

COMMODORE VILAG • Nr. 50 • VI. évfolyam • 1994/11. szám • A legnépszerűbb (sz)amítástechnikai magazin

COM

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Rr. 50.
 VI. évfolyam • 1994/11.
 ISSN 0866-0808
 Lap és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
 ©1994 • Ára: 169,-Ft



9 770866 080010

EMPIRE



THUNDERHAWK ULTIMA SOROZAT SCAPEHOST



PHANTASIE III. PINBALL PHANTASIES SABRE TEAM



FS4 SCENERY DESIGNER



DOOM II.

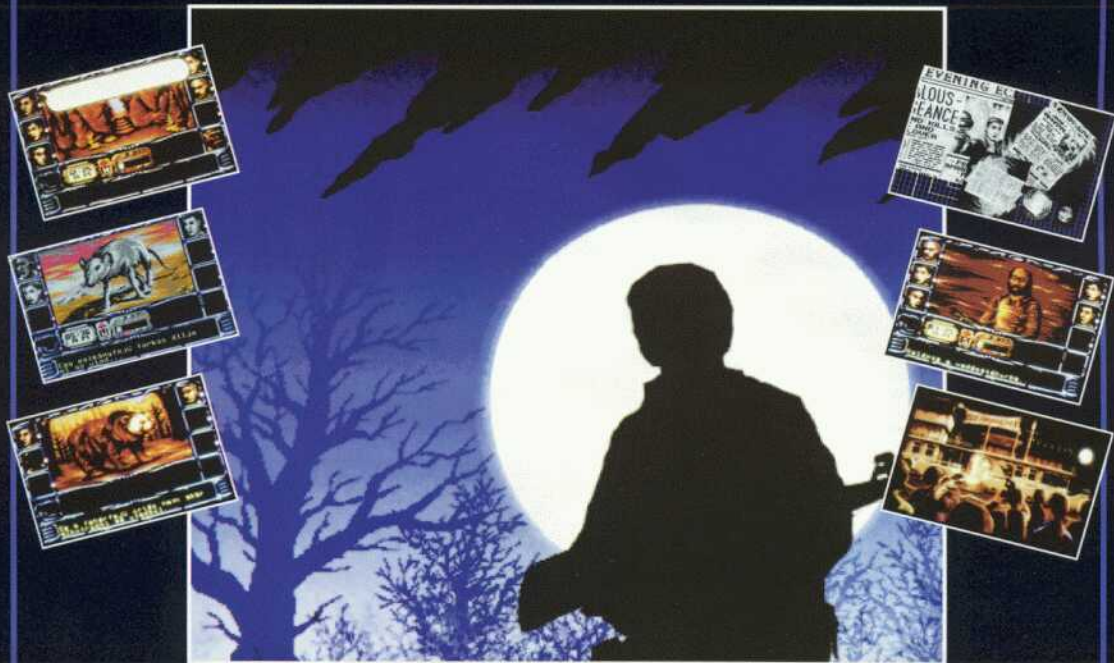


**52 oldalas bővített,
jubileumi szám**

Commodore Világ
C64 • AMIGA • PC • Plus/4

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!



Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű, igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban.

Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja kedvenc C64-esedre!

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címén,
1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvétellel.
Visszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon.

Kapható november végétől
a Valhalla Páholy könyvesboltlátozatában,
az 576Kbyte boltjaiban,
valamint minden komolyabb szakboltban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban
kapható program ára most csak: 999 Ft.

CID

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Üllői út 73.
Telef. fax:
215-50-87
218-61-80

Polaroid Centrum



Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/11.szám
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Feloldó kiadó: Rucz Lajos

Felületen szerkesztő: CoVboy

Borító: Never Liked Uno demo (Amiga)

Összeállították: Én és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

NEWS rovat: Nágyesi Károly (CHX)

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhasználó rovat: Kószó József (JOE)

Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKAI)

PC felhasználó rovat: Werner Zsolt (DADA)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryani)

Homoki Péter (HÁPI)

Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Bors Péter

Hanusz Zsolt (HANCU)

Hatvágner Attila (HÁTI)

Sersovszky Gergely (SERSO)

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 hasz-

nálnod, ha postahivatalban kérsz rózsá-

szin csekket, és ezen adod fel a hirdetés

díját, rendelés újságot, Évkönyvet vagy

egyéb papírszót. Ez esetben ezt a címet

kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" ro-

vatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30.

1117. (A csekk középső szelvényének

háttalára ilyenkor mindig írjátok rá)

Com-Ware Kft., MNB: 218-

98426/41853-7 — és azt, hogy a pénz

mié az adad fel!). Természetesen csebbe-

rebb az újságból kivágható sárga csekket

használni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapke-

reskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regi-

onális részvényársaságok az ország

egész területén megtalálható hírlaprusít-

ő szaküzletekben és paviilonokban, vála-

mint:

ACOMP Kft., (címeik ld. hátul)

SZÁMALK Okt. közp. könyvesboltja, Bp.

XI. Etele u. 88.

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt

Ferenc tér 9.

Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla

út 8. /13.

ALKU Kft., Székesfehérvár, József A. u. 25.

8000

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Sz. Bertalan u. 2.

CILIBAZÁR Nyelvgháza, Kossuth u. 25.

KORALL Kft., Tatábanya, Városmarty u. 44/A.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u.

15.

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

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

COMPUTER SysTeam Kft., Mohács,

Városmarty u. 14/A.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi

u. 41.

RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.

Feloldó vezető: Dombrádi Olivér

A CoV 51. száma december közepén jelenik meg

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	2
Jaj a software kalóznak!	3
Játék a tisztességgel?	6
NEWS (C64, Amiga, PC)	6
EMPIRE (C64, Amiga)	11
Warlords II. (Amiga, PC)	12
PHANTASIE III. (C64)	13
SCAPEHOST (C64)	15
Ultima VI. — folytatás (C64, Amiga, PC)	18
THUNDERHAWK (Amiga, PC)	19
SABRE TEAM (PC)	20
PINBALL FANTASIES (PC)	22
DOOM II. (PC)	24
Hirdetések	25
Elsősegély (Amiga, PC)	28
FLIGHT SIMULATOR — Aircraft & Scenery Designer (PC)	29
Amiga (felhasználó rovat)	34
Security from Lay András	37
PC (felhasználó rovat)	34
Újra a C64 emulátorokról	37
Könyvkritika	37
CoV WWW/HTTP Site	38
Kiegészítések, javítások	38
Egy szuper trükk — hardware-scroll	38
Diskmagok: Mit kell róluk tudni?	40
A forgatásról	41
C64 (felhasználó rovat)	45
Javítás	45
Daisy Sampler Info	45
Autostart Coder	45
Demo Designer 3.	45
Demo Music Creator	46
Digi effektek lopkodása	46
Kwik Copy	46
Zoomlens III.	46
Plus/4 sarok	47
Mindenféle	47
NEWS	47
TÉRVIHAR	47
CoVby Posta	49

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Pépa Richárd, Vác (Nr.940011378)

Szászfai Zoltán, Miskolc (Nr.940011032)

Féth Gábor, Nagyvárad (Nr.940010511)

Inges János, Jászberény (Nr.940010167)

Szuly Kristóf, Bp. VI. (Nr.940020265)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van, itt van Mari néni CoV 50-ét

maga méri... Tízé? szálát... Csak egy

husszas ez a csomag...

...cseng a fulünkbe a nagy hangzavar

az Őrs vezér téri aluljáróból. Igen-igen,

már rikkancsok is árulják a CoV-ot, en-

nek jelen sorok írója volt a tanúja. Per-

sze egy kiadónak az az üzlet, ha árulják

a lapját, csak itt az volt a bökkénő,

hogy a T.hölgy nem azok közé tarto-

zik, akikkel nekünk szerződésünk van.

Érdekes módon abban a pillanatban 5

méterrel arébbi tette vadászterületét,

mihelyt faggatni kezdték, ugyan árulja

ma' el, honnan van neki az a 10-20

példány.

Getto maestro a minap a Getto Világból

fedezett fel egy kupacot a Nyugati Pu.

egyik újságos standján. Ez azért érde-

kes, mert az a Különszám ki sem került

az újságárosokhoz, csak pár számítá-

szerológiai üzlet és könyvesbolt kapott

korlátozott példányszámban. Itt már

semmi sem jó. Néhány éve még azon

háborogtunk, hogy sehol sem lehet

kapni a CoV-ot, most meg az a bajunk,

hogy mindenki azt árulja.

Ezt a kiterőt csak azért tettük, mert

bizunk benne, hogy ez a névváltozás zök-

kenőmentes lesz, hiszen az elmúlt 5

évben szinte mindenkinek a nyelvére

ragadt a 'KOV' kifejezés, legyen az

KOV-ács Mari néni az újságáros, KOV-

alek Titusz főtörzsőrmester, KOV-

ának Artúr tanár úr, vagy Szása

Alejnyik-KOV pénzmosó.

Mielőtt azonban bájesvegnéknk egy

picit az 1995-ös esztendőről, váitsunk

pár szót arról is, miért kellett 30 Ft-tal

megint mélyebbre nyúlni a zsebetek-

ben. Az 50-es szám már önmagában

jubileumra adott okot, s ha ehhez még

az is hozzáteszük, hogy lapunk 5

éves, akkor duplán jubilálunk (Hogy jön

ide egy csésze kávé? — CoVboy).

A könyv első kötete a *ComputerBooks Kft.* gondozásában jelent meg 1992-ben. Teljesen elfogyott, utánnyomást a kiadó nem tervez.

PC-s játékok 2.

A könyv első kiadása teljesen elfogyott, utánnyomás alatt áll, ezért plusz 1-2 hét türelmet kérjük mindazoknak, akik most rendelnek meg. Fogyasztói ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft.

PC-s játékok 3.

Terveink szerint tavasszal fog megjelenni. Az újságban időben fogunk szólni róla.

Számítógépes tippek és trükkök Lexikona

Végre megjelent! Egyedülálló kötet a hazai számítógépes könyv-kiadatlánban. Több ezer apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. beütemezettben *C64-re*, *Amigára*, *PC-re* és konzolokra (*Sega Master System*, *Sega Game Gear*, *Nintendo*, *Super Nintendo*, *Atari Lynx*, *PC Engine* hóg) csak a legfontosabbakat említjük. Fogyasztói ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft.

CoV Évkönyv '95

Micsoda meglepő fordulat. A címe *Computer Világ Évkönyv '95*. Ettől persze a tartalom olyan mint eddig. A könyv ára a boltokban 598,- Ft lesz, akik az újságba befűzőtt csekket előfizetnek a könyvre, 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 fizetni. 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.

Már cseverestünk régebben arról, hogy lemezen kiadnánk azokat a kiadványokat, amelyek már nem kaphatók és utánnyomást sem tervezünk belőlük. Nos, terveink szerint a lemezes árhum felülénél a CoV 1-16 lapokban, valamint a '91-es Évkönyvben és a PC-s játékok 1. c. könyvben megjelent teljes szöveganyagot. A gyűjteményes kiadás csak PC formátumban jelenik meg HD-s lemezen. A részletekről legközelebb szólnunk.

Computer Karácsony '94

Igeen! Lesz *Computer Karácsony*, december 10/11-én, ott ahol tavaly, a *Köszalvatú Szakszerkesztő Szövetségének Szék-házában* (Bp. VIII. Puskin u.4.). Sok kérdés érkezett felénk ez ügyben, meg arról is sokan érdeklődtek, hogy most lesz börze vagy nem lesz börze. Nos, börze lesz, de annak a szellemében, hogy az asztaloknál csak Public Domain játékok, demok, nem copyright-os zenék, grafikák és shareware programok másolhatók. A rendezvényen jelen lévő cégek akciós áron árulnak majd pl. CD-ket, illetve óriási shareware program-választékból válogathatók. A nagyszobában szombatban délután 2-ór érdekes fórum várható, melyen tervek szerint jelen lesz az összes olyan hivatal képviselője, aki érintett a kalózprohász, és az illegális másolás visszaszorításáért folytatott harcban. Erre mindenképpen érdemes előjnni, talán végre választ kaphat mindenki a nyitottan maradt kérdésekre. Természetesen mi is ott leszünk, fent az 1. emeleten a II. emeleti lépcsőfolyóról mellett (ahol tavaly voltunk). A hagyományokhoz méltóan ismét hatalmas léértékelesek várhatóak. Kedvezményes újság-, könyv- és program-vásárt tartunk (korlátozott példányszámú lehet majd pl. venni CoV '94-et és CoV '84-t is), megint lesz pólvásár, s terveink szerint az új Évkönyv és a CoV 51-es száma is itt lesz először kapható.

Találkozhatsz velünk tehát december 10/11-én a Computer Karácsony rendezvényen.

Zért úgy gondoltuk erre az alkalomra a vasgábrós újság dukál. Ungváncsak szembetűnő változás, néhány színes oldal is lapul az újságban.öbb oka is van annak, hogy miért csak ennyi. Először is az, hogy ha nem felejtették volna el, az előfizetők 99 Ft-ért fizethették elő lapunkat, őket nem kívántuk volna olyan levelekkel terhelni, hogy: "Tisztelet előfizetőnk, sajnálatlalt közöljük... a mellékelt csekkben kérjük befizetni... stb.", vagyis mi is csak abból tudunk gazdálkodni ami van. A másik ok: lapunk eddig sem a szép színes designnal aratta népszerűségét. Ezért most is arra törekedtünk, hogy a lehetőségekhez mérten, és az olvashatóság határában belül minél több információt adjunk olvasóinknak. Reméljük ezt mindenki meg fogja érteni.

S, hogy mit is találtak a jubileumi számban? Elég, ha csak a tartalomjegyzékre pillantok. Nézzük sorjában (vigyázz, mert mindjárt rád esik a reszelő is — CoVboy). Végre elkészült a sokak által várt interjúrozszt első része, a kalózkodás témájában. Elnézés, ha hosszabbra sikeredett volna a kelleténél, de nem akartunk belébe vágni. A NEWS rovat élén új (nekünk régi) ember áll, CHX személyében, reméljük, hogy a NEWS minősége nagyságrendeként javul a továbbiakban, különösen ha figyelembe vesszük az ezertől állandó jellegű színes kiegészítő oldalakat is. A C64-esek részéről morogó leveleket kaptunk, miért csak ilyen MIX-eket közlünk a jó örege, hiszen még mindig rengeteg anyag van, amiről sehol sem jelent meg leírás. O.K. A *Hancu/Hati* párost szigorú sörélvonási szankciókkal fenyegettük meg, ha nem produkálnak valamit, ezért aztán megjelentek. A kérdőívek feldolgozása alapján már megállapítottuk, hogy a felhasználói rovatoknak igen jó a népszerűségük.

Bizunk benne, hogy a 3 géptípusra közölt rovatok ezúttal is olyan információkat tartalmaznak, melyek értékesek minden nem csak játszani vágyó számára.

És akkor az egyebekről (Bácsika tanulj meg magyarul. Egyebekről nem lehet szó, maximum egy ebről, vagy ebekről — CoVboy):

A CoV 1995-évi előfizetése

ismét eltelt egy év, és megint meghirdet-hetjük már hagyományossá vált előfizetési akciónkat.

Mindenkéelőtt megragadjuk az alkalmat, hogy köszönetet mondjunk annak a mintegy 2 ezer olvasónak, aki bizalmat fektetett belénk, és előfizetett a CoV 1994 évi számaira. Ők — ahogy az az előző évi során is volt — most sem jártak rosszul, meg azok is megkapják a mostani jubileumi és a következő bővíttet ünnepi számunkat, akik 99 Ft-ért fizettek elő a lapra. A bizalom tehát kölcsönös volt.

Már tavaly is kitértünk arra a tényre, hogy nincs lehetőségnünk személyre szóló küll kívánságok teljesítésére, vagyis nem tervezük az előfizetett példányok ajánlott kiadományát való postázást, sem a belőlü bételt burtebörök borítékok felhasználását, hiszen akkor nem nagyon tudnánk kedvezőbb árat ajánlani a fogyasztói áránál.

Mit ajánl a CoV 1995-re? Nos az, hogy a *Commodore Világ* —> *Computer Világ* lesz ez csupán technikai jellegű dolog. Nem új lappal jövünk ki a piacra, ezt is jelezzük azaz, hogy a sorozásomé és ez évfolyam számzás megmarad, tehát januárban jelenik meg a CoV 52. Szeretnénk megnyugtanni a Commodore tulajdonosokat, hogy nem leszünk csak PC-s lap, továbbra is megmaradnak a már jól ismert rovatok, a Plus4-4-es csillaga le-kiadott, ezt a tényt el kell fogadni. Továbbra is lesz 84 és Amiga news a PC news mellett, már ha lesz mielől írni. Ezt CHX fogja elkövetni. Legújebb leírások C64-re és Amigára is, nem csak PC-re. Itt szeretnénk egy fontos bejelentést is tenni, hosszú hallgatás után ismét visszatér a

játékleírások színpadára CoVboy, oly nagy alkotások mestere, mint pl. *Monkey Island I*, *Fish* hogy csak egy-kettőt említsünk. Az Előszégyel változatlan formában folytatódik. Az egyedüli változás az egy kicsit a PC felé billent a mérleg, az a felhasználói információk terén várható. Külön rovatot szentelünk a 1. hangkártyáknak, külön a video-kártyáknak, lesz egy alapszó PC assembly tanfolyam a C64 coder személev, a plusz lesz programozástechnika is. Az új stáb most áll össze, a *DADA / DoT / Psycho / Bryan / Doki / George / NAF / Csibra / Tarby* nevekkel fémjelzett PC felhasználói témában megjelenő cikkek remélhetőleg hónapról-hónapra azt a szakmai szintet fogják nyújtani, am megfelel az olvasók elvárásainak. A 64 felhasználói rovatot továbbra is JOE, az Amiga felh. rovatot pedig CSKA vezeli. Rovatot indítunk a *Microsoft Home* sorozat egyes részeknek bemutatására, ezt *Dino* fogja vezetni. Ne és persze majd előlejtjük, az egésze a *füzet Cetto* fogja részölni, ha nem is minden alkalommal, de lesz képregény, viszont minden hónapban lesz CoVboy posta 1995-ben.

Minden kérés nélkül, az 1995 évi előfizetési díj:

1.908,- Ft

Ennyi szerepel az egyik csekkben is. Ez ismét több, mint tavaly volt, mielőtt bárki elővenne egy számológépet, eláruljuk, hogy pontosan 159,- Ft-ra jön ki 1 szám. Itt nem akarod meghagyatni az érveléseinket, akkor máris kivághatod a csekket és elmehetsz a postára, vagy egy OTP-be, mert ha ezt csak december 28-án teszed meg, könnyen lehet, hogy később kaphod meg a januári számot.

Az érvelések:

- 1995. januártól újabb kedves kis szeretetszomaggal lep meg minket a Hírleptesztvévőz HIRKER Rt. valamint NH Rt. Elküldték jóvá éi ajánlatukat melyből az derül ki, hogy az eddigi fi sávost terjesztő jutalékrendszert átoldogták. Az új rendszer példányszámfügő, és az a lényege, hogy azok járnak jövrre a legrosszabbul, akiknek az eladott példányszámuk országos szinten nem éri el a kb. 20 ezret. Az alap jutalék ez esetben 45 %. A legjobb jutalék azokra a lapokra jár, amelyből 150 ezer elmeig igazgatószágonként. Ott csak 30 %-ot vesznek a fogy. áról. Nos ehhez még hozzájön a remittendia kezelési díj (2 %), vidékre a szállítási költség (4 %). Az ÁFA-t is emelik januártól, csak még senki sem tudja 10 %-ról mennyire. A 70 %-os energia áremelés begyűrűzik mind a papírrak, mind a nyomdai műveletek árába, és folytathatók. Szóval ezt az irdatlan terjesztői jutalékok csak úgy tudjuk ellensúlyozni, ha postai szinten jelentős áremelést hajtuk meg. A lap 1995 évi végleges fogyasztói ára még nem alakult ki, de minimum 40 Ft differencia lesz az előfizetési ár és a fogyasztói ár között, tehát éves szinten ismét mintegy 500 Ft megspórolható.
- Lehetőőség van a feléves és az éves előfizetésre is, de a kedvezmény mértéke is csökken, a feléves előfizetési díj 1.014 Ft, a negyedéves pedig 507,- Ft.
- Ismét lesz örült sorozás, az 1995 évre teljes évi előfizetés között egy 386DX40-es számítógépkonfigurációt sorolunk ki, ezen túl az összes előfizető között josticsek, szeszbányműveletek, póloingek, mágneslemezek is kiosorolásra kerülnek.

Most már mehetsz feladni a csekket, csak egyről ne feleddesz meg. Ha van azonosítószám, azt írd rá a csekk hátoldalára. Köszönjük!

Jaj a software-kaózóknak!

Abból a halom levélből, amit a kalóz témában kaptunk az derült ki, hogy már alig várjátok az illeletekkel készült interjú közlését. Ne is szaporítsuk tovább a szót.

Elsőként felkerestük a **BRFK Gazdaságvédelmi Osztály** 2. osztályvezetőjét, ahol **Kulka György** alezredes választotta a CoV kérdéseire.

KGY: Előjáróban szeretném elmondani, hogy a rendőrség a '93-ban életbe lépett új törvény előírásait alkalmazza. A BTK módosításával két alapvető bűncselekményt tüpöszt ir elő a törvény. Az egyik a BIRTOKKLAS, amelynek esete pl. akkor áll fenn, ha valaki egy szerző — nevezetesen egy író — művét nyomtatásban közli, vagy annak bármilyen részét, részletét engedély nélkül felhasználja. A másik a SZERZŐI ESZMÁS SZOMSZÉDOS JOGOK MEGSÉRTÉSE. A törvény értelmezése szerint bárki, aki más szellemi termékén fennálló jog megsértésével vagyoni hátrányt okoz, az bűncselekményt követ el és 2-5 évig terjedő szabadságvesztéssel, pénzbírsággal illetve közhasznú munkával sújtható.

CoV: Van-e felügyelete az ilyen tevékenységet végzőknél, gyakorlatilag ki és milyen módon indíthat eljárást az/azok ellen, akik számítógépes — elsősorban jatek — programokat sokszorosítanak, és árusítanak engedély nélkül?

KGY: Szerintem felügyelete nincs. Itt egyetlen dolog van, a Szerzői és szomszédos jogok megsértése, a Büntető Törvénykönyv alapján. Mi ennek alapján dolgozunk és ezt hajtjuk végre. Eljárást indíthat elsősorban a sértett fél, akinek vagyoni hátrányt okoz. Ő feljelentéssel élhet a területileg illetékes rendőrkapitányságon. A rendőrség hivatalból indíthat eljárást, ha ilyen jellegű információ a tudomására jut. Bárki feljelentéssel élhet ebben a témában. A rendőri vizsgálat a büntetőeljárás keretében először is feldelel. Ha megvalósult a bűncselekmény, akkor nyomozás elrendelésével, ha nem valósult meg — vagy nem tudni még, hogy megvalósult-e —, akkor alapjaiban vizsgáljuk, hogy bűncselekmény van-e vagy nincs, s ennek alapján indítjuk meg a büntetőeljárást.

CoV: Mennyire vétkesek a kalóznak hirdetési felületet biztosítók? Büntethető-e, vagy büntethető lesz-e az a média, aki ilyen tevékenységet végzőt/végzőket hirdet, és van/lesz-e jogosítványa arra, hogy meg is győződjön arról, az adott reklám-megrendelő cég, vagy ápróhirdető feladó magánszemély rendelkezik-e az adott szoftver(ek) másolásához/forgalmazásához szükséges joggal?

KGY: A hirdető pénzt mindent felvállalhat, nem kötelessége vizsgálni annak a tartalmát, éppen ezért bármi ami meg van hirdetve, az újság hirdetheti. Hirdetők már olyan munkát, am nem létezik, az atól még az a hirdetés él és való, pénzért mindenki hirdethet, aki akar. Ezzel önmagában nincs gond. Ebből következik a válasz a második kérdésre, vagyis nem büntethető a média, mert ilyen hirdetést közölt. A médiát biztosítónak nincs jogosítványa arra, hogy a hirdetés tartalmáról meggyőződjön. Az ápróhirdető feladó magánszemélyekkel kapcsolatban szeretném megjegyezni, hogy amennyiben ilyen tevékenységről van szó és tisztázásra kerül, hogy ki áll a hirdetés mögött, vagyis bebizonyosodik, hogy a hirdetés feladója követi el a bűncselekményt, a rendőrség hivatalosan kezdeményezheti ellene a büntetőeljárást. Volt nekünk egy ilyen ügyünk, pl. postaihoz hirdetésre lehetett rendelni pornókézzeteket. Ellene büntetőeljárás keretében jártunk el, nem azért mert hirdett, hanem azért, mert másolta a ka-

zettákat, és engedély nélkül forgalomba hozta, vagyis ezáltal magával a bűncselekményt megvalósította.

CoV: Eredeti szoftverek kézikönyvében, gyári dobozán olvasható: "Csak saját célra készíthető biztonsági másolat..." Azok, akik ezen a ponton túllépnek milyen mértékben bünesek? Az elkövetés mértékében van-e/lesz-e szabály, mert véleményünk szerint nem tekinthető azo-lyan elbírálású az aki csak "úgy" lemásolja a programot a barátjának, mint az, aki nyíltan sokszorosítja és pénztért hirdeti. Ugyanllyan is találkoztunk már, aki azt mondta, arra nincs engedélyje, hogy a programért pénzt kérjen, ezért csak a másolás munkadíját számolja fel. Ugyancsak ehhez a témához kapcsolódóan: a kalózk többségében olyan játékokat forgalmaznak, mely játékok Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kaphatók, sőt ezen játékok bizonyos száze- lékát kiadó szoftverház időközben már meg is szűnt. A jogos és szomszédos jog- van-e jelentősége annak a ténynek?

KGY: Egyértelmű a válasz: magáncélra, saját használatra, ha megvette az eredeti programot, készíthet másolatot, de ezt nem adhatja tovább, illetve nem cserél- heti, és nem is forgalmazhatja, mert épp- en ezzel valósítja meg a bűncselekményt. Nincs megkülönböztetés az elkö- vetés mértékét illetően. Értelmetlen az összehasonlás, mert NEM MÁSOLHAT- JÁ le a barátjának sem, itt a lényege a dolognak, mert azaz már forgalomba hozta. Helyette kap másikat, s pontosan ezzel követi el a jogsértést, mert akkor már a barátjának is meg kéne vonni a programot, és így halmozódik az elma- radt haszon, így keletkezik az eredeti jo- gosultnál a vagyoni hátrány. Nem sza- bád! Ez a lényege a dolognak, meg a leg- jobb barátunknak sem másolhatjuk le. Az egy más kérdés, hogy csinálják, de TILOS! Ha a rendőrség ezt tudja bizonyí- tani, akkor a bűncselekmény megvaló- sult.

Az, hogy valaki nyíltan sokszorosítja és pénztért hirdeti a programokat, vagy csak úgy lemásolja a barátjától, ebben a jo- gszabály nem tesz különbséget. Azt majd a bíróság fogja eldönteni, hogy el egyik a kivethető büntetés alacsonyabb, míg a másik egy magasabb szintjéig kapja-e. Az előzőekben is kiderült, hogy az nem kívá- ns a felelősségrevonás alól, ha valaki a programért nem kér pénzt, csak a másó- lás munkadíját számolja fel. Mint mondt- am, másolni sem lehet. Az sem jelent semmit, hogy az adott program Magyar- országon kereskedelmi forgalomban nem kapható. Itt megint arról van szó: ha a katezta, vagy lemez engedély nélkül ke- rült be az országba, akkor csempészet. Ha le van védve, akkor pedig máris meg- valósul a Szerzői és szomszédos jogok megsértése, függetlenül attól, hogy Magyarországon kereskedelmi forgalomb- an van-e vagy sem. Annak sincs jelentő- sége, hogy az adott szoftverház köz- ben megszűnt-e vagy sem. A szoftver- nek van egy tulajdonosa, a készítő. Mon- dok egy példát: Bartóknak a hozzátarto- zó is élvezik a Szerzői és szomszédos jo- got, mivel átszállt jogutódra. Bizonyára, ha játszik a darabjait, jár utána a jogdíj. Ugyanez vonatkozik erre is.

CoV: Sokan az IBM PC-n futó szoftverek- kel, elsősorban felhasználói programok- kal való kalózkodást tartják igazán bünt- endőnek. Ha azt tekintjük, hogy egy színvonalas — pl. eredeti amerikai — IBM PC-n íródott, hazánkban hivatalo- san forgalmazott felhasználói program ára akár 50-100 ezer forint is lehet, ter- mészetes dolog, hogy nagy üzleti veszte- séget is jelenthet sokaknak, ha valaki csak úgy pl. 1-2 ezer forintért átmásolja a lemezeket, meg mondjuk ugyanennyi- ért a dokumentációt. Azonban ezt a ka-

tegorítást (amely akár 20-30 Megabyte-ot képvisel) semmiképpen nem lehet egy kalap alá venni, pl. a hazánkban már szinte teljesen kihaltból lévő Sinclair Spectrum, vagy Commodore Plus/4-re 1984/85-ben megjelent 8-10 kilobyte méretű játékok illegális sokszorosításá- val. Ez utóbbi gépekre már hivatalosan szinte sehol nem lehet programokhoz jutni, miközben egyégy kereskedőnél a gépek még megvásárolhatók. Ha a jo- gszabályok az itt említett példa tekinteté- ben nem tesznek különbséget gép- és gép, szoftverméret és szoftverméret kö- zött, ugyanolyan mértékben büntethető mindenki?

KGY: A színvonalat nem szabályozza a büntetőjog, az a lényeg hogy védett, vagy nem. Itt a nagy üzleti vesztés az elma- radt haszonra vonatkozik. Üzleti vesztéség keletkezik, hogy nem tölde- veszik a programot, hanem valahonnan el- jöttek. Ez bűncselekmény. Ha beszem- pelünk, akkor csempészet. A Szerzői és szomszédos jogok megsértésével más bűncselekmények is előjöhethet, ezt úgy hívjuk, hogy halmozati bűncselekmé- nyek. Ilyenkor a másik bünelkövetésben is vizsgálható nyer az úgy a büntetőeljár-ás során, mindezért halmozati büntetés szab ki a bíróság. A kérdésre tehát azt tudom mondani, hogy nincs különbség abban, hogy Plus/4-esre másolnak, vagy PC-re, a lényeg a másolás ténye.

CoV: Vajon azon mikrogepek tulajdonosi, akiknek a gépéhez hazánkban már nem kapható hivatalos kereskedelemben szoftver, a jövőben hogy juthatnak hiva- talosan programokhoz, ha nem lesz lehe- tőségük hirdetések alapján, vagy pl. klub- bokban beszerezni őket?

KGY: Ennek nincs jelentősége. A 15 éves utóelő sincs már alkatrész, és még üzemel. Az az egyéni probléma egy Plus/4 tulajdonosnak, hogy ki kell cseré- lnie jobbra a gépet, nem az, hogy már nem kapok hozzá programot, akkor lo- pok. Ez nem megoldás.

CoV: Hazánkban művelődési házakban, egyetemeken és egyéb oktatási intézmé- nyekben gyakran tartanak számítógépes találkozókat fiatalok számára. Ezek az ún. "PARTY"-kon résztvevők egyrészt között cseré-berélgethetnek programokat. Ezek általában nem gyári dobozos játé- kok, hanem ki-ki átvesszi a másiktól, ami neki nincs meg. Mennyire legális egy ilyen "PARTY" megrendezése, ahol igen nehéz bebizonyítani, hogy az egyik em- ber a másíknak éppen nem egy Public Domain játékok, hanem egy copyright-os játékok másolt át. Terveznék-e valami- len szigorított intézkedéseket az ilyen rendezvényekkel szemben?

KGY: Ez bizonyítás kérdése. Másolni nem lehet. A tolvaj persze attól lesz tolvaj, hogy elkápják. Ha nem tudják bizonyí- tani, akkor nincs gond, de ha az bizonyí- tást nyer, akkor ugyanúgy el fognak ve- zényezni is járn. Nincs jelentősége ana- k, hogy rendezvény, vagy nem rendez- vény. Az a lényeg, hogy a büntetőeljárás során mit lehet bizonyítani.

CoV: Több nyugat-Európai országban mű- ködik már olyan rendfenntartó szervezet, amely a kalózk tevékenységét hivatott megkeseríteni. Angliában pl. a pénzbűn- tetésen túli gépelkobzásról van informá- ció, de hallottunk már olyan Hamburg- ban titokban megtartott másoló-party- ról, melyen több száz számítógép esett gumib- otok áldoztatá. Hazánkban a Petőfi Csarnok bolhapiacán tartott razzia való- szinleg csak az első lépése volt egy vá- lyomatnak. Mire számíthatnak a tevé- kenységük mellett továbbra is kitartó — elsősorban újsághirdetések hátsajbain, BBS-ekben és klubokban tevékenykedő — jogsértők?

KGY: Magyarországon ilyen rendfenntartó szervezetről nem tudok. Van viszont egy

szervezet Magyarországon, a Nemzetközi Szoftvergyártók Egyesülete, ismertebb nevén BSA-nak hívják. Ők különböző információkat tesznek szert, többnyire titlukkérjük a szakértőket, amikor mi ilyen jellegű ügyekben folytatunk vizsgálatot, és az ő segítségével derítjük fel ezeket. Hogy ők milyen rendezvényekre mennek el, azt én nem tudom, nekik jogukban áll bejelenteni, ha valami gyanúsítást észlelnek, természetesen mi ennek megfelelően fogunk intézkedni ezekben az ügyekben.

CoV: Hogy áll a nyomozás a Petőfi Csarnok Bolhapiacán történt eseményekkel kapcsolatban?

KGy: Itt engedély nélkül árusítottak. A hatóságok megkérdezték, hogy úgy van, hogy a kerületi rendőrkapitányság illetékes a büntetőeljárás lefolytatására, befizetésére, majd 5 adja át az ügyészségnek a vádlavaslatot és a bíróság ezt követően fog dönteni. A nyomozást a főkapitányság kezdeményezte, mint halaszt-hatástan nyomozati cselekmény került lefoglalásra a számítógépek. Mi — mint már mondtam — a büntetőeljárás a helyileg illetékes XIV. kerületi főkapitányságnak adtuk át, a továbbiakat azt tőlük kellene megtudni.

Mi is megengedett a mennyiség, jelenpillanatban megfelelő számú szakember nem is áll a rendelkezésünkre. Egy másik ügyvel kapcsolatban kértek a szakértők segítségét, 3 hetet vett igénybe 1 kazetta vizsgálata, hát akkor el lehet képzélni mennyi ideig fog 20 ezer lemez átnézése tartani. Sajnos az még nem alakult ki, hogy ki végezné el a szakértői munkát gyorsan, olcsón, szakzerűen és jól.

CoV: Egy HVG Interjúban elhangzott, hogy tavaly, a Büntető Törvénykönyv módosítását követően a rendőrségnek nem volt szakértői bázisa a szoftveralkodás megállítására, ezért csak az audio és videokazettákkal való visszaélésekre tudtak elegendő figyelmet fordítani. Igaz-e, hogy a KGy gazdaságvédelmi osztályát jelen témában egy erre a területre szakosodott szervezet támogatja. Tudna-e bővebben szólni erről a szakértő gárdáról?

KGy: Most említettem, hogy mi más szervezet, független szervezetektől kérünk segítséget, ez részben azért jó, mert nem valódihatják a rendőrséget elfoglaltsággal, másrészt valóban szakértő személyekről van szó, akik igazságügyi szakértők és a bíróság előtt meg kell védeni az álláspontjukat. A szoftver témában szakértő BSA szervezettel tartjuk a kapcsolatot, a hozzánk beérkező információk viszont nem csak tőlük érkeznek, hanem másokhoz is. Ha valami a tudásunkra jut, azt ellenőrizzük, s ha büncselekményt tapasztalunk, akkor intézkedünk, megindítjuk a büntető eljárást. A nekünk dolgozó szakértői gárda nagyon jó, bár — mint mondtam — nagyon kevesen vannak és hosszú ideig tart a vizsgálat. Ki kellene alakítani valóban — ami nem a rendőrség dolga — egy nagy szakértői gárdát. Ennél az akcionál 2 szakértő volt, el lehet gondolni, ott a piacon milyen nehéz dolguk volt. Minden asztalhoz oda kellett menni, minden lemezt nagyjából meg kellett nézni. Most már a lemezeket részletesen vizsgálják, de hát ez nem egy kis munka, idő- és pénzigényes.

CoV: A sokszorosítás és illegális árusítás mellett gyakori vásárlás és a szoftverek jogaitól felhagyó vásárlás, különféle cégek, boltok, munkahelyeken. Terveznek-e ezen a területen szigorított intézkedéseket?

KGy: A jogalkotás a jogalkotó feladata, a rendőrség csak jogalkalmazó, hogy ezen a területen terveznek-e szigorítást, azt talán a jogalkotóktól kellene megkérdezni.

Az interjú anyagát HQ-n belül is átrágtuk, és már a megállapításra jutottunk, hogy 2 tételben kell további vizsgálatot folytatnunk. Kíváncsiak voltunk, hogy a Petőfi Csarnokban megtartott razzia kapcsán elin-

dított vizsgálat milyen stádiumban áll, valamint szeretnénk volna a BSA-hoz eljutni (erről később). A Bp. XIV. Rendőrközpontjának vizsgálati alosztályán, Mező János őrnagy fogadott bennünket, és választott a kérdéseinkre:

CoV: Hogy áll a nyomozás a Petőfi Csarnok Bolhapiacán lebukott 14 személyrel szemben?

MJ: A nyomozás jelenleg folyamatban van. Kb. 1 hónapja dolgoznak rajta a szakértők. Mintegy 20 ezer lemezt foglaltunk le, valamint az elkobzott gépeken lévő szoftvereket is meg kell vizsgálni.

CoV: Az elkobzott között voltak-e fiatalok is?

MJ: Igen, voltak, velük szemben a fiatalkorúakra vonatkozó eljárási szabályok szerint folytatjuk az eljárást.

CoV: Információink szerint házkutatást is tartottak az elkövetők lakásán. A hozzátartozók hogy fogadták a hatóság intézkedését?

MJ: Megdöbbenéssel. Én csak a kerületi tapasztalatot tudom elmondani, ugyanis bárhol megyünk, ilyen Szerzői és szomszédos jogok megsértésével kapcsolatosan, legyen az audio-, videokazetta vagy szoftver, igen nagy a meglepetés. A gond az, hogy ezt a közvélemény nem tartja büncselekménynek. Úgy gondolják, hogy ez teljesen természetes.

CoV: Az elkövetők jelenleg letartóztatásban vannak?

MJ: Nincsenek letartóztatva. Ha az elkövetők mind egy szervezet tagjai lettek volna, akkor persze más lenne a helyzet.

CoV: Több levelet kaptunk, amelyben arról tájékoztattak bennünket, hogy olyan személyeknél is tartottak házkutatást, akik ott sem voltak a razzia helyszínén, de valamilyen kapcsolatban álltak az elkövetőkkel. Felröppentek olyan hírek is, hogy az elkövetők noteszeiben, telefonos füzetekben talált címeiket is felhasználta a Rendőrség a nyomozás során. Sokan sérelmezik az ilyen eljárást. Mi erről a véleménye?

MJ: Azok, akik a kérdésben foglaltakkal nem értenek egyet, nyilvánvalóan nem ismerik a büntetőeljárás menetét. Gyakran előfordul — nem csak noteszkekből —, hogy bizonyos információkat, telefonszámokat stb., úgy ítélünk meg, hogy azt a büntetőeljárás törvény alapján bizonyítottan értékeljük. Nyilvánvalóan ilyenkor először is az illető személytől megkérdezzük, hogy az adott cím, telefonszám... mit takar, ki az a személy, milyen kapcsolatban áll vele. Ha a büncselekménnyel kapcsolatba hozható, mert lehet testvér, felbújtó stb., akkor el fogunk vele szemben járni, a törvényt ez lehetővé teszi. A jog kötelez bennünket. Azért a praxison alapján azt határozottan ki merem jelenteni — elég régen vagyok már a rendőrségnél —, hogy nemigen fordul elő olyan, amikor — közlvevel — élve — valakhez hasratúterészen kimegyünk... Szóval mindig van arra alapos gyanú, hogy ezt megteheszük, nem beszélve arról, hogy a '90-es Büntető Törvénykönyv változással már a házkutatást is alapos gyanúhoz köthették. Ha jól belegondolunk az állampolgárok, itt a láncolat elve áll fenn, de hát ez mindig így szokott lenni.

CoV: Azt tudjuk, hogy mintegy 20 ezer lemez került lefoglalásra, az elkövetés eszközeiről tudna-e bővebb információt mondani. Milyen számítógépeket koboztak és ezekről van-e adata, hogy mekkora értéket képviselnek?

MJ: Igen komoly kaliberű gépek is lefoglalásra kerültek, van olyan, amely értéke meghaladja a 200 ezer forintot is.

CoV: Milyen büntetésre számíthatnak a tárgyban érintett személyek, és van-e jelentősége ebben a tekintetben annak, ha az elkövető fiatalkorú.

MJ: A törvény élethe lépése óta talán 1-2 ítélet születhetett ilyen és ehhez hasonló ügyekben. Nincs még kiforrott dolog ebben, nincs még tapasztalati tényező. A BTK. valóban utal a 2-5 évig kiszabható

szabadságvesztésre. Ez nyilván sok dogoltól függ, de leginkább attól, hogy mennyi az okozott vagyoni hátrány. Kiseb bonyolult ezeknek az ügyeknek a kezelése, nincs még rá sem bírói gyakorlat, sem ügyészi gyakorlat. A fiatalkorúknál egészen más a helyzet, a fiatalkorúakra vonatkozó külön eljárási szabályok szint a büntetési nemek is változnak, és természetesen a büntetési tételek is. Amikor ez az ügy bíróság elé kerül, nyilvánvalóan a fiatalkorúakkal foglalkozó bíróság fogja az ítéletet kiszabni.

CoV: Az árusok állítólag egy forrásból vásárolták a programokat. Sikerült-e megállapítani, hova vezetnek a szálak?

MJ: Úgy tűnik nekem, hogy egy kialakult körön, nem csak a Petőfi Csarnokban, hanem más ilyen jelű piacon is, akik kimondottan úgy foglalkoznak vele, hogy ezzel egy kis haszonra is szert tesznek.

CoV: Milyen büntetésre számíthat egy szervezet, akitől az árusok beszerzik a programokat?

MJ: Ha eljutunk egy olyan szervezethez, aki ezt a tevékenységet szervezett formában végzi, akkor elképzelhető az előzetes letartóztatás.

CoV: Mi lesz az elkobzott mintegy 20 ezer lemez sorsa, viszontlátják-e még valaha az elkövetők az elkobzott számítógépeket?

MJ: A számítógépeket — amint a szakértő megnézte — az elkövetők részére vissza fogjuk adni, feltéve, ha nincs bennük olyan program, ami bizonyítékot jelenthet a nyomozás során. Ugyanakkor fel fogjuk hívni az elkövetők figyelmét, hogy a gépeket azzal a feltétellel kapják vissza, hogy kötelesek otthon tartani, vagyis helyszínén hagyással fogjuk megoldani a lefoglalást. Az elkobzott majd a bíróság fogja eldönteni, mint azt is, hogy mi legyen a 20 ezer lemez sorsa. Az alapvető állásfoglalás az, hogy ezeket meg kell semmisíteni. Hogy ezt hogyan fogják megoldani, azt nem tudom.

Az interjú még október elején készült, így azóta már kiderült, hogy mi lett a 20 ezer lemez sorsa. A Televízió híradójában is beszámolt arról az október közepén Kispesten megtartott demonstrációról, melyen úthengerrel semmisítették meg a lemezek mintegy 80 %-át. Azért csak a 60 %-át, mert szemtanúk elmondása szerint a demonstráción végén a lemezek kb. 20 %-a sérültenül beszerezhető volt. A lemezek szemeztettek a törmelék között, olyan is volt aki 30 db. 3.5"-os HD-s lemezt talált sérültenül egy rakáson. A demonstráció tehát megvolt, mintegy 1 millió forint értékű lemez megsemmisült. Felvetődik a kérdés, akkor, amikor az iskolák, oktatási intézmények, az egész művelődésügyi pénzügyi gondokkal küszködik, megengedheti ez az ország azt a luxust, hogy ilyen pazarlás csinál? Nem hiszem, hogy az eljárást egy kalap alá lehet venni a videokazetták letartóztatásuk és érintetteknek már az elégtételt volt, hogy ilyen értékű lemezek elkoboztak tőlük, a lemezek pedig fel kellett volna ajánlani anyagi gondokkal küszködő oktatási intézmények, művelődési házak, vagy könyvtárak számára. Talán majd legközelebb...

És akkor nézzük meg valójában mi is áll a dolog hátterében. A rendőrség képviselőjétől azt már megtudtuk, hogy a tanácsok, szakértők egy bizonyos BSA nevű szervezettel kapják. Ilyen nevű szervezet a tanácsok nyelven nem szerepel. Felvetődik Szerzői Jogvédő Hivatali Szoftver Ügyosztályát, ott sem tudtak segíteni. Ezért aztán kikapott a szikra kis agyunkból. Mostanában — legalábbis itt Budapesten — olyan szövegesed terjed, hogy az ismert számítástechnikai lapok szerkesztői mind egyfajta ügy BSA ügynökök. Akinek van modem a PC-jében, az találkoztatott olyan adatbázissal, amely hétről-hétre, napról-napra újabb listát tesz közzé a "feltételezett" BSA ügynökökről. Ebben a listában többek között a GURU, PC-X szerkesztői is szerepeltek, nem ártottuk tehát felhívni

telefonon a PC-X szerkesztőségére, a márt utógys BSA ügynökök dolgoznak, ők biztos tudják, mi az a BSA, és hol lehet ők utolérni. Talált, de nem sülydött. Egészen pontosan ők valóban tudtak adni egy telefonszámot, és megköszönték a bizalmat, ám véleményük szerint a pletyka onnan indulhatott, hogy a BSA szervezetének megalakulását követően Budapestben megartott információk tájékoztatóján ők is ott voltak, s persze elég volt, hogy lássa valaki őket... Így költődik egyébként a magyar néprése is. Szóval felhívtuk a megadott telefonszámot, ahol kapásból össze is keverték bennünket a COMMODORE UJSÁG Szerkesztőségével, de azért azt mondták, ha már úgyis itt vagyunk a vonalban, megadják az alkalmat, hogy meghívjanak bennünket is a BSA másnap megtartandó tájékoztatójára, a Microsoft volt székházának konferenciatermébe. Természetesen visszahívtuk PC-X szerkesztőségét, akik megdöbbenve értesültek az eseményről, és megköszönték az információt. Igaz, őket nem hívták meg, de azért úgy döntöttek, akkor ők is eljönnek.

Hát elmentünk. Megdöbentünk, hogy rajtuk kívül nem nagyon volt jelen senki olyan lap részéről, amely számítástechnikai témával foglalkozik. Ezt sajnálatosnak tartottuk, mivel úgy gondoljuk elsősorban a mi olvasóinkat érinti a téma. Azért csupa fül voltunk.

A Business Software Alliance (BSA) alelnöke, Eric Koenig és európai tanácsosa, Amy Glickman a sajtótájékoztatót bejelentették, hogy a BSA forró drótot nyitott, amelyen a szoftverhasználat jogi kérdéseiről lehet tájékozódni. A sajtótájékoztatót a BSA Magyarország részéről három nagy szoftvercég képviselője tartotta: a Novell Magyarország, a Microsoft Magyarország és az Autodesk Magyarország. Jelen volt még Pálos György, a BSA Magyarország jogi tanácsadója.

Eric Koenig jr. elsőként a következőket mondotta el (zárójelben szokás szerint megjegyzéseink találhatóak):

1994 nagyon jó év volt arra, hogy elkezdődjék Magyarországban is a szoftveralkalmazkodás elleni harc. Megalakult a BSA Magyarország, és megkezdődött az illegális szoftverhasználat elleni felvilágosító, oktatási program. Részt vesz ebben az itt megjelent három cég, de a Lotus cég részvételéről nem tudok semmit. Az az szerencsés, hogy a disztribútorok (a nagyszerkedők) is részt vennének majd. Megnyílt a kalózkodás elleni forró drót, amelynek budapesti száma: 212-11-54.

A vonal célja, hogy az embereknek felvilágosítást adjon szoftverjogi kérdéseknél. Elő kívánja segíteni, hogy minél szélesebb körben terjedjen a legális szoftverhasználat a magyar törvényekkel összhangban. Magyarország volt az első európai ország (ezt a meglepő tényét Pálos úr is megerősítette), amely törvényt hozott a szoftverek védelmére. Ez a törvény adja a háttérét a rendőrségi akcióknak is. A felvilágosító program keretében a BSA a tavasszal sikeres szoftverjogi szemináriumot tartott bírók, rendőrök, kormányzati emberek és vállalati jogászok számára. Ez követte ki az utat (paved the way) a Petőfi Csarnokban júliusban lezajlott rendőrségi akcióhoz. A razzia során a rendőrség mintegy 20.000 lemezt foglalt le, amelyekről feltételezik, hogy illegális szoftvereket tartalmaznak. A BSA támogatja az ilyen rendőrségi akciókat, és szakmai segítséget nyújt a bizonyítási eljárásban. Ennek nyomán indulhat meg a jogi eljárás - azaz bebizonyosodik, hogy a lemezek valóban illegális szoftvereket tartalmaznak. A BSA a jövőben is támogatni fog ilyen akciókat, és a rendőrség készülni is ilyenekre az ősszel és a télen. Végfelhasználók és viszonteladók elleni akciók lesznek ezek, amelyhez a BSA a szakértelmét nyújtja. Nagyon egyszerű ennek az oka: a Magyarországon használt szoftverek 95%-t becsülik lopottnak: így mindössze 5% a legális szoftverpiac. Ez természetesen komoly kárt okoz mind a helyi, mind a nemzetközi szoftverpiacnak. 95%-os ráta

mellett egy magyarországi szoftverfejlesztés vagy kereskedelmi cég igen nehezen lehet sikeres. A nemzetközi szoftvercégek is igen nehezen tudják itt eladni a termékeiket vagy befektetni egy helyi programba. Szintén rendkívül nehezen alakulhatnak ki a szoftverhez kapcsolódó szolgáltatások. A nemzetközi tapasztalatok szerint az illegális szoftverek visszaszorulásával kialakuló állások több mint 75%-a helyi disztribútor, dealer, viszonteladó, technikai támogatást (szolgáltatást) nyújtó. Mindez visszaforgó, segíti a helyi gazdaságot. Van egy közel hétdió arra, hogy rövid idő alatt komoly eredményeket lehet elérni a kalózkodás ellen. Csehországban a múlt év óta egyetlen év leforgása alatt körülbelül 95%-ról 85%-ra csökkent az a ráta. Bár ez is még rettenetesen magas, mégis azt jelenti, hogy a legális szoftverpiac egyetlen év alatt megháromszorozódott. Ez természetesen hozzásegíti a helyi, csehországi cégek fejlődését, amelyek közül a Software 602 és az APP Systems emelkedik ki. A BSA úgy gondolja, és ez egy megalapozott reménye, hogy az oktatási, felvilágosítási programokkal és a rendőrségi akciókkal nálunk is elérhető az az elkövetkező néhány napok során. A BSA támogatja a kalózkodás elleni, az oktatásra, ismeretterjesztésre helyezi. A forró drótot erre az ismeretterjesztésre szánja. Ezt bárki felhívhatja, és felvilágosítást kaphat arra vonatkozóan, hogy a szoftver, amit használ, legális vagy illegális - és más szoftverjogi, és szoftverlicenccsel kapcsolatos kérdéseire is. Számíthatnak más felvilágosító programokra is, amelyeket szintén a BSA támogat. Kiadnak egy, a szoftverhasználatról szóló broszúrát is vállalatok menedzsereinek, hogy hogyan tehetik legálissá a vállalatnál használt szoftvereket, egyeznek ezt a telefonszámra szelés körben kérésre, és remélik, hogy sokan fogják használni, és sikeres lesz.

Ezután Pálos György úr beszéde következett. A beszédet gyakorlatilag szó szerint közöljük, mindössze stilisztikai változások eszközölve. (A tárgyolt eltérő, jogtörténeti rész sem szerepel itt)

Közönmű a média és a sajtó (Húha! Hova keveredtünk már megint?) jelenlévő képviselőit. Felkérte mindenkit, hogy segítse az illegális szoftverpiac visszaszorítását. Mivel Magyarország az Európai Unióval megállapodást kötött, ezért kötelesek a jogszabályok betartására, amelyek vonatkoznak a jogszabályokhoz hozzájárulást az EU hasonló jogszabályaihoz. Ezen belül az EU szoftverhasználatra az, ami minket közvetlenül érint. Ugyanezen egyezmény mondja ki, hogy szerzői jogvédelem - amelybe beletartozik a szoftverjog-sértés - esetén büntetőjogi eljárásnak kell indulnia. Ilyen egyezményünk az USA-val is van, és az hasonló kötelezettségeket ró Magyarországra. Ennek egy következménye, hogy a büntető-törvénykönyvet (Btk.) módosította az Országgyűlés, és ennek alapján a szerzői jogok megsértése büntetőjogi szankciókkal jár. Ez a jogok egy az egyben vonatkoznak a számítógépes programokra, a hozzájuk tartozó dokumentációra, előkészítő anyagra, a teljes programra, vagy annak egy részére.

Aki számítógépes programon fennálló jogot sért, és ezzel vagyoni hátrányt okoz, arra 2 év szabadságvesztés szabható ki. Abban az esetben, ha a vagyoni hátrány nagyobb mértékű, vagy a jogvédelem megsértésén túlmenően, úgy a büntetés mértéke 3 év. A szoftverrel kapcsolatos legelső jogvédelem ebbe a kategóriába esik. Ha a vagyoni hátrány igen jelentős, akkor 5 évi szabadságvesztés szabható ki.

Mindez megfelel a jelenlegi nemzetközi gyakorlatnak. Az európai államokban hasonló nagyságrendű büntetéseket találhatunk. A szerzői joggal kapcsolatos jogvédelem objektív, vagyis független attól, a használó tud-e róla, vagy sem - a jogvédelem fennáll és következménye van. A Btk. említett módosítása kimondta, hogy aki gondatlanságból - tehát nem tudott róla, de tudnia kellett volna - követ el jogvédelem, az is 1 évig terjedő szabadságvesztéssel

büntethető. Ha a jogvédelem elkövetése, akkor a tulajdonában lévő anyagokat el lehet kobozni. Ha olyan anyag van, ami jogvédelem tartalmát, de nem az ő tulajdonát, azt is el lehet kobozni abban az esetben, ha a tulajdonos előre tudott arról, hogy jogvédelem áll szemben. A jogvédelem 90%-a jogosulati felhasználás, jogosulati másolás, jogosulati terjesztés. Az előbb ismertetett büntetőjogi szankciók pedig ezekre vonatkoznak elsősorban. Kölcsönadni is tilos számítógépes programot. Ez jogszöveg csak úgy tehető meg, hogy a szerző ehhez beleegyezését adja, vagyis licenccserződésben biztosítja azt a jogot.

A sajtótájékoztató után felmerült a kérdés: első újságról kérdezték, volt-e felmérés a lakni, mekkora értékű szoftver lehet a legális szoftverpiac? A válasz Koenig úról érkezett, aki Lengyelország és Csehország példáját mondta el. Ezekben az országokban a PC eladás és a hozzá való szoftverek eladását vizsgálják meg. Úgy számoltak, hogy minden PC-n csak három program fut. Ennek alapján mintegy 185 millió U.S. dollár a cseh, és kb. 215 millió dollár a lengyel illegális szoftverek összértéke. Magyarországra tehát nagyságrendi becslések alapján kb. 200 millió dollár becsülhetünk léteget kapunk, hogy ha a folyamatban lévő szankciókat végezték - feltehetően még ebben az évben -, akkor pontosabb adatokkal tudnák szolgálni. A vizsgálóról annyit árult el, hogy független felmérések adatait fogják felhasználni.

Felmerült az a probléma is, milyen kérdésekre számíthatnak ezen a forró dróton. Természetesen tudni, hogy a vásárolt szoftver legális, a nem vásárolt illegális. Koenig úr válasza erre a következő volt:

Pl. a vállalatok nem feltétlenül tudják, lejár-e a program, amit és ahogyan azt használják. Előfordulhat, hogy használt program vásárolt valaki. Sok cégnek olyan a licenctípusa, hogy a cég vásárolt szoftvert különböző megszorításokkal otthon is lehet használni, és erről is kevesen tudnak. Egy lopott szoftver ugyanúgy lopott, mint egy lopott számítógép vagy egy lopott autó. Azonban szoftvert lényegesen könnyebb lopni, és sokkal inkább a privátszférában maradhat az egész, mint bármi más hasonló cselekmény. Még egy lényeges különbség van: az ellopott szoftvert ott is megmarad, ahonnan ellopják. A szoftverek olyanok, hogy az emberek megértésük: a szoftverekről ugyanúgy vonatkozik a törvény, mint bármi másra.

Szintén "terítékre került" a szoftverrendőrség. Kiderült, hogy ilyen egész egyszerűen NINCS. A BSA egy szervezet, ami egyrészt felvilágosító, oktató munkát folytat, másrészt a rendőrség megbízásából szakértőt állíthat. Az újságról nagyobb része furcsának találta, hogy miért pont a Petőfi Csarnok előtti bolhapiaccal kellett kezdeni. Erre a BSA Magyarország jelenlévő tagjai és a jogászok semmiféle választ nem tudtak adni. Azt is megkérdezték, hogy erre a kérdésre csak a rendőrség tudna felelni, vagy az, aki a feljelentést tette. Szintén nem volt válasz arra a kérdésre, hogy körülbelül mekkora értéket képviselnek a legális szoftverek. A rendőrség szűkségének találhatja, hogy bizonyítási eljárásnak szakértőt állítson, de ez nem automatikus, és a rendőrségi akciók nem nyilvánosak. Erősen hangsúlyozták, hogy még ha a BSA-hoz tartozik is az a szakértő, akkor sem fogja az orruka kötni, hogy 6 most a rendőrségnek dolgozik. A bizonyítási eljárások sem nyilvánosak.

A Novell Magyarország képviselője a következőket mondta el: A BSA Magyarország és a BSA Europe nem ugyanaz. A BSA Europe-t az anyacégek, a fejlesztőcégek alapították, a BSA Magyarország-ot azonban a helyi leányvállalataik. Nekünk nem feladatunk, hogy a törvényről tájékoztassuk az embereket, ez az állam feladata. Azonban mi a felhasználókat segíteni szeretnénk. Arra kérünk mindenkit, hogy ne úgy nézze ezt a néhány

legyet, hogy a magyark az akik fizetik a kommandót. Mi nem a kommandót fizetjük.

Arról is szó esett, hogy a fejlesztések 95%-a lopott szoftverrel készül. Az ilyen módon létrejött produktumról mi a törvény véleménye? Pálos úr válasza:

A létrejött produktum jogtisztá, azonban a fejlesztő eszköz jogértéséül üzletszerűen történ. Azaz 3 évig terjedő szabadsággal rendelkezéssel sülthető. Azonban ehhez szükséges, hogy a szoftver tulajdonosa lépjen fel ellene.

A sajtótájékoztató véget ért. Ezen a találkozón sem sikerült egyértelmű választ kapni arra a kérdésre, hogy a sajtó, szórakoztatási célra másodlagos szoftver törvénysértő-e? Ezért később még megpróbáltunk utánaérdeklődni a problémának, és telefonon felkerestük Pálos urat a dologgal kapcsolatban. Pálos úr a következőket mondta el:

Ha rádióban hallunk egy verset, leírjuk magunknak csak azért, hogy ezt otthon magunknak elszavaljuk, abba senkinek semmi beleszólaása nincs. A rádió megfizette az erre az esetre szóló jogdíjat. Ha azonban egy verseskötetből másoljuk ki magunknak, akkor az már törvénysértés. Egyrészt a szerzőnek vagyoni hátrányt okozunk, mert nem fizettük meg a jogdíjat, ráadásul ez a ki nem fizetett jogdíj nekünk jogosulatlan jövedelemszerzés. Természetesen ez a

szoftverre is ugyanígy vonatkozik. Tehát az otthoni célra, nem üzleti célból lemásolt szoftver is jogdíjra van kötelezve. Egyébként nem egy géphez, hanem egy felhasználóhoz kötődik. Tehát ha egy gépen egy szoftvert többen is használnak, abban az esetben speciális licencszerződést kell kötni, vagy plusz licencjogokat vásárolni. Ilyenre általában van mód: csak jogot venni, ilyenkor sem lemezeket, sem dokumentációt nem kap az ember, csak jogot a szoftver több példányban futtatására.

Tanulságos nem? A sajtótájékoztatót való részvételünk eredménye az lett, hogy most már mi is fenn vagyunk azon a bizonyos listán mint BSA ügyvédek, köszönjük! Bizonyára mindenki kiszúrja azt az ellentmondást, miszerint nem egyértelmű, most végülis kinek köszönhető pl. a Petőfi Csarnokban tartott razzia. A rendőrség csak alapos gyanú alapján tart razziait, a BSA viszont nem tudja, ki tehetné meg a fejletést. Akkor lehet, hogy itt mégis csak ügyvédek vannak a háttérben? Reméljük, hogy ezekre a dolgokra minél előbb fény derül.

Szeretünk volna az olvasói levelekből, véleményeiből is tállni, de helyhiány miatt erre csak legkésőbb kerülhet sor. Egy biztos, nem volt szándékunk eljuttatni senkit attól, hogy az életben még egyszer a géphez üljön. Eppen ellenkezőleg tájékoztatói szerethetünk mindenkit a kialakult helyzetről, mert a csend nem old meg semmit. Mi továbbra is kitartunk azon álláspontunk mel-

lett, hogy az a szerencsésen 14 éves srác, aki C64-re felveszi magának a Wizard of War-t és a haverjával vasárnap délelőttőlként jót püfölk egymást, az soha az életben nem fog senkinek vagyoni hátrányt okozni, sem Magyarországon, sem máshol a világban. Továbbá nem lehet őt egy kalap alá venni azért, aki nagy üzemből másolja CD-ROM fróján a Corel Draw 5.0 CD-s változatát, és ezt üzletszerűen forgalomba hozza. Nyilván az utóbbi megérdemli az x év szabadságvesztést, ha még most sem ébred fel, hogy mi a helyzet. Mindezen túl nem biztos, hogy néhány tizenéves lesettelleivel el fogjuk érni, hogy mondjuk a Lotus vagy a Borland, neadjisten a Novell eladási ugrásszerűen meg fognak növekedni Magyarországon. Természetesen lesz idén is Computer Karácsony, december 10-11-én, ott ahol tavaly — a Köszöngéi Szakszervezetek Szövetsége Székházában, Bp. VIII. Puskin u. 4. Várunk mindenkit, mert érdemes lesz eljönni. A rendezvényen lesz egy fórum, melyen várhatóan részt vesznek az illetékesek (BSA, rendőrség stb. képviselői). Aki tehát további információkra kíváncsi, feltétlenül jöjjen el, mi is ott leszünk. Sajnálatosnak, hogy nekünk — akik évek óta kapcsolatban állunk az érintett cégekkel — is csak hosszas utánaajrással sikerült kinyomozni, miféle szervezet a BSA. Hiába egy igazi titkosügynök még a megbízóját sem ismerheti.

(folytatjuk...)

Játék a tisztességgel?

Erre a hónapra is jutott bevévő falat aktuális rovatunkba. A történetnek két főszereplője van. Egy általában PC Informatic Kft. Nagykörsőri, meg mi Nos, ugyebár *Kulka Úr* is símondta a BRFK illetékes osztályán, hogy pénzért bárki hirdethet. Ezzel még önmagában is nem lenne gond, viszont a napokban történeteket megosztjuk veletek, érdemes elolvasni, tanulságos.

Történt, hogy Getto bácsi ujjongva rohant 1.0-hoz: "Nézd má", megrendeltek tőlünk egy 1 oldalas hirdetés a Karácsony előtti számban, és be is fizettek csekken 38.100,- Ft-ot." Ez O.K., de ugye két cég között általában az a szokás, hogy hivatalos levelben, vagy FAX-on elküldik a megrendelést, mi pedig számitást szoktunk küldeni az adott összegről. Ettől persze bárki feladhatja a pénz rözsaszín csekken., de az úgy váratlan fordulatot vett. A levél feladójá, a nagykörsőri PC-Informatic Kft. (Nagykörsőri, Pf.: 143, 2750) két nappal később újabb levelel lepett meg bennünket. Ezt szó szerint közölte: "Tisztelt Kft!

Néhány nappal ezelőtt elküldtünk Önöknek egy levelet, melyben kifejtettük, hogy cégünk — a PC Informatic Kft. — szeretné igénybe venni az Önök lapjának közéleti hirdetési szolgáltatást. Erre a célra befizettünk 38.100,- Ft-ot, és elküldtük a feladóvevényt is. Sajnos, azóta a helyzet megváltozott, mégsem vesszük igénybe a fent említett szolgáltatást. Az

okozott kellemetlenségért elnézést kérünk, reméljük számíthatunk az Önök megértésére. Az elvezetés befizetett 38.100,- Ft-ot pedig kérjük, hogy 1 héten belül fizessek vissza a PC Informatic címére! Tisztelettel: PC Informatic Kft, Nagykörsőri, Pf.: 143, 2750"

Ennyi, mindez közel írva, gyerekírással, semmi fejléc, semmi bélyegző, semmi név. Így tüzetesebben megnéztük azt a bizonyos csekk igazolásvélvényt, amelynek kópiája itt látható jobb oldalt. Mindjárt szembetűnik a következő: a postás kisasszony általában feltűnteti a pénz feladással járó utalványkötséget a csekk jobb felső részén. Ha jól megfigyeljük, itt 20,- Ft szerepel, ami 0—100 Ft feladásának a díja. Vagyis ez az állítólagos 38.100,- Ft-ot vagy 100 Ft-ot adt fel, és utána tollal kipótolta az összeget. Vártunk egy darabig, de az összeg csak nem akart megőnni, aminek az lehet az oka, hogy szemfüles barátunk a csekk baloldalán nem minket tüntetett fel címzettnek, hanem mondjuk saját magát, így még azt a százas is visszakapta. Úgyes. Egy dolgot azonban elfelejtett — és itt most nincs jelentősége annak, hogy létezik-e a Kft., vagy sem —, hogy ez csekk való visszaadás is büncselekménynek számít. Azt a postafiókolt feltehetőleg béri valaki, de ennek a kinyomozása már nem a mi dolgunk. Az ügyet jogi képviselőnkön keresztül az illetékes hatóságnak adtuk át.

itt részt a feladó tölti ki.

Posta nem vesz fel.

Magyar Posta

FELADÓVEVÉNY

Feladaskor lerótt díj: 20 Ft

38.100 Ft

(Az összeg számjegyekkel)

Címzett: COM-WARE KFT

Rend. hely: 1519 BUDAPEST

Utca, házszám: Pf. 363

(Feltétli szárn)

Kelétfeljegyző

felvétel aláírása

Beköszöntő.

Köszönt mindenkit a News rovat új vezére: ChX. Rögötn mentegetőzéssel kezdem:

Egy szám nyomdai átfutása egy hónap, az anyaggyűlés előtte meg egy másik, ennek van két következménye:

1. Ha én valamit News-nak nézek, az nem biztos, hogy 2 hónap múlva is az. Azért igyekszem — egy pár hónap türelmet (100 napot :-)) kérek! Igérem, jövőre már valódi újdonságok lesznek.
2. Ha valamit leírok, és az nem egészen úgy lesz a megjelenő játékban, akkor is tessék arra gondolni, hogy legalább 1. de lehet hogy 2 hónapos az info az adott game-ról. Ha pl. az *Origin* azt mondja lapzártakor, hogy Karácsonyra lesz *Ultima 9*, azt leírom. Ha két nap múlva

Rovatvezető: ChX



derül ki, hogy ez a jövő karácsony akart lenni...

A felosztásról pár szó:

Adventure/RPG. Hát igen, ez marad.
Akcio, arcade: Ide kifejezetten az olyanok kerülnek amihez reflexek kellene.

Szimuláció: Pl. repülő v. autó...

Stratégia: Itt lesznek a stratégia játékok. A gond ott lehet, hogy a legtöbb stratégia elcsúszthető szimulációnak is valahol. Ráadásul az akció és a szimuláció is keveredik. Nem baj, ez az én rovatom és azt csinálók vele, amit 1.0 megenged.

Lesz még **Egyéb** kategória is: ide kerülnek a sport, logikai, meg egyéb izebek. Az **Amigás hírek** teljesen külön lesznek, és **CSIKA** követi el. Lehet, hogy a PC-s játékok egy része megjelenik Amigára is, de erről a minimálisan is kevesebb inovával rendelkezőnk. A trend sajnos az, hogy nem igazán írják át a játékokat — a CD-s verziókat elég nehéz is lenne. Ugyancsak külön lesznek a **C64-es hírek**, már amíg lesz miről írni, egyre kevesebb anyag jön.

Lesz még **Microsoft News** is. Ezt a **Microsoft** követi el, én legfeljebb lefordítom.

Ezek után lássuk az e havi egy-évnél-talán-frissebb-programok rovatát!

Adventure/RPG

- Sötét, gonoszaggal telt hely... Ahol csillogó kardok mögött gonosz sötét elfek ármánykodnak: **MENZOBERRANZANI**. Ez az **SSI** legújabb játékának címe. A minőségére garancia, hogy ugyancsak a banda dobta össze, mint a **Ravenloft**-t. Könnyű kezelés — a kinyomtatható vagy elmenthető auto-map-re jegyzetelni is lehet — mellett cool zene és grafika. Szerezgetétek be, ugyanúgy repkedni fogtok a gép előtt, mint szerencsétlen karakteretek...
- A következő játék is **SSI**, és az is sötét: **Dark Sun 2**. "Ugyanaz" mint a **Dark Sun 1**, persze sokkal jobb a grafika. Lesz CD verzió is, ezen digitalizált hangok, filmbetétek fogunk találni. Az **SSI** szerint kb. 50-100 óráról fogunk ezzel tölteni...
- És végül egy nagy hír: Lesz **PC-re Dungeon Master 2** **Legend of Skullkeep** név alatt jelenik meg. A nagy öreg méltó folytatása. Reméljük nem szűrik el úgy mint az **EOB 3**-**SSI**-ék. Ők sajna a szörnyen eltaposodott szerepjáték hibájába estek...
- **Electronic Arts** program következőik: **Little Big Adventure**. (Lopják a stílusomat! En szoktam kicsit nagyon jónak hívni az ilyeneket...) Ugyanaz az emberke dobta össze mint az **Alone In The Dark**-t... Ennyit a grafikáról és a zenéről — több nyugati újság szerint ilyen még nem volt. Egy szép, izometrikus, 3D-s játékról van szó. Egy boldogon létrejött rendőrállam megbuktatása a célunk 12 fejezetben át.
- Említette valaki az **Alone In The Dark**-t? Akkor emlegetjük tovább: mi más jöhetne itt, na mi más, de most tényleg mi is? (mindenképp tudja már, ugye?) Ja, az **Alone 3**! **Edward Carnby** a vadnyugaton. Ha CD-n kívül mássa is lesz, az lesz a komoly meglepetés...
- A **BlueByte**-től várható egy **Albion** nevű **RPG**. 3D, eléggé **Ultima** kinézetű van. 95 második negyedévére várjuk, addig még visszatérünk rá.
- Egy különös stílusú kalandjáték a **DreamWeb**. A játék szokásos mutogatós (**Na nem úgy!** — **ChX**), mint mondjuk a **Lucasarts** játéka. A a grafika, a megvalósítás az nagyon fura viszont: felülnézetből nézzük az egészet — hirtelen az **Atic Attac** jutott eszembe, bár annál azért jobb — és egy kis kockában van minden kinagyítva. Meglehetősen lassú játékmotornak kell számítania, de a kalandvágynak érdemes megnézni.

Szimuláció

- Sok-sok papirusz fogyhatott a **Papyrus** legújabb játékának kódolása közben. Az **IndyCar Racing** és az **Indianapolis 500** készítői má' megint autózunk. Ez már **SVGA**-ban (640x480x256) száguldozik, de ehhez legalább egy **486DX2/66-s** trabantmotor kell. Az is nézze meg, akinek nem tetszett az **IndyCar Racing** — ez talán majd fogja, a címet majdnem elfelejtettük... **NASCAR**
- Amíg elkészül már a **Falcon 4.0** addig is van **Falcon**: megjelent a **Falcon Gold CD**. Rajta van **Falcon 3.05**, a három különbö-

ző scenario disk átdolgozott verzió: **Operation Fighter Tiger V1.04**, **MIG 29 V1.02** és a **Hornet: Naval Strike Fighter v1.04**. Van a CD-n még egy, különben csak az **USA**-ban kapható videó is. A film neve **Arts of the Kill**, valódi pilóta ötleteknek adnak a légi manőverekhez és odailkó filmbetétek magyarazzák a trükköket.

- **U.S. Navy Fighter** az **Electronic Arts**-tól a **Chuck Yeager**-ek jól kitaposott útján halad. Feltehetően Karácsonykor lesz már. Mit is mondjak róla? A **DOOM**-tól kihaló agyúak is szemléljék meg, hátha még nekik is tetszeni fog. Aki repkedni szeret, az meg egyszerűen nem hagyhatja ki.
- Láttátok már valaki léghajó szimulátort? Ha igaz valami ilyesmi jön ki **Zeppelin Giants** of **Skyl** néven. Sajnos a gyártó cég per pillanat nem jut eszembe...

Stratégia

- A **Maxis** legújabb **Sim** játéka: **SimRainforest**. Egy dzsungelváros! Simulál egy tropikus szigetent. A környezetvédelem és a profít egyensúlyát kell megtartani, az ökológia óra változatosabb tételére a szigetent sokféle ártalmat teremtmény is van... Erre azért még várnotok kell egy picit: 95 első negyedévére várjuk.
- Két **BlueByte** hír: Lesz **Battle Isle Windows**-ra. Hogy minek? Azt nem tudom... 1995 elején lesz új játékuk: **Shadow of the Empire**. Ezt — úgy tünik — már nem **Battle Isle** **xxxx** néven hozzák ki. Pedig "ugyanaz" csak még tovább fejlődve.
- Láttátok valaki az **1492** c. filmet? Netán tartsa a kísérőzenéje? Aki ezt várja számítógépre írva, az csalódni fog, mert **Sid Meier** legújabb játéka, a **COLONIZATION** hasonló eseményekről szól ugyan, de más köze nincs hozzá. Aki azonban a **CIVILIZATION**-t imádtá, az nem fog csalódni, mivel ez ahhoz nagyon hasonló. A sztori egyszerű: adott egy "Újvilág" amit négy európai nemzet óhajtana elfoglalni. Ezek egyikét játszuk mi. A game sokban hasonlít a **Civ**-re, de jobb a grafika, meg a zene — sajnos nem **Vangelis** — és ha lehet még bonyolultabb egy picit. Egy kis **Settlers** előtanulmányok sem ártanak... Természetesen előbb-utóbb lesz róla leírás is.
- A **Microprose** nagyon nyomul a játékaik továbbfejlesztésével. A **Civilization 2** helyett lett ugye **Colonization: Railroad Tycoon 2**. helyett meg lesz **Transport Tycoon**. Itt is áruk és személyek mozgása és a meggazdagodás célja. Csak most már földön, vízen és levegőben. Ja, több játékos üzemmód is van...
- Kedvenc **Bullfrog**-unk nyomul tovább. Öszinte sajnálatomra nem **Popolous 3** és nem is **Powermonger 2** hanem "csak" a **Syndicate 2**...
- Milyen lehet vajon egy ork élete? Bányászat, vadászat és azoknak mindig útban lévő puha humanoid lények gyilkolása... Hát valami ilyesmi lesz a **Warcraft**.
- A szekció végén essék szó a legjobbról: az **OS/2** alá írt **Galactic Civilization**-ről. Természetesen döbbenetesen jó. Például külön kieszlet van a grafikából azoknak akik **tricolor**-ban játszanak. Már a játék már semmi nehézségét nem okozhat gyakorlati **C'nization**okba meg hasonlóba beürröketnek.
- Most jelent meg 3 új scenario a **Sim City 2000**-hez. **NAFA** kollega már rá is zúdult, úgyhogy erről legközelebb...

Arcade, akció

- A **DOOM** mindent elsöprő sikere után az **AD&D** gyártók — akiknek már van tapasztalata 3D-s cuccok frásában — kezdtek először klónokat termelni. Aztán meg mindenki más is. — Azt is előz meg az **Origin**-től a **SYSTEM SHOCK** volt. A game-ben vannak ka-

land elemek is. Sajnos pont az primitíven egyszerű kezelhetőség hiányzik belőle, ám a **DOOM** egy kicsit nagyon jó grafikájú érdekes hibrid ez, mindenképp csak ajánlani tudom.

- A másik ilyen állat az **SSI**-től jön: **CYCLONES**. Kíváncsi leszek ennek a kezelésére is: a mozgás és a célzás irányítása külön van véve. A már szokásos finom scroll, csúcs zene és hasonló jellemzik ezt is.

- Aztán jövel a **Quarantine**... A pesti taxigyilkosoknak mutogatnám: mi vár rájuk, ha legközelebb szembe jön egy taxib **BUMMI**!
- **Heretic** — egy, a **DOOM** engine-re épülő játék! November elejére várható. Kb. ugyanaz mint a **DOOM** csak képzelték a a gépágyú helyére számszerjat. Ja, meg olyan bővítések, mint a fej mozgása...
- A **Lucasarts** is kihoz valami ilyesmit **Dark Forces** néven. Igen yvanis, hogy ez lesz a legjobb! A **Csillagok háborúja** erősen **DOOM**-osítva. Az eddigi grafikai teljesítményeket is felülmúlja.
- A **Mortal Kombat** bitmap grafikája óra ugyanaz vektorban: **ONE MUST FALL**. Hát igen, valakinek el kell buknia (remélem nem nekem). Hát azt döntse el mindenki. Amit tudunk: sokkal jobb, mint a **Mortal**, kellemes tuningolható emberkékel.
- A sok-sok mászárás után kis békkesség (?) **LODE RUNNER**. Ezt az ősi game-t képes volt a **Sierra** 4 lemezen (!) kiadni... A szokás **1-erá-letrán**, **1-erá-letrán** game elég jó grafia-szere megoldva. Itt már újgá vettél egy **Pentium**-ot a **Nascar**-nak akkor ezt nagyon fogod élvezni... Van **Windows**-ra meg **DOS**-ra. (Meg minden mássa...) —
- A **Chaps Control** egy **Wing Commander** klón. Érdekesége, hogy egy Manhattan felszabadításán kívül egy számítógéphek belépőnk, hogy deaktiváljunk egy halálos vírust.
- A jó öreg **Wing Commander** sem halt ki. Jón a 3!
- Egy meglepően szép flippert követ el az **Incoming Pinball Illusions** néven...
- És egy igen speciális hír — ez is PC-re szól: **Linux DOOM!** A **Linux** nem **DOS**, hanem egy ingyenes 32 bites multiuser, multitasok op.rendszer **Intel x86** chipekre. Mi sem természetesebb, hogy ezt **DOOM**-olásra pazarolja az ember. Csak az engine-t adták ki, a szokásos **WAD** file-ek jászta le. Ha már itt tartunk, akkor van **Silicon Graphics Indigo**-ra is **DOOM**...

Amiga News

- Lassan elérte nagy nehezen az Amiga, hogy PC-s játékokat is átírjanak rá (**HMI** — **ChX**). A legfrissebb ilyen proggy a **Theme Park** a **Bullfrog**-tól. Ebben a proggyban egy VidámParkot kell menagelnünk. Mindenre figyelni kell, de leginkább arra, hogy ne fogyjon el a pénzünk.
- Egy másik manager stílusú program a **Detroit**. Itt egy hatalmas autógyártó konszern vezérigazgatójának szerepébe áitjuk bele magunkat. Az autó formáján és színén keresztül a tesztek elkészítésén át a részvényekig mindennel foglalkozunk kell. Ezt is a manager típusú játékok kedvelőinek ajánljuk. Ja, és mindkettő van 500-asra és 1200-esre is.
- Jön a **PageStream 3.0**-ás verziója, amivel kiadványokat szerkeszthetünk, mint például egyes számszerjegés újságok (itt lenne az ingyenreklám — **CSIKA**). Csak annyit lehet most még tudni róla, hogy akik a 2.2-es verziót használják, azok nagyon várják a 3.0-ást. Biztos azért, mert sokkal jobb lesz! Itt a programot előszörban Amiga 1200-as és 4000-es tulajdonok ajánljuk.

Beharangozó: Ebben a rovatban megjelenő programok általában a *Microsoft* által operációs rendszernek nevezett Windows-on futnak, így sok-sok MB és MHz kell hozzájuk...

- **Microsoft Cinematica '95.** Egy CD-n 130 zenerészlet, 1000 képpoca, 21 filmrészlet. Onéletrajza több, mint 4100 művészről. Összesen mintegy 20.000 filmről esik szó benne.

- Egy 3 CD-s gyűjtemény *Mozart*, *Beethoven*, és *Schubert* örökbecsű műveit tartalmazza digitalizálva CD-n. A CD-ken nívós művészek előadásában hallhatók a művek. Sokféle információ is van rajtuk a művészekről. A 3 CD külön-külön is kapható.

- Az új Screensaver gyűjtemény és generáló, a *Scenes 2.0* soha nem látott minőségű képernyőmentőket tud elővarázsolni. Amerikában a *Kodak* egyik leányvállalatával összeszerelve adják ki a programot, amely elég vállalja a Tisztelt Felhasználó fotóinak profi digitalizálását, nem olyan borsos áron. *Kodak Photo CD, JPEG*, és még ki tudja mi minden jelenhet meg képernyőnkön csak úgy pihenésnek...

- 6-10 év közötti Tisztelt Felhasználóknak születtek a **Mágikus Iskolabusz Felfedezi az Emberi Testet** és a **Mágikus Iskolabusz Felfedezi a Naprendszer** c. CD-k. Ezek különleges, interaktív élményt kínálnak az unalmas magolás helyett.

- Szintén fiatalabb Tisztelt Felhasználóknak ajánlható a *Microsoft* által kiadott **Mickey egér karneválja**. A kedvenc *Disney* figurák jelenne meg ebben.

- A kreatívabb Uraknak és Hölgyeknek, szintén fiatalabb életkorban ajánlott a **Fine Artist** és a **Creative Writer**. Az elsőből a festés, rajzolás művészetét, a másodikból az írás művészetét sajátíthatjuk el. Kiváncsi leszek, lesz-e a másodikból magyar verzió...

C64 NEWS

- E havi C64 újdonságainkról szóló ismeretleneket a sok-sok shít közül kiemelkedik **MAGIC OF ENDORIA**-val kezdjük. Az **ULTIMA** és **DRAGONLANCE** sorozatokban edződött kalandoroknak igazi csemege ez az 1994-es kalandjáték, amely minőségében nem marad le elődeitől, viszont a napjainkban megjelenő játékok közül messzememenkig kiemelkedik. Hamarosan leírás is megy róla.

- **No Limit**, azaz nincs határ, mondja a néző. (technoi) Ugyanezen a címen jelent meg a közelmúltban egy remek autóverseny, mely kivételében leginkább a nagyszerű **Crazy Cars**-ra hasonlít, de míg ez utóbbiban volt némi esélyünk legalább egy-két futamgyőzelemre, ebben a hátráltalanul nehéz újdonságban közünk nem lesz — legalábbis eleinte — a pontszerzőkhöz. Amúgy határozottan nem rossz... És, hogy ki adta elő? Nos, a crackerek jóvoltából lehet, hogy már sosem fogjuk megtudni.

- **Dylan Dog — The Full Moon Nights.** Haddanában danában az *Informaster* kiadott már egy *Dylan Dog* című akció-játékot, most itt egy újabb epizódi a számunkra eladódik ismeretlen detektív kalandjaiból. Apró szépség hibája a dolognak, hogy akció helyett most csak szöveges-grafikus kalanddal kell beérnünk. A képek viszont — fekete-fehér voltak ellenére is színvonalasak, a holdat vonnyit farkas, azaz dog, egyenesen élményszámba megy. Kár, hogy csak előhaladásunk esetén t/nik fel, tehát igen gyakran...

- Nem tudom, mi motiválta *Sebastian Garbe*-t és a *Motiv 8*-at, hogy a *System* névű ládatolagatos program folytatását is megcsinálják, de tény, hogy itt felszök képernyőnkön a második rész, mely a

Move the Stone névet élvez. A felépítés és kivitelezés tőkgyanolyan mint az előző, viszont újabb kéttucatnyi megoldandó feladattal lesz gazdagabb az aki beszerzi eme logikai gyöngyszemet.

- Ha elhiszük a *Magic Disk* által **Puzzlemania**-nak nevezett software címet, akkor átvérés áldozatává válhatunk. A puzzle jelentése mifelénk ugyan is nem egészen egyezik meg a Tili-toilével. Márpedig a **Puzzlemania** ez utóbbi típus nem túl igényes mintája. Adva van egy 5 X 5-ös négyzet 24 számzó téglácskával, aztán **Rubik Ernő** legyen a talpán, aki a megadott időlimiten belül visszaállítja a *Status Quo*-t. (Esetleg a *Led Zeppelin*-t)

- **Wheel of Fortune** azaz magyarul **Glücksrad** — mondja a *Marex* (holnap *BoDr*). Ez egy olyan angolnyelvű szókitaláló játék, mely ugyan igen nehézkesen és lassan játszható, viszont olyan hiteltetlén csunya basic-alapú grafikát tartalmaz, amilyen egy igazi gyűjtő készlethebel semmiképpem sem hiányozhat. Elrettentő példaként hétköznapi játékosoknak is bátran ajánlhatjuk.

- A *CP Verlag* az **Addgar**-ral a tili-toilé játékot újabb vállaját tette közkínccsé. Ezúttal csak tíz számzótt lapocsák kell egy sokkal nagyobb területen sorbaállítani, viszont kelemetlen nehézséget okozhat, hogy nem csak a rendelkezésre álló idő, hanem a megtehető mozdulatok száma is korlátozás alá esik, így kergetve örületbe a gyanútlan felhasználót, aki épp csak egy kis könnyű játszódásra vágyott. Az **Addgar**-al ez nem jött be...

- **Lakonie**, a világhírű software-labor most éppen a **Wizland** című munkájával próbál minden vásárlót elkápráztatni. Hát, ha a fényvérít maximumra tekerjük készlelünkön, és mellette még egy 1000W-os higanvőlámpát is működőtünk, a káprázatból lehet valami... Magáré a játékért egyébként 15 zloty-t sem érdemes adni, pedig e pénz nem árfolyama tudvalóleg nem hasonlítható a svájci frankéhoz. Ennek az ügyességi akció-programnak a színvonalja pedig a közepeshez. (azért elfér a többi shít között)

- **Az Oracle 2** — melyet az *Art Project Studio* prezentált részünkre — egy olyan 64 pályás és level-editorral ellátott logikai játék, melynek lényege újfent a ládatolagotól elven alapul. Csakhogy, ebben a játékban nem az "egy bizonyos helyre való eljuttatás" a végcél, hanem a mozgatható elemek olvasztja átrendezése, melyek mellől elmozdulva az alakzatok eltűnnek. Gondolom, nem kis fejtörést okoz majd ennek az előbb elhangzott mondatnak az értelmezése, ezért inkább azt ajánlom, nézze meg mindenki maga a játékot, ígértem, nem fog csalódni. (mükdökli)

- Egy morzsiány *Windows* a 64 tulajoknak! A *ROM Software Trick*-je meglepő módon hasonlít az előbb említett PC-s stuff alatt futó *Minesweeper*-re. Persze a hasonlóság mértéke relatív. Mondjuk annyira hasonlít, mint a PC a C64-re, de hát ne legyünk már túl igényesek. Örüljünk annak, hogy egyáltalán még megjelenik valami a jó óregre. S ha ilyen gyöngyszemekkel is gazdagodhatunk, az még csak ajándék... Elvézünk ki, mi leg felé (**Áááháh — Xínó!**)

- Ritka szép darabot sikerült leavadszónknak az alacsonyán szálldos stratégiai-akció típusú játékok közül. Gondolom sokunk kedvence volt egykor a **North & South** című anyag. Nos, a **Double Density** a **Shogun**-nel valami hasonlóval próbálkozott. Azaz, a fő hangsúly itt is a stratégiai megfontolásokon van, de helyenként magunk is aktívan bekapcsolódhatunk a csatamezőn zájlo pírviadalokba. Az idei kínálathoz képest kifejezetten színvonalas a játék, bár nem nagy meglepetés, hiszen a **Double Density** mindig is igénykelt a többi stúdió fölél nőni. Megint sikerült...

- ...! Régi ismerősünk, *Alf Yngwie* köszönti a CoV olvasóit. Tudjátok, ő a shoot'em up stílus koronázatlan királya. Ha a minőségben nem is, de ötletességben, és a mennyiségi termelés mutatói alapján feltétlenül. Egyik új munkája az **Athena the Amazon** címet viseli. Már ebből is kiderül, hogy a változatosság kedvéért nem tankkal, nem helikopterrel, de még csak nem is egy himnusz szuperheroval kell teljesítenünk a küldetéselt, hanem egy szó szerint bombázóbébével. Hm... A változatosság gyönyörkötlet (**Áááháh — Xínó!**)

- Végre a *CP Verlag*olt is egy használható játék. A **Nova 2**, melynek első verzióját még sosem láttuk, kifejezetten jó szórakozást biztosít a fejtörőgöt hangulatban lelelő "józernek". Képzéljünk el egy sík területet, amelyen néhány (szintrel) szintre egyre több barrikád, akadály van elhelyezve egy lézergyűből elinduló fénysugár. Ezt célpont aláéréséhez mindfenél meg kell, azaz tükrökkel és prizmákkal terelhetjük a megfelelő irányba. Mivel vagy tucatnyi eszköz közül válogathatunk, elképzelhető, hogy a magasabb szinteken kicsoda agycsavarás szükséges a megoldáshoz.

- Már-már régi ismerősként üdvözölhetjük *Fred*-et, a *Cosmos Designe* által dizájntolt kétábon járó szilvásgömböcöt. Most azonban nem a **Fred's Back** című sorozat főszereplőjeként köszön vissza a monitor képernyőjéről, hanem egy nem túl eredeti, viszont szépen elkészített ügyességi játék színes forgatógából **Cosmox** címen. A game logikája kissé a *Frogger*-re emlékeztet, hiszen a folyamaton növekvő vagy süllyedő tárgyakon ugrálva kell a feltűnődező cuccosbalhat begyűjteni, viszont annál sokkal szebben kivitelezett. Valószínű, hogy *Fred* lassanként *Dizzy* sorsára jut, és a nevével fémjelvezé szónak a kiadók mindenféle közepes anyagot a vásárló nyakába.

- Sokat ígérő címmel jelentkezett a kissé fellengzős nevű **Champions Soft**. Anyagukat **Predator**nak keresztelték. Ez a keresztelés most stilszerűen is megfelelő, hiszen ez a fenevad egy kétszemélyes célkeresztos lövöldözős örületet takar. Hát, láttatok már ocsmányaságot... Az ezérvés **Operation Wolf** kenterbe veri (**Áááháh — Xínó!**). Egyetlen erőssége az anyagnak, hogy rövid, így nem sok helytet foglal a lemezben.

- Angol nyelvű(zsenik) figyelem! A *Masters* névű brigád hozta nekünk a **Quiz Show** című vetélkedőt, mely szinte egy az egyben megegyezik *Vágó István*féle *Mindent vagy semmit* c. TV-műsorrall. Egyetlen különbség, hogy itt semmiféle erőszakos bébi nem akarja rákerészkoloni senkinek nem kellő, de duplaúró lim-lomjait.

- Lapzárta előtt egy újabb *Alf Yngwie* akció gördült le a mester futószalagjáról. Ezúttal **Indiana Jones a starring**, most épp **Banana Jones**-nak álcázva. A Frigyládbán már remekül bevált karikás orostárv felszerelkezve próbálja agyonverni a veszettül lövöldözős ellenséges alakulatokat. A színvonal megszokott, a játszhatóság szintén, a végrehajthatóság szinte kizárt. Türelmetlenek hamarabb is abbahagyhatják.

- S végül egy szenzáció!!! **Morph** 64-en! A komolyabb gépekkel rendelkezők már ismerhetik — ha csak hallomásból is — ezt a ritka okos programot, mellyel többek között meglévő képeket lehet mindenféle effektkekkel torzítani, húzni-vonni stb. Nem hiszem, hogy valaki is komolyan gondolta volna, hogy ez 8 bites gépekre is le lehet ködolni. Nos, itt a bizonyíték!... (nem ígértem, nagyiú!) Igaz, a gép adottságai miatt a számolási műveletek igencsak hosszadalmasak, de megéri kivárni. A torzított képek azután a későbbiekben a standard formátumokban tetszés szerint felhasználhatók. Különösen ilyeneknek ajánlott!!!

PC NEWS



Albion



Alone in the Dark 3



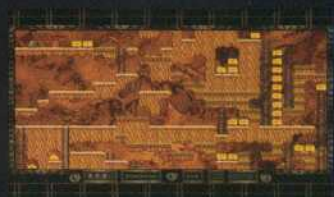
Cyclones



Dark Sun 3



Wing Commander 3



Lode Runner



Menzoberranzan



Menzoberranzan



Rascar



One must Fall



One must Fall



Syndicate 2



Giants of Sky



Transport Tycoon



Pinball Illusions



Warcraft



Win.Battle Isle



Pinball Illusions

C64 NEWS



Magic of Endoria



No Limit



Dylan Dog



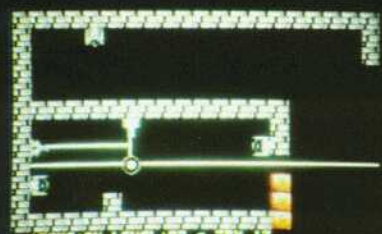
Puzzle Mania



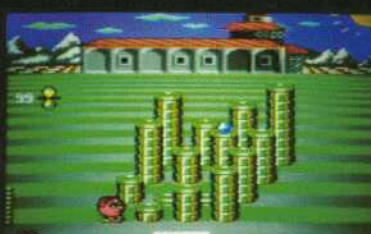
Trick



Shogun



Nova II



Cosmocs



Quick Show



Banana Jones

EMPIRE

© Cefit 1994-95



Mit szólnátok egy kis asszociációs játékhoz? Mehet? Jó. Mi jut eszetekbe arról, hogy... **EMPIRE**? (Ez a zárójel a gondolkodási időt szimbolizálja.) Szóval? Május 24? Nem, nem, az az *Empire Day*. Hogy ott lőttek le King Kong-ot? Az az *Empire State Building*. Visszavág? Az meg az *Empire Strikes Back*. Senki többet? Na jó, eláruljuk: ez egy cool kis stratégia a jó öreg 64-en. A sztori a szokásos sablon: Vegyszer fejt, hol nem volt, az O/N cian is túl (a kurfarkú malacot azért hagyjuk ki, mert Mr. AIDSface már megint másra gondolna), szóval a jó fiúk elkezdtek háborúzni a rossz fiúkkal. Mit ad az ég, a jó fiúk hadműveleteit épp egy tehetségtelen, unintelligens pancser vezeti, és mint ilyen, tökéletes alany a 10tel Játékos számára a megszemélyesítésre. (Nem, nem, CoVboy, ez csak egy hülye szövecc volt és nem azt akartuk mondani, hogy a játékok csak tífzós, kövér emberekből álló társaság játszhatják...)

Na, essünk neki... Akit a program betöltése, és a nehézségi fok beállítása másfél másodpercnél hosszabb gondolkodásra ingerel, az inkább ne olvasson tovább! Szóval (és tettel) a játékok egy nagy pull-down menürendszerből irányítjuk. Ezt most jó alaposan ki fogjuk elemezni, csak hogy teljen a lap:

FILE (ami nem halfile és nem filemle).

- **New Game:** Új játék. Csak optimistáknak, akik azt hiszik, hogy a 64-en vannak még új játékok...
- **Load:** Az.
- **Save:** Az!
- **Save As:** Azt!! Na nézd má', ezek a *Turbo Pascal*-ból lopták a menüpontokat...
- **Exit:** Ááá, ezzel most nem fárasztunk benneteket, tők egyértelmű a menüpontok, mondjuk kivéve a *Map Editor*-t, az viszont (térképszervezés) dög unalmas, és lassú.

REPORTS (nem MTV Coca-Cola)

- **World Map:** A világtérképet adja ki. Eleinte ez csak egy nagy sötétség, ami nem azt jelenti, hogy rossz a monitor, hanem azt, hogy csak azt mutatja meg, ahol már járt csapatunk (tisztá *Civilization*!).
- **Status:** Ez egy helyzetjelentés a háború állásáról. A felső táblázatban:
 - **Captured:** Hány várost foglaltunk el eddig
 - **Exist:** Még hány szabad város létezik (összesen 50 város van)
 - **Explot:** A terep hány százalékát fedztük fel

Az alsó táblázat a se(re)geinkről ad egy összefoglalást. A sorokban az egyes csapatfajták (majd később), az oszlopokban pedig:

- **Const:** Eddig hány ilyen típusú sereget állítottunk fel
- **Soon:** Mennyi időbe kerülne a következő felállítás (Ez provokáció — Xind)
- **Combat:** Mennyi harc képes egységünk van
- **Destroy, Lost:** Hány csapatunk semmiült meg, illetve tnt el. A kettő között az a különbség, hogy aki **destroyed**, azt lelőtte az ellenség, aki **meg lost**, az vagy lezuhant (ha repülő), vagy kiégett a hajót, és megfulladt (ha gyalogos).

Well, ha már itt tartunk, lássuk milyen típusú egységek vannak:

- **Army** továbbiakban *Adry*: Gyalogos hadsereg. Töltelékembereké, de nagy számban (mármin't nem az én nagy számban) szép pusztítást tudnak csinálni. Kicsit lassúak, de majd visszük őket *Transport*-tal.
- **Fighter:** Repülőgépek. Jó gyorsak, és bombáznak is rendszeren, tehát felderítésre és a gaz ellent kaszálni is jók. Nem tudnak viszont várost elfoglalni (arra *Adry* kell), és megvan az a kedves tulajdonságuk, hogy néha lezuhannak.
- **Destroyer:** Elég gyenge, de gyors hadihajók, így ók vállalják a vízi felderítést és... khm, szóval gyalogdozást szerepét.
- **Transport:** Szállítóhajók. 6 *Adry*-t tud elvinni egy, de jó sok kell belőlük, hogy az úterőt gyorsan a frontra tudjuk összpontosítani.
- **Submarine:** Tengeralttjárók. Sárágk, és a tenger alatt járnak, fő feladatuk a *Transport*-ok védelme és az ellenség *Transport*-jainak zargatása.
- **Cruiser:** Hadihajók. Nem sárágk, nem járnak tenger alatt, de egyébként ugyanazt csinálják, mint a *Submarine*-ek.
- **Carrier:** Repülőgép-anya hajók. Nem áruljuk el, mit csinálnak.
- **Battleship:** Csatahajók. Lassan készülnek, de iszonyúúúúú táposak! Ilyenek fogják majd a rossz fiúk flottáját a tenger fenekére küldeni.

No, ezzel a **Status** menüpont végére értünk. Következik az:

- **Info:** A városainkról kérhetünk infót, és beállíthatjuk, hogy ott milyen típusú egységet gyártsanak (egységben a

késég). A Turns Cost oszlop mutatja, hogy mennyi időbe kerül az adott sereg legyártása, az **Under Const** pedig, hogy hány ilyen gyártunk éppen a többi városunkban. Hajókat csak tengerparti városokban gyárthatunk. Minél többet gyártottunk egy városban egyféle seregből, annál jobban belejönnek a helyiek a dolgba, így egyre kevesebb időbe kerül a következő előállítás. Tehát ha mondjuk egy városban csak gyalogosokat gyártunk, akkor az eredetileg 6 körbe kerülő *Adry*-ból 150 kör után már körönként képesek kettő gyártani.

- **Ship Report:** Ez egy vízi helyzetjelentés. Minden hajónkról megmondja:

- A számát: Nem túl érdekes, mert hajlamos akár a harmadik *Destroyer*-ünket is 57. *Romboló*-ezrednek elkeresztelni...
- A típusát: *Destroyer*, *Transport*, *Submarine* stb.
- A helyzetét: Itt néha bejárt az a **Bermuda-háromszög**-effektus, és a megadott koordinátákon se híre, se hamva a hajónknak.
- A közérzetét: Ha ez pl. 3/2, az azt jelenti, hogy a játékos 3 pontot visel el, de kettőt már kapott, így a következőt már 3/3-as lesz, és lebukik. Izé... elsüllyed.



- **Set Production:** A város termelését lehet megváltoztatni.
- **Production Map:** A térképre rajzolja ki, hogy hol mit gyártanak. Kicsit kényelmes, mint mindenholnan Info-t kérti.

ORDERS (a csapatoknak adható parancsok)

- **Go Home:** ...menj haza (Ez valahonnan ismerős)! A csapat abba (Ez városba fog igyekezni, ahol annak idején gyártották. Érdekes öngyilkossági kísérletnek lehetünk szemtanúi, ha legyártunk egy *Adry*-t, felültetjük egy *Transport*-ra, átviszük a tengeren, kirakjuk, majd azt mondjuk neki: **Go Home...** (avagy **By-by Adria**, vagy inkább **Adrya — CoVboy**)
- **Go Direction:** Megadunk egy irányt, és sereg arra fog masírozni, amíg csak le nem megy a térképről.
- **Go Random:** Hasznos parancs, a csapat részlegesét szimulálja, és össze-vissza csámborog.
- **Move to:** Egy konkrét helyet jelölünk ki célpontul, és az egység odamegy. Persze annyi esze nincs, hogy egyenesen menjen, ez néha roppant idegesítő tud lenni.
- **Petrol to:** A sereg a két megadott végpont között mászkál ide-oda. Csak akkor van értelme, ha voltunk olyan pancserok, hogy az ellenségét támadni hagyjuk.
- **Escort Ship:** Egy vízi egységet egy hasonló védelmére rendelhetünk.
- **Sentry:** A csapat beássa magát, és csak akkor aktivizálódik, ha ellenség bukkan fel a közelben. A beásás képtelenen értendő, ugyanis hajó és repülő is tudilyet.
- **Clear Orders:** Az eddig érvényben levő parancs törlése.
- **Load Ship:** Az embereket (vagy repülőket) felszállnak a szállítóhajóra (vagy anyahajóra). Ha kevesebb, mint 6 embereket akarunk feltenni a hajóra, akkor adjuk ki a **Load Ship** parancsot, pakoljuk fel az embereket, azután **Clear Order**-rel töröl-

ük a parancsot, Ja, ha nem lett volna világo-
s: emberke = Adry, khm(?)].
- **Unload Ship:** Ugyanez fordítva. Nem,
nem a hajó száll be az emberkébe,
hanem az emberke száll ki a hajóból. Azt
ugye mondanunk se kell, hogy az utóbbi
két menüpont használatának főleg a ten-
ger kelles közepén van sok haszna...
- **Skip Move:** Lépés átugrása. Megeshet,
hogy még a körben akarunk egy csap-
attal mozogni, de csak a többi sereg
után.

Ezek lettek volna a parancsok. Ennek el-
nére újabb parancsok jönnek, csak már
egy másik menüpont alatt:

- **COMMANDS** (ide tartozik pl a **COMMAND.COM**)
- **Move Mode:** Ez az alapállapot. A seregek
csinálják, amit mondtunk nekik, aztán a
következő körben újra érdeklődnek a
szándékaink felől.
- **Survey Mode:** Ha ezt kiadjuk egy csapa-
ra, új parancsokat adhatnak ki neki.
- **Group Survey:** A kijelölt területen mindkét
átmegy **Survey Mode**-ba.
- **Wait:** A csapat egy körig nem csinál sem-
mit.
- **Flight Path:** (747 nélkül) Repülési útvonal
megadása. Kicsit bonyolult lesz elma-
gyarázni, azért megpróbáljuk. Szóval:
megadjuk egy útvonalat mondjuk egy
város és a tenger közepén horgonyzó
anyahajó között. Ezentúl ha egy
repülőnk valahogy a városba keveredik,
automatikusan az anyahajó felé folytatja
az útját. Így lehet gyorsan és
hítkétkorvagy frontra zavarni a
repülőinket. Útvonalat törölni úgy
tudunk, hogy azonos kezdőponton leg
másikat jelölünk ki (és tők jól meg lehet
hílyíteni a pilótáinkat egy körkörös
útvonallal,...)
- **Activate:** Ööö... Ld. **MISC/Commanders**
- **Center Screen, Center cursor:** Na, ezek
rendkívül bonyolult dolgok, majd egy
különszámban fogjuk őket részletesen
kielemezni.

MISC (Floppy MISC, vagy Hard MISC?)
Sound on/off: Jó lesz az off-ban...
- **Display:** A **Battle Delay** a csaták időtar-
tamat állítja, a **Message Delay** pedig az
üzenetek **MVTRI**-indexét. (**Monitoron**
Való Tartózkodás Relatív Időtartama —
Ugye tetszik, hogy ilyen tudományosan
fogalmazunk?) Jobb nem piszkálni őket,
mert ha túl lassú, akkor kihullik a ha-

junk, mire megnyerjük a háborút, ha
megtérülünk, akkor esetleg nem
vesszük észre, hogy hirtelen
felaprították a fél hadseregeink.
- **Commanders:** Ld. **COMMANDS/Activate!**

- MAP EDITOR** (röviden a szerkesztőről)
- **File:** Ugyanaz, mint a játéknak, csak itt a
megszerkesztett térképre vonatkozik.
 - **Pieces:**
 - **Put Sea:** 1 db tenger lerakása
 - **Put Land:** 1 db földdarab lerakása
 - **Put City:** Város lerakása
 - **All Sea:** Az egész mező kitöltődik ten-
gerrel
 - **All land:** Az egész mező kitöltődik föld-
del
 - **Growth:**
 - **Grow Land Mass:** A segédkurzor körül
véletlenszerűen föld kezd kialakulni a
tűzgömb megnyomásáig
 - **Grow Sea Mass:** Ugyanaz, mint az
előző, csak a tengerrel
 - **Blotch Land:** Egy ideig történik a föld-
kialakulás
 - **Blotch Sea:** Ugyanaz, mint az előző,
csak tengerrel
 - **Build World:** A program tervez egy vilá-
got
 - **Other:**
 - **Validate Cities:** Ellenőrzi, hogy mind-
egyik városból el lehet-e jutni mind-
egyikbe
 - **Enter screen:** Az eddig megtervezett
világot középbe hozza
 - **World view:** A világ térképe.

Now, most már mindent tudunk. Itt az ide-
je, hogy kezdődjék a HÁBORÚ! (Höhöhö...
War is cool!)

Kezdetben vala egy, azaz egy darab
városunk. Gyártsunk le néhány **Adry**-t, és
hódítsuk meg velük a környéket. Ha már
van 4-5 városunk, áttálhatunk a
nagyszabású háborús taktikára: egy város
állandóan **Adry**-t gyárt, egy repülőt,
egy **Transport**-ot, a többi meg azt, amit akar.
Repülőikkel és **Destroyer**-ekkel fedezzük fel
a világot. A gyalogosokkal és a többi repü-
lővel foglaljuk további városokat, a ma-
radék **Adry**-t meg fagyasszuk le (értsd: te-
gyük be őket **Transport**-okba, és adjunk
nekik **Sentry**-t (az aztán a hidegháború!).
Időközben gyártsunk néhány **Cruiser**-t, és
ha lehet, **Battleship**-eket is. Ugy 40-50 kör
múlva valahol biztos beleakadunk az ellen-
ségbe. Néhány repülőt és **Destroyer**-t felá-
dozva derítsük fel az ellenfél által meghódí-

tott területeket (elleneköz esetben megter-
ténthet, hogy a nagy felderítetlen sötétsé-
g-ből kijön néhány ellenséges hadsereg (mint
Kukás a **Darkness**-ből — **ÁKOS**), és
befopatlankodik a háttérzágunkba. Ha
megvan a gaz ellen, szedjük össze az
összes hajónkat (remélhetőleg már van pár
Battleship-ünk), és sörpörjük el az ellenfél
flottáját. Ha megvan a tengeri uralom,
elindulhat az inváziós sereg (a sok
"lefagyasztott" **Adry**) **Carrier** + repülős
támogatással (ha nincs **Carrier**-ünk, a
repülőknak adjunk **Flight Path**-okat!). Míg a
nagy armada odár a frontra, a maradék
flottánkkal ritkítsuk meg az ellenfél part
mentén bökklászó csapatait. Ha
partrazsálltunk, elkezdjük sok
ellenséges városot elfoglalni. Ez dupla nyer-
és: az ellenfélnek annyival kevesebb se-
rege lesz, amennyit ott termelne, nekünk
meg annyival több, amennyit ott termel-
lünk. Innentől a győzelem már csak idő
kérdése. Ja, akkor nyarunk, ha az összes
ellenséges sereget lepucoltuk.

Megeshet, hogy a program egy olyan pá-
lyával kedveskedik, amin egy kikötő nélküli
szigetet dekkolunk, ilyenkor legjobb, ha
reszelünk (nincs kikötő —> nem tudunk
hajót gyártani —> nem tudunk
terjeszkedni —> folytassuk...?). Ennél is
kellemetlenebb, ha az ellenség kerül
hasonló helyzetbe. Mivel 6 nem tud
reszelni, átmegy abszolút defenzívbe,
azaz a területének minden
négyzetcentiméterét feltölti **Adry**-kkal,
aztán ember legyen a talpán, aki egy ilyen
szigetet elfoglalja...
Na, most már csak az értékelés maradt
hátra. A játék néha roppant izgalmas tud
lenni (főleg keményebb nehézségi fokoza-
tokon): **EMPIRE IS COOL!** Néha viszont na-
gyon unalmas (ha van száz csapatunk,
mind a száznak külön kell parancsot ad-
nunk...): **EMPIRE SUCKS!** Mindenestre já-
tekának jobb, mint néhány "vadatünyifan-
tasztikus" 15 megmásíthatatlan hűlyeségi!
egy greetings **Bánhegyi Gábornak**, tőle
származik a szerkesztő leírása.

Utóirat: Azok megnyugtására, akik a
duplaszámban lévő **CoVboy's Quest**-igér-
getésen nagyon felvilányozódtak, em-
ezúton közöljük, hogy a **CO-project** sajnos
kötbe esett. Nem mintha nem lett volna
elég hülye ötlet, hanem a coder bácsi
mondta be az unalmas.

■ **HANCU & Ákos, a tápos**

WARLORDS II.

- A játékok az **SSG** készítette '93 májusában, de a magyar **PC**
nyozók csak hónapokkal később vehették rá magukat. Aki ismeri a
Warlords I-et (—> leírás a '93/94-es Évkönyvben), annak nem kell
magyarázni, hogy milyen cool ez a játék. A game **VGA**-s, és nem árt,
ha van egy **SB** a kúzbelen. Ha betöltöttük, akkor az 1. 7. szintű
Human Fighter fogad minket, itt négy óráig kövöl választhatunk:
- **New Scenario:** Pályaválasztás.
 - **Load Game:** A ló ad egy játékot.
 - **Random Map:** **RND** térkép kidolgozása.
 - **Begin:** Let the **WAR** begin!
- A következő screenen újabb menük várnak.
- **Három nehézségi fokozat:** **Beginner** / **Intermediate** / **Advanced**
 - **Edit Options:** Itt a játék nehézségét lehet állítani egyenként.
 - **Neutral Cities:** **Average** / **Strong** / **Active**
 - **Quests:** Küldetések (Lásd később)
 - **View Enemies:** Lászuk e az ellenfél csapatait.
 - **Diplomacy:** Mi lehet?
 - **Hidden Map:** Csak azt látjuk, amit felfedeztünk a térképen.
 - **View Production:** Az ellenfél váraiban nem tudjuk, hogy mit lehet
termelni.
 - **Military Advisor:** **Getto** in **Army**
 - **Quick Start:** Nincsenek neutral városok
 - **Random turns:** Köröknél változik a játékosok sorsrendje.

Mind a nyolc karakternél be lehet állítani, hogy a gép, vagy mi
vezessük őket. Ha egy karakter képre clickeünk, akkor megvál-
toztathatjuk a nevet. A **Random Characters** pontot kiválasztva a
gép karaktereinek jelölme lesz jelölőkkel és hátrányokkal. Az **In**
the **Greatest**-et mindenkinek ajánlom, ezzel elővezek csak játszani.

Legalul egy százalék jelzi a nehézségi szintet. Ha minden kész, akkor
begin.
Végre a játékot le megszemlélhetjük. Bár alkalom a várának számát
látjuk, mellette a pénztéket, ez három díszből áll (az éppen
aktuálisat, egy körben mennyit keresünk, egy körben mennyi a
kiadás). A játéktérre a a térképet néhet eltévesztvni, ezért az
ákonról írunk.

Felszer:
Négy lábat formázó ikon: Az első részben az volt a legnagyobb
probléma, hogy ha több zászló állt, lehetetlen volt megjegyezni,
ki hova tart. Ezt tökéletesen megoldották, ugyanis ki lehet jelölni
az egységet, ugyanis ki lehet jelölni az egységet, ugyanis ki lehet
jelölni az egységet, ugyanis ki lehet jelölni az egységet.

Jobbra nyit: Következik
Feikéltől: Ez az egység nem lép többet ebben a turn-ben.
Zászló: Szemből nézve kiválóan kijelöli valamennyi egységet.

- Középső sor:**
1. ikon: Ha hosszabb mozgást jelöltünk ki, megmutatja a
célpontot.
 2. ikon: Info
 3. ikon: Törli az egység útvonalát.

Utolsó sor:
Itt négy ikon lehet, de mi jelöljük ki, hogy mi legyen az (a felső
pull down menükül **Game/Shortcuts**).

- Pull Down menükül:**
- GAME**
 - Settings:** Ha jön egy haver, itt lehet neki csapatot adni.
 - Shortcuts:** Lásd fent
 - New/Load/Save Game:** egyértelmű
 - Load/Save Map:** Ez is.
 - Quit:** Kuvik.

ORDERS
Fight Order: A csapatok prioritási sorsrendjét lehet beállítani.
Move All: Minden egység a megadott útvonalon mozog.
Dismiss: Felosztat egy csapatot.
Resign: A game feladása.

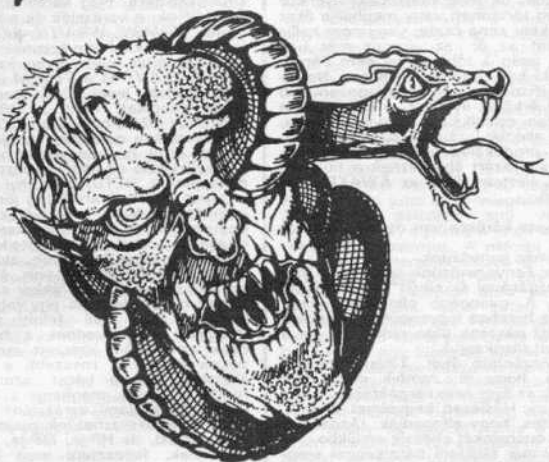
REPORT
Statisztikák a játék állásáról.
Army: Hadsereg száma. **City:** Városok. **Gold:** Arany. **Production:**
Gyártás/Csapatok. **Winning:** Nyeresésség.
Diplomacy: Diplomácia.
Quest: Na, ez egy olyan dolog, hogy ha betér egy his egy
templomba, ott adhatnak neki egy küldetést. (Egy vár le-
rombolása, ellenfél csapatának kinyírása, stb.). Ha az
véghezviszi, akkor megjutalmazák, általában egy város-
tárgyal. Ennek az állapotát mutatja ez a menüpont.

HERO
Inspect: Visszaföld. Ha meghal egy his, és voltak tárgyai,
akkor egy zászló jelenik meg, ebben lesznek a tárgyai. Gyorsan
mozogjunk oda, és inspect.
Plant Flag: Le lehet tenni a várastárgyat.
Levels: Híveken szintjeit láthatjuk.
Search: A ruinkában és a templomokban használhatjuk.

VIEW
Army Bonus: A csapatok bonusai.
Items: A játéknak található tárgyak bonusai.
Ezután a városok menüjé következik.
Ruins: Az összes Ruin- megmutatja, és azt is, hogy melyek
vannak kifosztva.
Stacks: A csapatokról részletes info
HISTORY: Ua, mint a **REPORT**, csak táblázatban.
Turn: A kör befutása.
Ennyi lenne a **WARLORDS II**. Aki mindent elkövette **Szilgyi Dávid**
tippje alapján: ■ **Evil Csika**

PHANTASIE III.

© Giffon 1994.



Old, but good! Valamikor 87-ben született a game az SSI-nél. Ehhez képest (már hogy az SSI-nél született) elég jó játék, ha nem számít senki sem holmi Underworld-típusú megjáratásra (ide a Poohhoz sem nagyon szabad hasonlítani!). Ez nem teljes leírás lesz; csak kezelési útmutató, meg segítség a kezdéshez, ugyanis nagyon nehezen sikerült beledolgozni, mert az elején az istennek sem tudtuk, hogy voltaképpen mi a játék célja. Most már vannak sejtéseink...

Na, először töltsük be a gamét. Ha valakinek nincs más dolga, az aludjon egyet a töltőgép alatt, mert rohadt sokáig tart (kb. 1 Bark at the moon-nyi ideig (koncertváltozat), bár lehet, hogy nem jó mérce a PC vinyója mellől visszauzánál az 1541-eshez. Először is ki kell választanunk, melyik városból induljon a játék. Ha ez megvan, élénk tural a városi menü:

- (G)UILD: Kiképzőhely. Lehetőségek:
 - 'L': A lemezén lévő karakterek listája
 - 'P': Karakter törlése (nem lemeztől)
 - 'N': Új karakter (sznoboknak: karaktertör, RPG-fanoknak: PC (nem az a PC és nem az az RPG!)) létrehozása
 - 'R': Karakter átnevezése
 - 'A': Karakter behozása a listáról (ha nem ebben a városban tartózkodik, a gép megkérdezi, várunk-e két hónapot, míg ideér, de mi nem láttuk semmi jelentőségét a várakozásnak)
 - 'E': Exit
 - 'S': Új varázslat tanulása (nem ingyen)
 - 'T': Szintlépés (ez se a két szép szemünkért)
 - 'D': Karakter kirugása a csapatból

Új karakter készítésekor először egy fajta kell választanunk. Ez a szokásos ember, gnóm, félszerp, áll, törp mellett lehet véletlenszerű is. Ilyenkor vagy az előbbi ötből lehet választani, vagy egészen egzotikus fajok jönnek elő: troll, gnoll, pixie, minotaur stb. Ezek általában elég spéci figurák, de mindegyiknek van néhány hátránya: csak tolvaj vagy harcos lehet (annak viszont nagyon jó), néhány képzettségüket nem tudják fejleszteni, és kicsit drágábban lépnek szintet a többieknél. Előnyük viszont, hogy strapabi-

róbbak, és néhány képzettségük induláskor elég magas. Tudjuk ajánlani a troll harcost és a pixie tolvajt a csapatban (utóbbi kezdetben gyengécske, de gyorsan fejlődik, jól is, és mivel repülni is tud, csatában a hátul álló ellenfelet is meg tudja sorozni). Mindenképpen kell legalább egy dwarf a csapatba! Ha megvan a faj és a kaszt, megjelennek a tulajdonságok és az eredeti foglalkozás. Túl békés egyedeket, valamint PEASANT származásúakat ne tartunk meg, ha lehet, mert a parasztnak elég kevés (0) aranya lesz induláskor, és az elején minden fillér számít...



Ha összeszedtünk egy kis XP-t, fejleszthetjük a karaktereket. Ilyenkor nőnek a HP és a magic pontok, mi pedig növelhetjük három képzettség szintjét. A képzettségek:

- ATTACK: Na, ez vajon mi lehet...
- PARRY: Védekezés
- FIND ITEM: Csata után milyen eséllyel talál valamit
- SPOT TRAP: Csapadfigyelés. Jó, ha legalább egy fickónak (pl tolvaj) magas!
- DISARM TRAP: Csapda hatástalanítása. A tolvajnak legyen magas.
- LISTEN: Hallgatkozás. Ha magas, a karakter szói, ha az ajtó mögött ellenfelek vannak, így lerobbant csapattal elkerülhetjük a harcot.
- FIRE BOW: Milyen jól is a fickó
- PICK LOCK: Ajtó nyitása. A tolvajnak (bár inkább már polihisztornak neveznének) jó, ha magas.
- SWIM: Uszás. Fejlesztjük ezt is egy kicsit, mert kellemetlen, ha titánjaink vízbe fulladnak átkelésekor.

Fejlesztésnél két oszlopban vannak az értékek ilyen volt → ilyen lesz stílusban. Ha a jobboldalon az érték 1 vagy ugyanakkora, mint a másikon, akkor ne pazaroljuk erre a lehetőségeket.

Khmm... Szóval a városi menünél tartotunk. Továbbiak:

- (A)RMORY:
 - 'L': Bolti lista előlről
 - 'C': A bolti lista továbblapozása
 - 'B': Vásárlás
 - 'A': Másik karakter behozása vásárolni a tárgyak mellett két oszlop vannak az értékek GP a cucc ára, PTS a tárgy ereje (hogy pontosabbak legyünk: fegyvernél ez a sebész, páncélnál ez az ACI/DCI). Ha a pasinál több azonos feladatot tárgy van, automatikusan a legjobbat használja (kicsit kényelmesebb, mint állandóan READY-be tenni). Ja, harcok után nem érdemes felszedni minden cuccot abban a reményben, hogy "ez biztosan egy LONG SWORD +30 vs EVIL +300 FLAMETONGUE lesz", mert a program megmondja, ha a fegyver pluszos. A tárgyak választékát viszonylag jó, de nincsenek karkötők, övek, meg ilyen marhaságok, és az íjhoz sem kell nyílvesztőt venni. A fegyvereken kívül vannak még HEAL POT x-ek: ezek gyógyító lötytyök, a szám az erősségükre utal, csak egyszer használhatóak, MAGIC POT x-ek: magic pontokat nyomják fel, illetve SCROLLok is (ezeket még nem tudtuk használni, de van egy olyan érzésünk, hogy kulcsszerepük lesz). Az egyéb tárgyak: topáz, onyx, festmény, szobor stb. érdekesen hangzanak, de használni nem tudtuk őket, valószínűleg nincs szerepük a játékban.
- Ha új csapatot indítunk, nem árt felszerelni őket egy-két jobb cuccal (legalább valami jobbfejta páncélt: mindenkinek, meg a harcosoknak pár jobb fegyvert), mert a program által nyújtott kezdő "felszerelés" semmire sem elég.

- (M)YSTIC: Helybéli jós, akinél ugyan infot nem kapunk, de megtudjuk a pontszámunkat és besorolásunkat.
- (B)ANK: Kezddéskor, valamint városba belépés után nincs nálunk készpénz, a kiképzőhelyen meg csekket nem fogadnak el, szóval ide is be kell néha kukkantanunk.
 - 'D': Pénz berakása. Ez nem személynként megy! Minden fickónál meg kell adni, mekkora részesedése legyen a berakandó lóvóból (1-3), és ezután a nálunk lévő összes pénz a bankba megy.
 - 'W': Pénz kiszedése. Ez már személyre szóló. Itt azért vigyázzunk, ha "RETURN"-t nyomunk, az összes pénzt kivesszi a hűlyéje. Fontos, hogy vigyázzunk a pénz kibérakásával, mert 65535-nél átprész a drágál

- (I)NN: Fogadó. A pasik életereje és magic pontja (továbbiakban MP) a maximumra ugrik. A halott viszont nem támad fel (ez is jó poén a játékban: a többi RESTS, azaz alszik, a hulla meg RESTS IN PEACE...), és a levágtott testrészek sem nőnek ki.
- (L)EAVE TOWN: Navajon...
- (T)RADE ITEMS: Tárgyak cserberéje, illetve eladás
- (V)IEW MEMBER: Karakter infója. A következőket tünteti fel:
 - Szint, faj, kaszt, állapot (él/hal-e), HP, MP, arany, XP, pontszám, felszerelés (a zárójelben a tárgy ereje), ORIGIN (hol született), SOCIAL CLASS (eredeti foglalkozás), tulajdonságok, képzettségek, felhasználható varázslatok.
- (D)ISTRIBUTE & SELL ITEMS: Az összes tárgyat összerámojuk és újranelosztjuk a nép között (mint Dennis Moore). A nevek mellett lévő számok a következőket jelentik: fegyver erőssége,

- páncél ereje, pajzs ereje, új ereje. Ha sok cucc van nálunk, inkább azt használjuk, mint a **TRADE ITEMS-T**. Ha valamelyik cucc nem kell, a '7'-tel eladhatjuk.
- **(S)IAVE GAME:** Nem a játékalját, hanem a karaktereket menti el. Ha új társulatot csináltunk, érdemes azonnal lementeni (lehetőleg csináljunk egy másolatot a DUNGEON DISK-ről, és azzal játsszunk). Mentés előtt, ha pénz van nálunk, el kell osztani, ugyanúgy, mint a bankban.
 - **(C)IAST A SPELL:** Varázsolgathatunk egyet. A választék:
 - **Heal 1-4:** Gyógyítás különböző erősségben.
 - **Resurrect:** Halott feltámasztása, a pasi feltámad (minden tulajdonságvesztés nélkül) 1 HP-vel.
 - **Transport:** Gyors közlekedési lehetőség a városok között, csak a város neveit kell megadnunk.

Mozgás a terepen:

- A kép jobb oldalán láthatjuk a pasikat. Fel van tüntetve a név (programhiba miatt a felső kettőnek nem), a szakma, MP, HP. A test képe is fontos, a sérüléseket mutatja. Alapállapotban az egész pasas zöld színű (micsoda bűz lehet ott). Sérülés hatására ezek elszíneződnek: ha megsebződött, akkor sárga, ha eltört a testrésze, akkor piros, ha levágták, akkor meg nincs ott. Jó, ha gyógyítjuk a fickókat, mert pl. lábtöréssel nem igazán fickándoznak a csatában. A terepen a kurzorgombokkal mozoghatunk. Egyéb funkciók:
- **(C)IAST:** Választék:
 - **Heal 1-4:** Gyógyítás
 - **Resurrect**
 - **Monster Eval:** Megmutatja, milyen erősek az ellenfelek a környéken.

- **(T)IME LAG:** A játék sebességét állítjuk.
- **(U)SE POTION:** Gyógyító vagy MP-növelő létyó használata. Meg kell adnunk, hogy ki használja, mit választ és ki issza meg.
- **(I)NSPECT MEMBER:** Csapat vizsgálata. A következőket láthatjuk: Kint töltött napok száma, szerzett arany mennyisége, az eddig összeszedett XP mennyisége, szerzett cuccok száma. Az '1'-'6' billentyűkkel pedig a karaktereket ellenőrizhetjük. Itt jegeznénk meg, hogy ebben a játékban kissé furá a zsákmány-és XP-gyűjtés: a csatákban szerzett holmit nem lehet használni, és az XP sem adódik hozzá rögtön a többihez. Ahhoz, hogy használni tudjuk az imént felszedett cuccot, vissza kell mennünk a legközelebbi városba ahol a szerzett cuccokat a **DISTRIBUTE** opcióhoz hasonlóan fel kell osztani. Ugyanez történik az XP-vel is: a banki módszerhez hasonlóan kell felosztani a tapasztalati pontokat. Ez nagyon hasznos, mert így az elhunyt karakterek is részesülnek a szerzett tapasztalatokból, és lehetőség van egy-egy karakter célirányos fejlesztésére (ez főleg a papoknak fontos, amíg meg nem tanulják a **RESURRECTION-T** (Realitás...)).

A terepen fogadók is vannak. Ide csak pénzért mehetünk be (csekket nem fogadnak el), cserébe a csapat felgyógyul, és az MP is maximumra töltődik. A harmadik típus amivel találkozunk, a dungeon, erről később.

Harc: Sétálgatva néha belebotlunk egy két barátsgatlan emberkébe (*elfcskébe, trollcskákba* stb.) is. A belebotlás módja többféle is lehet:

- Egyszerűen találkozunk, és egymásnak esünk.
- Meghalljuk őket. Lehet választani: futunk vagy bunyó.
- Meglepnék minket (**surprised**), ilyenkor jóvak az első kör.
- Álmutban lépünk meg őket (**Sleeping monsters, Leave?**), ilyenkor nem kötelező támadni, de az esélyein ilyenkor a legjobb: az összes pasit alszik, mi pe-

dig egy-két körig büntetlenül verhetjük őket. A dologra jellemző, hogy egyszer két kör alatt leverünk így két *Cloud Giant*-et (szerezve egy rakás XP-t és NAGYON JO fegyvert), majd a következő lépésben találkozunk egy mássikkal, aki sajna ébren volt — még elmenekülni sem tudtunk, miután két kör alatt lenyomta az összes varázslónkat.

- Mi alszunk, ők meg támadnak. Ilyenkor két dolog történhet: vagy meghalja őket az ő, ekkor sima csata, vagy nem halja meg őket az ő, az viszont már baj, ugyanis amíg a többiek fel nem ébrednek, neki kell tartania a frontot. Ne legyenek illúziók: mindig a leggyengébb karakter örködik ilyenkor, a tagok pedig nyugodtan csicsikálnak annak ellenére, hogy az ellenfél lazán 10-20 ponton sebéseket produkálva eltöri keztes-lábu-kat. Persze azért ébrednek a fiúk, de nem árt szíttetni őket az **AWAKEN** varázslattal.

- Maga a csata körökre van osztva. A lehetőségek:
- **Fight:** Simán bunyózunk.
 - **Threaten:** Fenygetőtűzünk (az ujjunk útmeles mozgásával és sűrű "nana!" kiáltásokkal). A gyengébb ellenfelek, vagy esetleg a harcban leggyengütek lépnek. A szókott pasasok után nincs XP, de a tárgyaikat megkapjuk.
 - **Greot:** Köszöntjük őket. Talán nem kell mondani, hogy pl. *zombik* vagy *dark dwarf*-ok az ilyen nem respektálják.
 - **Beg Mercy:** Hősiesen kegyelmet kérünk. Nem biztos, hogy elfogadják, ráadásul a szerzett cuccainkat elveszik emlékébe.
 - **Flee:** Már-már felísteni bátorsággal megpróbálunk lelépni. Nem mindig sikerül, ilyenkor pedig egy körig az ellenfélé a szó.

A csatában a karaktereknek a következő lehetőségeik vannak:

- **THRUST:** Döfés a karddal (a szótár szerint jelentheti még: csípés megjegyzés; vízszintes ívnyomás).
- **ATTACK:** Sima támadás.
- **SLASH:** Vágás.
- **LUNGE:** Hirtelen szúrás.
- **AIM BLOW:** Céltzott csapás.
- **CAST:** Varázsolgatás.
- **PARRY:** Védkezés.
- **Block:** Nyilazás.
- **OTHER:** Egyéb dolgok:

- **FORWARD:** Előrelépés
- **MIDDLE:** Középrelopás
- **BACK:** Bőjőcska hátul
- **TIME LAG:** Sebesség
- **REDO:** Vissza az előző menübe

Őszintén szólva nem tudjuk, mi a különbség a támadási módok között. Ami biztos: kezdő karakter nem használhatja mindet, csak a **Thrust**ot, a **Parry-t** és a **Bow-t**. Ha a karakter tud repülni (*pixie, sprite*), akkor a **thrust, slash, attack** támadásnál támadhatja a hátsó sorokat is!

Az ellenfelek általában két sorban állnak. A hátulsókat fíjjal, varázslattal, és az előbbi módon lehet támadni. Ha ilyet használunk, a program érdeklődik, melyik sort támadjuk (**rank?**). Az ellenfelek nevei mellett vannak betűk is: ezek az állapottukat jelzik:

- **K:** Okay
- **S:** Sleeping
- **D:** Down
- **U:** Out

Na persze nem azért állnak ott a kolléga urak, hogy legyen mit kijelezni, hanem támadnak is: rendszeren a támadások hatása lehet sima HP vesztés, sérülés (**injured**), törés (**broke**) ill. levágás (**remove**). A testrészek sérüléseit kijelzi a gép. A sérüléseket jobb minél hamarabb gyógyítani (az **erős heal** újraneveszti a levágott testrészt is (az igen!)), mert pl. törött kézzel nemigen lehet nyilazni, törött lábbal mozgásképtelen a pasi (néhány extra faj nem. Pl. a *pixie* repül), a betört fejé krampusz

pedig egyből *Outta* kerül. A súlyosan sérült karaktert jó, ha hátravisszük, ilyenkor nemigen tud jól támadni (csak íjjal és mágiával), és kevesebb találatot kap.

Az ellenséges fajtákat nem fogjuk taglálni. Az ellenséges van. A leggyengébbek a **BEH** (**duh, mekkora méh??**), **WILD CAT**, **WILD DOG**, **GREMLIN**, **KOBOLD** és hasonló fajták. Vigyázzunk (alacsony szinten) a **SMALL DRAGON**-okra. Elég kemény fiúk a **DARK DWARF**-ok, a varázslók és a különféle élőholtak (**ZOMBIE, WRAITH, SKELETON** stb.) is. Az óriásokkal vigyázzunk! A hegyi meg a völgyi óriás nem olyan kemény, de a **CLOUD GIANT** és a **STORM GIANT** rohadó erős fiúk egy level 10-es csapatnak is. Az olyan csöpipek, mint a **DRAGON** vagy **DRAGON KING**, nem is említjük.

Ha levertek a csapatot, megjelenik valam szöveg arról, hogy legyőztök harcossáink leke megkezdte az útját az asztrális sík felé, és lépünk a **RETURN**-re. Ne kapcsoljuk ki a gépet, mert olyan dolog jön, amit nem igazán látunk 64-es szerepjátékban: hősienk egy batár nagy démon elre kerülnek, aki elbírája az addigi cselekedeteiket. Ha a karakter egy lame figura volt, akkor megsemmisül, ha úgy-agyok jó volt, előhalott lesz, ha pedig cucc gyerek, akkor simán fel lesz támasztva. Szóval ha egy jobb party-t levernek, nem kell félni: feltámadunk! Ráadásul megmaradnak a holmijaink is, csak az utóljára szerzett cuccok és XP veszik el. Kicsit rosszabb a helyzet, ha előhalott lesz a bácsi: azoknál, hogy ronda és büdös, megkapja a 20. szintet a szakmájában (ami varázslónál nem rossz, hiszen megszerzethetünk majdnem minden varázslatot) de HP-je, MP-je, képzettségei maradnak, fejlesztené meg kissé bajos, mert annyi XP kell neki, amennyi az egész játékban sincs.

Dungeonok:

Altalában barlang formájúak, de pl. a **Pendragontól** kicsit délre lévő vár alakú. Kissé igénytelen kialakításúak, de ha mondjuk **Champions of Krynn** stílusúak lennének, tuti, hogy nem férne el a játék két oldalon. Szóval: belépéskor még megmondolhatjuk magunkat (**Will you take it?**), és 'Y' t nyomva előlathatunk. Felülnezelből látszik a pálya (az a kis zöldes pelt fent az mi vagyunk), de először semmi sem látszik. Előrehaladva egyre jobban látható lesz az egész. Ne felejtseünk el mindent végigjárni, új utakat találhatunk. Az ajtókon könnyen átjutunk, ha valakinek magas a **pick lock** értéke. A pirinyó képtelen az egyes szobákban fontosak: vagy kincset találunk ott, vagy fontos infokhoz, megbízásokhoz jutunk. Esetleg egy nagy fekete képernyőhöz — ilyenkor temyerünk a billentyűkre, előbb-utóbb visszajön a kép (valószínűleg a törés hibája, esetleg valamelyik ügyes gyermek nyúlt bele — emiatt fontos infoktól eshetünk el a játék közben). Találkozhatunk csapdákkal. Ha ezeket nem vesszük észre, lesz néhány halálos áldozat. Ha észrevettük, lehetőség van az eltávolítására. Lehetőleg olyanlani pszikáltassuk, aki érti hozzá, ha még nincs ilyen, hagyjuk a fenébe! Ha a dungeont elhagyjuk, kimenthetjük az eddig bejárt területek térképét is.

Varázslatok:

Hámmmm. Hát itt gondban vagyunk. Van a játékban vagy huszonegynéhány különféle varázslat, de a hatásokra nagyvessz: nem sikerült rájónnunk. Lehet, hogy itt is az örökös **SSS**-probléma volt a gond: 50 varázslattól kb. 2 az, ami jól használható. A fontosabbak:

- **Arrow Flame:** Támadás egy ellenfél ellen. Nem túl erős, és csak az első sor ellen használható (bár mi csak a 2 szintű változatot szerztük meg).
- **Flash:** Hasonló, de ez már mehet bármelyik ellenfél ellen. A 4-es szintű változat már néha 100 körül is sebez!
- **Sleep:** Gyengébb ellenfelek ellen hatékony. A következő kortól kezdve elalatt pár pasit (nem támad, nem védekezik, de le kell verni, mielőtt újra felkel).

- Heal:** Gyógyítás. Minél előbb szerezd meg a 4-es változatot, ez a halálón kívül mindent gyógyít (addig meg használhatunk **heal pot**-ot).
- Resurrect:** Újrällesztés. Minél előbb szerezd meg, mert az elején igencsak hulanak a figurák (később is).
- Dispel Undead:** Az élőhalottakat rakja helyre. Használata után a gyengébbek elpusztulnak (XP), az erősebbek (pl. **DEVIL**) eltűnnek. Nagyon fontos.
- Monster Eval.:** A szörnyek szintjét mutatja meg a környéken.
- Awaken:** Felébreszt az alvó csapatot éjszakai támadáskor.
- Transport:** Városok között furikázhatunk vele.
- Mindblast:** Több ellenfélre is ható támadás (a 4-es változat már 20-30 pontot sebez, de az alacsonyabbak gyengék).
- Flamebolt:** Ez is több ellenfélre hat, és kb. ugyanolyan erős.

Summon Elemental: A városokban fel lehet fogadni három harcost, akik fajra nézve elementálok (névük nézve meg sár, kód, vedlő névre hallgatnak). Ezek tők ingyenesek, de használni csak akkor lehet, ha csapatban elsütjük ezt a varázslatot. Ahhoz képest, hogy harcosok, tudják az összes támadó varázslatot is, és nagyon erősek. Szóval ajánljuk a használatukat.

A többi varázslat nem túl potens, vagy nem vettük észre működésének előnyeit. Próbálkozzon mindenki kedve szerint, hátha jut valamire velük...

Pár tipp:

- Ha új csapatot indítunk, akkor, amíg a többiek meg nem erősödtek, érdemes a lemezem találhat tizenakárhánynas szintű pappal menni a level 1 sajtánuk helyett. Így nem gond, hogy állandóan meghalnak a fiúk (viszont nem túl tisztességes megoldás...).
- Ha megvan a **PHANTASIE 1-2**, akkor az ottani karaktereket a Dungeon Disk-en lévő copy segítségével át lehet hozni a játékba.

Most, a változatosság kedvéért a végén, pár szó a játékmunetról: A sztori kicsit vontatottan indul, mert nem igazán kapunk küldetéseket. Látogassunk el a **Pendragon**tól kicsit délre lévő dungeonba. Hogy ez a **Pendragon** hol van, azt nem magyarázzuk (térkép sem lesz), menjen a **Transport!** Itt DK-en találkozunk egy pasival, akinek jobb dolga sincs, mint minket megbizni **Mr. Nikodemus** exeaktiválásá- val. Mellékesen elküld a déli börtönben slynlózó **Mr. Kilmor** kiszabadítására is. A dungeonban van még egy oltár (imádkozunk és szedjük fel a sűtőt) és egy halom fegyver, ami jól jön egy kezdő csapatnak. A dungeon egyébként elég lame ellenfeleket tartalmaz, fejleszthetünk egy kicsit. Az északnyugati folyosót kerüljük el! Ha ott kevergünk, akkor elég durvold fírekkkel találkozunk (**great troll, storm giant, demon** stb.). A folyosó végén azonban (min 10-11. szintű csapattal már el lehet odat jutni élve) megtalálhatjuk **Mr. Nikodemus** pálcáját, ami valószínűleg fontos műszer, ugyanis a játék alcíme: **The wand of Nikodemus**. A pálcika azonban a jövő zenéje, menjünk inkább **Mr. Kilmor**-ért. A börtön eléggé délre van, egy bazi nagy faépületben. Belépés után nem sokkal csapdába esünk, és a sitten köntünk ki, aminek az ajtaját egy 101-es picklock birtokában lévő toljag sem nyitja ki. Ezért bogarásszunk egy kicsit az északi falon, és a titkos folyosónak köszönhetően máris egy folyosón vagyunk. A cellajitók mellett mörögst hallunk. Délén meg egy kapocsol van, amely az ajtókat nyitja a megfelelő szám beírásával (ezt egyébként nem írja ki a gép a hülye törésnek köszönhetően). Nyissuk ki a 3-as ajtót. Egy bazi nagy szörny jelenik meg. Hehe. Nincs vesztivelonk: nyissuk ki a négyest is. A két bigyő szétépte egymást. Hehehehe. A Nr. 5. ajtó mögött megtaláljuk **Mr. Kilmort**, kicsit éhenhalva, + egy **Scroll** l-et is. A 3-as cellából is nyílik egy ajtó, innen kijuthatunk. Van itt még pár fegyver is, de tovább ne húzzuk itt az időt, mert a piti **Dark Elf, Lesser Mage** ellenfelek mellett van pár **Storm Giant** is; amelyek károsak egy beginner banda egészségére. Menjünk vissza a **pendragoni** pasához.

Ez elküld minket **Mr. Kilmor** tetemésére. A dwarf tetetű (bejutni csak akkor tudunk, ha van dwarf a csapatban) **Pendelton**-mellett van. Itt megvárhatjuk a tetetésére érkező vendégeket is (bár a hülye törés miatt csak annyi olvasható, hogy "is here" — na mindegy...). Ha leülünk a helyünkre, megkezdődik a szertartás, amelyet csak kissé zavar meg **Mr. Nikodemus** (kiirtja a fél vendégereget), majd rögtönzött korteshadjáratba kezd: aki nem lesz nagyon-nagyonnagyon gonosz, az nem fogja túlni az uralomra jutásátábla... A szertartás után menjünk vissza a megközínkhöz.

Well, itt abbahagyjuk, mert kezdjük unni az üres képernyővel való birkozást, valahány- szor találunk valamit valamelyik labirintusban. A játékok különbözően így is végig lehet vinni, ha az ember a kimaradó infokat meg- nézi egy lemezmontrorral, csak így meg- tori a hangulat. Ha valakinek hibáiban törse van, az elég jól fog szórakozni a dolgon, a korához képest nagyon jó a game.

Pár last tipp:

- Mr. Nikodemus** ellen használjuk a #57 varázslatot (persze azt még meg kell szerezni valahonnan).
- A kristálypaloatában a kapcsoloék kódjai megtalálhatóak a déli szobákban. Ugyanitt van a **light key**, abban a szobában, ahol fényt (vagy huozatot, a fene tudja már) észlelünk — a keleti falnál nyílik a titkos alagút.
- A csatatéren a sátorban egy kis **SWORD + 10** van!
- A sárkánytanán sok értelmeset nem találtunk, csak néhány kupac useful dolgot (meg sok-sok sárkányt, amelyek elég kemény falatok).

Na, úgy ennyit erről. A játék nem rossz, ki- sebebb technikai problémáktól eltekinve. Ezek nagy része a törés/belenyúlókás miatt van, egy része a programozó figyel- metlenségéből (kedvencünk az, amikor a harcoston eltöri egy kobra bal lábát...). En- nek ellenére érdemes betölteni.

■ HATI

SCAPEGHOST



Elhagyott raktárhelyiség valaiah **Angliában**. Nagy üres hodály, néhol ócska ládák, lerobbant targonca, konténerek, félhomály. Ajtó nyílik, három alak balról be: egy kis nyeszlett, öltönyös, akatatkás fészék, meg két gépjáratyos néger gorilla. Ajtó megint nyílik, ugyanez a három figura jobbról be, csak most a nyeszlett a néger, és a gorillák a fehérek. Halálos csond, a fickók odamennek a raktár közepén álló felborított ládához. A néger felteszi a ládára a táskáját és kinyitja. Kamera közelelt: a táska tele van a "KOKAIN KÁROS AZ EGÉSZSÉGRE" felíratú porcukros zacskókkal. A fehér is kinyitja a táskát. A táska nem nyílik. Segítenek a gorillák is, de még mindig nem nyílik. Es ebben a hihetetlenulfantasztiku- sanéskülöbenishűdonagyon izgalmas pillanatban... a képernyő elsötétedik és... REKLÁM! Kém, izé, szóval újabb ajtó nyílik és bekacsázik a két szuperzsara: **Alan** és **Sarah**.

- Alan:** Hé, maguk ott a kábszerkereskedő- statiszták?
- Sarah:** Ne mozduljatok, mert szééééééltövöm a seggeteket!
- Alan:** Alljunk meg, ez nem is így volt a forgatókönyvben, és különben is lopott poén és...
- Sarah:** Kuss! Dobb el azt a patkányt, te mocskos revolver!
- Alan:** Ez is lopott poén, és ráadásul már kétszer volt a CoV-ban.
- Sarah:** Pofa be! Még egy szó, és lelélek!
- Alan:** De...

Sarah lelélek. A gengszterek bután néznek egymásra.

- **Sarah** (értetlenül): Micsoda érmetlen halál...
- **Alan** (haladéki): Ez is lopott... A bronzszaurusz-elmélet, Monty Python Repülő Cir... (meghal)
- **Gengszterek**: Izé... akkor mi nem is zavarunk tovább... (elszaladnak)
- **Sarah**: En meg maradjak itt egyedül egy hullával?! Hé, fiúk várjatok meg...! <FÜGGÖNY>



Hát valahogy így kezdődött **Alan Chance** kalandjainak története, melyben az lesz a feladatunk, hogy kísértéként e világba visszatérve három éjszaka alatt vágjuk szitre a kábszeres bandát, és szabadítsuk ki **Sarah**-t a fogságból. Ez persze némi nehézségeket fog ütközni, mert például mi ilyen hülyén néz is az ki, mikor egy szellem rendőrigazolványt lóbaláva ezt ordibálja a szerencsétlen áldozatoknak, hogy "Jogukban áll hallgatni, de bármit mondanak, az felhasználható maguk ellen..." Még egy kis próbálékant akadt a játékkal: az összes "témába vágó" film (**Ghost**, **Szelemirtók I-II**, **Poltergeist**, stb.) és könyv (mindentféle **Besztartományok**, **CoVoy** Világ-stb) áttanulmányozása után sem akadunk még hasonló előhót nyomára se, mint ez a **Scapoghost**... Sebaj, lássuk a gamét!

ELSŐ RÉSZ: NOVEMBER GRAVEYARD

Egy temetőben térünk magunkhoz, egy nagy tömeg kellős közepén. Mi a halál (!) történt itt? Nézzünk kicsit körül (**LOOK MOURNER**). A népek valami "kötelessége végrehajtása közben elhunyt hős rendőrök" beszélnék... Yikes! Csak nem mi volnánk azok??? (**LOOK MYSELF**) De. Mire meglepetésünkükből magunkhoz térünk, vége is a temetésnek. Na, ha már meghaltunk, bókálásunk körbe új lakhelyünkön, a temetőben! Kleptomániásoknak feltűnhet, hogy bármit próbálnak magunkhoz venni, az nem sikerül: szellemestünk túl gyenge. Akkor talán kezdjük el adzni, első súlyzós feladatot: a sírunktól északra felhelyezett **THISTLEDOWN** nevű képződmény, amit most – szótár híján – **thistledown**knak fogunk fordítani. Ez könnyen megy, folytassuk az edzést északnyugaton a **copper beech**-i fa egyik száraz levelel (**TAKE LEAF**). Kiváló! Menjünk ki az útra (**SOUTH** kétszer), és lendületesül kapjuk fel az ott heverő, igen jelentős súlyt képviselő... gyufásdobozt! (**TAKE MATCH-BOX**) Megy ez! A következő cucc a sírunknál levő kavics (**PEBBLE**). Mostanában kell megjelennie **Joe Danby** szellemének (üssük el valamivel az időt, míg meg nem jön), aki egy roppant szellemes (!) fazon: legnagyobb gondja az, hogy nem tudja a kedvenc kocsmáját kisértetni, mert ott "... they don't serve spirits", amit fordíthatunk úgy, hogy nem szolgálnak fel alkoholt, meg úgy is, hogy nem szolgálnak ki szellemeket. Hehe. Na, ez az időt fog bemutatni minket a többi szomszédunknak... akik persze semmivel sem különbebnek nála: klinikai esetek egytől-egyig. Mintha csak egy **CoVoy** postát látna az ember. Mire **Joe** befejezi a szellem bemutatását és elköszön (reméli, nem untatót halálra (!!!) a hülye humorával...), fortélyos szellemagynkban már kész is a Nagy Terv: ezeket a pancsereket fogjuk felhasználni a gengszterek lebuktatásához! Már csak a bizalmukba kell férköznünk. Baktassunk ki az útra (**Gravel Path**), ahol egy kutya vicсорog ránk. Itt gyorsan

felvezethetjük a szellemét első pozitívumát: a kutya nem tud megharapni! Jó kis kutya (**PAT DOG**)... hova szalasz? Fussunk utána... Jó kis kutya (**PAT DOG**), ugye ismered? **L'art pou L'art Paritay** **bécsi** jelenetét (**PAT DOG**)? A kutya még mindig furcsán viselkedik, vajon miért? (**LOOK DOG**) Hopp, a szellemét második pozitívuma: a halszájka nem tud a torkunon akadni, mint ennek a szerencsétlen döngnek (**TAKE FISHBONE**). Így már jó. Keressük meg a bokrokat (a sírunktól háromszor **NW** és egyszer **W**), ahol bokros teendők lesznek (**LOOK BUSH** kétszer). Egy **Time** magazint találunk (a szellemek nem **CoV**-ot olvasnak?!). Próbáljuk felvenni... lehet, hogy mégsem edzettünk eleget? Sebaj, a kutyánk máris felkapja az újságot. Menjünk **Edith Dean** sírjához (**James Dean** hűgá? - **Edith** (4X délrre), és várjuk meg a kutyát. **Edith** nagyon megrögi az újságot, azon nyomában az is égeti (???) – még jó, hogy nem **CoV**-ot vittünk neki), ezáltal megszabadul az őt sújtó átoktól (mi megmondtuk, hogy hülye), és hajlandó velünk jönni (**EDITH**, **FOLLOW ME**). Menjünk el együtt a **copper beech**-hez, ahol hirtelen felindulásból sózunk rá egy jó nagyot a szoborra (**HIT STATUE**). Eme bonyolult művellettel egy újabb szellemet sikerült a társaságunkhoz csapni (**ALEX**, **FOLLOW ME**). A **Willmot** házaspár beszerzése kicsit bonyolultabb lesz. Ok valami kószorúró vitatkoznak már ideitlen időt óta. Hát az kószorúró kell, mi szerünk! Menjünk a kis házikó nyugati feléhez (**West of Shed**), itt a gallyak között van egy kószorúró, ami elég ócska, de van rajta egy kártya, amin – minő meglepetés! – **Edna Willmot** neve díszel. Ezt vegyük magunkhoz (**LOOK BRANCHES**, **LOOK WREATH**, **LOOK CARD**, **TAKE CARD**). Menjünk vissza a sírunkhoz, ahol a saját kószorúrnok cseréljük ki a kártyát **Edna**-érral (**LOOK NEW WREATH**, **TAKE WHITE CARD**, **PUT YELLOW CARD ON NEW WREATH**). A kószorúró kissé nehéz, de majd elviszi a kutyánk (**TAKE WREATH** és máris viszi is). Lebegjünk **Willmot**-ék sírjához, és várjuk meg a kutyát. **Edna** és **Bert** kibékülnek, és jönnek velünk (**EDNA** & **BERT**, **FOLLOW ME**). Nácserül! Most be fogunk törni a kis házba. A lakat és a kilincs megvizsgálása után egy minden eddiginél összetettebb mutatóványra lesz szükségünk a zár kinyitásához: **ALEX**, **WAIT 3**, **PUSH LONG LEVER**, **BERT**, **WAIT 2**, **PUSH MEDIUM LEVER**, **JOE**, **WAIT 1**, **PUSH SHORT LEVER**, majd egy végzett munka után dömvél **PUSH BARREL**. Ma csak a kilincset kell lenyomni, amit a kutyánk meg is tesz (**PULL HANDLE**). Gratuláljunk magunknak és vegyünk fel minden hűlyeséget, erősödünk tőle. A következő beszerzendő áldozat **Violet Conway**, aki életében van volt, és most szellemként nem meri elhagyni a sírját, mert attól fél, hogy vakon nem fog visszatérni (micsoda hűlyeség?!). A vakok hallása azonban (általában) kiváló (a vak szellemekről nem tudunk nyilatkozni), így ha a sírja melletti bokorra köztözzük a most talált csengettűnként, már hajlandó lesz velünk jönni (**TIE BELL TO BUSH**; **VIOLET**, **FOLLOW ME**). Tervünk megvalósítása napszerően halad – azaz haladna, ha nem zavaránk meg a temetőben randalírozó hooliganok (**A temetőt meg egy szveggy áresszony**... **Gatto**). Na végre, egy szellemhez méltó feladat (gonosz mosoly): eljlesztjük őket! Menjünk be a házikóba, és kapcsoljuk be a világitást (**BERT**, **WAIT 1**, **PUSH BUTTON**; **PUSH BUTTON**; **PUSH SWITCH**). Már futnak is a fiúk, mint a nyúl. A maradék két szellem közül **Rycoff** ezredes teljesen le van ájulva az eddigi akcióinktól, és egy sima **FOLLOW ME**-re velünk jön, **David Ridge** meggyőzése viszont keményebb dió lesz. Menjünk el a napórához és kapjuk fel az óramutatót (**TAKE GNOMON**). Így már olyan erősek leszünk, hogy esélyel indulhatunk a **Mr. Ghost Universe** címért, ehelyett azonban inkább koncentráljuk erőnket **David** urnájá-

ra (**PUSH URN**). Ezzel végre sikerült az összes szellemet behálózunk, kezdődhet az akció: Vezényeljük a bandát a templom falához (ha **Joe** lelépne útközben, hozzuk vissza), majd egyesült erővel törjük át a falat (**PUSH WALL**). A leomló fal betemeti gengszter barátaink rejtekhelyét, mi meg készülhetünk a második részre...



MÁSODIK RÉSZ: THE HAUNTED HOUSE
FUCK AZ ELEKTROMOS MIVÉKEI! Eppen tennék a pontot a leírás végére, amikor egyszercsak zutti! – áramszünet – és kezdhettek előről! Háháhá, de szép is az élet (ez egy hisztérikus kacaj volt!!!) Na jó, nem egészen az elejéről kell újakezdeni, volt egy biztonsági mentés vacsora előttről... Ja, már adásban vagyunk? Na nem baj, hadd tudja meg a világ, hogy nincs szünetmentes tápegységünk... Szóval arra ébredünk, hogy este van, és újabb sürgős teendők akadnak: fel kell kutatnunk a kábszeresek búvóhelyét. Valami azt súgja, ez a temetőtől északra lévő öreg házban lesz. Nosza, szedjük össze a haverokat! Izé... szellembarátainkat – eléggé kikészítette a tegnap esti **HANCUR** előadás, így csak egy légeny van talpon a vidéken (persze a leghülyébb mind közül): **Joe Danby**. Na most már úgyis mindegy, **Józsi**, gyere velünk (**JOE**, **FOLLOW ME**). Az időtlen persze szíves-örömost velünk tart, még meg is dicser, hogy milyen szépen fejlődnek a szellem-tulajdonosságaink, és reméli, hogy nemokára tudni fogjuk al kalmazni a kísértetek legalapvetőbb képességeit: a környezetünk hőmérsékletének változtatását (jó, a szellemek ability-ből hűtik a sört?) és a falon való áthaladást. Hát akkor munkára fel, hagyjuk el a temetőt! (**N**, **N**, **E**) Az úton való áthaladásban némi probléma rejtőzik, ugyanis az autók fényzórója minduntalan elváltak (a szellemek ki nem állhatják az éles fényt). Ha mégis sikerült valahogy átkecmeregnyünk a földalra, káromkodhatunk: **Joe** valahol elveszett útközben. Menjünk vissza a temetőbe, szedjük össze az időtát, és másszunk át újra az úton (az úton áthaladás trükkje egyébként nagyon egyszerű: mikor **Joe** azt mondja "Let's get walking", akkor húzódjunk vissza egyet (délre), aztán mehetünk tovább északra). Ha épségben ájtutottunk az úton, **Joe** megjegyzi, hogy egyes szellemek erős koncentrállással vissza tudnak emlékezni a halálukra. Nosza, próbáljuk meg! (**CONCENTRATE**) Elég zavaros történet kezd kibontakozni, amiből egyelőre csak annyi a fontos, hogy halálunk előtt valahol erőfellel elástunk valamit. Keressük meg! (**WR**, **DIG**) Hoppá, hiszen ez a (volt) rendőrigazolványunk! (**TAKE CARD**) Nézzünk körül egy kicsit jobban! **LOOK DITCH**, **LOOK BRANCH**) Egy térképet találunk, de nem tudjuk felvenni, mert a csatorna alatt van, és a víz áthatolhatatlan akadályt jelent a szellemeknek (ez egyébként hűlyeség: a vámpír képtelen átkelni folyóvíz felett, de szellemeknél szó sincs ilyesmiről!). Itt az ideje, hogy bevessük egyik szellemes képességünket: mivel csak a vízre vagyunk allergiásak, a jégre nem, ezért megfagyasztjuk a vizet! (**FREEZE WATER**) Most már felvehetjük a térképet (**JOE**, **TAKE MAP**). Menjünk be a házba, és a halban pakoljuk le a nálunk lévő cuccokat (ezek lesznek majd a bizonyítékok a rosszfiúk ellen). A halban sok érdekes dolog van, többek között egy telefonkönyv,

nyilván a könyvjelző szerepét egy porított jatsza. És is jó lesz bizonyítottan, hiszen a borítékban szerepel a banda másik rejtjelének címe. Egyedül nem bírjuk ki-húzni a telefonkönyvből, de majd Joe segít (LOOK DIRECTORY, LOOK BOOKMARK; JOE, WAIT 1, PULL ENVELOPE; PULL ENVELOPE). Felfelé továbbhaladva egy régi ismerősbe botlunk: ez Luke szelleme (mi ez, StarWars!), akik még életünkben véletlenül lőtünk. Egy picit morcos is ezért, szaladjunk vissza előle a halba. El kéne tenni az útból ezt a figurát, de vajon hogyan? Ah, megvan: ahogy a hoologánokat (azért sem fogunk huligánt írni!) a temetőben, fénnyel. Elővigyázatossági okokból tegyük tönkre a hall-beli lámpát (REMOVE BULB), majd gyújtunk fényt! (PUSH SWITCH) Ez sikerült, de most világos van az egész házban, ami nem túl előnyös számunkra. Csúszások terak kis rövidzárlat (Ez azért csinálk előtte biztonság! mentést! — HANCU). Vonuljunk át a konyhába, és vételezzünk nálunk alufóliát a dispenser-ből (ez az az izé — tudjátok, amibe beteszik a fóliatekereszt, aztán lehet tépkédni) (LOOK DISPENSER, TAKE FOIL). És most jön az attrakció: a fóliával zárjuk rövide a áramkört (PUT FOIL INTO LAMPHOLDER). Újabb értékes tapasztalat: a szellemeket nem rázza meg az áram, azonkívül tők sötét lehet. Mit lehet tők sötétben csinálni — gondolkodjunk! (THINK) "Ebben a játékban nincs szükség gondolkodásra" — jegyzi meg kedvesen a program. Tényleg??? Akkor inkább koncentrálnunk a ránk váró feladatokra (CONCENTRATE). A sztori egyre bonyolódik, a gengszterek valamire papírokra égetnek a kandelában, Sarah pedig (lőtszöveg) a gengszterek oldalán állt a já, a fűrésztől két békédást). Menjünk fel a fürdőszobába (a hallból UP, IN). Nahát, egy tükör! (LOOK MIRROR) Nincsen tükörképünk, ez felháborító! Illetve várjunk csak! A vámpírnak nincsen tükörképe, meg a láthatatlan embernek, mi viszont szellem vagyunk —> akkor viszont a tükör a rossz! (BREAK MIRROR) A tükör mögött egy táskára lelünk (újabb bizonyíték), amit Joe-val lecipeltetünk a halba. Kellene nekünk bizonyítékok, de honnan szerezzünk? Talán a gengszterek által égetett papírok... Menjünk a szobába, és kotorászunk egy kicsit a kandelában meg a kéményben! (PUT HAND INTO SHAFT) Aha, van ott valami, csak nem tudjuk kiszéni. Joe szerint a túldolárolt egyszerűbb lenne a művelet (nem is olyan hülye ez a Joe, még egy ilyen ötlet, és a kinyitjuk G. Joe meg...), Nanyababás hadművelet veszi kezdetét: JOE, WAIT 3, PUT HAND INTO WALL. Menjünk a fal túldolárola (W, S, E), mikor odaérünk, Joe éppen lőbájja a kezét a falon keresztül. Ahol a két kilóg a falból, rángassuk meg a borostyánt (PULL IVY), és a papír a túldolárolon beesik a kandelába. Fussunk vissza és kapjuk fel, mielőtt elégne. A papír egyébként egy lista a káb-szeres banda tagjairól, újabb nasygerű bizonyíték (tegyük a többi mellé). Már csak a padlón nem járunk, most pótoljuk ezt a hiányosságot. A padlás egyébként jó hely: itt dekkol Luke egy vezistartályban vizuál-lának álcázva magát (az álcázás nagyon élet(?)hő) (LOOK TANK, GET IN TANK). Luke lesz az utolsó bizonyítékunk, csak valahogy le kellene juttatni a halba. Mi sem egyszerűbb ennél! Először is felkapjuk a padlón leledző hosszabbítót, és egyik végét rögzítjük a hullához (TAKE PLUG, FREEZE THE PLUG TO DEAD BODY). Menjünk lejjebb egy szintre, és a hosszabbítót másik végét rögzítjük az ingaórához (DOWN, TAKE SOCKET, OPEN CLOCK, PUT SOCKET INTO CLOCK, CLOSE CLOCK). Ha mindent elrendeztünk, egy-sült erővel lökjük le az órát a lépcsőn! (JOE, WAIT 1, PUSH CLOCK; PUSH CLOCK) Nagyon jó, már csak a rend-őrséget kell értesíteni. Talán mindenkinek feltűnt már a konyhában porosodó teli whisky-s üveg. (DRINK WHISKY) A szel-

lemek nem... ez csak tévedés lehet! (DRINK WHISKY) Mi az, hogy nem??? (DRINK WHISKY) Hátnyugodjunk bele: a szellemek nem ISZNAK! De ha mi nem ihatunk, ne igyon más se! (PUSH WHISKY) Gyűjtsek fel a maradékot (IGNITE VAPOUR). Háháh, piromán szellem! (BLOW CURTAIN) Puff neki, erre kijönnek a túzóltok, és elrontják a legkisebb szórakozásunkat is. De legalább hozzák magukkal a zsarukat is, akik megtalálják a hullát meg a többi stuffot. Ezzel vége is a második résznek.

HARMADIK RÉSZ: POLTERGEIST
A tegnapi nehéz éjszaka után (It's been a hard night's day) ma újabb zúros feladatok várnak ránk: szabadtusuk ki Sarah-t és síteljük le a kábzszereseket. Ráadásul kedves barátunk is bekeményiteneqk rendszeren, este ugyanis arra ébredünk, hogy két prominens bandatag (Weasel és Big John) egy pap társaságában tart a sírunk felé. Ez érdekes, vajon mit akarnak? (WAIT) A pap keresztet vet és szenteltvizet szed elő. Várjunk meg egy picit! (WAIT) Hmmm... biztató kezdett, GAME OVER nulla ponttal. Tehát első dolgunk az legyen, hogy panikszertűen elmenekülünk a sír környékéről. Némi bókálás után (W, S, S, E) a gengszterek furgonjához érünk. Szálljunk be (GET IN VAN). Miközben a sofőrre várunk (WAIT), rádöbbenhetünk, hogy már szinte minden szellemhez illő természetfeletti hatalommal rendelkezők: képesek vagyunk fémeket megolvasztani, magunkat emberi szem által láthatóvá tenni, és "charge"-olni, ami egyaránt jelent rohammozást és az elmozdításra való felkészítést (valószínűleg az utóbbira gondol-tak Level 9-ék). Ha a kocsi megállt, talán szálljunk ki belőle (W). A terepet gyorsan felismerjük, ez a második részben zsák-mányolt térképen látható új rejtjelhely. Bókálsszunk el nyugat felé (ne felejtjük el a széna közül kihalászni a spray-s flakont (LOOK HAY, TAKE SPRAYER)), és nem-sokára egy érdekes helyszínre jutunk, ahová szellem barátunknak nem sok kedve van bemenni: ez az a garázs, ahol annak idején befefőzött dícsőseges földi pályafutásunk. Já, igen: "okos szellem előre dolgozik" (ALFANE TYRES), ne tudjánk majd a kábzszeresek menekülni. Na: Első gondunk itt is a fényviszonyokkal lesz: sötétséget kéne csinálnunk, hogy sz-abadon akciózhassunk. Ez egyszerű lesz, menjünk be a ház mögé, ahol az elektro-nikus vezetékek futnak, és rutinosan csináljunk rövidzárlatot (TOUCH SPRAYER TO CONNECTOR). Ez még csak félisker, de az udváról "IN"-nel a házba bejutva, a szekrényben lévő biztosítékot lecspavja (LOOK CUPBOARD, PUSH CIRCUIT BREAKER) már régi jó ismerősként köszön-thetjük a totál sötétséget (Hello darkness, my old friend — lásd bővebben Simon & Garfunkel: The Sound of Silence). A konyhában találjuk a gengszterek haditanácsát (ja, Sarah is ott van megkötozve). A rossz-tíúk (van egy nő is köztük: Jude) igen elmes társalgást folytatnak, de minket ne ez érdekeljen, hanem a főnök, John Q. Milyen szép kabátja van... A kabátze-bében meg a furgon szusskulcsa, amit újonnan szerzett képességünkkel meg is olvasztunk. (LOOK JOHN, LOOK JACKET, LOOK POCKET, BEND KEY) És itt jön a játék number one poénja: John érzi a sze-bében a gyanus melegséget, gyanakodva méregeti cimborát, majd tekintete megál-lapodik Jude-on, elvivorodik és közli: Oké baby, de ezt inkább halasszuk a buli utánra... Mindenféle pénzek cserélnek gazdát, majd a gengszterek szétszéd-nek.(Aha! Ilyet láttam már az ASTORIA aluljárójában — Getto) Előzetes ténykedésünk miatt a zsaruk már útban lehetnek erefelé, meg kell akadályoznunk, hogy a gengszterek ezt észrevegyék. Menjünk fel a padlásra (UP ahányszor csak lehet, majd W), itt örökké Big John, akit az örületbe fogunk kergetni. Első lépésként

csavarjuk ki a villanykörtét (REMOVE BULB), aztán, ha John észrevesz valamit, vágjuk a földhöz (DROP BULB). Az üvegcserepet vegyük magunkhoz (TAKE BROKEN GLASS). Ha John megint lát valami gyanúsat, lazán vágjuk az arcába a függőnyt! (BLOW CURTAIN) A fickó egyre gyakrabban nyúl a whisky-s üveghez (Szimpatikus ember - Getto) — hát ez felháborító, ő ihat, mi meg nem!

Na nem baj haver, kapsz egy adag charge-ot! (CHARGE JOHN) Ez már sok neki a jóból, inkább elszalad. Most mehetünk ki-szabadítani Sarah-t. Menjünk le az alagsor-ba. A zárt ajtón keresztül sajnos nem tud-juk bevinni az üvegcserepet, így meg kell várunk, míg Weasel lesz szives kinyit-ni azt nekünk.

Surranjunk be a nyitott ajtón, várjuk meg, míg Weasel lelép, majd szabadtusuk ki Sarah-t (IN, N, WAIT, MANIFEST, CUT ROPES WITH GLASS). Sarah nagyon örül nekünk, és mindjárt ötletet is ad, hogy te-gyük el láb alól Weasel-t. Húzódjunk vissza az ajtóhoz, várjuk meg, míg bejön a sze-rencsletlen, és a már odakészített kál-páccsal somjuk jól fejből (WAIT, PUSH HAMMER). A biztonság kedvéért kötozzük is meg. (MANIFEST; SARAH, TIE WEASEL) Már csak a gengszterek menekülésének út-ját kell elvágnunk.

Ehhez ketté kell válnunk: míg Sarah elintézi a taxit (SARAH, GO TO TAXI, DEFLATE TYRES), mi foglalkozunk a lashedlykre visszamerészkedő rosszfiúkkal. Szaladjunk fel a padlásra (útközben lépünk rá a nyi-korgó lépcsőfókra (PUSH CREAKY STAIR), ez jót tesz John idegének), és tasztuk Big John-t a teljes idegösszeomlásba (FREEZE JOHN, MANIFEST). Elszabadul a Káosz, mindenki fejvesztetten rohagad ide-oda. Ha Sarah visszajött a taxitól, vetessük fel vele a kábzszeres táskát a konyhában (SARAH, TAKE BRIEFCASE).

A gengszterek — miután nem sikerült a lapos kerék, megolvastott szusskulcsú furgonnal lelépniük — futva próbálnak me-nekülni. Vesztükre, mert közben megjöttek a zsaruk! De a Professor és Severian nem adja fel: a taxival próbálnak kerekét oldani. A lapos gumi meg nem elég nekik, ugor-junk hát be a kocsiba (GET IN TAXI), és tegyük láthatóvá magunkat. (MANIFEST) Na, ez már sok is. Hát így végződik a har-madik rész és maga a teljes játék is: min-denki happy, Alan-nek nem kell tovább kí-sértenie, mi meg ittaradunk a kérdésre: vajon van élet a halál ELŐTT is???

Well, hát mit lehetne még összehordani a Scapeghost-ról? Időnként hajlamos a kifagyásra (biztos Alan szórakozik egy FREEZE PROGRAM paranccsal), ezért néha meütsünk lemezre is, ne csak RAM-ba. A game egyébként '90-ben az Év Kaland-játéka volt, hát mit ne mondjunk, megérdemelte a címet!



És most az immár hagyományossá váló Utóirat: Hé, emberek! Nincs valakinek véletlenül valami jó utóirat-szöveg ötlete?

■ HANCU

(Dehogyne! Hancu menjél már haza! — Getto)

Ultima VI.



© Grifo 1994.

et. Kosarunk már van, csak még valami anyag kéne a ballonhoz. Beszéljünk a fickóval (SILK, Y, ezután annak a karakternek a száma kell, akinél van spider's silk és pénz; 1-8 Y). Egy **orsó pókháló (spool of silk)** készül el, azt hiszem, keményen 20 aranyért. Innét **nyugatra**, a következő házban van **MORTUDE**, akinek csak annyit mondjunk, hogy (ROPE), és máris kaptunk kötelet is. Hajóra szállhatunk, irány **NEW MAGINCIA**, itt keressük meg a szép, fiatal, macskaszemű **CHARLOTTE**-ot, aki a **3BS-54E** koordinátán található meg. Szövetet (cloth) készít a pókháló-szálakból (SILK, Y), 10 aranyért. Mehetünk vissza **PAWS-ba**, **MARISSA**-hoz (29S-10E), beszéljünk vele (BAG), 75 arany kell, és a szövet legyen nálunk. Ennyi szenvedés után irány **LORD BRITISH KASTELYA**. Itt a **SZENNYVIZCSATORNA (SEWERS)** az úti-cél, menjünk le az első szintre. Az **északnyugati** sarokban van egy üst (cauldron), ezt vegyük fel a többi cucc mellé. Kint a szabadban már meg is kuszíthatjuk — használjuk a tervrajzt (USE balloon plans), van egy 25s súlyú léggelünk...

C64 ULTIMA VI. INFO

A sokaság szörnyűségei előtt egy NAGY segítség a C64-es játékosoknak. Sok(k)an fordultak hozzám azzal, hogy a C64-es verzió egy kicsit más... A kódok és némiképp a kezelés terén. Igazság szerint én PC-n szenvedtem a játékkal, ezért nem írtam eddig a különbségekről. Most **Barta Roland** segítségével orvoslom a problémákat:

- A kód igen egyszerű a feltört verzióban. A Lord British kérdéseire a válasz mindig **NEC RÚLEZ**. Ez az intróban is meg lett említve.
- A SHIFT +1-től 4-ig és a C = +1-től 4-ig együttes lenyomásával hívja elő a csapato inventory-ját és tulajdonosságait. A csapat bővülésénél természetesen nem csak 4-ig lehet ezt a funkciót használni. A játéktér és az inventory között a CONTROL-lal lehet váltogatni. A cselekvéssparancsokat a kezdőbetűjük lenyomásával lehet aktivizálni, majd a joyval kijelölni az esetleges célpontot. A BEGIN/BREAK funkciót természetesen csak a vezér-karakter hajthatja végre, ha ő következik a körben. A LOAD/SAVE-hoz a 'L' és a 'S' kell (esetleg a 'SHIFT' vagy a 'C' = is)

MÁR MEGINT...

Hm-hmm... "Bár csöndben van a kis Carry, az ulti' lemezt kiterkeli!" Valahogy így nézett ki a dolog itthon, a Xino-HQ fellegvárában, ahol is az elterpeszkedő Amiga helyett (aminek is egy plusz kitalonclásával csináltam helyet) a csopnyói kis Carry-vel akartam fölítatni a játékok. Sebaj, nem kell örülnetek, megoldottam a problémát! Megint csak (megint a mai nap!) itt van a fölítatás!!! Tudatlanoknak gyorsan egy kis összefoglaló: a CoV#41-ben van a szörny/lények listája ("MEGA BESTIARIUM", a király kérdéseivel is kell); a CoV#42-ben az alapvető és nélkülözhetetlen információk a játékkal kapcsolatban (kezelés, fegyverek és tárgyak jellemzése, rengeteg fontos info, az első négy kör/szint varázslatai, kódok, stb.); a CoV#43-ban végre elkezdődik a játék végigjátászása: ...és tart a CoV#44-ig, mert ott a további varázslatok jönnek (utolsó négy kör/szint); kb. egy hónapos szünet után a CoV#46/47-ben röpké infocikk következnek; a CoV#48-ban pedig az "régen megígért" térképek!!! Magyarul lassan fél éve nincsen számottevő fölítatás. Mindegy a beérkező levelek szerint elég szépen leragadtatok itt-ott és még "ippeg" időben fogom fölítatni, tehát minden bizonyval legközelebb sem úszátok meg...

▪ Simon János (Xino, Jahny, Mr.AIDSface stb.)

III. FELVONÁS

A Neverending Story tovább folytatódik, ezúttal a III. felvonással. Mit is lehet tenni, ha már ilyen szépen teljesítettük a "kirakósdi"-feladatot? Mivel vagyok Oólan rendes, hogy el szoktam mondani, hogy mi lesz a feladat (a soron következő...), ezért MOST IS elárulom: valamit megint össze kell raknunk (na de Xino, mindjárt elpirulok — CoVboy)!!! A mi időszámításunk szerint a **Montgolfier** testvérek csinálták "ehhez hasonlót" 1783-ban, Párizsban. Aki tudja, annak már jó!, aki meg nem, az nemokára egy tudással lesz gazdagabb! Szóval, most szépen csónakázzunk/hajókázzunk el **SUTEK** lakhelyére. Ez egy szép kis kastély, az illető **BLACKTHRORN** régi kastélyára/hoz építette a rezidenciáját. A sziget **SERPENT'S HOLD** és a mi szigetünk **ISLE OF THE AVATAR** között lesz (A térképen egy randán rajzolt kastélyt is raktam. Illetve az az "izé" egy kastély akar-na lenni! Ja, gyengébbek kedvéért a térkép már volt a CoV 48-ban). Most ípeg LYCAEUM-ban üldöggelünk, **MARIAH**-nál. Innét, a **VERITY ISLE**-től szinte nyílegyenesen délre van a cél. Egyedüli bejárat és kikötő a déli részén van a hegyekkel körbehatárolt szigeten. Itt pár agresszív nyúl fogad. Nagyon veszeélyesek, **SHERRY** elfogyasztja-aná őket egy másodperc alatt. A bejáratit ajtót robbantuk ki (**EXPLOSION**), a felvonóhidat úgy engedhetjük le, hogy az egyik forgókaron eszközölünk egy **TELEKINESIS**-t. Az itt következő falon (észak) van egy díszkarr és a tartója. Ezt mozgassuk el (**MOVE**), úgy, hogy valamelyik sarokba állunk, és tölük lefelé egy lépcsővel nincs senki. Elő is kerül egy titkos ajtó (**LOOK** v. **USE**), lehet bemenni. Induljunk **keletre**, a protection fieldnek mehet egy **DISPEL FIELD**. Pár lépés után egy terembe jutunk, két mágiusan lezárt ajtóval szobával. A nyugati falon újabb titkos (ezek azért titkosak, mert egészen könnyedén kiszűrhetőak...) ajtó van, pontos koordinátája: 74S-60E (vagy 317, 3B9). Bent egy fire, sleep, poison, protection field-t kell semlegesíteni ahhoz, hogy a karokat el tudjuk mozgítani. A bal és középsőt kell jobbra, a jobb oldalit kell balra — ezután mehetünk vissza az előző terembe. A bal oldali szobában egy kétféle alligátor (kesőbb egység kétféle lény), a

jobb oldali szobában egy kétféle tehén (dupla fejű!!!) van. Sajnos, ez utóbbi is támad... de legalább megehető (**SZADISTA ALLATOK!** *** és ***!!!) A HQ harci tehene riadtna bögött a monitor előtt...). A néhai telen szobájában egy újabb titkos ajtó van (nem unják még?), az északi falban. Ezen átmenve nyugatra kell menni, a hydra-ig. Leolése után a déli falon... na mi? Utána létra, ezen menjünk le.

I. szint: Több szoba fogad, de vagy elektromos tér, vagy egy-egy ezüstgolyó van bennük, kivétel az északnyugati helyiség, amit lehet irányítószobának is nevezni, mert itt vannak a kezelő karok és kapcsolók. Aki akar egyet küszködni a kígyókkal, az nyugodtan b***ogassa a karokat (lever), a többieknek a kapcsolókat (switch) ajánlom... A déli szobában újabb létra van — menjünk le rajta.

II. szint: Az északi falban titkos ajtó (már nem is írok erre semmit...), menjünk át rajta. Rögötn egy csapda fogad, és egy kétféle ló. El lehet vele dumálni, de lehet "kétoldalt" a beszélgetés... A keleti irányba menjünk, a nyaktól után egy újabb létra fogad...

III. szint: Az elágazásnál keletre, utána északra — az ut végén lehetünk a létrán...

IV. szint: Induljunk az északnyugati sarokba, ütözkömben találkozhatsz **GORN**-nal... A sarokban (65S-51E) pedig egy hullával (mellette egy ásó van). Kútsassuk át a néhai XY-t. Pár cucc van nála, a legfontosabb a léghajó terve (balloon plans), ezt mindenképpen vigyük magunkkal (gondolom, most már **MINDENKI** tudja, hogy mit is csináltak a **Montgolfier** testvérek; 1783-ban az első léggelállonnel emelkedtek fel...!!!) Gyűjteményünk első része lesz ez, még pár utacska előttünk áll.

Az előtűt **MINOC**-ba vezet. A **34N-34E** koordinátán található meg **MICHELLE**-t, szép nő, kosarakat készít (Es ad. De **gye Avatar**-nak nem tud ellenállni). Beszéljünk vele (**PLANS**) — 300 aranyért (Y) elkészíti a léggömb kosarat (balloon basket). Közben sokat dumál, mert nem egy könnyű munka — egy picit várni kell... Innét menjünk **PAWS**-ba, a kikötőtől nyugatra, az elágazásnál délre találhatjuk meg **ARBETH**-

Teljesen érthetetlen módon lehet a game-ben játékállást menteni/törleni, ugye mondtuk, hogy páratlan egy stuff!
Mivel egész biztosan elkészedett CoV rajongók hada döngténé a HQ falait, ha lefőnénk azt, hogy mit jelent a LOAD/SAVE utasításpár, ezért a rejtelmekkel teli menüpontot a bátor pilótákra bízuk! Tényleg, nem tudja valaki, hogy kell állást menteni?

SZEKRÉNY, AZAZ PÍLÓTANÉVSOR

Szekrény, azaz pilótanévsor!
WAR ROOM

Ez a jobb oldali ajtó, mielőtt éles bevetést játszanánk, feltétlenül ide kell clickelnünk. A CoV HQ-t láthatjuk magunk előtt, a falon egy kisebb világtérképpel. A térképen a bekarikázott helyek jelzik a 10 000 feletti példányszámot. Például Európát egészen behálózta a CoV, Afrikában már nehezebben megy az újság terjesztése. Dél-Amerika viszont sajnos már a GURU stábjáé, hisz annak egy része Brazília...

Na mindegy: clickeljünk rá a nekünk leg(un)szimpatikusabbra, mire kapunk mellette egy kis színes ábrát, illetve a képernyő alján egy-két infót. Az egyik info a terület neve, a másik a szint nehézsége. Ráclickelve a kis színes ábrára tudunk továbblépni az eligazításra. Az eligazításon egy szárnalmas külsejű tiszt ugatja el az előttünk álló feladatot, illetve bemutatja az ellenfeleket. Miután távoztunk a szobából, clickeljünk a bal oldali ajtóra.

ENTRY

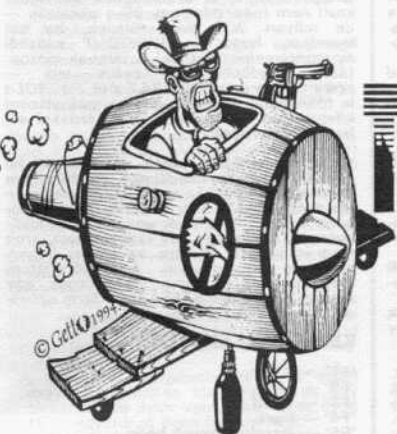
Ez pedig a bal oldali ajtó és ide csak akkor tudunk belépni, ha az eligazításon végighallgattuk a tiszt szajálását. Ez még mind nem elég, ide jutva ugyanis ismét csak a fent említett pasas fogad minket és tart egy újabb eligazítást. (legszívesebben mi is eligazítanánk az ípsét a ***-ba).
Ha túléltünk a rengeteg ismertető szöveg által okozott traumán, indulhat a game!

Első teendőnk a chopper felfegyverzése lesz. A képernyő jobb alsó sarkában láthatjuk az aktuális fegyver rajzát, az alatta lévő nyílakkal tudunk lapozgatni a kis jatkészletek között...
Az ezalatt látható Infowindow nyújt tájékoztatást magáról a fegyverről, de ebből maximum a súlya fontos, amit a szöveges info alatt tekinthetünk meg.
Bal clickre tudunk a felfegyverzési csomópontokra rárakodni, jobb clickre pedig levenni fegyvert. Mondjuk úriasabb megoldásfajta, ha egyszerűen csak az AUTO ikonra clickeljünk.
A helikopter aktuális összluját a GROSS WEIGHT felirat jelzi.

Ha minden OK (0B), akkor egy bal click az EXIT-re és már indul is maga a játék! A game egyébként általában külső nézetből kezdődik, utána automatikusan műszerfalra vált. A bilentyűzettfunkciókat a leírás végén saszemű olvasdónk már észrevehettük, ám a heli irányítása egérral történik, ráadásul viszonylag bonyolultan, úgyhogy itt egy kis help:

- * **jobbra és balra** — forgás a helikopter középpontja körül ha áll, illetve ha mozog. Vízzintes helyzetben valamikor nem komálja, ha erőltetjük.
- * **jobb click + előre** — gyorsítás, illetve felszállás
- * **jobb click + hátra** — lassítás, illetve leszállás
- * **bal click** — tüzel az aktuális fegyverrel, (tavasszal különösen)
- * **jobb click** — váltogatás a fegyverek között
- * **előre** — előremenet
- * **hátra** - fogalmunk sincs...

THUNDERHAWK



Gunship (2000), LHX Attack Chopper, Commanche... Na, mik ezek? Helikopterszimulátorok! Akárcsak a THUNDERHAWK!

A világ nem látott még ilyen szerencsétlenszerű sikerült bevezetőt, mint a fenti egy-két sor, na de mindegy. Most, hogy valahogy belevágtunk a leírásba, egy-két konkrétumot is elmondanánk a játékról. Először is AGA tulajdonosokk azt, hogy a game 1200-esen csak akkor fog futni, ha a Setup-ban a grafikat Original-ra állítjuk és a Cpu Caches-t bekapcsoljuk, különben még az intro megkezdése előtt kifagy a játék, a drive meg olyan hangokat hallat, mintha székrekedése lenne.

Kezdetben egy névcitit kapunk, amire a nevünket kell ráírni, legyen ez mondjuk TIBSOFIT!

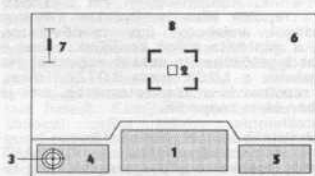
Ezután indul el az a fergeteges intro, ami miatt végül is nekiláttunk a játéknak. A story ismertetését most mellőzzük, egyrészt mert nem akarunk monumentális baromságokkal traktálni Titeket, másrészt meg már a SUBTRADE-nél teljesen kifogytunk az ötletekből.

Egy kis lemezcsere után indul a game... Egy elég ocsmányul megrajzolt szobát látnak magunk előtt, ami egyben a játék főmenüje is. Hogy mit találhatunk itt, azt úgy tudhatjuk meg, ha a pointerrel körbeszajogjuk a termet. Kevésbé jó orruknak imho! a megoldás:

TRAINING

A bal alsó sarkban lévő szekrényre clickelve juthatunk ide. Értelmszerűen gyakorlósról van szó, mielőtt elkezdենék beállíthatunk két dolgot: az egyik a gyakorlás ideje (1:00:00 vagy 22:00). Mondanunk sem kell, a második éjszakai buli, kb. a Dallas után kezdődik... Ha kiválasztottuk a +felelő időpontot, már csak a nehézségi szintet kell eldöntönnünk (majd mindenki maga...), ezután GO!

Mivel egyetértünk a népszerű közmondás minden egyes szavával ("Ami ma megehetsz, ne halassz holnapra!"), ezért a műszerfalat (cukorkalát...) és funkcióit már itt ismertetni fogjuk:



- 1 - Ez a műszerfal "főképernyője". Alapállapotban a fegyverek darabszámát jelzi, de itt jelenik meg a DAMAGE kijelzés is, azaz a sérülésjelző.
- 2 - Az éppen aktuális fegyver neve és darabszáma, illetve a hozzá tartozó célkereszt. Alatta kaphatjuk a programüzeteket.
- 3 - Radarszerűség, ami a hozzánk (v)iszonyított kutyuk mozgását jelzi. Ha jól emlékszünk az ellenséges helikopterek piros pontok (és a repülőök is...).
- 4 - A sérülésjelző ledek helye, illetve ha jön felénk rakéta azt is itt jelzi. Van még itt két R és I feliratú lámpa, de hogy mit mutatnak, annak csak *Vlagyimir Iljics* elvtárs a megmondhatója.
- 5 - Target Screen. Ha nincs befogott célpont, akkor a NO TARGET felirattal gyönyörködhetünk, illetve bombánál az alatt elsuhanó tájat szemrevételezhetjük.
- 6 - Magasságmutató.
- 7 - Sebesség, analóg sebesség, fordulás mértéke, stb... kit érdekel?
- 8 - Irányító. Fantasztikus, páratlan műszer. Csodálatos, hogy a T.Programozó Urak még erre is gondoltak. De még csodálatosabb az, ha az irányító feletti kis lefelé mutató háromszög pont az irányító közepén szíveskedni terpeszkedni. Ekkor ugyanis a célpont felé RAPULUNK.

Áááá... Hál'istennek, ezt is letudtuk. Lehet, hogy nem hiszitek, de még nálatok is jobban űnjük ezt a ..borzalmat. Azér folytassuk...

nyvnyit akkor a gép irányításáról a fegyverek közül a legjobbat földi célpontok ellen használhatjuk: ez az AGM214J jelű.

Ha egy játék befejeződött, értékelést kapunk: zuhanásokra a sírunk látképe jön be, ami előtt egy soldier tiszteleg, landolásnál az időtlen tiszt jó leszid minket. Sikeres bevetés esetén meg... na nem, ezt majd kiderít mindenki magál

A küldetések szerintünk elég egyértelműek, de ha nagyon nem megy, akkor a szövegező CoV-ok valamelyikében szót ejtünk majd róla.

Az egyik feladat például egy fúrótorony (vagy inkább rakétaállomás?) megsemmisítése, ami a tengeren fekszik, induláskor manőverezünk úgy, hogy a kis háromszög az iránytű tetején legyen és így haladjunk a célpont felé. Odaérve romboljuk le a körülvette lévő kis tornyokat, majd essünk neki a főcőlnak. Egy idő után ellenséges helikopterek is támadni fognak, elég erőszakosan. A fúrótorony alá ne nagyon repüljünk be: látszólag (és elméletileg is) el kéne térnie itt a helikopternek, de egy gyors robbanás meggyőzőtt minket ennek az ellenkezőjéről.

Ha éjszaka repülünk, a világitást nem árt bekapcsolni, mondjuk enélkül hangulatosabb.

Az R és I lámpák pedig egész egyszerűen nem tudjuk micsodák. Aki esetleg tudja, az igazán megírnátna a CoV-nak, megmentve minket az öngyilkosságtól...

FEYVEREK

Akkor most néhány szót ejtünk az emberbarát felszerelésről is... Nem véletlenül tesszük ezt, ugyanis absolute nem mindegy, melyik küldetésnél mi pakolhatunk fel.

FFAR ROCKET POD: Nem irányított rakéták egy kis rezekében. Aki nem a pontosságra törekszik az vigyen ilyen.

MHAR ROCKET POD: Szintén nem irányított rakéták, de kevesebb mint a fenti.

MK81: Ez egy bombaszerűség, valószínűleg elég pontos célzást igényel, ám mi még nem használjuk.

MK82: Szintén bomba, csak nagyobb szól mint az előző és nehezebb súlyú.

RCS232: Ezt valamilyen közlekedési létesítmény (pl. út, kifutópálya) ellen kell használnunk, hogy utána már mások ne használhassák.

AGM214 FIRESTORM: Levegő-föld rakéta, piszok gyorsan megkeresi és likvidálja a célpontot. Nem tudjuk miért, de a hasonló kollégái közül ő volt nekünk a leg-szimpatikusabb.

AGM68P MAVERICK: Standard levegő-föld rocket.

AGM122 SMARM: Ez egy radarerőltető kűtű, bár nem túl hasznos.

AIM108 COBRA: Levegő-rakéta. Helikopterekre jó inkább. Használatáról később.

AIM11F SHALLOW: A legbestebb levegő-föld rakéta, kár hogy nem sok fér fel belőle a gépre.

MK54: Csak tengeraltatójárk ellen jó. Az Eszak-Amerikai küldetését választva jönnek majd a kis aranyosak: ekkor használjuk őt!

AGM219 PENGUIN: Hajtók elleni töltet. Mi csak egyszer használjuk, de nem is panaszkodhattunk rá!

ALQ197 RADAR JAMMING: Gondoljuk valami köze lehet a radarokhoz, de hogy mi???

Még egy-két megjegyzés a fegyverekhez. Szándékosan nem említettük a **géppuskát**, ez ugyanis automatikusan rajta van a helikopterünkön.

Az **AIM108 COBRA**-t csak helikopterek ellen ajánljuk, mivel a repülőgépek részére még akkor sem igen hatásos, ha azok szemből jönnek. Ha viszont nincs más fegyverünk, mindenképpen ezt alkalmazzuk a repülők ellen is. Ilyenkor azonban próbáljunk valahogy úgy manőverezni, hogy a gép háta mögé kerüljünk, mivel a találat lehetőleg itt sokkal nagyobb! Ha megjelenik a **LOCK** (nem LOTZ) felirat, már repülhet is a szeretetsomag, ami jó esetben be is csapódik.

Ha eltalálnak minket, automatikusan beugrik a fegyverképernyőbe a **DAMAGE** monitor. Ilyenkor a gép egy sivió hang kíséretében végigvillanítja helikopterünk rajzán a találatot kapott részeket. Ami piros, az maximum 1 találatot bír még el, aztán ugye...

Bombázásor a **TARGET** képernyőben egy kis felülírtet képet láthatunk, ennek alapján lehet dobálni feléle az ajándékokat... Nos, EGYELŐRE ennyit a játékról. Erdekes, hogy a game nem is inkább a 'szimulátor' jellegűvel ugrik ki a tömegből. Az egész stuff nem más, mint egy 3D-s akciószerű de milyen 3D! Nem tölzünk, ha azt mondjuk, hogy a **DOGFIIGHT** készítő nyugodtan elpirulhatnak! A tárgyak mozgása megdöbbentően realis lett — szerintünk még a **COMBAT AIR PATROL**-t is fölülmúlja! A zene és a hangok viszont kifejezetten fásarzóak, de kit érdekel az, ha a többi szuper!

Végeztül elnézést kérek mindenkitől, ha nem villogtatnam csodálatos egyéniségem pártam humorát. Ez azért van, mert az én mindent jobbezem, STEFA, valahol látja a lábát. A múltkor ugyanis sírva kiköngyörgött tőlem egy hét szabadságot, amit még is kapott. Elvégre az ember legyen kedves a beosztottjával... (már előre látom magamat, amint sírva kiköngyörgök egy szabad elvonulást STEFA-tól a fenti szövegemért...)

KEZELŐBILLENTYŰK

- 'F1' — R lámpa
- 'F2' — I lámpa
- 'F3' — Chaff
- 'F4' — Flare
- 'F5' — éjszakai fények be/ki
- 'F6' — ellenfél szemszögéből való nézet
- 'F7' — fegyvernézet
- 'F8' — műszerfal
- 'F9' — a nagy semmi
- 'F10' — lásd 'F5'
- 'numerikus ENTER' — külső/belső nézetek
- 'numerikus számok' — különféle külső nézetek, nagyítás, kicsinyítés, forgatás
- 'DEL' — lásd 'F3'
- 'HELP' — lásd 'F4'
- 'P' — azért sem azt írjuk, hogy pause. Legyen mondjuk játék állás (nem játékkállás!)
- 'ENTER' — 1 ki/be
- 'D' — éréülésjelző
- 'jobb SHIFT' — R ki/be
- 'M' — térkép (semmi értelme!)
- 'ESC' — kilépés

■ **TIBSOFT WITHOUT STEFA**

Akkor kezdjük pl. embereink kiválasztásával. Nyolc katonánk van az egész játékra, de érdemes spórolni, úgyhogy majd sűrűn kell mentgetni játék közben. Itt egy rövid lista a fontosabb adatokkal és képességekkel:

- R. *Teather őrmester:*
 - Spec. képességek: **Lőfegyverek, csapdák, nyomkövetés (mozgáspont),**
 - Tulajdonságok: 40 AP
 - Erő: 62%, **Találati pontosság:** 92%.
- N. *Adamson honvéd:*
 - Spec. képességek: **Minősített toranatanár, híres az erejéről és állóképességéről.**
 - Tulajdonságok: 50 AP, Erő: 94%,
 - **Találati pontosság:** 64%.
- K. L. *Dobson tizedes:*
 - Spec. képességek: **Robbanószerkek, rádiós.**
 - Tulajdonságok: 32 AP, Erő: 67%,
 - **Találati pontosság:** 89%.
- T. *Hudson őrvezető:*
 - Spec. képességek: **Elkerülés, lopakodás.**
 - Tulajdonságok: 43 AP, Erő: 75%,
 - **Találati pontosság:** 74%.
- P. J. *Roderick őrmester:*
 - Spec. képességek: **Hosszú távú felderítés, kitűnő mesterlövész.**
 - Tulajdonságok: 46 AP, Erő: 58%,
 - **Találati pontosság:** 95%.
- T. L. *Ramo honvéd:*
 - Spec. képességek: **Álcázás és rejtőzködés, ejtőernyőzés.**
 - Tulajdonságok: 49 AP, Erő: 49%,
 - **Találati pontosság:** 77%.

SABRE TEAM



"1992. szept. 15-én terroristák elfoglalták a londoni Amerikai Nagykövetséget. A gázok a Fasiszta-Katolikus-Kommunista-

Nacionalista-Demokrata-Islám felszabadítási frontként nevezték meg magukat. *Saddam* kedvencei már be is mutatták legújabb zenés műsorukat, ezért egyik tisztviselő eltávozott (nyugodjék békében). Ennélfogva a **Scotland Yard** átpasszolta nekünk a piszkos melót. Meg kell mentened a maradék négy foglyot, mielőtt a terroristák megfosztanak ettől a lehetőségtől! Ez még nem is elég, az emberideit is szeretnék kb. egy darabban vizionálni! Ne hibázz! Legalább három foglyot meg kell mentened, ezzel öregbítve csapatod hírnevét!"

A játék először feltesz egy-két kérdést (nehézség, képernyőméret, a játékos által leginkább kedvelt nyelv), majd a fenti történet elferdített változatát láthatjuk egy gyönyörű (?) kép és (angol nyelv választása esetén) némi kísérőszöveg mellett. Ezután egy képernyőt látunk, amelyen négy felderíthetetlen értelmű kép leledzik.

- Az elsőn (fent) egy 3.5"-os lemezről elfelé mutató nyilat látunk (vajon mi ez?).

- A másodikon (alul az első) egy bazi nagy kérdőjel látható egy ejtőernyőssel (meglehetősen félreérthető helyzetben). Ezzel mehetünk majd bevetésre.

- A harmadikon egy csapat emberke van, szintén egy kérdőjel meghitt társaságában. Itt választhatjuk ki a csapatunkat (ld. később).

- A negyedikén egy halom fegyver nyugszik, meg egy kérdőjel. Ez a fegyverkiválasztás (szintén később).

- **L. Jelico horvéd:** Spec. képességek: Középfokú elsősegélynyújtó tanfolyamot végzett, folyékonyan beszél németül és oroszul.
- Tulajdonságok: 41 AP. Erő: 89%.
- **Találati pontosság:** 73%.
- **P. Hackney őrmester:** Spec. tulajdonságok: Nagy sebességű morzeadások szakértője, képzett elsősegélynyújtó.
- Tulajdonságok: 39 AP. Erő: 77%.
- **Találati pontosság:** 79%.

Igazán csak a tulajdonságok számítanak, meg az, ha valaki elsősegélynyújtó, mert akkor győzti magát a medikéttel (ha van neki). Ennek alapján mi az Adamson, Roderick, Ramo, Jelico összeállítási csapatot javasoljuk. Az embereket úgy választjuk ki, hogy a nevük alatt lévő x-re cickelünk, ekkor az pipává változik (a pipára cickelve vesszük ki a csapatból), további infokat az arca cickelve láthatunk (magasság, testsúly, stb.).

Ha kiválasztottuk embereinket (max. négyet) válasszuk nekik fegyvert és egyéb cuccokat is (megyéké, képi). Itt egy rövid lista a fegyverekről, előljáróban némi magyarázat:

- A 30x9mm azt jelenti, hogy az adott fegyverbe 9mm-es löszér való, és egy tárban 30db ilyen van (tehát csak ilyen tárat vigyünk az ilyen fegyverhez).
- A **hatótávolság** az adott fegyver maximális látóvolságát jelzi, de olyan messziről ne is áldomjunk találatról...
- **Tűzgyorsaság:** Ennyi lövést lehetne leadni az adott fegyverből egy perc alatt, ha a tárba beleérne az a kb. 800-1000 db töltény. Az 1 lövés azt jelenti, hogy abból a fegyverből egyszerre csak egyet tudunk löni (vigyázat, a lövés után újra kell tölteni).

- Tehát a fegyverek:
- **MP5A3:** Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 2.88kg, hossz: 680mm
 - **MP5SD:** Hangtomptós géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 3.1kg, hossz: 780mm
 - **MP5K:** Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 900, súly: 2kg, hossz: 325mm
 - **Accuracy International PM:** Mesterlövészpuska, 10x7.62mm, hatótáv: 1000m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 6.5kg, hossz: 1124mm
 - **Self Loading Rifle (SLR):** Automata puska, 20x7.62, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 5.07kg, hossz: 1430mm
 - **M16A2:** Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 950, súly: 3.72kg, hossz: 990mm
 - **L2A3 Sterling:** Géppisztoly, 34x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 550, súly: 3.5kg, hossz: 864mm
 - **SA-80:** Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 400m, tűzgyorsaság: 800, súly: 4.68kg, hossz: 780mm
 - **L7A2:** Mindentfélére használható géppuska, 50x7.62mm (szalagát), hatótáv: 1800m, tűzgyorsaság: 750-1000, súly: 10.9kg, hossz: 1232mm
 - **G3:** Automata puska, 20x7.62mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 500-600, súly: 5.54kg, hossz: 1024mm
 - **Bénító gránát (Stun grenade):** Egy nem halálos eszköz a fogolyzabandítási akciókhoz. Hangosat durran, meg villan egy nagyot. Egy körre bénít.
 - **Ideggáz-gránát (CS Gas Cannister):** Kb. a programban sokat rízsáznak róla, valójában nem halálos, hanem a találati pontosságától függően néhány körre bénít.
 - **Gázmaszk (T0 Respirator):** Véd a viselőjét a CS-től és a füsttől. Sétített üvege a stun grenade hatásai ellen nyújt teljes védelmet.
 - **Golyóálló mellény (Bulletproof jacket):** Ez egy szép fekete kevilmellény. Ilyet

feltétlenül vigyünk, ugyanis enélkül egy találatból meghal az emberünk.

- **Elsősegélycsomag (Medical kit):** Akinél ez van, és tud gyógyítani, az sérülés után minden körben 5%-ot gyógyít, de csak saját magunk. Használata: automatikus.

Jótanácsok:

- **Golyóálló mellényt és gázmaszkot** mindenkiel vigyünk. Ha valamelyik ember meghal, húzzuk le róla (vagy töltsük vissza az előző állást). Emberünk ezeket automatikusan felveszi magára.
- 600m-nél kisebb hatótávolságú puskát ne nagyon vigyünk, mert az ellenfél általában Accuracy International PM-vel vagy M16-ossal van felszerelve.
- Egy L7A2 feltétlen legyen a csapatban (lehetőleg Adamsonnál, mert ő el is bírja rendesen), mert ritkán kell tölteni, 2 lövésből bárkit leszed, és úgy mellesleg ezzel még sohasem sikerült elvetelni a célt.
- Figyeljünk arra, hogy a **Loaded AP** (mozgáspont minden tárggyal együtt) legalább 35-40 között legyen!
- **Sebesülten** ne vigyünk küldetésre mert a sérüléstől az AP csökken!
- Minden embernél legyen löfegyver (ezt a program úgyis megköveteli!)

Most, hogy felszereltük csapatunkat, elindulhatunk küldetésre.

A küldetés úgy kezdődik, hogy az embereinket lerakjuk a fehérrel jelölt mezőkre, majd újabb titokzatos ábrák következnek (amelyeket egyébként minden kör után újra látunk majd). A felső sorban van a **load**, a **save**, és a középső ábrán a **pontozás** kaphatjuk meg erről a küldetésről és egész eddigi teljesítményünkről is. Az alsó sorban az arcokra cickelve a megszokott adatokat láthatjuk, de ez küldetés közben a bekapott találatok számától függően változik (fog (találatokra főleg a szív mellett levő %-os érték reagál durván, azaz a nulla felé halad). Középen egy bamba katona áldogál csőre töltött géppisztával a kezében: rá cickelve kezdhetjük el a kört (ugyanis maga a játék körökre van osztva). Most már igazán el lehet kezdeni játszani. A játéktér felső részén láthatjuk a terepet. Az alsó részen nagy halom ikon helyezkedik el. Jelentésük (felső sor balról jobbra, majd az alsó sor balról jobbra):

- **Emberválatás:** A csapatban belüli másik ember, esetleg a már kiszabadított fogoly irányítását kérjük vele (egy körben többször is visszamehetünk egy csapattagra).
- **Állapotjelző:** Az adott csapattag állapotáról tudhatjuk meg a legaktuálisabb adatokat.
- **Taktikai térkép:** Ez egy kicsit összetettebb. Középen látható maga a térkép, itt az emberek körökkel vannak jelölve. Saját katonánk S-sel, a fogoly H-val, az ellenség E-vel. A falakat vonalak jelölik (meg egy-két berendezési tárgyat is), az ablakokat szaggatott vonalak, az ajtókat meg igazán nehéz nem észrevenni. A térkép fölött és alatt egy-egy üzenetor van. A felső sor a jelenleg látható térképrészlet középpontjának koordinátáit adja meg az angol égtájak rövidítésével és egy számmal. Az alsó sorban látható az aktuális ember neve, ha elkezdjük mozgatni a térképet, akkor AP számláló lesz belőle. Fent van még két duplanyíl, a bal oldali az ikonmétré körét vált. Jobb oldalról nem hiányozhatnak az elmaradhatatlan "fejek" sem, a bal oldalon pedig négy nyíl van, ezekkel mozgatgatjuk a térképet, de vigyázzunk, mert minden mozgást 1 AP-be kerül.
- **Tárgy letétele:** Ezzel lehetjük a nálunk lévő tárgyak bármelyikét, olyan módon, hogy a tárgyat átvisszük a jobb oldali ablakba, majd a kéznél cickelünk egyet.
- **Tárgy felvétele:** Ugyanaz, mint az előző, de most a jobb oldali ablakból kell pakolni a balba, majd ugyanúgy a kéznél kell cickelni. Elsődleges haszna a

hullarablás (más hasznát nem láttuk), ami történhet ellenség vagy saját csapatárs hulláján.

- **Mozgás:** Ki lehet jelölni a helyet, aztán a figura szépen odátipeg.
- **Átváltás:** Az ajtó elé kell állni, majd az ikon használatával az arabok legnagyobb szomorúságára **Szézám** tárul.
- **Fegyverválasztás:** A nálunk lévő fegyverek közül választhatunk.
- **Gránát kiéleítése:** Ha a kezünkben lévő fegyver gránát, kiéleíthetjük.
- **Fegyver megtöltése:** A kezünkben lévő puskát tölthetjük meg, ha van még hozzá tár.
- **Gránát elhajítása:** Ha a kezünkben kiéleített gránát van, ideje lenne eldobni.
- **Céltűz lövés:** Némi célzás után emberünk löv egyet a megadott célpontra. Kb. 3-szor pontosabb a sorozatlövésnél.
- **Sorozatlövés:** Némi célzás nélkül emberünk egy kaszáló modulzattal tesz a csúszlójával.
- **Kör vége:** Erre cickelve részünkről befejeztek tekintjük a kört, az ellenség lép, de közben kaphatunk mozgási lehetőséget (**opportunity move**) a maradék AP ellenében, ha előbb látjuk meg az ellenséget, mint az minket.

Az ikonoknak ezzel vége, de jobb oldalt még látható egy iránytű, ezzel irányba forgathatjuk embereinket, és ha már a megadott irányba fordulva áll, léphetünk is velük. Van még a jobb szélen két szám, a felső, mikor egy ikonra mutatunk (nem cickelünk) az égerrel, megmondja, hogy mennyi AP kell a cselekvés végrehajtásához, az alsó pedig rendelkezésre álló AP-nket jelzi.

Néhány tanács és tipp:

- Kör végén minden embernek legalább 15-16 AP-t hagyjunk, mert egy célzott lövés 6 AP.
- A foglyokat úgy kell kiszabadítani, hogy odamegy hozzájuk egyik emberünk, utána már a foglyot is mi irányítjuk.
- Ne számítsunk arra, hogy ha az egyik emberünk tűzvonalba van, a másik nem fog löni.
- Csapatunkat néha nem árt felosztani, ekkor 2db két fős csapat a lepraktikusabb.
- A 200m hatótávolságú géppisztolyokat soklotra dobáljuk el, ha már véletlen felszedtük őket, ugyanis a játéktér szerinti 4-5 lépésről már nem pontosak.

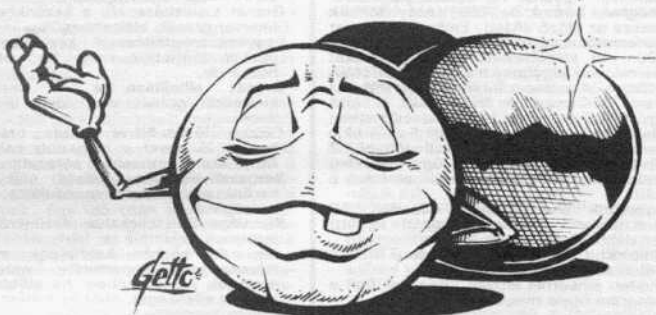
Végül a küldetésnek röviden:

- Az első már ismert.
- A második szintén tisztázott akció, de innenlő kezdve folyamatosan jön az erősítés az ellenfélnek. Egyébként ez a **malaj dzsungelben** játszódik.
- A harmadikban a világ nagygyárosait kell megmentenünk egy örült diktátor rákattamásáitól, oly módon, hogy felrobantjuk a vezérlő számítógépeket. Vigyázat, minden számítógépnek 3 lövés kell!
- A negyedik szinte nyaralás. Egy hajó fedélzetén kell gonosz terrorista bácsikat kiirtani. Nincs utánpótlás, de az angol tisztjeit nem muszáj lölni.
- Az ötödik szinte ugyanaz, mint a harmadik, csak kicsit nehezebb, és nem a föld alatt játszódik, hanem a **Góbi-sivatagban**. Célpontok a computerek, de aztán futás. Egyébként ez az utolsó küldetés, utána megnézzhetjük a mesés(z) endsequence-t.

A program grafikája és az animációk elég gyengéskére sikeredtek, majdnem ílyet már 64-en is lehetett látni. A hangok viszonylag jók, az átvezető képek úgyszintén. A stratégiai rész elég jól sikerült, de igazán csak nehezebb fokozatban érdemes vele játszani. Egyszer azért érdemes végigkecmerni a játékon.

• Bors Péter

PINBALL PHANTASIES



(Előszó: mivel a játék kedvenceim közé tartozik, itt-ott megejtettem néhány kiegészítést — Bryan)

"Végre Végre megtaláltam!" — sóhajtozva a derék öreg veterán Arkhimédész, ha meglátná ezt a '94-es flipper a *Digital Illusions* cégtől. Eme nemis műalkotás ugyanis felülmúl minden addigi PC-s próbálkozást, amelyet a flipper nevű tudományágban produkáltak programozó barátaink. Talán csak egy jobb van nála, a *David's Midnight Magic* (C64), bár öklime idáig nem tolták elének a képet PC-n. A P.F. alkotói hatalmas erényekkel büszkélkedhetnek: valószínűnek tartjuk ugyanis, hogy (az *EPIC PINBALL, WILLY'S PINBALL, TRISTAN* és a *SILVERBALL* készítőivel ellentétben) TALÁLKOZTAK MÁR valaha VALÓDI flippergéppel. Ez pedig véleményünk szerint elengedhetetlen bármilyen flipperprogram megírása előtt (na ja...).

Lássuk gyöngyszemünk igényeit. A program VGA-t igényel, nagyfelbontású üzemmód eléréséhez is csak 256K videomemória szükséges, ugyanis nem 640x480, hanem csak 360x400-as (vagy talán 360x480-as?) felbontást használ. A hangkártyák támogatásával sem áll hadilábon, BEEPER-től a Gravis Ultrasoundig jóformán minden hangképzőn szerencsével járhatunk. A zene nagyon tisztán szól hangkártyán (még AdLib-on is, pedig az aztán tényleg nem MOD lejátszása való), a belső modplayer kitűnő munka. Még BEEPER-tulajdonosoknak sem kell befogniuk a füleiket (En másfépp fogalmaznék. Speakeren döbbenetesen jól szól — Bryan). A hangkártyakiválasztás lehetősége a SETSOUND nevű programban adatik meg nekünk. A program beállítgatja velünk a gép sebességéhez mérten a lejátszás finomságát, ő maga is javasol egy értéket. A program nem igényel 386-ost, mint néhány szeretté címborjára — beéri 286-12 MHz-es géppel is. Miután túlvagyunk a beállítgatásokon, jöhet a "földi paradicsom". A címképernyő egy barátságos kis kanalasgém társaságában 21. századi szórakoztatást ígér — mint később kiderül, ez majdnem teljesen meg is valósul. A cégreklámokból való továbblépést a 'SPACE' billentyű föld felé mozgásával eszközölhetjük ki (akinek fejfelé van a billentyűzete (keyboard-hanyattbillentyűzet), az felfelé hozzá mozgásba). Ezután finoman fogalmazva egy nem egyértelmű "menürendszerrel" találkozunk. A lényegét csak egy kis idő múlva írja ki — aki nem bírná kivárni, annak elmondjuk: az 'F1' billentyűvel léphetünk

az egyes pályára, az 'F2'-vel a kettesre, az 'F3'-mal a hármasra. Az 'F4' gomb funkciója húszforintos kérdés. A 'SPACE' billentyűvel ugorhatunk a HIGH SCORE táblákra és a programozók tömör életrajzára. Az 'F5' gomb hívja be a menüt, ahol hasznos beállításokat tehetünk (a menüpontokban a 'SPACE' gombbal ugrálhatunk a lehetőségek között). A BALLS menüpontban állíthatjuk be, hány labdás menetet akarunk játszani (3 vagy 5). Gyakorlati okokból az utóbbit javasolt. Az ANGLE pontban a pályá dőlésszögét lehet állítani. Kezddöknék szerencsés a LOW beállítás, ugyanis ha a pályá dőlésszöge kisebb, akkor a golyó is lassabban GURUL. Igazából azonban csak a HIGH beállítással lehet játszani, a játék így pont megfelelő. A SCROLLING pont ügyes programozói fogás — a scrollozás-finomság beállításának a lehetősége alacsonyabb képráfrístési frekvenciával működő monitorok előtt ülve megfelel a bajkonuri űrhajósztesztnek (kinek fájdul meg hamarabb a feje?). Azaz ha durvább vagy gyorsabb a scrollozás, akkor a szem is ösztönösen gyorsabban mozog. Javaslott a MEDIUM használatát (Ez vicc? Mi inkább a SOFT-nél maradunk...). Az INGAME MUSIC menüpontban a játék alatti zenét kapcsolhatjuk ki/be, de ha az játék alatt jutna eszünkbe, ott is megtehetjük az 'M' billentyű lenyomásával. RESOLUTION: a NORMAL érték 320x200-as, HIGH érték — mint azt már említettük — 360x400-as felbontás alatt játszat minket. Az utóbbi nemcsak azért jobb, mert nagyobb területet látunk egyszerre, hanem mert megváltozik a vízszintes és a függőleges felbontás, ami igen jótékony hatással lehet teljesítményünkre. A COLOR MODE pontban a MONO VGA vagy MONO SVGA monitorral rendelkezők örülhetnek.

Ugyebár négy pályá van, aminek megvan az az előnye, hogy mindenki találhat magának valót. Hátrány lehet, hogy az összképen ronthat egy rosszul sikerült pályá, ami itt meg is van, de róla majd később.

Irányítás:

- **Kilövés:** a lényegyllal vagy az egérral a kilövés erősségét állíthatjuk, 'Space'-szel löhetünk.
- **Játék közben:**
 - Bal kar: Bal 'Shift'/'Ctrl'/'Alt'
 - Jobb kar: Jobb 'Shift'/'Ctrl'/'Alt'
 - Pause: 'P'
 - 'SPACE': A flipperasztal lerázása (két-szer lehet gyors egymásutánban, a harmadikra letilt)

Ha oldalt megy ki a labda, még vissza lehet hozni: a megfelelő oldalon tartjuk fel a kart, és nyomkodjuk a 'space'-t. ilyenkor lehet, hogy visszapatann a pályára.

Első pályá a **PARTY LAND**. Jómagam nem kedvelem nagyon, mert flippertanilag féloldalasra sikeredett, és a harmadik, felső kar sem jó szögben áll. De legalább páruházas a célfelülettel. Kévetkezmeny: nagyobb sebességű golyó célzásai elháríthatatlanul, alacsony sebességű golyó nehezen küldhető be az alsó folyósba. Kévetést játszottam vele, mert nem áll szándékomban szanatóriumba vonulni, de még így is jobb, mint a **TRISTAN**. (En viszont nagyon sokat játszottam vele, így adok hozzá instrukciókat. Ebből is látszik, mennyire szubjektív egy játék megítélése — Bryan)

A kilövés után 3 jó lehetőség van: ha megfelelő erővel löjük ki a golyót, akkor belemegy a fenti titkos alagútba, és a **CYCLONE** az ötszörösét éri. A másik kettő a felső karról érhető el, a két folyósról van szó, a fenti a **CYCLONE** (egyveler növekszik mindig az értéke (első belevésre 2 lesz), minden golyó után darabjéért 100.000 pont jár), a lenti pedig a **TUNNEL** (sorban 1, 3, 5 millió pontot ér, ha elég gyorsan löjük meg egymás után többször). Ha kilövés után találok be, az **SKILL SHOT**, ahányadik **SKILL SHOT**, annyi millió pont. A **SKILL SHOT** kigyújtja a megfelelő **PARTY**-betűt is (**TUNNEL** — P, **CYCLONE** — R).

A pályán a következő lehetőségek vannak:

- Bal oldali folyós: A **MAD** egy betűt kigyújtja meg. Ha mindhárom megvan, akkor kapunk érték egy **CRAZY** betűt, ha a **CRAZY**-t kirakjuk, jön a **MEGALAUGH**, amelynek során 30 másodpercig minden **LOOP**, valamint az **ARCADE** és a **SNACK** csapda 5 millió pontot ér, és a **JACKPOT** is világít.
- Jobb oldali folyós: Itt egyrészt beletalálhatunk a titkos alagútba, de ha túl erős a golyó, akkor körbe meg, rá a fenti űtőre, az ilyen **LOOP**-ok sorban 250, 500 és 750 ezer pontot érnek. Ha kigyulladnak a megfelelő lámpák, a következő jutalmakat kaphatjuk meg ezzel a **LOOP**-pal: **HOLD BONUS** (ld. a 2. pályánál), **MULTIPLY BONUS** (szorzó), **DOUBLE BONUS** (a beszorozott jutalmat még megduplázza).
- Ördögfej: 250.000 pont, azonkívül ha ég a megfelelő lámpa, lehet 5 millió, **EXTRA BALL**, valamint **JACKPOT**.
- Kacsák: Ha mindhárom kilőjük, a bal szélső csapdában összeszedhetünk egy **SNACK**-et. A három **SNACK** kigyújtja a **HOLD BONUS**-t, valamint a **PARTY** egyik betűjét (A), de egy golyóval kell megcsinálni. Ha meg egyszer megcsináljuk a 3 **SNACK**-et ugyanazzal a golyóval, akkor a **DOUBLE BONUS** is kigyullad, de csak valami 5-10 másodpercere. Lehet, hogy nem csak a beszorozott jutalmat duplázza meg, hanem az egészét mindenestül (+ **CYCLONE**, + **HAPPY HOUR**, + **MEGALAUGH**, + az előző golyóból **HOLD**-dal áthozott) ??
- Bal oldali belső folyós: Itt egyrészt egy golyóval 3-szor felfőve kijön a **SKYRIDE**, ami a pontszámnövekedés mellett kigyújtja a **MULTIPLY BONUS** lámpát, másrészt a fenti **PUKE** felirat kirakása ad egy **PARTY** betűt (Y), valamint elsőre kigyújtja az 5 milliót, vasodikra az **EXTRA BALL**.
- **ARCADE** csapda: Ha a mellette lévő bigyót meglojuk, villogni kezd, és belelőve a következőket adhatja:
 - **NO BONUS:** Hehe...
 - 500.000
 - 1.000.000
 - 5.000.000
- Kigyújthat egy **CRAZY** betűt
- **SIDE LANE EXTRA BALL:** Ha oldalt megy le a golyó, kapunk egy **EXTRA BALL**-t. Persze vissza is lehet utána bűvészkedni...

■ Hátravan még a PARTY. A további 3 PARTY-betű úgy jön ki, hogy gyors egymásutánban két LOOP-ot lövünk. Az egyiknél a második LOOP a TUNNE (P), a másiknál a CYCLONE (R), a harmadiknál bármelyik másik (T). A PARTY kirakása HAPPY HOUR-t eredményez, ekkor minden, egyébként is pontot érő ütőből 1.000.000 pont, és van JACKPOT is.

(Viszonyítási alapként: én 196 milliót csináltam a pályán — Bryan)

Tán rendhagyó módon folytassuk a 3-as pályával, ha már a szanatóriumnál tartotunk. Jótéteményeinek köszönhetően második billentyűzetemnek csak pár hetet adok, utána jöhet az újabb. Pedig nem vagyok hirtelen haragú (annyira), de ez a pálya kihozott a sodromból párszor. Az anyagi károk miatt megelőzést javaslok, kezdők meg pláne ne játsszanak vele, mert nem helyes csupa csalódásról tanulni. (Ezt a pályát én sem szeretem, úgyhogy nem igen tudok mit mondani róla. Rendes HIS-CORE-t sem, az én 40 millióm igencsak gyenge — Bryan)

Ezekért viszont bőven kárpótolt a 2-es és a 4-es pálya. (Eeeegen... Nekem a szanatórium a 2. pályáról jut eszembe, mert állandóan leküldi oldalt a golyót... Ráadásul nincs SKILL SHOT. A 4. pálya viszont egyértelműen a legjobb — Bryan) Ezek megközelítik élvezhetőségében a valódi flippergépeket, találi elrendezésükkel, széles felépítettségükkel, rendszerükkel ígéri a 21. századi szórakozást.

A SPEED DEVILS nevű 2-es pálya céljai: az autó minél nagyobb sebességre gyorsítása, sebességváltással, alkatrészek felszerelésével, hogy minél nagyobb pontokért hajtsunk. Tehát a pályán fellelhető dolgok, nem feltétlenül logikai sorrendben:

1. BONUS szorzás: A P-I-T folyosók teljesítése (karokkal váltható!), majd az OFFROAD LOOP meglövése a főlső kar végéről. Ezután 2x BONUS-unk van, a maximális a 9x. Praktikus egyszerűen többször teljesíteni a P-I-T-et, és utána csak lövögetni az OFFROAD LOOP-ot — egyszerre nem szoroz ugyan többet, de megjegyzi a teljesített PIT-eket. Ha megvan a 9-szeres szorzó, minden további PIT 1 millió pontot ér.

2. MILE LOOP: Mindkét karról lehető folyosó, 2 db egymásután meglövése egymillió pontot ér. Minden jó lövés egy mérföld megtételét jelenti, kivéve az első alkalmat, mert az kettőt ér. Minden ütem golyó után darabig 100000 pontot ér. 10 mérföld után OFFROAD nevű jutalmat kapunk, mely minden pályán található dolog megérintéséért plusz 100000 pontot ad 25 mp-ig. 20 mérföld

után **EXTRA BALL** lehetőség fog villogni fent, 30 után a PIT-hez vezet fő folyosón JUMP meglövési lehetőségünk lesz, ami sok pontot adhat. 40 után újból OFFROAD, 50 után pedig nem ad újra EXTRA BALL lehetőséget, hanem JUMP-ot. Ezek váltogatják ezután egymást az idők végezetéig.

3. GEAR: A BURNIN' hat kis pocéknek teljesítése után villogni fog a váltható sebességek száma. Ha mégsem villogna, kell löni egy JUMP folyosót, ha még ezután sem, kell löni egy OFFROAD LOOP-ot. Ha már villog, akkor úgy kell váltani, hogy egymásután lövögetjük a MILE LOOP-okat. A 10 sebesség váltogatója közben szert tehünk különböző hasznos alkatrészekre — ezek lehetőséget a villogó 1, 2, 3, 4, 5 felirató lámpáscákk jelzik. Ha felváltottuk a 10 sebességi fokozatot, akkor a JUMP folyosóján tempóban kell lönünk egy JACKPOT-ot. Ha ez megvan, a főlső karról lehet löni a SUPER JACKPOT-ot. Ez a kettő együtt mintegy 65 millió pontot hozhat a konyhára, de ezután jön még a TURBO MODE, mely szintén pontszármel kecsegtet. Ez azt jelenti, hogy minden meglőtt folyosó 5 milliót ér 25 mp-ig. Ezt a BONUS pontok után számolja le. Ha ezt mind teljesítettük, körülbelül 130 millió pontunk van. De az igazi szűret csak ezután jön — a BONUS HELD képeben. Minden HATODIK váltás után kappuk a lehetőséget, a főlső karról löhetjük meg. Ez azt teszi, hogy az adott golyó után kapott VALAMENNYI bonus-pontot egy kalap alá veszi. Tehát ha egy golyó után van 40.000.000 bonus-pontunk, a következő golyóban már ezt szorozhatjuk — akár 9-szer. Az újadnem 100 millió — ilyen egyszerű (7) játékos ez a flipper. (Ez lehet, hogy nem igaz, a PARTY/LAZ-ot a HOLD BONUS fent tartott BONUS csak hozzáadódik a következő golyó összes jutalmához — Bryan)

(Mellékesen megjegyeznék, hogy a leírás készítőjének rekordja ezen a pályán 2.5 milliárd (nem tévedés!), ennek ellenére állítása szerint olyan 7-8 milliárdot tartana realitásnak... — 1.75)

A 4-es pálya kicsit összetettebb, több ügyességet igényel. Mindjárt kilövés után a SKILL SHOT tesz minket próbára — a K-E-Y betűk valamelyike villog, s ha a baba belemegy a golyó, akkor először 1 millió pont jár érte. Minden további siker után 1 millióval nő a kapott pontszám. Ha menet közben teljesítjük a K-E-Y folyosókat, ki nyitja nekünk a TOWER folyosót, ahová először 1 millióért, utána 5 millióért, majd DOUBLE BONUS-ért, végül BONUS HELD-ért löhetjük. A BONUS HELD itt is

ugyanaz, mint a 2-es pályán. A K-E-Y változtatására is lehetőségünk van, de sajnos csak menet közben, a SKILL SHOT-nál nem. Ott a 'SPACE' billentyűt használjuk, rázván a játékeret. Van egy SCREAM nevű loop, itt 10-nél EXTRA BALL lehetőséget kapunk a toronyban, majd utána tizesével 5 millió lehetőségét, szintén a toronyban. Ha ekkor van már 5 millió lehetőségünk ott, akkor ez elveszik. Ha ekkor más lehetőségünk van ott, a kettőt megadja egyszerre. Erre vigyázni kell. Ebben a flipperben baloldalon ún. KICK-BACK-et láthatunk, ami visszalövi a ki-menő labdát AKKOR, ha világit. Akkor fog világitani, ha a főnti R-I-P betűket kirakjuk. Ha egymásután többször löjük meg a baloldali leghosszabb folyosót, a második-tól kezdve minden alkalommal 1 milliót kapunk. Ebben a játékban a azonban a körbörbe elhelyezkedő STONE-BONE pocékok a legényesebbek. Ezek után kapunk sokféle jutalmat, melyeket mind a VAULT lyukban érthetünk el: 5 milliót, majd TOWER HUNT-ot (30 mp alatt 3 TOWER-t löni 5,10,20 millió pontokért), EXTRA BALL lehetőséget, 10 milliót, GHOST HUNT-ot (minden dolog érintése 1 millió, de van JACKPOT (10 millióval indul és növegt) és SUPER JACKPOT (50.000.000) lehetőség a toronyban — inkább erre kell menni), majd MULTI DEMONS (a SCREAM 5 milliót ad, de villog 2 LOCK egy ideig, mely 5 millióval növeli ennek az értékét), 15 milliót, és végül GRIM REAPER-t, mely azt teszi, hogy minden folyosó, illetve lyuk 5 milliót ér, és ezalatt is van a toronyban JACKPOT és SUPER JACKPOT. Ha ezzel megvoltunk, kezdődik az egész előlről, az 5 milliótól.

És ez az a rendszer, mely megkülönbözteti ezt és a 2-es pályát a többi PC-s flipperől, és közelebb viszi a játékermek világába a számítógépes flipperajronókat. Javasljuk mindenkinek, hogy próbálja ki szerencsés-jét, tudását, reflexeit — veszíteni biztos nem fog semmit. Maximum egy billentyűzetet.

(Egy kis kiegészítés a 4. pályához: ha fel-löjük oda, ahol a RIP van, ott kétféle mehet le. Ha a jobb oldalon indul, akkor a VAULT-ba jut, ami melesleg gyorsan növekvő pontokat ad, ha a bal oldalon, akkor rögtön kijön a játékerbe, és rövid ideig a SCREAM a dupláját ér, a TOWER felé vezető alagút 1.000.000 pontot ér, a kútban pedig szorzó van. Ha van KICK-BACK, akkor szintén a VAULT-ba kerül a golyó, ha oldalt menne le. HISCORES: részemről 400 millió, de szóbeszéd útján már 750 millióról is hallottam — Bryan)

■ **SERSÓ**

HELIX
computer

BP.1133 Kárpád u.7/a
Tel./Fax:1 49-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ

AMIGA külső drive 8.000 Ft ÁFA-val
+ 512 kB RAM bővítés 3000 Ft

AMIGÁSOK FIGYELEM!

A Budatényi Amiga Klub AMIGA KARÁCSONNYT rendez december 28-án 9 órától 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz. A rendezvényt a CoV is támogatja. Belépő: 50,- Ft, géphely: 150,- Ft (monitort biztosítani nem tudunk) **Budatényi Műv. Központ Bp., XXII. Nagytérenyi út 35.** "Világ Amigásai Egyesüljetekek!"

COMMODORE GYORSSZERVIZ

Budapest, 175-10-24. XT/AT tévleges javítás és videoszervizelés is!

val nehezebb előjénél. Ez a benyomás a 9. pályától kezdve igen megerősödött. Azért most sem érdemes **Ultra Violence**-nél alábbadni... Rengteteg a szörny mindenhol, viszont előrelépés, hogy sok esetben elég jól ki lehet őket játszani egymás ellen. Jó pálya erre a 8. pálya egyik termé, ahol 16 **Baron of Hell** és egy **Cyberdemon** tartózkodik. A végén 3 **Baron** marad ránk...



Taktikai tanácsként annyit tudunk mondani, hogy sűrűn mentsünk, és takarékoskodjunk a plazmafegyverrel, valamint a rakétákkal, egy-két esetben akár egy rakéta eleresztése is hathatós segítség lehet. Példának okáért nagyobb területen egy **Cacodemon** simán elintézhető a **Super Shotgun** (3 lövés jó esetben), és máris marad 2 rakétánk. Még egy tipp: a lelegező hátrafelé induljunk...

Ha valakit érdekel, van a 20. pályán egy **Cyberdemon VS Spider Mastermind** játszma. Nekünk mindig a **Cyberdemon** győzött, jelentős fölénnyel (még vagy 10 rakéta kellett neki). Mire ez a láírás megjelenik, már valószínűleg lesz **DOOM2FAQ**, Internetesek előnyben.

A játéknak van egy neuralgikus pontja: a legvége. Itt nem mindenkinek sikerül rájönni, hogy mi a teendő, példaként említhetünk **Martint** az 576-tól... Nos, először is a teleportálás után a mögöttünk lévő helyre kell fejlőtni, a platformok valamelyik szélén van egy-egy ábra, ezeket kell benyomni. A fent talált kapcsoló üzembehelyezése után mozgatható lesz a bájos arccsoka előtti platform. Itt jön a kellemetlenség: felfelé utazva a megfelelő pillanatban el kell engedni egy rakétát, aminek be kell mennie a szörny homlokán lévő örvénylő izébe, hogy ne lássuk, amikor durran. 2-3 ilyen találat után katarzisz... Külön kellemes, hogy démon barátunk 5-10 másodpercenként szórja az újabb szörnyeket: nem árt tehát szietni... Vigyázat, BFG9000-rel nem megy a dolog! Még valami: ugyan elenne vagyunk a cheat-eknek, de most mégis adunk egyet: a játék közben **IDBEHOLDA**. Ez megadja az aktuális színtérképet, a szürkével jelölt részeket jelzi a meg nem látogatott helyeket. Tesszük ezt azért, mert szerintünk semmi értelme oldalakon keresztül térképeket közölni...

Mit lehet még mondani a valaha megjelent játékok egyik legnépszerűbbikének folytatásáról? A grafika és a sebesség hasonló, csak egy kicsit több memóriát igényel a játék, de valamivel jobban fut 4M RAM-mal. Kivéve az utolsó pályát, ahol sok szörny esetén játszhatatlanná válik, minden képfirissítéskor tölt a wincesterről. A hangokban mi nem észleltünk változást a **SoundBlaster Pro**-n, de az talán mond valamit, hogy a játék már nem 4, hanem 8 digi csatornát hajlandó kezelni (ez nem a **DOOM2** tulajdonsága, hanem a **DOOM v1.666** operációs rendszeré)...

Még egy megjegyzés: az **ID-Software** '95 nyarára ígér egy **QUAKE** című játékot, amelyre akkor fejlődés lesz a **DOOM**-hoz képest, mint a **DOOM** volt a **Wolfenstein**-hez képest...

• Bryan

HELL ON EARTH



Nos, íme itt a Játék 2. része. Aki valami látványosan újat várt, annak csalódnia kell, ugyanis új szintre alig van a folytatásban. Rogtán a **Wolfenstein** — **Spear of Destiny** páros jutott eszünkbe... Aki viszont csak új pályákat akart a **DOOM**-hoz, annak ez a játék tökéletesen megfelel.

A **DOOM II** a nyáron megjelent **DOOM v1.666** operációs rendszerére épül (ez nem vicc, tényleg saját kis oprendszer van), így sok eltérés nincs, ezért ez a láírás sem lesz túl részletes.

Kerettörténetről sokat nem lehet mondani, ott kezdünk, ahol a **DOOM** befejeződött, csak kiderül, hogy nem egy városról van szó, hanem (természetesen) az egész Földet nekünk kell megmentenünk. 30 pályán kell végigverekednünk magunkat, és van 2 titkos pálya is. A végső ellenfél egy akkora démon lesz, aminek csak a feje vagy kétszerakkora, mint a szeretett kiberdémon... Szerencsére nem kell fásírtot csinálni belőle, csak az agyműködését kell kissé redukálni, és máris megvan a kívánt hatás...

A kezelés teljesen ugyanaz, mint az első részben, eltekintve attól, hogy miután van egy új puská, a '3' gombbal most a puskák között lehet váltogatni. Az új fegyver a hangzatos **Super Shotgun** névre hallgat. Egy lövése 2 puskatöltényt fogyaszt, és igen szépen beteríti az előttünk fekvő területet. Alig gyengébb, mint egy rakéta. Ezzel szemben iszonyú lassú az újratöltése...

A játékban most kicsit nagyobb szerepet kapott a puzzle-jelleg, sok a kapcsoló, egyes helyeken igencsak kell szietni. Vannak változások a tárgyak terén is. Egyrészt a megszkott tárgyaknak vannak tartalmasabb változatai is (pl. 40 darabos rakétacsomag), külsőre ezek nem különböznek a hagyományos csomagoktól. Van új tárgy is, ez a **Megasphere**, amely mind az **Armour**, mind a **Health** értékeket maximálisa tölti (mindkét maximum 200%). Ha már az újításokról tartunk, új szörnyek is vannak. Most ismertetnénk az összes szörnyet kb. veszélyességi sorrendben (a játék a végén bemutatja őket), a **PC-s játékok** 2-ben ugyanis nem az eredeti nevek szerepelnek. Részletesebben csak az új szörnyekre térünk ki.

- **Zombie Soldier**: A pisztolyos katona.
- **Shotgun Guy**: Mint az előző, csak **Shotgun** és vadászpuskával.

- **Heavy Weapon Dude**: Ő új fiú, egy nagydarab állat géppuskával. Elég veszélyes, szerintünk lényegesen kelemertlenebb, mint az **Imp**. Egészsége kb. annyi.
- **Imp**: A jól ismert barna színű dög.
- **Demon**: A harapós rózsaszín.
- **Spectre**: Az előző részlegesen láthatatlan formában.
- **Lost Soul**: A repkedő koponya.
- **Cacodemon**: Az egyszemű golyó.
- **Hell Knight**: Új srác. A következő szörny kicsit gyengébb változata. Világosabb színű, és csak 3 rakétára van hitelesítve.
- **Baron of Hell**: A **PC-s játékok** 2-ben örökönek tituláltuk. Végül is nem sokat tévedtünk...
- **Arachnotron**: Ez is újonc. A géppuskás pökdémon egy számmal kisebb változata. Ez is kb. 3 rakétától fekszik meg, viszont plazmafegyverrel van felszerelve. Kellemes tulajdonsága, hogy nem szeret egyedül mászkálni.
- **Pain Elemental**: Új, egy nagy golyó, a **Cacodemon**-hoz hasonlít, csak barna, és nem támad ránk. Ő ugyan nem, de a koponyák (**Lost Souls**), amiket köpdök, annál inkább. 3 rakétától ez is megdől, de hogy maga után további 2-3 koponyát...
- **Revenant**: Szintén új, egy kb. 2,5 méter magas csontváz. Érdekes fegyvere van, valamint gyengébb rakétaszűrő, de a legalább igyekszik követni a mozgásunkat. Az állóképessége 2-3 rakéta, kicsit gyengébb az előző kettőnél.
- **Mancubus**: Új fiú. Egyik ismerősünk csótányának nevezte. Hát... Valami hasonlóság ugyan van, de a csótányok ritkán időznek lángszórával... 3-4 rakéta kell neki.
- **Arch-Vile**: Ez is új. Mi ezt utáljuk a legjobban. Ugyan ez is elpusztul 3-4 rakétától, viszont a fegyvere elég erős, majdnem egy rakéta hatása (a működése meg a BFG9000-re emlékeztet), és mellékesen az összes útjába kerülő hullát feltámasztja...
- **Spider Mastermind**: Az előző rész végéről jól ismert pökdémon.
- **Cyberdemon**: Őt a **PC-s játékok** 2-ben kiberdémon-lordnak neveztük, mert a program is annak nevezte. Azóta lefokozódott...

Az első érdekes dolog, ami feltűnt a játékkal kapcsolatban, az az volt, hogy jó-

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szót után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetéseket ha valaki pl. számítógép konfigurációját 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 hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál vagy vásárlásztékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közölünk le, amelyben csak postafiók cílt megadva. Postai utón történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belső reklám- és hirdetés tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vasgatótítt betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; **Keret**: 100 % felár

A hirdetés díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kell felszámítani. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az annak megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) felvételben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363., 1519. **Figyelmeztetés!** A hirdetés szöveg mellé csak az ayt csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapban történt.

64 software

• C64 játé- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választórteket kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 119. Tel.: 282-35-35.

C64 LEMEZEKÉI A PROGRAMMÁSOLÁS MEGSZÜNTI HAMAROSAN MEGJELENIK GONDOZÁSUNKBAN A "BANANA BROS" CÍMŰ VEREKEDŐS JÁTEKPROGRAM. ADJEMIONJ FEL 470.- FT-OT, ÉS DECEMBERBEN ELKÜLDJÜK. MAGYAR CSABA OF TURBO BYTE SOFT, DIOSJENŐ, DÓZSA GY.U.93. 2643

• Eladnám 66 féle C64-es számítógépes kazettáimat. 340,- Ft/db. Ha többet veszel, ingyen kasszétát adok. Listát csak választórtekek + kazettám programok formájában tudok küldeni. **Grál János**, Tatabánya, Szelm út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132 (17h után)

• C64-es programok cseréje lemezen. Listát kérek és küldök. Megéri írni!!! **Garamvölgyi Gábor**, Pécsvárad, Vár u.31. 7720. Tel.: (06-72) 465-755.

• Keresem C64-re lemezen a Wizardry nevű program első részét. Természetesen pénzért, vagy csereprogramért. Cím: **Horváth Ferenc**, Újváros, Hosszú út 9/1. 5661. Tel.: (06-86) 358-703.

• Értesítsek mindenkit, hogy C64-re a programmásolás a gépem eladása miatt megszűnt! **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.

• Nem találok valamelyik játék örökletét, vagy a játék leírását a sok újságban. A játékok leírását nem tudom, hogy melyik újságban található meg. Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy hol mit találás meg. C128/64 gépre ringetang programot kínálok fel cserére, kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576 (1148 Bp. Adria sétány 6.)

64 hardware

• Sürgősen eladó egy C64 + floppy + 90 db. lemez játékokkal. Irányár: 10.000,- Ft. Lehet alkudni!!! Cím: **Duchon Jenő**, Budapest, IV. Árpád út 119. 1042. Tel.: 1891-933.

• Kifogástalan állapotban eladó egy C64/II. + 1541/II. floppy drive + 2 joy + 100 lemez. Ár: 17.000,- Ft. **Szabó Ferenc**, Bp. 1811-042.

C64-re Action Replay MkV + 2.900 Ft. Action Mk7 3.600 Ft. Action 7+ Atomic 4.500 Ft. Cím: S.D.Kft. Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

• Eladó egy C64 + magnó + joystick + 25 db. kazetta játékkal. Ár: 9.500,- Ft. Cím: **Husztó Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800. Tel.: (06-34) 338-797. (Érdeklődni hétfőig lehet)

• Eladó 1 db. 1802 színes monitor + szűrő. 1 db. MPS 803 nyomtató + 4 db. festékkazetta + tractor + papír. 1 db. 1531 Datasette. 2 db. Quickjoy mikrokapcsolás + csatlakozó kábel. Kb. 150 lemez. Esetleg csere is érdekel, ha az egy PC-hez csatlakozható printer. Cím: **Eberhardt Gergely**, Budapest, XVIII. Havanna u. 61. XI/41. 1181. Tel.: 2919-445.

• Port 2 hibás C64, 1541/II. drive, joystick, 70 lemez telet játékkal + CoV és 576 majdnem

összes száma eladó. Ár: 10.000,- Ft. Földházi Agoston - Szentendre, Lovász u.6. 2000. Érdeklődni lehet még a (06-26) 310-986-os telefonszámon este.

Amiga

COMMODORE — AMIGA SZÁMÍTÓGÉPSZERVIZ. GYORSAN, OLCSÓN, GARANCIÁVAL DOLGOZUNK. 1999 TECHNIS
Telefon: 18-48-845.

• Értesítsek mindenkit, hogy Amigára a programmásolás megszűnt! **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.

• Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB) + TV modulátor + egér + joystickok + lemezek + könyvek egyben, olcsón. Áránlatokat a következő címre, vagy telefonszámra kérek: **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• Amiga 500 1 MB-ra bővítve, 80 MB winchester, TV modulátor, lemezek, joystick eladó. Ár: Kb. 50.000,- Ft. Tel.: (06-22) 368-921 (Tátra, Vencelce)

A1200 memóriabővítő, hangdigitalizáló 3.500 Ft. Action Replay MkIII + 7.800 Ft. Cím: **S.D.Kft.**, Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: **DERKO**, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

• Eladó Amiga TV modulátor 2.500 Ft-ért. Érdeklődni: Bp., 2952-420.

• A500 (1MB RAM, 1.3/2.0) + 1084s monitor + külső drive + 2M külső fast RAM + 90 db. lemez + szakkönyvek és egyéb kiegészítők, valamint a CoV összes száma eladó. Érdeklődni: **Nagy Péter**, Bp. Tel.: 262-45-11/236-05 szoba (az esti órákban)

• 4 hónapos A1200-es 260 MB HD szoba programmal, tartozékokkal, lemezekkel **SÜRGŐSEN ELADÓ** 72.000,- Ft-ért, vagy 1.050,- DM! **Ij Tizedes Csaba**, Göd, Ménesi u.8. 2132

• Amiga 800 (V2.05, 1 MB Chip RAM) + 50 lemez programokkal + joy + egér + szakkönyvek + újságok eladó. Ár: 29.000,- Ft. Cím: **Szabó László**, Szikszó, Poprádi u.3. 3800

• Sürgősen eladó: Amiga 500 (1 MB) + PHILIPS 8833/II. színes stereo monitor + 200 lemez programokkal + 2 diskbox + joystick + mouse + pad + könyvek. Ár: megegyezés szerint! **(Orbán Attila, 1899-989 — este fel)**

• Eladó Amiga 1200-as számítógép (11) és 2 joy (2 hónap garanciával) + egér. 70.000 — Podmaniczky út 5. 2170. **Bagó Attila**, Aszód.

• Amiga 500 (V1.3, 1MB) + 100 lemez játékokkal, 1 joystick, egér + 1084s COLOR monitor eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Cím: **Járai Gábor**, Szombathely, Malom u.1. 9700. Tel.: (06-94) 313-831.

• Amiga 1200-on AGA-s és HD-s programcseré, listát kérek. Irj, ha van AGA-s lemez! **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630

• Sürgősen, áron alul eladó egy megkért állapotban lévő Amiga 500-as, 1 MB RAM-ra bővítve + TV modulátor + video kábel + 3 joy + mouse + 337 lemez, külön-külön is. Ár: megegyezés szerint (Trabant csere is érdekel). Cím: **Kotroczó Krisztián**, Békéscsaba, Achim ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

PC

AKCIÓ! 5 1/4-es lemezek PROGRAMOKKAL EGYÜTT eladók a bolti árnál olcsóbban. Ugyanitt programcseré, mindennemnyiségben. Érdeklődni lehet: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderázató u.20, 9030, vagy a (06-96) 332-141-es telefonszámon.

Gyári eredeti játékcseré!!! Válaszborítékért listát küldök. Cím: Kévs János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

• Nagyalakú VB-11 küldjétek (kapto: 5 1/4-es lemez + lista!!!) **Jäger Tamás**, Baja, Szent Antal u.83/B., 6500

STOPI Eladó egy 170 MB-os Western Digital Winchester (10,8 ms) kifogástalan állapotban. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Tel.: (06-33) 312-834.

GRAVIS ULTRASOUND MAX hangkártya eladó, a bolti árnál 3-4 ezer forinttal olcsóbban. Profesionális célokra és játékokhoz egyaránt kitűnően használható. A kártya teljesen felbontatlan. **180-0498.**

WAVE BLASTER eladó. **180-0498.**

• PC-s programok cseréje. Cím: **Szomosi Péter**, Mezőtárnány, Rákóczi út 21. 3375.

PC-hez Action Replay 8.000 Ft. Cím: **S.D.Kft.**, Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: **DERKO**, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

Plusi és társai

• 2 db. Plus/4 + magnó összedílités (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 eladó. Érdeklődni: (06-34) 339-724 (Bércs)

• Commodore Plus/4 magnóval, 8 db. programmal, teli kazettával, 2 db. joystickkal, szakirodalmmal eladó. Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni: **Kunszt Gábor**, Soltvadkert, Petőfi S.u.13. 6230

• Eladó: Commodore Plus/4-es számítógép több, mint 50 kazettával, magnóval, joystickkal, könyvekkel. Irányár: 8.000,- Ft. Érdeklődni: napközben a 280-36-86-os, este felé pedig a 290-01-35-ös telefonszámom **Dohonyi Zoltánnál**.

	MS-DOS	Windows	CPU	RAM	Üres HDD	CD-ROM	Monitor	Lemez	Macintos h
The Best of MS Entertainment Pack	3.1+	3.0+	286+	1 MB		-	EV/Herc	3.5"	-
Microsoft Arcade		3.0+				-		3.5"	-
Space Simulator	5.0+	-	386/25+	2 MB		-	VGA+	3.5"	-
Microsoft Golf	3.1+	3.0+	286+	2 MB		-	VGA+	3.5"	-
Microsoft Golf Multimedia Edition	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB	+	VGA+		-
Flight Simulator	3.2+	-	386+	2 MB		-	EV+	3.5"	-
Microsoft Encarta 1994	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Microsoft Bookshelf 1994	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2 MB	+	VGA+	-	-
Cinemania	3.1+	3.0+	386SX+	2 MB	30 MB ¹	+	VGA+	-	-
Dinosaurs	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Musical Instruments	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Art Gallery	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Complete Baseball	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2 MB	+	VGA+	-	-
Dangerous Creatures	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	-
Ancient Lands	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Beethoven	3.1+	3.0+	386SX+	2 MB	30 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Mozart	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	4 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Schubert	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	4 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Strauss	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Stravinsky	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	30 MB	+	VGA+	-	-
Creative Writer	3.2+	3.1+	386+	4 MB	8 MB	-	VGA+	3.5"	+
Fine Artist	3.2+	3.1+	386SX+	4 MB	11 MB	-	VGA+	3.5"	+

- 1 - A hangokhoz/animációkhoz Windows 3.1 szükséges, vagy Windows 3.0
- 2 - Abban az esetben, ha az animációk is szeretnénk látni
- 3 - Szükséges még az MS DOS CD ROM kiegészítése (MSDEX), legalább a 2.2-es verzió

Játékok

The Best of Microsoft Entertainment Pack

A programcsomag 13 szórakoztató játékból áll. Például:

Tetris - az ismert játék Windows-os változata.

Pipe Dream - csődarabok segítségével kell felépítenünk az utat a víz számára.

Taipei - az azonos mintájú kőveket kell párosítani. A

program az ősi keleti játék alapján készült.

(Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Arcade

Öt lövöldözős program egy csomagban. Például:

Asteroids - az űrben kell aszteroidákra lövöldözniük.

Battle Zone - tankkal kell felüli az ellenséget.

(Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Space Simulator

Egy űrutazásnak lehetsz részese a program segítségével.

Űrhajóddal leszállhatsz a Marson vagy a Holdon, vagy akár

kedvedre sétálhatsz az űrben. Megvizsgálhatod a galaxis

akár 100 ezer évvel ezelőtti vagy későbbi állapotát is.

Bejárhatod a naprendszer, megfigyelheted a tejet. A

program a NASA adatainak felhasználásával készült.

(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Golf / Microsoft Golf Multimedia Edition

A játékból a golf játékkal ismerkedhetünk meg. Akár nyolc

ellenféllel is játszhatunk. Saját magunk válogathatjuk ki a

nekünk szimpatikus 14 ütőt, amit a játék során használni

szeretnénk. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

A programhoz több kiegészítő is megjelent:

Pinehurst - Észak-Carolina golfpályáján játszhatunk. (Ára:

3.000,- Ft + ÁFA)

Banff Springs - Kanadai pálya. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)

Mauna Kea - Hawaii szigetén található pálya, amelyet egy

1964-ben kialudt vulkán lábájában alakítottak ki. (Ára:

3.000,- Ft + ÁFA)

Flight Simulator 5.0

A leírás pár számmal ezelőtt indult el az újságban. (Ára:

5.500,- Ft + ÁFA)

A programhoz több kiegészítés is megjelent:

Aircraft & Scenery Designer (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Paris Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

New York Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows kiegészítések

Microsoft Soundbits

A Windows hangjait cserélhetjük ki, szélesebb körben, mint

ezt a program eredeti kiépítésében tehetnénk. Külön hangja

lehet például az ablakok kinyitásának és bezárásának, vagy

egy-egy program elindításának.

Windows Soundbits Hanna Barbara (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows Soundbits MGM Movie (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows Soundbits Music Instr. (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Windows Sound System

A software és a mikrofon segítségével a Windows-t

beszédrel irányíthatjuk.

(Ára: kérje tájékoztatónkat)

Oktatóprogramok, lexikonok

Microsoft Encarta CD

A program alapja a 29 kötetes **Funk & Wagnalls**

enciklopédia. Ezt több mint 1000 szócikkel, 8 órnyi

hanganyaggal, 7800 fényképpel és illusztrációval, 800

térképpel, 100 táblázattal, 100 rövid filmbeljesztással és egy

világtérképpel egészíti ki. A szövegeket kímálhatjuk

programból, és így felhasználhatjuk más alkalmazásokban is.

A megfelelő című megvalósításában többféle tartalomjegyzék

áll rendelkezésünkre.

(Ára: 12.000,- Ft + ÁFA)

Microsoft Bookshelf CD

A CD hét lexikon illetve szótár anyagot tartalmazza:

The Concise Columbia Encyclopedia - 15000 szócikkel, 50

animáció és több, mint 1400 illusztrációval tartalmazó

enciklopédia.

The American Heritage Dictionary - amerikai értelmező

szótár, melyben 65000 szó, és 1100 kép található. A

címzavakat a géppel fel is lehet olvasatni, a helyes kiejtés

megismeréséhez.

Roget's II Electronic Thesaurus - szinonimaszótár 50000

címzóval.

The World Almanac and Book of Facts 1994 - tények

könyve 1994-es adatokkal.

Bartlett's Familiar Quotations - idézetgyűjtemény 22500

idézettel.

The Concise Columbia Dictionary of Quotations - 6000

címzavas idézetgyűjtemény.

Hammond Atlas - világtérkép, mely tartalmazza az országok

zászlóját és himnuszát is.

(Ára: 10.000,- Ft + ÁFA)

Cinemania CD

A program a mozi világába kalauzol el bennünket. 19000

film adatait tartalmazza a CD. 3000 színész, rendező és

egyéb személyek életéről lehet olvasni, valamint számos

filmrészlet tekinthetünk meg, a némafilmekről a mai filmekig.

(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dinosaurs CD

Közel ezer színes kép mutatja be a dinoszauruszok világát.

Több száz cikk olvasható a kihalt állatokról.

Megismerkedhetünk a különböző dinoszaurusz-fajtákkal,

lakóhelyekkel, melyet térképen is megkereshetünk,

táplálkozási szokásaikkal, és megtudhatjuk, hogy melyik faj

ma is él.

(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Musical Instruments CD

A hangszer megismerését segíti a CD, mely bemutatja a világ különböző tájainak hangszereit, az egyes hangszerek felépítését, és a különböző zenekarok összeállítását. 1500 hangminta hallgatható meg, valamint mi is kipróbálhatjuk az egyes hangszerek hangzását.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Art Gallery CD

A londoni Nemzeti Galériában található képeket tekinthetjük meg a programban. Megismerhetjük a képek keletkezésének történelmi hátterét, a festők életrajzát és főbb műveit. A festményekről elemzést is ad a program, melyből megtudhatjuk többek között, hogy ki illetve mi látható a képen, valamint hogy mikor és mekkora méretben készült a kép. A mű felépítéséről is kapunk magyarázatot, valamint azt is kideríthetjük, hogy melyik festő képén látható hasonló forma vagy alak.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Complete Baseball CD

A kedvelt amerikai sport híres személyiségeit, a mérkőzések eredményeit és érdekes eseményeit, valamint a különböző csapatokat mutatja be a program. Tudásunkat egy 900 kérdést tartalmazó teszt segítségével mérhetjük fel.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dangerous Creatures CD

Ez a CD a világon élő veszedelmes állatok ismerteti. Megtekinthetjük az egyes élőlények élőhelyét és támadóegységét. 250 állatról található összesen 800 cikk, számos színes kép, és több, mint száz filmbejátszás.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Ancient Lands CD

Az ókori civilizációkat mutatja be a program, Egyiptom létrejöttétől Görögország tündöklésén keresztül Róma bukásáig. Bepillantathatunk az ókori emberek életébe, munkájába és szórakozásába, és megtekinthetjük a ránk maradt műemlékeket.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Composer Series CD

A sorozat a zeneszerzők életét, műveit és tevékenységét ismerteti. Eddig öt zeneszerzőről készült CD:

Beethoven (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Mozart (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Schubert (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Strauss (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Sztravinszkij (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Belenézhetünk az egyes szerzemények kottájába, valamint meghallgathatjuk azokat. Mindegyik program tartalmaz egy játékot is, melynek segítségével például megnevezhetjük, mennyit sikerült megjegyeznünk Beethoven IX. szimfóniájáról.

Programok 8-14 év közötti gyerekeknek

Fine Artist 3.5" lemezen

A program segítségével képeket rajzolhatunk, képregényt állíthatunk össze, kitűzőket tervezhetünk, valamint egyéb rajzokkal kapcsolatos dolgokat csinálhatunk. A képeket animált figurákat is beilleszthetünk. Részletes magyarázat tartozik minden részhez. Egy jöjfofa figura, McZee segít a rajzolásban, és a speciális funkciók használatában, mint például a perspektívikus ábrázolásban.
(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Creative Writer 3.5" lemezen

Ezzel a programmal szövegeket, meghívókat, újságot és különböző feliratokat készíthetünk, mindez játékos módon. Az elkészült szövegek mellé felhasználhatjuk a Fine Artist segítségével rajzolt képeket is. Itt is részletes magyarázat tartozik minden egyes művelethez és eszközhöz.
(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Felhasználói programok

Truetype FontPack 1,2 / Truetype Master Set 1/2

Truetype karakterek a Windows alkalmazásaihoz.
(Ára: 6.000,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Euro

Operációs rendszer
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Update from 6.0

Microsoft 6.2 Op.rendsz. upgrade a 6.0 verzióiról
(Ára: 1.000,- Ft + ÁFA)

Végül egy kis magyarázat a táblázathoz:

MS-DOS - a szükséges MS-DOS verzió

Windows - a szükséges Windows verzió

Processor - a processzor típusa

RAM - a szükséges memória mérete

HDD - a szükséges szabad winchesterterület mérete

Macintosh - létezik-e Macintosh verzió

Végül pedig a + azt jelenti, hogy a jelölt verzió/típus a

minimális követelmény.

számítástechnika



IX. ÉVFOLYAM

INFORMATIKAI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP

IDA 99 FORTN

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai 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

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTTEL

Ha elfizet, évente kettő számot ingyen kap!

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

fél évre 1410,- Ft

egy évre 2820,- Ft.

Név:

Cím:

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



MEGRENDELŐLAP

EGYÉB APRÓHIRDETÉSEK

THE PARTY'94

December 26-tól 31-ig (utazással együtt) Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s és C64-es party-ja, kb. 4.000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal. Most Te is ott lehetsz! Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (PETROFF)

• Eladó jó állapotban lévő újságok: GURU-k (3.000 Ft), CoV-ok (2.500 Ft), 576 KByte-k (3.500 Ft) összes számai, csak kollektióként egyben. Érdeklődni: Bp., 2952-420.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOKI (VOLT???) BARÁTNÓ: ADRY

• A létező legjobb könyvválogatás C64-re! Hetedhét C64, Számítástechnika C64, Gépi kódú programozás, TV Basic, Pascal C64, Felhasználói kézikönyv, Gépi kódú programozás haladóknak, BASIC programozás, Tippek és Trükkök I-II., LSI C64 I-III., Tizenkét aranybánya. Öt évvel ezelőtti áron egyben háromzerért utánvétellel eladók! 250 Ft/db! **Vida Szabolcs**, Veszprém, Lóczy L.u.42/C. F.3. 8200

SNES game backup (32 MB-ig) eladó. Cím: S.D.Kft. Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: DERKO, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

• SEGA GAME GEAR fél évesen adapterrel, 4 játékkal (Pl. Mortal Kombat) eladó. Ár: 11.000,- Ft. **Földházi Ágoston**, Szentendre, Lővész u.6. 2000. Érdeklődni lehet még a (06-26) 310-986-os telefonszámon este.

Spectrum 16/48/128-as programek eladók! Mindig a legújabb. Cím: **Sóds Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.

ELSŐSEGÉLY

Ez a segély most rövidebbre sikerült a hagyományosnál. Ennek két fő oka van. Egyrészt ott van a biblia, ami most jelent meg, másrészt meg kipurcánt a videokártyám, úgyhogy csak csökkentett teljesítménnyel tudok dolgozni. Akkor ne is szaporítsuk tovább a szót, a 64-esektől meg elnézést kérek, hogy 6k most kimaradtak.

PC elsősegély

Elsőként egy kis **Depth Dwellers** cheat-elés következik:

CTRL + ALT + N - Ugrás a következő szintre
CTRL + ALT + F - Full Ammo, Health & Flame
CTRL + ALT + L - Extra élet
CTRL + ALT + S - Képernyő copy PCX formátumban

Napjaink legnépszerűbb kalandjátéka a **Dark Sun 2**. is megjelent. Most ehhez adok egy kis könnyítést:

Indításkor a parancssorban (pl. dsun -k911 -s -p -m -a) a -k911 után a következő lehetőségeink vannak:

-s: Az összes spell-lel indulunk

-p: Az összes pszionikával indulunk

-m: Nincs zene

-a: Nincs intro

A játék alatt a következő billentyűkkel manipulálhatunk:

'T': Szintlépés

't': Karakter szintjének emelkedése támadás alatt

'm/M': Az összes spell megjegyzése

És akkor PC témában következze még egy **Lands of Lore** tip: Akinek nagyon nem megy a dolog (túl gyakori elhalálozás), a játékot a LOLTRN.EXE, kb. 8 Kbyte-os file-lal indítsa el, ami igencsak megkönnyíti a játékot. Van így egy karaktereditorunk is, melyet a hardcopy billentyűjével lehet előcsalni. A beállított varázslat akkor lesz látható a lapunkon, ha atlaszozunk egyet.

Amiga elsősegély

Weigert Józsi gyomaendrődi olvasónk sejtette, hogy nem nyomjuk le a **BENEFACATOR** szótkönyait. Így elküldte. Apród! Józsi nem tudok véletlenül, hogy Mr. Károlyi tanár bácsi melyik suliban tanít?

1. **UNDERWORLD**: 3M0LMP5POT / 3M0L4P5NR0 / 3L0LDAN31L / 1N02HRP0G0 / 3F0LL3V00N / 3F0MPJRN0K / 3Q0PLHMLHD / 350LJH5MLJ
2. **TOMBS OF EGYPT**: 3G0PTNNM0K / 0272T3GB0F / 0PHDHS323T / 1N02LRTH45 / 3HOPTANM0L / 6BHLRZGK0D / 2M12BMBFCN / M500H344FG / MG0TPNR504.
3. **THE TREE TOP RESCUE**: MM0P4PSR0R / 2HM3P321H / 2POLJWL62R / MB0TP3R50J / 2B0HG25J0G / MM05M5M03Q / M0Q05P345NG / MG0TTNN0GK / M105X37N0B / 2X0MMPLPHK.
4. **STONES 'N' BONES**: MN0N343T45 / 2N12NNDH0Q / 5PHHRS5G0R / 340KC04314 / 3K0J0LRK2M / 3M0JKNWP0T / 3M0JMAN5N0R / 0RF0DD01B8 / 3J0K2L0K2L / DJN0P4H0Q.
5. **MERRY WINTERLAND**: 6HFKMJ40N / 1S0B0FSDHF / 1S0C327FLH / 340A54M0S / 0GFC03FC03 / 1X0FJM40HK / 6VDJ3G34NL / 1J0CPLR00M / 6DFK0FFK0F / MK24C2CM1K.
6. **THE TECHNO TREAT**: M04Q2CPND0 / 2M0GL4VL0T / MM0SRSR0R / M3J04CL4M1J / MVMSJL34FH / MLMS4R450T / 2N0J0S0J0S / M50NF0SPHF / M44TNNVMS5 / M10RSF4P0D.
7. **TO HELL WITH MINNIAT**: MK0NPLR40M / 2PQJ5P32T.

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnika című hetilapra!
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világpiac eseményeiről elsőkézből tudósít éa a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Tesztiek, termékismertetőik;
- 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 Kft. és a LAMANTIN GmK közreműködésével

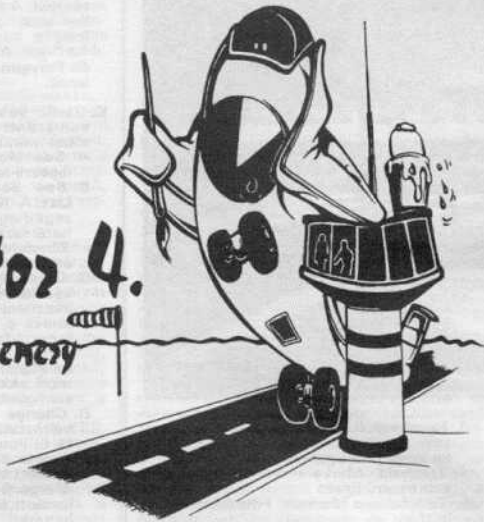
Fizessen elő a PC Worldrel
1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.
A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálozatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplaphól: A hónap alkalmazása, Szoftveréka
- Szoftver- és hardvertesztiek.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK közreműködésével

Flight Simulator 4.

Aircraft and Scenery Designer



Well, itt van a híres-nevezetes, a zzzzuper, a csodálatos, a stb. **Microsoft (R) Flight Simulator (R) 4 Aircraft & Scenery Designer** leírása!

A **Designer** egy kiegészítő program a **Flight Simulator** játékhöz, egyébként szinte észrevehetetlen, mert ha rajta van a gépünkön, akkor csak egy menüpontban különbözik az eredeti **FS4**-től. Hibája, hogy csak egy verzióhoz (pl. a 4-höz, vagy 5-höz) használható, de azért van egy-két előnye is (egyébként hozzá sem nyúlna senki).

A **Designer** segítségével létrehozhatjuk az ideális környezetet a játékhöz, így pl. utakat, tavakat, folyókat, épületeket, reptereket, rádiójeladókat, stb. készíthetünk, de tervezhetünk magunknak repülőket is. A **Designer** egyébként tartalmaz új, kész repülőket, az alap **FS4 Cessna Skylane RG-Model R182, Gates Learjet 25G, Sopwith Camel, Schweizer 2-32 Sailplane** mellett van **Boeing 747-400, Beechcraft Starship, Piper Cherokee Archer**, valamint **Cessna 182 Seaplane** is.

Ha rajta van a gépünkön a **Designer**, akkor van a **MODE** menüben ('1') egy olyan menüpont, hogy **J. Scenery Design...** Ez a menüpont, és a kinyitáskor előjövő újabb menük az egész **Designer**. Bocsnát, vannak változások az **E. Aircraft Library** és az **I. Aircraft Design** menüpontokban is, de első ránézésre nem nagy a különbség az eredetivel. Az alap **FS4** rendelkezett egy repülőszerszövel, az **Experimental Aircraft Designer**rel, amelynek az **Aircraft & Scenery Designer** egy továbbfejlesztett változatát tartalmazza, az **Enhanced Aircraft Designer**rel. Ami az **Experimental**-ben megvolt, az az újon is megvan, de léteznek ebben olyan lehetőségek, amelyek régen nem voltak.

Nos, először foglalkozunk a **Scenery Designer**rel, azaz a tájszerkesztővel. Ezt az alprogramot úgy használhatjuk, hogy a **MODE** menü ('1') J pontját behívjuk. Megjelenik a **Scenery Designer** menüje. A **Scenery Designer 2** részből áll: a **Static** (álló dolgok) és a **Dynamic** (mozgó tárgyak) **Scenery Designer**. A főmenü menüpontjai

így 1-3-ig a **Static**-re, 4-8-ig a **Dynamic**-re vonatkoznak. A menüpontok jelentése:

- 1. Static Scenery Designer:** Egy almenü, amely tulajdonképpen tartalmazza az összes eszközt, amit használhatunk a táj szerkesztéséhez. Ez mind csak a táj álló részeire vonatkozik, azaz ezek játék közben nem mozognak.
- 2. Static Scenery Active:** Ki/be kapcsoló. Csak akkor láthatjuk játék közben az általunk készített dolgokat, ha be van kapcsolva. A kikapcsolásnak is van értelme, mert ha pl. régóta megvan az a **Designer**, és már megszerkesztettük vele **Miami Beach** környékét, és meglátjuk a havernál, aki boltban megvette a **Micro-Soft-téle Miami Beach** kiegészítőt (és az sokkal jobb, mint amit mi kreáltunk), akkor egymás mellett üzemelne az a 2 scenery file (magyarul jól összeronditánák egymást). Na, ilyenkor érdemes pl. kikapcsolni itt a miénket.
- 3. Auto-Load Static Scenery File:** A **Static Scenery** file-oknál meg lehet határozni a file határait (**Boundary**), aminek átlépésekor bekapcsol az adott file, és kikapcsol az eddigi aktív. Erre azért van szükség, mert a **FS4** egyezre csak egy ilyen file-t tud megjeleníteni. Szóval a **Boundary** a file középpontjától megadható sugarú kört jelenti, és a menüpont bekapcsolása esetén aktiválja azt a scenery-t, amelynek a határát átléptük.
- 4. Dynamic Scenery Designer:** A mozgó tárgyak, pl. repülő, autók mozgási pályájának és megjelenítésük megtervezése. Ez az út is egy jó nagy almenübe vezet.
- 5. Dynamic Scenery Active:** Ld. 2. pont, csak itt minden a mozgó kutyúkre vonatkozik.
- 6. Auto-Load Dynamic Scenery:** Bekapcsol állapotban egy **static** file betöltésekor automatikusan betölti azt a **dynamic** file-t, amelyik passzol a **static**-hez.
- 7. Display Dynamic Scenery On Map:** Ha be van kapcsolva az a pont, akkor a **FS4** beépített, mozgó térképén megjelennek a **dynamic** scenery dolgai is, azaz a repülő, autók, kiszolgálókocsik, stb.

8. **Restart Dynamic Scenery:** Először kezd a **dynamic scenery** programját. Majd később látni fogjuk, hogy a **dynamic scenery** programja tartalmazza az egyes járművek megjelenítési sorrendjét és szabályait.

9. **Flight Timing Records:** A **Designer** rendelkezik egy új játékkal is amellelt, hogy színesíthetjük vele az alap **FS4**-et. E játék ötlete talán az Amerikában rendezett repülőgép-gyorsasági versenyek alapján jött. A lényege az, hogy a **Static Scenery Designer**ben lerakhatunk kapukat bárhová Amerikában és a környező tengereken, óceánokon, és ezeken a kapukon kell szám szerinti sorrendben minél hamarabb átrepülni. Nos, ez a menüpont tartja nyilván az elért legjobb eredményeket.

0. **Setup Configuration:** Ez már kicsit szárazabb, mint az előző. Itt állíthatjuk be a számítógép adottságaihoz a **Designer** paramétereit.

Tehát ez volt a főmenü. Menjünk sorrendben végig a pontokon, úgyhogy kezdjük a **Static Scenery Designer**rel!
A **Static Scenery Designer** az egész program egyik legfontosabb és mellesleg leglátványosabb része. Itt tervezhetjük meg tulajdonképpen a táj legfőbb elemeit, a többi menüben már csak a mazelókat pakoljuk fel rá.

A **Designer** e részére jellemző egy billentyűkezelési forma, amely itt minden menüpontra igaz. Ezek a legfontosabb billentyűk:

'ENTER': A scenery file-hoz ezzel lehet hozzáadni az éppen lerakott tárgyat (még visszakérdez a gép, hogy komolyan gondoltuk-e, és ha igen, meg kell nyomnunk az 'A'-t).

'ESC': Kilépez a menüből. Ez egyébként az egész **Flight Simulator** menürendszerére igaz.

'SPACE': Vissza a játékbá.

'P': Egy pont lerakása, vagy kiválasztása (**SELECT**).

'TAB': Ugrás a következő pontra.

'SHIFT' + 'TAB': Ugrás az előző pontra.

'INS': Egy pont lerakása a kiválasztott pont után a lerakási sorrendben.

'S': A kiválasztott pont kitörlése.

Ezek lehet, hogy így eléggé sötéten hangzanak, de az aktuális szerkesztőrésekből majd nyerne valamit értelmet. A kezeléshez még hozzátartozik, hogy a tárgyak lerakása egy felülzeti módban történik (amelynek kiindulási pontja a repülőgépünk helye, úgyhogy érdemes először a kiszemelt placra teleportálnunk, és csak azután elkezdni szerkesztgetni), amelyben mozogni a kurzorozgató gombokkal és a numerikus billentyűk nyílmozzaival lehet (olyan, mint a **SLEW-MODE** felülnézetben, csak szerencsére nem látjuk a repülőnket). A numerikus billentyűk finomabb, a kurzorozgatókat pedig nagy sebességű mozgatósokra alkalmasak. A lerakandó tárgyakat nemcsak felülnézetből, hanem oldalról, körbejárva is megtekinthetjük az 'X' gombbal meg lerakásuk előtt is, hogy lássuk, hogyan nézne ki az adott környezetben.

Egy kicsit hamis ez a kép, mert a zoom kissé torzít rajta, de jobb a semminél. A **Static Scenery Designer** menüpontjai főként az egyes tárgyfajták lerakásának eszközei. Itt néhány pontban előfordul az 'S' billentyű használata is, amely a **Skip And Start New...** kezdetű dolog, jelentése: az utolsóknak lerakott pontot törli, és a kurzor jelen helyzetétől folytatja pl. egy vonal, út, stb. rajzolását. Ezenkívül nem térünk ki külön a **Color** menüpontok jelentésére sem (végigpásztázta a **FS4** által használt 16 színen) és a **Reset And Start New...** jelentésére sem (törli az eddig megépített, de le nem rakott tárgyat, és újrakészítjük az építést). Nos, lássuk ezeket a pontokat!

A. **Add Roads:** Utak építése. A 3. pontban (**Road Type**) állíthatjuk be az út fajtáját.



4 féle lehet:

- **Country road:** Sima, keskeny föld-vagy betonút
 - **City street:** Városi kétsávos utca
 - **Four-lane road:** Általában városi négy-sávos út
 - **Divided Highway:** Autópálya, 2x2 sáv
- Összesen 35 pontját lehet meghatározni, utána kezdünk újat, bár ez a 35 általában elég.

B. Add Rivers: Folyó készítése. Itt is igaz a max. 35 pont. Meg lehet adni a folyó szélességét is a 3. pontban.

C. Add Buildings and Objects: Épületek és egyébek (pl. fák, szélszökök, stb.) készítése. A méreteket lábban számolja a gép, mint mindenhol, és a képernyő jobb oldalán lévő táblázatban lehet ezeket beállítani. A bal oldali menüpontok:

1. **Object Sizing And Color Design:** Az aktuális tárgy méretének és színének meghatározása.
2. **Select Next Object:** Az objectlistáról (ld. következő menüpont) sorrendben a következő elem kiválasztása.
3. **Select From Object List:** Nem kell a 2. ponttal végigpásztázni az egész listát, hanem elég 1 gombnyomással kiválasztani a kívánt tárgyat.
4. **Reset to Default Design:** Miközben alkotunk, legtöbbször megváltoztatjuk a tárgyak méretét, színét, és csak utána jut eszünkbe, hogy az eredeti jobb lett volna. Na, ezzel a ponttal vissza tudjuk hozni a defaultot.

D. Add Mountains: Hegyek létrehozása. Ez úgy történik, hogy kezdetben alkotunk egy sokszöget, amely a leendő heg alapját fogja képezni, és erre a megjelenő 3. menüpontban (**Set Mountain Peaks**) tudunk különböző magasságú csúcsokat elhelyezni. Így alakul ki a 3D heg a 2D alaplóból. A **Set Mountain Peaks** menüpont aktiválásakor egy új menüpont jelenik meg az 1. helyén: **Peak Height**, a csúcs magassága lábban.

E. Add Lines: Vonalak rajzolása. Ilyeneket általában a gurulóokra és a parkolóresz szélére szoktak rakni világos színnel.

F. Add Polygons: Sokszögek rajzolása. Ezzel lehet pl. gurulókat, parkolóreszt, tavat, szántást, stb. rajzolni.

G. Add Runways: Kifutópálya lerakása. Sok mindent be lehet állítani, mielőtt az ember végleg elkészül vele. A bal oldalon lévő felsorolásból azok a feltevések vannak rajta a kifutón, amelyek mellett "+" jel van.

1. **Edges:** Csak a széleken
2. **Dashes:** Szaggatott vonal közepén

3. **Numbers:** Szám a két végén. Megmutatja a kifutó irányát, de szivatásként be lehet pötyögni mást is.

4. **Threshold Markers:** A végeken lévő zebraszérű jelzés

5. **Touchdown Markers:** Földetérési zóna jelzője.

6. **Fixed Distance Markers:** A Touchdown Marker és a kifutó közepe között van.

Ezek mellett be kell állítani a kifutó fényeit is (**Approach Light System**). Itt az **End Lights**-t (kifutó végi zöld vagy piros lámpák), a **REIL**-t (az **End Lights** 2. szélén 1-1 villogó), a **VASI**-t (leszállássegítő, piros vagy fehér színű lámpák, a többi a **FS4** leírásban) kell ki/bekapcsolni, és a **Type** után érdemes kiválasztani egy jó bevezető fénysort. A "with strobes" kitétel azt jelenti, hogy van futófény is. A **VASI Angle**-t inkább hagyjuk békén, mert a default érték a nemzetközileg elfogadott érték is egyben.

H. Add Navigational Aids: Rádiók lerakása. Az 1. pontban (**Navigation Aid**) lehet válogatni a rádióajták közül: **NDB/VOR/ILS/Inner marker/Middle Marker/Outer Marker**. A 2-5 pontokban a frekvencia számjegyét állíthatjuk be. Vizually a játéknak és a **Designer**-ben nem láthatóak. További infók ezek elhelyezkedéséről a **FS4** leírásban található. Az **ILS**-nél a **Glide Slope** a siklópályát, azaz a **VOR1** vízszintes mutatóját határozza meg. Ld. még a **FS4** leírás!

I. Add Flight Timing Gates: Erről feljebb olvasható némi info. A kapukat kell ebben a menüben lerakni. Repülés közben az a kapu villog, amelyikbe be kell repülnünk.

J. Edit Static Scenery: A már lerakott dolgokat itt lehet törölni, vagy módosítani. Egy szép kis almenü van itt is:

TAB. Find Next Object: A képet a következőnek lerakott tárgyra viszi, és az elképz villogni.

1. **Find Nearest Object:** A kurzorhoz legközelebbi tárgyat kiválasztja.

2. **Deselect Selected Object:** A kiválasztott tárgyat nem kiválasztottá módosítja (vagy hogymondjuk).

3. **Move View to Selected Object:** A nézet az aktuális kiválasztott tárgyra viszi.

4. **Move Selected Object:** A kiválasztott tárgyat eltoltassa.

5. **Delete Selected Object:** Kitérli a scenery file-ből.

6. **Revise Selected Object:** Visszatér az adott tárgy editorába, és ott bővíthetjük újra.

7. **Delete Scenery Region:** Megadható sugár körben kitéröl minden lerakott tárgyat.

A képernyő jobb oldalán találhatóak a tárgyak A-I felsorolásban. A kiválasztáskor csak azokat a tárgyfajtaikat keresi meg a gép, amelyek mellett van egy "+" jel. A **Road, River, Mountain, Line** és **Polygon** típusú tárgyakat csak törölni lehet.

K. Static Scenery Library: Az 1-6 pontokban scenery file-ok neveit olvashatjuk. A többi menüpont jelentése:

A. See More Scenery Files: Ezzel lehet lapozni az első 6 pontban.

B. See Scenery Files From Start Of List: A file-ok listáját (1-6) előlről nézgethetjük. A sorrendet egyébként az határozza meg, hogy a **Flight Simulator** directory-ban melyik jön előbb.

C. Create New Scenery File: Egy új file készítése. Ha lerakunk dolgokat, előtte készíteni és aktiválni kell egy file-t, ahová a lerakott dolgokat be kívánjuk tenni. Érdemes figyelni, nehogy a default **Seattle** file-ba tegyük mondjuk az általunk frissen elkészített **Miami**-t, mert akkor a **Seattle boundary**-jét veszi figyelembe be- és kikapcsolásnál.

D. Change DOS Filename Or Title: Névváltoztatás. Az aktuális static file-ra (1-6) vonatkozik.

E. Delete Selected Scenery File: A kiválasztott file törlése.

F. Merge Selected Scenery File: A kiválasztott file mellé még egyet kiválaszthatunk, és a kettőt egybeolvaszthatjuk. A "to" után van az a file-név, amely a keletkező file neve is lesz.

G. Define Scenery Boundary: Megadhatjuk a file középpontját (default: a gépünk helye) és a határ sugarát márföldben. Ha ezen a határon belépünk a körzetbe, akkor kikapcsol az eddig aktív file, és bekapcsol az, amelyikbe éppen beléptünk.

L. Design Preferences: A **Static Scenery Designer** menüjének utolsó pontja, és egyben egy újabb almenü is. Itt lehet beállítani a szerkesztő paramétereit:

1. **Information Line:** A képernyő tetején jeleníthető meg, vagy tüntethető el.

2. **Information Line Color:** Az előbbi színre.

3. **Cursor:** A kurzor alakját lehet meghatározni. Lehetséges variációk: **Dot** (pötty), **small +** (kis kereszt), **large +** (nagy kereszt), **invisible** (láthatatlan).

4. **Cursor Color:** A kurzor színe.

5. **Grid:** Rácsoszá beállítás és ki/bekapcsolása. A rács lehet álló és mozgó is.

6. **Grid Color:** Na, ezt már inkább nem írjuk le!

7. **Grid Size:** A rácsoszá mérete. Megadható a rácsok távolsága a 9. pontban megadott mértékrendszerben.

8. **Confirm When Adding Objects:** A visszakerdezés ki/bekapcsolása a tárgy lerakásánál.

9. **Units System:** A mértékegységrendszert lehet váltogatni. A **Metric** méterben, az **English** lábban számol.

10. **Location System:** A helymeghatározás módszerét lehet váltogatni. A **FS4** számokkal (**FS Coordinate System**), az egész világ vízszint, fok, perc, másodperc rendszerben (**Latitude/Longitude System**) határozza meg a pozíciót.

A.—F. A fokok, stb. bepötyögése **Latitude/Longitude System** esetén.

Well, ennyi az egész **Static Scenery Designer**. Ha elkészültünk pl. egy reptér és környékének megrajolásával, akkor betelepíthetjük mozgó járművekkel. Ezt a **Dynamic Scenery Designer**-ben tehetjük meg. Itt a szerkesztés úgy történik, hogy különböző mozgásokat (**pattern**) kell felvinnünk, és ezekhez a mozgási pályához hozzá kell

delőnlök egy-egy járművet, és a pálya programját, azaz pl. az indulás feltételét, a befejezés utáni újrakezdést, stb.

A **Dynamic Scenery Designer** menüjének első 10 pontja (1–10) a file-ok neveit tartalmazza. Ezeket kiválasztva az adott file programját írhatjuk meg ill. módosíthatjuk. A többi menüpont jelentése:

A. **See More Patterns:** Lapozás.

B. **See Previous Patterns:** Lapozás vissza.

C. **Record Pattern:** Itt lehet felvenni egy mozgás pályáját. Felvétel előtt be kell állítani a kiindulási pozícióba a repülőnkel. A megjelenő almenü 1. pontjával indul a felvétel, és az 'Y'-nal tudjuk leállítani. Leállítás után megjelenik az a menü, amelyben megírhatjuk a jármű programját:

- 1. Pattern Title:** Cím megadása
- 2. Pattern Status:** Active esetén látható csak a játékban az adott mozgó tárgy.
- 3. Model:** Ki lehet választani azt a járművet, amelynek a felvett mozgási pályát szánjuk. Ezek a járművek: *Cessna 182, Learjet, Boeing 767, Grumman F14, Schweizer, Red/Blue/White Automobile* (piros, kék vagy fehér autó), *FUJEL Truck* (reptéri kiszolgálókocsis), *Sailboat* (vitorlás, a *Cessna Seaplane* géppel tudjuk csak felvenni vízen a pályáját).
- 4. Display Model Before Start:** Ha YES, akkor a **dynamic scenery** file indulásakor biztos, hogy megjelenik az adott jármű. A következő pontokban adható meg, hogy esetleg egy másik jármű után induljon csak el ez aminek a programját írjuk, ilyenkor, ha ez a menüpont NO-ra van állva, akkor addig nem jelenik meg, amíg el nem kezdődik a mozgása. YES esetén viszont a mozgási pályától függetlenül vár, amíg el nem indulhat.
- 5. Begin Pattern:** A jármű indulásának feltételeit lehet itt beállítani. IMMEDIATELY esetén nincs feltétel, az AFTER pedig a megjelenő file-nevű jármű valamilyen mozgásához köti a gép elindulását. Ezt a feltételt a 6. pontban lehet beállítani, ami csak AFTER esetén létezik.
- Csak akkor jelenik meg ez a menüpont, ha az 5.-ben nem IMMEDIATELY van beállítva. Ezeket írhatja ki: **starts** (az adott jármű indul), **takes off** (felemelkedik a földről), **lands** (földet ér), **parkes** (a **pattern** véget ér). Ez a menüpont az 5. pontban elkezdett kiírás feltétele.
- 7. Pattern End Action:** Itt lehet meghatározni, hogy a **pattern** végetérésekor mi legyen. Ezek közül lehet válogatni:

8. **Save Changes:** Kimenti a file-ba az adott járművet.
 9. **Delete Pattern:** Ez csak a módosításnál használatos. Kitorlí a file-ból az aktuális járművet és mozgási pályáját.
- D. **Dynamic Scenery Library:** A **dynamic scenery** file-ok listája. Ugyanaz, mint a **Static Scenery Library**, csak nincs G. menüpont.

Valószínűleg ennyi bőven elég a **Dynamic Scenery Designer**-ről. Nem túl boncolt dolog leröpirülni vagy legurulni egy **pattern**, úgyhogy inentől bárki meg tudja csinálni egymagában is.

A **Designer** tartalmaz egy repülőgépszerkesztő programrészt is. Az alap **FS4** is rendelkezett hasonlóval, de abban nem volt ennyi variálható lehetőség, ott főleg csak olyan opciók voltak, melyek a repülőnek nemcsak repülési tulajdonságait, hanem kiérettet is módosították. Ezzel szemben az **Aircraft** és **Scenery Designer** repülőtervező része az előző szerkesztő lehetőségeit főként olyan dolgokkal bővítette, melyek csak finom változásokat okoznak a repülőgép repülési tulajdonságaiban. Mindenképpen fontos megjegyezni, hogy a következőkben leírtak a **Designer** repülőtervezőjén alapulnak, de tökéletesen felhasználhatók az alap **FS4 Experimental Aircraft Designer**-éhez is. Tehát semmi gáz, a **FS4** leírásból kihagyott repülőszerkesztő leírása itt van, csak kibővítve.

Az **Enhanced Aircraft Designer** is a **Mode** menüből hívható le, mégpedig az 'I' megnyomásával. Ilyenkor az **Aircraft Designer** főmenüje jelentkezik be, és felül található a szerkesztendő gép rajza. Ez a rajz forgatható, mint az alap **FS4** esetében. Az '1' gombbal a gépet függőleges tengelye körül forgathatjuk, a '2' gombbal a szárnyal párhuzamos tengely körül, a '3' billentyűvel a hosszanti tengely körül lehet forgatni, a '4'-gyel állíthatjuk le a forgatást, az '5' gombbal pedig visszaállíthatjuk a kiindulási pozícióba a repülőgép szilűet. A '6' és '7' gombokkal a szerkesztő színeit állíthatjuk. Ezek alatt van a főmenü a bal oldalon, jobb oldalon pedig a szárnyakat meghatározó paraméterek (**Main Wings**):

J. **Span In Feet:** A felszűv, azaz a szárnyak végeinek távolsága lábban.

- K. **Chord In Feet:** Azt a méretet adhatjuk meg itt, amely a szárnynak a törzshöz való kapcsolódása. Ha a gépet oldalnézetből nézzük, akkor a szárnynak pont ezt a méretét látjuk (mondhatnánk szárnyprofilnak is).
- L. **Aspect Ratio:** Ez egy arányszám, a szárnyhossz és a szárnyprofil arányát adja meg. Ha ezt változtatjuk, a J. pont értéke is változik, és fordítva.
- M. **Angle Of Incidence:** A szárnyprofil vízszintestől való eltéréseinek szögét adhatjuk itt meg. Értékét érdemes —14 és +14 közé tenni, egyébként bármit teszünk, a gép megcsúszik. Minél nagyobb értékét adunk meg, annál jobban nő a felhajtóerő a szárnyakon.
- N. **Induced Drag Adj.:** A sebesség hatására plusz fékezőerő keletkezik. Ez igazából csak lassú siklórepülésnél érzékelhető. Csökkentjük értékét, ha a siklás túl merede!
- O. **Dihedral (Degrees):** A szárnyak vízszintestől való eltéréseinek szögét adhatjuk itt meg. Erre a gép stabilitása miatt van szükség, hatására a szárnyak enyhé V alakba állnak. Minél nagyobb ez a szög, annál hamarabb beáll a repülő egy fordulót után vízszintesbe.
- P. **Dihedral Scale:** Ez is a stabilitást határozza meg, csak sokkal finomabban, mint az előző paraméter. Nagy értékek esetében gyorsabban áll vissza a gép vízszintesbe.
- Q. **Gyro Dihedral:** Ezzel is a stabilitást állíthatjuk be finoman. Kis értékek esetén a repülő elfordul középre állított kormányfallal is. A default érték általában pont jó.
- R. **Winglets:** A szárnyak végén lévő kis függőleges vezérsíkok ki/bekapcsolója. Hatása nem túl jelentős, de kicsit fékezi és stabilizálja a repülést.

A szárnyak paramétereit ezek a menüpontok határozzák meg. Látható, hogy az alap **FS4** repülőszerkesztője nem tartalmaz minden itt olvasható paramétert. Ezek alatt található az **Airframe And Propulsion** menü és annak pontjai:

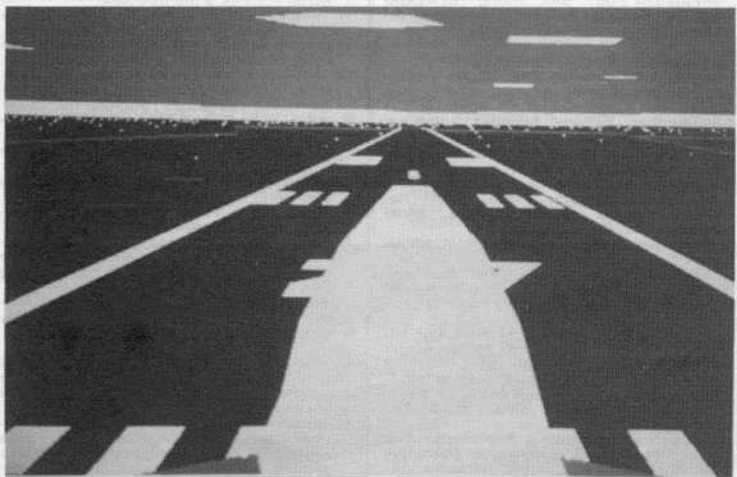
S. **Type:** A szerkesztendő repülőgép típusát állíthatjuk itt be. Vannak olyan gépek, amelyeket a **Microsoft** tervezett, ezeknél egy csomó menüpont nem jelenik meg, azaz ezeket nem állíthatjuk.

T. **Power:** A hajtómű erjét határozhatjuk meg. Propelleres gépeknél löeróban, sugárhajtóműveseknél pedig fontban adhatjuk meg a vörőért. ill. tölebrét.

U. **Altitude Derate:** A motor erjeje a magasság növekedésével csökken, mer ritkább a levegő. Ezzel a számmal adhatjuk meg, hogy milyen arányban romoljon a motor teljesítménye. Minél nagyobb számot adunk meg, annál köcsőgebb lesz a motor nagy magasságban.

Na, ezek után rátérhetünk a bal oldalt található menükre is.

- Stabilizer Systems menü ('A')**
- Ez a stabilizátorok, a vezérsíkok menüje. Itt több olyan paraméter is található, melyet a **FS4**-féle **Experimental Aircraft Designer**-ből szedtek ki. Először nézzük meg a **Horizontal Stabilizer**, azaz a vízszintes vezérsík menüpontjait! Érdemes felülnézetbe fordítani a repülőgép szilűet.
- A. **Position:** A vízszintes vezérsík távolságát adhatjuk meg az ortól húvelykben. Ha a szárny elé rakjuk, "kacsa" elrendezésű gépet kapunk, de még be kell állítanunk ehhez a **Canard Configuration** kapcsolót a **Wgt/Bal/Instrum/Struct** menüben.
- B. **Surface Area:** A vízszintes vezérsík felületét adhatjuk meg.
- C. **Angle Of Incidence:** A vízszintes vezérsíknak azt a szögét állíthatjuk be, amit a bot előre ill. hátramoogatásánál észlelhetünk. Minél nagyobb ez az érték, annál stabilabb, ám kevésbé mozgékony a gépünk.
- D. **Lift Coefficient Scale:** Minél nagyobbra állítjuk ezt az értéket, annál nagyobb fel-



hajtórészeket kezelik a bot meghúzásával. 1024 többszörösével érdemes állítani a nagyságrendek miatt.

Ezek voltak a vízszintes vezérsík paramétere. A következők a függőleges vezérsík paramétere (Tail, Vertical Stabilizer):
E. Position: Távolság az ortól.
F. Surface Area: A függőleges vezérsík felülete.

A következő paraméterekkel a repülőgép vízszintes elterő mozgás esetén való viselkedését határozhatjuk meg. Ezeknek a paramétereknek az értékek érdemes 0 és 50 közé rakni. Magas értékek esetén a gép nagyon stabil lesz, de alap akrobatikus elemeket már nem lehet vele megcsinálni, mert túl hamar visszaáll a stabil állapotba.
G. Pitch Damper: Az orr fel ill. le történő elmozdulására vonatkozik.

H. Roll Damper: A fordulásra vonatkozik.
I. Yaw Damper: A lábkormány hatására oldalra elmozduló orr esetére vonatkozik.
J. Pitch Vel. Hyst.: A magassági kormány érzékenységet lehet itt beállítani. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál darabosabb lesz az emelkedés ill. süllyedés.

A következő 2 menüpont a felírel és lefelé történő mozgások stabilizálását határozza meg. Értékük 0 és 32767 között változhatnak, nagyobb számok esetén könnyebb, kisebbeknél reálisabb a kezelés.

K. Pitch Stabilizer Easy: Amikor a FS4 SIM menüjének Realism pontja EASY-re van állítva, akkor ezt az értéket veszi figyelembe.

L. Pitch Stabilizer Real: REALISTIC esetén ezt az értéket veszi figyelembe.

Color And Visual Design menü ('B')

A repülőgép színeit és feliratozását ebben a menüben készíthetjük el. Fel vannak sorolva a repülő alkatrészei, és mellettük van egy-egy színminta, amelyet a hozzá tartozó betűtípussal változtathatunk meg. A 'K' opció használatakor szöveget, pl. azonosítószámot, lajstromjelét írhatunk a Cessna gépek oldalára. Max. 8 karaktert pótyoghatunk meg, és ezek is csak betűk és számok lehetnek. Hát ennnyiről a menüről bőven elég lesz.

Wgt/Bal/Instrum/Struct menü ('C')

E menü első része, a Wight and Balance a repülőgép súlyával, üzemenyagтарыával és egyensúlyi rendszerének meghatározásával foglalkozik;

A. Dry Weight: Üres tömeg meghatározása fontban.

B. Fuel Capacity: A tartályok méretének meghatározása gallonban.

C. Center Of Gravity: A gép tömegközéppontjának definiálása az ortól, hüvelykben.

D. Center Of Lift: A felhajtórők eredőinek kiindulási pontja az ortól, hüvelykben.

A következő 3 menüponttal a repülés irányít megváltoztató rendszerek érzékenysége állíthatjuk be. Ha értékük 0, akkor mindegy, hogy mit teszünk a kormányokkal, a gép irányja nem fog megváltozni.

E. Pitch Inverse Moment: A magassági kormányra vonatkozik. Kis gépeknél 20000-32000 közé érdemes beállítani az értéket, és 5000 körülire a közepes gépeket, pl. Learjet.

F. Roll Inverse Moment: A fordulásra vonatkozik. Cessna gépek esetében 6000-re érdemes állítani.

G. Yaw Inverse Moment: A lábkormányra vonatkozik. Állítsuk 10000 körülire a Cessna gépeken!

A következő 4 menüponttal különböző műszereket állíthatunk be, amelyek valamely módon a műszerfalhoz is kötődnek:

H. Overspeed Warning: A repülőgépeknél előfordulhat, hogy olyan nagy sebességgel gyorsulnak fel, hogy az már veszélyes, azaz nem biztos, hogy

egyenymarad a gép a repülés után. Itt lehet beállítani azt a sebességértéket, ahol figyelmeztést kapunk a nagy sebesség miatt.

I. Sim Switches: Értéke 0-3 lehet. Ez egy kapcsoló, amellyel azt állíthatjuk be, hogy milyen billentyűkkel milyen műszert vezéreljünk. 0 esetén a FLAP-et kezelő billentyűkkel a FLAP-et kezelhetjük, amely fekéző és felhajtórők is termel. 1 esetén a FLAP-et kezelő billentyűkkel a SPOILERS-t irányíthatjuk, amely csak fekézőrők termel. 2 esetén FLAP billentyűkkel FLAP-et, a CARB HEAT-et kezelőkkel pedig a SPOILERS-t vezérelhetjük. 3 esetén FLAP és CARB HEAT-et kezelő billentyűkkel a SPOILERS-t vezérelhetjük.

J. Stall Warning Alarm: A csúszásveszélyjelző értéket adhatjuk itt meg, azaz hogy hol kezdjen el visítani a figyelmeztető. Értéke általában 11-18 fok között van, és a Federal Aviation Administration (FAA) szabályai szerint a csúszás előtt legalább 5 csomóval figyelmeztetnie kell. Ezt sok teszteset után mérhetjük ki pontosan.

K. Enhanced Instrument Panel: Ez a Boeing B-747-es műszerfal, telis-tele olyan dolgokkal, amelyek nincsenek a Cessna műszerfalán, ügyhogy erről is lesz egy kis mese a vége felé.



A következő 3 opció inkább "egyebek" jellegű. Itt vannak azok a dolgok, amelyeket egyik cím alá sem tudtak beszuvasztani:

L. Gear: A futómű kapcsolója. 3 lehetőség van: RETRACTABLE (büházható), FIXED (nem büházható, azaz mindig kint van), FLOATS (vízitalpak, csak a Cessna-nál).

M. Canard Configuration: "Kacsa" elrendezés kapcsolója (ld. mint a Beechcraft Starship). Ha be van kapcsolva, a vízszintes vezérsíkoknak előrébb kell lenniük, mint a szárny.

N. Crash Resistance: Itt adható meg az, hogy a gép mekkora földhözcsapódást bír ki. A beállított érték EASY állapotra vonatkozik (ld. SIM menü REALISM határozhatjuk meg).

Aerodynamics/Controls menü ('D')

Eme menü tartalmazza a repülőgép aerodinamikai paramétereit, és még néhány más kezelésviz tulajdonságát. A következő 3 menüpontban néhány felületet adhatunk meg:

A. Frontal Area: Itt adható meg a repülőgép légellenállási felülete.

B. Frontal Area Scale: Ez a menüpont is a légellenállással függ össze. Minél nagyobb értéket adunk itt meg, annál áramonallasabb a gépünk.

C. Body Side Area: A törzs felületét adhatjuk itt meg.

Az elkövetkezőkben néhány olyan menüpontot láthatunk, amelyek a mozgó alkatrészek (pl. flap) aerodinamikai adatait határozhatjuk meg:

D. Flaps Lift Coef.: A flap kinyitására keletkező felhajtórők arányát határozhatjuk itt meg. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál nagyobb lesz a felhajtórők. Általában 8192 a default érték. Ez a menüpont nem jelenik meg, ha a Sim Switches értéke 1.

E. Flaps Drag Coef.: Itt a flap kinyitásával keletkező fekézőrők arányát állíthatjuk be. Itt is nagyobb érték hatására na-

gyobb fekézőrők keletkeznek. A default 500 körül van.

F. Gear Drag Coef.: A kerék kinyitására keletkező fekézőrők. Vigyázzunk arra, hogy a különböző típusú gépeknél a gyors más értékek lehetnek. Tehát pl. egy Cessna esetében 45 körül jó, míg egy Learjetnél 200 körülü az elfogadható érték.

G. Slow Speed Drag: A gurulás közbeni sűrűlási fekézőrők adhatjuk itt meg. 5 és 10 közötti értékek érdemes beírni, minél nagyobb számot írunk be, annál nagyobb a fekézőrők.

H. Spoiler Drag: A Spoiler kinyitására keletkező fekézőrők adhatjuk itt meg. A Learjet esetében ez az érték 300 körül jó.

I. Touchdown Drag: Amikor földet ér a gép, a kerékek és a föld között sűrűlási erő lép fel. Ennek arányát adhatjuk meg itt, 50-200 között reális.

J. Slip Drag: Ez az érték csak akkor érzékelhető, ha ki van kapcsolva a Sim menüben az Auto Coordination, lyvönkor, ha ellentétesen fordítjuk a láb- és a botkormányt, a gép sebessége csökkenni kezd. Ha a sebesség túl drasztikusan csökken, növeljük ezt az értéket! Egyébként a Cessna esetében 10, a Learjetnél 12 ez az adat.

K. Max. Velocity: Itt a gépünk által elérhető maximális sebességet kell beírunk. Végülis erre a számító gépnek csak azért van szüksége, hogy ne adhasson irreális kicsi légellenállási tényezőket. Tehát érdemes ezt az értéket az általunk tervezett maximális sebesség fölé rakni úgy 10-50%-kal.

L. Dynamic Pressure Limit: Ez a menüpont csak nagysebességgű gépeknél használható, néhány 100 csomó alatt egyszerűen nem érzékelhető. Ha nullára van állítva, nem lehet felszállni a repülővel, bármennyire húzzuk a botot.

A következő jópár menüpont azokat az adatokat tartalmazza, amelyek megváltoztatják nagyobb sebesség elérésekor a kormányok hatásfokát. Erre azért van szükség, mert a repülőgép kormányzervei a szárnyak és vezérsíkok körül áramló levegőt használják ki, így ha nagyobb a sebesség, nagyobb egy ugyanolyan kormánymozdulat hatásfoka is. A közepes sebesség elérésekor felére, nagy sebesség esetén pedig nyolcadára kell csökkenteni a kormánymozdulatokat. Ezeket az adatokat a "Half" (fél) és az "Eight" (nyolcad) kitételekkel jelöljük.

M. Rudder Sensitivity: Az oldalkormány hatásfokát kell itt beállítani. Kb. 8000 körülü értékek a megfelelőek.

N. Rudder Half: Ez a félre csökkentett oldalkormány hatásfokára vonatkozik. Cessna esetében a 200, Learjetnél 300 körülü elfogadható.

O. Rudder Eight: Ez a nyolcadára csökkentett hatásfokra vonatkozik. Cessna-nál 1000, Learjetnél 1500 jó.

P. Ailer Sens.: A csűrőkormány hatásfokát kell itt beállítani. 1400 körülü írjunk egy Cessna-hoz, 750-et a Learjethez!

Q. Ailer Half: A Cessna-é 200, a Learjeté 500 körülü mozog.

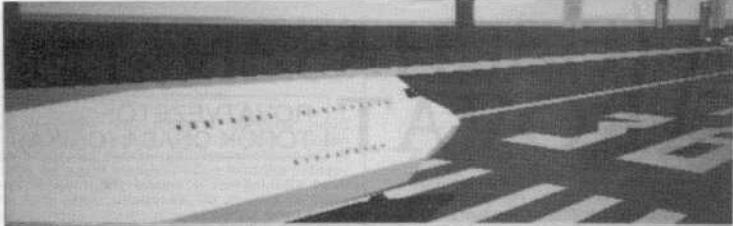
R. Ailer Eight: 1000 körülü van a Cessna-nál, 2500 a Learjetnél.

S. Elev Half: A magassági kormány viselkedésére vonatkozik. Értékét Cessna esetében rakjuk 200-ra, Learjetnél pedig 300 a reális.

T. Elev Eight: Szintén a magassági kormányra vonatkozik. Tegyük értékét egy Cessna-nál 1000-re, Learjetnél 1500-ra!

Innentől már inkább vegyesfelvágott jellegű dolgok következnek, mert nem tudták a programozók besorolni vagy beérőltetni egyik csoportba sem:

U. Ground Steering: Itt a földön való kormányodás sugarát állíthatjuk be. Nulla esetén átlagos átmérőjű forduló képes a gépünk csinálni. Egészen 16383-ig nö-



velhetjük úgy, hogy közben felére csökken a sugár. Ha nagy sugarat akarunk, akkor ezt az értéket 49000-65535 közé állítsuk! Itt a 49000 jelenti a legnagyobb sugart, egyben a legszélesebb fordulót.

V. Stall Synthesize: Ez a menüpont csak akkor használatos, ha egy repülőgépet demorepülésre készítünk fel. Itt adhatjuk meg azt a sebességet, amelyről kiírja a gép demo közben, hogy megcsúszunk (STALL).

W. Heavy Aircraft: Ezzel a kapcsolóval definiálhatunk nehéz repülőt. Nehéz gép esetén az üzemanyagtartály mérete, az üres súly és a teljesítmény értéke egyszerűsége nőnek.

Y. Thrust Reversers: Itt lehet a gépünkbe hajtóműmegfordítót vagy sugárféket építeni. Ez a megfordító az utasszállító gépeknek használatos. Leszálláskor, mikor már gurul a repülő, bekapcsolják ezt a szerkezetet, és ez előre fújja a hajtógázt, így hamarabb lelassul a gép.

Hát ennyi a repülőgépszerkesztő. Látható, hogy kicsit sok a variálható lehetőség, és vannak olyanok, amelyek csak finanszírozás, de hát ettől olyan reális ez a program.

Maradjunk még mindig a repülőgépeknél! A **Designer** rendelkezik új gépekkel, amelyek nem voltak az alap **FS4**-ben. Ezek kezelése általában megegyezik az ott található repülőgévekkel, de van egy eset, amelyben jelentősen eltér. Ez az eset a **Boeing 747-400** utasszállító óriásgep.

Mielőtt ezt a repülőt kipróbálná valaki, tudnia kell a többi géppel repülni, leszállni, stb. Legnagyobb hátránya, hogy mérete miatt elég lomha, lassan reagál a kormányozhatókra. A **B-747**-es műszerfala szinte teljesen különbözik a **Cessna** műszereitől, mint az olvasható az **Aircraft Designer**-ben is. Ezt hívják **Enhanced Instrument Panel**-nek.

Első ránézésre semmi hasonlóság nincs a **Cessna**-műszerfal és az eközött. Ha jobban megnézzük, azért ezen is találhatunk ismerős dolgokat. Először is ott van bal oldalt egy nagy négyzet. Ebben van a műhorizont, bal oldalán a függőleges skála a sebességmérő, jobb oldalán pedig a magasságot olvashatjuk le. Ettől a műszertől jobbra található szinten egy négyzet. Ez a térkép és az **ADF** navigációs segédesszköz helye. E két műszer fölött található egy jó hosszú csík. Ez tartalmazza a rádiókat. Mindkét kocka alatt található egy-egy kis csík. A műhorizont alatti a keresztösszmérő, a térkép alatti a kerékfék állapotát visszajelző műszer. Ha ez utóbbi el van

színeződve, akkor be van kapcsolva a kerékfék. Ezekről jobbra található a fedélzeti számítógép, a jobb alsó sarokban pedig egy csomó műszer visszajelzője. Balról jobbra ezek a műszerek: **trimm**, **speed brake** (leszállás előtt használatos fék), **gázkar** visszajelző, **flap** visszajelző. A **trimm** kezelésére ld. a **FS4** leírását! A **speed brake** használata a 'H' billentyűvel történik. Ha egyszer megnyomjuk, megjelenik egy kis **A** téka a műszerfal, és ez azt jelenti, hogy elő van készítve a szerkezet. Ha még egyszer megnyomjuk a 'H'-t, aktiválja a féket. Ha megint megnyomjuk, akkor kikapcsolja az egészet. A gázkarból 4 db. van, de csak egyszerre lehet őket kezelni. Ha megnyomjuk a 'Shift' + 'U'-t, akkor a gázkarokon lévő számok elfeketülnek, a gázkarok pedig elfehérednek. Mellesleg bekapcsolódik a hajtóműmegfordító is. A **flap** kezelését ld. a **FS4** leírásban! Még található egy visszajelző a műszerfal jobb oldalán egy függőleges csíkban. Ez a futóművek visszajelzője. Ha valaki nem venné észre, az a rajz egy kerekét akar szimbolizálni, nem oldalnézetből, hanem előlről. Nos, hát ennyi a műszerek jelentése. Igazi újdonság csak a fedélzeti számítógép. Ennek kezelése okozhat némi gondot. A jobb oldali négyzet képernyőn található egy csomó adat, műszer, stb. Közöttük 'Shift' + 'Tab'-bal változathatunk. Ezek sorrendben:

- ... **Checklist:** Itt fel vannak sorolva a felszállásori és leszállásori teendők. Hasznos egy ilyen bátár gépnél, mert nem kell annyit mindenre figyelni, ha közben ügyelünk arra is, hogy pontosan betartsuk az ott előírtakat.
- **Rádiók:** A **COM**, **ADF** és **XPNDR** rádiók frekvenciáját ezen a képernyőn (is) be lehet állítani.
- **Rádiók:** A **NAV1**, **NAV2** és **DME** rádiók frekvenciát, adatait állíthatjuk itt (is) be.
- **Markerok**, stb.: Fent a **markerok** visszajelző láthatók. Ha elrepülünk felettük, ki-gyullad az aktuális **marker** jellemző lámpa. Továbbiak a **FS4** leírásban. A **Mag. Compass** mellett olvasható a repülőgé jelenlegi irányja. Az **AOA** melletti számból azt tudhatjuk meg, hogy mekkora szögben vannak kitérve a magassági kormány lapjai. A **Time** az időt számolja, a **Timerre** leszálláskor lehet szükségünk, ha mindent előírás szerint, az időt előre meghatározva akarunk csinálni. A **Zoom** mellett olvashatjuk a zoomolás jelenlegi értékét. Az **Alt. Altnél** beállított magassági érték eléréskor (+/-100 láb) vilítani kezd egy figyelmeztető.

- **Pitot Heat**, stb.: A **Pitot Heat** egy melegítőszekentyű, ha befagy a **pitotcső**, azaz a sebességmérő. A **Strobes** és a **Lights** a fények ki- vagy bekapcsolt állapotát jelzi vissza. A **VAC** melletti adat arra vonatkozik, hogy a hajtómű milyen szívónyomáson dolgozik. Az **OAT** a külső hőmérsékletet jelenti Celsiusban. Az **Altim.** felirat melletti szám a pontos magasságunkat mutatja.
- **Olaj:** Az **OT** felirat mellett az olaj hőmérséklete, az **OP** mellett pedig a nyomása olvasható le.
- **Nyomásmérő:** Az **EPR** jelenti a motorban uralkodó nyomás nagyságát, az **N1** pedig az elsődleges kompresszor nyomásadatait.
- **Nyomásmérő/üzemanyag:** Az **N2** a másodlagos kompresszor nyomásadatait mutatja, az **FF** mellett pedig az üzemanyag fogyasztásról kaphatunk adatot font/óra mértékűvel.
- **Üzemanyag:** A **FUEL REM** felirat mellett olvasható a maradék üzemanyag. Az **EGT** felirat melletti számadat a kiáramló égéstermék hőmérsékletére vonatkozik.

Végül egy kis billentyűzetösszefoglaló az újdonságokról:

'Shift' + 'Del': **Zoom** nagyítás a térképen.
'Shift' + 'Ins': **Zoom** kicsinyítés a térképen.
'Shift' + 'Space': A térkép váltása **ADF**-re.
'Shift' + '+': Parkolófék. A térkép alatti sáv elszíneződik.

'H': A **speed brake** készenlétbe kapcsolása, bekapcsolása és kikapcsolása.
'Shift' + 'U': Hajtóműmegfordító.

'Shift' + 'Tab': Végig lehet ezzel pásztázni a jobb oldalán található négyzet képernyőn kiírt adatokon.

'Shift' + 'Y': A többféle **Checklist**ek között lehet ezzel váltogatni. **Takeoff** (felszállási), **Climb Out** (utazómagasság és -sebesség eléréseig aktuális), **Landing** (leszállási).

'Shift' + '6' (numerikus billentyűzet): A **Timer** elindítása.

'Shift' + '4' (ld. előző): A **Timer** leállítás.

'Shift' + '5' (ld. előző): A **Timer** nullázása.

'Shift' + '1' (ld. előző): A magassági figyelmeztetés bal számjegyének beállítása. Miután ezt megnyomtuk, a '+/-' gombokkal tudjuk kiválasztani a kívánt számértéket.

'Shift' + '3' (ld. előző): A magassági figyelmeztetés jobb oldal számjegyének beállítása. Ld. még az előzőt.

'Shift' + '7' (ld. előző): A **pitotcső** melegítőjének ki/bekapcsolója.

Hát igen. Ennyit tud kb. az **Aircraft & Scenery Designer** nevű program. Talán meglepő mindezek után, hogy az egész ráfer egy DD-s lemezre (I) is. Ebből is látszik, hogy a reális dolgok nem feltétlenül tárgyeysenek. Az egész nagyon szép tud lenni, amikor már elkészültünk egy vidék megrajzolásával, stb., de alkotás közben iszonyatosan unalmas is lehet. Ezért igazából csak az élszánt **FS4** rajongóknak ajánljuk a rengeteg idővesztéses miatt. Ennek ellenére mégis nagy látvány, mikor végignézzük az általunk megalkotott **Chicago Area**-n, vagy másból, és nem azokat a szánalmas pálcikarepítőket és a végteleen vesző főves pusztákat látjuk, hanem villogó irányítótoronyok, le- és felszálló gépek, a magas felhőkarcok alatt nyüzsgő autókavalkád, giryak, utak, autopályák, tavon úszó vitorlások és erdők felett repkedhetünk.

■ **Ggab**



FIGYELEM! A Microsoft Flight Simulator 5.0 jogtisza eredeti verziója, valamint az Aircraft & Scenery Designer-től további két Scenery-vel megrendelhető postai utánvétellel a befizűtt levelezőlap felhasználásával.

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Igen, igen, megint eltelt egy kis idő, és ismét megjelent a CoV, amelyben megtalálható, (mint mindig) az Amiga felhasználói rovat. Még itt az elején megpróbálom egy kis tartalmi rendet kialakítani, de tudom, hogy a végére megint csak káosz lesz az egész. Tehát: Kezdsének egy olvasói reagálás (Tanulmányos) az 500-as és 600-as közötti különbségekről, majd az előző számban megemlíttet security program leírása, és a forráskód leközlése lesz a nagyobb lélegzeti dolog, ezután egy-két aprócska dolog lesz a végére.

Akkor a levél, amit *Ráduly István* küldött, amelyben kifejti a különbségek nagyságrendjét a két Amigatípus között. Ja, és még ideírnám azt, hogy a levelet nem cenzúráztam meg. (Csak egy picit. — Csika) nem írtam hozzá, ami alább következik az a szűz levél, amit kaptam.

... A RAM-mal kapcsolatban az A500, A500+-os gépekben háromféle lehet a RAM: *ChipRam*, *FastRam*, *Slow-Fast Ram*. A *ChipRam* alapvető tartozéka a gépnek, hiszen a *custom* chippek (*SFX*, *GFX*) csak ezt érik el. *Slow-Fast Ram* az, amit az 500-as és 600+-os gépek aljába kell dugni. Ez az A501-es (Vagy másminen — Csika) bővíthető, melynek kezdőcíme C00000, és valójában a második 12K Ram, de ez nem igazi *Fast Ram*, mivel a frissítését az *AGNUS* végzi el. *Fast Ram* az, amit a gép bal oldali *expansion* portjába kell dugni, és viszont valódi *Fast Ram*, és gyorsabb is, mint a két társa. Viszont ezt csak kevesen használják, mivel ez csak a *vincszervező* kártyán található (Ebben azért kételkedem egy picit — Csika).

Pro és Kontra.....

A 600-as és 500+-os modelleken 1Mb *Chip Ram* van. Viszont ez a 8372A 1Mb-os *AGNUS*-nak köszönhetően van így. Ennek az *AGNUS*-nak a neve *FATTER AGNUS*. Az utolsó 500-as szeriálból már minden 1.3-as gépet a 8372B 1Mb-os *AGNUS*-sal szerelték (kezeli az 1Mb *Chip Ram*ot, de nem tudja az új felbontásmodokot), viszont az alaplapra 512Kb *Chip Ram*ot szerelték. Ennek az *AGNUS*-nak a neve már *BIG FAT AGNUS* volt. Előnye a már említett plusz 512Kb *Chip memória* kezelése.

Bővítési lehetőség a 600-asban egyenlő a nagy *NULLAVAL!!!* Nincs *EXPANSION* port, és ez nagy hiba, az összes bővítési lehetőség elveszett. *PCMCIA*: ez az egy bővítési lehetőség van, de ezt inkább hagyjuk. A 600-asba csak 2.5 colos wincsi fér bele, ami drágább, és ez azt jelenti, hogy 5-8000 Ft. plusz kiadás vásárláskor. A numerikus billentyűzet levételére még én sem tudom a magyarázatot. *Kickstart*: Alapkiépítésben ennyivel jobb a 600-as, de az 500-asnál egy átkapcsolható *kickstart*ot kell venni és kész. A végére a 1200-es felhasználók-nak egy kis figyelmeztetés. Ha a gépeteket bővíteni akarjátok, NE vegyetek *PCMCIA*

kártyát, mivel a kártya csak 16 bites ramot tartalmaz, ami rettentően lelassítja a gép működését."

Ennyi lenne tehát *Ráduly István* levele. Én nem szölok hozzá semmit, a reagálásokkal ti jöttök.

Akkor amit megígértem, a *LaySoft* kiadásában megírt *vincszeszekerizés* (Ezt *direct* írtam így kedves *bivalybüföntő* számtek. tanár úr! — Csika) program forráslistája következik kommentezésekkel.

Security from Lay András

Ez a *winchestervédelmi* módszer tökéletes védelmet nyújt illetéktelenek ellen, akitől meg szeretnénk óvni fittelt, netán titkos adatainkat. A védelem lényege a következő:

A védeni kívánt partíciókra vonatkozó információit töröljük a *winchesterről*, és a védett partícióinkat egy *mountfile*-ből *mount*-oljuk fel. Természetesen fontos, hogy ez a *mount file* valamilyen titkosító eljárással legyen kódolva. A *security* működése a következő:

Beolvassa a *devs*: *assign*-ből a *dhpre*.*scr* nevű file-t (ez nem más mint a *password*-el lekódolt *mountfile*), ezt visszakódolja a beírt *password*-del és kimentti a *ram*:*ba* *dhpre* néven. A *secu* nevű program csak ennyit csinál, a többit a rendszerre bízuk.

A *mountfile* a következőképpen néz ki:

```
DH1:
Device = scsi.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize = 512
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = xx
HighCyl = xx
Buffers = 30
BufMemType = 0
MaxTransfer = 0x1FE00
Mask = 0x7FFFFFFF
StackSize = 2400
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x444F5301
#
DH2:
Device = scsi.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize = 512
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = xx
HighCyl = xx
Buffers = 30
MaxTransfer = 0x1FE00
```

```
Mask = 0x7FFFFFFF
BufMemType = 0
StackSize = 2400
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x444F5301
```

...Az esetleges többi partícióra vonatkozó információk.
A megfelelő helyekre a *HDToolBox*-ból kiolvasott értékeket kell beírni, úgyis mint:

```
Surfaces = Heads
BlocksPerTrack = BlocksPerTrack
(Nem BlocksPerCylinder!)
LowCyl = a partícióra vonatkozó start cylinder érték
HiCyl = a partícióra vonatkozó end cylinder érték
```

Ezután a *mountfile*-t mentjük ki a "*devs*:" *assign*-ba *dhpre* néven.

A *User-Startup* legelső sorába írjuk be a következőket:

```
secu
mount dh1: from ram:dhpre
; mount-oljuk a dh1:-et
mount dh2: from ram:dhpre
; mount-oljuk a dh2:-öt
...ide az esetleges többi partícióinkra vonatkozó mount(-okat) írjuk be.
delete ram:dhpre ; töröljük a ram:-ból a mountfile-t, hogy illetéktelen nehegy el tudja olvasni. (A Ram:-nál nem működik az undelete!)
```

Ezután a *HDToolBox*-szal a védeni kívánt partíciókról vegyük le az *automount*ot, és ezzel elérjük, hogy *bootlaskor* nem jelennek meg, de még bármikor vissza lehet állítani őket *automount*ra. Ha működik a *secu*, és rendszeren megjelennek a védett partícióink, akkor most a *HDToolBox*-szal "tönkretesszük" a partícióstáblánkat, vagyis a partíciókra vonatkozó információkat töröljük a *winchesterről*. Erre a célra ajánlok egy jó *dismont*ot. Olyat, amely nem csak *dh1*: *dh2*:-t stb. kezel, hanem az *SCSI*-device-on keresztül tudja közvetlenül kezelni a *winchester* blokkjait.

Megvallalom őszintén, hogy én még ilyen programot nem láttam (lehet, hogy azért még létezik). A magam részéről írtam egy kis rutint, ami az *SCSI*-device-szal beolvassa a *winchester* néhány blokkját, majd változtatás után visszairja azokat, de ha valaki ilyet akar írni, akkor annyit üzenek neki, hogy nagyon óvatosan bánjon vele (ugye milyen okos ez a *Lay András*? — Csika)

A legbiztonságosabb módszer amit mindenkinek ajánlani tudok az az, hogy a *HDToolBox*-szal csináljunk több partíciót mint amennyi valójában van (kevésbébet ne), vagy állítsuk át a partíciók *cylinder*-értékeit (a *boot*partíciótól el a kezékeké). Adhatunk nekik poénos neveket is, ugyanis ezek nem *automount*osak. Ezután *Save Changes* to

Drive. Nem kell megjedni amikor szól a HDToolBox, hogy minden adat meg fog semmisülni a particiódonk, nyugodtan nyomjunk **Continue**-t. Ezzel előőrjük azt, hogy felülírtuk a valódi particióinkra vonatkozó jó értéketet hamissakkal.

A mountfile kódolását a security nevű program végezhetjük, amelyet szintén én írtam, ez tud le- és visszakódolni is. A secu az ezzel lekódolt file-t kódolja vissza. Helyhiány miatt ennek a forráskódja nem fér bele ebbe a számba, de majd a jövőben lehet, hogy szorítunk neki helyet (**vagyis én szorítottam neki — Csika**). Egyébként én úgy vettem észre, hogy eléggé terjed a secu és a security is (**majdnem olyan gyorsan, mint az AIDS, ugye Xino? — Csika**), úgyhogy szeretem bárki egy kis utánjárással megszerezheti őket.

A secu még egy kényelmi szolgáltatással is rendelkezik, mely lehetővé teszi, hogy csak a gép első bekapcsolásakor kelljen beírni a password-öt, a további reset-eknél már nem kér password-öt. Ezt úgy éri el, hogy a bekapcsoláskor beírt password-öt letárolja egy olyan fix memóriacímre, (\$0100) amelyet a rendszer soha nem használ, és mikor elindul a secu, megnézi, hogy ezen a címen érvényes password van-e, vagyis stimmel-e a checksum. Ha stimmel, akkor automatikusan ezzel a password-del kódolja vissza a dev:dhpref.scr nevű file-t, és kimentí a ram-ba dhpref néven és nem kérjük újra password-öt. Ha nem stimmel, (pl.: bekapcsolás utáni állapot, megnéztünk egy demo-t, ami felülírta ezt a memóriát, volt egy durva lefagyás, stb.) akkor bekéri a password-öt, és a későbbiekben ezt fogja minden egyes bootoláskor automatikusan használni.

Emiatt két kényelmetlen dologban lehet részünk; az egyik, hogy bekapcsoláskor olyan szerencsétlen értékek vannak ezen a címen, amelyeknek a checksum-ja stimmel, valamint a másik, ha véletlenül rossz password-öt írunk be, és újrabootolunk, akkor már nem fogja újra bekérni a password-öt, (mert a rosszat a checksum-mal együtt már lerakta erre a címre) és ismét nem lesznek felmountolva a védett particióink.

Mindkét esetben két megoldás kínálkozik; ki/be kapcsoljuk a gépet, vagy kitoroljuk erre a címről a szerencsétlen byte-okat. (Erre szolgál a fill nevű program).

A forráskódról csak annyit, hogy szükség van a lefordításához egy jó assemblerre, (itt nem elsősorban a seka-ra és társaira gondolk) pl.: **Asm-One, Devpac** stb., valamint a Commodore rendszer include-jaira, és némi assembly ismeretre. A forráskód egyébként **Asm-One V1.25**-tel készült, de lefordul **Devpac V3.04**-el is. Akkor ezek után nézzük a forráskódot:

```
incdir include3.1:
include exec lib.i
include intuition.lib.i
include dos.lib.i
include exec.memory.i
include dos/dos.i
include libraries/dosexens.i
include exec/alerts.i
include reqtools/reqtools.i
include reqtools/reqtools.lib.i
TRUE = 1
FALSE = 0
puffer = $40000
:***** ICON STARTUP *****
s movem.l d1-a6,-(a7)
; regiszterek mentése
```

```
lea BASE,a5
; bss hunk kezdőcíme A5-be
; majd az A5-höz képest ofszettel
; címezzük a változókat
move.l 4,w,a6
; exec báziscíme A6-ba
clr.l return-BASE(a5)
; return message tárolója, törlése
sub.l a1,a1
; A1 nullázása (sojált task)
jsr LVOfindTask(a6)
; task keresése
move.l d0,a4
; task struktúra kezdőcíme A4-be
tst.l pr CL1(a4)
; task struktúra pr_CL1 mezője nulla?
bne.s cli
; nem, tehát workbench
; helyett cli-let futtatva, a program
; Workbench-ből (icon-nal) lett futtatva.
lea pr MsgPort(a4),a0
; task struktúra pr_MsgPort mezőjének
; címe A0-ba
jsr LVOWaitPort(A6)
; várunk a port-ra
; megjött a message
lea pr MsgPort(a4),a0
; task struktúra pr_MsgPort mezőjének
; címe A0-ba
jsr LVOWGetMsg(A6)
; kiolvassuk a message-t
move.l d0,return-BASE(a5)
; eltávoljuk a message-t a return címére
cli
:***** ICON STARTUP VEGE *****
; itt kezdődik a program
lea int(pc),a1
; intuition.library
moveq #0,d0
; verziószám
jsr LVOpenLibrary(a6)
; intuition megnyitása
move.l d0,intbase-BASE(a5)
; báziscíme tárolása
lea dos(pc),a1
; dos.library
moveq #0,d0
; verziószám
jsr LVOpenLibrary(a6)
; dos megnyitása
move.l d0,dosbase-BASE(a5)
; báziscíme tárolása
lea req(pc),a1
; reqtools.library
moveq #38,d0
; verziószám
jsr LVOpenLibrary(a6)
; reqtools megnyitása
tst.l d0
; sikerült?
bne.s okreq
; ha igen, akkor okreq címekre ugrik
; nem sikerült megnyitni a req-
tools.library-t (pl.: nics benne a libs: -
ben)
move.l intbase-BASE(a5),a6
; intuition báziscíme A6-ba
moveq #AT Recovery,d0
; Recoverable Alert
lea nolib(pc),a0
; Alert struktúra
moveq #22,d1
; magassága pixelben
jsr LVODisplayAlert(a6)
; Alert megjelenítése
bra.w intcl
; csak az intuition.library lezárása,
; majd kilépés
okreq move.l d0,reqbase-BASE(a5)
; reqtools.library báziscíme, tárolása
move.l 4,w,a6
; exec.library báziscíme
move.l #puffer,d0
; foglalandó memória mérete
moveq #MEMF_ANY,d1
; foglalandó memória típusa
jsr LVOAllocMem(a6)
; memória lefoglalása
tst.l d0
; sikerült?
beq.w quit
; ha nem akkor kilépés
; sikerült a kért memória lefoglalása
```

```
movei d0,mempos-BASE(a5)
; lefoglalt memória kezdőcíme, tárolása
lea password-BASE(a5),a1
; password kezdőcíme A1-be
lea $0100,w,a0
; rezidens password címe A0-ba
moveq #0,d0
move.b(a0)+,d0
; itt van a rezidens, password hossza-1
moveq #0,d2
; checksum nullázása
pcomp move.b(a0)+,d1
; a lehetséges rezidens password
move.b(d1),(a1)+
; checksum kiszámolása
eor.b d1,d2
; és a password másolása a password
címekre
dbf d0,pcomp
move.l a1,passend-BASE(a5)
; password végcíme, tárolása
cmp.b (a0),d2
; OK a checksum?
beq.s okpass
; a checksum jó, tehát ezzel a password-
del
; kódoljuk vissza a mountfile-t
; a checksum nem stimmel, tehát
be kell kérni a password-öt
decode lea passpuff-BASE(a5),a1
; password puffer kezdőcíme A1-be
moveq #127,d0
; puffer hossza (127 = maximális)
lea strtxt(pc),a2
; requester fejléc szövege A2-be
sub.l a3,a3
; A3 nullázása
lea tags7(pc),a0
; requester TagList struktúra kezdőcíme
A0-ba
move.l reqbase-BASE(a5),a6
; reqtools báziscíme A6-ba
jsr LVOWGetString(a6)
; requester megjelenítése
cmp.l #FALSE,d0
; Cancel-t nyomtunk?
beq.b decode
; Igen, újra kéri a password-öt
; beirtunk egy password-öt, és
megnyomtuk az Enter-t, vagy az OK gad-
get-et
; a beirt password a passpuff cí-
men található
lea passpuff-BASE(a5),a0
; password puffer kezdőcíme A0-ba
lea password-BASE(a5),a1
; password kezdőcíme A1-be
lea $0101,w,a2
; rezidens password kezdőcíme +1 A2-be
; $0100-ra a password hossza kerül
majd moveq #0,d2
; checksum nullázása
moveq #0,d1
; password hossz nullázása
pcomp move.b(a0)+,d0
; újonnan beirt password másolása a
passpuff címről
eor.b d0,d2
; password címre, a password hossz
kiszámítása
addq.l #1,d1
; és a checksum számolása
move.b(d0),(a1)+
move.b(d0),(a2)+
bne.s pcomp
move.b(d2,-(a2))
; a password checksum a password
; utolsó karaktere után helyezi
; (a rezidens password címére)
subq.l #2,d1
; password hossza-1
move.b(d1),$0100.w
; tárolása $0100-on
subq.l #1,a1
; password végcíme-1
move.l a1,passend-BASE(a5)
; tárolása
okpass lea inname(pc),a0
; input file neve
move.l a0,d1
moveq #ACCESS_READ,d2
; elérés: csak olvasás
move.l dosbase-BASE(a5),a6
```



```

; dos báziscíme A6-ba
jsr _LVOCLock(a6)
; input file-t lock-oljuk
tst.l d0
; sikerült ?
beq.w vege
; nem, kilépés
okfile move.l d0,filelock-BASE(a5)
; filelock tárolása
move.l filelock-BASE(a5),d1
; filelock betöltése D1-be
lea fileinfo-BASE(a5),a2
; kitöltetlen fileinfo struktúra
; kezdőcíme A2-be (long word aligned !)
move.l a2,d2
; majd D2-be
jsr _LVOExamine(a6)
; examine végrehajtása
move.l fib.Size(a2),d0
; fileinfo struktúra fib _Size mezőjéből
; a filehossz kivétele
tst.l d0
; nulla a filehossz
beq.w unfile
; a file hossza nulla, tehát vége
; a file hossza nem nulla
move.l d0,filesize-BASE(a5)
; filehossz tárolása
lea inname(pc),a0
; input file neve A0-ba
move.l a0,d1
; majd D1-be
move.l #MODE_OLDFILE,d2
; megnyitás módja: létező file
jsr _LVOOpen(a6)
; file megnyitása
tst.l d0
; sikerült ?
beq.w unfile
; nem, tehát vége
; az input file-t sikerült megnyitni
move.l d0,filehd-BASE(a5)
; input file handler tárolása
okende2 lea outname(pc),a0
; output file neve A0-ba
move.l a0,d1 ; majd D1-be
move.l #MODE_NEWFILE,d2
; megnyitás módja: új file
jsr _LVOOpen(a6)
; file megnyitása
tst.l d0
; sikerült ?
beq.w clinput
; nem, input file lezárása és kilépés
; az output file-t sikerült megnyitni
move.l d0,newhd-BASE(a5)
; output file handler tárolása
megolv move.l filehd-BASE(a5),d1
; input file handler D1-be
move.l mempos-BASE(a5),d2
; lefoglalt memória kezdőcíme D2-be
; (ide fog töltődni a file)
move.l #puffer,d3
; a beolvasandó file hossza = lefoglalt
; memória mérete
jsr _LVORead(a6)
; file beolvasása
cmp.l filesize-BASE(a5),d0
; a beolvasott file hossza annyi, mint
; amennyi a fileinfo-ban tárolt hossza
bne.w clmind
; különbözik a két hossz, tehát vége
; a beolvasott file visszakódolása a
password-el
move.l mempos-BASE(a5),a3
move.l a3,a4
move.l filesize-BASE(a5),d7
add.l d7,a4
move.l a4,endpos-BASE(a5)
lea password-BASE(a5),a0
move.l a0,a2
move.l passend-BASE(a5),a1
move.l a1,d7
sub.l a0,d7
subq.l #1,d7
p2 moveq #0,d3
move.b(a0),d0
eor.l d0,d3
cmp.l a0,a1

```

```

bne.s p2
move.l mempos-BASE(a5),a3
move.l endpos-BASE(a5),a4
moveq #0,d0
moveq #0,d1
fc2 move.l a2,a0
move.l d7,d6
meg2 add.b (a0),d0
move.b(d0),a0 +
cmp.l a0,a1
bne.s meg2
move.l a2,a0
cik2 move.b(a0)+,d1
add.b (a3),d3
eor.b d1,d3
move.b(d3),(a3)+
cmp.l a3,a4
beq.s kesz2
dbf d6,cik2
bra.b fc2
kesz2 move.l mempos-BASE(a5),a3
move.l endpos-BASE(a5),a4
move.l a4,d7
sub.l a3,d7
lsl.l #1,d7
subq.l #1,d7
cserek move.b(a3),d0
move.b-(a4),(a3)+
move.b(d0),(a4)
dbf d7,cserek
; a visszakódolt file mentése az
output file-ba
move.l newhd-BASE(a5),d1
; output file handler D1-be
move.l mempos-BASE(a5),d2
; memória
move.l filesize-BASE(a5),d3
; mentendő file mérete
jsr _LVOWrite(a6)
; a file mentése
clmind move.l newhd-BASE(a5),d1
; output file handler D1-be
jsr _LVOCLose(a6)
; output file lezárása
clinput move.l filehd-BASE(a5),d1
; input file handler D1-be
jsr _LVOCLose(a6)
; input file lezárása
unfile move.l filelock-BASE(a5),d1
; input file lock D1-be
jsr _LVOUnLock(a6)
; input file unlock-olása
vege move.l 4.w,a6
; exec báziscíme A6-ba
move.l mempos-BASE(a5),a1
; lefoglalt memória kezdőcíme A1-be
move.l #puffer,d0
; lefoglalt memória mérete
jsr _LVOfreeMem(a6)
; lefoglalt memória felszabadítása
quit move.l 4.w,a6
; exec báziscíme A6-ba
move.l reqbase-BASE(a5),a1
; reqtools báziscíme A1-be
jsr _LVOCLoseLibrary(a6)
; reqtools lezárása
intcl move.l 4.w,a6
; exec báziscíme A6-ba
move.l dosbase-BASE(a5),a1
; dos báziscíme A1-be
jsr _LVOCLoseLibrary(a6)
; dos lezárása
move.l intbase-BASE(a5),a1
; intuition báziscíme A1-be

```

```

jsr _LVOCLoseLibrary(a6)
; intuition lezárása
; ***** ICON END-UP *****
tst.l return-BASE(a5)
; a message nulla volt
beq.s exit
; igen, tehát mehetünk ki
; nem, vagyis workbench-ből lett
; futtatva a program
jsr _LVOforbid(a6)
; letiltunk
move.l return-BASE(a5),a1
; message A1-be
jsr _LVOReplyMsg(a6)
; válaszulunk a workbench-nek
exit movem.l (a7)+,d1-a6
; regisztrerek visszatérése
moveq #0,d0
; hibakod = 0 no error
rts ; no comment
; ***** ICON END-UP VEGE *****
; az rt_GetStringA requester taglist-je
tags7 dc.l RT ReqPos,REQPOS CENT
ERSCR ; requester pozíció közepén
dc.l RTGS TextFmt,text
; az ablakba kiírt szöveg
dc.l RTGS Invisible,1
; ne lehessen látni a password-öt
; beírás közben
dc.l TAG END
; taglist vége (0)
; az alert struktúrája
nolib dc.w 180
dc.b 12
dc.b "You Need Req-
Tools.Library V38+",0,0
int dc.b "intuition.library",0
dos dc.b "dos.library",0
req dc.b "reqtools.library",0
; -----
text dc.b "Can't found PassWord in
RAM",10,10
dc.b "Please Enter System
PassWord:",0
strtxt dc.b "HD Security System by
Lay Andrés",0
; -----
inname dc.b "devs:dhpref.scr",0
; input file neve
outname dc.b "ram:dhpref",0
; output file neve
dc.b "$VER:HD Security V1.0 by
Layout",0 ; verziószám
; version paranccsal lekérdezhető
; itt jön a bss hunk, vagyis az
; inicializálatlan változóterület
section a,bss
BASE
fileinfo ds.b $400
; LongWord Aligned !!!!
return ds.l 1
intbase ds.l 1
reqbase ds.l 1
dosbase ds.l 1
filerq ds.l 1
filelock ds.l 1
mempos ds.l 1
endpos ds.l 1
Hát akkor erre a hónapra ennyi elég is lesz, viszont sem az Andrés sem én nem vállalunk felelősséget azért, ha valaki teljesen tönkreteszi a winchesterét, mert elbaltázott valamit. Ja, még valami: lesz Amigás Karácsony, a Budatétényi Művelődési Házban 1994. december 28-án, mindenki szeretettel várukn, akiezh egy kicsit is közel áll az Amiga, no és persze én is ott leszek. Addig is JÓ sekuzást kívánok minden hozzátérőnek: ÉLV CSIKA.

```

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

ROVATVEZETŐ:
WERNER ZSOLT (DADA)

Szia magyarok, most, hosszú ideje először, végre egy kis felhasználói leírás is jön. Persze, miről másról is lehetne szó, mint a DBASE-ről és a QBASIC-ról, köszönöm M. Károly kollégának (?), hogy felnyitotta szemünk és most már tudjuk, mi kell a hátnak... Nem folytatom, így is az egész. M. Károlynak címzett mondanivalómát húztam (vélgi is rájöttem, hogy teljesen felesleges vitakozni a témáról, csak azt sajnálom, hogy ilyen megdöglötlen leveleket — ráadásul névtelenül — írkaló olyan emberek is kerültek tanáraink közé egy olyan országban, melynek oktatási rendszere és színvonala a világban, Japán, Taiwan és Németország után a negyedik legjobb).

Megint igazodtam a nemzetközi scene főzódó elvárásaihoz a jelen PC-Info összeállításakor — csak úgy miheltártást végték, kb. 120K-nyi elkészült cikkmennyiségből húztam/vágtam össze azt a 55k-t, amit végül is leközlök (kicsit több, mint a szokásos, de nem túl rossz, azt hiszem!). Igen, a nemzetközi scene figyelemének említése nem humbig; jelenleg ez az egyetlen Olan mag az egész világban, ahol demókodolásban is felhasználható rutinokat közzélik. A témáról bővebben (hogyvan lehet pl. külföldről elérni a CoV most szerveződő HTTP oldalait) a HTTP-s cikkben.

Újra a C64-emulátorokról (c64s 1.0, 1.1) és az 1541-kezelőkről

Gyerekek, óriási hírem van! Egy éve a C64-rajongó PC scene egy bizonyos magyar nevével zengett (nem szerénykedem, én voltam az), és most egy másik magyar, mellesleg a C64-en futó Star Turbo (forrás: CoV Évkönyv '93/'94) elkövetője (E-mail: sta@ludens.elte.hu) folytatta ezt a hagyományt, felvállalva azt a munkát, amit az elsőként megkezdett személy (idő- és töbcsontról logikai analízis hiányában félbehagyott. Amikor azt mondom, hogy dadag a mellem, mert szintúgy magyar az követő, egyúttal kérdézem Hapci/SpaceShips-től, hogy mi abban a rossz, ha a hazai C64-es demóscene produktumaita dicsekszem az IRC-n?!) pl. amikor Joe/STA elküldte a progot, vagy 2 órát töltöttem azzal, hogy feltöltssem az ftp.funet.fi-re, a watson.mbb.sfu.ca-ra és az egyéb, ismert FTP site-okra, valamint hogy reklámozzam/behangozzam a comp.sys.cbm és a comp.emulators.cbm-en, persze nem takarékoskodva az Olan mondatokkal, hogy 'ezt is magyarok írták' meg hasonlóit. Tanulásgyűlvét ezután az általam főnököl #finland topic-jait is elolvastam ('Hungarian coders rule' stb... :) mialtél vki azt mondaná, hogy hogy merem a magyarokat az 'ellenesség' barlangjában? és legismertebb csatornáján reklámozni, meg amúgyis Future Crew rulez, annak azt ajánlom, hogy az egy szem magyar (Maxwood/M12) által írt Show'94-ról a comp.sys.ibm.pc.demosban írt véleményeket akár csak egyszer olvassa át! Ezt mindenképp ajánlom, akinek esetleg rossz véleménye lenne a magyar sceneről! A diskmagscenenék pedig világszponlyatban egyértelműen a No.1!). Nos, igen, a c64z64s-ról van szó: megjelenőben van a Star Commander. Akik olvasták a PC-s játékok 2. ill. a CoV 39-ben megjelentek a PC-s C64 emulátorokról, azok tudják, hogy egyrészt a PC

drive-ja képtelen olvasni a GCR (a 1541-család adattelírási formátuma) lemezeket, másrészt az emulátorokból csak a legeslegjobb, nem PD példányok képesek a PC-hez kapcsolt külső 1541-es kezelni a fennmaradó 70 US\$-t leperkálni a C64s regisztrált verzióért, vagy eleve nem arra akarta használni a PC-re kötött 1541-ét, hogy 30-40 százalékos eséllyel elinduljanak a régi programjai, hanem azokat le szeretné menteni, esetleg PC-n végezni C64-es programfejlesztést és így komplett lemezeket felírni 1541-es drive-ra) külső 1541-kezelők töltötték be. Illyen mérőföldök volt (időrendben) a gyakorlatilag hasznavehetetlen x1541, a hatalmas előrelépést jelentő c64z64s, majd ez évben a Disk64-ezeket a nevetek mindenki ismeri. Viszont azóta sem jellel meg az 1541-et megfelelő sebességgel olvasó/író (gy.k. turbós) program. Bár Marko megírta azt a programot, ami kifoltozta az azidőtájt létező diszkezelők legnagyobb hiányosságait (a teljes diszkek visszárasának hiánya; a dolgoról már írtam a PC-s játékok 2-ben), de ez nem sokat változtatott az olvasók iszonyatos mértékű lassúságán. Mit is tud a program, a Star Commander? Először is, természetesen mind file-okat, mind diszkeket tud oda-vissza írni. Másodszor, ezt már gyorsan teszi, tehát létezik turbómódja. Harmadszor, tök coolosan nézi ki meg minden, Olan, mint a NC. Több reklámot nem is akarok neki csapni — nagyon cool program, i tak dalbbe. Egyvalami NAGYON fontos: a programot egy bizonyos integer paraméterrel kell indítani, ha azt akarjuk, hogy a Turbo is megfelelően működjék. Használatok a program (Beta3 verzió) mellé kiadott sc_c64b.exe-t, nélkülük baj lehet! A másik az, hogy nem árt megemlíteni, hol is tart ma Miha. Peternel sikerosozata, a C64s emulátor. Nos, augusztus végén megszületett az 1.0-s verzió, októberben pedig az 1.1-es. Egyszerűen fantasztikus változáson ment át az egész program, csakhát sajnos itt kell azt is megjegyezni, hogy mindez nincs ingyen: 70 US\$-t kell annak leperkálnia, aki a mindent tudó verziót szeretné megkaparintani. Erről a következőket érdemes tudni: futásidő 1541-kezelés (azaz a PC-re dugott 1541-ét a futó program is normál 1541-ként látja — tehát a lemezegység RAM-jába írja, másoldóvédelmet használ) stb... programok is hibátlanul fut(hat)nak), ez a legfontosabb; természetesen nincs benne a 10 perces használati korlát; turbós magközelés stb... Bár a PD verzió is kitűnő, a 09* verzióhoz képest hatalmas előrelépés (lányegesen több futó program, a joystick emuláció természetesen tökéletes, a PC lassúságának a lehető legnagyobb mértékű elfedése (megemlítendő, hogy a prog 486DLC-n emezem lassú, hasonlókak eddig csak a Risky Woods-nál tapasztaltam, ami még a 386dx33-aknál is lassabb — míg igazi 486SX(DX)-eken remekül fut), a GUS-on 16 bites sample-ek használata, kitűnő szlag/diszkváltás stb...). NAGYON FONTOS a következő: ha valakihez még csak az 1.0-s verzió van meg, az ne csodálkozzék azon, hogy annak D64 file-jai nem kompatibilis a többi verzió file-jával — de mivel konverterek léteznek, és az 1.1-es verzió már a régi, jól ismert D64

file-okat használja, ezért nem foglalkozom a témával a watson-on mindenesetre fenn van a konverter az 1.0-hoz, ha vkinek mégis kéne). Minthogy nem szokásom Olan menükről írni, amit Ti is el tudtok olvasni a C64s DOC-jában, ezért be is fejezem, még itt egy cím, ha vki meg akarja rendelni a progot: miha@hermes.si.

Könyvkritika

Megjelent az első, coder-eknek tervezett könyv, a Tricks of the Game Programming Gurus. Nos, sajnos a könyv nem sikeredett igazán coolra, egy szó nincs az X-módról, az osztott képernyőről, a hardware-scroll-lehetővégekről, sprite-ok ütközésvizsgálatáról. Na és a 3d-témák (DOOM etc...) legnagyobb része szintúgy hiányzik. Ennek ellenére ajánlható könyv-1.2 rutint azért csak találtak benne... Rendelési cím: SAMS Publishing
Telefon: (317) 581-4634
FAX: (317) 581-4669
Compuserve: 73662.1374
InterNet: 73362.1374@compuserve.com
(a szokott CompuServe-gateway)
Ara kissé borsos, 45 US\$ körül, eltekintve a CD-mellékletől, annyi pénzért 700 jó közepes oldalnál főbbartam...

Viszont ha egy igazán jó könyvet akartok a VGA-ról szerezni, ajánlom a következő művet: Programmer's Guide to EGA, VGA, and SuperVGA Cards, Harmadik kiadás Richard Ferraro Addison-Wesley, ISBN 0-201-62490-7 Hatalmas (vmi 1500 oldalas) könyv, és emellett az ára sem Olan aggasztó: 45\$. Tárgyalja mindazon dolgokat, ami a fent említett könyvből kimaradt, és még sokmindent pl. a spéci gyorsítóprocesszorok programozását, az ATI Mach32-t és az S3-t.

Végül, egy kis irodalomgyűjtyék azoknak, akiknek gondjuk lenne az utolsó, azaz a 3D témakörrel. Magyarul nem sok minden jellel meg, ezért csak az angolul hozzáférhető irodalmat részletezem, betűrendben. Beszerzési forrás: könyvtárak, rendelés stb...:

- 3D Computer Graphics, második kiadás Alan Watt Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-63186-5
- 3D Computer Animation John Vince Addison-Wesley 1992, ISBN 0-201-62756-6
- Advanced Animation and Rendering Techniques Alan Watt and Mark Watt Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-54412-1
- Computer Graphics: An Introduction to the Mathematics and Geometry Michael Mortenson Industrial Press 1989, ISBN 083111828
- Computer Graphics: Principles and Practice (2. kiadás) J.D. Foley, A. van Dam, S.K. Folenier, J.F. Hughes Addison-Wesley 1990, ISBN 0-201-12110-7
- Fast Algorithms for 3D Graphics Georg Glaeser Springer-Verlag 1994, ISBN 0-387-94288-2
- Flights of Fantasy Chris Lampton The Waste Group Press 1993 ISBN 1-878739-18-2
- Graphics Gems Andrew Glassner (szerk.) Academic Press 1990 ISBN 0-12-286165-5
- Graphics Gems II James Arvo (szerk.) Academic Press 1991, ISBN 0-12-64480-0
- Graphics Gems III David Kirk (szerk.) Academic Press 1992, ISBN 0-12-409670-0 (IBM lemez melléklettel) ISBN 0-12-409671-9 (Mac)

Graphics Gems IV
Paul Heckbert
Academic Press, 1994, ISBN 0-12-336156-7 (Mac)
ISBN 0-12-336155-9 (PC)
High Res. Computer Graphics Using C
Ian O. Angell
Halsted Press 1990, ISBN 0-470-21634-4
Introduction to Computer Graphics
D. Foley, A. van Dam, S. Federer, J. Hughes, R. Phillips
Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-60921-5
Mathematical Elements for Computer Graphics, 2nd Ed.
David F. Rogers and J. Alan Adams
McGraw-Hill 1990, ISBN 0-07-053530-2
Procedural Elements for Computer Graphics
David F. Rogers
McGraw-Hill 1985, ISBN 0-07-053534-5

CoV WWW/HTTP Site

Hallottatok már a HTTP-ról? Ez az InterNet és a **multimédia** egy olyan csodája manapság, amiért **NEM** kell súlyos ezreket fizetnünk, ha CD-n akaránk megvenni. A dolog lényege az, hogy a **HTTP** egy, a **Multimédia** ajánlásokot minden szempontból (kivéve a sebesség, de ezen nem lehet segíteni) teljesítő rendszer az **InterNet**-en. Ez azt jelenti, hogy **rohad** messze levő országokat gyakorlatilag kézből/szem/fükközébe hozza a **HTTP**: kisebb-nagyobb várakozás időkkel animációkat nézhetünk, digi zenét hallgathatunk- ebből is kitalálható, a **HTTP** site-okon az információt úgy szervezik menükbe, mint ahogy az a leggyengébb **multimédia** CD-ken található. Teljesen természetes dolog pl., a képek nagfáras/kicsinyítése, Zoom-olása, és minden Olan interaktivitás, amit csak el tudtok képzelni. A prog installálható a legkülönfélébb op.rendszerek alá (pl. a **BME-n** az **Unicorn/Balu** szervereken, **X-Terminal** alatt: Mosaic menüpont)- lásd a **FAQ**-t. Ha be-**HTTP**-ztek egy ilyen **SITE**-ra (ma már Nyugaton szinte mindenkinek van nemcsak saját **InterNet** címe, hanem **HTTP** adatbázisa is, amire rá**HTTP**-zve pl. megnézhetjük, hogy néz ki a srác, kikéit olvashatjuk, hangját hallgathatjuk, munkahelyének tevékenységével ismerkedhetünk stb....), akkor Olan helyen találjátok magokat, ami semmiben sem különbözik attól, amit egy **CD-ROM** eltt tapasztalhatok. Ráadásul ezeket a **HTTP** site-okat percről percre lehet update-olnere szép példa volt az **Estonia** katasztrófiájának tudósítása, amikor az egész **InterNet** az **IRC** helyett (ami a katasztrófiához vagy a los angelesi földrengés idején még az egyedüli **runtime**, tehát másodperces késés nélküli hírforrás biztosította, dehat akkoriban még nem is nagyon létezett **HTTP**) már az ész és egyéb skandináv **HTTP** site-okat hívta, listákkal, képekkel a mentésről. Nos, a világban nemcsak a **PC-Info/CoVboy** posta rovat és a **Kis Getto** grafikai miatt híres a **CoV**, hanem azért, mert ez jelenleg időrendben a **második** Olan magazin, amelynek **saját**, többnyelvű **HTTP** site-ja van (természetesen az angol ne vegyétek komólan, azt a **M.K.** által már változt okok (hogy érrefelé senki nem beszél angolul) miatt csak úgy öszedobáltam a szótárból kikeresett szavakból, szó szerint értendő túkfördültéssel és persze magyar ragoval), méghozzá nem is akármilyen próbálkát, hanem az egész **multimédia** legmaximális kihasználjuk a **multimédia** lehetőségeit, úgyhogy a site tele van CoV-képekkel, hozzájuk tartozó történetekkel, viccekkel, tehénbögzéssel stb.... Nem semmi egy magyar lapról, nem igaz. (Még Nyugaton se nagyon ismerik az **InterNet**-et komolyabban az ún. 'komoly' szám, tech. magok, hát még nálunk....) Mivel több helyem nincs a dolog tovább elemezni, konkrétan azt elmagyarázni, hogy is loginoljunk be egy **HTTP** site-ra, ezért csak azt tudom mondani, hogy aki **E-mail**-t küld a szokott címre (**mttt022@ursus.bke.hu**), annak elküldöm a témát részletesebben kidolgozva. Minden update természetesen szüntűgy bekerül az általandom felújításá alatt lévő, az **InterNet**-ről írt jelenleg **BOOK**-s faszombá, amely helyián értelem tartó maradt ki a **CoV**-ból (szívnálva alapján a No.1 **Magyarországon**,

egyszer MINDEN benne van, amit az **InterNet**-en, a különböző op. rendszerek (DOS, VM/CMS, Unix, Linux, szót még **VMS** is!) etc.... tudni kell), tekintésük úgy, hogy ez a **CoV** lemezlekklete, amit ingyen leszedhettek **BBS**-ekről (ajánlanám **GRIN/GSH** **BBS**-ét, a **Liforce**-ot, **52/314251**, ha nem félték chatelni a Sysop-pal, pillanatokon belül magas szintet kaptok) és **FTP** site-okról.
FONTOS! A **HTTP**-ről angol nyelven írt **FAQ**-t a következő **UseNet** newsgroup-ban találhatjátok meg: **comp.infosystems.www.***, de természetesen az én cikkemben is megírtam, méghozzá sokkal nagyobb alaposággal, hogyan installáljunk fel egy **HTTP** site-ot estából.

Kiegészítések, javítások

Egyre jobb ez a **PC** (Felhasználói rovat, egy csomó gondolkodástól megkíméltek az embert!
Ez az **XMODE** leírás egész jó volt, leszámítva egy-két hibát! Volt leírásom a **VGA**-ról, de azt kibozogini belőle, hogy hogyan kell **XMODE**-t prg-ni.... Kijavítottam a hibákat, de nem biztos, hogy mindenkinek sikerülni fog, le kéne közölni a hibás részeket!
A **doubleword címzésed** nem be-, hanem kikapcsolása történik a **0x3d4**-re küldött **0x0014**-gyel (**DADA**: igaz, lásd a köv. cikket), és a plane kiválasztása írásra nem a nem **0x3d4**, hanem a **0x3c4** címen történik.
Pár kisebb hiba, amit csak az olvashatóság növelése miatt kerütek be: **0x3c4+1** helyett inkább **0x3c5-öt** használjunk, **0x3d4+1** helyett pedig **0x3d5-öt**. Az olvasóshoz a plane állítása: nem **0x3c4**-en keresztül kell, hanem: **outport(0x3ce,0x04); outport(0x3cf,0-3)**, ahol **0-3** a plane sor-száma, amit olvasni akarunk!
Meg1: **320*480*256** felbontás beállítása: **outport(0x03d4,0x0009)**; az alsó 5 bit (a data-ban) adja az egy pixelhez tartozó scanline-k számát (vertical)
meg2: a **SetVisibleStart** rutint nem ajánlats használni, ugyanis én írtam egy, a hardware-scroll-t használó kis prg-t, és a köv.-t tapasztaltam: kétféle **VGA**-t. Ez **AVAGTudja** és az **EzAVAGTudja**, az 1-2 gépen kipróbáltam, és eddig az utóbbi kártyába tartozó **VGA**-k vannak többségben!
Bognár László (bola@turan.elte.hu)

A **CoV** 49-ben a legutolsó rutin **text** címke után a 'ok között természetesen 50 karakter van (nesze neked proporcionális karakterek :/)

Egy szuper triikk- hardware-scroll

A minap kezembe akadt a **LEGEND** egyik, hulláprimítve, de felettebb attraktív intrója, mely a **VGA** hardware-scrollját használta. Bár már publikáltam a témában, de arra vigyáztam, hogy a cikk, amíg a témát ki nem veszem a **CoV**-ban, ne kájon nagyobb nyilvánosságot (persze, hogy esetleg a trikkről mások is cikkezni kezdjenek!) és csak Finnország coderkéiben terjedjen (akik a nemzetközi scenéről amiatt csesztettek, hogy miért finnúl írtam a cikket/ source-ot (még a labeleket is, pedig azokat még a **CoV**-ban is angolul írom)- hát ezért. A finn papírmagok egyébként k*** a sz*rok és **CMO**-k (ne írjgkedjétek, CodeMentes Övezetéről van szó!), szoval azórtól igazán nem féltém). Nos, mivel van végre helyem a témát elemezni, újfent elővettem. Biztosan sokan csodádtok már az **Amiga** képességeit scroll tekintetében, ami bizony mérföldekkel **IOlbb**, mint a **PC** igen szegényes grafikus teljesítménye. Vagy akár ha csak az **Uridium**-ot láttátok a 'i01 őregen' (nekem ma is kedvenc játékom), a fantasztikus sebességű (igaz, karakteres képernyő) scrolljával, és azt a **PC**-s verzió **ZX Spectrum**ot időző döcögésével és lamságával összehatva, hát....

A **VGA** tud Olan kunsztokat is, amikkel a **Commodore** gépek ezen fantasztikus képességei megközelíthetők, s ezeket manapság egyre több játék/demó használja ki. Konkrétan arról van szó, hogy **X-mód**ba kapcsolva a **VGA** kártya látható **64k**-jába (a **128k**-s üzemmódot, amikor nemcsak **a000:0000**-től **a000:ffff**-ig, hanem **b000:ffff**-ig használhatjuk a **VGA** kártya címirtományát, a **VGA** kártyák legnagyobb része sajnos nem ismeri) nem csak a szokásos **320*200*256** képernyő **64000** byte-ja fél bele, hanem ennél lényegesen több - konkrétan egy **640*480*256** (ill. az ennek megfelelő méret) ké; Na, és ezzel mit csinálunk? Értelemszerű, a függőleges és a vízszintes felbontást állítsuk a másodikként említett méretű virtuális kép megfelelő méreténél kisebbre (általában **320*200**), és ezután nem kell mást tennünk, mint az aktuális kép vízszintes és függőleges kezdőpozícióját beállítanunk- azt majd látjuk, hogyan is kell. Mit takarítunk meg? Természetesen az óminózus adatmozgatót, egy árva **MOV**-ra nem lesz szükségünk, ha scrollozni akarunk valamelyik irányban- és ez hihetetlen időnyereséget és gyorsaságot jelent! Nos, először egy kis elmélet - ennek jó részét már változtuk a **CoV#48**-ban. Emlékeztetésül/összefoglalásként, ha egy címet megcímzünk **a0000** és **afff** között, akkor 4 egymás melletti pixelről adhatunk meg 8 bitet, attól függően, hogy a legfontosabb regiszterrel, a **3c4.02 Plane Write Enable** reg-rel épp melyik **plane**-et engedélyeztük írásra (egyszerre többet is lehet, sőt, ha egyszerre mindegyiket írjuk, azaz az adott regiszterbe **1111b=0fh**-t **OUT**-olunk ki, akkor a 4 egymás melletti pixel egyidőben színezhető át, természetesen egy lépésben azonos színűre- lásd fill rutinok). Olvasásra itt nem lesz szükség, de csak a teljeségg kedvéért a planeválasztás: **3ce.04**, a 4 egymás melletti pixel közül az éppen olvasandó sorszáma. Ezenkívül két regiszterre lesz ahhoz szükségünk, hogy az ún. virtuális, tehát a **VGA** memóriájában levő, teljes képet felett mozgassuk az ablakpétre: a **3c0/\$13** **horizontális eltolás** regiszterére és a **3d4/\$0c.0d** **képkézdőlcim regiszter**re (horizontális eltolásnál majd megmagyarázom, hogy az eltolás értéke pont a fele a regiszter tartalmának, mégpedig egészrészes-képzés nélkül (tehát a **3c0/13h** regiszter **0/2/4/6** tartalma a képernyőn **0/1/2/3** pixeles eltolást eredményez. Emiatt is kell egy **SHL**-t használnunk, ha **X** eltolást akarunk számolni). A **képkézdőlcim regiszter** nem véletlenül **16**-ites: ez természetesen fizikai offsetcím volt tőlünk. Mivel a hardware-scrollt szinte kizárólag **320*200**-as fizikai ablakkal használjuk, és ha a példaprogramot meghagyjuk a maga **640*400**-as háttérképre **EQU**-ol formájában, akkor az ablak bal felső pontjának koordinátáit is kév. képlettel kell számolni: **64/04*y+v+xshr2**. Az **Xmode**-os cikkben már láttuk, miért kell négyrészt (azt a virtuális) sorok byte-száját (és a for-char megértés miatt), hogy a soron belüli **X**. Általunk megadott koordinátát még kétféle **IOlbb**ra el is kell tolni, az amitt- után, mert **X** alsó két bite bitpozíciót határoz meg- azaz az alsó két bite értelemszerűen ugyanazon a fizikai címen elérhető 4 pixel valamelyikét választja ki írásra, ha az értéket egy a digitális technikát ismerők számára ismerősen csengő 'átködölő' átalakítva betöltjük a **Write Plane Enable** regiszterbe.
Visszatérve a **3c0/\$13**-ra, az **X** eltolást a köv.képp számolhatjuk: mivel egy címen 4 db bit van, ezek közül a legbaloldalinak az **X** érték (0.virtuális felbontás/4 tartomány) alsó két bitjének **00**, a tőle **IOlbb**ra levőnek **01** (és így tovább) értékek felelnek meg, és látjuk, hogy a **3c0/13** értékével 4-pixeles finom eltolást állíthatunk be, éppen ottóval felszorzva- ezért értelemszerű, hogy a **3c0/13** regiszterbe a következő-

képpen számított értéket kell ki-OUT-onlítani: (X and 3) shl 3. Összehasonlításként, ha a 3c0/13-at nem használánk, x irányban csak 4-pixel-es ugrásokkal lehetne scrollozni four-chain módban. Ezek alapján már piszok egyszerű lesz egy Oilan program megírása, ami pl. mozgatja a látható képernyőt a virtuális kép felett. Természetesen, amikor a VGA memóriáját feltöltjük (pl. file-ből olvasva a kirakandó képet), akkor mindenképp kell ismerünk a **pixelek kigyűjtésének** címzését is. Tudjuk már, az X koord. alsó két biteje hogy választja ki a bitpozíciót, és ezt természetesen össze kell rendelnünk azzal a **bitmaszk**kal, ami meghatározza azt, hogy **adott** X koordinátájú ponthoz melyik plane-t választjuk ki írásra. Természetes, hogy ha X alsó két biteje (azaz X and 3 eredménye) 00, akkor az 1. plane írandó, azaz a legbaloldaliabb pixel, ilyenkor 3c4/02-be 0001b küldendő ki, s hasonlóan: X and 3 = 01 esetén a bitmaszk 0010b, 10 e-setén 0100b és 11 esetén 1000b. Mivel ez már négy lehetőség, a szisztematizálást nem érdemes elkerülni, mert különben egy rakás **GOTO** kerekedne ki a dobogób. Szerencsére az alsó két bit (bináris 0...31) egy **XLAT** utasítással együtt dolgozva épp egy Oilan táblázatot tud címezni, amelybe a fenti értékeket (1,2,4,8) vettük bele (az XLAT néha nagyon használt tud lenni – gondoljátok el, hány if/then/else kellett volna, ha nem táblázattal halásznuk elő az adott számhoz tartozó bitplane-sorszámmal). Végül a program által használt képfórmátumról pár szó: az első 768 byte-on a 6-bites, azaz rögtön VGA-ra tölthető színértékek szerepelnek (minden byte-ban – ezért kell BMP-ről konvertálva 4-gyel osztanunk, mert a BMP-kben a színértékek (felesleges) 8 bitesek), utána pedig 256000 byte-on a BMP-szabványunk megfelelő kép, azaz a legalsó képernyő-sornál kezdve (ahhoz, hogy az első sor első oszlopában induljunk, az **ASM** code-ban **minimális** változtatásra lesz csak szükség, mint majd látjuk). Hogy hogyan hozhatunk létre **BMP** file-okat? Természetesen az **Image Alchemy**-vel, a köv. paraméterekkel: **-w -8 -X640 -Y400** (tehát, ha egy 1024*768-as (vagy akár milylen, a forrásfájl felbontása kisebb is lehet, mint **640*400**) aa:gif-ből szeretnénk egy Oilan képet gyártani, amit utólagos konverziókkal a lenti rutin is "megesz", akkor a következők írjuk be: **Alchemy -w -8 -X640 -Y400 aa.gif aa**. Ezután az ASM után közzét BMP -> BIN konvertert kell már csak használnunk, és voilá(!), be tudjuk rakni a saját képet a rutinba!

Az **ASM** source (COM-ra is fordítható!):

```

; Copyright by DirkGent@IRC
main_seg segment byte public
assume cs:main_seg; ds:main_seg
org 100h
start: jmp entry

```

HorizontalSize equ 640 ;amennyiben más képméretet akarunk használni, akkor csak ezt a két EQU-t kell átírni. Persze a vízszintes méret osztható kell legyen négygyel.
VerticalSize equ 400
FName db 'virtsrscr',0 ;fájlnev, ebben van a kép
X dw 0 ;az X és Y koordináta; ciklusváltozóként is használjuk
Y dw 0
FHandle db 0 ;filehandle
PlaneNummyToWrite db 1,2,4,8 ;XLAT-tal címezhetjük ezt a tömböt a fent már tárgyalt szerencsés alsó két bit miatt
Colors db 768 dup (0) ;mindenképp kell definiálnunk, hisz csak memóriában lévő színdatok címét adhatjuk át a palettefelöltés BIOS rutinjának
OneVirtualLine db **HorizontalSize** dup (0) ;átmenni buffer a bemenő file-t ne byte-onként/wordként olvassuk, hanem lényegesen gyorsabban, bufferen át!

MoveTheVisibleWindow:
mov bx,X
mov cx,bl
shr bx,2 ;a rutinon kívül beállított X és Y koordinátákból számoljuk a 3c0/\$13 horizontális eltolás regiszter és a 3c4/\$0c,\$0d képközdó cím regiszter új értékeit – a fenti megmondások alapján
mov ax,**HorizontalSize/4** ;minthogy XMode-ban vagyunk, négygyel oszthatunk minden vízszintes méretet
mul y
add bx,ax ;meg is vagyunk
mov dx,03d4h
mov al,0ch
mov ah,bh
out dx,ax ;az X koordináta felső byte-ja – ugyebár 3D4/0C-be out-olandó
inc al
mov ah,bl
out dx,ax ;az alsó byte-ja pedig 3D4/0D-be.
and cl,3
shl cl,1 ; PEL Panning-hez szorzunk
mov dx,03dah ;vizsafutásra várunk
WRetrace:
in al,dx
and al,8
jz **WRetrace** ;ha kiszedjük, kb. két nagysággrenddel lesz gyorsabb a scroll-de egyáltalán meglehetősen csúnya is
mov dx,03c0h
mov al,13h
out dx,al ;a 3c0/13h (PEL panning) regiszter címezjük-ez a pixeles eltolás (mértékét, cx-ben számoltuk ki, lásd a kód előtti megjegyzéseket az eltólas értékekről)
mov al,cl
out dx,al
mov al,0020h ;engedélyezzük a kép újbóli megjelenítését – most 03c0-t nem címre-gesztérként használjuk, hisz csak alsó 4 bitjén adhatunk meg alregiszter-számot, ami most 0, de akármennyi lehet; a lényeg az 5. bit, (= \$2X kiküldése, azaz 1-be állítjuk, most nem töltünk a különben "szabályos" regiszterbeolvasás-or-vissza-írás módszerrel), ami, ha 1, a képkirakást engedélyezi.
out dx,al
ret
entry: ;alapbeállítások: a képernyő 320*200*256-os, de Xmode a regiszterek leírását: lásd fent).
push cs
pop ds ; a kódoterületen tároljuk az adatot is- COM formátum esetén baj lenne, ha a DS-t nem irányítanánk rá CS-re
mov ax,0013h ;320*200*256
int 10h
mov dx,03D4h
mov ax,0e317h ;a 17-es regiszter alapbeállítása \$a3, és tudni kell róla, hogy a 6. bitet 1-be kell állítanunk-ez felel a byte címzés mód bekapcsolásáért-s így jön ki az e3h. Tulajdonképp itt sem a szabályos beolvor-and/visszaír módszert használom; az egy kicsit hosszabb kódot eredményezett volna, és mivel minden gépen ugyanazon alapértékeket lettem a VGA most átrt regisztereiben, ezért félünk sem kell, hogy az ilyen 'durva' módszerrel (jelen esetben) bajt okoznak.
out dx,ax
mov ax,0014h ;normál VGA üzemmód-ban színén a 6. bit felel a 14-es regiszterben a doubleword üzemmóddért – ezt ki kell kapcsolnunk (alapartalom: \$40 -> \$0)
out dx,ax
mov ax, 5013h ;80d = 50h. Ezt a 13-as regisztert is fel kell töltenünk a sor vízszintes méretével, ami természetesen a fizikai képernyőméret (320) negyede (mivel X-mode-ot használunk, ahol 1 byte felel 4 pixel címzés; normál VGA módban ez 320d = 140h).
out dx,ax
mov dx,03C4h

mov ax,0604h ;Memory Mode Regiszterbe
va a 3. bit 1, akkor normál VGA üzemmódban vagyunk, amikor a pixeleket az alsó 2 bit választja ki. Mivel látjuk majd, hogy ezt egy táblázattal átkonvertáltuk plane-ek engedélyezésére, értelemszerű, hogy a pixeleket NEM a fizikai cím alsó két bitjével választjuk ki lezért töröndő a bit: \$0e -> \$06). **Figureim!** Amennyiben a rutint nagyobb programba/demóba építetk, és NEM BIOS-hívással váltotok utána üzemmódot (nem hinném, hogy erre sor kerülne, használjátok mindig BIOS üzemmódváltást), nem árt az előbb említett regiszterek értékeit közvetlenül visszairni fa nyilak előtti értéket lókjétek vissza!)
out dx,ax
mov ax,0f02h ;Of = 1111b, azaz mind a 4 egymás melletti pixel el kívánjuk érni 1 db utasítással- a látható képmemória törlése
out dx,ax
mov ax,0
cld
mov cx,8000h
mov dx,0a000h
mov es,dx
xor di,di
rep stosw ;és 8000*2 byte-val egyszerre töröljük az aktuális, éppen látható screen (64k). Azért nem az egész 256k-t, mert ennek a törlésnek kizárólag csak azért van értelme, hogy addig ne legyen a képernyőn szemét, amíg a file-műveletünk a TELJES 64k-t (virtuális 256k-t) felül nem írjuk.
mov dx,offset FName
int 21h
mov FHandle, al
mov bx,ax
mov cx,768 ;a file-gesztéről beolvassuk a színértékeket
mov dx,offset Colors
mov ah,3fh
int 21h
mov ax,0102h ;most, hogy beolvastuk a file első 768 byte-járól a palettát, azzal fellírjuk a VGA kártya regisztereit- 10h BIOS hívás \$12 funkció
xor bx,bx
mov cx,256
mov dx,offset Colors
push cs
pop es ;mert az ES:DX-ban igényli a BIOS a színtartomány kezdőcímét
int 10h
mov y,**VerticalSize** ;alról felfelé haladunk a rajzolással – lásd a file-formátumról ejtett szavakat!
mov cx,0a000h
mov es,cx
OUT the entire virtual screen: dec y ;y [**VerticalSize-1**]-től 0-ig fut
mov x,0
mov cx,**HorizontalSize**
mov bl,FHandle
mov bh,0
mov dx,offset **OneVirtualLine**
mov ah,3fh
int 21h ;a file-ből beolvassuk egy virtuális sort a bufferbe
OUT one virtual row:
mov ax,**HorizontalSize/4** ;egy virtuális soron belüli pozíciót számítjuk- mind Y, mind X értékéből-> offset és byte-on belüli plane-számítása.
mul y
mov di,x ;X-ből most számoljuk majd, melyik bitplane élesztendő
shr di,2
add di,ax ;megvan a fizikai offsetcím
mov bx,x
mov al,bl ;byte ptr- az alsó byte, y koord and al,3 ;csak az alsó 3 bitet őrzük meg
mov bx,offset **PlaneNummyToWrite** ;a táblázat címezjük
xlat
mov dx,03c4h ;írásra választjuk a megfelelő plane-et az előbb a táblázatból ki-halászott érték alapján

```

mov ah,al
mov al,2:3c4/2 plane írásra választás
out dx,ax
mov bx,offset IntraVirtualLine ;az adott
soron belül épp kigyjtás alatt álló pixel
színét előszedjük a sort tartalmazó
átmenni többből
add bx,x
mov al,byte ptr [bx]
mov es:[di],al ;és benyomjuk a kép-
memóriába (ne felejtjük, márt az előbb
kiválasztottuk a megfelelő plane-et!)
inc x
cmp x,HorizontalSize
jne OUT_0ne_virtual_row
cmp y,0
jne OUT_the_0ntire_virtual_screen
; **** Most egy-két trükk következik az
ablakpozicionálás megvalósítására. Az első
rutin az ablak X ill. Y kezdőkoordinátáját
HorizontalSize-320-ig, ill. VerticalSize-200-
ig növeli; a második a billentyűzetet figyeli
(kurzorvezérlők a számjegyblokkon). Egy-
szerűen a két ;**** komment közötti so-
rokat cseréljük ki a másik modúlra!
mov x,0
mov y,0
CycleToDisplayTheEntireVirtualPic:
mov cx,0300h ;mesterséges lassítóciklus.
Ha nem figyeljük a visszafutást,
értékének ajánlott legalább egy $1000
aaaaaa: dec cx
jne aaaaaa

```

```

cmp y,VerticalSize-200
jWeHaveReachedTheBottomOfTheScreen
inc y
jWeHaveReachedTheBottomOfTheScreen:
call MoveTheVisibleWindow
inc x
cmp x,HorizontalSize-320
jne CycleToDisplayTheEntireVirtualPic
; ****
mov ax,0003h ;text mode, kilépés
int 10h
mov ah,4ch
int 21h
main seg ends
end start
end ;program vége

```

```

Billentyűzetről vezérelt ablakmozgatás
(ezzel cseréljük fel a két ;*** közti sza-
kasztl!):
mov x,0
mov y,0
W8t4KeyPress:
call MoveTheVisibleWindow
InnerKeyPress:
mov ah,1
int 16h
jz InnerKeyPress
mov ah,0
int 16h
cmp al,'Q'
jne NoQuit
jmp Quit
NoQuit: cmp al,'8'
jne NoUp
cmp y,0
jne NoUp
dec y
NoUp: cmp al,'2'
jne NoDown
cmp y,VerticalSize-200
jne NoDown
inc y
NoDown:
cmp al,'4'
jne NoLeft
cmp x,0
jne NoLeft
dec x
NoLeft:
cmp al,'6'
jne W8t4KeyPress
cmp x,HorizontalSize-320
jne W8t4KeyPress
inc x:io1brra
jmp W8t4KeyPress
Quit:
BMP-ről a program által használt adatfor-

```

mátúra konvertálás Pascal (ez is flexi-
bilis, nem csak 640*400-as 'háttér' e-
setén használható):

```

($i
var inf:file, outfile:file of byte;
    i:integer;
    b:byte;
begin
if paramcount <> 1 then begin
writeln('Add meg a bemenő BMP file teljes nevét!');
i:=integer;
end;
end; (nba)
assign(infile,paramstr(1));
reset(infile);
assign(outfile,'virtsr.scr');
rewrite(outfile);
seek(infile,36); (átlépjük a kezdeti, felesleges BMP-byte-
okot)
for i:=1 to 256 do begin
for j:=1 to 3 do begin
read (infile,b);
b:=b div 4; (itt osztunk le: 8-bites színérték -> 6-bites)
write(outfile,b);
end; (j)
read (infile,b); (a BMP színhármasai közül felesleges 0
byte-ot kizárjuk)
end; (i)
;***** DEC
repeat
read (infile,b);
write(outfile,b);
until eof(infile);
;***** DEC
close(outfile);
end.

```

Amennyiben nem a BMP-féle alulról-felfelé
kírákandó file-formátumot akarjuk alkalm-
mazni, akkor a kettő ;**** DEC közötti
kódot erre cseréljük:

```

i:=400;
repeat
i:=i; {szükség van egy látszólag
felesleges llongint változóra- hisz a seek
paramétereként nem muszáj változót meg-
adnunk. No igen, de ha (i-1)*640-et szá-
moltatánk, az i>51 felett negatív
végeredményt adna, hisz a Pascal az i-
nteger-be akánó nyomni a szorzás ered-
ményét. Erre nem árt vigyázni látszólag
logikátlan seek erroroknál (meg MINDEN
Pascallal kapcsolatos probléma esetén).
Ilyenkor persze a $i-opsió kiszédhető
a program elejéről, mert előre tudjuk a file
hosszát (itt most 640*400-as BMP-t
kezelünk, de a képméret is egyszerűen á-
ltalánosítható).
i:=1078+(i-1)*640;
seek(infile);
for j:=1 to 640 do begin
read (infile,b);
write(outfile,b);
end; (j)
dec(i);
until (i=0) or (eof(infile));

```

Az ASM source-ban pedig a következő
utatisásokat kell cserélünk (**bold: eredeti,**
italic: módosított):

```

mov y,VerticalSize mov y,0
[...
]
OUT the entire virtual screen: dec y ;itt
pedig csak töröljük a dec y-t
[...a modul vége...
]
cmp y,0 -> két utatisásra cseréljük:
inc y
cmp y,VerticalSize
jne OUT_the_0ntire_virtual_screen

```

Diskmagok: mit kell róluk tudni?

Sajnos a magyar olvasók gyakorlatilag
egyáltalán nem ismerik ezeket a magyar
nyelvű, és szinte kivétel nélkül rendkívül
szívnvalos diskmagokat. Bár mostanság
kicsit lanyhult a magyar scene régi tüze-
a legnagyobb évek (92 és '93) sikerter-
mését a szerkesztők (köztük jómagam)
'kiöregedése', a Monty Python-és egyéb
témák kimerülése stb... miatt a mai ma-
gyar diskmagscene csak nyomában fol-
ytatja.
Ugyan egy-két papírmagban már volt szó
ezekről a diskmagokról, de kizárólag
Amíg nem megjelenik még a PC-s mag-
scene eszszere iO1b az amígánsál (kivéve
a mindkét scenére kiadott magokat, úgy-
mind a főként irodalmi elkövetzettségű

Majic 12-féle Post Office 7-et és, vérbél
scenemagként, az Absolute!
Sledgehammer-ét).

Először is, mik azok a diskmagok? Á-
ltalában megszállottak által anyagi ellen-
szolgáltatás nélkül írt/kiadott,
számítógépen futó/olvasható újságok (de
azért a cikkeket általában ki lehet printelni,
a gyengébbben védett magokból pedig a
textet is kiszedhetitek, majd látjátok a CoV
Evkönyv '95-ben a Turbo Debugger-leírás-
nál, hogyan). Ugyan volt 1-2 Olan kísérlet,
hogy pénzért árult, NEM Public Domain
diskmagokat próbáltak egyséke kihozni a
PC-s scenére, de ezek eddig kivétel nélkül
megbuktak a scene megvédése és a szer-
kesztők inkompetenciája miatt (olvastam
több Olan 'játékmag'-ot, ahol nemcsak a
'cikket' (pár mondatos felettébb ódi
játékismertetőtök, azok is összelopkodva
a papírmagokból) voltak színvonal alattiak,
hanem a 'nagyszerű' kód is nevetésges
volt, ami egy (lopott) 640*480*2 képkir-
akó rutinnál állt, a cikkeket pedig GIF-ekben
lakoztak — szóval egy egész oldalas (text-
formátumban 2kByte-ot foglaló) cikk akár
30-40k diskhelyet is elfoglal!)
A legjobb magok kivétel nélkül magyar
nyelvűek, és nem is ajánlom senkinek,
hogy angolul írjon, mert abból általában
nagyon sematikus magok születnek (a
helyesírásról is beszélve, ami ál-
talanban katasztrofális). A magyar egyike
a nagyon kevés ELITE nyelveknek (sokan
tanulják emiatt), és magyarul sokkal több
mindenről lehet írni, mint angolul. pl.
anélkül fordításhoz lehet lenyomni, amit
egy angol nyelvű magban nem nagyon
lehet megtenni...
Hogy a konkrétumokra térjünk, álljunk itt
pár cím. Még csak véletlenül sem teljes a
címlista, nem kerültek fel (idő híján) az
Olan történelmi magok
szerkesztőségi/beszerezi címei, mint a Terror
News, a 3style, a P07, a SledgeHammer,
a RunTime, a Cult. Talán a köv. CoV-ba
azok is bekerülnek. Addig is, ha
diskmagokat vetettek fel kvivel, kérjétek
meg, hogy másolja le a pillanatnyilag
nem leközött szerk. című magokat is, érdemes,
mert nagyon jók! Ezen kívül a scenét nem
ártana ismét felpezsdíteni most, hogy az
egymással rivalizálás miatt annakidején
eszméletlen színvonalas magokat pro-
dukáló magyar csapatok ismét kezdjék el
a magok nyomtatását. Érdemes, ez külföldön
is jó hírt termel a magyar scenének.

Mi viszont az, amit ne várjunk az eddig
megjelent (magyar) diskmagoktól? Főleg
azt, hogy code-gehgyeket találjunk benne.
A legtöbb mag százalékosan a következőket
tartalmazza: 70-80% szépirodalom, hu-
mor, minden, ami a kulturálval kapcsolatos
(Douglas Adams, Dévényi Tibor satöbbi —
így egy bizonyos életkor/észellemi színvonal
alatt nem nagyon olvashatók ezek a
magok), 20-30% scene-hírek és pardey ir-
portok, 0-10% műszaki újdonságok (hi
Hottal), 0-100% ANSI grafikák (egyegy
külföldi ANSI-groupek kiadványai). Esetleg
egy-két PASCAL forrás, de nagyon
lamerek. A szálalékarányok változhatnak:
a rosszabb magok tele vannak játé-
kismertetőkkel, és mivel írók NEM scen-
tagok, így hiába is várnánk azt, hogy a
scenéről bármi szó is essen. Megemlí-
tendő, hogy a SCANNER#3-ban egyes
körökben iszonyatos felháborodást kiváltó,
jelen sorok íróját, mint (felelőtlen)
szerkesztőt sokak szemében
'szalontképtelenné' tevő, a magyar iro-
dalomban azóta sem felülmúlt Lámá
gyűlölet 'jelszavait' azóta is nagyon sokan
próbálták zászlaikra tűzni, de az így születő
lámasztorik, 'lamerellenes indulók' ál-
talanban csak nagyon gyenge utánérzések...
SCANNER
A TSI/TSI Alive magja, talán a legérdeke-
sebben számozott mag (a hivatalos
számok felsorolása: CoV #43)
Fészerkesztők:
BASQ/TSI: Kovács Balázs, 8100 Vár-
palota, Táncsics Mihály 17. 88/371623

ZigZag A NosaSoft magia. 5 szám jelent eddig meg. A CenterC BBS-en is megtalálható (1373527). John Zer0/Nosasoft: Noll János, 1180835, 1053 Bp. Veres P. u. 7.

+News A Xeen magia, eddig 1 számmal a háta mögött. Taz/Xeed: 92/319587, 8900 Zalaegerszeg, Általsezget 24.

Persze, ha lehet, NE nagyon zargassátok a szerkesztőket a magok másolásáért. Aki teher, próbálja meg felhívni a CenterC BBS-t, oda összehozdattak az összes megjelent mag; vagy az InterNet-en konnektáljon vele; hogy hol, melyik FTP site-ről tölthet le a magok magokat. Még valami: sajnos a Vízlepcső BBS, hazánk legnagyobb diskmag BBS-e, megszűnt!

A Forgatásról (PSYC/TSi Alivet)

Mivel jelenleg kicsit több idő áll a rendelkezésemre, ezáltal nagyobb dózissban fogtok kapni belőlem...(DADA: a fucok maradnak, a SCANNER-reklámot viszont szokás szerint kiszedtem) Mikor kezembem vettem a szünet utáni számot, kissé csodálkoztam, hogy CSIKA ír miket ír bele... Hogy az IRC nem érdekel senkit? Átcsizgáltam a kiemeltést egy olyan AMIGÁS tette, aki még életében nem volt InterNet-en (Legalábbis amit mondott abból ez derül ki). Csiak! Tudod, hogy mit szoktak mondani az elsősőknek a BME-n? Lehetőleg csak azután használják az IRC-t, miután a vizsgák megvannak, mert ez egy betegség... De ha már itt tartunk, akkor még azt is hozzá tenném, hogy elég nagy a Scene jelenléte az IRC-n. Nos, épp minap találkoztam az IRC-n Bryan-nel... Minő csoda...(DADA: a magyar scenéről főképp TSi Alivet- és Absolute/Planet Organ-ta-

gokkal találkozhattok az IRC-n. A külföldi csapatok mindegyikének van IRC elérése, kivéve a legszegényebb országokat). Tudod elég egy estét tölteni rajta, s máris minden nap rajta fogsz lógni, na persze nem árt hozzá némi idegenyelv tudása.)

En személy szerint nem kritizálni akarom az Amigo rotavot, de te mire használod a géped, ha nem játszol vele, nem programozol, nem kommunikálsz? (Se a FIDO-n, se az InterNet-en nem hallottam rólad (DADA: ahhoz, hogy az ember ismert legyen az InterNet-en, általában produkálnia is kell valamit, vagy NAGYON tabuknak kell lennie. Ha valaki olvassa pl. a különböző, inkább-nem-értékelnem-milyen oroszok által írt leveleket a soc.culture.baltics-ban ('vissza' nekünk a 'jussunkat', azaz az összes ex-szoc. országot+ Skandináviát ésottáiban) vagy egy-két 'barát' ország lakosai által nekünk címzett leveleket a soc.culture.magyar-on, akkor először azt fog várható mérhetően ostobaságokról történelemhamisításról és gyűlölködéseknél, ha egy-két jól ismert lamer nem ért megállnia...). Esetleg FuckNet? A kávéfőzőt vezérelte a Directory Op. segédletével? V Ciki, hogy lehordod a gamereket, ezzel szemben nem vagy aktív ember... Vagy tekintsem aktivitásnak a lemezformázást, a vég nélküli próbálkozást melyik RayTracer-rel? Bocsi Csika, de te kezdtél a komparálást, ill. az újjal mutogatást.

Az előző számban leközölt rutin(objekt irakó)hoz kell esetenként egy forgató rutin is, majd a legtöbb leközölt egyet, mindenki hátatartalan öröme...Ugye, hogy tudom mi kell a "népnek"?

Sajnos kénytelen vagyok lenyomni a sinus táblázatot, mert a rutin másfélt használja, mint a többi, ráadásul fél fokos beosztással dolgozik. Ha vkinek van kedve, át-buherálhatja a már leközölt table maker-t, aztán akkor' nem kell beírnia ezt a táblázatot...

Az egy kis vakítás:

Table with 2 columns: DW and numbers. Contains a long list of numbers for DW, including values like 0.142, 285, 428, 571, 714, 857, 1000, 1142, 1285, 1427, 1570, etc.

Table with 2 columns: DW and numbers. Contains a long list of numbers for DW, including values like -13662, -13740, -13818, -13894, -13969, -14063, -14116, etc.

A rutin a klasszikus jobbsodrású Descartes koordináta-rendszerben forgatja a pontokat a három tengely körül. Igaz, két dimenziós forgatással is el lehet érnü anyazat a pozícióit, mint X,Y,Z rotálással, de miért ne három tengelyű legyen a forgatás? Sosem szörmiatt? A rutin írtélemszerűen két bufferrel kell alkalmazni...

Az egyik tartalmazza a pontok eredeti helyzetét, míg a másik a rotálás utáni. Ha valaki mindkettőt egybe akarja rakni, érdekes effektus jön létre... Ez a számlási pontatlanság miatt van, mivel a rutin az esetleges valós számokat automatikusan (SHRD) egész számokká konvertálja (ráadásul mindig divergál), illetve a kvóciens nem veszi figyelembe...

Mivel az elforgatási transzformációt szinte mindenki ismeri (Akár különböző variációt is) nem akarok helyet pazarolni rá (DADA: na azért kúlván elvészem a dolgot a kóv. számban/ CoV Előkönyvb. Lassan már szótlan úgk. lenyomok, és a matematikai-elméleti alapozást Olian CoV-okra hagyom, amikor lesz rá hely. Addig is, legalább a scene viszonyít tájékozott codereinek kellemes csemegét nyújtok. Szóval, türelem, gyerekek, lesznek még jobb idők, amikor LESZ több helyünk PC-kódolás számára). (Élég pazarlás a táblázat). Megint csak comment (a soder majd utána) nékül a rutin:

```
:Psycho/TSI (C) 01-22-93
PUBLIC ROTATEPOINTS
;386
MODEL USE16 SMALL
DATA
PRESENTANGLE X DW 0
PRESENTANGLE Y DW 0
PRESENTANGLE Z DW 0
SINALFA DW 0
SINBETA DW 0
SINGAMMA DW DW 0
COSALFA DW 0
COSBETA DW DW 0
COSGAMMA DW DW 0
SINTABLA
```



```

ROTATEPOINTS: PUSH A ;1
                PUSH DS
                PUSH FS
                PUSH GS
                PUSH SEG SINTABLE
                POP DS
MOV WORD PTR CS:PREV_SI VALUE+1,SI
MOV WORD PTR CS:PREV_DI VALUE+1,DI
MOV FS,AX
MOV GS,BX
MOV BX,PRESENTANGLE_X ;2
ADD BX,BX
MOV AX,SINTABLE[BX]
MOV SINALFA,AX
MOV AX,COSINTABLE[BX]
MOV COSALFA,AX
MOV BX,PRESENTANGLE_Y
ADD BX,BX
MOV AX,SINTABLE[BX]
MOV SINBETA,AX
MOV AX,COSINTABLE[BX]
MOV COSBETA,AX
MOV BX,PRESENTANGLE_Z
ADD BX,BX
MOV AX,SINTABLE[BX]
MOV SINGAMMA,AX
MOV AX,COSINTABLE[BX]
MOV COSGAMMA,AX
MOV AX,COSBETA ;3
MOV BX,CX
MOV CL,14
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV WORD PTR CS:ROTATEPOINTS_C+1,AX
MOV AX,COSBETA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV AX,COSALFA
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV AX,SINALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
ADD AX,DI
MOV WORD PTR CS:CALC4+1,AX
MOV AX,COSALFA
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV AX,SINALFA
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV WORD PTR CS:CALC5+1,DI
MOV AX,SINALFA
IMUL COSBETA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV WORD PTR CS:CALC6+1,AX
MOV AX,SINALFA
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV WORD PTR CS:CALC7+1,DI
MOV AX,SINALFA
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV AX,COSALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV AX,COSALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
DI,AX
MOV WORD PTR CS:CALC9+1,AX
MOV SI,OFFFH
PREV_DI VALUE
ROTATEPOINTS_C MOV AX,OFFFH ;4
IMUL WORD PTR FS:[SI]
SHRD AX,DX,CL
BP,AX
MOV AX,OFFFH
IMUL WORD PTR FS:[SI+2]
SHRD AX,DX,CL
BP,AX
MOV GS,IDI,BP
MOV AX,OFFFH
IMUL WORD PTR FS:[SI]
SHRD AX,DX,CL
BP,AX
MOV AX,OFFFH
IMUL WORD PTR FS:[SI+2]
SHRD AX,DX,CL
BP,AX
MOV AX,OFFFH
POP GS
POP FS
POP DS
POP FPOPA
RET
END

```

```

IMUL SHRD
IMUL SHRD
SUB BP,AX
MOV GS,IDI+2,BP
MOV AX,OFFFH
WORD PTR FS:[SI]
AX,DX,CL
MOV BP,AX
AX,OFFFH
WORD PTR FS:[SI+2]
SHRD AX,DX,CL
BP,AX
AX,OFFFH
WORD PTR FS:[SI+4]
SHRD AX,DX,CL
BP,AX
MOV GS,IDI+4,BP
ADD DI,6
DEC BX
JNZ SHORT ROTATEPOINTS_C
POP GS
POP FS
POP DS
POP FPOPA
RET

```

Mielőtt meghívnád a rutint, be kell állítani az AX regisztert a source halmaz bázis címére, a BX-et a céltérület bázis címére, az SI-t a AX-en belüli relatív címre, a DI-t a BX-en belülre. (ha valaki protected módban használja, akkor az indexregisztereket átírhatja a 32-bites megfelelőjükre (PI-DI → EDI-olvasatok az Intel 386/486 mikroprocesszor II. című könyvet? Minden benne van a P. módról. Egy, amit hiányolok belőle, az egy újrajel táblázat. Na mind), a PRESENTANGLE változókat a kívánt szövegre (MAX. 719), CX-et a pontok számára, és máris hívható a rutin.

Tény, hogy ez fele annyira sincs beoptimalizálva, mint az előző számban lévő polygon rutin, de azért ez is elég gyors... Ahhoz képest, hogy négy tizedes pontossággal dolgozik (nem float). Bocsi, hogy állandóan a speedre hívlakozom, de televan a hópömpör az olyan stufkókkal, amik PB (*Hexium in the near future*) prockot, 2GB vinyót és *PCI Speed Mercury Seven*-t igényelnek... Egyedsen nem tudom megérteni a mai software-cégeknek, illetve részben. Havonta dobják piacra a friss verőket, ám azok inkább nagyobb támogatást kívánnak a rendszertől, mint amennyi plusz dolgot adnak. Nem azért mert képtelenység megirni gyorsabba, csak egyszerűen a piacnak akarnak maradni, és ahhoz pedig nem lehet tökélni. Aki dolgozik fejlesztőhelyen, az talán tudja, hogy miről van szó. A fent vázolt komponensekkel már csodát lehetne művelni. Nagy csodát, nem kis csodát, és pláne nem Windows-t... } (DADA: gyerekek, megbeszéljük, hogy nem vesszük el a szakmailag inkompetens újságíró kollégák kényerét (akik cikkeikben állandóan valamit szidnak meg mely bölcsességeket nyilatkoztatnak ki, de közük nincs a közönséghez -- semmilyen nyelven!) azzal, hogy szidunk egyes software-gyártókat... }

Jó sűrűn vannak a comment pontok mé? Nem célom, hogy negyári ökröspet (ill. tehéneséget) horjadj össze a dolgotól, mert nagyon kopik a billentyűzetem, azonkívül meg majd mindenki kibogarássza magának azt ami fúrja az ótálát...

- 1.: Biztos mindenki számára furcsa, hogy van egy rutinnak belépési pontja, de hát mit lehet tenni, ide mégiscsak kellett egy... } Szépen elmentjük a regisztereket, a biztonságot kedvéért a DS-be nyomjuk a sinus tábla seg(g), címét, FS-be a source terület deszkriptorát, GS-be pedig a destination területét.
- 2.: A sinus táblázatból kiszedjük az aktuális értékeket a szövegek megfelelően, majd elmentjük külső változóba. Szerintem tevtés dolog külsőket használni, na mind!, ez csak a saját véleményem. Mivel a szögfüggvények értékei (sin,cos) mindig egyéni kisebb valós számokat eredményeznek, ezért a sinus táblázat már egy bővítt érték táblázat, ez az érték egy *16384 (2^14) szorzattal ekvivalens... Ebből következnek, hogy kell osztani szintén 16384-el. Mindenki kitalálhatja, hogy mi az x.
- 3.: Ha lehet, a ciklus RunTime (reklám?:) (DADA: RunTime= egy cool magyar dicsmag) ideje végett inkább precalculálunk néhány értéket... ezek sorban: sin(a), sin(B), sin(G), cos(a), cos(B),

cos(G), illetve ezeknek a szorzatai, majd az előre kiszámolt értékek bonyomjuk a főciklus belső változóiba a CALC_ prefix címeire.

4.: Itt kezdődik a főciklus. Megfigyelhető, hogy minden IMUL után van egy SHRD, ez képviseli az osztást... Tény, hogy meg lehetne csinálni leképezésenként egy SHRD-vel, ellenben akkor 32 bites szorzást kellene használnunk, meg az értékeket 32 bites módon tárolni. Ezekből inkább a szorzás lenne a kinosabb dolog, mivel leképezéstől nagy a különbség sebesség terén a 16 és a 32 bites szorzás között... De mindenki kipróbálhatja... Mivel itt van a főciklus,erről kellene valamelyest többet írni, de egyszerűen nem lehet, olyan szimpla... Senkinek sem kell megmagyarázni, hogy miért hattal növekszik a ciklus végén az offsetcím.

5.: Ez a rutin legérdekesebb része... Hihetetlen módon, amit elmentettünk a stack-be, azt most szépen visszaolvassuk.

A fuxokat a cikk végén látható címre küldték a FIDO cím név, nem csesztek ki... Kellhet nekem az IRC-t, a FIDO-hoz használani. Nem szeretik ha kritizálják Ladát olyanok, akiknek van otthon Ferrarjuk... } Ráadásul privát levelben volt (DADA: PsycT/Si inkriminált mondata NetMail-ben ment, és a következőkpp hangzott: 'Egyre többet nyomolok én is [az IRC-n]. Ha egyszer kicsit hosszabb ideig vagyok bent, utána máris s***nak tűnik ez a Fido'. Egyébként egyetlen levelezési rendszer sem jöhet az IRC közelébe, nevezetesen akár magyar Fidóknak, akár UseNet-nek). De egyből a Sysopoknak mindenhöz joguk van. Fuck yourself Johannes!!! Nézzetek meg a VirNet kezdő textjét. A főszereplő irni a CP-be, meg még sok helyre, de normálisan nem tudja angolul beszélni szöveget. Ennyit tud (DADA: ne féljétek meg, mert esetlegesen az évekkel ezelőtli nyelvtudása alapján, gyerekek!). Továbbá még egy lux egy bizonyos Keksz ill. koksz nevű embernek... B***s e****m a gyerek (DADA: ki kok, lámamk? Én kokok, te koksz, ő kok... Ja, most már nekem is prockot elegendem lenni a fucolásból, nem lehetne másból intenzi?), állandóan van a nyálát az IRC-n (DADA: néha kölcsönösen lefucoljuk egymást az őshonos #magyar-osokkal az IRC-n, ha bejelentem, hogy bemegyek a #magyar-ra és ott botrányt csinálók, mert ápp kicikell (azaz embereket kirúgni), kezdődik szakélni támadt kedvem, és ilyenkor bizony a nálam gyengébbeket abszolút nem kiémelem, van, hogy a csatorna betörve mindenkit kirúgok ésjávagy kitiltok. A múltkor volt egy hatalmas botrány, ai, valaki úgy próbált lamolni az IRC-ről lépp én voltam a HMCS a #magyar-on, miután sikerült adata betörőm és természetesen bevezetnem a statáriumi(terror), hogy a VMCS alatt a Botk Server segítségével floodolni kezdett egy rakás tall/lel (vagy tel/lel). Na igen, de ez nemcsak engem 'ölt' meg egy fél perc, hanem a gép többi uszerét is, köztük a rendszerzárókkal, ebből persze a srácnak komoly problémái támadtak... Huh, látjátok, velem NEM szabad az IRC-n kukoricázni ha valakinek az nem tetszik, hogy mindig és egyszerűen be tudok törni Ólan csatornára, amelyek ezt minden lehetséges módon meg próbálják akadályozni (Ban, Invite only, AutoDeopper/WarMode Botok stb...), akkor ő is megtanul *NetSplit-elt lovagolni* (amiben az Usenet alt.irc newsgroup-jai, sikereim miatt, világélesnek tart) és hasonlókat csinálni. Az IRC remek terep arra is, hogy az ember kultúrát háborút vívjon Ólan, mint az igazi 'Cybertér'. Persze azért nem gondoljátok, hogy valami buk*****t nagy b'nkó vagyok az IRC-n, ha jó a hangulatom, akkor eltekintek a rögösösötől vagy attól a krónikus betegségetől, hogy magyarokkal is angolul beszéltek *úmsg* a #magyar-osoknak (kivéve három c00l guy-t: SE0, H0ta, B0V); igazis hogy beszéltek magyarul, minden alkalennél hírszerzés előndre; és nem hinnem, hogy valaki jobban ismerne a magyar zeneirodalmat, mint én!). Üdvözlétem mindenkinek, itt szeretőm ismételt megköszönni Basq-nak és Beró-nak a remek built a születésnapom alkalmából. Kösz fiúk! :* } Cöcákalt... (Gyere ki a kádból, me' ronggyá azoll)

Psycho/TSi Alive! {S3057.WER@SUN10. VSZ.BME.HU}root@193.224.166.1|Psyc@RC}. Ja, aki NAGYON olcsón akar CD-t iratni, az itt az is megteheti!

PS#1: Azóta változott a helyzet... Nem vágják ki a FIDO-ról, csak a VirNet-ről. Az új FIDO címem: Psycho@2:371/10

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*) mellett Patton VS Rommel, Amigára pl. *Kolumbus, Murder, Chaos Engine*, PC-re minden eddiginél teljesebb *Settlers*, a régen várt *Ravenloft, Heimdall 2, Companions of Xanth*, valamint olvasói kérésre: *Stronghold, Seven Cities of Gold, Prince of Persia 1-2...*

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 (elsősorban PC-re)

Tökös-Mákos: *Benne pl. Worlds Dawning, Tracksuit Manager, Viz, Terminator 2, St.Fighter 2., Ocean Ranger, Shadow of the Beast 3, Future Wars, Myth, 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 műsorváltozás jogát fenntartjuk.

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

Felhasználati információk: Pl. C64-re *Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2*, Ismertető a handigitalizáló használatához (*Speech BASIC*), I-M demo *Creator, Intro designer 3; Prg.technika: FLI képkirakó, Lettermaker V1.0, Raster Editor*, Bővebben a spritekezelésről (általános fogalmak, *Sprite Editor, Sprite Scope*). **Amigára** pl. *Settlers Editor, Demo Maniac...*; **PC-re** pl. összefoglaló a zeneszerkesztőkről, lejátszókról (*Scream Tracker, Recording Session, MOD Player-ek stb...*), valamint egy mindenre kiterjedő *Turbo Debugger* leírás, rengeteg példával...

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

PC-s játékok 2.

MÉG KAPHATÓ!

Röviden a tartalomról:

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

Tippek 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 (*Kivülnezei 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)

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

WASTED TIME

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

A Gálya

SZÁMÍTÓGÉPES TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA



IBM PC · AMIGA · C64 · NINTENDO

SEGA · ATARI LYNX · PC ENGINE

KÖNYVEK
COM-WARE

Számítógépes TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

Több ezer POKE, CHEAT, és tipp

C64-re, Amigára,
PC-re és konzolokra
MEGJELENT!

Ára: 699,- Ft helyett
előfizetéssel: 599,- Ft



COMPUTER *Karácsony*

1994. december 10-11-én 9-19 óráig
a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének
Székházában (Bp. VIII. Puskin u.4.)

Ebben az évben is megrendezésre kerül az országos számítástechnikai kiállítás és vásár.

A rendezvény szervezője ezúttal is a Csokonai Művelődési Központ, aki az idén is várja a számítástechnika rajongóit.

Az idei rendezvény fővédnöke az AUTOMEX Kft., védnöke az OTP Bp.XV. ker. fiókja
Támogatja a Fővárosi Önkormányzat Közművelődési alapja.

A rendezvényen lesz börze is, de felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy az asztaloknál csak olyan programok másolása megengedett, amely nem sérti a szerzői jogokat. A rendezvény ideje alatt lehetőség lesz shareware programok felvételére, hatalmas választékból, valamint a jelen lévő cégek akció keretében a listaárnál olcsóbban fognak szoftvereket árulni. A nagyteremben lesznek előadások, ám külön felhívánk a figyelmet arra a fórumra, amely december 10-én du.14 órakor kezdődik. A fórumra a rendezők meghívták a szoftverjogi kérdésekben illetékes szervezetek képviselőit, így tervek szerint ott lesznek a BSA képviselői, a neves szoftver cégek hazai leányvállalatainak képviselői, továbbá várhatóan a BRFK részéről is érkezik vendég. Tervek szerint a fórumon az érdeklődők kérdéseket tehetnek fel az illetékeseknek. A fórum projektoron keresztül vasárnap délután ismét levetítésre kerül majd.

Belépődíj: felnőtt - 70 Ft, diák, katona, nyugdíjas - 40 Ft

A rendezvényen keresd a CoV standját is! Ott leszünk, ahol tavaly voltunk, az első emeleten, a 2. emeleti lépcsőfeljáró mögött. Ismét lesz CoV póló vásár, emellett folyóiratokat, könyveket, programokat szerezhetsz be jelentős kedvezménnyel, csak a rendezvény ideje alatt. Tervek szerint a CoV új Évkönyv és a CoV 51-es száma itt lesz először kapható. A CoV jövő évi előfizetésére a helyszínen is lehetőség lesz.

064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

JAVÍTÁS

Enérest kérek mindazoktól, akik hajlandók voltak begépelni a **SIDEBORDER SCROLL**-rutint, és mégsem tudták rendszeren használni, ugyanis a proggiha egy kis (nagy) hiba csúszott lecsorozódott, hehe). Biztosan észrevettétek, hogy a scroll alsó sorában a kereten nem ugyanolyan karakterek jelennek meg, mint ami eredetileg a szövegben található. A hiba oka, hogy az eredeti rutin nem jól számolta ki a sprite-ba másolandó karakter címét, így a sprite-ban más karakter jelent meg. Az alábbi javítással már használhatóbb a scroll. Ja, és az alsó karaktert már \$80-nal van eltolva, sorry.
Tehát a hibák javítása:

Az egyik a T1 címke utáni pár sorban:

```
...
sta $049F
clc
adc #$80
sta $04C7
```

A másik a T2 címkétől:

```
T2 STA $04C7
   JSR BT
   JMP $EA31
TL  LDA #$33
   STA $01
   LDX #$D0
   LDA $FD
   CMP #$20
   BCC TR
   CMP #$80
   BCS TR
   CMP #$40
   BCS RT
GY  CLC
   ADC #$60
   JMP TR
RT  CMP #$70
   BCS GY
TR  PHA
   ASL A
   BCC T3
   INX
T3  ASL A
   BCC T4
   INX
   INX
T4  ASL A
   BCC T5
   INX
   INX
   INX
T5  STA $03
   STX $04
   LDX #$D0
   PLA
   CLC
   ADC #$20
   ASL A
   BCC TD
   INX
TD  ASL A
   BCC TE
   INX
   INX
TE  ASL A
   BCC TF
```

```
INX
INX
INX
INX
TF  STA $05
   STX $06
   LDY #$00
   LDX #$D0
   LDA ($FB),Y
   BNE TM
   LDA #$20
   CMP #$20
   BCC AR
   CMP #$80
   BCS AR
   CMP #$40
   BCS RA
   CLC
   ADC #$60
   JMP AR
RA  CMP #$70
   BCS GA
AR  PHA
   ASL A
   BCC TH
   INX
TH  ASL A
   BCC TI
   INX
TI  ASL A
   BCC TJ
   INX
   INX
   INX
   INX
TJ  STA $10
   STX $11
   LDX #$D0
   PLA
   CLC
   ADC #$20
   ASL A
   BCC TB
   INX
TB  ASL A
   BCC TC
   INX
   INX
TC  ASL A
   BCC TK
   INX
   INX
   INX
TK  STA $12
   STX $13
   LDY #$07
   ....
```

Mégegyszer sorry és kellemes scrollozó-dást (remélem nem írtam el és mostmár hibátlan...).

Daisy Sampler Info

Dr. Who of The Prodigy s a CoV 43 óta megvizsgálta még egyszer a **DAISY SAMPLER**-t, s a következő eredményre jutott:

1. Kipróbáltam magnóval is, és nem nagyon akart működni a digitalizálás (meg se nyekkent).

2. A 'kicutolja a move-ot' az valami olyasmi akar lenni, hogy az éppen aktuális memóriát (a kezdő- és végcím közötti memóriaterületet) átmásolja \$1000-tól kezdődően.
3. A **CHANGE BYTE SEQUENCE** az kicsit fémesebbé teszi a hangot.
4. A **SAMPBOARD**-nál pedig bámulhatjuk egy ideig a feketek képernyőt és már tölthetjük is újra.
5. Még egy jótanács: ne nagyon nyomkodjuk a **RUN/STOP** billentyűt a főmenüben, mert esetleg egy meglepésben lesz részünk.

Autostart-Coder

Biztosan láttatok már olyan hosszabb proggy-kat, amelyek hosszuk ellenére is autostarttal indulnak, sőt, töltés közben kérdéseket is intéznek a felhasználóhoz (pl.: monitorprogramnál, hogy hova töltsé a memóriába stb.). Nos, a megoldás a **STOP** billentyűben rejlik (neem kell szétzsedni...), ugyanis a gép egy program betöltése közben ciklikusan figyeli a **STOP** billentyű lenyomását. A figyelő rutinra mutató vektort a proggy betöltődése közben felülírja, így a vektor által mutatott címen (nem árt, ha programész is van ott...) folytatódik a 'STOP figyelés'; tehát így felfüggeszthetjük a töltést, és itt intézhetjük el a különböző kérdéseket is. A **STOP** vektor eredetire állításával folytatódhat a fűbeszakított program betöltése. Mindezt azért írtam le, mert, igaz különböző dolgokkal fűszerezve, de ezen alapon az **AUTOSTART-CODER** kódolási technikája.

A proggy kezelése elég egyszerű, aki használt már bármilyen tömörítőt, annak ismerősek lesznek a különböző beállítások. A programban az opciókra teljes négy billentyűt használhatunk:

F1: Program kódolása, autostart hozzáillesítése. Itt először a kódolandó program töltési és mentési nevét kell megadni, utána egy kódszót adhatunk (aminek nem sok értelme van...), amit töltés közben fog kérni a program. Ezután még kell írni, hogy hova ugorjon betöltés után, honnan indítsa a programot, és a ROM-ok állapotát a \$01-es címmel. Megkezdődik a töltés, eközben a **MEMORY-RANGE** felirat mellett az a memóriaterületet írja ki a proggy, amelyet a betöltött program elfoglal, a kódolt proggy egy blokkal lesz hosszabb az eredeténél.

F3: Kódolt program visszafejtése. Elvileg az autostartot távolíthatnánk el az általa kódolt programról, de nem akaródnak módolni; a beállításoknál csak a neveket kell megadnunk.

F5: DOS-parancsok küldése a drive-nak. No comment.

F7: Ez egy exit névvel kódolt quit...

Ha valaki a bevezetőben leírtak alapján sem tud megírni egy saját autostartot (bár van sokkal egyszerűbb is), és igény van, akkor még visszatérhetünk rá.

Demo Designer 3.

P.W.Smith als. Kovács Péter tollából követezzék a program ismertetője: Az **INTRO**-k után élénk táruul a főmenü. A

baloldali oszlopban a különböző zott zene-közül, jobb oldalban pedig az írás-fajta-közül választhatunk. A baloldali oszlop fölött található egy felirat: LOAD MORE MUSIC, ha erre rácléckelünk, 2 zeneoszlop közül választhatunk: 1 vagy 2. Ugyanígy lehet választani a jobb oldali oszlop fölött, csak ott más karakterkészletet lehet választani és nem zenét. Középen felül az EXIT felirat található. Klikk!l! Bla...blal SPACE! Ezután a SCROLL szövegét írhatjuk egy képernyőn át. Ha a mondan-dakat befejeztük, tegyünk ki egy "kukac" jelet, majd RETURN. Ezután a KOALA képet kell betölteni aminek a kódja A-tól Z-ig terjedhet. A töltés után láthatjuk a betöltött képet, majd egy menüt:

F1/F2 - Keret színek +/-
F3/F4 - Háttér színek +/-
F5/F6 - Beam színek
F7/F8 - Scroll színek
RETURN - Tovább

Ha ezeket beállítottuk:

L - LOADER, vagy
D - DEMO
közül választhatunk. Ezután megkez-dhetjük a mentést lemezre. VÉGE!

Demio Music Creator

A D.M.C. leírását PS/COMA követte el: Introduction... ez 1 nagyon arc zeneszer-kesztő. Akinek megone, az biztosan ezt használja. Gondolok itt arra, hogy pl. ezzel készült a *Gonosz Herceg* vagy a *Kastély* zenéje. Ja! És ezzel írom + a *CoVboy's Quest* zenéjét is. Ne csigázuk tovább a kedélyeinket, várnak bele!

Há a kreatív USER elindítja a prg-t, némi tömörítés után a TRACK EDITOR-ba jut.

A PRG IN-LINE BILLENTYŰI:

F1 - Zene lejátszása
F3 - Zene lejátszásának megállítása
F5 - Zene lejátszásának folytatása az abba-hagyott résztől
F6 - Record (billentyűzetről)
F7 - Gyorslejátszás (RASTER TIME=0)
F8 - Synteshizer
← Főmenü

RESTORE - Inicializálja a szerkesztőt (a zene nem vész el, és nem is alakul át)

FŐMENÜ:
SOUND EDITOR: Itt szerkeszthetjük + az aktuális hangszereket, effektus vagy filteres beállításokkal.

FILTER EDITOR: Itt az egész zene szűrőbe-állítását lehet elvégezni.

MIX SETUP: Sebesség és hangerő be-állítás

DISK MENU: Load/save/dir/dos command.

INFORMATIONS: Itt kaphatunk infot a billentyűzetkiosztásról és a készítőkről (színes TV-sec figyeljenek a RASTER-effektre (Tényleg nem rossz — JOE))

TRACK EDITOR:

A 3 szölem 3 trackjét látjuk magunk előtt, keys:

S - Szektorszám megadása
+ - Definiálhatjuk, hogy az ezután lejátszandó szektorok hány félhanggal magasabban szólaljanak meg

- Ugyanabban az elentette

SHIFT + E - Track előlőrl kezdődik (END)

COMMO + E - Track vége (STOP)

SHIFT + RETURN - Adott szektor szer-kesztése

@ - Adott track a bufferbe kerül

* - A buffer tartalma az adott trackbe kerül

SHIFT + C - Track másolása

SHIFT + X - Track felcserélés

SHIFT + CLR - Track törlés

SHIFT + T - Zene kiválasztása

SHIFT + I - Inicializálás (Mindent töröl! — JOE)

SECTOR EDITOR:
Itt szerkeszthetjük meg a zene egyes egységeit:
[.] - Szektorválasztás
<.> - Tudja a halál (Én nem vagyok a halál, de ez ugyan az művelé, mint a

külső félhangos eltolás (TRANSPOSE), csak itt követhetül a hangokat írja át félhang +/- az adott szektorban, a CSRR-től lefelé; ja, és közben nem árt lenyomva tartani a SHIFT-et... — JOE)

+ - Zene vagy sfx
E - Lecsengés (GATE)

- Szünet (CONT)

COMM + D - Ritmusérték (DURATION)

COMM + S - Aktuális hangszer (SOUND)

COMM + G - Csúsztatás

* @ - Bufferműveletek a'la TRACK EDITOR

SYNTHESIZER:

+./- - Hangszerváltás

0-7 - Oktáváltás

RUN/STOP - Vissza a TRACK EDITOR-ba (Ezeknek, így magukban nem volna semmi értelme, ezért ott van a billentyűzet, amelyről, mint egy szintetizátorról vihetjük be a hangokat, ez egy nagy előnye a proggy-nak — JOE)

SOUND EDITOR:

Itt csak az FX byte a fontos (HÁÁÁ? Nem csak az! — JOE):

DRUM EFFECT: Dobszerű hang (nem skálázható)

NO FILTER RES: A többi hangszert filterbe-állításra nem befolyásolja.

NO PULS RES: A többi hangszert hullám-effektre nem befolyásolja.

NO GATE FX: A hangszer nem halkul el, a lecsengés után is tovább szól.

HOLDING FX: Fokozatos elhalkulás.

FILTER FX: Amikor a hangszer szól, a többi szölem elhalkul.

DUAL EFFECT: Lecsengésnél zuhan a hangmagasság.

CYMBAL FX: Minden hang előtt kattan a tét az ADSR.

DISK MENU:

Itt a mentésről írnek. Ha megadtuk a zene nevét, tömörít, majd beírhatunk 1 1soros üzenetet a zene MEMDUMP-jába.

AK rippelt már zenét, az tudja, hogy miről van szó. A zenét 1000/1003-as formátumba menti ki (INIT/PLAY — JOE).

A program hexadecimális értékeket használ. Talán azért is olyan népszerű, mert nagyon könnyű kezelni, és mégis profi zenék készíthetők vele. Magyarországon a COMA térszen kívül még nem láttam másolatot verziót (Ezittareklámhelye he-he — JOE).

Vizont ezt a verziót szívesen cserélném bárkivel 1 jó kazettás hangdigitalizálóra (pl.: DAISY SAMPLER) vagy más jó stufókra, a cím: PS/COMA, Debrecen, Komlóssy u. 84. 4032

Digi effektek lopkodása

A változatosság kedvéért most ismét Dr. Who of The Prodigy csillagotja tudását:

Nem árt, ha van valami cartridge is a közelben (pl.: Action Replay VII, de más is megteszi).

Szóval indítsuk el a kiválasztott programot (pl.: OUTRUN EUROPA). Ha szól a zene, akkor FREEZE és lépünk monitorba. Általában \$0800 felett lelezenek az fx-ek.

Tehát M 0800, és F7. Adddig gúvasszuk a szemünket a monitor (TV) irányába, amíg egy rakás 55,77 byte-tal nem tanakszunk (jó nagy paraszit vagyok, m?)

Ha megván, akkor D cím, és F5. Adddig sz*rako**unk, amíg egy értelmes proggy nem látszik a képernyőn (ez nem a nyomdahunál). Ennek kell megtalálni a végét, ahhoz, hogy a digi fx-ek elejét megtaláljuk (huh, formában vagyok!).

Az OUTRUN EUROPA van az a cím a \$17FE. Már csak a végét kell megtalálni. Ha nem lennék benne biztosak, hogy ami a képernyőn van, az még digi effekt, akkor a D parancsal meggyőződhetünk róla, hogy ténylegnek-e, vagy nem. Az D-0-nél az fx-ek \$17FE-\$5E8E-ig vannak elhelyezve. Ezután töltsek be pl. a DAISY SAMPLER-t.

Ezzel külön tudjuk bontani az fx-eket, amelyeket a RM-ban használni is tudunk (Ezek alapján már bárki ki tudja berhelni az DE digi hangjait — JOE)

Kwik Copy

Olyan ez, mint egy kerekasztalkonferencia. Ezúttal P.W.Smith als. Kovács Péter következik: Miután betöltöttük és elkezdött futtatni, betölti az előkészítésű névű file-t (ez a formattálás). Ezután elénk tárul a főmenü:

A - KWIK COPY:

1 - Egész lemezoldali másolás
2 - Működő sectorok
3 - File másolás
1- és 2-nél: F1 - Vissza a főmenübe
F3 - Fordrás drive
F5 - Cél drive
3-nál: F1 - Vissza a főmenübe
B - EDIT DISK:
R - Olvasás lemezről
T - Track átírás: 18
S - Sector átírás: 00
F1 - Vissza a főmenübe
F3 - Drive szám átírás
'R' után: R - Olvasás lemezről
T - Track átírás: 18
S - Sector átírás: 00
E - Szerkesztés
W - Írás lemezre
N - Most
'E' után a monitort ill. a sectorokat írhatjuk át (Szerintem az a blokk — JOE).
Hex és ASCII adatok.
Return: EDIT DISK menü.
'N' után a listát (directory) írhatjuk át
C - DRIVE SPEED
A RETURN megnyomása után a drive erősséget láthatjuk, ami (legalábbis nekem) 311.8 RPM körül van.
D - DIRECTORY: A Komondor 64 önmeg-semmisítője és a képernyő roncsolása (????!! — JOE).
E - DOS COMMANDS
S - File törlése
R - File átnevezése
V - Lemez validatálása
F - Lemez formattálása
F1 - Vissza a főmenübe
F - Verify be/ki

Zoomlens III.

A program egy grafika editáló és konvertáló utility (csak zsepp magyarul), nem egy nagy durranás, de azért leírom, hátha érdekel valakit.

Betöltés után a főmenüt láthatjuk:

L - Kép betöltése
S - Kép kimentése
E - Kép editálása
Q - Kilépés

Ha a betöltést választjuk (L), akkor egy újabb menü tárul elénk, amelyből a betöltendő kép formátumát választhatjuk ki:

A - Blazing paddles
B - Koala painter
C - Adv. art studio
D - Artist 64
E - Vidcom 64
F - Image system
G - Paint magic
H - Doodle
I - Zoomlens pixel (a proggy saját formátum)

Kép kimentésénél két választási lehetőségünk van:

A - Zoomlens picture
B - Zoomlens pixels

Itt az 'A' választásánál a program egy olyan file-t ment a lemezre, amelyet RUN-in dítva a mentés előtt éppén látható képarabórú látjuk kétszeres nagyságban (zom mód, ld. később).

Az EDIT-funkciónál is egy menüsor fogad, amelyben a szerkesztő funkciók találhatóak:

F1 - HIRES/MULTI váltás
F7 - Teljes képernyős kép
SHIFT 1-4 + 1-4 - Színek cseréje a CSRR-on belül

CSRR - Mozgás a CSRR-ral a képen
HOME - Ez biz' HOME

CLR - Ez is HOME, csak az X- és az Y-tengelyre tükrözve (gy.k.: END)

1-4 - Kép színeinek változtatása
CSRR - Ablak mozgatása a képen
SPACE - Kép nagyítása a kétszeresére (a keretre is kiterjed)

RETURN - Vissza a főmenübe

A szerkesztésorok csak egy részét látjuk a képen, az ablakon belül tologathatjuk a CSRR-ral. Mint már említettem, a proggy semmi pluszt nem tartalmaz, egyetlen pozitívuma talán a keretre is kiterjedő nagyított kép előállítás. Ugyohgy, aki használható editort vagy konvertáló akar, az ezt egyívben kerélje.

WANTED!!!

Van egy pár program, ami eltűnt stb. Ezeket keresem — akinek megvan, az legyen Oil rendes, és küldje el!!! Nos, a lista: ARCHIVUM, BARD'S TALE 2. (lehetőleg az 1541-re is működő verzió!!!), BORROWED TIME, THE BREW, BUBBLE TROUBLE, CARMEN SANDIEGO, CAVE GUENNE, COLORIS, DAME, DRIL, EAST C. WEST 1-2, EGGMAN, ESCAPE, Hajótörött, HEIL SPERMA, Kaputörő, KRYPTONITE (lemezese!!!), LOGY, LORD OF THE HELL 2., LORDS OF MIDNIGHT, MINDBREAKER, POKOL ANGYALA, SAVAGE ISLAND, S.H.I.T. (nem a 220V utolsó demó-játéka!!!), SPLIT PERSONALITES, SUMMER TIME, SUPER PIPELINE, THRILLER, TRANSWORLD, TWIN KING-DOM VALLEY, WIZARD OF AKRYZ, ZOMBIE... MEGATHANX!!! (Érdekes, ezzel a játékkal még nem találkoztam...)

MINDENFÉLE

A (be)kuldött stufok-ért, legyen az program, leírás, stb.; MEGA-THANX!!! minden "elkövetőnek"!!!

- **COV MOOI NEWS [Cov]**
Végre elkészült az első végleges szám!!!
Vannak még kis magyar csodák...
 - **MEMORIABŐVÍTŐ**
Van egy szépen tervezett küttyű SYS-től. **EHHEZ KÉNE EGY KÉTOLDALAS FURATGALVANIZÁLT PANEL ELKÉSZÍTÉSÉHEZ ERTŐ EMBERKE!!! AKI TUD ILYET ILL. MAGARA ISMER, AZ JELENTKEZZEN!!!** Infók:
- kapacitás 128Kb—1Mb
- memóiaablak az alapgépben \$8000-\$BFFF. A bővítőben lévő memória 16Kb-os szeletekben lapozható be az alapgép memóriájába.
- az alapgép EXPANSION csatlakozója át van vezetve a bővítőben lévő EXPANSION 1. csatlakozóra. A bővítő cím- és adatvonalai az EXPANSION 2. csatlakozójára van kivezetve.
- kikapcsoláskor sem fejejt!
 - lehetőség lesz így egy **ciklusos** lemezmasolásra is
- lehet használni **RAM DISK**-ként. Pl. könyvtár szerkeztet adattárolás hozzáférhető létre, mint a PC-knél...
 - "hátránya", hogy külön program kell a kezeléséhez és egy keveske átalakítás kell az alapgépben...
- EGYEB INFORMÁCIÓKÉRT ÉS A PANEL SZERKEZTÉSÉVEL KAPCSOLATBAN A CIM: NAGY ATTILA (SYS),** Földes, Kisziszi u. 11., 4177.
Tel.: 06-52-318-644 /165.

NEWS

- **BARD'S TALE I.**
Nem újdonság, sokaknak mégis nincs meg a játék első része! Az átkenyvertő CSÖRY mester... A lényeg: ha hiányodtat pótolni szándékozol, akkor fordulj (—...) hozzám!
- **BEAMOPHOBIA [LVN/GOTU]**
Szép kis logikai játék; LAVINA of GOTU készítette. A terv még az intenzív osztályon készült (Ez most NEM a szokásos baromkodás, csak egy zűrösebb este után mesésk, hogy valaki a lépcsőrdő fejre esik...), és nem volt rossz ötlet megvalósítani sem! Egy fénysugarat kell vezetgetnünk több szinten át. Az infoscreeen tartalom (sorrendben, fentől):
TÜKÖR: Ezzel el lehet állítani a fény irányát, elforgatva.
NAGY KÖR, célpont: Ide kell vezetni a fénysugarat.
OPTIKAI CSŐ: Meg lehet törni a sugarat új irányba. El is lehet forgatni.
KRISTÁLY: A fénysugárnak át kell rajta mennie, mielőtt a célba érne.
"BIGYÓ": El lehet forgatni, ha a sugaré átmejj rajta.
BIGYÓ#2: Innét indul a fénysugar.



- **IRÁNYÍTÁS: kurzor és RETURN,** amivel a kül. dolgokat el tudjuk forgatni. F1 indítja a fénysugarat. Ha elszabtuk, vagy végeztünk, akkor a SPACE-t nyomjuk meg!!!
- **BEAMOPHOBIA II. [—us.]**
...Az előzőleg leírt logikai játék ugyanúgy kivitelezett főléttatása; "The lost levels to the image of Kurt Cobain"...
- **EWOX [A. & H. of GOTU]**
Nrrnal Valami egészen iO! kinézetű kis mázskálós-ügyesség!!! Kódolta ACTION, a grafika HARRY műve. Irányítás: kurzor és shift bill.
- **HUNTER [A. & H. of GOTU]**
A készítőket ugyanazok, mint a fent "említették"... És ugyanOlan iO! elkészített játék! HARRY remek grafikus! Különben ez egy shoot'em up!; egy űrhajóval vagyunk bal oldalt és iO!bb oldalról jönnek az ellenséges gépek és mindentéle "küttyük, bigyók, stb.". Irányítás: kurzor és SHIFT. Az ESC akkor kell, ha kilöttek.
- **SCUMM [ST. GLS of DS]**
Már talán volt erről a logikai játékról szó, de nem elég részlete-sen. Kocká(k)at kell eltüntetnünk, úgy, hogy egy(egy) hasonlóhoz érintjük. A kicsit nem kell és nem is lehet eltüntetni. Van Oilan szint, ahol van három (vagy több) hasonló kocka is! Az időtől viszont nyugodtak lehetünk; bonus-pont... Irányítás: JOY 2. port vagy 3/W/A/4 és SHIFT. Az ESC-pel újakezdehetjük a játékok, de elvesztünk egy életet. A HELP-re kilépünk a játékból és elmentjük a pontszámokat... A dolog a gyakorlatban, pl. az első pályán úgy néz ki, hogy: mozgassuk a kis négyzetet középre és le, az egy kockahelynyi lyukba; most a (középhez viszonyított) iO!bb oldalról vigyük át a bal oldalra az első kockát (De ügyis csak az lehet); a kis kockát a lyukból rakjuk ki egygel fel és egygel balra; hogy a helyére rakhassuk a iO!bb oldali első kockát; kis kockát vigyük három kockányi iO!bbrá; bal oldali első kockát rakjuk mellé; a lyukból a kockát érintsük a bal oldali, egyetlen kockához (hasonlóak); a kis kocka mellett kockát rakjuk a lyukba; kis kockát pedig balra, ameddig akarjuk, de a lyukban lévőit ki tudjuk beidőzni; lyukban lévőit érintsük a iO!bb oldali kockához. KÉSZZ!!! hülyén hangzik leírva, de páran kérték a "leírását"! Különben az ötlet egészen iO!; egy kicsit az ATOMIX-hoz hasonlít, de itt az elemek megállíthatóak!
- **SPACE CASTLE [A&H/G.]**
Kódolta ACTION, az "baromi iO!" grafika HARRY műve. Egészen újszerű képekkel teli magyar nyelvű adventure. A kurzor fel és le billentyűkkel választhatunk a megadott cselekvések között, a RETURN megnyomásával. Így többfajta képpen is megoldhatjuk a játékok és "meXerezhetjük az űrmeisteri vizsgát"...

- **AIRCRAFT [WOLF]**
- **GYLKOS FOGADÁS [WOLF]**
Két egyszerre, több mint egy éves szövleges adventure-ókról van szó. Az AIRCRAFT története az, hogy "ELRABOLTÁK A LEGUJABB REPÜLŐGÉPET." Egy kém kifürkészte, hogy hová is dugták — és nekünk kell visszazereznünk. A GYLKOS FOGADÁS a középkorban játszódik; két gazdag zsarnok fogadást tesz ránk, hogy meg tudjuk-e ölni Heroldot, a gonosz zsarnokot, vagy sem?!
- **ZAGAN WARRIOR [???**
Ez egy oldie but... 3D ügyességi-lövöldözős játék.

TÉRVIHAR

Legelőször is sok-sok köszönet (Turán Zsolt) TMH-nak, amiért elküldte a leírást (Ez alapján vittem végbe a játékok), ráadásul készírt is (Cseles voltál, COV és az én címre is írtál...). Szerencsére akad még pár Oilan rendes emberke, akik a szlvőkön viselik a SÁROK és a PLUS4 sorsát. Mint pl. ennek a szövleges adventure-nak az iO!ja; LAVINA is... Az intro elől szépen indul, utána megkapjuk a kerettörténetet...: "2666-ot írunk. Otthon alszol, amikor eljut Hozzád a telepátkus üzenet: "Több ezer éves átok teljesült be. Egy drült fárad alkotott meg, melynek hatására a Tér és az Idő dimenziói [Ényje, a nyelvtanát nekte!!! Sebaj, lesz még ilyen...] összekeverednek. Az emberek egyik pillanatról a másikra a létezés legszélsőségesebb helyzetében találják magukat. Az emberiséget összeomlás fegyveti, egyre kisebb időközönként támad fel, és csitul el a Térvihar. Az átkot három tárgy segítségével lehet feloldani: — a Talizmán, ez egy gyűjtő házában van — a Blborkó, ez csak a másik dimenzióban található — az Arany Szkara-beusz, ez a piramisban van elrejtve. A Szentély valahol a piramisban van... De van egy nagyobb baj: kezd hozzáférhetővé válni egy Másik-Mocsraras-Világ dimenziója a földiek számára (Most ez miért baj?!). Jó teret!" Amikor felkelsz, már másol vagy...

El is kezdhetjük a játékok! Ja, itt a bil-lentyűzet-kiosztás. Ne kelljen kerésgélnetek: Hosszú ékezetek (Á, É, Í, Ú, Ö) a nekik megfelelő billentyűkkel (A, E, I, U, O) érhető el és a C = megnyomásával.
O — @, Ö — + Commodore
U — * — Commodore
Ja, és az F1 ismétli az előző parancsot!!! Ezenkívül pár rövidítés: (VIZSGAL), (NÍZÉ), (LELTÁR)...

A GYŰJTŐ HÁZA

Kezdetben a házszobában vagyunk (V EJJELI-SZEKRÉNY). Találunk valamit (F), amiről a leltárbeli (L) kiderül, hogy egy

rádó. A szekrények logikusnak tókia is van (HUZ FIOK), benne pedig egy szízszalag (LÉ). Keletré (K) van a dolgozószoba. Itt egy asztal és egy állólámpa van (V ASZTAL) és az eljárás ugyanaz, mint az előbb (HUZ FIOK)... az eredmény már nem ugyanaz, mert zárva van. Hogy fény gyúljon az agyunkban, kapcsoljuk be a lámpát (BEKAPCSOL LAMPA), utána északra (E) menjünk, majd fel (FEL) a lépcső és keletré (K), be a szobába. Itt nincs semmi reakció az érthető próbálkozásokra (...), de a szekrényben (NYIT SZEKRENY) találtunk egy légrészítőt. Mászáljunk egy sort (NY, 2x LE) a pincébe. Itt van egy láda, Nyissuk ki (NYIT LADA). "NEM TÉHETED MEG!" Mivel (V LADA) lakat van rajta. Azanyá! Dühünket egyedül a rádióon tölthetjük ki (TÖR RÁDIO), aminek meglesz az eredménye: zsetesik, és egy drót lesz nálunk. Kis betörőjelöltek rögtön rájöhetnek a funkciójára: ez az! Kell kinyitni a ládát (NYIT LADA DROT) NYIT LADA. Egy fémdetektor a jutalmunk. Kőrácsljunk egy sort (FEL, E). Egy szobában állunk, a fal mellett egy szekrény van (V SZEKRENY), benne pedig egy kabát (V KABAT), abban pedig taláunk valamit (F), ami egy kulcs lesz. Menjünk a könyvtárba (D, K), ahol is szokásához híven könyvek vannak (OLVAS KÖNYV)... "Feljegyzések a másik Világról."

—TEJFA: Tejnek nevezett nedve jól éj.
—TÖBOLDIO: Kemény termés, öbös héjjal.
—PÖTEITEK: Veszélyes hűsevő rovarok.
—TÜZTÖLCSER: Bizonyos anyagok hatására lángoszlop enged ki a földből.

Kézirat lezárva: 2665. dec. 5."
Nem éppen sok információ, de valamire csak IÓ lesz. Menjünk vissza a dolgozószobába (NY, D) Ha eddig nem tettük volna, akkor kapcsoljuk be a lámpát (BEKAPCSOL LAMPA). A kulccsal kinyithatjuk a fiókot (HUZ FIOK), az ott lévő bicscs és lap így a miénk lehet. A lapot tartasuk a fény felé (TART LAP FÉNY), hogy megtudjuk a kódot. Látogassuk meg a hálózóbát (NY). Az ágyat nézzük meg alaposabban (V AGY). Egy párna és egy takaró. A párnát vágjuk fel (VAG PÁRNA) és a benne elrejtett noteszt olvassuk el (OLVAS NOTESZ), hogy újabb kóddal legyünk gazdagabbak. Újra mehetünk a dolgozószobába (K). Hmm... A fémdetektort eddig még nem használtuk. Ez így nem mehet tovább (HASZNAL FÉMDETEKTOR)! Na ugye? Rátalálunk egy páncélszekrényre, amit a noteszben lévő kóddal nyitunk ki tudunk nyitni (NYIT PANCÉLSZEKRENY). Benne egy kódkártya lapul. Menjünk a szobába (2x E) és másszunk bele a szekrénybe (MASZIK SZEKRENY), majd belülről vizsgáljuk meg (V SZEKRENY). Poénból benne van egy gomb. Nem kábátgombról van szó, mert ezt meg is lehet nyomni (...ÉS még mit ill. kit lehet "megnyomogatni"????), úgy, hogy annak valami effektje is legyen (NYOM GOMB); jelen esetben egy titkosajtó tárul fel, amin menjünk át (E). Ha már egy gép előtt ülünk, akkor tudjuk, hogy az itt lévő számítógéppel mit is kell legelőször csinálni (BEKAPCSOL COMPUTER). A lapon lévő kóddal egy lézertalait semlegesíthetünk. Mehetünk vissza a szobába (D, K). Nézzünk körül (N). Hopp! Van itt egy szép szőnyeg. Adventure ököben ritkán említenek meg lényegtelen dolgokat... Tehát valamit kell vége csinálnunk. A legegyszerűbb elhúzni (HUZ SZŐNYEG). Az így látható csapajót szépen kinyithatjuk a kódkártyával (NYIT CSAPOAJÓ KÓDKÁRTYA), és utána már mehetünk is lefelé (LÉ). Egy titkos pincébe vagyunk. Két oszlop között lézer VOLT, ami a számítógéppel nem kapcsolódik ki. Menjünk a pince végébe (E) és vágjuk meg (VÁR), ami a kamera elfordul az itt található asztaltól (V ASZTAL), ahol is egy kemény plexi-búra (V BURA) alatt van a talizmán!! Hogyan is szedhetnének ki? Ha szét lehetne olvasztani. Biztos van egy párd emberke, aki szórakozott már azzal,

hogy spray és tűz segítségével "lángószóron". Készítsünk mi is egyet, a "hozzaválók" már megvanak (RAGASZT ÖNGYÚJTÓ SPRAY) és használjuk is (HASZNAL LANGSZORO), hogy szétesésük a plexit és megszerezük a talizmánt... "Szétegeted a plexit és megmarkold a talizmánt... Lassan süllyedsz az eszméletlenségbe azután lassan tisztul az elméd és feltáppszkódsz... De nem itt, hanem ott." A cuccaink elvesznek, kivéve a talizmánt...

A MOCSÁR

"A mocsárban vagy, egy kis tisztáson. A földben egy tűztőlcsért látsz." Nem tudunk vele sokra menni, menjünk nyugatra (NY). A mocsár tőzege egy kicsit süppedt (V TÖZEG), mert egy kő van benne. A bokrot sem árt megvizsgálni (V BOKOR) és beszédni a gyümölcsös (SZED GYÜMÖLCS). Ez lenne az a bizonyos *töböldio*. Menjünk a dűlőedző kumóhoz (2x D), vegyük fel a botot (F) és a manóval beszéljünk (BESZÉL MANO)... "Údy idegen! Hozd el nekem a gyémántot, és megjutalmazlak. Segítlek. Azzal csettintt egyet, de Te nem észlelsz semmi változást." ...Ennyit a dologról, de azért menjünk gyémántot gyűjteni. Szépen sétáljunk a barlangig (2x E, 2x K). Sziklák vannak a nyílás mellett, amik élők élesek (V SZIKLA) ahhoz, hogy megjelenjenek egy követ (ÉLEZ KŐ SZIKLA). Valóságos penge lett belőle. A töböldiót pedig, helyi agresszivitásunkat kiélve vágjuk a sziklához (DOB TÖBOLDIO SZIKLA), hogy *töböhéj* felkapjunk. Menjünk az erdő részhez (D), ahol fák hajladoznak... Természetvédők hunyják be a szemüket a töböldió töbördéért nem lehet kapni zölöt pontot (TÖR AG), de hát végül ez a szokásos "brutalitás". A fára fel is lehet mászni (MASZIK FA), és ha már van ott *láp*, akkor vágjunk éles kövünkkel (VAG LIAN). Menjünk le (LE) és irány a Vörös-tó partja (E, NY, É) A víz firtogt és bűdös is. A parton egy tutaj feXiX. Gyanus ez a létyó, de vágjunk neki (MASZIK TUTAJ), nem! Nem, mert egy szörnynek lételeme ez a randa lé, és nem akarja, hogy nekünk is az legyen. Rádásul éhesnek is tűnik... Tehát először készítsünk szigonyt (KESZÍT SZIGONY), hogy beúttatozva (MASZIK TUTAJ) le tudjuk nyomni (ÖL SZÖRNY SZIGONY)! Ja, ugye nem vagtok dühöseket! Egy szigetre érkezünk, ahol egy különös fa áll (V FA). Azért különös, mert *töböldio* van rajta (SZED GYÜMÖLCS). Van itt egy sziklafal (V SZIKLAFAL) és a töböldio tőbördés sziklái állnak. Természetesen a kalandorok rögtön tudják, hogy a rejtett úregben (TOL SZIKLA, NY) lesz a gyémánt (F). Menjünk vissza a partra (K, MASZIK TUTAJ) és töltsük meg a töböhéjat vízzel (TÖLT TÖBÖHÉJ VIZ), és ezt öntsük a tűztőlcsérbe (ÖNT VIZ TÖZTÖLCSER), mert ez az a "bizonyos anyag", amitől tűzszlop fog felcsapni. A manónak illene alizolni a gyémántot (NY, 2x D, AD GYEMANT MANO)... "Köszönöm. Cserébe itt ez a *kenőcs*, használat fogod venni, idegen." Így a *kenőcs* majd megvéd a pöteitektől (HASZNAL KENŐCS). A tejfát még nem láttuk, meg kéne kukszni (2x E, 2x K, D, NY, V TEJFA). Vastag kérge irritáló (LESZED KÉRGE). A zölös, tejszerű, ahol is furcsa szag terjed. Talán a fali farkaföglől (NYIT SZARKOFAG). Nem egy *Total Eclipse* a játék, mert az itteni múmia (N) nem kezd el ránk (3D) leváldozni. Csupán egy adag gézt kell leváldoznunk szikkadt testéről (LESZED GEZ) és miénk az *arany szkarabusz* (L)!!! Pottyantuk bele az üstbe (NY, 2x E, K, RAK TALIZMAN ÜST), hogy végre kivégezzük a játékot: "Ahogy belerakod, óriási kisülések közepette kodoszlop csap fel, és szertefoszlik. Megállítottad a Törvihart! See ya in my nem adventure as soon as possible... Izé, ioi! kódog volt. EL LEHET VELE SZÁRKOZNI!!! Mondjuk az a rész kicsit zűrös, hogy a végén újra a talizmánt rakjuk bele, de seba!..."

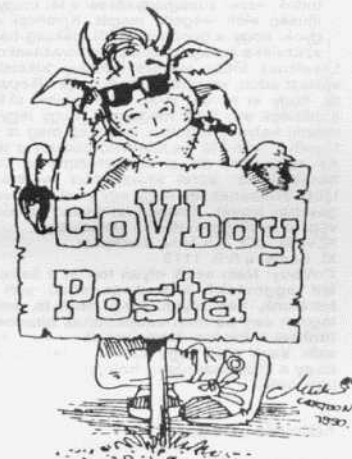
teletűzdelnének minket a kilőtt nyilak. A töböldio néha kemény, tehát töljünk el a nyást (RAK GYÜMÖLCS NYILAS). Így már felvehetjük a második árgyat (F BIBORKÓ), nálunk lesz a *biborkó*. "Amin megérinted, ismét feltámad a Törvihart, így a piramisba kerülés."

PIRAMIS

(...De nem az együttes.) Egy óriási teremben vagyunk. A falon ábrák (V ÁBRA), amik közül az egyik a vizet jelképezi. Az ábrák felett egy nyílvas van (V NYILAS), ahol is egy kampó van. (Halled ezt, Kampó?)! Menjünk a főútosra (K), de a pókhálós részt kerüljük (D). Egy óriási terembe jutottunk. Ennek a közepén egy kicsinyített szfinx van (V SZFINX). Csillag a szemé. Másszunk fel rá (MASZIK SZFINX) és nézzük meg Ióbban (V SZFINX), mert a csapajót lenyomhatjuk a belsőbe (NYIT CSAPOAJÓ, BE). Van itt egy *kötél* (F) és egy kar (FORDIT KAR)... A kar valami aktivizált; — kattanás hallatszik. A kötélnek pedig biztosan hasznát vesszük a kampónál (HÉI), menjünk tehát oda (KI, LE, E, NY, DOB KÖTÉL KAMPÓ) és ha ráhúroluk a kampóra (Ez már felhőbörtöl), másszunk át az újabb főútosra (MASZIK KÖTÉL). A falakra "furcsa árnyak" esnek. Nézzük csak meg ezt a falat (V FAL)! Nnna, van rajta egy mélyedés (V ME-LYE-DES), abban pedig egy *bot* (F). Menjünk a vízmedencéhez (K), ettől voltak "furcsa árnyak" a falon: tele van (V MEDENCE). Ergo le kéne eresztieni, nem? Hogyan is lehet... Hmm... Valahol volt egy vizet szimbolizáló ábra (NY, MASZIK KÖTÉL), amit megnyomva (NYOM ÁBRA) halljuk majd a megnyugtató csobogást (Csak nyugodtan... Mintha a WC-n lennének!): valamit már megint szét""(—ID?)!!! Másszunk bele a már üres medencébe a kötéllel (MASZIK KÖTÉL, K, MASZIK KÖTÉL, K, MASZIK MEDENCE), hogy felvegynék egy gyűrőt (F). A pókhálós résztől nem mentünk tovább, most már megtehetjük, mert a bottal szét tudjuk szakítani a pókhálót (KI, NY, MASZIK KÖTÉL, K, HASZNAL BOT) és tovább tudunk jutni (K). Itt van a szentély! Egy oltár előtt állunk (V OLTÁR), amin egy OLTÁRI kis lyuk van. Ebbe pont belepasszol a gyűrő (RAK GYÜRŐ OLTÁR), és előcsúszik egy kölap, hogy a zölöt lével telj átkot ill. Törvihart okozó üst bukkanjon elő. Szépen pakoljuk bele a megelőző cuccok (RAK TALIZMAN ÜST, RAK BIBORKÓ ÜST). *Aki most be akarja tejezni, az meggyizzer rakja bele [p.] a biborkózt (RAK BIBORKÓ ÜST)!!!* Ugyanis némi adag programhibái Iólvoltából ezzel vége is a játéknak!!! Persze ha ehelyett nézelődünk (N) egy sort, akkor a kébbe kerül egy *köszem* is (F)! Lehet visszamenni a szfinxhez (NY, D)! Csillogtat a szemével továbbra is (V SZFINX), nyomjuk be hát neki (NYOM SZEM)!!! Nem volt rossz dolog a meXokott rongálási vágyunk, mert egy újabb főútosunk lett, délre (D). A titkos helyiségbe kerültünk, aminek a keleti ajtajánál egy szobor áll (V SZOBOR). Szegénykének hiányzik egy szemé. Az előbb kinyomtunk egyet, most tegyük kiélv (RAK KÖZSEM SZOBOR) Mehetünk is a sírkamrába (K), ahol is furcsa szag terjed. Talán a fali farkaföglől (NYIT SZARKOFAG). Nem egy *Total Eclipse* a játék, mert az itteni múmia (N) nem kezd el ránk (3D) leváldozni. Csupán egy adag gézt kell leváldoznunk szikkadt testéről (LESZED GEZ) és miénk az *arany szkarabusz* (L)!!! Pottyantuk bele az üstbe (NY, 2x E, K, RAK TALIZMAN ÜST), hogy végre kivégezzük a játékot: "Ahogy belerakod, óriási kisülések közepette kodoszlop csap fel, és szertefoszlik. Megállítottad a Törvihart! See ya in my nem adventure as soon as possible... Izé, ioi! kódog volt. EL LEHET VELE SZÁRKOZNI!!! Mondjuk az a rész kicsit zűrös, hogy a végén újra a talizmánt rakjuk bele, de seba!..."

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

Hóla dúdek és dudak. Meg a sörnyit. Mielőtt valaki érdeklődő levelet írna: a 'hóla' nem finn, hanem kínai közönség. 'Sörnyit' -s szokásolatban pedig kérdo mondat. Ennyit mara a nyelvtudományokból. Szóval már megint itt vagyok. Hogy szalad az idő! Pedig már éppen elkezdtem volna megválaszolni a '90-es leveleket (többek szerint az egy elég jó évjárat), és már megint CoVBoy Postát kell gyártanom! Szomorú vagyok. Alig veszték valamit. Pedig annyit eladó cucc van értefele! (Getto is kihizta az összes nadrágot...) Meg azért is, mert a múltkor feltűnt tanár ur leveletől mindenki ideges lett. Ez meg nem lett volna baj, de mindenki levelet kezdett írni tőle... Meg azért is, mert rajtam van az a szörnyű felelőség, hogy ezt a szánalmas papírhalmazt valahogy feloldjam. Sajnos ezidáig még mindig leesett. Seba! Fő a vidámság! Először arra gondoltam, hogy sokat lendítene az ügyön, ha mondjuk én nem lennék, és — mondjuk — egységű leírások vennék át az én gyönyörű háztájm helyét. Sokan boldogok lennének... Já. De hol fizetik ezt meg nekem?! Nem megyek sehova. A következő világrengelő ötletem az volt, hogy top-listákat fogok nyomtatni. Meg keresztjejtényent. De akarhogy is — a topless csak jobb! Keresztjejtény pedig csak vasárnapi cool, a vallási műsorokban. Szóval már csak egyetlen esélyem maradt, hogy boldog tegyek benneteket: MEGISMETELJÜK AZ ELITE-sorozatot! Nemnem, nem is kell hálaidnokotok — mindent értek! (... csak pénzbe ne kerüljön!) És a jubileum szám alkalmából megjelentetem 'Összevagyított nyomadbiham' c. korszakalkotó opusztomat! És a 'Megválaszolatlan leveleim' c. füzetkét is (terjedelmével maximum a Dallas forgatókönyve versenghet). Addig is pihentethető itt van egy kis levelezés, ahol jó szokásom szerint összeajátoltam mindenfele zoldéssé. A sok zoldseg egészséges: megérszt megnyugtató, masrészt sok benne a C-vitamin, harmadrészt pedig majdnem mindegyikből lehet pálinkát főzni (vagy legalábbis megpróbáljuk!). Hurra!



Let's lynch the teacher!

CoVBoy: Azért választottam ezt a régi, vidám Dead Kennedys-szám címét az alatt elterülő levelekhez, mert a múltkor háztájmam megjelent tanár bátyó leveleke igencsak feloldta a Posta forgalmát. Kedves barátom, Ön igazán nepes rajongótáborra tett szert! Hala a médianak, Friderikusz visszaadhatja az ipart: megvan az új szár, akinek rajongók és baseball-ütős érdeklődők próbálnak a nyomára akadni! Tisztelt Öntől mindenki igen ideges lett: a fanclubjának egyik része igen elegedetlen viselkedésű stílusával (ezek közé tartozom én is, mert manapság már vulgáris a bulgár is), a másik fele szintén elegedetlen. Ok viszont más okból. Egyszer már választottam tiszteit Önnek, de közben egyéb pöttehenések is magukra vállalták ezt a feladatot — én meg nem leszek semmi rossznak az elrontója...

Helló Kesz!

Szeretnék reagálni a leveledre, melyben kis-szidalmaztad a CoV formát és tartalmi megjelenését... Azért nem a PC rovatban reagálok, mert nem lenne érdemes ilyen 'emberekkel' foglalkozni, mint te... Te azt hiszed, ha tanár vagy akkor magad a szemléltetett képezd... Ez már kitűnt leveled első pár mondatából is. Akkor most képzeld el, hogy a Fővárosi Oktatás Technológiai Központban dolgozol. És lám mégsem 'játsszom az agyamat'. Természetesen nem tanárként dolgozol ott, hanem programozóként. Úgy érzem ennek a munkahelynek van egy status quo-ja.

Nos, itt monda egy kollegám, hogy ma meg a tanárok részére nincs informatikai képzés. (Nincs is rá szükség: már helyből olyan okosak, mint más nekifutásból — CoVBoy) Tehát konkrét számté, ill. informatikai tanár NINCS! Ráadásul meg azt is mondtad, hogy az oktatás DBase és ehhez hasonló nyelvekben folyik. Nem gondolod, hogy inkább a technikat kellene megbeszeretnii? Kit érdekel a DBase? Vagy a QBasic? Ha valaki programozónak készül, akkor kiröhögő a tematikákat. Ha pedig valaki felhasználási szinten fogja használni a gépeket, akkor annak minék a QBasic kvalifikáció? Ama pár mondatl, amit az oktatás minységével kapcsolatban ejtetél, sikerült végérvényesen neveltségessé tenni magad.

Effejtetted megmagyarázni, hogy miért jök a CD-s alkalmazások! Mert a programozói tudás csekélységét villantják föl? Hatszáz megán bármit el tud érné meg egy kezdő is. Amif nem tud megcsinálni, kiszámoltatni a coder, azt letárolja. Par év múlva egy printf lügvény 3 mega lesz... Ha ez a tendencia folytatódik.

Hogy kik veszik ezt az újságot? Én már a MÁSODIK számtól folyamatosan olvasom az újságot és rajtam kívül meg jópáran. (Idült beteg — CoVBoy) Ezért ént engem hihetetlenül érzékenyen a megnyilvánulásod.

Akkor most én is durva hangnemben: A kutyát nem érdekli, hogy egy nagykepernyős hüjje számté, tanárnak mi a véleménye az újságról... Nem kell elolvasni és nem okoz problémát. Comprende? Ezt az újságot Finnországban is olvassák!!! Bármennyire is hihetetlenül hangzik. És köztük van egy olyan ember, aki HAT(!) nyelven beszél. A hat nyelven benne foglaltatik a magyar és az ögörög is. Akkor te mire vágsz fel? A kiváló szakkartársáidról megvan a véleményem... Kéves igaz tanárt ismerek, akiknek a célirányos oktatás fontos, nem pedig, hogy "beleverte" a saját elveit a diákokba. Ezek utan leveledet nem tudtam minek vélni, mint egy szimpia, bunkó ember megnyilvánulásának.

— Psycho/TSI Alive! —
S3057WER@SUN10.
VSZ.BME.HU | root@193.224.166
1 | | Psyc@IRCFido:
Psycho@2:371/10

Kedves, igen Tisztelt Tanár ur!

Ön pontokba szedve közölte a mondanivalóját, én is ezt fogom tenni, csak előbb egy kicsit tépem a számat.

Mivel címet nem találtam, így kénytelen vagyok CoVBoy-on keresztül elérni magat. Amúgy szerintem elég sunyi dolog kritikát alkotni úgy, hogy másoknak nem ad lehetőséget vitatkozni, elvegre sem címet, sem a teljes nevént nem hozta a tudomásunkra. Mellékesen: Hány középiskola található Gyömeandródon?

1. Borító, Persze, hogy lehetne jobb, semmi sem tökéletes. De amíg nem látta az 1-2 számokon a görbe lábú ninját és a Batman-t, addig ne szidja a 46/47-es számot. (Vikes! Kodreán művész úr úgy látszik végérvényesen bevonult a halhatatlanok panoptikumába... — CoVBoy) Jelentős fejlődés, és ami azt illeti, istennem, rossz rajzolt el választottak. Az utóbbi 20 szám viszont impozáns és mutatós.
2. Leírások: Na, ebből a pontból (a levelemben) egyértelműen kiderül, hogy Ön milyen géptípussal rendelkezik. Azt hiszem, maga igen akut PC megalomaniában szenved. Rá kéne ebrednie a tudatra, hogy más is van a világban, a C64 pl. igen regota a hazai piac nagy szalalékát teszi ki, ennél fogva (mivel fejlesztés nem történt) gyorsabban avult el, de kíváncsi vagyok, 15 év múlva kinek lesz kedve 386 DX-et vásárolni (bár a jövő mozgásban

van), most ez a gép számít alapnak (PC-k világában), e ki tudja mi lesz talán jövő ilyenkorra. A szoftverházak egyre nagyobb tökéletességre törek, ez egyre nagyobb memóriát, és CPU sebességet követel, így az egész ipart a szoftver határozza meg, a szoftver és hardver ipar egymásra van utalva. Ha pl. a Microsoft kihöz egy olyan szoftvert, ami mindent tud, viszont csak Pentium-on futkos el (vagy DX 4-en), akkor minden tehetősebb vállalkozás Pentiumot fog venni. A C64 viszont igen szép számú játékprogramot tudhat a háta mögött, tehát aki játszani akar, annak majdnem eszményi.

3. Hirdetések: Mindenki a saját szakállára kalózkodjon! A CoV szerkesztői leszögezték, hogy a hirdetések szövegéért felelősséget nem vállalnak, így csak a hirdetés feladóján kérhető számon, hogy milyen hirdetés adott fel. Jogilag ennyit.
4. A Fantasy prg-k azért lettek kitalálva, hogy a gyerek ne darabolja fel a barátját, hanem a computeren keresztül vezesse le a benne felgyülemlett feszültséget. Van aki ezt szereti, pl. én a sci-fi-t és a cyberpunkot, de tisztálem pl. Jókai, vagy Mikszth munkásságát is, és nem gyalozam és nem is szidom őket. (Pedig az biztos marhara érdekel őket — CoVBoy)
5. Egyetérték, a +4-es valóban elavult gép, szép kort ért meg, elhunyt, ne piszkáljuk a maradványait! Jó pont, hogy nem szapult a agyon őket.
6. Felhasználói rovat: Személy szerint nem nagyon szoktam elolvasni, így nem kívánok állást foglalni a témában, a C64 viszont kifejezetten irodai gépnek lett kitalálva.
7. Getto komiks: Az összefüggéseket megtalálja az előző és az azt követő számokban, egyébként hagyjuk béken szegény Getto-t, ugys elég baja lehet most a jogvédelmi perek miatt. (Nem kellett volna plagizálnia az EN sörömet — CoVBoy) Hogy mi a jó az angol nyelv kiejtés szerinti írásában, erre csak azt tudom mondani, hogy jó poén! Ami a készítő gárda nyelvtudását illeti, állítom, hogy legalább (talán ismerős a szó matekból) annyival rendelkeznek, amennyire én is, eljöhét megnézni az oklevelet, ha nem hiszi el. Továbbá, kevés ember van, aki nálam trágárabb. Erre nem vagyok büszke, de ezt nem a CoV váltja ki bennem. Ha akarja 3 nyelven küldöm el magat melegebb éghajlatokra...

8. Levelezés. Ezen a ponton csak rhögni tudok, ezzel a megjegyzéssel a fél magyar iflúság előtt leegelte magát. Kiváncsi vagyok, hogy a gyomaendrédi diákság hány százaléka kacagott fel e pont olvasásakor. Leveleink többi részére CoVboy tökéletes választ adott, viszont ha nem tudja elképzelni, hogy ki az aki ilyen lapot olvas, akkor küldhetek egy fotót magamról, hogy legyen valami halvány fogalma, sőt még meg is látogathat (15h-7h) ha felemelő csevelésre lenne szüksége, de elvitathozhatunk a CoV hasábjain is, ezzel szórakozást nyújtva a többi olvasónak, és hogy egy picit tisztességesebb legyek Onnel szemben: LEVELEM végére odabigyeszttem a címetet: KÖNSICZKY ZOLTÁN, Budapest, XI. Bartfai u.8/B. 1119

CoVboy: Nem eszik olyan forron a Szasát. Mit aggodtok? Hát elégedetlen volt a barátunk. Van olyan. Meg lehet is, amíg ingyen van és nem csapkodnak baseball-útközlőre a hátára. Nem tetszik — nem tetszik. Vagy utál, vagy szeret — lényeg az, hogy a közpszerűség hálojába ne ragadjunk bele.

Adventour bonus

Hello evrybody!!
A CoV#45-ben azt írtatok, hogy C64-re már nagyítóval kell keresni a színvonalas gameket úgyhogy itt van egy viszonylag nem túl régi proggy leírása:

DEFENDER OF THE COV

Kerettörténet: Valamikor 198xvanvalahányban megjelenik az 1st már számtalan sok (számitástechnikai) remelem jól választottam el — a szerző) (Ne aggodjon, fiam, ha szükség, akkor majd én szűrök) — CoVboy) magazinújság, könyv, irattomb kapható az újság, magazin, könyv, irattomb árusoknál ezek mindannyian kb. azon a szinten vannak, ami a jóka rossz jelző között található (gyk: közelítőleg!Nlő) féluton. (Alljunk meg egy szóra! A szavakat usque értem, de mit jelent a mondat? — Vágó István) Ezek közé tartozik 1 SPV nevű folyóirat, könyv, újság, magazin, irattomb is. Ennek is szépen a dolgok (eddig tők sablon ez a mondat, de más nem jutott SZMbe) amíg 1szer az SPV szerkesztősege (mind a 1,75) a 25. szám megjelenése után/előtt úgy döntődött hogy mostantól (időszámításunkelőtzerkilencszáznolcvanvalahány) CoV néven fogja rontani a levegőt. Telik-múlik az idő & 1re több 1orrú párfól át az új újság, könyv, magazin, folyóirat, irattombhoz/-höz amely közben megnevekszik 1 CoVboy nevű illető személyével. Am egyszer 1 pár év, hónap, hét, nap, óra, perc, secundum later felbukkan 1 csapat akik szintén vonzódnak a C64-hez (komputerhomik) és elhatározzák hogy megalapítják az 576 kbájtot amely szinten egy számítástechnikával (pontosabban játékokkal) foglalkozó újság, magazin, könyv, folyóirat, irattomb volt/lett. Sokaknak jobban tetszik az új lap, mint a CoV, ezért atálnak a konkurenciához. Amikor CoVboy meglatja hogy sorra fogynak az olvasók, azonnali riadót fúj és csatarendbe szedte az egész HQ-t hogy felvegyék a harcot a betolakodókkal!

Mielőtt még lapoznál, megnyugtatlak, hogy ez nagyon meggondolatlan lépés lenne részéről, hiszen máris jön a megoldás: Betöltés után ki kell választanunk hogy CoVboy személyével akarunk játszani, vagyis mindenki nyomja meg azt a hosszú gombot a billentyűzetten ott lent!

Élőtelnek tudom ajánlani:

TOURNAMENT: a területszerzés legegyszerűbb módja. 2 csavó támasztja a fejét egy Pub-ban. (Nyilván elhúzódtok náluk a PUBertás kor — Pubi) A feladat egyszerű: ha felhangzik egy sikoly, markoljuk meg a joyt és rángassuk ahogyan csak tudjuk.

CONQUEST: ez már jóval izgalmasabb mint az előző volt. Itt sem kell csinálni semmit csak várni amíg be nem ugrik 1 menü (ha valakinek nem ugrik be az kapcsolja be a TV-t. Ha még így sem jó akkor írny a NonStop service!

READ CoV: 1xú (MFC-knek: egyszerű) misszia az user előveszi a CoV legújabb, dupla, jubileumi számát és ketszer elolvassa a CoVboy postát. (Az kellemes. Végre torienik valami jó is ebben a játékban... — CoVboy)

MOVE GUYS: a lamerek mozgatása. Gyakorlatilag semmi haszna nincsen, persze ha valaki rájön és elküldi a címre azt szívesen veszem!

TANSZER: majdnem minden egyorrú táalokzik vele életében. Beszerezhető majdnem minden APISZ shop-ban.

GO RAIDING: Skinhead barátainkkal betörhetünk egy 576 kbyte shopba. Új stuffok is így szerezhetők be.

Fotelek:

BUY ARMOURY: elkölthetjük az összes pénzünket. A következők közül lehet válogatni:

CoV	139 —
CoV évkönyv	449 —
CoVboy világ	239 —
Pub	1000. —

READ CoVboy világ: ugyanaz mint az előző csak a CoVboy világra vonatkoztatva.

Dessert:

FIRST AID: a sebesült lémejeinket DoV tesz kezelésbe. (Getto Világokt osztogat).

A game:

Ha megtámadunk egy HQ-t, ki kell választani, hogy milyen fegyverrel akarunk támadni: CoV: elég hatásos fegyver. Ha ezt választjuk, az NMI HQ porralicizáció%\$%#X (Segítsenek neki, megharapja a billentyűt! — CoVboy) szóval az csökkentni fog pár fűvel (lesz 80-90 HP-t, AC-t, DX-t, ST-t, IQ-t).

CoV Ekvönyv: szintén hatásos, bár a CoVboy Posta hiánya miatt IQ-vesztéssel nem jár.

CoVboy Világ: Az NMI azonnali kihálása.

CoVboy: Volt még pár hint a végére, de azt majd inkább egy Adventour-külön számban próbáljuk elereszteni. Na tessék: még mondják, hogy nem fejlesztétek 64-re új csodákat! Khm. Nincs szerencsem. Level is van:

Hello CoVboy!!!!

Miert nem választálát előző levelemer??? (Levéf? Milyen levé? — CoVboy) Na jól van megbocsátot, de ha erre sem választolok akkor sőt sem kapsz! (Es levelet? — CoVboy) Van 1 pár kérdésem hozzátok/ hozzád:

Nr.1: Tudod szabadidőmben demokat írogatok (próbálok), de sajna ehhez szükségem volna 1 TURBO ASSEMBLER 6.0-ra. Hol lehet azt megszerezni? Lehetőleg ne azt választod, hogy valamelyik szakboltban biztosan van. (Valamelyik szakboltban biztosan van — CoVboy)

Nr.2: Hogyan lehet hozzájutni MIRROR, LAME OVER, PARALYZED BYTES és más színvonalas demokhoz? (Több esély is kínálkozik: először is úgy, hogy elküldik neked egy ilyen kis versikével, hogyszonygya:

Az mondja a fáma,
Ha nem vagy nagyon láma,
Endjувat postalada
Lesz in ti demo, duma, s dáma.
(Meg margarín, ami Rama.

(Huh, de rossz napom van! (Ráadásul beleagályodtam a zárójelekbe. Segítsé! Lajos, mentse ki! Mindegy, becukok egy párat a biztonság kedvéért:))))))))) Na, így már mindjárt más. Szóval ott tartottam, hogy ha a versikék megoldás nem üzem, akkor elmész ilyen klubokba meg ilyen partikra. Duna-parti, Tisza-parti, kikapart, Klub Klux Klán, meg ilyenek. Javasolom az áruhát: titkold el, hogy a Láma ETO igazolt játékos vagy, add ki magad inkább titeli illetőségi coccitál krékernek. Odamesz ahhoz a humanoidhoz, aki a legmagasabban hordja az orrát (szabad-

teri partikon messziről hallható a gurgulázása, mert beleszik az eső), és nagy flegmán közdöl vele, hogy mindössze 100 rénes forintjába fog kerülni, és hajlandó vagy helyet szorítani egyeknek a cucoknak adathordozóidon. Nem, inkább adja ő a lemez is. Ha ez a grandiozus üzleti ajánlat nem veszi le a lábáról, akkor igrer neki 100 rénes pontot. Proba-szerencse. Vagy megkapod őket, vagy felelepedés után újra próbálkozhatsz. Hirtelen nincs más ötletem, de gondolom, ennyivel is sokat segitettem rajtad. 2.400+ÁFA — CoVboy)

Nr.3: Elolvastad táltalán előző levelemer??? (Mi vagyok én, RECOGNITA?! — CoVboy) REEDER! leírással kezdődött. (Ilyen level nem is érkezett. A LIEBELEI-leírásod meg benne volt a #49-ben — CoVboy)

TÖRÖK GYULA, Veresegyház

Tour de Pia

Sörök: Ha igazán különlegességeket akarsz inni, akkor elmész Brüsszelbe, 80 Bef-ert (CoVboy, csak a te kedvedért; Belga frank) váltás a Luffhaven-től Bruxelles Nord-ra jéget, és elmész (az InterCity a 7. vágányra fut be, onnan a kijárat 320 méter (de csak kb., az is lehet, hogy 325)) a főbejáratához. Azon (Főbe-kijárol) kilépev elmész a városháza terére (kb 7-800 méter, nyugodtan lehet kérdezősködni, mivel minden második ember tud franciául, vagy ha úgy jobban tetszik afrikaansul beszél. Erdékességként megemlítem, hogy kb. minden 100 emberrel lehet pár szót beszélni japánul is. Onnan már igazán csekély sával (800-1000 méter) eljuthatsz a Pisló Kisfű szobrahoz. Innen kb. 100 méterre van egy vendéglo, ahol cigányenté játszanak, és értenek magyarul... Errefelé legalább 200 sörkimérés található, mindegyiknek van természetes saját specialitása. Feltétlenül megköstölendő: Belle Vue Kriek, lehetőleg üveges érlelésű; McEwan's Scotch ale; Duvel; Javel; Bourge des Flandres; ha nagyon be akarsz nyomni, akkor tudsz akár 30 fokos, (alkohol-fokos!) sört is venni. (Ugyan már! Az csak egy laza kocké, az is csak levezetőnek. Nekem a Lajos hozott Svájból olyat, ami 36 fokos volt. Rázásra robban — CoVboy)

Figyelemzetni tartozom mindenkit, hogy nagyon ajánlatos annyira józannak maradni, hogy ne keljen botránys részegség miatt ismeretseget kötnie a rendőrökkel, mivel amellett, hogy azok rohadt udvariasak, általában 4 nyelvet beszélnek folyékonyan (a primitívebbje 'csak' hármát), és elég kemények! (Volt alkalmam látni egyik részeg honfitársamat, aki a kycokushinkai indulót énekelte, mire a rendőr közölte vele, hogy csöndesebben vigadjon, mert már 10 (PM) óra elmúlt. Szegény kilyök elkezdte biztatni a derék közeget magyarul, hogy éljen vad-házasságban az utcalány anyjával, s 'nyomatékul' adott egy hízigerit a rend őrenek. Hát mit ne mondják, szegény kökölkei főttörök a főteret... (Nem tudta syegénykem, hogy a magyar viálgnyev? — CoVboy)

Persze mielőtt nagy taps!) közepette be-tuszkolták talpig bilincsen (ami ruhákat szabad volt a keze, lábal) egy járőrökcsiba azért még közöltem vele, hogy egy nagy marha, s a shotokan indulót énekelgetve magára hagytam gondjaival. Mint később megtudtam, meg aznap este kiutasították az országból. (Ennél szebb eredményt egy magyar turista nem is nagyon érhet el — CoVboy) Belgiumról tudni kell továbbá: Brugge-ben lehet hozzájutni: a belgák által legregebben gyártott sörhöz; 215 frank ellenében (320 diszobozban két pohárral) Gembloux-ben az alkoholtól megcsömrölőtek 80 frankért az agrátudományi egyetem Cofeteeréjében (a hátsó részben) annyit ehetnek, amennyit a tányérjukra rá tudnak púpozni. Helyi nevezetesség a bowling pálya, ahol 300 frank körül van egy tábla, 200 frank a cipő (megjegyzém, hogy a 20-

astól az 56-osig van minden mereret, és általában 32-64-70 tele soruk van állandóan készleten. Namur-ban a kastélyal szembeni (kb. 10 km az állomástól, de megéri!) kávézóban mérik a legfinomabb barna sört egész Belgiumban, viszont ugyanott nem szabad sárgabarackból készült serfált inni, mert pocsek! Legpraktikusabb utazási eszköz a vonat; érdemes (nemzetközi vagy belga diákigazolvány birtokában!) megvenni 960 frankért a 16 utas jegyet. Mielőtt befejezem a témát: általában majd mindenkivel szót lehet érteni angolul.

Udv.: MurSoft, the GOD!

CoVboy: A 'Pisilő Kisfiú'-tól ötleteim támadtak, szóval sietősen válaszolok. Köz az utleírás Mr. Bäderer. Ön barmerre issza magát, csak szőljen nekem is: ön hozza a készpénzt, én pedig az ivőfelszerelésemet (legaiább megmutatom, milyen nagy is az a Gigabyte). Ugyan Dada mester a nyelvtudós, de ő most távol van (asszem börtönben, mert nem emlékszem, hogy 'zárt helyen' vagy 'zárthelyin' volt-e a pontos meghatározás, de már ügyis tele van nyomdahiával ez az egész újság), szóval csak én tudok szerényen érdeklődni, hogy afrikaansul nem inkább ott Afrika déli csücskében, az ex-apartheidai Transvaalban csevegnek? Mondjuk tők mindegy, mert a működésben levő giga teljesen nemzetközi hangokat ad... Na jó, futi-futi, mert most már tényleg gondjaim vannak!

Itt megállunk egy pöttyet. E helyütt tudatom a t. Olvasóval, hogy csak elképesztő jóérzésem diktálja, hogy folytassam. A Müller nem rajzolt nekem semmit! Jogos a kérdés: ki az a Müller?! Hát az a Getto. De miért nem rajzolt nekem semmit (le számítva azt a tehenet hátulról). Atok rá, hogy nekem ennyit kell pöttyögnöm! Nőjön hosszú haja, és marasztalja el őt a történelem ítélőszéke.

Forgókipnad

Hány CoVpostát kell átböngészni a teljes meghűléshez? NAGY ISTVÁN, Szeged

CoVboy: Erődes kérdés. Az attól függ, ki hogy bírja. Először is javasolom, kezd el megrendelgetni az összes számot visszamenőleg. (Nem kellene az ilyen olcsó kifogások, hogy már megvannak!) 1 szám - 1 adag. Ez már szemmel látható hatást fog elérni. Utána meg rendelj egy ilyen CoVboy Világot, vagy mi a szószit, és ragd át magad egyszerre rajta. Szakavatott kábitőzerek ezt hívják Arany Lövésnek... Kellemes hűvűlést, küldöm a csekkeket. Tiszteelt Felelőtlen Szerkesztő!

Nemrégiben került kezembe a Commodore Világ újság, de van amit nem értek: mi köze van a Commodore Világ rövidítésének (CoV) holmi CoVboyokhoz meg tehenekhez. Ráadásul minden újságunkban az általuk készített illusztráció valamilyen kapcsolatban van a marhákkal (tehenekkel), vagy a marhapasztorokkal (covboyokkal). Kérem mielőbbi válaszukat: FÖLDI NORBERT, Budapest

CoVboy: Aha. Ez a kérdés már engem is többször foglalkoztatott, de mindig találtam valami sokkal fontosabbat, ami leköt. Hm, hát miért is van köze a CoV rövidítésének a CoV-a holmi covboyokhoz meg tehenekhez. Mi az, hogy holmi? Nekem itt ne holmizáljál! Egyébként fogalmam sincs. Az illusztrációs dolgot azt mondjuk értem: azért van kapcsolatban a marhákkal, mert azokkal vagyok körülveve; azért van kapcsolatban a tehenekkel, mert azokkal meg én szeretném körbevetetni magam (ebbe most ne bonyolódjunk bele, mert ez elég zürös ügy); a marhapasztor viszont teljesen tiszta: a munkanélküli

központból küldték ide. Egyéb kérdés?

Kerem Ont, hogy ha módjában áll, a hiányzó 45 -sz-u Commodore Világot számomra pótolja, bár tudom, hogy egy előfizető díjért adott esetben két lapot küldeni nem üzlet (már ha az elsőt elküldték!) NAGY LASZLO, Eger

CoVboy: Az tényleg nem üzlet. Ennél már viszont sokkal fejlettebb marketing-koncepciót dolgoztam ki: két előfizető díjért küldünk egyet. Már felszólítást, hogy miért nem fizet elő. (Message: Lajos küldj neki #45-öt, mert énekelni fogok!)

A CoV egy nagyon veszélyes betegségcsoport okozója. Itt van pl. CoV-függőség levelírási kényszer. A fertőzés gyorsan terjed. Elegendő, ha valahol CoV-on rohogó, CoV-ot olvasó, sőt CoV-pólos emberkéket látsz — te is megfertőződhetsz. A fertőzés után rögtön veszel egy CoV-ot. Itt kezdődik a függőség. A függőségnek több stádiuma van:

1. A korai szakasz: néha (nem mindig!) veszi a CoV-ot, és a cimlapot vizsgálva dönti el, hogy megveszi-e.
2. A közép-korai szakasz: többnyire megveszi a CoV-ot, a cimlapot nem sokszor nézi (néha érdekli, hogy milyen leírások vannak benne), ha bejártott újságonál nem kap CoV-ot, akkor nem sokat jár utána.
3. A középső szakasz: mindig megveszi a CoV-ot - potenciálisan vevő, rendelhet a régi számokból, gondolkodhat a levelírás. (Tipikus kritizáló)
4. A késői szakasz: előfizető, majdnem minden CoV megvan neki, évkönyve is lehet. Ha levelet ír, abban véleményez, vagy kérdez.
5. A "vérmes" szakasz: tuti előfizető, minden CoV megvan neki (évkönyvek is), leveleiben infókat és hülyeségeket is írhat, lehet CoV-póloja.
6. A menthetetlen szakasz: évek óta előfizető, mindent évekre előfizet (évkönyv, CoV), megvannak neki még a Spectrum-világok is. Leveleiben tömény hülyeségeket ír, egy ruhatárnyi CoV póloja van, amerre jár "COV IS THE BEST!" feliratok maradnak utána.

4. Természetesen a szakaszok között lehetnek átfedések is.
A függőség igen veszélyes. Eleinte a CoV meg csak feldob, később már nem tudsz nélküle élni. (Mint valami kábítószer...) Ennek anyagi következménye is van havi 139 Ft + évente 1 évkönyv ára (esetleg még különszám is)

CoVboy: Dr. Levelíró gyönyörűen leírta a kórismét. OK. Na de hogyan gyógyítható? A dinoszauruszok kihalása, és a zember megjelenése között élt a földön a latin nyelv TOJUSZKOTLUSZ, magyarosítva BUVÓTYUK. Ez egy roppant érdekes tulajdonságú faj volt, ugyanis az alcázást, rejtőzködést és a környezet színehez alkalmazkodást fejlesztette mesteri tőkéllyre.

Természetes élőhelye a nádas volt, de oly roppantul jól beleolvadt környezetébe, hogy ha étel volna abban az időben, és ránézelt volna a nádasra, ami előtt akár 2 (6) db buvótyúk is áldogál — nem látta volna őket, csak a nádas! Mint neked is feltűnt, manapság emberek milliárdjai számára ismeretlen ez az élőlény.

Nem véletlenül: ugyanis kihalt.

Es tudod miért? Mert olyan tökéletes volt az alcázásuk, hogy a kakasok sem találták meg a nádasban a jereket!

Te szent teremti! Gondolkodtál már azon, hogy 50 év múlva ki fogja vezetni a CoV postát?

CoVboy: Életkeptelen fajta lehetett. A jere ügy elbújt, hogy a kakas meg se találta? Szegény. Attól a kis örömtől is megfosztotta magát... Nyilván innen származik, a 'hülye tyúk' típusú kiszóias. Persze meg van a véleményem a tehetségtelen kakasokról is — nem igaz, hogy az egész nádasban nem találtak egyetlen tyúkot sem! Hogy ki fogja 50 év múlva a Postát vezetni? Tudja az ördög! Addig is fizess elő CoV-ra, hogy legalább annyit megtudj, hogy jövőre, mi lesz a helyzet!

A vertikális CoV Megatenisz szabályait lásd odafent

A vertikális CoV Megatenisz szabályait lásd odafent

Még ilyen...

Dear CoVoy & Cov Team!

Levelemet azzal kezdem, hogy halámat kifejezem azért, mert ilyen gyorsan választottok eddigi leveleimre. (JEZUSOM! Itt valami fatális tévedés történt... — CoVboy) Itt ülök a Windows előtt és egy értelmes mondat sem jut az eszembe. (Ezt ismerem, így készül a CoVboy Posta is — CoVboy) Kérdeznék valamit kedves DADától: A programok elején hirdertet SCANNER nevezetű PC-s lemezűságot létezik-e még, és ha igen, hol lehetne megrendelni?

Még valami a Cov'93/94-es Evkönyvvel kapcsolatban. A Modemek világa című nagyszerű fejezet végén valamit nem értek, mégpedig a hibajavítással kapcsolatban. Dada barátom azt írta — idézem — "kössünk össze egy két Mikrofarad/100 V-os kondit és egy 5 kOhm-os ellenállást". Ez eddig OK is, de aztán nézzük csak lentebb a rajzot: ott két 1 mikrofarados kondi (ami ugyan megvan 2 m.farad), de mondjuk 200 V-os. Ez végülis nem lenne baj, de már az 5 kOhm-os ellenállás helyett a 2.7 kOhm-os működni a helyes adat? Kérlek irtd meg! No nem azért érdekel, mert én is modemezni akarok (mert lehet, hogy ez nagyon jó dolog), hanem azért mert EN is ugatom valamennyire ezeket a dolgokat és kíváncsi vagyok, hogy működik jól.

Most lenne 1 pár kérdésem a Cov Team-hez: Mi a kedvec söröcskék? (Ez azért fontos mert már küldeni akarok 1 KARTON valamilyen Beer-t).

Milyen lemezt küldhetnék (esetleg) 5,25 vagy 3,5 és DS HD vagy DS DD) ajándékba. Mikor lesz pillanattelvetel a CovHQ-ról.

Tisztelettel: SZATMARI ZOLTÁN, Debrecen
CoVboy: Ez egy ilyen Guinness-level, vagy mi a szösz — hát ilyen nekem még senki nem irt, hogy 'milyen gyorsan választottam!' Nahát! (Ki a jóég volt az?)! Ez a levél is még csak három hónapos, és én máris válaszolok rá! Egyszerűen elképesztő ez a sebesség. (Vigyázz, fiam, csak el ne kapasd őket!) (Úgy veszem észre, kezdek magamban beszélni.

Sebab.) Szóval — mit is kérdeztél? Ja igen, a Dada. Igen, van ilyen áptunk. Nem, sajnos most nem beszélhetsz vele. Elektrosokkban van. Azt igazából nem tudom, hogy 2.7 vagy 5 Ohm liposystem ez az izé, de én is márhára értek az ilyen bizgityűkhöz, szóval a kérdésre mindenképpen tudok válaszolni. Ha valakinek ez nem lenne elég, annak elmondom, hogy az egész hebreccét én terveztem. Alapvetően indiai kommunikációs szakemberek megrendelésére készült, introzene by Deep Purple (Smoke on the Daughter, vagy valami hasonló), words& lyrics by Füst Milán. Tök jól működik. Egyébként a Dada mit irt, mit kéne csinálnia...?

Hopp! Senki ne mozduljon! Sört öhajt küldeni a t. levelő? Egy kartonnal? (Miert csak egygel?) Jöhét. Tökmindegy, milyen típusú — jöhét. Ez esetben rendkívül gyors válaszra számíthatsz kedvesdrága-ederasanyos barátom. ('Nedves Levelő! Blablablaglugluböf. Mielőbbi választ várja — CoVboy). Az alkoholfreikategóriát mondjuk nem kell nagyon erőltetni, de csak ha az van, az is jó. Majd megissza Getto — hizni attól is tud. Lemezek? Ajándékba? Oh. Bármilyen megfelel. Csak sok legyen. Hely van. Készpenz nincs esetleg? Nem, igazán nem terhel meg vele szépséges levelő úr. Javasolnám, hogy az Öncsodalottsága körül levő minden mozdítható tárgyat küldje el ide. Es akkor majd lesz pillanattelvetel a HQ-ról. (Egy pillanat alatt felvesszük a cuccot, aztán eltűnünk, mint az aranyóra.) Várom a pakkot, addig is puszi...

A lecsó

Napjainkban sokan kérdően néznek mikor felteesszük nekik a kérdést: - Mi a lecsó?

Ezen a társadalmi problémán, népbetegsége próbálunk most segíteni alkotott cikkekben, melynek megírásában sokat segített Besenyő István úr is.

A lecsó eredetileg egy sztangaorleogán (lápi csehó) népi kifejezés, amit később

átvettek fejlettebb kultúrák is. Eredeti jelentése természetesen még nem a napjainkban használt lecsó volt, hanem ősi sztangaorleogán népek — paprika+paradicsom+némi hús — által készített ételt fedte. Ez bizony nagyon régen volt. Történelemlkutatók még ma is vitáztak rója, hogy mikor is? Durván akkor lehetett, mikor Ren Hundoif német szatir feltalálta a Ingkichenblöwenstaurbingenzeichen-t. Ez egy atmoszférikus fedőjeleket észlelő műszer volt, aminek nagy hasznát vették a Lecsófőzésben. Igen-igen, ne tessék csodálkozni. Volt amikor a Lecsót még főzték. Napjaink kaktuszainak elképzelhetetlen, hogy valaha is főzték volna ezt a nemes esztét. Mert a Lecsó napjainkban eszmévé nőtte ki magát. Erről így nyilatkozik Ben Szurkin állami kaktusz: — Nincsen kaktusz tüske nélkül, meg is halnánk Lecsó nélkül. Nem léteznék anyam nélkül, sem meg az apám nélkül. Micsoda vers. Pazar rímek ámitó kavalkadja. Ráadásnak még egy idézet, Kin Tüsev kaktuszimitortól: — Ha lak ik a rusz kik elek város tos Hiba latau hal...

Eredetileg Kiu Tüsev fedezte fel, hogy a Lecsó tud menni, mikor egy fél évi kiküldetés után a kintfelejtett Lecsója nyitott neki ajtót. Kin Tüsev, Ben Szurkin, nagy nevek. De van még egy náluk is nagyobb név: BIG TUSZ ó volt aki egy egész könyvet irt a Lecsóról. Az ő nevéhez fűződik a Tatarbifsztek kontra Lecsó per jegyzőkönyvnek gondos elemzése, melyből egyértelműen kiderül, hogy a Lecsó-nál okosabb kaktusz nincs csak a Tatarbifsztek. Ekkor jelentek meg az első Tartarok (MARTAskat horadtak, márkás táskát, kásás hántását látták a yamárúnak, Adam-t várták, dá nám jätt). Es itt érkezünk el napjainkba (vagy tán a lap aljára?), amikor minden kaktusz tudja: — Szép a nap, de szebb egy tál bablevés... mi is az a BABEVES? Erről legközelebb. Kaktusz Ede-(komplett bolond).

CoVboy: Ismeretlen szerző műve. Nem biztos, hogy győgyítható. Viszont a Posta egyre jobban lezüllik. Most már tele van pudlikkal, nudlikkal, és — ha ez így megy tovább, hamarosan — Kudlikkal...

Ennyit mára. A többit majd a karácsonyfára.

MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

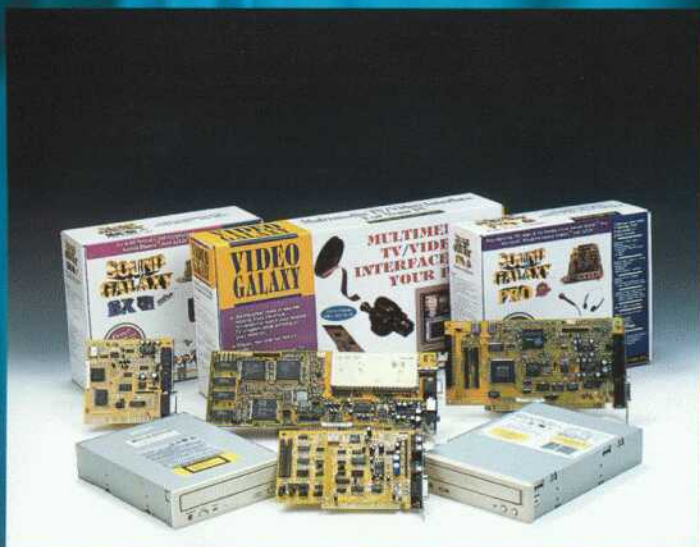
A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások még megrendelhetők!

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron!

Sound Blaster 2.0 kompatibilis hangkártya multi CD
Sound Blaster kompatibilis 16 bites hangkártya multi CD
Ultrasound 16 bites wavetable hangkártya
AZTECH CD ROM dupla sebességű
Panasonic CR 562 CD ROM dupla sebességű
Cinerama MPEG kártya (SVGA,PAL,NTSC)

4.480,-Ft
7.975,-Ft
25.900,-Ft
14.700,-Ft
17.500,-Ft
39.550,-Ft

101: Only the...
5 Foot 10 Pak
7th Guest
9000 Sounds
AD&D Dark Sun -
Shattered Lands
AD&D Dungeon
Hack
Aegis: Guardian of
the fleet
Air Warrior Super
VGA
Alone in the Dark
Apogee Game
Pack 1
Apogee Game
Pack 2
Apogee Games
Companion
Arctic Baron
Betrayal at Krondor
Betty Boop
Bloodnet
Bugs Bunny
Buzz Aldrin's: Race
into Space
C.H.A.O.S. Con-
tinuum
Capstone Casino
Collection
Caricaturas Classicas
Castles II
CD-Romix: Prime 1
City 2000
Civilization &
Railroad Tycoon
Classic Cartoons
Comanche with
Missions
Companions of
Xanth
Complete Ultima VII
Conan the
Cimmerian
Cyberace
Dagger of Amon Ra



Multimédia CD lemezek hatalmas választékban!

Deathstar Arcade
Battles
Dennis Miller: That's
News to Me
DOOM - Companion
DOOM - Manial
Dr. Clip Arts
Dr. Fonts
Dr. Games for DOS
volume 1
Dr. Games for DOS
volume 2
Dr. Games for
WINDOWS volume 1
Dr. Graphics
Dragons Lair
Empire Deluxe:
Masters Edition
Encyclopedia of
Sound

Eric the Unready
F-117A Stealth
Fighter
Falcon Gold
Font Elegance
Fonts Platinum
G.O.R.G.
Game Master 4th
Edition
Games 94
Games Platinum
Gateway II:
Homeworld
Genghis Khan
GIFs Galore
Goblins 3
Grandest Fleet, The
Grandmaster Chess
Graphic Photos
Gunship 2000

Hard Days Night
House of Games II
Humans 1 & 2
Images of NASA
Collections
Indiana Jones Fate of
Atlantis
Iron Helix
Legend of Kyrandia
Legend of Kyrandia II
Lost in Time
Lunicus
Mad Dog II - The Lost
Gold
Mad Dog McCree
Maniac Mansion:
Day of the
Tentacle
Mantis Stealth
Fighter

Media Clips: 3 Pack
Microsoft Golf
Multimedia Value
Pack
MVP Game
Jamboree
Myst, The
Night of the Living
Dead
Oregon Trail
PC Games 2 the
Maxx
PC Super Games
Porky Pig
Power Utilities
Privateer - Wing
Commander
Series
Programmer CD
Psychatron, The
Quantum Gate
Rebel Assault
Return to Zork
Satan
Sentfarrow Photo CD
Shadow of the
Comet
Sights & Sounds 2
the Maxx
Sim City Enhanced
Sink or Swim
Star Trek 25th
Anniversary
Stellar 7
Taskforce 1942
Designer Fonts
Too Many Type
Fonts
Tower of Fear
Ultima I-VI
Video Game
Solution CD
Wacky Funsters
Warplanes
Wolfenstein 3D
& Blake Stone

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel: 140-2101
 1191 Budapest, Katlica 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

Commodore Amiga 500/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2,5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	23.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/OMB	239.920,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/OMB	143.920,- Ft
PHILIPS 8833-II Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó Amiga 500/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	1.992,- Ft
Commodore C-64/II	7.432,- Ft
Commodore C-64 Game set	9.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez)	15.920,- Ft
Commodore Amiga ->Eurocart kábel	392,- Ft

Joystickok

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

Mágneselemek

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
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
FLUJI 3.5" DSDD lemez	632,- 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" DSDD lemez (11db/Form)	268,- Ft

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

Árak

Memóriabővítők

512 Kb-os órási bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	5.592,- Ft
2.0 Mb-os órási bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft
0.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, Ft
1.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, Ft
2.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, Ft
4.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, Ft
8.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

Sega Termékek

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

Egyéb kiegészítő termékek

Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	264,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	???, Ft
Swiftly Mouse Amigához	???, Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	???, Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handycanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.992,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitálizáló (színes) Atari ST-hez	2.392,- Ft
Beyond the mind's eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

Árak

Árak

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	9.992,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache (ETE, IBM OEM)	9.784,- Ft
486SLC-50 Mhz (2x) DSHD lemez	12.120,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache 3 VESA (Dark Green, OPTI, Win AMI)	9.600,- Ft

Processorok, koproc-ok

486DX-33 Mhz CYRIX	12.060,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	12.060,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	19.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	13.992,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	18.080,- Ft
486DX-50 Mhz CYRIX	15.728,- Ft
486DX-50 Mhz AMD	19.992,- Ft
486DX-50 Mhz INTEL	20.992,- Ft
486DX-66 Mhz CYRIX	23.992,- Ft
486DX-66 Mhz AMD	21.992,- Ft
486DX-66 Mhz INTEL	23.920,- Ft
486DX-80 Mhz AMD	28.992,- Ft
486DX-80 Mhz INTEL	52.480,- Ft
486DX-100 Mhz INTEL	62.660,- Ft
INTEL PENTIUM 66 MHz	63.440,- Ft
INTEL PENTIUM 90 MHz	86.360,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belfő	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belfő	13.280,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külfő	18.040,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belfő	24.160,- Ft

CD-ROM

PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	15.696,- Ft
PANASONIC CD-ROM tripla sebesség AT BUS	23.920,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner

Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	1.344,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár)	11.760,- Ft
Sound Blaster 2.0	5.992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.240,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.992,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.800,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	35.360,- Ft
Gravis Ultra Sound	18.992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28.992,- Ft
Mono kézi scanner 256 szíre + SW	13.360,- Ft
GENIUS color kézi scanner + SW	26.960,- Ft

I/O kártyák

IDE + HD + FDD 2S1P1G	1.376,- Ft
IDE+HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.080,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	2.920,- Ft
Trident 9000C VGA 512Kb RAM	3.760,- Ft
Trident 8900D VGA 0Kb	6.992,- Ft
S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC	9.360,- Ft
TSENG ET 4000X VGA 1MB, Vesa	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	12.552,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15.360,- Ft

Ramok, Winchesterek

141256 DIP RAM	512,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.384,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	4.296,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13.992,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	15.992,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	32.992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63.992,- Ft
210 Mb Quantum winchester	17.360,- Ft
240 Mb TEACwinchester	19.992,- Ft
340 Mb Western Digital winchester	20.992,- Ft
420 Mb Conner winchester	22.160,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	29.992,- Ft
1400 Mb Quantum SCSI winchester	111.992,- Ft
2200 Mb Quantum SCSI winchester	139.992,- Ft

Monitorok

14" Mono (1024x768, 0,28) DTS	10.480,- Ft
14" Svga (1024x768, 0,28) AXION	23.520,- Ft
14" Svga (1024x768, 0,28) AXION	27.840,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0,28, Low Rad., NI, LR)	25.992,- Ft
DAEWOO	25.992,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0,28, Low Rad., NI)	28.480,- Ft
DAEWOO	28.480,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0,28, Low Rad., NI, DIG) AXION	35.992,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0,28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	38.520,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0,28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	89.600,- Ft
21" SVGA (1280x1024, 0,28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	208.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

	14" mono VGA 256KB				14" AXION color SVGA + 512KB VGA kártya			
	210MB	270MB	420MB	210MB	270MB	420MB	520MB	720MB
Babyház, 1.44MB FDD, IDE+2S1P1G, 101 gombos bill.								
A386SX-40Mhz, 2MB RAM	56.280,-	58.912,-	61.080,-	70.344,-	72.976,-	75.144,-	82.976,-	102.976,-
A386DX-40, 128Kc, 4MB RAM	67.496,-	70.128,-	72.296,-	81.560,-	84.192,-	86.360,-	94.192,-	114.192,-
C486 SLC33, 64Kc, 2MB RAM	59.304,-	61.936,-	64.104,-	73.368,-	76.000,-	78.168,-	86.000,-	106.000,-
C486 DLC40, 128Kc, 4MB RAM	70.384,-	73.016,-	75.184,-	84.448,-	87.080,-	89.248,-	97.080,-	117.080,-
C486 DX33, 256Kc, 4MB RAM	79.164,-	81.816,-	83.984,-	93.248,-	95.880,-	98.048,-	105.880,-	125.880,-
C486 DX40, 256Kc, 4MB RAM	80.384,-	83.016,-	85.184,-	94.448,-	97.080,-	99.248,-	107.080,-	127.080,-
C486 DX2-50, 256Kc, 4MB RAM	84.004,-	86.636,-	88.804,-	98.068,-	100.700,-	102.868,-	110.700,-	130.700,-
A486 DX2-66, 256Kc, 4MB RAM	90.224,-	92.856,-	95.024,-	104.288,-	106.920,-	109.088,-	116.920,-	136.920,-
A486 DX2-80, 256Kc, 4MB RAM	97.096,-	99.728,-	101.896,-	111.160,-	113.792,-	115.960,-	123.792,-	143.792,-
A486 DX4-100, 256Kc, 4MB RAM	132.528,-	135.160,-	137.328,-	146.592,-	149.224,-	151.392,-	159.224,-	179.224,-
PENTIUM 60Mhz, 256Kc, 4MB RAM	165.000,-	167.632,-	169.800,-	179.064,-	181.696,-	183.864,-	191.696,-	211.696,-

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