

COMMODORE VILAG • Nr. 51. • VI. évfolyam • 1994/12. szám • A legnépszerűbb (sz.)ámitástechnikai magazin

COM

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Rp. 51.
 VI. évfolyam • 1994/12.
 ISSN 0866-0808
 Lap és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
 ©1994 • Ára: 169,-Ft



9 770866 080010

ACES OVER EUROPE MASTER OF MAGIC (C64/PC)



DARK SUN 2.



TIE FIGHTER



ARCADE POOL



LIFE AND DEATH II.



CRYSTAL KINGDOM DIZZY



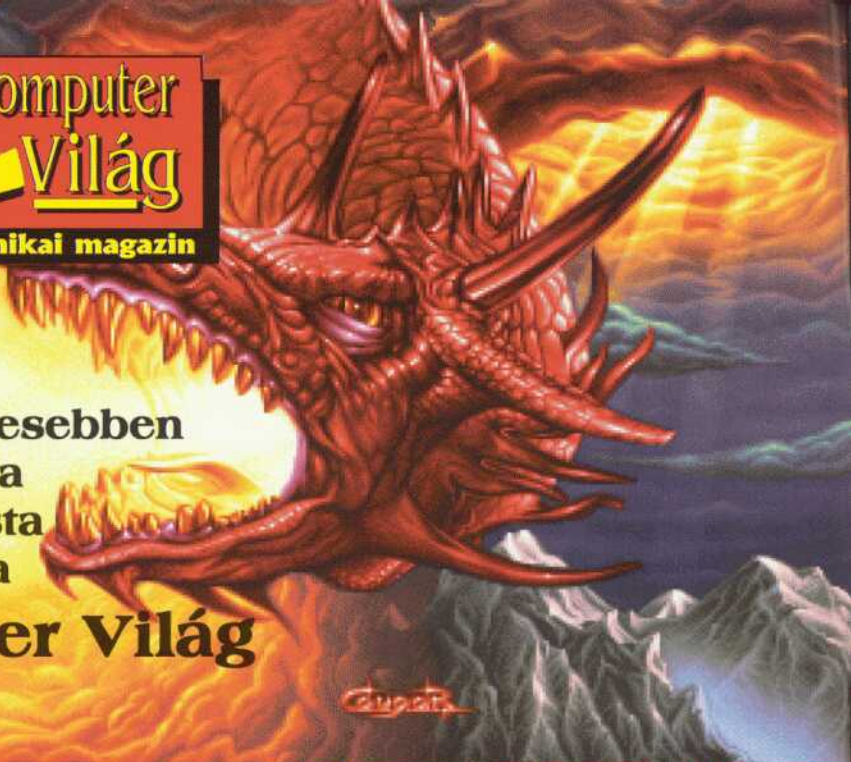
Colonization

Commodore
G-Világ
C64 • AMIGA • PC • Plus/4

CoV Computer Világ

(Számítástechnikai magazin)

Jövőre 16
oldallal színesebben
jelenik meg a
CoVBoj Posta
melléklete, a
Computer Világ



**Mi mindig a
képben vagyunk!**



**Te is megnyerheted a képen látható
486 DX konfigurációt
CD ROM-mal,
sztereo hangkártyával,
ha előfizetsz
a CoV 1995. évfolyamára.**

Commodore Világ VI. évfolyam, 1994/12. szám Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Feladás kiadó: Rucz Lajos
Felületen szerkesztő: CoVboy
Borító: Announce demo (Amiga)
Összeállították: En és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
NEWS rovat: Négyesi Károly (ChX)
Elsőségy rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felhasználó rovat: Kőszó József (JOE)
Amiga felh. rovat: Torók Csaba (CSIKA)
PC felhasználó rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sorok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (H4P)
Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:
Eglessz Dénes (DINO)
Hanula Zsolt (HANCU)
Hatyágnér Attila (HATI)
Paksi Gábor (Ggab)
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI. Vásárhelyi P. u. 8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519.
Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivataltalban kérsz róla: szín csekket, és ezen addig fel a hirdetés díját, rendelés újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszót. Ez esetben tedd a címet kell beírod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írták róla: Com-Ware Kft., MNB, 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságjából kivágható sárga csekket használni!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénnytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsi- és szaküzletekben és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címeik ld. hátul)
SZAMALK Okt. közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u. 68.
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla út 8. /3.
ALKU Kft., Székesfehérvár, József A. u. 25. 8000
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.
KORALL Kft., Tatabánya, Vörösmarty 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, Vörösmarty u. 14/A.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.
RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház
ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Feladás vezető: Dombárdi Olivér
A CoV 52. száma '95. január második felében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	2
NEWS (C64, Amiga, PC)	3
Crystal Kingdom Dizzy (C64, Amiga)	7
Oil Imperium (C64, Amiga)	8
Master of Magic (C64, Amiga)	9
Master of Magic (PC)	10
Arcade Pool (Amiga)	12
TIE FIGHTER (PC)	13
Life & Death II. (PC)	15
DARK SUN 2. (PC)	17
Elsőségy (C64, Amiga, PC)	24
Hirdetések	25
Plus/4 sorok	29
Cinemaster V1.0	29
Aces Over Europa (Amiga, PC)	30
COLONIZATION (Amiga, PC)	32
C64 (felhasználói rovat)	37
FLD Scroll	37
Grafikus Sinus Scroll	38
Amiga (felhasználói rovat)	39
Settlers Editor 1.rész	39
PC (felhasználói rovat)	42
Debugvédelem	42
Tömörítési algoritmusok	43
Egy kis trükk VGA-ra (CIE-KILL)	43
Creative AWE-32	44
Hangtömörítés	45
CoVboy Posta	47

Előfizetőkünk közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Kiss Sándor, Bicske (Nr.940010103)
Mezei Csaba, Marcali (Nr.940010445)
Szammer Gábor, Pécs (Nr.940011095)

Hefkó Ferenc, Bp. IX. (Nr.940020063)
Ress Sándor, Bp. IX. (Nr.940020100)

Gratulálunk! Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Jelen sorok írásakor még egyben vagyunk. Ja, hogy miért? Mert már ország világ arról beszél, hogy a PC-X-esek kihívtak bennünket, meg a többi. Erre a fenomenális alkalomra még nem került sor, de állítólag az eseményt követően soká fogjuk kiheverni a vereségünket. Hááát? Majd meglátjuk.

A legnehezebb dolog mindig bele(lez)vezetőt írni, főleg akkor, amikor egy olyan számmal kell csacsogni valamit, ami egy korszakot zár le. Igen, igen, bátor kalandor. Te, aki bábát—addát kezembem... bocsánat az egy másik strófa. Szóval te, aki kezében tartod a Commodore Világ legújabb és egyben utolsó számát (ne ijedj meg, ez csak a látszat), egy értékes darabbal lettél gazdagabb. Értékes, mert nem hiányozhat a sorozatból. Értékes, mert van benne legalább 4 oldal CoVboy Posta. És legfőképpen azért értékes, mert amiért ma kiad valaki 169,- Ft-ot az csak értékes lehet (látod, hogy megérte volna még idény előfizetni? Sebaj, ez a lehetőség talán is adott.)

Ünnepi számunk az előzőhöz hasonlóan a szokásosnál vastagabbra sikerült. Lehet, hogy az olvashatóság határát a PC felhasználói rovatban már alulról súroljuk, és ezért mindenkitől elnézést kérünk, de nehéz dolgunk van, amikor egy adott anyagot mindenképpen le akarunk nyomni, és határt szab a rendelkezésre álló oldalszám. Elmonda-

nánk, hogy normál betűmérettel (pl. amilyent írógépnél használni szokás) ez a számunk úgy 110 oldalas lett volna, és ez esetben lehet, hogy hónapok könyvnek adtuk volna ki (az Évkönyv már nyomdában volt, amikor ezeket a sorokat írtuk), s természetesen 110 oldalastól még a Getto is jól lakna. Így tehát marad az olvasószeműveg vagy a grandmother lake (CoV term. —> nagytó). 3 opriag felett más lapokat tudunk ajánlani: (ez lett volna a reklám helye).

Aktuális kérdés, mi van ebben a számban? A rágógumit leszámítva a szokásos. A kalózkodással foglalkozó sorozatunk most helyhiány miatt kimaradt, meg mi is megvárjuk, mit mondanak az illetékesek a Computer Karácsony tartandó fórumon. A NEWS reméljük új formájában megfelel az elvárásoknak. C64-re egyre nehezebb használható témát találnunk, így várunk ötleteket a jövő évre vonatkozóan, mely játékokhoz várunk leírásokat. PC-re a tavalyi Karácsonyi bővített számhoz hasonlóan most is kiválogattunk azokat a játékokat, amelyek mostanában nagyon népszerűek. A Plus/4 sorok egy felhasználói program leírásával búcsúzik. A CoV Évkönyv '95-ből helyhiány miatt kimaradt Amigás Settlers Editort 2 részletben közöljük most és a következő CoV-ban. A PC felhasználói rovatban ismét olyan rutinokat találtak, amelyek eddig hazai irodalmakban nem voltak fellelhetőek. No, és az újítás. A CoVboy Posta ezúttal színes bevezetővel jelentkezik.

PC-s játékok

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

PC-s játékok 2.

A könyv ismét kapható. Fogyasztói ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft.

PC-s játékok 3.

Terveink szerint tavasszal fog megjelenni, úgy április első felében. Az újságban időben fogunk szólni róla.

Számítógépes típusok és trükkök Lexikója

Még kapható! Egyedülálló kötet a hazai számítógépes könyv-kínálatban. Több ezer apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. betűrendben *C64-re, Amigára, PC-re* és konzolokra (*Sega Master System, Sega Game Gear, Nintendo, Super Nintendo, Atari Lynx, PC Engine* hogy csak a legfontosabbakat említsük). Fogyasztói ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft.

CoV Évkönyv '95

Micsoda meglepő fordulat. A címe **Computer Világ Évkönyv '95** lett (**Nem eszt? DADA**). A könyv ára a boltokban

598,- Ft, akik az újságba befűzőt csekken rendelik meg a könyvet, 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.

CoV Archive Disk

PAUSE van a dologban, tovább rágódunk a dologban.

A CoV 1995. évi előfizetése

Ismét eltelt egy év, és megint meghirdethetjük már hagyományossá vált előfizetési akciónkat.

Mindenekelőtt megragadjuk az alkalmat, hogy köszönetet mondjunk annak a mintegy 2 ezer olvasónknak, akik bizalmat fektettek belénk, és előfizettek a CoV 1994 évi számainra. Ők — ahogy az az előző évek során is volt — most sem jártak rosszul, még azok is megkapták az előző jubileumi és a mostani bővített ünnepi számunkat, akik 99 Ft-ért fizettek elő a lapra. A bizalom tehát kölcsönös volt.

Már tavaly is kitűntünk arra a tényre, hogy nincs lehetőségünk személyre szóló külön kívánságok teljesítésére, vagyis nem tervezük az előfizetett példányok ajánlott küldeményként való postázását, sem a belül bélelt buborékos borítékok felhasználását, hiszen akkor nem nagyon tudnánk kedvezőbb árat ajánlani a fogyasztói árnál.

Mit ajánl a CoV 1995-re? Nos az, hogy a *Commodore Világból* —> *Computer Világ* lesz ez csupán technikai jellegű dolog. Nem új lappal jövünk ki a piacra, ezt is jelezzük azzal, hogy a sorszámozás és az évfolyam számozás megmarad, tehát januárban jelenik meg a CoV 52. Szeretnénk megnyugtatni a Commodore tulajdonosokat, hogy nem leszünk csak PC-s lap, továbbra is megmaradnak a már jól ismert rovatok, a Plus/4 kivételével. A Plus/4-es csillaga leáldozott, ezt a tényleg el kell fogadni. Továbbra is lesz (talán) 64 és Amiga news a PC-re news mellett, már ha lesz miről írni. Ezt *ChX* fogja elkövetni. Lesznek leírások C64-re és Amigára is, nem csak PC-re. Itt szeretnénk egy fontos bejelentést is tenni, hosszú hallgatás után ismét visszatért a játékleírások színpadára CoVboj, oly nagy alkotás mestere, mint pl. *Monkey Island I*, *Fish* hogy csak egy-kettőt említsünk, ezúttal a *Colonization* rejtelmeibe kalauzol el bennünket. Az Elősegély is változatlan formában folytatódik. Az egyedül változás ami egy kicsit a PC felé billenti a mérleget, az a felhasználói információk terén várható. Külön rovatot szentelünk pl. a hang-

kártyáknak, külön a video-kártyáknak, lesz egy alapozó PC assembly tanfolyam a C64 coder szemével, s persze lesz programozástechnika is. Az új stáb most áll össze, a PC felhasználói témában megjelenő cikkekre remélhetőleg hónapról-hónapra azt a szakmai szintet fogják nyújtani, ami megfelel az olvasók és a kor elvárásainak. A 64 felhasználói rovatot továbbra is *JOE*, az Amiga felh. rovatot pedig *CSKA* vezeti. Rovatot indítottunk a *Micosoft Home* sorozat egyes részeinek bemutatására. No és persze majd elfelejtettük, az egészre a fűszert *Getto* fogja rászórni, ha nem is minden alkalommal, de lesz képregény, viszont minden hónapban lesz CoVboj posta is 1995-ben. A küllemről: Javítottunk a minőségben, de ezt nem úgy kívánjuk bevezetni, hogy a belülről kerülő színes oldalakat telennyomjuk mindenféle csicsákkal, így rontva az olvashatóságot. Reméljük sikerül megtalálni az összhangot a szebb kivitell és a tömény információk közlés között.

Minden kertetés nélkül, az 1995 évi előfizetési díj:

1.908,- Ft

Ennyi szerepel az egyik csekken is. Ez ismét több, mint tavaly volt, mielőtt bárki elővenne egy számológépet, eláruljuk, hogy pontosan 159,- Ft-ra jön ki 1 szám. Ha nem akard meghallgatni 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 kapod meg a januári számot.

Az érvelések:

■ 1995. januártól újabb kedves kis szeretetsomaggal lep meg minket a Hírlapterjesztést végző HIRKER Rt., valamint NH Rt. Elküldték jövő évi ajánlatukat melyből az derült ki, hogy az eddigi fix sávoss terjesztői jutalékrendszerrel átdolgozták. Az új rendszer példányszámfüggő, és az a lényege, hogy azok járnak jövőre a legrosszabbal, 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 elmeji igazgató-ságokonként. Ott csak 30 %-ot vesznek le a fogy. áról. Nos ehhez még hozzájön a remittenda 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 ár-emelés begyűrűzik mind a papírárak, mind a nyomdai műveletek terén... és folytathatnánk. Szóval ezt az iradatlan terjesztői jutalékok csak úgy tudjuk ellensúlyozni, ha postai szinten jelentős áremelést hajtunk végre. A lap 1995 évi végleges fogyasztói ára még nem alakult ki, de szerintünk legalább 40 Ft differencia lesz az előfizetési ár és a fogyasztói ár között, tehát éves szinten ismét mintegy 500 Ft megspórolható.

■ Lehetőség van a féléves és az éves előfizetésre is, de a kedvezmény mértéke is csökken, a féléves előfizetési díj: 1.014,- Ft, a negyedéves pedig 507,- Ft.

TRATTATTATTATAM!!!

Ismét lesz örült sorsolás, az előfizetők között. A nyereménytárgyakat a MIXIM Kft. ajánlotta fel (lásd a borító belső oldalán).

Az 1995 évre teljes évre előfizetők között egy 486-os Multimedia PC számítógépkonfigurációt sorsolunk ki, benne CD-ROM-mal és hangkártyával. Ezen túl az összes előfizető között kisorsolásra kerülnek további nyereménytárgyak: 1 db. Panasonic CD ROM meghajtó 1 db. 16 bites SB Pro kompatibilis hangkártya

valamint joystickek, mágneslemezek... A sorsolásra kb. márciusban fog sor kerülni a MIXIM Kft. üzletében, s a nyeremények átvételére is itt lesz lehetőség. A sorsolás időpontjáról később szólnuk.

Most már mehetsz feladni a csekket, csak egyről ne feleddesz meg. Ha van azonosítósámod, azt írd rá teljes éves előfizetésnél a csekk hátoldalára, rövidebb előfizetés esetén a csekk középső szelvényének felső részére, az összeg rendeltetésére mellé. Köszönjük!

NEWS

Ezenül a PC News témában igyekezni egyeznek a fogak a hivatalosan kiadott időpontokat összegyűjteni és megírni...

PC adventure/RPG

- Az *SSI* a megszokott (?) minőséget szállítja az *Alien Logic* képeiben. Erősen a *Quest For Glory*-ra emlékeztő játék ez. Nov. 1 a CD és Nov. 15 a floppys verzió megjelenésének ideje.
- A *Stonekeep* már rettentő régen készül az *Interplay* műhelyeiben. Feltehetően a *Bard's Tale* igazi örökésévé válik. A játék stílusa először az *Arena*-ra emlékeztet, de az akció fullscreen. A szörnyek digitalizáltak vagy előre renderelték így gyorsabb lesz annál — ami kell! is Nov. 21-re lezlejték a megjelenését.
- A *Hell* egy adventure-arcade játék egy cyber világban. Pompás grafikával öröndeztet meg minket a *Take 2/Gametek* csapat. (CD)
- Egy fontos hír: a múlt évben az *SSI* által elvesztett hivatalos AD&D jogokat az *Interplay* vette meg. A *Northstar Studios* már készíti is a nekik az új játékok PC-re. Szintén tervbe van véve egy, a *Planescape* világában játszódó stratégiai game.

PC szimuláció/sport

- A *Chuck's Yeager Air Combat* írói új szimulátorral kedveskednek: *U.S. Navy Fighter*. Hát igen, így kellene kinéznie minden szimulátornak. Mellestleg korábban *Carrier Wing* néven váltuk.
- A *Sub Battle Simulator II* egy tenger-alattjáró szim. Windows és Macintosh alá. Az első rész méltó folytatása, bár a grafika javult egy kicsit — viszont Windows-os váltoból következően igen lassú.
- A *Microprose* november 30-n adja ki az *1942: Pacific Air War* játékból a *Gold CD*-re és egy *Scenario*-t lemezre...
- Egy "szép" kosárlabda szimulátor érkezik: **3 points basketball**. Hát ez annyira ronda, hogy az már meglepetés. (Gyorsan a naptárra, majd a gépre néztem, hogy egy SVGA PC-n 1994-ben EZ fut...)
- Bezzeg a másik kosárlabda szim. amit láttam az valami: *Bethesda: Road To The Final Four II*. Kemény 85% feletti értékeléseket kapott odakint. Hát, van is mire. Jó minőségű zene, grafika...

PC stratégia

- Az *Avalon Hill* két játékkal is kedveskedik: **5th Fleet** és **Stalingrad**.
- A *SimCity*-ből sose elég! Most jön CD-n is. Szokás szerint fogták a régi játékok és rátettek egy halom videoklipet. Teljességgel ugyanaz mint az eredeti, szóval annak ajánlhatom aki még nem játszott az eredetivel.
- A *QQP* cég **Grandest Fleet** programja sem csalódás, a cég *The Lost Admiral* és a *Conquered Kingdom* játékaival hasonlóan kiváló minőségű képviselet. Elvezetes mind egy, mind két játékos üzemmódban.
- A *New World Computing* a *Might&Magic* sorozat után egy Sim-szerű játékkal jön: **Heroes Of Might And Magic**.

PC arcade/akció/logikai

- A *Rocket Science Games* cégtől rendkívül nagyszámú játékról érkezett híradás. Igazság szerint én soha nem hallottam róluk. A fő probléma az, hogy a cég játékaikról a screenshotok (meg az MPEG movie-k) nagyon szépek, de valójában nem tudhatjuk mi lesz belőle mivel szöveges információ nagyon kevés van. (Például a *Rise Of The Robots*-t sokan szidják, viszont a screenshotok szépek voltak) Gyánús, hogy mind amolyan pif-puf lesz, ezért igyekezzem nem ezzel megtölteni a news-t.

- Az egyik ilyen a **Flying Aces**. Ez valami első világháborús repesztimék néz ki, de nem muszáj hinni a látszatnak (de lehet).

- Szintén *Rocket* gémm a **Cadillacs & Dinoco**. Ez tényleg arcade játéknak igaz-ezik.

- E hónapra sok cyber akció jutott. Az egyik a **Cyberwar**. Erről annyit lehet tudni hogy a grafikája nagyon szép lesz.
- A **Zephyr** is egy **DOOM** klón lesz...
- Es a **Rise Of The Triads** is! Csak az már megröbálja felülmúlni — 11 játékos hálóját meg még több vér. Hát gyilkolós hajlamú egyedeknek nem lesz rossz. A másik, szintén *Warrior* **DOOM** klón game a **Shadow Warrior** lesz. Hát ez csak sokára lesz...
- A **Cubix** egy logikai játék: van egy négyzetlábú, felváltva húzunk be egy-egy oldalzatot, aki egy négyzet utolsó oldalát is bekeríti az kap egy pontot. Sajna nem a legizgalmasabb egy idő után...
- Egy "kicsit" lökött autós arcade: **Wacky Wheels**. A legnagyobb baromság ami valaha is kerekre került. Mindenesetre vitán felül a legjobb autós arcade ami valaha is volt. Hát igen az *Apogee* azért nagy név.
- Doom** paródia a látóhatáron! **Woodruff And the Schnibble of Azmut**.
- Egy nagyon különös játék a látóhatáron: **Cyberia**. Ez is cyber akció-kaland mint oly sok más, de a grafikája a játéknak az új korszakot nyitja. A *Xatrix* cég az következő trükköt csinálta: A *Silicon Graphics Indigo-n* 1280x1024 felbontásban 32 bites színekkel lerendelt képekből előállított 30 fps sebességű klipet (még mindig az SGI-n) és ezeket letárolja. Utána különböző trükkökkel lekecsinyítik 320x200-ra és ezután ezeket a konzerveket már egy meglepően kis teljesítményű gép, egy 386DX 4MB RAM-mal akár le tudja játszani. A játék stílusa végül a *Dragon's Lair*-re emlékeztet, de a grafika egészen egyszerűen hihetetlen. Karácsonyra már valószínűleg jön a CD: most éppen a 25 gigabyte-nyi konzervekből igyekeznek egy CD-re valót összehajtogatni...

PC egyéb

- Egy különleges, igazi karácsonyi hír: **VFX-1**, egy *Virtual Reality* eszköz \$1000 alatt. (Ez kb. két nagyságrenddel kevesebb mint eddig volt) Még mindig picit drága, de már elérhető árú. A cucc két Epson LCD ernyőt tartalmaz. Ezeket egy 16 bites proci vezérli. Az igazi szépség az hogy a hang (micsoda ötlet!) Gravis Ultrasound-t is támogat — a GIUS mindig is támogatott 3D-t. És mi mást adnának hozzá mint az elmúlt idők legnagyobb sikerét: **DOOM**.

Microsoft hírek

- A **WinToon** egy grafikus eszköz amivel fel lehet gyorsítani a **Video for Windows** animációk lejátszását. Szintén képes tesztöleget képeket kiemelni egy animációból és egy háttérre applikálni.
- A **Win 95** nék része lesz az **Autoplay**, ami lehetővé teszi, hogy — egy megfelelően előkészített — CD-t betéve rögtön elinduljon a rajta lévő program. Egy **AUTORUN.INF** nevű file-t kell ehhez elhelyezni a CD-n.

- A **Microsoft Publisher**-hez kiadtak egy **Design Pack**-et. Rengeteg clip-art, még 10 TrueType font.

PC nyúzók nyúza

- És legvégül minden nyúzók nyúza: **Goblins 4!** (Ettől a hírtől extáltam erre az évre. Jövőre folytatjuk!)

Amiga NEWS

Azt hiszem, hogy a teljesítség igénye nélkül, ölmészter fogjuk leírni, hogy Amigára milyen programok fognak mostanában megjelenni. Az igazán jó game-ekkel kezdjük, majd a következők szám News részében folytatjuk. Tehát lesz: Lesz a *21st Century*-től **Pinball Illusions**, a *Blue Byte*-től **Battle Isle 2**, a *Codemasters*-től **Micro Machines 2**, az *Electronic Arts*-től **Fifa Int. Soccer**, *Syndicate 2*, az *Empire*-től **Dream Web**, *Cyberspace*, a *Gametek*-től **Frontier: First Encounters**, *Star Crusaders*, a *Gremlin*-től **Premier Manager 3**, *Top Gear 2*, *Litil Divil*, kedvenc *Impressions*-unktól **Lords Of The Realm**, *Front Lines*, az *Interplay*-től **Dungeon Master 2**, a *Max Design*-től ha valaki emlékszik: az első része, annak itt a **Whale's Voyage 2**, lesz *Der Clou* — **The Clou Data-Disk**, és **Oldtimer**.

Nincs még vége, mert a *Microprose* piacra dobja a **Fields Of Glory**-t, vagyis már megtette, és egy idő után a **Subwar 2050**-nel és a **Colonization**-nel is büszkélkedhetünk. A *Mindscape*-től **Space Academy**, *Alien Olympics*, *Megarace* a kínálat, de nem hiányozhat *Amarigáról* a **Sim City 2000** sem. Gondolom mindenki már nagyon várja a **Mirage**-től a **Rise Of The Robots**-t, amely miatt több napig lesz bekapcsolva nagyon sok gép. Az *Ocean* már épí eljeje, hogy elkészítse a **Jungle Strike**-ot, mert miért ne, de itt lesz még tőlük a **Mighty Mact**, **T.F.X.**, és az **Inferno**. A *Psygnosis* a G2-vel egy lüdegonba invitált minket, és kapunk tőlük még **Magician**-t, **Castle**-t és a **Lemmings**-hez új pályákat. A *Renegade*-től egy normális program lesz, ami említésre méltó, az a **Sensible World Of Soccer**. Egy "ismeretlen" programozócsapat, a *Sales Curve Int.* jóvoltából mi is játszhatunk majd a **Cyberwar**-al. A **Team 17**-től már napvilágot látott az **Alien Breed** következő epizódja, a **Tower Assault**, és egy folytatás, a **Super Stardust**. A *Virgin* is kitesz majd magáért, mivel számíthatunk az **Aladdin**-ra, és az **Overlord**-ra, a **Cannonfodder 2**-re, és a **Lion King**-re.

Aztán várható még a **DAS SCHWARZE AUGÉ 2** is, mely remélem kijön **Blade of Destiny 2** néven is. Hogy miért? Mert az utóbbi legalább angol és nem német.

C64 NEWS

- Volt jobb!!!... mondhatnánk, illetve mondhatjuk is a **Twice Effect TitBit 2**-je láttán. A cím egy akciónak szánt, de csak lövöldözésre sikeredett játékokat takar. Ha az első rész meg is jelent házában valaha, nem sok vizet zavarhatott, főleg, ha a szokásos módon még ennél a második szintén találkoztunkunk már másol: egyképernyős létere, igazság elnagyolt a kivitelezés, ahol 2-3 szintet úgyszólván kell lezerezni a roppant 17-vel (mint Csika) UFO-kat.

- **Alf Nygve** a CoV állandó vendége és tízszertelebbit márhaa csoklóaltala a nemkezesb tisztelt olvasoktat, a fejlettel világ észak-nyugati (Átjárós?) feléből. Mivel ke-reken egy hónap telt el legutóbb megjelent aktuális "sutomáp"-ja óta, a jubileum alkalmából egy készülő sorozat első da-rabjával lepte meg rajongóit. Címe: **Archetype**. Mint az elnevezésből kiasszociálható (Szegény Kazinczy, nyugodj békében!) ösembertípusú főhőssel van dolgunk. S mint ilyen, a változatos-ság kedvéért mellőzhetjük a golyószóró-kat és a géppuskát, (sőt géppogót is) helyette lándzsa a téma. Na, gyilkra magyar!
- **Hogy ki adta elő a Racing Manager** című játékok, az valószínűleg már soha nem fog kiderülni, az viszont biztos, hogy so-kak számára kellemes szórakozást nyújt-hat a stuff. Egy időben a B bitersa fej-lesztők sokat kísérleteztek a grafikaival, illetve animációval kombinált menedzser-programokkal, de a megfelelő össze-gyomlás csak nagy nehézségek árán si-került — ha sikerült egyáltalán. Ráadásul az ilyen fejlesztés évekig is elhúzódh-atott. Az utóbbi másfél-két évben ezért sokkal inkább a "képtelen", azaz animá-ció nélküli budget-játékok kerültek forgalomba. Eddig volt már snooker, foci dögivel, most itt egy autóverseny. Ha már a szépségében nem gyönyörködhe-tünk, legalább élvezzük. Bank, szponzor, minden van. Mi kell még? Máj kell, Sumáker!
- **A Coco Products** épp most rukkolt ki **Snake Attack** című kigyóbüvölő játéka-ival, amikor a **Super Nibbly** minden e té-mában lehetséges babért, bort, búzát, ésőt kapát elkarolt. Pénig — ha az előbb említettet nem ismerünk — akár elég különk is tekinthetnénk. De ismerjük...
- **Mérges — Angry Ninja** a címe a **Senator Scratch** nevű cég talán első, de reméljük utolsó termékének, mely kivitelezésére tekintettel inkább a "mérgezett" titulusra lenne méltó. Elrettentő szemléltetésékné képzéljük el a ma már világszámúak tekinthető **Last Ninja-t** basic-ben megírva, és még azt is egy kissé (nagyon) elnagyo-volta. Képzélhetitek az eredményt... Több mint 400 blokk katasztrófa. Hát ez katasztrófa...
- Volt már **Malom**, nemrég lett **Muhle** és most itt a **Mill**, azaz **Mill Mania**. Változ-tozott egy témára, azaz a Malom nevű **Don Quijote-től** és **Dondiégódtól** mentes logikai táblás játékra. A Mill ismert, az évezrei fogja aki nem az hülyén halhat meg, úgygyogy hamar szerzesz be. Egyébként az alkotók magyarok, tehát a jogtisztaságra nem árt vigyázni. Reszkess pirate(s) (csak a rim kedvéért!)
- **Kalandorok**, kik a múlt hónap óta kivé-gesztétek a **Dylan Dog — The Full Moon Night**-ot, örvendjétek, mert itt a követke-ző szöveges grafikus kalandjáték. Ter-mészetesen megint angolul... Lassan nyelvviszsgára is jelentkezhettek. Ehhez már csak a most megjelent — se nem utcai, se nem bombázó — hanem marsbéli fighterrel kell helytállnotok az elképesztő kalandok során. A cím ennek megfelelően **Fighter of the Mars**. Ha rám hallgattok, az erdőben először jobbra for-dultok, azután balra fordultok, azután meg...
- Az az előbb mégsem arra fordultatok amerre gondoltam, akkor következett fe-ladatként itt van még a **Logyk Software** szintén szöveges szintén angolnyelvű szintén kalandjátéka (a grafikus a kakukktójas — most akkor nem Gettono-k hívják?), mely a rendkívül talányos, és még inkább leírhatatlan hosszúságú **Cranmore Diamond Caper** címet viseli. Ha a directory-t böngészitek, ez nem lesz kiírva...
- A játékboltokban már elég rég óta lehet kapni azt a memória-játékok, melyben egy nagy rakás pófával lefelé fordított lapocská pártját kell megkeresni úgy,

- hogy egyszerre csak egy lapocskát fordítsunk fel. Na, a lustáknak már megint kedvez a számítógép, ugyanis megjelent a **Marex** (holnap meg **Morzzs**) által akárhánnon importált **Momomania**. A nehézsék és fáradságos forgatásokat a joy-jal megspórolhatjuk. Apró szépségéhibá, hogy évekkal ezelőtt egy **Matchbox** című játék már felülmúlta ezt az újkori verziót.
- **Úgy látszik, ez a hónap a mániakusoké, hiszen a Mill és a Memo** után most a **Color Mania** kerül bemutatásra. Biztosan ismered azt a műanyagból készült logikai gamét, amelyben egy négyzsinű, pálcikákból kirakott kódot kell megfejteni, a próbálkozásokra adott válaszok helyes értelmezésével. Mivel a legutóbbi már a pálcikakészítést felét elvesztették, most itt a remek alkalom, hogy felírassítsék az emléket. Megmondom előre, nem lesz könnyű dolguk, ugyanis a kód már öt színből áll, és nem hat, hanem nyolc le-hetséges színnel kell kalkulálnia. Ja, és ezt valami lengyel brigád álmodta C64-be, és a tegnapi Buksi (Marex) nevű grupp vezette elő.
- Na, hogy végre egy kis mozgalmasságot is vigyünk a dolgokba, töltsük be az **Inflexion Development** által kreált **Lazarus-t**, (olyan, mint a sörárus, csak ez laza) mely ezekben az akció-játék szegény időkben közepes kivitelezés ellé-nére is üde színtof. Ha jól emlékszem, 2-3 számmal ezelőtt jónéhány preview-ról beszámoltunk, s a **Lazarus** is köztük volt. Akkor azt hittük, a végeredmény meggyőzőbb lesz. Mindegy, egy kis lö-rögözésre, kulcsnyújtásra, teleportolá-sra kérésre ez is jó lesz. Nekem! Mert Te úgysem tudod beszerezni...
- És most következzen a fantasztikus **59. Production** nevű banda hitetetlen újítá-sa, mely forradalmasíthatja a számítógé-pes játéklejlesztéseket. Teljesen eredeti ötlettil vezérelve az alkotók azt a felada-tot szabják a tisztelt felhasználónak, hogy egy bikával kerezestett tologép (bulldózer) segítségével megfelelő helyre toszogassa a színes gömböket. Hogy ez olyan, mint egy láda-tolagató játék? Hát melyikben van dözer? És a gömböt sem nevezhetjük ládának. Ráadásul még az is megfajtenőd, hogy a program miért viseli egy citromlével ízesített női felsőruha nevet? (**Lemon Blues**)
- Mivel a kínálat rendkívül szegényes, min-den jószándékomban ellenére is kénytelen vagyok egy **CP Verlag** programra is be-nézni. A német **Push** is mostanában oly felkapott titli-tlo csoport újabb képviselő-jét, mely szépek-szép ugyan, de semmi kirívó. Ha van mintegy 200 blokknyi üres hely valamelyik lemezeden, vedd fel. Ha nincs, felejtse el, vagy vedd ko-molyan a címet, és nyomd meg...!
- A **Direct Designe** direkt velem akart ki-szűrni **Enzyme** című programjával. Mert mit lehet írni egy úrhajós lövöldözős já-tékról? Na jó, megerőltetem magam. Szóval, ha minél több úrhajónak titulált valamit felölvünk, akkor egyre több pénz tudunk begyűjteni. Minél több pénz gyűjtünk, annál hatásosabb fegyvereket vehetünk, minél jobk fegyverünk van, annál több úrhajónak titulált valamit tu-ndok lenni, minél előbb elolvassod azt a részt, annál előbb érsz a végére, minél... Na! Ne bántsoatok!! Csak viccelőbeem!
- Végre egy olyan játék, amelyről tömören, érthetően lehet írni. A **ROM Software** ál-tal készített ill. készített **Reflect** egy level-editorral ellátott, alaphelyzetben 68 színttel rendelkező **Turn It** jellegű logikai játék. Ha azt nem ismered, akkor csak annyit erről a típusról, hogy a rendelke-zésre álló négyzetekre cickelve a szomszédos mezők is megváltoznak, s így kell egy előre megadott alakzatot létrehozni. Kedvcsinálónak ennyi is elég.
- Zsebsze Dobbséék már megint itt van-nak. Ezúttal a **TIM Soft** fedőnév alá búj-va farszának bennünket holmi potyog-tatós akcióval. **Az Under the Ground** so-

- kat sejtető címe kevés mondanivalót ta-ka, egy bányában kell Santiago országát ide-oda tologatnunk, hogy a mana ne mellő pottyanjon. Erdemes legalább 5-6 joy-t bekészíteni magunk mellé tartalé-ka.
- A változatosság kedvéért még egy utolsó logikai játék a **Ninjutsu-tól**. A címe: **Fields of Hades**, nem sokat árul el. A játékbán egy mindig csak egyirányba moz-dítható labdát kell a végállomásra eljut-tatni. Ezt nehezíti, hogy a kezdet és a vég közvetlen úton nem hidalható át, csak az útra festett jelek segítségével. A jelek viszont csak akkor aktívak, ha pont rajta tudunk megállni. Ez azért okoz ne-hézséget, mert a labdát csak néhány vektorral irányíthatjuk, azaz például előre vagy hátra csak és kizárólag három vagy négyet stb. lehet megtenni, megállás nélkül. Szóval, bonyolult, viszont ér-dekes és rohadat nehéz.
- Na, az **LK Avalon** már megint kitett ma-gáért. A borzalmas című **Arktyczne Polowanie-t** lefordította angolra, így lett **Arctic Hunt**. Persze előbb az alkotókkal "lenyúlta" a már megszámálhatatlan ötletet szolgáltató **Frogger-t**, új terepet és körítést terveztetett hozzá, a békát már nélkül is átváltoztatta, igaz nem kingbavy-bé, hanem pingvinné. Mostmár saját ötletként is eladható. Hm... Mily etikus... patikus... medikus... CoVboy kuss...
- Tel Próbáltál már megszökni **Arth**-ról? -ból? -től? -gól! Nem? Itt a vissza nem téror lehetőség, hogy gyakorold! A se-gédszöket (**Escape from Arth**) a **Visualize** prezantálja számodra. Mondjuk, hogy jó közepes lövöldözős akció-program, melyhez nem ártana egy tér-kép, valamint az introból meghívható se-gítség elolvasása. Kár, hogy az ellensé-ges alakulatok csak igen primitív módon lekódolt pályán mozognak, s ha egy-egy helyszínre visszatérünk, újra ránkattad-nak. Persze, ha nem így lenne, túl hamar megmenekülnénk. S akkor howá lenne a szökés gyakorlása?
- Az **Avantgarde Presents** jövőtábló megjelent a **Latent Fusion**. Hujjújú... **Direkt Designs/UK** product. **Armalyte** nevű, scifi környezetben haladhatunk (zűrűhajónakál előre, puff puff, úrhajókat szétlőni, ágyúkból tüzelnek stb. Csak így töszavakban.
- **Verms Presents**, produced by **MAREX**. Ezt olvashatjátok a **Lingos** bejelentkezé-séről. Meg azt is, hogy by **Piotr Woziak**. Szóktálaló, mármint a játé-vo az, amit az előbb olvastatok, leny-gyülül még a DADA sem tud. 5 próbólól kell megfjtenünk a feladványt. A len-gyel betűk a C= billentyűvel hívhatók elő. Ami a helyén van, azt kivilágítja, ami nincs, azt egy L alakú jellel jelöli.
- **Firefox**. Itt is van **The Saol in Monastery**, meg **Legend Presents** meg minden, de végül is egy **CP Verlag** programmal állunk szemben. Hagyományos, Pac Man jellegű labirintusjáték, bombát lehet elhe-lyezni, ja és lehet máskálni is.
- S, ha már **CP Verlag**, meg lengyel import, akkor jöjjön a **Puzziack!**. A **Sratos Software** húzta le az ötszázadi löbört a témáról. Képeket kell kiraknunk mozaikszettekéből. A játék időre megy, és isz limitálható.
- A **Motiv B Presents** is a CP Verlag-nak dolgozik. Meteor c. játékuk egy heliokop-teres ügyességi game. Ennél többet nincs is értelme írni róla.
- A **Threshold Pres.** hamarosan kiadja a **Lazer Duel** c. ügyességi játékát. A lé-nyeg a prizmatechnika, lézerral lövünk egy tankból. Ellenfelünk a gép.
- A jó istennek tudja, hogy kik követték el a **Double Trouble** c. szörnyüeséget, mindenesetre az **Avantgarde** importáta. Blockokat kell eltüntetni,, csöveket kell építgetni...

Nos, ennyit erre a hónapra, vizslát jövőre...

PC & Amiga NEWS



Alien Logic



Alien Logic



Stonekeep



Stonekeep



Hell



U.S. Navy Fighter



U.S. Navy Fighter



Heroes of M&M



Cadillacs & Dinos



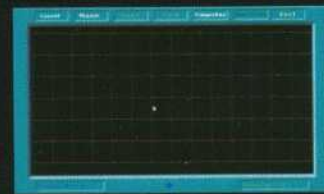
Cyberwar



Zephyr



Rise of the Triads



Cubix



Wacky Wheels



Woodruff &...



Cyberia



Super Stardust



Super Stardust

C64 NEWS



Titbit 2.



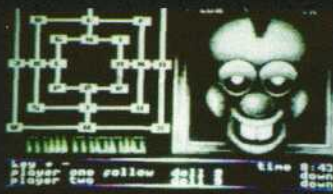
Archetype



Racing Manager



Angry Ninja



Millmania



Fighter of the Mars



Colorman



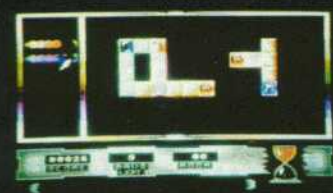
Lazarus



Lemon Blues



Under the Ground



Fields of Hades



Arctic Hunt



Escape from Arth



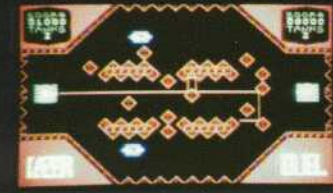
Lingos



Firefox



Meteor



Lazer Duel



Double Trouble

CRYSTAL KINGDOM

DIZZY



Lehet, hogy tévedünk, de szerintünk ez volt az utolsó **Dizzy** a **Codemasters**-tól. Kár... no nem annyira azt a (záp)tojást sajnáljuk, hanem azt, hogy azóta nemigen készülték ilyen stílusú játékok a '64-re (mondjuk más sem igen). No hát... a játék hozott némi változást az elődökhöz képest: a grafika már nem spectrum-szerű (hanem olyan '88-as színvonalú), és a játék hosszabb, több epizódra tagolódik. És ami a leginkább üdítő: nem kell azon tökölni, hogy ugyan melyik korlát mögött van az a rohadt 30. cseresznye (coin, gyémánt stb.), a játékban fellelhető gyümölcsök csak bónuszként szolgálnak. Hát essünk neki: töltjük be a játékot (kattintás is fut), és mindenképpen kérjünk örökéletet. A "főmenü"-ből indíthatjuk a játékot az elejétől, de a megfelelő kódokkal bármelyik pályát játszhatjuk. A kódok ott lesznek valahol a leírás végén...

Első fejezet:

Kezdéskor menjünk balra, és gyűjtsük be az 1 tonnás súlyt, majd jobbra menve a a másikat is. Az egyiket tegyük le a **Daisy's House**-nál lévő kapcsolóra — a lift beindul. A ház melletti ládáról felugorva menjünk jobbra, kapcsoljuk be a másik liftet is, és a felhőkön ugrálva szerezzük meg a **Wishing Well**-en a felhőn árvalódó pénzt, amit rögtön dobjunk a kútba. Lentről jó a szótart: csak gyémántot vagy készpénzt fogad el a szemét. De frappáns... Menjünk vissza **Denzil** házához, és próbáljunk végigugrani a felhőkön. Jó szórakozás lesz, mert az irányítás kicsit rosszabb, mint az előző részekben. Ha sikerült, menjünk balra, és vegyük fel a csavarhúzókat. Ezzel indulás vissza **Denzilhez**, aki egy csavarhúzókat ad cserébe (a házba be kell menni az ajtónál húzzuk le a joyt). Ezzel irány a **The Garden** helyszín (ahol a második súlyt vettük fel), és javítsuk meg a házban lévő generátort. Ha ez megvan, látogassuk meg **Dora**-t, aki egy tortát ad, amit az éhező **CJ**-nek vigyünk el (a lógó ormányú szürke elefánt — kis belső reklám...). Cserébe megkapjuk az esernyőjét, amivel átmehetünk a vízesen. A barlangban vegyük fel a gyémántot, és dobjuk a kútba. Erre valami **Dzsin**(tonik) jön elő, és teljesíti egy kívánságunkat. A kívánság: **Grand Dizzy**-nek legyen kedve beszélgetni velünk — nem túl nagyratózó ez.

egy kicsit? Mindegy, ha ez előtt megyünk el a tatához, elzavar azzal, hogy gondolai vannak, meg nem ér rá. Most viszont a következő, hihetetlenül élmés párbeszéd következik:

- **Grand Dizzy, you look worried.**
- **I am, Dizzy, I am**

Menjünk szeretett párnukhoz, **Daisy**-hez — nem fogad túl szívélyesen, be sem enged a házába. Émiatt álljunk az ablak alatti dobozra, és ott menjünk be a házába, ahol vegyük fel az ostort (a **HALOSZOBABOL** — hohohohó!!!). A **Dora** háza feletti platóról felugorva menjünk el balra, ahol használjuk az ostort **Indy**-stílusban. Ha átjutottunk, menjünk el **Dylan**-hez, akitől kapunk egy új-ságot. Mivel nagytata rövidlátó, ugorjunk be **Dizy**-hez a szemüvegért, és adjuk át az egészet az öregnek — az első részekkel ezzel vége.

Második fejezet:

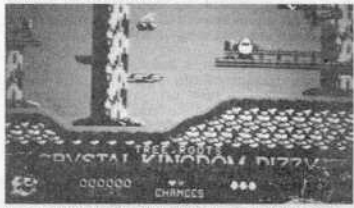
Menjünk jobbra, és kapjuk fel a halkaját, ami **Fast Freddy** (oh, a jó öreg **Tass Times**...) botja fölött van. Ez használjuk a móló végén, mire a hal elindul, és átvisz a túoldalra (örökéletes verzióban simán át lehet üzni). A hajón találkozzunk **Mr. Kapitány**nal, aki megkér, hogy hozzuk rendbe a bárkát — érdekes, hogy mindig mindenre minket találnak meg... Másszunk fel az első árbóca, és szedjük fel a ragasztószalagot, meg a hajó végéből a fűrészt. Ezekkel felszerelkezve menjünk le a hajó gomrába, és miután felvettük a deszkát (valahol lent balra), menjünk legalulra, ahol a víz befolyik (a víz **KEK** színű, nem keverendő a zöld trutyomával, amitől meghalunk), és ott használjuk a deszkát — ha mind a három cucc nálunk van, a rés befojtódik. A hajó aljában kapjuk fel még a tüt (a léktől jobbra), a deszka felhelyezésétől jobbra található foltot és az ollót. Ezekkel rohanjunk meg a főárbócot (középen), vágjuk szét a vitorlát több köteleket, és foltozzuk be a lyukat. A hátsó árbócon található a kormány (?), ezt, valamint a főárbócon lévő két ízet vigyünk a kapitány előtti oszlophoz, és rakjuk fel a kormányt. A hajó még nincs teljesen össze, menjünk el a startképernyőre, ahol **Dozy**-tól megkapjuk a zászlót. Ezt a főárbóca kitűzve a kapitánytól valami pletcsint kapunk, amelyet vigyünk el **Freddy**-nek — cserébe miénk a térkép és a távcső. — a sérépet

adjuk a kapitánynak, a távcsővel meg menjünk fel az árbóccsárba. Di end of csaportu.

A harmadik part

a parton kezdődik. Marjuk fel a lámpát, majd jobbra. A kút sajna nem működik, hagyjuk. A fák platform ugráljunk fel egyik helyszínről a másikra), amíg el nem érjük a békálabakát. Jobbra, szedjük fel az oxigénpalackot, és merüljünk le a vízbe. A barlangban pakoljunk le mindent a zseblámpát kivéve. A felettünk lévő szobában van egy csákány, szedjük fel és menjünk balra. Előbb-utóbb egy tatába botlunk, akit elbeszélése szerint itt felejtettek. Pillanatnyilag nem tudunk rajta segíteni, bontsuk ki a mögöttes lévő falat. Hehehehe... Itt a főnyeremény! Egyelőre hagyjuk itt őket is. Keressük meg az olajshordót (a kincsbarlang fölött van valahol) meg a tüt (ez allig látszik, az egyik szoba lentli platóján van, a szoba alatt pedig zöld trutyom csőpő — talán így könnyebb lesz megtalálni). A megszerzett cuccokat hordjuk a barlang bejáratához, ahol a palackot és a békálabakát felvéve egyenként vigyük ki őket. A csákányt bontsuk meg az olajvezetékkel (ahol a sárga folt van), és tegyük alá a hordót. Ha megteint, olajozzuk meg a segítségével a kút melletti kapcsolót, és küldjük le a vödört (tűz). Menjünk vissza a barlangba, dumáljunk a tatával, erre beszáll a vödörbe. Pakoljuk be a kincseket is a vödörbe, és küldjük fel az egész hóbelevancot. Irány a felszín.

A tata átnyújt egy ragasztót. Ezt és a kincseket vigyük ki a mólóhoz, ahol az a bigyó van. A bigyón használva a ragasztót megtudjuk, hogy ez egy gumicsónak. Fújuk fel a csónakot az oxigénpalackkal, majd pakoljuk bele a kincseket, és szűrjük ki a túvel. A csónak elrepült velünk, jöhet a final mission — már kezd unalmas lenni ez az egész, nem?

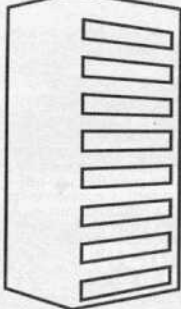


Az izgalmasabb bővelkedő utolsó rész:

A trónon ülő ipse nem enged át, csak valami kristályról ugat. O.K., menjünk fel, aztán jobbra, szedjük fel a kristályt, és adjuk a a pasasnak, és szabad az út (a vizen a halakon ugrálva juthatunk át). Kapjuk össze a holminkat, és nyomás jobbra. A katarult kosarába pakoljuk be a cuccokat, a végén minket is átsegít a falon. Menjünk jobbra, majd fel (a sötét vegyük fel), ismét jobbra, és ott a korona, egy darab jégbe fagyva. Öntözzük meg sóval, és miénk a fux. Essünk le, szedjük fel az ejtőernyőt, majd menjünk vissza, és lentről leugorva szedjük fel a kardot a felhőről — ez ittenre már dőgunalom, de hálsten mindjárt vége. Valahol van főt egy jégkocka, ezt dobjuk be a medencébe, és miénk a pohár is. Ha megvan minden, keressük meg főt a soron következő tatát, és rakjuk a fal rekeszeibe a cuccokat. Ha helyes a sorrend, akkor megbámulhatjuk a fantasztikus befejező képsort (a képsor elemeinek száma 1). Ezt is le lehet formázni...

Oszintén szólva saolódunk a játékban. Az előző részekben sokkal de sokkal több fantázia volt. Ez meg annyira beszűrült a végére, hogy néha már azt hittük, farkaskaválgással kuszálódunk. No mindegy. A kódok: 1969,2000,2010. Es, hogy semmi élvezet nem maradjon a játékban, a helyes sorrend: pohár-kard-korona.

■ HATI



OIL IMPERIUM

Avagy hogy lehetsz Jockey Ewing? Egy tókjó prg. annak, aki tudni akarja, hogy lehet az ember milliomos (persze csak a játékban).

Nekünk sajnos a német változat van meg, és a hibája a programnak, hogy sokat kell a lemezt cserélni. Vigyünk neki: Töltés után megkérdezi, hogy hány olyan játékos legyen, akit ember irányít (1-4). Ezután név, majd embléma, végül irodaválasztás (A-D):
A: Egy szép kis szoba + ronda tapéta
B: Egy felhőkarcoló irodája
C: Egy nagy tárgyalóterem
D: Majdnem mint az A, csak bonus kandallóval, tapéta nélkül

Ezután játékmódot lehet választani:
1. 3 év alatt a legjobbnak lenni
2. 80 milliót összeszedni
3. Mindenkit tönkretenni
4. 80%-os piaci részesedés.

Végül megerősítés, lemezcsere és már az irodában is vagyunk. Aki tényleg játszani akar a programmal, az vegye ehhez hozzá a 92-es Évkönyvet. Igaz, hogy az Amigához van, de nagyjából jó 64-re is. Iroda:

- Táská; - Térkép; - Telefon; - Számítógép; - Fiók; - Újság

Táska: Ha felrobbantottak egy kutat (ne Aralra vagy MOLra gondoljatok), akkor vagy mi magunk ottjuk el, vagy felfogadunk egy oltszóportot. Ha mi ottjuk el, akkor az égő kút elé állva nagy tűznél 3-szor, kis tűznél 2-szer kell a fire-t megnyomni, és odébrohanni, vagy kampec... Ha oltszóportot fogadunk fel, akkor min. 500.000, max. 2.000.000\$-t kell fizetni. Ha sokalljuk az árat, akkor mondjunk nemet, majd oltszóport ikon, szerződés, stb., addig, amíg egy megfelelő nem ajánlat nem jön (kb. 500-600.000), hiszen az idő nem telik. Ha mi otttuktuk el a tűzet, akkor a végén kiírja, hogy hány százalékos a kár, és hány hónap múlva lehet újrafúrni a kutat.

Telefon:
Üzenetek (sajnos ezek is németül)
1. **LIEFERVERTAG ANGEBOTEN** (szállítási üzletet ajánlanak)
2. **SIE ERHALTEN QUELLE** (kaptunk egy kutat). Akkor következik be, ha valaki megmérővált minket, de rájuktak.
3. **ÖFELD BRENNT IN...** (felrobbant egy kút valahol, jó lenne eloltani)
4. **KATASTROPHEN IN TANGLAGER** (robbant pár tartály, újakat kéne beszerezni)
5. **ANSCHLAG ENDECKT...** (elkapták a terroristánkat). Beidéznek a bíróságra, és közlik velünk a büntetést (általában 1 területünk bánja).
6. **TED REDHAIR LOESCHT QUELLE** (az oltszóport eloltotta a kutat)
... **OHNE ERFOLG** (nem oldotta el a kutat)
Ez érdekes vicc, ugyanis ha sikerül, akkor a kút rögtön meg is lesz fúrva (!!!), viszont balsiker esetén oda a zsozsó.

7. **EINE QUELLE VERSIEGT** (egy kút betemetődött, talán újra meg kellene fúrni)

Bővebben:

Szállítás:

- Melyik területre (Alaska, Nordamerika, Mittel-Amerika, Súdamerika, Europa, UdSSR, Golf Region, Indochina)
- Mennyi olajat
- Hány hónapra
- Ár: Mennyit kapnánk. Ha terület olyan, ahol mi is terjeszkedünk, akkor érdemes kiszámolni, hogy az ár hány-szorosa az olaj mennyiségének (ha 14-15 vagy efelett, az már jó). Az olaj mennyisége azt is jelenti, hogy minden hónap végén ennyi olajnak kell maradni azon a területen.
- Büntetés: Ha egy mell a szerződéshez tartozó hónap végén nincs a megfelelő helyen elég olaj, akkor gyakorlatilag megszűntek a szerződést, és az itt megadott büntetést fizetjük.

Asztalfiók

1. Védelmet tudunk felfogadni.
2. Egyfajta statisztika: Hány kutunk van? Mennyibe kerül? Mennyit termel? És hasonlók
3. Terroristát lehet felfogadni: Terrorista kiválasztás - melyik cég ellen - mit tyven (általában elkapják)

Térkép:

Ha van szabadidőnk, itt tudunk nézelődni.

Számítógép:

- **KAUFEN:** Vethetünk venni kutat vagy tankot.

Kút: Kiválasztjuk, hogy a 8 területünk közül hol akarunk venni, ezután ebben lévő 24 terület közül melyiken (ha olyan részben veszünk, ahol nincs még területünk, akkor előbb \$2.000.000-nyi koncessziót fejnek le rólunk). Ezután kiírja a terület árát, majd megkérdi, akarunk-e azonnal fúrni, s ha igen, arra is rákérdez, hogy céggel fúrattuk (sok pénz) (JA), vagy mi akarjuk személyesen megfúrni (NEIN).

Tank: Hasonlóan, mint fent, első itt is a területünk kiválasztása. Az ábra bal oldalán lesz a tank (3 fajta van), a felső nyílakkal tudjuk megnevezni, hogy melyen, a lentebb lévővel a darabszámot állíthatjuk be. A következő fajták vannak: zöld (500.000 barrel, 200.000-500.000 pénz), barna (1 millió barrel/400.000-750.000 pénz), fehér (2 millió barrel, 700.000-1.000.000 pénz) (Figyelem: ha robban a tank, akkor az elsőnek a fele, a másodiknak a harmada, a fehérnek pedig a negyede szokott megmaradni.)

- **VERKAUFEN:** Eladhatunk kutat vagy olajat.

Kút: Kiválasztjuk a megfelelő kutat, majd nyílakkal meghatározzuk, hogy mennyiért. Ha valakinek megéri, pár nap múlva jelentkezik.

Olaj: Először a területünk kiválasztása jön, majd Verkauf ikon, utána (a mennyiségek barrelben): olajár, kereslet, mennyi marad, mennyit adunk el, mennyiért adunk el.
Jó, ha az olajár 13-14 vagy fölötte van, de kezdéskor 10-12, többet ne várjatok. A kereslet jó ha kb. 2-3-szorosa, mint amennyit eladunk. Célserű mindent eladni, hacsak egy szerződés mást nem mond.

- BOHREN (kútfúrás):

Kiválasztjuk, hogy melyik területet akarjuk megfúrni, majd fúrás:

1. A fúrócső hol jár
2. Az előzőnek a nagyított képe
3. Egy célkereszt és benne egy nyíl. A joy-al próbáljuk a nyilat úgy mozgatni, hogy a nyíl a célkereszt közepén maradjon.
a) Mutatja, hogy mennyivel térünk el a középhez képest
b) Az előzőt előadja szavakkal is (OK - jó, CRITICAL veszélyes helyzet, CRASHED - eltört a cső, jöhötünk újra fúrni)
c) A cső sebessége, a tűzgombbal lehet változtatni
d) Annak a rétegnek a keménysége, amelyben éppen jár a fúró.

4 fajta terület létezik:

- Tengeri: Ez a legkönnyebb
- Hagyományos szárazföldi: Ez a leggyakoribb
- Sivatagi: Pl. az Egyenlítőnél bukkannahtunk ilyenre
- Havas: Pl. Északon
- **STATISTICS:** Különböző statisztikákat tekinthetünk meg (készpénz, befektetés, stb.)
- **EXPERTIES:** Nagyon fontos! Ha kutat akarunk venni először ezt, javallott használni. Egy területet 15.000 dolcsiért tudunk megnevezni (már megfúrt területet 10.000-ért). A lényeg:
- **Ar:** Szárazföldinél 870.000-2.000.000, tengerinél 2.000.000-4.200.000
- **Fenntartási költség:** Minden hónap végén ennyit automatikusan levonnak a készpénzünkől. Szárazföldinél: 150.000-800.000, tengerinél: 900.000-2.000.000.
- **Termelés:** Ennyit termel a kút havonta. Szárazföldi: 0-90.000 barrel, tengeri: 0-260.000 BRL.
- Vissza az irodába: Hmmm...

Újság: A legfrisebb hírek felől tájékozódhatunk.

Az irodában a képen található egy naptárt, mellyel a hónap végére ugorhatunk, ha nem akarunk már az adott hónapban semmit csinálni. Ha pedig az olajemlékmánkra egy fire-ty nyomunk, akkor előjön a save/load (németül Speicher/Laden, csak hogy mindenki örüljön).

Pár apróság:

1. A számítógépnél pl. a KAUFEN-nél megjelien egy fehér téglalap, a bal felső sarkában pedig egy ismerős kis jelecske (GEOS/Workbench...). Ezzel a számítógép főmenüjébe lehet visszatérni.
2. A számítógépet a jobb alsó sarokban lévő szürke kapcsolóval lehet kikapcsolni (gyengébbek kedvéért).
3. A hónap végi értékelésnél:
Az első oszlop a befektetés értékét mutatja, a második pedig a hónap végén rendelkezésünkre álló készpénzt, ezután kiírja egy "telexsíkon", hogy ki mit vett/tett.
4. Ha védelmet akarunk felfogadni, de nincs rá pénz, akkor is nyugodtan fogadjuk fel, ha lesz annyi pénz, automatikusan levonódik.
5. Olajlelésnél néha probléma van, valaki meg akar előzni minket. Az ellenségénél gyorsabban kell elvezetni a csövet a "kijáratig".

• Dzsambo Steven

MASTER OF MAGIC 1964



fegyvert a magyar változatban Kovács Zsombor alakítja, ugyanis az eredeti név (mace) helyén csak az a bizonyos négybetűs jelző állt... (tárgyozatlanknak lásd CoV 45). A fegyverrel kopogtassunk be a másik ork bácsihoz, akinek a leverése után máris egy szép páncéllal lehetünk gazdagabbak. Tovább azonban ne menjünk a folyósón, mert egy csúf vámpírba botlunk.

Ugorjunk el a hátságáért, ami lehet, hogy nem mutat jól a páncélon, de hasznos lehet, ha valamit magunkal akarunk vinni. A hátságák előtt nem árt felvenni pár szobával arrébb a Protection from evil gyűrűt (magyar változatban yurui), sose lehet tőle.

A nagy teremben találkozhatunk egy nagyobb csapat ellenféllel. Ezek leverése kemény dő, nem rossz ötlet úgy manőverezni, hogy körülvegyenek, aztán elengedni egy fireballt. Jutalmul egy halom stuff esik a nyakunkba, amelyeket érdemes használni arra, ha térdéken lévő jelek azt mutatják, ahol mi megtaláltuk őket, de néha el is bókálhatnak a fiúk). A csetepatét után érdemes elfogyasztani egy gyógypáti (előhelye a térképen). A felvett cuccok közül a legfontosabb az a tör, amit megvizsgálva kiderül, hogy fából van. Na ja, egy orknak nem telik többre... Viszont ezt a törjt jól fel lehet használni a vámpír bácsi ellen. Két falattal ki is végeztük, és máris miénk a halál biciskája, ami az egyik scroll szerint a minotaurusz ellen kiváló (más ellenfél azonban csak rhög rajta). A vámpírnál van még egy gyűrű is, ennek azonban semmi speciális tulajdonsága sincs. Ha már fogóban van az energiánk, pótolhatjuk az egyik csontinál lévő potíonnal. Az illetőnél van még egy kard is, amit végünk használhatunk. A közelében van egy Potion of Orcanin Intellect is — ha valaki kevésnek találja a varázserőt, nyugodtan iga meg.

Garantáltan nosztalgialiga fog emlékezni azokra az időkre, amikor még volt mivel varázsolni... hehehe. Van itt a közelében az egyik ajtó mögött egy vámpír és egy varzsló is. Ha beléjük akarunk kötni, jó, ha elég erősek vagyunk, és nem árt egy Magical Shield sem. Leverve őket számtalan fontos dolog tulajdonosai leszünk: van itt két pajzs, egy scroll, ami szerint a vámpírok ellen a legjobb a fatör (soha jobbkor ez az információ), na meg egy felcímkézett potíon. Nyugodtan iga meg mindenki, aki túl erősnek érzi magát... Szóval ide nem kötelező bejönni. Ha már megvan a Dagger of Death, akkor menjünk a minotauruszhoz, és verjük le. Nem árt, ha tele vagyunk erővel, minden védfélszerelés megvan, és bekapcsoljuk a varázspajzsot. Ha agyonvertük a marhát, megtalálhatjuk Mr. Thelric nyakékát. Menjünk a starthelyre, álljunk a piederstáira (sárga kocka), és tegyük le az amulettet. Kész, vége.

Ha ezt valaki végigolvasta, biztos arra gondol: hát ez valami lamer piti játék. Hát nem az. Próbálja mindenki saját kútfőből végigjatsítani! Hosszú ideig fog szenvedni, azt garantáljuk. Nagyszerű élmény volt számunkra, amikor a vámpír lölése után otthagytuk a fatör, majd hosszas menetelés után egy ajtó mögött egy másik esett a nyakunkba...

Van még néhány tisztázatlan részlet is: pl. van egy rakás sárga bigyó, amelyeknél megjelenik az OPEN ige, de hiába nyitjuk ki, nem történik semmi. A egyik scrollok olyasmi van, hogy valami Leggoless nevű pasi meggyógyít — mi nem találkoztunk vele. Meg van egy teleport is, ahol átmenve kirak a térképen jelölt helyen — talán ezt is ki lehetne cselezni valahogy...

(Lett volna térkép is, de nem találtuk sehol, pedig még DADA finn—ész szótárát is átlapoztuk — 1.0)

■ HATI

Na, ez sem egy vadonat friss játék... de ami régi, az még lehet jó, nem igaz? Különbösen is, kezdetben is fut a 64-en, ami a mai időkben nem kimondott hátrány. Ugorjunk neki:

Kerettörténet: Egy sötét barlangban császálunk (csak úgy, a hangulat kedvéért tettük hozzá, hogy sötét, mert különben ez egy normális cseppbarlang), és belebotlunk egy kis tóba. Pontosabban nem botlunk bele, mert idősebb észrevesszük. Elkezdjük vizsgálni a tavacskákat, amikor megtörténik a dimenziók közötti első kapcsolatteremtés nemese pillanata: egy kéz behú minket a tóba, és egy másik világban találjuk magunkat. A kéz tulajdonosa Mr. Thelric, a mágia mestere, aki a következő ajánlatot teszi: vagy visszaszerezük neki az örök élet amulettjét, és mehetünk vissza, vagy itt rohadjunk meg a kies barlangban. (Nem is rossz. Sokkal szimpatikusabb, ha így kapunk küldetést, mint más játékokban, ahol mindenféle népek könyörögnek, hogy szabadítsuk meg a világot a gonosz sárkányvilámváros/varszlo/stb... retteggett uralma alól.) Mellesleg lehet örülni: ez már igazi dungeon!

Na, a játék kezelése: A játéktér a bal felső sarokra korlátozódik, ahol a történések ún. photoscape stílusban játszódnak, ami annyit tesz, hogy csak a hozzájárul közeli dolgokat látjuk, a többi elvész a sötétségben... Mielőtt mindenki belelekesülne az egészről csak annyit igaz, hogy csak a közvetlen közelünkben lehet látni valamit. Az se sok: az ellenfelek kb. gyufafaj nagyságúak, minket pedig egy sárga pötty jelképez. Ennek ellenére nem rossz megoldás a dolog, hoz egy kis hangulatot a játékba. Jobboldalt főn két csik jelképezi az életerőnköt (B) és a mágikus erőt (M). Ezek alatt van egy üzenetmező (ne féljünk a nagy szavaktól). Legalul pedig a látható dolgok (ellenfél, ajtó, tárgyak) viszonylag szépen megrajzolt képei vannak.

A játékot egy menü kererestül irányítjuk. A menü szavai alaphelyzetben angol nyelvűek, de mi már találkoztunk egy "magyarított" verzióval is — borzalmas. A fordítgatól biztosan jó szándék vezette, de az eredmény lehangoló. A tárgyak nevei kicsit furák, ráadásul a lemezmonitorral végzett fordítás miatt a szövegek tördelése sem az igazi...
A menüpontok:

Run: Mozgunk. A tüzgombra térünk vissza a menübe.
Inventory: Leltár. Fontos, hogy a fegyverek a jobb kézben legyenek, mert különben nem tudjuk használni őket.
Examine: Megvizsgálja valamit. Ezzel lehet a tekercseket is olvasni.
Cast: varázsolni. Thelric sem hülye, ezért megtanít induláskor pár varázslatra, amivel lesz némi esélyünk a túlélésre. A varázslatok:

Magic Missile: Ezt talán nem kell a bemutatni. Abban különbözik a megszokottól, hogy ez néha mellémeleg.
Fireball: Csak a mellettünk álló fickókra hat (mindre). Elég erős, de sokat fogyaszt.
Energy Drain: Ez is valami támadás, nem használtuk.
Magic Shield: Megnöveli a védelmünket, de állandóan fogyasztja a varázserőt. Kikapcsolni az uncasttal lehet.
Attack: Támadás a mellettünk lévő ellenfélre. Ha támadunk, lehetőleg ne piszkáljuk a tüzgombot; miután mindenki támadott, újra visszakapjuk a vezérlést. Ha véletlen megnyomjuk a tüzét, előfordulhat, hogy kiválasztjuk valamelyik másik menüt, és ezalatt az ellenfelek újabb körön át püfoinek minket.
Pick up: Felvenni valamit. Ha tele van mindkét kezünk, vagy sok cucc van nálunk, akkor nem sikerül.
Put Down: Lerakni valamit.
Swap: Ha bal kézben van a fegyver, ezzel rakhatjuk át a másikba.
Wear: Viselni valamit. Hasznos, ha a páncélt fel is vesszük; és nem a hónok alatt hurcoljuk...
Take Out/Put in: Berakni/kivenni valamit a hátságákba/ból.
Look in: Megkukkantjuk a zsák tartalmát.
Drink: Sajna csak különféle varázslatokat lehet...
Open/Close: Kinyitni/bezacukni az ajtót.

Pár szó az ellenfelekről: a *denevérektől* nem kell félni, pusztá kézzel is simán lenyomhatóak. A *kigyó* sem az a kimondott nehézű, könnyen el lehet futni mellette. A *hellhoundok* már többször támadnak, de ha van páncélunk, már nem olyan veszélyesek. Annál inkább a *pókok*... Lehet, hogy csak nekünk volt pechünk, de ezeket a dögöket nagyon nehéz eltalálni, sokszor ütnek, és gyorsak. Rohadt idegesítő állatok... Az *orkok* már nehezebb fiúk, de nem túl szívósak, a *csontvázak* viszont már elég komoly ellenfelek. A *vámpírok* (két db) már sokkal szemetebbek: egy fegyver van, amivel kiférthetőek, és nagyokat sóznak ránk. A *varzsló* is kellemtelen, tűzlabdákat hajgál, a *minotaurusza* meg az igazi, ami a vámpírokra, csak még erősebb.

Ha valaki szeretné végigjatsítani egyedül a játékot, az biztosan jól fog szórakozni (nekünk például nagyon tetszett, bár lehet, hogy velünk nincs rendben valami), annál is inkább, mert nem lehet állást menteni. Emiatt nem lehet a játékot fél nap alatt végigjatsítani — itt kérem szenvedni kell...

Ha valaki elakadt, annak itt van a végigjatszás:
Elsősr is kellőss fel ork barátunkat, és beszéljük rá, hogy adja kölcsön a buzogányát (magic missile jó lesz). A



Végig egy nagy adag **Civilization-t** és a **Master of Orion-t**! Hintsd meg némi **Warlords**-al, fűszerezd még mágiával, és már kész is az utóbbi idők egyik nagy slágere: a **Master Of Magic** (mellesleg a **Master of Orion-t** a programozó banda képviseli, ugyanis ugyanaz a **SIMTEX** csapat csinálta mindkettőt. A **Colonization-t** meg a kiadó cég, a **Microprose**) (miért, az **Orion-t** vajh' ki adta ki?). Mondjuk érdekes, hogy miért volt jó a **Microprose**-nak ezt (valahol ez is **Civilization** klón) a **Colonization**-nel egy időben kiadni (főleg ilyen bugos állapotban!). Na nem jai! Örüljünk, hogy ez is van, és kezdjük el játszani.

A játékról sajnos el kell mondani, hogy meglepően sokszor omlik össze. Kell neki vagy 2.5MB EMS, és ezzel minden rosszat elmondunk róla. Hogy miért kell még ma is az EMS-t nyújtó inkompatibilis programokkal vesződni, amikor már rég van XMS meg protected mode... No minding: mentünk sűrűn és ne idegeskedjünk emiatt. A program is menteget, tehát ha kilépünk, akkor ugyanott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Ha meg összeomlik, akkor max. egy pár kört vezethetünk el.

Az eléggé normális intro után kezdődhet a játék (éleg normális: kb. egy éve még ilyen nemigen volt). Ha valakinek nem kell az intro, akkor indítsa el a **wizards.exe-t**.

Az első képernyőn a játék nehézségét állítjuk be. A **Difficulty** közvetlenül erre vonatkozik 5 fokozatban az **Introtól** az **Impossible**-ig. Minél több az ellenfél (1-4), annál nehezebb a játék. A terep méretét is állíthatjuk (**Land Size**). Érdekes az utolsó opció: a mágiát erősíthetjük/gyöngyíthetjük testzés szerint. Ez persze az ellenfelekre is vonatkozik!

Ezután jön a varázslónk kiválasztása. Nem a szép nagy fél érdekes, amit kirajzol a program, hanem az alatta lévő könyvek gerincén álló szimbólumok színe: ez határozza meg, hogy a mágus melyik kategóriában menniye járatos. **Intro** és **Easy** fokozatban a gép ad előre gyártott mágusokat, a másik két fokozatban mi csapunk össze olyat, ami tetszik. Ha mi tervezzük mágust, akkor kapunk 11 pontot, amiből összebarkácsolhatjuk a tienti alapján a nekünk tetsző mágust.

Fehér és fekete könyv nem kerülhet össze. Minél több könyv van valamelyik osztályban, annál több varázslatot tanulhatunk abból a típusból, és azok annál különlegesebbek lehetnek. Négyféle gyakoriságú varázslat van: **Common**, **Uncommon**, **Rare**, **Very Rare** (közönséges, nem-annnyira-közönséges, ritka, nagyon ritka). Ha mondjuk 2 fekete könyvünk van, akkor nem fogunk nagyon ritka fekete varázslatokat tanulni. Ha mondjuk 11 fekete könyvünk van, akkor mind a négy gyakoriságból 10-et tanulhatunk - de csak fekete varázslatot, semmilyen más osztályból nem tanulhatunk. A könyvek növelése/csökkentése az egész játékban érvényes módszerrel történik: a sor bal szélén click csökkenti, a jobb szélén pedig növeli.

A mágusok alapban kapnak egy tulajdonságot is (a játék folyamán kaphatnak újabbakat is). Ezek is igényelhetnek 1 pontot, ugyanúgy, mint az egyes osztályokba helyezett könyvek. Ráadásul speciális követelmények is lehetnek. Jobb clickre szokásos infót kapunk arról, hogy mire is jó az adott tulajdonság. Meglepő, de a jobb clickes infót tényleg használhatóak. Ha van szükséges követelmény, és ezt még nem teljesítettük, akkor bal clickre kirja, hogy mi is kell hozzá (ilyenkor még nem világít a felirat). A leírásuk a varázslatosztályok leírása után jön.

Most akkor jöjjenek az osztályok leírásai!

Chaos Magic (narancssárga-piros): Pusztító hajlamú egýeneknek javasolt. A **Warp Lightning** című varázslatuk talán a legerősebb ilyen a játékban. Akár egész városokat lehet letarolni egy szál harcos nélkül.

Death Magic (sötétlila-fekete): Az előnyük a megidézett élőhalottakban van. Es ezek még nem is kerülnek olyan sok mannába. A zombik uralása (**zombi mastery**) is jópofa: a bukkott csatákkal is erősödünk, és a grafika, ami itt előjön, az fantasztikus. Közvetlen kárt ezzel a mágiával nem igazán lehet tenni: az élet elszívása (**Drain Life**) túl lassú. A halálmágiákat is csak lassan kaphatjuk meg, és csak a játék középrészében lenne szerepe. Sajnos néhány varázslatuk szinte sohasem sikerül. Probléma még az is, hogy mindenki utál. Az élőhalott egýseknek nem gyöngyíthatók és könnyen számíthatóak az életből.

Égy **Black Channel**-es hörsé rámondanak egy **Dispel Evil-t**, erre minden cuccával tönk el a játékból!

Life Magic (Fehér): Ha **Warlord**-ot játszunk, akkor szinte ez az egyetlen esélyünk. (**Crusade Spell**)! A standard egýseket elég szépen fel lehet táplálni: Hősiesség, Szent Gyevyer/Páncél, Sérthetelenség, Oroszlánszív varázslatainkkal sokat segíthetünk. (**Heroism**, **Holy Armor/Weapon**, **Invulnerability**, **Lion Heart**) Az **Ima** és a **Magasabb Ima** (**Prayer**, **High Prayer**) is nagyon hasznos. Kiváló városi cuccokat is kaphatunk. Az **Inspiration** nagyon fontos minden városba. A fenntartási (**upkeep**) költség mindössze 2 arany, és könnyen kaphatunk 40 (!) aranyat is egyetlen városból, ha bekapcsoljuk a **Trade Goods-t**. Ez a mágia ingyenes sikváltásokat is engedélyez. A **Planar Seal** varázslat könnyen a játék megnyeréséhez vezethet.

Nature Magic (Zöld): Rengeteg fickós megidéző varázslat, és a nagyon hasznos **Change Terrain** és **Earth Lore** varázslatok. Támadó varázslat szinte nincs, de az **Óriásbőr**, **Kő/Acélbőr** (**Giant Strength**, **Stone/Iron Skin**) varázslatok "kicsit" segítenek a támadásokban. A föld sárrá változtatása (**Earth To Mud**) kellemes hatású lehet: az ellenfelet nagyon lelassítja, és ha van egy csomó lövedőző ípsékné, akkor azok simán leavadászhatók. A **Crack's Call** sem rossz... A Visszaállítás (**Regeneration**) varázslat bár drága, meglepően hasznos lehet. Egy keményebb csapatra rámondva egy párat gyakorlatilag legyőzhetetlenné válnak, mert minden kör elejére helyre áll az energiájuk. Csak akkor lehet kinyírni őket, ha valaki lecsapja őket egy kör alatt. De ha figyelem! - egy keményebb csapatra mondjuk rá... A Vizenjárás (**Water Walking**) is hamar megszerzhető.

Sorcery (Világoskék): Ez egy ügyes dolog. A **Confusion** c. spell baromi erős, és 15 (!) pontba kerül csak. Már a játék elején 2-3-at lehet elsűtni egyetlen menetben. A Lándzsásoktól a Sárkányköntösökig bárkit össze lehet vele zavarni. A **Fantom harcosok** és **szörnyek** (**Phantom Warriors**, **Beasts**) meglepően jól jöhetnek egy csata közben: már vízre állniuk, amikor hirtelen varázslunk egy ilyet... és... Lehet még repülés, láthatatlanság, tömeges láthatatlanság és Szélljárás varázslatunk is (**Flight**, **Invisibility**, **Mass Invisibility**, **Wind Walking**). Ez utóbbi a következőkre jó: a célpont és mindenki más, aki vele egy csapatban van, repülni tud, a célpont sebességével. Egyszer volt egy csapatunk, ahol négy hős cipelt magával **el Sky Drake**-et (egy kacsa?), és **KILENCET** léptek körönként... A játék vége felé még lehet **Suppress** mágiánk is, amit talán nem ismertünk: ismerkedjen vele mindenki magá! Erdemes... Mit is mondtunk el erről a mágiáról, ami az egyik kedvencünk? A **Spell Binding** (az ellenfél fejlesztéit lehet vele lopkodni) érdemel még említést. Ja, és a **Sky Drake** az egyik legerősebb megidézhető szörny. Létezik még egy pár **Arcana** (szürke) varázslat, amit mindenki megtanulhat, de ezek elég gyengék.



A különböző tulajdonságok köztük:

- **Alchemy:** 1-1-ben a mana/arany arány. Ez különben 2:1.
- **Warlord:** +1 level az egységeiknek, és **Ultra Elite** egységek lehetősége.
- **Channeler:** A csatában úgy varázsol, mintha az erdőjében volna a csata, azaz az ilyenkor szokásos extra manát nem kell elköltenie.
- **Archmage:** +10 a mágus tulajdonságaira és kétszer olyan nehéz a varázslatait megsemmisíteni (**Dispel Magic**). Ezt ezentúl csak **Dispel/2**-nek fogjuk írni. Ehhez tulajdonsághoz kell 4 könyv valamelyik osztályban.
- **Artificer:** 33%-kal olcsóbb a varázstárgyak készítése. **Create Magic Item** és **Create Artifact** spellkek indul.
- **Conjurer:** 25%-kal olcsóbb az idézés.
- **Sagemaster:** 25%-kal gyorsabban fejleszt varázslatokat. Ehhez legalább 2 osztályban kell lennie könyvnek.
- **Myrran:** Myrror-ban indul. Speciális fajokkal lehet, mint **Beastmen**, **Dark Elves**, **Dracונים**, **Dwarves**, **Trolls**. 10 manát termel az erdője egy körben 5 helyett.
- **Divine Power:** 50%-kal erősebbek a bekötő épületek hatásai. Ehhez 4 könyv kell a **Life**-ban
- **Famous:** A Fame tulajdonsága 15 kezdetkor. Kétszeres az esélye hősköre, szoldos toborzásra, mágikus cuccok vásárlására.
- **Runemaster:** Spec. varázslatokat tud csinálni amik **Dispel/2**, 25% bonus kutatásra és 25%-kal olcsóbbak.
- **Charismatic:** Fele annyit fizet egy hősről, zsoldosért, mágikus itemért. A negatív csatlakodásokból származó diplomácia-büntetések feleződnek, a jó effektek pedig duplázódnak.
- **Chaos Mastery:** 10%+ a Chaos Spellken, **Dispel/2**. A Chaos Node-okból származó erő duplája. 4 chaos könyv kell ehhez.
- **Nature, Sorcery Mastery** ua., az adott tudományra.
- **Infernal Power:** Ua., mint a Divine Power, de ehhez a 4 könyv a **Death**-ben kell.
- **Mana Focusing:** Egy adott osztály node-jából származó erőt 25%-kal növeli. 4 könyv kell abba az osztályba.
- **Node Mastery:** Dupla a mágikus erő az összes Node-ból. 1-1-1 könyv kell a **Chaos**, **Nature**, **Sorcery** osztályokba.

Ezután kell kiválasztanunk a fajt amivel leszünk. A **Myrran** varázslatnál már kiderült, hogy a játék két világon játszódik, **Arcana** és **Myrror** világon. Az átjárók közöttük az elhagyott mágus tornyokban vannak vagy megfelelő varázslatokkal lehet átjutni. A fajok különbözőek csak, de a varázslatok, a csata, stb. az ugyanaz.

- **Barbarians** **Warship** (csatahajó), és gyors növekedési ráta. 2 csatahajó együtt gyakorlatilag minden partraszállást vissza tud verni. (Kivéve ha nagy ritkán az ellenfél is warship-pel van, de mondom: ez nagyon ritka).
- **Gnollok.** Ez egy primitív, erőszakos banda. Ha őket választjuk, akkor az első pillanattól támadjunk, mert +2 strength van az alapsapataikon (spear, swordman).
- **A félszerzetek** (halfing) sem rossz: gyorsan szaporodnak, és kívül parititás (slingers) csapatokat termelnek. Sajnos erősen limitált, hogy milyen épületeket hozhatnak fel.
- **High Elves:** Elf Lordokat termelnek akik nagyon hatalmasok. (gondoljunk mondjuk **Feanorra** vagy **Gil-Galad-ra**) Termelnek **LongBowMen**-t is (hosszú íjjal lödőző figurák — ez is ismerős: **Legolas**) A harmadik jó kis egységük a **Magician**. A faj elég szép mana-bonususokat tud kapni. Viszont nem meglepő, hogy a szaporulatok meglehetősen alacsonyok.
- **High Men.** A **High Men** a szokásos ember faj. Semmi különös csapat,

mindenben átlagsak. Emléstés a **Warship** osztágra érdemes.

- **Klackson.** Nagyon gyorsan szaporodnak, és a **Stag Beetle** nevű csapatok — bár elég drága — meglehetősen masszív egy fajta. Ha a főváros Klackson, akkor kettővel kevesebb a lázadó a városokban. Így az adott meglehetősen magas nyomatjuk mindjárt a játék kezdetén. Sajnos ők is erősen limitáltak az építmények terén.
- **A gyíkemberek** (Lizardmen) tudnak úszni, így gyakorlatilag bármerre elkelandozhatnak velük. Aránylag olcsón termelnek **Sárkány Teknősöket** (**Dragon Turtles** - ez biztos a Tina Nindza teknőc ha már megnőtt). Ja, és harcosoknál sem utolsóak. Ők húzhatják fel a legkevesebb fajta épületet. (Ez a teknőcek miatt érthető)

A további fajokból egyedül a következő Myrror-ban élő faj érdemel említést:

- **Sötét Elfek.** Hihetlen erős a mágiajük, és a **Nightmare** csapatunk talán kicsit túl erőse is sikerült...

Az 1.1-s MOM-ban a különböző lödőző csapatok már csak egyet lőnek percenként kettő helyett. Ez nagyban javítja a játék egyensúlyát. Igaznak tűnik az a kijelentés, hogy a MOM valójában a v1.2-től kezdődik, addig legfeljebb publikus béta verzióknak nevezhetjük. (Az írás pillanatában még nincs 1.2-s, viszont a hircsapot nem vagyok képes elzárni magamon...)



Szintén az 1.1-s verzióban javítottak a barbárok és egy kicsit a törpökön is igazítottak.

Úgy tűnhet, hogy a faj választás csak a játék elején lényeges. Egy idő után ugyanis olyan rengeteg idegen várost rohanunk le, hogy tetszés szerint válogathatunk a jobbnál jobb egységekben. Emiatt úgy tűnhet, hogy a "lassú" fajok (pl. elfek) nem érik meg. Viszont a játék készítői ezt ellensúlyozandó annyit elönyt adtak az elfeknek, hogy még mindig ők a kedvenceim. Persze a barbárok vagy a berzkerék sem rosszak — pont a tempójuk miatt.

A játék vezérlése a **Colonization** és a **Masters Of Orion** alapján már triviális, de mivel nem mindeki ismeri ezeket, szólnék pár szót erről is.

Ebben a játékban varázslatokat kell feltalálnunk. (Jél Nem is hitem volna) Ha jobb cickelünk egy városra, akkor láthatjuk a városunkat: A felső sorban a lakosságot. Három féle figura lehet: farmer, építő, lázadó. Minden figura 1000 embert jelképez. A sor jobb v. bal oldalán való bal click növeli az azon a végén álló emberek számát. Jobb click ad infót. Persze a lázadókat nem lehet itt növelni/csökkeníteni. Növeli az adók emelésével, csökkenteni megfelelő építmények felhúzásával lehet. (**Shrine**, **Temple**, **Parthenon**, **Cathedral**) Alatta a nagy ablakban vannak a létesítmények, rájuk cickelve eladhatjuk őket. Mellette van, hogy mit is termelünk éppen, az ezt tetszés szerint megváltoztathatjuk. Rengeteg féle épület van persze, itt egy gyors tipp,

hogy mit is érdemes termelni: Egy gyors stratégiai tipp arról, hogy mit építsünk: **Builders Hall**, **Granary**, **Shrine**, **Smithy**, **Marketplace**, **Farmers Market**, majd **Temple** vagy **Library**. Egy nagyon fontos létesítmény van: **Summoning Circle**. Ahol ez van, oda lehet különböző lényeket idézni. Ez a főváros is. Ha egy csapat az aktuális akkor jobb cickel "elszabadíthatjuk" a kurzort, hogy máshova is cickelhessünk.

A felső sorban láthatunk néhány menüt. Az első a **Games**. A szokásos **Quit**, **Setting**, **Save**, **Load**. Ha rákattintunk az egyik játékalábrán akkor megjelennek a **Save** és a **Load** menüpontok. Rá soha nem kérdez, tehát csak óvatosan...

A következő a **Spells** menü. Itt állíthatjuk be, hogy milyen varázslatot óhajtunk elcsúzni. Ezek a csatán kívüli varázslatok: szörnnyidézés, egységek felpumpálása, stb.

Itt mondanám el, hogy a varázslatkönyvünket a felső sarkokban látható számfűzőn való bal cickel lehet lapozni.

A harmadik menüpont, az **Armies**. Itt a hadseregeinket láthatjuk. Bal cickel ki-válaszathatjuk és mozgathatjuk őket, jobb cickre meg a szokásos info érkezik.

A következő a **Magic** menüpont. Na, ez gyakorlatilag egy az egyben a **Masters Of Orion**-ból jött át. Itt állíthatjuk be a mana szétosztását a jogoroknál cickelve. Amelyiknél a jogarfejre cickelünk, az nem fog változni.



Az alsó sarkokban lévő **Alchemy** gombbal az aranyból manát lehet előállítani. Ez hasznos lehet, ha valamért nagyon nagy mana szükséglet áll elő: több nagyobb (10-20 fős) városban **Trade Goods**-t termeltetünk és már jöhet is a manadrátd. Mondjuk egy **Time Stop** varázslathoz szükséges lehet ilyen, ugyanis 1500 mana kell a castoláshoz és 200 a körönkénti fenntartáshoz.

A következő ikon az **Info**. Persze nem csak info lesz:

- **F1.** Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a földről kérhetünk infót. Várostelepités előtt fontos!
- **F2.** Egy nagy térkép kapunk. Bal cickel lehet behozni a játéktérbe egy helyet.
- **F3.** Milyen varázslataink vannak? Néha érdemes megnézni, de legtöbbször tudjuk, mink van.
- **F4, F5** Statisztika.
- **F6.** A kör elején kiírtak ismétlése. (x város befejezte ezt/y lakosa lett, stb.)
- **F7.** Adózás. Na Ez fontos! Elég egyszerű: alacsony adó, kevés lázadó, és kevés bevétel <-> Magas adó, sok lázadó, magas bevétel. A lázadókat igen sikeresen lehet csökkenteni az erre szolgáló épületekkel.
- **F8.** Nagyvizir. Automatán dönti el, hogy melyik városban mit építsünk.
- **F9.** Infó saját magunkról. Ez is kb. annyira hasznos mint az **F4, F5**.

Ennyit bevezetésnek. A stílus kedvelői máris hátrébb lapozhatnak a **Colonization** leíráshoz, ahol is CoVboy bátyó folytatja a témával kapcsolatos eszmefuttatásokat.

• **ChX**

ARCADE POOL



Ami most következik, az a világ nyolcadik csodája. Egy kis budget játékról van szó, ami mellett igen sok full price termék nagyon sürkének tűnik. A **Team 7** soha nem volt híres az elkapodott projektekről, de ilyen minőségre (annak ellenére, hogy ez a csapat a kedvenceink közé tartozik) még mi sem számítottunk. Az **ARCADE POOL** annyira csúcs minden tekintetben, hogy néha őszintén szólva nem is tudjuk, hogy egy-két cég mire föl meri a portékáját egyáltalán "játéknak"-nak nevezni.

Vágjunk bele a játékba:

Mindenekelőtt a bejelentkező menüben fogunk végigugrani, aki pedig a játéktípusokra kíváncsi, az egy fejezettel lejjebb érheti ki magát!

- Start New Game: Új játék indítása... Most aztán roppant nagy titkot árultunk el!

- UK 8 Ball Pool (vagy amit akartok!): Ez csupán egy lehetőség, a játék nagyon sokféle biliárd változat kipróbálását biztosítja a számnakra, mint már említettük, ezek tárgyalásáról később lesz szó.

- Single Match: Az éppen beállított játéktípusban egy meccs végigdöntése. Elég egyszerű.

- Demo Session: Na neeeeeem... azért sem írjuk le!

- Player Setup: Végre valami érdekesebb menüpont, bár azért nem vágotunk hanyavt tőle. Az ablak bal oldalán láthatjuk a játékosok neveit, mellettük pedig azt, hogy gépi, vagy kézi irányítás alatt állnak-e. Abban az esetben, ha az aktuális játékos ember (gy.k. homo sapiens) manipulálja, a névre cíckelve megjelenik egy kurzor, és beírhatunk egy új nevet. Ha a computeré a játékos, akkor a "névre click" manőver a gépi skacok közötti szelektálást eredményezi. Van még itt két dolog: a **players num.**, a játékosok számát jelzi, míg a **tournament** egy esetleges bajnokság taglétszáma.

- General Options: Hát ez nem igaz, még egy olyan lehetőség, ami tök egyszerű! Van még mit írni erről a stuffról egyáltalán? Ja, hogy van: például érdemes megemlíteni azt, hogy a posztó színt mi sokszor hiába próbáltuk a szemünknek kedvesebbé cserélni, az bizony maradt az eredeti. A US és a UK labdatípusok közötti igen bonyolult választást pedig a kedves olvasókra (rajongókrá?) bizzuk...

- Custom 8 Ball Options: A Custom 8 Ball játékmód rejtélyes opciói. Aki jót akar magának, az nem piszkálhatja! Csak mániákus poolórluteknek!

- Online Manual: A játék kezelésének angol nyelvű leírása. Biz' lsten nem onnan vettük ezt a cikket!!! Akinek érdekelnek a Custom 8 finomságai, az innen mazsolázzhat!

- Load és Save: Az!

POOL-FAJTÁK:

Óké gyerekek... azaz tisztelt és kedves és szép olvasóink, itt jön a lényeg: most aztán levakarjuk Nektek a játékban előforduló összes biliárdfajtát, illetve azok szabályait.

UK 8 Ball Pool:

Az alapvető játéktípus, a teljesség kedvéért természetesen leírjuk, hátha akad olyan, aki nem ismeri. Szóval a lényeg: a fehér golyót bökdöshetjük, illetve azzal kell a többi golyót bejuttatnunk jól megérdemelt helyére. Kezdekör üssük be a felhalmozott golyók közé, de előtte nyugodtan tegyük a legkeményebbre az ütés erősségét! Amilyen színű golyó megy be először ütésünk nyomán valamelyik lyukba, olyan színeket kell képviselnünk a továbbiakban. Vagyis, ha sárga golyót ütünk be először, onnantól kezdve csak olyanokat szabad a jövőben is hazavágnunk! Amivel az élet szép, de nem tökéletes, meg fog történni velünk egy-két malőr. Ilyen például az, ha netán az ellenfél golyóját robbantjuk be egy félreeső lyukba, illetve ha fehér labda is úgy dönt, hogy távozni óhajt a pályáról... Ebben a két esetben az ellenfél egy szabad ütést kap. Egy játékos addig játszik, amíg egyrészt az Amiga be nem mondja az unalmast, másrészt meg ha mellé ütünk valamit, vagy egy labdánk se megy a lyukba az aktuális ütés hatására. Ilyenkor a másik játékos jön, illetve ha elszúrtunk valamit, akkor ókelme szabad ütést kap, azaz kavarhat kedve szerint.

A legbosszantóbb az, ha a fekete golyót idő előtt sikerül beszerencsétlenkednünk valamelyik lyukba. Ha az összes hozzánk tartozó labdát beütöttük már, akkor kell a fekete golyót valamelyik zsebbe továbbítani, s amivel már meg is nyertük a játékot. De ha a kis feketét úgy ütjük be, hogy kint van a pályán még valamelyik labdánk, akkor AZONNAL elveszítjük a játékot. Különösen akkor lehet hisztizni, amikor sokkal jobban állunk, mint az ellenfelünk, és egy óvatlan mozdulattal elnyeljük a fekete bébit az egyik gaz nyílással... Ilyenkor környezetünk aktív leépítésével próbáljuk csillapítani idegességünket!

Ha a kör megkezdésekor semmilyen ball nem megy be a lyukba, akkor a **select ball group**-ban (a képernyő felső része) választhatjuk ki, hogy melyik fajta lasztkira

tartunk igényt. Mielőtt azonban ezt megtennénk, mindig nézzünk körbe, hogy melyik színű labda/labdák vannak "lyukközömben". A lövőhelyzetben lévő labdákrol a "róppálya" is tudomást ad.

US 8 Ball Pool:

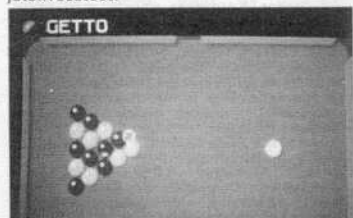
Egy másik labdakészlet. A lényeg ugyanaz, mint az előbb.

US 9 Ball Pool:

Itt a game célja az, hogy a különböző golyókat egy adott sorrend szerint (emelkedő számk alapján) kell a lukakba lökdösnünk.

US 8/15 Ball:

Elég jópofi dolog. Az első ütés után kiderül, hogy melyik csapatot fogjuk képviselni a csikos/csiklatan (nem csinítalan!) labdák közül! Ha ez megvolt, a színünk szerintekezt seppen üssük be, majd az utolsó ütés helyélt kell kiválasztanunk, ha már csak egy golyónk maradt. Fígyelem! Jól gondoljuk meg a hová szeretnénk lökni a last skulót, mert ha kijelölünk egy lyukat, annak a helyét már nem módosíthatjuk! Egyébként a fekete labda távozása a pályáról ebben a játékban "csak" büntetőpontot eredményez, nem pedig játékesztést.



Custom 8 Ball:

Na hát ez az a játékfajta, ami a legtöbb fejfájt okozta nekünk — még *Kalmo Pirin*(n) néni ellenhatásával is fíttyt hánva saigott tőle a kobakunk! Amire rájöttünk, az az, hogy a saját színünk (csikos/csiklatan) szerinti golyókkal kell a zsebekre navigálni. Ha valaki szabad ütést kap, az egy **kéz pointer** segítségével megkönyvítheti a dolgát — ezzel lehet ugyanis a pályán mozgatni a skulókat. A készítő is sejtethetők, hogy ez a fajta pool egy "minimálisan egyszerű" játék, mivel egy külön menüt is kreáltak neki. Ha nagyon nem megy, egy későbbi CoV-ban nagytó alá vehetjük...

9 Ball Challenge:

Kifejezetten izgalmas pool. A neve ellenére először hat golyót kell eltüntetnünk a pályáról. Hogy melyik legyen az önkéntes "lukkakerülő" labda, azt a bal felső sarokban láthatjuk. Ha nem is ütjük be azonnal a kis drágát, legalábbis érjünk hozzá! Hibapont esetén ugyanis három életet veszünk, ha pedig nem sikerül beütni, az egy életünkbe kerül. Ha ennek ellenére is túléltük a játékot, és mind a hat skulót beszenvedtük, akkor fog csak igazán folyni rólunk a víz, amikor megtudjuk, hogy a következő körbe kilenc golyót köll betapsolnunk, ráadásul az életeink száma nem áll vissza az eredeti maximumra! A világot lyukba való beütés több pontot eredményez. Jó szórakozást!

Survivor:

Mint a neve is mutatja, túl kell élnünk ezt a játékmódot. Azaz gyerekek, eljött a ti időtök: eszetlenül lehet bökdösnünk bármelyik labdát, a lényeg, hogy MINDEN ütés hatására minimum egy távozzon a pályáról — ellenkező esetben minusz egy élet. Csak haiken jegeznédnk meg, hogy három étellel rendelkezünk. A játékosok felváltva ütnek, egyszerűen egyik, aztán a másik. Nincs különösebben hibapont, de egy-egy elbaltázott ütés életvesztést eredményezhet. Három

élet pedig... hát, hogy is mondjuk csak... szóval nem igazán sok!

Trick Shot:

A legeslegfurcsább mód, ahol is általában beállított trükklövéseket gyakorolhatunk. Tetszés szerint kidobálhatunk labdákat a pályáról, vagy keresztbe-hosszba cipelhetjük őket a 'kéz' pointer segítségével.

Speed Pool:

Talán ez a legizgalmasabb pool a rekordjavító örültek számára. A lényeg az, hogy az összes labdát a lehető legrövidebb idő alatt bezavarjuk. Az időt itt az órán kívül annak idegesítő kattogása is jelzi. Erődese a **Demo Session**-nél megnézni, hogy a gép ebben a kategóriában milyen gyors!

Hát... akkor ennyit a biliárdfajtákról. Ha valakinek ez kevés, nem fogunk megsértődni, ha tollat ragad, és megírja a véleményét — akkor esetleg to be continued...

Hogyan lökjük a labdát?

Ez itt a kérdés: hogyan lökjük a gölyöt??? Na, azért nem kell félreérteni, hmm... Oké? Mielőtt azonban vadul játszanánk a

dákóval, nézzük át a képernyő alján terpeszkedő információhalmazt balról-jobbra haladva:

- **Exit:** Kilépés az aktuális játékból (csak akkor lehet, ha a pointer nyíl alakú).

- **New:** Új. Kivételesen nem mosópör, hanem játék!

- **Save:** Kimentés.

- **Replay:** Az utolsó ütés visszajátszása (akár játék közben is).

- **Stats:** Ezt a kör befejezése után is megkapjuk, de akár a harc hevében is behívhatjuk. Egyébként statisztika.

Ezek voltak az ikonok, de van ám itt még min csemegézni! Mindjárt a **Stats** mellett láthatjuk az éppen mérészen törtető játékidőt, és egy kis sávban az aktuális labda számát (amin a pointer éppen sziveskedik eltehenkedni), végül pedig egy kis ablakot benne egy gölyóval és csikkal. A gölyőn tudjuk beállítani azt, hogy a dákó hol üsse meg, a csikkon pedig az ütés erősségével manipulálhatunk (bal click). Na most, hogy végigragtunk magunkat a képernyő legeljén, tekintetünket fordítsuk a játéktérre, és összpontosítsunk a fehér lasztra. Útni úgy lehet, hogy lenyomjuk a bal clicket, ekkor egy fehér pontvonal

jelenik meg, amin ütés gölyóval futkározunk. Gondoljuk, nem volt nehéz rájönni, hogy a vonal az ütés irányát mutatja, a rohanó karikák pedig azt, hogy a drága labda mekkora sebességgel fog szárguldozni a posztón. Ha a bal clicket egyfolytában nyomva tartjuk, és úgy mozgatjuk a pointeret, szelkélálhatunk a "róppályák" között. Előbb-utóbb megtaláljuk majd az igazit — ha ez megtörtént, a gölyó az éppen beállított sebességgel és szögben szépen támadásba lendül a jobb click leütésére.

FINISH!

Hát ennyit Néha — ez most komoly — sírhatnánk támad, ha arra gondolunk, hogy egy-két cég nagy dérral-durrall hirdeti a kacatjait, amik fabatkát sem érnek, aztán meg igen szerényen jön ez a "budget" kategóriájú stuff, és agyonver sok "nagyot". Nem dicsimuszokat zengünk a **Team 17** eddig is igen népszerű csapatának tagjai felé — de az tény, hogy ez a kis remekmű igazolja az "egyszerű, de nagyszerű" tételt helyességét! Minden benne van, ami pár kellemes órához kell! Még dákó is...

■ TIBSOFT & STEFA

THE FIGHTER

(Táj jellegű Fájter)



TIE Fighterrel szállni élvezet, Gyorsabban meghalsz, mint képzéled Pajzsod nincsen, hű de kafa Ha az orrod alá pörköl egy kis pofa

TIE Bomberrel szállni bombajó, Lassabban fordul, mint a komphajó Zötyög és pöfög, hű de kafa Ha az orrod alá pörköl egy kis pofa

TIE Defenderral szállni döbbenet Reakciód a hőkkenet Felszállás előtt az útravaló Nem más, mint az utolsó kenet...

Próbálat már valaki beleléni magát azoknak a szerencsétlen **TIE** pilótáknak a helyzetébe, akiket **X-WING**-ezés közben oly nagy buzgalommal, és olyan könnyedén gyilkolt halomra? Próbálat már valaki elképzelni, milyen lehet egy rozott, pajzs nélküli hajóval **B-WING**-ekre vadászni? Próbálat már valaki elképzelni, milyen lehet egy olyan szimulátor, ahol a cél az volt hogy szárnyaljuk túl az **X-WING** színvonalát, és ha lehet, az eladási statisztikáit is? (Feltehetőleg elsősorban az utóbbi volt a cél...) Nem? Nahát akkor itt van nektek: **TIE FIGHTER**. Tiszta **X-WING**, csak a másik oldalról nézve. Milyen könnyűnek tűnik első pillantásra? százaszoros túlerőben, néhány csillagromboló támogatásával bárkit felő az ember, nem? Hát majd meglájtjátok...

Az irányítás nagyon hasonlít az **X-WING**-ére: a névmegadás, ködkérés és hasonló kellemetlenségek után egy birodalmi csillagromboló jó vicc, mintha lennének lázadó csillagrombolók is) központi hangárjában találjuk magunkat. Van itt egy csomó ajtó is, amiket tők jó poén ki-be nyitogatt, de most inkább nézzük sorban hol mit lehet akciózni.

REGISTER

Na, itt már voltunk (névmegadás, ködkérés, stb.), de ha hirtelen felindulásból egy 'ESC' -t nyomunk, mindjárt egy rakás menüpont tárul a szemünk elé. Lássuk:

Options:

- **Music, Sound, Speech on/off:** Ez mind roppant bonyolult, most inkább nem is foglalkozunk vele.

- **Transitions on/off:** Az intro közben érkező üzeneteket lehet vele ki-/bekapcsolni. Nincs sok értelme kikapcsolni.

- **Subtitles on/off:** Most kapásból nem tudom, de valamire biztos jó (ezek egy **Top Ace** másodpilotá szavai voltak).

- **Difficulty Level** (lehet hogy nem így írják, csak nem tudom elolvasni a saját kézírástomat) **így írják:** Nehézségi fokozat állítása.

Backup:

- **Automatic**

Backup/Restore: Automatikus feltámasztás. Nem érdemes hozzányúlni (különbön meg ügyesen fogunk meghalni).

- **Backup/Restore Pilot:** Ha az előzőt kikapcsoltuk, ezt lehet halál esetén használni.

- A legelső sorban pedig a **pontszámunkat** tekinthetjük meg.

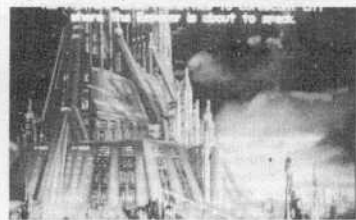
Record:

Itt lehet megnézni, hogy pályafutásunk alatt hány ellenséget pusztítottunk el, milyen hatékonysággal használtuk a fegyvereinket, és hogy állunk a gyakorló, illetve az éles küldetések teljesítésével.

Medals:

A kitüntetéseinket mutatja meg. Nem az egyenruhánkra aggatja, mint az **X-WING**, hanem csak felsorolja, de így is a hiú pilóták kedvenc menüpontja.

Van itt még egy kis meglepetés is: a képernyő bal oldalán a pilótánk kezét láthatjuk, ha sok extra küldetést megcsinálunk, magától a **Császár**ól kapunk rá szép (?) rózsaszín tetoválásokat.



Film Room

Ilyen volt az **X-WING**-ben is: a játék közben filmre vett akcióinkat nézhetjük meg. A filmet teljesen meglepő módon **Load Mission Film**-mel lehet betölteni, lejátssza **Play**, tekergetés **Rew** és **Adv** - de aki látott már videót, az magától is rájöhet. A kamerát játék közben a 'C' billentyűvel lehet ki/be kapcsolni (itt - az **X-WING**-gel ellentétben - egyáltalán nem lassítja a játékot). Lejátssza közben operatorkódhatunk is: - **Follow Mode:** A kamera követi a hajót. - **Free Mode:** A kamera egy helyben áll. - **Track Mode:** Követi a hajó tengely körüli forgását is.

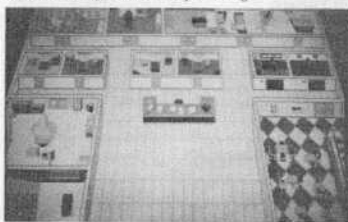
A három mód variálásával egész "Hollywood-os" filmeket lehet összehozni.

TECH ROOM

A játékban szereplő összes hajót, csillagrombolót, konténert és űrszemetet meglekinthetjük három dimenzióban tetszés sze-



nálni. Arra vigyázzunk, hogy ha először az az oldalit szúrjuk meg, amelyik nem mutatott fájdalmat, akkor a másik megszurása után újból szúrjunk bele, mert különben a gép nem jegyzi fel az eredményt. A vizsgálat összesítését a tálcá mellett található lapon nézhetjük meg:



Szem és beszéd:
No pain — nincs fájdalomérzet
No eye tracking — nem követi a szemével a pálcát
Abnormal dilation — tág pupilla
No light reaction — nincs fényreakció
Slurred Speech — érthetetlen beszéd

Karok és lábak:
No pain — nincs fájdalomérzet
Weakness — gyengeség
Reflex aggravated — túlzott reflex

van, ezeken az agyműtétek top-listáját tekinthetjük meg.

Az emelet bal alsó sarkában van az oktatóterem. Ide kell mennünk napi tevékenységünk megkezdése előtt, valamint akkor, ha valamit rosszul csináltunk a vizsgálat illetve a műtét során. A jobb alsó sarkában pedig a kórházi étkező található.

A portás szívesen ad eligazítást, ha kérdezzük tőle valamit, például:
Where is... — megtudhatjuk, hogy hol találjuk az egyes szobákat.
What do I do... — mik a teendőink a beteggel.

Először menjünk a tanterembe, ahol a lényegesebb tudnivalókat közlik velünk. Ezután a hangosbemondón hallhatjuk, hogy melyik szobában van a betegünk. Menjünk is rögtön a megfelelő helyre.

Elsőként nézzük meg a beteg feje fölött található lapot, és nézzük meg, mit írtak rá. Innen tudhatjuk meg, hogy mik voltak a panaszai, milyen állapotban került a kórházba, allergiás-e a jódra, illetve hogy van-e pacemakere. Az előbbi esetben nem végezhetünk el rajta CAT vizsgálatot, az utóbbiban pedig nem küldhetjük MRI vizsgálóra.

Ezután kezdjük el megvizsgálni a beteget. A fejére ráclikkelve egy közelítő képet kapunk az arcáról. Alatta egy tálcán találjuk meg a szükséges segédeszközöket. A bal felső pálcá segítségével vizsgálhatjuk meg, hogy követi-e a szem a pálcát (mozgassuk egy kicsit jobbra-balra), a lámpával a pupilla viselkedését figyelhetjük meg, a tülvet azt nézhetjük meg, hogy érez-e fájdalmat (ezt mindkét oldalon meg kell nézni a szemre alatt, vigyázza, nehogy véletlenül a szemét szúrjuk ki...). Végül az Alice felirattal táblával beszédét vizsgálhatjuk meg.

Ezután a karok vizsgálata következik. Itt a reflexlapáccsal kell megnézni mindkét kar reflexét (ha túlzottak a reflexei, akkor baj van), a tülvet karok érzékenységét, végül pedig a karokat fel kell emelnünk, majd elengednünk, ezáltal megállapítva, hogy gyengeséget okozott-e a betegség (ha rögtön visszacsúsz a végtag, akkor van baj). A lábakkal ugyanezeket kell végigcsi-

A legtöbb után oda van írva, hogy melyik oldalon voltak felfedezhetőek az egyes tünetek.

Ezután ha még nem vagyunk biztosak a diagnózisban, elküldhetjük különböző röntgen- és egyéb kivizsgálásokra a beteget. Itt vigyázzunk az jódra allergiás és a pacemakerelel rendelkező emberekkel. Választhatunk a CAT, MRI, koponyaröntgen (Skull X-Ray) és értesítési (Angiogram) vizsgálatok közül, melyeket az alírásunkkal érvényesíthetünk, valamint megállapíthatjuk a kezelést (Prescribe Treatment):
Prescribe Aspirin/Codeine — aszpirin ill. kodein felírása

Refer to Psychiatrist — a beteg elküldése pszichiáterhez
Exercise the Extremity — végtagok kivizsgálása
Prescribe Physical Therapy — fizioterápia előírása
Operate for Aneurysm / Brain Tumor / Subdural Hematoma — műtét: ér körülírt táglata / agytumor / agyhártya alatti vérömleny miatt

A CAT
 Normál esetben az egész terület kb. azonos színű, középen pedig egy Y alakú rész található. Az értágulatot az egyik oldalon levelel fehér folt jelzi. Ezt nem szabad összekeverni az agyhártya alatti vérömlennyel, mert akkor a folt az agy peremén látható. Infarktusról a beteg részén sötétszürke területként látható az alsó részen. A tumor is sötétszürke folt jelzi, de az kisebb, mint az infarktusról.

Az MRI
 Normális esetben semmi elváltozás nem tapasztalható a felvételen. Értágulatnál a felső részen egy sötét korong jelzi a betegséget. Infarktusról az elhalt agyszövetet nagy fehér folt jelzi. Agytumor esetében a felvétel középen függőlegesen egy sötét sáv húzódik, az az egyik oldalon fehér kör látható. Vérömleny esetén pedig az agy külső része egy kicsit benyomódik, és az agyhártya alatti terület fekete színnel van jelölve.

A koponyaröntgen
 Egy kékesfehér fejjel-lefelé álló Y alakú csík látható a felső részen, ha törés van.

Az értesítés
 Normál esetben egy nagy U alakú ér látható, több mellékárral. Aneurizmánál az érben egy csomó keletkezik, ami fekete

A *Software Toolworks* új programjában az eddigi vakbélműtét után kipróbálhatjuk, hogy mennyire vagyunk ügyesek az agysebészeten.

A játék a kórházban indul. A felső sorban öt szoba található, ezek balról jobbra: hullatároló, CAT scanner (Számítógép által vezérelt röntgenkészülék), MRI scanner (Mágneses rezonancia felvétel), röntgen, angiográfia (értesítés). A következő sorban van a négy kórterem, valamint két iroda, melyek közül a jobb oldali a miénk. Itt állítjuk be a program paramétereit. Az íróasztalunkon balra levő mappa segítségével választhatjuk ki a két asszisztent a hatból, akik majd a műtétetnél segítségünkre lesznek. (Érdemes olyanokat választani, akik a leginkább megfelelnek az adott műtétre, és persze jóban vannak egymással.)

Norah Griffin — sebészeti bennlakó orvos, fő területe az ér körülírt táglatának gyógyítása. Nem dolgozik együtt *Dr. Schmidt*-tel.

Craig Helprin — általános asszisztens
Jim Slade — belyógyászati asszisztens, nőikkel nehezen dolgozik együtt.

Emil Kahn — érzéstelenítéssel foglalkozik, *Dr. Brandt*-tal nem hajlandó rendszeren dolgozni.

Heidi Schmidt — szívspecialista, az EKG-t figyeli, és szól, hogy mi a teendő probléma esetén. *Dr. Griffin* a fő ellensége.

Elizabeth Brandt — sebészeti bennlakó orvos, főleg az agytumorral foglalkozik, *Dr. Kahn*-nal nem dolgozik együtt.

A középső lapon a játék paramétereit állítjuk be:

Allow Digital Sounds — digitalizált hangok bekapcsolása

Allow Music — zene bekapcsolása

Delete a Surgeon — sebész törlése a listáról

Novice, Intermediate, Advanced — nehézségi fokozat beállítása (kezdő, középfeladó, haladó)

Az alsó téglalapba saját aláírást rajzolhatunk, a téglalap tartalmát az *Erase* megnyomásával törölhetjük.

Az asztalon találunk még egy segédkönyvet, amiből hasznos információkat olvashatunk, a számítógép pedig semmire nem használható. Az asztal fölött három tábla

zinnel látható. Vérömleny esetén H alakban vannak az erek, közpében lent pedig egy nagy üres terület van. Infarktussal S alakban látszik az ér, melynek a felső részén vastagabb sávval van jelölve az érlezárolódás. Agytumor esetében pedig az U belsejében nagy fehér folt látható.



Az egyes betegségek tünetei és kezelése

1. Ér körülírt tágulata (Aneurysm)

Tünetek: fejfájás, ájulás, gyengeség a végtagokban, tág, fényre érzéketlen pupilla. Egyes esetekben a tágulattal ellentétes oldalán levő szem nem követi a pálcát.

A CAT, az MRI és az érfestés jelzi a tágulatot.

Kezelése: műtét.

2. Agytumor (Brain Tumor)

Tünetek: fejfájás, gyengeség a végtagokban, túlzott reflex, a tumorral ellentétes oldalán érzéketlenség. Ha a tumor az agy bal oldalán van, akkor a beszéd érthetatlenné válik.

CAT, MRI, érfestés jelzi.

Kezelése: műtét.

3. Infarktus (Infarction)

Tünetek: az infarktussal ellentétes oldalán érzéketlenség, tág pupilla, hibás szemmozgás, és hiányos fényreakció. Ha a bal oldalán van, akkor a beszéd érthetatlenné válik. Esetleg túlzott reflex is előfordulhat.

CAT, MRI, érfestés jelzi.

Kezelése: fizioterápia előírása.

4. Migrén (Migraine)

Tünetek: 2 órától 2 napig terjedő fejfájás, egyik oldalán felfedezhető gyengeség, esetenként túlzott reflex vagy érthetetlen beszéd.

Egyik röntgen sem jelzi.

Kezelése: kodein felírása.

5. Agyhártlya alatti vérömleny (Subdural Hematoma)

Tünetek: fejfájás, zavarodottság, a vérömleny oldalán gyengeség, tág pupilla, fényreakció hiánya. Ha az ömleny a bal oldalán van, akkor érthetetlen beszédet okoz.

CAT, MRI, érfestés jelzi, a koponyaröntgenen repedés látható.

Kezelése: műtét.

6. Hisztéria (Hysteria)

Tünetek: gyengeség a test egyik oldalán, esetleg érzéketlenség is előfordulhat.

Röntgenek nem jelzik.

Kezelése: vécstagok kivizsgálása.

7. Kábítószerfüggőség (Addiction)

Tünetek: kokain esetén tág, morfium esetén pedig összeszűkült, fényre nem reagáló pupilla. Egyéb tünet csak ritkán fordul elő.

A röntgenek nem jelzik.

Kezelése: küldjük el pszichológushoz a beteget.

8. Fejfájás (Headache)

Tünetek: fejfájás.

Kezelése: aspirin felírása.

(az egész jobb oldali gombjával vizsgálhatjuk meg ezeket):

Szike (scalpel)

Érelégtető (electrocauterizer)

fűrő (drill), négy fejjel:

- Amelyik eleve rajta van, lyukat vág a csonton.

- Fűrés (bone saw bit)

- Csiszoló (smoothing bit)

- Kis fűrő (fine bit)

Öblítő (irrigator) — a hűtést biztosítja fúrás közben.

Csontviasz (bone wax) — csont peremén keltező kis vérzések elállítására.

Kampó a fejbőr felhúzására (fish hook)

Érelészorító kapocs (Raineys clip)

Vérélvívó (suction)

Agyburok-leválasztó (dissector)

Fém lap (metal ribbon) — megakadályozza, hogy belefúrjunk az agyba.

Felső fiók:

Lepedő (drape)

Fertőtlenítő (antiseptic)

Szappan (soap)

Kesztyű (surgical gloves)

Géz (gauze strips)

Vatta (cotton swabs)

Alsó fiók:

Négyfajta infúziós palack:

B — Vér (blood)

S — Sóoldat (saline)

G — Cukoroldat (glucose)

M — Mannitol

Fejscsökkentők:

N — Nitroprusside

B — Antibiotikum

D — Dopamin

A — Atropin

L — Lidocain

Fontos dolgok a műtétek közben:

1. **EKG-t figyelni.** Ha fejfel lefele jelzi a görbét, akkor lidokain injekciót kell beadni a betegnek, lassú szívritmus esetén pedig (amikor egyszerre két görbe látható a kijelzőn) atropin-t kell alkalmazni.

2. **Lélegzést figyelni.** A normál állapot 30/perc. Ha megnő, állítsuk high állásba a fenti kapcsolót. Ha visszaáll, akkor pedig vissza low állásba. Ha 45 fölé nő a látható érték, akkor megáll a beteg szíve.

3. **Vérnyomás.** A normális a 110/70-es. Ha nagyon lecsökken, akkor a beteg meghal. Háromféle módon növelhető:

- Sóoldattal, különösen akkor alkalmazandó, ha vérzik a beteg.

- Vér infúzióval, ami akkor hatásos, ha a vérzés nem áll el.

- Dopamin injekcióval, ha a beteg nem vérzik, de csak nagyon vészes esetekben.

4. **Vizeletszint.** A tálcá és a műtőasztal között található sárga edény. Ha lecsökken a tartalma, adjunk a betegnek mannitol infúziót.

5. **Agy feszülése.** Kézrel érintsük meg az agyat, ha feszült, akkor asszisztensünk szól. Ebben az esetben ki kell nyitni a képernyő alján, közepén levő csapot, majd megnyomni az agyát, és elzárni a csapot. Ezáltal a feszülés megszűnik.

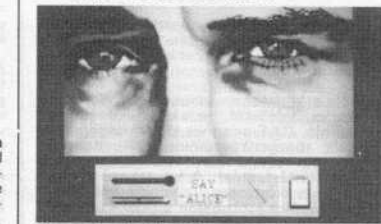
A fejbőr felnyitása

Először is mossuk meg a kezünket a szappannal, majd vegyük fel a kesztyűt. Ezután fordítsuk el a beteg fejét a megfelelő oldalra. A szem fölött kenjük be az egész fejet jóddal, majd adjuk be antibiotikum-injekciót. Ezután a lepedővel takarjuk el a számunkra lényegtelen részt, és tegyünk vért az infúziós palackba. Egy közlebbi képet kapunk a fejről. Vegyük kézbe a szikét, és balról elindulva kezdjük el vágni a bőrt a vonal mentén, vigyázzunk, nehogy fölötté vágjuk. A harmadához érve álljunk le, tegyük le a szikét, és a vérző helyekre tegyünk egy-egy kapcsot a tálcá aljáról. Vigyázzunk, mert ha egy eret túl sokáig hagyunk vérezni, a beteg elvérézhet. Foly-

tassuk ezután tovább a vágást, és két részletben fejezzük be. Miután az összes eret összekapcsoltuk, fogjuk meg a bőrt a vágás felett, majd a kampó (fishhook) segítségével rögzítsük.

A koponya felnyitása

Vérömleny eltávolítása esetén ezt nem kell megcsinálni. Miután szétnyitottuk a bőr- és izomszövetet, négy lyukat kell fúrunk. Tegyük az öblítőt fejeg henger, gömbbel a végén) a látható terület jobb oldalára, hogy a jobb oldali sarokra csöpögtesse. Vegyük kézbe a fűrőt, és kezdjük el ott fúrni, ahova a víz csöpög. Azonnal álljunk le a fűréssel, ha a fűrő hangja magas lesz. A lyuk körülüli erek vérzését állítsuk el a viasszal. A másik három lyukat a területen fent középre, középen baloldalra és lent középre kell helyezni. Fogjuk meg az agyburok-leválasztót, és használjuk mind a négy lyukon. Tegyük rá a fűrőt a fűrészfeket, és az egyik lyuk belsejéből indulva vágjuk fel a koponyát a másik lyukig, így egy rombusz alakú területet vágva körbe. Fogjuk meg a teljesen körbefűrészt csontot, és vigyük az asztal bal alsó részére. A peremen levő erek töröljük meg a viasszal, amelyek pedig még tovább vérreznek, égessük el (a középpontjuknál). Ha nem látjuk a középe, akkor először töröljük le a vért egy darab vattával. Tegyük a fűrőt nagysebességgel fejet (gömb alakú), és a perem fölött menjünk végig vele. Használjuk ezután is a viaszt.



Az agyburok felnyitása

Erre nincs szükség a vérömlenyműtét esetén.

Tegyük a tü alakú fejet a fűrőre, majd fogjuk meg a fémlémezt, és rakjuk a bal felső és a középső alsó sarok közötti perem alá. A fűrővel fúrjunk lyukat a peremek közepéni. kb. félúton, minél közelebb a széléhez. Csináljuk meg ugyanezt a másik három részen is, majd fúrjunk lyukat a kivett csontdarab közepé és peremének közepére. A lyukakba rakjunk varratokat a felső polcon található görbített tü és cérna segítségével. Fogjuk meg a csontot, és tegyük rá a tálcára. Csökkentésük a vérnyomást az N jelű fejscsökkentővel. Lazítsuk el az agyat (lásd pár bekezdéssel előbb), majd vegyük kézbe a szikét. A felső saroktól kicsit balra balra indulva vágjuk fel az agyburokot az óramutató járásával ellentétes irányban haladva, egészen a felső sarok jobb oldaláig. Vigyázzunk, nehogy összeérjen a vágás kezdete és vége, mert a szövet elhalna. Égessük el az ereket, majd a felső frökből vegyünk ki gézt és nedvesítsük be a fejbőrön. Húzzuk ki rá az agyburokot, kezünkkel megfogva. Ezután az agyat időközönként be kell nedvesíteni az öblítővel.

Agyhártlya alatti vérömleny kezelése

Vágjuk fel a fejbőrt. Ha nem látjuk alatta a törést, akkor vagy rossz oldalra fordítottuk a beteg fejét, vagy rosszul állapítottuk meg a betegséget. Ellenőrizzük a légzést, az EKG-t és a vérnyomást. Fogjuk meg az öblítőt, helyezzük el a törés közepén, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor az elkezde csöpögni. A fűrővel fúrjunk egy lyukat a törés közepén (ott, ahova az öblítő csöpögött). Nagyon figyeljünk a fűrő hangjára, mert ha nem állunk le vele azonnal, amikor magas lesz a hangja,

akor nem csak a csontot fúrjuk át... A lyuknál levő vérzéscső szüntessük meg a visszát. Vágjunk bele a lyukba a szikével, és az elszívóval szívjuk ki a vért (suction instrument, egy cső, amin egy gomb van). Először piros lesz, majd fehérré vált. Ekkor hagyjuk abba, és tegyük vissza a tálcára. Fogjuk meg a váladékvezető csövet (kampó van a végén), és tegyük a lyukba. Varrjuk oda a tüvel a csövet (ne a csonton, hanem a csővön nyomjuk meg az egér gombját), majd varrjuk vissza a fejbőrt.

Agytumor kezelése

Távolítsuk el a fejbőrt, a koponyacsontot, és az agyburkot. Innentől kezdve perccenként nedvesítsük meg az agyat (a legegyszerűbb az, ha odatesszük az agy fölé, és otthagyjuk). Kapcsoljuk be az ultrahangos készüléket. A kijelzője a tálcra helyén lesz látható. A jobb alsó sarokban van az érzékelője, amit végünk a kezünkbe, a gombot nyomva tartva vigyük végig az agyon, figyelve a kijelzőt. Ha nem találjuk meg a daganatot, tegyük vissza az érzékelőt, a kijelző jobb felső részén levő gombbal váltsunk egy másik rétegre, és folytassuk így a keresést. Ha megleltük a nagy fehér részt, akkor vigyük a keresőt a középhez, és jegezzük meg a műszer által kijelzett koordinátákat (a felső az X, az alsó az Y koordináta). Kapcsoljuk ki a készüléket. Ha esetleg az ultrahangos vizsgálat közben lépne fel valami komplikáció, akkor a készüléket kikapcsolva segíthetünk a beteg állapotán. Kapcsoljuk be a mikroszkópot, és állítsuk meg rajta az előző koordinátákat a nyílak segítségével (a felső az X, a jobb oldali az Y koordináta). Az egyes szövetrétegek különböző színűek, a daganat pedig fekete színnel van jelölve. Az elszívóval szívjuk fel az egész daganatot, kapcsoljuk ki a mikroszkópot, és zárjuk vissza a koponyát.

Aneurizma kezelése

Nyissuk fel a fejbőrt, a koponyát és az agyburkot. Ezután perccenként kell a csőpógtetővel benedvesíteni az agyat. Kapcsoljuk be a mikroszkópot, és ha nem találjuk közepén egy halvány csík, akkor kapcsoljuk ki és kaparjuk le a nagysebességű fűrófejjel az agyburkolemezt

felső réteget. A lebeny felhajtása után ismét kapcsoljuk be a mikroszkópot, a pókhálószerszámot emeljük meg a fogóval a vonal bal oldalánál, majd a kisollóval (microscissors/ arachnoid knife) vágjuk fel a membránt a Sylvius-hasadék mentén. Ezután tegyük vissza mindkét eszközt a tálcára. Válasszuk el a lebenyektől egymástól az erre szolgáló szerszámmal (retractor). A hasadéktól balra levő lebenyt fogjuk meg, és kb. 2 centivel húzzuk arrébb. az összekötő eret vágjuk el a kisollóval, és égessük el ezeket. Húzzuk tovább a lebenyt, míg láthatóvá nem válik a második pókhálószűrő réteg. Az artéria egyik oldalán levő sötét terület az érdekes a számunkra. Vágjunk be a kisollóval mint az előbb, de sokkal óvatosabban, nehogy megsértsük a közelben levő nyaki verőeret és a látóideget. A nyílak segítségével mozoghatunk a lényeges területre. Húzzuk el a membránt, hogy láthatóvá váljon az értágulat. Vegyük kézbe azt az eszközt, melynek a vége csepp alakú, és húzzuk végig kétszer a sűrűsödés fölött. Ezzel eltávolítjuk az értágulat feletti két szövetréteget. A kampót (rhoton hook) vigyük a labda közepére, és akasszuk be a vének fölé. Húzzuk le a vénákat és az agyburk-leválásztól használva nyomjuk meg az egér gombját a labdán. Ezután emeljük fel a labda alatti szövetet a táglulatot a kampó segítségével (lehet, hogy többször kell próbálkoznunk). A táglulat nyaki része fölé helyezzünk el egy kapcsot (aneurysm clip), majd távolítsuk el a lebenyektől szétfészítő szerszámot és zárjuk vissza a koponyát.

A koponya visszazárása

Tumor és értágulat esetén először zárjuk vissza az agyburkot (nyomjuk meg fölötté a gombot), majd a vágás körül legalább tíz öltést csináljunk a tüvel. Ezután tegyük pontosan a helyére a koponyacsontot, és nyomjuk meg rajta a gombot. Rendezzük el a varratokat, azáltal, hogy a perem mentén és közepén megnyomjuk a csontot. Távolítsuk el a fejbőrt tartó kampókat, és az érelszorító csipeszeket. A pisztoly alakú eszközzel kapcsoljuk össze a vágást, és már készen is vagyunk.



Most néhány eset leírása következik, hogy egyszerűbb legyen a játék.

1. "...admitted semi-conscious ... he was non-responsive to their presence."
Tág pupilla B,J
Fényre nem reagál B,J
Diagnózis: kokainizálás.
2. "...admitted unable to use left/right hand/unable to walk... they found him on the floor..."
Nincs fájdalom, gyengeség — az egyik oldalon.
Diagnózis: hisztéria.
3. "...admitted with severe headache... he was in severe pain."
Tág pupilla, nincs fényreakció, érthetetlen beszéd, gyengeség — csak az egyik oldalon. Röntgenek elvégzése.
Diagnózis: Agyhátyka alatti vérömleny.
4. "...admitted unable to use right hand... she was non-responsive..."
Érthetlenség, gyengeség, szemmozgás és fényre való reagálás hiánya, valamint tág pupilla — a jobb oldalon.
Diagnózis: infarktus.
5. "...semi-conscious... non-responsive to their presence/they found her on the floor, unable to move"
Érthetlenség, túlzott reflex, gyengeség — csak az egyik oldalon, valamint érthetetlen beszéd.
Diagnózis: migrén.

Végezetül szeretnék köszönetet mondani Cpt. Nemo-nak, aki nélkül ez a leírás nem jöhetett volna létre.

■ DINO

Dark Sun 2.



Még mindenkinek emlékeznie kell rá: kerek egy esztendővel ezelőtt jelent meg a *Dark Sun - Shattered Lands* az SSI hosszú vájárda után. Akkor még mindenki mennyivel fiatalabb, ártatlanabb, bizakodóbb, hiszékenyebb, tapasztalatlanabb volt!
Hiába sirunk, ami elmúlt, az elmúlt. Bele kell törődnünk, '94 szeptemberében a második rész, a *Wake of the Ravager* készült

el, mi pedig nem kevesebbre váltalkoztunk, mint az alaposabb megismerésre, és hogy tapasztalatainkat megosztsuk az olvasóval. Ami negatívum a stuffal kapcsolatban, hogy hiába az eltelt egy év, túl sok javulásról nem adhatunk hírt, legalábbis a rendszerrel nem (mivel a CoV elzárkózik a politikai bohóságoktól, így itt a gáma szerkesztő vagy hógynyevezők rendszeréről lehet csak szó). Igaz, hogy új dolog nem nagyon lett beletéve, de ha valaki 486DX2 alatt akar animált mozgáson vigyorgni, jobb, ha már előre elkezdti hűteni az arcát, hogy a mosoly könnyebben lefagyhasson róla. Bár ha valaki meg tudja engedni, hogy bekapcsolva hagyja, akkor annak megéri, mert mindenképpen részletesebb lett a kis emberkék animációja.

A grafikaijával kapcsolatban csak annyit, hogy egyéni ízlés döntse el, a tavalyinak szebb-e a grafikája vagy ennek, mert ha jól láttuk, egy kissé a stílus is megváltozott. Az egésszékes animációs részek grafikája itt-ott igazán klassz lehet, de illyesimre a CD-ROMos verzió megjelenése előtt ne nagyon számítsunk, meg kell elégednünk az egy-két állóképpel, amik nagy átlagban nem nevezhetőek mestermunkáknak. A lemezös verziókkal kapcsolatban holtak a rékosság szempontjából ez talán még mindig jobb megoldás, mint az, ami a *Ravenloft*-ban volt, amikor is a lemezös változatból két pályát hiányzott. Bár az sem biztos, hogy itt minden teljes... A hanggal kapcsolatban csak annyit, hogy egy darab új zenét nem hallottunk ideig, az effekteket viszont felejtetesek. Rengetegféle hörögés, külön női és férfi szereplők számára, szafos cífrázásokkal, ha pl. az üttöt fél meg is

pusztul, és ráadásul olyan változatosok, hogy aki még nem hallotta, el se tudja képzélni. Esetleg ki lehetne adni külön CD-n... Egy kis megjegyzésünk: a program alapon nem támogatja a GUS-t, annak ellenére, hogy a *Shattered Lands* támogatta. Marad az emuláció.

Tartalmi szempontból sokkal pozitívabb változások történtek. Legfontosabbnak talán azt tartanánk, hogy az igazi *Dark Sun*-hoz, a papírfélgézt már valamennyivel közelebb van, egy-két kisebb ellentmondástól eltekintve. Már nem a még szinte abszolút kidolgozatlan Draj városállamban (amiről hivatalos info eddig egyedül a *Veiled Alliance*-ban jelent meg), hanem a mindenki által ismert Tyrben játszódik (meg a környéken). Egyedül az szúrhat zemet, hogy a jelenleg legjobb (papír) *Dark Sun* kiegészítőben, a *City by the Sea* Silt-ben a *Ravager* címet egészen más kapta, mint itt. Abba viszont nem lehet belekötöni, hogy a majd említésre kerülő *Lord Warrior* itt miért pont varázsló, mivel hivatalos forrásból róla még nem jelent meg semmi, csak a *Prism Pentad* 5. könyvét a *Cerulean Storm*ot nem tekintjük annak. Mindenesetre elég valószínűtlen, hogy pont ez ne lenne harcos... Ami több embert is érdekelhet, az például az új varázslatok, pszionikák, ellenfelek. Sajnos pszionikából egy darab új sincs, ami most még annyira nem, de a 3. részben már mindenképp zavaró lesz. A *Will* and the *Way*-ből vagy a *Dragon Kings*-ből sincs semmi újdonság ilyen tekintetben. A varázslatokkal kapcsolatban viszont kötelességünk tartjuk megemlíteni, hogy egészen a 10. (I) szintig ki lehetett dolgozva

© Ciff 1994.

Nem nehéz megtalálni, de odajutni igen. Útközben a **draxa**-iakon kívül két **Fire Drake**-et is megölhetünk, ha pl. nem lenne csákylánc, sőt, négy **varni** kölköt is, ha nem mentjük ki őket a süllyedő lávabarábról (mi bosszúból hagytuk őket magnafurdóztatni). Menjünk végig a déli parton, majd északra, egészen a hídig, amit egy **draxa-i templar** ugyan lerombolt, de ha a csákylát használja az egyik szikla-csőpre, majd átadjuk a másikra, szépen átledülhetünk. Innen tovább a következők, majd egy kis mészárlás. További utunk a mozaikokhoz vezessen, ugorjunk át a legelsőre. Egy mozaik közepére lépve változás történik néhány másik mozaik helyzetén, és ügyeskedjünk úgy, hogy először lehetőleg az északnyugati szigetre (egyű fel a **Drake** karmokat), majd a délkeleti irányba, az idáig elérhetetlen szigetre jussunk. Az megfelelő lépésedekről pontos mintát nem adhatunk, de nekünk kb. 10 perc alatt sikerült átvergődnünk mind a két célhoz.



Itt már sodornak minket az események. Magmagólemek, **draxa**-iak, üldözzük a **draxa-i templart**, de ne nyilazzuk le, mert meg a szükségünk lesz rá a gyorsabb kijutáshoz. A minor odaér, hogy egy kidülő bazaltcölöpre dobja a tűzbizbit, alakuljunk át rettenetes gyilkológéppé (nem lesz nehéz), aprítsuk zsecskává csontvázharcosaival együtt. Gyorsan kapjuk fel a cölöp mélyedéséből a rubint, és az újonnan megjelent bazaltmozaikon rövidítve keressük meg a feljártat a lehető leggyorsabban (pontosan ott van, ahol lejöttünk)...

Odament **USE FIRE RUBY ON SEAL**, és ennyi. Sok idáig homályosra részre fény derülhet, amiről mi hely miatt inkább hallgatunk. Ezen a helyszíneken fontos még az északra lévő kovács, aki a megszerzett **Fire Drake**-karmokból egy nap pihenőidő után +3-as karmokat csinál (szélesű 1d6 +6). Az üvegfüvő **varnival** az asztronál megszerzett kristályszilánkjunkat alakíthatjuk át karddá (+3 féltépez, vakít). A déli részen lévő földpap **potionok**ot csinál jó pénzért, az északi részen lévő varázsló pedig **scroll**okat írat, akár varázskönyvbé is. A visszajutáshoz a középső részen lévő szőtteszhez érintsük hozzá a **FIRE RUBY**-t.

Sea Silt szigetek, óriások
Egy **Feather Fan**-nel kell meglegyezni a **VA HQ** archívumában lévő, általában megjavított szőttesz, és be is kerülhetünk egy fatörzshez, ami a **Portenger** egyik szigetének, egy üreges fatörzshez van. Ide kell visszatermi, ha ez a helyszín kész.
Itt is van egy csomó dolog, amit nem csinálunk meg, pl. egy öregember legkedvesebb kincsét nem kutattuk fel, és nem mentettük meg az óriásoktól a rovaroktól. Viszont az itt keresendő **Lyre of Wind** megtalálása nem túl nehéz. A faluból megyünk fel a kovácsnál lévő árbcót és az északnyugati kunyhóiban lévő vitorlavásznát. Menjünk be a felső alagútba, menjünk tovább egészen keletre, erről a helyszínről szedjük fel a kormánylapátot, vissza az alagútba, ott most közepén fel északra. Kedves varcoskosfély disznók rofnéznek a szigeten, megkérnek minket, hogy üssük le a renitenskedő farkasfejeket. Fontosabb

viszont az itt lévő hajócska. Megvizsgálás után illeszkedik rá a három felszedett cuccot, és írny a farkasfejek szigete. Itt először hasogassunk liánt a fáról a mellette heverő baltával, majd a farkasok és vezérük leütése után a vezérelt lehet beszélni is, de az eredmény ugyanaz, csak akkor miénk lehet a kezdeményezés is) nézzünk át a rabhoz. Az átjárót javítsuk ki a liánal, a rab ketrecét pedig tegyük nyithatóvá az óriásoknál található kb. rózsaszín kulccsal. O egy varázsló tanítvány volt, aki esetleg örülni fog majd neki. Nézzük meg az északnyugati feljártot, a **Felhővárosba** visz át.

Itt menjünk be a házba, ahol egy óriásnál kéri segítségünket, miszerint hozunk el neki egy üvegfüvűt, ami jelenleg két darabban, elég jó helyen van őrizve. Ha valaki akarja, annak elmondhatjuk, hogy az egyik a háztól nyugatra lévő hegyocsoncon van, átjutni a nyanya háza széles földszedett deszkával lehet (a leszedésben egy feszítővas biztosan segít). A másik eléréséhez le kell menni a másik lejáraton (most nem azon, amin feljöttünk), ott válasszuk egy újabb feljártot (ha nem tévedünk, akkor ne a barlangot, hanem az utat), majd egy csapdákkal, ráadásul szörnyekkel teli helyszínre jutunk. A csapdák nagyrészt egy **Globe of Invulnerability** semlegesít, az ellenfeleket viszont nem. Ott is keressünk egy másik lejárót, és odabent vár ránk a furulya. Egyébként ha az egész hangszert meg akarjuk fújni, kellemes porrá törk.

A lant megszerzéséhez sem árt egy legalább **Minor Globe of Invulnerability**, mert az odavezető úton (az óriásnál háztól északi irányban) számtalan tűzoglóvól és villámnal találkozzhatunk. Azokon túl sem lesz pompás a helyzet, szükség lesz egy jó kis csapatra, hogy lenyomjuk azt a pár **Ár Drake**-et. A börtök tegyük el a **Notak Jól** megfizeti. Ugorjunk rá az északnyugati részen lévő teleportra, és azon a helyen, ahová érkeztünk, az északi kis platóra, így szabad az út a fészekhez. Csata, majd nyissuk ki a fészket az alja környékén (**USE STICK**). **Helmine**, egy óriás hősön ad egy szép **Invisibility Shirt**-öt (persze pont passzol), a fészekből meg felkaphatjuk a lantot. Vissza a **VA HQ**-ra, hiszen megvan mind a 4 kívánt tárgy. Onnan **Matthias** és **Romilia** unszolásának engedve látogassuk meg a kriptát, ahol a **Lord Warrior** most tengődik, ezt a helyet már **Tyrb**en említettük.

UnderTyr #2, a kripták
Az egyedüli örömteli hír az, hogy **Lord Warrior** az **uriki** csapatot már elintézte. Nesze neked konkurenciára! Először meg kell szerezni a **draxa**-iak segítségét, matassuk meg nekik, hogy a szakadár **Lord Warrior** már rég nem a sárkány igazért küzd. Ehhez keressük föl először a kikötőzött **Kovar templart**. Elég nehéz elvisselni a modorát, de fontos infót, és sárkányellenes bizonyítékot ad. Cserébe viszont eszünk ágába se jusson, hogy adunk a felszerelési cuccaink közül, hiszen ezután már nem lesz rá szükségünk, a páncéljainkra viszont igen. Nézzünk le a **draxa**-iakhoz, a lejárót a délkeleti sárkókban, az északi oldalon van, használjuk a kis bemélyedést. Odalent fussunk el **Jaku**-hoz, vagy mi a neve a **draxa** író-templamok. Beszéljünk neki **Lord Warrior** árulásáról, majd matassuk fel a bizonyítékot is (**I HAVE...**). Mérégben mindent elmond, ad egy kulcsot a **King's House**-hoz, és elmondja, hogy az azon túli ajtót a **Lightning Rodja** nyitja, amit biztonsági okokból egy lentebbi szinten rejtett el. Nem kell megijedni, a lejárót a tőle északra lévő **niche**-ben találjuk meg. Fussunk a **King's House**-hoz, ez a nagyobb terem, teli harcosokkal. Nyissunk be (vigyázzunk, a rácsokra ne lépjünk rá az odavezető úton, mert jópár csapatkádét is funkcionál), majd bonyó **templarek** persze nincsenek, csak a közvetlen **Lord Warrior** alatt álló harcosok), ezután pedig nyissuk

ki a pálcával az ajtót (a kriptákat hagyjuk békén).

Odalent **Lord Warrior** éppen elteleportált, hogy felkeltse az álomszuszák **Tarraqe**-ot (aki ráadásul szám is van űzeve). A nyugati oldalon lévő kriptát kifosztva kapunk egy botot, elementális rúnákkal ékesítve (kerek, sárge, bűdös, kis lyukacsok vannak rajta, és tejből készült). Nézzünk át a keleti szárnyba, ahol a botot sorban dugjuk be a megfelelő helyekre (kódorab, víz, fújtató, tűz). Mindegyik ad egy rúnát, ezeket illeszküz be a helyükre a portáiba, és már át is ugorhatunk a **Kozmosz Templom**ba, ahová az urnát az ellenfelekünk elvitte, és ahol eredetileg is volt. Figyelem! Ott már nem pihenhetünk, és vissza sem fordulhatunk!

Temple of Cosmos
Utolsó helyszín! Ha ügyesek vagyunk, elkerülhetjük a harcot a **Shambling Mound**okkal, ami nemcsak pacifista érzéseinket elégíti ki egy időre, de még idő szempontjából is előnyös. Kiszárvátva egy hullaarok **pyreen**, azaz békehozó (a fehér galamb **athasi** megfelelője, kissé intelligensebb és hatalmasabb ugyan, de csöppet sem ehető) jelenik meg, és különféle kéréseinek ad hangot. Először a **Kozmosz Jögarát** kellene visszaszereznünk néhány kötekedő csontvázharcostól, majd az egyik kapuhoz menni, leütni az őroket, a **Jögar**at használva (azzal klikkeljük az erőmezőre) bejutási engedélyt szerezni a templomba, ahol **Lord Warrior**ott kell gonosz tettében megakadályoznunk. Ráadásul sietni is kőne, mert a **Tarraqe** már nagyon morcos, amiért valaki fel akarja ébreszteni.



Természetesen **PONT** elkéstünk, a **Tarraqe** már felkelt. Néhány cool kép, és meg is jelent a nagy mumus, pár kisebb munnus. Az elementálok már nem kell bemutatnunk, a helyi csontvázharcosoknak azonban az a specialitásuk, hogy a 10. szintű **Rift** hat rájuk, tehát **9XP**, nem lehet **Tyrn**-őni. És még itt van **Lord Warrior** is, aki egy **Fire Shieldet** és egy **Prot from Missiles**-t lött magára.

A **Tarraqe**-ot érdemes először leütni, bár korántsem olyan veszélyes, mint gondolnánk, főleg **EASY** fokozatban nem. Nekünk egy kör alatt 53-57 HP-t ütött le, de - most kell vigyorgóni - egy darab **HASTE**-elt harcos karakterűnknek mindössze egyetlen kör alatt sikerült a fübe harapnaita, és még maradt is támadással **Khm, khm, igazán nagy veszélyt jelentett volna egész Athas szármára...** A többiek elintézése már okozhat gondot, a **Lord Warrior** néha lő egy tőzoglót meg ilyesmi, de azért nem nagy ellenfél ő sem. És itt is a **HÁPPY END**.

Arra vigyázzunk, hogy a csata után a gép automatikusan kimenteti az állást, és nem folytathatjuk!

Egy-két helyszínt szándékosan nem néztünk át alaposabban, ezzel is ösztönözve a játékos egy kis saját gondolkodásra. Viszont minden, ami a nyereséhez kell, le van írva, és egy sőhaj kíséretében viszontlátás intunk ennek a kiégett világunk kb. egy kerek esztendeig... Legalábbis **SSI** köntösbén.

■ **HáPI**

ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Az e havi Elsősegélyben való felszólalásért köszönet illeti a következőket: *Domonics Róbert*, Cegléd, *Horváth Ákos*, Miskolc, *Izsof András*, Budapest, *Nagy Károly*, Budapest, *OGYI of Interfrigo*, *Sandoly Szabolcs*, Hatvan, *Vörös Tibor*, Budapest, *Zsifrus Viktor*, Cegléd.

IBM PC

MAHJONG 4

Pályakódok: HOME / UPUP / WORD / ROCK / BALL / SSSS / GRAY / AIRY / RAIN / HOLE / NIKE / FRAM / THIS / HARD / AMAN / COFE / QUIP / CUBE / EMEU / LEAF / DOWN / BOMB / TWIN / FLWR / SMAL / IIII / EASY / AAAA

COVERGIRL STRIP POKER

Névnek írjuk be: MACHO, így nem tudunk veszteni.

DUKE NUKEM

A kimentett játékkállásban lehet turkálni: \$08: betöltés utáni kezdőszint száma \$10: \$FF - firepower max-ra. \$13: \$01 - csizma (az első pár szinten nem ajánlatos) \$16: \$AA - magas Health (az \$FF itt nem célszerű) \$18: \$01 - kesztyű

FANTASY WORLD DIZZY

A PCDIZZY.EXE-ben 5900-re \$EB04-et írva örökéletünk lesz.

ELDER SCROLLS - ARENA

Egy kis tippalmanéz: Edemes egy Dark elf Nightblade-et indítani, mert jók az abilityjei és van critical-ja (egydből feloldul az ellenség). Miután kijutottunk az első meglehetősen könnyű labirintusból, indulás a MAGES GUILD-be. Mindenképpen csináljuk meg az alábbi spelleket:

Open

Chance: 100%
Increase: 80% per 2 levels
Spell cost: 400
Casting cost: 10
Ezzel a varázslattal bármilyen ajtót, még magúskan lezárthat is ki lehet nyitni. Igaz, egy picit súlyos + drága, de mindenképpen megéri.

Destroy Wall

Number: 1
Spell cost: 400
Casting cost: 10

Create Floor

Number: 1
Spell cost: 200
Casting cost: 5

Spell Reflect

Chance: 20%
Increase: 20% per 3 levels
Duration: 10 rounds per 1 level
Spell cost: 2700
Casting Cost: 67

Create Shield

Strength: 10HP
Increase: 35 HP per 1 level
Spell cost: 1600
Casting cost: 40

LANDS OF LORE

A kimentett állásban írjunk \$7A-tól \$81-ig \$3E 07-eket. \$A7-\$A9-ig vannak a tulajdonságok, ide max. 09-et célszerű írni. Így talán könnyebb lesz továbbjutni a White Tower 3. szintjén.

AMIGA

ELITE 2.

Vegyük meg a legrágább hajót, amire még futja, vegyünk egy-két kabint, és tegyünk bele embereket (vállaljunk el egy küldetést). Most vegyünk meg a legelőcsőbb dírhajót! A régiért megkapjuk a pénzt, de a program kirírja, hogy nem adhatjuk el, mert "lagnak" benne. Nyomogassuk egy párszor a Buy-t, és feltöltöhetjük a kasszákat.

HEART OF AFRICA

Az itt található infókat C64-esek is használhatják. A kincs minden játékban máshol található:

Északi régió

Ezen a tájon a következő népek élnek: Juareg, Berber, Nubier és Sidamo. Itt az aranyat szeretik a főnökök. Minden régióban máshogyan beszélnek. Itt észak/dél, dél/észak, kelet/nyugat, nyugat/kelet, tehát pl. észak helyett délt mondanak. Továbbá: szavanna/Gabanna, oázis/El Mora Levimara

Nyugati régió

Törzsek: Bombara, Hansa, Mandigo, Jang. Itt az elefántcsontokat szeretik. E/Koko, D/Phutswama, NY/Mimbami, K/Katula, Niger folyó/Huttingo, Fáraó/Oz Oz
A tevéket ugyanúgy hívják, mint az északor (Koko)

Centrális régió

Törzsek: Banda, Mongo, Bombundo, Ugander, Lunda. Itt az ezüstöt szeretik. É/balra Utombától, D/jobbra Utombától, NY/szembre Utombával, K/egy irányba. Utombával (az Utomba az itt uralkodó NY-i szél), Kongó folyó/Mondgamara, Istenük/Thkarunda

Déli régió

Törzsek: Batua, Bema, Bantu, Bushmen, Zulu. Itt a vöröszerezt szeretik. E/nyár, D/tél, NY/ész, K/tavas, L/nyáru/Zambézi folyó, Gumba lu Untoba/Viktória-vízesés, Kaluru/a Zulu nevezik így magukat, Diszhipapa/az Indiai-óceán, Bethuda Zalabana/Thalana-hegy

Keleti régió

Törzsek: Suakeli, Massai, Somalio, Ugandisi. A smaragdért vannak oda. E/Rebolo, D/Dethamex, NY/Obadival, K/Obadihoz, Kaia Umbasi/a Napistenük, Ula/a feljövő nap országa, a másik neve a keletnek, Kabua/nyugatot jelent, ritkábban használt szó, Galumba/elefánt, Ukambi/flamingó.

További tippek:

Ha egy törzs főnökének elég ajándékot viszünk, ingyen bevásárolhatunk a falujában, és ha megsérülünk, orvost is hív. Pénzt lehet keresni új dolgok felfedezésével is. Ezt a pénzt a legközelebbi kikötővárosban kapjuk meg. Nem csak főnökök adnak infókat ajándékokért.

SUPER GEM'Z

A pályakódokat vakon kell beírni a címképernyőn.
B - SAKE / C - DEMAG / D - YURI / E - BONSAI / F - GEMX / G - JAPAN / H - CHUNHU / I - FUN / J - SOFT / K - GUNHO / L - TAKIRA / M - TIMET / N -

SORONE / O - SIXPAK / P - MASURI / T - LALONG / E - BONSAI / I - FUM / M - TIMET / Q - TASYI / U - KIKI.

C64

LORDS OF CHAOS

A varázsló megberhelése: a kimentett állásban (XY.WIZ):

Altalános infók:

\$01 — Ha 52/Lords of CH.1, 49/Lords of CH.2. Az 1-ből lehet átvinni karaktereket a 2-be, de fordítva nem.

\$04 — MANA (pl. \$C8 / 200, de 255 NE legyen!)

\$05 — Szint

Varázslatok:

(Ha az adott címen \$11 van, akkor abból a varázslatból van 1, ha pl. \$88, akkor 8, ez a max.)

\$06 - Gold dragon / \$07 - Green dragon / \$08 - Red dragon / \$09 - Pixie / \$0A - Dwarf / \$0B - Goblin / \$0C - Troll / \$0D - Giant / \$0E - Centaur / \$0F - Unicorn / \$10 - Pegasus / \$11 - Griphon / \$12 - Elephant / \$13 - Gorilla / \$14 - Lion / \$15 - Bear / \$16 - Crocodile / \$17 - Giant bat / \$18 - Harpy / \$19 - Giant Spider / \$1A - Zombie / \$1B - Ghost / \$1C - Vampire / \$1D - Spectre / \$1E - Demon / \$1F - Strength potion / \$20 - Protection potion / \$21 - Invisibility potion / \$22 - Speed potion / \$23 - Flying potion / \$24 - Super potion / \$25 - Healing potion / \$26 - Magic fire / \$27 - Gogey blob / \$28 - Tangle vine / \$29 - Flood / \$2A - Curse / \$2B - Subversion / \$2C - Enchant / \$2D - Magic attack / \$2E - Magic bolt / \$2F - Magic lightning / \$30 - Teleport / \$31 - Magic eye / \$32 - Magic shield / Tulajdonságok: / \$33 - Action point / \$34 - A varázsló tud repülni, és annyi AP-je lesz repülőskor, amennyit ide beírnak. / \$35 - Stamina / \$36 - Constitution / \$37 - Combat / \$38 - Defence / \$39 - Magic resistance / \$3A - A viheto cucc.

A GÁLYA

A kimentett állás 3. blockjában a \$69-\$6C és \$6E-\$6F-re kell \$FF-eket írni, hogy \$55-\$56 pénzünk legyen. Ha ezután szerzünk még egyet, akkor túlpörög, ezért érdemes kicsit kevesebbet beírni. A 3. block \$46-\$4B-re \$FF-eket írva az SPP-nket tuningolhatjuk fel. *Tongraknak* lehet 255 SPP-je, csak nem tudja használni. Fontos, hogy *Raernonként* mentsünk állást, mert ha *Tongrak*ért mentünk, akkor máshol lesznek ezek az értékek. Néhány tipp:

- A fűves buckában vegyük fel a Szent Chemotox-ot, és ássunk egy jót.
- A koscsa mellékhelyiségében van egy farkasember. Ha nem vagyunk szűkmarkúak, megéred a nyelve.
- A prostinak nem érdemes konyakot adni, de azért érdemes megnézni, mi az eredménye.
- Ha kevés gyufánk van (pl. 1), adjuk el a kereskedőnek 2 tmorgh-ért, és vegyünk egy teli dobozzal, 5 tmorgh-ért. Jó üzlet.
- Az arany Lenin-szobrot nem érdemes 70 tmorgh-ért eladni.
- A tó túloldalán lévő kastélyba csak *Raernonnal* érdemes bemenni, ha már ismeri a HVOUR nevű varázslatot.
- A madáríjesztőtől a szalmakalapot úgy lehet elvenni, hogy a gyufával megijesztjük.
- A játékban van puffajka is, amit a hideg helyeken célszerű használni.

COVERGIRL STRIP POKER

Freeze után a \$3606-tól kezdődő 5 byte-on van a játékos pénze, \$36FC-től a csaj pénze. Egy másik trükk: \$1DDE-re a kívánt vetőkezési fázis száma, csaj pénzének nullázása, majd G1A00.

Nos, ennyit erre az évré, jövőre sem menekülök meg tőlem — DoT.

APRÓHIRDETESI 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 konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

Egyéb szolgáltatások:

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

64 software

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

■ Keresem C64-re floppyra az Arnhem, Hunt of the Red October, Tai Pan, Grand Grenadier, Heroes of the Lance című programokat. Csere lehetséges! György László, Budapest, Bathány u.194/B. 1182

■ C64 játékgépek cseréje lemezen. Listát és választóritéket kérek. Cím: **Mendler Attila**, hajós, Temető u.3. 6344

64 hardware

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/II. + 1541 drive + MPS 801 printer + joystick + 80 db. játék-lemez 16.000,- Ft-ért. Printer nélkül 10.000,- Ft! Cím: **Rucz Gyula**, Békéscsaba, Lencsési út 59. V/30. 5600

■ Eladó egy Commodore 64-es magnóval, joystick-kal, kazettával és szakkönyvekkel superolcsó áron, mindössze 6.500,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy telefonon: (06-82) 321-843. A levélcím: **Hajnal László**, Kaposvár, Konrássy u.7-9. 7400

■ Garantált állapotú, eredeti Commodore Graphix Printer — VC 1525 típusú — eladó. Atomic Power-t vennék, illetve beszámítok. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

■ C64 gyorsított, fejbeállító 600 Ft. Final III., Action Mk. VI., 2.900,- Ft, egyéb 2-64 KByte-os cartridge-ek. Válaszborítékért ismertető, MIKROKLUB, 8100 Várpalota, Pf.: 65. Tel.: (06-88) 371-439. (Törkos Csaba, Várpalota, Tánccsis u.7.)

Amiga

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

■ Értesítsek mindenkít, hogy Amigára a programálás megszünt! Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.

A1200 memóriabővítő, hangdigitálizáló 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 A500-as 1 MB RAM, TV modulátor, joy, 50 db. lemez + külön márkás 3 1/2 lemezek 50,- Ft/db. **Danos Miklós**, Tel.: 290-6568.

■ Eladó: 2 db. Amiga tápegység, 3.500,- Ft/db., 1 db. belső drive 6.000,- Ft-ért, valamint 1 db. Amiga mouse 1.000,- Ft-ért. **Sürgősi! Szűcs István**, Bana, Mártírok út 1. 2944

■ 49.900,- Ft nem sok egy készletért, ami a következőkből áll: Amiga 500, bővítő, 10845 monitor, számítógéppárvány, 130 lemez, lemeztartó, telefon este: 271-4958, 183-5987. **Racz Péter**.

■ Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM, 120 lemez, joy, patkány, patkánypad. Érdeklődni levélben: **Matula Ferenc**, Eger, Berva ltp. 7/C. 3304.

■ Amiga 500+, TV modulátor, 120 lemez lemeztartó, 2 joy, egér az összes CoV, irányár: 30.000,- Ft, vagy SEGA MEGA-DRIVE-ra, esetleg SNES-re plusz program cseréltem. Cím: **Mittwég Béla**, Mohács, Brand Ede u.5/B. 7700.

■ A500-hoz eladó 1 éves TV modulátor csak 2.500,- Ft-ért, és lemezek: Noname 10 db.: 500-ért. Maxell 10 db.: 600-ért. Cím: **Kassai Károly**, Újfehértó, Puskin út 14. 4244

PC

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

■ SEAGATE 80 MB-os SCSI 3.5"-os winchester eladó. Irányár: 12.000,- Ft. **Vass István**, Bp. Tel.: 226-80-46.

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

■ Eladó egy Quantum 52 MB-os winchester 7.000,- Ft-ért, és egy 386 DX40-es alaplap 0 MB RAM-mal 8.000,- Ft-ért. **Polgár Endre**, Tel.: (hétköznap 10-15 óráig): 269-2033.

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.

Plusz és társai

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

Egyéb

■ Keresem a CoV 1-5; CoV 11-15 számítást. Tel.: (06-62) 486-129 (**Dudás Gábor**, Szeged)

■ Eladó: SEGA MEGADRIVE II. + 1 Pad + 1 játék (Aladdin). Ára: 30 ezer Ft. Érdeklődni az alábbi címen: **Szabó István**, Nagykeréki, Széchenyi u.38. 4127.

AMIGÁSOK FIGYELEM!

A Budatétényi Amiga Klub AMIGA KARÁCSONYT 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)

**Budatétényi Műv. Központ
Bp., XXII. Nagytétényi út 35.
"Világ Amigásai Egyesületje!"**

HELIX
computer

BP.1133 Kárpát u.7/a
Tel./Fax: 149-7909

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

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

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

Microsoft PROGRAMOK A COM-WARE Kft.-től

(megrendelhetők a befűzött levelezőlapon)



	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		-	E/V/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		-	E/V+	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*	+	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 animációkat 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 program-csomag 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 felőni 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 játéknak 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 pályája is megjelent: **Pinehurst** - Észak-Carolina golfpályáján játszhatunk. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)

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

Mauna Kea - Hawaii szigetén található pályája, amelyet egy 1964-ben kiejárt 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 kiegészítésében tehetnénk. Külön hangja lehet például az ablakok kinyitásának és bezárásának, vagy egyes programok 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 beszédeldel irányíthatjuk.

(Ára: kérje tájékoztatónkat)

Oktatóprogramok, lexikonok

Microsoft Encarta CD

A program alapja a 29 kötetes **Funk & Wagnalls** enciklopédia. Ezt több mint 1000 szócikkkel, 8 órányi hanganyaggal, 7800 fényképpel és illusztrációval, 800 térképpel, 100 táblázattal, 100 rövid filmbetűzással és egy világtérképpel egészíti ki. A szövegeket kimásolhatjuk a programból, és így felhasználhatjuk más alkalmazásokban is. A megfelelő címző megtalálásában többféle tartalomjegyzék áll rendelkezésünkre. (Ára: 12.000,- Ft + ÁFA)

Microsoft Bookshelf CD

A CD hét lexikon illetve szótár anyagát tartalmazza: **The Concise Columbia Encyclopedia** - 15000 szócikk, 50 animáció és több mint 1400 illusztrációt tartalmazó enciklopédia.

The American Heritage Dictionary - amerikai értelmező szótár, melyben 65000 szó, és 1100 kép található. A címszavakat a géppel fel is lehet olvastatni, a helyes kiejtés megismeréséhez.

Roget's II Electronic Thesaurus - szinonimaszótár 50000 címszóval.

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 címszavas idézetgyűjtemény.

Hammond Atlas - világtérkép, mely tartalmazza az országok zászlóit és himnuszait 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, lakóhelyükkel, melyet térképen is megkereshetünk, táplálkozási szokásaikkal, és megtudhatjuk, hogy melyik faj mikor élt. (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

További információk:
MICROSOFT, Bp.V.
 Madách I.u.13-14.
 Tel.: 268-1668
 Fax: 268-1558

Musical Instruments CD
A hangszerek 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 képen 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 támadófigyvert. 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 Görögorszáig tündöklésén keresztül Róma bukásáig. Bepillantathatunk az ókori emberes 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 megnézhetjük, 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 rajzolással kapcsolatos dolgokat csinálhatunk. A képekbe animált figurákat is beilleszthetünk. Részletes magyarázat tartozik minden részhez. Egy jópofa 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.rendszer upgrade a 6.0 verzióról
(Ára: 1.000,- Ft + ÁFA)

Végül egy kis magyarázat a táblázathoz:
MS-DOS - a szükséges MS-DOS verzió
Windows - a szükséges Windows verzió
Processzor - 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 jelűt verzió/típus a minimális követelmény.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP IX. ÉVFOLYAM ÁRA: 89 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetiközi informatikai hetilapot példányban,

- egy évre: 3254 forintért
fél évre: 1627 forintért
negyed évre: 813 forintért

Név (intézmény neve):



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

MEGRENDELŐLAP

PC WORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

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

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

Név:

Cím:

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



MEGRENDELŐLAP

Karácsonyig még meg is veheti!

Néhány program a kínálatból:

- **TANULÁS SZÁMÍTÓGÉPPÉL** — játékos (oktató) programok kicsiknek és nagyoknak (5-99 évesig) — módszertani útmutató, leírások és közel 2.000,- Ft értékű programhalom az IBM, C64, C+4 vagy TVC lemez mellékleteken. Ára: géptípusonként mindössze 480,- Ft + postaköltség.
- **C64 ALSÓSOKNAK** — matematika, környezetismeret, ének-zene stb. 80 program, 3 lemezen, mindössze 1.600,- Ft.
- **C64 HELYESÍRÁS + MONDATTAN** — programok 3 lemezen mindössze 1.600,- Ft.
- **TOM SZÁMOLNI TANÍT** — C+4, TVC gépeken 10 program, mindössze 1.200,- Ft.
- **OLVASNI TANULOK** — IBM, C64, TVC gépeken 2 program mindössze 500,- Ft.
- **TOM MATEK** 1-8 osztály — IBM gépeken programcsomag demováltozat évfolyamonként mindössze 1.000,- Ft.
- **SYSTEM GEORGE A KÖZÉPFOKÚ NYELVVIZSGÁIG** — programcsomagok IBM és C64 gépekre. Kb. 5000 kérdés, végtelen számú kérdészi lehetőséggel, egyénre szabott tanulási lehetőséget biztosít! Angol-1, Német-1, Spanyol, Orosz, Francia nyelvekre. Nyelvenként mindössze 5.000,- Ft.
- **SYSTEM GEORGE A FELSŐFOKÚ NYELVVIZSGÁIG** — Programcsomagok IBM és C64 gépekre — a középfokú sorozat folytatása. Angol-2, Német-2 nyelvekre. Nyelvenként mindössze 5.000 Ft.
- **SYSTEM GEORGE** — Angol 1-2, Német 1-2 együtt mindössze 8.125,- Ft.

Mindenkit szeretettel várunk a

Computer Karácsony'94-en

Állandó számítástechnikai szaktanácsadásunkon (programbemutató és vásárlási lehetőséggel) a

Bp. IV. Munkásotthon u.33-39. sz. alatti Gyermekkönyvtárban, minden hétfőn du.17-18,45 között (az iskolai szünetek kivételével)

Postacímünk: SULI-SOFT, 1327 Újpest-3. Pf.: 91.
(Amennyiben postán kér információt, mindig küldjön felbélyegzett válaszborítékot!)

Szállítás utánvétellel. Rendeléskor kérjük a géptípus és adathordozó pontos megadását!

YES! Megalakult az ország első legális PC-s HW&SW klubja. Szolgáltatásaink: hardware és software nagyker áron, csere-bere szolgálat, játékleírások. Kérj tájékoztatót:

**(06-23) 381-960 (napközben) és
(06-23) 381-939 (16 óra után)**

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikárai 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, termékszemlék;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Fizessen elő a PC Worldre!
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;
- Hálózatok: a NetWare-től a Winnows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplappól: A hónap alkalmazása, Szoftver- és hardvertesztiek.

Szoftvertéka

Plus/4 sarok

Hát elérkeztünk 51 részből álló sorozatunk végére. In Memoriam Plusi. Túl morbid lenne most megint újdonságokról cacsogni. Zárszóként következze egy viszonylag friss felhasználói program ismertetése.

CINEMASTER V1.0

A szóban forgó program egy utility, segítségével közepes felbontású animációs filemeket készíthetünk a képernyőn (80x50 pont a felbontás). Ez első hallásra talán durvának tűnik, de aki emlékszik a DIGITAL INTEGRATION demo THE CARTOON című részére, elismerheti, hogy ilyen felbontás mellett is lehet élvezhető animációt készíteni. Arról nem is beszélve, hogy a +4 64k-s memóriájába (a program adta speciális lehetőségek kihasználásával) mintegy 3 perces animáció is készíthető.

A PROGRAM FŐ JELLEMZŐI:

- Egy lépésben 51 képernyő szerkeszthető, de a program egy külső funkciója segítségével ez megduplázható
- Teljes körű rajzfelület-támogatás (CIRCLE, LINE, PAINT, COPY, REVERSE, stb.)
- ROLL-DOWN menüvezérlés
- Beépített EDITOR-nyelv, melynek segítségével az animáció sokoldalúan szerkeszthető
- Az adatokból futtatható file-t készíthetjük, mely SYS 32760-nal indítható
- Magyar és angol nyelvű HELP
- Nyíl-kurzor, mely joystickkel is vezérelhető

AMIT AZ ANIMÁCIÓRÓL TUDNI ÉRDEMES

Az animáció végeredményben nem más, mint olyan állóképek gyorsan egymás után lejátsszott sorozata, melyek az előzőkből vizuálisan követhető módon következnek. A program által felkínált 102 képernyő ilyenformán kevésnek tűnik, de nem kell megragadnunk a lineáris lejátsszásnál. A lineáris lejátsszás mellett a szerkesztő lehetőségeit ad:

- Két állóképet bármilyen irányú scroll segítségével átcusúsztható egymásba, így a köztes fázisokat nem kell megrajzolni, és memóriát sem foglal
- Eltárolt képernyő részleteit lehet egy másik képernyő bármely részére bemásoltatni, egyfajta SPRITE-szerű effekt eléréséhez használt
- Két tetszőleges képernyőt lehet egymásra maszkoltatni
- Lejátsszás közbeni sebesség, színváltás
- Ismétlések programozása

Hogyan készítsünk a program segítségével animációt?

Egy tetszőleges képernyő megrajzolásához nyújt segítséget a DRAWINGS menü összes menüpontja. Vonalhúzás, körrajzolás, írás, törlés, keret, terület törlése vagy invertálása, minden megtalálható itt. Néhány idetartozó üzemmód is található az OPTIONS menüben, úgy mint UNDO (ez értelemszerű) GRID ON/OFF (ez egy hálót tesz ki a képernyőre, a pontok helyének pontosabb meghatározása érdekében), TRACE ON/OFF (a nyíl aktuális pozícióját jeleníti meg a jobb felső sarokban), COPY AREA (ezzel tudunk területet másolni a rajzon, ha a MASK ON helyzetben van, akkor a terület rámásolódik, ha OFF, akkor ráfed).

Ha elkészítettünk egy képet, akkor el kell tárolnunk a "filmszalagon" az OPTIONS menü STORAGE SCENE pontjában végignézhethetjük a "filmszalagot". Egyszerre négy kocka látszik kicsiben, mellette a sor-

számok. A PREVIOUS és a NEXT szövegve kikékelve léphetünk négyesével visszafelé és előre felé, a kis képre rámutatva az általunk szerkesztett kép belrődik. A RESTORE SCENE menüpont ugyanúgy működik, csak a memóriából vehetünk ki képet, módosított vagy egyszerűen megtekintés céljából. Itt jegyzendő meg, hogy a hibás választásból úgy léphetünk ki, hogy egyszerűen az ablak mellé kikékelünk (ez egyszerűen minden menüre a továbbiakban). Ha minden képet megszerkesztettünk, akkor kezdődhet a "vágóasztal" munkája. Az EDIT MOVIE menüpont (az OPTIONS része) lehetőséget ad szinte mindenre.

A "VÁGÓASZTAL" KEZELÉSE

A belépése egy szövegszerkesztő láthatunk. Eléggé kezdetleges, de a célnak megfelel. A filmet itt egy programnyelv segítségével szerkeszthetjük. Az utasítások, más nyelvekre hasonlóan ködszavakból (betűkből) és paraméterekből állóak. A paraméterek minden esetben pozitív egészéke 0 és 255 között, persze van, ahol az intervallum ennél jóval kisebb. A szintaktikus elvárások igen szabadok, tetszőleges szóközök használhatunk minden között, a kódokat is szóköz választja el, a paramétereket vesszővel kell elválasztani. A sorvége nem számít, akár a paramétert is elválaszthatja a sorvég. Ha a szerkesztést befejeztük, az "ESC" billentyűvel kiléphetünk. Ha az általunk készített leíró lista minden tekintetben helyes, akkor a COMPILE SUCCESSFUL üzenetet kapjuk, ha hibázunk, akkor a hiba jellegét olvashatjuk a bal felső sarokban. A szerkesztőt ebben az esetben is elhagyhatjuk, de ilyenkor a film nem játszható le, és futtatható file sem készíthető belőle.

A SZERKESZTŐ UTASÍTÁSAI

- A n (ACTIVATE n): Az n. kép kirakása a képernyőre.
- P n1, n2 (PLAY n1, n2): Esemény lejátsszása az n1. fázistól az (n2-1). fázisig. Ha az első paraméter nagyobb, visszafelé játszja le a képsort.
- U n, p (UP — FEL)...
- D n, p (DOWN — LE)...
- L n, p (LEFT — BALRA)...
- R n, p (RIGHT — JOBBRA)...
- ...mozgatja az éppen látható képernyőt n-szer, a megűresedő sorokat a p. képernyő kapcsolódó sora tölti ki.
- W n (WAIT n): n darab üres ciklust vár, addig az éppen kinetic lévő fázis látszik. Egy ciklus megegyezik a sebességgel definiált várakozási idővel, tehát a WAIT 10 lehet 1 másodperc, de lehet 15 is.
- S n (SPEED n): A film futási sebességét lehet vele beállítani, 250 a leggyorsabb. Minden olyan művelet, ami a képernyőtartalom megváltoztatását okozza, kiváltja ezt a várakozást.
- V h, i (VISUALITY h,i): A háttér és az írás színének beállítása.
- M n (MASK n): Az éppen látható képernyőre másolja az n. fázist, átláthatósággal.
- C x (CYCLE x): x-szer ismétlődő ciklus nyitása.
- E (END): Ciklus zárása. A "C" és az "E" közötti rész fog ismétlődni, meghatározott alkalommal. A ciklusok egymásba ágyazhatók, de ne hagyjunk ciklust zárás nélkül, és ne zárjunk nem megnyitott ciklust. A program erre figyelmeztet, hibázenet kiírásával. A program: S1, X2, Y1, X2, Y2, P, X, Y (hú, micsoda paraméteráradat) (IMAGE stb.) Talán a legtöbb lehetőséggel kecsegtető utasítás az IMAGE. Hogyan működik? Van két darab képernyőnk, egy mozgásfázis, vagy alakdefiniált, és egy háttérképernyőnk.

#1 #2

A feladat az, hogy az 1. képernyőn definiált figura felemelje a kezét az autó mellett. Nézzük először az utasítás paramétereit:

- S: Főrásképernyő sorszáma (jelen esetben 1)
- X1, Y1: Alak bal felső sarka
- X2, Y2: Alak jobb alsó sarka
- D: Célképernyő sorszáma (jelen esetben 2)
- X, Y: Célhely (az objektum bal felső sarka)

Ugyanaz az objektum más-más háttérbe is beilleszthető, mivel a figura üres helyen (pl. mellette) a háttér átlasszik, így a figurába nem kell "beletervezni" a háttér.

Most nézzünk egy teljes programot:

(PRÓBAPROGRAM)

```
S 100 {sebesség}
V 0,133 {színke beállítás}
A 1 {1. képernyő kirakása}
W 10 {majd várakozás 10-ig}
C 5 {5 ismétlés}
P 2,10 {2-9-ig lejátssza a képeket}
P 10,1 {10-2-ig visszafelé is}
E {ciklus lezárása}
X {program vége (nem szükséges)}
```

Ha a szerkesztés sikerült, lejátsszhatjuk a filmet (feltéve, hogy nem vettünk hibát). Elvégezhetjük a szükséges módosításokat, finomításokat mind a képekben, mind a leírótáblában. A lejátsszás a PLAY MOVIE menüponttal lehetséges, a futó film megállítás a "RUN/STOP" billentyű 1-2 másodperces tartásával lehetséges.

ÉS LEGVÉGÜL:

- A félig, vagy teljesen kész animációt lemezzre rögzíthetjük. A FILE menü SAVE AS menüpontja egy nevet kérdez tőlünk, s ha már volt ilyen, felülírja. Ez a file kizárólag az editorral játszható le, mivel adat formátumban menti ki.
- A FILE menü OPEN pontjával lehet betölteni az adott file-okat, itt katalogusból választunk, a névre való kijelöléssel.
- A NEW MOVIE kitarítja a teljes memóriát, így új munkát kezdetünk.
- A QUIT és az ABOUT menüpontok értelem szerűek.

FUTTATHATÓ FILE-OK KÉSZÍTÉSE, ÖSSZEFAZÉSE

A memóriában lévő, működésképes filmet a PLAY MOVIE menü MAKE EXE FILE pontjával alakíthatjuk át önállóan futtatható programmá. A név megkérdezése után a szerkesztő .EXE kiterjesztéssel menti ki az animációt. A 102 képernyős rajzfilm két .EXE FILE összerakásából képezhető a MERGE MOVIES menüpont segítségével. Ez egy külső üzemmód, tehát jó, ha ilyenkor az eredeti lemez a meghajtóban van (kalózmásolatokon esetleg hiányzik a MERGE .CMG file és a helpfile-ok, ezek hiányában a program nem teljes értékű). A láncló blokk rákérdez az 1., majd a 2. file (.EXE) nevére, majd az összefűzött program nevére, végül egy negygyéjű hexa számrá, hogy hová ugorjon az animáció, ha vége, vagy ha a szóközöt lenyomtuk. Némi kis lemezcsérélgést, majd töltőgetés után a támadás megtörténik. FIGYELEM! .EXE és láncló file-ok a szerkesztővel már nem játszhatók le, és nem módosíthatók!

MÉG EGY ÉRDEKESSÉ...

A PLAY MOVIE menü SORT SOURCE pontjával a szövegszerkesztő munkaterületét tömöríthetjük össze úgy, hogy a futásképernyő megmarad (a felesleges szóközök eltávolításáról van szó).

Minden menüpontra így sem történik ki, ezek működésére mindenki percek alatt rájön, így a felfedezés izgalma egy kicsit teljesebb. Jó szórakozást kívánunk mindenkinek a programhoz.

▪ Sasvári Tamás

Aces Over Europe



© GdL 1994

Az **Aces Over Europe** című játék véleményünk szerint az egyik legrealisztikusabb vadászpilótaélmésszimulátor. Mint sok más szimulátor, ez a játék is a II. Világháború gyötrelmes éveit dolgozza fel egy pilóta szemszögéből.

Amellett, hogy grafikailag elég jól kidolgozott, már 386 DX40-en is fut, és a rajzok és az animációk is kellemesek (persze azt azért nem kell gondolni, hogy az ellenséges pilóták arcáról le lehet olvasni a lelkiállapotukat). Kivételesen nem magányos amerikai harcosként szállunk szembe az egész német birodalommal, hanem rendfokozatunktól függően egy-két-két (raj) meghatározott helyen kell szolgálatot teljesítenünk.

A bevezetőben megtekinthetünk egy-két jól sikerült légiharcot (gondolták a programozók, előre értesítenek, milyen halálra számítsunk). A megrázó képek után "rövid" töltőetést kell elvisszelnünk, majd megjelenik a főmenü. Ennek összesen 6 pontja van, de azért segítünk eligazodni:

Fly Single Mission: Ezt akár gyakorlórszéknek is nevezhetnénk, ha nem lennének olyan nehezek a feladatok. Nagyon sokféle lehetőség közül válogathatunk, sőt, a gép még RND-vel is próbál azon segíteni, hogy ne jatszuk végig kétszer ugyanazt a küldetést.

Career menu: Ha már unjuk, hogy egy feladatot végrehajtsa tulajdonképpen semmi eredményt nem kapunk (azaz pl. nem nyertük meg a háborút), akkor csinálhatunk egy karriert, melyben ügyességünkől is függ a háborús erőviszonyok alakulása.

View vehicles: Meg lehet tekinteni a játékban előforduló összes járművet. Aki erre vállalkozik, az számítson rá, hogy a fél délutánt a gép előtt ülve fogja töltölni...

Other options: Itt lehet megnézni azokat a dolgokat, amelyek az égvilágon senkit nem érdekelnek.

Mission recorder: Felvett küldetéseket, demókat, meg ilyeneket lehet visszanezni.

Exit to DOS: Itt is löni lehet, csak nem repülőgépet, hanem számítógépet.

Repülések előtt általában (a karrier folytatásá kivéve) mindig feltesz a gép egy költői kérdést: "Who will you fly for?" Erre legbólcsebb, ha annak a nemzetnek a nevét választjuk ki, amelynek zászlaja alatt kívánjuk pusztítani felebarátainkat.

A feladatok között vannak földi és vízi célpontok elleni támadások is. Ezekben óriási segítséget tudnak nyújtani a célpontról készült fotók. A képeket az egyébként szinte felesleges **Flight Map** menüpontból hívhatjuk elő, és a **Target** gomb megnyomásával bekarikázza a gép nekünk az elsődleges és a másodlagos célpontot (már ahol van ilyen). A térkép azért szükséges, mert játék közben a legegyszerűbb az, hogy nem ülünk végig a gyakran több órán át tartó utat a célpontig (és szerencsés esetben vissza a bázisra), hanem bekapcsoljuk a robotpilótát, és egy pillanat alatt ott termünk a célnál. A főmenü első pontja tartalmazza az összes repülési feladatot. Mivel ezeket használja fel a gép a karrierben is, érdemesnek tartjuk leírni, hogy mit is jelentenek.

Training Mission: Ez a valódi gyakorlórszék. Ennek ellenére már itt is vannak rázós dolgok.

Dogfight a Famous Ace: A II. Világháború egyik repülő sztárját lehet kihívni légi párbajra. A kezdőknek ezt nem igazán ajánlanám, mert egy kicsit azért tudnak rekedni ezek a csákok.

Dogfight a Squadron: Egy század ellen lehet légiharcot vívni. Vanak bőven, szóval nem túl nagy az esély a túlélésre.

Fighter Sweep: Itt az a parancs, hogy menjünk végig a gépünkkel egy megadott útvonalon. Ez így önmagában nem is lenne nehéz feladat, csak a fejesek természetesen mindig olyan útvonalat adnak meg, amely teli van ellenséges gépekkel.

Scramble: Ellenséges bombázók támadják meg a repteretünk, és fel kell szállnunk, mielőtt még a földön pozdorjává zúzzák a géppalánnyunkat.

Escort Bombers: A mai parancs az, hogy érjünk utol egy csapat bombázókat, kíséreljük el őket egy ellenséges reptér elleni támadásra, ahol egyébként nélkülünk is le fogják őket lövöldözni.

Fly a Historic Mission: A II. Világháború folyamán nem csak olyan kis piti ügyeket kellett megoldani a pilótáknak, mint amilyenekkel eddig találkoztunk, hanem voltak zóságabb helyzetek is. Egypár ilyen ügybe keveredhetünk bele ebben a játékrészben. A **CAMPAIGN**-re kattintva az akció helyét állíthatjuk be, a **SERVICE**-nél pedig azt az országot választjuk ki, amelynekéket kétes értékű szolgálatainkat ajánljuk fel. A **SELECT MISSION** segítségével az adott helyen történt komolyabb harcok és bevetések közül választhatunk, a lenti ablakban pedig némi infót is olvashatunk rólok. Ezek egyenkénti ismertetésétől inkább eltekintենék, mivel kissé sok van.

Intercept Bombers: Volt már egy hasonló eset, csak akkor éppen a másik oldalon álltunk. Nos, ennél a feladatnál az a cél, hogy felszállás után meg kell keresni egy csapat ellenséges bombázót, és le kell löni őket. Ez az **Intercept Bombers** és az **Escort Bombers** feladat számunkra valószínűleg örök rejtély marad. Amikor az **Escort Bombers** feladattal kapja meg az ember, akkor az ellenséges vadászgépek játszi könnyedséggel lövöldöznek le a bombázóinkat, amikor pedig az lenne a feladatunk, hogy mi löjünk az ellenséges bombázókra, akkor pedig szitává lönek nemcsak minket, de még az összes többi vadászt is.

Anti-Shipping Strike: Azt a parancsot kapjuk, hogy puffantunk le néhány hajót egy megadott helyen.

Interdiction: Egy ellenséges reptér ellen kell alacsony támadást intéznünk. A **Flight Map** lehetőségeivel a **Recon Photo** választásával megnézhetjük a felderítőket által készített képet a célpontról.

Close support: Kiszivárgott a hír, hogy az ellenséges egyik göréja valamilyen járművön körbefurikázza Franciaországot. A jármű típusát (tank, vonat, stb.) a mission szövegéből és a mellékelt fotoról tudhatjuk meg. A mi görénk ránk bizák, hogy füstöljük ki a szóbanforgó szerkeentyűt az utasával együtt.

Crossbow: V-1 kilövőállásokat kell támadnunk Nyugat-Európában.

Ideje lenne egy-két (házigyóthat...) szót szólni a repülőgépek vezetéséről is.

Mint már az elején is említettük, ez a játék egy eléggé realisztikus szimulátor a PC típusú számítógépekre készült képzés. Ezért hát a repülés sem egészen olyan egyszerű, mint a haddmórnai jépkérdés stílusú "vadászpilótaélmésszimulátorok" kal. Pl. a flap-nak nem 2, hanem 3 állása van, sőt, van olyan is, hogy ha kis sebességgel repülünk, megcsúszik a gép, és ha ilyenkor lóg egy kicsit a szárny, dugóhúzóba kerülünk. Szinte biztos, hogy hosszú repülőpályafutása során mindenki bele fog legalább egyszer esni a fent említett hibába, így hasznosnak tartjuk megemlíteni, hogyan előzünk meg a dugóhúzóba kerülést, vagy ha ez nem megy, akkor a lezuhanást. Mikor már viszonylag kis sebességgel repülünk, közel a csúszáshatárhoz, a gép elkezd remegni, és kigyullad a csúszásvészjelző piros lámpa. Ez általában alul van a gépek műszerfalán, a STA-nál felült felett. Nos, ha érzékeljük a fent említett előrejelzéseket, azaz, hogy mindjárt megcsúszunk, akkor tők mindegy, mit szándékoztunk tenni előtte, adjunk nagy adag gázt, és nyomjuk előre a gép orrát. Viszont vigyázzunk, mert ha egy ellenséges gép üldöz minket, akkor veszélyes lehet ránk nézve ez az utóbbi dugóhúzó-elkerülő manőver, mert így szinte álló célpont leszünk a mögöttünk lévő vadásznak. Ekkor tehát mérlegeljük, van-e elég magasságunk egy dugóhoz, és ha van, akkor akár bele is eshetünk. Persze ehhez nem árt tudni, hogy hogyan lehet kiszidni a gépet a dugóból. Mikor elkezd pörögni feléle a repcsi, nézzük meg először is, hogy merre

64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÖSZÓ JÓZSEF (JOE)

FLD Scroll

A proggi majdnem a teljes képernyőn mozgó FLD (Flexible Line Distance; itt a sorok közötti távolság változtatásával létrehozott) SCROLL-t valósít meg. A szöveg mögött még egy 32 pixel magas sztersáv is látható, amely a SCROLL-lal együtt mozog. Résztermegszakításban fut, a függleges mozgás az SN címtől kezdődik, a függleges adatok szerint játszódik le, ha ezt megváltoztatjuk (pl.: egy BASIC-ből számolt színezéssel), akkor bármilyen függleges mozgás érzékelhető (pl.: pattogó, vagy esetleg összetettebb mozgáskombináció is), de a színszak 255 byte-nak kell lennie. Tehát a program:

```

1000 78          * = $1000
1001 A9 0B      SEI
1003 8D 11 D0  LDA #0B
1006 A2 01      STA $D011
1008 8E 1A D0  LDX #01
1009 CA          STX $D01A
100B CA          DEX
100C 8E FF 3F  STX $3FFF
100F 8E 0E DC  STX $DC0E
1012 8E 86 02  STX $0286
1015 A9 31      LDA #531
1017 8D 12 D0  STA $D012
101A A9 37      LDA #<IR
101C 8D 14 03  STA $0314
101F A9 10      LDA #>IR
1021 8D 15 03  STA $0315
1024 20 44 E5  JSR $E544
1027 A9 C7      LDA #5C7
1029 85 02      STA $02
102B A9 E6      LDA #<SV
102D 85 FB      STA $FB
102F A9 10      LDA #>SV
1031 85 FC      STA $FC
1033 58          CLI
1034 4C 34 10  JMP *
1037 A4 02      IR LTY $02
1039 8C 16 D0  LDY $D016
103C AB 7A 11  LDX SX
103F AD 12 D0  V2 LDA $D012
1042 CD 12 D0  V1 CMP $D012
1045 F0 FB      BRQ V1
1047 29 07      AND #507
1049 09 10      ORA #510
104B 8D 11 D0  STA $D011
104E CA          DEX
104F D0 EE      BNE V2
1051 A0 00      T1 LDY #00
1053 BE 52 11  V4 LDX VR,V
1056 CA          V5 DEX
1057 D0 FD      BNE V5
1059 B9 2A 11  LDA SZ,Y
105C 8D 20 D0  STA $D020
105F 8D 21 D0  STA $D021
1062 CB          JNY
1065 D0 EC      CPM #528
1067 AE 7B 11  V5 LDX SY
106A AD 12 D0  V6 LDA $D012
106D CD 12 D0  V7 CMP $D012
1070 F0 FB      BRQ V7
1072 29 07      AND #507
1074 09 10      ORA #510
1076 8D 11 D0  STA $D011
1079 CA          DEX
107A D0 EE      BNE V6
107C EE 7C 11  T2 INC S1
107F AE 7C 11  LDX S1
1082 BD 7D 11  LDA SN,X
1085 AA          TAX
1086 E8          INX
1087 8E 7A 11  STX SX
108A A9 6E      LDA #110

```

```

108C 38          SEC
108D ED 7A 11  SBC SX
1090 ED 7B 11  STA SY
1093 EE 19 D0  INC $D019
1096 A9 1B      LDA #1B
1098 8D 11 D0  STA $D011
109B A9 C8      LDA #5C8
109D 8D 16 D0  STA $D016
10A0 C6 02      DEC $02
10A2 A5 02      LDA $02
10A4 29 07      AND #507
10A6 C9 07      CMP #507
10A8 D0 39      BNE T3
10AA A2 00      LDX #00
10AC BD 29 04  V8 LDA $0429,X
10AF 9D 28 04  STA $0428,X
10B2 BD 51 04  LDA $0451,X
10B5 9D 50 04  STA $0450,X
10B8 E8          INX
10BB EC 27      CPX #527
10BE D0 EF      BNE V8
10BD A0 00      LDY #00
10BF B1 FB      LDA ($FB),Y
10C1 D0 0B      BNE T4
10C3 A9 E6      LDA #<SV
10C5 85 FB      STA $FB
10C7 A9 10      LDA #>SV
10C9 85 FC      STA $FC
10CB AD E6 10  LDA SV
10CE E6 FB      T4 INC $FB
10D0 A4 FB      LDY $FB
10D2 D0 02      BNE T5
10D4 E6 FC      INC $FC
10D6 A2 C7      T5 LDX #5C7
10D8 86 02      STX $02
10DA 8D 4F 04  STA $044F
10DD 18          CLC
10DE 69 40      ADC #540
10E0 8D 77 04  STA $0477
10E3 4C 31 EA  T3 JMP $EA31
10E6          SV
          .BYTES$4A,$45,$27,
          $53,$20,$46,$4C,$44
10EE          .BYTES$20,$53,$43,
          $52,$4F,$4C,$4C,$20
10F7          .BYTES$56,$31,$2E,
          $30,$21,$20,$20,$20
10FF          .BYTES$20,$20,$20,
          $20,$20,$20,$20,$20
1108          .BYTES$20,$20,$20,
          $20,$20,$20,$20,$20
1110          .BYTES$20,$20,$20,
          $20,$20,$20,$20,$20
1119          .BYTES$20,$20,$20,
          $20,$20,$20,$20,$20
1121          .BYTES$20,$20,$20,
          $20,$20,$20,$20,$20
112A          SZ .BYTE 0,0,0,0,
          0,0,6,14
1132          .BYTE 0,6,14,3,1,
          1,15,15
113A          .BYTE 15,15,15,15,
          15,15,15,15
1142          .BYTE 15,15,15,15,
          15,15,1,1
114A          .BYTE 3,14,6,0,
          14,6,0,0
1152          VR .BYTE 8,8,8,8,8,
          8,8,1
115A          .BYTE 8,8,8,8,8,
          8,8,1
1162          .BYTE 8,8,8,8,8,
          8,8,1
116A          .BYTE 8,8,8,8,8,
          8,8,1
1172          .BYTE 8,8,8,8,8,
          8,8,1
117A 00          SX .BYTE 0
117B 00          SI .BYTE 0
117C 00          SY .BYTE 0
117D 00          SN .BYTE $32,$33,$34,
          $35,$36,$38
1183          .BYTE $39,$3A,$3B,
          $3C,$3E,$3F
1189          .BYTE $40,$41,$42,
          $43,$45,$46
118F          .BYTE $47,$48,$49,
          $4A,$4B,$4C
1195          .BYTE $4D,$4E,$4F,
          $50,$51,$52
119B          .BYTE $53,$54,$55,
          $56,$57,$57
11A1          .BYTE $58,$59,$5A,
          $5A,$5B,$5C
11A7          .BYTE $5C,$5D,$5E,
          $5E,$5F,$5F
11AD          .BYTE $60,$60,$61,
          $61,$61,$62
11B3          .BYTE $62,$62,$63,
          $63,$63,$63
11B9          .BYTE $63,$63,$63,
          $63,$63,$63
11BF          .BYTE $63,$63,$63,
          $63,$63,$63
11C5          .BYTE $63,$62,$62,
          $62,$61,$61
11CB          .BYTE $61,$60,$60,
          $5F,$5F,$5E
11D1          .BYTE $5E,$5D,$5C,
          $5C,$5B,$5A
11D7          .BYTE $5A,$59,$58,
          $57,$57,$56
11DD          .BYTE $55,$54,$53,
          $52,$51,$50
11E3          .BYTE $4F,$4E,$4D,
          $4C,$4B,$4A
11E9          .BYTE $49,$48,$47,
          $46,$45,$43
11EF          .BYTE $42,$41,$40,
          $3F,$3E,$3C
11F5          .BYTE $3B,$3A,$39,
          $38,$36,$35
11FB          .BYTE $34,$33,$32,
          $30,$2F,$2E
1201          .BYTE $2D,$2B,$2A,
          $29,$28,$27
1207          .BYTE $25,$24,$23,
          $22,$21,$20
120D          .BYTE $1E,$1D,$1C,
          $1B,$1A,$19
1213          .BYTE $18,$17,$16,
          $15,$14,$13
1219          .BYTE $12,$11,$10,
          $0F,$0E,$0D
121F          .BYTE $0C,$0C,$0B,
          $0A,$09,$09
1225          .BYTE $08,$07,$07,
          $06,$05,$05
122B          .BYTE $04,$04,$03,
          $03,$02,$02
1231          .BYTE $02,$01,$01,
          $01,$00,$00
1237          .BYTE $00,$00,$00,
          $00,$00,$00
123D          .BYTE $00,$00,$00,
          $00,$00,$00
1243          .BYTE $00,$00,$00,
          $01,$01,$01
1249          .BYTE $02,$02,$02,
          $03,$03,$04
124F          .BYTE $04,$05,$05,
          $06,$07,$07
1255          .BYTE $08,$09,$09,
          $0A,$0B,$0C
125B          .BYTE $0C,$0D,$0E,
          $0F,$10,$11
1261          .BYTE $12,$13,$14,
          $15,$16,$17
1267          .BYTE $18,$19,$1A,
          $1B,$1C,$1D
126D          .BYTE $1E,$20,$21,
          $22,$23,$24
1273          .BYTE $25,$27,$28,

```

1279 \$29, \$2B
 .BYTE \$2D, \$2E,
 \$2F, \$30, \$31

Az egész mozgás majdnem úgy működik, mint egy ellipszis megadása ill. megszerkesztése (tudja valaki, hogy kell megszerkesztene egy ellipszist?): az ellipszis pontjainak a két fókuszpontonól mért távolság-összege állandó; itt is a fel/le mozgó SCROLL felett és alatt lévő üres képernyőrész (pixelben mért) hosszának összege állandó, ennek köszönhetően a SCROLL alatt lévő sorok nem mozognak fel-le. Az 5. sor a SCROLL legnagyobb alatti kitérése alatt, a többi pedig sorban alatta található.

Grafikus Sinus Scroll

A program egy hamisítatlan SINUS-SCROLL-t valósít meg a képernyő 64-256 X koordinátája között. Pontosán 384 karaktert képes SCROLL-ozni, de ebbe már beletartoznak a fel-és levezető SPACE-ek is (így a programmal a \$C000-\$CFFF terjedő memóriát lefoglalja; nem a leghelytakarékosabban van a szöveg felépítve, ez inkább csak példa jellegű, azután lehet fejlesztgetni). A program első pilantásra elég bizonyult (másodikra pedig már teljes készség), de ha jobban belemélyedünk, akkor látszik, hogy milyen egyszerű technikával van az egész megoldva. A program végén található BASIC rész a SINUS-t és a szöveget állítja be az elízleg már \$1800-ra betöltött CHARSET segítségével. A SCROLL közben a program a karaktereket sosem törli le közvetlen: úgy kell a készletet definiálni, hogy az a SCROLL-ozás során saját maga után törölje a felesleges részeket; ez a következőképpen tehető meg:

```

C04A 88 7A C1 LDA TA,Y
C04B 89 7A C1 LDA TA,Y
C04C 85 FB STA $FB
C050 AD B2 C1 LDY YY
C051 29 07 AND #507
C055 18 CLC
C056 65 FB ADC $FB
C058 85 FB STA $FB
C05A 89 FB C1 LDA TB,Y
C05D 85 FC STA $FC
C05F AD B3 C1 LDA XX
C062 29 FB AND #5FB
C064 18 CLC
C065 65 FB ADC $FB
C067 90 02 BCC T3
C069 86 FC INC $FC
C06A 89 FB C1 LDA TB,Y
C06D AD B3 C1 LDA XX
C070 29 07 AND #507
C072 8D B2 C1 STA YY
C075 AD B4 C1 LDA TB,Y
C076 AD B4 C1 LDA TB,Y
C079 BC C6 C1 LDY B1,X
C07C 4A B0 LSR
C07D 86 FC INC $FC
C07E D0 FC BNE B0
C080 8D C5 C1 STA BX
C083 AB B2 C1 LDY YY
C086 AD B4 C1 LDA TB,Y
C089 BC CE C1 LDY B2,X
C08C 0A CO ASL
C08D 88 DE STA BY
C08E D0 FC BNE B0
C090 8D D6 C1 STA CO
C093 AD 00 LDY #0
C095 AD C5 C1 LDA BX
C098 91 FB STA $FB,Y
C09A AD 08 LDY #8
C09C AD D6 C1 LDA BY
C09F 91 FB STA $FB,Y
C0A1 60 RTE
C0A2 E9 19 D0 EN INC $D019
C0A5 A9 00 LDA #0
C0A7 8D AD C1 STA HI
C0AA 8D AC C1 STA VE
C0AD A9 00 LDA #64
C0AF 8D B3 C1 VI STA XX
C0B2 AA TAX
C0B3 8D 00 CR HH LDA $CROO,X
C0B6 8D AE C1 STA YE
C0B9 8D B2 C1 STA YH
C0BC 20 65 C1 JSR CH
C0BF AD B3 C1 LDA XX
C0C2 18 CLC
C0C3 69 10 ADC #16
C0C5 C9 00 PP CMP #0
C0C7 D0 E6 BNE VI
C0C9 A2 04 LDY #4
C0CB EE B4 CO YT INC HH+1
C0CE CA DEX
C0CF D0 FA BNE YT
C0D1 CE C0 DEC PP+1
C0DA CE C6 CO DEC PP+1
C0DD CE AE CO DEC OO+1
C0DE CE AE CO DEC OO+1
C0DD AD AE CO LDA OO+1
C0E0 C9 30 CMP #48
C0E2 D0 26 BNE WR
C0E4 A9 40 LDA #64
C0E6 8D AE C0 STA OO+1
C0E9 A9 00 LDA #0
C0EB 8D C6 CO STA PP+1
C0EE AD 6B C1 LDA QQ+1
C0F1 18 CLC
C0F2 69 08 ADC #8
C0F4 90 11 BCC T1
C0F6 EE 6C C1 INC QQ+2
C0F9 AE 6C C1 LDY QQ+2
C0FC 0E CE CPX #5CE
C0FE D0 C7 BNE T1
C100 A5 07 LDA #5C2
C102 8D 6C C1 STA QQ+2
C105 A9 00 LDA #0
C107 8D 6B C1 T1 STA QQ+1
C10A 4C 31 EA WR JMP SEA31
C10D 78 SI SEI
C10E A9 7F LDA #57F
C110 8D 0D DC STA $DCOD
C113 A9 81 LDA $S81
C115 8D 1A D0 STA $D01A
C118 A9 A2 LDA #<SN
C11A 8D 14 03 STA $O314
C11D A9 C0 LDA #>SN
C11F 8D 15 03 STA $O315
C122 A9 3B LDA #59
C124 8D 11 D0 STA $D011
C127 A9 1D LDA #29
C129 8D 18 D0 STA $D018
C12C A9 C0 LDA #192
C12E 8D 16 D0 STA $D016
C131 58 CLI
C132 4C 32 C1 AA JMP AA
C135 8E B1 C1 ST STA XZ
C138 AD B2 C1 LDA YY
C13B 8D B0 C1 STA Y1

```

```

C140 BD B5 C1 G2 LDA SV,X
C143 8D B4 C1 STA BT
C146 8E AF C1 STX X1
C149 AD AE C1 LDA Y2
C14C 8D B2 C1 STA YY
C14F 20 44 CO JSR ST
C152 AE AF C1 LDY X1
C155 EE AE C1 INC Y2
C158 CA DEX
C159 10 E5 BPL G2
C15B AD B0 C1 LDA Y1
C15E 8D B2 C1 STA YY
C161 AE B1 C1 LDY ZZ
C164 50 RTS
C165 AE AC C1 CH LDY YE
C168 A0 07 LDY #7
C16A 8D 00 C2 QO LDA $C200,X
C16D 99 B5 C1 STA SV,Y
C170 E8 INX
C171 88 DEY
C172 10 F6 BPL QO
C174 8E AC C1 STX YE
C177 4C 35 C1 JMP ST
C17A TA .BYTES00,$40,
      $80,$C0
C17E .BYTES00,$40,
      $80,$C0
C182 .BYTES00,$40,
      $80,$C0
C186 .BYTES00,$40,
      $80,$C0
C18A .BYTES00,$40,
      $80,$C0
C18E .BYTES00,$40,
      $80,$C0
C192 00 .BYTES00,
C193 TB .BYTES20,$21,$22,
      $23,$25,$26,$27
      .BYTES28,$2A,$2B,
      $2C,$2D,$2E,$2F,
      $30,$31,$32,$34,
      $35,$36,$37,$39
      .BYTES3A,$3B,
      $3C,$3E
C1AC 00 YE .BYTE0
C1AD 01 HI .BYTE1
C1AE 00 Y2 .BYTE0
C1AF 00 X1 .BYTE0
C1B0 00 Y1 .BYTE0
C1B1 00 ZZ .BYTE0
C1B2 00 YY .BYTE0
C1B3 39 XX .BYTES56
C1B4 FF BT .BYTES255
C1B5 SV .BYTE0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0
C1C5 00 BX .BYTE0
C1C6 B1 B1 .BYTE1,2,3,4,
      5,6,7,8
C1C8 B2 B2 .BYTES7,6,5,4,
      4,3,2,1
C1D6 00 BY .BYTE0
C1D7 SZ .BYTE0,144,32,
      128,160,112,240
      .BYTE16,16,16,
      16,16,16,16
C1E4 .BYTE16,16,16,
      16,240,112,160
      .BYTE128,32,144

```

```

76543210
0 00000000
1 11111110
2 11111110
3 11111110
4 11111110
5 11111110
6 00000000
7 00000000

```

1: Be LEHET kapcsolni.
 0: Ezek a "törőbitek", NE kapcsoljuk be, mert akkor a SCROLL egy szép csíkot fog húzni maga után: nem törli le az elízi fázist.

Most lássuk ezt a szép hosszú progit:

```

C000 .OPT 00
C000 +. $C000
C000 A2 00 LDX #0
C002 8A TXA
C003 9D 00 04 LD STA $0400,X
C006 9D 00 05 STA $0500,X
C009 9D 00 06 STA $0600,X
C00C 9D 00 07 STA $0700,X
C00F E8 INX
C010 D0 F1 BNE LD
C012 8D 20 D0 STA $D020
C015 A9 00 LDA #0
C017 A0 20 LDY #20
C019 A2 00 R1 LDY #0
C01B 9D 00 20 R2 STA $2000,X
C01E E8 INX
C01F D0 FA BNE R2
C021 EE 1D C0 INC R2+2
C024 88 DEY
C025 D0 F2 BNE R1
C027 A2 16 LDY #22
C029 8D 0F C1 UD LDA $Z,X
C02C 9D 97 05 STA $0597,X
C02F 9D BF 05 STA $05BF,X
C032 9D 87 05 STA $0587,X
C035 9D 0F 06 STA $060F,X
C038 9D 37 06 STA $0637,X
C03B 9D 5F 06 STA $065F,X
C03E CA DEX
C03F D0 E8 BNE ID
C041 4C 0D C1 JMP SI
C044 AD B2 C1 ST LDA YY
C047 4A LSR
C048 4A LSR
C049 4A LSR

```


AMIGA FÉLHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Settlers Editor

A most következő pár(?) oldalon a Settlers-hez írt kis segédprogramcska használati utasításait olvashatjátok. Igaz, a '95-ös Evkónyosban ígértük, de onnan helyhiány miatt kimaradt. Sebaj, két részletben lemegey a CoV-ban.

Nem lett volna teljes ez a leírás, ha Ed Mackey a programról nem mellékelte volna a programjához a full doksit. Tehát akkor kezdjük az elején. A kis program az "EdSet, The Settlers save file editor, v0.8" névre hallgat, és igaz, hogy csak a Béta verzió, de elég jól lehet használni ezt is. Az EdSet FreeWare, és még nem teljesen tökéletes, ezért tényleg csak akkor használjátok, ha először csináltok egy biztonsági másolatot a mentett állásokról, mivel az EdSet ezekkel fog dolgozni. (Mentett állások nélkül az EdSet nem ér semmit, tehát szükség van a Settlers nevű programra is, amit xxxxxx és xxxxxx lehet beszerezni). Néhány szót ejtsünk a program működéséhez szükséges rendszerről. A program futásához a Workbench 2.0-as, vagy magasabb verziója szükséges feltétlenül. A 3. x-es verziók inkább a nagyon ajánlottak, mivel az EdSet a a ListView-ot és más egyéb olyan segédprogramot használ, amelyeknek a tökéletesített verziója található meg a 3.0, és 3.1-es Workbench alatt. Arra figyeljünk, hogy ha nagy mentett állásokat editálunk, akkor a memória nagy része használván van, mivel a Save állásokat a RAM-ba tölti a program. Ezért mindenki úgy editáljon állásokat, hogy maradjon pár száz kilónyi helye, mivel ha nincs, akkor nagy valószínűséggel a program elgurul. Az EdSet csak a tájat szerkeszti át, nem a zászlókat, épületeket, utakat vagy embereket. A tájképen számok hivatkoznak az előbb említett dolgokra. Az EdSet-et a tájképet javíthatjuk fel, úgy mint az objektumokat (fák, sziklák, geológusjelek, búzamező stb.), telepítusokat (fa, víz, stb.), magaslakat, földalatti ásványokat, halakat stb. Ha először használjuk az EdSet-et, akkor ajánlom az Easy Functions-t, mivel ez az alap, a másik két funkció, a Stencil, és az Advanced már egy kis gyakorlatot igényelnek. Még mielőtt belekezdünk az editálósorokba, egy pár szót szövegek a befejezettlen észekről, mivel az elején említettem, hogy ez csak Béta verzió. Szóval arra vigyázzunk, hogy csak valós és reális számokat adjunk meg, mivel ha eltulozzuk a méreteket, akkor nem tudjuk a szerkesztett Save állást visszatölteni. Az Easy és a Stencil Functions-t ajánlom sűrűn használni, mégpedig azért, mert a MEGA-Geologist, Phoney Geologist, Imprison/Free, Stock/Empty Lakes, Stock/Empty Mountains, Add/Remove Useless Objects számos gátló tényezőzt tartalmaznak, amelyek megpróbálják megakadályozni illegális értékek bevitelét a save file-okba. Ajánlom mindenkinek, hogy először ismerkedjen a szerkesztési funkciókkal, és csak aztután editálgasson, mert ha ész nélkül beletartunk a file-ba, és megváltoztatjuk a Mode gadget-et a View-től az Edit-ig, akkor ezen az úton tudjuk a leghamarabb tönkretenni a tuti állásainkat. A Béta verzióiból adódóan egy-két funkció nem él, vagy nem tökéletes. Itt térek most ki rájuk. Például a Show Terrain nem mutat

semmit, de használni tudjuk a Replace Terrain Type-ot a tájképpalkotáshoz. A táj minden pontjának van magassága. Mind-egyik pont szomszédos hat másik hozzá hasonló ponttal. Két szomszédos pont magasságkülönbsége nem lehet több, mint 4 egység. Az irradási számok elrendezése lett írva a Max Steppness menüfunkcióra, de nem működik teljesen, mivel nem lett teljesen megírva. Pedig jó lenne, ha megírná, mivel három másik menüpont, a Repair almenüben csak erre várnak. Ezek pedig a Water Altitude, Water All, és az Everything.

A játékok nagy valószínűséggel tönkreteszük, ha két szomszédos magasság nincs arányban egymással. Anélkül, hogy a REPAIR-menü kijavítaná ezt, nekünk kell ezt kézzel megtenni, ha ilyen hibát vétünk. A Show Altitudes kikapcsolása és a Show as Numbers bekapcsolása a segítségünkre nincs arányban egymással. Anélkül, hogy a REPAIR-menü kijavítaná ezt, nekünk kell ezt kézzel megtenni, ha ilyen hibát vétünk. A Show Altitudes kikapcsolása és a Show as Numbers bekapcsolása a segítségünkre nincs arányban egymással. Anélkül, hogy a REPAIR-menü kijavítaná ezt, nekünk kell ezt kézzel megtenni, ha ilyen hibát vétünk.

Ezután a bevezető után elérkeztünk Ed Mackey vázlatos programjának érdemi leírásához. Előjáróban csak annyit, hogy három főbb részből áll az Editor. Az első, a legkönnyebben használható funkciókat írja le, amely minden kedzőnek ajánlott. Kezdjük is mindjárt ezzel. A program indítása után egy LOAD/SAVE requester kapunk, ahol kijelölhetjük az útvonalat, ahol a mentett file-jaink találhatók. Gondolom senkinek nem okoz túlzottan nagy fejtörést, hogy betöltse az editorba a Settlers valamelyik Save állását. Ez megvan, megkapjuk az EdSet főképp-nyit. Itt a táj egy részét láthatjuk, amelyet ugyanúgy szcolozhatunk, mint a játékban. Ha a Title Bar-on, vagy a képernyőn kívüre click-elünk, akkor megkapjuk a menürendszerét. Az első menü a PROJECT. Ezen belül az Open... hatására belépünk a load requester-be, a Save-val rámenthetjük a kreatívainyunkat a kiválasztott állásra, a Save as-szal más néven más helyre menthetjük ki a szerkesztett file-t. Az About és a Quit ugyanígy ismerősnek tűnik nagyon sok programból. A következő menü a SPECIAL FUNCTIONS. Itt találunk egy-két funny dolgot.

■ **MEGA-GEOLOGIST:** A játékból már ismerősek a kis ősz, vén krapekok, akik +3-as turbokalapáccsal kopogtatják a hegységokban a talajt, és korukat meghatározolva tripla hanyattszaltó vágnak le, ha találnak valamit. Ezek azok az emberkék, akik ha egy csapatban mennek ki egy helyszínre, akkor sem tudják pontosan megjelölni az ásványi lelőhelyeket. Na, szóval Mr. MEGA-G. képes megvizsgálni az összes hegyet a teljes térképen pár másodperc alatt. A jelzések persze egy idő múlva ilyenkor is eltűnnek. Ha jobban megnézzük, akkor észrevehetjük, hogy egy bizonyos séma szerint tűnnek el a jelek. Ezek visszakerülnek, ha ismét útjára indítjuk Mr. MEGA-G-t.

■ **PHONEY GEOLOGIST:** Ez a geológusunk olyan, mint a MEGA-GEOLOGIST, azaz a különbséggel, hogy ez mindig hazudik. Hogy ez mire jó? Elrejtélem azon nyomban. Ez a fajta fickó azért hasznos, mert a gép — ellentétben velünk — a

szabályok szerint játszik. Ez azt jelenti, hogy nem küld ki egy helyre többször egy geológust, hanem csak egyszer, és annak a tájra ismét igazodva építi a bányát. Namármost, ha a kis hazudós földkopogatótunkat kiküldjük az ellenség területére, akkor felállít egy csomó hamis táblát, mire a gép örül mödön elkezd a bányát rossz helyre építeni, pazarolva ezzel az építőanyagait, embereit, kajáját. Megemlítenéd, hogy ezek a jelzések is eltűnnek egy idő után.

■ **LAKE CONTENTS:**
- **STOCK LAKES WITH FISH** (Tavak feltöltése halal): Az összes tó minden pontja 160 db halat kap. Ez azért jó, mert a halazsok már az első próbálkozásra sikerelémményvel fognak rendelkezni. Ebből következik, hogy a halazás tevékenység gyorsan emelkedik a maximum felé, és órákig eltart. Így csak horgászbotokat kell csak csinálni, és megvan a kajallát-mánya az összes bányának. (Azért csináljunk egy-két farnot, hogy ne legyen az embereinknek olyan egyoldaltú a táplálkozásuk, mivel a sok kolesterin káros az egészségre).

- **EMPTY LAKES OF FISH** (Tavak kiürítése): A halazsok tevékenysége nullára csökken. Vajon miért? Talán csak nem elfogytak az ikrarak egy a pocsolóyából? Debizony. Ez egy hasznos része annak, hogy tanulmányozzuk egy kicsit a STENCIL funkcióit annak érdekében, hogy csak az ellenfél szenvedje el ezt a csapást. Fontos tudnivaló, hogy a halakat ugyanúgy tároljuk, mint az ásványokat, azaz a különbséggel. Hogy a halak száma folyton nő: Például, ha a tóban egy bizonyos sávban 10 hal van, és nem halászik ott senki, akkor hamarosan 11 hal lesz. Persze ha közvetlenül az előző sáv mellett lévő sávban nincs egy deka hal sem, akkor ott nem is lesz. Kivéve, ha nem módosítjuk az ottani értéket. A Settlers-ben a halak nem úszkálnak, vagy vándorolnak, viszont a halazsok szabadon mozoghatnak a területek között.

■ **MOUNTAIN CONTENTS:**
- **STOCK MOUNTAINS WITH MINERALS** (Hegyek feltöltése ásványi anyagokkal): Sajnos, mivel Béta verzióról van szó, az EdSet nem tudja az épületeket megkülönböztetni egymástól, így nem lehet tudni, hogy az adott épület milyen bányára. Ez a funkció ásványi anyagok után kutat a hegységekben, és ha talál, akkor azt a maximumra növeli. Ha egy adott sávban nincs ásvány, akkor az editor lerak oda egy fajtát. Ezáltal nagy, csoportos ásványi lelőhelyeink keletkeznek DélNyugati irányban a tájon. Utána STENCIL funkció használata ajánlott, hogy ezek a műveletek csak a saját területünkön végződjenek el. Egyértelmű, hogy ezek után az aktuális helyeken lévő geológus-jelzések elavultá válnak, ezért ismételtlen röppályára kell hogy állítsuk Mr. MEGA-G-t.

- **EMPTY MOUNTAINS OF MINERALS** (Kiüríti a hegységet): O, jaj, mi a gond, Mr. Bátor computer-ellenfél? Mintha nem működőretek olyan jól a bányát! Ahal! És most felgyújtja őket? O, milyen kellemetlen! Tulajdonképpen ez

funkciók közül van a játék kezdetén a játékot, mindenféle csak üres hegyeket találunk. Amikor már területhez jutunk mi is és az ellenfél is, akkor indítsuk utjára a phoney geológust, az ellenséges területen, majd aktivizáljunk egy Stock Mountains-t. Ezután a mega-geológusunk jön a saját területünkön, majd láthatjuk az eredményt: a mi területünk rendes lesz, szabályos csoportokban láthatjuk az ásványainkat, megjelenő a geológusjelzővel, az ellenséges területen viszont nem lesznek ásványok, és sok hamis geológusjelző fogja a számítóépetet zavarolni, hogy a jelzések helyén sok hasznavehetetlen bányát építsen. Elveszt egy funkció, nem?

■ **LAND DESERT**, (vb. :
- **REMOVE USELESS OBJECTS** (Eltávolítja a hasznavehetetlen tárgyakat). Ezek a pálmafák (sivatagban), fűzfák (vizparton), kisebb-nagyobb hulladékhalmok (nagy barna dolgok, amiket nem lehet semmire sem használni), keresztiek (hegyek tetején), fatökök (a kivágott fák után marad vissza), szikla, csontváz, koponya (szintén a sivatagban található), sziklák (kis kővek, amelyek kiállnak a vízből), kaktuszok (sivatagban) stb. Ha ezt az opciót használjuk, akkor — igaz, hogy tiszta lesz a területünk, de — elvesztik egyéniségüket.

- **ADD USELESS OBJECTS** (Használatlan tárgyak hozzáadása): A fent említett tárgyak közül néhány a csúnyábbak fajtából nagyon sok helyen található. Ezzel az opcióval kiválaszthatjuk, hogy milyen arányban legyenek ezek a tárgyak a térképen. (25%, 50%, 75%, 100%)! Ez egy kicsit idegítő, úgyhogy célszerű az ellenfél területén használni.

■ **IMPRISON** (Bebörtönzés): A végső megoldás. Ne nagyon használjuk a STENCIL funkciót erre. A lényege, hogy főleg tartson egy olyan ellenséget, aki túl erős és hatalmas hozzánk képest. Ha használjuk, előtte győződjünk meg teljesen arról, hogy a STENCIL teljesen tele van-e, vagy egyáltalán nem működik, ezután kattintsunk a SHOW-ra addig, amíg meg nem jelenik az OWNERSHIP felirat. Ezután cickeljünk a USING-ra, aminek a hatására kapjuk a listát a játékosokról. Itt kétszer kattintsunk rá arra a játékosra, amelyiket be kívánjuk börtönözni. A választási lehetőségeink meg kell hogy jelenjenek a jobb felső szöveges részben. Na most kattintsunk az IMPRISON-ra. A táj minden pontja, ami épp kívül vagy belül található a kiválasztott játékos területén, egy nagy hulladékhalmomá fog válni, (BIG PILE OF JUNK) kivéve az utakat és a zászlókat. Némi szerencsével az ellenséges kialakíthat egy áttörhetetlen láncot BORDERBOULDERS-ekből, a terület körül. Vizsgáljuk meg a láncolatot! Ha nem találunk olyan részt, ahol mind a külső, mind a belső védőgyűrű egyazon helyen van áttörve, akkor az ellenséges sikeresen csapdába lett ejtve. Az ellenfélnek nem tud majd lovagokat küldeni, nem lesznek újai, egy pedig építőelemet az új őrbőd építéséhez. Ha az ellenséges katonák megröbálnak harcolni velünk, csak körbe-körbe fognak máskálni. Hagyjuk ott őket, és addig építsük fel a saját épületeinket és hadseregünket. Ha elérkezik a megfelelő pillanat, akkor használjuk az alábbi opciót.

■ **FREE FROM IMPRISONMENT** (Kiszabadítás a börtönből): Válasszuk ki a bebörtönzött játékosat ezzel a funkcióval. Ez visszavonja a hulladékhalmot, és az ellenfél katonái újra szabadok lesznek, és vissza fognak térni az eredeti céljukhoz.

A maradék funkciók a **SPECIAL FUNCTIONS** menühoz tartoznak, ahol a fejlettebb szerkesztési módok találhatók. Ezek előtt a **STENCIL** funkcióval fogunk megismerkedni, és azzal, hogy hogyan alkalmazzuk a fent említett funkciókhoz.

THE STENCIL FUNCTION

A **STENCIL** a legnagyobb eszköz az **EdSet**-ben. Ez hatással van az összes többi funkció működésére. A **STENCIL** nem a Save file egy része, és nem módosítja közvetlenül a játékunkat. Inkább egyfajta maszketten használható, ami közli velünk, hogy a tájkép mely részei módosíthatók az **EdSet** sok más funkcióival. Minden pont belül vagy kívül eshet a stencilen. Azok a pontok amelyek belülré esnek, az **EdSet** bármely funkcióival változtathatók. A kívülré eső pontok viszont "írásvédettek", tehát nem használhatók olyan funkciók, mint például a **Mega-Geologist**, vagy az **Empty Lakes of Fish**. Amikor először indítjuk az **EdSet**-et, akkor minden pont belül van a stencilen. Az editor menürendszerének van egy **STENCIL** menüje a jobb oldalon. Itt vannak vezérelve a stencil funkciói. A terület-maszkolási funkciókkal a legkönnyebb használni a stencilt. Kezddésként jöjjenek két step-by-step művelet sor egy ilyen stencil elkészítéséhez: egy a saját területhez, egy az ellenséges területhez.

Baráti Területhez

Először is ürítsük ki a stencilt, és adjuk hozzá az első játékos területét, így ez lesz az egyetlen olyan hely, amelyre az editor más funkciói is hatással vannak.

- 1) Nyomjunk a **SHOW**-ra addig, hogy megálljunk az **OWNERSHIP** felirattal.
- 2) A jobb oldali menüből válasszuk ki a **CLEAR STENCIL TO EMPTY-T**. Egy requester még rákérdez, de mi ne törődjünk vele, nyomjunk **OK**-t.
- 3) Kattintsunk a **USING** gadgetre, és megkapjuk a játékosok listáját.
- 4) Kétszer cickeljünk a **PROPERTY OF CYAN**-ra a listából.
- 5) A **STENCIL** menüből válasszuk ki az **ADD CURRENT OBJECT TO STENCIL-T**. A requesterünk ismét akadáskodik, hogy biztos-e.
- 6) Mindezek után nézzük meg, hogy a **STENCIL** menüben a **USE STENCIL** mellett ott van-e ellenőrző pipa. Ha nincs ott, akkor válasszuk ki.
- 7) A saját területünk most már stencilizelve van. Használjunk rajta egy-két barátságos funkciót, mint pl. **STOCK MOUNTAINS WITH MINERALS**, **STOCK LAKES WITH FISH**, **REMOVE USELESS OBJECTS**, **MEGA-GEOLOGIST**.
- 8) Ha befejeztük a szerkesztést, akkor válasszuk ki a **FLOOD STENCIL TO FULL-T** a **STENCIL** menüből. Ezzel visszaállítjuk az **EdSet**-et normál állapotba, ahol az összes pont ismétetlen módosítható a tájképen.

Ellenséges Területhez.

Itt fordítottan közelítjük meg a dolgokat, tehát feltöltjük a stencilt, nemhogy kiürítsük, ilyenkor visszavesszük az első játékos területét a stencilből, a többi játékosot otthagyjuk.

- 1) Ismét cickeljünk a **SHOW**-ra, amíg meg nem kapjuk az **OWNERSHIP** feliratot.
- 2) A jobb oldali menüből válasszuk ki a **FLOOD STENCIL TO FULL-T**.
- 3) Kattintsunk a **USING**-ra, majd válasszuk ki dupla click-el a **PROPERTY OF CYAN-T**.
- 4) A **STENCIL** menüből válasszuk ki a **REMOVE CURRENT OBJECT FROM STENCIL-T**. Itt két szabadon választható lehetőségünk van. Az egyik az, hogy két játékos esetén ha egy igényes ellenfelet akarunk, akkor ismétéljük meg a 3., 4.,

5. lépéseket a **PROPERTY OF RED**-del is. A másik lehetőségünk az, ha nem akarunk befolyásolni egy gazdátlan földet, akkor szintén ismétéljük meg a 3., 4., 5., lépéseket, de a **NO MAN'S LAND**-en.
- 5) Szintén csekkeljük le a **USE STENCIL-T**, hogy a pipa mellette van-e.
- 6) Az ellenséges terület most már stencilizelve van. Használjuk rajta bátran a kellemetlen funkciókat. Például **EMPTY MOUNTAINS OF MINERALS**, **EMPTY LAKES OF FISH**, **ADD USELESS OBJECTS**, **PHONEY GEOLOGIST**.
- 7) Ha befejeztük az áskálódásainkat, akkor válasszuk ki a **FLOOD STENCIL TO FULL-T**, a **STENCIL** menüből.

Az egyszerű funkciókról csak annyit. Az alább következő sorokban a **STENCIL** menü összes funkciója kerül leírásra.

■ **USE STENCIL**: Egyszerű dolog. Ha egy ellenőrző pipát látunk mellette, akkor az **EdSet** többi funkciója is a stencilre vonatkozik. Ha rácickelünk, akkor a pipa eltűnik, és a stencil "munkakapáten" lesz — annyit jelent, hogy az összes funkció ilyenkor a tájképre vonatkozik. Az építéskor ellenőrzéségyébent akkor is működik, ha a **USE STENCIL** ki van kapcsolva, csak ne felejtjük el bekapcsolni, ha valamit ki akarunk stencilizni.

A menüegység következő három csoportja a dolgok stencilhez történő hozzáadásáról és töröléséről szól, mielőtt meghívnánk ezeket, a stencil az ismert állapotba kell hoznunk, például a **CLEAR** vagy **FLOOD** funkciókkal a menü alján. Ezek után használjuk az **ADD**-ot és **REMOVE**-ot a stencil építéséhez. Az **ADD** funkciók pontokat helyeznek el a stencilen belülre, így teszik azokat az **EdSet** által átalakíthatóvá a tájképen. A **REMOVE** funkciók pedig a stencilen kívülré helyezik a pontokat, így azok mindaddig hozzáférhetetlenek lesznek, amíg újra hozzá nem adjuk őket a stencilhez. Ne felejtjük el azonban, hogy a stencil nem csak az **ADD THIS** és **REMOVE THAT** parancsok csoportja. Ezt inkább fel foghatjuk egy olyan belső térképnek, amelyik megmutatja, hogy mely pontok módosíthatók, és melyek nem. Ha mi feltöltjük a stencilt az **ADD THIS** és **REMOVE THAT** parancsokkal, akkor még nem változik meg. Példának okáért, ha kitöröljük a stencilt, és fákat adunk hozzá, akkor csak a fákkal módosítottuk a tájkép pontjait. Ha viszont kitörölünk néhány fát, akkor is még a stencilen belül maradtunk, és módosíthatunk mindenfélét.

Az **ADD/REMOVE** funkciók négy különleges tulajdonsága a következők:

- **ADD [something] TO STENCIL**: Az összes pont a tájképen, amely tartalmaz [valamit], ami hozzá van adva a stencilhez, az módosíthatóvá válik.
- **ADD EVERYTHING BUT [something] TO STENCIL**: Minden pont a tájképen ami **NEM** tartalmazza azt a [valamit], hozzá lesz adva a stencilhez, és módosítható lesz.
- **REMOVE [something] FROM STENCIL**: Az összes pont, amely tartalmazza azt a bizonyos [valamit], ki lesz véve a stencilből.
- **REMOVE EVERYTHING BUT [something] FROM STENCIL**: Minden pont, amely **NEM** tartalmazza azt a [valamit], ki lesz véve a stencilből, így csak ezt módosíthatjuk.

Ezek után lássuk a tényleges menüfunkciókat, amelyek az előbb említett dolgokat követik.

- **ADD CURRENT OBJECT TO STENCIL**: Általános object-ek hozzáadása a stencilhez.
- **ADD EVERYTHING BUT CURRENT OBJECT TO STENCIL**: Mindent hozzáad

A stencilek, csak az általános dolgot nem.

- **REMOVE CURRENT OBJECT FROM STENCIL:** Az első utasítás ellenléte.
- **REMOVE EVERYTHING BUT OBJECT FROM STENCIL:** A második utasítás ellenléte.

Ez a négy menüpont a **CURRENT OBJECT**-tel foglalkozik, ami az EdSet fő ablakának jobb felső részén levő szövegrésznel található. Nem minden, ami a szövegben megjelenik, írható le úgy, mint egy objekt, de a funkciók mindenre hatnak, ami ott található. Jegyezzük meg, hogy bizonyos objekt-ek, (pl. fák) több, mint egy animációs fázisból állnak, és emiatt egyből több objekt számuk van. Amíg a fent említett négy funkció csak egy bizonyos objekt számmal foglalkozik, addig jobban járunk, ha az alábbi funkciók csoportját alkalmazzuk.

- **ADD GROUP TO STENCIL**
- **ADD EVERYTHING BUT GROUP TO STENCIL**
- **REMOVE GROUP FROM STENCIL**
- **REMOVE EVERYTHING BUT GROUP FROM STENCIL**

Ezek a funkciók ugyanúgy működnek, mint az objekt-es funkciók, csak ezek már tudják, hogy hogyan foglalkozzanak az objekték nagyságával. Ha kiválasztunk egyet ezek közül, akkor megjelenik egy requester, ami megkérdi, hogy beállítsa-e az objekt-ek nagyságát, hogy használni tudjuk a stencilhez. Ezeket átszerkeszthetjük, ha nem azok az értékek vannak ott, amelyeket akartunk.

VISIBLE AREA

- **ADD TO STENCIL**
- **ADD EVERYTHING BUT TO STENCIL**
- **REMOVE FROM STENCIL**
- **REMOVE EVERYTHING BUT FROM STENCIL**

A **VISIBLE AREA** bármely pont, amit látunk az EdSet fő ablakában. Ezeket a funkciókat használhatjuk különböző zoom erősségekkel és ablakméretezéssel akkor, ha már hatalmas területünk van, és nem akarjuk az egészét megváltoztatni.

- **CLEAR STENCIL TO EMPTY:** A stencil teljes kiürítése.

Ezzel az összes pontot kidobjuk a stencilből. Jó, ha először ezt futtatjuk, mielőtt elkezdénénk az **ADD THIS** funkciókat használni.

- **FLOOD STENCIL TO FULL:** A stencil teljes feltöltése.

Az összes pont a stencilen belülré kerül. (Default beállítás) Célserű, ha a **REMOVE THAT** funkciók előtt ezt futtatjuk. Ha végzetünk egy stencille, akkor is érdemes lefuttatni, hogy a dolgok visszatérjenek a normál kerékvágásba.

- **INVERT STENCIL:** A stencil megcserélése.

Ez arra jó, hogy ami a stencilen belül van, azt kívülré teszi, ami kívül van, azt belülre.

ADVANCED FUNCTION

Az objekt értékei hexadecimális számokban vannak megadva, szerintem mindenki tudja, hogy ezek hogy néznek ki, és hogy lehet velük számolni, ha csak nem a bölcseide után egyből megkapta az értetségét. Az EdSet listákat vezet az objekt-ekről, és ezek angol neveiről. Ezekhez a listákhoz hozzáférhetünk a USING megnyomásával, így nem kell észben tartanunk az objekt-ek számaikat. Az, hogy mit kapunk, ha megnyomjuk a USING-ot, attól függ, hogy abban a pillanatban milyen tárgy van a térképén. Az EdSet 13 különböző részt tud szerkeszteni. Ezeket a SHOW cycle gadget-tel érhetjük el a fő ablak bal felső részén.

■ FLAGS: Zászlók.

Ez egy egybites ész. Ez nagyjából annyit tesz, hogy csak két objekt szám érvényes. Az egyik a 00, ami azt jelenti, hogy nincs zászló ennél a pontnál, a másik a 80, ami a zászlót jelöli. A USING gadget-tel egyszerűen lehet váltani a kettő között. Az OBJECTS menüben a zászlók szintén megkapjuk a 01-es objectszámot. A zászlók is rendelkeznek egy ID számmal. (Lásd később) Ez az ID szám hivatkozik a zászlólistára a Save file mélyebb részében. Ha lehet, NE használjuk az EdSet-et új zászlók készítésére, mert nem fogunk tudni új zászlólistát csinálni.

■ OBSTACLES: Akadályok.

Ez hasonló az előzőekben annyiban, hogy ennek is csak két érvényes száma lehet. A 00-nál nincs semmi probléma, a 40-nél egy akadály található. A USING gadget-tel ezt is egyszerűen kapcsolgathatjuk. Ennek a lényege annyiban nyilvánul meg, hogy megakadályozza az emberkeinket, hogy e felé a pont felé vándoroljanak. Hogy hová lehet ilyen pontokat készíteni? Bármely olyan ponthoz, amelyet víz vesz körül. Ez megakadályozza az embereket abban, hogy kísétájanak a vízre. Kipróbálhatjuk például azt, hogy visszavesszük a biteket a vízről, és tegyünk néhány fát a vízbe. A fávágóknak vígan kísétálnak a vízre, és kivágják a fákat. Olyan tárgynál is használhatjuk ezt a funkciók, amely túl nagy ahhoz, hogy körüljárjuk, ilyenek például a nagy és kis hulladékhalmok, a fűben leledző kövek, meg a házak. Ha úgy gondoljuk, hogy nincsnek összhangban az akadályok a tárgyakkal, akkor használjuk a SPECIAL FUNCTIONS menüből a REPAIR INSANE SETTINGS FOR WATER OBSTACLES funkciót. Ez helyrehozza az őrült elrendezéseinket.

■ ROADS: Utak.

A táj minden pontjának hat szomszédos pontja van, amelyekhez egy útszakasz vezethet. Ögy az utak egy hatbites számhalmaz, amely megmutatja, hogy ezek közül mely irányokban van ténylegesen út. Mikor a USING-ra kattintunk, előbűjük egy requester, amin láthatjuk a hat irányt, és közébe kapcsolgathatjuk ezeket. Ha a SET UNUSED SPACES-t vagy a SET WHOLE MAP-et használjuk, utána hívjuk meg a REPAIR INSANE SETTINGS FOR ROADS:CROSS REFERENCE-t. Ez megpróbálja kijavítani az elkövetett hibáinkat, sőt, még a stencile is figyel. Sosem módosít egy stencilen kívüli dolgot, de megpróbálja a stencilen belüli pontokat hozzáigazítani a kívüliekhez. Szóval az utakra is vonatkozik egy lista a Save file mélyebb részében. Az utak egyszerűen felismerhetők, az elejükön és végükön elhelyezkedő zászlókról, és az irányokról, amit a zászlókról tudunk leolvasni. Az utak középső része szabadon változtatható mindaddig, amíg az utak eleje és vége változatlan marad. A tapasztalatom azért mellékesen az, hogy az utak változtatásával tönkretesszük a játékot.

■ OWNERSHIP: Tulajdon.

Ezzel képet kapunk arról, hogy hogy ki melyik földdarabot uralja. Ot érvényes objectszám él ennél az opciónál. Ugyanúgy, mint a többinél a USING-gal kapjuk meg az értékeket. 00. No Man's Land: Senkiföldje
80. Property of Cyan: Player 1
A0. Property of Red: Player 2
C0. Property of Purple: Player 3
E0. Property of Yellow: Player 4
(A 20, 40, és 60-as értékek illegálisak, de lehetnek.)
Ez az opció csak az emberek stencilezésére jó. Itt aljában véve bármely mó-

dosítás csak addig tart, amíg egy új órbdőle vagy vár fel nem épül, vagy le nem rombolódik, mert ilyenkor a környező földtulajdon újra kiszámítódik. Ha egy letező földtulajdon értéke nem azok, amit a számítógép várt, az néha összeomlik, vagy bezárul.

■ ALTITUDE: Magasság.

Ez az, ami szabályozza a tájkép minden egyes pontjának magasságát. Számos megkötés vonatkozik a magasságokra, és sajnos nem lett még megírva a REPAIR INSANE SETTINGS FOR ALTITUDE: MAX STEEPNESS funkció, ami sokkal szabadabbá tenné az elképzeléseinket. Különböző korlátozások vannak, amelyekkel egy kicsit körülényes a magasságokka szórakozni. Pl.

- 1) A magasságok változási tartománya 00-tól 1F-ig terjed.
- 2) A vízre vonatkozó pontok magasságának 00-nak kell lenni, így a WAVES megfelelőnek látszik.
- 3) A nagy épületekhez, szükség van egy kis területű lapos földre, miután az alapterületet elegyengette a lapátos kis figurák.
- 4) A legtöbb nagy épület nem tud felúplúni a 00-as magasságban (tengerszint) Ha ezen az érteken fúvunk van, és ide szeretnénk építeni, akkor jön a kis lapátos, és felemeli a tengerszintet 01-re.
- 5) Szomszédos pontok között nem lehet 4 egységnél nagyobb a magasságkülönbség a tájképen, mert a játék kiakad! Amikor a játékon utat építünk, láthatjuk, hogy a magasságkülönbségeket a kis úttépítő ikonokon. Szedjük gyorsan össze a színek jelentését egy csokorba.
0 különbség: Sötétzöld; sík vidék.
1 különbség: Világoszöld; apró lejtő.
2 különbség: Sárga; Közepesen meredek.
3 különbség: Világosvörös; Meredek lejtő.
4 különbség: Sötétvörös; Elképesztően meredek lejtő. (Hihetetlenül hatalmasan veszélyes meredek lejtő)
5 vagy több különbség: A program elromlik.

Az egész tájkép 01-re állítása a SET WHOLE MAP funkcióval lehetséges, ezáltal mindent laposá teszünk, de így egy kicsit unalmassá fog válni a játék. Van még egy apróska fogás arra, hogy lelapítsuk az összes pontot egy bizonyos magasság felett. Ehhez azt kell csinálnunk, hogy első lépésként tisztítsuk ki a stencilt, és nyomjunk az ADD GROUP TO STENCIL-t. Az előjött requester-be gépaljuk be a magasságváltozókat pl. 0E-től 1F-ig majd 0.K. Ögy most az összes pontot a 0E-s, vagy ennél nagyobb magasságban kistencileztük. Ezután állítsuk az aktuális tárgyat 0E-s magasságba, majd válasszuk ki a SET WHOLE MAP TO CURRENT OBJECT-et. Az összes magas pont le lesz vágva 0E magasságban, és az alacsonyabb területek pedig változatlanok maradnak. Vigyázzunk, ne felejtssuk el feltölteni a stencilt, mielőtt továbbmennénk egy másik taskra.

■ TERRAIN TYPE: Terület típusa.

Ez a tájképet szabályozza. Tudvalevő, hogy a rendelkezésünkre álló területtípusok tartalmazznak vizet, fűvet, tavat, hegyeket, és havat. Valójában minden csoportnak vannak alsóztályai, kicsi, de néha fontos különbségekkel. A világi és sötét árnyékolások egyértelműen a magasságváltozások eredményei. Kivétel a víz.

A kivétel erősíti a szabályt, úgyhogy most be is fejezem, kb. 1 év múlva folytatom — CSIKA.

Tömörítési algoritmusok

Végre elérkeztünk a mindenki által várva várt **tömörítéshez**. A legegyszerűbb, de megfelelően hatékony EXE-tömörítő, az LZEXE saját célokra történő átalakítását ismeretelen (nagyon értejtud) PD prog, a 0.97-es verzió forog közökében. A továbbiak megértéséhez **semmiféle**, a tömörítőalgoritmusok terén szerzett jártasságra NINCS szükség, úgyhogy ezután azok is "lhatnak" saját tömörítő algoritmusát, azt hiszem, nem kell ecsetelni: titkosság, átférhatatlanság, kis méret, és ha megfelelően gyors kibontóalgoritmust alkalmazunk (LZEXE v. PKLITE), akkor a töltési időnk nem nőnek meg túlságosan, sőt, szinte semennyivel. Erenkívül megemlítendő még az is időnként az EXE-tömörítő felhasználásánál, hogy ezek a kitömörítést nem diszkré végzik. Összehasonlításoképp, ha úgy próbálnánk "tömöríteni", hogy az adatfile-jánkat először a PKZIP-eléjük, majd ezek mándegyikét (ahány adatfile-unk csak van) ZIP7EXE-vel EXE-síténeünk (+10k/adatfile - kicsoda pazarlás!!!), majd ezeket 1 adatfile-ba fűzőneük, akkor a saját programunknak először az adott adatfile-EXE-jét vissza kellene írnia LEMZERe (amennyiben az összes adatfile: 1 db nagy file-ban van, pl. a XeeT 1. majjal), azt futtatnia, hogy szintén a LEMZEEn megjelenjen a kitömörített állomány, majd az egészet bezsáptalanítja (LEMEZOLVASÁSSAL) a memóriába. Hihetetlenül lassú, helypazarló és egyáltalán nem ELITE eljárás.

Érdemes lenne arra kitérni, szabad-e, etikus-e ilymódon nem saját kitömörítőket felhasználunk a programjainkban. Nos, ez olyan téma, mint mások MOD-olajtságnak felhasználása, lehetőseég szerint nevének megemlékezésével. A témakör elég komoly felkészültséget igényel a ködéretek, így úgy véleim, nem szégyen, ha valaki a programjában NEM saját tömörítőalgoritmust vagy épp decruncher használ, ill. egy lista követezést volna azon demokróldiskmagokról, melyek a PKLITE/LZEXE decruncher rutinját használják (és persze ezt nem közli e scenével), de a #coders-en leledző társaság, érthető okokból, inkább lebeszéltek leközléséről...)

Hozzunk létre egy HEADER.ASM-ot a követező tartalommal:

```
.model small
.code
end
```

Ezt a TASM-mal lefordítva kapunk egy 512 byte hosszú EXE-t, amely futtatása természetesen tilos. Ehhez az EXE-hez másoljuk hozzá egy copy /b paranccsal a letömörítési kívánt adatfile-t, pl. ha az SCENE.TXT névre hívagat, akkor a copy /b header.exe + SCENE.TXT-t adjuk ki. Erre az egészt COPY-zatásra azért van szükség, mert az LZEXE/PKLITE kizárólag futtható file-okat tömörít, de az abszolút nem érdekli őket, van-e egyáltalán bennük kód. Ezért a letömörítési kívánt adatfile-jaink elé ilyen egyszerűen befűztünk egy szabvány EXE headert, s így azt az LZEXE programfile-ként érzékeli s így le is tömöríti. A végeredmény EXE-n még egy kis módosítást végre kell hajtannunk, ui. annak Load image size- a, ami az EXE fejlécében van megadva, még mindig 0, és így az LZEXE sem lenne hajlandó letömöríteni; futtassuk le a köv. programot: (crctsize.exe):

```
uses dos;
Var WordFile: file of byte; {eleg furan fest az, hogy ugyanazt a file-t egyszer byte-onként, egyszer meg word-onként írunk el. Ennek oka az, hogy a file pontos méretét csak byte-file-oknál kapjuk vissza megnyitogatón inincs +1 byte tévedés), míg a fájléc megváltoztatott wordjeit ha közvetlenül, átalakítások nélkül akarjuk abba visszairni, akkor word típusú file-ként érdemes a file-ra hivatkozni}
ByteFile: file of byte;
FileSizelnBytes: longint;
DIVword: word;
MODword: word;
begin
assign(ByteFile,paramstr(1));
reset(ByteFile);
FileSizelnBytes:= filesize(ByteFile);
close(ByteFile);
divword:= (FileSizelnBytes div 512) + 1;
modword:= FileSizelnBytes mod 512;
assign(WordFile,paramstr(1));
reset(WordFile);
seek(WordFile,1);
write(WordFile,modword);
write(WordFile,divword);
close(WordFile);
end.
```

Ezután már árerészthető az eredmény EXE-re is. LÉZEXE (LZEXE-félnév). Most teendők a követezők: ha egy EXE-t letömörítünk az LZEXE-vel, akkor az a tömörített adatokat az EXE 0020h pozíciójától tárolja el, valamint maga a decruncher rutin az utolsó 340-350 byteot foglalja el az EXE-ben, így az eredményül kapott EXE első 32, ill. utolsó kb. 340 byte-ját kivágjuk (a 2. parameterek adjuk pl. CMPRESSED.DAT nevet, ezelt is jelezzé, hogy ez már tömörített és közvetlenül beolvasható adat). A vágást elvégző PASCAL prog (cut.exe):

```
uses dos;
Var InFile,OutFile:file of byte;
b:byte;
InputFileSize:longint;
begin
assign(InFile,paramstr(1));
reset(InFile);
InputFileSize:= filesize(InFile);
assign(OutFile,paramstr(2));
rewrite(OutFile);
repeat
read(InFile,b);
if (FilePos(InFile)> 32) and
(FilePos(InFile)< InputFileSize-340) then
write(OutFile,b); {csak a tényleges tömörített
részt írjuk ki file-ba}
until eof(InFile);
close(OutFile);
end.
Ezt a három lépést persze nem árt BATCH-osítani. A Batch paramétereként adjuk meg azt a file-t, amit le akarunk tömöríteni, és gondoskodjunk arról, hogy az már tárgyalt felépítésű header.exe az aktuális könyvtárban legyen. A CODER.BAT:
```

```
@echo off
copy /b header.exe + %1 _tmp.exe
crctsize.exe _tmp.exe
lzexe tmp
cut.exe _tmp.exe _tmp2.exe
del %1
ren _tmp2.exe %1
```

És végül a legfontosabb: a kitömörítő rutin. Kezddöknek nem ajánlom, hogy kikezddjének akár az LZEXE-vel is, hogy kihalásszák belőle az adaptálható rutint- nekem is valami fél órába került, míg összezhoztam és leteszteltem az alább látható kódot.

```
mov dx,0010h
lodsw
mov bp,ax
@0069: shr bp,1
dec dx
jne @0073
lodsw
mov bp,ax
mov di,10h
@0073: jnb @0078
movsb
jmp @0069
@0078: xor cx,cx
shr bp,1
dec dx
jne @0084
lodsw
mov bp,ax
mov di,10h
@0084: jb @0088
shr bp,1
dec dx
jne @0090
lodsw
mov bp,ax
mov di,10h
@0090: rcl cx,1
shr bp,1
dec dx
jne @009C
lodsw
mov bp,ax
mov di,10h
@009C: rcl cx,1
inc cx
inc cx
lodsb
mov bh,0FFh
mov bl,al
jmp @00BB
@00AB: lodsw
mov bp,ax
mov cx,103
shr bh,cl
or bh,0E0h
```

```
and ah,07
@00C3
mov cl,ah
inc cx
inc cx
@00BB: mov al,es:[bx+di]
stosb
loop @00BB
jmp @00E9
@00C3: lodsb
or al,al
jnz Ready
cmp al,01
je @00D1
mov cl,al
inc cx
jmp @00BB
@00D1: mov bx,di
and di,000Fh
add di,2000h
mov
shr bx,cl
mov ax,es
add ax,bx
sub ax,0200h
mov es,ax
mov bx,si
and si,000Fh
shr bx,si
mov ax,ds
add ax,bx
mov ds,ax
@00E9
Ready: ret
```

A kitömörítő rutin bemenő paraméterei: DS:SI - a tömörített adatfile- memóriabeli cím (vili, először b*szátok be a memóriába a kitömörítési kívánt file-t, ui. ez a módszer közvetlen, buffer nélküli file-olvasást/írást nem tesz lehetővé) ES:DI - hova végezzük a kitömörítést? Természetesen CALL-lal hívjuk, azért is van ott a ret a kilépeskor. Mivel a decruncher rutin lekezzeli a szemsugráásokat is, ezért akár MOD-okat, BMP-eket is tömöríthetünk ezzel az eljárással, hisz a kitömörített file- hosszára nincsen 64k-s korlát.

Egy kis trükk VGA-ra (CIE-KILL)

Guten Tag meine Damen und Herren ! Hier ist CIE-KILL with another meg stuff: DOTFADE! Well, bizonyára sokan vannak közületek, akik sódvóra néztek elétek az a gyönyörű elporlásó effektusokat a játékokban. Most hirtelen a Budokan gondolkod, de van még 1000, amelyek ezzel az elporlásó effektussal dolgoznak. És LÖN! Hölgyeim és Uram, örömmel jelenthetem be, hogy a CoV hasábjain is leközlésre kerül az a bonyolultnak nem mondható, ám felettébb látványos rutincska: Raktam hozzá egy kis keretet is gondolva ama ködérekre, akik egy plain rutinnal nem boldogulnak.

```
Meghívás egyszerű, a rutin headerje bőven magyarázza, de had időzzem kedvenc SUPERVISOR-om: "Lejöván a példaprogramokból lehet tanulni..." Szóval ENJOY!
```

```
.model small
;what else??
.386
VRAM equ 0A000h
UP equ 1
DOWN equ 0
.code
mov ax,13h
int 10h
mov ax,0 ;órát leolvasva kapjuk a
int lah ; "random" értéket
mov cs:RandomSeed,dx
xor ax,ax ;DS-0000 tó kiteszi a memóriát
mov ds,ax ;az egyszerűsége kedvéért nem nem
mov ax,VRAM ;töltök be képet, de az tesztes
mov es,ax ; szerint módosítást)
mov cs:Direction,UP
mov si,100h just for fun
call DotFade
mov ah,0
int 16h
mov cs:Direction,DOWN
call DotFade
mov ax,3
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h
Direction db 0
RandomSeed dw 0
;input: DS:SI - a 64000 byte-os kép címe
; ES - A000h
; Direction - UP <- "felporlaszt"
; vagy ES - A000h
; Direction - DOWN <- "elporlaszt"
```



```

[convbuf = (char) up;
up = 0;
}
cachout.writeitem(convbuf);
filelength += 1;
cachout.writeitem(convbuf);
goto recucc;
}
+ + down + = tmed; //Ez csak az
ovashatoság
prevfnc = 0; //kedvért van így
tmed = 0; //amogy
down + + = tmed;
if (presub > prevbuf)
{
if (down && !up && !tmed) //Ha az el
lecseng
{
tmed = tmed;
tmed = 0;
top = prevbuf;
if (!prevfnc && up) //Ha az el feltűrt
{
//lett, de azelőtt esetleg
while (up) //sima vagy lecsengő volt
{
if (up > 63)
{
convbuf = 127;
up -= 63;
}
else
{
convbuf = (char) up;
if (med) convbuf = 128;
up = 0;
}
cachout.writeitem(convbuf);
cachout.writeitem(top);
if (med)
{
while (med)
{
if (med > 63)
{
convbuf = 127;
med -= 63;
}
else
{
convbuf = (char) med;
med = 0;
}
cachout.writeitem(convbuf);
}
}
while (down)
{
if (down > 63)
{
convbuf = 127;
down -= 63;
}
else
{
convbuf = (char) down;
down = 0;
}
cachout.writeitem(convbuf);
}
cachout.writeitem(prevbuf);
goto recucc;
}
+ + up + = tmed;
prevfnc = 1;
tmed = 0;
if (presub == prevbuf) tmed + +;
prevbuf = presub;
prp + +;
if (prp > prp || infilelength < 2 < compic)
{
prp = 0;
printf("v %1.1% compressed.");
}
(double)filelength * 100 / infilelength;
}
cachout.writeitem(convbuf);
cachout.writeitem(convbuf);
printf("In the compressing is successful.\n");
}
long flength = filelength(infile);
oflength = filelength(outfile);
printf("The wav file size: %li bytes\n", flength);
printf("The dgm file size: %li bytes\n", oflength);
}
}
(float)oflength / flength * 100;
}
}
void decompressing() //Decoding
{
long flength;
filelength;
extractcount;
extractcount;
extractcount;
pp;
prp;
exc;
int data;
unsigned char equ = 0;
prevbuf;
equbuf;
}
readablecache cachin(infile);
writeablecache cachout(outfile);
if (cachin.status == BADCACHE || cachout.status
== BADCACHE)
{
printf("Cache memory error!\n\n");
exit(EXIT_FAILURE);
}
printf("Please wait...\n");
prevbuf = cachin.readitem();
cachout.writeitem(prevbuf);
flength = filelength(infile) - 1;
pp = flength / 1000;
prp = pp;
filelength < flength;
filelength += 1; //Ez a főciklus lenne
{
extractcount = 0;
read:
prevbuf = cachin.readitem();
if (presub & 64)
{
presub = 64;
extractcount + = (long) presub;
filelength + +;
goto read;
}
if (presub & 128)
{
equ = 1;
presub = 128;
extractcount + = (long) presub;
prevbuf = cachin.readitem();
filelength + +;
data = presub & prevbuf;
for (extract = 1; extract < = extractcount;
extract + +)
{
exc = (flong) data * extract / extractcount;
cachout.writeitem(prevbuf + (char)exc);
if (equ)

```

```

equ = 0;
extractcount = 0;
read:
equbuf = cachin.readitem();
filelength + +;
if (equbuf & 64)
{
equbuf = 64;
extractcount + = (long) equbuf;
goto read;
}
extractcount + = (long) equbuf;
for (extract = 1; extract < = extractcount;
extract + +)
{
cachout.writeitem(prevbuf);
prevbuf = presub;
prp + +;
if (prp < = prp || flength < 2 < filelength)
{
prp = 0;
printf("v %1.1% decompressed.");
}
(double)filelength * 100 / flength;
}
printf("In decompressing has successful.\n");
cachout.writeitem(convbuf);
cachout.writeitem(convbuf);
long flength = filelength(infile);
oflength = filelength(outfile);
printf("The dgm file size: %li bytes\n", flength);
printf("The wav file size: %li bytes\n", oflength);
}
}
void main(int parnum, char *par[] )
{
printf("Digi Compressor v1.0G by Psycho/TSI (C)
'93\n\n");
if (parnum != 4)
{
printf("Too.");
if (parnum < 4) printf("few ");
else printf("much ");
}
exit printf("parameters!\n");
exc:
printf("USAGE: dcomp <command> <infile>
<outfile> \n");
int d;
d = parnum - 4;
if (parnum < 4) printf("w - convert dgm to wav\n\n");
}
}
exit(EXIT_FAILURE);
}
fopen:
printf("File opening error!\n");
goto exc;
}
if (par[1] == 'd')
{
if (infile == OPEN_BINARY | O_RDONLY | O_BINARY)
== -1
{
outfile = OPEN_BINARY | O_RDONLY | O_BINARY | O_CREAT | O_TRUNC | S_IR
AD | S_IWRT | S_IRWXO;
goto fopen;
}
compressing();
}
else
{
if (par[1] != 'w')
{
printf("Bad ");
goto exiting;
}
else
{
if (infile == OPEN_BINARY | O_RDONLY | O_BINARY)
== -1
{
outfile = OPEN_BINARY | O_RDONLY | O_BINARY | O_CREAT | O_TRUNC | S_IR
AD | S_IWRT | S_IRWXO;
goto fopen;
}
decompressing();
}
printf("\n\n");
exit(EXIT_SUCCESS);
}
}
Ja, lenyomnám a CACHE-t include file-t, mivel kell hozzá. Ez egy szimpla bufferelés, nem akartam mindig megírni ezt. Úgyhogy kiraktam egy include-ba.
Nagyjából a bufferelés fénysűrítő. Ez a 'code' C-ben van, és még így is képes néha a realtime decompressingre 386DX/40-en. Nem kell hozzá semmi speci hardware, mint az MPEG-héz, és mégis gyors. Ha valaki megpárkeli, rak bele markerelőzt /szinkronizálózt/, meg egyéb dolgokat, érdemes akkor má' asszba állni.
}
#define CACHEOK 0
#define BADCACHE 1
#include <i.o.h>
#include <fcntl.h>
#include <sys/stat.h>
#include <malloc.h>
}
class readablecache //Osztály definíció csak
{
protected: //olvasható buffere.
char far *bpoint;
int buffercount;
unsigned int handle;
public:
char status;
readablecache(int);
unsigned char readitem();
long isekit(long,int);
long filelength();
readablecache();
}
class writeablecache //Osztály definíció
{
protected: //Ez csak azé van, hogy
//költsé nézzen ki. Meg ki is
//használnák az OOP lehetőségeit
char far *bpoint;
int buffercount;
unsigned int handle;
public:
char status;
writeablecache(int);
void writeitem(char);
writeablecache();
}
readablecache::readablecache(int handle)
(handle = handle;

```

```

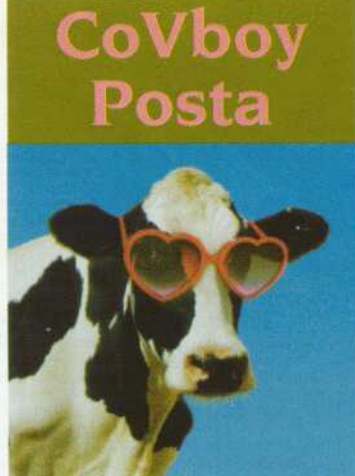
buffercount = 32000;
if (! (bpoint = (char far *) _falloc( 32000,
sizeof(char))) status == BADCACHE;
else status = CACHEOK;
}
readablecache::readablecache()
{
free(bpoint);
}
unsigned char readablecache::readitem()
(int rbbytes;
unsigned char buf;
bci:
if (status != BADCACHE)
{
if (buffercount == 32000)
{
rbbytes = read(handle, bpoint, 32000);
if (rbbytes == -1 || rbbytes == 0)
{
status = BADCACHE;
goto bci;
}
buffercount = 0;
buf = bpoint[buffercount];
status = CACHEOK;
buffercount + +;
}
else buf = 0;
return buf;
}
long readablecache::iseek(long offset, int origin) //Egy
seek.
{
buffercount = 32000;
//Az osztály destruktor.
bci:
if (status != BADCACHE)
{
long readablecache::filelength()
(return filelength(handle);
}
writeablecache::writeablecache(int handle)
(handle = handle;
buffercount = 0;
if (! (bpoint = (char far *) _falloc( 32000,
sizeof(char))) status == BADCACHE;
else status = CACHEOK;
}
writeablecache::writeablecache()
{
//Az osztály destruktor.
bci:
if (status != BADCACHE)
{
if (write(handle, bpoint, buffercount) == buffercount)
status = BADCACHE;
goto bci;
}
free(bpoint);
}
void writeablecache::writeitem(char item)
{
//Na vajon mi lehet ez?
bci:
if (status != BADCACHE)
{
if (buffercount == 32000)
{
buffercount = 0;
if (write(handle, bpoint, 32000) == -1)
{
status = BADCACHE;
goto bci;
}
bpoint[buffercount] = item;
buffercount + +;
}
}
}
Mint említettem kissé elfogult vagyok a dologgal, ugyanis ezt garantálni tudom, hogy Magyarországon (talán Európában is) ez az első ilyen típusú source. Nem hinném, hogy egyáltalán egyelő/ilyen mérvű source-t lelt volna bárhol is közelemben.
Tény, hogy ebből én valaha pénz-t akartam csiholni, de nem gyűjtöt össze, ezért inkább leköltöm, hátha nem vész el az idea.
Akkor az elvőri pár szót: Mint említettem, a hanganyagot vezéreljük, azaz a pack tömörítődszerűségeit hasonlítom az egy lineáris kódolós. Tehát mondjuk, hogy van egy szimpla sinusos felütésünk és a kezdő értékek elmennek, majd a felütés végérvégétek, és a kezdő közt öbsetet.
A két felső bitet jelzőbitnek használjuk, így a lehetséges offset: 32000-63
Lehet, hogy furcsán hangzik, de működök:) és mint említettem eme eljárásnak egy hátránya van (l. kettő): annak eljelen nem szabadalmaztattam (DADA: zárt rendszerem Psycho-t, hogy sűrűsége menjen el és tegye meg, a másik, hogy kicsit kisse a zajt. Ebből következik, hogy klasszikus módalkotásokhoz: azonban, viszont siner interpoláció techné és rock számokhoz: tőkélertes.
Még annyit, hogyha valaki ezt az eljárás-t valahol alkalmazná egy commercial progban, vagy esetleg többre vinné vele, azé' egy greenlight engedem meg felém, hogy "te barom közs az életet".
Hát maga a kód ennyi lenne, aztán még egy újonsg. (DADA: ezt a részt magam sem írtam, uti, sosome alkaldom ilyen EKG-t (gondolom a Terahertz-ek emlegetése, amit a PC szoftveresen generál, ezt mindenki szemérea villogás teszt. Rákérdztem Psycho-ra, mi a francról van szó, hát kiderült, ez is FC-sztyvgytatás és ne veyek befőle komolyan semmit. Szóval már értem:) Egyébként a #coders tete van ilyen és ehhez hasonló FC-'gyalázással', talán a köv. CoV-ban leköltök pá' vicent az Future Crew-osokról
PSI-ről így k. a Future Crew man coderi kiderült, hogy nem is tud ködöm. Még régebben Dirk készített egy EKG-szerű nyavalyt, amivel az agyhallamok konvertálható. Nos PSI ezt használja. Úgyhogy azért egy thaxot megengedhettem volna a demóban. Ja ehhez hozzátartozik, hogy maga a szerkesztő 10.3 Terahertz frekvél dolgozik, ezt a freki pedig nem lehet elérni semis ooccal.
Tehát Dirk ehhez is készített egy bukófórekációs multipleret (DADA: pardon, miccsodát?), amelyben a gravitációs réz lokális növelésével sikerült másfélszeresre! fénysebességet elérni.
További inféért hívjátok őt. (DADA: még egyszer: VICE az egész!) Maga az interpretáló része a systemek egy négyprico 1860 alapra épül. Na bá!
- Psycho/TSI Alive! =-
psycho@mirnixdirnix.elte.hu;
Psyco@IRC
0222mtr@ursus.bke.hu

```


Óóóóóóóóóóóó... Most ezzel a szolid kis songgal kívánok jó napot, Dada-rajongóknak pedig Velemjőnőn muzsikálni. Te is látod? A CoVboy Posta beanimált a lucernásba: felvüvöltött 4-ről 5 oldalra! Legalább tudod miről van szó, amikor az iskolában az imperializmust magyarázzák. De nem is ez a legfontosabb. Manapság mindenki megújul – így kell tennie a CoVboy Postának és persze ezen belül a CoV-nak is. Ez meg így nem korrekét megfogalmazás, de ha ebben az útemben terjeszkedek, akkor nemsokára már így működik az ügy. Mindenekelőtt persze: boldoghepi karácsony! – hogy a banalitásokon is túlesszünk. Most pedig a lényeg: a CoVboy Posta vadonatúj arculattal jelentkezik. Ez ugyan abszolút nem látszik rajta, de azért ez így van. (Tessék odaképzélni!) Az egész ott kezdődött, hogy nekálltam tv-t nézni. (Az elektrosokk már nem tud boldogá tenni...) Hát amit, ott láttam... Még lyet! Először is egy megademo ragadta meg a képezetemet: ilyen buborékok csusszantak lefelé a képernyőn, de viszonylag épségben maradt a háttér is. A soundFX arról értesített, hogy itt valami pantének és provitaminok hatolnak bele a hajba. Hajhaji! Nagyon érdekes. Aztán jöttek a dermatoprotektorok, az ionizált nanoszférák, mikroterjedés dűsnak hat, és akkor még nem is említettem a laboatórgárgnyit, Párizs. Anyám azt mondja, ezt reklámnak hívják. An influenzzának diagnosztizáltam. Az viszont biztos, hogy pöttyet lemaradtam a világot! mostanság az MTV1 meg a 2 csak a legritkább esetben szakítja meg ezeket a csodájó műsorokat egy kis Dallas-szal, Szomszédokkal, Kisasszonnyal vagy Szomszédokkal. Mindenek tettejébe egyszer csak feltűnt a képernyőn az élet show-ja és bors: Frid(zsid)erikusz tóksó, avagy lehűtőék csevegnek). Olé! Már csak ez kellett. Hát itt mindenki marha gazdag ebből a sok reklámból – úgy látszik, ez a siker titka. Haha. Ha ez itt a májer, akkor én leszek Metro és Goldwyn: ellopom az egészest. Ezentúl a CoV és az énszépsegeimről elnevezett Posta ezt az ügyet fogja plagizálni. Mindenekelőtt az intro:

Műsorunk létrejöttét támogatta a kutya se !

Engem pedig a Kis Getto támogatott, különben rég hanyattestem volna. Na, hegyibe!



felhúznok. (Ne is zavartas magad. Majd felolvass nekik – CoVboy) A Rucz elvtárs meg küldött egy levelet, hogy fizessék (Nagyon helyes! Az ötletet én sugalltam – CoVboy), mert nem vettem át a CoV-póliom és a WASTED TIMEA lemezzem. Ez is betett nekem.

NA! Most már tényleg hozzám intézem szavam. Uccse válaszólsz. (Istenuccsel – CoVboy) Azt azonban elhatároztam, hogy a nyáron legalább egy levelet írok és még csak augusztus vége van... (Yikes! Ilyen friss levél, és máris válaszólok?! Vissza kell vennem a tempómból, mert még elkapáltak – CoVboy) Leírást nem készítettem a szük 3 hónap alatt, mert a beklüdtől leíráson is csak leugtatást kaptam felétek.

Nem értem a dolgot a nöddel. Nyáron én is próbálkoztam, de nem igazán jött össze semmi. Mi lehet a baj? (Itt van néhány párbeszéd a strandról):

M: - Helótk. Michael kNighT vagyok az alapítványtól, ő pedig Sunlicht a barátom.

-Aha. Sosem fáradok el.
Ók (a nevékre nem emlékszem): De mi már el is fáradunk.

Én: Várászolj nekünk valamit, Sunlicht. Nézd, hogy lebeg a vízen...

Ók: Aaargghhh! Mennünk kell!

M: De kár.
Aztán nekünk kellett mennünk, amikor megtudtuk, hogy most lesz(nek) 15 évesek. (Hopp! Áz nem egy rossz évjárát, csak egy kicsit még húzós... Meg még a törvény is bünteti – CoVboy) A lényeg, hogy ez sem jött be. Más, egy hónappal később:

Én: Helló! Hát a helyes a barátom?

Ó: Milyen barátom?

Én (Ána, még nincs neki!): Hát akivel a múltkor jöttél. Ő: Az a hugom.

Én (halkan): De undorító!

Ó: Mi?

Én: Semmi... (Élég jól nézett ki, és mivel ilyen papírok voltak a kezében, hogy XII. tétel: Az akkumulátor feltöltése - szóval biztos elmult már 17 éves. Később:) Hazavagyeeek? Szeretsz a vázon útni? Várj! Mondd ki azt a szót, hogy képdigitalizáló!

Ó: Mi van? (úgy érzem, nem kedvelt meg.)

Most persze mondhatnád, hogy ronda vagyok, meg bunkó is, de te sem vagy szép, és kedvesnek sem lehet nevezni. Szentem te is csak blöffölsz a növényeiddel a Postában, és CoVboy-né csak egy Playboy-plakát mosolyog rád a szobád falán. (Cindy Crawford?) (Sznál babe? Nem rossz, de maradjunk inkább a Kavics Sárnál. Ez NAGYON kellemes. Mikor megtekinttem az 'Elemi őszön'-t, akkor rögtön írtam is egy számot róla. Valami ilyesmi volt a refrénje, hogy '... Testem zöldül, arcom kékül, Ott jön Sharon Stone bugyi nélkül!...' Ha már audiók is lesznek, majd lenyomjuk (CoVboy) De én jól nézek ki, meg minden, mégis baj van. Ezt nem értem. Szóvalhatna a DADA-nak, hogy inkább adjon le egy mindenre menőzött autexe.bat és config nye állományt (XMS, EMS, DBLSPACE, SMARTDRIVE, stb.), mert ha én küldök be, akkor abból lesz nagy isata. Később. (Mire jó a PKZIP, he?) (Azt kérlek a Für Lajos taláta ki, amikor elkezdte az sKükkenteli a hadserg parancsnok (pk) állományát. Aztán még voltak nagy ötletei a dícső hadvezéreknek, de ezek olyan szupertitkosak voltak, meg még mindig azok, hogy senki sem merje nyilvánosságra hozni őket! Példának okáért itt van rögön a BioBomba, ami teljesen környezetbarát. Advanced verziója (0.1) a Bomba light, ami 25%-kal kevesebb hullát eredményez. Aztán még van ám egy csomó leleplezésem, de most SZMEKKI! Utána azért visszatérünk – CoVboy)

Der Grósze Deprimátor

Helló CoVboy!

Ti ugye szeretitek idegesíteni az olvasókat? Meg becsapni őket? Meg túljárni az eszükön? És kiforgatni a szavaikat? Ebből áll az életetek? (A kérdősej) JÓ(K). Válaszunk: igen – CoVboy) Ez nem semmi. A konzolos tul-ok meg meg a hűjék. Aki az Amiga 500-t és az 500-t nem tudja megkülönböztetni az is. Figyeld azt a barom

olvasót, nem tudja, mi az a szukcesszív abszormáció D/A konverter (vagy FM-szintézis (polifoni)). Mostánban mindenkit levautok, aki HW/SW-dolgot kérdez?! Igaz, a PC-s játékok 2-ben így is a 'Felhasználói információk' a legjobb rovát és a 0.75-öd részét (3/4) érteni is, de azért nem mindenki hűlye ám, aki nem beszél legalább 2 nyelvet, nem játszik 3 hangszere és nincs 4 86-osa. Kedves Dada! Tanának te se menj! Bocs CoVboy! Eredetileg neked akartam írni, de sikerült



Riska, az intelligens táncoslány

Riska (5 éves) holstein-fríz, Dániában él és táncosnóként dolgozik. Kisebb mulatókban lép fel és vetkőzőszámokat ad elő, de mindig szolidan, sohasem gusztaian. Kitűnően ért az erotikus sztriptízhez, kitűnően el tudja magát adni. A munkahelyén, a Rózsaszín Alom műüvületében a vadkendert és malátát legelősző bikák egyszerűen megvadulnak fülledt erotiták sugárzó fehéreműtől. Az éjszakában sohasem ismerkedik, de nappal sem nagyon, mert napközben az egyetemi záróvizsgáira készül.

(Nem tudom megfigyelték-e már, hogy ezek sztriptíz táncos meg fotomodell tehének mindannyian jól értelmiségiek, szinte sűt róluk az intelligencia.) Buja testa vgyait így csak egy köbor inszeminátor tudja ideig-óráig kielégíteni, hiszen Riska nem olyan tehén: ő természetesen a Nagy Őre vár, és csak akkor hajlandó fedezkébe vonulni karikát. Ilyen sajnós még nem akadt – szóval fel vidám bikák, még van esélyetek!

Né csak bámuld a testem, hívj is fell!
Eidőgöm neked erotikus vgyaim!

CoV Évkönyv'95 MEGJELENT!

A tartalomból:

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...)

Tökös-Mákos: Benne pl. *Worlds Dawning, Tracksuit Manager, Ocean Ranger, Shadow of the Beast 3, Future Wars, Myth, X-Wing, Alone in the Dark, Putt Putt, Fatty Bear, Scorched Earth, Tank Wars...* meg egy pár kiegészítés az eddigi leírásokhoz, csak úgy ömlesztve (*Nick Faldo...*, *DOC, King's Bounty, Speedball 2, Space Rogue, Laser Squad 2*).

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

Felhasználói információk: Pl. C64-re *Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2*, ismertető a hangdigitalizáló használatához (*Speech BASIC*), I-M demo *Creator, Prg.technika: FLI képkirakó, Lettermaker V1.0, Raster Editor*, Bővebben a spritekezelésről (*Általános fogalmak, Sprite Editor, Sprite Scope*). Amigára *Demo Maniac...*; PC-re pl. összefoglaló a zeneszerkesztőkről, lejátszókról (*MOD-ok, MOD Player-ek, Scream Tracker 3, Recording Session*).

264 oldal, ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft

COMPUTER VILÁG ÉVKÖNYV '95

C64 • Amiga • PC



KÖNYVEK
COM-WARE

WASTED TIME

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

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

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

Multimédia CD lemezek hatalmas választékban!



Cikkszám	Megnevezés	Kategória	Fogy. Ár
CDG00076	CD F-117A Stealth Fighter	GAMES	4000,- Ft
CDG00012	CD F-15 Strike Eagle III.	GAMES	2600,- Ft
CDG00077	CD Falcon Gold	GAMES	16720,- Ft
CDV00004	CD Fast Cars and Fantasy W.V.	ADULT	5500,- Ft
CDG00037	CD Font Elegance	DESKTOP	2310,- Ft
CDG00078	CD G.O.R.G.	GAMES	6160,- Ft
CDG00078	CD Game Box for Windows	GAMES	2000,- Ft
CDG00006	CD Game Box Vol. 1.	GAMES	2000,- Ft
CDG00079	CD Gamemaster, The	GAMES	3360,- Ft
CDG00080	CD Genghis Khan	GAMES	2720,- Ft
CDD00042	CD Gifs Galore	DESKTOP	4000,- Ft
CDG00081	CD Goblins 3	GAMES	5200,- Ft
CDG00082	CD Grandest Fleet, The	GAMES	10320,- Ft
CDG00083	CD Grandmaster Chess	GAMES	7680,- Ft
CDG00084	CD Harry & the Haunted House	GAMES	10320,- Ft
CDS00124	CD Hot Sound and Vision	GAMES	4000,- Ft
CDA00031	CD Legends of Porn II.	ADULT	4600,- Ft
CDG00088	CD Lost in Time	GAMES	5520,- Ft
CDG00089	CD Lunicus	GAMES	6160,- Ft
CDG00091	CD Mad Dog Mcore	GAMES	4320,- Ft
CDG00090	CD Mad Dog Mcore 2	GAMES	5200,- Ft
CDG00013	CD Mantis	GAMES	3400,- Ft
CDV00001	CD MAX-3000 video (2 CD)	CDI	5500,- Ft
CDR00024	CD Microsoft 4 titles (4 CD)	EDU	29000,- Ft
CDG00092	CD Multimedia Value Pack	GAMES	11680,- Ft
CDG00093	CD MVP Game Jamboree	GAMES	2080,- Ft
CDG00094	CD Night of L. Living D.	AVI MOV.	2080,- Ft
CDG00095	CD Oregon Trail	GAMES	11040,- Ft
CDA00032	CD Penthouse Interactive	ADULT	19000,- Ft
CDG00096	CD Pinball Arcade	GAMES	7920,- Ft
CDR00008	CD Pixofoto CD & Sampler	DESKTOP	3400,- Ft
CDG00097	CD porky Pig	AVI MOV.	2080,- Ft
CDG00098	CD Privateer	GAMES	13840,- Ft
CDG00099	CD Psychotron	GAMES	11820,- Ft
CDG00100	CD Quantum Gate	GAMES	4880,- Ft
CDG00101	CD Quarantine	GAMES	11680,- Ft
CDG00102	CD Return to Zork	GAMES	4000,- Ft
CDV00002	CD Robocop - The future... (2 CD)	CDI	5500,- Ft
CDG00103	CD Satan	GAMES	2720,- Ft
CDG00105	CD Seawolf	GAMES	12640,- Ft
CDG00044	CD Sentinel PhotoCD Access	DESKTOP	5200,- Ft
CDG00104	CD Shadowcaster	GAMES	12640,- Ft
CDG00045	CD Sights & Sounds to the Maxx	DESKTOP	4600,- Ft
CDG00106	CD Simcity 2000	GAMES	6800,- Ft
CDG00107	CD Sink or Swim	GAMES	5200,- Ft
CDR00005	CD Sound Library	SOUND	2000,- Ft
CDG00108	CD Star Trek 25th Anniversary	GAMES	5200,- Ft
CDG00015	CD Stellar-7	GAMES	3400,- Ft
CDG00109	CD Subwar 2050	GAMES	15040,- Ft
CDG00016	CD Super Game Vol. 1	GAMES	3400,- Ft
CDG00017	CD Super Game Vol. 2	GAMES	3400,- Ft
CDG00018	CD Super Game Vol. 4	GAMES	3400,- Ft
CDG00023	CD T.J. Finds a Friend	EDU	5200,- Ft
CDG00025	CD The Journeyman Project	GAMES	4000,- Ft
CDG00020	CD The Last Dinosaur Egg	GAMES	3400,- Ft
CDG00014	CD The Vampire's Coffin	GAMES	3400,- Ft
CDG00046	CD Too Many Type Fonts	DESKTOP	2080,- Ft
CDG00110	CD Tower of Fear	GAMES	2720,- Ft
CDG00111	CD Trump Castle 3	GAMES	10160,- Ft
CDG00112	CD Ultima I-VI	GAMES	8320,- Ft
CDG00113	CD Video Game Solution Disk	GAMES	5200,- Ft
CDR00122	CD Wacky Funsters	GAMES	5200,- Ft
CDG00022	CD Warpplanes	EDU	11920,- Ft
CDG00027	CD Who Shot Johnny Rock	GAMES	5400,- Ft
CDG00115	CD Wolfenstein 3D & Blake Stone	GAMES	2560,- Ft
CDG00116	CD Wrath of the Demon	GAMES	2720,- Ft
CDV00003	CD Year of The Comet (2 CD)	CDI	5500,- Ft

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

A CD-k megvásárolhatók fenti üzleteinkben, vagy megrendelhetők a COM-WARE Kft-n keresztül postal utánvétellel a befűzött levéllel.

