkereszttel a többit bal click-ek follow-ra, ha odaértünk, kapjuk elő (na nem azt) a **persuadertont**, ha hallottuk a hangot, akkor van 10 vagy annál több új ügynökünk (**New Agents Gained** a végén), akiknél nem marad felszerelés, mire végzünk, de **MINDEN MODBOL A V1-ES RAJUK VAN**. Ezután már két választásunk van: vagy egy másik ügynökkel megyünk az északi úton kinyírni az ellenséges 7 ügynököt, vagy ezzel az ürgenkel megyünk, a különbséget már látni fogja, aki eddig eljutott. Mert az is "nagy élmény", ha egy ügynök kaszálni gúnal, most ugyanezt képzeljük el 14 emberrel (ha összegyűjtöttük az összes embert az épületből), valószággal darált húst csinál az ellenségből egy rövid sorozat is. Valószágnél PC-n is így lehet új ügynököket szerezni.

■ Huszár Gábor

Az árak is mások:  
A modok (ezerben):  
LEGS: 6, 30, 60

## Lands of Lore (PC)

A *Lands of Lore* leírásban elkövetődött egy-két hiba, ezért egyéb tapasztalatokkal kiegészítzenék. Nézzük:

- A játék elején, mielőtt kijönnének a várból, a fegyverkovácsnál adjuk el a törököt (**dagger**), és gyvünk egy buzogányt (**mace**).
- A banditáknak próbáljunk blöffölni (**bluff**).
- *Timothy* csatlakozásáig így fejlesszük karakterünket:
  - Mielőtt megütnének minket, varázsoljunk, majd üssünk és goto varázs, majd hit és...
  - Egy követ (**rock**) gyvünk fel, és ha bunyónál baj van, click rá, aztán click vele az ellenfélre, lehet ismételni is.
  - Miután *Timothy* csatlakozott, csak

akkor harcoljunk vele, ha szükséges, tehát inkább *Conradot* fejlesszük.

- Ha hazamegyünk — a királyhoz —, akkor, mielőtt belépénk hozzá, *Timothy*-ról szedjük le az alkatrészeket, és akasszuk őket *Conradra*, majd a gyengébb cuccokat adjuk el a fegyverkovácsnál.
- Tegyük le a *Timothy*-t.
- *Baccata*-ra akasszuk át a pajzsot, tegyük a legjobb összeállításban kezébe a fegyvereket — a **FIGHT** minél nagyobb legyen!
- Ezentúl inkább *Baccata*-val harcoljunk és *Conrad*dal varázsoljunk, ugyanis *Baccata* gyorsabban fejlődik harcoként.
- Ha van dobó(7)csillag (**star**), tegyük *Conrad* kezébe, és segítsünk *Baccata*-nak, minél többször — a **ROGUE** gyorsan fejlődik.

- A darazsas erdőben egy darázsnek egy negyedik szintű **SPARK** mehet.
  - Ha többen jönnek, egy háromcsillagos gorenje-t ajánljunk fel nekik — **Level-3 FREEZE**.
  - Valahol megleljük a zöld koponyát (**Green Skull**), melyet a bányá főkapujának kinyitása után kell használni — click vele a varázslás ikonjára, vagy *Conrad arcára*.
  - A kőszörnyeket fagyasszuk — **Level-3 FREEZE**, de a sötétebbeknek mehet a **Level-4**, amit lehet, hogy kétszer kell elfagyasztani.
  - Az általunk kreált jégtömböket szét lehet csapni karddal vagy bármí mással is.
  - A **Vaulsons Cube**-ot *Scotia* rúcsának kinyitásánál *Conrad* használja.
  - A másik **Cube**-ot a másik rács kinyitásánál *Baccata* használja.
- Simai András



# MINDENFÉLE

■ **Nem lesz állandó COV MOOO! NEWS.**  
Ugyanis PROKY bevonult!!!

■ **KÜLDJETEK PROGRAMOKAT** (amikről eddig még nem volt szó)!!!

## NEWS (tényleg)

### ■ ARANYALMÁK [SABE]

Ez egy újabb magyar nyelvű *adventure*. A király legjobb testőrének a szerepében el kell hozniuk a három gonosz vár kincsét, a három aranyalmát. Ugyan el is lehet futni (Z), de akkor még a játék elején meghalunk. Különböző (1) tíz arannyal és egy karddal nekivághatunk az útnak keletre vagy nyugatra (k-n)... és így tovább. Ugyanis ez nem a leírás akar lenni (azt majd később!!!), hanem a bemutatása a "nem szokványosan" vezérelt játéknak. Ebből a szempontból hasonlít a CITADEL OF CHAOS-ra.

### ■ BLASTONES [EVS]

Szintén logikai, egy 64-es ötletből. Lényeg: a jelek eltüntetése. Olt módon, hogy a kurzorral közéjük lépünk és FIRE! Amúgy meg igen IO! (print HUJE JAHNY" goto10 — Proky) (Neeem iis! — Jahny)

### ■ BLOW [PROKY]

Logikai játék; a PC-s, WINDOWS alatt futó MINEFIELD alapján. Szépen néz ki, meg illeszkedik (PROKY itt ül most mellett... azt kellene írnom, hogy "grvaiO!". ("Neeem iis!" — PROKY) (Már minden jöttment részeges beszurkál?! — CoVboy) Ja, a pályakódokat még egyszer megadogatom, nem összekeverve (ld. CoV Evkányv): CALULQIES, ROTHMANS, DUNHILL. Lényeg: egy négyzethálón elrejtettek néhány bombát (PROKY volt az a kis gonosz... ha ide-gesit, hozzá fordulj!). A célunk, hogy felfedjük a mezőket takaró "lemezeket" — de csakis azokról, ahol nincs bomba! Könnyítés, hogy a mezőkön látható szám megmutatja, hány szomszédjában bomba. 15 pálya, SID-kártyás zene, cheat-kódok; szóval próbáld ki!!!

### ■ EGGMAN [EDC]

Játék (Ki hitte volna?!). Ez most komo!

### ■ HEROIC II. [EDC]

Kidolgozottabb ügyességi-lövöldözős játék, szép digi zenékkel és effektusokkal. Több hajó közül választhatunk és két játékos is játszhatja. Ebben a kategóriában az egyik legjobb...

### ■ LEONARD +++ [CNS]

Annnyit fűznék hozzá a régebbi hírhez, hogy TTC of CRONOS végre elküldte a proggyt. Tényleg NAGYON COOL! Mind a zene, mind a grafika. Indítás után be-tölti a HIGH SCORES-t, utána ezt vagy a kül. dolgokat (ellenfél, stuff) a játék során még lehet nézni, lehet játszani is (végre), esetleg a PASSWORD begépe-lésével. Különbözően hasonlít pl. a DIAMOND TOWN-ra, bár enyhén szölvá szebb stb.

### ■ SNOWBALL [TGMS]

Ez egy régi Level9 *adventure*, még képek nélkül. Talán lesz róla egy LEILL is, de az első lépést megszója: PURR LEVER. Talán így már "fény" gyúlik az agyatokban...

### ■ SPLIT PERSONALITES

Visszonylag régi játék; a politikában jelen-tős karakterek arcképét kell puzle-sze-rűen kirakni, meghatározott idő alatt. Egyszóval Oldie but Goldie!!!

## BARD'S TALE III. tippek

(folytatás)



Ott folytatjuk, ahol a múltkor abbahagytuk, ha valaki nem tudja miről van szó, majd szépen fellelőzve a CoV 46/47-et!

15—18: tapasztalati pontok

19—1C: aranyak

"Ezek azt hiszem a legalsótló a legfelső byte-ig vannak leírva sorrendben."

1D: szint száma

20—21: condition

22—23: hits points

24—25: spell points

26—27: spell points maximum

"Ezek is alsó bájít, felső byte sorrendben."

29: KASZT

—0: Warrior

—3: Conjurer

—4: Magician

—5: Rogue

—6: Bard

—7: Paladin

—8: Hunter

—9: Monk

2A: FAJ

—0: Human (ember)

—1: Elf (tünde)

—2: Dwarf (törp)

—3: Hobbit (félszerzet)

—4: Half-elf (fél-elf)

—5: Half-orc (fél-orc)

—6: Gnome (gnóm)

26: NEM (—de igen!!!)

—0: Male (kán)

—1: Female (kán...ca vagy nőci) [—a feministák titokzok az "1"-es szám miatt {is}!!!]

2C: A karakter pófarasó képébe túrkálhatunk

2E: AC

00—10-es

09—1-es

0A—0-ás

0B—egyves

12—nyolcas

"Néhány példa, ami alapján megérthető a tárolása... ezután következő részek kicsit bonyolultabbak. A le nem írt byte-okkal nem tudtam mit kezdeni."

30—53: Cipelt felszerelések listája. Minden tárgy három egymás utáni byte-on van leírva (pl. az első tárgy a 30, 31, 32, byte-okat foglalja el). Az első byte mindig a tárgy állapotát jelzi. Ha 00, akkor a tárgy csak a ficionál (—nőcínél, hogy a feministák lenyugodjanak végre) van, de nincsen használatban, csak cipeli. Ha 01, akkor használja, vagy épenséggel viseli. 02 esetében nem használhatja a tárgyat, de ha ez az érték 40-val több, akkor ráadásul még nem is ismeri a tag... de a legjobb a 80-val több, mert akkor a tolvaj sem ismeri fel és többet nem is kísérletezhet vele (—ez az!!! Ez a legjobb eddig!). A második byte jelöli a tárgy fajtáját (pl. HARMONIC vagy CRYSTAL GEM-e). Az üres tárolóhelyek byte-értéke nulla. A harmadik az esetleges töltetek számát jelzi, ha ez nincsen akkor nulla értéket kap. A töltetek számát 2 és 254 között írja ki játék közben; de egy FF mindent megold (azoknál a tárgyaknál, amik fel-

támasztják a tulajdonosukat, viszont nem működik)... Ezután az 54. byte-tól kezdődik a varázslatok tárolása. Fl. a CONJURER varázslatok az 54., 55. byte-okban (na ide nem írok több semmit...) és 56. byte 7..6. és 5. bittén(!) helyezkednek el. Mindegyik bit egy-egy varázslatot jelöl, és ha értéke 1-es, akkor az adott varázslata megvan a karakternek. Hogy meddig tart, azt számolja ki mindenki saját maga.

64: ROGUE "Critical Hit" és "Hide In Shadow", HUNTER "Critical..."; kritikus ütés (amitől egyből lerobban az ellenfél) és elrejtőzés az árnyékban (csak tolvajnál) %-ban.

65: ROGUE "Identify Chest" és "Identify Item": láda és tárgy felismerés %-ban

66: ROGUE "Disarm Traps"; csapdák semlegesítése %-ban.

Ez utóbbiak számítása egyszerű: az értéket kell elosztani 256-tal, ezután kerekítve kapjuk meg a kérdéses százalékat. Most pedig egy "kis" lista a tárgyakról. A mellettük álló számmal lehet hivatkozni rájuk a felszereléseknél (2. byte). A néhol szereplő X-eket a program használja defrinitlanul tárgyak jelölésére.

01 TORCH; 02 LAMP; 03 BROADSWORD; 04 SHORT SWORD; 05 DAGGER; 06 WAR AXE; 07 HALBERD; 08 LONG BOW; 09 STAFF; 0A BUCKLER; 0B TOWER SHIELD; 0C LEATHER ARMOR; 0D CHAIN MAIL; 0E SCALE ARMOR; 0F PLATE ARMOR; 10 ROBES; 11 HELM; 12 SHIELD; 13 GAUNTLETS; 14 MANDOLIN; 15 SPEAR; 16 ARROWS; 17 MTHR SWORD; 18 MTHR SHIELD; 19 MTHR CHAIN; 1A MTHR SCALE; 1B GIANT FGN; 1C MTHR BRACERS; 1D BARD SWORD; 1E FIRE HORN; 1L LITEWAND; 20 MTHR DAGGER; 21 MTHR HELM; 22 MTHR GLOVES; 23 MTHR AXE; 24 SHURIKEN; 25 MTHR PLATE; 26 MOLTEN FGN; 27 SPELL SPEAR; 28 SHIELD RING; 29 FIN'S FLUTE; 2A KAL'S AXE; 2B MTHR ARROWS; 2C DAYBLADE; 2D SHIELDSTAFF; 2E ELF CLOAK; 2F HAWKBLADE; 30 ADMT SWORD; 31 ADMT SHIELD; 32 ADMT HELM; 33 ADMT GLOVES; 34 PUREBLADE; 35 BOOMERANG; 36 AL'S CARPE; 37 LUCKSHIELD; 38 DOZER FGN; 39 ADMT CHAIN; 3A DEATH STARS; 3B ADMT PLATE; 3C ADMT BRACERS; 3D SLAYER FNG; 3E PURESHELD; 3F MAGE STAFF; 40 WARSTAFF; 41 THIEF DAGGER; 42 SOUL MACE; 43 GREGWAND; 44 KATO'S BRACER; 45 SORCERER STAFF; 46 GALT'S FLUTE; 47 FROST HORN; 48 AG'S ARROWS; 49 DMND SHIELD; 4A BARD BOW; 4B DMND HELM; 4C ELF BOOTS; 4D VANQUISHER FGN; 4E CONJURER STAFF; 4F STAFF OF LOR; 50 FLAME SWORD; 51 POWERSTAFF; 52 BREATH RING; 53 DRAGONSHIELD; 54 DMND PLATE; 55 WARGLOVES; 56 WIZHELM; 57 DRAGONWAND; 58 DEATHRING; 59 CRYSTAL SWORD; 5A SPEEDBOOTS; 5B FLAME HORN; 5C ZEN ARROWS; 5D DEATHDRUM; 5E PIPES OF PAN; 5F POWER RING; 60 SONG AXE; 61 TRICK BICK; 62 DRAGON FGN; 63 MAGE FGN; 64 TROLL RING; 65 ARAM'S KNIFE; 66 ANGRA'S EYE; 67 HERB FGN; 68 MASTER WAND; 69 BROTHER FGN; 6A DYNAMITE; 6B THOR'S HAMMER; 6C STONEBLADE; 6D HOLY HANDGRANADE; 6E MASTERKEY; 6F NOSPIN RING; 70 CRYSTAL LENS; 71 SMOKEY LENS; 72 BLACK LENS; 73 SPHERE OF LANATIR; 74 WAND OF POWER; 75 ACORN; 76 WINEKIN; 77 NIGHTSPEAR; 78 SLOTHA'S HEAD; 79 SLOTHA'S HEART; 7A AREFOLIA; 7B VALARIAN'S BOW; 7C ARROWS OF LIFE; 7D CANTEN; 7E TITAN PLATE; 7F TITAN SHIELD; 80-tól legközelebb folytatjuk...

Nagyon "tenjűj" T. Gerlicze Raftel!!!  
■ Jahny (Mr.AIDSface, Xind stb.)

# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

## TEXT-DEFORMER V2.0

Ez egy 'saját fejlesztésű' szöveg deformáló utility. Ez annyit jelent, hogy ASCII charsetet (códot) deformál képernyő kódáá a memória valamely területére. Volt már itt egy halom scroll rutin, és ha valaki nem akarja a scrollba a szöveget betűnként beírni (bekódolni), és az nem jutott eszébe, hogy ezt a képernyőszerkesztővel is lehet, vagy csak egyszerűen jobban szereti a BASIC-et (szegény ember), akkor ezt használhatja.

A szöveget a DATA sorokba kell beírni, csak a 'f' jel nem használható, mert ez jelzi a fordítónak a szöveg végét, szóval az evvel fordított szöveget 255 CHR-nél több karakteres scrollba is beírhatjuk. Minij kompatibilitás! (Az... - JOE) Futtatás után egy menüt látunk, amit a kurzorral tudunk kiválasztani (menjünk rá a menüponttra és <RETURN>): kilistázzuk a szöveget vagy elindítjuk a deformátort. A deformátor elindítása után írjuk be a szöveg kezdetét DEC-ben (szerintem azt a címet kellene, ahova fordítani akarjuk - JOE), majd <RETURN>, és indul a fordító. Ha kész, akkor leáll (vagy akkor, ha nem találta meg a végejét).

Ekkor kijelzi: - az összes karakter számát, - a kezdeti címet, - a végcímet.

Plusz egy menüpontot a monitorba való belépésre, ezt mindenki írja át a saját monitorprogramja kezdetébe. Ez azért jó, mert így monitorból tudjuk lementeni a szöveget, és így ennyivel lett rövidebb ez a program. Most lássuk magát a programot:

```

1 REM *** TEXT-DEFORMER V2.0 ***
2 REM * BY SANTHEE IN 1994 *
3 REM *****
4 PRINT"<CLR, RVS ON>LIST 99-:
LIST THE TEXT ":-PRINT"<RVS ON>
RUN 10:-RUN THE DEFORMER ":-END
5 PRINT"<HOME>">:TEXT-DEFORMER
V2.0 BY SANTHEE IN 1994 *:-:RETURN
6 PRINT"<HOME>"<>
TEXT-DEFORMER IS ACTIVE...
:-RETURN
10 PRINT"<CLR, WHITE>":
POKE53280,0:POKE53281,0
12 CI=0:CU=0:CN=0:CP=0:
CO=0:C=0:CC=0
14 GOSUB5:INPUT"ADD
START ADDRESS":CI
16 CU=CI
17 PRINT"<CLR>":GOSUB6
18 READA$:IFA$="f" THEN31
20 CC=LEN(A)
22 FORC=1 TOCC
24 C$=MID$(A,C,1):CN=ASC(C$)
26 POKE1025,CN:CP=PEEK(1025):
GOSUB40
28 POKECU+(C-1),CP
29 NEXTC
30 CO=CO+C:CU=CU+(C-1):GOTO18
31 POKE CU,30
32 PRINT"<LE> CHAR NUMBER:";CO
33 PRINT" START ADDRESS:";CI
34 PRINT" END ADDRESS:";
CU+ENDSIG.
35 PRINT"<3*LE, RVS ON>
SYS 49152:ENTER MONITOR"
36 PRINT"<4*FEL>":END
40 CP=CP-64
41 IF CP<0 THEN CP=CP+64
42 RETURN
99 REM *****
TEXT *****
100 DATA "TEXT-DEFORMER V2.0"
101 DATA "SANTHEE
FROM KARCAG","f"

```

(JOE: Apróságok: néhány helyen a <> je-

lekbe zért szónak megfelelő jelet kell beírni, sajnos ilyenkor PC-n nincsenek (pl.: HOME, CLR stb.) a 12-es sor szerintem felesleges: a DATA soroknál nem szükséges a mondatokat idézőjelbe rakni, csak ha COMMODORE-os karaktereket használunk, különben az egész sort végigírhatjuk egyetlen STRING-gel)

\* SANTHEE (Sánta Csaba)

## ZENERIPP #SOK

Aki már foglalkozott a zenék rögzítésével és esetleg rendelkezik egy Action-kártyával (j. nem muszáj annak lennie), vagy egy jobb monitorprogrammal, az biztos észrevette, hogy néhány zene nem ott van, ahol lennie kellene, azaz nincs a szabad RAM-ban (\$0800-\$FFF: \$C000-\$FFF). Az hogy lehet? Hiszen a programban zene a zene, a fenti terület meg zene. Nos, ilyenkor néhányan le is teszik a kanalat. De a vajtészmelek és szemléletes (mint én) belenéznek az \$A000-\$DFFF-ig terjedő területek ALA. Azért alá, mert itt \$A000-\$BFFF-ig van a BASIC ROM, \$D000-\$DFFF-ig meg az I/O rutinok (Szerintem azok csak regiszterek, nem pedig rutinok — JOE) (vagy az eredeti karakterek; CHAREN: \$E000-\$FFFF-ig pedig a KERNAL ROM-ot frendszerutinok) érhetjük tetten. Namost, a lényeg az, hogy ezeket a ROM-okat átkapcsolhatjuk RAM-oka. Ha így nézünk körül, akkor előkerülhet a zenék. Azért feltételezhető, mert találkoztam olyan játékkal, amiben egyáltalán nem találtam zenét (pl.: *Creatures II*, *Mayhem in Monsterland*). Ha megvan a zenék (le nem is jelent problémát annyira), akkor már csak az elindítása lehet ciki. Egy fontos dolog még: a zene nem lehet a \$D000-\$DFFF-ig terjedő ROM alatti RAM-ban, mert ez a ROM adja ki a hangot, állítja elő a képet (többek között (Dehogy nem lehet; ha én olyan berhelőktől akarnám a zenét megmenteni, aki azt hiszi, hogy ezen a területen nem lehet zene, akkor így csinálnám: a lejátszó nyugodtan ezen a területen lehet, csak visszatérés előtt a SID-be írando értékeket a \$E000-ás lap első BYTE-jaiba mentené, utána \$E01B-től \$1B a SID hanggal foglalkozó regisztereinek a száma) egy kis programmal visszakapcsoljuk a ROM-ot és beírjuk az értékeket; máris szól a zene - JOE) Ha mégis találnak itt zenét, akkor vagy ne higgyünk neki és hagyjuk békén, vagy relocáljuk át máshová. Tehát a program:

```

LDA #$35
STA $01
LDA #$00
JSR INIT
; Zene inicializálása
LDA #$37
STA $01
SEI
LDA #$57F
STA $DC0D
LDA $001
STA $D01A
LDA $01B
STA $D011
LDA #<IRQ
STA $0314
LDA #>IRQ
STA $0315
CLI
RTS
IRQ IMC $D019
LDA #$35
STA $01
LDA $000
JSR PLAY
; Zene lejátszása
LDA #$37
STA $01
JMP $EA31

```

(A SEI-t érdemesebb lenne a proggy elején kiadni; a másik dolog, hogy egy zene lejátszásához nem szükséges rasztermegszakítás, elég csak a \$0314-\$0315-ös vektort

átírni, ilyenkor a INC \$D019 is elhagyható -JOE)

Még egy apró kérdés: ha van valakinek MÜKÖDŐ relokátorja, akkor tegye már meg azt a szíveséget, hogy beküldi. Előre is kösz.

\* Balogh Tamás alias TOMCAT

## SIDEBORDER SCROLL

Igen, ez egy hamisítatlan, az oldalkeretekre is kiterjedő SCROLL. Kétoldalt a kereten két-két SPRITE-ban, a képernyőn pedig karakterekben halad a két CHAR magas SCROLL (de, ha érdekel valakit a teljes SPRITE-os változata, akkor később visszatérhetünk rá; bár nem egy egyetrengeti dolog a megvalósítása), az alsó sor \$40-el eltolt karakterkódú karakterekből áll. A proggy ebben a formájában a CHARROM-ból veszi a SPRITE-okba másolódnak karaktereket, de gondolom mindenki inkább saját 2\*2-es CHARSET-tel akarja a programot felhasználni, ezért az XY címet található LDX #\$D0 értéket a saját karakterkészletünk Hi byte értékére kell cserélni (ha pl.: \$0800-tól van a karakterkészlet a memóriában, akkor LDX #\$08), ja, és a karakterkészletet a képernyőn sem ért bekapcsolni... a proggyban a ;-vel ideiglenesen kiiktatott utasításokat a 2\*2 CHARSET bekapcsolásakor vissza kell rakni, ez biztosítja a \$40-el eltolt karakterkódot. Most nézzük a proggyt:

```

* = $1000
SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA $01B
STA $D01A
LDA #<IR
STA $0314
LDA #>IR
STA $0315
LDA #18
STA $D011
LDA #548
STA $D012
LDX $000
TXA
V2 STA $2000,X
STA $2100,X
INX
BNE V2
LDX $007
LDA $000
STA $D006,X
STA $D008,X
LDA $001
STA $D027,X
LDA $000
STA $07F8,X
DEX
BPL V1
LDA $049
STA $D007
STA $D009
STA $D00B
STA $D00D
LDA $008
STA $D006
LDA $058
STA $D008
LDA $070
STA $D00A
LDY $081
STY $07FE
INX
STY $07FB

```

INX	STA \$D016	;CLC
STY \$07FC	DBC \$02	;ADC #540
INX	LDA \$02	ASL A
STY \$07FF	AND #507	BCC TB
LDA #530	CMP #507	INX
STA \$D010	BNE T2	TB ASL A
LDA #5FF	LDA \$0478	BCC TC
STA \$D015	STA \$FD	INX
LDA #500	LDX #500	TC ASL A
STA \$D020	LDA \$0479,X	BCC TK
STA \$D021	STA \$0478,X	INX
LDA #501	LDA \$04A1,X	TK STA \$12
STA \$0286	STA \$04A0,X	STX \$13
LDA #58E	INX	LDY #507
JSR \$FFD2	CPX #527	LDX #517
JSR \$R544	BNE V3	V4 LDA (\$03),Y
LDA #5BF	JR TL	STA \$2083,X
STA \$02	LDY #500	LDA (\$05),Y
LDA #+SZ+4	LDX \$FC	STA \$209B,X
STA \$FB	LDA \$FB	LDA (\$10),Y
LDA #+SZ+4	SEC	STA \$2103,X
STA \$FC	SBC #503	LDA (\$12),Y
CLI	BCC TG	STA \$2119,X
RTS	DEX	DEX
INX	TG STA \$03	DEX
INC \$D019	STX \$04	DEX
NOP	LDA (\$FB),Y	DEY
NOP	BNE TV	BPL V4
NOP	LDA #+SZ+4	LDA #537
NOP	STA \$FB	STA \$01
NOP	LDA #+SZ+4	BT LDX #32F
NOP	STA \$FC	V5 ASL \$2041,X
BIT \$EA	LDA \$2+4	ASL \$2081,X
BIT \$EA	INC \$FB	BCC T8
BIT \$EA	LDY \$FB	LDA \$2041,X
LDX \$02	BNE T1	ORA #501
LDA #5D0	INC \$FC	STA \$2041,X
LDY #500	LDX #5BF	ASL \$2082,X
JSR L2	STX \$02	BCC T6
JSR L1	LDA (\$03),Y	LDA \$2081,X
JSR L2	STA \$049F	ORA #501
JSR L2	;CLC	STA \$2081,X
JSR L2	;ADC #540	ASL \$2083,X
JSR L2	STA \$04C7	BCC T7
JSR L2	JSR HT	LDA \$2082,X
JSR L2	JMP \$EA11	ORA #501
JSR L1	LDA #533	STA \$2082,X
JSR L2	STA \$01	ASL \$20C1,X
JSR L2	LDX #5D0	ASL \$20C2,X
JSR L2	LDA \$FD	BCC T9
JSR L2	PHA	LDA \$20C1,X
JSR L2	ASL A	ORA #501
JSR L2	BCC T3	STA \$20C1,X
JSR L1	INX	ASL \$20C3,X
JSR L2	ASL A	BCC TA
JMP SC	BCC T4	LDA \$20C2,X
BIT \$EA	INX	ORA #501
BIT \$EA	ASL A	STA \$20C2,X
NOP	BCC T5	ASL \$2101,X
NOP	INX	BCC TN
NOP	STA \$03	LDA \$20C3,X
NOP	STX \$04	ORA #501
NOP	LDX #5D0	STA \$20C3,X
NOP	PLA	DEX
NOP	;CLC	DEX
NOP	;ADC #540	BPL V5
NOP	ASL A	RTS
NOP	BCC TD	SE .BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$08
NOP	INX	.BYTE \$0F,\$13,\$1A,\$0F,\$06,\$14
NOP	ASL A	.BYTE \$20,\$10,\$12,\$05,\$13,\$05
NOP	BCC TE	.BYTE \$0E,\$24,\$11,\$20,\$13,\$09
NOP	INX	.BYTE \$04,\$05,\$02,\$0F,\$12,\$04
NOP	ASL A	.BYTE \$05,\$12,\$20,\$13,\$03,\$12
NOP	BCC TF	.BYTE \$0F,\$0C,\$0C,\$20,\$16,\$31
NOP	INX	.BYTE \$2E,\$30,\$21,\$20,\$20,\$20
NOP	STA \$05	.BYTE \$01,\$0F,\$04,\$05,\$04,\$20
NOP	STX \$06	.BYTE \$02,\$19,\$20,\$0A,\$0F,\$05
NOP	LDY #500	.BYTE \$20,\$0B,\$0F,\$13,\$1A,\$0F
NOP	LDX #5D0	.BYTE \$21,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	LDA (\$FB),Y	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	BNE TM	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	LDA #520	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	PHA	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	ASL A	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	BCC TH	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	INX	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	ASL A	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	BCC TI	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
NOP	INX	.BYTE \$20,\$20,\$00,\$00,\$20,\$20
NOP	ASL A	.BYTE \$20,\$20,\$00
NOP	BCC TJ	
NOP	INX	
NOP	STA \$10	
NOP	STX \$11	
NOP	LDX #5D0	
NOP	PLA	
STA \$D016		
STX \$D016		
STA \$D016,Y		
STX \$D016		
RTS		
LDA #5C8		

Ez a sok .BYTE itt a végén a szöveget tartalmazza, a szöveg bármilyen hosszú lehet, de nullára kell, hogy végződjön.

•JOE

# AMIGA (E)ELHÁSZNÁLÓI ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

"És akkor elfogyá vala mindenki habzó kedélye, mire Getto mondá vala az hitvány, neténye asszonyállatnak: Még egy korszóval, de izbe!" (Mánsnap emlékek, avagy ami a Bibliából kimaradt.) — Csika

Ismét itt vagyok, és megint cirka két oldalon rontom a közegészséget, és a levegőt. Tudom, hogy senki sem érdekel, de azért elmondom, hogy tők jó volt kint, csak marha unalmas. Gép nem volt, és ráadásul csak egyszer sikerült berügnöm. Hiába, a kanadai sör nem olyan jó, mint az itthoni. Amíg kint voltam, addig érkezett egy csomó levél, mind pozitív és negatív kritikát tartalmazva, és a géptípusháborút folytatva. A tipusok közötti háború nekem marhára tetszik, nagyon sokan tollat ragdatatok, remélem nem fejeződik be ez a téma, mert nagyon szomorú lennék. (A minap láttam egy 600-ast, olyan kis cuki volt. Most viccen kívül, tényleg aranyos.) Itt nem tudom el, ami eddig jó volt kint, tényleg titok, hogy A1200-eseim van, nem 500-asom. És én nem az 500-asohoz képest neveztem kreténnek a 600-ast és 500+-t, hanem az 1200-eshez viszonyítva. (Habár ha jobban meggondolom, és az 500-ast feltuningoljuk... — Csika) Előjáróban annyit megjegyeznek, hogy a Posta tényleg azért van, hogy a levelekre ott válaszoljon Covboy bátyó, de a szakmai tartalmú levelek válaszolása szerintem nem odaváló, mivel csak a helyet foglalja ott, és nem a kérdést érdekel. Ugyancsak tetszik valakinek akár nem, az Amigával foglalkozó levelek válaszolása itt fog történni, mivel Covboy az ilyen levelekkel nem foglalkozik. A másik dolog pedig az, hogy szokot egy pár olyan kérdés is lenni, amelyeket más is feltett volna, csak nem jutott el a levélírási. Legelőször is egy erősen kritizáló levélre reagálok. Diós(metett) János, (Az "elmés" szövicéért bocs — Csika) legelőször az *Ishar I.* leírásról problémázok, de ez az, amit én csak bepötyögtem, és nem én írtam. Egy-két dologban igazad van, a képernyőfelbontásoknál én nyomtam félre a HAM és az EHB értékeit, de ez még nem jogosít fel arra, hogy olyan kioktató hangvételt használj, mintha egy hülyegyerekeknek magyaráznál valamit! A 42-es számtól kezdve (Jó nagy, mi?) a 45ösig, (És egyre csak nő!) kritizáld, hogy ehhez vagy azok oldalhattam volna még ezt is meg azt is. Nem hiszem, hogy ha egy mondatnál kevesebbet írok oda, akkor már senkinek sincs fogalma arról, amiről írtam. Szerintem nagyon kevés embert foglalkoztat az, hogy a FastRam miért gyorsabbi a ChipRamnál. Gyorsabb, és kész! Akik meg érdekel, az ír egy levelet, és majd akkor válaszolok rá. Ja, egyébként az lehet, hogy tetszik neked a PCInfo, és szerinted jobb is, DE! a leveledben saját magadat hazudtold meg, mivel azt írtad, hogy "A cikksorozat azokat a problémákat vesztése ki, ami a legtöbb embernek (programozóknak) gondot okozott. (Nem is tudtam, hogy a legtöbb ember programozó. Ahogy Getto-elemzem, nem néz ki annak. És nem hiszem, hogy Getto sörmenyiség gondját megoldja a PC-Info. — Csika) esetleg nem volt megfelelő leírás a témához." A levél végén pedig azt írod, hogy "A sok felhasználói program leírása felesleges." Szerintem ha nem volt megfelelő leírás a témához, akkor azt minél előbb pótolni kell, és én ezt csinálom. Kíváncsi vagyok, hogy az *Amiflick*-ről, vagy a *BigAnim*-ről

látál-e valahol leírást. Sok olyan felhasználó van, akinek csak a program van meg, és a használati utasítás nincs. Ók mit csinálnak? Próbálkozzanak addig, amíg valamit el nem rontanak úgy, hogy a wincsijük tartalma nem is hasonlít az ott percel azelőtti állapotához??? Egyébként ha figyelmesebben elolvassal egy párat az utóbbi PC-infókból, akkor találni fogsz egy-kettőt, amit ha kétszer elolvassal, akkor sem tudod, hogy miről szól. Példa rá: COV 43. Az egész cikk az IRC-ről meg a finn nyelv előnyeiről és Douglas Adams-ról szól. Nem gondolom, hogy a PC-seket ez marhára érdekelné. (Bocs DADA, de ez így van. Azért még haverok maradtok, ugye? — Csika) Befelezéskeppen meg csak annyit, hogy majd ha az Amigások olyan sokan lesznek, mint a PC-sek, és olyan könnyen lehet kontaktot teremteni egy-két tehetséges emberrel, (A saját tapasztalatom és másé is az, hogy aki egy kicsit is tud már programozni Amigán, az annyira fennhordja az orrát, hogy a környezetében mindenkit lelésmerez, mert Ő MÁR TUD PROGRAMOZNI!!! — Csika) és olyan olcsón lehet hardware kiegészítőket kapni, akkor majd a rovat arcúlatja is más lesz. Addig is csak az tudom javasolni, hogy ha ennyire jobb szerinted a PC-s rovat (Tők felesleges összehasonlítani, mivel más gép más felépítés), akkor miért nem veszel egyet??? Egyébként ha tudsz küldeni valamilyen leírást, miért nem küldöd? Miért csak ígérget? Akkor ennyi, és térjünk át más témára.

Az amígán PC-s formátumú lemezeket a PCO: segítségével olvashatunk, de csak 720-ast, az 1,44-est csak akkor, ha HD-s (Nem HardDisk, High Density) meghajtónk van. Majd írok valamit egyszer a *Cross-Dos*-ról is. *Pezo*tól meg azt kérdezem, hogy ha A1200-esed van, miért használás 2.1-es WorkBench-et??? Sokan érdeklődtek, hogy melyik rajz-program tudja megjeleníteni a .GIF, .PCX formátumú képeket. Sok fajta van, én a *Paint*-et szeretem. Az emulátorok terén pedig létezik az összes Amigára, a Spectrumtól kezdve a Machintosh-ig. (A lapostűre hasonlító Primó, és a gyalupadkinézű TVC emulátorokról nincsenek információim.) Azokat a felhasználói programokat pedig amiknek a leírását leközlöm, klubokban, vagy copy partikon tudjátok beszerezni, mivel én nem másolok senkinek etikai megfontolásból.

Akkor következze a rovat érdemi része. Előjáróban csak annyit jegyezni meg még meg, hogy szívesen várom az olyan leveleket is, amelyekben megírtjátok, hogy milyen téma vagy leírás legyen a rovatban. Ha teljesíthető lesz, ígérem leközlöm. Gondolom nagyon sokan vannak (Szinte mindenki a gamereken kívül — Csika), akik file-okat is másolgatnak, létrehoznak keverék-kavarnak. Nagyon sok olyan segédprogram létezik, amely ezeket támogatja, pl. *FileMaster*, *DiskMaster*, *DirectoryOpus*. Most az utóbbiról írnék egy pár szót, de az összes funkcióját nem fogom leírni. Ernek két oka van. Az egyik az, hogy ti is jöjtek rá magatokról pár dologra, a másik pedig az, hogy én sem tudom az összeset.

### DirectoryOpus

A *Dopus* szerintem az utóbbi időkből megjelent file-kezelő programok közül a

legjobb. Egy-két hátrányától eltekintve (Lsd. később) nagyon hasznos, és egyszerű program. Nem hiába, hogy az elmúlt hónapokban mindenféle tuning dolog és hasznos segédokumentumok, tippek, trükkök jelentek meg hozzá. Ha egy páran még nem tudtok mit kezdeni vele, és csak érdekességből tartottátok meg, akkor most a segítségetekre írom le a kezdeteket, és ha már bejelölték, akkor már magatokról is rájöttök egy-két dologra. Az indítókontra rációkvalva pár másodperc után megkapjuk a munkaképernyőt. Itt a default beállítás láthatjuk addig, amíg a configurations menüben meg nem változtatunk valamit. A képernyő felső részén (Ha már betöltöttük a wincsi vagy egy lemez tartalmát) láthatjuk a még szabad hely nagyságát. Középen két nagy ablakot látunk. Gondolom mindenki tudja, hogy mire szolgálnak. Az alsó sorban különböző funkciójú gombokat láthatunk. Ezekkel lehet tulajdonképpen a kívánt műveleteket elindítani. A config. menüben több gombot is csinálhatunk, sőt a pull-down menühöz is hozzáférkathatunk. A jobb alsó sárokból, (Ézt a mai helyzetben már csak félve írhatom le) akinek jó a szeme, az láthat egy pár apró nyomógombot. Ezek azt hiszem megegyeznek a képernyő tetején a jobb egérgomb lenyomásának hatására előcsalagott pull-down menüvel. (Nna, ez aztán a mondat!) A jelentésük a következők. Persze sorban.

Tehát:

- Kérdőjel:** (Intőjel, utána a hímőhely. Hehe.) Help utasítás, amelynek benyomására a gomb benyomva marad, ameddig még egyszer rá nem kattintasz. Az értelme pedig az, hogy ha a benyomás után rányomunk valamire (Most meg miért nyomogatom a joystick tűzgömbjét??? — Csika) akkor megmondja a funkcióját.
- E: Error Code.** Ha valamit elbaltáztál és kiírt az *Opus* egy-két misztikus számot, ha ezt megnyomod és ide beírod azokat a számokat, megtudod, hogy mi volt a rossz (Pl. az egér középső gombja.)
- F: FILE FILTER.** A file-nak adhatunk egy filtert. Gondolom azért, mert nemszereti a meztizlbas cigarettát.
- C: CONFIGURATION.** Amiről lejjebb írok valami használató dologt.
- I: ICONIFY.** Pici sora varázsolja csodálatos *Opus*-unkat, hogy ha majd használni akarjuk ismét, akkor ne kelljen keresni, hogy hol van.
- Q: QUIT.** Befelejzöd hadművelet.

Ezek után az előbb említett varázslatos *Configuration* opóknak leírása következik. Függetlenül.

Ha belépünk a config. menübe, egy csomó nyomógombot láthatunk. Itt a pull-down menüvel nem foglalkozom, mert az a pár utasítás tők egyértelmű. Tehát, az első nyomógomb a **BUTTONS** nevet viseli. Itt azoknak a nyomógomboknak az utasításait állíthatjuk be, amelyek a főképernyő nagyobb részét foglalják el (**Utasításgombok**). Pl. **Delete**, **Parent**, stb. A pull-down menüben beállíthatjuk, hogy hány sorban legyenek a gombok, meg a színeket, de ezt máshol is megcsinálhatjuk. Alul még látunk gombokat, ezekkel pedig a nyomógombok helyzetét változathatjuk. A bank szócéska az egész nyomógombegységére vonatkozik.

A copy, del., swap műveleteket meg szerintem mindenki tudja, hogy mit jelent.

A második gombocskára **DRIVES**. Itt ugyanaz van, mint feljebb, csak azzal a különbséggel, hogy a meghajtókat és a directorokat állíthatjuk be vele, hogy rövidebb idő alatt kapjuk meg, mint ha parentozgatnánk jobbra-balra. Az alsó buttonok is egyértelműek. A következő a **FILETYPES**. Itt a file-on való duplicálás hatására végreahátjót műveleteket állíthatjuk. Értelemesebben, ha **Lha**-val vagy **DMS**-sel akarunk kicsomagolni, itt állíthatjuk be a hozzájuk tartozó paramétereket, hogy a duplicálás hatására kicsomagoljon, vagy csak az összetömörített file-okat mutassa meg. Ugyanígy beállíthatjuk azt is, hogy megmutassa nekünk a **JPEG**, vagy **GIF** formátumú képeket. Persze csak ha van hozzá ségeprogramunk. A beállítás úgy történhet, hogy az egyik üres sorra ráclikkelünk, majd az így előcsalagotott képernyőn a **New Entry** feliratú gombot megnyomjuk, és beírjuk a paramétereket. Elérünk a **HOTKEYS**-hez. Ezt mindenki tudja, hogy mit jelent, de egy leírom. Tehát itt állíthatjuk be egy utasítás két vagy egy vagy három gombos aktiválását. (Pl. **CTRL A=Cis**) **MENUS** a következő buttonunk. Itt a pull-down menükhöz írhatunk hozzá, vagy csinálhatunk újat. Ugyanígy, mint az előzőknél, ráclikkelünk egyre, majd az **útvonalat** és a hozzá tartozó paramétereket, hogy mit hajtsunk végre. Az ezután következő menü az **OPERATION** (Nem a Wolf!).

Itt egy újabb beállított képernyőt kapunk (Hogy itt menni menü van a **Directory Opusban**. Már kezdtem unni). Sorban a következők:

**COPY**: Itt azokat a különböző formációkat állíthatjuk be, amelyek a copy parancs után hajtódnak végre. Pl. amikor copyozunk egy file-t, akkor directorba vagy meghajtóra, akkor előtte leellenőrizze-e, hogy van-e annyi üres hely vagy nincs. Atmáolja-e a protection bitet, felülírja-e a cél helyen található azonos nevű file-t, stb.

**DATE FORMAT**: Milyen formációban írja ki az időt.

**DELETE**: Törlesznél megkérdező-e, hogy tényleg törölje-e, stb.

**ERROR CHECK**: A hibázüzeneteket DOS vagy Dopus requesterben közöli velünk.

**GENERAL**: Az egyszerűen milyen módon aktiváljuk a dolgokat. Pl. duplicálással beírjuk egy könyvtárba, elindítsa-e a kijelölt file-t, persze csak ha nem text file, stb.

**ICONS**: Itt azt állíthatjuk be, hogy ha mékelünk egy dajrektorit, akkor az icon automatic képződjön hozzá vagy sem, másolással ha csak a könyvtárba clicelünk, akkor az icon is kiválasztódjon-e.

**LIST FORMAT**: Milyen sorrendben írja ki a könyvtár tartalmát.

**UPDATE**: Frissítési beállítások.

Ha ezeket beállítottuk, és az **OKAY** gombba nyugtáztuk, akkor visszatérünk az előző menübe ahol folytatjuk a **SCREEN** opcióval. Ennél megint kapunk jó pár beállítási lehetőséget. Nézzük sorban melyek is ezek.

**ARROWS**: Az ablakok nyilainak formáit állíthatjuk itt be.

**COLORS**: Dopus színek beállítását követhetjük itt el a **Status** bár színétől kezdve a kiválasztott file színéig.

**FONTS**: Itt a felsorolt display-ek betűformáit állíthatjuk meg.

**GENERAL**: Ez az amit én sem tudok, mivel nem volt még időm kipróbálni. Bo-csika. A következő számban majd bepótolom.

**PALETTE**: Itt a paletta színeit kevergethetjük össze-vissza.

**SCREEN MODE**: Mindenki sejtje úgy, hogy ez kicsoda. Ha nem, nézzetek bele, és majd megtudjátok.

**SLIDERS**: Az oldalsó nyilak melyik oldalán álljanak (Jobb vagy bal oldalon. Nálam egyértelműen jobboldalnak).

Ha megint visszatérünk a fő választási opciókhöz, akkor a **SYSTEM** nevezető következik, amelyben ismét marha sok választási lehetőségünk van.

**AMIGADOS**: Honnan indítsa a shell-startupot. Gondolom mindenkinek az **S**-ben van, úgyhogy nem okozhat gondot az útvonal.

**CLOCKS**: Hogyan jelenjen meg az óra a képernyő alján.

**DIRECTORIES**: A könyvtárakhoz tartozó marhaságokat állíthatjuk be.

**HOTKEYS**: Na mi ez??

**ICONS**: Ikonnalak játszó nyári tünemények.

**MODULES**: Boccs, ez valahogy kimaradt a naplórolásból.

**SHOW PATTERN**: A patnernek megmutatásának formáit variálhatjuk.

**STARTUP**: Betöltésnél az ablakokban melyik drive vagy directory jelenjen meg kezdetként.

**VIEW&PLAY**: A képrek és zenemodulokra vonatkozó utasítások tárháza. A kijelölt képek mutogatása közben legyen-e fekete kép, a modulokat végtelenségig játszsa-e, stb.

A következő button a ...ja, de jó, elfogadok. Három azárt megmaradt, a **SAVE**-vel a beállított új configot menthetjük ki, az **OKAY**-jel csak használhatjuk, de nem menti el, a **CANCEL**-lel úgy léphetünk ki, hogy egyáltalán nem használja az ártírt configot, de el is vész az egész.

Nna, el sem hiszem, hogy befejezték. A végefelé már nagyon untam, gondolom ez látszik is, ezer boccs, de nem hittem, hogy ilyen sok lesz, meg tudjátok a meleg, a sör, a nők mind-mind olyan dolgok, amik miatt az ember koncentrációképessége a nulla körül imbolyog. Főleg, ha ennnyi jó né lát az alatt a kis idő alatt, ameddig leér a HQ-ra. Azt hiszem ennnyi, mert vár a megkezdett szöveg meg a barátom... csak meg előbb reagolt SCORPIO levelére, amelyet hozzáam intéztek:

Na nem eszik azért olyan forrón a kását, ahogy azt (há)Csika a legelső rovatában leírta! Bár a #44-ben közbél egy kicsit durva volt, egy kis igazság lakozott benne. *Bryan*-re vonatkozó írásainak természetesen nem volt alapjuk, de abban igaz van, hogy egyetlen gépet sem lehet 'nyomórak, kretén' gépnak titulálni. (Mér?!) **Demokratikus jogom van hozzá!** — Csika) En meg egy TV-re, vagy egy **FLIM**-ra sem mondanék ilyet, nem meg hogy a 600-asra. Nem, nem. Rosszul következtetést. Nem vagyok sem 500-, sem 600-as tulajdonos (bár egy pár hónapig volt egy 600-asot, de ez már a múlt), hanem egy csúcs gép egyike, egy 1200-es van a tulajdonomban. (És mennyi időre kaptad kölcsön? — Csika) Most pedig nem véleményekről, hanem tényekről lesz szó az 500-as, a 600-as, és egy kicsit az 1200-es tekintetében. Előjáróban annyit, hogy bár óva intettek a 600-astól, én elsőre azt választottam inkább, mint az **AMIGA** 500-at. Később meg az új gépnak, az 1200-esnek hódoltam be, és sajnálkozva bár, de megszüadattam a kis 600-astól.

Arról most kezek el vitaközi, hogy mi fut, meg mi nem. Na mi ötlet ezeket listát sem készíteni, hiszen tapasztalatlanság szerint az esetek 90%-ában a tóris a hibás. Tehát 500- és 600-tulajdonosok! Ha nem fut egy program, de nagyon tetszik nektek, ne csüggedjétek, és ne adjátok el rögtön a gépeteket, csak egy más tőrést kell beszerezni... Szóval akkor az összehasonlítás inkább nem táblázatserűen. Először az arról, és a megvásárlásról (Majd a végén én is részletezem. — Csika). Sajnos (?) 500-ast boltban már egyre kevésbé árulnak (már leálltak a gyártással), szóval hamarosan csak használtan lehet hozzáférni. (Eddig is olcsóbb volt használtan — Csika) Az ára nagyjából megegyezik a 600-ával, de általában drágább. (Ez a hülyységet meg a barátom mondta?? — Csika) Előnye, hogy van numerikus billentyűzet, amit a 600-asról lehagytak. Mondjuk ez nem túl nagy előny. (Dehogyem!) ugyanis 100 jétképből ha 5-nek feltétlenül szüksége van rá. (Ja ha a jétképprogramokat nézzük, akkor eleve a billentyűzet sincs szinte szükség! — Csika) meg egyéb ként is van már numeric pad emulátor, amivel a rendes számbillentyűs kapjuk meg (átváltás után) a numerikus billentyűz funkcióit. (És összezaak a többi programmal. — Csika) Az árml egybéknt meg állíthatunk egy kicsit. Számoljunk csak! (Száz bakancsnak 50 a fele! — Csika) Az 500-asohoz kell meg vennünk egy tv modulátort (kb. 5000 Ft). (Max. 3500 Ft.

és nem kell, ha RGB-kan van. — Csika) és ha winchester is akarunk használni, egy wincsvészérlőt is (újabb 5 ronyg). Ezek a 600-asba gyárilag be vannak építve. Ezeknél van még egy pcmcia bővítése is, ami megint nem rossz dolog, bár ez csak a nagypénzt egyéneknek hozhat (hatalmas!hényöket). Most jrt eszembe, hogy (Hátulról teszem be! — XINO, Mr.AIDStace stb.) a 600-ba az Imega chipram is be van nyomva, ami az 500-asok számára megintcsak +5000 Ft kiadás. (A FAST RAM zár gondoltát! — Csika) A futatóról (120m gpt) még annyit, hogy én még nem találtam olyan programmal 600-on, aminek hosszas keresésgé után nem lett volna jó működő verziója. Bár lehet, hogy nekem pont azok a játékok nem tetszenek, amik nem mennek egyébként néhány játéknál (DOS játékokról beszéltek), ha kivétel. Ezek közül van a start-up sequencéből egy egy-szerűen FileMasterrel vagy Workbenchel indítunk, akkor fut a proggy (pl. Populus II.). (Állandóan a játéki! — Csika) Aztán van már a 600-ashoz 1.3as modulátor is, ami a 3600 Ft-án árval nem más tesz, mint hogy 100%-os kompatibilitáshoz segíti gépünket az 500-asnál. (HaHaHa!) 1200-esen is van szoftveres 1.3. de én nem vettem észre a 100%-ot. Most bővönd le az a következtetést légyisvs, hogy az 1200-es sz-ri — Csika) Ha most kiszámoljuk az árat, a wincsvészérlőt és a PCMCIA-t nem nézve. (Akkor meg mit ér a 600-as? Ezek nélkül olyan, mint egy 500-as! — Csika) meg így is 78 ezer forinttal olcsóbban állunk. (Matek elégtelen!) Csika! Mekkora a 600-asnak, hogy nem minden bővítési lehetőség található meg rajta, bár sem túl nagy vesztésed. (Annak, aki csak játszik. — Csika)

Az 500-ról csak annyit, hogy azt tényleg nem érdem es megvenni (Na ugye!) (bár akkor sem lehet 'nyomórak, kretén' gépnak tekinteni, mert ezen még kevesebb cucc fut, mint a 600-on (bár itt is segít az 1.3 modulátor), és ehhez is venni kell tv modulátort. Viszont van neki numerikus billentyűzete, de a wincsvészérlőt ebbe is külön kell megvenni (meg a pcmcia-t is, ha kell). (Micsodát?!?!? — Csika)

Ennyi lett volna a mondanivalóm. Örülnék, ha lemehetne az **AMIGA FELHASZNÁLÓ** rovatban, ám nem szeretném, ha egy újabb hangpártkérészűszerűség téne ki belőle. (É igen! — Csika) Az itteni információk azért mindenkinek fontosak lehetnek. Annak azért örülök, hogy abban egyetértünk: a konzolok nem mérhetőek a számítógépekhez, akár 500-asról, akár 600-asról legyen szó. En nem haragszom senkire, és remélem nem is kapok olyan választ, mint a múltkor nekem eső nőci. (Bár nem esett volna! — Csika) hiszen én TÉNYLEG csak a jószándékotól vezéreltem írást!

Szerintem az lesz a legjobb, ha az 500-600-vitát a hívománykóhoz hűvön döntetlenre zárjuk (SDH! SDH! SDH!) Csika) (valamikor a pluszadástól volt már ilyen). (Az az emberim, overtt! — Csika) mert tudom, hogy úgysem tudtak meggyőzni az igazamról. (De nem ám, mert nincs nekem olyan! — Csika)

■ SCORPIO

Kedves izeltábú barátom. Leveledet olvasva rájöttem, hogy neked fogalmad sincs az árakról. Mert ugyanis, a 600-as ára csak 8000-Ft-tal drágább az 500-asénál, (Itt a bolti 600-as árát vettem össze az 500-as kéz alatti árával, mivel 500-ast boltban már szinte nem kapsz) és ez már túlközzé az, az ami a 600-as. Csak mert tudom, hogy úgysem tudlak meggyőzni az igazamról. Mondjuk mindig is drágább volt. Modulátort, mint irrtam meg. 3500-Ft-ért kapsz. A többit nem részletezem, mert így is kiderült, hogy az 500-as és a 600-as majdnem egy szintben vannak, esetleg a 600-as felé dől egy kicsit a mérleg nyelve. A többi a levél megjegyzésekben már megválaszoltam, úgyhogy nincs is nagyon mit részletezni itt. Örültem volna, ha nem játék terén ment volna a hasonlítás már megint, és ha tájékozottabb lennél az Amiga árak terén. Azt hiszem meg lehetsz elégedve a válaszázzal, mert ez még nem is volt annyira olyan válasz, mint amitől féltél a leveled végén.

A végére csak egy kérdés megmaradt hátra. Nincs meg valakinek a **Hired Guns** normális, kód nélküli verziója?? (Komolyan!!!) Vagy elég csak a manual! Na a hónapra ennyi, októberben ismét itt. Azt ugye nem felejtettétek el, hogy elkezdődött az iskola is??!

■ Csika



```

INT1COFF DW 0
INT1CSEG DW 0
Activated DB 0
Counter DB 0
NewIntF5 DB 0cfeh
; IRET kódja, ha véletlenül használt
megszakításra ültém volna rá...
Table DB "b8gf00eesopmmtrfΦ",0,0 ;
görög betűk behelyettesítési táblája (a
stringet teljesen nullázzátok ki, ha esetleg
zavarnának!)
NewInt9: pushf
; szimulált interrupt
call DWORD PTR cs:INT9OFF
; meghívjuk az eredeti rutint is, hogy elhe-
lyezze a kódot a bufferben
push bx
push dx
push ds
push di
mov bx,40h
mov ds,bx
mov bx,ds:[17h]
; keyboard flag-ek
and bx,3
cmp bx,3
; mindkét SHiFT le van nyomva?
jne @címke1
xor cs:Activated,11111111b
; toggle active switch
@címke1: cmp cs:Activated,0
je Back without action
mov bx,ds:[1ah]
; 0040:001ah mutató a legfrissebb ASCII
kódra (a bill. bufferben)
mov di,ds:[bx]
; DL-be a lenyomott billentyű ASCi kódját
xor di,di
@címke4: cmp di,cs:Table[di]
; benne van-e a görög-betűs táblában?
jne @címke3
; hát ez c00!...
inc di
mov dh,cs:Table[di]
mov ds:[bx],dh
jmp Back without action
; minden OK, kifutott innen
@címke3: inc di
inc di
cmp cs:Table[di],0
; nincs-e még vége a táblának?
jne @címke4
; nem szerepel a g. táblában, szóval lehet
nagybetűvé alakítani
@címke2: cmp cs:Counter,2
; a 'Counter'-t az INT 1C-n futó rutin növeli
(másodpercenként kb. 18-szor
lekövetkedőknek 18,2), és ha eléri a 10-et,
felülírja, ezt a jóval több helyet igénylő
RND helyett használjuk. Szóval ha a
'Counter' 3 alatt van, akkor lehet cserélni;
persze ezt mindenki úgy állítja be magá-
nak, ahogy teccik... :)
ja Back without action
cmp di,"a"
jb Back without action
cmp di,"z"
ja Back without action
; 'a'-'z'
sub di,32
; átalakítjuk nagybetűvé
mov ds:[bx],di
; na és persze visszairjuk
Back without action: pop di
pop ds
pop dx
pop bx
iret
NewInt1c: inc cs:Counter
cmp cs:Counter,10
jne Weiter
mov cs:Counter,0
Weiter: jmp DWORD PTR cs:INT1COFF
; elugrunk a régi rutinra is...
Install: mov ax,3515h
int 21h
; beolvassuk az INT F5-re mutató mu-
tatót... :)
xor di,di
Compare next: mov al,es:[bx][di]
cmp al,ds:NewIntF5[di]
; a többszöri installáció elkerülésére...
jne Let us go
inc di
cmp di,20
; 20 byte-ot hasonlítottuk

```

```

jne Compare next: jmp Compare next
Let us go: mov al,9
; lehet installálni...
int 21h
mov INT9OFF,bx
mov INT9SEG,es
mov al,1ch
int 21h
mov INT1COFF,bx
mov INT1CSEG,es
; eltávolítjuk az INT 9 és 1C mutatóit, még
szükségünk lesz rá...
OK 2 install: mov ax,2509h
mov dx,OFFSET NewInt9
int 21h
mov al,1ch
mov dx,OFFSET NewInt1c
int 21h
mov al,0f5h
mov dx,OFFSET NewIntF5
int 21h
; állítjuk a vektorokat...
mov ah,9
mov dx,OFFSET Installed_msg
int 21h
; kilökjük az 'Installed' szöveget...
mov dx,OFFSET Install
int 27h
; rezidens kilépcs...
Already installed: mov ah,9
mov dx,OFFSET Already_installed_msg
int 21h
; sorry, már van egy belőlem a
memóriában... :)
mov ax,4c01h
int 21h
; 1-es hibakóddal kilépünk
Installed msg DB 13,10,"Cool V1.0
installed...","13,10,"Coded by TARBY (R) of
TCC...","13,10,"Press the LEFT & RIGHT
SHIFT together 2 toggle active state.
","13,10,"Have fun...!","13,10,$"
Already installed msg DB 13,10,"Cool
V1.0 ALREADY INSTALLED...","13,10,$"
Code ENDS
END Start
; HoFY mire kéne ez a MOFGY...

```

#### A FIRE-rutinokról

A témát először a **VangelisTeam** robbantotta be a scene köztudatába, *Pascalban* írt **FIRE**-rutinjukkal, ami egyszerűsége ellenére is piszkos látványos volt. Nos, miután elmagyarázom a **Fire** rutinok alapjait, következnek egy ezen alapuló, de szászor gyorsabb **ASSEMBLY** rutinok.

A palettabeállítás a tűz színe alapján érhető meg; tiszta feketéből folyamatosan tiszta fehérbe, sárgába ill. vörösbe kell átmennünk (persze az sokszor inkább csak próbálkozás kérdése, hogy konkrétan milyen értékek alkalmazunk).

A tűzrutinok alapeleme ezen kívül két (azonos méretű) tömb. Ezek mérete sok dologtól függ, sajnos még **486**-on sem lehet elég gyors rutint írni, ezért bizony főleg a sebesség lesz a limitáló tényező.

Először mégsem tárgyalom az igazán sok használatos függőleges irányú pixel-sokszorozás ill. eleve csak egy kis képpáryőzeletet használó rutinokat, azokra példát csak a kódnál mutatok-ig tegyük fel, **320\*200**-as tömbünk van (**64000** byte). Az egyik tömböt nevezzük el **actual screennek**, a másikat **to be displayednek**. Már abból látszik, hogy itt bizony **MOV**-ok lesznek, mégpedig az utóbbi tömbből az előbbibe. **A to be displayed** kezdeti feltöltéséhez a múltkor **CoV**-ban már tárgyalt **RND**-rutint hívhatjuk segítségül, amikor **0** és **199** között kell generálnunk a véletlenszámokat az ún. **hotspotokhoz** (ezek azok a pontok, amelyek a lányban is teljesen váratlanul felvillannak, és mintegy másodlagos lángforrást képeznek). Ezen túl a legalsó sor minden byte-jába belenyomunk színeket, szintén véletlenszerűen és **0-255** közül választva (egy összességében úgy **300** pontnak kell értéket adnunk: **200** legalul, és **100** véletlenül).

Nem nehéz kitalálni, hogy magának az effektnek a működése a már említett **MOV**-on alapul. Persze, **MOV** közzé el kell vé-

gezünk pár módosítást, a következőképpen: minden pixelét környezetéből számolunk ki- azaz abból átlagolunk. Ha elképze- lünk egy, a bal felső sarokból (0,0) index- szel induló tömböt (2. koordináta: oszlop), akkor értelemszerűen a célbuffer (2,2) koordinátáját a kiinduló bufferben a (2,2) pontot körülölelő **összes** pont (8 db) érté- ket összeadjuk, majd ezt természetesen (átlagolási!) nyolccal osztjuk (persze ké- pnyő szílen vagy sarkában levő pontra nincs átlagolás, mert annak vmilyen irány- ban nem lennének szomszédai). Ekkor persze még nem mozog felülé a tűz, valamint a színei sem halványulnak el. A feléle mozgás nagyon egyszerűen megoldható: a céltömbbe mindig a for- rástömb 1-gyel lejjebb levő pixelország adatait írjuk- konkrétan pl. cél (3,1)-es pontjának értékét a forrás (4,1)-es pontjával tesszük egyenlővé (miután azt már kiátlagoltuk- lásd fent). Aztán: el- halványulás- pofonegyszerű, mondjuk eggyel csökkentjük a kiátlagolt értéket (próbál).

A már a bevezetőben említett sebesség- problémákra gyógyírt jelenthet az, hogy pl. **NEM** az összes (8) környezeti pixel értékét átlagoljuk, hanem pl. csak az alul és a felül levőt (majd kettővel osztunk). Ezen kívül engedményeket tehetünk a képponyó felbontása terén is, pl. ha meg- négyeszeresítünk a **scan line**-ok fizikai meg- jelenítését (konkrétan: az első 50 sor, négyeszeres magassággal, az egész képponyót kitölti, s ilyenkor 1 pixelnek értéket adva az automatikusan 4 pixelnek felel meg).

A következő példát **32\*64**-es tömbököt használó, rásztercsokszorozás nélkül (így a láng elég kicsi, de gyors és c00!), a képponyó bal alsó sarkában.

```

.286
JUMPS ; mert különben lenne egy túl
hosszú relatív ugrás
ASSUME CS:Code,DS:DATA
Data Segment Para Public 'Data'
flames db 32*64 dup (0)
new flames db 32*64 dup (0)
x dw 0
y dw 0
; Data Ends
Code Segment Para Public 'Code'
Demo Proc Far
push ds
xor ax,ax
push ax
mov ax,DATA
mov ds,ax
mov ax,0013h
int 10h ; 320*200*256
mov dx,03c8h ; először, beállítjuk 4 db
FOR ciklussal az alapszíneket
xor al,al
out dx,al
inc dx
mov cx,8
vörös színek:
mov al,16
sub al,cl ; CL=8...0: ezt vonjuk ki 16-ból.
Tehát az eredmény: 8, 9... 0F
shl al,3 ; AL=AL*4 (ha itt 2-vel
szorzunk, ugyanakkor cx-et 16-ról indítjuk,
akkor sötétebb tónust kapunk- ez a sem
rossz!)
out dx,al ; 03c9-re
xor al,al ; 0 kétszer 03c9-re- ez azt jelenti,
a GREEN és a BLUE összetevő 0, csak
RED van, az pedig egyenesen (fekete ->
vörös) erdsodik
out dx,al
out dx,al
loop vörös színek ; nyolcszor ugyanez
mov cx,16
sarga színek ; ez is az előbb látható mó-
don, FOR ciklussal oldja meg az egyenlet-
esen növekvő színösszetevő eltárolását
(most 16 értéket vonunk ki), s most a
sarga színt dolgozzuk ki (azért 60 a RED
értéke, és 0 a BLUE-é!)
mov al,60
out dx,al ; R= #60
mov al,16

```

```

shr bx,3 ; 8-cal oszthat
mov new_flames[di],bl ; és elmentjük
inc x
cmp word ptr x,32
jb @scanning_flames ; a sorban teljesen
végigmegyünk (persze a két legszélső pont
kivételével). Amennyiben ezzel végeztünk
(Jump Below nem ugrik), akkor ugyanezt
mind a (64-1-x) sorra elvégzezzük.
mov word ptr x,1 ; visszaállunk az 1. osz-
lopra
inc y ; és a következő sorra lépünk
cmp word ptr y,64
jb @scanning_flames ; minden sorra
lea di,flames
lea si,new_flames ; és a kiindulási tömböt
átnyomjuk a screen-tömbbe
mov cx,64*16 ; wordöket nyomunk
(majdnem 2* gyorsabb, mintha 64*32-
szor byte-okat másolnánk)
rep movsw
mov ax,0a000h ; és kirakjuk a
képernyőre- bal alsó sarok.
mov es,ax
lea si,flames
mov di,320*135
mov bx,60
@screen_put:
mov cx,16
rep movsw
add di,320-32
dec bx
jnz @screen_put
mov dx,03dah ; retrace-re várunk
@vert_retr1:
in al,dx
test al,8
je @vert_retr1
@vert_retr2:
in al,dx
test al,8
jne @vert_retr2

in al,60h ; nyomtunk ESC-et?
cmp al,1
jne WaitUntilKeypressed

mov ax,0003h ; Textmód, exit.
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h

Demo EndP

; ide írjátok be a KezdoRand dd 0-tól az
EndP-ig a Random rutint (első CoV)

Code ends
END Demo

A rutint érdemes kibővíteni úgy, hogy mind
a négy sarokban (a jobb oldalhoz a di
betöltésénél (mov di, 320*135 + valamí)
(319-32)-t adjunk!) égen láng (ha azonos
lámgokat használunk, akkor persze az
ezköz rutin sokkal gyorsabb lesz!).
Ez kezdők által is megcsinálható kézimunka-
blokkműveletek vagy belső változók, nem
kell hozzá más, csak türelem és megfelelő
mennyiségben adagolt labor.

Az X-mode

Vissza-visszatérő téma a scenén az, hogy
írjunk végre vmit az X-mode-ról, mivel a
magyar irodalomban (diskmagokban sem!)
semmi sem jelent meg ezidáig a dologról.
Az X-mode előnyeiről valószínű mindenki
tud: valamennyivel kultúrtaibb, magasabb
felbontást jelent, mint a normál
320*200*256, másrészt mivel ilyenkor
egy pixel ténylegesen 1:1 kiterjedésű (ún.
square aspect ratio-ú), s a normál
algoritmussal rajzolt körök sem tűnnek
nyomorék elípsziszeknek; valamint a fel-le
hardware-scrollt is állati könnyen
megjehethetjük az alanti rutinokkal. Viszont
van egy hatalmas hátulütője az X-mo-
dnek: a sebesség. Emiatt erősen
meggondolandó, hogy normál grafikákat
tegyünk-e így ki a képernyőre.
Szerencsére maga a kódolás egyáltalán
nem bonyolult, és így legalább betekintést
nyerhetek abba is, hogy NORMÁL
320*200*256-os módban hogy használ-
hatjuk fel a videokártya kihasználatlan
192k RAM-ját. Ráadásul a rutinok olyanok,

```

```

shl al,2 ; egyenletesen növelés (0-tól
OF-ig)
shl al,2
xor al,al
out dx,al ; B = 0
loop sarga színek
mov cx,16 ; sárga -> fehér színskála
feher színek:
mov al,60
out dx,al ; R, G = #60
out dx,al
mov al,16
sub al,cl
shl al,2
out dx,al ; B = 2*(0...0f)
loop feher színek
mov cx,216 ; marad 256-8-16-16
szín=216-ezeket fehérre állítjuk
mov al,63 ; R=G=B=max=#63 a teljes
fényerejű fehérhez
maradék:
out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop maradék
WaitUntilKeypressed:
push ds
pop es ; ES most szintén az adatainkra
mutat
cid ; növekvő irányú tömbműveletek
lea di,flames+64 ; (ES:)DI:= seg:offs
[flames] + 64
mov si,di ; SI:=DI
add si,32 ; tehát SI=DI+32- lásd: 32
byte reprezentál egy sort, és az alább levő
sort "másoljuk" feljebb egygel
mov cx,61*16
rep movsw ; az egész tömböt egygel
felélelő húzzuk
add di,6
mov cx,4 ; 4 értéket fogunk felvenni, amit
az új lángha felvesszünk
@put_hot_spots:
push di ; elmentjük a RANDOM hívása
előtt a fontosabb regisztereket
push cx
push di
mov ax,20 ; 0..19 tartományban kérünk
egy véletlenszámot
call random ; a rutin a CoV előző
számában található (lásd a kód végén a
kommentet!)
pop di
add di,ax ; di:=di+az új X koordináta
push di ; elmentjük
mov ax,190
call random ; 0..189, AL-ben kapunk így
vissza hasznos eredményt
pop di ; a 0..19-cel megnövelt, random X
koordináta
pop cx
mov ah,al
mov [di],ax ; a hotspot felélesztése
pop di
loop @put_hot_spots ; most csupán 4
hotspot-ot állítunk be (tekintve a kis X
irányú kiterjedést)
mov word ptr x,1 ; x, y: lásd a data
szegmensbeli deklarációt az épp vizsgált
szó ill. oszlop.
mov word ptr y,1
@scanning_flames: ; na, most dobjuk be a
már említett 8-környező-pontból történő
átlagképzést!
mov di,y
shl di,5
add di,x
xor ax,ax ; AX:=0, BX:=0
xor bx,bx
mov bl,flames[di-33] ; bal fent
mov al,flames[di-32] ; fent
add bx,ax
mov al,flames[di-31] ; jobb fent
add bx,ax
mov al,flames[di-1] ; balra
add bx,ax
mov al,flames[di+1] ; jobbra
add bx,ax
mov al,flames[di+31] ; bal lent
add bx,ax
mov al,flames[di+33] ; jobb lent
add bx,ax
add bx,ax ; itt kétszer adjuk hozzá a jobb
alsó pixel értékét az eredményhez. Ez is
próbaközös eredménye :-))

```

hogy megfelelően szabványos illésztési
felülettel rendelkezzen a külvilág felé.
Mindenki tudja, hogy 0A0000h-n van a
videozegemzés kezdete, és az offset a
következő igen egyszerű képlettel számol-
ható: offset=(320\*y)+x, s csak belőjük
a 8-bites színregisztert címző értéket és
máris az adott színnel ott pompázik a pixel
(laz olvasás hasonlóképpen piszok egy-
szerű-nincs maszkolás meg egyéb
lamerkodás, mint a 16 színű módban).
Viszont, az meg éppen kétszert, hogy az
alap-VGA-mód egyáltalán nem memóri-
atakarékos, ugyanis 256k-t használ fel
egyetlen, fizikailag csak 64k-s kép
letárolására (míg a 16-színű módban a
VGA kártyán több (virtuális) képet is
eltárolhatunk). Hogy is működik ez?
Nos, a VGA hardver a memóriáját 4 bit-
plane-be szervezte (ahogy már ismerjük az
EGA módok alapján, amikor ezek a plane-
ek a vörös, zöld, kék és intenzitás-színeket
állítják be (EGA)). Amikor egy pixelt mó-
dosítani próbálunk, akkor a Write Plane
Enable regisztert beállítjuk a megfelelő
plane-re, míg az olvasás kényelmesen ne-
hezbe, hisz egyszerűen csak 1 bitplane-öt
olvashatunk. Mivel a videozegemzésben
sima offsetcímmel címzve 64k-t érünk el,
ez 8\*65,536=524,288 16-színű pixellet
jelent- és ez azt jelenti, hogy
320\*200\*16-ban 8 lapunk van, míg
640\*480\*16-ban kettő.
Érdekes módon, VGA üzemmódban
szin ilen logika alapján működő (csak éppen
ott 8 plane-et használó és hasonlóképp
takarékos) memóriaszervezés- helyette ott
van a lényegesen egyszerűbb, de memóri-
arabáló, már ismert címzésű módszer. Il-
letve, az meg olyan ismert, hisz jó, ha
azonnal tisztázzuk, mi is történik, ha
belőünk valamit a VGA memóriájába,
azaz A000:XXXX-re.
Amikor egy byte-ot számot beírunk a
memóriába, az automatikusan kiválasztja a
már említett, egymás után fűzött 4 bit-
plane eből 4 db van! 4\*64k=256k, lát-
szik, hova is tűnt az a bizonyos 192k!)
valamelyiket- mégpedig a cím legelső két
bitje alapján. Aztán ENNEK a lapnak a
címére nyomja be az egybyte-os színre-
giszter-értéket a rendszer (az olvasás telje-
sen hasonlatos). Látszik, minden 64k-s
lapon csupán 16k-t (minden 4 byte-ot
használunk fel ténylegesen (mellesleg ez
is hívják ún. chained módnak a VGA 256
módot).
Szerencsére a VGA-nak van egy olyan
címzhető konfigurációs bitje, az ún.
Chain-4 (3. bit, 03c4h, index 4), ami 16
színű üzemmódban 0, míg a rendes 13h-
s módban 1, és pont ez kapcsolja be a
fent változ VGA-lapozást. Persze ennek a
bitnek az átkapcsolása nem jelenti még a
256-színű üzemmód bekapcsolását.
Nos, miután ezt a Chain-4 módot kikap-
csoltuk (0), ugyan elvesztettük az eddig
olyan egyszerű címzést, valamint egy
csúszó sebességet (a már említett fill-as
alkalmazás kivételével), de megtartottuk
192k memóriát. Ilyenkor tehát minden byte egy
pixel címez (amikor minden negyedik pixel
azonos plane-en van). S így, mielőtt bármit
is írának a VGA memóriába, jó lesz, ha
meggyőződünk arról, hogy a Write Plane
Enable regiszter megfelelően fel van-e
készítve, hogy ebből csak egyetlen pixelét
gyűjtünk ki ténylegesen- látszik, rengeteg
OUT-ra szükségünk lesz a regiszterek felé.
Ezek szerint már a memóriaproblémákat
megoldottuk- most már csak azt kell
megtárgyalni, hogy is kapcsoljunk át X-
mode-ba, közvetlen regiszterféssal (ú-
mint sokan tudják, természetesen NINCS
külön definiált, a Set video mode által
beállítható X-mode).
De először is lássuk, hogy is kell átkap-
csolni azt az ominózus Chain-4 bitet.

```

/* width, height: az aktuális, bekapcsolni
kívánt videoüzemmód pixelszáma
(320*200/240).
widthBytes: megadja, hogy egy képer-
nyősor hány byte-ból áll (norm. VGA mó-
dban ez egyenlő a width-szel, de
amennyiben 1 byte több pixel is címez,

```



telemzerüsen kisebb lesz az az érték) \*/  
int width, height, widthBytes;

```
/* actStart: az épp írt (de nem kötelezően látott) page címe, még visStart a képernyőn levő (látható) lap címét tartalmazza. Persze ez utóbbit a VGA Screen Start regiszterébe is át kell adnunk, míg az előbbit csak a rajzolóutasításoknál használt etloások kell alkalmazni- lásd a későbbi példákat */  
unsigned actStart, visStart;  
set320x200x256_X1  
{  
union REGS r;  
/* VGA BIOS; mode 13h */  
.x.ax = 0x0013;  
int86(0x10, &r, &r);  
/* A Chain-4 bit kikapcsolása (3. bit, index 4, port 0x3c4) */  
outport(0X3D4, 0x0604);  
/* Word mode kikapcsolása (Mode Control regiszter (CRT Controller index 0x17, port 0x3d4)) */  
outport(0X3D4, 0xE317);  
/* Double-word mód bekapcsolása (Underline Location regiszter bekapcsolása (index 0x14, port 0x3d4)) */  
outport(0X3D4, 0x0014);  
/* FOR; kitérüljük az egész memóriát, mind a 4 plane-et kiválasztva és az egész szegmensbe 0-t írva */  
outport(0X3D4, 0x0F02);  
memset(vga+1, 0, 0xffff);  
vga[0] = 0;  
/* Es végül a globális változókat felparaméterezük- ne feledjük, még mindig csak 200 sorunk van! */  
width = 320;  
height = 200;  
/* Mivel minden byte 4 pixelt címez, ezért egy scan line byte-okban mért szélessége egynegyede az ott található pixelek számának */  
widthBytes = width / 4;  
/* Kezdetben a látható és az általunk (utasításokkal) elért page-et azonos címre, mégpedig a000:0000-ra állítjuk */  
actStart = visStart = 0;
```

Ébből a kis forrásból már látszik, hogy már a kívülről is látható két változó, az actStart és visStart segítségével válthatunk (végre) a VGA min. 256k memóriájában található lapok között. Most egy-két rutin: setActiveStart: a bemenő paraméterre állítja az épp elért lapot; setVisibleStart: melyik byte-ról induljon az aktuális képernyőtartalom megjelenítése; a két setXXXXYtal(); ez a paraméterként átadott lap offset címét határozza meg, immár figyelembe véve a változó függőleges és vízszintes méreteket, valamint a lap logikai számát (az első lap a 0).

```
setActiveStart(unsigned offset)  
{  
actStart = offset;  
setVisibleStart(unsigned offset)  
{  
visStart = offset;  
outport(0X3D4, 0x0C); /* első byte */  
outport(0X3D4+1, visStart >= 8);  
outport(0X3D4, 0x0D); /* első byte */  
outport(0X3D4+1, visStart & 0xff);  
}  
setActivePage(int page)  
{  
setActiveStart(page * widthBytes * height);  
setVisiblePage(int page)  
{  
setVisibleStart(page * widthBytes * height);
```

És végre: pixel-kigyújtás ill. beolvasás, amire mindenki várt (erre minden más rutin felépíthető). Mivel minden cím 4, egymás melletti pixelt ér el, ezért MINDIG a Write Plane Enable-n kell állítani az elnéni kívánt plane-et (amit mindig az első két bit ad meg). Az offsetet is itt számítjuk ki: offset=(width \*y+x)/4 (erre a címre írhatjuk ki a 256 szin vmeilykét). Mellesleg

itt egyéni VGA tömbbel jelöltem a VGA memóriáját (A000:offset+actStart).

```
putPixel X(int x, int y, char color)  
{  
outportb(0x3c4, 0x02);  
outportb(0x3c5, 0x01 << (x & 3));  
vga[unsigned](widthBytes * y) + (x / 4)  
+ actStart) = color;  
}  
char getPixel_X(int x, int y)  
{  
outport(0X3C4, 0x04); /* plane kiválasztása */  
outport(0X3C4+1, x & 3);  
return vga[unsigned](widthBytes * y) + (x / 4) + actStart];  
}
```

Nem árt megjegyezni, hogy a Write Plane Enable regiszter nem CSAK egyetlen plane-et választhat ki, hanem egyszerre akár mind a négyet, lásd: 03c4, index 4; bit3: plane 3 enable 03c4, index 4; bit2: plane 2 enable 03c4, index 4; bit1: plane 1 enable 03c4, index 4; bit0: plane 0 enable Előny: ha egymás melletti 4 pixelt akarunk kiszínezni (poligon, fill), akkor az lényegesen, négyeszer gyorsabb lesz (hasonlóan, a Write Plane Enable-re menő OUT-okat is érdemes minimalizálni, hisz azok eléggé lassú utasítások- ezt már fent megemlítettem, miért is hátrányos a felülzetlen mód használata). Ha a lapok nincsenek összefűzve, akkor a Write Plane Enable/Read Plane Select regiszterben kell beállítanunk azt, hogy mely lapokra vonatkozzanak írás/olvasásműveleteink. Természetesen ilyenkor egy cím 4 pixelt takar.

Végül, hogy kapcsoljunk át 240 soros felbontásra? Mutasd a már bekapcsoltuk a normál 200 soros unchained felbontást, a vertikális szinkron-polaritás biteket megváltoztatjuk a Misc. Output Regiszterben (épp ezzel érjük el a bevezetőben említett 1:1 aspect ratio-t). A következő pár OUT a függőleges időzítés regisztereit hangolja át a megváltozott vertikális felbontásnak megfelelően (külön felkommentezve):

```
set320x240x256_X1()  
{  
set320x200x256_X1();  
outportb(0x3C2, 0xE3);  
outport(0x3D4, 0x0D01); /* írásvédelem kikapcsolása */  
outport(0x3D4, 0x0D06); /* vertical total */  
outport(0x3D4, 0x3E07); /* overflow register */  
outport(0x3D4, 0xEA10); /* vertical retrace start */  
outport(0x3D4, 0xAC11); /* vertical retrace vége és írásvédelem */  
outport(0x3D4, 0xDF12); /* vertical display engedélyezésének vége */  
outport(0x3D4, 0xE715); /* vertical blanking indítás */  
outport(0x3D4, 0x0616); /* és leállítás */  
/* Es átállítjuk a függőleges felbontás rajzról is látható értékeit, hogy a későbbi műveletek már észrevegyék az új függőleges felbontást */  
height = 240;  
}
```

Végül, aki nem értette volna meg ezt a lapozási technikát, annak itt van egy kis memóriatérkép: először a normál chained üzemmódról, utána pedig az unchainedről. Plane 0: (első 64kByte)

0	10	310	319
077747778777377	.....	7727776777	

Plane 1: (második 64kByte)

0	10	310	319
717757779777377	.....	7727777777	

Plane 2:

0	10	310	319
772777677707774	.....	0777477787	

Plane 3:

0	10	310	319
7773777777717775	.....	7177577779	

Plane 0 (a vége 79, és NEM 379!!! Lásd a 4-ites átvégzés: 320x4=80 (és 0-ról induló számolás))

0	10	70	79
0482604826048260	.....	0482604826	

Plane 1:

0	10	70	79
1593715937159371	.....	1593715937	

Plane 2:

0	10	70	79
2604826048260482	.....	2604826048	

Plane 3:

0	10	70	79
3715937159371593	.....	3715937159	

### Végül az ASSEMBLY '94-ről

Kommentár nélkül a végeredmény (azokat olvassátok el a diskmagokban!):

#### PC DEMO

1. Verses/EMF
  2. Holistic/Cascada (??? Basszus, pont ezt nem láttam...DirkGent@IRC, ismertebb névén Dirk Gently)
  3. Heartquake/Iguana
  4. Warp/Legend Design
  5. Images/Epical
- PC INTRO
1. Airframe/Prime
  2. The Magic Circle/TET
  3. Fyvush/Jamm
  4. Placebo/Complex
  5. Psychic Flights/Spirits
- 4 CHANNEL MUSIC
1. LizardKing/Triton
  2. Petroff/Absolute
  3. Volk/Parallax
- MULTICHANNEL MUSIC
1. StarGazer/Sonic
  2. Cube/Hysteria
  3. LizardKing/Triton
- PC 4KB INTRO
1. Stoned/DUST
  2. Optimize/Epical
  3. Fractals/Schwartz
- GRAPHICS
1. Destrop/CNCD
  2. R.W.O. & Zinko
  3. Louie/Insave

Még megemlítendő egy QBASIC-ban írt demó (a Brainwash Inc.-től a Microsoft Rűez), amit ajánlok mindenkinek (a code tényleg trágár de még ebben voltak a legjobb ötletek). Nem forgatták le a döntőn (ami egyébként a hajnali 4 órakor kelő nap miatt amúgyis meglehetősen fejletlenül folyt), ugyanis diszqualifikálták a válogatón valószínű a FC-t "csipdeké" hozzáállása miatt. Volt egyébként még egy-két flamewar a party után az UseNet-en, pl. egyes kanadaiak szitkoztak, mert állították a közönség fűtült, amikor a zászlajukat mutogatták a demóban, de igazán nagy botrány nem volt. Kár, hogy a FC nem mutatott be semmiféle igazán nagy dobást.

Még egy-két kérdésre válaszolok. Mivel a jövő számban mindenképp írok majd a DMA-ról, nem árt megdunotok, mit is tud, mire képes egy normális gépen (Szikszó Szilárd kérdezte Komáromból). Nos, egy 486-on a mem->mem másolás processzorán át 20MByte/sec-mal megy (lemérem). Ugyanez DMA-val olyan 1.3-1.5MByte/sec. Sajnos nemcsak ahogy fenelassu a DMA, de még egyrészt ez sem teljesen független a protól (így az áll, míg a DMA tölti/üríti a memóriát), másrészt a 0/1. DMA channel általában a hangkártyák számára van fenntartva (persze egyes esetekben üdvözít, pl. SB meghajtás, vagy DMA->CD-ROM-ok, mint pl. az összes Mitsumi). Ugy pl. VGA kártyák RAM-ba MOV-olást érdemesebb procin át csinálni. Ha már szóba került a VGA minél gyorsabb elérése, páran megkérdezték, hogy movsd-vel lehet-e érdemes-e adatokat nyomni a kártyába. NEM, sok olyan VGA kártyával volt már dolgom, amik egyszerűen nem lehetett így meghajtani (még aztán az ISA 16 bites busszélessége ügyes rendkívül lecsökkent a sebességnövekedést).

# SPCH

SPCH. Hogy mi az az SPCH? Hát Short PC Help. Ez lesz az egyik új rovatunk címe, már ha ti is áldásokat adjátok rá. Mint ahogy nevében is utalunk rá (gy. k. short=rövid), Egyelőre MAXIMUM 1 oldalt fog elvenni számonként az újságtól — kezdetben azonban meg fogunk maradni a fél oldalnál. Hogy mivel is fogunk itt foglalkozni? PC-s témában érkező kérdéseitekkel és egyben ez lesz a PC-s Helpline, továbbá igyekezünk kielégíteni a kezdők és potenciális vevők igényeit is. Hasznos rovat lesz a régebbi, elavult(abb) géptípussal rendelkezők számára. Azaz kérdezhetek software témában is. Tehát mostantól várjuk javaslataitokat, véleményeket, ötleteiteket a rovatall kapcsolatban, de természetesen jöhetnek rögtön kérdések is. A borítékra írjátok rá hogy SPCH. Ha eredetileg CoVboynak írtok, de ki akarjátok fejteni véleményeteket a rovatall kapcsolatban, akkor is írjátok rá, elolvasás után rögtön repül CoVboyhoz.

NAFA (SPCH rovatvezető)

## C64

LEMMINGS  
Wasted Time  
A Gálya  
A kastély  
A gonosz herceg  
The Curse  
Mayhem in Monsterland  
Shadow of the Evil  
Logan  
Boom

## Amiga

Legacy of Sorasil  
Banshee  
Elite 2. - Frontier  
James Pond 3.  
Hired Guns  
Space Hulk  
T.F.X.  
Subtrade  
Theatre of Death  
Heimdall 2.

## PC

UFO  
Pacific Strike  
Syndicate  
Inherits of the Earth  
Elite 2. - Frontier  
Goblins 3.  
Doom 1.2  
Ultima VIII.  
Kyrandia 2.  
Lands of Lore

## Plus/4

Bard's Tale I-III.  
Blow  
Snowball  
Magic Candle  
Storm Ac.Europe  
Laser Squad I-II.  
Fish!  
LOM & Doomdark's R.  
Split Person.  
Erik the Viking

**MEGJELENT! — MEGJELENT! — MEGJELENT! — MEGJELENT!**

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A jubileumra megjelent gyűjteményes kiadások korlátozott példányszámban még megrendelhetők!

Számítógépes  
«POKE & TRÜKK»  
LEXIKONJA

Több ezer  
POKE,  
CHEAT,  
és tipp

C64-re, Amigára,

PC-re és konzolokra

Megjelenik: '94 októberben

Ára: 699,- Ft helyett

(csak a könyv megjelenéséig)

előfizetéssel: 499,- Ft

# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790  
 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165  
 1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267  
 Fax: 251-2385, 220-1643  
 Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.  
 Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C = Amiga 4000/040-25MHz/4MB/OMB	239.200,- Ft
C = Amiga 4000/030-25MHz/4MB/OMB	151.200,- Ft
Commodore 1085S Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	
Amiga 500/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV Modulátor	3.992,- Ft
Commodore C-64 II	7.432,- Ft
Commodore C-64 Game set	7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hoz)	15.920,- Ft
Commodore Amiga - Eurocart kábel	392,- Ft

Joystickok	Árak
Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quicksahot)	696,- Ft-3.032,- Ft

Mágneselemek	Árak
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSHD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD ZHD lemez	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
Polaroid 5.25" DSHD lemez	392,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	680,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	288,- Ft

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órárs bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órárs chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órárs chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
2.0 Mb-os órárs bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft
8.0 Mb-os órárs fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18.392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	31.992,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-re	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re	72,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemezartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemezartó doboz	392,- Ft
Swift Mouse Amiga-hoz	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Medi Amiga Interface	2.692,- Ft
Handscanner Fekete/Fehér Amiga-hoz	1.892,- Ft
Sound Enhancer Amiga-hoz	1.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amiga-hoz	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Kápdigitalizáló (izomai Atari S1-hoz)	2.392,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. A1230 II/5000/4 + DPP-II	79.200,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	9.992,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	127.992,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

## Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz	7.400,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	10.180,- Ft
(CHIP, AMI)	
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache	9.992,- Ft
(ETEQ, IBM OEM)	
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, (AMI) 17.440,- Ft	
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa LB	14.000,- Ft
(OPTI, AMI)	19.200,- Ft
486SLC2-50 Mhz	12.120,- Ft
486SLC2-50 Mhz + coprocessor	15.520,- Ft
486DX-XMMhz 256 Kb Cache, 3 Vesa	
No CPU (AMI)	9.280,- Ft

Processzorok, koproc-ok	Árak
IC387DX-40 Mhz koproc.	2.592,- Ft
ULSI 3875X-33 Mhz (487 SLC)	3.120,- Ft
ULSI 387 DCL-40 Mhz	3.600,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	16.500,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	19.488,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	24.640,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	18.500,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	20.088,- Ft
486DX-2-50 Mhz INTEL	19.920,- Ft
486DX-2-50 Mhz AMD	23.728,- Ft
486DX-2-50 Mhz INTEL	25.360,- Ft
486DX-2-66 Mhz AMD	24.992,- Ft
486DX-2-66 Mhz INTEL	27.640,- Ft
486DX-4-75 Mhz INTEL	65.992,- Ft
486DX-4-100 Mhz INTEL	73.992,- Ft
Processzor-ventilátor	696,- Ft

FAX-modemek	Árak
ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.992,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	19.680,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	25.280,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse	Árak
1.2 Mb FDD-ROM	4.880,- Ft
1.44 Mb FDD Panasonic/Chicon	3.632,- Ft
AZTEC CD-ROM dupla sebesség vezérlő, közvetlen play	18.500,- Ft
102 gombos keyboard (Angol)	1.792,- Ft
102 gombos keyboard (Magyar)	1.840,- Ft
102 gombos keyboard BT (Angol)	2.128,- Ft
ACOMP mouse + SW	864,- Ft
DEXA mouse + SW	1.216,- Ft
Micro mouse + mini pad + SW	960,- Ft
True mouse + 1 pad + holder + SW	1.856,- Ft
MICROSOFT OEM mouse eredeti	3.520,- Ft

Hanggártyák, Kézi scanner	Árak
Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	660,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró	2.400,- Ft
SBASS (1 pár)	7.080,- Ft
Sound Blaster 2.0	10.280,- Ft
Sound Blaster Pro-2	13.520,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	13.520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.840,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MULTI CD	21.440,- Ft
Mono kézi scanner 256 szürke + SW13.992,- Ft	
Ramok, Winchesterek	Árak
41256 DIP RAM	544,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.292,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.600,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	14.992,- Ft
210 Mb Conner winchester	18.992,- Ft
280 Mb Seagate winchester	20.992,- Ft
340 Mb Quantum winchester	22.500,- Ft
420 Mb Conner winchester	27.600,- Ft
420 Mb Conner winchester	23.992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	37.992,- Ft
HDD beépítő keret	120,- Ft

Számítógépházak	Árak
Bárház + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp led	4.296,- Ft
Minitorony + 200 W táp led, frekis. 4.400,- Ft	
Miditorony + 200 W táp led, frekis. 5.688,- Ft	
Nagytorony + 200 W táp led, frekis. 7.880,- Ft	
300 VA szűntmentes tápegység	11.120,- Ft
I/O kártyák	Árak
IDE + HDD / FDD 251PIG	1.088,- Ft
Hurricane IDE/HDD/FDD 251PIG Vesa 2.264,- Ft	
REALTEK VEGA 256 Kb RAM	3.120,- Ft
Trident 8900 VEGA 0 KB RAM	2.800,- Ft
Trident 8900 VEGA 1/1 Mb RAM, TC. 6.840,- Ft	
Trident 9400 VEGA 1/2 Mb, Ves., TC. 9.360,- Ft	
Tseng ET-4000AX 1/1 Mb, TC	9.960,- Ft
Tseng ET-4000AX 1/1 Mb, Ves., TC11.240,- Ft	
Tseng ET-4000W32 1/2 Mb, Vesa, TC	13.480,- Ft
Avance 1/2 Mb, VESA, TC	9.240,- Ft
S3 1/2 Mb, VESA, TC	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 Mb, Vesa TC, GUI	11.360,- Ft
Sky Eagle 1/2 Mb, Vesa TC	16.240,- Ft

Monitorok, Szoftverek	Árak
14" Mono SVGA (800x800)	9.992,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28) AXION. 25 Rad., NI	
14" SVGA (1024x768, 0.28) Low Rad., NI, DIG	28.960,- Ft
15" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI, DIG)	39.992,- Ft
AXION	39.992,- Ft
14" íveg monitor filter, földelhető "kantáros"	720,- Ft
MS-DOS 6.2	5.880,- Ft
MS-Windows 3.1 magyar	4.640,- Ft
Corel Draw 5.0 CD	69.600,- Ft
CD-ROM játékprogramok	3.992,- Ft

Tesztelés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Bárház, 1.44MB FDD, IDE+	14" VGA mono, 256KB VGA	14" SVGA color, 512KB VGA
251PIG, 101 gombos bill.	210MB 260MB 420MB	210MB 260MB 420MB 540MB 720MB
386DX-40MHz 2MB RAM	57.412,- 59.424,- 62.392,-	73.748,- 75.760,- 78.728,- 92.760,- 113.168,-
386DX-40, 128KB, 4MB	67.372,- 69.384,- 72.352,-	83.708,- 85.720,- 88.688,- 102.720,- 123.128,-
486 SLC33, 64KB, 2MB	60.004,- 62.016,- 64.984,-	76.340,- 78.352,- 81.320,- 95.352,- 115.760,-
486 DL C40, 128KB, 4MB	74.652,- 76.664,- 79.632,-	90.988,- 93.000,- 95.968,- 110.000,- 130.408,-
486 DX33, 256KB, 4MB	82.992,- 85.004,- 87.972,-	99.328,- 101.340,- 104.308,- 118.340,- 138.748,-
486 DX40, 256KB, 4MB	84.992,- 87.004,- 89.972,-	101.328,- 103.340,- 106.308,- 120.340,- 140.748,-
486 DX2-66, 256KB, 4MB	91.484,- 93.496,- 96.464,-	107.820,- 109.832,- 112.800,- 126.832,- 147.240,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkorli változtatásának a jogát fenntartjuk!