



COMMODORE VILÁG 2.

49 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA

BATMAN



Az itt látható Commodore 64 (C151-C160), ill. Commodore PLUS/4 (PLUS 01) készültek is megrendelhetők a SPECTRUM VILÁG címén keresztül (Spectrum Világ, Budapest, Pf.: 363, 1519). A C156-C160 Commodore 64 kollekciók csak mágneslemezen, a PLUS 01 Commodore PLUS/4 kollekció pedig csak kazettán áll rendelkezésre. Egy Commodore 64 kollekció ára kazettán: 300,- Ft mágneslemezen: 400,- Ft, PLUS/4 kollekció ára pedig kazettán: 500,- Ft, ÁFA-val és postaköltséggel együtt. (* - felhasználói programok, (D) - demonstrációs program)



PLUS 01

3D Quasar
Ace
Airwolf
Aliens
Arthur Noid
Battle Star
Berk 3
Beach Head
BMX Racer
Bongo
Bruno's Boxing
Castle Dracula
Colossus 4.
Crazy Golf
Danger Willy
David's Midnight Magic
Defence
Dork's Dilemma
Downhill
ELITE
Enigma
Fantatron
Galaxians
Ghost'n'Goblins
Gwnn
Hustler
%

Jet Set Willy
King of Kings
Las Vegas
Legionnaire
Magicians Curse 2.
Mercenary
Mr. Puniverse
Ninja Master
Olympic Skier
Pancho
Paperboy
Paramaths
Punchy
Rig Attack
Robin to the Rescue
Savage Island
Ski Jump
Space Pilot
Spiky Harold
Strange Odyssey
Tutti Frutti 1.
Vox
Water Grand Prix
Xargon Wars.
Yie Ar Kung Fu
Zylon

C151

A/Batman II/A
Batman II/B
Chicago's 30
Cash Dash
B/Barbarian II
(The Dungeon of Drax)
Pulsoid
Roy of the Rovers part 1
Roy of the Rovers part 2

C152

A/Supersports part 1
(Crack Shoot)
Supersports part 2
(Dare Diving)
Return of the Jedi
Counter Force
B/Guerrilla War
Super Dragon Slayer
Live & Let Die
Crack It

C153

A/Rambo III/A
Rambo III/B
Supersports part 3
(Slate Smash)
Duel
B/Supersports part 4
(Crossbow Shoot)
Supersports part 5
(Water Assault)
Ocean Ranger
Game On

C154

A/Afterburner part 1
Afterburner part 2
Afterburner part 3
Silent Shadow part 1
B/Afterburner part 4
Afterburner part 5
Afterburner part 6
Silent Shadow part 2

C155

A/Emerald Mine 1
Shadow of death
Emilyn Hughes...
...Int.Soccer
Scarab
B/ (*)
FX Bytepress V1.0
Copy 218 V2.1
Directory List
Hesmon 2.0
Monitor SYS 24576
Directory Aids
The Adv.Art Studio...
...Font készletek:
Default
Yie Ar Kung Fu
S&S
Future
Rasputin
%

Star Crash
Chip
Imk
Necromancer
Rambo II.
Frontway
AGO
William W.
Zyto
Anry 1987
Macintosh
Demo képek:
Space Ship
Front Pic.
Frontway
Critical
Akai Video
Back Cover
Droid

C157 (CSAK LEMEZEN!)

A/ Zak Mc Kraken Side 1
B/ Zak Mc Kraken Side 2

C158 (CSAK LEMEZEN!)

A/ Defender of the Crown Side 1
B/ Defender of the Crown Side 2

C159 (CSAK LEMEZEN!)

A/R-Type
B/ (*)
Magic Drummer

C156 (CSAK LEMEZEN!)

A/ Zak Mc Kraken Boot
B/ Test Drive 2
(Grand Prix Circuit)

C160 (CSAK LEMEZEN!) (*)

A/ Gigapaint Side 1
B/ Gigapaint Side 2

SZAKÜZLET - Az Ön partnere

(csak 3 percre a Skála Budapest nagyáruháztól)

- Hanglemezek
- Magnetofon kazetták
- VIDEO kazetták
- CD-lemezek
- VIDEO-, és HI-FI berendezések

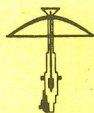
nagy választékban!

1114 Budapest

Bocskai út 7.

Telefon: 16 12 936

Nyitva: hétköznap 17³⁰ óráig



SZÁMSZER

Budapest XIII., Sallai u. 28.

személyi számítógépek
és tartozékaik javítása

SINCLAIR SPECTRUM
javítás 48 óra alatt

6 hónap garancia

NYITVA: hétfőtől – péntekig

9.30–18 óráig,

szombaton: zárva

DOLBY

A LEGFRISSEBB **LS9** KIADVÁNYOK A **SHOP**-BÓL

Számítógépek, joystick-ek, játékkazetták,
játékos- és egyéb szakkönyvek

LS9 SHOP

1077 Bp. Majakovszkij u. 91.

Telefon: 12 21 076

Anglia köztudottan a hagyományok hazája. Így van ez a software-házak versengésében is: 1989. nyarán már hatodszor került megrendezésre a **GOLDEN JOYSTICK** pályázat eredményhirdetése. Ez a szigetországban terjesztett játékprogramok hagyományos versengése, amelynek szponzorai között van például – a saját állításuk szerint – Anglia legnagyobb példányszámban eladott számítógépes magazinja, a **COMPUTER & VIDEO GAMES** is. A versenyben azok a játékok vesznek részt, amelyek az elmúlt **GOLDEN JOYSTICK** eredményhirdetés óta kerültek a piacra, tehát idén az 1988. július – 1989. június között megjelent csocsók között folyt a versengés. A pályázat végeredményét a C+VG olvasóinak szavazatai alapján állították össze. Talán Olvasóink érdekldésére számíthat, ha mi is közzöljük a verseny végeredményét.

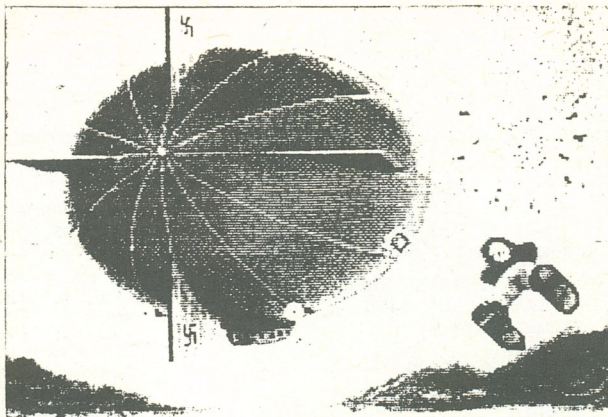
A játékok több kategóriában és szempont szerint kerültek elbírálás alá, úgymint grafika/zene valamint arcade(akció)/kaland/szimuláció. Az Amiga és az Atari ST gépek térhódításának köszönhetően tavaly és idén már külön 8 bites és külön 16 bites kategóriában versenyeztek a játékok. Erre az elkülönítésre nyomós indokok szolgáltak – elég furcsán nézne ki ugyanis, ha egy Lada és egy Porsche 959 között rendeznének gyorsasági versenyt...

Összeségében elmondható, hogy túl sok meglepetés nem született: a software-piacot továbbra is olyan "nagy halak" uralják, mint az **OCEAN** vagy a **US GOLD**, amelyeknek megvan az anyagi bázisuk arra, hogy havonta akár 8-10 új, jobbára akciójátékot is megjelenessenek. A nagy arcade-tortából csak néha harap egy kisebb szeletet a többi cég, pl. a **SYSTEM 3**. Más a helyzet a szimulációk esetében: a 8 bites kategóriában a **MICROPROSE** uralja a piacot, míg a 16 bites gépeknél egyenlőre még nyitott a verseny. Kalandjátékoknál sem alakultak még ki egyeduralkodók, de az bizonyosnak látszik, hogy a **RAINBIRD** már tekintélyes pozíciókat harcolt ki magának.

Nézzük tehát sorban, ki milyen címet vihetett haza a rendezvényről (zárójelben a CoV kommentárjai):

Az év játéka (8 bit)

- OPERATION WOLF – OCEAN
 - LAST NINJA II. – SYSTEM 3
- (A LAST NINJA II. még csak-csak, de az OPERATION WOLF egy kicsit túlzás!)



△ A legjobb 16 bites grafika: **ROCKET RANGER**

Az év játéka (16 bit)

- SPEEDBALL – IMAGEWORKS
 - STARGLIDER II. – RAINBIRD
- (A SPEEDBALL ötletnek nem rossz, de azért talán mégsem ez volt a legjobb az elmúlt évben – például a POPULOUS bőven befért volna a STARGLIDER II. elé!)

A legjobb szimuláció (8 bit)

- MICROPROSE SOCCER – MICROPROSE
 - STEALTH FIGHTER – MICROPROSE
- (Vajon miért pont ez a kettő?!)

A legjobb szimuláció (16 bit)

- FALCON – MIRRORSOFT
 - F/A-18 INTERCEPTOR – ELECTRONIC ARTS
- (Úgy van!)

A legjobb kalandjáték (8 bit)

- CORRUPTION – RAINBIRD
 - INGRID'S BACK – LEVEL 9
- (Hm...)

A legjobb kalandjáték (16 bit)

- FISH – RAINBIRD
 - CORRUPTION – RAINBIRD
- (Hm...)

A legjobb akció (8 bit)

- OPERATION WOLF – OCEAN
 - R-TYPE – ACTIVISION
- (Az R-TYPE oké, de az OPERATION WOLF kissé marhaságnak tűnik.)

A legjobb akció (16 bit)

- OPERATION WOLF – OCEAN
- PACMAN – GRANDSLAM

(No comment. Egyébként nem világos, hogy került egy kalap alá ez a két játék...)

A legjobb grafika (8 bit)

- ARMALYTE – THALAMUS
 - LAST NINJA II. – SYSTEM 3
- (Mondjuk...)

A legjobb grafika (16 bit)

- ROCKET RANGER – MIRRORSOFT
 - STARGLIDER II. – RAINBIRD
- (Ezzel messzemenően egyetértünk.)

A legjobb zene (8 bit)

- BIONIC COMMANDO – US GOLD
- ROBOCOP – OCEAN

(Ezen mondjuk lehetne vitatkozni. Azon viszont csodálkoztunk volna, ha a ROBOCOP nem kap semmilyen díjat, miközben már március óta folyamatosan a C-64 TOP-listák élén áll...)

A legjobb zene (16 bit)

- INTERNATIONAL KARATE + – SYSTEM 3
- STARGLIDER II. – RAINBIRD

(Nahát! Hogyhogy nem az OPERATION WOLF?!)

Az év software-háza (8 bit)

- OCEAN
- US GOLD

(Ki hitte volna, hogy pont ez a két futószalag-gyáros lesz az?...)

Az év software-háza (16 bit)

- MIRRORSOFT
- OCEAN

(A MIRRORSOFT bizonytalán a ROCKET RANGER-nek és a FALCON-nak köszönheti az első helyét, az OCEAN meg valószínűleg túl sokat tejel ahhoz, hogy egy plecsnit ne adtak volna neki itt is. Mi inkább az ELECTRONIC ARTS-ra szavaztunk volna...)

Hát ezek lettek volna a szigetország olvasóinak a véleményei. Mint véleményt, természetesen tiszteltben kell tartanunk, bár jónéhány helyen nem értünk velük egyet: az OCEAN fenti játékaiknak a minősége – véleményünk szerint – nem annyival jobb, mint ahogy az eredmények mutatják, bár az biztos, hogy amit az OPERATION WOLF-fal és a ROBOCOP-pal műveltek, az a piaci marketing magasiskolája. Természetesen az angol vásárlóközönség esetében nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt sem, hogy nagy többségük a gyári programot pénzért szerzi be a sarki boltban. Lám, mit tesz egy jó minőségű prezentálás: boldogok a lelki szegények, mert övök az OCEAN OPERATION WOLF-ja...

Tartalomjegyzék

GOLDEN JOYSTICK '89	1
<i>Játékmertéők</i>	C-64, Amiga 3
BATMAN	C-64, Amiga 6
<i>Játékmertéők</i>	Amiga 12
JOAN OF ARC	Amiga 13
SOUNDTRACKER V2.3 2. rész	Amiga 17
ROCKMAN	PLUS4 19
<i>Programozástechnika</i>	PLUS4 20
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 22
<i>Lemezes AUTOSTART-rutin 2. rész</i>	C-64 24
<i>A C-nyelv 2.rész</i>	C-64, C-128 29
<i>+ Rejtvény</i>	31
<i>CoVboy levelezés</i>	32

Indiana Jones III. — The Last Crusade • US Gold/Lucasfilm

A Lucasfilm Games Ltd. egyre jobban az egyik meghatározójává válik a játékossoftware-piac minden területének: az arcade/adventure műfajban a **MANIAC MANSION** és a **ZAK MCKRAKEN**, a szimulációk között a **STRIKE FLEET**, arcade-ben az **INDIANA JONES**-sorozat tette ismertté a nevét. George Lucas mammutvállalata nem csak egy újabb pénzbefektetési területet talált a játékprogramgyártásban, hanem meglehetősen képzett programozói gárdát is sikerült összeverbuválnia, akik garantálják, hogy a játékváltozatok legalább olyan sikeresek lesznek a vásárlók körében, mint az alapjukul szolgáló filmek. Ez esetben ebben mondjuk nem vagyunk teljesen biztosak...

Az Indiana Jones néven közismert kalapos figurát talán nem kell senkinek bemutatni: *Harrison Ford* immár a harmadik Indy-filmben veszi fel a harcot a csúnya rossz náci bácsikkal ellen. A **LAST CRUSADE** játékváltozata túl sok eredeti ötletet nem tartalmaz, mert mind a négy szintjét úgy lopkodták össze valahonnan.

A képernyő alsó részén digitalizált grafika látható, valamint néhány kijelző. Az első ablakban lévő szám mutatja hátralévő életeinket, kezdetben 5 van. Ha valamelyik ellenféllel érintkezünk, vízbe pottyanunk, vagy elfogy az energiánk, egy életünk elvesz.

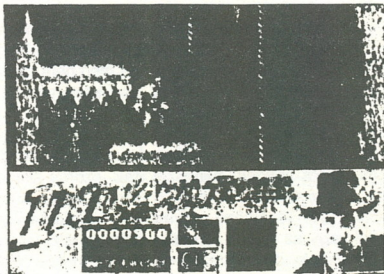
A következő ablakban felül az eddig elért pontszám látható, alatta az energiánk mennyisége, ami csökken, ha magasról esünk le, savas folyadék vagy valami egyéb csöpöppen a nyakunkba, beverjük a fejünket a plafonba, vagy az ellenségek lövedéke eltalál bennünket.

Ezután egy szám jelzi, hogy hány korbácsütés áll még rendelkezésünkre. Ezzel tudjuk megsemmisíteni az ellenfeleket, de csak akkor használható, ha talajon állunk — kötélen való mászás közben nem. A labirintusban szétszórva karikába teker korbácsokat láthatunk, amelyeknek felvételével egyrészt max. 5-re módosíthatjuk a korbácsütések számát, másrészt 150 ponttal növelhetjük az eredményt.

Az utolsó két ablak közül az egyikben a nálunk lévő tárgyakat láthatjuk, a másodikban pedig különféle információkat, az első pályán például egy fáklát.

Az első szinten egy barlangból kell kikecmeregünk, de előbb meg kell szereznünk *Coronado Keresztjét*. A barlangban némileg sötét uralodik, de a nálunk lévő fákllya segítségével rövid ideig világíthatunk. Ez egy idő után elfogy és ha nem gyűjtünk be időben egy másikat (+250 pont), akkor egy életünk elveszik. Utunkat egyrészt bermudanadrágot viselő emberkéék (100 pontért agyonsaphatóak a korbáccsal), valamint természeti akadályok (patakok, hordók stb.) nehezítik, amelyeken átugrással vagy a köteleken történő átmászással juthatunk át. Találkozhatunk egy híddal is, ami rögtön leomlik, miután átkeltünk rajta.

Vigyázat, a barlang végében lévő köteleken robotok szaladgálnak le és fel, akik letaszítanak a kötélről bennünket. A *Kereszt megszerzése* után ki kell jutnunk a világosra és a program a teljesítési idő függvényében némi bonus-pontszámmal jutalmaz bennünket.



A következő pályán egy uszályon kell végigszaladnunk, ami zsírfokot és rejtélyes, szarvas rendelkező élőlényeket szállít. Az állatkák minduntalan kidugják fejüket a ketrecükből, Indy-vel tehát át kell ugrálnunk őket — akárcsak az uszályok közötti réseket. Rendkívül bonyolult feladat... A szint vége előtt még találkozunk egy kalapot és pisztolyt viselő úrral (agyonszépítő), majd a következő percben már kapjuk is a bonust a teljesítésért.

A harmadik pálya hasonló az elsőhöz: *Brunwald* kastélyában kell mászkálnunk, célunk egy pajzs megszerzése. A változatoság kedvéért itt nem savas eső, hanem piros tűzlabdák pottyognak a nyakunkba, valamint a földön mászkáló patkányokat kell átugrálnunk. A kötelek néha furcsa helyekre vezetnek — így juthatunk ki a pályáról is...

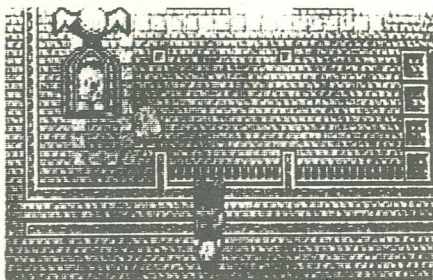
A negyedik pályán hasonló feladatok elé nézünk, mint az eddigiekben: a létrákon mászkálva egy üteveget kell begyűjtenünk, hogy a riadóztatott náci rohamosztagokosok elől el tudjunk menekülni. Külön kellemetlenség, hogy ezek most kétfedelű repülőgépeken közlekednek...

Idáig sikerült eljutnunk a játékban, amikor hirtelen felindulásból leformattáltuk a lemezt. Mit is lehetne megmondani a **LAST CRUSADE**-ről? A grafika a C-64-en még elfogadhatónak mondható, bár nem túl változatos, Amigán viszont — a lehetőségekhez képest — ez az egyetlen pozitívum. Zene nincs, csak klattogás. Ha valakinek esetleg túl sok lemeze lenne, akkor szoríthat neki egy kis helyet valahol. Ebben az esetben is celszerű Parrot vagy Pelikan típusú lemezen tárolni — így legalább valószínűleg nem lesz gondunk a törléssel... Talán mindenkinek öröme szolgálna, ha a Lucasfilm a **MANIAC MANSION**-szerű játékok gyártását forszírozja a jövőben.

Newzealand Story • Ocean

Újabb *coin op* (pénzbedobós automata) konverzió gördült le az Ocean-futószalagról: a **NEWZEALAND STORY** azonban nem az **OPERATION WOLF** és társai sorozatba illik — ez egy kedves, jó szórakozást ígérő játék, amely mind grafikában, mind zenei és hanghatásokban előkelő helyet érdemel az arcade-játékok között.

A játék főhőse egy sárga, Kiwi nevű madár, akinek neve egyben fajtát is meghatározza (a kiwi egyébként Új-Zéland nemzeti madara). Kiwi barátunk boldogan idégett Tiki nevű barátnőjével, míg meg nem jelentek a Nagy Rózsaszín Bálna hordái, és Tikit el nem rabolták. Kiwi úgy vélekedik, hogy az élet Tiki nélkül mit sem ér, és egy nyílal felfegyverkezve a keresésére indul. Újtát mindenféle ellenség nehezíti, például bumerángot hajgáló bennszülöttek, szörös állatok, akik zöld robotokat Indítanak felénk, tengeri sünök, illetve egyéb lövöldöző szörnyök. Az ellenfeleket a nyílal vagy az éppen rendelkezésünkre álló fegyverrel löhetjük le, de átugrásokkal is kikerülhetjük őket.



Ha lelőttük az egyik rondaságot, a helyén valamilyen, a felvétele után pontszámot eredményező gyümölcs (általában eper) jelenik meg, de egyéb bonus-tárgyak is előfordulhatnak, úgymint egy időre szóló sérthetetlenység (Kiwi villogó kék lesz), bomba (nyíl helyett bombákat dobálhatunk), lézerpisztoly (mint az előbbi, csak lézerpisztolyal), valamilyen repkedő tűzgömb (szintén fegyver), gyorsítás, plusz idő, valamint plusz élet.

A közlekedés alapvetően a platókon való ugrálással és gyaloglással történik, de van egy sokkal praktikusabb módja is: a pályán néhol ablakok jelennek meg,

ahonnan repülő eper lovagoló állatokat tűnnek fel. Ha az epret kilőjük alólk, lepottyannak és bonus-tárgy lesz belőlük, de sokkal egyszerűbb, ha magát az ellenséget lövjük le: ilyenkor az eper egy darabig helyben marad és felugorhatunk rá — ezentúl mi röpködünk rajta. Néha feltétlenül szükség van Tiki kiszabadításához egy ilyen eper használatára (pl. az első kör 4. pályáján). Vigyázat, a pályákon néhol éles háromszögek vannak elhelyezve, amelyek kidurrantják alattunk az epret! Ugyanígy az ellenségek lövedékei is zuhanórepülést eredményezhetnek.

Néhol vizesmedencék (s benne tengeri sünök) akadnak utunkba. Bár Kiwi elméletileg szárazföldi madár, de mint egy jól felszerelt állatka, erre az eshetőségre is tartogat megoldást: búvármaszkot hűz a fejére és élénk csapkodással aláméri. Ha víz alatt vagyunk, a képernyő felső részén megjelenik egy sáv, ami Kiwi tüdejében lévő levegőt mutatja — ha elfogy, megfulladunk. Természetesen a levegőt növelhetjük, ha a felszínre emelkedünk. A víz alatt nem használhatjuk a nyílalt!

Mint már említettük, a játék célja Tiki kiszabadítása. Erre pályánként megszabott idő (2 és fél perc) áll rendelkezésre, de ezt az egyik bonus-tárgy segítségével növelhetjük. A képernyő felső részén egy négyzetben látható a "radar", ahol egy pixel mutatja Kiwi jelenlegi helyzetét, illetve egy négyszög Tiki fogva tartásának helyét (Amigán egy ketrecben látható, 64-en egy nagy masni jelzi a helyet). Ha valamilyen módon sikerül ezt a helyet elérnünk, akkor a hátralévő időtől függő bonus-pontszámot kapunk. A két boldog madár édesdeden csipog egy kicsit egymásnak — aztán jöhet a következő pálya.

Az első kör negyedik pályájának teljesítése után Kiwi magával a Nagy Rózsaszín Bálna őronaságával kerül szembe, aki bombákat köpköd rá. Addig kell lövöldöznünk a fejébe, amíg szét nem robban, aztán folytathatjuk a szabadító akciót.

Egy igazán kiválóan sikerült arcade az **Ocean**-tól a **NEWZEALAND STORY**: minden elismerést megérdemel az Amiga és a 64-változat is. A hangulathoz illő (kissé debil, de nagyszerű) zenék és hanghatások, nagyszerű háttérgrafika és sprite-ok, jónéhány ötletes, humoros megoldás. Kedves játék — kár lenne kihagyni.

Space Warrior

C64

A játékot indítsuk el, majd RESET-eljünk. Igaz az örökelethez a POKE 5315,44 parancs is elég, akiknek még ez is kevés lenne, sérthetetlené is változtathatják magukat. Ehhez újabb POKE-ok szükségesek: POKE 5310,76; POKE 5311,11; POKE 5312,21. Induláás >>> SYS 4096.

Terra Cresta 2

C64

Miután elindítottuk a játékot, érdekes módon meg fog jelenni az intro képernyő. Ne feledjük RESET-elni a gépet, hiszen enélkül az örökélet bevétele kicsit nehézkes lesz. Írjuk be a következő POKE-ot: POKE 16596,3; persze ettől a játék meg nem fog elindulni, mehet egy SYS 16586. Ugye most már mennyivel könnyebb?

Forgotten Worlds • US Gold

Bios, a Rombolás Sötét Istene feltámadt poraiból és ismét a világegyetem elpusztítására törekszik. Hat világot már sikerült gonosz robotaival ellenőrzése alá vonnia, amikor az Intergalaktikus Szövetség két legkeményebb zsoldosát küldi ellene... Ezzel a kis déja vu-történettel indul a játék, amit egyszerűen ketten is játszhatunk a két portról – sajnos, csak az ellenségek ellen, egymást nem lehet lelőni. A használati utasítás roppant egyszerűen hangzik: löni mindenre, ami a képernyőn mozog. A hat vízszintesen scrollozódó elfoglalt világon (azaz hat szinten) végighaladva meg kell semmisítenünk mindent, amivel találkozunk, kezdve az űrhajóktól és robotoktól a különféle háztartási eszközökig, valamint felismerhetetlen életformákig. A szintek végén valami nagy rondaság vár bennünket, amelynek elpusztítása után jutunk át a következő szintre. Töltés közben egyik főhősünk arcát láthatjuk – kb. ilyen lehet a miénk is a játék közben... Az ellenségeknek értékesebb tagjai is vannak (például a rakétákkal harcoló robotok), akikre vérdíjat tűztek ki. Egy ilyen lelovése után kis ideig egy pénzdarab lebeg a levegőben, amit felvéve bizonyos mennyiségű galaktikus fizetőeszközhöz, zenny-hez juthatunk (ellophatjuk a másik játékos által leölt ellenségért járó pénzt is). Minden szinten, kb. félúton egy shop található, amelybe belerepülve fészegyűjtött pénzünkkel különböző kiegészítő felszereléseket vásárolhatunk: napalmbombát, extra tüzerőt, elsősegélycsomagot stb. A vásárlást a két játékos párhuzamosan végezheti, összesen 30 másodperc áll rendelkezésünkre. Ha olyan tárgyat választunk, amelyre nincs elegendő pénzünk, akkor ZENNY SHORT feliratot láthatunk. Az END felirat választásával a megsubott idő letelte előtt is megszakíthatjuk bevásárló körutunkat – folytatódhat a lövöldözés...

Mint az eddigiekből is kiderült nem egy túl bonyolult játék a FORGOTTEN WORLDS. A grafika azonban – mind 64-en, mind Amigán – fenomenális: a nagy, de villámgyorsan mozgatott színes sprite-ok, valamint a szépen scrollozott, rendkívül változatosan és precízen kidolgozott háttér élvezetes játékot ígérnek – úgy kb. fél órán keresztül. Azután elfogy a türelem: unalmas lesz a nagy lövöldözés, és kellemesebb eze- ket az "elfelejtett világokat" valóban elfelejteni...

Escape from Drill • Again Again

Az angol TV vasárnap délelőtti gyermekműsorai kimeríthetetlen forrásul szolgálnak a játékprogramozóknak – gondoljunk csak *Berk-re (TRAPDOOR)* vagy *Garfield-re*. Ilyen műsorkedvenc *Gilbert*, az idegen is. Fajli hovatarozásának meghatározása meglehetősen fogas kérdések bizonyulna az alkotóinak is, az viszont egészen biztos, hogy zöld színű. Most éppen *Drill*-en, a szülőbolygóján tartózkodik, ahonnan vissza kíván térni a Földre. A huncut *drillians*-ok azonban szétszedték az űrhajóját, és az egyes darabokat eldugdosták. A játék elején 24 óra áll rendelkezésünkre (hál'Istennek relatíven számolva), hogy összehajozzuk az *Ezeréves Személtádat* (Millenium Dustbin). Természetesen az útját a különféle *drillians*-ok megnehezítik, akiknek támadásai nem energiát fogyasztanak, hanem az idő múlását gyorsítják meg. Az elveszett darabokról szóló információkat a *Drill* bolygó tejbárjaiban (*ja/j!*) szerehetjük meg. Ezekben egy-egy játékautomata található, amelyek klasszikus játékokat tartalmaznak:

GREED: 100 éves bekerítős játék. A számozás szerint kell áthaladnunk a zacskókon, közben elkerülni az összeütközést a magunk után húzott vonallal, a két léggel és a fallal.

BRAIN DRAIN: a lefordított kártyák közül kettőt választva meg kell találnunk a párokat. A gép ellen játszunk, annyi pontot kapunk amennyi a pár összege. A lábszárcsont, az osztásjel és a nyílak maradjanak a gépre, mert ezek csökkentik a pontszámot. **SNOTFIGHT:** labdákkal dobáljuk a ládákban előbukkanó mexikóiakat – ők meg minket. Nehéz győzni, ők többen vannak.

INVADERS: Kommentár talán nem szükséges...

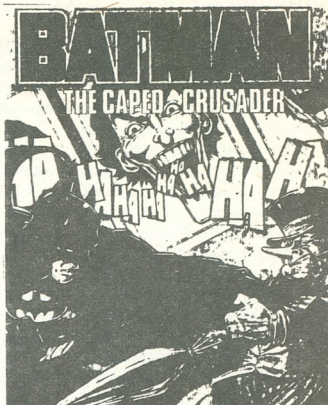
Ha egy automatán nyerünk, a képernyőn megjelenik egy információ az egyik darabról – ellenkező esetben egy órával csökken a hátralévő idő. A darabra vonatkozó információ csak akkor lép érvénybe, amikor már az **ÖSSZES** automatán nyertünk egyszer.

A 64 és az Amiga-verzió gyakorlatilag megegyezik, bár egyik sem tartalmaz túl sok eredeti ötletet. A zenére és a grafikára nem lehet panasz: szózával mindkettő elmegy, bár a sprite-ok – Gilberten kívül – kissé elszomorítóak. El lehet játszani a játékkal egy darabig, de egy kissé unalmas. Később már nagyon...



Úgy 50 éve történhetett, valahol az USA-ban. A rádióból Glenn Miller-zene áradt, az utcákon vidám emberek sétáltak és értetlenül szemléltek az az újságok ijesztő híreit, amelyek az Európában zajló háborúról szóltak. Egy ilyen újságosbódéhoz lépett oda egy elegáns tweed-öltönyt és szalmakalapot viselő fiatalember, és egy színes füzetekre mutatva a következő kérdést intézte az újságoshoz (nyelvi akadályok elkerülése céljából a beszélgetést szinkronizáljuk): "Ne haragudjon már, de mi az ördög az ott?!" Az újságos megtörölte az orrát (az elmúlt héten egy kicsit megfázott), majd eképp szóla: "Hát az ottan egy képregény vóna..." A fiatalember elhúzta az száját, de némi aprópénzt kotort elő a zsebéből és vett egyet a füzetből. Kissé eltartotta magától, hogy alaposabban megvizsgálhassa szerzeményét. A címlapon ez állt: BATMAN 1. szám...

A fenti kis eset óta fél évszázad telt el és a világban sok minden megváltozott: Európában nincs háború, Glenn Miller is elég ritkán megy a rádióban (nem baj, van helyette Bros), sőt az újságos is kigyógyult a náthájából... A BATMAN-füzetek azonban nem változtak: azóta is havonta megjelennek, sőt a füzetek mellett kéthavonta könyvet, félévente (fél)évkönyvet kap a BATMAN-re szomjazó közönség. A sorszámozásról persze leszoktak a kiadók, ugyanis már nehezen férne el a borítón... BATMAN nem változik, csak az idők: a képzeltbeli Gotham City nemesleklű és keményöklű fekete lovagja, valamint Robin nevét viselő elválaszthatatlan társa az eddig megjelent n részben már minden elképzelhető (és elképzelhetetlen) ellenféllel harcoltak — a japán agresszoroktól kezdve, az arab terroristákig és a világűrből érkezett gonosz idegen lényekig. Örökös ellenfelei közé tartozik két meglepő figura is: PENGUIN (kövér, szivarozó bácsi, pizsamanadrágban, zakóban valamint esernyővel) és JOKER (szélesmosolyú gyilkológép).



Egészen 1989-ig úgy tűnt, a két legnépszerűbb képregényfigura, SUPERMAN és BATMAN versenye döntetlen. Idén azonban megjelent a BATMAN-film a mozikban, amelyhez a rendezőknek a lehető legjobb színészgárdát sikerült összeverbuálni: a férfi főszerepet Michael Keaton, a nőt Kim Basinger játssa, a filmbeli JOKER pedig Jack Nicholson. A film már eddig is dollármilliókat hozott a forgalmazó konyhájára, de még ez is túlszárnyalja a nyomán kitört BATMAN-mánia (ha úgy jobban tetszik: BATMANIA). BATMAN-jelvény, BATMAN-póló, BATMAN-szappan, BATMAN-kanál, BATMAN-zokni, BATMAN-BATMAN... Beindult a showbusiness. A BATMAN-hisztéria szerves részét képezi az alábbiakban ismertetésre kerülő két játék is.

Az OCEAN már foglalkozott a témával anno 1986 tájékan: egy HEAD OVER HEELS-féle 3D maszkálós program dolgozták fel a sorozat egy epizódját. Úgy látszik, a képregény copyright-jogait birtokló Titan Books céggel még mindig jó a kapcsolatuk, mert ismét "megszámítógépesítettek" két részt: a PENGUIN a Bird in the Hand (Madár a kézben) és a JOKER az A Fete worse than Dead (Egy fétis rosszabb, mint a halál) című BATMAN-epizódon alapul. A játékok készítői két 21 éves diák, Zach Townsend és Andrew Sleight korábbi munkáik alapján már ismert tagjai a programozótársadalomnak: ők készítették a PLATOON és a RENEGADE III. C-64 verzióját is. A két játék egyszerre jelent meg, és tulajdonképpen ugyanaz a program, csak néhány modul (a sprite-ok és a játéktér) cserélődött ki benne. Mivel a kezelés megegyezik, csak a megoldásokat tárgyaljuk külön.

A grafikai kivitelezés meglehetősen eredeti: ha egy ajtón átjutva egy új helyszínre kerülünk, akkor a program egy új ablakot nyit a képernyőn, és a cselekmény ott folytatódik. Amíg ez az ablakozási módszer már ismerős a Workbench-ből, de C-64-en még újdonságként hat. A térbeli megvalósítás a HEARTLAND-ban vagy TIR NA NOG-ban alkalmazott módszer szerint történik, tehát nem perspektívikus, hanem valós.

A játékot PORT2-ről irányíthatjuk joystick-kel, illetve a '/', ':', 'Z', 'X', 'SPACE' használatával a billentyűzetről. Az egyes joystick-mozdulatokra főhősünk a következőképpen viselkedik:

'jobbra': gyaloglás jobbra	'balra': gyaloglás balra
'fel': fordulás a túlsó oldal felé, vagy mászás fel	'le': fordulás az innersó oldal felé, vagy mászás le
'jobbra'/'balra' + 'fel': felugrás a létrára	'jobbra'/'balra' + 'le': leguggolás
'jobbra'/'balra' + 'fel' + 'tűz': rúgás fejre	'jobbra'/'balra' + 'le' + 'tűz': leguggolás és rúgás lábra
'jobbra'/'balra' + 'tűz': ha már használtuk a Batarang-ot, akkor bumeráng eldobása, ha nem, akkor ütős fejre	
'le' + 'tűz': ha tárgy előtt állunk, akkor annak a felvétele, egyébként belépés a parancsmenübe.	

Mindkét játék célja az, hogy a játékos szobáiban szétszórott különböző tárgyakat (sárga kockák jelzik őket) összegyűjtve és felhasználva (már amelyiket lehet...) a játékot 99%-ra teljesítsük. Ha egy tárgyat felvettünk, akkor a képernyőn megjelenik a NOW YOU HAVE felirat, valamint az imént felvett tárgy képe és neve. Összesen 12 tárgy lehet nálunk egyszerre. Ezeknek a képét a parancsmenüben vizsgálhatjuk meg.

A parancsmenü ikonvezérlési módszer alapján dolgozik. Felső részén az eddig teljesített százalékot láthatjuk. Alatta egy hangjegy található, amelynek választásával kikapcsolhatjuk a játékban a zenét.

A következő sorban három kezet láthatunk: az elsőt az aktuális tárgyat eldobhatjuk. Az aktuális tárgy meghatározása egyszerűen úgy történik, hogy rávisszük az egeret (sőt, bőregeret) és megnyomjuk a "tűz" gombot. Mindkét játékban van néhány haszontalan tárgy, illetve olyan, amit csak egyszer kell használnunk. Ezeket alkalomadtán eldobhatjuk. Megjegyzendő, hogy egy szobában csak maximum négy tárgy lehet, tehát ha egyszerre ennél többet akarunk eldobni, akkor egy másik szobában kell folytatnunk a "szemetelést".

A második kézzel visszaléphetünk a játékhöz.

A harmadik kézzel az aktuális tárgyat tudjuk használni. Ha erre nem történik semmi, és a parancsmenüben maradunk, akkor a tárgy abszolút nem, vagy nem itt használható fel. Ha a program visszatér a játékhöz, akkor BATMAN felhasználta a tárgyat – csak az a kérdés, hogy mire...

A kezek alatt egy felismerhetetlen dolgot ábrázoló ikon található. Választásával újraindíthatjuk a játékot.

A képernyő alján négy grafikon látható, amelyek a főhősünkre vonatkozó információkat jelzik. Az első mutatja az energiánkat, a második az életerőnket, a harmadik az állóképességünket, a negyedik pedig fogalmunk sincs mit (talán önbizalom). Mind a négy tulajdonság folyamatosan csökken, akkor is, ha egy helyben állunk vagy a menüben vagyunk (nem beszélve az ellenfelek támadásairól...). Ha valamelyik teljesen elfogyott, akkor a menüben pittyegő hangjelzés is figyelmeztet bennünket. Amikor az összes tulajdonság grafikonja nullát mutat, a játék véget ér és a program közli velünk, hogy hány százalékot sikerült teljesítenünk. Mind a négy tulajdonság együtt növelhető a nálunk lévő ételek és italok (kóla, limonádé, répa stb.) "használatával", azaz elfogyasztásával.

Ennyi talán elég is lesz a kezelésről, jöjjenek tehát a megoldások. Nem lépésről-lépésre receptet adunk, hanem az egyes tárgyak funkcióját ismertetjük. Az útvonal és a sorrend megválasztása egyénileg történik, a mellékelt térképek használatával valószínűleg már nem fog nagy nehézséget okozni senkinek. Kezdjük a JOKER-rel:

JOKER bátyó, a huncut gyilkológép már megint nem fért a bőrébe: elrabolta BATMAN elválaszthatatlan cimboráját ROBIN-t, és föld alatti labirintusában tartja fogva. Abban reménykedik, hogy barátja kiszabadítására igyekvő főhősünk csapdába esik és végre leszámolhat vele. A játék célja tehát ROBIN kiszabadítása, aki a térképen R-rel jelzett szobában lóg egy pőznán. Ehhez JOKER köteleire van szükségünk, ő viszont csak a bérnyilkosait uszítja ránk, személyesen nem képviselteti magát. JOKER megrögzött szenvedélye az óragyűjtés, a legszebb darabokból a labirintusban kiállítás is rendezett (a térképen 1-től 10-ig jelölve). Ha az összes órát megrongáltuk, akkor olyan dűbhe gurul, hogy előjön rejtekhelyéről és egy borotvát lengetve próbál felelősségre vonni bennünket. Ekkor "rábeszélhetjük", hogy adja szépen oda azt a kötelet. A még megrongálandó órákat a parancsmenü alsó sorában is láthatjuk, a sorrend nem fontos. Nézzük sorban milyen tárgyakkal találkozhatunk a játékban:

Villanykörte (LIGHT BULB): BATMAN házában található. Ha a ház sötét helyiségében használjuk, akkor egyrészt megláthatjuk a szobában lévő két tárgyat, másrészt 9%-ot kapunk. Használat után eltűnik tárgyaink közül.

Gázmaszk (GAS MASK): A villanykörtevel megvilágított szobában vehetjük fel. Miután a tetőről lemásztunk a létrán, azonnal használjuk, mert JOKER labirintusa mérges gázzal van elárasztva, és nagyon gyorsan elfogy mindenféle energiánk. Használat 15%-ot eredményez. Csak egyszer kell használnunk.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): A gázmaszk mellett van. Érdekes módon arra szolgál, hogy a sötétben lássunk vele. Az első ilyen szobában kell használnunk, 7%-ot kapunk érte. Sötét szobában is kóvályoghatunk, csak az egy kicsit körülményes. A zseblámpát elegendő egyszer használnunk, de ne tegyük le a későbbiekben sem.

Batarang: Ütlegelés illetve rugdosás helyett használható szerszám. Használat után (6%) a 'Jobbra' vagy 'balra' mozgásnál (a 'tűz' nyomva tartása mellett) bumerángokat hajgíthatunk, amelyek két-három másodpercre megbénítják a ránk támadó ellenségeket. Ez elég időt arra, hogy elilanjunk a helyszínről.

Fülek (EARS): A Denevérember speciális ultrahangos, valamint audiovizuális walkman-je. Használatakor 4%-ot kapunk. Az adásban éppen ROBIN látható, amint segítségért kiabál (HELP ME! HEAD FOR COAST).

WC-papír (TOILET ROLL): Vannak bizonyos halvány elképzeléseink arról, hogy a gyakorlatban milyen célokat szolgál ez a dolog, de a játékban nem találtuk azt a helyiséget. Lehet használni, de semmi sem történik.

Tej (PINT OF MILK): Használatakor növekszik az összes tulajdonság értéke. Egyébként igen visszataszító ital.

Hal (FISH): A tejhez hasonlóan működik, de csak akkor tudjuk megenni, ha már használtuk a **protézist**.

Napszemüveg (SHADES): Az egyik szobában ívénny világít (tiszta fehér az egész). Ha itt használjuk, normálisra vált a világítás és 5%-ot kapunk.

Harmónika (HARMONICA): Kiváló szerszám. Használatával a járőkelőket édesded muzsikaszóval (a BATMAN-indulóval) szórakoztathatjuk. Másra nem jó.

Sárgarépa (CARROTS): Magas C-vitamin tartalmáról ismert zöldségféle. Növeli az energiapontokat.

Protézis (FALSE TEETH): Csak akkor tudjuk megenni a halat, ha már használtuk. Ez egyébként még 4%-ot is eredményez.

Coca Cola: A tejhez hasonló hatású és minőségű nedű. Pfúj!

Tőr (DAGGER): Bárhol használható, de fogalmunk sincs, hogy mit eredményez – százalékot nem.

Kalapács és szögek (HAMMER AND NAILS): Néhány szobában olyan ajtókat találunk, amelyek ide-oda mozognak. Ez meglehetősen megnehezíti az átkelést rajtuk, viszont ha egy ilyen szobában használjuk a kalapácsot és a szögeket, akkor az összes mozgó ajtó megáll (elegendő tehát egyszer használni). 6%-ot eredményez.

Sült csirke (CHICKEN): Finom hús, növeli az energiapontokat.

Fényképezőgép (CAMERA): Használatával egy szép csoportképet készíthetünk a családi mosoly-alumba a JOKER-bagázs összes tagjáról. Jópofinak van a programban, semmire sem használható.

Kókuszdió (COCONUTS): Elfogyasztásával növelhetjük az energiapontokat.

Fapapucs (CLOGS): Bármelyik szobában használható, de nem történik semmi – legalábbis nekünk úgy tűnt.

Pénz (MONEY): Abban a szobában kell felhasználnunk, ahol a játékautomata van. Tulajdonképpen végtelen számú pénzünk van: annyiszor kell használnunk, amíg a gépen nem nyerünk (három azonos figura áll be rajta). Első használatkor 7%-ot kapunk. Ha nyertünk, akkor megjelenik egy tárgy, amiről felvétele után kiderül hogy egy joker-kártya. **C-64-esek figyelme!** Akik az IKARI cracker-brigád TRI-DOS fedőnéven garázdálkodó tagja által feltört verzióval rendelkeznek, azok ne forszírozzák ezt a játékos ügyet: ha nyernek, a program azonnal kifagy! A feladat enélkül is teljesíthető.

Joker: Azután vehetjük fel, miután nyertünk a játékautomatán. Két szobaajtón nem tudunk átmenni: mindkettő JOKER arcát ábrázolja. Ha ilyen ajtó előtt használjuk a kártyát, akkor átmehetünk rajta. 8%-ot kapunk érte.

Csipőfogó (WIRE CUTTERS): JOKER óráinak a megrongálására szolgál. A térképen számokkal jelölt szobákban kell használnunk (a sorrend nem számít!), mire az órák eltűnnek. Első használatkor 10%-ot kapunk. Ha mind a 10 órat eltüntettük, nemsokára megjelenik a Dózsza-mezbe (illa zakóba) öltözött JOKER is, és egy börtönnel hadonászva próbálja felszabadalni hősünket.

Kötél (ROPE): Miután megjelent JOKER, rugdossuk addig, amíg röptében el nem ejt egy tárgyat. Ez a kötéll, amellyel el kell mennünk a ROBIN cellájával szolgáló szobába, és ott használnunk. Ezzel a játékokat teljesítettük. A program közli, hogy megmentettük Robin-t (YOU HAVE RESCUED ROBIN), valamint hogy hány százalékot teljesítettünk a játékból. Jöhet a PENGUIN...

Mr. PENGUIN hasonló kaliberű gazember, mint JOKER. Egy ideig börtönben üldögélt eddigi viselt dolgai miatt, de nemrégiben kiszabadult és megvásárolt egy esernyőgyárat. Speciális komputert szerkesztett, amelynek segítségével robotpingvineket gyárt. A szörnyű pingvinhordákkal át akarja venni a hatalmat a világ felett. Már csak elegendő számú pingvinre van szüksége célja eléréséhez. A játékból a cél, hogy bejussunk PENGUIN házába és megállítsuk az ördögi számítógépet...

Ismét BATMAN házikójából indulunk, ahol először is fel kell vennünk az összes ott található tárgyat, majd a kijárat mellett található szerszámkészlettel megjavítanunk főhősünk elromlott személyi számítógépet (a startszobában). Ezután el kell helyeznünk benne a vezérlő lemezt, majd indulhat a kaland...

Állor (FALSE NOSE): A startszobától balra található és BATMAN álcázására szolgál. Bármelyik szobában használhatjuk: főhősünk illa szint ölt, és alkalmazása esetén kb. egy percig nem fog ránk támadni senki. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Batarang: Az előző játékból már ismerős lehet, használata után bumerángokat dobáhatunk korlátlan mennyiséggel, valamint 4%-ot kapunk érte.

Szerszámkészlet (SET OF TOOLS): BATMAN háza előtt van. A startszobában, a számítógépünk konzoljánál kétféle üzenet is meg szokott jelenni a bal felső sarokban: az egyik szerint be kellene tennünk egy lemezt, a másik pedig azt állítja, hogy a "BATCOMPUTER" üzemen kívül van. Ez utóbbi állapotot a szerszámkészlet használatával megszüntethetjük. Teljes 1%-ot kapunk érte, valamint betehetjük a vezérlőlemezt (ld. a következő tárgyat).

Vezérlő lemez (CONTROL DISK): A BATCOMPUTER megszervizálása után kell a startszobában használnunk. 1%-ot eredményez.

Kézigránát (HAND GRENADE): Bármelyik szobában használható, de nem derült ki, hogy mire szolgál.

Álkulcs (LOCKPICK): Használatával PENGUIN mester áruházába juthatunk be az egyik tetőről. Erre az adott helyszínen a bal felső sarokban megjelenő TAKE YOUR PICK (Vedd elő az álkulcsodat!) felirat is figyelmeztet bennünket). 7%-ot kapunk érte.

Kulcs (DOOR KEY): PENGUIN áruházában illetve házában található zárt ajtókon való átjutásra szolgál. Első használatakor 8%-ot kapunk.

Szaloncukor (SWEET): Kaja, növeli az energiapontokat.

Edzőcipő (TRAINERS): Bármelyik szobában használható. Ezután kb. 30-40 másodpercig kétszeres sebességgel mozoghatunk. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Liftkulcs (LIFT KEY): PENGUIN áruházában ennek használatával (a térképen LIFT felirattal jelzett szobában) tudunk lejutni az alsó szintre – majd vissza. 6%-ot kapunk érte.

Pirítós (TOAST): Étél, növeli az energiapontokat.

Tűkörtőjás (BOILED EGG): Étél, növeli az energiapontokat.

Kötél (ROPE): Segítségével tudunk feljutni az áruházban abba a szobába, ahol a mágnest illetve az azonosítási kártyát felvehetjük. A feljutás abból a szobából történik, ahol a bal felső sarokban TWO HALVES feliratot látunk illetve ahol felvehetjük a tűkörtőjást. Használatakor a kötél megjelenik a szoba közepén, és akár egy létrán, felmászatunk rajta a felettünk lévő szobába. 12%-ot kapunk érte.

Mágnes (MAGNET): Akkor vehetjük fel, miután a kötél használatával feljutottunk az áruház titkos szobájába. Bármelyik szobában használhatjuk egyszer, ahol robotok mászkálnak ide-oda. Halvány sejtelmünk sincs, hogy mire szolgálhat, mindenesetre 6%-kal gazdagabbak leszünk utána.

Dobónyíl (DART): Ha feljutottunk a titkos szobába, a falon egy ökrszem-játék tábláját láthatjuk. Ha itt használjuk a dobónyílat, akkor megjelenik a földön az azonosítási kártya, amelynek segítségével a későbbiekben bejuthatunk PENGUIN házába. 18%-ot kapunk a nyíl használatáért.

Limonádé (LEMONADE): Frissítő nedű, növeli az energiapontokat.

Torta (CUP CAKE): Étél, növeli az energiapontokat.

Azonosítási kártya (PASS CARD): PENGUIN házában bejárata előtt egy felirat jelzi nekünk, hogy nehogy kihagyjuk ezt az ajtót – ami persze zárva van. Az azonosítási kártya használata után tudunk átjutni rajta, 9%-ot kapunk érte. Nemsokára találkozhatunk magával a kövér, de jólöltözött PENGUIN-nel is, aki egy esernyővel próbál púpokot elhelyezni a fejünkön.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): Miután bementünk PENGUIN házába sötétség fogad bennünket, ami a zseblámpa használatával elosztható. 9%-ot eredményez.

Videokazetta (VIDEO TAPE): PENGUIN házában két helyen egy-egy videomagnó található. Úgy látszik, nincs benne kazetta, mert csak mákostészta látható a képernyőn. Miután egy ilyen szobában használtuk a videokazettát, érdekes műsor veszi kezdetét: számok szaladgálnak a képernyőn. Nem sikerült rájönnünk, hogy ezek mire utalhatnak, mindenesetre 1%-ot kapunk érte.

Tőr (DAGGER): Akárcsak a JOKER-ben, itt sem találtuk, hogy mire szolgálhat.

Trombita (TRUMPET): Hasonló szerepet játszik, mint a JOKER-ben a szájharmonika. Ördögi dallamokat csiholhatunk ki vele (pl. a BATMAN indulót), egyébként semmire sem jó.

Banán (BANANA): Étél, növeli az energiapontokat.

Játékmez (GAMES DISK): PENGUIN számítógépénél kell használnunk, ami a BIG TURN OFF (A nagy kikapcsolás) feliratú szobában található. Használatakor 10%-ot kapunk és a képernyőn megjelenik a COMPUTER STOPPED (A számítógép leállt) felirat, valamint az, hogy hány százalékot sikerült teljesítenünk. The End.

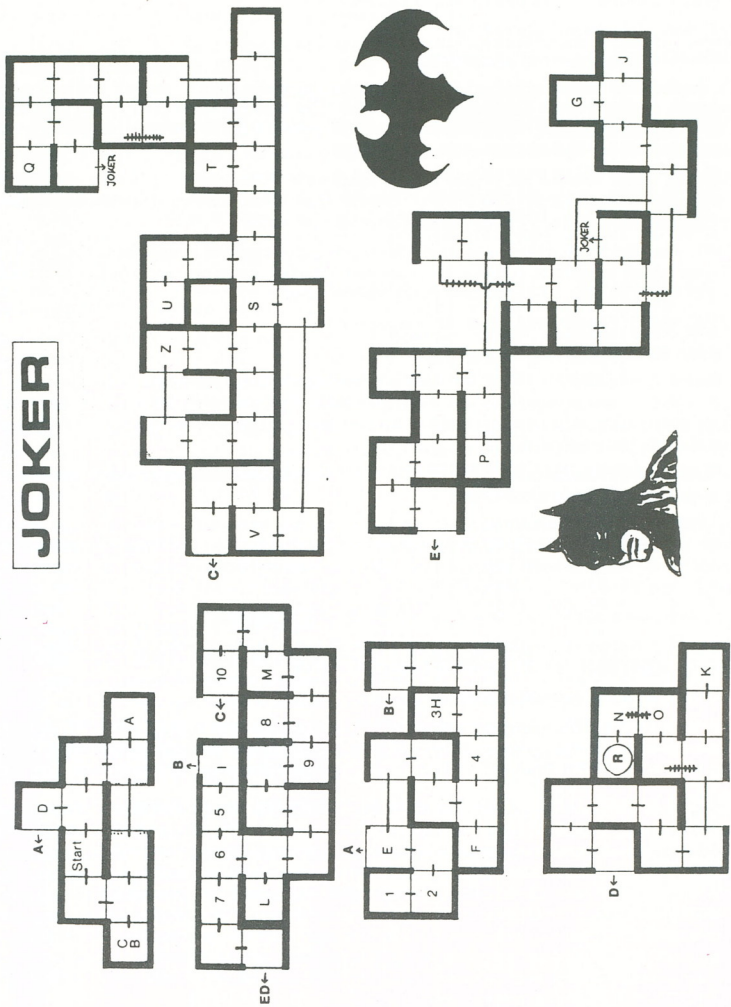
Ezek lettek volna a két BATMAN megoldásai. Az IKARI-féle JOKER UNLIMITED ENERGY Y/N kérdéssel jelentkezik be, a PENGUIN-hez szolgálunk egy cartridge-poke-kal: 32159,181. Az Amiga-változat majdnem teljesen megegyezik a C-64-el, az eltérések a következők: a térképen jelölt tárgyak helyén valamelyik más tárgy található, a menüben az energiát egy BATMAN-fej mutatja, valamint egyes szobákban más feliratok vannak.

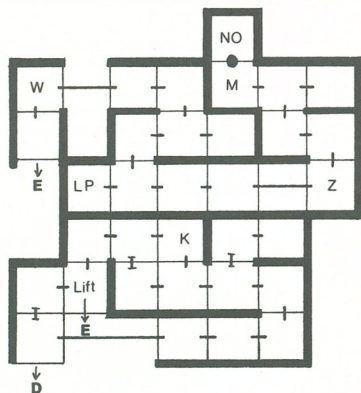
BATMANIA-ban szenvedő Olvasóink bizonyára örömmel fogják megtudni a hírt, miszerint a piacon már megjelent a BATMAN – THE MOVIE című játék is. Mint a nevéből is látható, ennek a témája a mozifilm. Természetesen megint ugyanarról a játékról van szó, csak a sprite-okat meg a szobák elrendezését cserélték ki. Mindent egybevetve úgy tűnik, hogy a jövőben még jónéhány BATMAN-képregény játékfeldolgozása lát még napvilágot OCEAN-éktől (alapanyag van még elég), SÁT azon sem csodálkoznánk, ha nemsokára megjelenetnének BATMAN GAME CONSTRUCTION KIT néven a játékszerkesztőjüket is...

Jejmagyarázat

A	Villanykörte
B	Gázmaszk
C	Zseblámpa
D	Bataring
E	Fülek
F	WC-papír
G	Tej
H	Haj
I	Napszemüveg
J	Harmónika
K	Sárgarépa
L	Protézis
M	Coca Cola
N	Tőr
O	Kalapács
P	Sült csirke
Q	Fényképezőgép
R	Robin
S	Fapapucs
T	Pénz
U	Joker
V	Csipológó
Z	Kókuszdió

JOKER

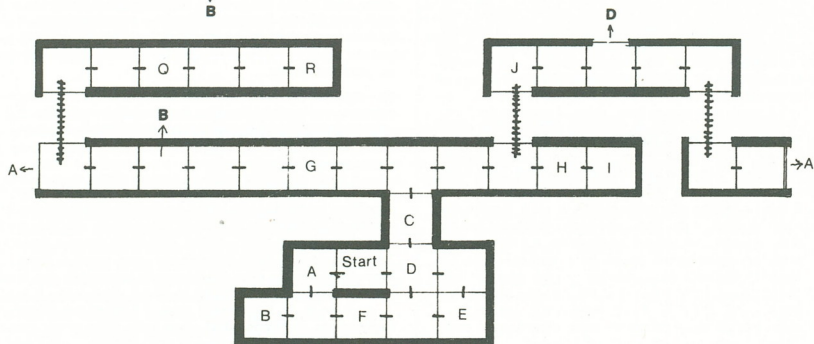
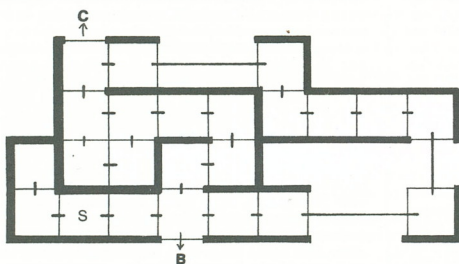
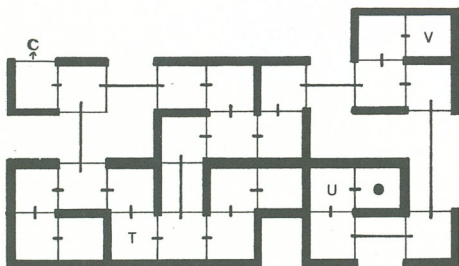




PENGUIN

Jelmagyarázat

- A — Álorr
- B — Batarang
- C — Szerszámkészlet
- D — Vezérlő lemez
- E — Kézigránát
- F — Álkulcs
- G — Kulcs
- H — Szaloncukor
- I — Edzőcipő
- J — Kötél
- K — Liftkulcs
- L — Piritós
- M — Tükörtojás
- N — Mágnes
- O — Azonosítási kártya
- P — Dobonyíl
- Q — Limonádé
- R — Zseblámpa
- S — Videokazetta
- T — Tör
- U — Trombita
- V — Banán
- W — Torta
- Z — Játéklemez



Archipelagos • Logotron

Réges-régen, még az emberelkezet előtti időben megjelentek a Világmindenség határára a Régiék, és egy egyelőre lakatlan, de a szervez életmódra alkalmas bolygó trópusi égövén létrehozható szigetrendszerüket: a tízezer apró szigetből álló **Archipelagos**. Az idők folyamán megkezdődött egy új, harcos életforma beáramlása a bolygóra: megjelentek a **Kutatók**. A Régiék képevesztésük miatt találtak az új értelmes populáció társaságát és rövidesen elűnték az Univerzum mélyén – de hátrahagyták a szigetvilág-rendszert néhány őrral. A Kutatók megtalálták és lemaszírozták a hátramaradt Régiéket, akiknek vére beivódott a földre és táptalajul szolgál egy érdekes előiskodó vándorövénynek. A Régiék azonban továbbra is jelen maradtak a szigeten: meggyilkoltak testük elporladt, de lelkuik a levágytotozatsabb formákban visszatértek minden szigetvilágra és felvette a harcot a Kutatókkal. A Kutatók ez ellen úgy próbálták védekezni, hogy minden szigeten egy speciális energiabiázzist hoztak létre, amelyeket egy-egy obeliszk tartalmaz. Az energiaobeliszkek védelmi rendszerét külső energiagyűjtők biztosítják, amelyek szikladarab formájában hevernek szanaszét a szigetekeken. A Kutatók később feladták a harcot és továbbvonultak. A bolygó egy időre lakatlan maradt, mígnem sok-sok idő elteltével egy földi őrzsonda fel nem fedezte. Nemsokára megjelent egy speciális leszálló egység is, hogy felderítse...

Itt kezdődik a játék, amelynek a célja, hogy a szigetrendszer mind a tízezer (pontosabban "csak" 9999) szigeten megsemmisítsék az energiaobeliszkeket. A játék Magyarországon **Quartex**-fel importként forog közközen. Quartex most kivételesen jó munkát végzett, ugyanis lepuccota a program elejéről a védelmet, ami a felhasználói kézikönyv x. oldala y. bekezdésének z.-ik szavára vonatkozott. Nohát, ez derék...

Az igazán jól sikerült 3D megvalósításban valószínűleg nem lesz nehéző a tájékozódás senkinek. A felszín felett lebegnek néhány méterrel, a mozgást egy kurzor segíti, amellyel a képernyő valamelyik szélére mozogva az adott irányba foroghatnak, de az 'F3'-mal 180 fokos fordulatot is végrehajthatunk. Helyváltoztatáshoz azt a négyzetet kell választanunk, amely fölé akarunk állni. Csak zöld négyzetet kérhetünk cálnak, a sárga (futohomok) vagy a kék (víz) négyzetre hivatkozás nem lehetséges, továbbá a régiék véren előiskodó vándorövények (Arborea a becsuleset nevik) által terjesztett vörös kockák (azaz a Régiék vére) sem. Az említett négyzetek felett ugyan átrepülhetünk, de vigyázzunk arra, hogy ha sokáig állunk egy helyben, egy vándorövény vöröse színezheti az alattunk lévő talajt, és a Régiék vérenek mérgező kisugárzása elpusztíthat bennünket (**YOU KILLED BY ANCIENTS BLOOD**) – magasabb szinteken egyéb érdekes dolgok is megjelenhetnek alattunk...

A címképernyő után bejelentkező főképernyőn felül láthatjuk a következő sziget számát (kezdőskor természetesen 1), alatta az aktuális sziget kicsinyített rajzát, emellett pedig annak a résznek a kinagyított képét, ahol jelenleg vagyunk (a kicsinyített rajzon fényesebb négyzet jelöli). A program mindig felírja a lemezre, hogy a játékkal hanyadik szigetre jutottunk már el, tehát új játéknak nem kell az eddig már teljesített szigetvilágokat is végigjárunk (kikapcsolás után sem). Erre a képernyőre a játék folyamán bármikor visszaléphetünk az 'F2' megnyomásával – a tájékozódáshoz szükség lesz rá. 'HELP'-pel újrakezdhjük a játékat az aktuális szigeten.

Minden szigetgenerálás előtt a program megkérdezi, hogy kérjük-e ezt a számú szigetet ('SPACE'), vagy a 'RETURN' megnyomása után megadhatjuk, hogy melyiken akarunk játszani (max. annál eggyel nagyobb számot adhatunk meg, amit eddig már teljesítettünk). Minden ötödik szigetnek speciális formája van: az 5 számú például egy malomkerék, a 15. a Brit-szigetek mintájára van tervezve, a 20. pedig egy sertes szakszerű feldarabolásának a tervrajza. Ne legyen meglepetés: a szigetek kicsinyített rajzán szövegnek látszó dolgok (pl. a sertséni a BACON CUT) is földként jelentkeznek a játékbán – csak egyelőre elérhetetlen távolságban. Persze oda is át kell jutnunk, hiszen ott is lehet energiagyűjtő. Ehez az 'F1' billentyűt nyújt segítségét: a kurzor helyén először egy futohomok-mező, másodszerre pedig egy zöld mező jelenik meg, amire most már lépéltünk. A ten-

geren ezzel a módszerrel gyorsan haladhatunk, ha a kurzort a maximális magasságra állítjuk, kétszer megnyomjuk az 'F1'-et aztán a 'tűz' gombot. Az építkezés természetesen saját energiánk rovására történik, tehát nem árt azt idővel pótolni. Az 'F1' használatával egyből elfűntethetőek, azaz zöldre tehetőek a piros és sárga mezők is – később szükségünk lesz rá...

Mint már említettük, az elsődleges cél a túlélésen kívül az energiaobeliszkek elpusztítása. Ehhez először a szikla formájú energiagyűjtőket kell elpusztítanunk. A játékképernyő a jobb alsó sarokban látható a még hátralevő (egész, szürke tojás) és a már elpusztított (kőhalom) energiagyűjtők képe. Egy ilyen egység kilövése – a mozgáshoz hasonlóan – úgy történik, hogy a kurzort az aljára irányítjuk és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Ilyenkor a szikla eszeddől és a felszabaduló energia a mi energiabankjainkba vándorol (ezt a képernyő bal alsó részén lévő sáv jelöli). Ha az összes energiagyűjtőt megsemmisítjük, megjelenik egy folyamatosan csökkenő piros sáv, és pattogó induló hangjai mellett 90 másodperc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy visszatérjünk az obeliszkehez (ha ezzel megtaláltuk már, érdemes a térképet megnézni, hogy megjegyezzük merre van), és azt is megsemmisítsük. A program ezután visszalép a térképes képernyőre, közli, hogy mennyi idő alatt oldottuk meg a pályát, és adja a következőt. A nagyobb sorszámú szigeten természetesen nő az elpusztítandó energiagyűjtők száma, valamint egyre szétszórtabban helyezkednek el. Sőt, újabb huncutságok léphetnek fel: esetleg nem tudjuk kilőni őket. Egy energiagyűjtő kilövése ugyanis csak akkor lehetséges, ha az közvetlen kapcsolatban van azzal a résszel, amelyen az obeliszk található, tehát ilyenkor nem elég csak az energiagyűjtő szigetét való átugrásiáshoz elegendő kockákat létrehozni a tengerben, hanem összefüggő utat kell építenünk. Nem kapcsolat a piros és a kék négyzet!

Az eddig megismerteknél kívüli további életformákkal is találkozhatunk. Az első szigettől kezdve megismerkedhetünk például egy érdekes, orchidea-szerű növényvel, amely a földből előbújva kinyílik és szürke labdához hasonló virágja van. Igen dekoratív, de a belevélünk az aljába, becsúszdik és eltűnik a földben – viszont ezzel energiát tudunk szerezni. A 20. szigettől kezdve elszabadul a pokol: ronda élőlények jelennek meg és próbálkoznak hátráltatni bennünket – többnyire sikerrel:

- **Mérgezett tojás (POISONED EGG)**: hasonlít az energiagyűjtőkhöz, de sötétzöld színű (a 20. pályán rögtön szemben van is egy). Azonkívül, hogy bármiféle érintkezés (a felette való átrepülés is) azonnali halált okoz, van még egy rossz tulajdonsága: egy idő után felrobban és villámgyorsan pirosra színezi az összes zöld kockát, amivel kapcsolatban van. Talán nem szükséges kommentálni, hogy ez mit eredményez ránk nézve...
- **Necromancer (TWISTED NECROMANCER)**: ez a földből tűnik elő itt-ott (néha alattunk), és egy pilógó szemhez hasonlít. Kedvenc szórakozása, hogy a zöld négyzetekből sárga színűeket (futohomokot) csinál – ő szokta leépíteni az utat mögöttünk, amikor átkelünk egy másik szigetre (de bunnó!) Ha hozzáérünk, akkor attól halunk meg, ha a futohomokra lépünk, akkor meg attól (KILLED BY QUICKSAND), de a legkellemesebb, ha utat építünk egy szigethez és mielőtt kilőnének a rajta lévő energiagyűjtőt, egy Necromancer felszedi az utolsó kockát – de jó is ez az ARCHIPELAGOS...

Ne nagyon örüljön az, aki az első 7-8 pályát jó időeredménnyel teljesíti – az igazi játék csak a 20. szinttől kezdődik. Tojások robbannak, Necromancer-ek lebontják a hidjainkat, akárhol megállunk, meghalunk – mi lehet a 100. pályán (a 9999-re már gondolni sem merünk...).

Az ARCHIPELAGOS mind témájában, mind kivitelezésében meg lehetőségen szokatlan játék, talán az egykori SENTINEL-hez, vagy inkább az Incentive (azaz Amigán Microstatus) által forgalmazott játékokhoz (DARK SIDE, TOTAL ECLIPSE) lehetne hasonlítani. Természetesen R-TYPE-rajongóknak nem ajánljuk, mert – az Elenium-on kívül – némi intelligenciára is szükség van hozzá. A grafikai kivitelezés ugyanolyan meglepő, mint maga a program – de nagyon jó. A főidőntúli zene is tökéletesen illeszkedik a hangulathoz, a minőségéről meg talán elég annyit mondani, hogy egy **David Whittaker** nevű úr szerzeménye – tökéletes.

A CoV 1. számában ígéretet tettünk arra, hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozunk a JOAN OF ARC-al – ezt az ígéretet most beváltjuk. Bevezető helyett valószínűleg megteszi a történelmi háttér szabad fordítása is, ami a játék elején látható festmények mellett élvezhető végig: "A háború az angolok és franciák között már majdnem 100 éve tart Franciaország földjén. A hadjáratok, mészárlások, váltakozó győzelmek egymást érik és egyre gyengül a francia királyi hatalma. Az 1415. október 25-én, az azincourt-i csatában az angol király, VI. Henrik ijátszai megsemmisítik a francia király Picardia mecsaraiba ragadt lovagságát. A központi hatalom híján a legerősebb francia hercegek megpróbálják magukhoz ragadni a hatalmat – a küzdelem polgárháborúba torkollik. A burgund és armagnac-i partizánok angol segítséget hívnak saját honfirtásaik lemeszárlásához, sőt Philippe le Bon, az angol herceg még tovább megy: szövetségre lép VI. Henrikkel. Éhség és járványok sópörnek végig az ország városain és vidékein, a fosztogató zsoldosok elpusztítják a termést, a lakosságra egyre nagyobb adókat vetnek ki – a jövő bizonytalannak látszik. 1420-ban angol nyomásra a francia királyság kénytelen aláírni a szegényteljes troyes-i békét. Károly herceg, az új francia trónörökös, a Loire-től délre fekvő tartományokban próbálja megszilárdítani hatalmát. Az angolok megszegik a békeszerződést, és 1422. októberében ostrom alá veszik Orléans városát – a francia királyság végveszélyben van... Ekkor tűnik fel egy fiatal parasztlány, aki a Lorraine közelében fekvő Domrémy-ben élt. Jeanne d'Arc-nak nevezi magát és azt állítja, hogy Szent Mihály küldte azzal a céllal, hogy Reims-be vezesse seregét, a királyi trónra segítse a trónörökösét és kiebuddalja az országból az angol hódítókat. 1429. februárjában a Chinon melletti erdőben Jeanne találkozik a herceggel. Károly megbizonyosodik Jeanne isteni képességeiről: generalissá nevezi ki és kis hadsereggel Orléans felmentésére küldi..."



Itt lépünk be a játékba: némi barokk zene közben betetődik a korabeli francia királyság tartományokra osztott térképe, amelyen a sánek jelzik, hogy az egyes tartományok milyen fennhatóság alatt vannak: a világoskék a francia, a narancssárga az angol, a barna a bretagne-i lázadókat, a rózsaszín a burgund lázadókat jelzi. A későbbiekben belép a sárga szín is, amely azt mutatja, hogy a tartományban háború dúl, teljesen meg nem kaparintotta egyik fél sem (nem egy kézben van a tartomány összes városa). A térképen piros zászlócskák jelzik, az angol és a velük szövetséges seregek, illetve kék a francia sereg jelenlegi helyzetét. Ha az eget valamelyik tartományra mozgatjuk és megnyomjuk a bal oldali gombot, megjelennek a tartományra vonatkozó információk: felül a tartomány neve, alatta a fennhatóság (SOVEREIGN), a háborús tartomány (STATE OF WAR) vagy a lázadó tartomány (REBELLING PROVINCES) felirat, lejjebb a tartomány városai a fennhatósággal együtt. Ha a tartományban valamilyen sereg is található, akkor a jobb oldalán látható a fennhatósága, a parancsnok neve, valamint – ha van róla információ – a sereg összetétele (ARCHERS), lovag (CAVALRY), gyalogos (TROOPS) és ágyú (BOMBARD) összetételben. Ha a sereg létszáma nem ismert, akkor kérdőjelekkel jelölt számok nyúlnak. A bal alsó sarokban ROYAL TREASURY felirat mutatja a királyi kincstár jelenlegi állapotát. Ez a teljesítő elől szomorú (nulla), de később majd növekszik. Ezalatt két lemezke látható, amelyekkel játékállást menthetünk ki/íróthatunk be. A jobb felső sarokban látható a dátum. Sok jelentősége nincsen, de dekoratív. Az idő csak akkor telik, ha a parancsmenüből valamilyen funkciót választottunk és azt végre is hajtottuk.

A dátum alatt két pergamen látható: az egyiken a francia Anjou-dinasztia liliumja látható (ezzel a parancsmenübe léphetünk be), a másikon egy körformátlan-jelzés. Ez utóbbi választásakor először az egyes tartományokra vonatkozó időjárásjelentés jelenik meg a Kerényi Nárcisz-féle jelölésekkel – ez fogalmunk sincs mire használható, mert abszolút nincs hatással a játékra. Az angol bal oldali gombjainak megnyomásakor viszont egy jóval értékesebb információhoz jutunk: a képernyőn megjelenik a tartományaink adózási hajlandósága. Ez jelzi, hogy ha adóztatni akarunk, akkor képességeikhez képest mennyit hajlandók befizetni Énfenségünk kasszájába. Minél világosabb sárga egy tartomány színe, annál pozitívabab hozzáállást mutat anyagi helyzetünk stabilizálásához, a villogó piros egy fityinget sem hajlandó fizetni – na persze többi esetben más eszközökhöz is nyúlhatunk...

A játékot gyakorlatilag a liliumos parancsmenüből irányíthatjuk. Ebben 7 opció áll rendelkezésünkre, de amíg meg nem koronáztuk bennünket, addig csak a hetediket (STARTING CAMPAIGN) használhatjuk. Ha koronázás előtt valamelyik másikat választanánk egy pergamen jelenik meg, amely tájékoztat bennünket arról, hogy erre éppen nincs idő; csak Jeanne d'Arc menetheti meg Orléans-t, nekünk viszont Reims-be kell vezetnünk hadseregünket, ami a menü 7. opciójával várja parancsainkat. Ez egy kis logikai bukfnec a programban (lesz nagyobb is...): a sereg parancsnoka ugyanis Jeanne d'Arc (nem pedig mi), tehát őt kell Reims-be vezetnünk (Orléans várhat még egy darabig...). Reims Champagne tartományban található (a liliumos pergamentől balra, ahol fennhatóság alatt). Mindenkéltét ide kell eljutnunk, hogy megkoronázzanak bennünket – azaz használhassuk a parancsmenü többi opcióját. Válasszuk tehát a parancsmenü STARTING CAMPAIGN opcióját, amellyel a seregeinknek adhatunk parancsot. Három lehetőség közül választhatunk:

- a **DISPLACEMENT** segítségével mozgathatjuk a kijelölt sereget egy szomszédos tartományba. Mivel kezdetben csak egy van (a későbbiekben is két tábor tartani, majd megjelenik annak a tartománynak az információs kártyája, ahol a választott sereg áll: a megjelenő városok közül kell meghatározniunk, hogy melyiket akarjuk megtámadni (az inverz az aktuális). Ezután egy kis arcade következik: először a városba kell bejutnunk. (Itt megjegyeznénk, hogy célszerű a játékot úgy irányítani, hogy az egyik portba az éger, a másikká pedig joystick van bedugva – az arcade-részek ugyanis joystick-kel irányíthatóak.) Szaladjunk emberkénkel a kapu felé. Nemsokára megjelenik egy másik harcos és véres páviadal veszi kezdetét: 'Jobbra' + 'lűz'-zel vízszintesen, 'Jobbra' + 'fel' + 'lűz'-zel pedig fejrő vághatunk. A sikeres találatot jelkijáltás jelzi (részünkről is). Az ellenfelet háromszor kell megvágunk, hogy távozzon az élk sorából. Ilyenkor rohanjunk azonnal tovább a kapu felé, mert nemsokára újabb harcos dübörög ki a városból és vele is megkivánnunk. A várfalról közben nyílnak repkednek lefelé – ha valamelyik eltalál bennünket (vagy az ellenfélnek sikerül megvágnia), harcosunk jajkiáltás kíséretében egy pozícióval hátrébb ugrik (a hadsereg elvesztett néhány száz katonát), és több utat kell megtennünk a kapuig. Ha sikerült bejutnunk a várba, a sereg maradéka bekocog utánunk és a falak megmászása következik: három ostromlóra valamelyiknek kell feljutnunk a várfal tetejére, miközben odafentről a város gonosz bácsi pillanatnyi impresszióinknak megfelelően elő követek hajgálj ránk, hol szurkot zúdí a nyakukba. A kövek elleni védekezés a 'fel' + 'lűz' segítségével történik: bárok daltánk egy pillanatra megáll, és pajzsot tart a fejé fölött. A szurkoló ellen ez nem hatásos, mert az pajzsostul-mindenestül lőmés minket a létráról: ilyenkor át kell ugranunk egy másik létrára (persze ha arra ugrunk, amerre nincs létra, akkor megint a gravitáció kiváló hatását vizsgálhatjuk). A lepottyant katonák

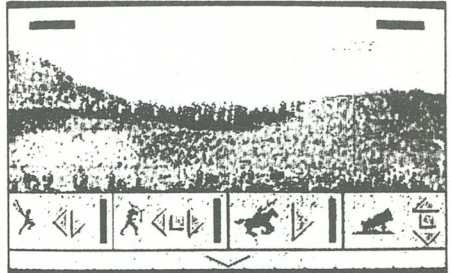
- **OFFENSIVE** választásával támadhatjuk meg annak a tartománynak egy városát, amelyben egy seregünk tartózkodik. Ismét a kívánt sereget kell előbb kiválasztanunk, majd megjelenik annak a tartománynak az információs kártyája, ahol a választott sereg áll: a megjelenő városok közül kell meghatározniunk, hogy melyiket akarjuk megtámadni (az inverz az aktuális). Ezután egy kis arcade következik: először a városba kell bejutnunk. (Itt megjegyeznénk, hogy célszerű a játékot úgy irányítani, hogy az egyik portba az éger, a másikká pedig joystick van bedugva – az arcade-részek ugyanis joystick-kel irányíthatóak.) Szaladjunk emberkénkel a kapu felé. Nemsokára megjelenik egy másik harcos és véres páviadal veszi kezdetét: 'Jobbra' + 'lűz'-zel vízszintesen, 'Jobbra' + 'fel' + 'lűz'-zel pedig fejrő vághatunk. A sikeres találatot jelkijáltás jelzi (részünkről is). Az ellenfelet háromszor kell megvágunk, hogy távozzon az élk sorából. Ilyenkor rohanjunk azonnal tovább a kapu felé, mert nemsokára újabb harcos dübörög ki a városból és vele is megkivánnunk. A várfalról közben nyílnak repkednek lefelé – ha valamelyik eltalál bennünket (vagy az ellenfélnek sikerül megvágnia), harcosunk jajkiáltás kíséretében egy pozícióval hátrébb ugrik (a hadsereg elvesztett néhány száz katonát), és több utat kell megtennünk a kapuig. Ha sikerült bejutnunk a várba, a sereg maradéka bekocog utánunk és a falak megmászása következik: három ostromlóra valamelyiknek kell feljutnunk a várfal tetejére, miközben odafentről a város gonosz bácsi pillanatnyi impresszióinknak megfelelően elő követek hajgálj ránk, hol szurkot zúdí a nyakukba. A kövek elleni védekezés a 'fel' + 'lűz' segítségével történik: bárok daltánk egy pillanatra megáll, és pajzsot tart a fejé fölött. A szurkoló ellen ez nem hatásos, mert az pajzsostul-mindenestül lőmés minket a létráról: ilyenkor át kell ugranunk egy másik létrára (persze ha arra ugrunk, amerre nincs létra, akkor megint a gravitáció kiváló hatását vizsgálhatjuk). A lepottyant katonák

szintén néhányszáz fős veszteséget jelentenek, tehát ha a hídon illetve az ostromlétrákon túl sok embert veszünk, akkor a program véget vet a mősornak és közli, hogy a vezér serege a város alatt megsemmisült és ő maga fogságba esett (X.Y. FOUND BE IN PRISON) vagy szerencsésen megmenekült (SUCCESFULLY ESCAPED). Általában az első verzió szokott bekövetkezni – a fogságba esett személyek a meglehetősen alacsony vendéglátási nívót képviselő londoni Tower-ba kerülnek, és további feladatokra (ld. később) már nem választhatók. Ha sikerül emberkenéssel feljutni a várfal tetéjére, a város francia fennhatóság alá kerül – lehet folytatni a többit, amíg az egész tartomány, majd a többi tartományt, amíg az egész ország a kezükre kerül, az bekövetkezik a dicsőséges GAME OVER. Természetesen az angol, burgund vagy breton csapatok is meg szokták ostromolni városainkat. Ezt egy "X.Y. bácsi BESIEGES ilyen meg olyan várost" jelzi. Ilyenkor a szerepek felcserélődnek: a várfal tetéről mi dobajuk a köveket ("tűz + fel") illetve öntjük a szurkot ("tűz + le"). Szurkot akkor használjunk, ha egy létrán legalább két harcos van, mert csak korlátozott készlet áll rendelkezésre (ne legyen meglepő, ha egyszerűsége elfogy...). Kődarab van elegendő, sőt az ellenség nem tudja a pajzsoz védekező taktikát alkalmazni. A várainkat nem nehéz megvédeni – ha az utolsó ellenséges zsoldos is lepotyogott a falról, akkor a program közli, hogy X.Y. bácsi serege megsemmisült a város alatt és ő maga fogságunkba került vagy szerencsésen megmenekült. A fogságunkba került vezéreket később ünnepélyes keretek között lenyakoztathatjuk.

● **CONSTRUCT FORTRESS** opcióval várat építhetünk egy olyan tartományban, ahol még nincs. Erre természetesen csak akkor van lehetőség, ha a királyi kincstár a fedezetet (másfél millió aranyánál kezdődik az ára) erre biztosítani tudja, egyébként a program közli, hogy anyagi állapotunk nem engedi meg ezt az örületeset. A várépítést egyébként teljesen feleslegesnek tartjuk: a városainkat könnyű megvédeni, minek még egy drága vár is hozzájárul?

Megjegyzendő, hogy ha olyan tartományban vagyunk, ami nem a mi fennhatóságunk alatt van, előfordulhat, hogy egy ellenséges lovag kihívja a mi lovagjaink egyikét (AN ENGLISH/BOURGONISH/BRETAGNISH CAVALIERE CHALLENGES YOUR GUARD). Ekkor megint arcade rész következik: először ki kell választanunk a fegyvert, amivel a lovagunk küzdeni fog (fokos/pallos/buzogány – felette látható, hogy mit használ az ellenfél), majd következik a vérfagyásos és vérfagyásos. A bal felső sarokban a saját, a jobb felsőben az ellenséges lovag energiája látható – amelyek előbb elfogy, az lepotyog a nyeregből. A sikeres találatokat megint jankajátás jelzi, a manőverezés és a harc ugyanazon a módon történik, mint a várostornánál a kapu előtt. Elég nehéz feladat a másik lovagot leverni, de ha nem sikerül, akkor sincs semmi baj, mert ez a rész csak repetának van a játékban, a sikeres teljesítésre nincs hatással. Egyébként ajánljuk a buzogány és a 'balra' + 'tűz' sűrű használatát.

Ha olyan tartományban vagyunk, ahol ellenséges sereg is van (kezdetben piros zászlócskák jelzik a helyüket), akkor számíthatunk rá, hogy nemsokára megtámad bennünket. Ilyenkor a program közli a másik sereg vezérének a nevét, valamint hogy készülünk fel a dicsőséges (?) csatára (PREPARE FOR GLORIOUS BATTLE). Ez is arcade-rész, de ezt előrel kell irányítani. A mező bal oldalán látható a mi seregünk, szemben az ellenfél. A felső sarokban a szembenálló felek összeneregét mutatja egy sáv, de ez elég jól lemérhető abból is, hogy milyen sűrűn sorakoztak fel. Az egyes csapatrészeket a képernyő alján látható alakokból tudjuk irányítani (már amennyiben a seregünkben van olyan csapatrészt), minden egyes alakban egy sáv jelzi, hogy az illető rész milyen erős: Az első alakban a gyalogság mozgatható előre/hátra; őket az ellenfél gyalogsága vagy íjásai ellen célszerű használnunk, lovagok ellen csak akkor, ha azok sokkal kevesebben vannak.



A másodikban az íjások láthatók, akikkel előre/hátra mozgathatunk, illetve a négyzet választásával lövhetünk. Az íjások csak egyfajta röppályán tüzelnek, de mozgásukkal beállíthatjuk a megfelelő lövtávolságot.

A harmadik alaklavalovasrohamot indíthatunk, amit csak az ellenséggel való találkozás – vagy a képernyő széle – állíthat meg. Kiválóan alkalmas a másik gyalogság földbe döngölésére.

Az ágyúinkat nem mozgathatjuk, de a felüle nyilakkal állíthatjuk a lovás röppályáját. A négyzettel tüzelhetünk – egy csatában maximum annyit, ahány ágyúja a seregnek van. Megjegyzendő, hogy – az íjásokhoz hasonlóan – az ágyúk röppályája magasabb, ha domboldalon állnak. Az ellenség lovasrohamainál vigyázzunk arra, hogy ne elérjük ágyúinkat, nem használhatjuk többet a csatában őket.

A csatában felesleges elsőként támadnunk, ezt a szivességet megteszi nekünk az ellenség is. Amig elérnek bennünket íjászainkkal és ágyúinkkal alaposan megíríthatjuk soraikat. Ha már összekeveredtek gyalogosainkkal, indíthatjuk a lovasrohamot. Űzőkben felénk – tüzelésünk hatására – esetleg meggondolhatják magukat és megállhatnak, vagy vissza is szaladhatnak a saját oldalukra (ez kellemes esemény; mert az ágyúkkal valamint az íjások megfelelő mozgásával további létszámszökkenést eszközölhetnek náluk), de nemsokára megint támadni fognak. Ha esetleg az összerejt még akkor is jóval nagyobb, amikor előrik a gyalogságunkat, célszerű a képernyő alján lévő nyilakkal angolosan (esetünkben franciásan) távozni a csatamezőről, mert esetleg elvesztjük a sereget.

Első célunk tehát Reims-be eljutni. Ezt célszerűbb a kezdeti helyüinktől keletre felvő burgund tartományokon keresztül végrehajtani, mert észak felé rögtön egy nagyobb angol seregbe botlanánk – Reims elfoglalásához pedig minden emberre szükségünk van. Ha megérkeztünk Champagne tartományba, a **STARTING CAMPAIGN** opcióból válasszuk az **OFFENSIVE** opciót, majd a tartomány megjelenése városából válasszuk ki támadási célpontunk Reims-et és az íment elmondottak alapján foglajuk el. Ha neadjisten ez nem sikerülne, akkor a játék sajnos véget ér, mert nem koronázták meg bennünket, azaz nem tudunk adót szedni zsoldosok felfogadására. Franciaországot nem tudtuk megmenteni, a közepén megjelenik egy nagy ronda angol zászló – esetleg meg lehet próbálni még egyszer...

Reims elfoglalása után a francia királyok ősi koronázóhelyének szekeresgyházában királlyá választják becses személyünket. Ezután a térkép oldalán megjelenik képmásunk is, ami ugyan nem sugároz túl sok okosságot – viszont koronát viselünk, azaz használhatjuk a parancsmű többi opcióját is. Ezek az alábbi dolgokat takarják:

DIPLOMACY (Diplomácia): Mindenekelőtt a diplomáciai partnert kell kiválasztanunk, akik Henrik, angol király, Philippe, burgund herceg, vagy Luxemburgi János, breton herceg lehetnek (természetesen ha valamelyik időközben a fogságunkba esett és pusztá kivezetésből kivégeztük, akkor törődik a tárgyalófelek sorából – spirtiszta szeánszra nincs lehetőség). A tárgyalás alapja lehet: Fegyverszünet (**ARMISTICE**): egy ideig tartó fegyverszünetet köthetünk valamelyik ellenféllel.

Békeszerződés (**PEACE TREATY**): béke köthetünk valamelyik ellenféllel. Nem rossz politikai stratégia az angol királlyal békét kötni, mert ha elfogadjuk, akkor a helyőrségek kivételével kivonja csapatát az országból – nyugodtan leszámolhatunk a belső ellenzékkel, a burgund és a breton herceggel. Természetesen a békeszerződést má a következő hónapok valamelyikében felrúghatjuk, ami ugyan nem szép dolog, de mint a történelem már több ezerszer megmutatta: a politikában soincs helye a becsületnek (sajnos) – egyébként is, a játék célja nem a becsület megőrzése, hanem teljes Franciaország elfoglalása...

Szövetségi ajánlata (ALLIANCE): kár is próbálkozni vele, ügysem fogadják el senki.

Kiszabadítás (DELIVRANCE): valamelyik fogságba ejtett hívnünk kiszabadítása (FRENCH CHARACTER) vagy valamelyik, a tárgyalópartner által megvásárolt város pénzért történő megvétele (TOWN OCCUPIED BY ENGLISH/BOURGOGNISH). Elképesztő összegeket kérnek a kollégák urak (Orléans például 2 millió aranyt ért VI. Henriknek, Lahire generális ügyszintén), amelynek kilfizése vagy lehetetlen, vagy csödébe dönti a kincstárt – tehát ha ilyet alkalmazunk, szinte biztosan elveszítjük a játékot, mert túlzott adóztatás után a tartományok fellázadnak. 1430-ban Jeanne d'Arc angol fogságba esik – őt sem tudjuk kiszabadítani, mert őt meg nem akarják kiadni sem a burgundok, sem az angolok. Ha partnerünk fogságában nincs egy hívnünk sem, akkor a program jeltől, és visszateér a Játékhoz.

Váltásdíj (LIBERATION): kincstárunkat jelentősen növelhetjük, ha a várak ostrománál vagy a csatákban fogságba esett ellenséges hadvezéreket váltásdíj fejében felajánljuk húberukunknak. Lehetünk mi is pótfátnok: fél/egy/két/három millió arany váltásdíjadját követelhetünk – bár az urak nem nagyon érdeklődnek sabba jutott híveik után, sőt, a burgund hegyec rossz pillanataiban ki szokta adni a két követetnek az angoloknak, akik a Tower-ban szállásolják el őket. Ha egy foglyul ejtett ellenségre nem fizetik a váltásdíjadját, fejeztessük le, mert nem sokára megszöki és hozza a következő sereget!

Valamelyik lehetőség választása után ki kell választanunk a tárgyalások színhelyét (teljesen mindegy), majd két követet kell megneveznünk (CHOOSE TWO AMBASSADORS): megjelenik híveink névsora. Valamelyik névre ráclik-elve, betöltődik a szereplő képmása, címe, tartózkodási helye, szerepe, valamint tulajdonságai politikai (POLITICS), stratégia (STRATEGY) illetve hadvezérei (ARMY LEADER) bontásban. A képességek semmi (NULL), gyenge (WEAK), átlagos (AVERAGE), jó (GOOD) vagy nagyon jó (STRONG) lehetnek. Ezeknek ugyan sok szerepe nincs, de követnek célszerű jó politikusokat illetve stratégiákat választani, akik hadvezérnek nem használhatóak, pl. Yolande of Aragon-t és Tremouille-t. Akárcsak a többi választásnál, a jelenlegi feladatára is csak olyan személy választható, aki a mi udvarunkban tartózkodik (RESIDES AT KING COURT) és nem a londoni Tower vagy valamelyik más börtön vendégszeretettel élvezi. Egy személy kiválasztása úgy történik, hogy a képmása mellett látható pajzsra visszatér az egeret és megnyomjuk a bal oldali gombját – ha a program elfogadja a választást, a személy neve piros színű lesz. A két követ kiválasztása után egy díszes pergamén jelenik meg a képernyőn, ami némi formáságok között az ajánlatunkat tartalmazza, és amire click után egy kéz egy pecsétet üt. Ezután egy digitálizált képen a két követ díszes batáron száguld a hegyek között, majd nem sokára megjelennek a választévelel is. A választók szövegének ismertetésétől elteltünk – a kulcsszó a levél második bekezdésének az elején található: ha az ajánlatot elfogadták, akkor AGREE, ha nem akkor DO NOT AGREE szavakkal kezdődik a bekezdés.

ESPIONAGE (kémkedés): Túl nagy fontosságra nincs ennek a menünek – mint a neve is mutatja, hírszerzést folytathatunk vele. 6 kém közül kell kiválasztanunk a megfelelő embert – csupa bizalomgerjesztő pofa, a hölgy ráadásul örült is. A kémkedés célja egy tartomány (PROVINCE) vagy egy helyőrség (GARRISON) lehet. A küldetésre ki kell tűzünk célpérmiumot is, ami 5.000/8.000/12.000 arany lehet (az utóbbi általában sikert eredményez), majd megjelenik a királyi rendelet és pecsételés után már vizsgálható az a királyi trónteremben jelentést tevő tábornokunk: ha a küldetés sikerrel járt (MISSION IS A SUCCESS), megkapjuk a kért információkat a helyőrség létszámáról, ellenkező esetben (MISSION FAILED) közlik, hogy a kém fogságba esett vagy elmenekült. Sok értelmet nem találunk a kémkedésben – ha valamelyik tartományra kíváncsiak voltunk, odamentünk és elfoglaltuk.

HELPING HAND ("segítő kéz"): Hasonlóan kevés értelemmel bíró funkció az előbbihez. Ismét a hat ügynökünk közül kell választanunk; akik most bérnyilkos szerepben fognak tündökölni; már csak azt kell meghatározni, hogy a célpontot megmérgezzük (POISON), meggyilkoljuk (ASSASSINATION) vagy elraboljuk (KIDNAP). Áldozatnak az ellenfél politikusi illetve hadvezérei jelölhetőek ki a saját híveinkhez hasonló módszerrel, de csak azok, amelyek az illető királyuk udvarában (RESIDES AT THE KING/BOURGOGNISH COURT), akik éppen hadjáratban vannak, azok nem. A kémkedéshez képest emelkedett a prémiumtarifaik: 10.000/15.000/20.000 aranyat tűzhetünk ki. Pecsételés után a kémkedéshez hasonló jelentéstételt láthatunk. Ha az első kettő közül sikerült valamelyik, akkor az illető új törődik ellenfeleink listájából, harmadik esetben megjelenik a foglyaink között, azaz váltásdíjadját kérhetünk érte vagy lefejeztethetjük. Ha a küldetés nem sikerült, az katasztrófális következményekkel jár ügynökünkre nézve – ugyanis – érdemei elismerése mellett, sőt elismerésésképpen – felfüggesztik az állásából – a legközelebbi fára. No, anyai baj legyen...

ROYAL TREASURY (Adóztatás): Mint már említtük, a tartományok adózási hangulatát az időjárásjelentés után kérhetjük le – minél világosabb színű valamelyik, képességeihez mérten annál jobban fog adózni, míg a villogó piros már fellázadt, és egy huncut garast sem fog bepengeni az államkasszába. Kétféle adó szedhető: a normál adó (TITHE, pontosabban fordításban "tized") bármikor, amikor csak eszünkbe jut – ilyenkor egyres tartományok adóztathatóak, az éppen kedvünkre valót kell kijelölnünk. A másik adó a középker királyainak igen kedvelt jövedelemforrása, az ún. "tűzhely-adó", amit a lakosság házáknak fizetett – ez csak szeptemberben, az aratás után szedhető (ha más időpontban akarjuk, akkor a program közli, hogy ez éppen nem aktuális) és az összes fennhathóságunk alatt lévő tartományra egyaránt vonatkozik. Az időre mindig figyeljünk, mert kár lenne egy ilyen adózást kihagyni: hangulattól függően tartományaink kb. 500.000-2.000.000 aranyat fizetnek be a kincstárnak! Ilyen adó szedése után a program közli, hogy a tartományok mérgesek lesznek, ha évi 80.000 aranytól többet szedünk be tőlük. Ez ne aggasszon senkit, egy kis romantikus éjféli akasztás mindig gyökeres változásokat eszközöl az adózási hajlandóságukban. Nem rossz stratégia, ha júniusban szelnek eresztjük eddigi hadseregünket (ne fogyasszák a pénzt) és a szeptemberig lévő időt a lázadó tartományokban történő akasztással töljük – így biztos megfelelő hangulatba kerülnek a tűzhely-adó beszedésének időpontjára.

ROYAL JUSTICE (Királyi (i)gazságszolgáltatás): A király végrehajtott hatalmának gyakorolása három részből tevődik össze:

- végrehajtás (EXECUTION) eszközölhető egy fogságunkban lévő ellenséges politikuson illetve hadvezéren (HOSTAGE) – ellenfeleink betöltődő listájából azokat választhatjuk, akiknek tartózkodási helyeként RESIDES AT THE ROYAL PRISON van megadva. Megjelenik a díszes pergamén, mely szerint ma délben, a francia királyok által celebrált szabadszerű műsoroknak igen gyakran otthont adó Gréve téren látványos program várja a t. publikumot: X.Y. bácsi lefejezése. Pecsételés, majd egy kis töltögetés... és a bakó bárdja már le is csapott. Garantált eredmény – ezzel az úrral sem lesz több gondunk.
- FRENCH PRISONER választásával egy korábban börtönbe csukott hívnünkkel játszhatjuk el az iménti eseményt. Saját híveink kiírásától lehetőleg azért tekintünk el – ezirányban ellenfeleink is szorgalmasan ténykednek, és egy szűz reggelen kellemetlen meglepetés érhet bennünket: ha nem maradt több hívnünk, a program véget vet a játéknak azzal, hogy egyedül maradván senki sem vigyázott ránk és egy bérnyilkos kivégezte becses személyünket.
- PROVINCE IN REVOLT választásával a lázadó tartományokat beszélhetjük rá az adófizetéshez történő pozitív hozzáállásra. Ki kell választanunk a megdorgálandó tartományt, pecsételnünk egyet, majd egy romantikus éjféli kép töltődik be, farkasordítással, holdfényvel valamint néhány, a fákon himbálózó tartományi előjáróval. Egy-két akasztás a többi lázadó tartományt is meggyőzi, bár ez a módszer csak ideig-óráig alkalmazható. 1432-től már nem nagyon segít. Természetesen olyan tartományban is akasztathatunk, amely legjobb képességei szerint is hajlandó adót fizetni, de ezzel csak az érjük el, hogy ő is fellázad.
- Őrítzete vétel (ARREST) választásával valamelyik hívnünk ítelhetjük "sírjg tartó börtönbetetésre" (manapság életfogytiglannak hívják). Természetesen erre indokolt is kell találnunk: ez lehet felségsejtés (HIGH TREASON), megfutamodás az ellenség elől (FLEEING FROM THE ENEMY) vagy boszorkányság (WITCHCRAFT). Később esetleg meggondolhatjuk magunkat, és az előbbi opcióval le is fejeztethetjük. Sok érteleme egyiknek sincs...
- a kegyelem (GRACE) választásával az iménti opcióval lecsukott híveinket helyezhetjük szabadlábra.

RAISING OF THE ROYAL ARMY (Királyi sereg felállítás): Erre rögtön a koronázás után lehetőség nyílik, mivel eddigi seregünk mostanáig a két szép szemünkért harcolt (netán Jeanne d'Arc látószervéért), ezután viszont pénzt is akarnak. Egy hónap alatt viszont nem tudunk annyit adni behajtani, hogy az egész díszes társulatot kifizesük (az eddigi veszteségek függvényében kb. 200.000 aranya volna szükség), tehát vagy kirúgjuk a sereg felét egy időre, vagy a következő hónapban a zsold kifizetésének hiánya miatt felszökik magától az egész (THE WAGES AREN'T PAID, THE TROOPS DESERTED). Az opció választása után meg kell határozni, hogy egy új sereget akarunk-e létrehozni (CREATION OF AN ARMY) vagy csak egy meglévőt akarunk módosítani (MODIFICATION OF AN ARMY). Újat csak akkor csináljunk, ha nincs egy se, mert két vagy annál több **útóképes** sereg fenntartása nagyon költséges mulatság. Ezután – új sereg esetén – ki kell jelölnünk egy várost a sereg gyülekezőhelyéül (CHOOSE THE MEETING PLACE), ami természetesen csak olyan lehet, ami már francia kézben van – módosításnál pedig azt, hogy az melyik seregre fog vonatkozni. Új seregél a következő lépés a sereg vezetőjének kiválasztása (DESIGN THE HEAD OF THE ARMY): végül is teljesen mindegy, hogy kit választunk (úgyis mi irányítjuk a sereget), de azért célszerű valamelyik tábornokot (WAR GENERAL) választanunk, azt Alencon hercege, Xaintrailles (micsoda név!), Lahire, Gilles of Rais, Dunois vagy Richemont jöhet számításba – persze csak az a személy, aki még nem ellenséges fogságban, hanem a királyi udvarban tartózkodik (RESIDES AT THE KING COURT). Jeanne d'Arc – vagy angolos nevén Joan of Arc – vezérségét ne forszírozzuk, mert – a játék folyásától teljesen függetlenül – 1430. májusában angol fogságba esik, és ha ő volt a parancsnok, a serege is nyomtalanul eltűnik. A parancsnok kiválasztása után megjelenik sorozótábla: az első két sorban a parancsnok nevét, illetve a gyülekezési helyét láthatjuk. Ezalatt egy táblázat mutatja, hogy az egyes csapatrészekbe hány tagot sorozhatunk be (AVAILABLE), valamint hány van már belőle (RECRUITS). Az első két sorban látható a királyi kincstár pillanatnyi állapota, valamint az, hogy a jelenlegi sereg **havonta** mennyibe fog kerülni. Az aktuális csapatrészt (inverzben) a táblázat alatt látható jelek választásával tudjuk növelni/csökenteni: 10 lovag 6.000, 100 íjász 4.000, 100 gyalogos 2.000, 1 ágyú 1.000 aranya kerül havonta. A VALIDATION választásával fejezzük be a sereg kialakítását és térünk vissza a játékhoz. Célszerű a sereget úgy összeállítani, hogy azt kincstárunk – elvisehelhető adóztatás mellett – fedezni is tudja!

Az utolsó opcióról már beszéltünk a leírás elején. Megjegyzendő, hogy a parancsmenü választásakor a gép néha úgy dönt, hogy pihe-nésre van szükségünk. Egy képet tölts be, ahol a király egy udvarhólggyal szakkizik aki fátyalt, valamint hamutartót visel a fején. Egy felirat közli velünk, hogy az idő nem alkalmas politikára, és várnunk kell egy kicsit, amíg alkalom mutatkozik arra, hogy dicsőségét szerezzünk fegyvereinknek – természetesen zsoldosseregünk a pénzt elveszi most is. Néha a program ezt többször egymás után előadja...

A program írói a valós történelmi alap érzékeltetésének céljából néhány történelmi időpontot illetve eseményt is elhelyeztek a játékban, amelyek nagy része ugyan nincs összhangban a játék menetével, mert a szövegek megjelenítése a történelmi eseményeket tekintti alapnak. Néha ugyan kissé meglepőnek tűnik, amikor egy már régen halott szereplőre tűnik utalás, viszont ismeretterjesztő hatású tagadhatatlan. Nézzük sorban őket (a fordítást néhol pontosítottuk, illetve kommentáltuk az eseményeket):

1430. május 23.: A compiégné-i erdőben Luxemburgi János, a burgund herceg vezallusa fogságba ejti Jeanne d'Arc-ot. Egy kép mutatja, hogy az ifjú hólggyet egy minden komfortot nélkülöző cellában helyezik el, majd egy hosszabb eszme-futtatás következik arról, hogy a csapadt ki állította – A-verzió: burgundok; B-verzió: angolok. (Némileg meglepetéskeppen ért bennünket, amikor először játszotunk a játékkal, hogy a Guyenne tartományban, a seregünk vezéréként harcoló Jeanne d'Arc mit keresett Compiègne-ben – sőt az is, hogy a sereg ezután köddé vált. A legmeglepőbb azonban az volt, hogy az a Luxemburgi János, akit már vagy két hónapja lefejezünk, visszatért a játékba...netán ő lenne a Fejnélküli Lovas?)

1430. október: Philippe le Bon, a burgundi herceg megalapítja az Aranygyapjas-lovagrendet.

1430. november 21.: Luxemburgi János 10.000 fontért kadija az angoloknak Jeanne d'Arc-ot. (Az urat az egy játékban meg is mérgeztük, de akkor is megcsinálta kotnyeleskedését. Ez az ember egy UFO, nem lehet átrúgdalni a túlvilágra!...)

1430. december 23.: Jeanne-t Rouen-be szállítják és bebörtönzik. (A gonosz angolokat nem zavarta, hogy már négy hónapja elfoglaltuk Rouen-t).

1431. január 9.: Pierre Cauchon, Beauvois püspöke vezeti az eljárást Jeanne ellen. Megkezdődik a kiváltatása. (Nem a püspöké – Jeanne d'Arc-é. Egyébként a püspök urai is megmérgezték egyszer, de hiábavaló fáradozás volt: ő is visszatért a játékba).

1431. március 27.: Megkezdődik Rouen-ben Jeanne tárgyalása.

1431. május 29-30.: Rouen-ben máglya általi halálra ítélik Jeanne-t, és az Óregpicat téren végrehajtják az ítéletet. (...és ezt volt poftja végignézi a háromnegyed éve ott állomozó francia helyőrségünknek!) Szomorú kántálás hallatszik, majd a felszopát lángok elemészik az orléans-i szüzet...

Ezenkívül még van egy 1431. december 2-ára datált okosság is, amelyben szó esik VI. Henrikről, Anglia és Franciaország (?) királyáról, holmi párizsi Notre Dame-ban történt felszentelésről, valamint a teljes közönyről – de ebből nem sikerült az értelmet kihámozni (bár csodálkozunk rajta, hogy mi keres az ellenséges angol király az országok fővárosában, amikor már egy tartomány sincs a kezében?!). Mindent összevetve, nem ártott volna, ha a programozók megpróbálnak valamelyes összhangot teremteni ezen történelmi események és a játék valós állása között...

Ez lett volna a JOAN OF ARC leírása. Lehet kezdeni a politikai intrikákat, a 30-40 ellenséges város elfoglalását, az angolok kiűzését és végül a Franciaország tartományai feletti teljes ellenőrzés megszerzését. Akinek ez sikerülne, az végezhet el olvashat egy szép utópiát, miszerint a több, mint 100 évig tartó háborút megnyerő királyt a nép VII. Károly, a Győzelmes néven emlegete a későbbiekben. Ezt persze Jeanne d'Arc-nak is köszönhetne, aki szent lelkesedésével hitet és lelket öntött a seregekbe. Blablabla... még láthatunk egy Franciaország közepébe tűzőt Anjou-címeres zászlót is.

A JOAN OF ARC egy profi módban kivitelezett stratégiai/ügyességi játék, bár ordít róla, hogy az ötletet a DEFENDER OF THE CROWN-ból lopták. A profi jelző természetesen annak köszönhető, hogy a RAINBIRD ARTS-nál elég jól fel lehetnek szerelve mindenféle hang- illetve képdigitalizáló ktyükkel – a program nagy része ugyanis ezzel készült, túl sokat nem dolgoztak rajta. A játék egy ideig kiváló élvezetet nyújthat a stratégiai játékok kedvelőinek. Egy ideig – később a játék kissé monotonná válik, az állandó trombitálás pedig egyenesen örületbe kergeti még az erősebb idegzetűket is... Egyébként fogalmunk sincsen, hogy miért nem készült el a C-64-változat is: kétfélemez kizserelésben nyugodtan produkálhatták volna egy D.O.C.-szinonim játékot belőle.

Psi Droid

A játék elindulása után következnek egy kegyetlen RESET, majd egy jól irányzott POKE 22777.232, s teli leszünk étellel. Az újraindítás egy megszokott SYS 4*4096 (SYS 16384 - CoVboy) parancsral lehetséges. Mi történhetett? A grafika megzavarodott, de hát jó volt ez a POKE? (Jó volt - CoVboy) A hiba korrigálható! RUN/STOP és RESTORE, majd ismételjük meg a már jól bevált SYS 16384 parancsot. Na végre...

C64

(folytatás az előző számból)

A hangok kódolása

A panel szerkesztését az EDIT ikon választásával kezdhetjük meg. A kurzor kék színűre vált és nekiallhatunk kódolni a megszólaltatni kívánt hangokat. Mint már említettük, egy panel 64 ütemből áll. Minden ütem négy hangkódot tartalmaz, amelyek az egyes hangcsatornákon megszólaló hangokat határozzák meg aszerint, hogy melyik oszlopban állnak.

Egy hangot egy 8 jeyből álló kód definiál, pl.

D#21A000

A kód első öt jeyge a hangra és hangszerre vonatkozik, míg az utolsó hárommal különféle manipulációkat végezhetünk a hanggal: húzhatjuk, vonhatjuk, bonthatjuk, egyszóval mindenféle szörnyűséget követhetünk el vele. Ez már szinte a végtelenségig tágítja a program – amúgy sem túl szűk – zenei lehetőségeit. Nézzük sorban, miket művelhetünk azokkal a szerencsétlen hangokkal:

A hang meghatározása

Az első három jey jelzi magát a megszólaltatott hangot. Esetünkben ez a második oktáv *d*/isz hangja, amit a '3' billentyű lenyomásával értünk el. A kód ezen pozícióját csak akkor tudjuk szerkeszteni, ha a piros négyzet a kód legelső helyén áll. Ilyenkor a program a default hangszerrel megszólaltja, majd regisztrálja a billentyűhöz tartozó hangot és a hangcsatorna következő ütemére lépteti a szerkesztőt.

A hangszer meghatározása

A 4.-5. – hexadecimális – kódjegy határozza meg, hogy a hangnak a hangszerpark melyik tagjával kell megszólalnia, azaz a kívánt hangszer **SAMPLE**-nél szereplő azonosítójának kell itt szerepelnie (a példában a *d*/isz hangot tehát az 1A azonosítóval jelzett hangszer fogja megszólaltatni).

A hangszerrel jelző két jeyget a hang bejuttatásánál (ld. az előbbi pontot) a program automatikusan – az aktuális hangszer (tehát amelyik a billentyű megnyomásakor megszólalt) azonosítójaként – tárolja, de ez direkt módon bármikor átirtható. Ez nagyon praktikus dolog, mert ha át kívánunk hangszerelni egy panel (rész)t, akkor nem kell az összes hangot újra bepötyögnünk, elég csak ezt a két kódjeyget átírnunk a kívánt hangszer azonosítójára.

További hasznos tulajdonság: áthangszereléskor nem kell az összes, új hangszerrel megszólaltatott hangnál átírnunk ezt a kódrészt, elegendő csak az első hangnál, a következőket egyszerűen csak nullázzuk ki. Ezt a *Soundtracker* azon tulajdonsága indokolja, hogy ha a kód 4.-5. jeyge 0, akkor a program az adott csatornán utoljára meghatározott hangszerrel fogja megszólaltatni a hangot.

A parancs kódjegy és az info-byte-ok

Az utolsó három kódjeggel különböző manipulációkat végezhetünk az éppen megszólaltatott hanggal. A manipulációt a 6. kódjegy, a **parancs kódjegy** fogja meghatározni, míg a 7-8. kódok a parancs kódjegy információs byte-jai, azaz a parancs egyes paramétereit jelölik. A parancs kódjegy az alábbi értékeket tartalmazhatja, amelyek a következőket jelentik:

0: normál megszólaltatás, ha az információs byte-ok nullák vagy *arpeggio*, ha a 8. információs byte nem nulla (a 7. kód *arpeggio*-nál nem értelmezett). Az *arpeggio* zenei szakkifejezés: azt a játékmódot jelzik vele, amikor az előadó az egyes akkordok hangjait nem egyszerre, hanem hangonként, azaz "bontva" szólaltatja meg (jellemző példa rá mondjuk a "Felkelő nap háza" c. *Animals*-szám). Ez az "arpeggio" a *Soundtracker*-ben inkább *slide*-nak sikerült, azaz olyan effektusnak, amikor pl. a gitáros megpendíti egy hangot, majd az újat egy másik fekvésbe csúsztatja. Ennek a hangzásnak a használatánál a *Soundtracker* zenei aktuális csatornán éppen szóló hangot, annyi félhangjeggel csúsztatja felfelé, amennyit az utolsó információs byte tartalmaz. Egy akkord alapvetően 3 hangból áll (alaphang, nagytérc, kvint a dúr akkordoknál és alaphang, kisterc, kvint a moll akkordoknál), de a program felharmonikusokra is számít: egy hangjegyködnél *arpeggio*-t talál, akkor a következő 5 hangjegy kód utolsó kódjegyét is figyelembe veszi, ha azoknál az első 6 kód zérus (azaz nincs új hang megszólaltatva és nem kapott új parancsot). Ugyan a *Karsten Obarski*-kommandó (a szerzők) ezzel nem nagyon találta el azt, amit az *arpeggio*-nak csinálnia kellene, de kellemes nyekergéseket lehet vele csiholni.

1 és 2: Ez a *portamento* (csúsztatás) játékmódot takarja, az 1 a megszólaló hang frekvenciáját felfelé, a 2 lefelé csúsztatja az információs byte-oknál megadott értékkel. Az értéket hexadecimálisan értelmezi (tehát \$10 a 16 megfelelője), és a frekvenciasámoldósítás ("csúsztatás") 8 értékeként egy félhangot jelent. Természetesen 8-cal nem osztható érték is megadható, de így a játéktílusunk a *falsetto* (ki lehet találni mit jelent) jeyeket ölti magára. A *portamento* egyébként gyakorlatilag teljesen megegyezik az előbbi stílussal, csak nagyobb tartományban és fel/le használható. A program itt is 5 kód információs byte-ját figyeli a parancs kiadása után, és ha az első 6 kódjegy 0, az utolsó két byte alapján nyúzza a hangot. A gitárhápoztatóhoz hasonló vibráló effektusokat hozhatunk létre vele.

A: Az aktuális hangerő beállítása a hangcsatornán. Az erősség állítása a **VOLUME**-nál elmondottak szerint történik: hexa 40 a legerősebb hang, viszont ha az információs byte-ok értéke 0, akkor a hangcsatorna kikapcsolódik.

B: Ha a program lejátszáskor bármelyik hangcsatornán a parancs kódjegy helyén egy B karaktert talál, akkor az adott panel lejátszását – az aktuális ütem után – megszakítja és az információs byte-ok által hexadecimálisan meghatározott decimális pozíció (**POSITION-érték**) első hangjegyénél folytatja a műsort, azaz pl. **B10** (ha **LENGTH > 15**) a 16. pozíció első kódjára ugrik. Ha az információs byte-ok a **LENGTH**-nél nagyobb értéket tartalmaznak (azaz nem létezik ilyen **POSITION-érték**), akkor a program a 0000. sorszámú pozícióra, azaz a zene elejére ugrik. Ha csak azt az egy panelt játszuk le, amiben az ugrás szerepel, akkor a program az elágazásnál nem a parancsban megadott panelre ugrik, hanem a saját elejére. A kódjegy használatával panelhurkokat, vagy akár végtelenített dallamot készíthetünk (ez utóbbi játéprogramok háttérzenéjének gyártásánál célszerű). Természetesen ha egy panel első üteme egy saját magára történő ugrást tartalmaz, akkor kiváló ketyegést fogunk hallani a végtelenségig.

C: Hasonlóan az A parancs kódjegyhez, ez is az információs byte-ok által meghatározott **VOLUME-érték**, azaz az aktuális hangerő beállítására szolgál, de míg az utolsó A után meghatározott hangerőt a továbbiakban default-nak tekinti a program a hangcsatornán, addig a C után álló érték csak addig érvényes, amíg a parancs kódjegy helyén nulla áll: mielőtt bármilyen parancsot használnánk a hangcsatornán, a hangerő azonnal visszaáll a C használatá előtti default értékre. A hangerő értéke itt is \$00-\$40 között állítható, \$40 a legerősebb, \$00 kikapcsolt hangcsatornát eredményez bármelyik következő parancs kódjegyig.

D: Hasonlóan a B parancshoz egy panel lejátszásának megszakítására és továbbléptetésre szolgál, de itt az utolsó két kódjegyet a program nem veszi figyelembe: mindig a következő **POSITION-érték** által meghatározott panel első hangjegyével folytatja a lejátszást. Akkor célszerű használni, ha egy panelnek mondjuk csak a felét akarjuk lejátszani. Természetesen ha a panel a magasabb pozíciószámokban is szerepel, az ugrás akkor is végrehajtódik – csak nem biztos, hogy arra a panelra, amire legutóbb. Ilyen ugrást tartalmazó panelekbe olyan refrérszerű elemeket célszerű az ugrás elé elhelyezni, amelyek után mindig más rész következik (kiválóan alkalmas például *Beatles*-átiratok középrészénél).

E: vajtűfülleknek illetve a hi-fi szerelmeseinek van a programban – szűrőt kapcsolhatunk vele, de csak akkor van értelme használni, ha nem monitorról, hanem valamilyen hi-fi berendezésről hallgatjuk a zenét. A program a parancs után csak a 8. kódjegyet értelmezi: a páratlan számok kikapcsolt szűrőt, a párosak és a nulla aktivát jelentenek. A Commodore-cég úgy látszik nem igazán hangolta össze a belső hardware és a műanyag kasznit gyártásánál, mert a szűrő aktív állapotát jelző LED egy POWER felirat felett díszleleg. Ha valakinek sok ideje van végigírhatja az összes panel összes ütemét váltogatva ki/be kapcsolts szűrővel. Így lejátszásnál a LED össze-vissza fog villogni: kicsiny, zsebbéli disco-világításként üzemel – bár ez azért már egy kicsit beteges dolog.

F: Egy többszámú zenénél általában az egyik legfontosabb összetevő a megfelelő időzítés és a gyorsaság beállítása. Az időzítés nem a mi problémánk, erről hál'Istennek a program gondoskodik: azok a hangok, amelyek egy sorban szerepelnek, a négy hangcsatornán egyszerre fognak megszólalni. Ez azonban még nem elegendő – ahhoz, hogy egy zene élvezhető is legyen, összhangba kell hoznunk egyrészt az egymásután megszólaltatott hangok egymástól való távolságát (különös tekintettel a hangszerek lecsengésére), másrészt a lejátszás gyorsaságát. Az előbbi a felhasználó ügyességére van bízva, az utóbbi az F parancs kódjeggyel állítható. A parancs után csak az utolsó kódjegy értelmezett, a gyorsaságot tehát 1-9 értékek között állíthatjuk (a nulla az utóljára beállított, vagy pedig az alapállapotban default 6-os értéket veszi aktuálisnak). A 9 a leglassabb lejátszást eredményezi, 1-es kódjegy esetén már a videochip sem unatkozik, elég sok mindent kell nagyon gyorsan csinálnia – a zene ennél már majdnem mindig élvezhetetlen, bár egy edzett heavy metal-fülnek még édesded szonataként hathat.

Ennyit a hangok kódolásáról a szerkesztési fázisban. A további kódjegyeket – tapasztalataink szerint – a *Soundtracker* V2.3 nem értelmezi. Valószínűleg az állandó fejlesztésnek köszönhetően nemskora ezek is valamilyen funkciót fognak betölteni. A következő számunkban folytatjuk a *Soundtracker* lehetőségeinek ismertetését az ikonmenü parancsaival.

(folytatjuk)

Virus

A VIRUS indítása után (ez egy ártalmatlan VIRUS - CoVboy) RESET, majd pókoljunk az 5196-os címre 173-at. Igaz örökéletünk lesz, de a jóból sosem elég! Küzdjünk be még néhány POKE-ot: POKE 4236,173: POKE 5217,173: POKE 5233,173, s hogy Stirlitz-et is idézzük: 'Az idő soha-soha meg nem áll...'. Ja, és a programot újra el is kellene indítanunk: SYS 2085.

Arkanoid

Az 1. játékos játékhoz cselesen nyomjuk meg F1 helyett az F3-at, a 2. játékos játékhoz pedig az F2 helyett az F4-et. Extra 33 szintet kapunk eredményül, amelyekkel még a COIN-OP (penzbedobós) gépeken sem találkozhattunk!

C64

Amiga

Az alábbi gépi kódú program közlésével azon PLUS4-felhasználóknak szeretnénk segítséget nyújtani, akik olyan programot (pl. játékot) kívánnak tervezni, amelynek háttérképernyőjét horizontálisan akarják mozgatni. A rutint olyan programok tervezéséhez célszerű használni, amely a háttérképernyőt teljes nagyságában tárolja. A szerkesztési kapacitás öt képernyőnyi terület, ami szerkeszthető, tárolható illetve pixelenként scrolloztható.

Mindenekelőtt nézzünk egy rövid áttekintést a program felépítéséről illetve működéséről. A program gyakorlatilag bárhol elhelyezhető a memóriában, de a \$2000-\$3400 közötti területen csak akkor, ha képernyőmemóriájának a helyét módosítjuk (\$D0-\$D1 címek). A programot a megszakítás-rendszerrel "ültetjük rá" (\$314-\$315 vagy decimálisan 788-789 címre), ide kerül a rutin VEZÉRLÉS nevű részének kezdőcíme. Ebből következően a program indítása BASIC-ből a SYS paranccsal történik, pld. \$1500 cím esetén a SYS 2100 parancs kiadásával. A KEZDÉS nevű rutinrészben állítjuk be az alapparamétereket (a D0-tól D3-ig tartó oszlop- és sorregisztereket). Fix számláló regisztereknek a \$D0-\$D5-ig terjedő nulláslapos címeket használtuk fel: itt tároljuk a D0-ra illetve az oszlopra vonatkozó értékeket. A képernyőmemória \$2000-től \$3400-ig tart, kétszáz byte-os sorokra osztva. A képernyőn ebből egyszerre csak mindig az aktuális 40 byte látszik.

Mivel a TED csak nyolc bitnyi képernyőmozgatást engedélyez, ezért a már "kifutott" 8 bitnyi információ eltüntetése úgy lehetséges, hogy – balra scorról – a képernyőt egy karakterrel jobbra toljuk, és az eredeti értéket visszaállítjuk a TED \$FF07-es regiszterbe. Amennyiben képernyőmemóriának a jelenleginél kisebb vagy nagyobb területet kívánunk használni, akkor – a lista szerinti – 64 illetve az 104-es címek módosítása szükséges. A 64-es címen a soronkénti karakterszámot, a 104-es címen a bal felső sarok maximális jobbra mozdulásának értékét kell meghatározni. Ez utóbbi mindig \$27-el kisebb, mint a képernyő egy sorába maximálisan elhelyezhető karakterek száma. Megjegyeznénk, hogy 255-nél hosszabb képernyősorok esetén további módosításra is szükség van.

Néhány szót a kezelésről. Alapvetően 3 kezelőbillentyűt definiáltunk: az 'F1' balra, az 'F2' pedig jobbra mozgatja a képernyőt, az 'ESC' megnyomásakor a rutin a megrajzolt képernyő adatait elmenti a \$2000-\$3400 közötti címeken elhelyezkedő képernyőmemóriáink megfelelő címekre. Ha a szerkesztett képernyőt a memóriába történő lementés előtt kiscroll-ozzuk a képről, akkor természetesen az ímteni szerkesztett adatok elvesznek, azaz a szerkesztés előtti állapot marad a memóriában az aktuális! Mivel két funkcióbillentyűt használunk vezérlésre, a program indítása előtt adjuk ki a KEY1,"":KEY2,"" BASIC-parancsot, hogy a funkcióbillentyűk eredetileg generált tartalmát töröljük. Ellenkező esetben ezek tartalma minden egyes lenyomásuknál megjelenik a képernyőn, ami meglehetősen zavaró jelenség a háttérgrafika tervezése közben.

Amennyiben úgy véljük, hogy elkészültünk a háttérgrafikánkkal, a 'RUN/STOP' + 'RESET' használatával visszaterhünk normál monitor-üzembe, és az S "<név>",<egység>,<2000,3400 paranccsal adathordozóra menthetjük munkánk eredményét. A szerkesztő használata előtt célszerű – a szerkesztendő grafikában alkalmazni kívánt képelemek figyelembe vételével – egy saját karakterkészletet generálnunk valamilyen karakter-szerkesztővel.

KEZDÉS

```

1 LDA # $01 ;KEZDETI ÉRTÉKEK BEÁLLÍTÁSA
2 LDX # $20
3 LDY # $00
4 STA $D0
5 STX $D1
6 STY $D2
7 LDA # $0C
8 LDX # $... ;A VEZÉRLŐ INDÍTÁSI CÍMÉNEK ALSÓ BYTE-JA
9 LDY # $... ;A VEZÉRLŐ INDÍTÁSI CÍMÉNEK FELSŐ BYTE-JA
10 STA $D3
11 STX $0314
12 STY $0315
```

VEZÉRLÉS

```

13 LDA $FF09 ;MEGSZAKÍTÁS LEKÉRDEZÉSE
14 STA $FF09 ;MEGSZAKÍTÁS TÖRLÉSE
15 LDA $FF0B ;MEGSZAKÍTÁS REGISZTER VIZSGÁLATA
16 CMP # $01 ;HA NEM $01 UGRÁS "BIBI"
17 BNE $"BIBI"
18 LDA $C6 ;HA IGEN, BILLENTYÜZET VIZSGÁLAT
19 CMP # $05 ;HA NEM F2-ES BILL.
20 BNE $"KUKUCS" ;UGRÁS "KUKUCS" CÍMKÉRE
21 JMP $"JOBBRA" ;EGYÉBKÉNT UGRÁS "JOBBRA" CÍMKÉRE
22 CMP # $04 ;HA NEM F1-ES BILL.
23 BNE $"BIB11" ;UGRÁS "BIB11" CÍMKÉRE
24 JMP $"BALRA" ;EGYÉBKÉNT UGRÁS "BALRA" CÍMKÉRE
25 BIB11 CMP # $34 ;HA NEM ESC BILL.
26 BNE $"BIB12" ;UGRÁS "BIB12" CÍMKÉRE
27 JSR $"MENTES" ;EGYÉBKÉNT UGRÁS "MENTES" SZUBRUTINRA
28 BIB12 LDA # $FF ;$FF A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
29 STA $FF0B
30 JMP $FCBE ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGERE
31 BIB1 JSR $DB11 ;BILLENTYÜZET LEKÉRDEZÉSE
32 LDA $FF07 ;$FF07 FELESLEGES BITJÉNEK TÖRLÉSE
33 AND # $F7
```



```

34 STA $FF07
35 LDA #$01 ;$01 A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
36 STA $FF0B
37 JMP $FCBE ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGÉRE
38 MENTÉS LDA #$D2
38 LDX #$D0
40 STA $...
41 STX $...
42 JSR $KIIRAS"
43 LDA #$D0
44 LDX #$D2
45 STA $...
46 STX $...
47 RTS
48 KIIRAS LDA $D0 ;A KÉPERNYŐ BAL FELSŐ SARKÁNAK ELMENTÉSE
49 STA $D4
50 LDA $D1
51 STA $D5
52 LDX #$00 ;SORSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
53 ELEJE LDX #$00 ;OSZLOPSZÁMLÁLÓ NULLÁZÁSA
54 SOR-KI LDA ($D0),Y ;KÉPERNYŐ KIRAJZOLÁSA
55 STA ($D2),Y
56 INY ;OSZLOPSZÁMLÁLÓ NÖVELESE
57 CPY #$28 ;ELÉRTÉ A $28-AT (DEC. 40) ?
58 BNE $SOR-KI" ;HA NEM UGRÁS "SOR-KI" CIMKÉRE
59 INX ;SORSZÁMLÁLÓ NÖVELESE
60 CPX #$19 ;ELÉRTÉ A $19-ET (DEC. 25) ?
61 BEQ $"VEGE" ;HA IGEN UGRÁS "VEGE" CIMKÉRE
62 LDA $D0 ;HA NEM $D0 NÖVELESE $50-NEL (DEC. 80)
63 CLC
64 ADC #$C8
65 BCC $"UGRAS1" ;HA NINC SÁTVITEL UGRÁS "UGRAS1" CIMKÉRE
66 INC $D1 ;HA VAN $D1 NÖVELESE
67 UGRAS1 STA $D0 ;A NÖVELT ÉRTEK A $D0-BA
68 LDA $D2 ;$D2 NÖVELESE $28-AL (DEC. 40)
69 CLC
70 ADC #$28
71 BCC $"UGRAS2" ;HA NINC SÁTVITEL UGRÁS "UGRAS2" CIMKÉRE
72 INC $D3 ;HA VAN $D3 NÖVELESE
73 UGRAS2 STA $D2 ;A NÖVELT ÉRTEK A $D2-BE
74 JMP $"ELEJE" ;VISSZA AZ ELEJERE
75 VEGE LDA #$0C ;ALAPERTEK VISSZAÁLLÍTÁSA
76 LDX #$00
77 STX $D2
78 STA $D3
79 LDA $D4
80 LDX $D5
81 STA $D0
82 STX $D1
83 RTS ;VISSZA A RUTINBÓL

```

MOZGATÁS JOBBRA

```

84 JOBBRA LDX $FF07 ;EGÉSZ KÉPERNYŐ JOBBRA MOZGATÁSA EGY PIXELLEL
85 INX
86 CPX #$08
87 BNE $"BEIR1" ;HA KISEBB NYOLCNAÁL, UGRÁS "BEIR1" CIMKÉRE
88 LDX $D0 ;HA NEM, BAL FELSŐ SÁROK BALRA MOZGATÁSA
89 DEX ;EGY KARAKTERBEL
90 CPX #$00 ;HA A KÉPERNYŐ BAL FELSŐ BYTE-JA EGYENLŐ 0-VAL
91 BEQ $"KILEP1" ;UGRÁS A "KILEP1" CIMKÉRE
92 STX $D0
93 JSR $"KIIRAS" ;HA NEM, UGRÁS A "KIIRAS" SZUBRUTINRA
94 LDX #$00 ;$FF07 REGISZTER NULLÁZÁSA
95 BEIR1 STX $FF07
96 KILEP1 LDA $FF ;$FF A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
97 STA $FF0B
98 JMP $FCBE ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGÉRE

```

MOZGATÁS BALRA

```

99 BALRA LDX $FF07 ;EGÉSZ KÉPERNYŐ BALRA MOZGATÁSA EGY PIXELLEL
100 DEX
101 BPL $"BEIR2" ;HA X-REG. ÉRTÉKE>=0, UGRÁS "BEIR2" CIMKÉRE
102 LDX $D0 ;HA X-REG. ÉRTÉKE<0, BAL FELSŐ SÁROK
103 INX ;JOBBRA MOZGATÁSA
104 CPX #$A1
105 BEQ $"KILEP2" ;HA X-REG. ÉRTÉKE=$A1 UGRÁS "KILEP2" CIMKÉRE
106 STX $D0 ;HA NEM EGYENLŐ $D0=X-REG.-EL
107 JSR $"KIIRAS" ;UGRÁS A "KIIRAS" SZUBRUTINRA
108 LDX #$07 ;$07 AZ $FF07-ES REGISZTERBE
109 BEIR2 STX $FF07
110 KILEP2 LDA $FF ;$FF A MEGSZAKÍTÁST KÉRŐ REGISZTERBE
111 STA $FF0B
112 JMP $FCBE ;UGRÁS A MEGSZAKÍTÁS VÉGÉRE

```


Repülés és tájékozódás

A *Galaktikus Szövetség* az egyik legnagyobb bolygószövetség a Világegyetemben – 8 galaxis több, mint 2000 bolygója tartozik uralma alá (bár ezek közül jónéhányban anarchia uralkodik és nemhogy a kereskedelem, de a jelenlét is életveszélyes...). A legelső lépés a játékban, hogy biztonságos üzleteléssel valamely nyereségre tegyünk szert, és hajónkra aggaszunk mindenféle cuccot, amikre a kevésbé biztonságos világokban feltétlenül szükség lesz a túléléshez.

Galaktikus térkép (GALAXY – '4')

A *Galaktikus Szövetség* 8 galaxisa közül a fedélzeti számítógépünkbe galaxisonként kb. 250 bolygó adatai vannak betáplálva. Ezt a galaktikus térképet a '4' billentyű megnyomásával hívhatjuk be a képernyőre. A játék elején a bal alsó sarokban látható egy kereszt, amelynek metszéspontjában kiinduló bolygók, a *LAVE* van. A kereszt körül egy kör mutatja, a *Cobra* hatótávolságát, azaz hogy a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló üzemanyaggal max. milyen távolságra tudunk eljutni (a játék kezdetén 7 fényévre elegendő). A nyilat a kurzorvezérlő billentyűkkel vagy a joystick-kel mozgatva menjünk rá egy kívánt bolygóra, majd nyomjuk meg a '6' billentyűt.

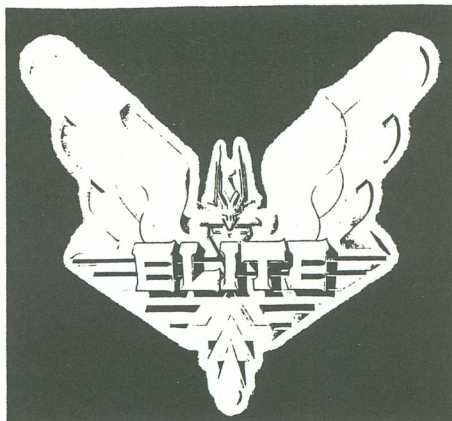
Bolygóinformáció (PLANET – '6')

A képernyőre listázódnak a kiválasztott bolygó adatai. Ezek ugyan körülbelül olyan tömörséggel vannak megfogalmazva, mint a *Galaxis Utikalauz* hasonló passzusai (apropó, nem tudja valaki, hogy melyik kérdés az, amire a válasz "negyvenkettő?!"), viszont egy kis gyakorlattal már rájöhetünk, hogy az adott bolygón mivel érdemes kereskednünk. Nézzük sorba milyen adatokat tartalmaz a bolygókról megjelenő információ:

DISTANCE: a távolság a pillanatnyi pozíciótól, fényévben számolva.

ECONOMY: a bolygó gazdasági berendezkedése lehet mezőgazdasági (AGRICULTURAL) vagy ipari (INDUSTRIAL), azon belül is gazdag (RICH) vagy szegény (POOR). Természetesen az egyes bolygókon az eladási árainkat az adott áru vonatkozó igény szabja meg, míg a vételi ár a bolygó adott árua vonatkozó túltermelésének függvénye. A mezőgazdasági beállítottságú bolygók méltányos áron árulnak például élelmiszert a közép- és magasszintű technológiával rendelkező bolygóknak. A közép-szintű technológiával rendelkező bolygók szívesen vásárolnak nyersanyagokat és fémeket, amelyeket feldolgoznak, és a kész árut jó pénzzért eladhatjuk a fejlett világokban. A kereskedelmi stratégiákkal később bővebben is foglalkozunk.

GOVERNMENT: a bolygó politikai berendezkedése, a kormányzati forma alapján. Ez szintén a társadalom fejlettségére, azaz igényeire utal. Lehetséges testületi államrendszer (CORPORATE STATE), de



mokrácia (DEMOCRACY), államszövetség (CONFEDERACY), kommunizmus (COMMUNIST STATE), diktatúra (DICTATORSHIP), megosztott kormányzás (MULTI GOVERNMENT) feudalizmus (FEUDAL WORLD), anarchia (ANARCHY). A szövetségi formákban az életszínvonal nagyon magas és védik a saját kereskedelmüket. Ezt magas árak jelzik, viszont szívesen vásárolnak luxuscikkekkel, néha gépeket és nyersanyagokat is. A diktatúrákban már nagyobb a kereskedelmi rizikó, bár itt nem csak a bolygórendszerek saját rendőrsége, hanem maguk a kalózok is védik a szabadkereskedelmet – luxus-cikkek, gépek, szövet és hasonlók adhatóak el jó pénzért, viszont olcsón vehetünk élelmet, ruhát és nyersanyagokat. Anarchikus világokban a kereskedelem életveszélyes, viszont nagyon nagy hasznot hozhat: szívesen látnak csempészárukat, narkotikumot, rabszolgát, sőt némi rablásra is alkalom nyílik.

TECH. LEVEL: A technikai szint is egy meghatározója a bolygók igényeinek, az alacsonyabb szintűeknek eladhatjuk a magasabbak termékeit – és viszont.

POPULATION (Amigán POP): a lakosság száma. Hm, vajon mire jó?! A lakosság faja is fel van tűntetve: az emberi telepesek (HUMAN COLONIAL) gyakran bolygólakók, de mindig ők a *Coriolis* állomások kiszolgáló személyzete is. A madárfajták (FLIGHT ELDERS, NEST ELDERS) boldogan és jó feltételekkel kereskednek mindenkivel, bár minden idegent úgy fogadnak, hogy "gyere már egy kicsit, tartsd melegen a tojásaimat egy percre". A kétlétűek (AMPHIBIOIDS) is hajlandók kereskedelemre, csempészárut és narkotikumokat vennének, néha közép-szintű gépeket is rájuk szóhatunk. A macskafélék (pl. BLACK FAT FELINE) nem nagyon kereskednek, viszont nagyon veszélyes, harcos életforma. A rovarfélék legveszélyesebb képviselői a THARGOID-ok, ők már a Galaktikus Szövetségére is

potenciális veszélyt jelentenek, A kereskedelem életveszélyes, de ha mégis sikerülne, akkor viszont biztos hasznot hoz.

GROSS PRODUCTIVITY (Amigán GNP): Az egy főre jutó produktívitas a bolygón. Ebből következtetni lehet az árakra is (ha magas, jó eladási, ha alacsony, akkor jó vételi lehetőség).

AVERAGE RADIUS: A bolygó átlagos rádiusza. Nem sok értelmet találtak ennek az adatnak.

C-64-en ez a képernyő csak szöveges, de Amigán képek is mutatják a lakosságot, a bolygót, valamint a Cobra űrhajót és távolságát a bolygótól. Mindkét képernyő alján egy-egy mondat közli, hogy az illető bolygó miről híres (hírhedt) Univerzum-szerte. Ezek igen nagy marhaságok szoktak lenni (Hoopy-kaszinók meg hasonlók), ha valakinek sok unalmas perce van, lefordíthatja magának – mi inkább eltekintettünk ettől.

Az 'O' billentyű megnyomásával visszakapcsolhatunk a kis keresztől a nagyra. Akkor is használhatjuk, ha a kis kereszttel kifutottunk a képernyőről.

A 'D' billentyű segítségével távolságot mérhetünk: megnyomásakor megtudhatjuk, hogy milyen messze van a kis kereszt által meghatározott bolygórendszer a nagytól.

A CORIOLIS állomások

A *Galaktikus Szövetség* minden bolygója körül egy *Coriolis* állomás kering – ezeken keresztül bonyolódik le az egyes bolygók kereskedelme, azaz rajtuk keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a bolygókkal. Az állomások sokszög alakúak (talán hexagonálisak – geometriából mindig gyengéek voltunk), és a bejárattuk (vékony rés) mindig a bolygó felé néz, tehát dokkoláskor mindig a bolygó felől kell közelednünk hozzájuk. A *Coriolis*ok a Galaktika semleges területei, mert mindenkinek (még a kalózoknak is) szüksége van rájuk a kereskedelem bonyolításához. Rendkívül erős védőpajzsokkal van felszerelve, de a helyi és a *Galaktikus Rendőrség* számos vadászgépe is védelmezi. Megtámadásuk halálos bűnnek számít – soha ne támadjunk rájuk, mert egyrészt felesleges, más-

részt ha véletlenül túlélünk (nem valószínű), akkor is rendőri serege kergetne az egész Galaktikán keresztül bennünk.

Először is azonban el kéne hagyni az állomást. Ez az 'F1' billentyű megnyomásával lehetséges. Feltárul a Cobra parkolóhelyét szolgáló légszűrő ajtaja, majd feldübörögnek a motorok és a következő percben már a végtelen űrben találjuk magunkat. A műszerfal első látásra némileg érdekes kavalkádót mutat, de mindenekelőtt ismerkedjünk meg a Cobra irányítását végző billentyűkkel (ha joystick-kel irányítjuk a játékot, akkor az első négy billentyű a joystick egyes irányainak felel meg):

- '<': forgás balra
- '>': forgás jobbra
- 'X': emelkedés
- 'S': süllyedés
- 'SPACE': tolóerő fel, azaz gyorsítás
- '?': lassítás

Az első négy billentyűt kombinálva is használhatjuk, azaz a joystick-ot átlool irányban is mozgathatjuk. Az űrállomásra való bedokkolásnál is alapvetően ennek a hat billentyűnek a segítségével vagyunk utalva. Ha le akarunk szállni egy űrállomásra, mindenekelőtt meg kell keresnünk (még véletlenül se lőjünk rá, mert azonnal rendőrhajók özönlenek ki belőle és jól befűtenek nekünk). Miután megvan, repülünk az űrállomás és a bolygó közé (ne túl közel a bolygóhoz, mert túlmelegszik a kabin és meghalunk!), majd fordulunk az állomás felé. A hozzánk közel eső oldalán egy sávot veszünk észre. Mivel az űrállomás bejáratát mindig merőleges a bolygóra, folyton változtatja a helyét. Ezért a közelébe érve csökkentsük a minimurra a sebességet, hogy minden mozdulását követhessük. Csak akkor tudunk sikeresen dokkolni, ha a bejárat pontosan vízszintesen áll hozzánk képest, amikor elérjük – különben a Cobra felrobban és kezdhettük újra a játékot. A biztonságos dokkolás nagy ügyességet és sok-sok gyakorlást igényel, ezért dolgojunk megkönnyítése végett célszerű vagyunk kellő mértékű növekedése után egy automata leszálló rendszerre szert tennünk, ami megoldja helyettünk ezt a pepecselést.

Mickey Mouse

Ezúttal végtelen löszerre vannak kilátásaink. Próbálkozunk mindenekelőtt a RUN/STOP + RESTORE közhellyel, ezt követően már csak egy idevaló POKE 4895,255 hiányzik, s a gond meg is oldódott. Majdnem, hiszen elfelejtettük kiadni a SYS 2443 parancsot...

Samurai Warrior

A játékot – ha már unalmas jelen formájában – akár meg is szakíthatjuk: RESET. Az energiaszintünket beállíthatjuk: POKE 15502,x (x = 0 – 128). A YOJIMBO újraindításához egy SYS 14336 parancsra lesz szükség (megteszi monitorból a G3800 parancs is!).

S.D.I.

A játék RESET-tel bármikor megszakítható. Az örökkévalóságához csak egyetlen POKE 1477,88 POKE-ra van szükség, no meg egy SYS 7520 parancsra, a többi a játékos dolga...

C64

C64

C64

(folytatás az előző részben ismertetett lemezes turbóhoz)

```

,079F A9 10 LDA #10 megszakítások átállítása
,07A1 8D 05 1C STA 1C05
,07A4 A5 18 LDA 18 az utoljára használt sáv
,07A6 85 0E STA 0E első sávnak
,07A8 A5 19 LDA 19 az utoljára használt szektor
,07AA 85 0F STA 0F első szektornak
,07AC A9 05 LDA #05 6 hiba lehet
,07AE 85 0C STA 0C hibakapcsoló beállítása
,07B0 A9 E0 LDA #E0 fejpozicionálás után a megszakítórutin $0700-ra ugrik
,07B2 85 04 STA 04
,07B4 A5 04 LDA 04 végrehajtás ellenőrzése
,07B6 30 FC BMI 07B4 ha még nincs kész, várakozás
,07B8 C9 7F CMP #7F ha a teljes file el van küldve, ugrás $07EE-re
,07BA F0 32 BEQ 07EE
,07BC C9 02 CMP #02 ha nincs hiba
,07BE 90 EC BCC 07AC akkor új sávra kell a fejét pozicionálni
,07C0 C6 0C DEC 0C hibaszámoló csökkentése
,07C2 10 EC BPL 07B0 ha még nincs hat hiba, újra kell pozicionálni a fejét
,07C4 A4 0C LDY 0C ha nem most telt le a hat hibalehetőség, ugrás $07D0-ra
,07C6 C8 INY
,07C7 D0 07 BNE 07D0
,07C9 A9 C0 LDA #C0 fej inicializálása
,07CB 20 8E D5 JSR D58E
,07CE C6 0C DEC 0C hibaszámoló csökkentése
,07D0 A4 0C LDY 0C még kétszer próbálkozik olvasással a fej inicializálása után
,07D2 C0 FB CPY #FB
,07D4 B0 DA BCS 07B0
,07D6 A9 60 LDA #60 byte-kiíró rutin szubrutinná alakítása
,07D8 8D 74 07 STA 0774 egy RTS beírása byte kiírás után
,07DB A9 FF LDA #FF
,07DD 20 49 07 JSR 0749 $FF byte küldése sávszám helyett
,07E0 A9 3A LDA #3A megszakítások visszaállítás alapértékre
,07E2 8D 05 1C STA 1C05
,07E5 E6 1C INC 1C "lemezcserre volt" kapcsoló beállítása
,07E7 A5 04 LDA 04 hibaszám az akkumulátorba
,07E9 A2 04 LDX #04
,07EB 4C 0A E6 JMP E60A ugrás a lemezegység hibaüzenet rutinjára

```

```

-----
,07EE A9 3A LDA #3A megszakítások visszaállítás alapértékre
,07F0 8D 05 1C STA 1C05
,07F3 E6 1C INC 1C "lemezcserre volt" kapcsoló beállítása
,07F5 4C 05 D0 JMP D005

```

--- Itt írja be a gép a lemezegység memóriájába a turbó olvasó rutint. ---

```

,C100 20 E7 FF JSR FFE7 a megnyitott LOAD csatorna lezárása
,C103 A9 00 LDA #00
,C105 85 FE STA FE írás a memóriába $0700-tól
,C107 20 5F C1 JSR C15F OPEN 15, 8, 15, "M-";
,C10A A9 57 LDA #57 "W"
,C10C 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C10F A5 FE LDA FE töltési cím alsó byte
,C111 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C114 A9 07 LDA #07 töltési cím felső byte, töltés $0700-$07FF
,C116 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C119 A9 20 LDA #20 32 byte lesz elküldve
,C11B 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C11E A5 FE LDA FE
,C120 A8 TAY a küldendő byte-ok kezdete indexnek
,C121 18 CLC
,C122 69 20 ADC #20 következő ciklusban 32 byte-tal magasabb
,C124 85 FE STA FE című/címre kell küldeni az adatokat
,C126 B9 00 C0 LDA C000,Y byte beolvasása
,C129 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C12C C8 INY index növelése
,C12D C4 FE CPY FE ha még nincs mind a 32 byte kiírva
,C12F D0 F5 BNE C126 ugrás a ciklus elejére
,C131 20 FE ED JSR EDFE UNLISTEN
,C134 A5 FE LDA FE ha még nincs a teljes blokk átmásolva, újabb 32 byte küldése
,C136 D0 CF BNE C107
,C138 20 5F C1 JSR C15F OPEN 15, 8, 15, "M-";
,C13B A9 45 LDA #45 "E"
,C13D 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra

```



```

,C140 A9 9F LDA #9F $9F
,C142 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C145 A9 07 LDA #07 $07, a program $079F-en indul
,C147 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C14A 20 FE ED JSR EDFE UNLISTEN
,C14D 78 SEI megszakítások letiltása
,C14E A2 FF LDX #FF
,C150 9A TXS veremmutató átállítása a verem tetejére
,C151 A0 00 LDY #00
,C153 B9 73 C1 LDA C173,Y turbótöltő bemásolása a verembe
,C156 99 00 01 STA 0100,Y
,C159 C8 INY
,C15A D0 F7 BNE C153
,C15C 4C 00 01 JMP 0100 ugrás a turbóra

```

```

-----
,C15F A5 BA LDA BA egységszám
,C161 20 0C ED JSR EDOC LISTEN
,C164 A9 6F LDA #6F
,C166 20 89 ED JSR EDB9 OPEN 15
,C169 A9 4D LDA #4D "M"
,C16B 20 DD ED JSR EDDD adatbyte kiírása a soros buszra
,C16E A9 2D LDA #2D "-"
,C170 4C DD ED JMP EDDD adatbyte kiírása a soros buszra

```

A tényleges olvasórész a veremben fut, így szinte az egész memóriát be lehet tölteni.

```

,0100 A0 FC LDY #FC 252 adatbyte-ot kell olvasni a legelső blokkban
,0102 84 22 STY 22
,0104 20 87 01 JSR 0187 adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
,0107 C9 FF CMP #FF
,0109 D0 03 BNE 010E ha a sávszám $FF, lemezhiba volt
,010B 4C E2 FC JMP FCE2 ugrás a RESET-re

```

```

-----
,010E 85 23 STA 23 sávszám elmentése későbbi használathoz
,0110 20 87 01 JSR 0187 adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
,0113 A8 TAY szektorszám
,0114 88 DEY a tárolandó byte-ok száma négygel kevesebb
,0115 88 DEY
,0116 88 DEY
,0117 88 DEY
,0118 20 87 01 JSR 0187 adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
,011B 85 AE STA AE kezdőcím alsó byte-ja
,011D 20 87 01 JSR 0187 adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
,0120 85 AF STA AF kezdőcím felső byte-ja
,0122 A5 23 LDA 23 ha egy blokkos a file, akkor
,0124 D0 02 BNE 0128
,0126 84 22 STY 22 a beolvasásra váró byte-ok száma Y
,0128 A0 00 LDY #00
,012A 20 87 01 JSR 0187 adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
,012D A2 34 LDX #34 teljes memória átállítása RAM-ra
,012F 86 01 STX 01 processzorport beállítás
,0131 91 AE STA (AE),Y az olvasott adat beírása a RAM-ba
,0133 A2 37 LDX #37 teljes memória átállítása ROM-ra
,0135 86 01 STX 01 processzorport beállítás
,0137 C8 INY összes adat beolvasása
,0138 C4 22 CPY 22
,013A D0 EE BNE 012A
,013C A5 AE LDA AE a töltési cím
,013E 18 CLC
,013F 65 22 ADC 22 növelése a beolvasott adatbyte-ok számával
,0141 85 AE STA AE
,0143 90 02 BCC 0147
,0145 E6 AF INC AF ha van átvitel, felső byte növelése
,0147 A5 23 LDA 23
,0149 F0 1E BEQ 0169 ha ez az utolsó adatblokk volt, ugrás $0169-re
,014B A9 FE LDA #FE a második blokktól kezdve 254 adatbyte van
,014D 85 22 STA 22
,014F 20 87 01 JSR 0187 adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
,0152 C9 FF CMP #FF
,0154 D0 03 BNE 0159 ha a sávszám $FF, lemezhiba volt
,0156 4C E2 FC JMP FCE2 ugrás a RESET-re

```


.0159	85	23	STA 23	sávszám elmentése későbbi használathoz
.015B	20	87	01 JSR 0187	adatbyte beolvasása a soros buszról turbóval
.015E	A8		TAY	szektorszám
.015F	88		DEY	a tárolandó byte-ok száma kettővel kevesebb
.0160	88		DEY	
.0161	A5	23	LDA 23	ha ez az utolsó blokk volt, akkor
.0163	D0	C3	BNE 0128	
.0165	84	22	STY 22	a beolvasásra váró byte-ok száma Y
.0167	F0	BF	BEQ 0128	feltétel nélküli ugrás \$0128-ra
.0169	A9	1B	LDA #1B	
.016B	8D	11	00 STA D011	képernyő visszakapcsolása
.016E	A9	97	LDA #97	
.0170	8D	00	00 STA DD00	IEC kapu beállítása eredeti értékre
.0173	20	A9	F5 JSR F5A9	végcím betöltése X/Y regiszterekbe
.0176	86	2D	STX 2D	végcím alsó byte, mint a BASIC vége alsó byte
.0178	84	2E	STY 2E	végcím felső byte, mint a BASIC vége felső byte
.017A	20	33	A5 JSR A533	BASIC láncolás
.017D	20	59	A6 JSR A659	CLR
.0180	A9	00	LDA #00	
.0182	85	9D	STA 9D	programmód kapcsoló beállítása
.0184	4C	B1	A7 JMP A7B1	ugrás az interpreter ciklusra

.0187	CE	20	D0 DEC D020	keretszín csökkentése
.018A	A9	63	LDA #63	jelzés a lemezegység programjának
.018C	8D	00	DD STA DD00	az adatküldés megkezdésére
.018F	2C	00	DD BIT DD00	várakozás a visszajelzésre
.0192	70	FB	BVS 018F	szinkronizálás
.0194	A9	87	LDA #87	
.0196	8D	00	DD STA DD00	következő byte küldésének letiltása
.0199	A2	04	LDX #04	időzítés
.019B	CA		DEX	
.019C	D0	FD	BNE 019B	
.019E	A2	04	LDX #04	4*2 bit beolvasása az IEC buszról
.01A0	AD	00	DD LDA DD00	IEC kapu olvasása
.01A3	0A		ASL	
.01A4	2A		ROL	
.01A5	26	02	ROL 02	a DATA IN és a CLOCK IN vonalak, a két bit értéke
.01A7	4A		LSR	
.01A8	EA		NOP	
.01A9	26	02	ROL 02	
.01AB	CA		DEX	ha még nincs a teljes byte beolvasva
.01AC	D0	F2	BNE 01A0	ugrás a ciklus elejére
.01AE	A5	02	LDA 02	adatbyte invertálása szükséges, mivel az IEC port
.01B0	49	FF	EOR #FF	a bitek eredetijének az inverzét adja olvasáskor
.01B2	EE	20	D0 INC D020	keretszín növelése
.01B5	60		RTS	visszatérés az olvasórutinból

Az alábbiakban közöljük a kész program BASIC töltőjét. Ez a DATA sorok beolvasása után egy 12 blokkos file-t ment ki a céllemezre. A file a LOAD"AUTOBOOT",8,1 utasítással tölthető. A program segítségével bármilyen BASIC-ből indítható programra feltehetjük az autobootot.

```

100 POKE 53280,0: POKE 53281,0: POKE 646,7
110 PRINT CHR$(147)
120 CI=49152
130 READ A$: IF A$="X" THEN 190
140 L=ASC(RIGHT$(A$,1))
150 H=ASC(A$)
160 L=L-48+(L>57)*7
170 H=H-48+(H>57)*7
180 POKE CI,H: H 16+L: CI=CI+1: GOTO 130
190 PRINT,"TEGYE BE A CELLEMEZT"
200 PRINT TAB(8)"ES NYOMJA MEG A SPACE-T !"
210 IF PEEK(197)=64 THEN 210
220 OPEN 1,8,1,"@:AUTOBOOT"
230 PRINT#1,CHR$(1);CHR$(8);
240 FOR A=49152 TO CI-1
250 PRINT#1,CHR$(PEEK(A));
260 NEXT A
270 CLOSE 1

```

Chopper War

Végtelen BONUS
>2805 EA EA EA

Örökélet
>2BC0 EA EA EA

Plus4

Végtelen bomba
>2BF6 EA EA EA

10000 DATA 01, 08, 0E, 08, CE, 07, 9E, 20, 28, 32, 30, 36, 34, 29, 00, 00
 10020 DATA 00, 78, A9, 34, 85, 01, A2, 05, BD, 42, 08, 9D, 2D, 00, CA, 10
 10040 DATA F7, 9A, A0, 00, C6, 32, CE, 2C, 08, B1, 31, 99, 00, 00, C8, D0
 10060 DATA F8, A5, 32, C9, 08, D0, ED, B9, 48, 08, 99, 00, 01, C8, D0, F7
 10080 DATA 4C, 00, 01, 00, 08, 8D, F8, AC, 10, B1, 2F, 2A, 2A, 2A, 2A, 29
 10100 DATA 07, AA, BD, 1A, 01, 8D, 18, 01, B1, 2F, 29, 1F, AA, 20, 22, 01
 10120 DATA 4C, FF, 01, A4, 43, AB, 79, 58, 3B, 3F, 29, E6, 2F, D0, 02, E6
 10140 DATA 30, 60, B1, 2F, 20, 22, 01, 91, 2D, E6, 2D, D0, 02, E6, 2E, CA
 10160 DATA D0, F5, F0, C5, A9, 00, F0, EF, A9, FF, D0, EB, B1, 2F, 91, 2D
 10180 DATA E6, 2F, D0, 02, F6, 30, E6, 2D, D0, 02, E6, 2E, CA, D0, ED, F0
 10200 DATA 2E, AB, 20, 71, 01, B1, 2F, 20, 22, 01, 91, 2D, E6, 2D, D0, 02, E6
 10220 DATA 2A, 2F, CA, D0, F5, C6, 39, 10, F1, 30, 8F, 86, 39, B1, 2F, AA, 4C
 10240 DATA 22, 01, 20, 71, 01, B1, 2F, 91, 2D, E6, 2F, D0, 02, E6, 30, E6
 10260 DATA 2D, D0, 02, E6, 2E, CA, D0, ED, C6, 39, 10, E9, 4C, 00, 01, 20
 10280 DATA DA, 01, A9, 37, 85, 01, 58, 20, 00, 10, 4C, AE, A7, E0, 00, F0
 10300 DATA EE, A9, 04, 2C, A9, 08, 85, FF, B1, 2F, 91, 2D, C8, C4, FF, D0
 10320 DATA F7, 18, A5, 2D, 65, FF, 85, 2D, A5, 2E, 69, 00, 85, 2E, A0, 00
 10340 DATA CA, D0, E5, 18, A5, 2F, 65, FF, 85, 2F, A5, 30, 69, 00, 85, 30
 10360 DATA 4C, 00, 01, B9, 00, EF, 99, 00, FF, C8, D0, F7, CE, DC, 01, CE
 10380 DATA DF, 01, AD, DF, 01, C9, DF, D0, EA, 60, 3B, 00, 65, 08, 01, 00
 10400 DATA 99, 22, 93, 22, 2C, 22, 20, 41, 55, 54, 4F, 42, 4F, 4F, 54, 20
 10420 DATA 4D, 41, 4B, 45, 52, 20, E3, 21, 27, 22, 3A, 99, 3A, 99, 2C, 22
 10440 DATA E6, 20, 2E, 42, 59, 20, 46, 41, 43, 53, 49, 22, 3A, 99, 3A, 99
 10460 DATA 22, E5, 20, 60, 2E, 28, 43, 29, 43, 4F, 50, 59, 52, 49, 47, 48
 10480 DATA 54, 20, 20, 31, 39, 38, 38, 20, 41, 53, 54, 45, 52, 20, 53, 4F
 10500 DATA 46, 54, 22, 3A, 99, 3A, 97, 31, 39, 2C, 31, 00, 98, 08, 02, 00
 10520 DATA 85, 22, 13, EA, 11, 60, 68, 53, 4F, 55, 52, 43, 45, 20, 46, 49
 10540 DATA 4C, 45, 3A, 24, 9D, 22, 3B, 41, 24, 3A, 8B, 41, 24, B2, 22, 22
 10560 DATA B0, C3, 28, 41, 24, 29, B1, 31, 36, A7, 32, 00, 8B, 08, 03, 00
 10580 DATA 97, 31, 39, 2C, 30, 3A, 99, 3A, 8B, C8, 28, 41, 24, 2C, 31, 29
 10600 DATA B2, 22, 24, 22, A7, 89, 31, 39, 00, 09, 09, 04, 00, 9F, 31, 35
 10620 DATA 2C, 38, 2C, 31, 35, 2C, 22, 49, 22, 3A, 81, 56, 41, B2, 31, A4
 10640 DATA 31, 31, 30, 30, 3A, B2, 3A, 99, 22, 53, 45, 41, 52, 43, 48, 49
 10660 DATA 4E, 47, E3, 2E, 60, 2C, 22, 3A, 9F, 31, 2C, 38, 2C, 30, 2C, 41
 10680 DATA 24, 3A, A1, 23, 31, 2C, 58, 24, 3A, A1, 23, 31, 35, 2C, 58, 24
 10700 DATA 3A, 8B, 58, 24, B2, 22, 30, 22, A7, 39, 00, 3B, 09, 05, 00, 99
 10720 DATA 2C, 22, E3, 20, 36, 12, 46, 49, 4C, 45, 20, 4E, 4F, 54, 20, 46
 10740 DATA 4F, 55, 4E, 44, 22, 3A, 99, 3A, 99, 2C, 22, E3, 20, 60, D6, 50
 10760 DATA 52, 45, 53, 53, 20, 41, 4E, 59, 20, 4B, 45, 59, 22, 00, 4C, 09
 10780 DATA 06, 00, A1, 41, 24, 3A, 8B, 41, 24, B2, 22, 22, A7, 36, 00, 52
 10800 DATA 09, 07, 00, 8A, 00, 58, 09, 08, 00, 3A, 00, 8E, 09, 09, 00, 98
 10820 DATA 31, 35, 2C, 22, 4D, 2D, 52, 22, 3B, C7, 28, 32, 34, 29, C7, 28
 10840 DATA 30, 29, C7, 28, 32, 29, 3A, A1, 23, 31, 35, 2C, 54, 52, 24, 3A
 10860 DATA 8B, 54, 52, 24, B2, 22, 22, A7, 54, 52, 24, B2, C7, 28, 30, 29
 10880 DATA 00, AC, 09, 0A, 00, A1, 23, 31, 35, 2C, 53, 45, 24, 3A, 8B, 53
 10900 DATA 45, 24, B2, 22, 22, A7, 53, 45, 24, B2, C7, 28, 30, 29, 00, 98
 10920 DATA 0A, 0B, 00, 54, 31, B2, C6, 28, 54, 52, 24, 29, 3A, 53, 31, B2
 10940 DATA C6, 28, 53, 45, 24, 29, 3A, 99, 22, 46, 4F, 55, 4E, 44, 3A, 22
 10960 DATA 3B, 54, 31, 3B, 22, 2C, 22, 3B, 53, 31, 3A, A0, 31, 3A, A0, 31
 10980 DATA 35, 3A, 9F, 31, 35, 2C, 38, 2C, 31, 35, 2C, 22, 53, 3A, 57, 4F
 11000 DATA 52, 4B, 46, 49, 4C, 45, 22, 3A, A0, 31, 35, 3A, 99, 22, 57, 4F
 11020 DATA 52, 4B, 49, 4E, 47, E3, 2E, 37, 22, 3A, 9F, 31, 35, 2C, 38, 2C
 11040 DATA 31, 35, 2C, 22, 55, 4A, 22, 3A, 81, 56, 41, B2, 31, A4, 31, E3
 11060 DATA 30, 60, 45, 3A, B2, 3A, 9F, 31, 2C, 38, 2C, 31, 2C, 22, 57, 4F
 11080 DATA 52, 4B, 46, 49, 4C, 45, 22, 3A, 81, 41, B2, 34, 39, 31, 35, 32
 11100 DATA A4, 34, 39, 39, 31, 33, 3A, 98, 31, 2C, C7, 28, C2, 28, 41, 29
 11120 DATA 29, 3B, 3A, B2, 3A, A0, 31, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 55, 4A, 22
 11140 DATA 3A, 81, 56, 41, B2, 31, A4, 31, E3, 30, 61, 1C, 3A, 82, 3A, 9F
 11160 DATA 31, 2C, 38, 2C, 30, 2C, 22, 57, 4F, 52, 4B, 46, 49, 4C, 45, 22
 11180 DATA 3A, A1, 23, 31, 2C, 58, 24, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 4D, 2D, 52
 11200 DATA 22, 3B, C7, 28, 32, 34, 29, C7, 28, 30, 29, C7, 28, 32, 29, 00
 11220 DATA 89, 0A, 0C, 00, A1, 23, 31, 35, 2C, 54, 52, 24, 3A, 8B, 54, 52
 11240 DATA 24, B2, 22, 22, A7, 54, 52, 24, B2, C7, 28, 30, 29, 00, D7, 0A
 11260 DATA D0, 00, A1, 23, 31, 35, 2C, 53, 45, 24, 3A, 8B, 53, 45, 24, B2
 11280 DATA 22, 22, A7, 53, 45, 24, B2, C7, 28, 30, 29, 00, 01, 0B, 0E, 00
 11300 DATA 54, 32, B2, C6, 28, 54, 52, 24, 29, 3A, 53, 32, B2, C6, 28, 53
 11320 DATA 45, 24, 29, 3A, 99, 54, 32, 2C, 53, 32, 3A, 9F, 32, 2C, 38, 2C
 11340 DATA 32, 2C, 22, 23, 22, 00, 2F, 0B, 0F, 00, 98, 31, 35, 2C, 22, 55
 11360 DATA 31, 20, 32, 20, 30, 22, 3B, 54, 32, 38, 53, 32, 3A, A1, 23, 32
 11380 DATA 2C, 54, 52, 24, 3A, 8B, 54, 52, 24, B2, 22, 22, A7, A0, 32, 3A
 11400 DATA 89, 31, 38, 00, 4C, 0B, 10, 00, A1, 23, 32, 2C, 53, 45, 24, 3A
 11420 DATA 8B, 53, 45, 24, B2, 22, 22, A7, 53, 45, 24, B2, C7, 28, 30, 29
 11440 DATA 00, 6F, 0B, 11, 00, 54, 32, B2, C6, 28, 54, 52, 24, 29, 3A, 53
 11460 DATA 32, B2, C6, 28, 53, 45, 24, 29, 3A, 99, 54, 32, 2C, 53, 32, 3A
 11480 DATA 89, 31, 35, 00, FE, 0B, 12, 00, 98, 31, 35, 2C, 22, 55, 4A, 22


```

11500 DATA 3A, 81, 56, 41, B2, 31, A4, 31, E3, 30, 60, 9A, 3A, B2, 3A, 9F
11520 DATA 32, 2C, 38, 2C, 32, 2C, 22, 23, 22, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 55
11540 DATA 31, 20, 32, 20, 30, 22, 3B, 54, 32, 3B, 53, 32, 3A, 98, 32, 2C
11560 DATA C7, 28, 54, 31, 29, C7, 28, 53, 31, 29, 3B, 3A, 98, 31, 35, 2C
11580 DATA 22, 55, 32, 20, 32, 20, 30, 22, 3B, 54, 32, 3B, 53, 32, 3A, A0
11600 DATA 32, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 53, 3A, 22, 3B, 41, 24, 3A, 98, 31
11620 DATA 35, 2C, 22, 52, 3A, 22, 3B, 41, 24, 3B, 22, 3D, 57, 4F, 52, 4B
11640 DATA 46, 49, 4C, 45, 22, 3A, 98, 31, 35, 2C, 22, 56, 22, 3A, A0, 31
11660 DATA 35, 3A, 8A, 00, 09, 0C, 13, 00, 9E, 35, 33, 31, 33, 36, 00, 1B
11680 DATA 0C, 14, 00, A1, 41, 24, 3A, 8B, 41, 24, B2, 22, A7, 32, 30
11700 DATA 00, 21, 0C, 15, 00, 8A, 83, E0, 00, 60, 48, A2, FF, 78, 9A, D8
11720 DATA 20, A3, FD, 20, 15, FD, 20, 5B, FF, A9, 00, 8D, 20, 8D, 21
11740 DATA D0, 20, 53, E4, 20, CC, FF, A9, 00, 85, 13, A2, 23, A0, 0C, 86
11760 DATA AE, 84, AF, 86, 2D, 84, 2E, 20, 59, A6, 20, 33, A5, A9, 00, 85
11780 DATA 9D, A9, EF, 8D, 2B, 03, A2, C1, A0, FE, 8E, 18, 03, 8C, 19, 03
11800 DATA 4C, AE, A7, 9F, FE, 00, 9F, FE, 00, 9F, FE, 00, 9F, FE, 00, 9F
11820 DATA FE, 00, 8F, C2, 00, 60, 2C, A7, 02, A9, 0B, 8D, 11, D0, 8D, 20
11840 DATA D0, A2, BD, 8E, 2B, 03, A2, 00, A0, C0, 86, AE, 84, AF, 60, A5
11860 DATA AE, C9, 40, F0, 01, 60, A5, AF, C9, C2, F0, 01, 60, 20, 15, FD
11880 DATA 4C, 00, C1, 80, 2F, 00, 2C, 8B, E3, 83, A4, 7C, A5, 1A, A7, E4
11900 DATA A7, 86, AE, A4, 60, 74, 4C, 48, B2, 00, 31, EA, 14, B2, 47, FE
11920 DATA 4A, F3, 91, F2, 0E, F2, 50, F2, 33, F3, 57, F1, CA, F1, A7, 02
11940 DATA A9, 06, 85, 31, AD, 00, 1C, 49, 08, 8D, 00, 1C, 20, 0A, F5, 50
11960 DATA FE, B8, AD, 01, 1C, 91, 30, C8, D0, F5, A0, BA, 50, FE, B8, AD
11980 DATA 01, 1C, 99, 00, 01, C8, D0, F4, 20, E0, F8, A5, 3B, C5, 47, F0
12000 DATA 04, A9, 04, D0, 5A, 20, E9, F5, C5, 3A, F0, 04, A9, 05, D0, 4F
12020 DATA B1, 30, D0, 03, EE, 01, 06, B1, 30, 85, 16, AD, 00, 18, 4A, 90
12040 DATA FA, A9, 08, 8D, 00, 18, A2, 04, A9, 00, 02, 06, 16, 2A, 0A, 60
12060 DATA 96, 8D, 00, 18, CA, D0, F0, A2, 01, CA, D0, 00, EA, EA, A9, 00
12080 DATA 8D, 00, 18, AD, 00, 06, F0, 1C, C8, D0, CB, A9, 05, 0C, AD
12100 DATA 01, 06, 85, 0F, B1, 30, C5, 0E, 85, 0E, F0, 05, A9, 01, 4C, 69
12120 DATA F9, 4C, 04, 07, C8, CC, 01, 06, D0, AC, A9, 7F, D0, F0, A9, 10
12140 DATA 8D, 05, 1C, A5, 18, 85, 0E, A5, 19, 85, 0F, A9, 05, 85, 0C, A9
12160 DATA E0, 85, 04, A5, 04, 30, FC, C9, 7F, F0, 32, C9, 02, 90, CE, C6
12180 DATA 0C, 10, EC, A4, 0C, C8, D0, 07, A9, C0, 20, 8E, D5, C6, 0C, A4
12200 DATA 0C, C0, FB, 8D, DA, A9, 60, 8D, 74, 07, A9, FF, 20, 49, 07, A9
12220 DATA 3A, 8D, 05, 1C, E6, 1C, A5, 04, A2, 04, 4C, 0A, E6, A9, 3A, 8D
12240 DATA 05, 1C, E6, 1C, 4C, 05, D0, A8, 60, 87, 20, E7, FF, A9, 00, 85
12260 DATA FE, 20, 5F, C1, A9, 57, 20, DD, ED, A5, FE, 20, DD, ED, A9, 07
12280 DATA 20, DD, ED, A9, 20, 20, DD, ED, A5, FE, A8, 18, 69, 20, 85, FE
12300 DATA B9, 00, C0, 20, DD, ED, C8, C4, FE, D0, F5, 20, FE, ED, A5, FE
12320 DATA D0, CF, 20, 5F, C1, A9, 45, 20, DD, ED, A9, 9F, 20, DD, ED, A9
12340 DATA 07, 20, DD, ED, 20, FE, ED, 78, A2, FF, 9A, A0, 00, B9, 73, C1
12360 DATA 99, 00, 01, C8, D0, F7, 4C, 00, 01, A5, BA, 20, 0C, ED, A9, 6F
12380 DATA 20, B9, ED, A9, 4D, 20, DD, ED, A9, 2D, 4C, DD, ED, A0, FC, 84
12400 DATA 22, 20, 87, 01, C9, FF, D0, 03, 4C, E2, FC, 85, 23, 20, 87, 01
12420 DATA A8, E4, 88, 60, 9E, 20, 87, 01, 85, AE, 20, 87, 01, 85, AF, A5
12440 DATA 23, D0, 02, 84, 22, A0, 00, 20, 87, 01, A2, 34, 86, 01, 91, AE
12460 DATA A2, 37, 86, 01, C8, C4, 22, D0, EE, A5, AE, 18, 65, 22, 85, AE
12480 DATA 90, 02, E6, AF, A5, 23, F0, 1E, A9, FE, 85, 22, 20, 87, 01, C9
12500 DATA FF, D0, 03, 4C, E2, FC, 85, 23, 20, 87, 01, A8, 88, 88, A5, 23
12520 DATA D0, C3, 84, 22, F0, BF, A9, 1B, 8D, 11, D0, A9, 97, 8D, 00, DD
12540 DATA 20, A9, F5, 86, 2D, 84, 2E, 20, 33, A5, 20, 59, A6, A9, 00, 85
12560 DATA 9D, 4C, B1, A7, CE, 20, D0, A9, 63, 8D, 00, DD, 2C, 00, DD, 70
12580 DATA FB, A9, 87, 8D, 00, DD, A2, 04, CA, D0, FD, A2, 04, AD, 00, DD
12600 DATA 0A, 2A, 26, 02, 4A, EA, 26, 02, CA, D0, F2, A5, 02, 49, FF, EE
12620 DATA 20, D0, 60, 80, 4C, FF, 8C, 96, 00, 60, 70, A5, BA, 20, B1, FF
12640 DATA A9, F0, 20, 93, FF, A9, 24, 20, A8, FF, 20, AE, FF, A5, BA, 20
12660 DATA B4, FF, A9, 60, 20, 96, FF, A9, 00, 85, 90, A0, 03, 84, 87, 20
12680 DATA A5, FF, 85, C3, 20, A5, FF, 85, C4, A4, 90, D0, 19, A4, 87, 88
12700 DATA D0, EB, A5, 91, C9, 7F, F0, 23, A6, C3, A5, C4, 20, CD, BD, A9
12720 DATA 20, D2, FF, A9, 00, D0, 13, 20, A5, FF, F0, 05, 20, D2, FF
12740 DATA D0, F6, A9, 00, 20, D2, FF, A0, 02, D0, C2, 20, AB, FF, A5, BA
12760 DATA 20, B1, FF, A9, E0, 20, 93, FF, 4C, AE, FF, 00, 00, X

```

Sabotage

A játék folyamán ne lepődjünk meg, ha néhány PASSWORD ügyében fog érdeklődni a program. Nos, a 2. szinthez írjuk be: 2SKINHED, a 3.-hoz: 3YOPPAII, a 4.-hez pedig: 4FAT!!!!, a felkiáltójelek számát pedig tessék komolyan venni!!!!!!!

Tangent

Kezdjük kivételesen egy RESET-tel. A POKE egy könnyen megjegyezhető szám lesz: POKE 35174,173. Az órökélet viszont csak a SYS 5751 után fog előbújni...

C64

C64

A Profi-C rendszer használata

A Commodore 64 és Commodore 128 gépekre készült Profi-C rendszerek meglehetősen hasonlóak. A C-fordító és a program-szerkesztő gyakorlatilag azonos, a futtató rendszer azonban lényeges eltéréseket mutat.

Commodore 64

A Commodore 64 esetében a rendszert a LOAD "\$*",B,1 után a RUN paranccsal indíthatjuk. Előként a töltőprogram jelentkezik be. Ez valószínűleg egy igen egyszerű szerkesztő menü, amiből a <↑> és <↓> billentyűvel választjuk ki az általunk kívánt funkciót. A végrehajtás a <RETURN> billentyű megnyomásával kezdődik. A menüből az előtte álló betűt megnyomásával is választathatunk. Ezek az 'A', 'B', 'C', 'D', 'U' és az 'X' billentyűk. Az 'X' billentyű lenyomása újraindítja a Commodore 64-et. Erre a menüpontra a kurzort nem tudjuk rávinni, csak a 'SHIFT-X' (vagyis a nagy X!) megnyomásával érhetjük el. Hatására kilépünk a Profi-C rendszerből.

A másik legegyszerűbb menüpont a "user file" választása. Ezzel már lefordított és megszerkesztett C-programokat tudunk futtatni. A funkció választása után be kell írunk a lefordított programot tartalmazó file nevét, majd azt a rendszer a memóriába tölti és elindítja. A program futása végén a töltő menüjét kapjuk vissza.

A "copy" menüpont nem csak egy másolóprogram, hanem – igaz, elég egyszerű – lemez-monitor. A "copy" kiválasztásakor a rendszer a memóriába tölti a monitorprogramot, s a képernyőre kerül a használható parancsok jegyzéke. Ezek a következők.

<: USR típusú file betöltése a memóriába. A C-rendszer szerkesztője a forrásnyelvi szövegeket ilyen típusú file-ban tárolja.

>: A memóriában levő file kimentése megadott néven.

#: A lemez hardver számának megváltoztatása. A #9 hatására az összes lemezművelet a 9-es lemezegységre vonatkozik. Az egyik lemezegységről a másikra pl. a következő parancs kiadásával lehet a P.R.C nevű forrásnyelvi file-t átmásolni: #B / < P.R.C / #9 / > P.R.C. Természetesen, ha csak egy lemezegységünk van, akkor a lemez cseréjével is másolhatunk egyik lemezről a másikra.

x: kilépünk a monitor-programból, vissza a töltőbe.

: A tizedespont (.) utáni karaktersorozatot a program parancsként elküldi a lemezre. Például .10 inicializálja a lemezegységet.

@: a hibacsatorna kiolvasása.

/: a katalógus kilistázása a képernyőre.

A fordítás és szerkesztés folyamata

A forrásnyelvi programot le kell fordítani, s hozzá kell szerkeszteni a szükséges könyvtári modulokat. A fordítást a "c-compiler" funkció kiválasztásával kell megkezdeni. A program betöltődik a memóriába és elindulás után néhány file nevét kérdezi.

"source file name:" – a lefordítandó file neve "link file name:" – a lefordított (object) modult tartalmazó file neve

Fordítás közben a fordító üzenetet küld minden egyes megnyitott file-ról és lefordított függvényről. A file-ok nevét szürkével, a függvények nevét sárgával írja ki. Ha valamely file feldolgozásával végeztet, akkor egy # jelet ír a képernyőre. Ha a fordítás sikeres volt, akkor erről a program végén üzenetet kapunk. Ezután a fordító még megkérdezi, hogy újra akarjuk-e indítani. Ha igen, akkor az 'R', ha nem, akkor az 'X' billentyűt kell megnyomunk. Az előző esetben újabb file-t fordíthatunk, míg az utóbbi esetben visszatérünk a töltőprogram menüjéhez.

A szerkesztést a "c-linker" funkció kiválasztásával indíthatjuk el. A szerkesztő először az összeszerkesztendő file-ok nevét kérdi. Előként – automatikusan – a standard könyvtár nevét kínálja: ez a STDIQ2.L. Ezután be kell írunk a lefordított (object) modult tartalmazó file nevét. Ha az összes szerkesztendő file nevét megadtuk, akkor a következő kérdésre üres sort kell beírunk. Ezután a szerkesztő a "program-file" nevét kéri. Ez annak a file-nak a neve, ahová a futtatható program kerül.

A következő kérdés "memory top page \$d0" a memória legmagasabb, használható címét kérdezi. Ha valamiért szükségünk van saját magunk, nem a C-n keresztül kezelt memóriarészre, akkor ezt a felkínált \$d0-nál alacsonyabba kell állítanunk. Végül a szerkesztő megkérdezi, hogy BASIC-ből vagy a töltőprogramból akarjuk-e a lefordított programot futtatni (linker option L=loader/B=BASIC). Az alapértelmezés szerint a töltőn keresztül indítjuk a programot. Ha a B (=BASIC) opciót választjuk, akkor az összeszerkesztett program a LOAD "programnév",B / RUN parancsokkal lesz majd indítható. Ha az L (=loader) opciót változatlanul hagyjuk, akkor a program a töltőből a "user file" kiválasztása és a programnév megadásával indítható. A töltőn keresztül indított program több, mint 20Kbyte-tal kisebb.

A forrásnyelvi programok szerkesztésére szolgáló program a "c-editor" menüpont kiválasztásával történik. A töltőprogram ismertetésére visszatérünk.

Commodore 128

A C128-as változat autoboot-os. Ennek megfelelően először a rendszerlemezt kell behelyezni a lemezegységbe és csak ezután lehet a gépet bekapcsolni. A Profi-C rendszer automatikusan betöltődik és elindul. Mind a 40, mind a 80 oszlopos képernyőt használhatjuk.

A C64-es változat menüje helyett a C-rendszer parancsfeldolgozója jelentkezik be. A rendszernek szülő parancsokat magunknak kell begépelünk. A sor elején egy betű látszik, ez az aktuális lemezegység azonosítója. Az a: a 8-as, a b: a 9-es stb. lemezegységnek felel meg, a h: lemezegység speciális RAM-disk. A C-rendszer a memória 1-es szeletét ugyanis kizárólag RAM disknek használja. Ezért nincs probléma a fordításkor a memória használatával: a fordító és a szerkesztő gyakorlatilag megegyezik a C64-esével.

A parancsok kétféleképpen lehetnek: **belső** és **külső**. A **belső parancsok** végrehajtásához szükséges kód a parancsfeldolgozóba is be építve, míg a **külső parancs** a lemezegységen lévő, a parancssal azonos nevű, PRG típusú file-nak a memóriába töltésével egyenértékű.

A C-rendszer a következő belső parancsokat ismeri: ERR, DIR, SET, TIME, END, COM, FAST, SLOW. A lemezegységgel összefüggő parancsok mindig az aktuális lemezegységre vonatkoznak. Ha ezt meg akarjuk változtatni, akkor egy másik, a rendszerben levő lemezegység nevét kell beírni. Például a B: begépelésére az aktuális lemezegység a B: lesz. Egyes parancsoknak lehetnek paramétereik, köztük file nevek is. Eltérően a BASIC-től, ezeket **nem szabad** idézőjelek (") közé tenni!

- az ERR parancs az aktuális lemezegység hibacsatornáját olvassa ki. Nincs paramétere.
- a DIR parancs az aktuális lemezegység katalógusát listázza a képernyőre. Lehetnek paramétere is, például DIR KA*, vagy DIR KA??P.
- a TIME parancs az időt írja a képernyőre.

- Az idő a SET paranccsal állítható be: **00:pp:mm** alakban kell megadni. Például **SET 12:31:00** az órát 12 óra 31 percre állítja be. Ha a másodperceket nem adjuk meg, akkor a végén álló kettőspont is elhagyható.
- Az **END** paranccsal töröljük a memóriából a parancsfeldolgozót és újraindítjuk a BASIC interpretert.
- A **COM** paranccsal az aktuális lemezegységre küldhetünk el egy parancs-sztringet. Például a **COM \$0:TI*** parancs törli a lemeztől az összes TI-vel kezdődő file-t.
- A **FAST** parancs 2 MHz-es órajellel állítja át a rendszert, ez lényegesen meggyorsítja a fordítást és a szerkesztést. Ez csak 80 oszlopos üzemmódban használható.
- A **SLOW** visszaállítja az 1 MHz-es üzemmódot. A rendszer **SLOW**-val indul.

A Profi-C-hez számos külső parancs tartozik. Külső parancsok a fordító és a szerkesztő elindítása is. A fordító a **CC** <forrás név>, <object név>, <hiba file> paranccsal indítható el. A <forrás név> a lefordítandó forrásnyelvi program neve. A szerkesztő a **CL** <programnév>, <könyvtárnév1>, ... paranccsal indítható el. A <programnév> az összeszerkesztett programnak a neve, ilyen nevű file-ba kerül a kész program. A <könyvtárnév1>, stb. alatt kell felsorolni az object modulokat és a könyvtári file-okat. A **LIBC.L** kihagyása esetén a szerkesztő nem képes összeszerkeszteni a programot. Mind a fordító, mind a szerkesztő esetén – ha nem adunk meg kellő számú paramétert – a rendszer megkérdezi a megfelelő file-ok neveit. A szerkesztő még a "top memory page \$e0" kérdést is felteszi. Itt hiányzik a "loader option" kérdés, a lefordított programok csak a C-rendszer parancsfeldolgozóján keresztül indíthatók el.

További fontos parancs a **CE** <forrás név>, amelyik a forrásnyelvi szerkesztőt indítja el. Erre a későbbiekben visszatérünk. A C-64-es "o-copy" funkciói közül egyedül a másolás külső parancs. Erre a **COPY** <másolancel> <másolat> parancs szolgál. Például a C-64-es példánál emlitett két lemezegységes másolást a **COPY A:PR.C B:PR.C** paranccsal végezhetjük el. Vigyázat: a másolat-file nevét is mindig ki kell írni! A **COPY A:PR.C H:PR.C** parancs hatására a **PR.C** file a 8-as egységről a RAM-disk-re másolódik.

A további parancsok igazából már a kényelmet szolgálják. Ilyen az "összekapcsolt" C-fordító és szerkesztő. Ennek hívása a **C1** <forrás név> <könyvtárnév1>, ... parancs kiadásával történik. Sikeres fordítás esetén a szerkesztő azonnal a memóriába töltődik és elindul. A **LIBC.L** könyvtárat nem kell külön megadni, ezt a program automatikusan végigkeresi. A <forrás név> nem tartalmazhatja a **C** kiterjesztést. Ha a forrásnyelvi program neve **PR.C**, akkor csak **PR-T** szabad beírni! A lefordított és megszerkesztett program neve <forrás név> lesz, példánkban **PR**.

A RAM-disk-en levő file-ok a gép kikapcsolásakor elvesznek. Két parancs szolgál a RAM-disc teljes tartalmának kimentésére, illetve visszatöltésére. Az **LRAM** <file név> hatására a már előzetesen kimentett RAM-disc tartalma a memóriába töltődik. A kimentésre az **SRAM** <file név> parancs szolgál. A rendszerlemez tartalmaz egy **STD.P** nevű file-t, amelyik a legfontosabb könyvtári file-okat tartalmazza.

A rendszerlemez tartalmaz továbbá a gép **AUTOEXEC** nevű file-t. A C-rendszer indulásakor az **AUTOEXEC** file-ban levő parancs automatikusan végrehajtódik. Ez természetesen belső és külső parancs lehet, de mindössze egyetlen sorból állhat. A rendszert úgy szállítják, hogy az **AUTOEXEC** file a **LRAM STD.P** parancsot tartalmazza.

A **TYPE** <file név> parancs segítségével a forrásnyelvi file-okat a nyomtatóra listázhatjuk. Ha a nyomtató nincs bekapcsolva, akkor a lista a képernyőn jelenik meg.

A **SYSGEN** parancs segítségével új boot-olható lemezt hozhatunk létre. Kiadása után a következő üzenetet kapjuk:

SYSGEN V3.0 by Th. Erich/ F.J. Hauk
(use 'gen' to generate a new bootdisk)

Ha egy új lemezt teszünk az egységbe, s beírjuk a **GEN** parancsot, akkor azt a program megformázza és rámásolja a parancsfeldolgozót. A lemez önindítóra válik.

A **DEVICE** parancs segítségével átnevezhetjük a lemezegységeket. A program megkérdezi, hogy melyik egységet mivé akarjuk átnevezni. Az egységszám helyett a megfelelő betűjelet kell beírni.

Végül két speciális parancs a **C** és **QUADRATO**. Ezek hatására új karakterkészletek töltődnek a memóriába. Mind a kettő tartalmazza a C nyelvhez szükséges speciális jeleket, pl. a kapcsos zárójeleket. A rendszer indításakor a C karakterkészlet töltődik a memóriába.

Könyvtárak és file-nevek

A Profi-C rendszer bizonyos file-név konvenciókat használ. A file-nevet két részre bontja, amit tízedesponnt válassz el. Ez csak jelölés, sem a rendszerprogramok, sem a Commodore nem kezeli speciálisan a tízedesponnt. A tízedesponnt után álló rész a file-név kiterjesztésének hívjuk. A kiterjesztés egyetlen betűből áll, ezek jelentése a következő:

.C	– C forrásnyelvi program
.C	– C-64 esetén: a könyvtári file #INCLUDE file-ja
.H	– C-128 esetén: a könyvtári file-ok #INCLUDE file-ja
.O	– C-128 esetén: object modul
.P	– C-128 esetén: RAM-disc mentése
.L	– könyvtári file-ok
.L	– C-64 esetén: object modul
.E	– hibafile

A C64-es rendszer a következő könyvtári modulokat tartalmazza:

Könyvtár	#INCLUDE file
STDIO1.L	STDIO.C
STDIO2.L	STDIO.C

A C128-as rendszer a következő könyvtárakat tartalmazza:

Könyvtár	#INCLUDE file
LIBC.L	STDIO.H
LIBGRAPH.L	GRAPHIC.H
LIBMATH.L	MATH.H
LIBCS.L	CTYPE.H

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Vízszintes: 1. Igazi barbár játék 15. A föld felszíne 16. Német női név 17. Siklott minta 18. Somogy megyei település 19. Kivágott minta 21. Farok nélküli vipera! 22. Kettős mássalhangzó 23. Nemesfémek súlymértéke 25. Ujító (idegen kif.) 27. Igerag 29. Bányászváros a Gerecsésze 31. Vaspálya 32. K.M. 34. Epitýmény legalso része 36. Fordított északi városunk! 38. T.Y.G. 40. Indiai város 43. ... Haruo (1919–) japán politikus 45. Iraton egynemű betűi 47. ... Island, kis sziget a New York-i kikötőben, az európai bevándorlók ellenőrző helye 48. Cseh település Pízen körzetében 50. Svéd városka a Dailválen tó mellett 51. Fej nélküli falaim! 52. Fővárosunk egy része 53. Régi tárgy 54. SZU híruignökség 55. Kátrány németül 56. A háripiák egyike a mitológiában 58. Időegység 60. Fajdalomjelző szó 62. Házaszárnyas 63. Kettőzve nagyapó 65. Spanyol és Brazil gépkocsik nemzetközi jelzése 67. Tiszesség (lat.) 69. A nitrogén és a vanádium vegyjele 71. Befolyásol 74. Ilyen színdarab is van 76. Á.H. 78. Mezei állat 79. Pénztár 81. Edesség 83. Orosz uralkodók 85. Ez, emez németül 86. ... Nyikolaj (1809-1859), szovjet-orosz író 87. Sportszimulációs program neve

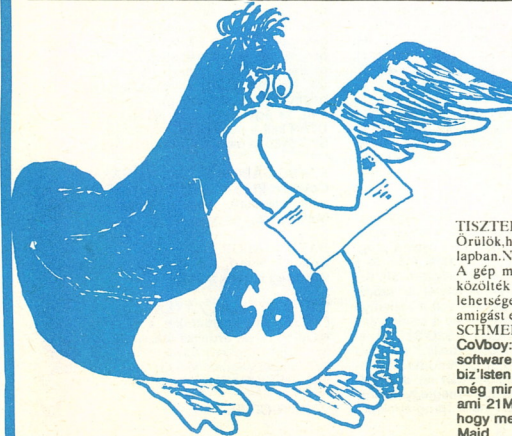
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15					16				17					
18				19				20		21				
22			23	24			25		26					
	27	28		29			30		31			32		
33		34	35			36		37		38		39		
40	41				42		43		44			45	46	
47					48	49					50			
51					52					53				
54				55				56	57					
		58	59		60		61		62					
63	64		65		66		67		68			69	70	
71		72				73		74			75		76	77
78					79		80				81	82		
83					84						86			
87														

Függőleges: 1. Üvegesek ragasztója (ford.) 2. Ilyen legelő is van 3. Erika becőzve 4. Amerikai teniszező 5. Hands ... (kezeket fell) 6. Iga betűi keverve 7. Egész tőmegében (idegen kif.) 8. O.G.L. 9. Nemesgáz 10. Felelés kiadó 11. Régi fekvőhely 12. Áír betűi keverés 13. Hegység Nyugat-Európában 14. C64 játékiprogram neve 19. Állyji! 20. Kérdőszócsoka 24. Új magazin, névelővel 26. Etlérő párbeszéd 28. Lengyel település a Balli tenger mellett 30. ... Ferenc (1510-1579), az unitárius vallás megalapítója 33. Új keletű kalandjáték AMIGA-ra, a név ötletes 35. U.a., mint a vízsz. 51. 37. Rossz minőségű 39. ... Y. Morales (1601-1658), spanyol író 41. A felépítmény része 42. ... Sándor (1913–) építész, az algrii stadion tervezője 44. Kötőszó 46. Fosztóképző 49. Szárzásteszt fajta (diab.) 50. Svéd gépkocsi márká 52. Móre egynemű betűi 53. Nyomólemeze 55. Szent dolog 57. A "Klinika" egyik szereplője 59. Gyermekjáték, ford. 61. Gyakori férfinev 64. ... könnyű álmat igért (Sütő András) 66. Az utóbbi idők népbetegsége 68. Villanyüzemhely 70. Röviden ismert 72. Lyukat készít-e a falba? 73. SZU gépkocsi márká 75. Északi határállomásunk 77. ... Christopher (1912–), az "Angol forradalom" írója 80. A vízszintes 31-gyel azonos 82. Járom! 84. Személyre irányuló kérdőszó 86. Gazdasági Társulás

Beküldendő a vízszintes 1., 87., valamint a függőleges 14., 33. sorok. A helyes megfejtést beküldők közül 5 nyertesnek elküldünk egy-egy darab - általuk előre kiválasztott, és a megfejtéssel együtt megjelölt programkazettát!

Megfejtéseket csak a CoV következő részének megjelenéséig fogadunk el!

A nyerményeket postázzuk!



Halló, Commodore-tábor! Rossz hírem van... Ezek után már nem csak az 1.75 (na meg a szakállas) fog boldogítani benneteket – itt vagyok én is! Annak a kiszárolását, hogy ezzel hány főre szaporodott a CoV-stáb, bízunk inkább Dr. Obadovicsra vagy a Bólyai-családra... mindenesetre ezután én is ezeken a hasábokon fogom rantani a levegőt. Itt kérem egy levelezési rovat kezdődik, mert 1.75-ék már nem bírják (még a szakállal sem) a levelezést megválaszolni. Na, majd én... Előrebocsátanám, hogy stílusom kissé csipős, hognemondjam fanyar – de azért remélem, sértődés nem esik (főleg azért, hogy a leveleket azokkal a helyesírási hibákkal közlöm, ahogy kaptam, néhol esetleg egy kis csonkítással). Kezddj rögtön a hónap levelel, ami előkelő helyet foglal el örökös TOP-listámon:

TISZTELT COMMODORE VILÁG!

Örülök, hogy nekünk amigásoknak is jutott néhány oldal a lapban. Nekem 1.3-mas gépem van. Igaz az hogy ez a gép már 1MHz-es? A gép mellé viszont a leírás csak 1.2-es és a Mikro Magazinban sem közölték azt a 1.3 DOS utasítást amivel több van a gépemben, ha lehetséges a következő számaikba legyen szívesek közölni hisz ez sok amígási érdekelne.

SCHMELCZER BALÁZS, BUDAPEST

CoVboy: Ha kéznél lenne a "Hogyan különböztesük meg a software-t a hardware-től" című finompan cizellát kis könyvecském, biz' lsten elküldeném neked. De nincs. Így hát elmondom, hogy az még mindig 7.14-el kettyeg. Viszont nekünk má' 1.4-es gépünk van, ami 21MHz-ről megy és félóránként kijön belőle egy gonosz manó, hogy megkérdezze: "Nu, sto nővává, májcsiki?". Lesz 1.3 DOS-stuff. Majd...

Egy ajánlat

Tisztelt Szerkesztőség!

Az első oldalon többek között arról is írnak, hogy nagy fába vágják a fejszéjüket, információval ellátunk. Ekkor én és a barátom úgy döntöttünk, hogy tollat ragadtunk és kézzel fordultunk önközhöz. Mi a C-64-nek leges rajongói vagyunk, és élszerényen nélkül írhatunk és olyan még nem történt, hogy egy ítéssel nem tudtunk volna mit kezdeni, azonkívül már sok programon mentünk végig, nagy rutinnal van. Szeretnénk segíteni onoknak azzal, hogy a C-64-es programok tesztelésének terhéé levénnek a vállalkozó megfizetői vagyunk, rengeteg ötleltünk van, amivel érdekesebb és szívesebben vehetik a lapot, és írói ambícióink is rendelkezünk. Ha úgy gondolják, látnak bennünk fantáziát, írjanak vagy telefonáljanak.

MÁRTON GYÖRGY, BUDAPEST
CoVboy: **Nohát ez egy igazán kedves ajánlat, de egyenlőre "édes és teher nekünk" – ha esetleg időnk a ház, akkor igényük, feltétlenül riadóztatunk benneteket. Az írói ambíciókat és örömeim üdvözöltem – javaslom az 56-os témát, az mostanában úgys nagyon divatos az író urak között...**

Még egy kis Elite...

Tisztelt Szerkesztőség!

Nekem Amiga 500-asom van és örültem, hogy erre a gépre is közeleink játékleírásokat. Két észrevétel: 1. Az újság szuper, a játékleírások jók! (Kösz – CoVboy) 2. Ezzel szemben egy óriási hibája van az újságnak! Az, hogy a játékleírásokat nem közlök végig! (Nem indokolt a többi, szám használatát – CoVboy). Most kifejezetten az ELITE-ra gondoltam! Ez a program kb 8 oldal (4 lap) lenne a teljes leírása, amit szívesen nyugodtan le lehetne közölni egy újságban! Így 8 hónapig kell kb. várni arra hogy végre tudják játszani a játékkal??? Szerintem és az ismerőseim véleménye szerint mindenki jobban örülne annak, hogy inkább kevesebb játékleírás legyen benne, de ami benne van az teljesen jó lesz írva. Kérem Önöket, hogy a következő számban közöljék le teljesen a végéig az ELITE leírását!

DIKÓ ISTVÁN, BUDAPEST

CoVboy: **Látszik, hogy még nem sokat jászottál az ELITE-al, mert egyébként nem tétél volna ilyen kijelentést, hogy 8 oldalba beférne – különösen nem az Amiga-verzió. Egyébként senki sem gátol meg abban, hogy jászálj vele: jobb oldalt található a lemezegység, tedd bele az ELITE-lemezt és jászálj Egyébként a számban már megtalálhatod a választukat – ne vedd zok, és bízzad magad: a közismert CoV-közmondással: "Türelem ELITE-leírást terlem (teljesen)...".**

Építő jellegű kritika

Tisztelt Szerkesztők (mind a 1.75)

Örömmel és némi keserű szájjal vettem kezembe a CoV 1. számát. Örömmel, mivel csak nekünk, a Commodore cég termékét megvásároló, eleddig egy-két zagyva sajtótermeken tengődő, de képes tábornak készült. A keserűség meg onnan hogy, ha jól számolom Krisztus után, 1989-et írunk és augusztus (Hm, te kis örökimáptár – CoVboy). Nem mintha bosszantani akarnáld benneteket, de nem késtetek el egy kisití??? Más. A lapról: a címoldal látványos szépen kidolgozott. De egy apró észrevételem volna a belső oldalak grafikai, kivélem mosottak. Oké, tudom, ez a nyomda hibája, de ha lehet meg kellene említeni, lehet hogy a nyomdában is vannak kommodore rajongók. Egy két ötlet: Minden számban egy (lehet régebbi is), felhasználói program leírását közölni (majd meglátjuk – CoVboy). Sokszor hivatkozok előző Spectrum lapokra, nem jó ípt. A legtöbb Commodore-os nem vette meg (lehet, hogy balgaság volt). (Azl – CoVboy) Nem lehetne újiból közölni a kurrens leírásokat?

SZÜCS SÁNDOR, BÉKÉSCSABA

CoVboy: az időzések fantasztikus – valóban 1989. van. A képszelepről annyit, hogy ez az újság MAGANKIADÁS, (a közéletiemmel ellentétben nem LSI-térmből), és egy szán nyomdaköltségének kifizetéséhez valahonnan elő kellett teremtenünk a tőkét. A képmínőségéről: egyes képek elmosódása abból adódik, hogy a nyomda a nyomás előtti fotózásnál vonalás és nem raszterezett fotót készít a kizírator (a raszterezett jobb képmínőségű eredményezze – és 69, – Ft-os áralt...). Az elmosódás egyébként csak a fényképekneli jelentkezik, ott nem, ahol a képet valamilyen hardcopy-módszarral készítették. Sajnos – főleg az Amiga-részeknél – nem tudjuk mindenütt az utóbbi módszert alkalmazni. A nyomdában egyébként nem Commodore-rajongók vannak, hanem "gátó tényező" – az ördög tudja, hogy a választom vajon mikor kerül a kezembe... A Spectrum Világokra való hivatkozással kapcsolatban – szó sem lehet róla, hogy a kurrensabb leírásokat csak egyszer leközöljük – tessék szépen megvárni őket! Már alig férünk el a lapban a leírások... A betűkötéstől kezdve én jól szórakoztam (mennyi felesleges lemez van!), egyébként nemrég volt szerencsénk megtekinteni a cracker-ek augusztusi termését. 35 lemeznyi – borzasztó! A felanjárolt felhasználói programleírásokból a DISK DEMON, a PRINTFOX és az AMICA PAINT már megjelent az LSI-féle 1001-sorozatban, a többit viszont megnéznék. Kösz!

Kalandoz vállalkozás

Kedves 1.75 és a szakállas!

Véletlenül kezembe került a CoV 1. száma. Van ugyan néhány kifogásolni valóm, de alapjában véve nem tartom egy rossz újságnak (Nahát ez igazán kedves – CoVboy). Először is PLUS4 tulajdonos vagyok és nem tartom a gépetem olyan rossznak, hogy "RUT KISKACSÁNAK" kellene nevezni (Oké, boss, akkor esetleg "tellegben csinátsz mining" – jó lesz? CoVboy). No de mindig én nem vagyok sérdécsiny (Ennek szívből örülök – CoVboy). Annál is inkább, mert találtam egy nagyon jó dolgot, igaz, hogy C-64-re. Megpedig a lemez AUTOSTART rutinról van szó. Lemeztribóra nincs szükségem, mert 1551-es-szel rendelkezem, és egrészti nem is volna jó (de igen, még 1571-re is jó – nem CoVboy, a szerző), másrészt így is 4-5-ször gyorsabb (a 1541 DOS-nál, de nem az AUTOBOOT-nál – a szerző). A rutint azonban rögtön megpróbáltam átírni PLUS4-re. Hangulycsúsz megpróbáltam, ugyanis nem sikerült. (Ezek után a vállalkozó kedvű fiatalember visszafeltette nekünk, hogy mit csinál a programunk – ez kedves, bár a forrás be van kommentezve, másrészt meg – ha hiszi, ha nem – eddig is tudtuk, mit csinál). És négalimat! Ezzel meg se PLUS4-en, se C-64-en nincs megoldva a jó programvédelem. A C-64-en ugyanis ott a RESTORE, PLUS4-en pedig a RESET. Nem lehetne esetleg egy következő számban a RESET leltitását is bemutatni? Ha ez lehetne, akkor kérem közöljé velem, melyik számban, azt ugyanis mindenképpen megvénném.

PAP TIBOR, PAPA

CoVboy + szerző: **Igen érdekes egy eszmefuttatás – figyelembe véve azt az apróságot is, hogy az 1. részben csak a program első részét közöltük (most ment le a második) \$079E és a program \$070F-en ind. Nem tartt fel a "folytatjuk" szócak?! Egyébként nagy ötlet volt a képmény kikapcsolását kihagyni – és a szinkronjellet mi lesz?! Gratulálunk a \$2D-\$2Ec mutatólagos kapcsolat "felfedezéshez" is – bár az egyébként minden Commodore gyártmányú gépen (még Amigán is) a BASIC végét jelzi. Végeztél megjegyeznénk, hogy az AUTOBOOT nem "programvéde-**

lem", bár ez a bevezetőből is kiderül. A RESET leltitásáról szóló "bonyolult" manőver pedig feltétlenül szánunk majd valamelyik számban kb. 10 sorot.

No Lamer Contact

Tisztelt címzett!

Szeretnék négy nehéz játékot örök élttel játszani, ha lehetséges. A játékok: DRUIDS, GREEN BEREZ, MIKIE, EAGLES NEST. Kérem küldjék el ezeket a játékoknak az örökéletre...

BIRO ADAM, SÁROSPATAK

CoVboy: **Ha jól értem, poke-ot tarhátsz. Mit csináljak, keressem meg én?!** szó sem lehet róla. Az 1. számban megírjuk, hogy egyedi igényeket nem tudunk teljesíteni – lassák legyen megkeresni. Egyébként ezelőb három már megjelent különböző LSI-stuffokban.

BÁNHIDI ZSOLT, BUDAPEST

CoVboy: **Kösz, hogy 2.75-re növeltél a szerkesztőség populációját. Ha valamire szükségünk van, megkeresünk. Nem akarsz esetleg GREEN BEREZ poke-ot készíteni az előző leltirőlünk?!**

KÖRK GÁBOR, PÉCS

CoVboy: **A szörös manók megvétele a programban nem küldetés, hanem szmttas. A második már küldetés, az ELITE PLUS4 változatát mintha már láttam volna...hmmmm, hol is? Talán a belső borítón – ugyanabban az árkerésben, mint a C64-kollekciók. Hello!**

BERECZ GÁBOR, MISKOLC

CoVboy: **Nyugodtan zavarjálj minket! – ha máshonnan nem kap választ, akkor vond le a konzekvenciát: az ottani bácsik bunkók. Egyébként most én sem tudok sokat segíteni: a lejm posztorekkel telelapoztatott lakású bácsi nevét és lakacímét nem írom meg, mert labját gyorsan mozdulttal az alfelmehere fogja érinteni – maradj inkább a Spectrum Világ címénél, ide írhatz neki (a leltire írd rá, hogy CoVboy). A másik leltirés a ROCKSTAR-ra vonatkozott: mégiscsak jobb lesz, ha megint "zavarz" benneteket, mert nem írtad meg, hogy C-64-re vagy Spectrumra keresed. Addig is...**

TAMÁS VIKTOR, SZEKSZÁRD

CoVboy: **Úgy tünik, még nem mozogsz teljesen otthon a C-64-esben. Alapállapotban SYS 5120 parancsot tényleg nem fog bejónni a program. Az a bizonyos "valami meleg reset" azután alkalmazandó, hogy a programot már betöltődött. Reset-kapcsoló alapállapotban nincs a gépen, de házilag elkészíthető: kell hozzá egy darab drót és egy mikrokapcsoló. A dróttal a user-port GND és RESET kivezetését kell összekötni, ami a mikrokapcsoló megnyomása reszetet generál. Ezt azért nem írtad, ha felmenőjél rokonságoddól (pl. a papáddal) csináltatod meg, mert úgy látom, te egy kisé még ifjú vagy. A reset UTAN kell a poke-ot beírtógódn, majd a SYS 5120-ra indul a program – ha indul...**

SZABÓ GÁBOR, HÓDMÉZEVÁSÁRH.

CoVboy: **PLUS4-es BARD'S TALE-ről még nem hallottunk. További választ a belső borítón. Na, van nagy öröm?!**

BAKOS GÁBOR, BUDAPEST

CoVboy: **Kösz, ha valamire szükségünk van, meg fogunk keresni.**

TAKÁCS TAMÁS, ZÁNKA

CoVboy: **Kösz a stuffok, a BATMAN THE MOVIE igazán érdekes stílusú fordítás, de így talán magyarnak közölhető – no, nem baj, alapanyagom jól lesz majd később. STORMLORD térkép isoraz közi!**

VISZLÁT COVBOY -

PC11

Megnevezés: *VISIBLE PASCAL*
File-ok száma: 35
Memóriafigaltság (lemezen): 182K
Besorolás: Nyelv

Ez egy programnyelv, amely kiválóan alkalmas oktatási célokra. A *VISIBLE PASCAL* a *PASCAL* egy speciális verziója, amely nagy segítség azoknak, akik csak most szeretnék megbarátkozni ezzel a nyelvvvel. Ennek a nyelvnek az elsajátítása után már könnyebb lesz az átménet bármely más – magasabb szintű – *PASCAL* verzióra. A program kezelése rendkívül rugalmas, használata lehetséges monochrome, ill. színes grafikus adapterek felhasználásával egyaránt, s nem utolsá sorban a lemezen a program használatához részletes útmutatót is találunk!

PC12

Megnevezés: *PC-Graph*
File-ok száma: 14
Memóriafigaltság (lemezen): 204K
Besorolás: Adatbáziskezelő

Ez a segédprogram azok számára hasznos, akik rendelkeznek a *PC-File III.* adatbáziskezelő programmal. A *PC-Graph* lehetővé teszi a *PC-File* program segítségével megszerkesztett rekordokból kialakítható grafikonok gyors megjelenítését, ezáltal az adatbázis hatékonyabban áttekinthető. A grafikonok címkével, megjelölésekkel láthatjuk el, majd elmenthetjük disk-re, ill. ki is nyomtathatjuk pont-mátrix nyomtatón. Az elmentett grafikonok visszatalálhatók. A program használatához színes grafikus adapter felhasználása szükséges.

PC13

Megnevezés: *COMPOSER*
File-ok száma: 20
Memóriafigaltság (lemezen): 143K
Besorolás: Zeneszerkesztő

Ismét egy egyszerűbb zenei szerkesztő program, amely elősegíti a kottában járatosok képzését is. Az alsó sorban kiválasztott hangjegyek egyszerűen elhelyezhetők, áthelyezhetők, mozgathatók a 2 oktáv hangtartományban. Egy képernyő végén a kottasor lapozása történik. Az elkészített zenét lejátszhatjuk, törölhetjük és el is menthetjük. Egy előzetesen elmentett zene vissza is tölthető, ill. módosítható. A zene lejátszása közben választhatunk a klaviatúra ill. a kottás megjelenítés között. *PCjr* készülékeken kihatározható a 3 hangcsatorna lehetőség is.

PC14/PC15

Megnevezés: *Generic Adventure Game System*
File-ok száma: 17/15
Memóriafigaltság (lemezen): 324/171K
Besorolás: Játékszerkesztő

2 lemezből álló kalandjáték-tervező programcsomag. Segítségével megtervezhetünk egy komplett kalandjátékot, kezdve a bejelentkező képernyőtől, az instrukciókon át, a szobák hierarchiáján és a tárgyak elhelyezésén keresztül a parancsszavak definiálásáig, egy szóval egy teljes rendszert alkotunk könnyen és gyorsan. A program működéséhez legalább 280K szabad RAM memóriára van szükség. A 2 lemezen található a program használatához feltétlenül szükséges információk is.

PC16

Megnevezés: *CAL/LO-PRINTER Utility*
File-ok száma: 47
Memóriafigaltság (lemezen): 315K
Besorolás: Útillát

A *CAL* kisebb segédprogram, naptár-rendszer. Megkönnyíti naplajnkban a tájékozódást, ugyanis feltehothetjük dátumhoz kötött adatokkal pl. tárgyalás, születésnap stb.), ezeket az adatokat a gép folyamatosan sorbarendezi, és naprakészen megjeleníthetjük a számunkra fontos információkat.

A másik segédprogram speciális feladat elvégzésére alkalmas lehetővé teszi, hogy kiváló minőségben jelenítsünk meg szöveglelő-eket egy pont-mátrix nyomtatón. Ezzel ügyleg 4 font készletet használhatunk, ám a lemezen 17 előre megszerkesztett készlet (pl. *COURIER, ROMAN, SPIRAL* stb.) áll rendelkezésre, mindezen túl az *EDCHAR* segédprogrammal – amely ugyancsak a lemezen található –, saját készleteket is tervezhetünk.

PC17

Megnevezés: *ORIGAMI*
File-ok száma: 22
Memóriafigaltság (lemezen): 343K
Besorolás: Oktató

Nos, a név talán nem is sejteti, mi rejlik mögötte. Ez a lemez elsősorban a fiatalabb korosztály számára lehet érdekes. Betekintést kapunk a papírhajtogatás rejtelmeibe. A lemezen található minta file-ok *BAS* kiterjesztésűek, vagyis futtathatók a legtöbb kompatibilis *BASIC* rendszeren (*GW/BASIC, BASICA* stb.). A programok futtatásakor lépcsőről-lépésre, grafikus instrukciók segítségével kapunk képet arról, hogy egy-egy ismert figura (pl. nyúl, kacsa stb.) papírhajtogatással hogy állítható elő.

PC18

Megnevezés: *MACK'S DOMINO PARLOR*
File-ok száma: 9
Memóriafigaltság (lemezen): 153K
Besorolás: Játék

Amerikai dominó játék, melynek szabályait részletesen áttekinthetjük a program mellett található *DOC* file-ban. A játék kezdetén ki kell választanunk a té alapját, majd mérkőzést vívhatunk a géppel. Szórakoztató időtöltés.

PC19

Megnevezés: *MUSIC ARCHIVE*
File-ok száma: 6
Memóriafigaltság (lemezen): 119K
Besorolás: Adatbáziskezelő

Talán már sokakban felmerült annak a gondolata, hogy az otthoni-, ill. vállalatiok, intézmények könyvtárában rendelkezésre álló zenei felvételekről tételes katalógus készítsen. Nos, ez az archíváló program megoldja ezt a problémát. Segítségével lehetőség van arra, hogy több kategóriában (dalok/albumok) gyűjgük fel adataikat, melyek automatikusan a megfelelő kategórián belül rendeződnek. A visszakeresés oda-vissza történhet.

PC20

Megnevezés: *HARDISK TESTER*
File-ok száma: 11
Memóriafigaltság (lemezen): 138K
Besorolás: Útillát

Hatékony ellenőrző rendszer, amely lehetővé teszi, hogy a me-revelemes tárolónk megbízhatóságáról reális képet kapjunk. A *HDTEST* program 20 különböző teszt próbának veti alá a tárolót, majd tájékoztat bennünket a végleges eredményről. A *HDCHEK* segédprogrammal az egység logikai struktúráját vizsgálhatjuk át, s erőt részletes diagnózist kérhetünk. A két program külön-külön történő, de együttes felhasználása minden *IBM* programozó elengedhetetlen segédeszköze lehet.

Az itt látható *IBM PC XT/AT* programlemezek is megrendelhetők a következő címen keresztül:

SPECTRUM VILÁG

Budapest
Pf.: 363
1519

Egy lemez ára.: 500,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel együtt).

Több lemez egyidejű rendelése esetén kedvezményt adunk: 5 lemez ára.: 2250,- míg 10 lemez ára már csak 4000,- Ft.

A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!

a MŰSZAKI KÖNYVKIADÓ

könyvajánlata

Adorján Noémi
FORTH LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

kb. 208 oldal, 145 Ft

A FORTH "filozófiája" lényegesen különbözik a BASIC-étől. Az bizonyos, hogy logikája jóval közelebb áll a gép logikájához, így tömörebb és gyorsabb. Ma már szinte minden mikrohoz van FORTH fordítóprogram. Ez a könyv, amint a cím is jelzi, lépésről-lépésre vezet be a FORTH-ba, nagyon sok feladatot, kidolgozott példát tartalmaz. Stílusában könnyed, egyszerű. Kezdek tankönyvének, szakköri anyagnak is kiválóan alkalmas.

Theisz György
C-16, PLUS/4 BASIC
(lapozgató sorozat)

kb. 200 oldal, 180 Ft

Az iskolákban a legelterjedtebb számítógép a C-16 és a PLUS/4, amit a gyerekek főleg BASIC nyelven programoznak. Magyar nyelvű szakirodalom van, de több könyvet kell végigolvasni ahhoz, hogy valaki a szükséges tudnivalókat mind megtalálja. A lapozgató sorozat e kötete a programozáshoz szükséges kulcsszavak szintaxisát, értelmezését ismerteti, és felhívja a figyelmet a buktatókra. A leírás mindenütt tömör, de a hivatkozások teljesen zárt kört alkotnak, és minden információ könnyen, gyorsan megtalálható.

Magyari István
OPEN ACCESS
(lapozgató sorozat)

kb. 200 oldal, 180 Ft

Az OPEN ACCESS integrált szoftver a kevés számítástechnikai gyakorlati rendelkező felhasználói kör számára olyan eszköz, amely széles körű szolgáltatásaival képes az alkalmazói igények kielégítésére, kezelése pedig gyorsan és egyszerűen elsajátítható. A könyv ismerteti a programmodulok működését és a parancskészlet használatát. Külön fejezet foglalkozik a hibázukenetekkel.

Orbán Katalin
PROFESSIONAL COBOL
(lapozgató sorozat)

kb. 200 oldal, 180 Ft

A COBOL kezdetben a nagyszámítógépek adatfeldolgozó programozási nyelve volt. A személyi számítógépek elterjedésével létrejött az ezekre a gépekre kidolgozott változata, a PROFESSIONAL COBOL. A könyv a menürendszerével rendkívül elegáns hibafelelőítést, tesztelést oldhat meg. A kiadvány ismerteti az utasításokat, összefoglalja a direktívákat és a hibázukeneteket.

Körtvélyesi Gézárd
TURBO PASCAL
(lapozgató sorozat)

kb. 200 oldal, 180 Ft

A lapozgató sorozat célja, hogy az IBM PC-hez, és a vele kompatibilis számítógépekhez kötődő szoftvereket tömören, referenciafüzet jelleggel ismertesse. E könyv jól illeszkedik ehhez a célkitűzéshez, hiszen az egyik legnépszerűbb és legjobban használható programozási nyelvet, az amerikai Borland szoftverház termékét tárgyalja. A felhasználó nem kézikönyvet kap, hanem olyan segédanyagot, amelynek minden számítógép mellett ott kell lennie.

A felsorolt könyvek
megrendelhetők ill. megvásárolhatók:

MŰSZAKI KÖNYVKIADÓ
Kandó Kálmán Könyvesboltja
Budapest

V. Bajcsy Zs. út 20.
1051

A 'CoV' 1. számában megjelent keresztrejtvény helyes megfejtései:

Vízzs.1.: SAM COUPÉ, 7.: CHAMPIONSHIP BASKETBALL, Füg.12.: SINBAD AND THE GOLDEN SHIP

Az 1. szám szerencsés nyerteseit a következő számban közöljük.