

# TVC ÚJSÁG

TVC-sek belső terjesztésű kiadványa. 32. szám 1993 november Ára: 30 Ft+postaköltség

## Az idő csapdája

Az októberi számot novemberre ígértem, de mint utóbb kiderült, december lett belőle. A keltezés azonban november lesz, mintegy átlagolás eredményeként.

Futballszurkolóként elég sok kifogást sorolhatnék magyarázatképpen (a kedvezőtlen időjárástól a nehéz ellenfél), de azt hiszem itt sem érdemes. A körülményekhez alkalmazkodva kellett volna túljutnom a nehézségeken. A lényeg az, hogy alaposan melléfogtam, túl sok feladatot vettem a nyakamba.

Ezért -amennyire lehetséges- az elnézéseket kérem emiatt. Remélem a következő két szám már rövidebb idő alatt készül, főleg, ha időben kapok cikkeket. A következő programcsomagnak most az ünnepek között szeretnék nekiállni, a tartalma tehát még nem végleges. Annyit talán még hozzá kell tennem, hogy most nem a programcsomaggal (ez már november közepén készen volt), hanem az újság elkészítésével akadtak problémáim.

Tehát kitartásokban reménykedve kívánok kellemes ünnepeket és boldog új évet!



## Programajánlat

Kétféle értelme van a címnek, most mind a kettőhöz szeretnék kapcsolódni..

Felmerült az az ötlet, hogy a többi számítógéptípus felhasználóihoz hasonlóan a TVC-seknek is legyen "országos" találkozója, ahol egy-két napig együtt lehetnénk, megbeszélve az aktuális problémákat, és persze mód nyílna programok másolására is.

Szeretnénk egy előzetes felmérést csinálni, hogy kit érdekelne a dolog, milyen időponttal és mit várna el a találkozótól. Tehát várom a leveleiteket!

"Lapzártakor" kaptam kézbe egy új diszkmonitor leírását (szerzője Ehreth Imre, a MOTORODEO és a GNG-ASSEMBLER készítője). A program a DOS lemezeket kezeli. Az általam ismert másik diszkmonitorral szemben (ZAP.COM) jelentős előnye, hogy fizikailag is és fájlként is kezeli a lemezt, és az is, hogy basicból használható.

Érdekesség még a nyolcvan karakteres képernyőkezelés, amely jobban áttekinthető a megszokottnál. Nézzünk néhány parancsot a lehetőségekből!

Az R(ead) utasítás egy logikai blokkot olvas be, amelynek egyszerre negyede jelenik meg a képernyőn (vagyis fél szektor), a másik részletekre egy fejlett editorral lehet átmenni.

A W(rite) utasítással egy szektor felírható a lemezre.

A <,> utasításokkal lehet továbblépni a következő részletre illetve blokkra.

A D(irectory) parancs a lemez tartalomjegyzékét adja, amely alapján kiválasztható a vizsgálandó fájl. Természetesen az alkönyvtárakat is kezeli a program.

Az N parancs a fájl következő, a P az előző részére lép. Az M parancs után megadott szám a fájl megfelelő számú bájtyára áll. Az S parancssal lehet megadott karaktersorokat keresni.

Lehetőség van a fájl javítására bájtonként vagy karakteresen, illetve darabok pufferbe helyezésére és innen máshová visszatételére. Lehet fájlokat törölni és visszaállítani. Érdeklődés esetén a program egyéb szolgáltatásokkal is kiegészülhet.

## AD&D

Durván múltkor ott tartottam, hogy felsoroltam az alapokat. Nos nagyon, nagyon remélem, hogy mindenki szeretné, megpróbálná, folytatná, ezt az ún. AD&D-t. Megvan a mesélő, megvannak a játékosok, van egy kockakészlet (remélem) négy, nyolc, tíz, tizenkettő és húszoldalú kockákból, megvan a "Player's Handbook", a "Dungen Masters Guide" és valamelyik "Monstrous Compendium" az 1-12-ig ezekkel majd részletesen foglalkozok, amennyiben a kedves szerkesztő érdemesnek tartja a firkálásomat. Jótanács, ha könyvet veszünk, vagy inkább fénymásolunk - ez a gyakoribb- feltétlenül nézzük meg, hogy az "Advanced Dungeons & Dragons" felirat alatt szerepel-e a 2nd edition felirat. Ez azt jelenti hogy ez a második kiadás, és ha az első kiadással keverjük, akkor hatalmas zűrzavar keletkezik. Pl. az első kiadás szerint még a varázsló a Fireballt (Tűzlabda) huszadik szinten 20 d6-tal dobta, vagyis mivel a fireball úgy sebez, hogy ahányadik szintű az illető, annyiszor kell dobni a hatoldalú kockával, és ezek összege teszi ki a teljes sebzést. De most eltértem a tárgytól. Szóval egy huszadik szintű varázsló előfordult, hogy sebzett 70-75 életpontot, amit igen-igen nehéz elviselni valakinek. A második kiadás szerint már csak max. 10 d6-ot sebezhet egy varázsló. Ez a megszabás érvényes minden varázslatra. Na de nem kell megijedni, azért a második kiadású könyvben van jó dolog is ami jobbá és kényelmesebbé teszi a játékosok életét. Az se keseredjen el akinek netalántán a "Monsters Manual 2" lenne meg. Ezt az első kiadású szörnykönyvet egy ügyes mesélő a "Psionic Handbook"-kal hamar átalakíthatja a szörnyeket második kiadásúvá. Ja, egyébként a "Psionic Handbook" egy új karakterosztályt ismertet. Hót poénok, csak elég sok buktatójuk van. A továbbiakban egy karakterlap elkészítését írom le. Ha valakinek esetleg nem egyezne valami, akkor a Player's elején egy rövid szótárban mindent megtalál. A karaktereknek a következő tulajdonságai vannak: erő (strength), ügyesség (dexterity), egészség (constitution), intelligencia (aki ezt kitalálja az már játszhat AD&D-t, aki nem, annak javaslom a harc és varázslatot) bölcsesség (Wisdom), megnyerés vagy szépség (charisma). Ezek a karakterek tulajdonságai. Kétféle kidobási módszer van használatban itt Európában:

1. három dobás a hatoldalúval (ezentúl D6). Az így keletkező összeg lesz a karakter ereje. Ezt megismételjük az intelligenciára, bölcsességre,

ügyességre, egészségre, és megnyerésre. Ez csak az embernél a végösszeg, a többi fajnál belejártzik a fajmódosító. A nem emberi fajoknál néhány tulajdonság maximálva van.

2. négy darab hatoldalú kockával dobunk. és a legrosszabb dobást kivesszük a pakliból, és a három legjobbra írjuk fel. Erre a kidobási módszerre is érvényes a fajmódosító és a maximális tulajdonság.

Gyakori módszer, amikor először kidobjuk a hat értéket, és utána határozzuk meg, hogy melyik értékhez melyik tulajdonság tartozik. Ezekben a kidobási módszereken kívül van még négyféle módszer, amit a 13. oldalon megtalálhatunk az "Alternative Dice Rolling Methods" alatt megtalálhatunk. Mindenki megtalálhatja a magának megfelelőt. A továbbiakban leírom a Player's 14. oldalán található erő táblázatot. A táblázat az angol táblázattal megegyezik.

### Dobott érték Találat Sebzés Megterhelés

Max.megtrh.	Ajtó nyit.	Kül.erőp.				
1	-5	-4	1	3	1	0%
2	-3	-2	1	5	1	0%
3	-2	-1	5	10	2	0%
4-5	-1	-1	10	25	3	0%
6-7	Nincs	Nincs	20	55	4	0%
8-9	Nincs	Nincs	35	90	5	1%
10-11	Nincs	Nincs	40	115	6	2%
12-13	Nincs	Nincs	45	140	7	4%
14-15	Nincs	Nincs	55	170	8	7%
16	Nincs	+1	70	195	9	10%
17	+1	+1	85	220	10	13%
18	+1	+2	110	255	11	16%
18/01-50	+1	+3	135	280	12	20%
18/51-75	+2	+3	160	305	13	25%
18/76-90	+2	+4	185	330	14	30%
18/91-99	+2	+5	235	380	15(3)	35%
18/00	+3	+6	335	480	16(6)	40%
19	+3	+7	485	640	16(8)	50%
Hegy óriás						
20	+3	+8	535	700	17(10)	60%
Kő óriás						
21	+4	+9	635	810	17(12)	70%
Fagy óriás						
22	+4	+10	785	970	18(14)	80%
Tűz óriás						
23	+5	+11	935	1130	18(16)	90%
Köd óriás						
24	+6	+12	1235	1440	19(17)	95%
Vihar óriás						
25	+7	+14	1535	1750	19(18)	99%
Titán						

A súlyok angol fontban értendők. (1 pound= 0.4536 kg). Az első oszlopot, aki nem tudja értelmezni, annak javaslom a már ajánlott Harc és Varázslatot.



## Unlimited - sarok

A 30. számban olvashattátok, hogy új sorozat indul, amely az oktatóprogramokkal foglalkozik. A tervekről mindenki tud (vagyis aki újságot olvas), de abban biztos vagyok, hogy valami az elképzelések közül változni fog. Jó lenne, ha jelentkeznének azok a TVC-s kollégák, akik tehetséget éreznek magukban, hogy oktató programokat írjanak. Szeretném, ha nem csak egyedül szerkeszteném ezt a sorozatot, hanem másik is bekapcsolódnának. A címemet (lásd 8. oldal, Góra) mindenki tudja, tehát várom a leveleket. E kis bevezető után rátérnék a lényegre.

### Mitől igazi egy oktatóprogram? Ábrák, rajzok

A kérdés jogos. Mindenről volt szó, csak arról nem, hogy egy oktatóprogramnak milyen elvárásoknak kell megfelelnie. Mi az amitől oktatóprogram a program? Ezzel a kérdéssel fogunk foglalkozni több részen keresztül. Akkor ugorjunk a közepébe!

Mivel a gépünk nem tud "megszólni", beszélni, ezért választani kell olyan eszközöket, amelyekkel egy program kommunikálni tud a gép előtt ülővel. Ebben segítenek az ábrák és a rajzok.

Legyen szó először az elhelyezésről. A rajzokat általában a képernyő baloldalán szokták elhelyezni, s emellett -vagy alatta- "fut" a szöveg. A grafikonoknál persze más a helyzet. Először a grafikon látható, majd az értelmezése, magyarázata. Általában a jó grafikonot nem kell sokat magyarázni.

Az ábrák esetében lényeges, hogy mindig a célnak megfelelő rajzot készítsünk. Mindig áttekinthető, könnyen érthető legyen, tehát töltsé be magyarázó, szemléltető szerepét.

Persze a jelölésekről sem feledkezzünk meg. Természetesen a túlzásúfolt ábra nem csak értelmetlenné tesz mindent, hanem esztétikailag is rontja a képernyőt. Tehát fontos az esztétika is! Nem kell az ábrákat színekkel fűszerezni, mert ez giccsessé tehet mindent. Használjunk 2-3 színt.

Fontos, hogy az ábrák és a jelölések pontosak legyenek, a valóságot tükrözzék. Egy matematika feladatnál például egy rossz ábra káoszt okozhat, de ez nem csak a matematikára vonatkozik. A grafikonokat többször is ellenőrizzük a programírás során.

Mindig a témához megfelelő rajzokat készítsünk, mert egy történelem programhoz nem illik díszítés céljából egy palatábla vagy szivacs rajz.

Vannak olyan programok, amelyek nem igénylik a rajzokat. Ilyenek a tesztek. Ilyenkor nem kell ezt

erőltetni. Esetleg apró ötletekkel díszíthetjük a programot, de ne úgy, mint egy karácsonyfát.

### Közlemények

Várjuk azoknak az oktatóprogram-íróknak a jelentkezését, akik nem akarják terjeszteni munkájukat. Mi szívesen felkaroljuk programjaikat, és megegyezés alapján terjesztését vállaljuk.

Programigénylők! Figyelem! Ezentúl előre összeállított programcsomagok várnak benneteket. Kérésre témamegjelölést is figyelembe veszünk.

A One Unlimited TVC Stúdió az alábbi programokat kínálja 50 Ft/db áron: History 1, English Testpaper, English Grammar Comprehensive Project.

Hamarosan megjelenik a History 2, a Matexo és az Európa 2.

### Programbemutató

Nem mondhatom azt, hogy egy új programról van szó, de még sokan nem ismerik. A címe English Grammar Comprehensive Project. (A program helyességét egy angol tanár is tesztelte.)

A kezdőkép és zene mellett felhívja a gép előtt ülő figyelmét, hogy a terjesztése tilos, más védelemmel a program nincs ellátva. Viszont, ha valakinél meglátom a programot (természetesen akinek nem adtam oda), olyan eszközökhöz fogok nyúlni, hogy az illető meg fogja bánni.

A bejelentkező kép után egy menü következik, amiből értelemszerűen kell választani. Egy kiválasztott témakörön belül lehet előre-hátra lapozni, kilépni a főmenübe, esetleg kiugrani a programból.

A program az angol nyelvtan legfontosabb részeit ismeri és ismerteti. Valójában ennyi a program funkciója, de lényeges tudásbeli különbség jellemzi a többi angol nyelvprogramtól. Végül csak annyit: ezt ki kell próbálni!

(Az egész oldal írója Góra Rajmund)



## ARNHEM

A programismertetés rovatot most teljes egészében legutóbbi számban elkezdett Arnheim leírásra használjuk fel.

Az egységek mozgatása botkormányjal történik. Attól függően, hogy milyen terepszakaszon vagyunk, a harckészültségben lévő egységgel 1-3 lépést tehetünk meg, bármilyen irányban. Ha a lehetséges lépéseket megtettük "cuppanó", ha nem lehet (pl. tankkal a folyóba), vagy ebből a lendületből már nem tudunk továbblépni (pl. terepről erdőbe) "vijjogó" BEEP zajt hallunk. Nem kötelező minden lehetséges lépést megtennünk, ha nem akarunk tovább lépni, nyomjunk RETURN-t. Az éppen lépő egységet a képernyőn inverzben, azt ahova return lenyomása után lépne, inverz egyszínű négyzetként láthatjuk. Ha valamelyik egységgel úton állunk, lehetőség van gyors szállításra is. Ha ez lehetséges, az információs ablakban megjelenő menüről a T (TRAVEL) funkciót választva beállíthatjuk, hogy meddig kívánjuk egységünket előrevinni (a haladás távolságát jelző kis négyzetet vihetjük tovább is, az egység csak 8 lépést tud előrehaladni). A szállított egység mindig brigád méretű, a szállítás választásakor ezt a gép automatikusan beállítja.

Ejtőernyős egységek ledobásakor a dobási pozíciót (akárcsak a harckészültségben lévő egységek lépésekor) inverz négyzet jelzi. A ledobási pozíció a történelem adatain alapszik, ezen nyugodtan változtathatunk. Sőt kell is változtatnunk:

a nem Arnheimben ledobott egységekből legalább 10 egységet Arnheimbe kell dobnunk, mert a híd megvédése az eredetileg tervezett erővel teljesen lehetetlen!

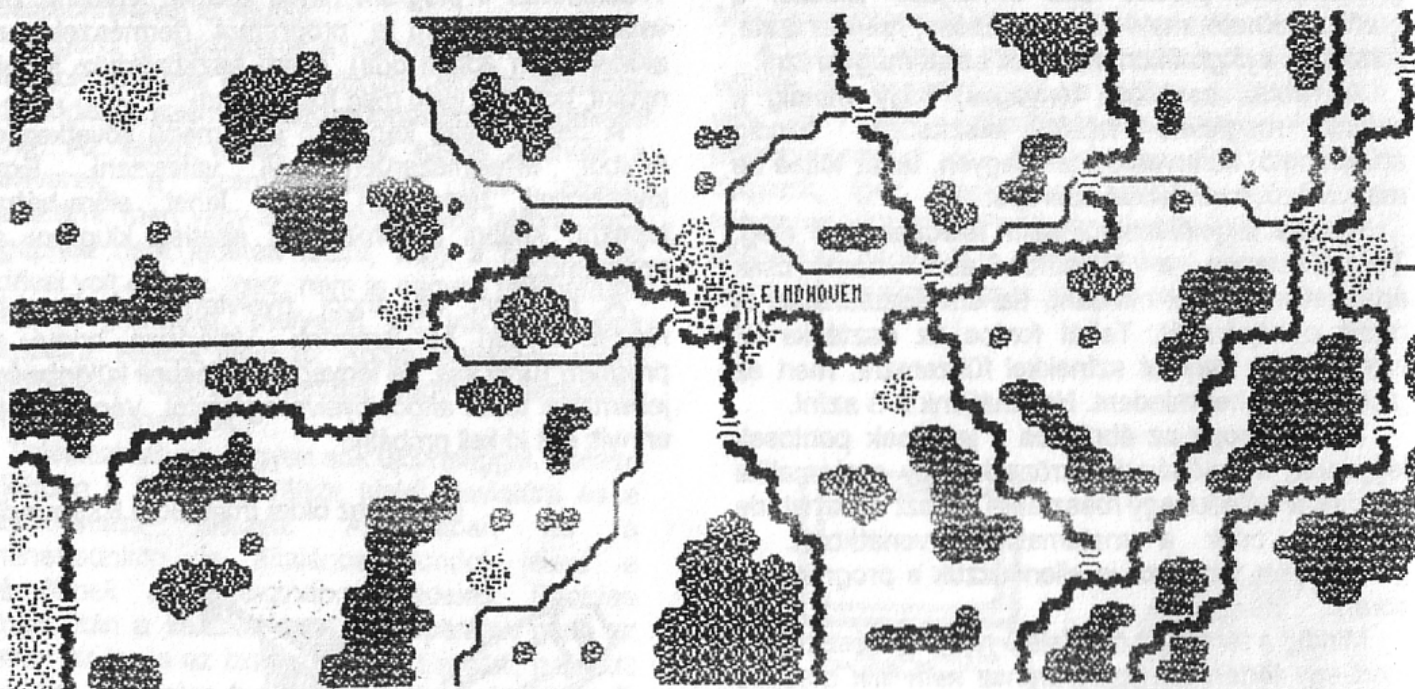
Bárhová állítottuk be a játék kezdetét, a cselekmény szeptember 17-én indul. A napok három napszakra vannak beosztva: reggel (MORNING), délután (AFTERNOON) és éjszaka (NIGHT). Minden napszak három fázisból áll, az egységekkel fázisonként léphetünk. Az aktuális időt a képernyő jobb felső sarkában lévő időablakból tudhatjuk.

Az információs ablakban láthatjuk az egyes egységek állapotára és lehetőségeire vonatkozó információkat. Ha az egységünk harci méretű, normál állapotban az úton áll, a következő menüt láthatjuk itt:

R REPORT	C CHANGE SIZE
T TRAVEL	D DIG IN

A C gomb megnyomásával változtathatjuk az aktuális egység nagyságát (harckészültség - brigád). Vigyázat, minden méretváltoztatás egy lépést jelent. A T billentyűvel szállíthatjuk az egységet, a mozgásnál leírtak szerint. A D billentyűvel beáshatjuk védelembe az egységünket. Ez csak akkor látható (beszaffozódik az egység), ha harcérintkezésben van. Ha nincs, akkor az ellene történő támadáskor automatikusan védelembe megy. A REPORT választása esetén egy menü jelenik meg, amelyből az egységünk harci értékeire vonatkozó adatokat szerezhetünk:

STR (1-100%) objektív harci erő
EFF (1-100%) effektív utánpótlás
MOR (1-100%) morális erő





ATM (1-100%) kifejthető nyomás

UNIT SIZE az egység állapota:

-Battalion -harckészültség

-Brigade -brigád

-Attacked -védelemben

Az információs ablak menüjében találkozunk még a B BOMBARD opcióval, amellyel a tüzéregységeket utasíthatjuk a bombázás megkezdésére. Ekkor beállíthatjuk, melyik ellenséges egységre kívánunk tüzelni. A négyzetet csak a tüzéregység hatótávolságáig vihetjük (2-8 lépés), ez a tábori tüzérknél a legkisebb, a XXX. hadtest nehézüzereinél a legnagyobb.

Ha az éppen lépő egység brigád méretű, a "UNIT ALREADY ..." kezdetű üzenet látható az információs ablakban. Ha ekkor S gombot nyomunk, az egység a megelőző parancs szerint cselekszik; RETURN esetén semmit nem csinál, más billentyű hatására megjelenik a menü.

Az ejtőernyős egységek érkezését a "UNIT ARRIVING BY AIR" felirat jelzi. Ha az ejtőernyősöket nem nyílt terepre, valamelyik ellenséges egységre vagy olyan helyre akarjuk dobni, ahol már van két egységünk, "UNIT MAY NOT DROP HERE" hibaüzenetet kapunk. Ha a szállítási opció beállításakor a kurzort nem az útra helyeztük, "SQUARE NOT ON ROAD" hibát kapunk.

A hadművelet általános célja az Eindhoven-Arnheim között vezető út és az ezen fekvő hidak elfoglalása és biztosítása. A teljes hadművelet szeptember 17-én délutántól 25-én éjszakáig tart, ez 4-6 órányi játékot igényel. Mivel ezt nehéz egyhuzamban lejátszani, lehetőség van a játék

pillanatnyi állását kimenteni. A háttér lehet UPM vagy DOS lemezmeghajtó vagy magnó, csak magnós funkcióhívásokat használ. A fájl neve minden esetben ARNALLAS.CAS, tehát egy lemezre nem tudunk egyszerre két állást menteni, de a legfontosabb funkcióját így is ellátja. A bejelentkező menü elérése a napszakok végén az M lenyomásával történhet.

A játékban az utolsó kört a "THIS IS THE LAST TURN" felirat jelzi. Az utolsó lépés után a gép a pillanatnyi harci helyzet alapján (sikerült-e a kitűzött célokat elérni), közli, hogy ki győzött. Az eindhoveni hadműveletnél - szövetséges győzelem esetén - az OPERATION BEGIN SUCCESFULLY (A hadművelet sikeresen kezdődött) feliratot láthatjuk. Az összes többi hadszíntérenél háromféle felirat lehetséges:

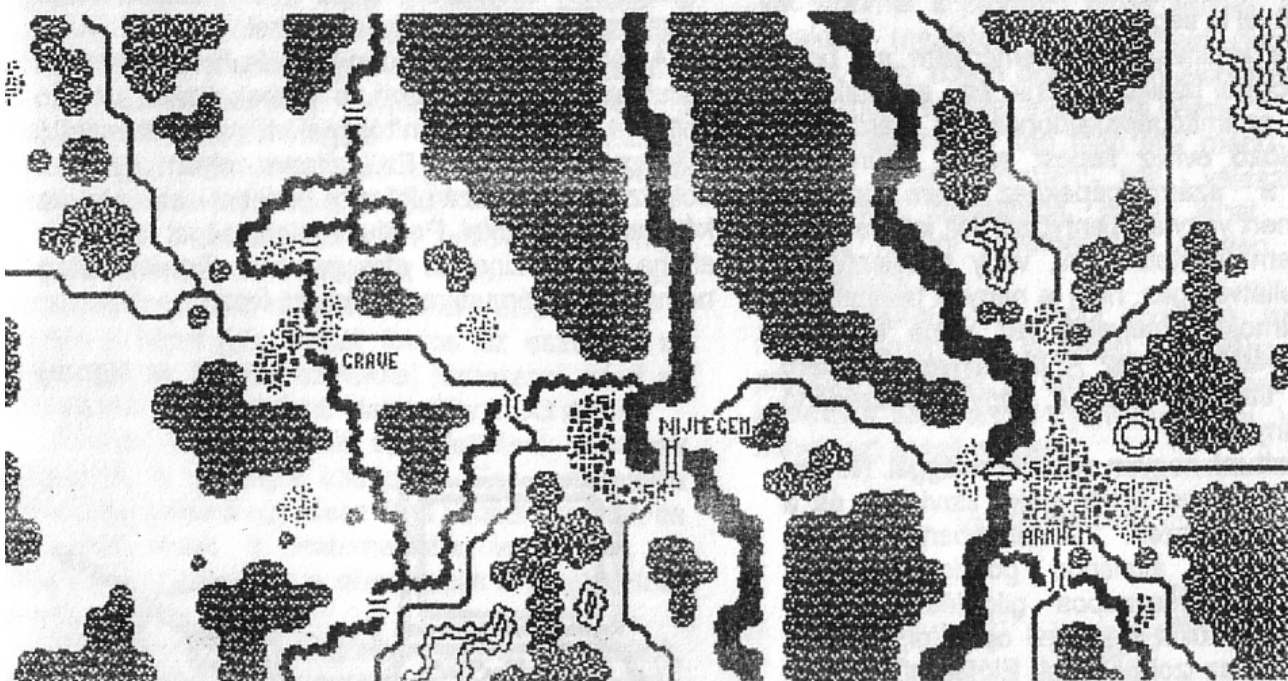
VICTORY TO THE ALLIES - a szövetségesek győztek. Sikeresen tartottuk a hídfőt, a szövetségesek benyomultak a Ruhr-vidékre és karácsony előtt Németország kapitulált.

HISTORICAL RESULT - a történelmi eredmény. Ugyanazt, érték el, mint a szövetségesek a II. világháborúban.

VICTORY TO THE GERMANY - a németek győztek.

Győzelmet akkor érünk el, ha a játék vége előtt átkelünk az arnhemi hídon és elfoglaljuk az onnan keletre, Németország felé vezető utat, vagy akkor, ha megsemmisítjük az összes német egységet.

A játék leginkább egy nagy sakkjátszmára hasonlít, bizonyára sokan megkedvelik. Sok szerencsét és nagy győzelmeket kívánunk!



## COMPAIR '93

Tudom, hogy a cím hallatán sokaknak az jut eszébe, hogy a TVC-seknek mi köze van az egészséghez? Megértem őket. Szerintem a TVC Újság is számítástechnikai lap, miért ne tekinthetnénk ki egy kicsit a nagyvilágba, ha már eddig olyan sok szó esett a PC-kről.

Jóllehet az elmúlt esztendőben több mint húsz százalékkal bővült a hazai számítástechnikai piac, mindez kevés vigaszt nyújt azoknak a cégeknek, amelyek éppen tavaly, vagy napjainkban mentek tönkre. Az idén például már több, mint százhusz számítástechnikai vállalkozás jelentett csődöt. Ékesen bizonyította ezt a Compair '93 számítástechnikai kiállítás és vásár is, amelyen a tavalyinál ugyan kb. hatezer négyzetméterrel kisebb területen, de több cég vett részt. Míg tavaly csupán 410 vállalat jelent meg, az idén 470 kiállító mutatta be termékeit.

Újdonsága az idei parádénak, hogy az újoncok kevésbé "rázták a rongyot", és ezt a pavilonok megjelenésén túl igazolja az is, hogy eltűntek a vásárról a "több száz négyzetméteres" kiállítások. Helyettük inkább a szerényebb, de praktikusabb standokon szerezhetett információt a laikus, vagy a szakmabeli látogató.

Az idei Compairt a multimédia jegyében rendezték. A vásárra olyan termékeket hoztak a kiállítók, amelyek az emberi kommunikációt nem csak szöveggel, hanem ábrákkal, grafikonokkal, háromdimenziós képekkel és számítógépes videotechnikával is segítik.

Magáról a kiállításról a véleményem az, hogy nem sok dologgal találkozhattunk, ami az általános érdeklődésű számítógéptulajdonosokat érdekelte volna. Az előző évhez képest szinte eltűntek a szoftverek, a számítógépekhez nem lehetett hozzáférni, mert vagy a billentyűzet volt letiltva, vagy a géphez nem lehetett leülni, vagy a billentyűzet védővel volt ellátva. Igaz, nem is nagyon találhattunk olyan programokat, melyeket lett volna kedvünk kipróbálni. Kivétel talán az Apple tenyérben elférő elektronikus "titkár" csodája, vagy a beszédértő MAC tudománya volt.

Találkozhattunk nagyon sok újdonsággal. Nekem legjobban a 3 részes félkör alakú klaviatúra és a könyöktámasz tetszett. Amerikában és a kontinensünkön is általános gondot jelent a titkárnöknek az egésznapos gépelés. Páréves munka után a kezüket meg kell operálni, mert az alkaron az in és az izom kitágul. Előfordul, hogy az operáció után sem tudják használni a kezüket. E probléma ellenszere a háromrészes billentyűzet és a könyöktámasz.

Nagyon tetszett még a videografika is. Találkozhattunk pl. a Jurassic Park számítógépes feldolgozásával. Meglepett, hogy egyre több volt a 3 dimenziós grafika. Csodálatos térbeli alakzatok, grafikai ötletek szórakoztatták az ellátogatókat. Aki pedig élelmes volt, megcsodálhatta a KÁOSZ nem mindennapi világát.

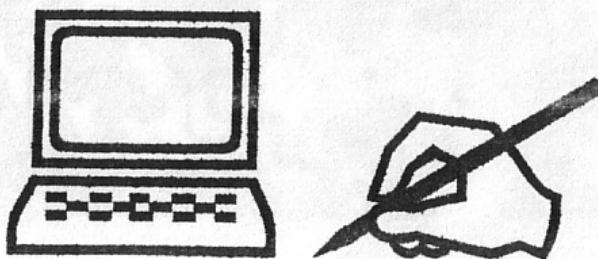
Aki üres kézzel lépett be a csarnokba, az nem hiszem, hogy úgy is távozott. Csinos hölgyek nyomták a kezünkbe az újságokat, katalógusokat, szatyrokat, pólókat.

A kiállítás újdonságai között elsőként az Apple Computer Inc. "noteszát" említtem. A Newton család első, 40 dekagrammos tagja egy emberi kézben is könnyedén elfér, mégis 640 KB-os memóriája van. Monitorjára műanyag ceruzával lehet ábrát rajzolni, vagy írni - edvelőre csak angolul ért a gép -, s például egy levelet és egy faxot is lehet diktálni az elektronikus titkárnöknek. A Newton intelligenciájára jellemző, hogy elküldi a címzettnek a levelet vagy a faxot, s a menedzser akár a heti programját is megtervezheti vele. A több, mint százezer szót tartalmazó szótár segítségével bármilyen angol nyelvű kommunikációra képes.

Az Apple másik szenzációja a beszédet értő és a szöveget felolvasó PC-je. S jóllehet a számítógép egyelőre csak az észak-amerikai angol alapján "hajlandó" kommunikálni, azért többek között például videofilmet készíteni, vágni és másolni már Magyarországon is könnyedén lehet vele.

A vásáron szinte minden jelentős honi és külföldi vállalkozás bemutatkozott, s többek között látható volt a mai számítógépeket forradalmasító mikroprocesszor is. Ez kétszer olyan gyorsan dolgozik, igaz, számításalm szerint az ára is kétszeres. Az Intel Pentium jelentőségét azonban aligha kell bárkinek is elmagyarázni. Remélhetőleg nemsokára számunkra is elérhető lesz.

(gora)





## Út a jövőbe

Csak az indulás után vettem észre, hogy az időbeállító elromlott. A hiba a visszatéréskor nem jelenthető problémát, mindössze az volt kellemetlen, hogy nem tudtam: melyik korba fogok megérkezni?

Az időgéptéren furcsa kép fogadott. Az épületek, a berendezések a megszokottak voltak, de erősen pusztuló állapotban. Ember sehol. Kíváncsian léptem ki a kapun, itt is a lassú pusztulás vett körül. Talán túlságosan előreszaladtam az időben, oly korba, amikor az emberiség már kipusztult? Vagy csak elhagyták a régi városokat, és új telepeket létesítettek?

Az időgép segítségével feltérképezett korokból ilyen jelenségről nem tudtam. Beléptem a az első utamba kerülő épületbe, egy kis családi házba. Csönd. Végigjártam a szobákat. Sehol senki. Az utolsó ajtónál végre valami zajt hallottam. Furcsa látvány várt az ajtó mögött. Kényelmes ágyakon férfiak, nők, öregek, fiatalok, feküdtek mozdulatlanul, mint a halottak. Csak az egyik ágyon ült egy férfi. Megfordult.

-Megvan? - kérdezte izgatottan. - Megvan a szérum?

-Miféle szérum? - nyögtem ki megdöbbenve.

A férfi arca elkomorodott:

-Szóval még nincs meg ...

-Bocsánat - mondtam, miután egy kicsit összeszedtem magam - most érkeztem 2071-ből. Szeretnék kapcsolatot teremteni önökkel. Árullja el, hogy melyik évben vagyunk! Sajnos, elromlott az óram.

A férfi a mellette heverő nagy halom üres orvosságos doboznak tűnő valamire pillantott.

-Körülbelül 9800 lehet - válaszolt azután.

-De mégis, mi történt? Kipusztult az emberiség? És mi az, hogy körülbelül 9800?

-Mind élünk. Nem halt meg senki - suttogta. Majd látva megdöbbené arcomat, magyarázatba kezdett.

-2931-ben a Biológiai Szervezet tudósai kijelentették, hogy közel járnak a halhatatlanság megvalósításához. Ugyanakkor felfedeztek egy új vegyületet, mely kis pirulákban adagolva körülbelül százéves, folyamatos alvást tesz lehetővé úgy, hogy közben a szervezet nem károsodik, nem öregszik. Aztán egyre többen kezdték altatni magukat, gondolván, hogy így várják meg a halhatatlanság megvalósítását. Mindenki halhatatlan akart lenni.

-És?

-És most alszunk. Alszik az emberiség. Várja a találmány teljes kidolgozását.

-De ki fejezi be a kísérleteket, ha mindenki alszik?

-Nem tudom - válaszolta. - Bocsásson meg - tette hozzá - a pirula hatni kezd. - Lefeküdt, s mielőtt elaludt volna, még egyszer hozzám fordult:

-Van itt egy szabad divány. Elég kényelmes. És a szomszéd szobában rengeteg pirula. Százezer évre elég. Automaták gyártják - tette hozzá félálomban.

## FLUGOS, FUTAM

Bemegy az arab a bisztróba.

-Aubre sabra sukí ribus brubdi leghutredetyu jamu kampilole Coca-Cola!

Mire a pincér:

- Egy jéghideg micsodát?

Rejtvény!

A szuper rejtvény kérdései:

1. Hogy hívják Peter Nortont?

2. Ej, mi a kő?

3. Hová lett a tavalyi hó?

4. Mi a különbség a ló között?

A helyes megfejtéseket levelezőlapra vagy anélkül a legközelebbi kukába kéretik bedobni.

Az Országos Egészségnevelési Központ közleménye:

Az ismert számítógép-vírusok az emberre nézve nem veszélyesek, illetőleg kedvezőtlen hatásukat az idegrendszerre csak közvetett módon fejtik ki.

(Régi történet)

A vezérkari főnök betáplálja a szuperintelligens számítógépbe a kérdést: "A Szovjetunió vagy az USA fog először embert küldeni a Marsra?"

Rövid idő után a gép kiírja a választ: "Igen."

A vezérkari főnök dühbe gurul és beüti a következő kérdést: "Igen, de ki?"

Rövid gondolkodás után a számítógép kiírja a választ: "Igen, uram."

2100-ban a vadászt robotkutyája kíséri. A detektorai három gémet jeleznek észak fele repülni. Halk morgással jelez a vadásznak. Egy lövés dördül, az érzékelő már csak két madarat talál. Újabb durranás, már csak egy gémm van a levegőben. Eldördül a harmadik lövés, a robot kijelzőjén megjelenik a felirat: GAME OVER.

Az újságot készítette: **Vindics István**  
Az észrevételeket, közlésre szánt anyagokat a következő címre várom:

**7695 Mecseknádasd, Liszt F. u. 39.**  
**Telefon: (72) 463-428 (napközben üzenetrögzítő)**

A szerzők:

Góra Rajmund (4400 Nyíregyháza, Szarvas u.111)  
Viszlavszki Dániel (7300 Komló, Május 1 u. 3)

## Hírdetések

### Tisztelt VIDEOTON TV-Computer felhasználó!

Örömmel értesítem, hogy megjelent a **GATO Bt**  
**03-as DEMO-ja**. 40 db fájl, összesen 570 Kb-át  
méretben, 21 db digitalizált képpel, újsággal, 5 db  
futtatható demóval, digitalizált hanggal, TOLI  
játékprogram DEMO változatával és animációval.

Ára csomagolási és postaköltséggel együtt:

lemezen: 650 Ft

kazettán: 730 Ft

**Megrendelhető: Gutbrod András (GATO Bt.)**  
**2023 Dunabogdány, Kossuth L. u 190.**



Eladó:

- 1 db 64k-s gép UPM/DOS csatolóval, dupla  
720-as floppyval, a vele járó 3 db könyvvel  
(Operációs rendszer, Kezelési utasítás,  
Programozási segédlet)

13000 Ft

- 1 db 64 k-s gép dupla floppyval (720-360),  
UPM/DOS csatolóval, 1.2-2.2 átkapcsolható, UPM-  
DOS operációs rendszerrel, a fenti könyvek+  
VTDOS operációs rendszer, VT-DOS kompatibilis  
floppy diszk, UPM operációs rendszer, UPM  
kompatibilis floppy diszk, UPM utiliti programok  
című könyvek (a 360-as floppy írja és olvassa a  
720-as lemezt, csak 360-ra formattál.)

15000 Ft

- Eprom égető egy lemeznyi programmal

5000 Ft

- 140 lemez, ebből 120 tele programmal

50 Ft/lemez

- Egy darab mono monitor TVC-hez alakítva  
(hang nélkül)

3500 Ft

- Könyvek: TVC HARDVER 300 Ft

TVC ROM 300 Ft

- Leírások: Word Star 200 Ft

Bridzs

Cyrus

3D GRIFF

Keresek:

- Datacoop nyomtatóhoz leírást, bekötési rajzot,  
hogy TVC-hez illeszthető legyen.

- Konv.cod programot, ami kezeli a VT21550-es  
nyomtatót (képek kinyomtatásához)

**Török János, 8000 Székesfehérvár, Lövölde**  
**út 10. VI/2. Telefon (22) 325-964 (16 óra után,**  
**illetve hétvégén)**



A VIDEOTON gyártól megvásárolható:

-alaplap (64k, 64k+) komplett 800Ft+ÁFA

-interfészek 250-350 Ft

-nyomókereszt 10 Ft+ÁFA

-32k-szhoz bővítő 200 Ft

-floppy csatoló végére csatlakozó 25-30 Ft

-műszer interfész 250 Ft+ÁFA

-360-as meghajtó 750 Ft / táp nélkül

A gyár címe:

VIDEOTON HOLDING

Székesfehérvár, Berényi út.

Telefon: (22) 312-730, 26-06-os mellék, Kokas  
Kázmér

(Az érdeklődés amiatt is ajánlatos, mert a hír  
korábban érkezett, így esetlegesen változások  
lehetnek)



Egy másik közérdeklődésre számot tartható  
információ: Piszker István (CSÓKA GMK) telefonja  
(22) 327-724. Árusítással és tudomásom szerint  
átalakításokkal is foglalkoznak.



Nem hírdetés, de itt jutott neki hely. Ismét  
felmerült a kérdés, miért nem fut az Antirad simán a  
2.2-es basic-kel?

A válasz az, hogy túl hosszú. A POKE2841,255  
parancs után azonban már tölthető lesz.