

COM

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

C-64 MIX
(benne **LEMMINGS**)
ULTIMA SOROZAT

SUBTRADE



FLIGHT SIMULATOR 4.



SIM CITY 2000
Scenario Disk

G64 - Amiga - PC
felhasználói rovat

BEVERLY HILLS BILLIE



Ft. 49.

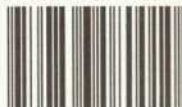
VI. évfolyam • 1994/10.

ISSN 0866-0808

Lap és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

©1994 • Ára: 139,-Ft



9 770866 080010

Commodore
Világ
C64 • AMIGA • PC • Plus/4

CoV Évkönyv '95

JÖN - JÖN - JÖN - JÖN

Röviden a várható tartalomról:

Játékleírások: C64-re többek között az előző év hazai slágerei (*Gonosz herceg, A Gálya, Wasted Time*), Amigára pl. *Kolumbus, Murder, Chaos Engine*. PC-re minden eddigimel teljesebb *Settlers*, a régen várt *Ravenloft*, mániákusoknál *Magic Candle 3* izelítő, továbbá *Inherits of the Throne, Heimdall 2*, valamint olvasói kérésre: *Stronghold, Seven Cities of Gold...*

Autószimulátorok: Ami a PC-s játékok 2-ből kimaradt (*Car & Driver, Indy 500, RAC Network Rally, Stunts, Vette, Crash Course, Test Drive 3* bővítések...)

Flipper-összefoglaló — C64, Amiga, PC

Tökös-Mákos: Benne pl. *Viz, Terminator 2, St.Fighter 2., 64-es szimulátorok, Shadow of the Beat 3, Future Wars, Myth, Prince of Persia 1-2, X-Wing, Alone in the Dark, Fatty Bear, Putt Putt, Scorched Earth, Tank Wars, Desert Strike...* meg egy pár kiegészítés az eddigi leírásokhoz, csak úgy ömlesztve, a műsorváltózás jogát fenntartjuk.

Elsőséggel: C64, Amiga, PC — elsősorban olyan dolgok, amik a Lexikonból kimaradtak

Felhasználói programok: Pl. C64-re *Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2*, ismertető a hangdigitalizáló használatához (*Speech BASIC*), *I+M demo Creator, Intro designer 3*; Amigára pl. *Settlers Editor, Pro Tracker* új verziók kiegészítései (egyeztetés alatt); PC-re pl. összefoglaló a zeneszerektrókról, lejártszokról (*Stream Tracker, Recording Session, MOD Player-ek stb.*...)

Programozástechnika: C64-re pl. *FLJ* képrákori, *Lettermaker V1.0*, *Raster Editor*, Bővebben a spritekezelésről (általános fogalmak, *Sprite Editor, Sprite Scope*). Az Amiga és PC témák egyeztetés alatt...

Kb. 230 oldal, ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft

Ugye Ön is tudja, hogy a kalózmásolatok felhasználóit a törvény teljes szigorával bünteti.

Jogtiszta, eredeti **Microsoft** programok a COM-WARE Kft-től

———— SZIMULÁTOROK ————

Flight Simulator 5.0 — 3.5" disken (5.500,- Ft)
FS Aircraft & Sc.Designer — 3.5" disken (3.500,- Ft)
FS New York Scenery — 3.5" disken (3.500,- Ft)
FS Paris Scenery — 3.5" disken (3.500,- Ft)
Space Simulator 1.0 — 3.5" disken (5.500,- Ft)
Golf for Windows 1.0 — 3.5" disken (5.500,- Ft)

———— MULTIMEDIA TERMÉKEK ————

Windows Soundbits *Hanna&Barbara* — disken (3.500,- Ft)
Windows Soundbits *MGM Movie* — disken (3.500,- Ft)
Musical Instruments — CD (6.500,- Ft)
Cinemanía — CD (6.500,- Ft)
Dinosaurs — CD (6.500,- Ft)
Ancient Lands — CD (6.500,- Ft)
Ultimate Robot — CD (6.500,- Ft)

———— FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK ————

MS DOS 6.22 Euro — 5.25" disken (6.500,- Ft)
MS DOS 6.22 Update from 6.2 — 5.25" disken (1.000,- Ft)
Windows 3.11 angol — 3.5" disken (12.600,- Ft)
Windows 3.1 Resource Kit — 3.5" disken (2.200,- Ft)
Windows 3.1 magyar — 3.5" disken (12.600,- Ft)
Windows 3.1 True Type Font Set - East European — 3.5" disken (6.000,- Ft)
Winword Proofing Tool 2.0 — 3.5" disken (7.500,- Ft)

A programok megrendelhetők a lapba befűzött levelezőlap segítségével. Szállítás postai utánvétellel. A feltüntetett árak nem tartalmazzák a 25 % ÁFA-t. A feladáshoz kb. 150-200 Ft postaköltséget is járul.

Kalandjátékok C64-re, mágneslemeze.
A Wasted Time: 599,- Ft, a Gálya : 799,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel). Megrendelhető a kiadótól a befűzött leviappal utánvétellel, vagy megvásárolható a kiadónál, illetve a ComputerBooks Kft-nél (Bp.XII.Tartsay V.u.12.), az Acomp Kft. üzleteiben és az impresszumban felsorolt üzletekben.

WASTED TIME

A Gálya

PC-s játékok 2. VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomról:

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

Tipp 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 (Kivülnézeti 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)

232 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft

Számítógépes POKE & TRÜKK LEXIKONJA

Több ezer POKE, CHEAT, és tipp

C64-re, Amigára,
PC-re és konzolokra
Megjelenik: '94 őszén
Ára: 699,- Ft helyett
előfizetéssel: 599,- Ft

Commodore Világ

VI. évfolyam, 1994/10. szám
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Calligary/Pool Safr (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőségi rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

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 postahivataltban kérsz rószaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés üságot, Evkönyvet vagy egyéb papírszt. Ez esetben ez a címét kell beírod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjotok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénz mire adtat fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelkedelmi Rt.), a HÍRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárústitó 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 ut. 8./3.

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

CILI-BAZAR, Nyiregyháza, 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 — Patria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 50. száma november második felében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek.....	1
Epp ez jutott eszünkbe.....	1
Jaj a software kalózkodnak!.....	2
Játék a tisztességgel?.....	3
C64 MIX (C64).....	4
American 3D Pool.....	4
Betörés a bázisra.....	5
Feudal Lords.....	5
Hudson Hawk.....	5
The King.....	6
LEMMINGS.....	7
MAYHEM IN MONSTERLAND.....	8
Perplex II.....	9
Reederei.....	10
Steel Thunder.....	10
To Be On Top.....	11
Ultima VI. — folytatás (C64, Amiga, PC).....	12
SUBTRADE (Amiga).....	14
BEVERLY HILL BILLIE (PC).....	16
SIM CITY 2000 — Scenario Disk & Terrain Editor (PC).....	18
Hirdetések.....	19
Elsőségi (C64, Amiga, PC).....	22
FLIGHT SIMULATOR 4.0 - 2.rész (PC).....	24
TökösMákos.....	25
HORDE (PC).....	25
DARK SUN (PC).....	27
Plus/4 sarok.....	27
Bard's Tale III. tippék.....	27
BOLHAFÉSZÉK.....	27
C64 (felhasználói rovat).....	28
29/19 Scroller.....	28
Backmoving.....	29
Amiga (felhasználói rovat).....	30
Wincsi gondok.....	30
Levelezgetünk.....	30
Még mindig a DirectoryOpus.....	30
PC (felhasználói rovat).....	31
Csillagok.....	31
Filled-Polygon rutin.....	33
Frenet Hungary.....	35
Némi kiegészítés.....	35
Scroll téma.....	35
Getto Comics 4.rész — PE-CSA-n rúgott kalózek.....	38
CoVboy Posta.....	39

Elfizetóink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Takács László, Parászsavár (Nr.940010723)
Decsi Gábor, Veszprém (Nr.940010952)
Seben Zsolt, Orosháza (Nr.940011079)

Kemenes Sándor, Bp.XXII. (Nr.940020313)
Halmai Gábor, Bp.XIV. (Nr.940020428)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Páras hideg, normál hétköznapi reggel volt. 2 hősünk a Möréc Zs. körter egyik villamosmegállójában álldogált. Az egyik a talpával előbott csikkokat tapasztott szét. Közben mellettük az úton megjelent egy púposra rakott teherautó, hátán platónyi CoV-val. Egyikük felkiáltott: "Te, itt a 49-es!". A másik habozás nélkül felszállt az éppen befutó villamosra. Csak az ajtók záródása után észlelt fel, hogy ez bizony a 19-es, és neki is leesett a tantusz. A Bathányi téri újságosnál azonban 49-es még nyomokban sem volt. Hogy is lehetett volna, amikor az a Deák tér felé jár. Másnap hősünk a Deák tér felé portyázott, és végre meglátta a 49-est. Azonnal olvasni kezdte: Deák tér — Kelenföldi pályaudvar. "Mi?!" Merelgett el magában. "Hogy ezek mit

tudnak összehordani a CoV-ban?". Ekkor felébredt, homlokát előntötte a verejték, és örült, hogy csak álmodta az egészet. Aztán reggel útja az első újságoshoz vezetett: "Kérek egy új CoV-ot!" — mire az újságos — "Azt, amelyik tegnap a Kelenföldi pályaudvarnál járt?" — Főhősünk sikoltott egyet és elájult. A szeme előtt félhomály derengett, s közben halkán sut-togta valaki a fülebe: "A villamos is aluszik, s míg szendereg a robogás, ál-mában csöngget egy kicsit, aludj el szépen..."

Neem, ti ne aludjatok el, ezúttal tényleg a 49-es GURUL a kezetekbe. Elég sokat vártatok rá. Hmmm egy dupla számnak mindig megvan az a hátránya is. S, hogy miért érdekes szám ez a 49-es? Mert utána kivételesen nem az 51-

jón. A CoV 50 pedig a magaménem egyedülállóan kérkezük. Elsősorban azért, mert CoV 50 csak egyszer van az életben, másodsorban azért, mert "olcsóbb" lesz, mint eddig. Ti fizettek 139,- Ft-ot az újságárunk és cserébe kaptok egy ötvenért. **(De rég is volt 89,- Ft a CoV — CoVboy)** Embe bevezetőt ismét pontokra bontjuk, mivel igen sok az olvasói kérdés különkülön — mindenkit érintő — témákkal kapcsolatban.

Különszám-mizéria

Eldő számunkban már foglalkoztunk ezzel a témával, azóta is hetente tucatjával jönnek a levelek: Biztos csak mi tévesztettük el a dolgot, és rossz Különszámot tettünk a borítékba, mertők a '94 évi Különszámot rendelték meg. Mi általában azt szoktuk a borítékba tenni, amit megrendel valaki, no persze mi is emberek vagyunk, és mi is tévedhetünk, de ez az eset most még csak véletlenül sem állhat fenn, mert '94 évi Nyári Különszámról nincs tudomásunk, tehát mi nem tévedtünk a csomagolásnál. A másik két Különszám megjelenése is kellett némi visszhangot. Sokan a fejükhöz vágták, hogy látták a havernál a CoVboy-nagy a Getto Világot, de ezért nem fognak kiadni annyi pénzt. Nos, azt mi is feltételeztük, hogy kimondottan csak a posták, vagy a Getto grafikai gyűjteményes kiadása csak egy szűkebb réteget érint, ezért is adtuk ki ezt a két kiadást kis példányszámban, mondhatjuk úgy is: csak gyűjtőknek. Ez az oka annak, hogy a fogasztói ár ennyire sikerült.

PC-s játékok 2.

A könyv a vártnál nagyobb sikerrel debütált a piacon. Ezt az előző kötetet összehasonlítva mondhatjuk el, vagyis a megjelenést követő 2 hónapon belül kb. kétszer annyi példány fogyott el belőle, mint 2 éve az első kötetből az első 2 hónap alatt. Ezért már ki is bontakoztak egy újabb — tavasszal megjelenő — kötet körvonalai.

Számítógépes típek és trükkök Lexikona

DoT mester egész nyaráig végigszenvedte, hogy felülülje önmagát, és egy olyan könyvet szerkeszzen össze, ami a mai napig egyedülálló lesz a hazai számítógépes könyv-kínálatban. Több ezer apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. betűrendben C64-re, Amigára, PC-re és konzolokra (Sega Master System, Sega Game Gear, Nintendo, Super Nintendo, Atari Lynx, PC Engine) hogy csak a legfontosabbakat említsük! A LEXIKON anyaga kb. a '94 nyári végi állapotot tükrözi. Megtalálható benne a CoV-okban, Évkönyvekben, PC-s játékok könyvekben eddig megjelent összes Előszó-gyűjtemény anyag, és alkotója a LEXIKON kb. 50 %-át, az információk másik fele ehhez lett hozzáfűzve, vagyis hazai nyomtatásban most találkozhattok ezekkel először. Terveink szerint bizonyos időnként megjelentetnénk a javított, bővített, átdolgozott kiadást, úgy ahogy az LEXIKON-éknál lenni szokás. A jelenlegi első kiadás már nyomdában van, reméljük, hogy 2-3 héten belül piacra kerül. Fogasztói ára: 699,- Ft, aki eddig elfizette, az 200,- Ft-ot megspórolhatott, a továbbiakban pedig kiadói közvetlen megrendelés esetén 100,- Ft kedvezményt adunk.

CoV '95

Szándékosan írtuk ezt a címet csak így, rövidített formában. Lesz CoV 1995-ben is, csak nem úgy fogjuk hívni, hogy Commodore Világ. A COMPUTER VILÁG-címet nem új lapként kívánjuk bevezetni a piacon, ezt erősítjük meg azal is, hogy a sorszámozás folyamatosan maradjon (CoV 52, 53 stb.), vagyis a lap címe — és várhatóan arculata is — megváltozik. Hogy ez a változás miben lesz érezhető, arról a jövő hónapban már bizonyára többet tudunk elárulni, egy biztos: elsősorban nem a tartal-

mon, hanem a formán fogunk változtatni. Terveztem a tartalmai felépítésben is lesznek eltérések a mostanihoz képest, igazodva az olvasók igényeihez és elvárásaihoz. Természetesen idén sem marad el a nagyszabású előfizetési akciónk, mint ahogy ez eddig is volt, a jövő évre 1994. december 31-ig előfizetőknél jelentős kedvezményt kívánunk biztosítani, de erről legközelebb ügyis részletesen szólnunk.

CoV Évkönyv '95

Hopplá! Micsoda meglepő fordulat. Hogy hova lett a '94/' a '95' elő? Miután a lap címe év végén megváltozik, és ugyebár az Évkönyv a lap Évkönyve, furán festene a Commodore Világ Évkönyv '94/95 cím '95-ben. Ez természetesen fordítva is igaz, hiszen idén még nincs Computer Világ. Ezért, és ha azt is figyelembe vesszük, hogy az Évkönyv csak december közepén jelenik meg, úgy döntöttünk legyen a címe Computer Világ Évkönyv '95. Ettől persze a belső tartalom teljesen hasonló lesz, mint eddig, előzetes látható a belső borítón. A könyv ára a boltokban 598,- Ft lesz, akik az újságba befűzött csekket előfizetnek a könyvre 1994. november 30-ig, 100,- Ft kedvezményt kapnak. Nekik csak 498,- Ft-ot kell fizetniük. További 100,- Ft kedvezményt biztosítunk azoknak, akik a '93/94-es és a '95-ös Évkönyvet együtt rendelik meg. Nekik 1.047 helyett 847,- Ft-ot kell fizetniük. Ezzel egyidejűleg megszűnik a '92-es és '93/94-es Évkönyvek együttes megrendelési kedvezménye, a továbbiakban a '92-es Évkönyv 398,- Ft helyett 298,- Ft-ért, a '93/94-es Évkönyv pedig 449,- Ft helyett változatlanul 398,- Ft-ért rendelhető meg.

Software-kalózkod

A legelső levelet ebben a témában kaptuk, ezért most átadjuk a szót magunknak. Vonal után folytatjuk...

Jaj a software-kalózkodnak!

Kalózádió Budapest!

Köszöntjük kedves hallgatóinkat. Mai első műsorunk a software ágazattal foglalkozik.

Bizonyára hallgatóink közül sokan értesültek arról a nagyszabású kongresszusról, amelyet a nyáron tartottak meg tagjaink a Petőfi Csarnok mellett. A rendezvényre meghívták a rendőrség képviselőit is, akik a kiküldött meghívók ellenére nagyobb létszámú képviseltek magukat. Így aztán hamar teltház lett, be is zárták a kapukat, hiszen nem volt több szabad férőhely. Tudósítónk sajnos későn érkezett, így ő sem juthatott be az összejövetelre. A kongresszus zárt ajtók mögött zajlott. Az összejövetelen néhányan olyan jól összelepedtek a rendőrség képviselőivel, hogy mind a 20 ezer lemezüket ajándékozták nekik adták, sőt a rendezvény után jó hangulatban együtt is távoztak. Ez még mind semmi, a rendőrök cserebé felajánlották segítségüket, hogy szívesen hazafuvarozzák barátainkat. Így is volt. Együtt hazamentek, a srácook bemutatják szüleiket, akik szívesen odaadták otthoni számítógépeiket, hogy a rendőröknek legyen mivel betölteni azt a pár lemezt, amit nekik ajándékoztak barátaink. Örülünk, hogy néhány év után ilyen barátságos kapcsolat jött létre tagjaink és a hatóság képviselői között.

Kedves hallgatóink, adásunkat félbe kell szakítanunk, mert... krccss srrrr... neeee... segítség a legjobb barátaink viszik a berendezés... kait.

Szomorú vég. Végül is lehet és a szabad értelmezése között van némi különbség. Sokan kérdezték tőlem letelekben, hogy most lehet-e másolgatni a játéprogramokat, vagy nem lehet. Nos, prózai egyszerűséggel: lehet, de nem szabad! Lehet kalózádiót üzemeltetni, lehet kávéra zárgépet használni, lehet színes fénymásolón 5 ezer forintos bankókat másolgatni (csak a fémszálat nem sikerül sohasem bedugni — CoVboy), lehet Lagzi Lajcsi kazetákat másolgatni és árulni a miskolci piacon, lehet zárlatos hurkasúttól nemlétező cégneven postafiók mögé bújva csomagküldeni, lehet adóbevezetés nélkül vállalkozni, lehet álnéven üzletet kötni, és — most jut eszünkbe — lehet jogszolgáltatás software terméket másolgatni — és engedély nélkül forgalmazni hozni. Ezt mind lehet, csak nem szabad. Ez a kis felsorolás mind azo májfojk közé tartozik, amit kis hazánkban elég sokan szívesen úznek, ugyanakkor kivétel nélkül mind gazdasági bűncselekménynek számít.

A nyári Petőfi Csarnok mellett megtartott razzia úgy tünik csak részben jesszettele a dologban érintettekét, pedig nem tisztavirág illatú dologról, annál sokkal komolyabb rendőri intézkedéssorozat-ról van szó. Az ORFK augusztus végi sajtótájékoztatóján ezzel kapcsolatban több statisztikai adat elhangzott. A rendőri állomány 33 ezerrel 40 ezer főre emelkedett, így a hatóságok az elmúlt évben a nyomozások hatékonyságát tudták jelentősen javítani. Az ORFK illetékesei elmondták, hogy igazi áttörést tudtak felmutatni a szerzői jogot megsértő bűnözőkkel (pl. a kalózmásolatok forgalmazásával) szemben. Mindössze 17 hónapja lépett életbe az új paragrafus, és amíg 1993

évben mindösszesen 1 esetben indítottak ilyen ügyben büntetőeljárást, addig 1994 első felében már 7815 ilyen esetről számoltak be, mely szám további emelkedésével számolnak.

A sorsfordító Petőfi Csarnok mellett eseményt követően — mint már említettük — sokan visszamondták a CoV-ban lekötött hirdetésüket. Többen ezt igen érdekes módon oldották meg, nézünk erre egy kirívó példát: X.Y. Z városból küldött nekünk egy térítvényes levelet, melyben közli, hogy amennyiben a nevében és a címére valaki feladott volna hirdetést, akkor azt tekintsz semminek, mert azt nem ő adta fel, s ha pénzt is adott volna fel valaki az ő nevében, akkor arra nem tart igényt, mert azt nem ő adta fel. Érdekes. Előkereszt a hirdetés tartalmazza levelet, és a kézzel íródott, a térítvényes levelet írópéldát írták. Az aláírás szemmel láthatóan elter egymástól, a térítvényes levelet látható aláírás vonatolt, erőltetett. Vagyis X.Y. kínosan ügyelt arra, hogy megpróbálja tisztázni magát, ő sohasem másolt PC-s programokat 5 GB-nyi anyagból nagy választékban. Erre utal a térítvény is, hiszen a legegyszerűbb a hatóság orra alá dugni a bizonyítékot, lám én felhívtam a média figyelmét arra, hogy valaki szórakozik a nevében... Ügyes.

Mivel a hirdetések tartalma illotlen arra kell következtetnünk, hogy még mindig vannak elegendő, akik fittyet hánnya a háttérben zajló dolgoknak, tovább másolgatnak ezt-azt. Nekik szól a következő néhány sor. Van egy olyan közmondás, hogy jobb félni, mint megijedni!

z) ami anyagi haszon szerzés érdekében történik. Szeretnénk hangsúlyozni, hogy ebből a szempontból különbözős, hogy valakinek van-e engedélyje vagy nincs software sokszorosításra és árusításra, mindenesetre adóügyi szempontból mulasztási bírsággal sújtható mindenki, aki elmulasztotta a bejelentkezést, az megint más kérdés, hogy számolhat egy átfogó adóellenőrzéssel, márpedig ha nyilvántartást nem vezetett a forgalmáról, általában a becslés módszerét szokták alkalmazni. Bármilyen hihetetlen, de a lakóhely szerinti postahivatalban általában nyoma van annak, ha valaki pénzküldeményt vesz át.

Éz tehát a dolgok egyik oldala, mivel majdnem biztosak vagyunk benne, hogy a hirdetési oldalakon saját fejlesztésű cartridge, demo-k, lemezűjségek stb. hirdetői szerzői jogi oldalról nem követnek el jogsértést, viszont tevékenységüket kereskedelmi és/vagy adóügyi engedélyek nélkül folytatják.

A dolgok másik oldala, ha valaki a forgalomba hozott termékek(ek) forgalmazására nem szerzett jogosultságot. Hogy lehet ilyet szerzeni? Nagyon egyszerű. Ha szűkebb körben, a software termékek területén belül maradunk, akkor szerződést illik kötni az eredeti jogosulttal, vagy annak hazai képviselőjével/képviselőivel. Más dolog a viszonteladói szerződés és más a sokszorosításra adott engedély. A viszonteladó az eredeti jogosulttal vagy annak képviselőjével (dealer) kötött szerződés alapján jogosulttá válik a software termék árusítására (distributor). A listaárnál lényegesen kedvezőbb beszerzési áron juthat hozzá a termékhez és a szerződés birtokában továbbértékesítheti azt, vagyis ráteszi a kis árrését és eladja. Ebben az esetben tehát a sokszorosítás nem ő végzi, ő már

készterméket kap. A sokszorosítási jog megszerzése már nem ilyen egyszerű, de ez is a két fél közötti szerződés kérdése. Mondjuk kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy Bamba Janka, Tözegepászáltenyéről a Microsoft-tal ilyen megállapodásra jutna pl. a Winword 6.0 sokszorosítását és árusítását illetően, persze attól függ mennyi pénze van, mert lehet, hogy az előző 5 éves gázolajszőkítésből mellényzsebből megvásárolja az amerikai céget... A viccet felértéke a hatóságok, ha valakit rajtakapnak software másolatok árusításán, legelőször is azt vizsgálják, van-e jogosultsága (vagyis frott szerződése) az illetőnek az adott software-termék forgalomba hozására. Ha ilyet mondjuk kapából nem tud felmutatni, számolnia kell arra, hogy a rendőr bácsik a hordozókat (lemezek, kazetták) és a sokszorosítás vélelmezett eszközeit/alközéit megsejtítják egy picit. Miután a rendőrség elsősorban nyomozó ill. végrehajtó és nem szakmai szakértő szervezet, az elkobzott cuccok egy szakértői csoporthoz kerülnek, akik szakértői véleményt alkotnak az adathordozókon talált dolgokról. A rendőrség a szakértői véleménye és állásfoglalása alapján adja át az ügyet az ügyészségnek. Ez azért lényeges, mert meg kell állapítani a jogsértés vagyoni nagyságát, mert súlyosabb büntetésre számíthat az, aki 1 millió forint forgalmi értékűnél nagyobb visszaélést követett el, mint aki pl. ennél kevesebbet. Természetesen minket is régóta foglalkoztat a kérdés, vajon a hatóságnak mi az álláspontja az elkövetés mélységét illetően. Mennyiben vétkes a C64-en 10 évvel ezelőt megjelent programok másolásán és árusításán tetten érő kalóz, és mennyiben a PC-s Corel Draw 5.0 hamisított CD-től forgalomba hozó. Mert hogy nagyságrendjében igen is van különbség az ügyészségnek. Ezért cikksorozatunk folytatásaként meg szeretnénk szólni az illetékeseket is. Ígretet kaptunk arra, hogy a BRFK illetékesei válaszolnak néhány aktuális kérdésre, s meg szeretnénk szólni a BRFK munkáját segítő szakértőket, valamint a másik oldalt is, akik mindennek szenvedői alanyai.

Ezen interjúorozat közlésével folytatjuk legközelebb...

(folytatjuk...)

Nagyon sokan elfelejtik, hogy Magyarországon rendszeres értékesítést csak vállalkozói igazolvánnyal, adószámmal lehet végezni. Ennek semmi köze ahhoz, hogy az adott tevékenységből származik-e éves szinten adóköteles jövedelem (110.000 forint) vagy nem. Vagyis, ha valaki pl. középiskolai tanuló, az még nem jogosítja fel arra, hogy engedély nélkül bármit forgalomba hozzon, legyen az akár hivatalos software vagy akármé. Ez azt jelenti, hogy kereskedelmi hirdetés feladására valaki akkor jogosult, ha vállalkozói tevékenységét az illetékes hatóságnál (Adóhivatal, Onkormányzat) adóbejelentkezési lap kitöltésével és Vállalkozói igazolvány kiváltásával bejelentette. Ellenkező esetben csak olyan értékesítésre jogosult, ami nem hálajaja meg a kereskedelmi mennyiséget. Pl. 1 számítógép konfiguráció, vagy 2-3 gyári lemez stb. eladás — akár hirdetés alapján — nem számít kereskedelmi tevékenységnek, viszont aki ugyanazt a dolgot pl. magnokazettát, magnéslemezt stb. sokszorosítja és abból ad el 5-10, az akár 100 db-ot, az már kereskedelmi tevékenységnek számít (a kereskedelmi mennyiségek mértékét cikkmegnevezésenként rendezte szabályoz-

Játék a tisztességgel?

Pici rovatunknak adhattuk volna azt a címet is, hogy KEPREJTVENT. Aki megtalálja az 5 különbséget a két kép között azok között Szerzői jogi kézikönyvket sorsolunk ki. Ilyen az élet. A CoV 39-ben közzétett plajóim téma úgy látszik tovább gyűrűzik, népszerűsítést Getto maestro tehetségét a CoV hasábjain kívül is.

Bizonyára mindenki emlékszik a CoV 45. oldalán, a Heart of Africa c. leírás elején található rajzra. Ez látható balról.

A belevágot alkotás egy hirdetésű újságban, nevezetesen a PÁPAI TIPP-ben reklámozta a GARDEN dobozos idítőket.

Mi is kíváncsiak voltunk, ki az a mester, aki ennyire elhívdien tudja utánozni Getto maestro munkáját. A GARDEN Kft. című egy dobozos idítőtíráról igaz sikerült ellesni, de ez (minő véletlen!) csak egy postaihoz volt, így másképp próbálkoztunk. A pápai CoV-osok egyik képviselője magánymozást kezdett az ügyben, s annyit már sikerült kiderítenie, hogy a GARDEN-nk a grafikat egy bizonyos DALI Color Studio készítette. Őket még nem sikerült utolérnünk, de már nyomom vagyunk. A Getto VS Dali C.S. (nem SC!) mérkőzés eredményéről majd tudósítani fogunk.

Lapzártakor kaptuk a hírt, a szentendrei főút mentén hatalmas transzparenzen terpeszködő, a '91-es CoV Ekvonyos hírötjáról és a POI-es pálok eljéről már ismert számbavegés hoci illusztráció. Állítólag valami telcsárdat reklámra, a CoV billog nincs a füleben (na vajon miért nem) és kolomp van a nyakában. Hogy mik vannak? Úgy látszik a HO jogi képviselője mostanában nem fog unatkozni...



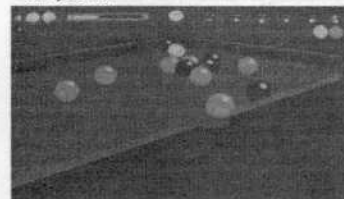
GARDEN GARDEN GARDEN

C64 miX

AMERICAN 3D POOL

A játékot a **Zeppelin Games** adta ki 1991-ben. Akkor hatalmas sikerei voltak, és szerintünk ezzel a játékkal sincs másként. Rögtön a játék elindulásakor (amikor billiard-asztalunkat csodálhatjuk) négy funkcióra nyílik lehetőségünk:

1. **Tűzgomb:** Belépés a főmenübe
2. **'F1':** Pool Demo
3. **'F3':** Billiards Demo
4. **'F7':** Folytatunk egy előzőleg félbeszakított játékot



A főmenü

- Pool 1 játékos
- Pool 2 player: Pool 2 játékos
- Pool Tournament: Pool bajnokság
- Billiards 1 player: Billiards 1 játékos
- Billiards 2 player: Billiards 2 játékos
- Billiards Tournament: Billiards bajnokság
- Trick Shot Mode: Ld. később

Ha egy játékost választunk, rögtön elindul a játék. Két játékos választása esetén:

1. **Pool:** Megadjuk, hogy hány meccs legyen (5-99)/Billiards: Hány pontig kell eljutni
2. Ezután megadjuk a két játékos nevét. Erre két mód is van:
 1. Saját név (no comment)
 2. COMPUTX (x a gép erőssége (1-9, 1 legkönnyebb, 9 legnehezebb, pl. COMPUT5: közepes nehézség))
3. Tessék játszani!

Tournament (Bajnokság)

1. A bajnokság típusa:
 - League — Liga
 - Knockout — Kiesés
2. (Csak liga választása esetén): Fordulók száma: 1-5
3. Játékosok száma: 1-8
4. Játékos(ok) neve: (itt nem érvényes a COMPUTX)
5. A játék...

A képernyő felépítése:

- Pool:**
- 1 **Játékos:**
- Bal felső sarok: A lement meccsek száma (FRAMES)
 - Jobb felső sarok:
 - SPIN: Csavarás (később)
 - POWER: Erő (később)
 - HI-SCORE: ... (szerintünk ide HI-TACHI-t akartak írni)
 - Bal középső:
 - BALLS: Hány fehér golyó áll még a ren-

delkezésünkre

- **SHOTS:** Hány lővés van még hátra (ha lővünk, akkor fogy, ha belövünk egy golyót, visszaáll háromra, ha elfogy, elvesztünk egy fehér labdát)

2 Játékos:

- Bal felső: 1. játékos neve, ill. hány meccset nyert meg eddig ebből a játszmából
- Jobb felső: Ua. csak a 2. játékos
- Bal középső: A meccsek száma
- Jobb középső: Ld. később

Billiards:

- 1 **Játékos:**
- Felső sor: Pontszám
 - Középső:
 - A pontszerzési lehetőségek (ld. a szabályoknál)
 - HI-SCORE: No comment
 - Bal középső: Ld. Pool
 - Jobb középső: Ld. Pool

2 Játékos:

- Felső sor: Nem változott, kivéve azt, hogy két név is felkerült
- Jobb középső: Lásd 1 játékos
- Bal középső: hány pontig kell eljutni (a többit sajnos homály fedti...)

Mielőtt nekiesnénk a játéknak, ismerkedjünk meg a szabályokkal!

Pool:

A fehér golyóval el kell találni egy színeset, kivéve a feketét, úgy, hogy az egy lyukban kósszon ki. Két játékos esetén csak a saját golyóinkat szabad, amelyet az első találat dönt el. Ha minden színes golyó el van téve, a fekete következhet abba a lyukba, ahova az utolsó színes (!) golyókat belőtük, ill. amelyik azzal kapcsolatban áll függőlegesen vagy vízszintesen.

További szabályok:

- A fehér golyóval elsőként nem szabad érinteni az ellenfél golyóját, ill. a feketét.
- Tilos az ellenfél golyóját elrakni!
- Nem szabad elrakni a fehér golyót!
- Ha valamilyen szabályt megsértjük, akkor az ellenfél jön kétszer + a golyót újra elhelyezheti az asztalon.

Billiards:

- Mindent szabad, kivéve koccanás nélkül elrakni a fehérét. A cél: minél több pontot összegyűjteni, úgy, hogy:
- Beütjük a fehér golyót (koccanással!!!) 1 pont
 - Beütjük a sárga golyót (2 pont)
 - Beütjük a piros golyót (3 pont)
 - A fehér golyóval érintjük a pirosat és a sárgát is (1 pont)
 - Illetve ezeket kombinálva (értelemszerűen ilyenkor a pontok összeadódnak)

(Megjegyzés: az itt leírtak, lehet hogy nem fognak pontosan stimmelni, mivel ebben a játékban nem vagyunk olyan jártasak, és még nem nagyon játszottunk vele...)

Lövés:

- Ha el lett téve a fehér, vagy az lesz a játszma első lövése, helyezzük el a fehér golyót: Irányítsuk a kurzort a "célra", majd nyomjuk meg a tűzgombot, de el ne engedjük! Állítsuk be a kívánt erőt, és engedjük el a joy-t. Ezután jön a csavarás:
- Középső: A labda nem csavarodik semerre
 - Bal: A golyó az első (!) ütközés után balra fog csavarodni

- Jobb: Ua, mint előbb, csak jobbra
 - Le: A labda visszacsavarodik
 - Fa: A golyó követi a megütött labdát
- Ezután tűzgombra indul a dolog.

Trick Shot Mode (a kedvencünk!):

- Billentyűk:**
- '0': '9': Kész felállások hívása
 - 'F7': Az aktuális felállítás átszerkesztése

A képernyő:

- A bal felső sarokban láthatjuk, hogy éppen melyik felállítás aktív
- Jobb felső sarok:
 - TRICK SHOT MODE: No comment
 - SPIN: Csavarás (ld. feljebb)
 - POWER: Erő (ld. előbb)
- Bal alsó sarok: Kezelőbillentyűk
- Illetve bal középső van kiírva, hogy mit kell tennünk az aktuális felállással:
 - EDITED: Átszerkesztett
 - POT... (black, red...): Tedd el... (feketét, pirosat...)
 - Lényege: egy (!) lövéssel eltenni a megadott golyókat!

Egyéb:

A játékban a 'V' billentyűvel tükrözhetjük a táblát vízszintesen, ill. a '/'-rel visszaléphetünk a játék elejére. Érdekesége a programnak, hogy ha egy lövéssel egynél több golyót teszünk el, megismétli (Action Replay). Kivéve, ha Trick Shot Mode-ban vagyunk.



Tanácsok a játékhöz

- Nem kell mindig teljes erővel löni
- POOL kezdések: Irányítsuk a kurzort a tömeg közepébe, teljes erővel csavarjuk előre a golyót, aki kíváncsi rá, hogy mi történik, próbálja ki!
- BILLIARDS: Ha a golyó egy lyuk előtt áll, csavarjunk előre, hátha utána megy?!)

Építőgus:

Összességében a játék C64-en talán a legjobb ebben a műfajban. A grafika élvezetes, a hangok jók, a golyók mozgása élet-hű. Egyszerűen kellemesen el lehet vele tölteni az időt. Kihagytunk valamit?

■ Molnár Andor

Hossz: 140 blokk
Kiadó: Zeppelin '91
Más verziók: Amiga (1 DD), PC (1 DD)

Netörés a házisra

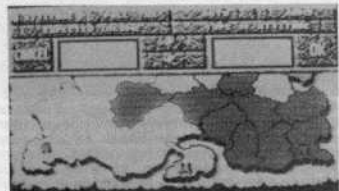
A CoV#33-ban volt egy majdnem teljes leírás erről a programról. Itt közöljük a hiányzó részleteket.

1. A lombik a mosdóban van (V MOSDÓ, F).
2. A monitoroknál lévő tisztet érdemes megszólítani (feltéve, hogy az a célunk, hogy végigjássuk a programot). Nos, ha ezt megtettük (nem a végigjászást!), csodák csodája, kapunk egy kulcskártyát. Ezután köszönjük meg egy LEÜTÖM TISZTET, HÜZÖM TISZTET cselekvéssel, innen haladjunk a leírás szerint.

FEUDAL LORDS

A Commodore tulajdonosok még emlékezhetnek egy ehhez hasonló játékra, a *Defender of the Crown*-ra. Ebben a játékban a cél ugyanaz: ellenfeleink kiűzésével el kell foglalni az összes területet. A játék színvonalát tekintve nem változott. Bár vannak benne új opciók, de pl. a vár elfoglalásnál elődje jobban volt elkészítve. Elég hosszú töltés után végignézhetjük az alkotó nevét. Ezután a szerepöket kell kiválasztani, számuk maximum 4 lehet. A szereplők a következők:

1. *Thorsten of Verlainé* (rózsaszín)
2. *Lothar of Dermot* (kék)
3. *Roderie of Rhianon* (zöld)
4. *Malcom of Karsten* (fehér)



A képernyő bal oldalán tulajdonságait tudjuk beállítani (alulról felfelé):

- **Control:** A figurát a számítógép, vagy mi vezéreljük (a többivel csak akkor kell törödni), ha itt a játékos vezérel).
- **Leadership:** Vezetői képesség.
- **Charisma:** Erőnlét. (Ezt kétféle. Inkább meggyőző-képesség lehet. — Bryan)
- **Vitality:** Szerencse. (Ezt is. Egészség... — Bryan)

A tulajdonságokat a mouse bal gombjával adhatjuk meg oly módon, hogy a rendelkezésünkre álló 3 kárdból egyet-egyet elhelyezünk a kockákba. Egy kockába mindössze csak két kardot rakhatunk. Minután ezzel végeztünk, rövid töltés után elkezdődik a játék. Először kirja a szereplő nevét és kirajzolja arcképét. Majd két adatot is kiír:

- **Outgoings:** Kiadások
- **Income:** Bevétel

Akkor játszunk jól, ha egy idő után a bevétel nagyobb lesz, mint a kiadás. Ezután megjelenik egy térkép, aminek tetején ott diszeleg arcmásunk, és kastélyunkon egy kerek pajzsot láthatunk. A képernyő tete-

A szféhez vezető útja a kulcskártyával nyílik (ha a monitoroknál lévő tisztet nem pihentetjük, akkor most tölthetjük be a mentett állást (ha van)).

3. A széf szobájában kigyók vannak a padlón! Itt kell használni a benzinkutnál készített kódot!

4. Ha megszerezte a TOP SECRET borítékot, menjünk vissza a konténer előtti útkeresztződéshez, és cselekedjünk a leírás szerint!

Ha minden O.K., akkor gratuláljón!

Pár észrevétel

1. A mi verzióink (ACID törés) a titkárneis iródban is kifagy.
2. Annál az ördögénél, ahol a PLAYBOY-t kell odaadni az örnek, rajtyéjes (khmmmm, felcserélődtek a betűk) módon eltűnnek — a fontosabb — tárgyak.

jén 4 opció közül válogathatunk. Balról jobbra:

- **War:** Háború, ezen belül 3 parancs van:
 - **Armaments:** Hadsereg-vásárlás. Ezek a seregeket a játék közben érkeznek várunkba, tehát oda is kell érte visszamenünk.
 - **Transfer:** Az adott területen álló helyőrséget rakhatjuk be a seregünkbe, vagy éppen fordítva.
 - **Move Army:** Hadseregünk mozgatása (csak akkor tudjuk, ha van is benne valami).
- **Diplomacy:** Először is azzal kezdendők, hogy ha beszédik az adót, akkor nem az áll itt, hanem az **Economy**, de arról majd később. Ennek is 3 alpontja van:
 - **Alliance:** Szövetséget választhatunk magunknak, meghozza oly módon, hogy ráclickelünk a kívánt emberre (ajánlatos ezt kétszer is megtenni). Ha ez megismétlődik a másik fél részéről is, és ráadásul mindketten ugyanannyi évet jelöltek meg, akkor át is mehetnek egymás területén.
 - **Assassination:** Gyilkosság. Ez persze már pénzbe kerül. A siker annál biztosabb, minél több dukátot ajánlunk fel.
 - **Plot:** Lázadás szítása. Csak olyan területen lehet, amit már valaki elfoglalt, és történetesen nem áll rajta a serege, vagy a vára. Ez az akcióknak is dukátokat ezreit emészti fel, de ha rosszul állunk, és elég sok pénzünk van, akkor ezzel jelentős sikereket érhetünk el.

■ **Info:** Itt információkhoz juthatunk:

- **Review:** Magunkról
- **Rocess:** Ellenfeleinkről
- **Regions:** Területekről

Economy:

Ezt az opciót csak az adó beszédése után láthatjuk, a diplomácia helyett. Ezen belül is 3 pontot láthatunk:

- **Financemets:** Épületek vásárlása
 - **Markets:** Piac (2000)
 - **Crafts:** ? (3500)
 - **Churches:** Templom (4500)
 - **Castles:** Kastély (8000)Az épületek után a számok azok árát jelentik.
- **Finance:** Helyőrség, adó stb.
 - **Altitude:** A helyőrség ereje.
 - **Pol Tax:** Az adó nagysága, maximum 5 lehet.
 - **Duty:** Itt is az adót növelhetjük.
 - **Army:** Itt a katonáknak kifizetett pénz állíthatjuk be (a bal oldalon lévő nagy összeg a minden hónapban kifizetett dukátok ezreit jelenti).
- **Trading:** Itt a kereskedelem főbb forrásait intézhetjük el.
 - **Iron:** Vas
 - **Wine:** Bor

A CoV#44-ben valahol ott hagytuk abba, hogy megcsináltuk az első pályát. Íme a következő kettő:

1. Ki lehet próbálni! Ennek leküzdése úgy lehetséges, ha a leírás szerint járunk (szereplők azok a tárgyak jönnek el, amelyek a legutolsó helyen állnak, azaz utoljára vettük fel).
3. A másik oldalon van egy térkép, nem szükséges, de miért ne.
4. Felvonót és kerményt mi sem találtunk, de nem is nagyon hiányzott!
5. Ott, ahol az igazolvány van, eltűnhetnek tárgyak (miután odaadjuk az örnek a PLAYBOY-t).
6. Vizsgáljuk meg a mosdót. Nahát!!
7. A monitoros tisztet a fejbeverés előtt szólítsuk meg!
 - **HALASZ LÁSZLÓ** (Gary from TREND)

Hossz: 1 lemezoldal
Kiadó: hazai fejlesztés
Más verziók: —

- **Crain:** Búza
Ezek mennyisége is befolyásolja a vásárolható katonák számát.

Most pedig hadseregünk "tartozékai" kerülnek terükre.

- **Knights:** Lovagok (ezek utánpótlását nem tudjuk beállítani a már szokott módon, ők jönnek maguktól)
- **Soldiers:** Zsoldosok
- **Bowmen:** Íjászok

Néha, ha olyan területet támadunk meg, amin éppen az ellenség csapata tartózkodik, akkor az eddignél merőben más csata következik. A térkép eltűnik, és megjelenik a két csapat, amelyek 3 részből állnak. 2 oldalsó és középső szárnyból. Ezek után bele kell pakolni a részekbe annyi katonát, amennyit csak tudunk. Ezután clickelünk rá az ellenfél képre, és már kezdődik is a csata. Ha voltak nyílászak, akkor előbb ők lőnek egyet-egyet. A seregeink mögött az utánpótlás látszik, érdemes először az egyiket rögtön berakni középre. Területet akkor foglalunk el, ha a támadók vesztesége sokkal kisebb, mint a védők.



Egy-két tipp:

- A helyőrséget minél előbb vegyük fel.
- Saját területen többet tudunk lépni.
- A játék elején, mielőtt a várból átrájkunk az embereket a seregbe, a sereg toborzásnál vegyünk annyi embert, amennyit a pénzünk enged. Így kezdésnek ennivel több lesz a várban tartózkodó katonáink létszáma.
- Az ellenfelekkel jobb minél előbb végezni.

■ **Bacsó Márton**

Hossz: 1 lemezoldal
Kiadó: Impressions
Más verziók: Amiga (1 DD)

HUDSON HAWK

A 2. pályán *Leonardo da Vinci* skicckönyvét kell ellopunk. Ezt valahol a *Vatikánban* rejtették el. Az elején induljunk el jobb-

Ha, Ha hogy nagygyűjtő pasit látunk, oljok el a mógó létűv köckát, és a felvonálóvív húzó fel.

Ezek után menjünk fel rajta a legközelebbi csomagra, és onnan fel. Most menjünk tovább fent, és a második kapu felett menjünk a kötélre. Essünk le, és az úrgórium segítségével jussunk el a baloldalon lévő kockára. Menjünk végig jobbra és a csomag segítségével érjük el a létrát, amelyen fel kell mászni.

Igy a csövekbe fogunk jutni. Kis időközönként a padlóból szúrós akármik jönnek ki, amelyek árthatnak egészségünknek. A csöveknek néha kinyíló akármicsodák vannak, amelyek ha alattuk vagyunk, felszip-pantának, és általában olyan helyre pottyanunk, ahová a legkevésbé szeretünk volna. Menjünk jobbra, le, és ballagjunk tovább, miközben a tolokócsis öreg mamikra vigyázunk, ugyanis a kocsisban véletlenül bombák vannak. Az első elágazásnál menjünk föl. A szakadék fölött a kötélre menjünk át, és a liffel menjünk le. Az utolsó megállónál szálljunk ki.

Menjünk tovább, a szakadékot megelőzőn át a legközelebbi elágazásnál forduljunk jobbra, és a csövekből a lyukon keresztül menjünk a tetőre. Menjünk jobbra, miközben a különféle emberekre figyelünk, főleg az ejtőernyős nyanyákra, akik bombákát ajándékoznak meg. Amikor a 3. kupolához érünk, a bennelevő lyukon keresztül menjünk be.

Most menjünk jobbra-le, miközben azokra a furcsa berendezésekre figyelünk, ame-

lyek a levegőbe repítenek, ha rájuk lépünk. Ezeknek kívül találkozzunk még gongszterekkel, akiket úgy ölthetünk meg, hogy megdobjuk egy lasztival, és elkábítja, és rögtön utána egy másikkal, ha a bandita még kébba volt, akkor meghal.

Amikor végigérünk, ne menjünk le a létrán, hanem ugorjunk le. Most jobbra, le és balra. Egész utunkon figyeljük a többitől különböző padlórészekre, mivel áramot vezetnek, valamint a feldobószerkezetekre. Utána menjünk le, így abba a terembe érünk, ahol *Leonardo da Vinci* barátunk könyve van.

Itt menjünk jobbra, de végig a platformokom. Ne érjünk a padlóhoz és a villogó lámpákhoz, amelyek lecsukhatják rácsokkal a célhoz vezető utat.

A harmadik és egyben az utolsó pályán *Leo da Vinci* várába kell bejutnunk, és elhoznunk onnan egy kristályt. A felvétele az aranycsínológép önmegsemmisítéséhez fog vezetni. Ezt meg kell tennünk a Föld megmentésének érdekében. Tehát menjünk jobbra, utána fel a létrán, ugorjunk balra, majd menjünk végig a platformokom a különböző állatokra vigyázva (saját magunkra is!).

Amikor a létrához érünk, menjünk fel rajta, majd ugráljunk a platformom balra. A végé fel menjünk át a kötélre, menjünk feljebb a létrán. Vegyük az irányt jobbra. Utözben nyugtassuk meg a muksókat. A második muksó után menjünk fel a tetőre, és utána balra. Ha a vár falaihoz érünk,

és a kötélre menjünk fel rájuk, és a kötélre menjünk feljebb a platformom és másszunk fel a létrán. Amikor rajta megytünk, lökjük a lég-gömbökön repülő embereket.

Ha a tetőjére érünk, menjünk jobbra, a végé felé a láda segítségével jussunk fel. Most menjünk balra, vigyázva a golyókra, melyeket egy furcsa gép lő felénk. A végén a platformomon menjünk fel, utána jobbra, és fel a liffel. Most ugráljunk balra, menjünk feljebb, jobbra, fel, és menjünk be az ablakon. Most menjünk jobbra és fel. A kockát toljuk balra. Vigyük fel a liffeteket, toljuk jobbra, és ugorjunk rajta a kijáratra. Vége bejutunk abba a terembe, ahol a kristály van. Menjünk a kötélre jobbra, és sünk le egy emelettel lejjebb, ugorjunk jobbra és kapcsoljuk át az akármít. Most felemelkedik a rács, amelyik alatt a kristály van. Fussunk balra, ugorjunk fel, jobbra a kötélre, és amikor a kétél kb. 2/3-ánál tartunk, essünk balra, útközben a kristályt felvéve. Most a jobb oldalon lent lévő akármít kapcsoljuk át, és menjünk az ajtóhoz. Az ajtót a mellette lévő átkapcsolóval nyithatjuk ki. Menjünk be.

■ Szvedo Albert (Shadow CAX)

Hossz: 21 lemezoldal
Kiadó: Ocean
Más verziók: Amiga (2 DD)

THE KING

Wladca gonna dooo!! Hogy ez mit jelent? Azt mi sem tudjuk, de úgy tűnik, nem is érdekes. Ennyit bevezetőnek. A továbbiakban a sátnánisa lengyeliek egy újabb keletű byte-halmazról lesz szó (bocs a sátnánisa jelzőért, de elnézgetve a demiokat, kicsit sok(ik)nak tűnnek a fordított keresztetek/életfák). A stuff címe: *Wladca* (Main/Talent külföldi *Novotrade* "alkalmazott" szerint *The King* — ahá, akkor már tudom, hogy mi az a *Wladca* (*Wladca*), egyébiránt stratégia a javából, kiváló szórakozás. Garantálja a *Laboratories Garniev Par...* izé, ja hogy ez nem az *Elisabeth Colour* (*SYNERGIE*) reklám, tehát a *Laboratorius Komputerowe APM* ez mi lehet?). Táian el is kezdeténnek.

Az első képernyőn megcsodálhatjuk magunkat, majd, ha már beteltünk a látvánnyal, döntjük el, hányan vagyunk. Ez a szám lehetőleg 0 és 3 közé eső egész szám legyen. Az 'F5' billentyű tengerszint feletti magasságának változtatásával adhatjuk tudtára döntésünket a gépnek, miközben a tönkretenni kívánt joystickok számát is beállítjuk. Ha minden ok, lömjünk egyet, és átkerülünk a következő szintre. Az 4. szmazer látható telep mellipánálbanc, 6k szában *MOTEN, BERTH, TOY* és *MADAN* — a nevükön kívül csak sérhasuk terjedelmében különböznek egymástól. Tehát válasszuk ki a nekünk (nem) tetszőt és FIRE! (Ja, 2 játékosnál ne nagyon próbáljunk ugyanezt a figurát játékaiba lendíteni, mert a program nem ismeri az altérego fogalmát.) Ezután kereszteljük át szörnyüzlöttünket, és indulhat is a játék.

A főképernyőn látható a játéktér, valamint a partvidék, jobboldalt a tenger hullámköz egykedvében, alul pedig ikonok láthatók. Ezek igen szépen megrajzoltak, bár első látásra mi nem sokkal több értelmet tudunk leolvasni belőlük, mint I. *Joe Sair* fűrés sirjának hieroglifáiból. Szerencsére a jobb felső sarkokban a program automatikusan fordítja a jelentéseket. A játéktér egyébként egy csomó tartományra van felosztva, itt fogunk mi hancúrozni. Amelyik terület még szűzföld, egy vízszintet vonal jelzi: s csak akkor veszti el árthatlanságát, ha beható-

lunk rája. llyenkor egy loboó jelenik meg rajta, ami azt jelzi, hogy ezután minden hónapban lerója nekünk havi tartozását. A 4 versenyzőnek 4 különböző zászlaja van, legalábbis hosszabb játéok után úgy fog tűnni. *MOTEN*-én egy vízszintes sáv van, *BERTH*-én sakktablezserű, *TOTH*-nak jutott a keresztis, *MADAN*-é pedig leírhatatlan kinézetű. A nyilatkozgatva megkapjuk az aktuális tartomány nevét, és zárjelbelet azt, hogy mennyit adózik. Ez fontos! Még annyit, hogy ha egyedül végünk neki, mindenkinek 1-1 tartomány lesz kezdetben, ha ketten játszunk, a gép által irányított 2 vezér már rögtön 3-3 területtel kezd. Az ikonok sorban:

- **BUYING KINGDOM:** Velethünk egy tartományt (nahát!). A program megkérdezi, hogy melyiket kívánjuk megvenni, majd klicnk után beállítjuk a felajánlott összeget. Ez 0-253 közé eshet. Saját tartományt sajnos nem lehet megvenni (*APEH sucks!*). Ez többi kísérletezőz leszámítva lépésnek számít, ha sikerül, ha nem. Diplomataknak ajánljútt.
- **SELLING KINGDOM:** Eladhatunk egy területet. Aműgy lL fent.
- **SET PARTNERSHIP:** Kölcsonös megnem-támadási-szerződést köthetünk valamely játékossal, aki vagy belemegek, ha ha magunkkal akarunk, az nem, egyébként lépésnek számít.
- **TAKE SOLDIERS:** Az ikonok felett a **GOLD** mellett látható, hogy mennyi aranyunk van. Nahát, most ennyi katonát sorozhatunk be! Ha legalább 1 harcosot vételezünk, már lépésnek számít.
- **BUILD ARMY:** Helyőrséget rakhatunk le, vagy kivehetjük az embereket az erődök-ből. Nem számít lépésnek.
- **MOVE ARMY:** Mozgathatjuk seregünket. Egészen addig nem számít lépésnek, míg nem valami idegen tartományt jelölünk ki célul. llyenkor, ha már volt ott valaki, csata jön, egyébként egyből a magunké-á tesszük. Csataban először a seregek útköznek meg. llyenkor egy hangsúlyos tájépek kíséretében állíthatjuk taktikánkat (**ATTACK** — támadás, **DEFENCE** — védekezés, **GO BACK** — pucolás). Nem árt tudni, hogy a védekező fel akár 3-szoros túlerőt is elháríthat! Ha mi vagyunk a nyerők, néha egy kis ostrom következik — logikus, nem? ltt egy katalputall kell léket vágnunk a falba. A katalputot szabadon állíthatjuk, aműgy egygel több állása van, mint ahány szükséges lenne... Ja,

és a fázisok közt néha csak 1-2 piényi különbség van. Alul látható a maradék löser, ami egyébként jóval több a szükség-sénél. lgen nehéz elfrontani.

■ **BURN KINGDOM:** Felégethetünk egy tartományt. Sok értelme van.

■ **SHOWING TOURNAMENT:** ljszverseny-re hívhatjuk ki a még élő ellenfeleket. 3 edítábla van, mindegyikre 4-et lőhetünk. A verseny egyenes kiesés alapján megy. A díj 1000 arany, ami igen tetemes összeg, tekinthető, hogy a létező terület is csak 50-et hoznak egy hónapban. Természetesen lépésnek számít.

■ **NEXT MONTH:** Passz.

■ **END OF GAME:** A fenébe, kezdődik a meccs! Bővebbet később.

A képernyőn még látható az eltelt idő és a dátum (ez utóbbi igen érdekes). Tehát a játék körökre van felosztva, minden körben 1 lépést tehetünk, a játékosok szigorú sorrendben követik egymást. Játék közben kaphatunk üzeneteket is, pl. meg akarják vezetni egy területet, el akarják adni valamelyik tartományukat, elvesztettünk (csak úgy) egy területet, fálháni adónkat, fele pénzünket, stb. Mivel a játék *Main/Talent* óta elemi angol használát, ezeket most inkább nem fogadjuk le. Ja, ha valaki jó pénzért megvenni egy tartományunkat, érdemes eladni, mert nem valószínű, hogy a következő körben odalép, mi meg semmi áldozat révén visszafoglalhatjuk. A barátsági szerződés természetesen nem kell komolyan venni. ljszatrunk egyébként, ha csak kettő vagyunk, az első 2 körben töké mindegy, hogy mit lövünk, a 3. fog dönteni.

Most pedig egy kis "berhelés". Mivel köztudott, hogy a C64 tulajok nagy része színes monitorral rendelkezik, ezért ez a rész nem is annyira érdekes. Szóval arról van szó, hogyha nem akarunk szemüveget, akkor nem árt kiscserélni a karakterkészletet, ugyanis iszonyú!! Ez a programban a \$2000 helyen kezdődik. Kezdő RESETGOMB tulajdonosoknak egy kis segítség: <RESET>, utána potyogjuk be a következőket (még jobb, ha előtte megcsináljuk, és llyenkor csak betöltjük és futtatjuk):

- 10 POKE\$56334,0;POKE1,1
- 20 FORI=8T0215
- 25 POKE\$B792+I,PEEK(53248+I);NEXTI
- 30 FORI=384T0463
- 35 POKE\$B192+I,PEEK(53248+I);NEXTI
- 40 POKE1,55;POKE\$56334,1
- 50 SYS18816



LEMMINGS

A bevezető mindig a legnehezebb, főleg egy olyan játéknál, amiről vagy jót, vagy semmit. Most kivételesen azért, mert területen semmi hiányosságot nem tudnánk mondani a programmal kapcsolatban.

A **Lemmings**-ről talán annyit, hogy a **Psychosis** már pár évvel ezelőtt kiadta a játékot Amigra, és nem sokkal ezután beharangozta a C64-es változatot. Erre azonban egészen mostanig kellett várni. Mindenestre az a lényeg, hogy itt van a végleges verzió, máris hétszer körbejárta az egész világot, ezáltal legalább ugyanennyiszert feltörték stb. stb...



Mindenesetre:

*Közönséges **lemming** (lemmus lemmus): **Norvégia és Svédország** hegyvidékein, a tajga és a tundrá övezetben (valamint a **Psychosis** software house pincéjében), **Finnszág**on keresztül a **Szovjetunió**ban (bocs, de 90-es kiadású a könyv) a **Fehér-tengerig** található. **Lemmingjárás**os években elterjedtebb. Híres a közönséges **lemming** populációrobbanása (nem, nem populus, bár állítólag már azt is írják 64-re), rendszeres ciklusokban, körülbelül 4 évenként populációőrület-csúcsot ér el, amikor is a táplálékhiány miatt kiapad, és néha hatalmas vándorlás indul meg lefelé a hegyekből, az útjukba kerülő folyókra és tavakra. Óriási számban haladnak a vízbe...*, döglének éhen szegénykék, szővel nekünk mindent el kell követnünk, hogy ez ne így legyen. Úgy kell egyengetnünk a pályát, amin végigmasíroznak, hogy baj nélkül eljussanak a kijáratig.

Egy célszerkezet irányítunk a pályán, ha valamelyik **lemmingre** ráclickelünk, akkor azt a cselekvést végzi, amelyet valamelyik ikonral előzetleg beállítottunk. Pl. ha a lépcső (híd) építésnek megfelelő ikont választjuk, és ráclickelünk egy vízszáraz felé haladó **lemmingre**, az nekiall hidat építeni, amin a többiek szépen átmasíroznak a túloldalra.

Miután betöltöttük a játékot, öt L ücsörög egymás mellett. Az első négy közül az 1-4 számbillentyűkkel választhatunk.

1. **Start game** — Navajon?
2. **Az intro** nézhetjük meg (érdemes)
3. **Pályakódot** írhatunk be (**cheat mode**-hoz írjuk be: **WANNABFREE**. Ezután, ha a '<' + 'SHIFT'-et lenyomjuk, a

(Lehet, hogy a betöltés módszer ki van próbálva, és ez esetben működik is, de általában nemigen javasolnám RESET és SYSEXxxx között a BASIC LOAD utasítást... — Bryan)
<RUN> után 4,68 sec elteltével indul a játék. Azért így mindjárt más! Sikeres/sikeretlen befejezés esetén részletes értékelést kapunk működésünkről. Ha nyelünk, az endsequence közben 'F6' vagy 'F7' billentyűvel léphetünk vissza az elejére. Játék közben 'F3'-mal kikapcsolhatjuk a zenét, 'C' = '+F3'-mal vissza stb. Szóval jó ez a stuff. Úgy is mondhatnánk, hogy a **DOC** lengyel változata, ugyanis egy az egyben koppintás. Előnye a **DOC**-hoz képest: gyorsabb, semmi töltés, 2 játékos

pályákat 100 %-kal teljesíthetjük))
4. Zene vagy hangeffektok

Az ötödik úgy egy táblát tart a kezében, ennek négy állása lehet (**Fun**, **Tricky**, **Taxing**, **Mayhem**), melyek közül 'crsr fel' és 'crsr le' nyilakkal választjuk ki a megfelelő nehézségi szintet. **Fun** a legkönnyebb, **Mayhem** a legnehezebb. Nyomjuk le az '1'-t és máris töltődik az első pálya.

- Hamarosan megjelenik egy képernyő, amelyen fentről lefelé a következőket láthatjuk:
- A megoldandó pálya kicsinyített képe
 - A szint száma és neve
 - A **lemmingek** száma (ennyi fog lepotyogni)
 - A **lemmingek** hány %-át kell megmentenünk a továbbjutáshoz
 - ?????
 - Idő percben
 - Nehézségi szint (egyébként C64-en mind a négy szintre 25 (nem 30!) pálya tartozik)

Tűz, és máris indulhat a... a fenét indulhat! Előbb tessék végigolvasni a leírást! Addig is 'SHIFT LOCK'. Tehát a képernyő legnagyobb részét a játékok foglalja el, amelyen egy kis célszerkezet irányíthatunk. Ha elérjük vele a képernyő bal vagy jobb szélét, és tovább húzzuk a joy-t abba az irányba, akkor a képernyő scrollozódik. Legfelül van egy bazi nagy akárm, van rajta két ajtószerség, meg fogalmunk sincs arról, hogy mi az lényeg, hogy innen potyognak ki a **lemmingek**. Valahol jobbra van egy fura kis házíkok, két gyertya ég a két szélén, ez a kijárat.

A játéktér alatt 12 kis ikon látható:

- '+' billentyűvel gyorsíthatjuk, '-'-szal lassíthatjuk a **lemmingek** érkezését.
- 'SHIFT LOCK': PAUSE, ez sokszor segít.
- 'INST/DEL': Kétszeri megnyomására minden kis manó kiparanc;
- A középső nyolc ikon közül az 1-8 számbillentyűkkel választhatunk:
- 1: **Climber** — Faira mászó;
- 2: **Floater** — Ejtőernyős. Ha valahonnan leesik, kinyitja, így nagy magasságból is leugorhat
- 3: **Önmegsemmisítő**. Felrobbantja a kiválasztott **lemminget** (blokkolt érdemes);
- 4: **Blocker** — Blokkoló **lemming**. Feltartja a társait, nem tudnak abba az irányba továbbmenni;
- 5: **Buider** — Lépcsőt épít átlósan felfelé;
- 6: **Basher** — Faltörő. Vízszintesen alagutat kapar;
- 7: **Miner** — Bányász. Átlósan lefelé ás;
- 8: **Digger** — Függőlegesen lefelé ás;

- **Lábnymok**: Szünet (mint a 'SHIFT LOCK')
- **Atombomba**: Előlről ugyanez a pálya, vagy vissza a főmenübe ('Jobb SHIFT' + 'balra nyíl')

Mindegyik ikon fölött egy kis téglalapban egy szám mutatja, hogy azt még hány **lemminggel** csinálthatjuk meg.

üzemmond, pergőbb játékmenet. Hátránya: sincs benne pl. töltőtálgamb-vadászat, stb. Iszonyú mennyiségű grafikai zsufoitak bele (vagy 6 teljes kép), ebből is látszik, hogy nem **AFU INTERLACE** képekről van szó... A zene cool... illetve baromi rossz, csak mi azt is kicsérlettük. Jó ideig el lehet vele szórakozni. Szóval, ha nincs meg, szerez meg gyorsan!

• Herrich

Hossz: 178 blokk
Kiadó: APM Poland
Más verziók: —

Az ikonok fölötti feliratok balról jobbra:
• Ha ráclickelünk egy **lemmingre**, itt láthatjuk a feladatát (**walker** — sétál, **floater** — ejtőernyős stb.)

- Kinn lévő **lemmingek**
- Megmentett **lemmingek** %-ban



FUN

Ez legyen a gyakorló pálya, mindenki könnyen teljesítheti.

- Szintek kódjai: 1 - nincs; 2 - BEDGLIBDFE; 3 - BLIJKAJJDB; 4 - KJGHALBDE; 5 - JIDJGHGFAL; 6 - LEHJHBEJJC; 7 - GCAAFKJLAD; 8 - HJHBFKJLJJ; 9 - IBHHHLDLHK; 10 - FJBBHKKAKH; 11 - HHEBEJAJKI; 12 - AFCCJLIJH; 13 - JGFEDDEHA; 14 - KKHCHGABGB; 15 - EAFALDLCC; 16 - AFIBLCHEH; 17 - JFAHKBIDIA; 18 - FIBDFEBJJC; 19 - FJCAJGLBBL; 20 - GHILIKBBA; 21 - JCCLCADGAH; 22 - FDKBKGDG; 23 - BIKDLHEDIL; 24 - KDCAJKAKFG; 25 - KJEDHGCDCK.

TRICKY

Level 1. Kódja: DJKALCDKLLJ. Tippok: Nyomjuk meg az '5'-öst, és a szakadék szélén clickelünk rá egy manóra. O majd a szakadék felett épít egy lépcsőt. Innen már sima az út, majd nyomjuk meg a '6'-ot, s újból clickelünk egy manóra, az majd át fogja fúrni a dombot.

Level 2. Kódja: FHIBDFEDGF. Tippok: Nyomjunk '8'-at, majd a potyogási gyorsaságot állítsuk 50-70 közé, és menjünk ki a platform végére. A manók gyorsan fognak jönni. A joy-t állítsuk autofire-ra, majd mindenre clickelünk. Elkezdnek lefelé ásni, de nem nyírnak ki, hanem szépen elsétálnak a kijárathoz.

Level 3. Kódja: JFIBLACJLJ. Tippok: Az első dombnál ne ijedjünk meg! Itt mindenki átsétál, nem úgy, mint a másodiknál. Nyomjuk meg az '1'-est, majd clickelünk rá az első pasira, hogy másson át. Nyomjunk '5'-öt, majd építessünk vele lépcsőt, amíg át nem ér a túloldalra. Itt ejtőernyősözzük le, hogy ne maradjon a padlón. Innen már simán besétál, majd a dombon másson át! Mindegyik és végül ejtőernyűvel ruházzuk fel őket!

Level 4. Kódja: HEEBEDIGHI. Típek: A manók átmászóknak a csöveken, a golyók is, de ezek után át kell futatniuk a láncon, ami tartja az első golyót, majd aztután fúrják át a következő 2 golyón. Itt úgy kell ügyeskedni, hogy egy pacák a cső szélére kerüljön, innen pedig építsen lépcsőt a kijáratig, majd követhetik őt a többiek.

Level 5. Kódja: FADGGFADKJ. Típek: Az első pacák másszon át a jobbra a falon. A második platform jobb oldalról építsen lépcsőt, majd onnan (a 3. platformról) ejtőernyőzőn le. A 4.-en jobb oldal felé építsen meg egy utolsó lépcsőt a kijárat felé. Már nincs több akadály — csak a többiek késszék őt!

Level 6. Kódja: ECGDEKID. Típek: Az összes kis manót szorítsuk déli blocker közé úgy, hogy egy közülük a bal oldalon tudjon dolgozni (lépcsőt építeni). Ha már az utolsó oszlopnál (számszerint a 8.-nál) van, akkor még utoljára egy keveset építsen, majd ejtőernyőzőn le. A bal oldali blocker robbantsuk fel, és ezután szabad az út.

Level 7. Kódja: LEDBFKJABF. Típek: A szakadékhöz érő manó építsen egy hidat, majd amikor visszafelé leesne, rakjuk át blockernek. Így a biztonságukat már szavatoljuk. A következő lémming építsen felfelé lépcsőt: minden emeleten, és már célba is ért az összes.

Level 8. Kódja: IBGHGDFEHI. Típek: Az első palit gyorsan rakjuk blokkolónak, majd irány gyorsan a pályá másik részére. Itt tegyük ezt újból. Fúrjuk át a dombot, majd építsünk lépcsőt egészen a kijáratig. Ugyanígy tegyünk a másik oldalra is.

Level 9. Kódja: IHKBBDKJ. Típek: A jobb oldali kis nyílásig építsünk lépcsőt. A falat át kell fúrni a folyosó végén, majd ismét fúrás és már itt is a kijárat.

Level 10. Kódja: EADGGDIFAH. Típek: A lefelé potyogó manóknak adjunk esernyőt, majd az egyé fúrjon függőlegesen lefelé. Ezután nyomjuk meg a 6.-ost, és az egyiket furassuk vízszintesen, majd ugyanígy fúrjuk át az oszlopokat, és onnan építsünk lépcsőt a kijáratig.

Level 11. Kódja: ALALALHGBB. Típek: Fúrjuk át a földből kinyúló kezét, majd a kigyókat és a koponyáit is. A szakadékon át építsünk lépcsőt, a kijárat előtt pedig még egyet.

Level 12. Kódja: FDJCKJHGDA. Típek: Nyomjuk meg a 3.-ast, és ha jó időben cickeltek a lemmingekre, akkor szépen utat robbantnak a többieknek, és szépen kisértálnak a kijáratig.

Level 13. Kódja: AHLGDDELHI. Típek: A szakadékon át építsünk hidat, majd a rudakat fúrjuk át. Végül építsünk még egy hidat.

Level 14. Kódja: ECBIFCJKB. Típek: A jobb oldali oszlopot robbantsuk át, majd a bányász fúrjon át a sziklán. Ezután már csak a faltörőt kell beindítanunk a kijárat előtt.

Level 15. Kódja: LKJIFEBLAJ. Típek: Itt csak a pontos időzítéssel érhetünk el sikert.

Level 16. Kódja: CKLAGFKAJH. Típek: A kijárat előtt részítsünk ásson le a bányász, majd onnan egyenesen ásson visszafelé úgy, hogy a többieket elérje. Így beszélát mindenki a kapun.

Level 17. Kódja: BHFGGAJLAE. Típek: Furassuk át az oszlopot, majd a nagy falon ketten másszanak át. Az egyiket állítsuk be blokkolónak a falon túra, hogy amikor a - fal és blokkoló között lévő -emberke visszafelé jön, fúrja át a falat, robbantsa fel a blokkolót és már mindenki a kijárat felé tart.

Level 18. Kódja: LAFGFKLADA. Típek: Fúrjuk ki az első 6-os alsó szarát vízszintesen, majd onnan építsünk lépcsőt. Ugyanígy tegyünk a másikkal is, ezután jöhetnek a többiek.

Level 19. Kódja: ELLISAAAHAH. Típek: a) Robbantsunk egy kis gödört, de olyat, amiből nem lehet kijönni, majd 2-3 manót úgy robbantsunk, hogy balra utat nyissanak a kijárat felé.

Level 20. Kódja: EAHGAKBDDC. Típek: Fúrjuk át a vasfalakat, majd a kis gödörből kifelé építsünk lépcsőt.

Level 21. Kódja: LAGBABCIEA. Típek: A tömeget zárjuk 2 blocker közé, egy kivételével. Az az egy építsen lépcsőt az út végén (ez utóbbi kettő cickelésből kifér). Az utolsó lépcső felhasználásával jöjjenek ki a tömeg a 2 blokkoló fogságából.

Level 22. Kódja: HALGFDFLK. Típek: Az oszlopot fúrjuk át és már meg is látják barátaink a kijáratot.

Level 23. Kódja: BHLDEJGDE. Típek: Juttassuk le a kis manókat a hegyről. 2 manó másszon át a dombon. Az egyiket tegyük blokkolóra, és visszafelé fúrjon egy járatot a többieknek, majd az egyik építsen letrát a kijáratig.

Level 24. Kódja: DFJFJKLE. Típek: Furassuk át a falakat úgy, hogy ne a savba jusssanak, így hamar elérjük a kijáratot.

Level 25. Kódja: DHKHBKDFK. Típek: Assuk az oszlopot résztsünk lefelé, majd a másik oszlop felé építsünk lépcsőt. Ha falhoz ért, azt újból fúrjuk át, majd ugyanígy a következő falnál.

TAXING

Level 1. Kódja: IGDHDKIJFA. Típek: Fúrjuk át az oszlopokon, majd építsünk lépcsőt a kijáratig.

Level 2. Kódja: CCHALCJGBB. Típek: Építsünk egy hosszú lépcsőt a célig.

Level 3. Kódja: CACAGJGFA. Típek: Építsünk felfelé letrát. Hogy a lemmingeket (a 2 csoportot) a 2. kaqmrából hogy kell kiszéni, azt most nem áruljuk el, néha Ti is gondolkothattok egy picit.

Level 4. Kódja: JIFBIEJLAF. Típek: Építsünk lépcsőt műgy, hogy felérjünk a két tűzőkádó doboz felé, majd onnan át a kijáratig.

Level 5. Kódja: HDCCGLGFELF. Típek: A vasplatformon sétáljunk végig, majd egy pacák ásson lefelé az aljára, onnan pedig a szakadékokon át a lépcsőn jusssanak át.

Level 6. Kódja: JILKFCIEK. Típek: Ugyanaz, mint a TRICKY Level 3., de itt úgy kell megoldani, hogy ne kenődjenek szét a talajon tehát: valamivel nehezebb.

Level 7. Kódja: HLLLAHLEL. Típek: Ugyanaz, mint a TRICKY Level 4., de itt nincs blocker.

Level 8. Kódja: GELEEAHGCG. Típek: Azok most nincsenek, tessék egy kicsit gondolkodni!

Level 9. Kódja: JKFGGLBDGH. Típek: Ez már egy ismerős pályá, de itt nincs olyan képesség, hogy a manók mászni tudnának a falon. Itt ezek helyett (ahol mászni kéne) lépcsőt építünk, így kijuthatnak a szorult helyzetűkből.

Level 10. Kódja: JKIFCCKBB. Típek: Ez a TRICKY Level 6. másolata, de nincs blokkoló, így szorult helyzetben vagyunk.

Level 11. Kódja: LKJIGFCDHI. Típek: Építsünk hidat a szakadék felett, így a többiek továbbmehetnek, még a 2.-nál is, és ott a kijárat.

Level 12. Kódja: JAHEDEBDE. Típek: Építsünk hidat a fal felé, azt fúrjuk át, és innen minden falról lépcső vezet a kijárat felé.

Level 13. Kódja: CAJDKJILAC. Típek: Egy pacák másszon át az összes dombon, és azokat fúrja át, így a többiek is kijutnak.

Level 14. Kódja: JAICIFCHAD. Típek: Fúrjuk át a sárkányt (ahol már nem tudnak továbbmenni), majd onnan építsünk lépcsőt.

Level 15. Kódja: GCCKHEDICG. Típek: Építsünk lépcsőt úgy, hogy ne essenek túl nagyot. Ha az első átment a nagy falon (CHINESE LEMMING - CoVboy), megint építsünk lépcsőt (szintén azért, hogy ne placcsanjanak szét). Innen már szabad az út.

Level 16. Kódja: IHCGLJLIG. Típek: Az oszlop szélén kezdjünk lefelé ásni. Így mind túléli a zuhanást.

Level 17. Kódja: GIHGFALJG. Típek: Ez is egy ismerős pályá, de itt nincsen mászó, így nehezebb dolgunk van.

Level 18-25. A kódok: 18 - CAJCFKFBH; 19 - GDALCDJLKD; 20 - AHAFKJLBCB; 21 - CGDHAKBDDC; 22 - LKLGGBFKIH; 23 - KLAHAHAJJI; 24 - HAFGKGLDHH; 25 - JIFKIEDLES.

MAYHEM

A színtek kódok: 1 - BCHIAFKCIG; 2 - JCADJFDFDC; 3 - GKFGJLDJLE; 4 - IJCFDFDALI; 5 - EACJALHAGC; 6 - KJKFJCBDD; 7 - CABDJGHFDG; 8 - GJGGLCJAHJ; 9 - LKAFJLFBGJA; 10 - FDFBKHAHGHC; 11 - FAFGGAHIII; 12 - LFEJGJCJKI; 13 - KHKLEDEHI; 14 - DHKIKCABJ; 15 - CGFEEDCEHC; 16 - AHEFFAHHEA; 17 - EFGHJACGDB; 18 - GJEBAHDAC; 19 - EAJACHGBJK; 20 - AJGBDJIIC; 21 - GFDILCDEHL; 22 - KDJAKGFCFG; 23 - BIDAJKJIBB; 24 - JIFEKAAJJD; 25 - FCLEKBLLL.



Hát ennyit az eddig megjelent egyik legjobb (nem csak) C64-es játékról. Az idezet a GEM GUIDE TO WILD ANIMALS (emlősállatok) című könyvből való. Már csak azt csodáljuk, hogy a hupeké gombákat és agytekerényeket lapigató Mario és Sonic helyett nem egy kövér lemming terpeszkedik a sapkákon, újságok címloldalain, kitzókón stb.

■ Thomas Simon & Kovács Péter

Hossz: 5 lemezoldal
Kiadó: Pszgnosis 94
Más verziók: Amiga (2 DD), PC (1 HD)

Mayhem in Monsterland (ejtsd: Méheim *Amszterdamban*) született 1993-ban az APEX védőszirmái alatt.

A játéka *Mario*-szert, de annál azért sokkal jobban oldaltál. A game-ben *Mayhem*-et irányítjuk, hogy ő milyen élőlény, arra mind-azidáig nem sikerült rájönnünk (talán méhem — CoVboy).

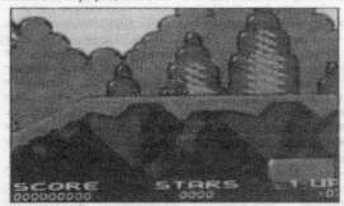
A szintek töltésénél a következőket láthatjuk a képernyőn: Legfelül az aktuális szint nevével, alatta az egyre fogyó spirális csík a hátralévő töltési időt mutatja.

■ Magic dust quatoa: A szinten begyűjtendő magic-ek száma.

■ Star quatoa: A szinten begyűjtendő csillagok száma.

Mayhem in Monsterland

Az irányítás teljesen olyan, mint a *Mario*-ban, ugyanúgy a creature-ök fejére kell ugrani. Egyes platformokról tűz + le-vel leeshetünk. Ha futás közben keresztbe-le húzzuk a joy-t, hirtelen lefekezünk.



Kérdésnél:
 • **STAGE-X:** x a level száma.
 • **STATUS:** Lehet SAD (szomorú), tiszta nyomor az egész pálya, vagy HAPPY (boldog), és lón világság, itt kell csillagokat gyűjteni (SAD-nél pedig Magic dust-okat).

Játék közben alul sorban a következő feliratokat láthatjuk:

1. **Score:** Pontszám
2. **SAD-nél magic, HAPPY-nél stars,** a magic-eket bizonyos kreatúrák kilapítása után szedhetjük fel, a csillagokat a levegőben repkedve gyűjthetjük be. Ha a felirat mellett az a bizonyos számláló eléri a nullát, akkor keressünk egy jól működő vízesést, és pottyanjunk le.
3. **Time:** Idő
4. **Maradék életek száma**

Ebben a játékban sem az a cél, hogy eljussunk a pályák végére, hanemmm... különböző dolgok összegyűjtése során, illetve után hagyhatjuk el az adott szintet. A gonosz dinókat először úgy üthetjük le, hogy a fejükre ugrunk, később majd máshogy is. A pályák alapvetően 2 részből állnak, az első rész általában a - már előbb is említett - szomorú (SAD). Ilyenkor a grafika sötét árnyalatú, a zene komor stb. Itt, a némely

dinóra ráugrunk, akkor egy kis mágius zsákokat kapunk, ebből kell összegyűjteni valamennyit. Pótló az ő. pálya 1. részében 10-et (hogy mennyi van még hátra, azt elvethetjük le a kép alsó részén a MAGIC felirat alatt). Ha netán az összes zsákot sikerült összegyűjtenünk, akkor a felirat villogni kezd, és mi mehetünk megkeresni a kijáratot, ami felfelé mutató sárga nyílacsak formájában mutatja, hogy ő lenne a kijárat. Ha itt lepotyanunk, egy nagy zöld Brontosaurus mellé kerülünk, ő *Mayhem* barátja, és megdicséri *Mayhem*-et a zsákokért, majd azt is elmeséli, hogy ezt a csúnya országot a varázsszakok segítségével széppé tudja varázsolni. A következő pályára és ugyanolyan, mint az előző, de az sokkal színesebb és vidámabb. A külső senkit se tévesszen meg, mert ez a pálya is pont olyan nehéz, mint az előző. A szörnyek mások, de még szörnyűbbek, mert van, amelyikre 3x kell ráugrani, mire hajlandó átadni a lelkét. Itt a cél is más: a levegőben forgó sok-sok kis csillagot kell összegyűjteni. A gonosz dinóknak pedig más ajándékaik vannak: piros szív, ami ad egy életet, kék szív, ami kijavítja a sérüléseinket, és még van egy nyuszit, ami megcsokorozza egy időre a pontjainkat, meg egy nagy, sárga csillag, ami 10-zel csökkent a megszerzendő csillagok számát. Van még egy pár érdekesség, de nem annyira lényeges.

Technikai tanács: A kezdésnél üssük le a mellettünk strázsáló idegesítő tényezőt, majd induljunk el a barlangban balra, a szakadékok átugorva hamarosan egy biborszó dinóval fogunk találkozni, Naia egy élet lesz. Ha visszamegyünk jobbra, és kimegyünk a barlangból, majd innen minden dinót leütve balra indulunk, egyszer csak az egyik dinóról egy villámot találunk. VEGYÜK FEL! Ez a villám óriási szolgálatot fog tenni nekünk. Próbáljuk csak ki: nyomjunk meg a tűzgombot és húzzuk oldalra a joy-t. Lám, *Mayhem* előreszög a fejét, kiporognek a lábai, és nagy sebességgel mindent letarol, ami az útjába kerül. Ha a csillagok mind megvannak, keressük meg

a zárkú, felfelé mutató nyilatkat, s ha főlök állunk, elteleportálnak a következő pályásra, ahol az 1. pályáresz szintén SAD, majd utána HAPPY. Ha üstököt szerzünk, akkor egy ideig sérthetetlenek leszünk. Ha a 2. pálya 2. részében a kezdőkor kimegyünk az alagútból, és jobbra megyünk, lesz ott egy lövöldözős krapek, akinek élet van. Ezt az életet többször is felvehetjük, ha kimegyünk a képből, ahol ő volt, és ha újratermelődött, újra leütjük, és megint nála lesz az élet, akárhányszor ismétéljük meg ezt.



Elég jó játék, különösen most, az inséges időkben. *Creatures* rajongóknak nem ajánlott, mert bár szinte ugyanolyan a kivitelezés, nem folyik benne elég vér.

• Thomas Simon & Chris of Columbus Arts

Hossz: 2 lemezoldal
 Kiadó: APEX '93
 Más verziók:

PERPLEX II.

A játékot 1993-ban követte el a *Taffan* nevű group. A bejelentkezés intro után érdeklődnek, hogy a játékra vagyunk kíváncsiak, vagy szerkeszteni akarunk. 'F3'-ra a szerkesztőbe jutunk. Erről csak annyit, hogy 'H' billentyűre kapunk egy kis segítséget, hogy mi merre, hol, hány méter. Megemlítenék, hogy ha szerkesztettünk egy pályát, használjuk az 'F6'-ot, mert különben a munkánk oda kerül, ahova nem kellene. Egyébként a szerkesztőből a játékba nem tudunk lépni. 'F1'-re (a játék elején) magába a játékba jutunk. (Na, ez egy szép mondat lett. Szóval, amikor megkérdezik, hogy szerkesztő vagy game, akkor 'F1', és akkor game. Világos?) Lehető 'F1' után egy "csodálatos" plökképben gyönyörködhetünk a zenét meg inkább hagyjuk. Press fire, aztán választgatunk.

'F1': Code word (pályakódok)

'F3': Load levels (csak akkor van értelme, ha a szerkesztőben már alkottunk valamit)

'F7': Start game (fogalmunk sincs, csak sejtéseink vannak)

A játék lényege, hogy azokat a négyzeteket, amik nincsenek beszínezve, teljesen beszínezzük. Ezt egyféléképpen tudjuk megtenni, úgy, hogy azokat a mezőket, amik már színezettek, odavisszük ahhoz, amit be akarunk színeezni (ez így túl bonyolultnak hangzik, de egyrészt csak mono

monitoron láttuk a játékot, másrészt aki ismeri, az úgyis érti. Egyébként legegyszerűbb, ha az első pályán megnézzük, hogy mit tudunk mozgatni, és mi mellé kell venni). A mozgatás úgy történik, hogy ráclékelünk a négyzetre, majd tűt. Ezután a kívánt irányba mozgatjuk úgy, hogy közben nyomjuk a tűzgombot. Amikor odaérünk, ahová menni akartunk, elengedjük, és a mellettünk lévő mező automatikusan átszíneződik. Most már ezt is tudjuk mozgatni, illetve ha itt tűzgombot nyomunk, a mellettünk lévő mezők átszíneződnek. Játék közben két dologra kell figyelni, az egyik az idő, a másik a lépésszám. Mindkettő fogy, nullázás esetén a 'Space'-re újra lehet kezdeni a pályát. Ha az időnk fogy el, automatice kezdődik a pálya előlről. (A mi verzióknál egy idő után 'Space'-re a játék kifagy, érdemesebb megvárni, míg letelik az időnk. Ugyanígy várjunk, ha a game nem hajlandó azt csinálni, amit mi akarunk.)



A játék addig tart, míg végig nem szenvedjük a 64 pályát, vagy 'RUN/STOP'-ot nem nyomunk. A 64. pálya után megcsodálhatjuk a gratulációkat német nyelven, illetve a játék készítője felszólít, hogy vagy nezzem, vagy törjem fel (mármit a játékot, és nem a készítőt).

A képernyő jobb oldalán egy pókszerű valami villog, és mindenféle marhaságokról tájékoztat (pl. hogy 6 utálja az autót).

Hát ennyi. Jó kis időtöltés annak, aki nem csak a csuklóját, hanem az agyát is szereti megdolgoztatni, valamint alkalmas arra, hogy kimerítsük

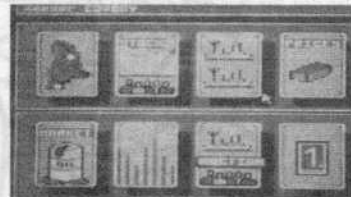
káromkodási szókincsünket (próbálja csak ki valaki a 42. pályát!). Azoknak, akik nem óhajtanak kilóndni, közreadjuk a pályakódokat is:
 1 - game on; 2 - game boy; 3 - duisburg; 4 - opus III; 5 - its a; 6 - fine day; 7 - mind; 8 - fruit; 9 - ossessed; 10 - maniacs; 11 - prince; 12 - knave; 13 - u 96; 14 - night in; 15 - motion; 16 - freddie; 17 - 18 - malin; 19 - jonas; 20 - ulf; 21 - jenny; 22 - tachno; 23 - snaz; 24 - aliens; 25 - snow; 26 - rolf; 27 - ray; 28 - Anita; 29 - no limit; 30 - look mtx; 31 - madonna; 32 - bravo tv; 33 - ub 40; 34 - thieves; 35 - genesis; 36 - x ample; 37 - clystorn; 38 - m people; 39 - faces; 40 - bon jovi; 41 - slash; 42 - thomas d; 43 - paper boy; 44 - roxette; 45 - aktivier; 46 - trainer; 47 - pet shop; 48 - boys; 49 - jurassic; 50 - park; 51 - Haddaway; 52 - life; 53 - narcotic; 54 - take; 55 - that; 56 - Al bundi; 57 - East 17; 58 - CD power; 59 - Michael; 60 - jackson; 61 - Section 8; 62 - Dr. Alban; 63 - Nintendo; 64 - Schluss.

• Enzsöl Zoltán (Endzsi from T.G.S.)

Hossz: 223 blokk
 Kiadó: TAFFAN '93
 Más verziók:

REEDEREI

Ez egy hajós, kereskedős játék, amelyet egy bizonyos **Talent** cracker csapat fordított németről angolra (khhmmmm, azért lehetett volna valamivel pontosabban is...). A játék betöltése után beírhatjuk a nevünket, majd egy menüt kapunk. Ha elég szemfülesek vagyunk, talán észrevezünk egy kis nyilat, amelyet valami véletlen csoda folytán a PORT 2-ről irányíthatunk. Találhatunk még ezen kívül 6 kártyát, amelyekre ráclickelve további menüket kapunk.



1. Térkép ikon

- **Sc:** A hajónk típusát jelöli
 - **Route 1-2-3:** 1-1 városát állíthatunk be, mivel a hajónk egy körön belül 3 városba mehet (havonta 1-be) és jöhet vissza áruval megrakodva. Ha valamóhavó Hamburgot állítunk, akkor abban a hónapban a hajó a kikötőben pihen.
 - **Kab:** Kabinok száma
 - **Ldrm:** Teherbírási (t)
- Vissza a főmenübe: Fel<tab>tűz.

2. Stock house

- Felül láthatjuk a cégek neveit, innen kell választani. Alul a cégek mellett az áll, hogy az előző körben mennyit értek a részvények. Mellette **NUMBER:** mennyi részvény van a birtokunkban.
- Miután kiválasztottunk egy céget (ráclickelünk), azt kell eldönteni, hogy venni kívánunk, avagy eladni (nem céget).
- **Kaufen:** Venni
 - **Verkaufen:** Eladni
 - **Go main menü:** Vissza a főmenübe

3. Hajó ikon

- Ha ide clickelünk, 6 db hajót látunk. Ezek közül kell választani. Ha megetszük valamelyik, a következő táblázatot kapjuk:
- **More room:** A hajó kapacitását növelhetjük
 - **Room minus:** Ugyanaz, csak fordítva
 - **More cabin:** A kabinok számát növelhetjük (feltéve, ha van a hajón ilyen)
 - **Less cabin:** Mint a **Room minus**, csak kabinnra
 - **Buy ship:** Hajó megvétele, ha netalán

STEEL THUNDER

Erről a szimulátorról már írtunk hajdanán a CoV 5-ben, illetve a CoV 7-ben is. Most elsősorban az ott közlötkehez adunk neki kiegészítőt.

Előjáróban: a legtöbb helyre jó az M3-as 750 AP-HE löszerez, 21 TOW-2-sel és 800 30 mm-es löszerezrel + Blazer reactive armour. Kivételt képez az az eset, ha sok nagy ruszki tank (T62, T80 stb.) van.

Pár szó a tankokról:

- **M1A1 ABRAMS**
- **Személyzet:** 4 fő
- **Tömeg:** 60 tonna
- **Fegyverzet:** 120 mm-es ágyú, 50 mm-es és 2db 30 mm-es gépágyú.

- **Termelés:** Raktár utáni adó
- **Loss:** Totál veszteség
- **Go main menü:** Vissza...

Ezek alatt van még néhány vegyes info:

- **Ship type:** Hajó típusa
- **Big cargo ship (teher)**
- **Big cargo ship (teher)**
- **Combi ship (vegyes)**
- **Fuel ship (üzemanyag) (oil)**
- **Passenger ship (utasszállító)**
- **Passenger cabins:** Kabinok száma
- **Store capacity:** Hajó kapacitása (t)
- **Price:** Ár (millióban)

A pénzünket a fejlécen (**account**) láthatjuk. Ja, és még valami, ha a hajó kapacitása & a kabinok száma egyenesen arányos az árral!!!

4. Prices — Árak a világracon

- **Grain:** Gabona
 - **Rice:** Rizs
- A többit még úgyis tudjátok. Alatta 12 város, valamint az, hogy mit árulnak. Mellette valami százalék, még nem jöttünk rá, mire jó. Kilépés fire.

5. Market — Itt adhatjuk el készleteinket

A változatosság kedvéért most alulról fel-fel

- **Ware:** Áru
 - **Ware:** Árak alakulása világracon.
 - **Toons:** Készlet
 - **Go main menü:** ESC
- Felette az árak között válogathatunk: Ha itt fire-t nyomunk, megadhatjuk, mennyitől kívánunk megszabadulni.

6. Hömörök ikon

Gratikon. A 4 player állását jelzi. Ki hamarabb eléri a plafont, az nyer (lehet, hogy ez nagy marhaság, de azért leírtuk)

7. Auction — Itt adhatunk el hajót

- Először is ki kell választanunk, melyiket (ki hitte volna)
- **Ship type:** Típus
 - **Cab:** Kabinok
 - **Tons:** Kapacitás
 - **Estimated:** Érték

Miután elindul a licit, a progy végigmutatja, hogy mennyit ajánl érte. Mi is licitálhatunk, csak press fire (így felnyomhatjuk az árat, viszont esetleg a nyakunkon ragad).

És van itt még egy ikon is. Ha elvégzettünk minden tennivalót, erre clickeljünk. Kírja a next player nevének...

- **Transport + Harbour taxes:** Adók
- **Wares bought:** Vett árukért fizetett susi
- **Storing:** Raktározással kapcsolatos költségek
- **Work salary:** Fizetés a munkásoknak

- **Páncélzat:** Vastag, összetett páncélzat
- **Hossz:** 6,73 m
- **Szélesség:** 3,85 m
- **Magasság:** 2,16 m
- **Motor:** AGT-T, 1500 LE
- **Max. sebesség:** 90 mph (144 km/h)
- **Gyorsulás 0-20 mph:** 7 sec
- **Hatótávolság:** 275 miles (442,5 km)
- **Emelkedőmászás:** 60% emelkedőig max.
- **Löszerkapacitás:** 40db 120 mm-es lövedék

Sok T-80-as ellen ajánlott, valamint türelmetlenebbeknek. Gyors, jól páncélozott. Erdemes kipróbálni egyszer-kétszer.

MG0A3

- **Személyzet:** 4 fő
- **Súly:** 54 tonna
- **Fegyverzet:** 105 mm-es ágyú, 50 mm-es és 30 mm-es gépágyú.
- **Páncélzat:** 12 cm-es, vastag acélpáncél
- **Hosszúság:** 6,4 m
- **Szélesség:** 3,4 m
- **Magasság:** 3,32 m

- **Újabb fire után:**
- **Cargo business:** A bérbeadott hajó(k)ért kapott bevétel
- **Passenger tickets:** Ha netán van utasszállítónk, akkor a jegyek árától befolyó összeg
- **Won:** Nyereség

- **Bankstats:** Pénzünk
- **Wares:** Birtokunkban lévő árak értéke
- **Stocks:** Raktárkészlet
- **Overall money:** Vagyyon



A játék:

- A térkép ikonnál néha kapunk ajánlatokat, hogy bérbe akarjuk-e adni a hajónkat. Megadják, hogy hány hónapra mennyit ajánlanak. Ha elfogadjuk (ja), az adott hónap(okban) nem hozhatunk semmit (olyan 3 months/11 million körül már elfogadhatjuk)
- Tözsdeiáni csak nagy tételben érdemes. Mellesleg ha felvásárolunk az NMI részvényeiből úgy 200.000-300.000 darabot, és csupa ráfizetéses üzletet kötünk, az ő részvényei is elkezdnek zuhanni!
- Próbáljunk meg minél előbb venni utasvagy üzemanyagszállítót, mert ezekkel lehet igazán jó üzleteket csinálni (vigyázzunk, mert ezek rendezhetőszála kicsit (?) hozzáadalmas lesz).
- Semmit ne halmozunk fel nagy számban, mert az ára rögtön zuhanásba csap át!

Hát ennyit sikerült összekaparni a játékról.

■ **Török Gyula**

Hossz: 124 blokk
Kiadó(?): Talent
Más verziók: _____

- **Motor:** AVDS-1790-2A, 750 LE
- **Sebesség:** 50 mph (80 km/h)
- **Hatótáv:** 483 km
- **Emelkedőmászás:** Mint az M1A1
- **Löszerkapacitás:** 63 db. 105 mm-es lövedék

Több komoly löszerez szállít, mint bármelyik másik tank. Jól páncélozott, de nem túl gyors. Könnyű páncélozású és öregebb tankok ellen ajánlott.



- M3 Bradley**
 ■ Személyzet: 5 fő
 ■ Súly: 25 tonna
 ■ Fegyverzet: 25 mm-es géppuska, 30 mm-es gépágyú, HUGHES TOW-2-es rakétáindító
 ■ Páncélzat: Vékony, elosztott páncél (?)
 ■ Hosszúság: 6,5 m
 ■ Szélesség: 3,2 m
 ■ Magasság: 3 m
 ■ Motor: VTA-903T, 506 LE
 ■ Sebesség: 60 mph (96 km/h)
 ■ Hatótáv: 300 miles (482 km)
 ■ Emelkedőmászás: Mint az M1A1
 ■ Lőszerkapacitás: 1500 db 25 mm-es lövedék, 12-21 HUGHES TOW-2-es rakéta
 Gyors, sok löszert szállíthat, de igen szépen páncélozott. Tüzérség és gyege páncélatu ellenfelek ellen (de Blazer reactive armour már felszerelve és 21 db TOW-2-vel már kemény ellenfél).

M48A5 Patton

Megjegyzés: Ezt inkább ne próbáljuk ki!

Ezek lettek volna a kocscikák. Lehet, hogy a számértékek nem mindenhol pontosak, de az adatokból így is csak a fegyverzet és sebesség a fontos.

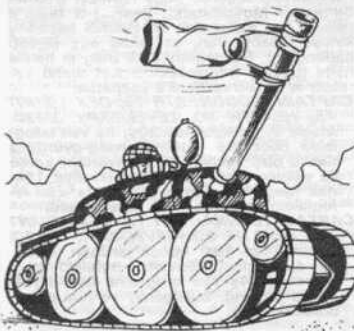
Most pár szó a küldetésekről, legalábbis egy részükről.

1. sor: Küldetés neve
2. sor: A program által ajánlott tank
3. sor: A küldetés után kapható rang
4. sor: Várható ellenfelek

Cuba

1. Destroy an Enemy Mortar Post
M3 Bradley
 Practice
 PT-76, BTR-70, enemy infantry
2. Eliminate Enemy Scouts
M1A1
 Sergeant
 enemy infantry, enemy scouts
3. Stop an Advancing Enemy Patrol
M3 Bradley
 Sergeant
 BTR-70, enemy truck, enemy infantry
4. Ambush a Supply Convoy
M60A3

- Staff Sergeant + Medal (1)
 BMP-2, BTR-70, enemy truck, SA-9
5. Destroy an Enemy Mortar Post
M3 Bradley
 Staff Sergeant
 BTR-70, enemy infantry
 6. Disrupt an Ammored Column
M1A1
 2nd Lieutenant + Medal (2)
 PT-76, BTR-70, T-55, SA-9, T62A
 7. Disable Enemy Communications
M1A1
 2nd Lieutenant
 BMP-2, enemy infantry, T62A, enemy comm.post



Syria

1. Destroy Enemy HQ
M60A3
 Practice
 T-80, T62A, enemy HQ, BMP-2, FROG-7
2. Destroy an Oil Depot
M3 Bradley
 1st Lieutenant
 T62A, PT 76, oil tank, BMP-2
3. Blow up an Ammunition Dump
M60A3

- 1st Lieutenant
 T-80, enemy bunker, T62A, BMP-2, BTR-70, PT-76
4. Ambush an Enemy Supply Convoy
M60A3 vagy **M1A1**
 Captain
 T-80, BTR-70, FROG-7, BMP-2
 5. Disable an Enemy SAM Installation
M60A3 vagy **M1A1**
 Captain + Medal (3)
 6. Destroy Enemy HQ
 Medal (4)

Következzenek a billentyűk:

- '<': Hálózat ki/be
- 'C =': Lövegtorony hálózata ki/be
- '1': Motor ki/be
- '2': Világítás ki/be
- '4': Vezetőfülke
- '5': '6': Lövegtorony 1/2
- '7': Sérülésjelentés
- '8': Lőszerjelentés és kilőtt járművek
- '9': Térkép
- '+' : Lövegtorony stabilizálása
- '-' : Lövegtorony körbe
- 'RETURN': Periszkópban célazonosítás
- 'F3': Fegyverváltás ágyú-gépágyú
- 'F5': Lővéserő
- 'F7': Lőszerfajta kiválasztása
- 'F5': Távmérő (M3-ason kívül bármelyiken)
- '>': Nagyítás
- '<': Infra
- 'M': Periszkóp sima (szűrőt) ki
- 'C': M3-ason rakéta ki/be
- 'X': Segédáramkör ki/be
- 'F': Füstgránátvető aktiválása
- 'F1': Füstgránát elengedése
- 'V': Lövegtorony stabilizálása
- 'B': Lövegtorony forgatása kézi/hidraulikus (ez gyorsabb)
- 'CLR/HOME': Tízoltás, csak kétszer használható
- 'INST/DEL': Kódfigyőny képzése
- 'CTRL': Vissza a bázisra

■ Czaitik Mihály

Hossz: 1 lemezoldal
 Kiadó: Accolade
 Más verziók: Amiga (1DD)

TO BE ON TOP

A játékot a Rainbow Arts cég követte el 1987-ben, szóval nem egy új stuff, de el lehet lenni vele egy ideig.

A játékban egy napszemüveges, gizda rockerral mászkálunk egy végtelesenített utcán. A játék célja, hogy zenét készítsünk (végülis egyértelmű, nem?).

A grafika némi kívánnivalót hagy maga után, de mit várunk egy 87-es játéktól? Viszont ami a zenét illeti, a programozó bácsik kitétek magukért. Az bizony nagyon jó.

A bejelentkezés után egy menüfelől a funkciógombokkal válogathatunk különféle dolgok között, pl. megnézhetjük a chartot, lemehetünk, illetve betölthetünk listát (csak lemezről!), és legnagyobb meglepetésünkre elkezdhetünk játszani:

A leendő slágerünk címének beírása után az utcán találjuk magunkat, indulunk jobbra a legközelebbi házba, menjünk be. A szobában kedves édesanyucikánk a padlót mossa. Lehetőleg ne írjunk hozzá, mert akkor kezdetjük előlről az egészert. A házban vegyük fel a videókazit, majd menjünk jobbra a tévéhez (tűzgomb). Itt az ihletünk (???) dolgozhatjuk ki galamblovészeten

(????). Ha végigbirtuk idegekkel azt az 5 (öt) darab percet, akkor menjünk a zongorához. Itt állíthatjuk össze a nekünk tetsző zenét:

- Sequence: Refrén (szkizofrén)
- Bass: Ne káromkodj!
- Accomp (nem a Kft? — CoVboy): Zenei kíséretet
- Melody: Dallam

Ha végeztünk, akkor OK. Itt már meg lehet említeni a képernyő alján lévő 4 akárit:

- Item: A nálunk lévő tárgy
- Level: Pálya
- Inspiration: Ihlet (kezdetben 0) (Sőt, sok együttesnél ez folyamatosan 0. De azért csak erőtítik...)
- Chart No.: Listabéli helyezésünk

Ezek után irány az utca. Itt egyébként érdemes figyelni a tankokra és az autókra, ha elgázolnak, akkor nyilván végünk. Az öreg nyanyák és a görkörözös palik 1-1 ihletpontot vesznek el tőlünk, ha túl közel megyünk hozzájuk (Ez meg milyen hülyeség?!).

Menjünk jobbra, amíg egy másik házhoz nem érünk. Menjünk be. Ez a haverunk kégljéle. Aki az elején nem vette fel a videotapét, az most szívhatja a fogát. Menjünk a szintetizátorhoz, itt tökéletesíthetjük a számunkat. Ha kész, akkor EXIT. Menjünk ki. Induljunk el balra, és menjünk be a dízsiba. A D.J.-nek adjuk oda a demokazettánkat. Erre 5 sőt kér. Kérjünk a kocsmárosától és vigyük oda a D.J.-nek. Ezt kétszer-háromszor kell megcsinálni. Ezután megkapjuk a REFERENCE CARD-ot, ezzel menjünk a TWR nevezetű házba. Itt a számunk ritmusát adhatjuk meg. Ha kész, akkor vegyük fel (RECORD).



Megint az utcán találjuk magunkat. Ha a számunk 1-3. helyen van, menjünk a TWR nevezetű felhőkarcolóba. Itt rádiófelvételt készítenek slágerünkéről. Közben a dzsolytíkk mozgatasával énekelhetünk, tapsolhatunk stb.

Huh, hát ez volna a játék. Jó szórakozást.

■ Szwedó Albert (Shadow CAX)

Hossz: 346 blokk (csak lemezen fut!)
 Kiadó: Rainbow Arts '87
 Más verziók: —



A legutóbbi kolbászolásokat bizony még a CoV#43-ban hagytuk abba. **AZOTA KAPATOK PAR ÉVZ-ÁZT, DE A LÉNYEG MOSTANTOL KÖZTKEZIK...**

Szóval, ott tartottunk, hogy felszedtük a **Bessület Rúnájt** (Rune Of Honesty). Szépen menjünk vissza a **katakombákból** a felszínre. **LYCAEUM**-tól és ahol most vagyunk. **MOONGLOW**-tól északra van egy sziget, itt még nem jártunk (terv szerinti). Nos, itt van az utolsó szentély is!!! A mantra **AHM**. Szépen szedjük fel a szokásos **Holdkövet**. **EZZEL TELJESÍTTÜK A JÁTÉK ELSŐ, APRÓ RÉSZÉT...**

II. FELVONÁS

Előljáróban annyit, hogy még elég messze vagyunk a végkifejletől. Megint gyűjtögethetünk. Hogy mit, az kiderül, ha **LYCAEUM**-ban beszélgetünk **MARIAH**-val. Róla már tett említést **NYSTUL**, **LORD BRITISH** magusa. Méghozzá azzal a könyvvel kapcsolatban, ami **IOLÓ**-nál van. **MARIAH** a bal első szobában található. MeXóltása után kérdést tesz fel a **varázslatov sző-összetételével** kapcsolatban (ld. **CoV#42...**, **10. oldal, harmadik hasáb**). Utána meg tudhatjuk a nevét és egyéb információit (**NAME, BOOK, TABLET**), nevezetesen azt, hogy a könyv egy ősi nyelven íródott, amiből keveset ért. A cím: **A Prédikáció Könyve**, a világ végéről cseveg pár mondatot. Szó esik bizonyos **RÉGI EZÜST-TABLA** c. dologról. Nnna, ez lesz az új kirakós játék. Az egyik... **MARIAH** a cigányoktól, akikkel a kocsmában találkoztok (kellemetlen egy környék lehet!!!), kapott egy tábla-részt (?). Ha hozunk neki további részeket, akkor amiben tud, abban segít. Ennyi elég is, irány **BRITAIN**, ott is nézzünk be a **BLUE BOAR** c. épületes helyre. Keressük meg **ZOLTAN**-t (általában itt tartózkodik, ha nem, akkor lehet kutatni utána). Kedvesen bemutatkozik: "**Huzzah! I am Zoltan, king of the gypsies!**". Aztér legyünk toleránssá, és beszéljünk vele (**TABLET**) — szerinte a hiányzó részt a kalózkoptól el. Szó esik arról, hogy két része törték, a nagyobbik rész van a tenger fosztogatóinál... egy rész pedig **MARIAH**-nál. Valami **CAPTAIN HAWKINS** név is előbukkan... Ezenkívül nem ártana elmemnünk **BUCCANEER'S DEN**-be. Lehet még vele beszélgetni, tud adni **összetelvényeket** (**REAGENTS**), és van, amire nem tud, vagy nem akar felalni (**SKINHEADS, SKA**, etc). Aki az én módszerem szerint játszott, az már megölte a **kék hajú nőt**, a **KASTÉLY**-ban, a legutolsó előtti szinten (ld. **CoV#43...**, **7. oldal**). Nos, aki szerencsés volt, az elrakta az **évet** (**belt**) is a további érdekesebb) cuccain kívül! **AKI EZT MEGTETTE**, az most mehet **BUCCANEER'S DEN**-be, ez nagyjából a térkép közepén található. **PAWS**-tól keletre lévő sziget. **AKI NEM**, annak irány a **KASTÉLY**. Szépen emeljük el az **évet** is (aki még nem nyíftattotta ki a nőcit, annak ld. **CoV#43...**, a **7. oldal**on), az útbelső dögöket és lényeket szépen verjük le. **Szóval megvan az év, és a szigeten vagyunk**. Van itt egy fogadó, rögtön a kikötőtől **nyugatra**, a két ház közül a **felső**. A konyhában van egy üst (**cauldron**), eltolvá mogótte láthatunk egy **titkos ajtót** (**secret door**). Kinyitva újabb aj-

tót láthatunk, azt is nyissuk — **ákkus** (**pickpocket**) vagy **robbanás** (**EXPLOSION**) segítségével. Bemenne egy pacáktól láthatunk. Vegyük fel az **évet** és beszéljünk vele. Először a portékáját fogja kinálni, de ha nemleges a válaszunk (**NI**), akkor végre a lénnyegre térhetünk (**NAME, GUILD, BUDO**), másnéven a **"DEN** szépen felvesz a **Tolvajky Céhe** nevezetű szakszervezetbe. Gratulál és elmondja, hogy tartsuk titokban a dolgot. Ennyit a dologról, menjünk vissza a fogadóba. Az **északnyugati** sarokban van egy kis kétszemélyes asztal. A sarokban szokott üldögni egy figura, beszéljünk vele (**NAME, GUILD, TABLET, TREASURE, HAWKINS**). Kiderül, hogy **HOMER** (**Homer Simpson**? Mmmmm... **Beer...**) is tagja a céhnek, az ezüstbála **HAWKINS** kapitány kincsei között van, ez pedig egy kisebb barlangban. Szedegethetünk még ki belőle némi további információt... Kés újabb karakter is beszerezhető a csapataba, **CAPTAIN LEODON**: **STR 15, DEX 19, INT 15, HEALTH 90, LEVEL/EXP: 3/320, Magic 7**. Teherbírása **30s**; **6s** van lefoglalva cuccokra (láthatatlanság-gyűrű, **3 flaska olaj**, fálya, **20 arenyém, korsó és világos sör**). Viselhet és hordhat **15s**-nak megfelelő fegyverzetet; **2s** van lefoglalva (szárnyas sisak és egy kard). **CAPTAIN LEONNA**: **STR 15, DEX 15, INT 18, HEALTH 90, LEVEL/EXP: 3/270**. Teherbírása **30s**, cucca nincsen. Viselhet és hordhat **15s**-nak megfelelő fegyverzetet; **14s** van lefoglalva (lánc fejvédő és láncing, buzogány, súlym-pajzs, bórakkacs).

Én személy szerint már semelyiket se vettem be, mert még **SHERRY** is jóbb volt náluk (persze nem bántam az életszámj, hogy kirugom **JULIA**-t, és a frissen beszerezett karaktert lefosztom utána újra bevezetem a csapataba **JULIA**-t — de a kis q'va megsérődött). Még **iO!**, hogy számítotgam a női "**ciklikus kedvre**", és ezért előtte állást mentettem (mint egy intím betető...). Különbön az itteni további tagokkal érdekes beszélgetni, mert sok(k) infót adnak!!! A dolgot rátko bizom, de példaképpen a két "befúzható" aranyos mellett ül **ELAD** (de nem ám "**Rőzsát húszé!**"). Azt pl. a Keletinél kell keresni..., lehet vele egy szépet dumcsizni (**NAME, JOB, SANK, EARTHQUAKES, RESCUED, SHIP, TRUTH**...). Már pár kérdés után is szép kis regény kerekedik a dologból — elfogalmti fickó (ja, le nem állna az ivással!), a **Theodosia Marie**-nak volt a kapitánya, míg az egy földréngés alkalmával szét nem pottyan. Ez különbön még akkor volt, mikor **LORD BRITISH** kiszabadult a földalatti fogsgápból... etc. Elbűcsúszer megkerdezi pár arányt a **Shrine Of Honesty** mantráját — én iO!t mondtam meg neki (gondolva arra, hogy később pénzért és/vagy piáért továbbadja más, tuningolni vágyó kalandoroknak. Csak iszogasson nyugisan!). Na, most pedig irány **TRINISC**, vagyis **délnyugatra** hajókézáunk, főleg **nyugatra** (**Go West!**, **vagy mi a fene...**). Ugyanis megynék egy kis okórődere... tesszamez sárkánytojást gyüjteni!!! Ha a fogadóban (közel a kikötőhöz, a fegyverzetllettel **larmory** szerven) beszélünk a szakácssal (**cook**) (**NAME, JOB, DRAGON, EGG**), akkor nemcsak a neve (**SANDSTONE ANGUS** vagy **SANDY** révidebben (**rendelitem is töle kazi**!!!)), derül ki, hanem az is, hogy **dungeon DESTARD**-ba kell elcsatognunk. Egy egy klimes kis hely, **északnyugatra** innen. Odajutni egyszerű, az irányt tartva kell elmemnünk a hegylécvonalatig. Ennek dél részén **EGYETLEN** hágó van — a vonalát kell követni, az **északnyugati** csücskében lesz a bejárat, de az a sok(k) sárkány és aprósarkány ügyis "megmutatja" az utat... Bent még több lesz az előbb említett dögökből. Az aprósarkány (**drake**) "csak" egy eléggé szívós ellenfél, míg a sárkány (**dragon**) kemény dió — a tűzőká-dáson, mérlegfelhőn kívül tud egy pár érdekes varázslatot, pl. egy-egy demont meg-

hív és ehhez hasonló. Előbbit pénz található, utóbbitnál kaja is (kaja általában ládákban, ami azután marad, mikor kinyitfáltottuk őket és eltűntek. Különbön van [plussz] pénz is. A kinyitásnál párszor csapadék [gáz, bomba, sav, stb.] fogadnak...). Láva/Oilalomk mindenhol lesznek, ezekben nem szükséges belemenni. Vannak még kis üregek, amik kópik is a látót (**fumarole**), szépet sebeznek. Előljáróban annyit, hogy az **ALT213**-al megadott számsor utolsó számjegye a **SZINTEK** számat jelenti!!! Mivel rengeteg dög van, nem árt ezt a kódot a "körbenézésre" is használni. Ajánlott a láthatatlanság gyűrű (**invisibility ring**) használata. Nem árt még egy **tűzláda-varázspálca** (**fire wand**), **vilámlávarázspálca** (**lighting wand**), stb.: Varázslatoknak ajánlott: **EXPLOSION, KILL** — ezeket bele lehet tölteni a **ENCHANT** varázslótól a **varázstobba** (**staff**). **DISABL** — az a megdölkök is megy, mert **3. szintű** vörzslát, de **NAGYON** hatásos, rögtön kritikusra "csappantja" az ellenfelet — **WEB, PARALYZE** — ha "mozgolódik" pl. egy nagyobb sárkány. Csak körbe kell állni és már lehet is ügetőgni. **FIREBALL, LIGHTING** — ha kimerült a varázspálcaink — (**MASS**) **INVISIBILITY** — ha a gyűrűk merültek ki... — és még iO!lathatnám. Nézzük a szinteket:

- I. szint:** Láva és egypár dög.
- II. szint:** Sok dög. Lejáró egy lyuk (—mint a hangykálnál lévő **dungeon**-ban), ezt nem lesz nehéz megtalálni.
- III. szint:** Legelsőre egy forrásra (**fountain**) bukkanhatunk, esetleg ad némi kaját, stb. — **kivánság forrás**. Van egy pár megvédészto lyukacska... és pár "bakpók". A **nyugati** részen van egy hosszú fölözős végében a létra a következő szintre vezető.
- IV. szint:** Utolsó szintecské. Rengeteg dög lesz itt, kérem, a szokásos két sárkányfajtán kívül pár **gazer**, ezek meghívna pár **rovareflhot** (**insect swarm**), a szokásos alttatás és bénítás mellett... van **csomó giant bat**, nem vészések, az aprósarkányok is vigázi őket (!!!), gondolom a tojásokra irányt kell (ez így igaz). Az **északnyugati** részen van "sűrűsödés" az ellenfelekből, mert itt van a **fészek** + egy anyasárkány. ill. aki nygváz rájuk (az előtérben lévő aprósarkányon kívül). Addig, míg le nem öljük. A csomó tojásos (**egg**) kívül még cuccok: **magic armor**, **helm**, **shield**, **spiked collar**, **main gauche**, **dagger**, **brass helm**, **firewand**, **invisibility**, **protection**, **regeneration ring**, **swamp boots**, **torch** és rengeteg aranyrög (**nuggets**) található... no meg **csontok** (**bones**). Pakoljunk fel annyi tojást, amennyit tudunk, és szépen lépünk le.

Irány **TRINISC**, ott is a fogadó. **SANDY** Grömmlét lát minket (**TALK**). A nálunk lévő sárkánytojást odaadhatjuk (Y), cserébe nem pénz, hanem információt kapunk. Mikor megkerdezi, hogy érdeklődünk-e a kalózikó iránt (Y): **SERPENT'S HOLD**-ban van az első, a nevét nem tudja, de egy **térképre** rész van nála (különbön egy nő az illető); a második **DAGGER ISLE**-on tengeti az életét, egy remete; a harmadiknak **EMPATH ABBEY** vagy **NATHANIEL MOOREHEAD** volt a neve (egy himnusz egyed); a negyediket már nem mondja meg mert "gy is túl sokat beszél". Lehet még kérdezni (FOURTH), akkor még hozzátesszi, hogy **LORD WHITSAKER**, a város ura érdekes ipart ügöt. Meglátogatta **CAPTAIN HAWKINS**-t is — az igazi neve **ALASTOR GORDON**. B*szogathatjuk még (**HAWKINS**), de erre szöveg elvonul "varázslatos tésza" szöveggel sütőgétni **HUMBLE PIE**-t. Dühében a csapat szépen átpakoltgatta a tojásokat **SIR BEER**-hez, az meg átpasszolta **SANDY**-nak/nak — minek a felesleges teher, nem? Legálább valaki megkajálja majd őket. A tojásokat. Lényeg az, hogy a **Mayor**, vagyis **Trinsic** kormány-

zaja kalóz volt régebben, keressük meg a dokkban, a város keleti részében és kezdjük el kínos helyzetbe hozni (TALK): (NAME, JOB)... még eléggé nagy szája van. Na, nem sokáig (PIRATES). Még csak a hangja remegett meg kissé. Tovább (ALAS TOR GORONG) Hopp, de da... d... d... (gufutalán befelhátszás b... b... b... [ját] lett a drágá!!) Kérdezti, hogy SANDY elmondta-e, hogy ő régebben kalóz volt. Hát persze (Y) "Akkor minden elveszett!! Légy irgalommal Avatar, és tartsd tőkibani!" Ja, ő a megtért lélek. Meg megtört, lehet tovább szadizni (MAP). Titoktartásunkért cserébe ad egy térkép-részetet. Mehetünk is, ez a fickó már nem gond többé (Nekünk). A továbbiakban bizonyára majd sunyib[ban] csinálja (ülmelet). Megyünk cigányozóba (Ofik/ nem ár...), induljunk a várostól északra. Itt is vannak hárman. Nem kell megölni őket... WICKED WANDA valami nőszerűség, ANDREAS a villámkésű cigányherceg és végül ARTURO (az sz*rtdró), aki foglalkozásra (JOB) nézve "mesterség" (jeget) (EZT KELL ELKAPNI!!!) Egyébként úgy látszik, ez a megalománia "elvan" náluk, ld. ZOLTANI). Utóbbtól lehet 100 arany ellenében megvenni a térkép egy újabb részét (MAP, Y), valami kincsről gagyog. Hagyhatsz magunk mögött három hullát (van elég karma-pont...), de a lényeg az, hogy menjünk a kikötőbe és pattanjunk a hajóba. FONTOS DOLOG AKKOR, HA NINCSEN VARAZS-PAJSZUNK (MAGIC SHIELD): legyen nálunk egy aranyrög (gold nugget), egy varázskő (magic gem) és egy görbített pajzs (curved heater), mármint amin kígyó van. Irány SERPENT'S HOLD!!!

A környéken, nyugatra, északnyugatra van tölle 5 kis sziget. Az egyiken egy hajó rohad — akinél van szekszáns (sextant), annak a 715 és 15E koordinátán (nem ért valahonnan vers ill. csarni egy kútýút, ha van elég karma-pontunk!), de lehet használni a LOCATE varázslatot (magikus szekszáns) is, ami a DUNGEON-okban és/vagy a föld alatt is használható (közművelődés-ként elmondandó, hogy a szekszáns használathoz kell "csillagos égbolt", de min két behatárolt csillag. Ezek nélkül — tehát pl. föld alatt — nem működik!!! Szóval van a hajó és pár csonti meg szellem. Utóbbiak megölelendék, előbbi pedig átkutatandó. Itt is van egy térkép-rész!!! Szép kis "ondóság" volt a T. kóderektől, stb. Nem szép dolog. Akinél van varázspajza (azt hiszem), a sárkány-barlangban való kóricák után MINDENKINEK VAN, nem?!!) annak egyszerű a dolga, a déli óbólbe szépen hajókózzon be, a fölötörkolattól keletre van MORCHELLA házika(s). (Várjuk meg és beszéljük vele (NAME, MAP, SHIELD) — a pajzsért cserébe kapunk egy újabb térkép-részt (persze a dagi hőlgy megölihet, mint eddig mindenki, csak a karma-pontokra figyeljünk!!!) a kis gyűjteményünkhez. AKINEK NINCSEN PAJSZA, az menjen a kormányzósági épületbe, a sziget északnyugati részén van. Dél körül egy cöppos kis csáskót kell leszállitanunk, de nem úgy, mintha a "Kovács Zsombor" (ld. CoV#45 levelezési rovat első részét) tenné (GUILD, Y, SHIELD, Y), KORANÁDA lelkesen magyarágat... Utána az épülettel rögt. tölle tölle varázslat van a kovás minhely bent egy figuráján (NAME, SHIELD). GHERICK szépen elkészíti a varázspajst. Ekkor lehet menni MARCHELLA-hoz, a kormányzósági épület-től keletre, az elágazásnál északra, utána a keleti úton végig — az itt teendőket ld. pár sorral feljebb. Ennyi dolog után tényleg uncsi a sziget, irány a DAGGER ISLE! Azt (látalm) rajzolt térképen az északraleti sarkokban található, MONGLOW és LYCAEUM felett. A sziget északnyugati részében a hegyvonulat felkőrbé kerít egy részt (van egy kisebb sziget kicsit lejjebb, ott is hasonló "félgýrűn" van, de az egy DUNGEON-ba vezet!!! Arról majd lejjebb...). Itt lesz az ezkálöz remete [akiről

SANDY mesélt. Menjünk be a házába, és toljuk el a zongorát (szintén eléggé NAGY kiszabás volt!!!), hogy lemeheünk a rejtett létrán. Csomó cucc lesz lent, amit érdemes elvinni (nyíl és nyilvszöcs, fegyverek és fegyverzetek, arany és aranyrög, varázslattók, hátítató és üres zsák, stb.). A lényeg a jobb alsó sarkokban lévő utolsó záska, amiben — egy másik záskaiban — van az újabb térkép-rész. A csuccok elvitele ITT nem számít lopásnak!!! A felső két láda varázslattal lezárt, ezeket érdemes feltörni (Unlock Magic), de a bal oldalt mindenképpen, mert van benne egy úvegkard (glass sword). Utánna mehetünk is ki a házból... Kint találkoztunk a remetével, ei lehet vela beszélgetni (NAME, JOB, SHOES, MAP) Hibbant, hangszóló, hogy "NINCSEN RAJTAM CIPÉ!" és ehhez hasonlók, ezenkívül, hogy a kincses sziget térkép-részét jó!!! elrejtette (mi meg jó!!! megtaláltuk!!!). Most hajókózzunk az innen északnyugatra lévő félszigetre. Egyyszer me'vultuk itt, egy sivatag, amiben van egy szentély (Shrine of Sacrifice) és egy "jó!" gargolye... no meg a hangyaboly is! Ide kell lemennünk (22N—70E vagy ALT123 utolsó előtti hat számjegy koordinátájaként 304, 08B), a lyukra csak rá kell menni.

I. szint: Menjünk oda, ahol északra egy nagy üres rész van és egy újabb lyuk. Erre szintén "menjünk rá".

II-IV. szint: Irány észak felé, fogunk találni egy lefelé menő utat. Mielőtt lemennék, menjünk délnyugatra a másik lefelé vezető átjáróhoz. Menjünk északra, a végén pedig keletre. Kövessük az utat, míg nyitott részt nem találunk. Tartsuk az irányt keletre, míg egy nagyobb nyitott részhez nem érünk. Itt egy arnyolvasó van a királynő tölle déli (OFB, 029) pedig egy hulla — át kell mutatni, és meg is van a következő térkép-rész (no meg arany és drágakövek, csuccok).

Menjünk vissza a hajóhoz, és csobogjunk MINOC-ba!!! A félziget keleti részén kell kikötni, itt rejtik a hegyek a Dungeon Wrong-ot. Pontosan a 35N—24E koordináta-irányban (1F4, 052).

I. szint: Menjünk keletre, a varázsszárral lezárt ajtó szobából leszközölni kell rajta egy UNLOCK MAGIC-et!!! pedig le a létrán.

II. szint: Menjünk végig keletre. A rácsos ajtó mögött láthatunk egy kart fevart, erre pedig egy TELEKINESIS-t kell varázsolni, hogy elmozduljon és felnyíljanak a rácsok. Most vissza nyugatra, egészen a létráig, amit használunk is.

III. szint: Kölszálogunk délre, az első ajtón pedig keletre men... nánk, csak az a hydra zavaró tényező, de nem sokáig. Szóval, itt van egy titkos ajtó, az északi fal közepén (B3, 11), amit ki lehet nyitni (USE). Mehetünk is tovább, követve a fölöt, a végén egy térkép-részet, varázsnnyíl és egyéb cuccok várnak ránk. Lehet visszamenni. Aki akarja, az még ölhet hydra-t, mágiust, trollakat, falsúcsat és gyerekeket (!!!).

Most pedig teszünk egy szép kis körutat a LOST RIVER-ig. Magyarul MINOC-ra nyugatra kell körbehalognunk. A fölön egy csővakkal érdemelni a LOST LAKE-ig. A végőlmástól északra van a hegyek között a Dungeon Shame. Koordinátája: 6S—9W (vagy EA, 19A). Ja, végig sok(k) aranyrög lesz!!!

I. szint: Kövessük az utat a csontvázakkal felt szobáig (öljük le ezeket), innét menjünk délre, a létra a nyugati sarkokban lesz (van pár alligátor és óriásdenevér is!)

II. szint: Keletre, az első elágazásnál pedig délre, a következőnél északra és "létkezés".

III. szint: Forduljunk délre az elágazásnál, és kövessük az utat, egy idő után egy lapgyolódott fickóba botlunk, aki némi kaja fejében oadaája a térkép-részetet,

és utána kidől. A neve egyébként YBARRA. Örömhírnek meg annyit, hogy MEGLLETT AZ UTOLSÓ DARAB A TERKÉPBŐL!!!

Mehetünk HOMER-hoz BUCCAMEER'S DEN-be!!! Beszéljünk vele arról, hogy megvan az összes térkép-rész... nem tudom, pontos valahogy nemjött össze a dolog ez-zel a fickóval eddig, ezért szépen legyilkoltam — nála van a tényleg utolsó "térkép-rész!!! Nna, ha a térképet szépen rakogtatjuk össze, akkor egy egészen használható ábra jön ki: egy sziget képe, stb. Megsűgom, hogy ez a sziget BUCCAMEER'S DEN-től délkeletre van, nagyából középpontjánban BUCCAMEER'S DEN, NEW MAGINCIA, BLACKTHORN'S CASTLE és SERPENT'S HOLD szigeteken (tehát ez a négy sziget fogja közre), egy mocsaras kis földrésze. Az északi részében van három kő, ezeket keressük meg és itt kössünk ki! Menjünk a kövek középpontjába (ez egy karakterhelyet jelent), de azért megladm a pontos koordinátát is: 57S—51E (2CC, 333). Utána a lépegetés rendje: 3 dél, 9 nyugat és 12 dél (tisztára mint a "Do the Monkey!"). Ezt el sem lehet téveszteni... Először a tengerig megyünk, utána egy fáig, és végül egy kis földrésze (ami kilátszik a mocsárból)... és egy hydra!!! Utóbbi megöleendő, az előbbi helyen pedig ázni kell (lásó [showel] a kézbe, utána USE SHOWEL), és pénpi ki is kotrunk egy lyukat. Ez lesz a PIRATE CAVE lejárata (59S—50E vagy 2C3, 342), menjünk is be...!

I. szint: Legelőre belebotlunk egy sírba és csontvázba. A sírfelirat elolvasható, de kinek van kedve annyira rúna kibögészéséhez? Akinek van, az fordítsa le — aki nem — tölle a jobb alsó kutaszát át (LOOK) a néhai csontjait, lesz pár érdekes cucc (az a sextant már igazán elrakható!!!). Kövessük a fölöt, és a lyukba ("Drop your death!"). Mehetünk bele... Lesz majd két tábla ("This way"), az elsőnél menjünk az ellenkező irányba, a másodiknál a megfelelő irányba. Ezután következnek újabb két tábla, egymással ellenkező irányba mutatva, itt, az elágazásnál északra, következők elágazásnál pedig keletre, később északra, nyugatra és délre kell mennünk. Itt lesz a létra, meg pár mongbat és slime, ezeket le lehet verni.

II. szint: Egy vízel körbevett kis felszigetre kerülünk. Csattogjunk délnyugatra a "The Maze of Death" be. Ennek a középpontjában a létra, könnyen odataláink...

III. szint: Itt rengeteg lejárati-lyuk le... Egy nagyobb helyen van a nekünk szükséges, kicsit kell hozzá gyalogolni. Nálam a jobb alsó sarkokban volt ott egy aranyrög, de a pontos koordináta: 68S—25W. Menjünk le.

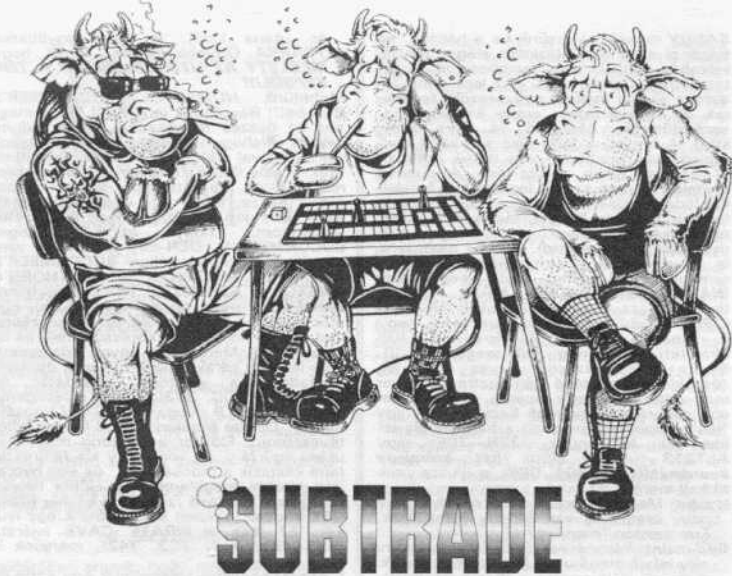
IV. szint: Kövessük az utat, egészen a második (két) poison field-ig. Eszközöljünk ezeken egy-egy DISPEL FIELD-et, utána észak. Mielőtt belépünk az épületbe, a slime-okat verjük szépen szét. Ha végeztünk, akkor az ajtónak adjunk egy kis EXPLOSION-t (nem sikerült az ál-kulcsos technika). CAPTAIN HAWKINS kincsesbarlangjába jutottunk. Már hallottunk róla eléget. A rengeteg cucc mellett itt van az ezüst tábla (silver tablet) és egy vihar-ruha (storm cloak) is. Aki nem ölte meg HOMER-t, az most elvihet neki (BUCCAMEER'S DEN), és utána (a többiek pedig egyből) mehet MARIAH-hoz (LYCAEUM). Beszéljünk vele (TABLET vagy BOOK vagy DECIPHER), a lényeg az, hogy kell neki a másik fele is ahhoz, hogy tanuljon. A cél (hogy megtudjuk, ki a hamis proféta) egészen közel van.

EZZEL TELJESITETTÜK A JÁTEK MASODIK RESZÉT!!!

Még annyit, hogy újabb két rész van hátra. A NEGYEDIK FELVONÁS már igazán rövid lesz!

Addig is jó! szórakozást!!!

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



SUBTRADE

Manapság, amikor a softwaregyártó cégek egyre-másra dobják piacra jobbnáljobb stratégiai vagy kereskedelmi játékaikat, könnyen taláhat magának kedvérevaló programot a magunkfajta (számitógép-őrült). Ugyanakkor mégiscsak nehéz olyan game-re találnunk a hatalmas kínálatban, amely minden szempontból megfelel a modern stratégiák, managerek elvárásainak. A legtöbb problémát a proggy-k végjátászáshoz szükséges idő okozza (gondoljátok csak a **DUNE 2**-re vagy a **BATTLE ISLE 2**-re), bár a programozók a teljes játék küldetésekre bontásával megpróbálják áthidalni a problémát, ez azonban az esetek többségében mégsem jelent igazi megoldást. Na, annyi nyavalygás után elmondhatjuk, hogy mindez már a múlté, mert a **CENTURY** cég jóvoltából megszűletett a maga nemében egyedülálló, frankó kis játék, a **SUBTRADE**.



Érdelődésünket már akkor felkeltette, amikor újdonsült lemezeink között megpillantottuk a furcsa címet, amely ráadásul csak egy lemezen díszelgett. Visszafejtött lélegzettel tettük a disket az Amiga meghajtójába, és kíváncsián vártuk, hogy mi fog kisülni ebből a véltőlhető kereskedelmi szimuláló játékból, mindössze egy lemezen! Bevalljuk, kissé arcunkra fagyott a mosoly, amikor a képekből álló intro-t elkezdte olvasgatni. Na má' megint a szokványos süketelés. Karancsajlapulító nevű bolygón kitört katasztrófa (természetű csapás, polgárháború, vagy ilyesmi) után a lakosok becserélték úrgárjányaikba, és szépen megpattantak otthonról, hogy új hazát keressenek maguknak (nem tudjátok véletlenül, hogy hol olvastunk ehhez hasonló sztorit, csak nem a **CoV 44**-ben?). Megdöbbenésünkre (bár szerintem az övékére

is) a kivándorlók, igaz önhibájukon kívül, egy boldog békecs felszine helyett egy planéta vízburka alá költöznek. Mielőtt azonban nagyon belemelegednénk, jöjjön a történet eredeti verziója **Tibsoft** bácsi előadásában! Ja, miközben a bevezető képeket bámuljátok, ne vegyétek le a hangot, mert szerintünk baromira passzol a mondanivalóhoz. Szóval most **Tibsoft** bácsi mesét mond nektek, gyerekek (tényleg, ágyban vagytok már?). Hegyezték a fületeket! **A mese egy szép bolygóról szól, amit Földnek hívtak egykoron, bár manapság a "mocsokfészek" kitétel találobb, mivel még az FKPV harcosai is tehetetlenek a mindent elárasztó szennyezés ellen. Emiatt történelmet válog, hogy 2151-ben, midőn már a Szomszédok már a 3985617. fejezetét taposta, a Föld természetes anyagforrásai kimerültek. Ez még talán nem is lenne baj, de hogy még a nagyműltű tévésorozat is örökre megpihent, hát az azért hallatlan. Az igazlalk fokozása végett még a Kémikusok Országos Szövetsége (KOSZ) is akcióba lendült: a bolygót elárasztották a vegyszerek.**

A bolygó uralkodói tanácskoznai kezdtek. Végül több órák "kemény" munka után kiválasztották a felsorolt egy megoldás közül a lehetséges tennivalót: a planétát evakuálni kell. Sajnos azonban az emberek nem nagyon szeretik volna elszakadni kedvenc sárgolyójuktól, ezért azt az apró problémát a szervezők egy furfangos módszerrel háttalanították: megígérték, hogy az új bolygón is elő lehet majd fizetni a **CoV-t! Mondanom sem kell nektek, gyerekek, iszonyú népvándorlás indult meg, különösen akkor, amikor a fent említett magazin munkatársai azt is elkövették, hogy az újság hasábjain egy **Tibsoft** és egy **Stefa** nevű pole is ténykedni fog... Leit is ezek után nagy északadás-földindulás! Meginidultak az úrhajók, illetve különösképpen a **CoV** szerkesztőzése felé!**

Am útközben a **CoV-os fiúkkal gondok adódtak: az egyik visszapillantva tükrön egy hatalmas, 0.0001mm átmérőjű repedés keletkezett. Mondanom se kell nektek, gyerekek (ítszátó olyan, mint Kátó néni a tévében, nem?), az a menthetetlen probléma arra ösztökélte a skacokat, hogy egy viszonylag új bolygót keressenek maguknak a kényszerleszállásra, ahol a **Big Mac** viszonyok is normálisak.**

És találtak!

Belebotlottak ugyanis az IRATA nevű bolygóra, aminek nevét visszafelé kimondva ATARINAK állapototok meg. Várjunk csak! Hát az (számitógép)! Tehát ezen a vidéken is lesz jövője a **CoV-nak! Kisvárta a hajó az ATARI OCEAN-jébe esett, és lesüllyedt a víz alá, pedig OCEAN helyett mondogja a MICROPROSE jobb választás lett volna... Na mindegy... Ez a planéta lett az új otthonuk... Aztán néhány víz alatt eltöltött évzúdat után, amikor kezdtek kifogyni a levegő tekintetében (ez má' osztán magyaros beszéd!), **CoV**boy fantasztikus bejelentést tett. Idézzük szavait:**

"Gyerekek! Csinálni kéne egy víz alatti kolóniát + kereskedelmi központot!"
Lett ám erre dinom-dánom, a munkálatok nagy erővel folytak, így hamar felépült a WALL STREET vizalatti változata, a HAL STREET! **CoV**boy is felcsapott tőke-halnak, s így éltek míg meg nem haltak! (közben pedig ettek, faltak!)... Jó éjszakát gyerekek, álmódjátok szépeket! (Copyright stb. stb...)!

Micsoda! Még mindig nem alszotok? Akkor talán térjünk rá a program érdemi részére! Rövid várakozás követően egy **OPTIONS** menüben találjuk magunkat, amelynek pontjai a következők:

- **PLAYERS:** A szokásos beállítás 1-től 4-ig.
- **FOUR PLAYERS ADAPTER:** Ha van elosztók, ne tétovázzunk, használjuk!
- **CONTINUE:** Ugy gondoljuk, itt gondban leszünk. Mi a fene lehet???

Ha mégis sikerült volna átrágni magunkat a rázós részen, néhány felszín felőlhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabb egyént. **Sziérén** krén melett van öt lóhajó, gyékahjú, lenyalt-fejú, páncél-búrjú, **CoV**boy-forma, rocker-szerű, malacképű alak is. Mivel a játékban úgyis a **HQ** érdekeit fogjuk képviselni, a sok idióta szakadék helyett inkább **CoV**boy-t válasszuk tengeri tehéncsordánk vezéréül, aki nap-szemüvege mögül jól fésült frizurával vigyorog ránk. Ha a színünk kiválasztásáival is elkészültünk, amiket a teknősbékákon végezhetünk el, elkezdhetünk gondolkodni azon is, hogy mi legyen az erősségünk (**ADVANCED**) a játékban. A ravaszabbak ugyebár egyből a **NOTHING** feliratra clickeálnak, de az ilyen irányú megnyitáskésőköt, ha lehet, inkább tartózkodjunk. Aki ezzel kapcsolatol véleményemre kíváncsi, annak csak annyit tudunk elmondani, hogy mindenki tapasztalja ki a számára optimálisnak tűnő megoldást, mi mindenesetre szinte mindig a gyönggyel nyomultunk. A név helyére hogyan is írhatnánk mást mint azt, hogy **CoV HQ**. Most már tényleg a játék jön, de ha van kedvünk, hallgathatjuk még egy kicsit a király zenei aláfestést!

JÁTÉKTER

Máris a főképernyőn vagyunk. Kezdetben mindenhol javasjuk a **PAUSE (P)** használatát, hogy jól lássuk, mi az ábra. Most is tegyük így! A bal felső sarokban a **ROUND** felirat melett mutatja a gép, hogy hanyadik hónapban vagyunk (**Hólygyek előnyben - CoV**boy), ugyanis a játék egy teljes évig tart. Na, azért nem kell egyből begyulladni, a valóságban kicsit másképp fest a helyzet. Mellette olvashatjuk majd el, hogy éppen mit ténykedünk. Az alsó sorban egy hasonló rész van fenntartva az üzeneteknek. Szerencsére azonban legalább annyi várattalan esemény üt ki jobbul, mint balul. Felelte a sok kis négyzet az éppen soron következő játékos számát mutatja (**PLAYER**) az aktuális pénzmennyiséget (**MONEY**), ércmennyiséget (**ORE**), gyöngykészletet (**PEARL**), energiámennyiséget (**ENERGY**), és halállomány kíséretében (**FISH**).

Mivel a proggy leginkább egy klasszikus értelemben vett társasjátékhoz hasonlít, ezért a játékmenet is eképpen módosul. A

fordulók elején mindig területet kell kijelölünk a **HQ** és a tengeri tehének számára. Ez a következőképpen történik: a játéktér (amit a gép minden egyes játszma elején véletlenszerűen generál) bal felső sarkából elindul egy négyzet, és minden egyes résztvevő akkor nyitja meg a gombot, amikor a négyyszög az általa kívánatosnak tartott mezőre ér. Am mindig legyünk résen, mert ha nead! isten az egyik ellenfél is azt a helyet szemelte ki, és nem vagyunk elég gyorsak, akkor sajnos ő teszi rá a macnását a területre. Természetesen nem mindegy, hogy melyik területet választotuk, mert mindegyiknek megvan a maga sajátossága, az hogy melyik áruféleség előfelhője. De erről majd egy pár sorral odébb írjuk néhány szót. Egyelőre azt látjuk a képernyőn, hogy *CoVboy* keményen tempózik a vízben (feltehető, ha mi kavarhatunk elősnek a körben), és alul a **TIME** felirat mellett egy csik fogóban van. Ennyi idő áll rendelkezésünkre, hogy teendőinket elvégezzük. Arra ügyünk, hogy tudjunk rájönni, hogy mi az a gép néha kevesebb időt, de szerintünk akkor szűz így ki velünk a masina, ha az előző körben túl sokat bénaztunk. Ilyenkor az amúgy is nehéz helyzetünket egyáltalán nem könnyíti meg a szűkebbre szabott időlimit. Néha halakat is láthatunk áthúzni a monitoron, és ha ügyesebb vagyunk, még némi zsolzsra is szert tudunk tenni, ha *CoVboy*-jal lekapcsoljuk az állatokat. Ha jól kinézeltük magunkat, ússzunk be a fekete gömbbe, és nézzünk körül a **Subtrate Center**-ben is.

A KÖZPONTBAN

Bélapos után kicsit zavarba eshetünk a sokféle **box** láttán, de higgyétek el nekünk, hogy pillanatokon belül otthonosan fogtok kavarni a centuramban, ha megismerkedtek a különböző helyiségek rendeltetésével. Az első és egyben legfontosabb **box** az első sor jobb oldalán található, ahol tekőnkös sorakoznak hívó szavunkra várva. Bármilyen hűlyén hangzik is, ebben a világban az általunk birtokolt mezőkön úgy indíthatunk be ipari termelést, ha egy tekőnkös vagy tekőnkös kiképezűnk az adott ágazatra, ki-megyünk vele a főképernyőre, és a kívánt mezőre lerakjuk. Kissé elkanyarodva tehát ott tartottunk, hogy a tekőnköshöz ússzunk, és a mellettkéző nézőgömbben feltüntetett pénzüsség befizetésével (ami körül-körre változik) megvesszünk egyt. Barátunk szépen odakulog hozzánk, mehetünk is valamely kiképezőtelepre, ahol jó pénzér! cserébe kioktítják a szakma minden titkos fogására. A sorrend balról jobbra a következő:

- **Tekőnkös-övoda:** Ha ide beadjuk tekőnköcünket, olyan oktatásban részesül, hogy azon a területen, ahol majd kirakjuk, egy hullőntenyezetet lesz képes létrehozni. Ez azért is nagyon lényeges, mert rossz taktikázás vagy nem várt csapás esetén a páncélosok hamar elfogyhatnak, tehát szükséges idejében gondoskodnunk az utánpótlásról (tisztára, mint a fociban!). Külön órá, hogy az amúgy is csekély számban jelenlévő barátaink létszámát a birtokunkban lévő halmenységig igencsak befolyásolja, nem is beszélve meg a nem várt fordulatokról, amelyek szerencsére nem csak negatív irányba módosíthatják a populáció nagyságát. Kedvenc helyük az a terület, ahol a nagy vörös korall (?) él, de nem várjuk meg a zöld trutyimó által birtokolt területet sem, így, itt a növekedés mértéke egy kissé alábbhang az előbb említett képtet, de azért nem rossz. A harmadik-negyedik fordulóban legkéssőbb állítsunk fel belőle egyet, bár ekkora már könnyen meg eshet, hogy az ellenfelek elfoglalják előlünk az ideális négyzeteket, ilyenkor próba-szerencse alapon kísérletezhetünk más vidékekben. Szóval, minél előbb megvan, annál jobb...
- **Halfogó állomás:** A játékek kezdetekor a legfontosabb telep. Első lépésben mindig írjuk rakjuk ki, mert a tekőnkös száman kívül a későbbiek során az ipartelemek

termelését is meghatározza majd. Elvégre a munkások se tudnak kaja nélkül hatékonyan működni (változatos egy érendjük lehet!) ! A legjobban a játéktér közepén húzózó árkokat kedvelik, ezért az első kanyarban csípünk is el egy ilyen helyet, és a jól felkészített tekőnköcnek rakjuk ki rá. A játék folyamán kettőnél több nem nagyon szükséges belőle.

- **Gyöngytenyésztő telep:** Kétségszerűen a game egyik mozgatórugója, tehát jó lesz, ha erre az iparágra mindig a többinél kicsit több helyet, időt, pénzt, stb. fordítunk, mert arra elég stabilan tartja magát a piac, magyarul talán ezzel lehet a lehető legtöbb pénzt kaszálni. Következésképpen már a 2. köről kezdve igyekezzünk lefőhelyeket felárni az **ASSAY BOX** segítségével. Müködsével majd a maga idejében foglalkozunk, Eből az üzemajtból lehet a legtöbb, s így már reálryekedhetünk a végső sikerben is. Mi személy szerint mindig ezt választottuk erősségünknek, és már nem egyszerű sikerült is győzelemre vinnünk a **HQ** csapatát.
- **Energiafejlesztő erőm:** A többi üzem termelésére nézve ez sem közömbös. Soha ne szenvedjünk benne hiányt, mert komoly gondok léphetnek föl. Egyébként csak akkor erőltessük túl a telepítését, ha a piaci árfolyama ezt indokolta teszi, egyébként kettő-három ebből is bőven megteszi. Ha van rá mód, sima aljzatra pakoljuk ki.
- **Ercsbánya:** Ha a gazdasági helyzet úgy alakul, ilyen nyereséges ágazatunkká válhat. Ha látunk az árban fantáziát, nyugodtan nyomassunk ki belőle egy jópárat. A legnagyobb hozamot a sziklás területek biztosítják, ennek függvényében kombináljunk.

Az első sorban még van három box, amelyek céljáról még nem tárgyalunk. Kezdjük most a változatosabb kedvűt jobbról!

- **Kocsmá:** Ahá! Ez nagyon bába hely lehet! Ha azt akarjuk, hogy *CoVboy* sikeresen ténykedjen, minden forduló vége előtt, amíg időnk még nem fogyott el, ugorjunk be ide, ahol *CoVboy* minden hónapban — természetesen — elnyeri a **Mélytengeri Sörivás Bajnoka** megisztelő címet, és ezt a verseny rendezői némi tiszteletdíjjal honorálják nekünk. **VILAGOS?** Soha ne felejtjük el, mert lehet, hogy a következő fordulóban ez az összeg fog hiányozni ahhoz, hogy tekőnkösök megvehesünk, vagy kiképezhesünk.
- **Földárverés:** Ezzel az opcionál egyik területünket bocsáthatjuk árverésre, ha nagyon gyengének tartjuk, vagy ha pénz-ügy zavarba kerülünk. Legalábbis mi ezt véljük. Biztosan azért nem állíthatjuk, mert még sohasem használtuk, szerintünk ti se nagyon fogjátok. Most azt kérdezitek, hogy miképpen zajlik le egy ilyen árverés? Na akkor erre majd még visszatérünk a tippekben!
- **Gyöngylelőhely felkutatás:** Jelentőségét nem győzzük hangsúlyozni, ugyanis ez teszi lehetővé majd azt, hogy gyöngytenyésztő telepeinket a legelősebb nyersanyagforrásra helyezzük rá. Tehát bókásszünk ide egy barátunkkal, no meg persze *CoVboy*-jal, utána pedig visszünk arra a mezőre, amelyet meg akarunk vizsgálni. Rátéhelkedünk a tüzgombra, majd visszatérünk az **ASSAY BOX**-ba, és máris megtekinthetjük, hogy mennyire gazdag gyöngyben a terület (**FEW** — kevés, **MEDIUM** — közepes, **MANY** — ezt már szeressük). A módszer hátránya, hogy nagyon sok időt igényel. Ennél akkor már egy sokkal jobb módszer is tudunk ajánlani. Mivel a többi játékosnak is szüksége van gyöngytermő vidékre, ezért néha ök is vegeznek ilyen irányú kutatómunkát. Egy vasmacska mutatja majd, hogy a jómárdár éppen hol vizsgálódik, és ráadásul meg el is olvashatjuk a kutatás eredményét.

Ha megfelelően nekünk is, akkor a következő terület-kijelölésnél ügyeskedjünk úgy, hogy a mező a mi birtokunkba kerüljön.

Amíg a kiképező telepekre feltétlenül magunkkal kell vinnünk tekőnk kollegákat, addig az **ASSAY, LAND, és PUB** feliratú **box**-ban megelégednek *CoVboy* jelenlétével. Ha valamelyik barátunkat rossz helyre adtuk be, vagy hirtelen valami új verzió jutott eszünkbe, nyugodtan átképeztehetjük, de sajnos az elhibázott procedúra költ-segeit senki nem téríti meg nekünk. Ha minden OK, mehetünk is ki valamelyik irányba.

ISMÉT A TENGERBEN

A tekőnkös lerakás a következőképpen történik: párosunkkal mindig úgy lavrozunk, hogy a kiszemelt mezejt mindig a bal oldali felől közelítsük meg, és körülbelül olyan magasságban, hogy *CoVboy* feje az **X** aljával legyen egymagasságban. Ha sikeresen betajoltuk magunkat, ússzunk be a mezőbe, de ezt sem akárhogy! A négyzetben mind a két lénynek benne kell lennie, úgy, hogy közben a lehető legnagyobb követési távolság legyen közöttük. Ez meg azért lényeges, mert ha elmozdunk forgóldni, vagy nem vagyunk pontosan benne a keretben, akkor a technoszó a tüzgomb megnyomása után nem fog átvátozni az általa képviselt iparág jeles képviselőjévé, hanem szépen megfogtólunk. Aztán behálhatunk a pénztárcánkba, *CoVboy* dühörl nem is beszélve Eleinte mi is rengetegét bénaztunk ezzel, de sok gyakorlással és egy kicsi odafigyeléssel meg lehet tanulni. Ha eleinte nem lesz sikerményetek, akkor az főleg ezeknek a bakinak tulajdonítható. Egy-egy tekőnkös szökése olyan zavart kavarhat a jól megtervezett stratégiánkban, hogy több forduló is kellett hozzá, mire rendezni tudjuk a viszonyokat. Idekivánczok még az a kis apróság, miszerint üzemünket bármikor átvátoztathatjuk, ilyenkor az új termelésre specializált teknőssel odamegyünk, és lerakjuk. Am a régi sem veszik el, hanem hűségeen követ minket. Kedvünk szerint átállszolhatjuk egy másik négyzetre, vagy ha úgy jobban tetszik, vissza is vihetjük a bázisra, ahol berakhatjuk az istállóba. Persze így némi pénzmag áll a **HQ** kasszájához.

Mikor már mindenki rakott, akkor szokott csak következni az ipazi finomság! A víz alatti világot mindig meglátogatja egy vizi-szörny, vagy természeti csapás, amely kicsit leredukálja a telephelyek számát (na de ki hallott már mélytengeri viharról, ilyen baromság!). Miután kelőképpen kiürjünk magunkat azon, hogy az ellenfeleink mennyi területet vesztektek el, bevizsgálhatjuk egységeink termelését. A kis kockák a telep gazdagságát jelölik az adott iparág tekintetében 0-tól 4-ig. Ja, ne lepdjétek meg nagyon, ha a gyöngynél nem találátok harmasánál jobbat, mert ilyenre még mi sem bukkantunk ezidáig. A vízszintes pálcák pedig a körben termelt mennyiséget hívatottak megmutatni.

A PIACON

Elsőként egy oszlopdiagrammot kapunk az aktuális címő termeléséről. Az előző fordulóból áthozott mennyiségből levonja az elhasznált egységeket, a keletkezett veszteséget, majd hozzáadja a mostani termelésünk mennyiségét. Ezek után fogjunk nek az üzletlélésnek. A piaci versenyfutás (a szó szoros értelmében) két részre bomlik. De mielőtt ezt részletesen kitérgetnénk, fordítsuk figyelmünket a képernyőre. Felül a vetélkedésben résztvevő porák fizikáskáját, alul pedig a hozzájuk, illetve hozzájuk tartozó összes fontos adatot tanulmányozhatjuk. Sorrendben a nevet, a pillanatnyi készpénz mennyiségét, az éppen soron következő árúból a birtokukban, ill. a birtokunkban lévő mennyiséget, valamint azt az árat, amennyit a versenyzők kívánatosnak tartanak az adott árúckért, legyen az vé-

tel, vagy eladás. A megteremtelt dolgokat azonban nemcsak egymás között adhatjuk el, hanem a központtal is "panamáztunk". Bár ez nem tartozik a bomba üzletek közé, azért nagyrítánk ráányalodhatunk. A bázis általában nagyon magas áron értékesíti a dolgokat, amelyet a bal felső sarokban meg is tapasztalhatunk (SELL). Alább a centrum raktárkészlete van, ha elfogy, akkor már csak egymásban reménykedhetünk ebben a fordulóban. Ha mi szeretnénk eladni valami cuccot, de a kutyra sem veszi meg tőlünk, akkor a fejesek azt is átveszik tőlünk a BUY alatt meghatározott díjazás ellenében, korlátlan mennyiségben. A bal oldalra átgorva az ITEM ablakban az áru képét strólihatjuk meg. A TIME alatt körbefutó valami a kombinálásra engedélyezett időt tünteti föl. Az első kanyarban addig gondolkodhatunk azon, hogy eladni, vagy venni akarunk, amíg ez az idé körbe nem fut. A második menetben pedig a pénzügyi manővereket kell befizetni, mielőtt a kör teljessé válik. Ha valaki tevékenykedik a képernyőn, akkor a mutató lassabban mozog, de ha senki sem mozog, az a ró futása felgyorsul, lecsökkentve ezzel a várakozási időt. Nagy étel!

Miután mindenki mérlegelte a piaci viszonyokat, és elhatározta, hogy milyen tevékenységet folytatunk, páncélos barátunkat mozgassuk szándékunknak megfelelően a BUYER vagy a SELLER ablakba. Ha az első kanyar órája körbeért, kezdetét veszi a versenyfutás. Ha az összes ellenfél a mi oldalunkon maradt, akkor ne sokat tétovázunk, hanem nyomjuk a joystickot a megfelelő irányba, nehogy a többiek megelőzzenek. Ez pl. olyank veszélyes, ha mindenki vásárolni akar, és a BASE elég jó árban kínálja a témát. Ilyenkor, ha nem mi érünk oda először, a többiek felvásárolják az egész raktárkészletet, mi meg szépen hoppnan maradunk! Mivel minden szituációt nem tudunk, és nem is akarunk leírni, ezt az izgis részt meghagyjuk mindenkinek, tapasztaljátok ki magatok!

Miután az összes árufajta — sorrendben érc, gyöngy, energia, hal — lefutott, a program kihirdeti a verseny pillanatnyi állását. A pontjainkat a készpénzből, a tulajdonunkban lévő földből és a raktárban lévő árukészletből kapjuk meg. Lehet számolgatni a különbségeket. Mindent bele!

TIPPEK

Először egy csomó mindent itt ártunk leírni, de aztán úgy jött ki a lépés, hogy beépítettük a leírás más fejezeteibe. Anyi maradt csupán a tarsolyunkban, ami az előzőekből kimaradt. Valamint összegezze néhány tandócsot elhíntünk a sikeres kezdetéhez.

- Mindig jó előre tervezni meg, hogy melyik fordulóban mit rakunk ki, ne az utolsó pillanatban kelljen kapkodni, amikor lehet, hogy amúgy is szorít az idő vasmarka. Mi először mindig lestopoltunk egy helyet az árokban, és kiraktunk egy halat. Majd ebben és a következő két körben gyöngyöt kerestünk, ill. figyeltük, hogy a többiek esetleg találják-e valami olyan helyet, amit elvihetünk az orruk elől. Ha a szükség és a piaci ár úgy kívánta, nem haboztunk kirakni egy-egy energiát, ásványt, vagy halat sem. Am a

kis teknősközlől már minimum a harmadik forduló környékén gondoskodtunk, mielőtt versenytársaink az összes növényzettel tarkított területet megszerzik volna. És így tovább...

- Mindig tartalékoljunk pénzt a forduló végén, mert nemcsak kellemes, hanem keletlen meglepetések is érhetnek a váratlan üzenetek kapcsán. A PUBBA soha ne felejtünk el bemenni a ROUND végén, az elején pedig mindig próbáljunk halat fogni a NAGY HO-HO-HO...ja, akarmondani a NAGY Co-Co-CoCoVobly-jal.

- Nagyon ritkán rendkívül földárvérésekre kerül sor (egyszer már volt olyan is, hogy egy körben három árverésre került sor, és persze az első kettő nyertesre a haját tépte, amikor látta, hogy a harmadikat sokkal olcsóbban elvihették volna. Na de ilyen az élet, aki mer az nyer!), ilyenkor a játéktérre a szigony mutatja, hogy melyik területért folyik a licit. Ha felvet a szösös bannúnt, megpróbálhatunk beszállni, de előre közöljük, az ellenfelek pótfátlanul magasra képezek felnyomni az árat.

- Tapasztalatunk szerint az ellenfelek az utolsó fordulóban mindent elkövetnek, hogy a gyöngytermelésüket fokozni tudják. Ezt többnyire a gyöngy magasba szökő, és stabilan ott tartózkodó ára okozza. Hacsak nem túl pocské az árnyaloma, igyekezzünk nagy készleteket felhalmozni, hogy a végén aduként tudjuk felhasználni, ill. nehogy a többiek ezzel hajrázzanak le minket a végelszámolásnál.

- Ha már nagy a pontelőnyünk, akkor se kényelmesedjünk el, mert amilyen könnyen sikerült tőlük megszűnnünk, olyan könnyen utol is érhetnek a többiek.

- Ha valaminek nagyon alacsony az ára, és van kedvünk kockázati, spájzoljunk be belőle annyit, amennyit csak tudunk, hátha ez lesz az, amivel később készülnünk. Emellett azonban a nagy vásárlásban soha se fussunk ki 0-ra pénzügyileg.

- Az utolsó aukciónál nagyon figyeljünk az ellenfelek készletére és szándékaira, mert ha esetleg az egyik termék ára nagyon alacsony, több pontot kaphatunk érte, ha meghagyjuk árukat, mintha pont pénzért túladnánk rajta. Arra sajnos nem tudunk magyarázatot adni, hogy az árumennyiségekben mi módon lesznek pontok, de azért nem feltétlen szükséges mindent eladnunk. Ha nyérő helyzetben vagyunk, akkor viszont nem szükséges mást tennünk, minthogy követjük azt, amit versenytársunk csinál, megtartva ezzel az előnyünket (persze ez csak akkor jön be, ha árumennyisége nem haladja meg számottevően a miénket). A pontozáshoz még annyit, hogy egy általunk birtokolt területért 500 pont jár, szóval azért ebben se maradjunk el a vetélytársainktól.

- Minden játékban másnak jó, ill. rossz az ára, ezért ráfokos pénzügyi szakemberek módjára mindig jegezzük fel az árak változásait hónapról-hónapra, és ennek függvényében kombinálunk. Ez a siker egyik kulcsa Előre hát a HQ felvirágoztatásáért.

ÉRTÉKELÉS

Hát nem is igazán találunk szavakat! Ez egyszerűen profi munka volt, úgyhogy minden elismerésünk a programozó gárdáé! A grafika jópofa, szerintünk úgyesen el lett találva, nem lóg ki a pozitív összképből. A zene csúcs, mind az intro, mind a kezdőkép alatt, de a bugyborékolás se kutyra. A hangok elfogadhatóak, de mivel ebben a játékban nem is ez a lényeg, különösebb jelentőségük nincs is talán. A játékmenet mindvégig izgalmas marad, ahogy ezt egy vérbeli társasjáték meg is kívánja. Hatalmas előnye, hogy egy-egy periódus röghöveg lejátészható legfeljebb másfél óra alatt, ráadásul nem kell bedzilnünk az állandó lemezcsere miatt, vagy nem kell mindig a unalmas töltőgétre várni. Ha királyok vagyunk, és CoVobly, no meg persze jó öreg teknőseink segítségével rengeteg pontot gyűjtünk, akár még az ATARI'S HEROES listára is felkerülhetünk. Azonban ne szálljon fejünkbe a dicsőség, és ne vágyjunk rögtön a sarokba a lemezt egy "Na ezt is kivégeztük" csatakiáltás kíséretében, mert meglehet, hogy amikor legközelebb újból csak két óránk van egy kis (számító)gépezésre, és beöltünk ezt az anyagot, a gép úgy ekeni a száznkat, hogy a harmadik helyet is csak nagy kínok közepette tudjuk megszerezni. Szóval ez egy árokérvény, nagyszerű gazdasági szimuláció, amelyet soha nem fogunk elfelejteni!



És most valami más! Na nem, nem a MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS csatlakozhat, hanem egy kis útmutató azoknak, akiknek nincsen 4 PLAYER ADAPTER-ük, de mégis négyen szeretnének játszani. Az irányítás kissé nehézkes lesz, de majd áthidaljátok valahogy. Két kereskedő a joystick igénybevételével kavarhat, egy játékos a kurzormozgató billentyűkkel plusz "SPACE", vagy "ENTER", a negyedik pedig a "Q", "W", stb. gombok környékén próbálkozhat. Ez csak a földjelölésnél, ill. az árverésnél érdekes, mivel itt egyszerre kell szórakozni, amikor egy-egy ember lép, nyugodtan bázzuk magunkat a joystick-ra. A SUBTRAZE A1200-on simán fut, az A500 viszont 1 Mega memóriát igényel magának, de egyébként itt is minden kóser. PC-s változatát nem nagyon hallottunk, de ezt ne vegyéktek készpénznek. Végezetül köszönetet mondunk JAN-nak, aki elvélhetően érdemeket szerzett segítségével, amit a játék tesztelése közben nyújtott, és így orozlánrészt vállalt a game megfejtesében csakúgy, mint a megnyerésében. Köszí JAN!

Most már azonban tényleg itt a lefekvés ideje! Szavasztok!

■ TIBSOFT&STefa

BEVERLY HILLBILLIES

A játékok a beszélés (??) nevű Synergistic Software alkotta meg a hasoncím film alapján. A filmet mi nem láttuk, mert gyanítjuk, hogy a szokásos szabvány amerikai "vigjátékok" egyike, azok meg borzasztóak. A játék sem egy igazán nagy

durrának, de azért nem rossz, el lehet vele szórakozni. Az intro rövid, de kellőképpen debil. Lássuk a megoldást: Jed barátunk felébred, Nagyí pedig arra buzdítja, hogy ugyan lőjzen már egy nyulat ebédre. Az irányítás borzasztóan egyszerű,

bal clickre a mutatott pont felé megy, a jobb gombot folyamatosan kell nyomni, akkor megy a mutatott hely felé, amíg nyomjuk a gombot. Az Options menü sem szorul túlzottan részletezésre, a Game-nél annyit megemlítenék, hogy egy kicsit furcsa a Save/Load rendszer, mentésnél mindig addig vándoroljunk, amíg az input-ablakokban már nincs név. Amúgy célszerű gyakran mentetgetni, mert a program hajlamos különböző lefagyásokra.

Először menjünk be a házba, és szedjük össze a puskát, majd a tőlányeket is (2



db). Mivel ennyi történet nem lesz elég, keressünk még egyet: menjünk ki a házból, majd dél, nyugat, észak, észak, kelet. Itt találjuk a történet *Ely Mae* társaságában. A történet szedjük fel, *Ely Mae*-t egyelőre ne bolygassuk, bár jó kis bögyös... Most akkor hasznát is vesszük a fegyvertretnék: vegyük kézbe a puskát (click a puskával *Jed-en*), és látogassuk meg a macit: nyugat, nyugat, dél. Tárazzunk be egy történet (click vele *Jed-en*), mire hűsünk a levegőbe ló, a medve meg elrohan. Hurrá! Akkor most menjünk északra, majd nyugatra, és itt a vaddisznót ijesztük el ugyanúgy, mint az előbb a medvét. Emne nagyszabású előkészületek után most már utánanézhethünk a nyúlunk is. A következő útvonalat követjük: kelet, dél, dél, nyugat, észak (itt kezdjük meg a nyuszi hajkurászását), dél, kelet, észak, észak, nyugat, észak, kelet, kelet. Itt a tapsikülés körbe-körbe rohangál, lökük le a harmadik történettel. *Jed* persze mellőli, a földet találja el, ahonnan olaj tör elő. A következő képen *Nagyi* méltatlankodik, hogy hogy a tenében lehettünk képesek a birtokot 1 dollárért eladni, de *Jed* megmagyarázza, hogy ez voltaképpen 1. milliárd dollár, majd rövid vita után megégyeznek, hogy elköltöznék *Beverly Hills*-be.



A következő rész hihetetlenül izgalmas lesz: el kell érniük *Beverly Hills*-t egy olyan úton, amely csak látszólag egyenes, mert minden attól függ, melyik sávban megyünk. Elmés... A sávváltás úgy zajlik, hogy a jobb gombot nyomjuk bőszen, amíg a pointer vagy fent, vagy lent van, a sávváltás irányától függően. Világos? Lehet, de a játék közben majd nem lesz az... Először a felső sáv szőlen utazzunk. Látni fogunk egy táblát, amely azt mondja, hogy "It's a long, long way to LA". Ha jó helyen vagyunk, a következő távolságmérő tábla azt fogja közölni, hogy "Long way to go to get to LA", ekkor váltunk a középső sávba. Most majd egy "On the way to LA" táblát fogunk látni, ekkor vissza a felső sávba. A következő tábla szerint "Short way to LA". Most irány az alsó sáv. Szinte rögtön meg

fog jelenni előtűnk egy lerobbant autó, lehetőleg váltunk sávot, mert az ütközés nem egészséges. Most beérünk *Los Angeles*-be, itt már csak két sáv van, és lesznek leágazások felfelé. Nekünk a "BMW or better" táblával fémjelzett leágazás kell, itt tapadjunk a jobb gombrá. Ha esetleg ütközben nagy dudáist hallanánk, akkor váltunk sávot, mert egy sportkocsi készül belénkrohani.

Megérkezünk *Beverly Hills*-be, és már csak a saját házukat kellene felkeresnünk, de sajnos fogalmunk sincs, merre találjuk. A szomszédoknál lehet kérdezősködni, hogy merre van a *Clampett*-villa, de még csak nem is hallottak rólnuk.

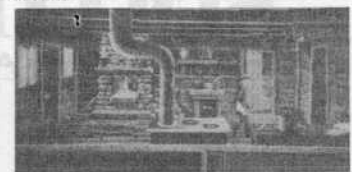
Az első keresztetűdésnél menjünk keletre, és a kis bódét nézzük meg. Beszéljünk az ipsevel a térékről, és 5 dollárért kapunk egyet. Ugyan semmi hasznát nem vesszük, viszont a fickó említi, hogy az utakat pont idén rakták rendbe, és így a *Clampett*-ház elől is eltűnt a torlasz. Most vissza a keresztetűdéshez. Az autókázáshoz az útirányokat csak úgy adjuk meg, hogy sorban merre kell fordulni a keresztetűdéseknél (a házak bejárata nem számít keresztetűdésnek). Tehát most észak, nyugat, észak, nyugat, észak, és az út végén megtaláljuk a házukat. Menjünk kétszer balra, és az itteni ürge (*Drysdale*) elvisz minket a bankba, hogy átvehessük a kulcsokat a házhoz. A bankban megismerhetjük *Mr. Tyler*-t is, mindketten nagyon udvariasak, csak éppen az elől hűződnak, hogy átadják nekünk a szelfünk kombinációját. Ejnye... Erre a kérdésre majd visszatérünk, most az lesz a dolgunk, hogy valami összejevetelt rendezzünk, amelynek keretén belül megismerkedhetünk a szomszédainkkal. A folytatás előtt egy gyors áttekintés a *Clampett*-villáról:

Az előszobából balra mindkét ajtót át az ebédlőbe jutunk, az ebédlőből pedig tovább a konyhába. A konyhából a biliárdszobába is eljuthatunk, szintén ide vezet az előszobából a két északi ajtó is. Az előszobából jobbra lent a könyvtárba, jobbra fent pedig a TV-szobába jutunk, a TV-szobából egy ajtó vezet a szaunába. A főső szint *Nagyi* szerző: balra a fürdőszoba, jobbra *Nagyi* szobája, előre pedig a dolgozószoba van. Akkor most vissza a megoldáshoz...

Egy darabig (szerencsére nem sokáig) *Jethro*-t fogjuk irányítani. A TV-szobában szedjük össze a távirányítót, amely a garázsajtót nyitja. Menjünk ki a házból, aztán balra, a garázsajtó az, amelyikből alig látszik valami a jobb oldalon. Nyissuk ki, menjünk be, aztán szedjük fel a fejszét. A garázs előtt az udvaron vágjuk ki a telefonpóznát ("Semmi látható haszna nincs...").

Menjünk vissza a házba. A fűrdőszobában és az üst(öcske) alá tegyük be a fát. Meggyullad a tűz, kezdődhet az összejevetel.

A party elég érdekesen alakul, mindenki hülyeségekről fecseg, aztán kialszik a villany, valaki fejbevágja *Nagyit*, és elviszik. *Jed* ezzel véget is vet a mulatságnak, innentől megint őt irányítjuk. A ház előtt beszéljünk az időközben ajtónál lévő átvedlett *Jethro*-val, aki semmi furcsát nem látott azon kívül, hogy valami ideges ürge egy hatalmas zsákokat cipelt, és nagyon sietett... A konyhában vesszük fel a banánhéjat, a biliárdszobában pedig az orrszűrővejről az üzenetet, amely tájékoztat, hogy *Nagyi* el van rabolva stb. Most a bankba kell mennünk. Ez bent van a városban, autótól megyünk, az útvonal: kelet, dél, nyugat. Ha elérjük a *Rodeo Drive* nevű utat, akkor jó, az visz a városba. A városban csak sétáljunk balra, amíg a bankhoz nem érünk. Menjünk be, és csevegünk *Tyler*-rel, aztán használjuk rajta a banánhéjat, mire elvágódik, és elejt a irodája kulcsát. Az ajtó itt van velünk szemben, nyissuk ki, menjünk be, és a széffel csevegvé megtudjuk, hogy *Nagyi* ott őrizk, és hogy a kiszabadításához az ő speciális erősítőszere van szükségünk Csudás...



Menjünk vissza a házba. A fűrdőszobában egy ollót találunk, *Nagyi* szobájában pedig egy receptkönyvet, amit olvassunk el. A garázsban egy csipőfogót vesszük fel, amivel a dolgozószobában lévő medvebunda lábát vágjuk le. Menjünk a könyvtárba, itt találjuk *Ely Mae*-t (akit még mindig nem molesztáljunk), egy cső kukoricát, valamint egy angol-spanyol szótárt, amit olvassunk el. A konyhában a mikrosütő alatti izében póppé lehet zúratni a kukoricát. Most egy kis kórtat fogunk tenni a szomszédaink között. Az irányok mindig a *Clampett*-háztól kezdve értendők, és mindig a keresztetűdéseken való végigmenés után a legközelebbi villát jelentik.

- Kelet, dél, kelet, dél, kelet, kelet: Itt nincs senki, viszont találunk egy döglött mókust.
- Kelet, kelet, kelet: Itt egy hölgy némi társalgás után felhívja a figyelmünket, hogy vigyázzunk a csodás, díjnyertes *Brellsbane* virágaira. Ha már annyira szépek, akkor vágjunk magunknak egyet az ollóval.
- Kelet, kelet: Egy kizárólag spanyolul értő szobalány nyit ajtót, ha elolvastuk a szótárt, akkor tudunk kérni tőle cukrot.
- Kelet, dél: Ebben a házban egy igen dekoratív hölgy lakik, ha megjegyezzük, hogy milyen jó illata van, akkor elbüszkélkedik, hogy ő az XY parfümüzem tulajdonosa, és megjegyzi, hogy nem foglalkozik piszkos öregemberekkel.
- Kelet: Ez a ház be van zárva, az IRS feliratu cédulát szedjük össze.

Ezek után menjünk vissza a házba. A szaunában akasszuk ki a *Brellsbane* virágot az egyik kámpóra száradni. Itt az ideje, hogy *Ely Mae* is használja tegye magát: küldj el az illatozó hölgyhöz, aki egy "igazán rendkívül" parfümöt bír rá, eladás céljából, de persze végül csak *Jed*-hez vándorol a dolog. Most menjünk a konyhába, és kezdjünk az erősítőszere fészébe. Dobáljuk a tűzbe (?) a következő cuccokat: kukoricapép, szárított *Brellsbane* virág, döglött mókus, parfüm, medvemacans, cukor. Az utolsó összetevő menyétőszőr, ehhez egy kicsit több szenvedésre lesz szükség.

először is oveszük egy kicsit *ily Mae-*vel, aki azt mondja, hogy szerinte mostanában mindenki menyétbúndában futkos **Beverly Hills**-ben. Nekünk is ilyvet kéne venni... Keressük fel *Drysdale*-t. Ő ugyan nemigen akar nekünk pénzt adni a számlánkról, viszont ha megmutatjuk neki az **IRS** feliratú cetlit, akkor elajl (csak nem sáros valami adó-dologban?), és elejti a széfünk kombinációját. A széf a dolgozószobában van, a kandallón lévő jobb oldali gyertyatartót ráncigálva elő is kerül a kép mögül. Nyissuk ki a kombináció segítségével, így már van pénzünk.

Most irány újra a város. Menjünk be egy boltba, és az eladónak mondjuk azt, hogy egy menyétbúndára vágyunk. Az előzetes várokozásnak megfelelően el is küld a fiérébe, javasolja, hogy inkább egy fodrászt keressünk. A fodrász után majd új öltönyre, aztán új kalapra, végül új cipőre lesz szükségünk. Ha valamit megszerzünk, utána automatikusan visszakerülünk a

város első képernyőjére, ilyenkor a megye boltba, és újra beszéljünk a bundáról, ekkor kapjuk a következő instrukciót. Természetesen minden javaslat alapján a megfelelő boltot kell megtalálnunk, ami úgy megy, hogy sorban átme gyünk a megfelelő boltokhoz (elég hülye ötlet, nem?)... Nézzük:

- *Hajvágás:* Balra, **Kissing Cousins**, jobbra, **Papa Guido's**, jobbra, **Madre Mia's**, jobbra, **Carlotti Bros.**

- *Öltöny:* **Geoigio's**, balra, **Valentino's**, jobbra, **Alfredo's**, balra, **Rolando's**.

- *Kalap:* Balra, balra, **Colt 45**, jobbra, **Italian Stallion**, jobbra, **Unicorn**, jobbra, **Palomino**.

- *Cipő:* **Hillary's Balloons**, jobbra, **Natty Books**, jobbra, **Momma Doullins**, balra, **Sunny's Bootery**.

Most már megvan a kellő ruházat, ezután az lesz a boltosok problémája, hogy ők nem szörmeület. Kívége egy helyet: a **Hillary's Balloons** közben ugyanis **Hillary's Fine Furs** lett, és itt csekély 99.000

dollártér megvehetőjük végre azt a nyavalyás bundát. Azon nyomban mehet is a konyhába a tűzbe, és így végre megkapjuk az erőitait: Menjünk vele a bankba, használjuk a széfen, aztán élvezhetjük (?) a csodálatos (?) finálét (????).

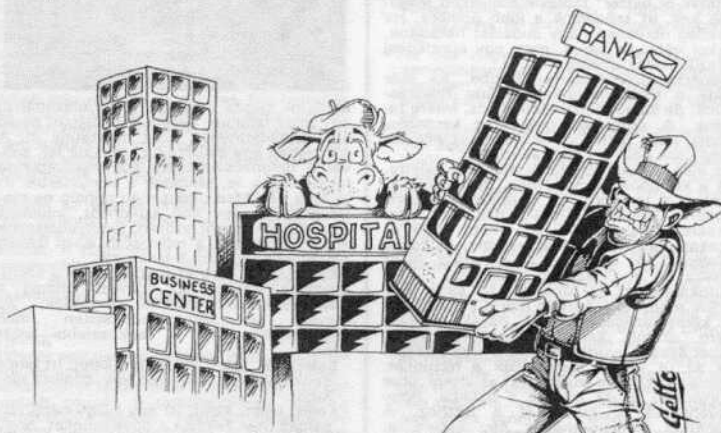
A játék időnként hajlamos nem reagálni az irányításra. Ha éppen **Beverly Hills**-ben autókázunk, akkor a kurzorgombok segíthetnek, egyébként javaslott a **Save/Quit/hb/Load** kombináció... Mit is mondhatnánk még? A grafika elviselhető, a zenékéről (nincs sok) és a hangokról nemigen tudunk nyilatkozni, mert inkább maradtunk a magnónál, az irányítás ugye kissé bugos, a játék nem nehéz, nem hosszú, poén az nincs sok, de azok legálabb jók. Egyszer azért megéri végigját-szani.

Végezetül köszönet illeti fenetudjakicsodát a játékhoz mellékelt txt file-ért, amely segítségünkre volt a megoldásban.

• **Bryan**

SIM CITY 2000

Scenario Disk & Terrain Editor



Mint azt az előző számunkban a **SimCity 2000** leírás végén ígértük, most valóban visszatérünk a **SCENARIO DISK**-re, egyúttal megoldva a pályaeitor kezelési útmutatójával.

SCENARIO DISK

Az öt város közül **Dullswille** az, amelyiket egyetlen Egyesült Államok térképen sem találhatunk meg. A település persze nem véletlenül kapta a **Dullswille** — magyarul *"Unalomfalva"* — nevet.

1910-ben vagyunk. Nehéz évek járnak a városka fölött, melynek lélekszáma az 1700 főt sem éri el. **Dullswille** előző kormányzója "nem nagyon" jeleskedett munkájának területén. Eppen ezért **Dullswille** lakói, akik már meglehetősen untak magukat, úgy döntöttek, hogy leváltják, s helyére — ki tudja miért — éppen minket választanak meg. A mi feladatunk az, hogy a "próbaidő" alatt (10 év) **Dullswille** lakóinak számát fölkdzük 20000 förra. A feltételek között még az is szerepel, hogy 1920-ra, amikor a határidő lejár, 5000 dollárt is gyűjtünk. Ha ezt idő előtt sikerül teljesítenünk, akkor egy kis táblácska jelenik meg

egy aranykulccsal és pár sornyi szöveggel, melyben felkérnek, hogy folytassuk munkánkat. Ha viszont nem sikerül — s ez a valószínűbb —, akkor is egy táblácska jelenik meg, de ezúttal nem kulccsal, hanem az elégedetlenkedő városlakókkal.

Először is kapcsoljuk ki a "zenét" (ha PC speaker). Most, hogy a nehezen már túl vagyunk, engedélyezhetünk magunknak pár perc szünetet. Ezután belekezdhetünk a vízcatornak megépítésébe — amiről elődünk valamilyen oknál fogva megfeledkezett —, majd kezdjük el eszeveszetteen építkezni. Mivel \$20000-ról indulunk, s elegendő, ha csak \$50000-unk marad a végére, csökkenthetjük az adókat, hogy minél több embert csalogassunk leendő városunkba. A nagy építkezésben ne feledkezzünk meg semmiről, ugyanis a város növekedéséből kifolyólag egy idő után szükség lesz újabb kórházakra, iskolákra (?), parkokra, újabb energiaforrásokra, más városokkal való összeköttetésre, valamint jachtmökötőre.

Fontos, hogy a játék menete ne legyen túl gyors, hiszen a 10 év hamar elszállna. Ha a leirtak elolvásása után esetleg sikerül teljesítened a feladatot, és végleg irány-

tásunk alá vonjuk a várost, nekikezdhetünk annak szétrombolásához (majd újrarápítéséhez), hiszen ilyen rövid idő alatt képtelenség egy rendezett, szép várost létrehozni!

Charleston

Charleston már létező település. Floridától északra fekszik az Egyesült Államok keleti partján. Nem véletlenül kapta ezt a nevet a város, ugyanis itt az áradással kell megküzdeni.

1989-ben erős szél söpört végig a város felett, majd víz öntötte el a parthoz közel eső területeket. A feladatunk most az, hogy a rendelkezésünkre álló 20000 dollárból újra felépítsük a katasztrófa által sőtött városrészeket, valamint 1994 végére legalább 45000 embernek kell nyújtanunk állandó lakhelyet **Charlestonban**. Annak ellenére, hogy csak 5 évünk van mindehhez, a feladat most lényegesen egyszerűbb lesz, mint **Dullswille**-ben volt.

Nem érdemes az áradás ellen túlzottkval vagy rendőrségi osztagokkal védekezni, komolyabb eredményt úgysem érhetünk el. Az egész azon múlik, hogy milyen gyorsan tudjuk eltakarítani a romokat. Erre pedig a legalkalmasabb eszköz a "de-zone", melyvel olcsón és pillanatok alatt eltüntethetünk mindent. Egyedül a fontosabb épületek romjait (pl. kórház, örmű, rendőrség, túlzottság) lehet csak négyzetekenként eltávolítani. Ez az építkezéssel segíthet (pl. az úresre "radukált" területek méretéből következtethetünk arra, hogy azon a helyen korábban milyen épület állt). Ha már semmi nyoma nincs a katasztrófának — azon kívül, hogy egy rakás ház hiányzik a tengerpartról — már csak az építkezéssel kell foglalkoznunk. Most is érdemes a sebességet és az adókat csökkenteni a biztonság kedvéért.

Ha megkapjuk a várost a határidő lejártával — amit a már megszokott táblácska fog elárulni — ne legyünk nagyon büszkék magunkra, inkább próbáljuk ki 20%-os adókkal egy év alatt, ahogy azt a profik csinálják!

Hollywood

Természetesen **Hollywood** is létező város (idegen valami?). De vajon az is marad? Ez most tőlünk függ! (Sajnos...)

2001-ben egy másodrangú TV stúdióban valamilyen elektromos zűrzavar szörnyen változtat egy ottani kellekét. (Rég hallottam ekkora marhaságot... — **CoVboy**) Ez persze nem vesztegeti idejét, azonnal tüzet okád **Hollywoodra** (nem kell azért nagyon elkeseredni, okádatna rosszabbat is...). A feladat egyértelmű. Meg kell fékezni a tüzet, ami nem is olyan egyszerű, mert a "bádorgaskány" természete igen változó.

Van amikor pár ókádás után elkövődik — sajnos ez elég ritka —, de olyan is előfordul, hogy akármiyen ügyesen és gyorsan küldjük ki a rendőröket és tüzoltókat, addig el nem megy, amíg annyi házat fel nem gyújt, amennyit már képzetlenség eloltani. Persze tút lehet járnai a szörny eszén kevésbé sportszerű — viszont hatékony — eszközökkel. Melyíthetjük a föld felszínét, ahová tüzet fűj ('lower terrain'), vagy miután eltűnt a szörny, lepauszahatjuk a játékok, és a lánogló területeket körbevehatjuk vízesárokkal ('water'). Ezeknek is van hátránya; nehezebb a várost helyrehozni. Miután a tüzet megdöntöttük, már "csak" pár ezer embert kell "úszni eljenni" a környező városokból, és **Hollywoodban** tartani 2006 januárjáig, hogy a kívánt 100000 fő meglegyen. Ez könnyebben megy, ha az adókat csökkentjük, valamint az 1% forgalmi adót, az 1% jövedelem adót és a szerencsésjátékok támogatását — beszűntetjük ('City Ordinances').

Hollywood már kemény dió. Éppen ezért, ha 2006-ban az aranykulcs jelenik meg, ne resteljünk elfogadni a várost, hiszen megérdemeltünk kaptuk meg (a "No disasters"-t azért majd ne felejtjük el bekapcsolni...).

Oakland
Oakland San Francisco-tól keletre fekszik a hegyek között. 1991 október 21-én futótűz pusztított **Oakland** hegyein. A lángok terjedt az azt megelőző száraz idő is megkönnyítette. Ez az eset a legsúlyosabb városi tüzek közé tartozik az Egyesült Államok történelmében az 1901-es chicagói és az 1906-os San Francisco-i földrendező követő tűzvész mellett. Közél 3000 lakás dőlt romba és égett porig, valamint 24 ember vesztette életét a kanyonok tekergődöz útjain. Most is a tüzet kell megfékeznünk, mint **Hollywoodban**. Ez azonban szinte lehetetlen, mivel csak 4 tüzoltóság és 2 rendőrség van a városban. Ezért ha már beleuntunk a próbálkozásokba, alkalmaszhatjuk a **Hollywoodban** már jól bevált vízesárok módszert. Pauzáljuk le a játékok, majd romboljuk le a házakat a tűz körül, hogy az "árok"nak legyen helye. Utána jöhet a víz. Ha ez megvan, akkor a tűz eloltása már gyerekjáték. Közél 5 évünk maradt még, hogy **Oakland** lakóinak számát főltorhasszuk 50000 főre. A pénz ne sajnáljuk, hiszen pénzbeli megkötés nincsen. Az adókat szokás szerint mérsékelhetjük. Sajnos az építkezést majd megnehezíti a sok domb és hegy. Nincsenek nagyobb fennsík

kok, ezért egyszerre mindig csak kisebb területeket építhetünk be. Ráadásul ügyelnünk kell arra, hogy megfelelő helyet válasszunk ki, mert ha túl messze van mindentől, akkor sohasem fog beépülni. **Oakland** szép városka hegyeivel, de nem érdemes nagy metropolisszá kiépíteni, ha megkapjuk.

Flint
Csak úgy, mint a tőle 100 kilométerre délre fekvő Detroit, **Flint** is az autógyártásról híres. A városban 1974-ben bekövetkezett gazdasági — pangás eredményeképpen az ipari ágazatokban dolgozó emberek nagy része — tehát **Flint** lakóinak többsége — elhagyta a várost, hogy máshol keressen megélhetést. Hogy 1979 augusztusára már miénk legyen **Flint**, nem kell semmi más tennünk, mint az iparban dolgozók számát 21000 főre emelni. Figyelem! Ez nem egyezik meg a városban lakók számával, attól teljesen független. Az iparban dolgozók számának növekedését vagy — rosszabb esetben — csökkentését a grafikonoknál követhetjük nyomon. Az első akadályról már itt meg kell küzdenünk, ugyanis a számunkra fontos 'Industry' grafikonja "jól" látható világgaszárgával van jelölve a mellette szereplő — számunkra még fontosabb — számmal együtt. Lehet, hogy csak még izgalmasabb akarták tenni a játékot?

Az eddigi városokban a lakosokra nehezebb adókat volt érdemes jobban csökkenteni, most ez inkább az iparra érvényes. A kedvező adók következtében hamarosan sokan fognak **Flint**be költözni. Ezért gyors munkahelyet kell nekik teremtenünk. A legtöbb lakóház is azért "rohad" a városban, mert vagy nincs, vagy pedig túl távol van tőlük a megélhetést biztosító munkahely. Ha mindenhova telepítünk pár négyzetnyi 'Light Commercial'-t, ahol van egy kis hely a "rohado" házak között, akkor pár hónapon belül csodákat fogunk tapasztalni: a kihalt hazák újra megtelnek élettel.

Még lesz néhány szinte lehetetlennek tűnő kérés a városnak (pl. "Építs kikötőt a pár méter széles folyóra" stb.), de ha azokat is teljesítjük, biztos a siker.

■ **Csűrös Ádám (CSÜCSÜ)**

TERRAIN EDITOR

Az előző számban lévő **SimCity 2000** leírásból kimaradt a pályaeitor kezelésének ismertetése, mondván azt ugys mindenki

hamar kitapasztalja. Mások véleménye szerint ez nem teljesen így van, na meg úgy leírásnak teljesnek kell lennie, úgyhogy:

Az editorban fent három "potméter" láthatunk, amiken beállíthatjuk, hogy leendő területünk mekkora részt foglaljanak el a hegyek (ha kevés a szárazföld, akkor perze hegy sem lesz túl sok...), a víz, és a fák. Ertelemszerűen minél kevesebb vizet állítunk be, annál több lesz a szárazföld, és fordítva. Ha mindezeket nekünk tetszően beállítottuk, akkor ráclíckelhetünk a 'Make' felirátú ikonra. Ekkor a program új területet generál (eközben kiírja, hogy a térfög hány százalékat fogja elfoglalni a víz (Water), a hegyek (Hills), és természetesen a fák (Wood), amit ezek után a magunk ízlése szerint formálhatunk tovább az alant leíró ikonok segítségével:

1. (három felfelé ill. lefelé irányuló nyílacs-ka)
Az adott ponton szintemelés (pl. hegy-épités), ill. szintcsökkentés (pl. rombolás).
2. (kétirányú nyíl függőleges irányban)
Ennek segítségével hegyet ill. fennsíkot hozhatunk létre (lehet leve törölni is, de nincs értelme). Miután a kívánt helyre clíckeltünk, az egér feltele tolasával választhatjuk ki a hegy megfelelő méretét. Ha ilyenkor vissza, lefelé húzzuk az egéret, szép fokozatosan "levághatjuk" a hegy tetejét, így fennsík jön létre.
3. (négy nyíl különböző irányokban)
Ezzen is lehet törölni, de nincs értelme. Elsődlegesen már meglévő falak "továbbhúzására" szolgál. A kijelölt helyre clíckelve az egér megfelelő irányba való tolasával húzhatjuk meg a falat (az egérgombot lenyomva kell tartani!).
- 5., 6. (két felfelé ill. lefelé irányuló nyíl)
Vízszint növelése ill. csökkentése.
7. (vízcsepp, alatta lefelé irányuló nyílacs-kával)
Víz "telepítése" a kijelölt helyre (csak egy kockán!).
8. (folyó)
Szabálytalan alakú folyót, tavat hoz létre a kijelölt helyen.
9. (fa)
Ezzel az adott mezőre fát tehetünk.
10. (fák)
Ezzel az ikonnal nagy sugárban fákat ill. erdőt létesíthetünk.
- 11., 12., 13., 14., 15., 16. (nagyított, nyilak, célkereszt, körjel): na, aki ezeket nem jön rá 10 mp leforgás alatt, az menthetetlen...

■ **Násfay (NAFA)**

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetés:

Minden megkezdett 25 szö után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek 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, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardwarú kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közölünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postal úton történő kereskedelmi tevékenység hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetés 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; Keret: 100 % felár
 A hirdetési díjat az impresszumban közölteknél 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 hónapon belül történt.

64 software

■ **C64 KLUB! TURBO BYTE SOFT**, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

■ Eladnám 66 féle C64-es számítógépes kazettáimat. 340,- Ft/db. Ha többet veszel, ingyen kizáratod adok. Listát csak válaszböri-tek + kizáratod tudok küldeni. **Grásl János**, Tatabánya, Szélim út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132 (17h után)

C64 lemezesek! Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladó! Válaszböri-térről lista (bővíül). Precízjé! **Magyar Csaba** of **TURBO BYTE SOFT**, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

■ C64 játék- és felhaználó programok cseréje lemezen. Listát és választörteket kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

■ Eladó C64-re GEOS V2.0 rengeteg munkaprogrammal. Ugyanitt felhaználó- és játéktörteket. **Pucskó Pál**, Kazincbarcika, Pf.: 84. (Mátyás kir. út 71.), 3700

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

64 hardware

■ C64 cartridge rendelhető (lejobb az országban!). Ár: 2.000,- Ft. Válaszborítékért tájékoztató. **Nagy Tamás**, Szombathely, Semmelweis u.19. 9700

■ C64 + floppy + magnó alig használt eladó. Tel.: 156-42-09. **DIENES**, Budapest, Levendula 12. 1124

■ C64/II. + 1541 floppy drive, kb. 100 lemez + lemeztartó, Quickjoy, Action Replay Mk.VII., Monochrome monitor, rengeteg fénymásolt leírás eladó. Irányár: 29 ezer — csak vedd meg! **Micsutka Róbert**, Bácsalmás, Rákóczi 53. 6430

■ Eladó C64 + 2 magnó + 75 db. kazetta + szakkönyvek + másolómodul + játéktörtekek 6.000 Ft-ért, valamint "Action-6" cartridge leírással: 2.500 Ft-ért. Együtt csak 8 ezer Ft! Cím: **Ábrahám József**, Sársík, Annavölgy 195. 2523.

Amiga

AMIGA Gyorsproszolg! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszboríték listát **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

■ Programeladás Amiga-ra! Olcsó és megbízható. Válaszboríték listá. **AMIGA CHAOS CLUB** (Hosszú Péter), Zamárdi, Siófoki u./A. 8621. Tel.: (06-84) 349-046.

■ Eladó Amiga 500 (1.3V, 1MB RAM), beépített RESET gomb + 50 lemez tele programokkal + 2 joy + mouse + TV modulátor. 29.000,- Ft-ért. Cím: **Bársány Péter**, Mátészalka, Arany J. köz 2. 4700.

■ Eladó új Amiga 1200 külső 3.5"-os HDD csatlakozóval 50.000,- Ft-ért. 3.5" külső drive 7.000 Ft-ért, 5.25" külső drive 7.000 Ft-ért, 5.25"-os lemezek 10,- Ft/db. áron. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 2-561-357.

■ Eladó Amiga 500+, valamint joystick, mouse + pad. **Koleszár Tamás**, Kaposvár, Szondi u.7. 1/7. 7400.

■ Eladó Amiga 500 (1 MB RAM), TV-Modulátor, egér (mouse), lemezek, szakirodalom. Irányár: 35.000,- Ft. Ugyanitt üzembiztos C16 és C116 gép, valamint megbízható Amiga belső drive alkatrészek eladó! **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500.

■ Sürgősen eladó egy Amiga 500-as, külső drive, bővítő, modulátor, 300 lemez, újságok, stb... Nem csak egyben. Szinte új! Telefon: (06-60) 349-600 (**Gazdagán**)

■ Amiga 1200-ra programokat cserélők, főleg szimulátorokat. Keresem a CoV 1,2 számaikat. Cím: **Rádler Lajos**, Fertőendrőd, Sütőtőri út 6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725.

■ Amiga lemezeket eladom. Listát küldök. Cím: **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1711.

■ Megjelent a **POWER** magyar lemezújság első ingyenes próbaszáma. A megrendeléshez szükség van 1 üres lemezre és 1 válaszborítékra. A lemezt erre a címre postázd: **POWER**, Budapest, XIX. Sziglietti u.9. 1/1. 1193. Tel.: 280-45-40

■ Amiga programok 500, 600, 1200-as típusokra. Minden hónapban a legújabbak. Másolási díj: 40,- Ft/lemez. Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

■ Eladó: Amiga Action Replay Mk.III. 7.000,- Ft-ért. **Borsányi István**, Sükösd, Tel.: (06-79) 363-508.

■ Eladó egy Amiga 1200-as gép + 405 MB-os wincsi (tele) + Stereo monitor + 4 MB FastRam + 3.5"-os és 5.25"-os külső drive, valamint 3.5" és 5.25" lemezeim programmal tele 55,- ill. 40,- Ft/db. (1.400 db. van). Érdeklődni: (06-94) 323-274, **Kummer Miklós**, Szombathely, Szt.Imre Herceg út 95. 9700

Eladó: Amiga 500, modulátorral, bővítővel, joystickokkal, egérrel, 20 lemezzel 20.000,- Ft-ért. Cím: **Salamon Tibor**, Budapest, V.Honvéd u.3. Tel.: 111-50-99.

■ Vegyél Amiga 3.5"-os külső meghajtót + lemezek + joy + PC Baby ház trafóval + keyboard + TVGA 1 MBI!!! Ár megegyezés szerint külön-külön is! **Havasi Zsolt**, Nyergesújfalu, Frankel Leó út 5. 2536. IGYOPI + SZÍJAS — Tel.: 06-33-355-637)

PC

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

■ Legjobb IBM programok eladók! Válaszboríték listá. **PC-informatic** (Horváth Jenő), 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

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

■ IBM programok eladása, cseréje. 30-Ft/HD. Küldj választörteket és lemezt, küldöm a listát. **Magyar Dániel**, Szombathely, Május 1. út 20. 9700. Tel.: (06-94) 325-623.

■ Eladó: PC 386SX 20 MHz alaplap 2 MB memóriával. **Sariny Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs.u.11/A. 8636. (06-84) 360-380 (14-20 áráig)

AKCIÓ! 5 1/4-es lemezek a legfrissebb PC-s STUFFOKKAL EGYÜTT eladók a bolti árnál olcsóbban. Ugyanitt programcsere, minden mennyiségben. Érdeklődni lehet: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20. 9030, vagy a (06-96) 332-141-es telefonszámon.

■ Eladó egy CIRRUS LOGIC 512 KB-os ISA BUS-os SVGA video-kártya 3.900 Ft-ért, és egy új Quickshot Phytón 5 típusú digitális PC-s joy 1.000,- Ft-ért. **Mór Csaba**, Esztergom, Viztorony út 15. 2500. Tel.: (06-33) 312-834.

■ AT 286 mono VGA, 80 MB winchester, 1,2 MB floppy drive, egér, joy, monitor, szűrő, lemezek eladó, vagy Amiga 1200, ill. Amiga 500-ra cserélhető, 500-hoz színes monitor kérek. Cím: **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebély u.10. 4/2. 2800

■ PC-s programok CSERÉJÉ! Listáért listát küldök. **Kugler Krisztián**, Szombathely, 11-es Huszár út 106. IV/15. 9700

■ Eladó: 486 DLC-40 MHz (kivehető procis) 128K Cache, VL-BUS, 4 MB RAM, 52 MB HDD, 1,2 MB FDD, 512K-s VGA, SVGA monitor, SB 2.0, lemezek, könyvek. Cím: **Nagyfejed János**, Tiszaszentimre, Iv út 19. 5322. Tel.: (06-59) 356-173.

■ IBM PC-1 MB. Cím: **Mátrai Gábor**, Gyöngyös, Kohár út 15. 3200

■ 5.25" lemezek programokkal 80, Ft/db-ért eladók. Cím: **Vaszula András**, Felekegyendés, Munkás u.37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.

■ Eladó, vagy PC kiegészítő(k)re elcsérélhető: 386DX-40 MHz alaplap, 128 KB Cache-se, RAM nélkül. CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interface. PC programokat cserélek. **Sebestény Károly**, Hajdúnánás, Mártírok út 11. 4080. Tel.: (06-52) 382-495.

■ 286-os AT-i 80MB Wincselvel, Mono VGA-val, egérrel, joy-val, lemezekkel, Amiga 1200-ra vagy 500-ra cserélnem. 500-hoz színes monitor kérek. Cím: **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebély László utca 10. 4/2.

Plusi és társai

■ Üzemképtelen C16 és C116 gép, alkatrészek eladó! **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500.

■ 2 db. Plus/4 + magnó összeállítás (5.000,- Ft/db.) új állapotban, valamint 2 db. mikroapcsolós botkormány (200,- Ft/db.) eladók. Tel.: 275-0397 (**Cserny Botond**)

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

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

Egyéb

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOKI (VOL????) BARÁTNO: ADRY

HANCU, MENJÉL MÁR HAZA! EGY CoV OLVASO

■ A TV-ből ismert játékok (DOMINÓ, SZERENCSEKERÉK, MEMORY, TRIÓ, TORPEDÓ, MOZAIK, TERC, SZÓROL-SZÓRA, TILI-TOLI, TRAPP) C16-os, C+4-es, C64-es és PC-s változatai; logikai-, ügyességi-, kártya-, szerencse- és társasjátékok, valamint rejtvenyek vagy választékban eladók. FIGYELEM!!! Minden programhoz klubkártyát kapsz, ami különböző kedvezményekkel és nyerési esélyekkel jár. A klub programozókat, rejtvenyfejtő-, játék-, és programozói versenyeket is szervez. Felblyegzett választörteket listát és ismertetőt küldünk. **6931 APÁTVALVA, Maros u.56.**

■ Eladnám **KALAND-JÁTEK-KOCKAZAT** könyveimet és megmaradt C64-es programjaimat. Felblyegzett választörteket listát küldök. Cím: **Bárcz Péter**, Pápa, Csatorna u.28. 8500

■ Kitűnő állapotú **BIANCHI** versenykerékpárat 1 megás A500-ra és C1084-es monitorra, vagy C1942-es multisync monitorra cserélném. Esztetikus megoldás is érdekel. Cím: **Farkas Zoltán**, Jászberény, Kinizsi u.30. 5100

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk
Érvényes: 1994. december 31-ig

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal)	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal)	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal)	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal)	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal)	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatósként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

- 3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %.
- 5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %.
- 7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Egyeztetés közületi hirdetési ügyben:

COM-WARE Kft., Bp. XI. Vásárhelyi P.u.8.

Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

Commodore Gyorsszervíz

Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

FIGYELEM!
A GAMES CENTER
SZOLGÁLAT
MEGSZÜNT!!!

HELIX
computer

BP. 1133 Kármán 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! AMIGA külső drive 8000 Ft. ÁFA-val.
Printerek 5000 Ft-tól, színes monitorok 10 000 Ft-tól.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

IK ÉVŐLVAM
NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP
IPA 89 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informaitikai hetilapot példányban,

egy évre: 3254 forintért

fél évre: 1627 forintért

negyed évre: 813 forintért

Név (intézmény neve):

Cím:

A megrendelőlap kitöltve az alábbi címre küldje:
IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.

MEGRENDELŐLAP

PCWORLD
& MAC

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 szelevényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.

MEGRENDELŐLAP

Fizessen elő a PC Worldre!

1994 januáriától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzeiközi 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 Alaplapból: A hónap alkalmazása, Szoftvertéka

— Szoftver- és hardvertesztek.

Teljesítés: A COM WARE Kit, és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikára!

A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világpiaci eseményeiről elsőkézből tudósít éa a magyar piac változásait hűen tükrözi.

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

Teljesítés: A COM WARE Kit, és a LAMANTIN GmK. közreműködésével



Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)

ELSŐSEGÉLY

A napokban sikerült végre pontot tennem a Számítógépes Típek és Trükkök Lexikonja c. egyedülálló műalkotás szerkesztésének a végére. Masszív 272 oldal lett, 64-re, PC-re, Amigára és konzolokra (SEGA, Nintendo, Atari Lynx, PC Engine stb.). Arra most nem tudnék határozott választ adni, hogy megközelítőleg mennyi tipp, POKE, cheat stb. került a lexikonba, de viszonyításként elég ha elmondom: a lexikon kb. 40-50 %-át teszi ki mindaz, ami eddig az összes CoV-ban, Evkönyvekben, egyéb könyvekben benne volt, a többi nagyobbik része még nem jelent meg hazai médiákban. Já, hogy mikor fog megjelenni? A dolgok jelenlegi állását tekintve 1-2 héten belül. Ugye nem felejtették el, hogy az előfizetőknek járó 200,- Ft-os kedvezmény csak a könyv megjelenéséig jár, ezt követően — mint a PC-s játékok 2. esetében — 100,- Ft kedvezmény adunk a 699,- Ft-os fogyasztói árból mindenkinek aki nálunk rendel meg a könyvet. A szemem még mindig józók, talán látszott is rajtam, hogy megkíméltek a LEMMINGS C64-es kódjainak bepöttyögésétől, és beleszavastották a 64 MIX-be. Arra meg már végképp nem emlékszem, hogy ez benne van-e a Lexikonban, hisz napról napra újabb cheat hegyeket kapok, valahol meg kellett húzni a határt. Az újabb adagot folyamatosan gyűjtöm, s megfelelő érdeklődés esetén ki fogjuk adni a javított, átszerkesztett, bővített kiadást. Addig is találkozunk minden hónapban az Elsősegély rovatban, mely ezúttal — ígéretnek megfelelően — a PC-s anyaggal indul:

PC elsősegély

Szántó Péter Szegeden úgy gondolja, hogy a PC-seknek is kellene valami nyújtani. Meg is osztja velük **Humans** kódjait, amire meg mernék esküdni, hogy már gépeltem, de tuti, hogy az nem volt teljes. Ez most a complete version Jeee!

- 1. DARWIN, 2. ANDIE PANDY, 3.GET A LIFE, 4. CARLOS, 5. HOWIE, 6. MOOBLE, 7. CSL, 8. THE HUMBLE ONE, 9. PIXIE, 10. MILESTONE, 11. WAR WAR WAR, 12. J. MCKINNON, 13.UNLUCKY, 14. BLUE MONKEY, 15. RED DWARF, 16. BAD TASTE, 17. THE KITCHEN, 18. CJ, 19. SORT IT OUT, 20. SMART, 21. VILLA3BOROZ, 22. EARLY MORNING, 23. BORO4LEEDS1, 24. EASY LIFE, 25. JIMS TIES, 26. PARKVIEW, 27. NICENEASY, 28. GREEN CARD, 29. COOKIE, 30. MALCY MALC, 31. RAVING BURK, 32. YOU GO IT, 33. SGNIMMEL, 34. MINISTRY, 35. MAD FREDDY, 36. BIZARRE, 37. FREE SCOTLAND, 38. APPLE JUICE, 39. PAYDAY, 40. BANANNA MOON, 41. BONUS, 42. BOUNCING, 43. NO MONEY, 44. A S F, 45. VISION, 46. SISTERS, 47. FAST FASHION, 48. CARGO, 49. RAB C NESBITT, 50. RANGERS, 51. RAINBOW, 52. DOODY, 53. MIGHTY BAZ, 54. TRIED, 55. CONSOLIDATED, 56. STA HAPPY, 57. AMERICA, 58. ANOTHER DAY, 59. ISOLATION, 50. PROMISED LAND, 61. DAEMONSLATE, 61. BIG RAB, 63. MIAMI VICE, 64. MARGARET M, 65. A34732473, 66. HELP ME, 67. THE EXILES, 68. EIGHTLANDS, 69. WINE AND DINE, 70. NIN, 71. TECHNOPHOBE, 72. GETTING THERE, 73. TIME IS, 74. RUNNING OUT, 75. LORDS OF CHAOS, 76. NOW ITS DONE, 77. IM OUT OF HERE, 78. HERES TO A, 79. BETTER LIFE, 80. BYE BYE BYE

Itt vannak még a **The Incredible Machine** kódjai is. Ehhez annyit fűzök hozzá Péter mester, hogy a számok változhatnak.

- 2. SIERRA - Z2168222C, 3.DYNAMIX - Z222238XS, 4.MACHINE - Z23294ABX, 5.DISK - Z27C52SY, 6.SHUTTLE - Z248271JU, 7.SATURN - Z25798950, 8.KING - Z261CBXQZ, 9.DRAGON - Z2769ACRP, 10.JANTS - Z29Z7DBRB, 11.BASEBALL - Z2ADEF8Z, 12.BEAR - Z2C49G24Z, 13.FISH - Z2DB7K6DS, 14.DALE - Z2F47KR35, 15.CHESTERTON - Z1Z83ML6W, 16.SIZE - Z1252TC11, 17.IRELAND - Z13F6T45U, 18.WORD - Z15851ZPTA, 19.BRIEF - Z1773XPLH, 20.HOT DOG - Z18DC141YG, 21.COUNTDOWN - Z19E214VM8, 22.PSALMS - Z1A5C154VA, 23.TANK - Z1B24164C4, 24. NIGHT - Z1C711748M, 25.GAMES - Z222F1AM2V, 26.WESTERN - Z23221KGKT, 27.LOG HOME - Z255A1KXD6, 28.GRAPHICS - Z2DE21V52K, 29.KNUTH - Z3ABZ2MX6Z, 30.DONALD - Z412382RJB, 31.COMPAC DISK - Z488633BH4, 32.SHAVER LAKE - Z4FE43CG8B, 33.RHEUMATISM - Z622A3H5EE,

34. HARPSICHORD - Z5FZA3XJVS, 35. MARKET - Z66794DH76, 36. DESK - Z716F4OIFE, 37. MYRTLE - Z79185PKHM, 38. QUATERNION - Z81BE5P71S, 39. AQUARIUM - Z893A62FVC, 40. SHOE - Z96246YLRL, 41. FLOWER - Z9E7E6S96E, 42. STORE - ZA5187QHUG, 43. CLARE - ZAE6A6WWWZ, 44. KERRY - ZBF988AZWW, 45. FLANGE - ZCB6D87JDP, 46. SEASON - ZDE78N8TT, 47. TRIBOLOGY - ZDFEFA33WV, 48. ABRASIVE - ZF3599VKDD, 49. DEFORMATION - 1Z5B7ACT7N, 50. ELASTIC - 1Z8B7APVDW, 51. ADHESION - 11765AX1VN, 52. SPECTRA - 13C63E231Q, 53. INDUCTION - 14E39E2P7H, 54. POLARIZATION - 15CDCFNX5U, 55. OVERJOY - 1732BGLNWA, 56. DISCURSIVE - 185EDGYUG8, 57. CROSS - 192C5HK4CS, 58. CHOCOLATE - 1AA16HRZ2G, 59. PLATO - 18B81MBWH, 60. WELLSRING - 1CF3ZKJV8S, 61. HYDROPLANE - 1E171L4389, 62. PALM - Z237ZLRW4Z, 63. SOMBRERO - Z1873YJ2S5, 64. JOIST - Z342ZY7Y8, 65. ASTRONAUT - 243F7PQCW8, 66. MARIONETTE - 251ACP5E, 67. OSMIUM - 2631DRXAKB, 68. ASSURANCE - 276AFRUV29, 69. CALCULATOR - 28F5BQ3T5Q, 70. SUPERIOR - 2A485W4QYW, 71. PHILHARMONIC - 2C3A5UH1R3, 72. ANGULAR - 2DF9ZU591I, 73. ZIPPER - 2F4C4117PWZ, 74. UMPIRE - 31Z2712CZ1S, 75. RECOVER - 31DD2XAS7M, 76. SHADOW - 3337F1Z9L6, 77. IONIZE - 347A312XS98, 78. QUAKE - 382E815QG6C, 79. OCTOBER - 3844615MMPQ, 80. BILATERAL - 3A41114D7X1, 81. LYRIC - 3CAF11BW1GJ, 82. NEEDLE - 3FBDF786QVI, 83. THEORY - 4127F1AVQF1, 84. LOBSTER - 42BA81B6SCZ, 85. SAMURAI - 43F8D1CTRCX, 86. SPLICE - 487EF1J3M6L, 87. GULF - 4D35C1KUP8S

Sevi - Soft Budapestről PC-n is ügyködik. Valószínűleg ő is nagyon szeretheti a Lemming-eket, mert most 2 Lemmings változathoz (lis) küldött be kódokat. Oh - No More Lemmings! No / TAME / CRAZY / WILD: 1 / - / IFLCAHVFB / CEIPWLMJCR

AMIGA segély

Prim Gábor Budapestről is megtette a magáét, hogy az Amigások ne siránkozzanak: GRAVITY FORCE: Jelszónak WARPxx-et írjunk, ahol az xx a kért pálya sorozáma. HORROR ZOMBIES: Nyomjuk le az 'M' és a '.' (pont) gombokat (örökélet). Játék közben gépeljük be: CHEAT MODE, ekkor 'F10' pályát vált. Pályakódok: WOLFMAN, HAMMER, LOGOS,

64 segély

Kulcsár Mihály Bicskéről különféle régészeti leletekhez küldött helpelt. Talán van, akikt érdekel. NEUROMANCER: A kocsmában a zsaru igen kellemtelen alak, mert bármit mondunk neki, sítire vág, de ha COPTALK chipet a fejünkben meggyünk hozzá, mindjárt beszédesebb lesz. A chipet LARRY-nél lehet beszerezni. A nő a masszázszalonban rengeteg hasznos infót tud a MODERN PANTHER-ekről, meg sok másról is. Igaz, hogy a zsaruk hamar lekapcsolnak, és a csaj is meg pénzért kér, de érdemes egy játékot erre áldozni. Néha a kapott PRG belépési kódok még

2 // HTRDNCCAD FLCKIUTGBO / 3 MHPWDMBKCO / 4 LRTDLCADAO / LBELVTGHBN / 5 / RTDLCLEAH / CILVTFLIBS / 6 RWLMBIMMNC / 7 VLHCAHVFBG / BEHPWNHJBL / 8 WLBMAIVNCG / 9 DLCHIVTGAJ / IIRWNLBK8H / 10 LMBIIWFOCP / 11 LCAMTTDHAF / MPVNLCEL8H / 12 MBAMVWLPDM / 13 CILTTDLIAN / RWNLGIMMBO / 14 BIMVWLMOCF / 15 CAIPULDAQ / WNLBAIVNBG / 16 CAIRTNMBDH / 17 IHPUDLCKAI / NLCMITWOBS / 18 MHRVNMCCDF / 19 LRUDLCCLAJ / LBAMVWNPM / 20 MRVNMBADDO / 21 RUDLCLMAQ / BIMVWNQBF / 22 RVNLMIMEI / 23 ULCAHTNAH / BAIRVLMBCF / 24 VNMCAIVFDR / MIPVLMCCCR / 25 NMBIUVGDJ / 26 LCAVUDPAP / MRVLMCADCM / 27 MBAMVVDHGO / 28 CILVWLHQAO / RVLMCIMECF / 29 CIMVWNMDO / 30 CAHRFTL8LL / VLMBEHTFCO / 31 BAHRWNIJDM / 32 IIRHTFLC8BE / LMCIVVGCH / 33 IIRWNNBKDK / 34 LRTFLCADBR / MCAMVVLHCE / 35 MRWNNBALDH / 36 RTFLCILEK / CIMVLMICN / 37 RWNNBIMDDQ

No / WICKED / HAVOC / 2 PLAYER MODE
1 / UNICAITNDS / GAHRVFLBFF / 2 JAHPTDIBKE / 3 FMBMHTWODL / IIRVNLFCFG / 4 IHPTDIJKN / 5 IBAVWNPDK / MPTNHGADF / 6 LPTDIJADK / 7 CIMVWNMQDJ / RVNLGIMEF / 8 PTDIJLEKD / 9 GAIRVLBL / VNLGEITFFI / 10 TDIJAHTFKM / 11 MIPVLLGCEG / NLGMITVGF / 12 DIJHTTGKF / 13 MRVLLFADEQ / LGAMVVNHFM / 14 IJALLTDHKS / 15 RVLLFIMFJE / GMMTVNLIFH / 16 JILTTDHKL / 17 VLLGAVFED / GAAIRWNLIFH / 18 JAHPTDIJKN / 19 LLGIIVGEM / IIRWNLGKFO / 20 IHPUDIJKG

NOSFERATU, GARLIC KARATE KID 2: 'P' pályát vált. ZOOM: Játék előtt nyomjuk meg az 'F10'-et. Tetszés szerinti pálya kezdés. Z-OUT: Nyomjuk le a 'J'-t és a 'K'-t egyszerre az örökélethez. 'J' és 'I'-5' megnyomására pályát válthatunk. X-OUT: 'ESC' pályát vált.

Havasi Zsolt (Gyopár) Nergeszűfalun nem lovakkal, hanem Amigás játékokkal foglalkozik.

külön kódolva vannak. Ilyenkor igen hasznos egy jó felfejlesztett DECODER chip. Ez viszont rengeteg creditert emészt fel. A megoldás: A játék elején szedjük össze annyi pénzt, amennyit csak tudunk, aztán fejlesszük fel a chipet amennyire csak lehet. Mentünk ki az állást, jegyezzük meg, hogy hová. Ezek után kezdjük újra a játékot, de a maradék három helyet használjuk kimentésre. Ha fordításra váró jelszó kerül előnk, csak ki kell menteni az állást, és behívni azt a bizonyos "fordítót".

MERCENARY I.: A CHEESE (sajt) itt nem egerkaja, hanem egy nagy hatótávolságú repülőgé. Power Amp nélkül is felvisz az állomásra.

11 / LGAMVVLVHEJ / MRWNLALFALM / 12 / GIMVVLILLIES / RWNLFIMMFF / 13 / FAIRWLLKED / WNLFAIVNFO / 14 / IIRWLLKEM / NLFIVWOFH / 15 / MRWLLFAEJ / LFAMVWNPF / 16 / RWLLGIMMED / GIMVUNLOQM / 17 / WLHFAITUEN / GAIRVLMBGO / 18 / LHGIITNOEF / IIRVLMFCGG / 19 / LFLTWDPOK / LRVDMGADGL / 20 / GIMVWVLOEL / RVLMMFMEGM

XMAS Lemmings
2. IJLNLCCCR / 3. NJULLBADCP / 4. MLDLINECP
Könelmőzésnek itt van még egy adag UGH kód is:
2: FIRSTCOMMUNION / 3: FIGURATIVE-THEATRE / 4: BURNTOFFERING / 5: MYSTERIUMINQUITATIS / 6: DREAM-FORMOTHER / 7: UNCERTAINJOURNEY / 8: SPIRITUALCAMP / 9: ROMEOSDITRESS / 10: RESURRECTION / 11: PRAYER / 12: DEATWISH / 13: DOGS / 14: DESPERATEHELL / 15: AWAKETHETWALL / 16: SLEEPWALK / 17: THEDRAWING / 18: THEBLUEHOUR / 19: ASAVENINGFALLS / 20: ANDROGYNOSNOISE / 21: HANDPERMEATES / 22: ELECTRADESCENDING / 23: CERXIVCOUCH / 24: TMSGLASSMOUSE / 25: FLEEINGSMNAMBULIST / 26: THESEMNOLENTPERSUIT / 27: ASHES / 28: ASHES PART: II / 29: WHENWASBED / 30: LAMENOTOVERTHESHADOWS / 31: FACE / 32: THELUXURYOFTEARS / 33: OFTHEWOODEN / 34: BELIEVERSOFTHEUNPURE / 35: OUVERTURE / 36: WINDKISSPICTURES / 37: THELAKEOFFIRE / 38: BLASTOFTHEBOLG / 39: AMATERASN / 40: THEABSOLUTE / 41: LACRIMACHRITI / 42: BETWEENYOUTH / 43: AFTERTHERAIN / 44: WILLITHEWIP / 45: TALESOFFINNOCEMCE / 46: STARAPPINGHEDOWN / 47: THEDANZIGWALTZ / 48: CHIMEREDESIDELA / 49: SILENTHUNDER / 50: STRANGEFORTUNE / 51: VENTSILQUEST / 52: GLOOMYSUNDAY / 53: THEDEATHOFJOSEF / 54: SONGSOFSOLOMON / 55: SILKOFLOVE / 56: VANITY / 57: FOURWORSEMEN / 58: 1983 / 59: OMEGADAWN / 60: ARINGINGINTHEIREARS

Horváth Gergely Csobánkáról a Titus - the Fox kódot küldte el. Yeaah, megyek én is játszani...: 1. 2625, 8455, 2974, 4916, 5: 1933, 0738, 2237, 5648, 6390, 10. 8612, 4187, 1350, 9813, 5052, 15. 3360, 2045

Chaos Engine: password: GWWH8Q5C87VZ. Csak két játékos száma. Hatására tömételten pénzünk lesz.

Street Fighter II: Speciális támadások: Ryu + Ken: Sárkány ütés - le, fel+tűz; tűzlabda: le, le+előre, előre+tűz; hurrikán rúgás: le, le+hátra, hátra+tűz Chun Li: Forgószélrúgás: le, fel+tűz Dhalsim: Yoga tűz: le, le+előre, előre+tűz

Curse of The Azure Bonds: A DUST OF Disappearance hatású sok számérvre illetve területre és több trükk sokkal több csapattagot lep megkódosba, ha harc előtt, máskéllás közben használjuk. A szentelt víz elég durván sebzti az élőholtakat. Ezenkívül a valakihez olajat vágnak, sokkal jobban fog égni egy X tűzcsapás után.

Pool of Radiance: Az első nyomgyedben az EK-i sarkokban egy titkos ajtóval elzárta kincsekamra van. A térkép EK-i részén az erdőben van egy romvár. A térkép csak azután jelzi, ha már jártunk ott.

Barta Roland Egerből küldte a kiv. cartridge POKÉ-okat: NARC: Poke 33532.9 - örök bomba; PICK'N'PILE: poke 8885.9 - örök idő.

FLIGHT SIMULATOR



A JÁTÉK MENÜRENDSZERE

Na, ez egy jó hosszú, száraz rész. Mindégy, azért kell, mert enélkül nem lenne teljes a leírás, meg különben is... van benne néhány useful dolog. Előjáróban csak annyit, hogy a menükben elérhető dolgok nagy része billentyűzetről, a játék közben is üzemeltethető. A fontosakat kiírjuk, a többit pedig jegyezze meg mindenki külön-külön, vagy ha nem bírja megjegyezni, írantsa a menüből.

Mode menü ('1')

1. **Normal flight:** Ez van általában bekapcsolva, ha nem az alábbiak.
2. **Flight analysis:** A repülés egyes részeit lehet analizálni magasság- és időgrafikonon. Egy almenüben lehet kiválasztani, hogy miről kívánunk grafikon (pl. leszállásról, stb.).
3. **Flight instruction:** Repülési leckék. Ez alapján nagyjából meg lehet tanulni repülni (lehet, hogy többet ér, mint a repülőgép-kezeléséről írt regéink). Három részből áll: **sim, advanced** (ez már keményebb feladatokat jelent), **acrobatik** (akrobatikus alapmanővereket tanít be).
4. **Review logbook:** A logbookba, azaz a repült időnaplóba lehet firkálni. Eléggé felesleges, mert a repülések befejezésénél mindig automatikusan felírja a repült időt, és ha valamit bele akarunk turkálni, akkor azt sokkal könnyebb **Norton**ból (.LOG kiterjesztésű file-t keressünk).
5. **Entertainment:** Akinék nem elég fantáziás az **FS4**, az itt található menedéket. Van pár hülye játék (pl. kockák lepermetezése, lövöldözés az I. Vilgháborúban, stb.). Szóval jó...
6. **Demo:** ??
7. **Quit:** Na erről is nagyon sokat lehet regélni. Pl. azt, hogy így is ki lehet lépni a játékból a DOS nevű valame, De ha valaki lusta, és egy ilyen piti feladatot elvégzésére (ti. kilépés a DOS-ba) nem akar belépni a **MODE** menübe, az megvonhatja a **'CTRL' + 'C'**-t is. Ekkor egyből a DOS-ba kerülünk (elvileg), viszont ha a **logbook**ba is akarunk még előtte firkálni, akkor érdemes a **'CTRL' + 'BREAK'** funkciót választani. Erthető?

A. **Plane:** A repülő között válogathatunk. Ha több, mint egy oldalnyi repülőnk van (ld. lejjebb, **Aircraft Library**), akkor csak az aktuális oldal repülői közül választhatunk.

tunk. A többi gépet az **Aircraft Library** menüből érthetjük el.

B. **Mode:** A módok közül választhatunk. Ez az oldallapoztós dolog (ld. előző) igaz itt is, csak mindaz a **Mode Library**-ben tartódnak.

C. **Reset mode:** Az aktuális mód kiindulási pontjára rak. Ugyanezt érthetjük a **'PrintScreen'** megnyomásával.

D. **Create mode:** Egy új mód létrehozása. A játékból a **'.'** megnyomásával érthetjük el. Ahhoz, hogy megértsük, mit jelent egy új mód létrehozása, tudni kéne, mi az a mód. A mód kb. olyan dolog, mint amikor kimentjük a játékállást repülés közben, s így bármikor ugyanonnán tudjuk folytatni. Tehát egy mód tartalmazza a repülőgép minden adatát, a sebességét, a helyzetét a nagyvilágban, az irányát, meg ilyeneket. Azaz: ha kreatív akarunk egy módot, akkor előbb be kell állni abba a pozícióba, ahová a mód betöltése után akarunk kerülni. A legtöbb mód kiindulási helyzetében a sebesség nulla, általában a kifutók végeire szokták rakni a gépeket. Na, ha csinálni akarunk egy ilyen file-t (.MOD kiterjesztésű), akkor meg lehet adni a megjelenő almenüben azt is, hogy a repülőgép fajtáját a mód részeként elmentse-e ('3': **Save the aircraft as part of the file**). Az 1. és 2. pontban meg kell adni a mód nevét, végül a '4' gombbal menthetjük el az egészét.

E. **Aircraft Library:** Na, feljebb erről is már ejtettünk egy pár szót. Fel vannak sorolva a gépek nevei, ki lehet egyet választani, a **"See more..."** kezdetű dologgal lehet lapozni (ez egyébként igaz az egész **FS4** menürendszerére...).

F. **Mode Library:** Mindaz elmondható erről is, mint az előzőről.

G. **Instant replay:** Reméljük, érthető, olyan, mint a fociban. Be lehet állítani, hogy az utolsó három másodpercet juttassa vissza. A megjelenő almenüben az **'ESC'**-et megnyomva indul meg a visszajátszás.

H. **Demo recorder:** Aki **FS4** játékot akar csinálni (nem biztos, hogy túl sok ilyen ember létezne a földkerekségen), annak hasznos, mert már kész is a demokészítője. Egyébként van egy pár elkészített demo is, egyik-másik egész elfogadható.

1. **Aircraft design:** Erről talán legközelebb, és kicsit bővebben.

J. **Scenery design:** Tözsé.

Views menü ('2')

1. **Window:** A **FS4** előre definiált ablakait lehet itt beállítani. A **FIRST** jelenti a nagy ablakot, ami egyben általában a szélvédőt is jelenti, a **SECOND** a kis ablakot, melynek mérete az előzőnek kb. negyede, és ami az egyik sarokban fog megjelenni, a **MAP** pedig a térkép, mérete megegyezik az előzővel. A kiindulási állapotban nincs bekapcsolva a **MAP** és a **SECOND**. Ha bekapcsoljuk a **SECOND**-öt, akkor érdemes valami külső nézetet beállítani rajta, míg a nagy szélvédőn a gépből nézünk ki.

2. **From:** Itt lehet beállítani, hogy egy ablakban milyen nézet legyen látható:

- **Cockpit:** A pilótafülkéből
- **Tower:** A torony szemszögéből
- **Track:** Egy külső álló kamerából
- **Spot:** Egy külső mozgó kamerából

3. **Zoom:** Egyértelmű. Valószínűleg nem sokan használják így menüből, mert a **+'/'-** pont erre való.

4. **Dirac:** A kinézés iránya (csak így, szép magyaron). Ugyanezt érthetjük a **'SCROLL LOCK' + nyíl** gombok (átlósak is) megnyomásával.

5. **Axis Indicator:** Segítő a repülésnél. A képernyő közepét jelöli, így meg tudhatjuk, hogy pontosan melyik pont felé áll a gép orra. Leszállásnál elég hasznos.

6. **First 3D:** Itt azt lehet beállítani, hogy a nagy ablakban, azaz a szélvédőn melyik nézet legyen.

7. **Second 3D:** Ugyanaz, mint az előző, csak a kis 3D ablakra vonatkozik.

8. **Map:** A térkép bekapcsolója. Annak ellenére, hogy elvileg a **'NUMLOCK'** kulcs is ugyanezt az eredményt lehet elérni, azért néha hasznos tud lenni, mert a **'NUMLOCK'** sokat engedetlenkedik (legalábbis nálunk).

9. **Full screen external view:** Ha külső nézetet használunk a nagy ablakban, akkor az egész képernyőn a 3D külső nézetet látjuk, egyébként a felét a műszerfal tenné ki.

A. **Titles on windows:** Kiírja az ablakok bal felső sarkába, hogy az milyen nézetet mutat.

B. **Shader:** Na, ennek már a mai világban, 386-osok meg 486-osok között nincs sok értelme, mert ezzel a nagyszerű funkcióval lehet kikapcsolni a 3D szökegkék kiszínezését. Ezáltal egy kicsit felgyorsul ugyan a program, de csodát senki se várjon tőle, maximum jó randa lesz a kép. XT-re lehet, hogy jó dolog, de már 286-oson sem ér sokat.

C. **Setup windows:** Meg lehet adni az ablak méretét, valamint ki és be lehet őket kapcsolgatni.

D. **Set spot plane:** Ha **spot**ból nézzük a gépet, akkor a szokásos **'SCROLL LOCK' + irány** megnyomásával válthatunk nézőpontot. Ha használjuk ezt a menüpontot, akkor nemcsak a szokásos 45 fokozatát váltogathatunk, hanem onnan lejjebb a gépnek, ahonnan akarjuk.

E. **Display control:** Itt lehet beállítani a monitor-kártya gyorsaságától függően, hogy mennyire komplex dolgokat akarunk látni a képernyőn.

Enviro menü ('3')

1. **Season:** A négy évszak egyikét lehet beállítani. A nap felkeltekor ill. nyugtakor van jelentősége, mert pl. télen hamarabb megy le a nap.

2. **Stars:** Ha be van kapcsolva, akkor éjjeli repülésnél megjelennek az amerikai égi csillagok, ami alapján elvileg még tájékozódni is lehet! Ez komoly, mert egyik-kézdőben menüben be lehet kapcsolni a műszerek meghibásodását, így ha elromlik az irányító, még mindig ott van a természet.

A. **Time set:** Időpont beállítása.

- B. Clouds:** A felhőket rendezhetjük itt el. Definíálhatunk magasságkörü, alacsonyban lebegő felhőzetet, illetve viharfelhőket. Megadhatjuk a magasságot, stb., sőt a virányát még a sebességét és az irányát is.
- C. Winds:** A szeleket lehet itt definiálni. Megadható 3 szinten + egy surface (felszíni) szél, amelyeknek definiálni kell az alsó és felső határait, a sebességét és az irányát is.
- D. Weather generator:** Itt 4 dolgot lehet ki/bekapcsolni:
- **Cloud bildup:** Felhőzet
 - **Front drift:** Valószínűleg a szél ügyködését jelenti. Ha úgy repülünk, hogy ez be van kapcsolva, előfordul néhány olyan hely, ahol hirtelen szélváltásokékat kapunk.
 - **Wind changes:** Szél iránya, stb. megváltozhat
 - **Turbulence layers:** Légörvények
- E. Dynamic scenery:** Itt lehet beállítani a mozgó tárgyakra, pl. más repülőkre vonatkozó dolgokat.



- Sim menü ('4')**
- 1. Ground texture:** Jó, ha ki van kapcsolva. Egyébként használ csak akkor van, amikor látni akarjuk a domborzat vonalát.
 - 2. Crash:** A lezuhánásra vonatkozó dolgok beállítása. Ha ki van kapcsolva (OFF), akkor akár még függőlegesen is leszállíthatunk, akkor sem történik semmi baleset. DETECT-re kapcsolva csak észleli a gép, hogy lezuhantunk a repülővel, míg DETECT & ANALYZE-ra kapcsolva analizálja is a lezuhánást egy grafikonon.
 - 3. Sound:** A hanghatások ki- és bekapcsolása. A játékból megnyomva a 'Q'-t ugyanez az eredmény.
 - 4. Pause:** Na, ennek aztán tényleg nincs semmi értelme (mármost, hogy ezt is menübe tették). Akinek van számítógépe már legalább 1 hónapja, az tudja, hogy ha ki akarjuk **pause**-olni a proggy-t, akkor meg kell nyomni a 'P'-t.
 - 5. Auto coordination:** A láborkormány és a bot összekapcsolása ill. szétválasztása. Bővebben felsejebb, a repülőgép irányításánál.
 - 6. Smoke system:** Ugyanolyan, mint a Blue System, csak kevésbé nyálás, és szivarozik. Ha repülés közben külső nézetre váltuk, és megnyomjuk az 'I'-t, akkor pontosabb infót is kaphatunk erről a dologról.
 - 7. Control position indicator:** Kicsi négyzet a bal felső sarokban. Nyilakkal jelzi a bot és a gázkar állását. Akkor lehet hasznos, amikor nagy magasságban repülünk, és kikapcsoljuk a nagy műszerfalat.
- A. Realism:** Ez egy jó hosszú, és sokak számára felesleges dolog. A lényege, hogy a legtöbb realitást növelő funkció itt van. Szóval ebben a menüben jól meg

- lehet nehezíteni a játékot, épp ezért valószínűleg nem sok embert érdekel. A megjelenő almenü tele van címszavakkal, ezért inkább leírjuk a jelentésüket:
- A. Engine:** Ha be van kapcsolva, akkor csak **START** funkcióval lehet beindítani a kihűlt motort (egyébként megy **BOTH-r**a, stb.-re is).
- B. Elevator trim:** Ha be van kapcsolva, csak a jól kitrimelt (ld. felsejebb, a repülőgép vezetésénél) géppel lehet egyenesen, vízszintesen repülni, egyébként egyfolytában húzni vagy nyomni kell a botot.
- C. Gyro drift:** Ha be van kapcsolva, akkor a nagy, kerek iránytű repülés közben a Föld forgása miatt elállítódik. Ilyen esetben a 'D' betű megnyomásával hozzá tudjuk igazítani a **COMPASS**-hoz.
- D. Light burn:** Ha nappal bekapcsolva hagyjuk a lámpákat, akkor azok túlhevülhetnek és kiéghetnek.
- E. Fast throttle:** Ha pl. 'F4'-gyel adunk teljes gázt, akkor a karburátor megteik üzemanyaggal, amit a motor nem tud elégetni, ezért csak lassan pörög fel a fordulatszám és a hajtómű.
- F. Instrument lights:** Ha esti repülésnél nincsenek bekapcsolva a lámpák, akkor szinte semmit nem lehet látni.
- G. Barometer drift:** Egyes repterek más Hgmm-ben (bocs, higanyhüvelykben) számolják a magasságot, mint a többi. E funkció kikapcsolása esetén minden reptér azonos, bekapcsolásakor pedig realisan különböző értéket ad meg, ha a **COM** rádióval meghívjuk. Ilyenkor is az 'A'-val állíthatjuk be a magasságmérőnket a reptér értékére.

- B. Reliability:** A meghibásodások esélyét állíthatjuk be itt százaléokban.
- C. Instrument panel:** A műszerfal egyes elemeinek ki/bekapcsolása. Talán akkor van értelme, ha régi faja repülővel vagy vitorlázóval repülünk. Ilyenkor, ha nem kapcsoljuk ki, akkor olyan műszerek is segítenek, amelyek a valóságban nincsenek is rajta az adott repülőgépen.
- D. Mouse:** No comment...
- E. Joystick:** Ugyazintén...
- F. Keyboard sensitivity:** Itt az állítható be, hogy milyen érzékenyen reagáljon a gép a folyamatosan nyomvatartott gombokra. Külön állítható a botkormányé, gázkaré, stb.

- NAV/COM menü ('5')**
- 1. Scenery:** Ha valaki vesz lemezen scenery file dolgokat (pl. lehetett úgy fél éve kapni Magyarországhoz is), akkor azokat itt töltheti be.
 - Scenery Library:** Az átlagos felhasználónál az elég szegényes, mert a scenery file lemezeket nem sűrűn szokás szép hazánkban megvásárolni, így általában még olyan sincs, akitől le lehetne másolni. (Ha mégis van ilyen, az szóljon! A leírás szerzőjének telefonszáma a **CoV#43 Flight Simulator 5**, című cikkében található. Az ilyen hasznos telefonáló értékes nyereményekben részesülHETI!)
 - Map display:** A térkép kapcsolója.
 - 4. és 5. Zoom:** Rájön majd mindenki magától is. Segítségképpen csak annyit, hogy a térkép kezelésével fogg itt össze.
 - 6. Autopilot:** A robotpilóta ki- és bekapcsolója, Billentyű: 'Z'.
 - 7. Air traffic control communications:** Részálni lehet a toronnyal. Itt lehet bekapcsolni azt, hogy az 'ENTER'-t

- megnyomva kapjunk egy menüt, amiből kiválaszthatjuk, hogy leszállási vagy felszállási engedélyt kérünk. Bővebben valahol lent.
- 8. EFIS/CFPD display:** Különböző rádiók irányára kell rárepülünk. Akit érdekel, az inkább bogarássza ki saját maga, mert nem olyan bonyolult dolog.
- 9. Slew:** A kurzorozgató billentyűkkel lehet a gépet csúsztatni a földön vagy a levegőben. Nem számít, ha vízen megyünk át, vagy nekimegyünk valaminek, csak arra figyeljünk, hogy ha kikapcsoljuk a **Slew**-t, akkor ne legyünk olyan helyen, ahol egyébként repülés/gurulás közben összeeset a gép.
- A. Position set:** A **Flight Simulator** nagy találmánya. Külön számszemszert vezettek be arra, hogy **Amerikában** meghatározzák a helyet, nem volt nekik jó a fok, perc, másodperc rendszer. Ha van valami fénymásolatunk, neadjisten eredeti **FS** kézikönyvünk ill. térképünk, akkor abban benne vannak a repterek pozíciói. **3D**, úgyhogy az észak, nyugat, és magasság adatait kell bevinni. Szerencsére a **FS5** már használja a fokes rendszert is...
- B. NAV radio:** Így menüből egy kissé bonyolult. Inkább kezeljük a rádióknál leírtak szerint.
- C. COM radio:** Ezt is.
- D. Transponder:** És ez is.
- E. ADF:** Itt lehet elővárzonni a **NAV2** helyére az **ADF** rádiót. Az almenünek csak a 4. pontja hasznos, mert ezzel lehet aktiválni.
- F. Autopilot set:** A robotpilóta paramétereinek beállítása. Van egy kis mese erről is a repülőgép vezetésénél.

Well, ennyi elég is a **Flight Simulator**ról. Az egész játék lényege az, hogy viszonylag realisan, azaz a személyi számítógépes szimulátorok közül a legrealisabban mutatja be a repülést majdnem minden bonyolultságával együtt. Az igazán nagy hibája talán a grafika és a hangok kidolgozatlansága. Ezért hozták ki a **FS5**-öt, és a **FS4**-hez a rengeteg kiegészítőt. A kiegészítőket segítségével egyébként a grafika és azazal együtt az egész játék sokkal élvezhetőbb, gazdagabb, csak a beszerzésük nagyon nehéz és/vagy drága. Az USA-ban meg Nyugat-Európában ezt úgy oldották meg, hogy egyszerűen van zsozso, másrészt ismerik egymást az **FS**-tulajdonosok, és úgy már könnyebb a cseresere. Na, majd talán egyszer itt is lesz ilyesmi...



Ide a végére pedig jöjjön a köszönetnyilvánítás: köszönet **Paksi Péternek** a helyekért meg a lektorálásért, a számítógépeknek, hogy csak néha ragadott a billentyűzetem azoknak is, akiket kihagytunk (tényleg).

■ Ggab

HORDE (PC)

Bryan: A **CoV#45**-ben a **Horde** leírását elkövető **Mr.Babilon** megelőzött engem, ugyanis én akartam a játékrol irogatni, csak akkoriban nemigen volt időm. Nyáron viszont végigkémeregtem az apróska 14 megás programon, így rájöttem néhány további dologra.

TökösMákos

Tehát, először is, 5 db helyszínen kell egymás után végignyitnunk, sorban 3, 4, 5, 6, végül 7 évet kell lehúznunk.

Az első hely a **Shimto Plains**, ez tulajdonképpen bevezető helyszín, csak az általános szörnyek közül szerepel benne 3 (*Inornád dög, sokfogú, gölem*), és az adók is alacsonyabbak (20/70/120 arány, míg máshol 100-ról indul, és 50-enként nő). A többi helynek mind van egy speciális szörnye, és itt már a negyedik általános dög is megjelenik néha, ez a *varázsló* (ld. később).

A helyszínek ismertetése előtt egy nagyon fontos dolog: akinek már **Alburga**-ban anyagi és/vagy egyéb gondjai vannak, az sürgősen kezdje elolról a játéktól a 4. és 5. helyszínt minimum 4.000, de inkább 5.000 pénzzel illik kezdeni, egyébként bajok lesznek. Nagyon sok pénzre a következők módokon lehet szert tenni:

1. **Shimto**-n **SEMMIT NE VEGYÜNK** a boltban a 3. év letelte előtt, mert felesleges, ha eleget gyakoroljuk a harcot. Ne használjunk semmilyen védőcuccot (verni, kerítés, stb.), itt meg lehet egyedül is birkózni a hordával.
2. Ugyancsak **Shimto**-n meg lehet azt játszani, hogy délre telepítünk egy tehencsordát (minden pénzünkön végünk tehenet), mert a szörnyek **MINDIG** észak felől jönnek (egyszer egy programhiba folytán jött egy délről, az mondjuk meg is evett 6 tehenet...). Természetesen ügyeljünk a kövekre. Javallanánk még, hogy a 15-20 tehenből álló csorda közepébe ne menjünk be, mert a 486DX2-50 úgy lelassult tőle, hogy kb. 15 másodperc alatt tudtunk egy képernyőnyi utat megtenni...
3. Nemcsak **Shimto**-n célszerű azonban rengeteg tehenet tartani. A további helyszínek is úgy megy a dolog, hogy lezúszunk egy lovagórra és köré megy 4 tehen. Ha az ilyen csoportokat nagyjából szabályosan elrendezzük a falu körül, akkor rögtön a védelem jó része is meg van oldva, csak figyeljünk a sok egyszerűre közelítő dögre, vagy a nagyobb szörnyekre, nehogy hirtelen 8-10 "fővel" csökkenjen a csorda...

Tárgyak (ami a leírásból kimaradt, valamint némi kiegészítés):

- **Super Scorcher 2000**: Tényleg nem egy túl jó fejsze, de a gölemek ellen kiválóan használható.
- **Boots of Boogie**: Nem egyenletes, hanem kb. dupla sebességet biztosít.
- **Flu of Schmegu**: Egy borzasztó hangú furulya, amely közelíti a szörnyeket. A kisebb szörnyekre van komoly hatással, nagy tömeg esetén jó, különösen a következő cuccal együtt. 500 arany az ára, használata pedig 30 pénzt kóstál.
- **Mystic Morningstar**: Ez aztán a cool cucc! *Chauncey* bácsi egy óriási láncos buzogányt kezd forgatni, ami egyrészt minden szörnyet azonnal kipusztít, másrészt teljesen sebezhetetlenné teszi hőnünket. Hátránya, hogy csak lassan lehet vele mozogni, nem tart sokáig, és utána rövid szédülés következik. A játék vége felé 1-2 alkalommal igen-igen jó szolgálatot tehet. 2000 arany az ára, 100 arany a használata.
- **Trident of Wimbli**: A program szerint a végső megoldás. A teleportgyűrűhöz hasonlóan kell vele célozni, aztán jön egy bazi nagy tűzgolyó, és mindent szétb. bomlaszt, meg jó kis köveket is telepít. Mi nem tartjuk túl jónak. Ára 4000 arany, használata pedig 50. (Megjegyeznénk, hogy a játék végére nekünk kb. 2500 aranyunk maradt, és csak ezt a szigonnyt nem vettük meg, de mi spóroltuk, mert fel voltunk készülve még minimum 1 helyszínrre, valami jó kis kövekre...)

Szörnyek: Az eddig említett 3 általánosságról már volt szó a leírásban, a 4. ugye a *varázsló*. Utálatos egy dög, a következőket csinálja:

- Teleportálgat (ennek folytán nem tudjuk, hogy 2, avagy 3 pofon kell-e neki)
 - Lő
 - Feléleszti a döglött szörnyeket (ez elég nagy bunkóság...)
 - Az embereinket (lovag és fjasz) ellenünk fordítja: Ez a legrosszabb, általában a 4 tehenre vigyázó lovagokkal szokta eljártani...
- Szerencsére elég ritkán van, átlag 5-6 év-zakra lehet egyet számolni.
- Az egyes helyekre jellemző szörnyek:
- **Tolvaj (Alburga)**: Róla már volt szó a leírásban. Arra kell vigyázni, hogy ne nagyon szaladgáljunk utána, mert elcsal minket a faluból, és a hajsa hevében a társai felzabolnak mindent.
 - **Krokodil (Buuzal)**: Ez még nem veszélyes. Róla is volt már szó, szerintünk könnyű szörnynek számít, mert szárazon nagyon lassú.
 - **Homokfűrő (Kar-Nyar)**: Ő viszont már egy kellemetlen dög. Ha homokba ér, akkor az alatt közlekedik, ilyenkor nem lehet megütni, még *Roscoe* sem kapja le. Gyorsan fut, és jó nagyot üt (30 pontot — összehasonlításként a gölem 40-et), és 3 pontotól hajlandó csak ki-múlni. A vízbe viszont nem megy bele, ez majd hasznunkra lesz (ld. a helyszínrrel).
 - **Havasi dög (Vesh)**: Ha ezt aztán lehet utáni. Majdnem a varázslóval azonos szintű szemét, csak sokkal több van belőle. A következőket csinálja:
 - Eljegesíti a fűvet, amire ráép
 - Hőgolyóval dobál, akár elég sűrűn is (—5 HP)
 - Nagy hólabdát is tud gyúrni, amivel lerombolja a házakat, valamint nekünk is bevihet 40 pontnyi találatot.
 - Jó nagyot üt (40 pont)
 - Közepes sebességgel közlekedik
 - 5 útszere hajlandó megdöglenni
 - Abszolút nem hat rá sem a furulya, sem *Roscoe* (!!!)

A helyszínek:

- **Shimto Plains**: Ezt már kiveséztük.
- **Tree Realms of Alburga**: Erről is volt már szó. Az első évszázakban vágunk ki minden fát, később már nem célszerű, mert az életerőnk bánja (itt jegyeznék meg, hogy a HP folyamatosan növegt, a végére 260 körül is lehet, valamint a hordától elszendvedt sebek begyógyulnak, de az itteni sok favágás nagyon negatív hatással van a növekedésére).
- **Fetid Swamp of Buuzal**: Ez a hely már előrevetít a következő két helyszínrre: a természet ellen is kell küzdenünk. A mocsárba tegyünk teheneket, de főleg fákat ültessünk. Az összes fát ne vágjuk ki a mocsár eltűnése után sem! Megritkítás azért mehet, valahová a teheneket is tenni kell. Innentől kezdve fontos: a kutyt néz érdeklí, hogy mekkora és milyen a falu, az a lényeg, hogy túlélje a kiszabott éveket, és nekünk minél több pénzt hozzon.
- **Kar-Nyar Desert**: Itt a sivatagjal lesznek gondjaink, ezt víz segítségével lehet eltüntetni. A tehenek persze a sivatagban állva nem hoznak pénzt. Ha ügyesek vagyunk, kis szerencsével csak az első 2 év lesz nehéz. Nagyon nehéz. Azt kell majd kihaználnunk, hogy a *Homokfűrő* nem megy bele a vízbe, azaz a falu mind a legelső körbe kell venni vízzel, aztán már lehet bővíteni a területet, mindig vigyázva a zártágra. A bekerítés érdekében ne sajnáljunk 1-2 terményt sem, ha úgy adódik! A vizet ne szamoljuk fel teljesen, mert visszajön a sivatag. A kirekesztett *homokfűrők* likvidálását hagyhatjuk nyugodtan a végére, bár kellemetlen, amikor elkobálósznak, aztán alig akarnak visszajönni. Gondunk lehet a megfelelő számú tehen elhelyezésével, így vigyázzunk, mekkora területet kerítünk körbe!
- **Frozen Wastes of Vesh**: Természetesen ez a legkellemesebb helyszín, itt a jéggel lesznek gondjaink, teljesen sajátos mó-

don bombákkal lehet eltüntetni. Ez ugyan nem jön vissza magától, de azért nem kell örülni, lesz elég *havasi*, azok majd visszahozzák... Talán mondanunk sem kell, hogy a tehen a jégben sem legeg. Jó kerítsük körbe a falut teheneket őrző lovagokkal, de harc közben tapadjunk a térképre, mert már két *havasi szörny* is elég nagy kárt okozhat a csordában. Itt mi már túl tudtuk volna lépni a maximális 30 tehenet, hely az volt elég bombázás után. Erdemes használni a buzogányt, amikor 3-4 *hádszorny* van a faluban. Mivel ez az utolsó helyszín, nyugodtan szórhatjuk a pénzt, csak azért az utolsó 400 arany adó kerüljön ki valahogy...

Közjátékok:

- Ezek egyes évszázak végén szoktak boldogítani minket, véletlenszerűen. Ezek egy része hülyeség (nagyon nagy hülyeség...), a többi lehet pozitív vagy negatív. Alljon itt néhány a teljesség igénye nélkül:
- **"...Money Growing on Trees..."** — a király ad 200 pénzt. Velünk ezt egyszerűen 2-3 évszázak után cselekedte, úgyhogy nagyon jó jött!
 - Eltűnnek az adósdedők. A király fenyegetőzik, hogy ha nem kerülnek elő, akkor idén nem lesznek adók, és mivel nem kerülnek elő, be is váltja fenyegetését. Nem csak úgy kimarad az idei adó, hanem csúszik egyet az egész sorozat (**Vesh**-ben ez pl. 400 arany spórolás...)
 - A királynak megfájdult a lába a sok császarkástól, és felszépítette a teleportgyűrűjét, valamint mellékesen a miénkkel is megtevette ugyanazt, idén ingyenes lesz a teleportálás.
 - A kancellár elvesztette a teleportgyűrűjét, és "kölcsonvertette" a miénket. Egy évig nincs teleportálgatás.
 - Az *fjaszok* szakszervezete már megint veri a blattot. 1 évig nincs jász.
 - Az *fjaszok* és a lovagok közös szakszervezete sztrájkba lép, ha nincs béremelés. Van béremelés, mégpedig 50%-os. Erdemes módon ezt csak a telepítéskor kell megfizetni, a háromhavi járandóságuk nem emelkedik.
 - Egy meteor közeled, és mellesleg nagyserű sportesemények is történtek a közelmúltban. A meteor természetesen a mi falunkat tünteti ki becsapódásával. Az szerencse dolga, hogy hova esik, de ha a falu közepére, akkor Load Game javasolt... Nagy területen bekövesít mindent, és mellesleg ki is seper rendesen.
 - A kancellár boldogan közli, hogy a nyakunkba szóttta magát a királyval, és hogy meg fog fejni, meg egybeke, de mi semmi változás nem tapasztaltunk.
 - A kancellár még boldogabban kérdezi, hogy nem-e látunk-e mostanában túl sok szörnyet. Mert ha nem, akkor most majd fogunk, ugyanis előtte a királynál a horda védett fajja nyilvánítását. Kb. 1 évig a szokottnál is szebb lesz az élet...

Még 1-2 tipp:

- A következő dolgok szinte teljesen feleslegesnek tűnnek az egész játék alapján: verem, kerítés, a sivatagon kívül a víz, kőfal, bomba (megvenni azért célszerű, **Vesh** miatt...). Nagyon ritkán használható cuccok: fa (a sok tehenhez képest elleneszős összeget hoz), hús (a szörny csak akkor megy rá, ha éppen kedve van hozzá, jobb a tehenlovag páros), gyógyír (ez a **Rock of Healing**, nagyon keveset gyógyít), teleportgyűrű.
- Az *fjaszok* inkább csak a falu közepé táján effektívek. Ilyenkor mindjárt telepítsunk 2-3 darabot, természetesen egy lovag köré.
- Anyagi szempontból mindegy, hogy megszék-e az *fjasz*/lovagot, avagy sem. Hát, úgy hirtelen annyi lenne. **Vesh** 7. évének betéjezésével nyertünk, meg jön az endgameque (jó nagy hülyeség az is, bár egy kicsit sablonos), valamint a credits és greetings lista, a világ összes tehenek...
■ **Bryan**

DARK SUN (PC)

HáPi: Egyszer volt, volt egyszer egy DARK SUN leírás, amit kivételesen én akartam elkövetni, és nem voltam akkoriban olyan elfoglalt, mint Bryan, így meg is tettem. A leírás megjelenése óta kb. 25 levelű jött nekem, ilyen-olyan-almatlan bővítéseket, kiegészítéseket tartalmazva. Ezekből készítem most egy összefoglalót.

Ki tudja vajon most hányadik *Dark Sun* pótlásnál járunk? De gondoljon mindenki csak arra, hogy ez a nyúlárknyi bővítetés a *Shattered Lands*-szel kapcsolatban mindenképpen az utolsó.

Eldőzör egy isoraz helyesbítés. *Athason* a boxed set-ben ugyan nem említik a medvét, mégis sokaknak gondot okozhatott, hogy a *Prism Pentad*-ban pl. kétféle óriás is beszélnek, egy könyvön belül (*Obsidian Oracle*). Tehát van medve, bár senki sem akarja látni.

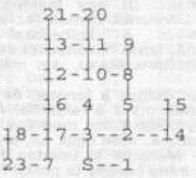
Nézzük akkor a tüzés helyet, ahol egyes források szerint drágakövek találhatók. Ezenkívül egy másik újdonságra is rájöttünk (közösen *Apró Ártávval*), így neki mindenképpen jár egy k. thank). Felismerhet pár embernek, hogy a színt tele van fekete bazalttömbökkel. Menjünk oda az egyikhez, vizsgáljuk meg. Ha tolva is van a csapathoz, valamiféle madzagot is lát, ami két irányba is húzódik a rakásról. Hatástalanítjuk a csapatát — **DISARM**, ellenben pár

tucat sáskaharcos akar rágók segítségével ősi motívumokat mintázni ágyékkötőnk hátsó felébe a **Great One**-ről. Szükségünk lesz egy csákányra is. Szózzunk oda egy nagyot a bazalttömbre, és lám, megvizsgálva egy-egy gemet találunk mindegyikben, értékük 500 arany.

Bizonyára mindenkinek feltűnt a nagy gejzír hét kicsivel körülötte, amelyek útemre spriccelnek forró natátt az amúgy is páradús légtérbe. Ezen a pályán hét felvehető sziklát lehet találni, össze-vissza el vannak szórva, és ha valaki nem keresi őket, fel sem tűnhet neki, hogy az ott nem a háttérhez tartozik. Mindegyik szikla egy kisebb gejzírbe illik. Nyomjuk őket szép sorban bele, és amikor a hetediket is betettük, számsítunk egy robbanásra, majd puff, valami furcsa, fémcs csap repül ki dél irányába. Hahó, csodálatos artifact, amelyet a Küldönc ojtott le 45 éves útja során! Nézzük meg közelebbről... Fémmezei(t). Csuhaj, tegyük bele a pénzértánkba, és egy szempillantás alatt teleportáljuk magunkat **Tejakecelbe**, ahol fussunk a kovácshoz. Jobbra tőle van egy adag kovács-szerszám, a fűtatóit időközben lehet, hogy meg is fűjtük, de a többi az le van rögzítve, így a virgonc kalandozóktól viszonylagos biztonságban tudhatták magukat. Keressük meg az üllőt (**ANVIL**), használjuk rajta a meteoert, így hamarosan egy fémrúd bűsz-

ki birtokosa lehetünk. Tegyük bele ezután a **FORGE**-ba, a kis izzó szénrakásba (ha nem izzana megfelelően, akkor használjuk rajta a lélegeztetőt egy kicsit), majd nyomjuk ismét az üllőre. Kész is a mű, egy balta. Hő, hányas lehet, vajon +6 vagy +8? A Meglepetés az olvasóé.

Minden tisztázódott! És, mivel jópár olvasónak nem tetszett a nem megfelelő térkép, azt is pótlónánk:



Egy dolog mégsem tisztázódott. Többen kérdezték: mi van velém mostanság, mintha kevesebbet írnék. Abban valóban van valami, hogy a nyáron alig jött valami kedvező kategóriában, amiről érdemleges leírás lehetett volna nyomtatni, úgyhogy a **Ravenloft**-tal szvendtem. Tereblyessége miatt az Evkönyvben láthatjátok majd viszont.

• HáPi

BARD'S TALE III. tippek (folytatás)

A múltkor a tárgylistánál hagytuk abba, onnan folytatjuk. Ha valakinek nem lenne világos, miről is van szó — mert mondjuk nincs meg az előző CoV-ja —, annak tudnunk csekkel küldeni...

- 80 TITAN HELM; 81 FIRE SPEAR; 82 WILLOW FLUTE; 83 FIREBRAND; 84 HOLY SWORD; 85 WAND OF FURY; 86 LIGHTSTAR; 87 CROWN OF THURITH; 88 BELT OF ALLURA; 89 CRYSTAL KEY; 8A TAO RING; 8B STEALTH ARROWS; 8C YELLOW STAFF; 8D STADY EYE; 8E DIVINE HALBARO; 8F INCENSE; 90 I-CHING; 91 WHITE ROSE; 92 BLUE ROSE; 93 RED ROSE; 94 YELLOW ROSE; 95 RAINBOW ROSE; 96 MAGIC TRIANGLE; 97 X; 98 HAMMER OF WRATH; 99 FEROFIST'S HELM; 9A X; 9B X; 9C HELM OF JUSTICE; 9D SCAEDU'S CLOAK; 9E SHADELANCE; 9F BLACK ARROWS; 9G WERRA'S SHIELD; A1 SHEETMUSIC; A3 RIGHT KEY; A4 LEFT KEY; A5 LEVER; A6 NUT; A7 BOLT; A8 SPANNER; A9 SHADOW LOCK; AA SHADOW DOOR; AB MISERICORDE; AC HOLY AVANGER; AD SHADOWSHIN; AE KALI'S GARDTIE; AF FLAME KNIFE; 80 RED'S STELETTIO; B1 HEARTSEEKER; B2 X; B3 X; B4 X; B5 DMND SCALE; B6 HOLY TINT; B7 ETERNAL TORCH; B8 OSMON'S STAFF; B9 ANGEL'S RING; BA DEATHHORN; BB STAFF OF MANGAR; BC TESLA RING; BD DMND BRACERS; BE DEATH FGN; BF THUNDER SWORD; CG POISON DAGGER; CI SPARK BLADE; C2 GALVANIC OBOE; C3 HARMONIC GEM; C4 TUNG SHIELD; C5 TUNG PLATE; C6 MINSTRELS GLOVE; C7 HUNTERS CLOAK; C8 DEATH HAMMER; C9 BLOOD



- NESH ROBE; CA SHOOTING BALM; CB MAGES CLOAK; CC FAMILIAR FGN; CD HOURGLASS; CE THIEVES HODD; CF SUREHAND AMULET; DD THIEVES DART; D1 SHIRILL FLUTE; D2 ANGEL'S HARP; D3 THE BOOK; D4 THROTH LANCE; D5 DMND SUIT; D6 DMND FLAIL; D7 PURPLE HEART; D8 TITAN BRACERS; D9 ELSKIN TUNIC; DA SORCERER'S HODD; DB DMND DARTFF; DC CRYSTAL GEM; DD WAND OF FORCE; DE CLI LYRE; DF YOUTH

- POTION; E0—EF X; F0 MTHR SUIT; F1 TITAN SUIT; F2 MAGES GLOVE; F3 FLARE CRYSTAL; F4 HOLY MISSILE; F5 GOD'S BLADE; F6 HUNTER BLADE; F7 STAFF OF GODS; F8 HORN OF GODS; F9—FF X

Még mindig "tenkjü" *Gerlicze Rafel*-nek!!!

• Jahny (Mr. AIDSface, Xinó stb.)

BOLHAFÉSZEK

Nna...Először is ajánlunk mindenkinek, hogy ha egy bolha van nálunk (I am carrying A FLEA!), gyorsan vakaródzzunk, mert különben kivisza szegény bőlké véret. A keretörténet benne van a játékban, majd elolvassa mindenki. Csak magyarul írjuk le, hogy mit kell csinálni, kivéve, ahol nem. Ha majd meglátjátok... aki tud egy kicsit angolul, annak ennyi is elég, aki meg nem, az ne játsszon angol szövetségessel... Lássuk:

Egy furcsa kertben állunk, egy kaput láthatunk. A hátunk mögött egy fa leledzik, forduljunk oda! (**Turn round**) Itt lehet ásní, és jó, valaki ide rejtett egy kis kulcsot, nem árt felvenni sem... Forduljunk vissza, és aludjunk. Na kicsak... valaki jön. Ugassuk le (meg) (**Bark**), szegény postás egyből elhúzza a csikot, ha, ha, ha. Most többől-jünk valamit, amíg vissza nem jön a sinter-

rel. Forogni és aludni nem ajánlatos! Én ugatni szoktam. Ha megjelenik a "*Here I can see*"-nél a **DOG CATCHER** + a postás, az előbbibe gyorsan harapjunk! *be!* (OOps... míg el nem felejtjük!) Ha a fofont megnyomjuk, egy menüt kapunk, itt lehet állást menteni és betölteni kazetára, lemezre és memóriába, újra lehet kezdeni a játékot vagy ki lehet lépni a programból.

...Elvörösödik a feje, és elenged, mi meg csak szaladunk...? Egy szük utcában állunk meg, elől egy széles út, hátul meg egy fasor. Menjünk az utóbbiba (**walk to!**) Ehol egy nagy ház. **Walk to-val** bemegyünk, és egy konyhát + fűrdőszobát láthatunk. Hátunk mögött pedig egy bezárt ajtó és a kijárat. Az ajtó nyissuk ki (**Open**), erre az szélesen kitérül. A kulcsot el is lehet dobni. Egy raktárra nyílik (lélekamrára? Akkor viszont mit csinál ott a nagy por?) de ide még nem kell bemenni, irány a fűrdőszoba, ahol egy tál van. Ebből igyunk, és húzzuk

ki a csikot! Most a konyha a cél. Nicsak, egy asztal! Ezt meg kell vizsgálni (**Inspect!**) Rajta egy kevs hever, amit fel lehet kapni (Ha nem megy, akkor nálunk van még a kis kulcs, szegény blóknék pedig csak egy szája van! **Dropt** már ell). Menjünk ki a házból, a **Narrow streetre!**

Most a széles úthoz menjünk, ahol egy hentes látunk (legalábbis a boltot). Ide be, és adjuk a kést a csávónak (**Give the knife to the butcher!**) Nagyon örül, hogy jó, ezt kereste! Ad egy kolbászt. Nem kéne se harapdálni, se enni belőle! Menjünk ki, be a parkba! Egy fa van itt. Assunk - nini egy rézkulcs. Ez még csak maradjon itt. A fát "meg lehet jelölni", de semmi értelmet nem látunk eddig. Ja, hogy azt hogy csinálja egy kutya? Próbálja ki mindenki, "meglátod és meghalod"... Szóval, ha megfordulunk, egy koldust látunk ácsorogni, akinek még cipője sincs. Szegény! Adjuk neki a kolbászt: "Kösz - mondja -

Kérd a felét? - kettőre, s máris kiesik belőle egy magocska! Assunk gödröt (Dig). Most rakiuk a magot bele (Put the seed into the hole)! Ja, hogy előbb fel kéne verni? Mi akadály? Szóval elűtöttük a magot, és be is tartakut földdel. Menjünk a bronzkulcsra, és szaladjunk a nagy házhoz! Ha megfordulunk, egy zsákutca ugrik elénk. Sétáljunk oda, voalé, egy kapu. Nyissuk ki (ugye hoztad a rézkulcsot?), és máris egy hatalmas kert tárul elénk. A palota kertje... Itt egy buldog lesz, akit *Vegetár János*nak hívnak (ez akkor derült ki, amikor a kolbászzal próbáltuk megdobni), tehát növényeket eszik. Kérlek! Imént ütöttünk egyet, ám még nem kelt ki.

A kulcsot dobjuk a fenébe, és tűnjük el, be a házba, ott is a raktárban! Assunk kettőszel! Egy újabb kulcs meg egy üvegi! Amit ha megszünk, nem éljük túl, ergo nem kell meginni. Menjünk ki (miután felvettük az üveget), irány horány! (a park)! Forduljunk a koldushoz, és öntsük ki, ami az üvegben van (break the bottle)! A földyák kiömlök, a növény egyből szárba szökken! lo gyors-

növesztő, csak kár, hogy mérgező. Ezt nem kell a buldog orrára kötni... A növényt kapjuk fel, és tűzzük a kertbe, ahol bíki haverunk áldigát! Adjuk neki, ő boldogan elszalad... A házban még volt egy kulcs, ez kell a bejárati ajtóhoz. Menjünk érte, jöjjünk vissza és walkjunk a mansionhoz. Nyissuk ki az ajtót, majd be.

A palotában egy lépcső + egy két ajtó van, szemben egy zöld (meg a kijárat). Ide menjünk, és szedjük fel a dinamitot. *Inspectre* kiderül, hogy hosszú gyutasca van, a csontvázból meg hiányzik valami. Ki, fel a lépcsőn. Hoppá, itt ég a tűz. Dobjuk el a dinamitot, a gyutasca égni kezd. **WHOO!** Forduljunk meg és menjünk gyorsan ki!... **BOOOM!** hallatszik. Menjünk vissza, ime egy lyuk. Menjünk be: egy üveg tej + egy nagy kő. A követ próbáltuk arrébb tolni, de ahhoz túl gyenge voltunk. A tejet hoci, menjünk le, be a két ajtón. Egy serpenyő és egy létra! A tejet öntsük a tálba (most nem Break, hanem Put). Erre jön egy macsész, és kiissza. Aztán meglát minket, és elszalad. Be egy másik lyukba.

Ennyit Ha követjük, egy ajtó + ablak mögött gyorog ránk. Az ajtó zárva, az ablak mögött egy **SuperRat** alszik... legalábbis mindig megver. Milyen gyenge ez a bíki! Most mondjátok meg, hogy mihez kezdjünk... Na de várjunk egy pöttvet, hátha rájövünk! — Hmm, felatuk (ez kb. fél órával később írottott)! Megvárjuk, amíg a haver beesik... Ha ő se tudja...

2 nap múlva
 Ez nem igaz, totál behülyültünk a Balfalheszekbe... a diliházról csak az Erőse mentett meg. Ugyanis megvettük az új kazijkukat...

A lényeg, hogy szenvedjétek egy kicsit a NOF-fal, ha még rájövünk valamire, majd lenyomatjuk. Talán a létrát kéne valahova támasztani, vagy ásní addig, amíg egy csontot nem találunk, és azt a csontvázba illesztjük? Esetleg valahonnan kaját kéne szerezni, hogy a bíki erőre kapjon, és arrébbgurítsa a követ?

• Togo (Pathy, MMUI stb.) of ACSO

064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
 KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

25/19 SCROLLER

Ez a furcsa név a következőre utal: a program elvileg 25, gyakorlatilag csak 19, különböző szövegű, 4 (az egyszerűség kedvéért) különböző sebességű, egyenként egy karakter magas szöveget SCROLL-oz a képernyőn. Az 'F1/F7' billentyűkkel növelhetjük/csökkenthetjük a SCROLL-ok számát. A programban 18 SCROLL 100%-os biztonsággal működik, de a 19-nél néha hamarabb fut körbe a RASTER a képernyőn, és ezért a SCROLL-ok kissé bezavarodnak, bár ez elég ritka; de akinek ennyi SCROLL sem elég, az... nem én vagyok.

Most lássuk a programot:

```

C000          * OPT 00
C000          * SC000
C000 78       SEI
C001 A9 22    LDA #<IR
C003 8D 14 03 STA $0314
C006 A9 C0    LDA #>IR
C008 8D 15 03 STA $0315
C00B A2 00    LDX #D00
C00D 8E 0E DC STX $FDC0E
C010 E8       INX
C011 8E 1A D0 STX $D01A
C014 A9 32    LDA $S32
C016 8D 12 D0 STA $D012
C019 A9 1B    LDA $D1B
C01B 8D 11 D0 STA $D011
C01E 58       CLI
C01F 4C DC C4 JMP NZ
C022 EB 19 D0 IR INC $D019
C025 A2 00    LDX #D00
C027 BD 17 C1 V1 LDA SZ,X
C02A 8D 16 D0 STA $D016
C02D A0 58    LDA #S58
C02F 88       VV DEY
C030 D0 FD    BNE VV
C032 E8       INX
C033 EC FD C0 CPX SC
C036 D0 EF    BNE V1
C038 A2 00    LDX #D00
C03A BC FE C0 V2 LDY HI,X
C03D DE 17 C1 RV DEC SZ,X
C040 88       DEY
C041 D0 FA    BNE RV
C043 E8       INX
C044 EC FD C0 CPX SC
  
```

```

C047 D0 F1          BNE V2
C049 A9 00          LDA #D00
C04B 8D 80 C0      STA F0+1
C04E A9 01          LDA #D01
C050 8D 7D C0      STA D0+1
C053 A9 2B C0      LDA #D27
C055 8D BB C0      STA G0+1
C058 A9 04 C0      LDA #4
C05A 8D 81 C0      STA F0+2
C05D 8D 7E C0      STA D0+2
C060 8D BC C0      STA G0+2
C063 A2 00          LDX #D00
C065 BD AA C4 V3  LDA FE,X
C068 85 FE          STA $FE
C06A BD C3 C4      LDA FF,X
C06D 85 FF          STA $FF
C06F BD 17 C1      LDA S2,X
C072 29 07          AND #D07
C074 C9 07          CMP #D07
C076 D0 45          BNE AB
C078 86 02          STX $D2
C07A A2 00          LDX #D00
C07C BD 01 04 D0  LDA $D041,X
C07F 9D 00 04 F0  STA $D040,X
C082 E8             INX
C083 E0 27          CPX #D27
C085 D0 F5          BNE D0
C087 A6 02          LDX $D2
C089 A0 FE          LDY #D00
C08B B1 FE          LDA ($FE),Y
C08D D0 1E          BNE B0
C08F BD 78 C4      LDA KL,X
C092 85 FE          STA $FE
C094 BD 91 C4      LDA KH,X
C097 85 FF          STA $FF
C099 BA            TAX
C09A 0A            ASL
C09B AA            TAX
C09C BD 30 C1      LDA SV,X
C09F BD A9 C0      STA Q0+1
C0A2 BD 31 C1      LDA SV+1,X
C0A5 8D AA C0      STA Q0+2
C0A8 AD AA C0      LDA Q0
C0AB AE 02          LDX $D2
C0AD E6 FE          INC $FE
C0AF D0 02          BNE C0
C0B1 E6 FF          INC $FF
C0B3 A8             CO TAY
C0B4 A9 C7          LDA #D37
C0B6 9D 17 C1      STA SZ,X
C0B9 98             TYA
C0BA 8D 27 C4 G0   STA $Q427
C0BD AD 80 C0 AA   LDA F0+1
  
```

```

C0C0 18           CLC
C0C1 69 28        ADC #D28
C0C3 90 03        BCC A1
C0C5 EE 81 C0     INC F0+2
C0C8 8E 80 C0 A1 STA F0+1
C0CB AD 7D C0     LDA D0+1
C0CE 18           CLC
C0CF 69 28        ADC #D28
C0D1 90 03        BCC A2
C0D3 EE 7E C0     INC D0+2
C0D6 8D 7D C0 A2 STA D0+1
C0D9 AD BB C0     LDA G0+1
C0DC 18           CLC
C0DD 69 28        ADC #D28
C0DF 90 03        BCC A3
C0E1 EE BC C0     INC G+2
C0E4 8D BB C0 A3 STA G+1
C0E7 A5 FE        LDA $FE
C0E9 9D AA C4     STA FE,X
C0EC A5 FF        LDA $FF
C0EE 9D C3 C4     STA FF,X
C0F1 E8           INX
C0F2 EC FD C0     CPX SC
C0F5 D0 03        BNE V4
C0F7 4C 31 EA     JMP $RA31
C0FA 4C 65 C0 V4 JMP V3
C0FD 04           SC .BYTE4
COFE             HI
        .BYTE1,2,4,8,1,2,4,8,1,2,4,8,1,2
C102           .BYTE4,8,1,2,4,8,1,2,4,8,1
C117           S2
        .BYTESC7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C11E           .BYTESC7,$C7,$C7,$C7,$C7
C123           .BYTESC7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C12A           .BYTESC7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7,$C7
C130           SV
        .WORDS1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8,S9
C139           WORDS10,S11,S12,S13,S14,S15
C14E           WORDS16,S17,S18,S19,S20,S21
C154           WORDS22,S23,S24,S25
C162           S1 .ASC "EZ AZ
                ELSO SCROLL"
C17B 00           .BYTE0
C17C           S2 .ASC "EZ A
                MASODIK SCROLL"
C197 00           .BYTE0
  
```

C198 S3 .ASC "EZ A HARMADIK SCROLL" .BYTE
 C1B4 00 S4 .ASC "EZ A NEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C1B5 S4 .ASC "EZ A NEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C1D1 00 S5 .ASC "EZ AZ OTODIK SCROLL" .BYTE
 C1D2 S5 .ASC "EZ AZ OTODIK SCROLL" .BYTE
 C1ED 00 S6 .ASC "EZ A HATODIK SCROLL" .BYTE
 C1EE S6 .ASC "EZ A HATODIK SCROLL" .BYTE
 C209 00 S7 .ASC "EZ A HETEDIK SCROLL" .BYTE
 C20A S7 .ASC "EZ A HETEDIK SCROLL" .BYTE
 C225 00 S8 .ASC "EZ A NYOLCADIK SCROLL" .BYTE
 C226 S8 .ASC "EZ A NYOLCADIK SCROLL" .BYTE
 C243 00 S9 .ASC "EZ A KILENCEDIK SCROLL" .BYTE
 C244 S9 .ASC "EZ A KILENCEDIK SCROLL" .BYTE
 C262 00 S10 .ASC "EZ A TIZEDIK SCROLL" .BYTE
 C263 S10 .ASC "EZ A TIZEDIK SCROLL" .BYTE
 C27E 00 S11 .ASC "EZ A TIZENEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C27F S11 .ASC "EZ A TIZENEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C29F 00 S12 .ASC "EZ A TIZENKETTEDIK SCROLL" .BYTE
 C2A0 S12 .ASC "EZ A TIZENKETTEDIK SCROLL" .BYTE
 C2C1 00 S13 .ASC "EZ A TIZENHARMADIK SCROLL" .BYTE
 C2C2 S13 .ASC "EZ A TIZENHARMADIK SCROLL" .BYTE
 C2E3 00 S14 .ASC "EZ A TIZENNEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C2E4 S14 .ASC "EZ A TIZENNEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C305 00 S15 .ASC "EZ A TIZENOTODIK SCROLL" .BYTE
 C306 S15 .ASC "EZ A TIZENOTODIK SCROLL" .BYTE
 C325 00 S16 .ASC "EZ A TIZENHATODIK SCROLL" .BYTE
 C326 S16 .ASC "EZ A TIZENHATODIK SCROLL" .BYTE
 C346 00 S17 .ASC "EZ A TIZENHETEDIK SCROLL" .BYTE
 C347 S17 .ASC "EZ A TIZENHETEDIK SCROLL" .BYTE
 C367 00 S18 .ASC "EZ A TIZENNYOLCADIK SCROLL" .BYTE
 C368 S18 .ASC "EZ A TIZENNYOLCADIK SCROLL" .BYTE
 C38A 00 S19 .ASC "EZ A TIZENKILENCEDIK SCROLL" .BYTE
 C38B S19 .ASC "EZ A TIZENKILENCEDIK SCROLL" .BYTE
 C3AE 00 S20 .ASC "EZ A HUSZADIK SCROLL" .BYTE
 C3AF S20 .ASC "EZ A HUSZADIK SCROLL" .BYTE
 C3CB 00 S21 .ASC "EZ A HUSZONEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C3CC S21 .ASC "EZ A HUSZONEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C3ED 00 S22 .ASC "EZ A HUSZONKETTEDIK SCROLL" .BYTE
 C3EE S22 .ASC "EZ A HUSZONKETTEDIK SCROLL" .BYTE
 C410 00 S23 .ASC "EZ A HUSZONHARMADIK SCROLL" .BYTE
 C411 S23 .ASC "EZ A HUSZONHARMADIK SCROLL" .BYTE
 C433 00 S24 .ASC "EZ A HUSZONNEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C434 S24 .ASC "EZ A HUSZONNEGYEDIK SCROLL" .BYTE
 C456 00 S25 .ASC "EZ A HUSZONOTODIK SCROLL" .BYTE
 C457 S25 .ASC "EZ A HUSZONOTODIK SCROLL" .BYTE
 C477 00 KL
 C478 .BYTE<S1, <S2, <S3, <S4, <S5, <S6, <S7
 C47F .BYTE<S8, <S9, <S10, <S11, <S12
 C484 .BYTE<S13, <S14, <S15, <S16, <S17, <S18
 C48A .BYTE<S19, <S20, <S21, <S22
 C48E .BYTE<S23, <S24, <S25
 C491 KH
 C492 .BYTE>S1, >S2, >S3, >S4, >S5, >S6, >S7
 C498 .BYTE>S8, >S9, >S10, >S11, >S12
 C49D .BYTE>S13, >S14, >S15, >S16, >S17, >S18
 C4A3 .BYTE>S19, >S20, >S21, >S22
 C4A7 .BYTE>S23, >S24, >S25
 C4AA FE
 C4AB .BYTE<S1, <S2, <S3, <S4, <S5, <S6, <S7
 C4B1 .BYTE<S8, <S9, <S10, <S11, <S12

C4B6 .BYTE<S13, <S14, <S15, <S16, <S17, <S18
 C4BC .BYTE<S19, <S20, <S21, <S22
 C4C0 .BYTE<S23, <S24, <S25
 C4C3 FF
 C4C4 .BYTE>S1, >S2, >S3, >S4, >S5, >S6, >S7
 C4CA .BYTE>S8, >S9, >S10, >S11, >S12
 C4CF .BYTE>S13, >S14, >S15, >S16, >S17, >S18
 C4D5 .BYTE>S19, >S20, >S21, >S22
 C4D9 .BYTE>S23, >S24, >S25
 C4DC ZG E4 FF NZ JSR \$FFE4
 C4DF F0 FE BEQ NZ
 C4E1 C9 85 CMP #S85
 C4E3 F0 07 BEQ PL
 C4E5 C9 88 CMP #S88
 C4E7 F0 10 BEQ MN
 C4E9 4C DC C4 JMP NZ
 C4EC AD FD C0 PL LDA SC
 C4EF C9 19 CMP #25
 C4F1 F0 E9 BEQ NZ
 C4F3 EE FD C0 INC SC
 C4F6 4C DC C4 JMP NZ
 C4F9 AD FD C0 MN LDA SC
 C4FC C9 01 CMP #1
 C4FE F0 DC BEQ NZ
 C500 AA ASL
 C501 0A TAX
 C502 BD 1E C5 LDA HY X
 C505 8D 13 C5 STA WE+1
 C508 BD 1F C5 LDA HY+1 X
 C50B 8D 14 C5 STA WE+2
 C50E A2 27 LDX #S27
 C510 A9 20 LDA \$S20
 C512 9D 12 C5 WE STA WE, X
 C515 CA DEX
 C516 10 FA BPL WE
 C518 CE FD C0 DEC SC
 C51B 4C DC C4 JMP NZ
 C51E 00 00 HY .WORD0
 C520 .WORD1024, 1064, 1104, 1144, 1184
 C525 .WORD1224, 1264, 1304, 1344, 1384
 C534 .WORD1424, 1464, 1504, 1544, 1584
 C539 .WORD1624, 1664, 1704, 1744, 1784
 C548 .WORD1824, 1864, 1904, 1944, 1984

C027 CA DEX
 C028 D0 F1 BNE V3
 C02A 68 PLA
 C02B 85 01 STA \$01
 C02D A2 07 LDX #S07
 C02F BD E2 C0 V4 LDA CH, X
 C032 9D 00 30 STA \$3000, X
 C035 CA DEX
 C036 10 F7 BPL V4
 C038 A2 00 LDX #S00
 C03A A9 00 V5 LDA #S00
 C03C 9D 00 04 STA \$0400, X
 C03F 9D 00 05 STA \$0500, X
 C042 9D 00 06 STA \$0600, X
 C045 9D 00 07 STA \$0700, X
 C048 A9 0F LDA #S0F
 C04A 9D 00 D8 STA \$D800, X
 C04D 9D 00 D9 STA \$D900, X
 C050 9D 00 DA STA \$DA00, X
 C053 9D 00 DB STA \$DB00, X
 C056 CA DEX
 C057 D0 E1 BNE V5
 C059 78 SEI
 C05A A9 4C LDA #S4C
 C05C 8D 05 DC STA \$DC05
 C05F A9 C7 LDA #S7
 C061 8D 04 DC STA \$DC04
 C064 A9 72 LDA #<IR
 C066 8D 14 03 STA \$0314
 C069 A9 C0 LDA #>IR
 C06B 8D 15 03 STA \$0315
 C06E 58 CLI
 C06F 4C AD C0 JMP XY
 C072 C6 02 IR DEC \$02
 C074 A9 02 LDA \$02
 C076 D0 32 BNE RT
 C078 AD 5A C1 LDA XX
 C07B 85 02 STA \$02
 C07D AD 12 D0 QA LDA \$D012
 C080 C9 01 CMP #S01
 C082 D0 F9 BNE QA
 C084 A2 07 LDX #S07
 C086 BD 00 30 V0 LDA \$3000, X
 C089 18 CLC
 C08A 2A ROL
 C08B 90 02 BCC V1
 C08D 09 01 ORA #S01
 C08F 9D 00 30 V1 STA \$3000, X
 C092 CA DEX
 C093 10 F1 BPL V0
 C095 A2 07 LDX #S07
 C097 BD 00 30 LDA \$3000, X
 C09A 48 PHA
 C09B CA V2 DEX
 C09C BD 00 30 LDA \$3000, X
 C09F E8 INX
 C0A0 9D 00 30 STA \$3000, X
 C0A3 CA DEX
 C0A4 D0 F5 BNE V2
 C0A6 68 PLA
 C0A7 9D 00 30 STA \$3000, X
 C0AA 4C 31 EA RT JMP \$E3A1
 C0AD AD 5A C1 XY LDA XX
 C0B0 85 02 STA \$02
 C0B2 A2 00 LDX #S00
 C0B4 BD EA C0 VV LDA SV, X
 C0B7 F0 07 BEQ AV
 C0B9 E8 INX
 C0BA 20 D2 FF JSR \$FFD2
 C0BD 4C B4 C0 JMP VV
 C0C0 20 E4 FF AV JSR \$FFE4
 C0C3 C9 85 CMP #S85
 C0C5 F0 07 BEQ PL
 C0C7 C9 88 CMP #S88
 C0C9 F0 09 BEQ MN
 C0CB 4C C0 C0 JMP AV
 C0CE BE 5A C1 PL INC XX
 C0D1 4C C0 C0 JMP AV
 C0D4 CE 5A C1 MN DEC XX
 C0D7 AD 5A C1 LDA XX
 C0DA D0 E4 BNE AV
 C0DC BE 5A C1 INC XX
 C0DF 4C C0 C0 JMP AV

BACKMOVING

A program elég egyszerű, mégis látványos képernyőmozgást mutat be: mozgó hátteret a karakteres képernyőn. A karakterkészlet definiálhatóságát használjuk fel; egy karakteren (@, de ha szövegekörnyezetben akarjuk használni, akkor célszerűbb a 'SPACE'-t átdefiniálni) belül a biteket elcsúsztatjuk, vissza ugyanahhoz a karakterhez, így több karaktert egymás mellé rakva máris elérjük a kívánt effektet. A mozgás sebességét az 'F1F7' billentyűkkel növelhetjük/csökkenthetjük. És most lássuk a programot:

C000 ,OPT OO, P
 C000 *= \$C000
 C000 A9 00 LDA #S00
 C002 8D 20 D0 STA \$D020
 C005 8D 21 D0 STA \$D021
 C008 AD 18 D0 LDA \$D018
 C00B 29 F0 AND #S0
 C00D 09 0C ORA #S0C
 C00F 8D 18 D0 STA \$D018
 C012 AS 01 LDA \$01
 C014 48 PHA
 C015 29 FB AND #SFB
 C017 85 01 STA \$01
 C019 A2 00 LDX #S00
 C01B BD 00 D0 V3 LDA \$D000, X
 C01E 9D 00 30 STA \$3000, X
 C021 BD 00 D1 LDA \$D100, X
 C024 9D 00 31 STA \$3100, X

*JOE

CH
 .BYTE16, 16, 56, 255, 56, 16, 16, 16
 COEA SV .ASC "Amit ide irsz azt a PRG kiírja."
 C109 .ASC " a
 (szövegvégét egy 0 (zárój) jelzi."
 C12A 00 .BYTE0
 C12B 01 XX .BYTE1

*JOE

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Wincsi gondok

Lassan vége ennek a nagy melegnek, így már az embernek több kedve van a gép előtt ülni, mint száunánzi a tömegközlekedési járműveken. Remélem mindenkinek jól telt a nyár! Gondolom egy pár élményem megint gazdagabbak vagytok. Ebben a hónapban sem menekültök meg tobban, úgyhogy kezdjük is mindjárt el. Fogalmam sincs, hogy ebben a számban miről fogok írni, mivel az igényeitek még mindig nem tudom, mert nem tájékoztattok róla. Nem baj, majd csak megtögtöm valamivel az e havi rovatot is. Ja, még az elején említtem meg, hogy vettem egy memóriakártyát (4Mb), Fast ram-mal, úgyhogy megint lehet köztöködni! Ha egyébként valaki rászánja magát arra, hogy kártyát vegyen, (1200-as tulajdonosokról van most szó) és van a gépében wincsi, akkor ha RCA120-as kártyát vett, és nem bootol reset után a vinyója, akkor a wincsi (Mélyik, a Leonardo da? - Getto) szalagkábelen az első szalagot, (a zsinestet) át kell vinni, DE CSAK AZ ELSŐT!! Ezután simán működik. Hogy miért írtam le mindezt? Mert én is így jártam, és csak egy nap idegbetegség után tájékoztattak engem is erről, ami nem tett valami túl jót a környezetemmel (Széttört sörösüvegek, kettéharapott 3.5-es diszke, padlóra borított hamutálca stb). Szóval ha valaki így jár, ne idegeskedjen, csak kapja szét a gépet, és vágja el a 3.5-es wincsi szalagkábelen az első, színes kábelt. Még mindig winchester téma, de más téren.

A nagyobb (420Mb-től felfelé) winchestereknél, főleg amelyeknek marha nagy a másodpercenkénti adatátvittele, (Pl. 540-es MAXTOR vinyó, aminek 2.27 Mb/Sec.) előfordul, hogy a gép nem bírja a wincsi sebességét, és a nagyobb terjedelmű file-ok sérülnek. (Saját tapasztalat, amikor a 420-asomról az 540-esemre nyomatam át a tartalmát, utána az 540-esről alig akart működni valami.) Ezen könnyen korrigálhatunk a HdToolBox segítségével, ami ugye HardDisk utility, és szerintem mindenki ezt használja a wincsiének particionálásához. Ebben a progyban a Max.Transfer értéke rosszul van beállítva, és ha az alábbi utat követve állítjuk, semmi problémánk nem lesz utána.

Elandítása után lépünk bele a Partition Drive opcióba. Itt ha még nyers a wincsi, particionáljuk meg. Az Advanced Options-clickelwe beállíthatjuk a particionblock-ok kezdetének és végének blokkját, és megjelenik egy Change feliratú gomb is a jobb oldalon. Erre nyomva egyet, egy új képernyőt kapunk, ahol a FileSystem-tól kezdve a winyó átviteli sebességét mindent beállíthatunk. Na itt kell a Max.Transfer értéket az alapértékről átírni Ox1Fe00-ra átírni, így már tökéletesen működik az adatátvitel (thax az info-t Lay Andrásnak).

Levezetgünk

Más. A leveleitekből, amelyet az utóbbi időben küldtetek, elég egyértelműen kiderül, hogy mindenkinek a 46/47-es számban lgközésre került Settlers leírásval volt baja. Eppen ezért szeretnék tisztázni egy-két félreértést.

EGY: Az a leírás régen, még borjú koromban készült, amikor még csak ptyögtetésünk kaptam, és ebből már kiderült, hogy azt a leírást NEM ÉN ÍRTAM, csak bepyögtetem!!
KETTO: Azért írtam oda az én nevemet, mert nem tudtam elolvasni a level írójának aláírását.

UTOLSO: A Settlers-t azóta már régebbi végigjátszottam, úgyhogy a témát itt be is fejezhetjük. Aki nem hiszi, azoknak a pályakódokkal bizonyítom be az igazamat. STATION, UNITY, WAVE, EXPORT, OPTION, RECORD, SCALE, SIGN, ACORN, CROPPER, GATE, ISLAND, LEGION, PIECE, RIVAL, SAVAGE, XAVER, BLADE.

Sok kérdés érkezett, hogy Amigás klubok hol találhatóak az országban. Ha jól tudom, a hirdetésekben meg lehet találni a címüket, de ha a klubvezetők hajlandóak elküldeni nekünk a pontos címet és a nyitvatartási időt, akkor szívesen leközlökük. Feltevé, ha a gazdasági rendőrség nem jár éppen arra (itt remélem tudja az a valaki, aki kitalálta az egészet, hogy rá gondolok).

Magyar lemezűségeket meg fogalmam sincs, hogy hol lehetne beszerezni.

A CD32-vel kapcsolatban csak annyit, hogy nagyon nem szeretem a konzolgépetek, hiába áll közel a CD-32 az A1200-eshez, úgyhogy nem is foglalkozom velük, mert egy számítógépet többre becsülök, mint holmi CD-s játékgépet. Viszont tudomásom szerint már lehet hozzá olyan ki-egészítőt kapni, amely szinte egy 1200-es-szerűt tesz, csak hiányzik belőle egy-két dolog. (Semmi sem lehet tökéletes.)

Még mindig a DirectoryOpus

Az előző számban leírásra került Directory Opus leírása nem volt teljes, mivel nem is az volt a szándékom, hogy az egészet leírjam. Így legalább hagytam egy kis örömet nektek is, úgyhogy kilóndíjatok csak! Nekem is cirka két hetem telt, amit elfogadhatónak konfiguráltam a sajátomat, de azért nem vagyok olyan szőrösszívű, ezért egy-két tippet leírok azzal kapcsolatban, hogy hogyan lehet az Opus-szal megnézni az LHA és DMS file-ok FILE.ID.DIZ-ét. Akkor lássuk csak. Az első lépés, hogy belepünk egy szimpatikus kutyasz'rrba, hogy szerencsés legyen a napunk. Ezután hazamegyünk, majd egy gyors DHO, DHI: formattal még boldogabbá tesszük az életünket. Ezután hirtelen felindulásból felinstalláljuk a Directory Opus! Obadovics féle installálási metodussal. Na ezek, és a betöltés után megnyomjuk a 'C' gombot. (Nem a billentyűzet!) majd megjelenik hön várt konfigurációs menü. Most már nincs más dolgom, minthogy kezdésként benyomjuk a Buttons feliratú gombot. Ez megvan, akkor egy tetszés szerinti üres gombot kiválasztunk, majd a name felirathoz clickelwe megadhatjuk a készülőndő gombot nevét. Egy gyors klikk a New Entry-re, és beírjuk a következő utasításokat. (Az AmigaDOS, Command stb. feliratokat a tekerős gombbal érhetjük el.)

Lha-hoz:

AmigaDOS Lha x {f} FILE.ID.DIZ.RAM:
Command FinshSection
Command Read RAM:FILE.ID.DIZ
SmigaDOS Delete RAM:FILE.ID.DIZ

DMS-hez:

AmigaDOS (itt azt az útvonalat adjuk meg, ahol az a dms-unk található, amelyik nem nyit ablakot. En az átneveztem az itt látható névre):
/DMS.DOS ViewDiz {f}
AmigaDOS Echo "Press Left Mouse Button"
AmigaDOS Lmb

Ezek után már csak ki kell menteni a config-ot, és máris láthatjuk az Opusba visszatérve, hogy két gombbal gazdagabbak lettünk. Használatuk nagyon egyszerű: jelölünk ki egy Lha, vagy egy DMS kiterjesztésű file-t, majd a megfelelő gombra clickelwe megkapjuk a file-ről az info-t, hogy mégis mit csinál az összetömörített program, ha kicsomagoljuk, és elindítjuk. (Persze mindez csak akkor működik, ha van a file-unknak FILE.ID.DIZ.)

Létezik még egy olyan file is, amit LhaDir.Dopus-nak hívnak, és az Arexx-et használja. Ha a főbb gombotok átírjuk, hogy az LhaDir.Dopus-t használja, akkor az LHA kiterjesztésű file-okban törölhetünk, copyszathunk, képet, szöveget nézhetünk meg úgy, hogy nem kell kicsomagolnunk a file-t. De ehhez meg kell lennie az előbb említett file-nak, és egy olyan gombbal kell rendelkezniünk, ami GetDir néven fut (Mondjuk) és a következő beállítás tartalmazza: Az Arexx névre állítjuk be a Command helyett a buttont, majd beírjuk, hogy REXX:LhaDir.Dopus Getdir. A flag-eknél nem kell beállítanunk semmit. Ha ezt elvégeztük, akkor az Lha file-t kijelölve, majd a GetDir-re clickelwe megkapjuk az Lha-s file tartamát. Visszatérve a button-beállításra, a DELETE buttont a következőféleképpen állítuk be:

Ahol a Command, AmigaDOS etc. utasításokat állítgathatjuk, ott tekerjük a gombot az Arexx feliratra, majd írjuk be a következőt: REXX:LhaDir.Dopus DELETE. Ez azt jelenti, hogy a Delete utasítást innen fogja végezni, ezáltal az LHA struktúrából is törölhetünk file-okat. Ugyanigy kell megcsinálnunk a Copy, Move, Rename, Makedir, Show, Play, LoopPlay stb., tehát a fontosabb, mindenkor használt alappontokat.

Na, hogy most ezt leírtam jöjjön ismét egy-két felhasználói progy. Először egy igen érdekes dologról, a videokazettára való mentésről írok, majd a cikket befejezem, mivel elérkezünk a végéhez. Szóval a videóra való archiválás elég jó dolog, mivel nem kell lemezezni, és videokazettán tudjuk tárolni az egész wincsi tartalmát. Ez akkor előnyös, ha nincs két winchester-csatlakozónk, és ha bekrepál a winyó, vagy ne adj' isten virusunk volt, akkor meg kell rohanganálni, hogy "Te, haver hokz már át a wincsidet, mert elszáztak az anyagaim", hanem egyszerűen csak összekapcsoljuk a gépet a videójával, és mehat a töltés. Tulajdonképpen a videóra való archiválás felfoghatjuk egyfajta streameres megoldásnak is. Szükséges hozzá egy összekötőkábel (végül is ez az egyik legfontosabb dolog). A kapcsolási rajzot nem közöljük, mivel az alkotó hozzájárulása kellene, ami még nincs, esetleg a következő számban már lehetőség lesz erre is. Szóval a kábel mellett még kell a Video Backup System nevezetű programcska, amelyből nekem az 1.5-ös AGA-s verzió van meg, és nem hiszem, hogy más verziószámú lé-

ezek, de ez csak az én szerény véleményem. Végül, de nem utolsósorban kell egy A1200-es, persze wincisivel, mivel ha ez nincs, akkor nincs mit learchiválni. Egyérléim, nem? A program ahhoz képest, hogy meleg verzió (tehát AGA-s, mivel az A1200-esen az 500-as, 500+ -os és 600-as gépéhez képest sokkal melegebbek a színek, elég csak megnézni azt a **Chaos Engine-t**, össz.-vissz. négy szint lehet felfedezni. Vagy még annyit sem. Szerintem elkészíthették volna fránkóbban is. No de mindegy, a lényeg az, hogy lehet használni. Tehát begyűjn a főképernyő, ami az is marad, mert nincs se pull-down menü, se más kutyafajta. A bal oldalon különféle funkciókat láthatunk, a jobb oldalon pedig az információk részét. A gombokon a következő feliratokat láthatjuk:

Floppy Backup: Ezzel egy-egy lemez tartalmát archiválhatjuk le. A szokásos módon először rákérdez minden marhaságra, aztán indulhat a videó (Nem a banza!) [Ykes] — [Getto].

Floppy Restore: Ez érdekes módon az előző funkciónál elmentett cuccok visszatöltésére szolgál.

File System Backup: Na ez az a funkció, amellyel a winchesterről file-okat, vagy

egész könyvtárakat jelölhetünk ki backupolás végett. Megnyit egy requestert, ahol kijelölhetjük a nekünk kellő directory-kat.

File System Restore: Mily meglepő, ez az előző ellentétje.

File System Verify: Ezzel tudjuk ellenőrizni, hogy a felvétel sikerült-e.

Log File: Ezzel egy olyan file-t készíthetünk a wincserre, amiben elraktározza a program a backup-ok tartalmát info stílusban. Itt térek ki arra, hogy a **VBS** a videokazettán egy képet készít az elejére, amiről meg tudhatjuk a kazetta tartalmát számítógép nélkül is. Ez úgy néz ki, hogy berakjuk a kazit a videóba, majd elindítjuk, és pár másodperc után megjelenik egy felirat, ami tudatja velünk, hogy mi található a kazettán (ha azt a feliratot látod, hogy Erotikus Fantáziák, vagy valami hasonló, akkor valamit elfrontottál).

Delete Log File: Ezzel letörölhetjük a nem kívánatos Log File-et.

Update Log File: Felfrissíthetjük a Log File-t.

Create New Log: Új Log File-t készíthetünk.

Az utolsó button a **Quit VBS**, mivel kiléphetünk a munkapadba. Hasznos kis progy ez, de mindenki saját maga döntse el, hogy megbíz-e benne vagy sem. Van aki esküszik rá, van aki átkozódik miatta, na mindegy. Mi foglalkozunk mással.

Itt a rovat végén említaném meg egy barátom zseniális **safe** programját, amely saját fejlesztése, és valójában egy érdekes módon megírt **encryptor**. Az **encryptor**-okról azt kell tudni, hogy egy egyfajta password-os védelmi rendszer, ami akkor fontos, ha az adatainkat meg szeretnénk védeni mások kíváncsi szeme elől. Pl. Saját **videó** készítése programjainkat, magánjellegű textfile-okat stb. Ez az újfajta védelmi rendszer annyiból áll nagyvonalakban, hogy törli a partíciós táblát, és még a **HDToolBox** sem ismeri fel a winyót, mert azt írja ki rá, hogy **Unknown**, de emellett boot-ol a rendszerpartícióra. A következő rovatban a szokásostól eltérően, megszólal a készítő, és bővebb tájékoztatást ad a programról, hogy mit mikor miért csinál. Addig is jó **Opus**-ozást kívánok mindenkinek.

• **Evil Csika**

PC (FEL)HASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
WERNER ZSOLT (DADA)

Szia mindenkinek, először is egy örömhírel kezdődöm — igen, végre nekünk is van **Freenet**-ünk! A részletekről alább szólnok. Aztán mi lesz még? Termédek profibbnál profibb rutin és ötlet... Jó szórakozást! Kicsit sok anyag jött össze, megint volt mit vadgosni.

Még egy dolog bevezetéként: úgy próbálom ezt a **PC**-infót összehozni, hogy minden számban legyen 2-3 **COOL**, eredeti (a témát még nem tárgyalta sem a **CoV**, sem más mag), rövid rutin, amelyek önmagukban is futásképesek, de természetesen nagyobb intróba/demóba is befűzhetőek. Fordításuk a **TASM**-n, majd **TLINK** [t] név parancsokkal történik (a [t]-t akkor írjátok be a **Turbo Link**-nek, ha külön jelezzük, hogy **COM** file-ról van szó). Másik dolog a **C65**-ök kérdése, amiről jópáran kérdeztek — nos, régen elkapodták azt a pár száz darabot, ami kiárusítottak — azt ajánlom, olvassátok az **Usenet** (ami a **Freenet Hungary**-n át már mindenki számára elérhető) **comp.sys.cbm** newsgroup-ját, hátha valaki el akarja adni (nem hinném — én mindenesetre egyetlen ilyen hirdetéssel nem találkoztam ezidáig, pedig rendszeresen olvasom a group-ot. Ha jól emlékszem, vagy az **EXE**-ben, vagy az **Arvutima**-ban (két eszméletlen cool észt **PC**-s lap, az **EXE** a legtöbb nyugati magot lenyomja — na itt egy rendelési cím is: **eif@eif.ee**, ne mondjátok, hogy elititokom kedvenc magjaim beszerzési forrását :-)) volt egy cikk a **C65**-ök jövőjéről — de a köretről sem mondtak). Még egy dolog: mindenkinek ajánlom a **köv. FTP** site-ot: **129.177.68.2**, login: **ftp**, a **dirk** könyvtárban van pár dolog (pl. az itteni források, magyar diskmagok, demók, egy általam írt egyetemi jegyzet az **InterNet**-ről stb).

Csillagok

Meglehetősen közzimert attrakcióról van szó, megvalósítása azonban némely de-

móltan enyhén szólva gyatra futásidője véletlenszám-generálás stb. Nos, egy kis elméleti alapozás, majd egy színvonalas rutin.

Először is, a csillagok mozgását **3D**-ről kell lekonvertálnunk a képernyőre, azaz **2D**-re. Ebből már látszik, amennyiben **3D**-ben írjuk le a csillag mozgását, az **afonegyszerűen** képernyőre rajzolható lesz, és a képernyő középpontjától [virtuális (0,0)] szármolt pozíciója, pillanatnyi, a keret felé irányuló sebessége, valamint fényessége attól a virtuális (nevezük **Z**-nek) távolságtól függ, ami elválasztja a képernyőt a csillagtól (kiseb távolság — gyorsabb mozgás stb). El lehet szórakozni egy **globális zoom** bevezetésével is — ha ugyanis a képernyőkoordinátákat a következő módon számítjuk, akkor a **Zoom=1**-re (nincs korrekció) a **100**: képernyősről közelében csillag-távolság lesz; **Zoom=2..4** pont megfelelően hozza úgy közelebb a képernyő középet, hogy minden irányban egyenletes lesz a csillagok eloszlása, és középtől sem lesz még zavaró, sőtét lyuk (a **PASCAL** véletlengeneráló programot ui. **Zoom=2**-re optimalizáltam — ekkor a képernyő középenek úgy 10 pont sугarú környezetben nem jelenhetnek meg csillagok — ezeknek ugyanis nem lenne elég idejük arra, hogy elérjék a keretet, hanem előbb megszűnnének, ami bizony igen csúnyácska). A **Zoom=0.5** szinten felettebb érdekes (mint egy reptűzszimulátor, leszálláskor) — lásd a *** ** * Zoom** komment (bold) sort, az **SHL-t** cséréljétek **SHR**-re.

ScXpos = Zoom * Xpos / Zpos
ScYpos = Zoom * Ypos / Zpos

Természetesen érdemes bitléptéttéssel megoldani a zoomolást — vagy már eleve úgy átírni a **PASCAL** programot, hogy már ott osszunk le/leszorozunk fel (futásidőben ez 3 órajel nyereséget jelent >=386-on. Itt emlitem meg, hogy egy **IMUL** átlag 20 órajel veszteséget okozna).

Természetesen a képernyőn levő csillago-

kat tömbben tároljuk, s ennek rekordjaiba az aktuális **X**, **Y** pozícióit, a pont előző pozíciójának offsetét és a fényességét írjuk; innen folyamatosan töröljük a képernyőről kilépett csillagok bejegyzését (ezután nem rendezzük a tömböt, ez mindenképpen megéri, hisz a veszteségünk csak az lesz, hogy üres tömbelemet **KERESNUNK** kell majd, míg időnyereségünk ezzel szemben óriási). Amennyiben van még a tömbben hely (a **MaxNumOfStars** nagyobb, mint az aktív csillagok számát tartalmazó **ActiveStars**), akkor oda egy előre elkészített tömbből benyomunk egy **X** és egy **Y** értéket (a **Z**-t maximálisra állítjuk — max. távolság az élettartam kezdetén), színárnyalatot is választunk a csillag számára, majd persze **inc(ActiveStars)**.

A mozgatus során a tömbelem által meghatározott **X,Y** pozícióiról töröljük a régi pontot; **X,Y** értékeknek számolása (check: **Z < > 0** és **X * 256 / Zpos < \$7fff**, nullával osztás, ill. túlcsoordulás) és érték-tartomány-ellenőrzés. Ha még képernyőn van a pont, úgy megnöveljük a fényességét (**Z** — amit ezután egyvel csökkentünk — függvényében) és kirajzoljuk.

A **Z** függvényében csökkenő fényesség előállítását úgy oldattuk meg, hogy az **ActiveColor = BaseColor + ZPos / 256** képlet által megszabott érték-tartományon belül definiáljuk a **VGA** 256 színet. Egy kis matek: ha 16 fényességértéket akarunk (ami bőven elég) minden színárnyalathoz rendelni, akkor a kezdeti **Z** értéket **16 * 256**-ra kell választanunk.

Mint már említettem, érdemesebb a random számokat táblázattal megadni, hogy ezt hogy generáljuk, az általában tökélmegye. Lehet **RND**-vel, lehet úgy, hogy pl. egyenletesen, egysévesel növekvő tömböket hozunk létre egy **FOR**-ral, amelynek elemeit aztán összekeverjük stb. En az előbbi használtam. A táblázat mérete szinten nem élethebeavó — 60-70 integer felett már nem nagyon mozognak azonos pályán a pontok: Az érték-tartományról zárjuk ki a

tolicsin abszolút értékű pontokat, valamint a Zoom értékének függvényében generáljuk a random számokat.

Következzék a véletlenszámokat tartalmazó include file-t elállító program listája!

```
const ActiveStars = 400;
TooLow = 5;
Highest = 200;
var OutFile: text;
i: integer;
TheLastByteInASCIInTheCurrentRow:
  byte;
RandNummy: integer;
begin
TheLastByteInASCIInTheCurrentRow := 0;
assign(OutFile, 'StarBPos.dat');
rewrite(OutFile);
write(OutFile, 'BegPosRandTable dw 0');
for i := 1 to ActiveStars do begin
if TheLastByteInASCIInThe
  CurrentRow = 0 then
  write(OutFile, 'dw ');
inc(TheLastByteInASCIInTheCurrentRow)
;
repeat
RandNummy := (Random(Highest*2)-
Highest);
until(abs(RandNummy) >= TooLow);
write(OutFile, ord(RandNummy):4);
if TheLastByteInASCIInThe
  CurrentRow < > 10 then
  write(OutFile, ',')
else begin
write(OutFile, #13, #10);
TheLastByteInASCIInThe
  CurrentRow := 0;
end;
end; {for i}
close(outfile);
end.
```

Ennyi alapozás után már nem okoz gondot a következő program értelmezése sem (fordítás előtt term. a fenti PASCAL rutint futtassuk le, hogy a random táblázat rendelkezésre álljon!). A code COM-ra is fordítható.

```
main_seg segment byte public
assume cs:main_seg; ds:main_seg
.386
LOCALS ;feltételes ugrás-túlcsoordulás ellen
org 100h
START: JMP ENTRY
INCLUDE StarBPos.dat
; kezdő Randomértékek
; most definiáljuk az egy aktív pontot
lelő struktúrát
Star_Struc STRUC
X dw 0
Y dw 0
Z dw 0
OldId dw 0
; a screenről törlendő pont, a000:XXXX
formátumban (DI: azért ilyen faramacsi a
neve, mert a DI regiszterrel címezzük a
képernyőmemóriát)
ActiveColor db 0
; a pont kezdőSZÍNE — a fényességet
minden lépésben külön számoljuk.
Star_Struc ENDS
```

```
StarStrucSize = 2+2+2+2+1
; a fenti struktúra mérete-a tömbpéltés
érdekében
```

```
WidthOfScreen EQU 320
HeightOfScreen EQU 200 ;hol a border?
```

```
NumRnds EQU 400
; hány random számunk van az adattábla-
ban?
MaxZpos EQU 4096
; már láttuk, miért épp ennyi (16*256)
MinZpos EQU 2
MaxAllowedNumOfStars EQU 190
NumColors EQU 5 ; hány alapszín van?
```

```
StarMovingSpeed dw 20
; milyen gyorsan mozogjanak a csillagok?
StarMovingMaxSpeed EQU 90
; a képernyő szélénél ne lépjen túl egy
```

adott sebességet a 'darabosság' elkerü-
lése érdekében

; most két kezdőpontert definiálunk;
mindkettő a random táblázatra mutat.
Értékük közömbös, csak az a lényeg,
hogy ne legyenek egyenlők.

```
Xindex dw 0
Yindex dw 1
Cindex dw 0
```

; az első csillag színe a ColorChart leg-
első kettős indexén át címződik.

```
ColorChart db 0,16,32,48,64,80
; ez a másodiklagos index a kezdőszínekre.
```

```
Stars Star Struc
MaxAllowedNumOfStars DUP (<>)
; felépítettük a tömböt a fenti tárgyalat re-  
korodkó!
```

NumActive dw 0
; hány képernyőn levő csillagunk van?
; most definiáljuk az alapszíneket- ne le-
gyenek túl rikítóak :-). Legegyszerűbb a
FIRE-rutinnal már látott FOR-ciklust itt
fordításidejű makró! alkalmazni.

```
Palette db 3 dup (0)
; fekete a nem látható pontok színe
```

```
i = 15
REPT 16
```

```
db 2*i,3*i,4*i
i=i-1
ENDM
```

```
i = 15
REPT 16
```

```
db 2*i,2*i,4*i
i=i-1
ENDM
```

```
i = 15
REPT 16
```

```
db 3*i,3*i,4*i
i=i-1
ENDM
```

```
i = 15
REPT 16
```

```
db 3*i,2*i,4*i
i=i-1
ENDM
```

```
i = 15
REPT 16
```

```
db 3*i,3*i,3*i
i=i-1
ENDM
```

```
i = 15
REPT 16
```

```
db 3*i,4*i,3*i
i=i-1
ENDM
```

```
FindPlaceAndPutTheNewStar PROC NEAR
```

;helyet keres az új pontnak és beállítja
az alapparamétereit.

```
pusha
mov ax,cs
mov es,ax
mov ds,ax
cmp [NumActive],
```

```
MaxAllowedNumOfStars
```

;van-e még hely egy új csillagnak?

```
jae NoPlaceForNewStar
```

;keresés — végtelenül egyszerű

```
mov si,0
MaybeTheNext:
```

```
cmp word ptr [Stars.Z+si],0
je FoundOne
```

```
add si,StarStrucSize
cmp si,
```

```
MaxAllowedNumOfStars*StarStrucSize
```

```
jb MaybeTheNext
```

```
jmp NoPlaceForNewStar
```

```
FoundOne:
```

;SI épp egy üres rekord kezdetére mutat!

```
mov di,[Yindex]
```

;Yindex a véletlentáblát címezi — a
kezdő Y értékét onnan hozzuk át,
miután megdupláztuk — ne feledjük,
a táblázat az előlejek miatt INTEGER
elemekből áll!

```
add di,di
mov ax,[BegPosRandTable+di]
```

;na itt jön a ***ZOOM! Elhagyható
utasítás, ha a PAS program átírjuk
(duplázott érték tartomány stb.)

```
shl ax,2
```

```
mov [Stars.Y+si],ax ;elmentjük
```

```
mov di,[Xindex]
```

;és ugyanezt megismételjük a kezdő X-re
add di,di

```
mov ax,[BegPosRandTable+di]
```

```
shl ax,3
```

```
mov [Stars.X+si],ax
```

```
mov [Stars.Z+si],MaxZpos
```

;Z a maximumról indul
inc [NumActive]; a számlálót megnöveljük

```
mov di,[Cindex]
```

;a színek közül nem random-módon, ha-
nem szép sorban választunk (increase)

```
mov al,[ColorChart+di]
```

;az alapszín betöltése

```
mov [Stars.ActiveColor+si],al
```

;és elmentés

```
inc [Cindex]
```

```
cmp [Cindex],NumColors
```

;ha a sorrendben utolsó színt is kiosztot-
tuk, akkor visszaállunk az első színre

```
jb ThereAreEnoughColoursLeft
```

```
mov [Cindex],0
```

```
ThereAreEnoughColoursLeft:
```

```
inc [Yindex]
```

```
cmp [Yindex],NumRnds
```

```
jb YindNotZero
```

```
sub [Yindex],NumRnds
```

```
YindNotZero:
```

```
inc [Xindex]
```

```
cmp [Xindex],NumRnds
```

;végigértünk-e már az egész listán?

```
jb XindNotZero ;még nem
```

```
[Yindex]
```

;a következő pont számítása- mind x-re,
mind y-ra

```
mov ax,[Yindex]
```

```
cmp ax,[Xindex]
```

;még lecheckeljük a Xindex = ?Yindex re-
lációt: ha teljesül, akkor az Y=1*X
egyenest mentén mozognának, ami nagy
mennyiség esetén már nem tűzöttan
előnyös ilyenkor egyszerűen eggyel
megnöveljük az Y leendő értékét!

```
jne OkNoDANGEROfXequToY
```

```
inc [Yindex]
```

```
OkNoDANGEROfXequToY:
```

```
mov [Xindex],0
```

```
XindNotZero:
```

```
NoPlaceForNewStar:
```

```
popa
```

```
ret
```

```
FindPlaceAndPutTheNewStar ENDP
```

```
DisplayStars PROC NEAR
```

```
pusha
```

```
mov ax,cs
```

```
mov ds,ax
```

```
mov ax,0a000h
```

;ezt azt hiszem mindenki érti :-)

```
mov es,ax
```

```
mov si,0
```

;minden csillagon végighaladunk —
amennyiben a Z koordinátája 0-t tartal-
maz, akkor nem foglalkozunk vele to-
vább, hisz inaktív.

```
LetsDisplayTheNextDot:
```

```
mov cx,[Stars.Z+si]
```

```
or cx,cx
```

```
je InactiveStar ;inaktív bejegyzés
```

```
mov di,[Stars.OldId+si]
```

```
;előhalátszük a rekordból a törlendő elő-  
ző mozgásfázisú screenpont offsetcímét
```

```
mov byte ptr es:[di],0
```

```
;persze a screen címezzük, a 0. index a  
fekete színre mutat.
```

```
cmp cx,MinZpos
```

```
;és itt ellenőrizzük azt is, nincs-e túl  
költségű csillag — ha igen, Z:=0
```

```
jl KillActualStar
```

```
mov ax,[Stars.Y+si]
```

```
movsx dx,ax ;Ypos-t 256-tal szorozzuk
```

```
shl ax,8
```

```
idiv cx
```

```
;a Z-koordinátával osztunk — lásd az el-  
méletnél említett képletet!
```

```
add ax,HeightOfScreen/2
```

```
;az Y pozíciót 100-zal növeljük, hisz a  
csillagok forrása (160,100)-ban van.
```

```
mov di,ax
```

```
cmp di,HeightOfScreen
```

```
;befér még a screenre?
```

```
jae StarNewCoordOverFlow
```

```
;nem, szintűgy lefethető
```

```

inul di,WidthOfScreen
;DI = Y * WidthOfScreen
;most X-re is elvegezzük a címszámitást
és a kereszt-ellenőrzést
mov ax,[Stars.X+si]
movsx dx,ah ;Xpos*256
shl ax,8
idiv cx ;Zpos-zal osztunk, és mint fenn...
add ax,WidthOfScreen/2
cmp ax,WidthOfScreen
jae StarNewCoordOverflow
add di,ax
;DI = Y * WidthOfScreen + X (a000:XXXX)

```

```

mov [Stars.OldDi+si],di
;hogy majd megtaláljuk a később tör-
lendő pontot
;és a fényességet állítjuk Z függvényé-
ben — lásd a fenti képleteket!
add ch,cs:[Stars.ActiveColor+si]
mov es:[di],ch

```

```

;ki a screenre az adott színű ponttal
add ax,cs:[StarMovingSpeed]
sub cs:[Stars.Z+si],ax ;sebesség
InactiveStar:
add si,StarStrucSize
;a következő rekordra állunk
cmp si,

```

```

MaxAllowedNumOfStars*StarStrucSize
;ugyanakkor checkeljük, hogy nem lép-
tük-e még túl a rekordokat tömörítő
több max. méretét
jb LetsDisplayTheNextDot
popa
ret

```

```

StarNewCoordOverflow:
mov [Stars.Z+si],1
;Z: = 1, szóval dec(Z) után pont inaktív-
záljuk a pontot.
jmp short InactiveStar
;vissza az előző rutinja
KillActualStar:
mov [Stars.Z+si],0
;az aktuális csillag törlése
dec [NumActive]
jmp short InactiveStar
DisplayStars ENDP

```

```

ENTRY:
mov ax,cs
mov ds,ax
mov es,ax

```

```

mov ax,0013h ;320x200x256
int 10h
;kilököjük a palettát a VGA kártyára
mov dx,offset Palette
mov ax,1012h ;palettairás
mov bx,0
mov cx,256 ;mégpedig az egész palettáé
int 10h

```

```

MainProgLoop:
call FindPlaceAndPutTheNewStar
call FindPlaceAndPutTheNewStar
;1 lépésben 2 új pontot rajzolunk a kép-
ernyőre
mov dx,3dah
;és várjuk a függőleges visszafutást, majd
annak végét
VRT:
in al,dx
test al,8
jnz VRT
NoVRT:
in al,dx
test al,8
jz NoVRT

```

```

call DisplayStars

mov ah,1 ;nyomtunk vmi gombot?
int 16h
jz MainProgLoop ;nem
mov ah,0
int 16h
;van itt még egy szokásos gyorsító-
lassító bill.tyfelés is
cmp al,"+"
jne NoFaster

```

```

inc [StarMovingSpeed]
cmp [StarMovingSpeed],

```

```

StarMovingMaxSpeed
jbe MainProgLoop

mov [StarMovingSpeed],
StarMovingMaxSpeed
jmp MainProgLoop

NoFaster:
cmp al,"-"
jne NoSlower

dec [StarMovingSpeed]
cmp [StarMovingSpeed],0
jge MainProgLoop

```

```

mov [StarMovingSpeed],0
jmp MainProgLoop

```

```

NoSlower ;se nem +, se nem -: kilépünk
mov ax,0003h ;80x25x16
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h ;DOS

```

```

main seg ends
end start
END

```

Filled-polygon rutin

Elő(z)ör minden komment nélkül lenyomok itt egy filled-polygon rutint (by Psycho/TSI), aztán majd jön egy kevéske magyarázat is...

Ha a stuffot beírjátok és lefodítjátok obje-re, akko' utána extern funkcióként elérhetitek, ofcoz miután összelinkeltek a saját programotokkal.

Ellenben, ha valaki codál egy object kírakót, akkor jobb a függvényt a poly kírakó köré építeni, vagy azt beilleszteni. Nagy számú polygon esetén egy call optimális igényel. 500 polygonnál hmmm, kicsit sok, nem? Nem beszélve a járulékos utasításokról.

Sorry, talán egy kicsit érthetetlen lesz, ugyanígy optimalizálva van. Sajna, kedves DADA most szolt (DADA: na igen, megint túl sok időt szurtam el (?) az iRC-n, és lapzártá után jöttem rá, hogy még egy sort sem kódoltam a köv. CoV-ba...), hogy írjak má' vaimit, és ezt találtam a legértelme- sebbnek. Persze van még rajta javítani va- lyon, ennek ellenére megfélésem szerint na- gyon gyors... Tudjátok mennyit lehet javi- tani a sebességen optimalizálásal?? A source lassan másfél éves lesz, de talán még most is viszi a pálmát. I hope... Mint látható, 386 code, tehát főlöszleg, leveleket írni, hogy má' nem megy XT-n.

```

;Psycho/TSI Alive! (C) '93
PUBLIC PUTPOLY320
PUBLIC V1_X
PUBLIC V1_Y
PUBLIC V2_X
PUBLIC V2_Y
PUBLIC V3_X
PUBLIC V3_Y
PUBLIC POLYCOLORW

```

```

.386 ;Ez mi??
.MODEL USE16 SMALL
.DATA

V1_Y DW 0
V1_X DW 0
V2_Y DW 0
V2_X DW 0
V3_Y DW 0
V3_X DW 0

```

```

.CODE

MAKELINE320
MACRO
MOV WORD PTR CS:ENDML320+1,CX
MOV WORD PTR CS:ENDML320+1,DI
CMP CX,DI

```

```

JGE SHORT NOXCHGCAML320
XCHG CX,DI
NOXCHGCAML320:
CMP CX,319
JBE SHORT CXNG320
JNG SHORT ENDML320
MOV CX,319
CXNG320:
CMP DI,319
JBE SHORT AXNG320
JG SHORT ENDML320
XOR DI,DI
AXNG320:
SUB CX,DI
ADD DI,DX
POLYCOLORW:
MOV EAX,0FFFFFFFH
SHR CX,1
JNC SHORT NOEVCNXML3201
STOSB
DEVCNXML3201:
SHR CX,1
JNC SHORT NOEVCNXML3202
STOSW
NOEVCNXML3202:
REP STOSD
ENDML320:
MOV CX,0FFFFFFH
ENDML3202:
MOV DI,0FFFFFFH
ENDM

```

```

PUTPOLY320:
MOV DWORD PTR CS:PPEAX+2,EAX ;1
MOV DWORD PTR CS:PPEBX+2,EBX
;Most mit nézel
MOV DWORD PTR CS:PPECX+2,ECX
;olyan muján?

```

```

MOV DWORD PTR CS:PPEDX+2,EDX
MOV DWORD PTR CS:PPESI+2,ESI
MOV DWORD PTR CS:PPEDI+2,EDI
MOV DWORD PTR CS:PPBPB+2,EBP
MOV EDI,DWORD PTR V1_Y ;3
MOV EBP,DWORD PTR V2_Y
MOV EDI,DWORD PTR V3_Y
CMP SI,BP
JLE SHORT V1_TO_V2
XCHG ESI,EBP
V1_TO_V2:
CMP SI,DI
JLE SHORT V1_TO_V3
XCHG ESI,EDI
V1_TO_V3:
CMP BP,DI
JLE SHORT V2_TO_V3
XCHG EBP,EDI
V2_TO_V3:
MOV DWORD PTR V1_Y,ESI
MOV DWORD PTR V2_Y,EBP
MOV DWORD PTR V3_Y,EDI
MOV WORD PTR

```

```

CS:PUTPOLY MC1K+2,BP ;2
MOV WORD PTR CS:TO_WV3_Y+2,DI
MOV AX,WORD PTR
CS:POLYCOLORW+2
MOV WORD PTR
CS:POLYCOLORW+4,AX
MOV CX,V1_X ;4
XOR AX,AX
MOV DX,AX
MOV BX,DI
SUB BX,BP
JE SHORT NO_OP_WV23
MOV WORD PTR
CS:TO_WV23 MREM+1,BX
MOV BYTE PTR
CS:TO_WV23 RA+5,47H ;4.1
MOV AX,V3_X
SUB AX,V2_X
CWD
IDIV BX
JS SHORT NO_OP_WV23
MOV BYTE PTR
CS:TO_WV23_RA+5,4FH ;4.2
NEG DX
NO_OP_WV23: MOV WORD PTR
CS:CHG WV23+5,AX
MOV WORD PTR
CS:TO_WV23 REM+5,DX
XOR AX,AX ;5
MOV DX,AX
SUB BP,SI
JE SHORT NO_OP_WV2
MOV WORD PTR

```

```

MOV:TO W2 MREM+2,2,BP
MOV BYTE PTR CS:TO_WV2_RA,47H
MOV AX,V2_X
SUB AX,CX
CWD
IDIV BP
JS SHORT NO OP WV2
MOV BYTE PTR CS:TO_WV2_RA,4FH
NEG DX
NO OP WV2: MOV WORD PTR
CS:NOOVWV3+2,AX
MOV WORD PTR
CS:TO_WV2_REM+2,DX
XOR AX,AX;6
MOV DX,AX
MOV BX,DI
SUB BX,SI
JE SHORT NO OP WV3
MOV WORD PTR
CS:TO_WV3_MREM+2,BX
MOV BYTE PTR CS:TO_WV3_RA,41H
MOV AX,V3_X
SUB AX,CX
CWD
IDIV BX
JS SHORT NO OP WV3
MOV BYTE PTR CS:TO_WV3_RA,49H
NEG DX
NO OP WV3: MOV WORD PTR
CS:TO_WV3_INT+2,AX
MOV WORD PTR
CS:TO_WV3_REM+2,DX
MOV AX,SI;7
MOV DX,SI
SHL AX,8
SHL DX,6
ADD DX,AX
MOV DI,CX
MOV BYTE PTR CS:NO+1,OFFSET
PUTPOLY_MCICK(NO+2)
PUTPOLY_MCICK
CMP SI,OFFFHH ;"Hát
em'meg mit???"
JE CHG WV23 ;6,2
NO CHG WV23: CMP SI,199 ;8
JA SHORT NOONSCREEN
MAKELINE320 ;9
NOONSCREEN:
INC SI;10
TO WV3 INT:
ADD CX,OFFFHH
TO WV3 REM:
SUB BX,OFFFHH
JNC SHORT NOOVWV3
TO WV3 MREM:
ADD BX,OFFFHH
TO WV3 RA:
INC CX
NOOVWV3:
ADD DI,OFFFHH
TO WV2 REM:
SUB BP,OFFFHH
JNC SHORT NOOVWV2
TO WV2 MREM:
ADD BP,OFFFHH
TO WV2 RA:
INC DI
NOOVWV2:
ADD DX,320
TO WV3 Y:
CMP SI,OFFFHH
NO:
JNG SHORT PUTPOLY_MCICK ;11
PPEAX:
MOV EAX,OFFFFFFFFFH
PPEBX:
MOV EBX,OFFFFFFFFFH
PPECX:
MOV ECX,OFFFFFFFFFH
PPEDX:
MOV EDX,OFFFFFFFFFH
PPEI:
MOV ESI,OFFFFFFFFFH
PPEDI:
MOV EDI,OFFFFFFFFFH
PPEBP:
MOV EBP,OFFFFFFFFFH
RET
CHG WV23: MOV WORD PTR
CS:NOOVWV3+2,OFFFHH ;12
TO WV23 REM: MOV WORD PTR
CS:TO_WV2_REM+2,OFFFHH
TO WV23 RA: MOV BYTE PTR
CS:TO_WV2_RA,47H

```

```

MOV BYTE PTR CS:NO+1,OFFSET
NO CHG WV23:NO+1
TO WV23 MREM: MOV BP,OFFFHH
MOV WORD PTR
CS:TO_WV2_MREM+2,BP
MOV DI,V2_X ;'Ap'iuul Most akko' tudok
vele
JMP NO CHG WV23 ;játszani?
END ;Ezt vártad a legjobban...

```

A fordítást TASM V3.1-gyel végeztem, lehet, hogy a MASM nem csípi ezek PSEUDO-kat, de elvileg tudnia kellene... Bizonyára nagy boci szemekkel nézitek a listát, de sajna ahhoz, hogy speedy legyen, kell egy kis önmódosítás. Tuti, hogy meggy, ha nem került bele nodma hüba. Ezt fogom használni az új Scannerben, igaz kissé jobban megkutyulva... A filézés *chunky* módban működik, ha valaknek van kedve a makeline makró átírhatja *four-chairre*. Miért van makróban a *vonalhúzó*? Így talán egy kicsit áttekinthetőbb a rutinhoz képest. Az *output buffer* felet az extra szegmens mutatja. Mivel bármilyen geometriai alakzatot meg lehet határozni háromszög iterációjával, és mivel ez a leggyorsabb, ezt használja szinte minden *polygon* rutin. Egy négyzetet pl. le lehet írni két háromszöggel, míg a *squad-polygon* algoritmus kissé bonyolultabb. Persze nem érdemes egy gömböt háromszögekkel meghatározni, mivel minden nézetből kör az alakja, aminek viszont elég gyors algoritmus van, de ha árnyékolni kell a gömb felszínét, vagy texturálni kell, akkor érdemes megvalósítani a háromszög-iterációt. A rutin konkvensen végighalad a V1 és V2 (rendezés utáni értékre vonatkozó) között. A háromszög alapúlvisszük a V1,V2 szakaszt, ez nem fog változni a ciklus során. Ellenben a V3 — mivel nem eleme V1,V2 szakasznak — miatt külön kell számolni a V1,V3 és a V3,V2 oldalakat. Tehát iránytangenssel külön-külön meg kell határozni a (V1,V3), (V2,V3) és (V1,V2) oldalakat. Ha netalántan a (V1,V2) síkon lenne a V3, akkor a változó gyakorlatilag használaton kívül lesz, bár magában a ciklusban ez nincs selektálva.

A változók:

POLYCOLOR a *polygon* színe *word*-ben, tehát nyugodtan lehet két különböző színnel felírni, szép pepitára...

V1_X	Az első pont abszcisszája.
V1_Y	Az első pont ordinátája.
V2_X	...
V2_Y	...
V3_X	...
V3_Y	...

Mivel a **polycolor** egy CS offset, ezért érdemes a következővel kiegyensúlyozni:
POLYCOLOR = WORD PTR
CS:POLYCOLORW+2

Ezzel sikeresen elkerülhető a "Mé' nem működik apu?" című kérdés, hiszen nem írjuk felül az op. code-ot. Persze ha valaki odafügyl, ez nem fodorhat elől.

1.: A rutin belépéskor, a regiszterek tartalmát nem a stackbe menti, hanem a codeba. Ha megnézték egy árajel táblázatot, látni fogjátok, hogy miért: maga a **PUSH-POP** utasításpáros **386**-on **6** órajelciklusba kerül, míg így csak **4**-be, **486**-oson a különbség még jobban kiéleződik. Egy olyan rutinnál, ami sokszor hívódik meg egymás után, ennyi is számít. A **MOV** utasítás használatakor, ha esetleg nem *immediate*-t használunk, akkor egy ún. *register code* az első, majd ezután jön az op. code (**8B**), tehát az utasítás két byte plusz operandus. Mivel az offset cím (**PPEAX**) magát a *commandot* mutatja, ezért még két byte-al növelni kell (**PPEAX+2**).
 Na mindegy, szép sorjában elmentjük a regiszterek tartalmát...

2.: A **vertexek** rendezése ordináta alapján. Az első változó páros (**V1**) fogja tartalmazni a kiindulási koordinátákat, a második az esetleges irányváltozás pozícióját, míg a harmadik a végpontot. Erre pont megfelelnek a 32-bites regiszterek, a két word típusú adatot együtt mozgatjuk egy szimpla **XCHG** utasítással. Ja, ha lehet, ne változtassátok meg a változók sorrendjét...
 3.: Az alapvető változók *inicializálása*. Kétfő a főciklusba megy az előbb vázolt módon. A *polygon* színező átkonvertálja **dword** típusúra, hogy **STOSD**-al lehessen filézni: ez nálam kb. **10%** sebességnövekedést eredményezett, persze **386 SX**-en talán észrevehetően lesz a duplaszó használat. Ha valaki *four-chainen* törli a fejét, akkor nyugodtan kiiktathatja...
 A **PUTPOLY_MCICK** a sikizásfeltevél, tehát ekvivalens **V3**-at **V1**-vel.
 A **NO CHG WV23** "szabályozza" a második háromszög értékeinek az inicializálását. Ej be szép...
 4.: A **V2,V3** szakasz iránytangensének meghatározása. Az eredményt, a hányszorosát és a kvóciensit is felhasználjuk a következőképpen: az **AX**-ben lévő érték, osztás után, a hányszoros, ezt minden egyes lépéskor a ciklusban hozzáadjuk az előző pozícióhoz. Viszont a maradékkal egy változón végzünk műveletet, melynek a határértéke az osztandóval egyenlő és ha túlszorodás van, az előjelnek megfelelően csökkentjük vagy növeljük a pozíciót.
 Mivel két elől van, s ezeknek egy-egy művelet felel meg, a codeba írunk egy **DEC** vagy egy **INC** utasítást (**41, 42**). Itt van néhány láma dolog, de *francsnak* sincs kedve kijavítani, ill. módosítani. Működni működik, s nem *Pascal* sebességgel (Oopps! Sorry pacalosok). Bár ez valamelyest különbözik a többihez képest, itt az eredményt nem a ciklusmagba mentjük, hanem egy olyan melékádba, amely csak egyszer hívódik meg az egész végrehajtás során. Persze nyugodtan lehetett volna a ciklusba építeni ezt a rutint, de a feltételvizsgálat (**6,2**), ha feltétel teljesül, 7 órajelciklust igényel, ha pedig hamis, akkor csak kétöt. Tehát, ha a ciklusmagban lenne a változó módosítás, akkor **TO WV3 Y** 1 alkalommal 7 órajelciklust igényelne, ám a mostani megoldással csak 2 ciklust használ. Komprande?
 5.: *Akárca* az előző, de ez az **V1,V3** szakasz iránytangensét számolja, amit az egész cikluson keresztül use-olunk. Ezt viszont már a ciklusba írjuk.
 6.: Mint az **5.**, csak az alapot kalkulálja...
 7.: A kezdő offset egyenlő **V1 Y*320**, szorzás nincs, van viszont **SHL**, azaz biteltolás balra. Így **V1 Y < 6 (*256) + V1 Y < 6 (*64)** hatásában megegyezik egy **MUL**-al, csak mindezt **4** *kósz* alatt... Ezek után az egy rettető csini utasítás... Egy relatív címet írunk a **JNG** utasításhoz, hogy tudjon hova ugrálni, s mivel ez a futás során megváltozik, sajna ez ökből ismét felül kell írni.
 8.: Ha **Y** elől *néki* nagyobb, mint **199**, nem rakjuk ki a vonalat. Azaz, ha az **Y** negatív (nagyobb mint **7FFFh**) ugrunk.
 9.: Talán ez leglámbáb rész az egészben... Ha a két abszcissza, amely között egy vonalat húzunk, nem megfelelő sorrendben van, akkor felcseréljük őket. Esetleg ha még kioldódnak a *screen*-ből, akkor megfelelően beállítjuk — és legnagyobb örömünkre meghúzzuk a vonalat. Ófcoz, ebben is kutyulni kell, hiszen különben nem lenne elég *s*r* code. A **STOSD** utasítás négy byte-ot rak ki egyszerre, tehát lehet négyvel osztani a két abszcissza különbségét. S még tovább is keverjük, mert hasonlóan lehet eljátszani a **STOSW** miatt.

10.: Kellemes módon itt a listában csak néhány OFFFH található. Futás közben ezek az immediat operandusok feltöltődnek a kívánt értékkel.

Mivel immo. operandus használatunk és nem külső változó, ezért utasításoként 4)I) kocszort nyírunk (386), 486-on csak 1 clock az elterés, de HAT ilyen memóriahozzáférés van... — minek használnunk külső változókat, amikor a kódba nyugodtan be lehet építeni azokat?

Mivel alapjában itt VAN a ciklusmag (ill. egy rész), ezért szinte kötelező a regiszterek használatát a változók tárolásához a sebesség miatt.

Mint látható (vagy megsejtem? :)), itt ke-rúinek (felhasználásra a maradékos osztás output értékei, egyetlen apró eltéréssel: nem növeljük az aktuális maradékváltozót, hanem csökkentjük. Ha átvitel van (JNC), akkor hozzáadjuk a korábbi osztó értékét és növeljük vagy csökkentjük a pozíciót (INC/DEC). Itt írjuk felül a code-ot az új műveleti op. code-dal, főlegesen nézni, hogy miért van a source-ban INC, ez változhat.

11.: A ciklusfeltételt egy elegáns JNG + SHORT RELATIVE ADDRESS utasítással áll. Ez utóbbi még felülíratottak... :)
HA előjelenés ABOVE|EQUAL akko' vége a ciklusnak, ellenben ha nem, már megy is vissza a ciklus elejére. Állat egy loop. Mire így, ilyen különös leködölési egy főszér, kihullik a sörja... Hey kopaszok, kopaszok!! : (ki a iOI ég lopja a Waszlavik Gazember Petőfi Velorex SÁTÁN SÁMÁN László dalszövegét? :)
DADA: sorry, ha efelejtettsem 1-2 plusz nevet, régen volt '89 a maga feledhetetlen remek Garázs-aival...)

Miután az anyátlan ciklus bevégezte, szépen visszamentjük a regiszterek tartalmát és RET.

12.: Itt van az a bizonyos mellékág. A harmadik oldal iránytengenségű írjuk a code-ba, me' ezek után ezt használjuk, szint-egy INT,REM formátumban.
Kell ezen kívül még az eredeti osztó, nosza rajta...
A feltételt, ami által ide ugrottunk, nem szükséges, ezé a NO labelelen levő JNG ugrási címét átírjuk (11.), majd visszatérünk a ciklusba.

Bizonyára rendkívül érthető volt a comment...

Ja, ha egy rel8-al viszi a feltételt az ugrást (nem jelez hibát a fordító), akkor használjon mindenki SHORT prefixet, mert (legalábbis nálam) hozzáír az ugráshoz még két nop-ot (90h), ami egyelően egy XCHG EAX,EAX (90h) utasítással.

Attól, hogy ezt a rutint beírja valaki, még nem lesz world vector demója... Pusztan demonstrációképpen van itt a source, hogy megmutassa a lehetőségeket.
A lényeg, hogy NE ezzel villogj a barátaid előtt, hanem amit magad csinál: ;-)

■ Psycho/TSi Alive! (InterNet: s3057wer@sun10.vsz.bme.hu | Fido: Psycho@2:371/9 | iRC: psc@iRC)

(DADA: Sorry Psycho, hogy kihúztam a SCANNER feltámasztásról szóló részt, de egyrészt elfogultsággal valódnokát, másrészt kellett a CoV-hely más, színterem érdekesebb dolgoknak, harmadrészt: az idő dönt. A lényeg: kb. a karácsonyi pardeyra jelenik meg az új SCANNER, olvassátok el etcetc).

Freenet Hungary

(Ja, ezt a nevet én találtam ki, olyan c00losan hangzik... :)

Szóval, végre van megfizethető áron, normális (jelenleg 6 db 14400-as vonali) dial-

up lehetőségekkel rendelkező InterNet elő-írás lehetőség — mindanki számára (frá-dásul a CompuServe-nél sokszorta inkább megéri: hasonlítunk a 900 Ft-os órádjait a 100 Ft-oshoz, a 2400-as sebességet a 14400-aséhoz, az Usenet és az IRC használatának lehetőségét)!!! Itt egy lista az árákról. Persze modulus átlaguserok részére a 2. lehetőségét ajánlom. Itt szólnék még a tanulóírjúsághoz, hogy nincs iskola ugyebár InterNet lehetőségek nélkül — tessék megdumálni a nyelv — és számték-tanárral, hogy bulizáék már ki a sulí számára az InterNet csatlakozást (pláne az IRC-t!). Összeírogattam, milyen árákért milyen szolgáltatásokat kapunk:

- 1. Magán-, és nyilvános levelezés (E-mail, Usenet)**
Havi díj: 1.200,-Ft + ÁFA
-Napi 60 perc
-Naponta max. 50 kByte magánlevél to-
vábbítása, illetve fogadása.
-A napi 60 perc felül idő minden meg-
kezdett óránként 100,-Ft + ÁFA (a 2.
pontnál is!)
-A napi 50 kbyte limit feletti levélkü-
ldemény, minden megkezdett kbyte-ja
5,-Ft + ÁFA
- 2. Kisfogyasztói díj: (E-mail, Usenet, IRC, FTP, TELNET)**
3.500,-Ft + ÁFA
-Napi 60 perc
- 3. SLIP kapcsolat — 1 gép számára**
Egyszeri belépés: 35.000,-Ft + ÁFA
Havi díj: 6.000,-Ft + ÁFA + óránként
500,-Ft + ÁFA
- 4. UUCP (helyi E-mail, Usenet)**
Egyszeri becsatlakozási díj: 25.000,-
Ft + ÁFA
Havi díj: 6.000,-Ft + ÁFA
+ 500,-Ft + ÁFA/MB, mindkét irányban
- 5. Bérlet vonali becsatlakozás (pl. iskoláknak!)**
1 címmezőre (max 254 gép)
Becsatlakozási díj: 180.000,-Ft + ÁFA
(egyszeri)
Havi alapdíj: 8.000,-Ft + ÁFA +
8 és 17 óra között 1.000,- Ft + ÁFA/óra
17 és 8 között 500,-Ft + ÁFA/óra

Cím: Odin Információs Szolgáltató KFT.
Budapest, 1097
Lónyay u. 43. IV/4B.
Tel:218-1901, 216-5609.

Némi kiegészítés

A CoV 44-ben valami olyasmit írtatok, hogy SVGA grafika esetén a video-memóriát 64k-s lépésekben lehet lapozni. Ez szerintem nem teljesen igaz. A mode information 04h-nál a 'window granularity' határozza meg, hogy hány k-s lépésekben lehet lapozni. Ez nálam (PARADISE) 4K. Így ha AX=4F05h-t DX=1-gyel hívom meg, akkor a 4-68K-s részt tudom megcímezni. Ha jól tudom, akkor az ATI és CHIPTEC kártyákat sem csak 64K-s lépésekben lehet lapozni. Lehet, hogy fentebb nagy hűlyeségeket írtam, de nekem ez igaznak tűnik.
■ Marx Dániel (danm@vrs1.isk.huninet.hu)

És még egy szó az én hűlyeségemről: anno, a CoV 42-ben azt írtam a 131.130.39.10 6668 IP-című Telnet-el-
hétő IRC szerverről, hogy nem érdemes tőle VT100 emulációt kérni. Nos, DOS/Unix alól rátelet-elve igenis hogy ajánlót ez (akkoriban uti. csupán VM/CMS alól használtam, ami egy kegyetlenül lamer (IBM) operációs rendszer, mert semmiféle VT-emulációt nem ismer a Telnet-je) — és minden hasonlóan IRC szerver vagy kliens esetében, kivéve a VM/CMS alattiakat.

■ DADA

A minap, újranevezé az ASS'94 intróit, hogy megdöbbéssel vettem észre a Kone kritikán aluli scrollját. No, Dust@iRC komáké, akiket régóta ismerek, ma áll-
kottak? Inkább nem értékelo, a lényeg az, hogy azt hittem, 4 évvel ezelőtti code-ot látok. Ezért is gondoltam arra, nem ár-tana egy-két érdekes effektet bemutatni a VGA lehetőségeiből, valamint azt, hogyan érhetőek el annak a karakter-ROM-ját, ami szintúgy gyakori kérdés.

Akik még emlékeznek a C64 karakter-ROM-jának (az átlapolás miatt) meglehetősen nehézkes elérésére, azok nem lepdő-nék meg azon, hogy a VGA ROM-jában levő karakterek annak RAM címtartományába vannak belpolva, A000:0000-tól összesen 8 karakterkészlet. Először is mutatok rá példát, hogyan szedhetjük ki ezeket file-ba, amit aztán rendkívül egyszerű módszerrel másolhatunk. Természetesen ezek egyszínű karakterek lesznek, de a lenti példában még ezek is nagyon jól mutatnak.

A karakterek a 2. bitplane-en vannak A000-tól (a mempage regiszter :=a000h-3ceh, reg.06; a plane írása: 3c4h, reg.: 02 (új. vissza is írhatunk a VGA kártyára-
egy DOS memória igénybevétele nélkül van lehetőség karakterkészlet-módosításra!); olvasása: 3ceh, reg. 04, 4. bit), byte-folytonosan (ezért a páros/pltan memóriaelérés-
letiltandó — 3c4h/04/2, és 3ceh/5/4.). Minden karakter 32 byte magas (8 pixel széleséki), így címük természetesen a000:0000, a000:0020 s f.t. Megjegyzendő, hogy BIOS-on át is lehet a karakter-készletet olvasni/frni (11h), de hát az ember szereti kikerülni a BIOS-t... Nos, itt egy PASCAL rutin, amely byte-onként kirakja ezeket file-ba. Fontos tudni, hogy az adott memóriatartományon attól függően érhetőek el a 8*16-os (VGA-400), 8*14-es (EGA-350) vagy 8*8-as (CGA-200) karakterkészlet, hogy épp milyen videomódba állítottuk a képernyőt — ezt a 11h-s interrupttól lehet kérni, bővebb leírása az NG-okban, Help 4. *-ban van.

uses crt; {a normális TextMode-ba visszakapcsolás végett}

```
var i:j;integer;
f: file of byte;
begin
asm
mov ax,0003h
int 10h
mov ax,1121h {1111h-et írjuk, ha nem a
8*8-as, hanem a 8*14-es karakterkész-
let kell!}
mov cx,256 {mind a 256 karakter átírását
kérjük — döntö, ha nem az alap 8*16-os
charsetet akarjuk letölteni}
mov dx,0
mov bx,0000h
int 10h {húzzuk, ha a 16 char magas ka-
rakterkészlet kell!}
end; {asm}
assign (f,'charxx.bin'); {xx=8, 14 v. 16}
rewrite(f);
portw[$3ce]:=$0406;
portw[$3c4]:=$0704;
portw[$3ce]:=$0204; {2. bitplane}
portw[$3ce]:=$0005; {páros/pltan: ha el-
felejtük átkapcsolni, minden 2. olvasott
byte 0 lesz}
```

for i:=0 to 255 do
for j:=0 to 15 do {a 15-öt írjuk át 13-ra,
jll. 7-re, ha nem 16-ágos karaktereket
olvasunk!}
write(f,mem[(\$a000+i*2):j]);

```
portw[$3ce]:=$0e06; {vissza 80*25-re
etc...}
portw[$3ce]:=$0004;
portw[$3ce]:=$1005;
portw[$3c4]:=$0304;
textmode(c80);
end.
```

A bináris file-ből assembly formátumú adatfile elkészítésére érdemes programot írni, s ez nem lesz más, mint a csillag-rutin PASCAL programjának egy kicsit módosított változata. Ez a program természetesen univerzális — így bármilyen bináris file-ből képes assembly formátumú ASCII adatfile-okat létrehozni.

```
{-} (hogya REPEAT/UNTIL ciklussal olvas-  
hassuk a beemenő file-t)  
const DataNummyInOneRow = 14; {EGA-ra  
irtam, 16 magas karaktereknél javítsuk  
16-ra, hogy áttekinthetőbb legyen, 8-nál  
8-ra!}
```

```
var OutFile: text;  
InFile: file of byte;  
b: byte;  
TheLastByteInASCIILInTheCurrentRow:  
byte;  
begin  
TheLastByteInASCIILInTheCurrentRow := 0;  
assign(OutFile, ParamStr(2));  
rewrite(OutFile);  
assign(InFile, ParamStr(1));  
reset(InFile);  
write(OutFile, 'OutData ');  
repeat  
if TheLastByteInASCIILInTheCurrentRow = 0  
then write(OutFile, 'db ');  
inc(TheLastByteInASCIILInTheCurrentRow);  
read(InFile, b);  
write(OutFile, ord(b):3);  
if
```

```
(TheLastByteInASCIILInTheCurrentRow <  
> DataNummyInOneRow) and  
(not(eof(InFile))) then write(OutFile, ',')  
else begin  
write(OutFile, '#13,#10');  
TheLastByteInASCIILInTheCurrentRow := 0;  
end;  
until eof(InFile);  
close(outfile);  
end.
```

Nos, álljék itt egy egész cool példa arra, hogyan lehet attraktív szinuszscrollt készíteni — VGA nagyfelbontású (640*480*16) grafikus üzemmóddú képernyőn. Ebből már mindenki kitalálta, hogy bizony heveny OUT-olás lesz. Nem, ennyire nem rossz a helyzet — ha megelégszünk 4 szín használattal (pl. diskmagokban), akkor gyakorlatilag a ciklusmagban semmilyen OUT-ra nincs szükség.

A program önmagát magyarázza, nem kell hozzá különösebb kommentár.

A szinusz tábla (SinTable labellel; külön, helyhiány miatt, nem közlöttem le) 256 byte-os, 0-255 értékekkel; kezdőértéke mellékes (érdemes a globális adatoknál definiálni SinTabPointer-nek olyan értéket adni fordításkor, mely a képernyőn kívülről indítja a mozgatót — tehát, jelen esetben, amikor nagyobb szinuszértékhez nagyobb sorszámú pixel sor tartozik, címezünk egy >200-at a szinusz táblában. (Gy.k. ha a szinusz táblát 128-as kezdettel (felfelé indítva) számoltatjuk, akkor érdemes a SinTabPointer-nek 64 körüli értéket adni, mert az ilyen kezdőértékű sinitábla 64-es offsetjénél lesznek a sin. értékek maximálisak).

```
main seg segment byte public  
assume cs:main seg; ds:main seg  
org 100h ;hogya COM-ra is tudjatos for-  
ditani  
start: jmp entry
```

```
Colours db  
0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0  
;rajzsin: 2,0; háttér, keret: fekete  
CurrentCharUpLeftPoint dw 0 ; fizikai, vál-  
tozó cím, az éppen kirajzolt karakter bal  
felső pontjának fizikai offsetcime  
PrevRowFirstCharUpLeftPoint dw 0 ; fizikai  
cím: 1. karakter bal felső pontja (törlés-  
hez)  
SinTablePointer db 0 ;itt, vmint a  
másik inicializálásnál vegyük figyelembe  
a legelső kommentnél írtak!  
WhichTextBlockToDisplay dw 0 ;há-
```

nyadik text-sorban vagyunk? (OFFSETI)
SizeOfOneTextrow equ 50
VerticalSizeOfOneChar equ 13

```
entry:  
push cs  
push cs  
pop ds  
pop es ; ds,es := cs- miért ne, ha a COM a  
levegyszerűb?  
mov ax,0012h ; 640*480*16  
int 10h  
mov dx,offset Colours  
mov ax,1002h ; feltöltjük a 16 db EGA  
szint (ebből úgyis csak kettőt használ-  
unk, szóval a Colours lista tartalma mel-  
lékes lehet  
int 10h  
mov dx,3c4h ; és kiválasztjuk írásra pl. a  
3. bitplane-et  
mov al,2  
out dx,al  
mov al,2  
inc dx  
out dx,al  
MainCycle:mov dx,3dah  
Raster1:in al,dx ; a szokott kéthurkú vissza-  
futás-várakozás  
and al,8  
je Raster1  
Raster2:in al,dx  
and al,1  
je Raster2  
mov ah,2h ;pl. lépünk ki SHIFT-re  
int 16h  
test al,3  
je CarryOn  
mov ax,3  
int 10h  
mov ax,4ch  
int 21h ;exit  
CarryOn:  
call ErasePrevImage  
call PutOutTheNewTextRow  
jmp MainCycle
```

```
PutOutTheNewTextRow:  
inc SinTablePointer ;ez címezi a sinitáblát  
xor bh,bh  
mov bl,SinTablePointer ; A BX-szel címzett  
sinitáblából olvassuk majd be AL-be a sin  
értéket  
add bx,offset SinTable ;SinTablePointer  
mov al,[bx]; AX:= új szinuszeltolás  
xor ah,ah  
cmp al,255 ;ha kívül vagyunk a screenen  
(ebben a partikuláris esetben, amikor  
épp maximális a szinuszérték), akkor  
váltunk sort itt egy darab 255-öt engedé-  
lyeztem (kezélt ártam a Sinitáblát)  
egy 255-ös ciklus alatt (ha több lenne,  
akkor esetleg 7-8 soral előreugrana a  
text címzése, miközben nem is látunk a  
dologból semmit, mert a screenen kívül  
jatszódik le az esemény)  
jne NoNeedToChangeTheActualRow  
add WhichTextBlockToDisplay,SizeOfOne  
Textrow  
NoNeedToChangeTheActualRow:  
mov dl,80 ;80 byte egy screensor  
a 0...255 szinuszértékeket letranszfor-  
máljuk a nekik megfelelő sorba  
mul dl  
add
```

```
ax,3*8000+(80-  
SizeOfOneTextrow)/2 ;beállítjuk a járulé-  
kos eltolást. Ha ui, szimmetrikus scrollt  
akarunk, nem 80 byte-nyi szövegekkel  
(kisebbséggel), akkor világos, hogy az  
esetleges függőleges eltolás mellett (80  
byte egy sor; így ha pl. a 100. sora  
akárjuki helyezni egy scroll legelső pont-  
ját, akkor 80*100-zal kell növelnünk az  
offsetet — itt a 300. sorban kezdünk) a  
soron belül vízszintes eltolást is kell al-  
kalmaznunk: (80-szöveghossz)/2.  
mov [CurrentCharUpLeftPoint],ax ; elment-  
jük mind az aktuális, mind a köv. lépés-  
ben törlést szolgáló változóba a fizikai  
kezdő offsetcimet (1. karakter bal felső  
sarok)  
mov [PrevRowFirstCharUpLeftPoint],ax  
mov bx,WhichTextBlockToDisplay ;ez a  
pointer az épp kirajzolt szöveg megfelelő  
sorszámú blokkjára mutat.
```

A sormértékelés növelés minden
SizeOfOneTextrow byte kiírása után
add bx,offset Text ;és rögtön a textre
állunk
mov cx,SizeOfOneTextrow ;vili,
SizeOfOneTextrow karaktert nyomunk ki
mov ax,0a000h
mov es,ax ;ES:=a000

```
DisplayOneRow: xor ah,ah ;ax-ben (AL) a  
kirandó karakter lesz  
mov al,[bx]; BX: textet címezi!  
cmp al,255 ;jelezzük egy 255-byte-tal a  
szöveg végét!  
je LetsStartAgain ;yes, jmp to scrveg  
(initialization)  
mov di,VerticalSizeOfOneChar ;  
di:= VerticalSizeOfOneChar- ezzel címez-  
zük majd meg (offs char+ord*14 = a  
kellő karakter kezdőcíme) a karakter  
RAM-ot  
mul di  
mov si,ax  
add si,offset CharSet ;SI (=AX) már a  
konkrét DS:=CS:fonikézet-re mutat  
mov di,[CurrentCharUpLeftPoint];DI:  
A000:xxx; az aktuális karakter aktuális  
sora kirajzolásának kezdőcíme  
push cx ;a külső ciklus kinyom  
SizeOfOneTextrow karaktert, a belső pe-  
dig VerticalSizeOfOneChar pixelsort.  
mov cx,VerticalSizeOfOneChar  
DisplayOneChar:  
movsb ;és 8 byte-ot, azaz a karakter egy  
sorát át is másoljuk a képernyőre.  
add di,79 ;mivel közben 8 pixel, azaz 1  
byte-ot előleptünk, az adott karakter  
2. sorának kirajzolásához már csak 79-  
cel kell növelnünk a screen offsetet  
loop DisplayOneChar  
;VerticalSizeOfOneChar-szor ugyanez  
pop cx ;és vissza a köv. karakter kirajzoltá-  
sára  
inc [CurrentCharUpLeftPoint] ;az előző ka-  
raktert teljes egészében kirajzoltuk, így 8  
pixellel jobbra lépünk bal felső sarkának  
címétől, hogy a köv. karaktert rajzolhas-  
suk  
inc bx ;textpointer: abban is a köv. karak-  
terre állunk  
loop DisplayOneRow  
ret  
LetsStartAgain:  
mov SinTablePointer,0  
mov WhichTextBlockToDisplay,0  
ret
```

```
ErasePrevImage:  
mov ax,0a000h  
mov es,ax  
mov di,[PrevRowFirstCharUpLeftPoint]  
mov ax,0 ;természetesen 0-val törünk  
mov dx,VerticalSizeOfOneChar  
ToDeleteOnePixelrow: mov  
cx,SizeOfOneTextrow  
ToDeleteMultipleRows: mov es:[di],ax  
inc di  
loop ToDeleteMultipleRows  
add di,80-SizeOfOneTextrow  
dec dx  
jne ToDeleteOnePixelrow  
ret
```

```
text:db 'Just a lame test msg :) Greetings  
goes to everybody!'  
DB ' Viszlát mindenkinek!  
db 'Ba**us, minden aztán alulmúltam  
magam... semmi öt-'  
db 'Istem nincs, mit írhatnék ide. Na  
-pápi!  
db 0  
include char13.dat ;itt 13 magas karakte-  
ret használtnam, természetesen ez is  
flexibilis (a rutin egy db EQU átirása után  
képes 8/14/16/stb... magasságú karak-  
terek kirakására is), lásd az EQU-kat. A  
13 pixel magas karaktereket érdemes a  
14-es karakterekből nyerni, az utolsó  
pixel sor elhanyagolásával.  
main seg ends  
end start
```

mttt022@ursus.bke.hu, DirkGent@RC

**486 DX2-66MHZ, 256 KC
HURRICAN IDE, S3 VGA, SOUND BLASTER 16 HANGKÁRTYA
8 MB RAM
1,44 FDD, 420 MB HDD
PANASONIC CD-ROM
14" AXION COLOR SVGA**

A KONFIGURÁCIÓ ÁRA MOST CSAK: 1 000,- FORINT

ILYEN MÉG NEM VOLT!

**EDDIG IS ÉRDEMES VOLT AZ ACOMP-NÁL VÁSÁROLNI, DE
MOST MÁR NEM IS MEHET MÁSHOVA, PERSZE CSAK, HA
NEM AKAR EGY OLYAN ALKALMAT ELSZALASZTANI,
AMIKOR 1000,- FORINT BEFIZETÉSÉVEL 200.000,- FORINT
ÉRTÉKŰ PC BOLDOG TULAJDONOSA LEHET!**

NE HAGYJA KI!

**SOHA NEM LÁTOTT AKCIÓ INDUL OKTÓBER 3-TÓL AZ
ACOMP KFT-NÉL.**

KÉRJE TÁJÉKOZTATÓNKAT ÜZLETÜNKBEN!

**1134 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ ÚT 74/A.
1122 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ U. 2.**

Getto

COMICS

CHAPTER IV.



PE-CSA-n rúgott kalózok



Az az ósz is jól kezdődött. Az ember még jóformán ki sem hervarta a nyári megpróbáltatások fáradságát, erre nesze neked, a fejébehez vágják, hogy már a nyomdában van a szep-temberi CoV. Ezekben aztán megbizhat az ember. Ha ezt előre tudod, annyival többet tereped le a dupla szám előtt. Így maradt volna későbbre is, de késő bánat. Bánatomat úgy tapasztaltam, hogy disznó bort, akarom mondani sert-és bort ittam felváltva. Azért felváltva, mert nem volt nálam apró. A delirium tré-dance (ez a legújabb tánc, amit 12 korsó után járók) múltával kezdtem összeszedni magamat, és libasorba állítottam a réz-szerem félrearkott leveleket. Az akadály megbénította a budapesti tömegközlekedést, hírek szerint a B típusú jövedéki termék (B-kávé) járatái is terelőtűn járnak, amíg a sorban-állás megszűnik. Talán az egyetlen kivétel a 49-es járat, ami a rendes vonalon jár, az más kérdés, hogy már megint később... Koncepciók szerint a mostani és a következő két péfásban(DEL) számban összesen úgy 16 oldal posta kellene, mivel kb. ennyi felületen tudnám behozni a lemaradást, 1.0 tájékoztatása szerint ebben a CoV-ban még kb. másfél oldal van hátra, ezért a felesleges csacsogás, abba is fejezném, hogy a CoV 50-ban 8. az 51-ben meg 6 oldal postát akartok, akkor év végére helyre állhat az egyenúly.



Mama's letter again!

Hály Kombj end Adhórsz! ...Ja, én is szólhatok pár szót a mélyen tisztelt "FELELOS ANYUKAHOZ"? (Ez a szerencsétlen fickó itt azt várja, hogy azt mondjam: "Igen, természetesen, kedves Chris von Tamás, én is, legyen meg az őráma. — CoVboy! Realizy!... Tisztelt Sziklai Sz.-nél Remélem nem veszi rossz néven, hogy levelemmel zavarom, de úgy érzetem, hogy, ha egy, az újsággal semminemű kapcsolatban nem álló emberegyed billentyűzetet ragad, akkor az elég bizonyítékú annak, hogy az illetőnek már francosmódra elege lehet az Ontól-eredő, (nem minden) alapot nélkülöző kritikából. Ez csak álcázás volt, most jön az új hányszó! Egyébként Örnek teljesen igazra van. Én is ruháimban éke karakterhalmazt, amit egyesek UJÁSGÁNAK hívnak. Nekem is elő kellett fizetnem erre az "újságra". Ez az elv azt mondta, ha nem rendeltem meg, mindenem anyagi támogatást megvonnak tőlem. De ez még semmi. Amikor olvassom a CoVboy Postát, mindig nádpálccával állanak fölöttem, és mutatják, melyik poénom kell, úgymond "róhágnóm". Én ha nem haboztam, akkor: "A hocs", "mutter, kihúzó-m", "hólygém", "eről beszéltem, mikor megpróbálok egy kicsit irodalmi nyelven be-zelelni, egyből útnék.) Szóval, ha nem róhágnóm, akkor IS útnék. Könyörgöm, ha Istent ismer cseréljen ki engem a fiára. En mindig csak az ES-t venném, és Bach-ot hallgatnék. Kérem sziesse!!! ...Ha nem is korbácol, egy levelet írj, hogy megkaptad a levelet! Thanks a lot! TAMÁS KRISZTIÁN, Nagybányon, PI.:51, 307

CoVboy: Levelet ír a halál! (Bár vele még nincs megvalapodás munkamegosztás terén...) Akkor már inkább beteszem a Postába a levelet. Mint azt biztosan észrevetted, leveled egy pontjára (Elnézését, hogyan kapott egyáltalán pontot, talán elvégezte a CoV-tesztet? — Chris von Tamás) akár ki is tehettem volna a "Censored" táblát. A cimedett mindesetre leközelítom (úgyis csak krisztján, őő pistafik), mert még engem is megborbáncol az újabb levelelve a "FELELOS ANYUKA", hogy hogy merek ívet leközelíto úgy, hogy nincs visszavágási lehetősége. És! Nem küldtél válaszborítékot! Helytelen! Tudom, itt a HQ-n az a jól bevált szokás, hogy aki válaszborítékot küld, annak válaszolunk a Postában (tehát válaszboríték nélkül legközelebb nem válaszolok nekéd), és így lesz egy bonus borítékunk...

Tanárr Úr én készültem!

Tisztelt Szerkesztőség! A minap a kezembe került az Önök (helyesbít: önök) által szerkesztett számítástechnikai (ha egyáltalán ennek lehet nevezni azt a földművelty) magazin. Az ízlésellen borító már az elején elkieserített! De ahogy belelapoztam, már-már az öngyilkosságra gondoltam. A magyar sajtó eme ócsmányi terméke csak megértséti bennünket (és sokunkban) azt a hitet, hogy Európá — amit oly sokan és sokat emlegetnek — milyen távol van még tőlünk! Egyetlen tanácssal szolgálhatok: hagyják abba a lap szerkesztését! El sem tudom képzelni, ki az aki ilyeneket olvas. Most pedig szeretném vázlatpontszerűen felsorolni (az önök érdekében) a lap kirívó hibáit:

1. Borító: Ízlésellen színkavalkád (csak a 46/47-es számban láttam szerepelni eddig), egy szörzős pofa vígyorog a CoV címjelzőjéről az ártatlan vásárlóra az újságos bódéjából.

- Leírások: Az újság ösrégi programokkal foglalkozik, elavult ódi, a mai kor színvonalának nem megfelelő színvonalat nyújtó játékokat tesztel. Ma, a Multimédiás PC-k és a CD-ROM-ok korszakában nem '84-es C64-es programokkal kellene foglalkozni.
- Írások: A legtöbb írás a legújabb játékokkal foglalkozik, de ezek a játékok már régóta a múlté. Vártam már azt a napot, amikor az ilyen szemétkémbek eltarthatják a szoftver rendrészét!
- Fantasy-rovat: Az időtlenek játéka. Nem bírom az ívet, hogy a csenevész kis tizenévesek a meleg szobában karosszékekben ülve óvósködnék. Ezt a játékok szerintem az óvodásoknak találták ki. Akiknek annyira ídelemem az ólós-puszták, azok megmennek ki a mezőre és darabjok fel egymást fakardjaikkal, ha kedvük tartja!
- Plus/4 sarkok: Elavult gép, csak a helyet foglalja az újságban.
- Felhasználói rovat: Az ötlet jó, a tartalommal viszont nem vagyok megelégedve. A mai középiskolai oktatás a QBASIC, PASCAL, DBase megfelelő szintű használatát igényli. Nem hinném, hogy a jövő irodáiban a C64-gyel foglalkoznának.
- Letto komik: A legújabb letto ököfúvást látom a történetben. Itt egyezem meg, hogy az angol szavak helytelen használata teljesen elhatárolódott ebben a szennyvilágban. Nem értem, mi a jó abban, ha az angol kifejezéseket kiejtés szerint írják le. Gondolom, a szerkesztőgárda tagjai közül senkinek sincs még egy alapfokú nyelvvizsgálója sem. Továbbá: Erős szleng, ami már-már trágársággá fajul. Nem tudom, hogy kerülhet egy számtástechnikai lap vizsgálati anyagába a szexuális némi szervével kapcsolatos cikk. Ez elkieserítő.
- Levelezés: Kár, hogy időig eljutottam. Arra ósztönzik az ifjúságot, hogy trágár szavakat írjanak, és használjanak. A rovat tartalma teljesen kiborított. Csak két részletben tudtam elolvasni. Mielőtt ezt a levelet megírtam, megmutattam az önök magazinját kollégáimnak, kiváló szakkartársaimnak. Mindenki egyet értett velem. Nem ósztönzik az ifjúságot a mirárságra. Azt hiszem, minden témában igazam van, egykibe se tud beletökni a CoVboy Úr! Most már csak egyet nem értek: miől tartja fenn magát a lap, ha ilyen színvonalat produkál? Nem hinném, hogy a legnagyobb példányszámú számítástechnikai magazinok közé tartozna, ez lehetetlen (max. 1.000 pl.). Nem értem, miért éri meg veszteséges lapot szerkeszteni — nincs ma csodában hiány. Ennyit tudom hirtelen észrevenni, bár azt a levelet tovább folytathatnám sokáig. A CoV egyetlen pozitívuma lenne, ha NEM JELENNE MEG!!! Tudom, nem rakják be a levelemet az erős szidalmazás miatt, de nem is ezt akartam elérni. M.Károly, Középszikolai számítástechnikai tanár, Gyomaendrőd
- CoVboy: Hi Cary! Bocs, hogy letegezlek, de kollégák között ez szokás, márpedig bármennyire hihetetlen, nekem is van pedagógus barátom, csak abból nem igazán lehetet megélni. Na mindegy. Először írtál nekünk levelet, és már az az elején elkieserített, hogy címet nem adtál meg, így nem marad más hátra, mint a postában reagálni erre a mocskokra. Bocs, hogy ezt írom, de leveledet elolvasva egy szóval nem tudtam jobbat kitalálni. Kezdjük mindjárt az elején.
1. Hátra a borító ízlésellen volt a számodra akkor még új, vesd egyértelműen kezébe a lapot! Ugyanakkor nem is titkolod, hogy a 46/47-es volt az első, amit láttál, tehát semmi referenciád nincs, csak úgy vélemlenő alkotks.

- Neheztelsz miatta, hogy az újság ösrégi programokkal foglalkozik. A lap által kezdeményezett felmérés eredménye is meg erősítette, hogy olvasóink viszonylag nagy százaléka még a C64 tulajdonosok teszik ki. Ajánlj már nekik valami tutis új Multimédia CD-t!
- Hogy minek engedjük teret, és minek nem, ezt már kifagytunk aktuális cikksorozatunk előző részében!
- Nem hiszem, hogy csak a Fantasy-rovat köti a képernyő elé a tizenéveseket. En úgy gondolom, hogy meleg szobában, karosszékekbe ülve dolgozik a programozó, vagy adatfeldolgozó is, és nem fából készült PC-kel dobálják egymást a mezőn.
- Éz az egy pont, ahol fényeg egyetértünk.
- Itt nagy az ellentmondás. Egyrészt nem hinném, hogy QBASIC PC-s rutink, vagy a DBase ismertetése osztatlan sikert aratna a PC-sek körében, másrészt annak, hogy van az újságban C64 felhasználói rovat is, semmi köze ahhoz, hogy mivel fognak dolgozni a jövő irodáiban. Ebből is arra engedek következtetni, hogy a C64 és a maximális PC párti vagy a C64 és Amiga vonatkozású részeket, valamint a PC-s játékokkal foglalkozó részt úgy ahogy van kidobálnád az újságból. Azt hiszem akkor valóban nem tartozna a lap a legnagyobb példányszámú számítástechnikai lapok közé.
- Nem is láthatnál sok összefüggést, ha ez volt az első CoV, amit láttál, szívesen elküldök az előző számokat is — ott a cikk az újság közepén.
- Az már jó hír, ha a postát csak két részletben tudtad elolvasni, hallottam hogy olyat, hogy shit az a lap, amelyet a buszon hazafelé ki lehet olvasni. Nem hiszem, hogy valaha is arra tanítottuk volna az olvasóinkat, hogy trágár szavakat használjanak. A Posta, és úgy általában a CoV hangvételére 1989 óta a könnyed stílus jellemző, és nem a komoly — Tisztelt Olvasóink... strófrák. Ezen a területen azonban mindig bizonyos határon belül maradtunk.

Azon nem csodálkozok, hogy az iskolában, ahol tanítasz, kollégáid is támogatást állás-pontokat a leveled tartalmát illetően. Mint említettem, nekem is volt szerencsém középiskolában tanítani, és nem hinném, hogy egy olyan kollégám lett volna, akinek tett-szett volna a stílus, amit a CoV képvisel. Nem vagyok egyformák. Hogy miől tartja fenn magát a lap? Azt el-sősorban abból, hogy eladható információit tartalmaz. Azt a lapot is megvette valaki, ami a Te kezébe került. Nem hiszed el, hogy a CoV a legnagyobb példányszámú számítástechnikai lapok közé tartozik. Fízzess elő a Sajtóterjesztés c. lapra, ez időnként közlé fogja tenni a terjesztésre átvett lapelládyokat. Végül egy dolog. Azt írod, az lenne a legnagyobb pozitívum, ha a lap nem jelenne meg. Legyen nekem! Ezenel megérem, hogy a COMMOORE VILÁG c. lap decemberben jelenik meg utoljára (kár örülni, utána sem menekülsz meg tőlünk, az ízlésellen borító alapján meg fogod találni új lapunkat is az újságosnál).

Bepillantás a kulisszák mögé

Mostanság ügyis népszerű téma ez a kalózmásolás, ezzel kapcsolatban kerestek fel bennünket egy olvasó. Tanulságos történet megosztom veletek:

Tisztelt Commodore Világ Szerkesztőség! Egy nagyon fontos bejelentést szeretnék tenni, Tudom, Önök már sokszor hangozatták, hogy az újságban megjelenő hirdetésekért felelősséget nem vállalnak. Azonban kötelességemnek érzem tájékoztatni Önöket, hogy az egyik programmásoló, nevezett Abraham József, közönséges család, tetteivel és modorával súlyosan rongja a becsületes programeladók (pl.: Deutsch Szabolcs, Horváth Lajos stb.) iránti bizalmat is. Ezért arra kérem Önöket, tegyenek valamit az ügy érdekében, s ne engedjék, hogy egy ilyen "szemét" (elnézést) beszemnyezze lapjukat. Biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül még sok más jóhiszemű C64-es is jól átvért a fent megnevezett személy. Az általam megrendelt programokat nem a feladott megrendelés szerint küldte (utántöltések helyett egyfajta-osokat + hibás másolás). A kazettáimat természetesen visszaküldtem, abban a hiszemben, hogy József korrigálja a hibákat, és természetesen a nem megfelelően küldött programok árát visszaszolgáltatja. Ennyi bevezetőnek. Mellélkeltem 3 levél másolatát, időrendi sorrendben jelölve, kérem olvassák el reklámlévelem József arrogáns válaszát, és a 3. levelet, amelyre még nem kaptam választ. A pénzem és a kazettáim természetesen még mindig sehol... Nagyon szeretném, ha segítenének az ügyben (nem csak az én érdekében), mert szerintem a kazettáimat és a pénzemet már soha többé nem látom, ez esetben pedig kénytelen leszek Abraham urat feljelenteni. A C64-es tábor nevében: Varga Attila, Gyarmat

Attila levele Józsinak, amikor megkapta a küldeményt:
Hélió Józsi!

Megkaptam a csomagod, de nem lettem tőle túl boldog! Sorolnám: A Blue Angel Sim, és a Lemmings 1-10 ERROR-os a legeslegjobb fejjállás mellett is. A Tour de France kifagy. Ezeket másold át újra. Azt hiszem érthetően fejeztem ki magam, amikor azt írtam, hogy a következő programokat ki zárólag csak akkor küldd, ha tényleg utántöltöttek: Guadalcanal, Dizzy 5-6, Tanks, Zombie, Gordonian 5, Match of the Day, Little Puff, Olli & Lissa 3, Cloud Kingdoms, Hinnris, Moonfall, Fist Fighter, Red, Speedball 2, Grap.Adv.Cre. Erre Te mit csináltál? Felvetted az 1 részes verziókat és

utánuk több 00, 10 vagy 20-as file-t, és ugye nem is olyan feltűnő, hogy a block szám és a SYS érték azonos. Mivel ezen prógik 1 részes változata nekem is megvan, nem volt nehéz leellenőrizni a feltevést. A levelem mellett találs: egy csekket. Az összeg a következőképpen jön ki: a programokért 1430 Ft-ot számítottál fel, ebből levontam a S.Basket 1-4, Ace of Aces 1-3, Lords of C. 4-5, Crazy C. 1-12, Silent Service árát (amik bejönnek) 290 Ft, és a levél elején említett 3 program árát, 190 Ft, amelyekért remélhetőleg másodsorra sikerül átvenned a küldött 2 kazettára. Vagyis az összeg így 950 Ft. Az összeget postafordultával, a kazettákat pedig minél hamarabb várom.

Attila, Gyarmat
Józsi levele Attilának, válaszként:
Hji!

Aruld már el, hogy mi a fenét akarsz tőlem? Most azt hiszed, hogy okos voltál, mi? Pedig Te vagy ám a hülye!!! Nézzük sorjában: Azt írtad, hogy a Blue Angel Sim, és a Lemmings nem jön be a legjobb fejjállás mellett sem. Ezt igencsak furcsállom, mert mielőtt elküldtem a kazettákat, mindent visszaellenőriztem. Nálam működtek. Arról igazán nem tehetek, hogy nem bírsz fejet állítani. A Tour de France kifagy? Talán, ha megpróbálnád valami normálisabban turbóval betölteni, akkor működne is! Mondjuk Tape Master 2-vel. Hát tudd meg, hogy azok a prógik utántöltősek! Ilyen hülyeségekkel ne nagyon tartsájk, arról nem tehetek, hogy a programok 2. file-ja azonos block számú. Mondjuk az egyáltalán nem véletlen, hogy azonos számúak és block számúak, ugyan ezeket a játékokat én turbóítottam fel az eredeti (gyáril) verziókról. És képzeld el, nekem töltenek (az összes). Azt végképp nem értem, hogy ha megvan a program 1 részes verziója, miért rendeled meg az utántöltött itálán azt hiszed, hogy jobb? És akkor még jössz holmi csekkel, hogy fizessék ha 950 Ft-ot, postafordultával. Ugyan miért? Azért hülyének nem kene nézni. Ugye nem kell mondanom, hogy a 950 Ft-ot az életben nem fogom befizetni neked! Ha lenne rá valami okod, hogy az összeget kérd, akkor természetesen fizetnék, de így egy fillért sem! Ha pedig a kazettáidat vissza akarod kapni, akkor küldj egy nagy méretű választórlékot, 80,- Ft-os bélyeggel, ugyanis más hülyeségek miatt nem fogok fizetni. Azt hiszem ennyi elég is lesz, rád felesleges pazarolnom a tintát.

Údv: Abraham József
Sárisáp, Annavölgy 195, 2523.
Attila levele ismét Józsinak:
Hélió Józsi!

Megkaptam leveled, közösi". Vegyük sorra: Leveled első 3 mondatára nincs mit válszolniom, ezek szerint kettőnk közül én vagyok az úriember. Hogy nem bírok magnófejtőt állítani? Ja, kislám, hol voltál Te még akkor, amikor én már PC-n programoztam? Sehol!! Turbó: minő véletlen, hogy pont Tape Master 2-t használók... A vitatott utántöltés prógik: nem az a gond, hogy nem töltődnek be, hanem az, hogy nincs mit utántölteni. Pl. ha beleukkantsz a Speedball 2-be, megláthatod, hogy a játék 1 file-ban található, valamennyi opció. Ja, hogy miért rindeltem meg a játékok "utántöltés verzióit", ha az egyrészes leveled hangvétele, és az a tény, hogy pénzt csak ki megrendelőidből, valamint még a felszólítási ellenére sem vagy hajlandó visszaszolgáltatni a megrendelő által küldött kazettákat sem (+ zsarolás ténye, és még sorolhatnám), arra kényszerítetted, hogy felhúzzam a kesztyűt! Adok még egy hét türelmi időt! Ha ez idő alatt sem szolgáltatod vissza a kicsalt összeget és a kazettáimat, kénytelen leszek feljelenteni téged + megtenni a szükséges lépéseket. Remélem értjük egymást. És ne hid, hogy ez csak blabla. A feljelentés már meg van írva, csak feladásra vár.

Varga Attila, Gyarmat
CoVBoy: Nem szívesen szakítottam volna félbe eme tanulságos párbeszédet. Az utóbbi időben rendszeressé váltak az ilyen, és hasonló volumenű visszaélések, amelyek tárgyában tőlünk kértek tanácsot, mi tegegyek? Nos, ha igaz a hír, hogy a hatóság emberei a jövőben a hirdetések alapján is fognak tartani szűrőpróbaszűrő ellenőrzéseket, akkor ez a téma magától fog megoldódni. Az viszont egy hosszadalmas procedurának ígérkezik, ezért én személy szerint azt tanácsolom, ha valaki úgy érzi, hogy becsapták, éljen törvényadta lehetőségeivel. Amikor ezek a sorok megjelennek, már rég letelt az a bizonyos 1 hét. Kíváncsi vagyok a fejleményeket, Attila és Józsi párvádatában. Nem voltam rest mihezertárs végett Józsi címét is közölni, hogy mindenki, aki rendelt, rendel, vagy rendelni akar Józsitól tudja, kiről is van szó, és mire számíthat. Bocs Józsi, ha ezzel esetleg zsebed laposabb lesz mint eddig, ha nem tetszik, jelentés fel!

CoVBoy: A TOP listát még csak-csak kiebnyalhatom, de saját reklámt nem illik megnyirbálni, úgyhogy legközelebb folytatjuk...

MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ

CoVBoy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások még megrendelhetők!

R&M

COMPUTER

1092 Budapest, IX. Erkel u. 13/A.
 Tel.: 217-8762, 217-9347; FAX: 218-5099
 1085 Budapest, VIII. József krt. 36.
 Tel.: 134-5929; Tel./FAX: 210-2800

MIXIM

KFT

**Felsőoktatási intézmények
 VÁM és ÁFA mentesen vásárolhatnak!**
 (A részletekről telefonon érdeklődjön)

Kiegészítők:

Egerek, joystickok:	
M5 kompatibilis mouse (300-3000 dpi)	980,-Ft
AGM 600 mouse (400-4000 dpi)	1.300,-Ft
AGM 804 mouse (400-4000 dpi)	1.400,-Ft
Mouse pad	160,-Ft
TRACKBALL	1.950,-Ft
QUICKSHOT WARRIOR 5 joystick	1.290,-Ft
Lemezek:	
R&M 5.25" 1.2 MB IBM formattált	480,-Ft
R&M 3.5" 1.44 MB IBM formattált	720,-Ft
3M 5.25" DS/HD	750,-Ft
3M 3.5" DS/HD	1.200,-Ft
Lemezegységek:	
JAPAN 1.2 MB floppy meghajtó	5.500,-Ft
JAPAN 1.44 MB floppy meghajtó	4.450,-Ft
Hangkártyák, FAX-modemek:	
Sound Blaster 2.0 kompatibilis hangkártya multi CD	4.790,-Ft
16 bites hangkártya, multi CD	9.500,-Ft
Rockwell FAX-modem 9624	5.900,-Ft
Best DATA 9624FQ FAX/MODEM	7.900,-Ft
GVC 1114 FAX/MODEM (14.400 bps, PTF eng.)	16.900,-Ft
Lemeztartó dobozok:	
Lemeztartó doboz 40 db 3.5"	290,-Ft
Lemeztartó doboz 80 db 3.5"	380,-Ft
Lemeztartó doboz 120 db 3.5"	520,-Ft
Lemeztartó doboz 60 db 5.25"	380,-Ft
Lemeztartó doboz 110 db 5.25"	450,-Ft
Multimédia tartó doboz (3.5", 5.25", CD lemezek)	580,-Ft



MULTIMÉDIA CD lemezek nagy választékban kaphatók!

R&M SZÁMÍTÓGÉP HITELAKCIÓN

Konfiguráció: ház + 200 W tápegység, 1.2 vagy 1.44 MB floppy meghajtó, IDE vezérlő, 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, 101 gombos billentyűzet

	2 MB RAM	4 MB RAM
• R&M AT 386DX-40+128k cache	38.189,-Ft	44.221,-Ft
• R&M AT 486DLC-33+128k cache	44.533,-Ft	50.981,-Ft
• R&M AT 486DX-40+128k cache	57.064,-Ft	63.512,-Ft
• R&M AT 486DX2-66+128k cache	68.632,-Ft	74.992,-Ft

Monitorok és vezérlők:

14" monochrome SVGA + VGA 256k	15.548,-Ft
14" color SVGA 0.28DP + VGA 512k	31.864,-Ft
14" color SVGA 0.28DP LR + VGA 1 MB	37.792,-Ft
14" color SVGA 0.28DP NI+VGA 1 MB VLB	39.352,-Ft
14" color SVGA 0.28DP NI,LR+VGA 1 MB VLB	42.472,-Ft
17" color SVGA +VGA 1 MB VLB	110.656,-Ft

Winchesterek:

•80 MB CONNER	18.616,-Ft
•200 MB CONNER	21.736,-Ft
•420 MB CONNER	29.016,-Ft
•540 MB QUANTUM	37.336,-Ft

Áraink a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák !

Készpénzfizetés esetén a fenti árból 4 % kedvezmény!

Az R&M számítógépekre 1 + 2 év garanciát adunk !

QUANTUM SCSI-2 Winchesterek 540 MB-2.16 GB méretben, kedvező áron

(Kérje teljes árlistánkat, viszonteladók jelentkezését is várjuk!)

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 + 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	47 992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	36 990,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB	31 992,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB	239 200,- Ft
Commodore 1085S Stereo monitor	151 200,- Ft
PHILIPS 8833-II Stereo monitor	31 992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	31 992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó Amiga 500/500Plus-hoz	55 992,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	11 192,- Ft
Commodore C-64/II	3 992,- Ft
Commodore C-64 Game set	7 432,- Ft
Commodore C-64 Terminál set	7 992,- Ft
Commodore Datasette	2 792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hoz)	7 992,- Ft
Commodore Amiga Euroscart kábel	15 920,- Ft
	392,- Ft

Joystickok

	Árak
Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quickshot)	696,- Ft-3 032,- Ft

Mágneslemezek

	Árak
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Maxell 3.5" MF 2HD lemez	872,- Ft
Wunderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	512,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	680,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/Form.)	288,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok	
386DX 103 Mhz 128 Kb Cache (CHIP AMI)	9.992,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.800,- Ft
486DLCL-40 Mhz 128 Kb Cache (OPTI, AMI)	12.800,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 2 VESA (AMI)	9.240,- Ft
Processzorok, koproc-ok	
486DX-33 Mhz CYRIX	14.680,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	17.992,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	23.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	15.760,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	18.080,- Ft
486DX-50 Mhz CYRIX	18.200,- Ft
486DX-50 Mhz AMD	23.500,- Ft
486DX-50 Mhz INTEL	25.360,- Ft
486DX-66 Mhz CYRIX	23.992,- Ft
486DX-66 Mhz AMD	23.992,- Ft
486DX-66 Mhz INTEL	27.400,- Ft
486DX-100 Mhz INTEL	68.992,- Ft
FAX-modemek	
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	24.600,- Ft

CD-ROM, Mouse	
PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	17.120,- Ft
MICROSOFT OEM mouse eredeti	3.520,- Ft
Hangkártyák, Kézi scanner	
Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	660,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár)	11.200,- Ft
Sound Blaster 2.0	5.992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.280,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	13.320,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.880,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	37.840,- Ft
Gravis Ultra Sound	18.992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28.992,- Ft
Mono kézi scanner 256 szürke + SW	11.280,- Ft
I/O kártyák	
IDE + HDD / FDD 251P1G	1.112,- Ft
IDE/HDD/FDD 251P1G Vesa	2.080,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	3.088,- Ft
Trident 9000C VGA 512Kb RAM	3.780,- Ft
Trident 8900D VGA 0Kb	2.640,- Ft
S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC	9.420,- Ft
ET 4000 VGA 1MB, Vesa	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 Mb, Vesa TC, GUI	11.360,- Ft
Sky Eagle 1/2 Mb, Vesa TC	15.360,- Ft

Ramok, Winchesterek

414256 DIP RAM	544,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.292,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.552,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	14.992,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	15.680,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	32.080,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63.992,- Ft
210 Mb Conner winchester	18.880,- Ft
270 Mb Seagate winchester	22.240,- Ft
420 Mb Conner winchester	23.992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	31.992,- Ft
1800 Mb Maxtor winchester	129.992,- Ft
2100 Mb Maxtor winchester	149.992,- Ft

Monitorok

14" SVga (1024x768, 0.28) AXION vagy DAEWOO	23.920,- Ft
DAEWOO (1024x768, 0.28, Low Rad., NI)	28.800,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) DAEWOO	28.892,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	39.280,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	89.600,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	208.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE + 251P1G, 101 gombos bill.	14" mono VGA 256Kb			14" AXION color SVGA + 512Kb VGA kártya				
	210MB	270MB	420MB	210MB	270MB	420MB	520MB	720MB
A386SX-40Mhz 2MB RAM	56.728,-	60.088,-	61.840,-	71.608,-	74.968,-	76.720,-	84.720,-	111.288,-
A386DX-40, 128Kb, 4MB RAM	66.896,-	70.256,-	72.008,-	81.776,-	85.136,-	86.888,-	94.888,-	121.296,-
C486 SLC33, 64Kb, 2MB RAM	59.600,-	62.960,-	64.712,-	74.480,-	77.840,-	79.592,-	87.592,-	114.000,-
C486 DCL40, 128Kb, 4MB RAM	69.704,-	73.064,-	74.816,-	84.584,-	87.944,-	89.696,-	97.696,-	124.104,-
C486 DX33, 256Kb, 4MB RAM	80.824,-	84.184,-	85.936,-	95.704,-	99.064,-	100.816,-	108.816,-	135.224,-
C486 DX40, 256Kb, 4MB RAM	81.904,-	85.264,-	87.016,-	96.784,-	100.144,-	101.896,-	109.896,-	136.304,-
C486 DX2-50, 256Kb, 4MB RAM	84.344,-	87.704,-	89.456,-	99.224,-	102.584,-	104.336,-	112.336,-	138.744,-
A486 DX2-66, 256Kb, 4MB RAM	90.136,-	93.496,-	95.248,-	105.016,-	108.376,-	110.128,-	118.128,-	144.536,-
I486 DX2-100, 256Kb, 4MB RAM	145.168,-	148.528,-	150.280,-	160.048,-	163.408,-	165.160,-	173.160,-	199.566,-

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

Akció: PANASONIC CD ROM dupla sebességű, vezérlővel - 17.120,- Ft