

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 48.
 VI. évfolyam • 1994/9.
 ISSN 0866-0808
 Lap és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
 ©1994 • Ára: 139,-Ft



9 770866 080010

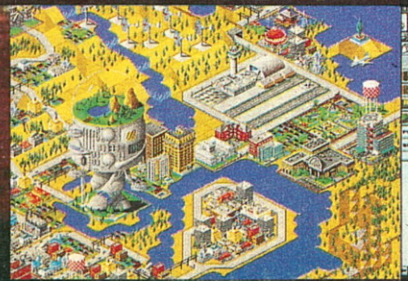
C-64 MIX FL. SIMULATOR 4. ULTIMA SOROZAT



SPACE HULK

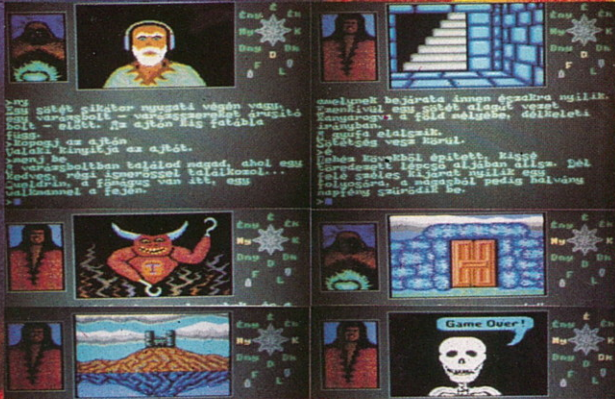


SIM CITY CITY 2000 FARM



**JAJ A SOFTWARE
KALÓZOKNAK!
(Aktuális cikksorozat!)**

A Gályra



Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.

A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

A Gályra c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).

Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

PC-s játékok 2. VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomból:

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

Tippek és trükkök PC játékokhoz (Cheat tenger kb. 200 játékhoz)

Sierra kalandok (Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)

RPG leírások (Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)

Tökös-Mákos (3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)

Stratégiai játékok (Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)

Autószimulátorok (Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!)

JÁTÉKLEXIKON (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)



Commodore Világ VI.évfolyam, 1994/9.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: D.A.N.E. avagy a vérbeli software kalóz / Kefrens demo, (Amiga)

Összeállították: Én és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhaszn. rovat: Kócsó József (JOE)

Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)

PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HáPi)

Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Hatvágner Attila (HATI)

Násfay Zoltán (NAFA)

Paksi Gábor (Ggab)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft. (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középítő szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: **Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7** — és azt, hogy a pénzt mire adad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a **HCRKER Rt.**, és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szakszervezetekben és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címeik ld.hátul)

SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.

Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla út 8. 1/3.

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

CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.14/A.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.

Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV 49. száma az október 17-én kezdődő héten jelenik meg

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
Jaj a software kalóznak!	2
Játék a tisztességgel?	3
C64 MIX (C64)	4
Ace 2.	4
Titanic Blinky	4
Conquistador	5
F1 Manager 2.	5
Friday the 13th	5
Invest	6
Neverending Story II.	6
Nobby the Aardvark	6
Rick Dangerous 2.	7
Sidewalk	7
Spitfire 40.	7
Ultima VI. térképek (C64, Amiga, PC)	8
SIM CITY (64, Amiga, PC)	11
SIM CITY 2000 (PC)	12
SIM FARM (PC)	16
Hirdetések	19
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	22
Space Hulk (Amiga, PC)	24
FLIGHT SIMULATOR 4.0 - 1.rész (PC)	25
TökösMákos	29
Cannon Fodder (Amiga, PC)	29
Sango Fighter (Amiga, PC)	30
Syndicate (Amiga)	30
Lands of Lore (PC)	30
Plus/4 sarok	31
Mindenféle, NEWS	31
Bard's Tale III. tippek	31
C64 (f)elhasználói rovat	32
Text Deformer V2.0	32
Zeneripp #sok	32
Sideborder Scroll	32
Amiga (f)elhasználói rovat	34
Süketelés	34
DirectoryOpus	34
Levelezés	35
PC (f)elhasználói rovat	36
Az AWE-32	36
Az igazi ELTE.com	36
A FIRE rutinokról	37
Az X-Mode	38
Az Assembly'94-ről	39
SPCH toborzó	40

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Démi Zsolt, Bp.XVII. (Nr.940020481)

Dudás Tamás, Bp.XI. (Nr.94011036)

Hársfalvi Levente, Dombóvár (Nr.940011145)

Kovács Zoltán, Budaörs (Nr.940010191)

Szabó Imre, Sopron (Nr.940010847)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Ez most kivételesen egy rövidebb bevezető lesz, majd ezt követi két hosszabb lélegzetű téma, ami most nem véletlenül jutott az eszünkbe, hanem aktualitásánál fogva ide kívánczított, kiebbrulva a NEWS-t. Ez a nyári szabadság dolog valahogy nem volt elég összehangolt, július közepétől a nyomda volt zárva majdnem 1 hónapig, amikor meg ők jöttek vissza, mi mentünk el augusztus végéig. Ez volt tehát az oka annak, hogy azok, akik a nyár második felében fel akartak bennünket keresni (sokan jelezték levélben ilyen irányú szándékukat), azok fennakadtak egy lelakatolt rácson (azóta már meg is sütöttük őket — CoVboy). CoVboy is csak most került elő, amikor ezeket a sorokat írjuk, és miután meg-

tudta, hogy már többszörösen túl vagyunk a hivatalos lapzártán, a szemközti Egger sörözőben kötött ki, hogy bánatát — mert mégiscsak hogy néz ki egy CoV Covboy Posta nélkül — egy korshow sörbe fojtsa. Távozás előtt még a szatyrába pottyantott egy nagy köteg levelet... Vajon meddig vihette?

Ami a tartalmi dolgokat illeti, köszönjük azt a sok ötletet, véleményt, melyet a nyár folyamán küldtetek. Ezekből az tűnt ki, hogy egy icipicit nagyobb figyelmet kellene fordítanunk a stratégiai és szimulációs játékoknak. Többen cinikusan meg is jegyezték: "A CoV lassan AD&D Világ lesz!" Hááát? Mindenesetre bízunk benne, hogy most sem fogtok csalódnii! Lehet lapozni...

Jaj a software-kalóznak!

Hát eljött. Kinek végre, kinek valahára, kinek bánatára, eljött az amire már régóta számítani lehetett, de mégsem vette senki komolyan. Igen, igen, valami elindult kis hazánkban is, hogy hosszú nyüglődés után véget vessen ennek a spontán kialakult áldatlan állapotnak, amit röviden csak úgy lehet jellemezni, hogy a "szellemi értékek semmibe vétele".

A 80-as évek közepén Jugoszláviában és Lengyelországban is felütötték fejüket a software-ek — elsősorban kispépes játékprogramok — illegális sokszorosítását és árusítását végző csoportok.

Ez a hullám a 80-as évek vége felé megfertőzte hazánkat is. Megjelentek a különféle — elsősorban postafiókok biztonságos menedéke mögé rejtőző — "Programmásoló és küldő Szolgálatok", melyek a leggyakrabban valamilyen fantáziánévvel látták el magukat, függetlenül attól, hogy cégbejegyzéssel rendelkeznek-e vagy sem.

Egy lapkiadó számára fontos bevételi forrást jelentenek a hirdetések, így elsősorban a pénzügyi megfontolások, és nem az erkölcsi hozzáállás volt a döntő, amikor mi is úgy döntöttünk, hogy az ilyen tartalmú hirdetések is leközzöljünk, nem beszélve arról, hogy nincs és nem is volt jogosítványunk megkérdőjelezni, esetleg leellenőrizni azt, hogy az adott cég vagy magánszemély rendelkezik-e jogokkal, írásos engedéllyel bizonyos játékok sokszorosítására és terjesztésére.

Később az "üttöröket" követve felbátorodott a plusz zsebpénzre vágyó fiatalok egész sora, akik csurran-cseppen alapon apróhirdetések tengerében kínálták — és kínálják a mai napig — a legismertebb géptípusokra játékprogramok ezreit igen alacsony áron (5, 10, 20 Ft-ért darabját).

Jónéhány évvel ezelőtt — úgy 1989 nyarán, — a CoV indulásakor felkerestük a Szerzői Jogvédő Hivatal Jogi Osztályát, ahol a zűrzavaros helyzetből kívántunk tájékozódni, ám okosabbak nem lettünk. Akkor Pálos Úr a jogi osztály vezetője azt a felvilágosítást adta, hogy ha a játékprogram Magyarországon nincs bejegyezve, és nincs kereskedelmi forgalomban sem — tehát kereskedelmi oldalról egy cég érdekeit sem sérti — akkor az eredeti jogosult — aki történetesen pl. egy angol cég vagy állampolgár — jogosult eljárást indítani a kalóz(ok) ellen, hogy behajtsa az elmaradt hasznat. Nos, akkor ezen elgondolkodtunk. Ha valóban ez az álláspont, és ugyanakkor tudjuk, hogy a kalózek 1-1 magnókazettán vagy mágneslemezen — itt elsősorban a C64-re gondolunk — nem 1 hanem 10, vagy még több játékot is kínálnak egyidejűleg eladásra, valamint ha azt is számításba vesszük, hogy általában — és nagy valószínűséggel — nem is vezetnek nyilvántartást az értékesített kollekciókról, nagyon nehéz lenne akár 1 játék értékesítését is bebizonyítani, s ha ezzel még szembeállítjuk a Bp-London-Bp repülőút, a szállodadíj, az ügyvédi

munkadíj, a kiesett idő okozta veszteség stb. költségeit, feltehetőleg igen kevés software-ház lesz, aki vállalni fogja ezt a procedurát.

Természetesen ezen okok negatív következménye lett, hogy az érintett nyugati software-házak ismerik is a hazánkban és más kelet-Európai országokban uralkodó állapotokat, és nem is szívesen kötnek szerződéses hazai kereskedőkkel, mert üzletileg nem sok fantáziát látnak a dologban.

Az 1989 nyara óta eltelt több, mint 4 év sem hozott sok változást ebben a kérdésben — legálábbis mostanáig. Ilyen szolgálatok sora szűnt meg, és újak alakultak.

A szellemi termékek védelméről szóló — 1993. tavaszán életbe lépett — törvénymódosítás egy picit felkavarta a vizet, de nem kényszerítette meghatárolásra a tárgyban érintetteket. Ott ugyanis műsoros hanghordozó szerepel a felsorolásban, software viszont nem, így sokan megpróbálták megmagyarázni: a software-t tartalmazó magnókazettát, vagy mágneslemezt nem szokás meghallgatni, így az nem hanghordozó. Persze ez ügyben már akkor is sok levelet kaptunk, de mi sem tudtunk szakavatott felvilágosítást nyújtani olvasóinknak.

A Büntetőtörvénykönyv módosítására irányuló 1993. szeptember eleji törvényjavaslat sem határozta meg akkor egyértelműen a "számítógépes csalás" fogalmát, viszont újabb levéltenger árasztott el bennünket. Később kiderült, hogy ezalatt elsősorban az olyan bűncselekményeket értik, amikor valaki pl. otthonról egy modemen keresztül behatol egy tiltott adatbázisba, és abban manipulál. Mondjuk szállodai szobát foglal magának a Kanári szigeteken. Szóval most nem éppen erről van szó.

Térjünk vissza egészen pontosan erre a bizonyos 1993. májusi törvényre, egészen pontosan a Büntető Törvénykönyv 329/A.paragrafus (1) bekezdésére. Ez így szól:

"Aki irodalmi, tudományos vagy művészeti alkotás szerzőjének művén, előadóművésznének előadói teljesítményén, hangfelvételen, előállításán, hangfelvételen, rádióknak vagy televízióknak a műsorán fennálló jog megsértésével vagyoni hátrányt okoz,..." bűncselekményt követ el. A törvényszöveg a bűnelkövetés mélysége alapján ezután azt taglalja, hogy ezért akár 5 évi szabadságvesztéssel is sújtható az, aki a lóba kerül. Nos, jogi szakemberekkel történt konzultációk során bebizonyosodott, hogy minden megmagyarázástól függetlenül ebbe suvasztott bele a software is, akár tetszik, akár nem. Az is tudományos alkotás, nem?

Ennek ellenére több, mint egy évnek kellett időm elteltelnie, hogy valamiféle mozgás történjen a software-lopások területén is, azon már fel sem kapjuk a fejünket, ha a TV Híradóban hamis videokazettákat porrá zúzó úthengereket mutatnak be.



A változás szele egy csendes, nyugodt, napos július végi szombaton kezdődött, a budapesti Petőfi Csarnok (gy.k.PECSA) bolhapiacán. Minden úgy kezdődött, ahogy szokott, tutis Corel Draw-k, WinWord-ök és társaik vártak gazdára 1-2 ezer francsiért, no persze volt játék is bőven, C64-re, Amigára, PC-re, úgy 20 ezer lemezre való. Csak volt, mármint a 20 ezer lemez. Mágis emléksünk arra a pár képre, ami a Power Play-ben jelent meg úgy '90 tájékán. Abban éppen arról tudósítottak, hogy vert szét a rendőrség egy kalóz pincét Hamburgban. Kettétört Amigák és szomorú arcok a gumibotos rendőrök gyűrűjében arról meséltek, valami történik Németországban. Ezen a bizonyos szombati napon nálunk is történt valami. Rendőrök vontak kordont a PECSA köré, és koboztak el mindent, ami hamis software-nek bizonyult, illetve aminek a származását annak eladója nem tudta igazolni, vagyis nem rendelkezett ama bizonyos forgalmazási jogokkal, amivel mentesülhetett volna a büntetőeljárás alól... Több személynél utóbb házkutatást is tartottak. Kikkünhöz mellékeljük azt a cikket is, amely a Népszabadságban jelent meg az esemény után.

Mi nem voltunk a helyszínen, de hamar eljutott hozzánk is a hír. Elsősorban onnan, hogy hirtelenjében valahogy elég sokan lemondták év végéig lekötött hirdetéseiket. Azért még mindig maradtak bátor emberek, nyugodtan tessék csak átböngészni a hirdetéseket. Mi továbbra is leközlünk minden hirdetésért, amiért fizetnek, és ami nem sérti az érdekeinket, illetve az ízlés határát. Továbbra sem tudunk felelősséget vállalni a hirdetéseik tartalmáért, tehát nem vonhatjuk kérdőre Jóska Pistát, mi az üzlet neki abban, hogy Münchenben 90 márkáért megvásárolt Ultima VIII-át miért kínálja lemezenként 50 Ft-ért, vagyis nem tudhatjuk ki mit árul? Original programot, vagy másolatot. És az utóbbi esetben sincs kizárva, hogy engedéllyel rendelkezik a sokszorosításra. Sőt nem is tartozik ezt az orunkra kötni. Azt azért meg kell jegyeznünk: a CoV c. lap bárki számára hozzáférhető, vagyis még a hivatalok számára is (ki hitte volna — CoVboy). Ne lepődjünk meg tehát senki, ha a hirdetése alapján esetleg jól öltözött urak fognak a jövőben a megadott címen kopogtatni...

(folytatjuk...)

A Népszabadság c. napilapban 1994.08.19-én megjelent cikk:



Több mint húszezer mágneslemezen lopott, hamisított számítógépes játékprogramot, illetve szövegszerkesztő és adatbázis kezelő szoftvert foglaltak le a rendőrök Budapesten. Eddig tizennyhárom alkalmi árus ellen indítottak eljárást, akik egy számítógépes programok hamisítására szakosodott vállalkozástól kapták az olcsó szoftvereket.

Budapesten, a Petőfi Csarnokban működő bolhapiácra több mint húszezer engedély nélkül másolt számítógépes mágneslemezt (floppydiszket), továbbá különböző számítástechnikai eszközöket, értékes számítógépeket foglalt le a napokban a rendőrség egy razián. A BRFK gazdaságvédelmi osztályának nyomozói a szerzői és szomszédos jogok megsértésének alapos gyanúja miatt tizennyhárom árus ellen indítottak büntetőeljárást. A bolhapiác alkalmi eladói — diá-

kok, nyugdíjasok és munkanélküliek — ugyanis jogosulatlanul másolt számítógéplemezeket árusítottak. A bolti áron öt-tízezer forintos játékprogramokat ötven és száz forint közti áron adták, míg az negyven-ötvenezer forintot érő szövegszerkesztő és adatbázis-kezelő szoftverekért 200-300, olykor ezer forintot kértek.

Az árusoknak a programgazdák nem engedélyezték a szoftverek másolását — mondta Peer Tibor alezredes, a BRFK osztályvezetője —, ezért indult ellenük büntetőeljárás.

Az árusok Pest megyei a Proszolg Kft.-től vásárolták a programokat. A rendőrség eddigi adatai szerint a Proszolg más tevékenysége mellett számítógépszoftverek másolás elleni védelmi rendszerének feltörésével és engedély nélküli másolásával foglalkozik.

Fekete Gy. Attila

Játék a tisztességgel?

LENDVAI EMIL

Játék a tisztességgel, avagy a meg nem rendelt csomag esete

A szombathelyi Fuisz Sándorné már sok mindent hallott a csomagküldések körüli visszaélésekről, az engedély nélküli adatfelhasználásokról, arra azonban nem gondolt, hogy családjuk is áldozatá válhat.

Emondása szerint tavaly októberben kapott egy csomagocskát egy bizonyos Com-Ware Lap-és Könyvkiadó Kft.-től. Pontosabban nem is ő, hanem általános iskolás fia címére érkezett. Mivel a megrendelésről nem tudott, visszaküldte a feladónak (természetesen postafiókszáma) a kétezzer forint értékű küldeményt. Aztán megnyugodott, úgy érezték, hogy téves címre jött a küldemény, vagy egy címlistáról ugyan az ő fiát szűrték ki, de nem jött be a provokáció.

— Elképzelheti a meglepetésemet, amikor a napokban, több mint fél év után egy levelet kaptam a cég ügyvezetőjétől. Egy fénymásolt megrendelőlap, egy boríték fénymásolata, és egy csekk is volt a küldeményben, amelyen 193 forint szerepelt.

A fejléceben telefonszám, valamint dátum nélküli „hivatalos” levélben a tizenhárom éves! Fuisz Adriánt kioktatják az érvényben lévő postai megrendelésekkel kapcsolatos kereskedelmi rendeletről, valamint a költségek viseléséről.

Idézet a szövegből: „amennyiben a megrendelő megrendelését legkésőbb a küldemény postára adásáig nem vonja vissza, és az utánvételes küldeményt megsem veszi át, és ezzel kapcsolatos költségek viselésére kötelezhető, amennyiben a szolgáltató hitel érdemlő módon bizonyítani tudja a megrendelés valódiságát”.

A gyerek megrendelőjének állítólagos hitelt érdemlő fénymásolt bizonyítéka pedig nem más, mint egy fél írólapon a cég nyomtatott címe, és a feladó helyére gépelve a szintén állítólagos megrendelő neve és címe. (Még az sem látszik, hogy

hogykémszólótról van szó.) Semmiféle megrendelési szöveg, sehol hitelt érdemlő aláírás, személyi adatok. Valami dátumfele és 1600 forint alig látható fel van tüntetve a lapocskán, de azt bárki, bármikor, bárhol megteheti, ahogy a címet is felgépeltette.

— Mondja, lehetséges ilyen bizonyítékot elfogadni a megrendelésre? — kérdezte kétségbeesetten az asszonyka. — Egyáltalán a szülő megkerüléssel is lehet a gyerekeknek megrendelőlapot küldeni, különböző ajánlatokkal megkeresni őket? Hogyan használhatják fel a gyerekek adatait ilyen célra? — zsörtölődött tovább az anyuka.

— A fiam annak idején kórházban volt és nagyon meglepődött a csomagon. Meg is rettent attól, hogy elhisszik a számítógépes könyv és valamilyen tartozékok megrendelését és kérdőre von-

juk érte. Ha annyira biztosak voltak a dolgukban annál a kft.-nél, akkor miért csak egy fél év múlva akarták a gyereket kötelezni a postaköltségek megtérítésére?

A kísérőlevelet olvasva több minden szemet szúrhat. Szinte öngólnak tűnik, amikor azt írják, hogy nagy tömegű megrendelés mellett egyre nő az át nem vett csomagok száma. Az is elképzelhetetlen, hogy ha szabályos volt a megrendelés, akkor a levélben miért nem kötelezik Fuisz Adriánt a küldemény árának megtérítésére is, és erre vonatkozóan miért nem fenyegetik jogi eljárással. Megalapozott gyanakvással megpróbáltuk elérni Rucz Lajos ügyvezető igazgatót. Sajnos nem sikerült. A postai tudakozó nyilvántartásában ugyanis a lap- és könyvkiadó kft. telefonszáma nem szerepel.

Első epizódunk minden kommentár nélkül egy újságkivágással indul. A cikk a *Vas Népe* c. nappaliban jelent meg 1994. július 20-án, melyet egy előfizetőnk juttatott el Szerkesztőségünknek.

Elő történet:

Ez év eleje óta divatosabbá váltak a kamu megrendelések, és gyakori lett az is, hogy valaki feladja a megrendelő levelet, ám amikor utánvettél megérkezik a csomag akkor kap a szívéhez a mama, vagy a papa, hogy mennyi pénzt is kéne a postásnak fizetni. Mindkét esetben mi vagyunk a szenvedő alanyai, vagyis a küldemény visszajön hozzánk ilyen-olyan jelzéssel. A probléma csak az, hogy nekünk a feladáskor le kell szarkolni mintegy 150,- Ft-ot, és a visszaérkezéskor is még vagy 70-80 Ft portaköltséget. Tavaly november és idén július között viszont már együttesen olyan mértékű haladt meg ez az összeg, hogy eltűnt törvény adta jogunkkal. Konkrétan egy IKM rendelet teszi lehetővé, hogy abban az esetben ha a megrendelő a megrendelését a küldemény postára adásáig nem vonja vissza, és a megrendelt árut tartalmazó küldeményt megsem veszi át, akkor az ezzel kapcsolatos költségek viselésére kötelezhető, feltéve, hogy a szolgáltató hitel érdemlő módon igazolni tudja a megrendelés valódiságát. Nos, Fuisz Adrián, a fenti cikket kirobbantó anyuka fia is beleesett a sorba. Ő is kapott tőlünk egy csekket, egy levélke kíséretében. Nem célunk eldönteni, hogy valaki szórakozott-e vele, vagy csak lapul, ez a lényegesen nem változott, ugyanis mi nem Adriánra és nem is a mamájára haragszunk, hanem arra a hangvételre, amit a fenti cikk szerzője megüt velünk kapcsolatban. Miután a lap főszerkesztőjének címzett levelünkre a mai napig semmilyen reakciót nem kaptunk, nyílt levelet intézünk a *Vas Népe* c. lap főszerkesztőjéhez:

Tisztelt Halmágyi Miklós Főszerkesztő Úr!

Megdöbbenéssel olvastuk az Önök kiadásában megjelenő *Vas Népe* c. napilap 1994. július 20-i számában megjelent — „Lendvai Emil: Játék a tisztességgel, avagy a meg nem rendelt csomag esete” — c. cikket. Tekintettel arra, hogy a kiadásunkban megjelenő COM-MODORE VILÁG című havilap országos terjesztésű, Vas megyében is olvassák lapunkat, így olvasóink juttatták el hozzánk a *Vas Népe* említett számát. Nekik ezúton is köszönjük figyelmességüket. A lapjukban megjelent cikk egy valós problémával, a tisztességtelen csomagküldéssel foglalkozik, amit mi ugyan-csak messzemenőkig elítélünk. A háttérben azonban a nyilvánosság előtt negatív megvilágításba helyeznek bennünket, megalapozatlanul, találgatásokra támaszkodva. A cikkre nyilvánosan kívánunk reagálni, így kívánja az Önök által is emlegetett „tisztesség”. A cikk szerzője bevezetőjében szót említ a csomagküldések

körüli visszaélésekről, majd hivatkozik a tárgyban érintett „áldozat”, Fuisz Sándorné panaszára, aki elmondta, hogy „tavaly októberben kapott csomagocskát egy bizonyos Com-Ware Lap-és Könyvkiadó Kft.-től”. Serelemes számunkra ama „bizonyos” szó használata, mert ez a szókapcsolat és a későbbiek is azt sugallják, mintha mi valami postafiók mögé bujt fantomcég lennénk, aki innen-onnan szerzett adatbázisokban található címekre találmára postáz úgy utánvételes küldeményeket, hogy azokra megrendelés be sem érkezett. Annak tudatában, hogy ilyen és ehhez hasonló ügyletekről mi is sokat olvastunk különböző médiákban, sértőnek találjuk, hogy az olvasóik felé minket is úgy állítanak be, mint egy tisztességtelen, csak állítólag létező céget.

Lapunk és cégünk szilárdságát bizonyítja, hogy 5 éve foglalkozunk kiadói tevékenységgel, az általunk kiadott lap postai példányszámában a legnagyobb a hazai számítástechnikai lapok között (forrás: Sajtóterjesztés c. lap), valamint tavaly óta szoftverkiadói tevékenységet is folytatunk. A kiadásunkban megjelenő lapok és könyvek már az indulásunk óta megrendelhetők közvetlenül tőlünk is a lapban elhelyezett, illetve befűzőtől levelezőlap segítségével.

Fuisz Sándorné a cikkben arra utal, hogy „Egyáltalán a szülő megkerüléssel is lehet a gyerekeknek megrendelőlapot küldeni, különböző ajánlatokkal megkeresni őket? Hogyan használhatják fel a gyerekek adatait ilyen célra?”

Nos, itt valami alapvető félreértés van, hiszen nem mi küldjük el az adott címre a megrendelőlapot, hanem azt az újságból a megrendelő választja le, és küldi el a címünkre. Ez valóban megtörténhet a szülő megkeresése nélkül, hiszen a gyerek a zsebpénzéből megveheti az újságot, és a benne levő megrendelőlapot is elküldheti a szülő tudta nélkül. Sajnos erre az utóbbi időben volt is példa, rafinált gyerekek úgy gondolják, ha a szülő már átvette az 1-2 ezer forint értékű csomagot, akkor már úgysem küldik vissza. Ezt nem tudjuk kiszűrni, és nem is áll módunkban, hiszen hetente többször ilyen megrendelés érkezik cégünkhez, el lehet gondolkozni rajta, ha minden megrendelést külön levélben visszaigazoltatnánk (valóban rendelt az illető?), mennyi plusz költség jelentkezne, és mennyire lelassulna a megrendelések átfutása. Fontos az is tudni, hogy lapunk elsősorban a tizenéves ifjúságnak íródik, vagyis azoknak, akik még önálló keresetel nem rendelkeznek, így a megrendeléshez a pénzt a szülő adja. Ez is alátámasztja azt a tényt, hogy itt inkább a gyermek lapulásától van szó, és nem a mi tisztességtelen játékunkról.

Miután a megrendelőlapokat a beérkezésüknek megfelelően eltároljuk, előkerestük az egész problémát elindító levelezőlapot, melyet — annak reményében, hogy visszaküldik a részünkre — el is küldünk Önöknek. A levelezőlapon két dolog is szembetűnik, a feladó neve, címe írógéppel lett ki-

töltve, a felragasztott 2 db. bélyegen pedig semmiféle bélyegzőnyomat nem látszik. Ez utóbbi nem újdonság, nem tudni mi okból, de a hozzánk beérkező levelek, levelezőlapok mintegy 30 %-a nincs bélyegezve. Erre a hiányszárra esetleg a Magyar Posta Rt. tudna választ adni.

Fuisz Sándorné megkérdőjelezi, hogy „miért csak egy fél év múlva akarták a gyereket kötelezni a postaköltségek megtérítésére?”. Ezt a cikk szerzője még megtoldja azzal, hogy „öngólnak tűnik, amikor azt írják, hogy a nagy tömegű megrendelés mellett egyre nő az át nem vett csomagok száma. Az is elképzelhetetlen, hogy ha szabályos volt a megrendelés, akkor a levélben miért nem kötelezik Fuisz Adriánt a küldemény árának megtérítésére is...”. Nos, a két dolog között valahogy nem látunk összefüggést. Az első felvetésre nagyon egyszerű a magyarázat, most készítettünk kimutatást arról, mekkora veszteség éri cégünket az át nem vett küldeményekre kifizetett postaköltségek miatt. A második felvetés értelmetlen. Miért köteleznénk a megrendelőt a küldemény értékének megtérítésére, ha a küldemény sértetlenül visszajutott hozzánk.

A cikk utolsó bekezdése késztetett bennünket leginkább reagálásra: „Megalapozott gyanakvással megpróbáltuk elérni Rucz Lajos ügyvezető igazgatót. Sajnos nem sikerült. A postai tudakozó nyilvántartásában ugyanis a lap- és könyvkiadó kft. telefonszáma nem szerepel!”

Ezt hívják K.O.-nak, avagy kedves olvasók, jobb ha nem állnak szóba holmi Com-Ware Kft-vel, mert az sem biztos, hogy létezik, aztán csak futhatnak a pénzüket után. Hol az a megalapozott gyanakvás? Lehet, hogy hihetetlen, de szerkesztőségünk másfél éve költözött a Bp.XI.Vásárhelyi P.u.8. szám alá, és az akkor beadott telefon-átvételhez igényünket „technikai okok”-ra hivatkozva azóta sem tudtunk teljesíteni (a területet ellátó Lágymányosi telefonközpont igen messze, a szomszéd épületben található — Bp.XI.Vásárhelyi P.u.4-6.). A napokban vásároltunk hordozható rádiótelefonkészüléket, feltehetőleg a tudakozóban még nem vették nyilvántartásba. Lapunk — a Commodore Világ — az ország egész területén kapható, impresszumában megtalálható a szerkesztőség címe is. Ezen információkat nem védekezésükben tettük közzé, csak azt szeretnénk elkerülni, nehogy egy postafiók mögé rejtőzködő, tisztességtelen csomagküldéssel foglalkozó fantomcég látszatát keltsük.

Miután az a lehetőség sem kizárt, hogy a megrendelés mégsem Fuisz Adrián adta fel, hanem „valaki” a nevében, ezért a 193,- Ft postaköltség megtérítésétől eltekintünk, és ezúton kérünk elnézést Fuisz Sándornétól, az okozott kellemetlenségért. Neki a következőket üzenjük: Mi is sok mindent hallottunk a csomagküldések körüli visszaélésekről, arra azonban mi sem gondoltunk, hogy ennek mi is áldozatává válhatunk.

Párlás Nyomda

.... db. „CoVboy Világ” gyűjteményes Különszám előfizetése (239,- Ft/db)

.... db. „Getto Világ” gyűjteményes Különszám előfizetése (229,- Ft/db)

Ha mindkettőt előfizet, kedvezményesen 200,- Ft helyett 100,- Ft-ért rendelhet meg a CoV 1993. évi Nyári Különszámát.

.... db. CoV Nyári Különszám megrendelése (100,- Ft/db.)

Összesen:

Előfizetői azonosítószám:.....

Ugye ismerős valahonnan ez a bal oldalon látható részlet. Bárki ellenőrizheti, akinek még be van fűzve ez a csekk a CoV 45-be. Hogy miért került most ez ide? Mert többekben felmerült, hogy megint csak a tisztességgel játszunk. Az 5 éves jubileumra megjelent CoVboy és Getto Különszámok együttes megrendelése esetén ugyanis lehetővé tettük, hogy az 1993. évi (HANGSÜLYOZZUK 1993 EVI) Nyári Különszám 200,- Ft helyett 100,- Ft-ért megrendelhető. Mi sehol nem írtunk olyat, hogy a Getto és CoVboy Különszámok mellett plusz még megjelenik egy 1994-es Nyári Különszám is. Hogy miért írjuk ezt? Mert sajnos tömegesen kapjuk vissza az 1993. évi Különszámokat, drasztikus hangvételű levelek kíséretében, melyben a megrendelők követelik vissza a pénzüket, és magyarázatot kérnek a dologra. Miféle magyarázattal tartoznánk? Ugy gondoljuk a CoV-ot eddig sem elsősorban azok vették, akik a benne levő képekben akartak gyönyörködni, így joggal feltételeztük, hogy aki megrendel valamit, nem csak úgy találgatja 'X'-el, mint a lotto esetén, hanem el is olvassa, hogy mit szeretne rendelni. Sajnáljuk, ha túlbecsültük egyesek képességeit...

C-64 miX

ACE 2.

Ez a program egy repülőgépszimulátor, amit a **CASCADE GAMES LTD.** adott ki 1987-ben.

Betöltés után egy menübe jutunk, itt beállíthatjuk a következőket:

0. START GAME

1. A játékosok számát állíthatjuk be vele. 1 játékos esetén a "számítógép" ellen kell játszani.
2. A háború típusa.
 - a) Csak a két gép vadászik egymásra.
 - b) Ha az ellenséges repülőgépet leszedjük, akkor megsemmisíthetjük a hajót/bázist.
3. A számítógép skill leveljét állíthatjuk be. Kezdknek célszerű az 1-est választani.
4. Le lehessen-e zuhanni.
5. Életek száma.
6. Hány lalát szükséges a repcsi robbanásához.

(Megjegyeznénk, hogy láttunk olyan verziót is, ahol a főmenü hiányzott.) Ha ezzel megvagyunk, akkor talán el is kezdhetjük a játékot.

Ha az a) típusú háborút választottuk, akkor tűzgomb megnyomására már indul is a játék.

b) esetben választhatunk felszállás (TAKE OFF) vagy a repülő felfegyverzése között (ARM AIRCRAFT)

Felfegyverzésnél választhatunk 3 típusú rakétából.

1. **HEAT-SEEKING:** Levegő-levegő rakéta, rövid hatótávolságú: 8 mérföld.
2. **RADAR-GUIDED:** Levegő-levegő rakéta. Hatótávolság 25 mérföld.
3. **AIR-GROUND/SHIP:** Levegő-föld rakéta.

Kioldás 2000 láb alatt, és 500 csomónál lassabban repülünk.

4. Minden gép alapfelszerelésébe tartozik a **gépagyu** (hatótávolság 1 mérföld), valamint rakétaelhárító (**CHAFF/FLARES**)

Kezelőbillentyűk

1. gép (valószínűleg egy F-14-es): JOY 1.

'F': Tolóerő növelése.

'S': Tolóerő csökkentése.

'X': Térkép (fekete négyzet az 1-es gépet jelöli).

'E': Fegyver kiválasztása.

'Q': **CHAFF** vagy **FLARES** szórása.

2. gép: JOY 2.

'H': Tolóerő növelése.

'K': Tolóerő csökkentése.

'V': Térkép (fehér négyzet a 2-es gépet jelöli).

'N': Fegyver kiválasztása.

'T': **CHAFF/FLARES** szórása.

Egyéb billentyűk

'F3': Restart (nyomva kell tartani!)

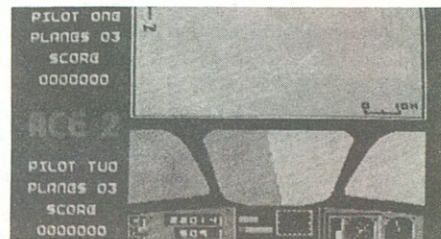
'F5': Sound on/off (nyomva kell tartani!)

A műszerfalak:

- 1: Itt olvashatjuk el a különböző üzeneteket
 - 2: Harci radar
 - 3: Emelkedés, ill. süllyedés mértékét jelzi
 - 4: Dőlés mértékét mutatja
 - 5: Magasságunk
 - 6: Sebességünk
 - 7: Tolóerő nagysága
 - 8: Üzemanagszint kijelzője
 - 9: Iránytű
 - 10: A fegyver típusát láthatjuk
- C: Gépagyu
H: **HEAT-SEEKING**
R: **RADAR-GUIDED**
S: **AIR-GROUND/SHIP**
- 11: Az aktuális fegyver darabszámát mutatja

Néhány megjegyzés és tanács:

- A gépek minimális sebessége (amivel még a levegőben maradnak) 140 csomó.
- Max. magasság 60.000 láb.
- Utánpótlást úgy vehetünk fel, hogy az 1-es géppel a térkép nyugati, a 2-essel a keleti részén kell 1000 láb alá menni. Csak ha meghalljuk a csúnya zúgást-búgást.
- Ha egy rakétát lőnek ki ránk, akkor emelkedjünk 90 fokos szögben vagy süllyedjünk. Így nagy esélyünk van a túlélésre. Esetleg lassítsuk le a gépet 140 csomó alá, így a rakéta valószínű, hogy körülötünk fog körözni.



Mi a programmal C-64 játszottunk, de valószínű, hogy Plus4-re is lehet használni a leírást.

■ Bago Attila, Aszód

TITANIC BLINKY

A játékot a **Zeppelin Games** adta ki 1991-ben.

Kerettörténet: **Blinky**, a **Pislogó** nyári szabadságát tölti a **Titanic** nevű luxushajón. Azonban a gonosz **Arthur Hackensack** elfoglalja a hajót, és természetesen **Blinky**-re vár a feladat, hogy megmentse azt. Magához veszi kis revolverét, és elindul.

A játék elején megtekinthetjük **Blinky** ellenfeleit, pl. röhejes békák, halak, csigák, legyek stb.

Nyomjunk tűz gombot a PORT 2-es joystickra, és máris a fedélzeten találjuk magunkat. A forgó köröket kell eltalálnunk egy lövéssel. Ha belelövünk, két eset lehetséges, vagy felrobban, ha ilyenkor elég közel állunk hozzá, csökken az energiánk, vagy egy "izé" lesz belőle, amire rá kell állni és a joyt lefelé kell húzni, erre eltűnik, pontszámunk pedig nő. A legyeket és egyéb csúfságokat lövéssel elpusztíthatjuk, de a csigákat nem. A hajó széléről lelépve a vízbe esünk, ami egyelőre a halálunkat eredményezi. Az árbócon és a kötélén tudunk feljutni a hajó tetejére.

Semmisítsük meg az összes forgó korongot — a térképen csillaggal vannak jelölve —, menjünk fel az árbóckötélen a hajó tetejére, majd balra a kéményekig. Ugorjunk rá az egyik kémény aljára, hogy a bal alsó sarokban lévő, hajót ábrázoló kép egy kottára változzon. Tovább balra, és löjjük szét az összes forgó korongot. Az ajtón egyelőre még nem tudunk bemenni. Ha szétlőttük az összes forgó korongot, menjünk vissza a kéményekig, majd ugorjunk rá az egyik aljára. Kis zene, és a kotta alján megjelenik egy kulcs. Ha ez nem sikerül, nézzünk körül, hátha maradt valahol pár korong. Ha megvan a kulcs, menjünk az ajtóhoz. Lám, kinyílt! Bemenne löjjük szét s vegyük fel a térképen csillaggal jelölt cuccokat. Az utunkat leomló járdák, a padlón lévő tuskék, és legyek nehezítették. Végig jobbra, és eljutunk **Basmacskin**hez, a kormányoshoz. Itt felvehetjük a hajón lévő egyetlen búvárfelszerelést, mire a jobb alsó sarokban lévő **Blinky** kép búvárszemüveget kap. Ki, és essünk le a hajó bal oldaláról a vízbe. Csobb!

Most a víz alatt úszkálva kell kulcsokat gyűjtögetnünk, s közben oxigénünk folyamatosan fogy. Az oxigént pótolhatjuk a térképen O-val jelölt cuccok felvételével. Ha megvan az összes kulcs, akkor ússzunk a horgonyláncig, a horgony mellett felfelé, és beszállhatunk a hajóba. Menjünk lefelé és balra. Egy érdekes helyre jutottunk. Itt lehet elakadni a játékban.

Nézzük:

Alul négy teleport áll, amikbe beleállva visszaszámlálás után a kép jobb felső sarkában álló gép elenged egy lövedéket. A feladat: a szaloncukorszervó valamikbe löve egy háromszöget mozgathatunk benne. Lőjünk be a tükröcskébe úgy, hogy az első teleportba vezessék a lövedéket. Pl.: a jobboldalt legfelül lévő tükrőben állítsuk a háromszöget úgy, hogy lefelé terelje el a lövedéket, a többit hagyjuk békén. Alljunk a T1-es teleportba, a lövedék beelszopodik a teleportba, és hipp-hopp, máris új helyszínen találjuk magunkat.

Itt folyamatosan haladjunk balra, és a térképen csillaggal jelölt tárgyakat vegyük fel. A pálya végén újabb teleport található. Alljunk bele, és húzzuk lefelé a kart. Ismét a tükrős szobában találjuk magunkat. Most a T3 teleportba álljunk, és ide vezessük a tükrökkel a lövedéket. Ez már egy kétszintes pálya lesz, a szintek között az ágyakra ráugorva tudunk közlekedni (vagy más-hogy). Végig balra, és gyűjtsük be a csillaggal jelölt tárgyakat. A végén vegyük fel a pisztolyt (**Blinky** képe helyén **Arthur** képe jelenik meg), és teleportáljunk vissza a tükrős szobába. Ugorjunk be a T2-be (a T4 karbantartási munkálatok miatt nem működik), és **Arthur**al találjuk szembe magunkat. Lőjünk bele párat, s volt-nincs.

A végén kapunk egy lapzártá utáni hírt: "A hős **Blinky** stb. stb. stb.", és egy fenyegetést, egy újabb **Blinky**-ről (**Blinky III.**)

■ Pozsgai Gergely, Győr

Conquestador

A játék 1991-ben készült C64-re, 2 lemezoldalas, és általában BASIC nyelven íródott. Anyanyelve német. Az intro 'SPACE'-elése után választhatunk, hogy megnézzük-e az Endseq-t (és game over). Ezután lehet a gyorsított (schnelladder) kérni/nem kérni. A Neues Datumnak semmi jelentősége nincs, igencsak védelem lehetett.



Főmenü

- 'F1': Hiscore-tábla megtekintése
- 'F2': Hiscore-tábla törlése
- 'F3': Mentett állás töltése
- 'F4': Directory (???)
- 'F5': Harci helyzet töltése
- 'F6': Harci helyzet generálása
- 'F7': Új játék kezdése

'F8': Előbb kapcsolj ki a drive-ot!

Új játék

A táblázatban 4 játékost lehet definiálni. Amennyiben az első kérdésre 'C' betűt írunk (cortez), azt a játékost a gép irányítja. Ha 'M'-et (mein), akkor azok leszünk mi, ekkor adjuk meg a nevünket a második helyre. Ha 'N'-t (nein), akkor az a személy nem játszik.

Ha minden OK (J/N), insert side B, majd press 'return'!

Alaphelyzetben a játék a felső játékoskal indul, vagyis velünk. Alapmenü:

- 'F1': Adományozás — 1-4 játékosnak adhatunk aranyat. Mennyiségét a '+' és a '-' billentyűkkel állíthatjuk be.
- 'F3': Hódítás előkészületei
 - 'F1': Governor (kormányzó) — lakosságot toboroz.
 - 'F3': Admiral — flottát toboroz.
 - 'F5': General — hadsereget toboroz.
 Utána a toborzási költségek beállítása ('+' és '-').
- 'F5': Gyarmatosítási előkészületek
 - Előbb toborozni kell! ('F3').
 - Kolonisten anwerben: Gyarmatosítók szerződötése.
 - Kosten gesamt: Összköltségek.
 - Anzahl kolon: Kolóniák mennyisége.
 '+' és '-' billentyűkkel lehet állítani az értékeket.
- 'SPACE': Tovább.

A következő menüben (mindig visszatér) az 'F1'-el lehet a játékkállást menteni, 'SPACE'-szel továbblépni.

Ezután jön az akciófázis, ami 3 részre oszlik, előbb a lakosságot, majd a flottát, végül a katonaságot lehet irányítani. A menü mindhárom részben ugyanaz:

- 'F1': Akció
 - 'F1': Mozgás.
 - 'F3': Támadás, a 'Q', 'W', 'E', 'A', 'D', 'Z', 'X', 'C' billentyűkkel lehetirányítani.
 - 'F5': Szállítás ('F1': kolónia felvétel, 'F3': lerakás, 'F5': arany felrakás, 'F7': kirakás).
 - 'F7': ??? (nem volt sok hatás)

'F3': Kolonie

- 'F1': Kolonizálás.
- 'F3': Beruházás ('F1': kikötő létesítése, 'F3': település építése, 'F5': település növelése).
- 'F5': Kereskedés ('F1': vétel, 'F3': eladás).
- 'F7': Jövedelem.

'F5': Militaer

- 'F1': Ujjoncozás.
- 'F3': Szervezés.
- 'F5': Pénzráfordítás.
- 'F7': Manőverezés.

'F7': Jelentés

Idáig jutottunk el, mikor hirtelen felindulásból formattáltuk. Talán majd valaki tudja folytatni ezek után. A játék nem díjazza az Action Replay-t.

A pályaszerkesztő:

- 'F1': Load
- 'F3': Save
- 'F5': Szerkesztés
- 'F8': Lemezkészítés

Szerkesztés:

- '0': Ismeretlen (lásd később!)
- '1': Tenger
- '2': Mocsár
- '3': Hegység
- '4': Domb
- '5': Erdő
- '6': Síkság
- '7': Tengerpart

A válogatás köztük a '+' és '-' billentyűkkel történik. És itt jön a trükk! A kiinduló szigetet nem lehet átszerkeszteni (se a tengert). Valamelyik iránybillentyűvel (lásd a leírást) a kurzort el kell mozgatni a ferdén sraffozott területekre. A sraff jelenti egyébként az ismeretlent. Itt lehet alkotni.

Ennyi.

■ Széplaki András, Debrecen

F1 MANAGER 2.

Egy korábbi CoVban már volt szó a *F-1 Manager* című alkotásról, most itt a második rész rövid ismertetője, ami az előző rész leírására hagyatkozik, mindössze a különbségekről lesz szó. Első látásra talán csak egy újrakiadásnak látszik, hisz a lényeg nem változott. De egy-két új képpel kifejezetten nőtt a színvonal. Aztán még itt van az a csomó plusz is:

1. Állítható lett a sebváltó, ezek között

aztán van automata, kézi, gyorsabban és lassabban reagáló, stb.

2. Választhatunk egy szponzort magunknak (legjobb a *Simulmondo*), aki ezek után megtámogat minket egy nagyobb összeggel.
3. Megválaszthatjuk gumink szállítóját. Természetesen a jobb gumí jobban bírja a futamot, később kopik el.
4. Lehet ANGOL nyelvű szöveget is választani, így természetesen érthetőbb lesz ügypódésunk.
5. A játék elején beállíthatjuk az ellenfelek tulajdonságait, és átírhatjuk a nevüket is. Így könnyíthetünk a játékon, és a mai sztárokkal is versenyezhetünk. Továbbá az ellenfelek autójának színét is megváltoztathatjuk (az értékek jelentését lásd a *Forma-1 Manager 1.* leírásánál).

6. A futambeli grafika szebb lett, és egy-két új dolgot is behoztak. Például: itt van olyan esemény is, hogy 'elvesztette az irányítást az autója fölött'. Ilyenkor vagy kiesik, vagy még vissza tud jönni. Ezzel is színesítették ezt az amúgy sem rossz játékot.

Legnagyobb sajnálatunkra egyenlőre csak egy hibás törés áll rendelkezésünkre, ugyanis bármit is állítunk be, mindig ugyanazzal a kocsival versenyzünk, és mindig az utolsó helyről indulunk. Ez (szerintünk) attól van, hogy a program nem jól, vagy egyáltalán nem menti le a beállított értékeket. Mindegy. Majd megpróbálunk beszerezni egy jó törést.

■ SCORPIO

FRIDAY THE 13TH

Ez egy jó régi program, de van kazettára is.

Kerettörténet: egy elmebeteg néni kinyírja egy ifjúsági tábor vezetőit. De egyet nem, tehát "elveszti a fejét". A néni (szintén elmebeteg) fiacskája, *Jason* úgy dönt, hogy folytatja az ámokfutást. Természetesen itt vagyunk mi, hogy ezt megakadályozzuk.

Helyszínek:

- A templom
- A magtár
- A ház
- Az erdő, mező stb.

Lent látjuk a gyerekek képét, aki meghalt, ahelyett egy sírkövet. Ha valaki meghal, "háborzongató" sikoly hangzik fel.

A *súlyzó* mutatja energiánkat, mellette a növekvő *halálfej* a félelmünk nagyságát. Természetesen ha egészben látható lesz, meghalunk. Ez akkor is nő, ha mi öljük meg társainkat.

A fegyverek:

- Közelharcra a balta vagy a kard ajánlott, 5-6 csapás, és *Jason* kifekszik. Így viszont könnyebben meg tud sebezni.
- Dobálni lehet a kisbaltát, a lándzsát. Ezt sokszor kell nekivágni, hogy jobblétre szenderüljön.

Érdemes minden társunkat megütni, mert *Jason* néha (inkább gyakran) az ő bőrükbe bújik. Ja, ő fekete cuccot hord! Ha a keresztet letesszük, és a közelben tartózkodik valaki, az leáll a kereszt újrafelvételéig.

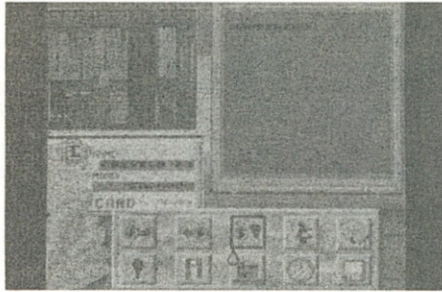
Ha megöljük *Jason*ot, akkor a játék gratulál, aztán eljátszhatjuk ugyanezt egy másik kölyök főszereplésével. Mi háromig bírtuk, aztán elaludtunk, de lehet próbálkozni, van valami 10 gyerek. Sok sikert...



■ King Domi, Budapest

INVEST

C64-re egy egy lemezoldalal, szép grafikájú, angol nyelvű menedzserjáték. Maximum 4-en játszhatják. Az irányítás ikonvezérelt, az ikonok 2 sorban alul kaptak helyet. A játék céljának beállítása után kerülünk a főmenübe.



Az ikonok balról jobbra:
Felső sor: vétel, eladás, kölcsön felvétele, a meglévő cucc fejlesztése, biztosítás kötése.
Alsó sor: akciók, info, részvénytőke, a hét lezárása, I/O menü.

Vétel
A következő cuccokat lehet venni:
1. Autógyár
2. Vegyi cuccok
3. Elektronika
4. Hajógyár
5. Bányák
6. Úrcuuccok

Bármelyik választásánál 6 gyár közül lehet választani. Cost az ár. Ha a Cost mellett a Sold! felirat szerepel, akkor az a gyár már elkelt, így arról lecsúsztunk. Ha meg-

vesszük valamelyiket, click az OK-ra, majd kiderül, van e rá pénz. Ha van, akkor megszerettük valamelyik vállalat tulajdonjogát, de nem árt részvényt is venni.

Eladás
Először itt is ki kell választani, melyik iparágból adunk el gyára(ka)t (a számokhoz kapcsolódó ágazatok ugyanazok, mint a vételnél), majd a gyár számára kell clickelni. Nem árt, ha olyan vállalatot adunk el, ami a miénk, különben hülyének néz a gép. Általános programhiba, hogy az autógyárnak nem írja ki a gyárait!

Kölcsön felvétele
Választhatunk 3 bank közül is, hogy melyik kér kevesebb uszorakamatot. Nem árt a fejszámolás, hogy XX hét alatt heti YY összeget befizetve mennyivel több pénz folyik vissza a bankhoz!

Fejlesztés
Először állítsuk be, hogy a 3 ügynökség közül melyik végezze, majd a nyíl alakú ikonnal azt, hogy mit fejlesszenek. Ha túl drága, vissza lehet lépni.

Biztosítás
Állítsuk be, hogy melyik iparágból melyik gyárat mi ellen akarjuk biztosítani (1 — tűzkár, 2 — szerencsétlenség, 3 — a kettő kombinációja).

Akció
Az ikonok balról jobbra:
Felső sor: szobotázás, kémkedés, nyomozó felfogadása
Alsó sor: kormányának pénz átutalása, valamelyik létesítményünk javítása, újság, statisztika.

Info
Megfelelő gyár beállítása után:
■ FIRM NAME: A gyár neve
■ PRICE: Ár, érték
■ PRODUCTION: Termelés
■ PRODUCTPRICE: Termékár
■ LFD COST: Esetleges összár

Részvénytőke:
■ Vétel, eladás, info: Be kell állítani az iparágat, majd a céget
■ Shares of firm: Cég neve
■ Available!: Kapható! (részvénytőke)
■ Amount: A megvett/eladott részvénytőke százalék
■ Cost: Az előbbi ára

Kör lezárása
Jön az értékelés a mi és ellenfeleink működéséről.



I/O Menü
LOAD: Bonyolult...
SAVE: Még bonyolultabb...
QUICK GFX/SLOW GFX: A képek kirakásának sebessége
EFFECT ON/EFFECT OFF: Hangok be/ki

A játékhoz kell üzleti érzék, némi szerencse és sok türelem.

■ Széplaki András, Debrecen

Neverending Story II.

Egy vázlatos leírás következik:

LEVEL 1.
Ez talán azért okozott nehézséget sokaknak, mert egy labirintusból kell a kivezető utat megtalálni. Mellékelünk egy térképet, amelyet az alábbi számpárokkal kombinálva jól fel lehet használni a kijutáshoz.
1.1-4.22.1-5.23.1-4.14.1-3.15.1-5.1
1.2-2.22.2-3.23.2-2.24.2-1.15.2-2.1
1.3-3.32.3-1.23.3-1.34.3-5.35.3-4.3

(Azt mindenki kisütheti okos kis agyacská-jából, hogy ezek vajh mit is jelenthetnek?) Fontos ezen a pályán, hogy a mászkáló izék ne fogjanak meg, és ne potyogjunk le a különböző szakadékokba!

LEVEL 2.
Ezen a pályán barátunk hátán repülünk. Feladatunk, hogy kikerüljünk az utunkba keveredő oszlopokat, majd a megjelenő lényt úgy lehet megölni, hogy a falhoz nyomjuk (akkor jó, ha villog). Utána a megjelenő vilámkokat kell még kikerülni, és töltődik a harmadik pálya.

LEVEL 3.
Felfelé kell mászni, miközben ki kell kerülni a potyogó köveket és a harapdáló csápokat. A hiányzó köveket és létradarabokat úgy tudjuk pótolni, ha rámegyünk a hiányzó részre.

LEVEL 4.
Egy spirális lépcsőn haladunk le, és a különböző szinteken a nálunk lévő spray-vel le kell fújni az ajtón megjelenő állatkákat. Ha minimum négy bent volt már a képernyőn, akkor menjünk oda a kép alján lévő gombhoz, és menjünk neki. Ekkor már nem jön be több lefújandó! Ha mind elfogyott,

akkor ismét nyomjuk meg a gombot, és automatikusan továbbindulunk. Azt remélhetőleg mindenki sejtí, hogy a lefújandó akármik nem megsimogatni akarják okos kis kobakunkat, amikor elfognak!

LEVEL 5.
Egy általunk lónak vélt állaton kell vágatnunk úgy, hogy a földön heverő köveket és fákat át kell ugrani. Ahol villog valami a fán, ott húzzuk le a fejünket, valamint óvakodjunk a madaraktól is!

LEVEL 6.
A folyón kell úgy úszni, hogy kikerüljünk a köveket és az örvényeket.

Itt jönne a megnyerés, de ehelyett csak kezdhettük újra az egészet. Szerintünk egyszer érdemes végigjátszani, mert elég szép képekkel is találkozhatunk. Még annyit, hogy a tört verzió is csak öt élettal rendelkezik!

■ CodY

Nobby the Ardwork

Thalamus... Mond ez a név valakinek valamit? És ha azt mondjuk, hogy CREATURES (Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-riden Slime)?! Igen, ezt a stuffot is a Thalamus neve fémjelzi.
A játék 8 részre van osztva, meg egy gyönyörű bevezetőre, és egy még jobb endsequence-re. A kerettörténet: Nobby barátunk, a hangyász el akar jutni

Anatopia-ba, ahol annyi, de annyi a hangya! (Ezt a mondatot mintha hallottuk volna már valahol...)

1. America
Először együk meg a "super oil"-t, utána másszunk fel a sínkocsihoz, végül meg kell keresnünk egy léghajót (hogy melyik hol van, azt valószínűleg 20-as IQ fölött mindenki megtalálja). Irányítás: Fel: ugrik, Le: leguggol, Jobbra/Balra: megy, Le+Tűz: hangyabolyból kiszívja a hangyákat, Tűz: lő.

2. Kyworld
Ezt a pályát egy léghajóban ülve kell végigszenvendnünk. Egy ACME feliratú ládát kell megkeresnünk, tűz: bombadobás.

3. Underwater Section
Itt a víz alatt úszva kell megtalálnunk egy tengeralattjárót. Mindig a bal oldali ajtón ússzuk keresztül, ha nem akarjuk egy polip ebédjeként végezni.

4. Submarine
Itt a már említett tengeralattjáróban kukcsolva kell száguldoznunk. Tűz: torpedó.

5. Atlantic city
Keressük meg az ACME cuccot, majd szálljunk be az úrhajóba. (bárcsak ilyen egyszerű lenne...).

6. Mars space station:
Mindenek előtt fordítsuk meg a lemezt, ha nem akarjuk, hogy befagyjon a program.

Mindent lőjünk szét, ami él és mozog. Itt is egy **ACME** feliratú holmit kell megkeresnünk.

7. Space station labyrinth

A ládákba lőjünk bele (3-szor). Egy teremben találunk egy kulcsot (egy halom creature őrizi), sétáljunk vele oda a kijáráshoz (jobbra-le).

8. Abandoned oil refinery:

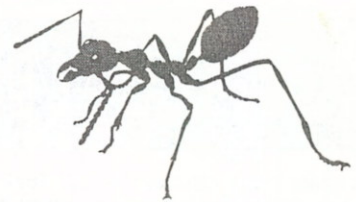
Egy rozzant babakocsival kell száguldoznunk egy még rozzantabb bányában. Tűz:

lő, Le: behúzza a fejét, Le+Tűz: bombát dob, Fel: ugrik.

Ha kész, jöhet az endsequence.

'Q'-val bármikor végetvethetünk a játéknak — a gép kiírja a pontszámunkat, mi meg beírhatjuk a nevünket (egyébként ilyen jó hiscore-save funkciót kevés játékban láttunk).

■ Simon's Soft, Pápa



Rick Dangerous 2.

Legutóbb a 39. számban foglalkoztunk a *Rick Dangerous II*-vel. Mivel még ott sem fejeztük be, most már ideje lenne pontot tenni a dolog végére, vagyis jöjjön az 5. pálya. Egyenes folytatás a *CoV#39*-es szöveg végétől, távirati stílusban:

Fel a létrán, ott jobboldalon van egy bemélyedés, ugorjunk oda, és húzzuk le magunkat. Ha a kés fenn van, ugorjunk fel a baloldali kiálló részre, fel a létrán, és leléni a fickót. Csúsztatott bomba a jobb oldalon lévő kőhöz, majd gyorsan vissza le a

létrán. Miután elmegy a kirobbanó kő, vissza fel, és a lézer kikerülésével essünk le. A 2. bemélyedésben pihenünk, és a kések kikerülésével essünk le. Mehetünk jobbra. Fickó lelvése, bomba a robotnak, majd vigyázzunk a szétrobbanó darabokra. Ezután a robogóval jobbra, majd le (lézereket jobb kikerülni). Itt balra 4 lézer kikerülésével. Lefelé, és a két kő kikerülésével jobbra. Lentebb szintén egy lézer kikerülése, de itt a gyorsaság a fontos (az első sülyedésbe nem érdemes bemenni).

A két lézer fölött középtájt lebegni, beleléni a kőbe, az elindul felénk, ha leereszkedünk, és a lézer sem talál el, a követ is kikerültük, akkor mehetünk tovább balra. Két fickó lelvése, majd bomba a robotnak, s mehetünk lefelé. Az egeret valahogy kikerülni, majd le. Fickó lelvése, bomba a robotnak, majd jobbra. Alsó egeret átugrani, majd fel. Jobb oldali kap-

csolóba belerúgni, jön a kő. Felugrani a kőre, onnan gyorsan el. Egereket kikerülve le a létrán és ki jobbra (talán a játék legnehezebb része). Négy fickó lelvése, robotnak bomba. Két fickó lelvése, és fel a lift-szerű valamin. Egér kikerülése, és továbbra is fel. Jobbra a kések kikerülésével, majd fel. Ugrásztalon fel, fickó lelvése, tovább balra. Négy fickó lelvése, robotnak bomba. Kikerülni a késeket és az egeret, felugrani és fel a létrán. A kőhöz bomba, a kő lemegy jobboldalra, ráesni, kapcsolóba rúgni, visszasétálni a kővön és fel a létrán. Balra fel a létrán a lézerek kikerülésével. Fickó lelvése, majd a jobb oldali nyíláson be. Ott egy ormóttan nagy valami van. Kb. 20-25 lövés kell bele, csak arra kell vigyázni, hogy ő ne találjon el. Liften fel és be jobbra. Ezzel vége is a játéknak.

■ Kiss Péter, Gyöngyös

SIDEWALK

Ez a játék is akkoriban készült, amikor még a C64 a számítógépek közé tartozott (a nyugati játékgalmazók szerint is). Ennek megfelelően a grafika fekete-fehér (enyhén Spectrum-like, de tök poénos), az alapsztori "eredeti", a végigjátszási idő pedig (ha rájövünk a helyes módszerre) kb. 3-4 perc. Szóval ezt is a hőskorszak patinája borítja. Ha ehhez hozzávesszük, hogy dojcsul csa-hol, már lehet is tudni, hogy miért tűnt el a sülyesztőben.

Na, vágjunk bele: a játék irányítása egyszerű, de a mozgás elég szokatlan, majd mindenki belejön egy kis idő múlva. A tájékozódás is elég nehézkes, mindenki előbb-utóbb eljut a felismerésig: itt térképezni kell. Aztán ha megpróbálja, beleőrül... Mindenesetre érdemes megpróbálni (úgyse sikerül), mert megismerjük a terepet. A joyfunkciók: Arra megy, amerre húzzuk, a joy feléke tolasával keresgélünk tudunk. Ha találkozzunk valakivel, egy fenomenális

ikonkdszungen jelenik meg. Az ikonok:

- **Kérdőjel:** Dumálni tudunk, a lehetséges mondatok között a joy-jal lehet lapozni. Vigyázzunk, mert ha valakinek rosszat mondunk, lehet, hogy bunyó lesz a vége!
- **Futó figura:** Menekülés (amíg a zene szól, addig lépünk le valamelyik irányba).
- **Ököl:** Navajon...

A bunyóban van vagy négyféle támadási mód, ebből a gyomrozással (tűz+jobbra/balra) mindenkit le lehet verni. Az energiánkat a *söröskorsó* jelzi, amelyet a *kocsmában* tölthetünk fel (eme két momentum miatt a játék a *CoVba* kívánkozik).

Keretsztori: valami ronda barátónkét kell elvinni a **Band Aid** (micsoda ízlés) koncertre. Sajna jegyünk nincs, a kedvenc motorunkat meg szétcincálta néhány hvcs. Először is jöjünk ki a zsákutcából. A következő képernyőn az első ablak alatt keressgélünk egy cseppet: egy alkatrészt már van. Menjünk át az utca másik oldalára (kétszer le a joy-jal), és a kerítésnél keressgélünk. Ha megvan a cucc, keressük meg a hosszú hajú fazont (a piáldától jobbra). Kérdezősködjünk: **Wo kann ich Konzertkarten finden?** Erre elküld a lemezboltba (árkados épület). Itt, ha a pasi küldött, ve-

hetünk két jegyet (**Zwei karten...**) (200 ruppó). Nézzünk be még egyszer (**Wo wohnt Germanie?**), majd irány vissza a hosszúhajúhoz (**Hast 'ne Info über mein...**). Elküld minket *Germanie*-hez, aki ugyanezen a helyszínen lakik (**Weisst du was...**). Erre elmondja, hogy a motor a zsákutcában van (nem a starthelyen, hanem a másikban). Közben bekkukanthatunk a romos fal (rock felirattal) mögé is. Itt egy hölgyike lakik, akitől egy csavarkulcsot vehetünk egy ötvenesért (**Hast nichts zu verkaufen?**). Ezután keressük meg azt a hvcs-t, akinek a leírásában a következő szerepel: 1m90 ill. 88kg (Ha eddig találkoznánk valamelyik pasival, fussunk el!). Kérdezősködjünk: **Für 50 ff, was kannst du mir sagen?** Erre elküld a haverjához (1m76). Neki a következőt mondjuk: **Der Morgenstern schickt mich.** Erre elküld a szerelőhöz, akitől vehetünk egy kereket (**Haben sie'n Rad für'n Motorrad?**). Ha eddig eljutottunk, már csak annyi dolgunk van, hogy végigverjük a bandát (négyen vannak). Ha a motor egészben van, menjünk oda a telefonfülkéhez, és hívjuk fel szívserelmünket (**Mach dich fertig. Ich hol dich ab!**).

Ha még nincs 19 óra, el is jön velünk, mi meg kikapcsolhatjuk a gépet.

■ HATI

SPITFIRE 40.

Az intro után (melyben egy vadászgépet láthatunk) választhatunk, hogy az eredeti játékot akarjuk-e játszani, vagy a már korábban tárolt verziót, majd a pilótánk neve felől dönthetünk. Döntésünk után megjelenik a pilóták repült óráinak száma, kitüntetések. Most újból választhatunk:

1. Gyakorolunk (**Practice**)
2. Harcolunk (**Combat**)
3. Gyakorlatozunk (**Combat Practice**)

- **Gyakorlás:** A fel-, illetve leszállást gyakorolhatjuk.
- **Harc:** Célunk küldetésünket sikeresen teljesíteni, és épségben visszajutni a kifutópályára.

- **Hadgyakorlat:** A manőverezést, az ellenfelek üldözését és a velük való harc felvételét gyakorolhatjuk.

Minél több küldetésünket végezzük sikerrel, annál több kitüntetésünk lesz, nő repült óráink száma.

Irányítás: Joystick + billentyűzet.

- 'X': Jobbra kormányzás
- 'Z': Balra kormányzás
- 'G': Futómű
- 'B': Fékek
- 'M': Térkép
- 'N': Térkép nagyítás
- 'F': Szárnymozgatás
- 'Q': Sebességnövelés
- 'W': Sebességcsökkentés
- 'Space': Képernyőváltás

Felszállás:

1. Szárnycsúsz
2. Gáz
3. Fékek ki
4. Több gáz

5. Ha sebességünk eléri a 90 mph-t, váltunk át pilótafülkére
6. Húzzuk hátra a joysticket
7. Ha sikerült eltávolodnunk a földtől, húzzuk be a futóműveket
8. Felszállás után csökkentjük sebességünket

Leszállás:

1. A leszállás megkezdésénél sebességünk ne legyen több 140 mph-nál
2. Futóműveket ki
3. Sebességünket csökkentjük 90 mph-ra
4. Közvetlenül a földetérés előtt emeljük meg a gép orrát (egy kicsit)

Hát ennyi!!! Gépünkkel gyakorolhatjuk a műrepülést is. A **'Return'**-nel bármikor visszaléphetünk a játék elejére. A grafika nem a "csúcs" (főleg a füke néz ki elég hülyén), lévén nem mai programról van szó. De azért aki szereti a repülőgépes szimulációt, az el lesz vele (egy darabig).

■ Illés Tamás, Budapest

ULTIMA VI.

Végre-valahára megrajzoltam a térképeket, akkor most azok következnek (—sorry vagyok a késésért, de valahogy nem jött össze a dolog eddig), mert így nem tudok igazán játszani...

A FŐTÉRKÉP

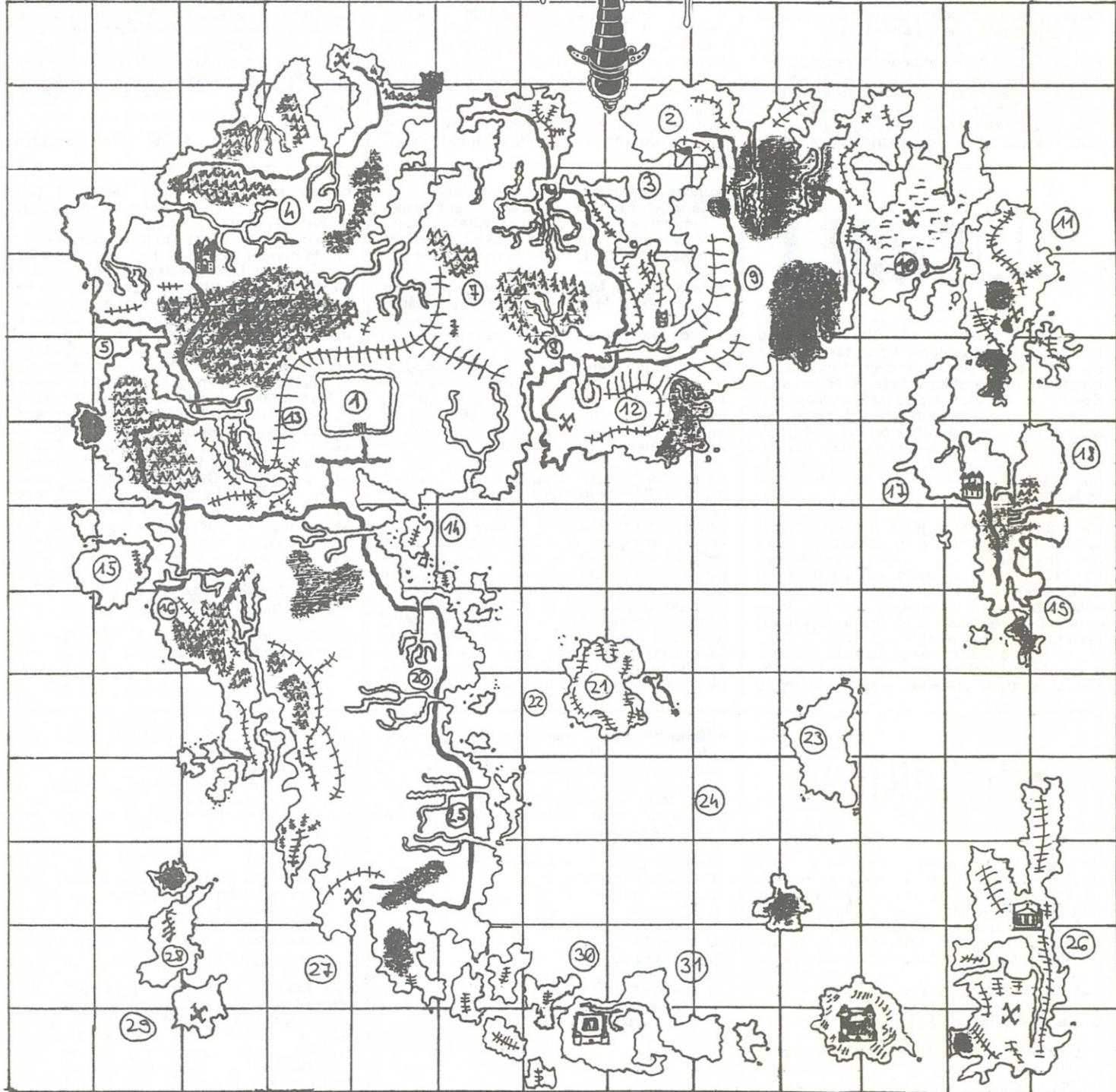
A számok jelentése a NAGY térképen

1: Britain (start; Lord British's castle)

- 2: Minoc
- 3: Lost Hope Bay
- 4: Yew
- 5: Lost River
- 6: The Deep Forest
- 7: The High Steppes
- 8: Lock Lake
- 9: Bloody Plains
- 10: The Drylands
- 11: Dagger Isle
- 12: CoVe
- 13: Serpents Spine
- 14: Brittany Bay
- 15: Skara Brae
- 16: Spiritwood

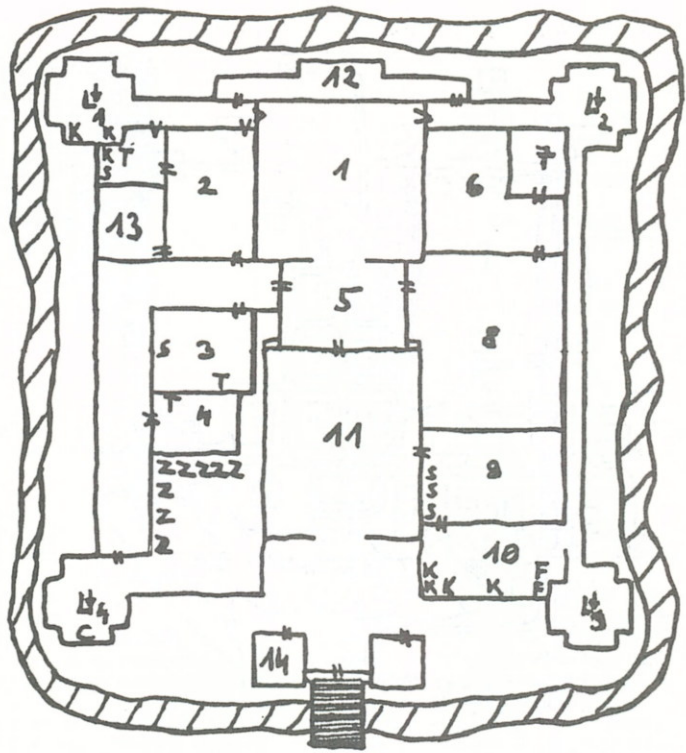


- 17: The Lycaeum
- 18: Verity Isle
- 19: Moonglow
- 20: Paws
- 21: Buccaneers Den
- 22: Fens of the Dead
- 23: New Magincia
- 24: The Great Sea
- 25: Trinsic
- 26: Isle of The Avatar
- 27: Cape of Heroes
- 28: Jhelom
- 29: Valorian Isles
- 30: Serpents Hold
- 31: The Isle of Deests



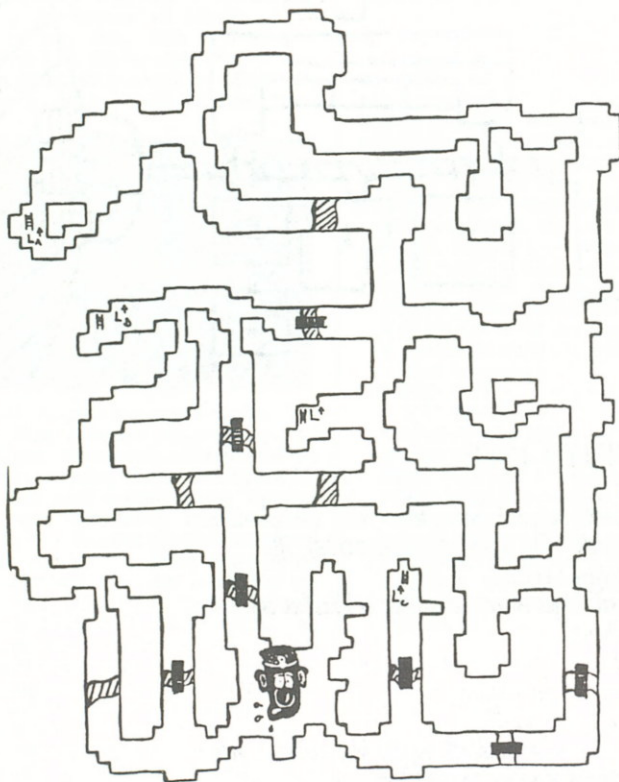
ÁLTALÁNOS JELÖLÉSEK:

- (vonal és keresztben két vonás): ajtó
 (vonal és rajta egy ">" jel): egérlyuk (Sherry tud ezeken bemenni!)
 (rácsosított téglalap): híd
 (létra): létra
 H: lakóház
 W: őrhely
 K: láda
 T: láda, szekrény
 L: létra, a melléte lévő nyíl azt mutatja, hogy milyen irányba (fel/le) juthatunk rajta; a számozás és jelek már magától értetődőek...
 C: kristálygömb. "Mágikus szemek"; ezekkel lehet kuksizni elég nagy távolságban, csak az égtáj szerinti irányt kell megadni.
 Z: varázsital
 S: fiókos szekrény



LORD BRITISH KASTÉLYA

1. Trónterem
2. Lord British szobája
3. Vendégszoba
4. Nystul mágus szobája
5. A trónterem előcsarnoka
6. Konyha (—kajahegyek)
7. Kajakamra (—kaják...)
8. Étterem
9. Hálóterem
10. Tartalékkamra (—cuccok és felszerelések)
11. Előudvar
12. Ágyú (—lehet a "csoporttársakra" lövöldözni...)
13. Teleszkóp
14. Felvonóhíd és a bejárati kapu vezérlője; az uralkodó kulcsával nyitható

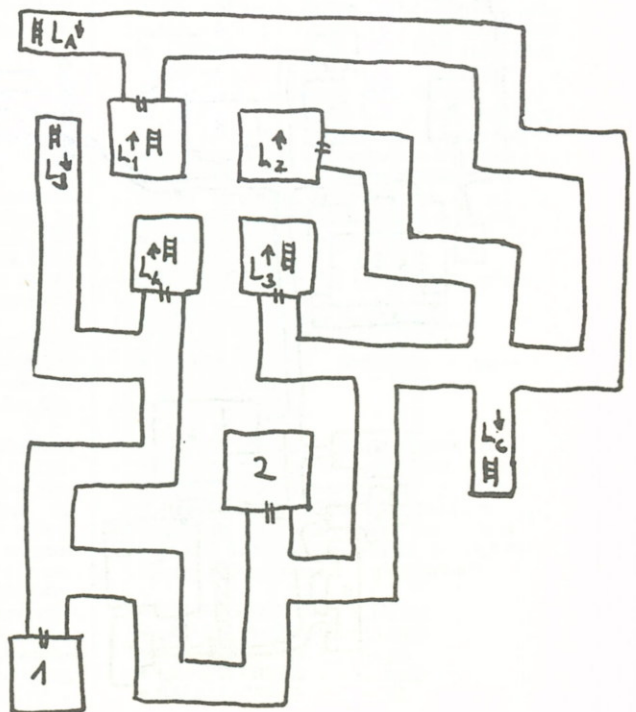


FÖLDALATTI SZINT 2.

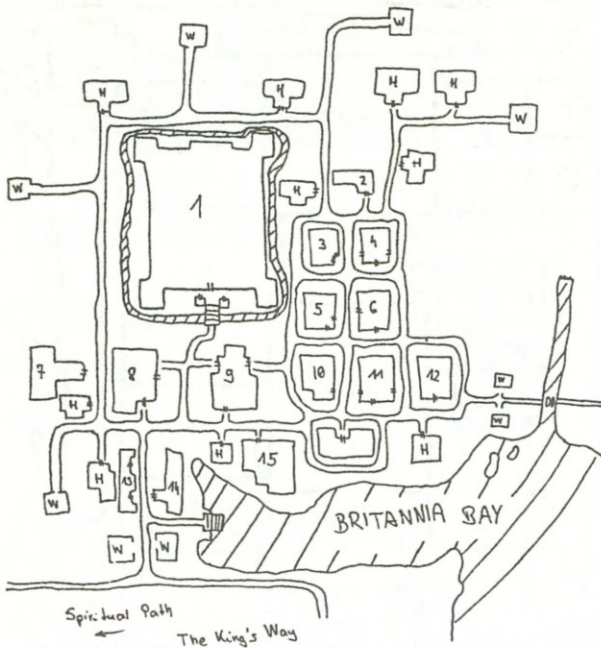
SIR BEER bájos néger arca: szép kis harcok színhelye, mindenféle dögöket (Trollok, Küklopszok, Fejnélküliek...) lehet lecsapkodni némi pénzmag és stuffz fejében.

FÖLDALATTI SZINT 1.

1. Daros, a koldus szállása (—van egy patkánya is! Hasonlítunk; én is eliszom a pénzem és van egy dögöm...)
2. Létra, ami egy aknába vezet...



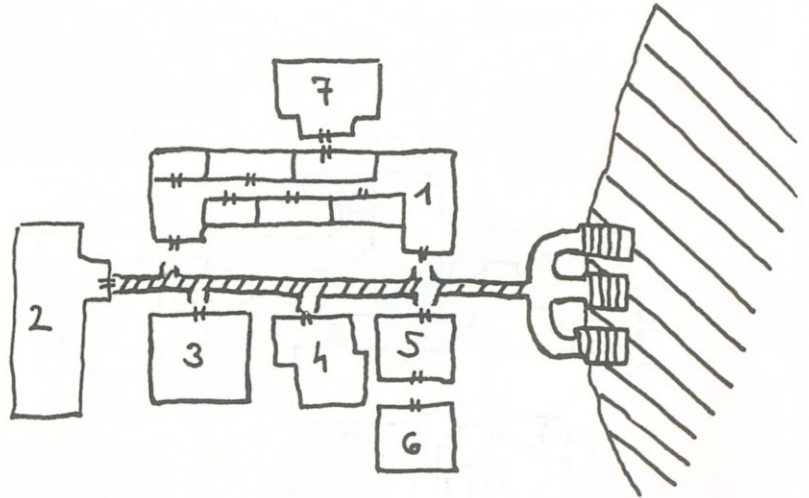
NAGY-BRITANNIA



1. Lord British kastélya
2. Gyógyító Ház
3. Fegyverüzlet
4. Pék
5. Szabó
6. Fegyverüzlet, ahol nyilat és számszeriját lehet venni
7. Patkó-céger
8. Múzeum és koncertterem
9. Közigazgatási (út) épület és váltóüzlet (pénzváltóhely)
10. Céh
11. Fegyverüzlet
12. "Kék Vadkan" kocsmá
13. Istálló, "töltelekkel"; vagyis lovakkal és a hozzájuk tartozó áruval (—ki is jön egy kis "sapkás"-szakállas fazon...)
14. Hajókat lehet itt venni
15. Vendégfogadó

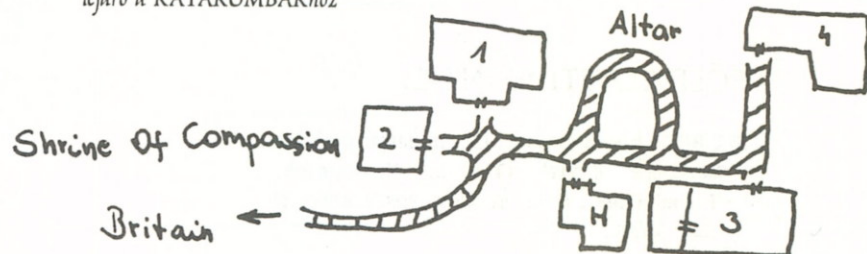
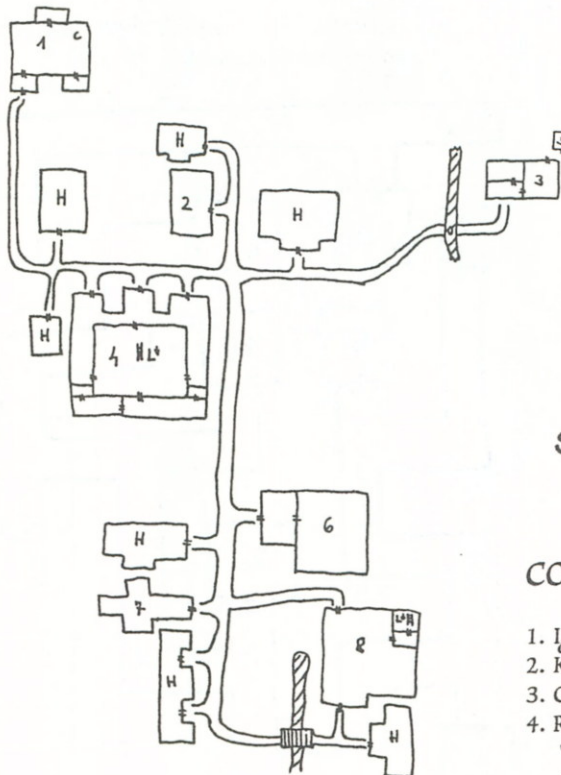
BUCCANEER'S DEN

1. Vendéglő
2. Fegyverüzlet
3. Bárdok háza
4. Lakóház
5. Hajóépítő
6. Tartalék szin
7. Tolvajok Titkos Céhe



VERITY ISLE

1. XAIO mágusnő háza, lehet venni varázslatokat, összetevőket (MANDRAKE ROOTS), stb.
2. Gyógyító Háza
3. Asztrológus Háza, szekszántst és lencsákat csinál
4. Könyvtár
5. Teleszkóp
6. PENUMBRA Háza
7. Igazgatósági épület
8. "Kék Palack" vendéglő. A jobb felső szobában van a lejáró a KATAKOMBÁKHOZ



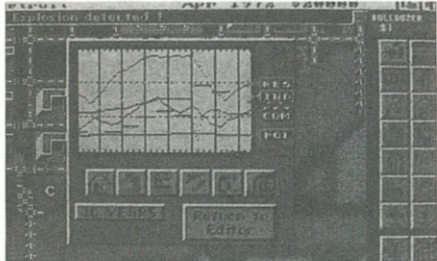
COVE

1. Igazgatósági épület
2. Kút
3. Gyógyító Ház, itt található Ritter Lovag
4. RUDYOM háza, lehet varázslatokat venni (pl. a "PICKPOCKET"-et), összetevőket, varázskönyvet...

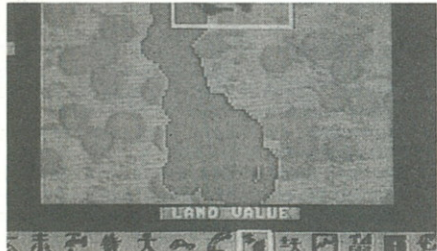
■ Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDSface stb.)

SIM CITY

Az **Infogrames** követte el az azóta már örösisívá nőtt sorozat első részét, a **SIM CITY** c. programot, először AMIGA-ra:



Senki sem hitte volna, hogy lesz C64-es verzió, mégis lett. Sajnos, ami azt illeti, nem erőltették meg magukat a programozók, amikor a 'kistestvér'-re áttérték. A játék mindössze egy file, ami önmagában még nem lenne baj, de az ilyen bonyolultságú és színvonalú játékoknál ez azzal jár, hogy a kivétel '80-as évek elejének hangulatát idézi:



Továbbá azzal, hogy kihagynak belőle egy csomó — a játék élvezhetőségét nagyban növelő — dolgot. Mindezek ellenére 64-en cool a program, néhány órára bizonyára leköti azokat, akik nem voltak olyan 'balszerecsékek', hogy AMIGA-n is játszottak már vele... PC-n — legalábbis mai szemmel — ugyancsak elmarad a játék színvonala attól, amit elvárnánk tőle, ám a **MAXIS** jóvoltából már hozzáférhető a továbbfejlesztett változat, a **SIM CITY 2000**. Ebben az összeállításban sort kerítünk ez utóbbi program ismertetésére is. Tudjuk, hogy a CoV eddig megjelent részeiben már többször is volt szó az első műről, de úgy gondoltuk, hogy ezen **SIM**-csokor csak akkor lehet teljes, ha adózunk egy picit a **SIM CITY** emlékének. Nem, nem akarjuk máris eltemetni az első bútorarabot, de a következőkben ismertetésre kerülő 3 **SIM** program közül csak ez jelent meg C64-re és Amigára is a PC mellett, míg a másik kettő egyelőre, és valószínűleg végérvényesen is csak PC-n látott napvilágot. Lássuk tehát:

Irányítás

Bejelentkezés és egy tíz másodperces várakozás után felül egy nagy térképet, alul egy csomó ikont láthatunk. Az ikonok között a **kurzorbillentyűkkel** mozoghatunk, a 'RETURN' a kiválasztás. A felső részen van egy négyzetes kurzor, amit a joy-jal irányíthatunk, és az aktuális kinagyított térképrészletet jelöli. Tűzgomb hatására mindig ez a terület jelenik meg, elengedve máris visszalépünk a főmenübe. Ugyancsak ez történik, ha az építkezés ikont választjuk, viszont ekkor már új ikonsort is kapunk, de erről majd később. Legalul van még egy parancssor, ahol az éppen aktuális ikon nevét láthatjuk (így is fogunk hivatkozni rájuk).

FŐMENÜ

Az első kilenc ikon csak információszerezésre szolgál. Ezeket nem is kell kiválasztanunk a 'RETURN'-nel, egyszerűen csak rájuk megyünk az ikonkurzossal, és máris láthatjuk az eredményt a nagytérképen. A következő ikonokat találhatjuk itt (sorrendben balról-jobbra):

- **ROAD MAP:** Úthálózat.
- **POWER MAP:** Elektromos vezetékek.
- **WATER MAP:** Csatornák, folyók.
- **CITY MAP:** Városterkép.
- **POPULATION DENSITY:** Népsűrűség.
- **TRAFFIC DENSITY:** Forgalom mértéke.
- **POLLUTION INDEX:** A levegőszennyezés mértéke.
- **LAND VALUE:** A térség értéktérképe.
- **RATE OF GROWTH:** A népesség növekedésének mértéke.

A felső térképen különböző színekben jelenik meg az aktuális információ, melyet a baloldali színskáláról tudunk leolvasni, majd azonosítani. A színek alulról felfelé az egyre nagyobb értékeket jelölik. Ezek után még négy ikont találhatunk:

- **GRAPH SCREEN:** Grafikonok. Ide belépve újabb menübe jutunk, melyből választva grafikonos megjelenítésben tudhatunk meg városunk fejlődési és lakossági adatairól dolgokat. A vízszintes tengely az eltelt idő, a függőleges pedig az adott dolog értékét, nagyságát szimbolizálja. A következőket tudhatjuk meg:
 - **POPULATION:** A népesség nagysága.
 - **COMMERCIAL:** A kereskedelmi forgalom nagysága.
 - **INDUSTRY:** Az ipar fejlettség.
 - **STANDARD OF LIVING:** Életszínvonal.
 - **UNEMPLOYMENT:** Munkanélküliség.
- A **TIME SCALE**-ben azt állíthatjuk be, hogy 40 vagy 10 időegységre visszamenőleg nézzük-e meg a változásokat. Természetesen a 10 évesnél a grafikon nagyobb felbontásban tájékoztat, mint a 40 éves, tehát ha a 10 évesnél éppen csökken egy adott dolog, a 40-esnél attól még emelkedhet. Az **EXIT**-tel léphetünk ki.

- **EDIT SCREEN:** Építkezés. Általában ebben a menüben fogunk ténykedni, ugyanis mindent itt tudunk csinálni, amit a város alakításával kapcsolatban csak lehet. Az új menüsor balról jobbra:
 - **BULLDOZER:** Ezzel az ikonnal tudunk lebontani mindent, még az erdőket is (nesze nektek, Környezetvédők!), és ezzel egyenesíthetjük ki a folyók szakadozott partvidékét, hogy oda is lehessen építkezni. Ara területenként \$1.
 - **ROADS:** Útépités. Ha lehet, minden házat építsünk körbe, de ne 'beljűk' építsünk, mert a valóságban sem a házakban végződnek az utak. Ez \$4-ba kerül.
 - **POWER LINES:** Elektromos vezetékek. Az erőművekből kell vezetni a házakba. A házak is vezetők, tehát ha egy házba áramot vezetünk (akkor az ráz...), és azt összekötjük egy másik házzal, akkor a másik is kap áramot (remélhetőleg érthető). Ara \$4. Ha valamely épület — aminek egyébként kellene — nem kap áramot, azt egy villogó 'P' betű jelzi a ház aljában.
 - **WATER:** Vívezeték. Semmi értelme használni, nem emel semmit a házak fejlettségén (csak a lakók mosdatla-

nabbak, ha nincs...). Egyébként ez is \$2.

- **RESIDENTIAL ZONE:** Lakóépületek. 3x3-as területet foglalnak, és 'R' betű van a közepükön. Itt fognak a városiak lakni. Előnyös, ha boltok vagy folyók mellé építjük. Egy építkezés \$100-t emészt fel.
- **COMMERCIAL ZONE:** Boltok, kereskedelmi épületek. Itt szórhatják el a lakók a pénzüket, ezenkívül munkahelyet is biztosít. Ez is 3x3-as területű, ez is \$100-ba kerül, de a közepén egy 'C' betű foglal helyet.
- **INDUSTRIAL ZONE:** Ipari épületek. Szintén 3x3-as nagyságú, ugyancsak \$100. A közepén viszont 'I' betű van, és az emberek munkahelyét biztosítja, továbbá a kereskedelemnek gyártja a szükséges cikkeket. Mindezek mellett még ontja a szmogot, ezért a lakóháztól távolabb építsük őket, és parkosítsuk be a környéküket.
- **PARK:** 2x2-es területet elfoglaló növénycsoport, ami a légszennyezést csökkenti. \$50 az ára.
- **SEA PORT:** Kikötő. Építése után hajó fog vándorolni a vizeken. Nem árt vüpartra építeni, és kereskedelmi épületekkel körbeépíteni. 4x4-es területen, \$1000-ért építik meg. Növeli a légszennyezést, elég rendszeren.
- **POWER PLANT:** Erőmű. indokoltnak láttuk, hogy ezen Az áramot adja a városnak. 4x4-es területű, az ára pedig \$2000.
- **AIRPORT:** Repülőtér. Építése növeli a város forgalmát, és elkezdene a légtérben röpködni a repülőök. Jó, ha víz is van a környékén, továbbá kedvezően hat rá a kereskedelmi épületek közelsége. 4x4-es területű, az építkezés pedig \$4000-t emészt fel. Igen érdekes módon ez nem növeli a szennyezést.

Ezeket a dolgokat a 'RETURN'-nel való kiválasztás után az éppen aktuális kurzorpozícióba rakoghatjuk le a tűzgomb segítségével. A kurzor mindig akkora, amekkora az éppen aktuális építmeny területe. Ha egy dolgot nem tudunk lerakni, az azért van, mert van 'alatta' valami, amit előzetesen még le kell bontani... Egy területre le lehet rakni utat és elektromos vezetéket is, csak akkor nem, ha az egyik éppen itt kanyarodik, vagy kereszteződik. Még van itt az **EDIT SCREEN**-ben egy menü, ami a C-64-es változat, és írónak szövege: a **DISASTER MENU**. Ki lesz olyan bolond, hogy nehezen összetákoltt városát egy meghatározott helyen, a saját keze által lerombolja (én...) ?! A **FIRE** (tűzvész), **TORNADO** (szélvihar), valamint a **MONSTER** (szörny) lehetőségek között válogathatunk, majd meg kell határozunk, hogy hol következzen be a 'véletlen' természeti katasztrófa. Van még az **EARTHQUAKE** (földrengés), ami az egész területet érinti. Azért az egyiket lehet valamire használni, de erről majd a végén, a tippelnél szólnak.

- **DISK ACCES MENU:** Lemezműveletek.
 - **LOAD:** Játékállás betöltése.
 - **SAVE:** Játékállás kimentése.
 - **CATALOG:** A lemezen található városok listája.
 - **EXIT:** Kilépés.
- **TERRAIN MENU:** Területszerkesztés. Itt két alternatíva áll előttünk: vagy a géppel generáltatunk egy új térképet (**CREATE NEW TERRAIN**), vagy mi szerkesztünk egy számunkra megfelelő természeti környezetet (**EDIT TERRAIN**), a következő menüsor segítségével:
 - **CLEAR MAP:** Térképtörlés
 - **LARGE RIVER:** Nagy folyó
 - **SMALL RIVER:** Kis folyó
 - **LARGE TREES:** Nagy erdő
 - **SMALL TREES:** Kis erdő

Az adott tereptárgyat a tűzgombbal rakhatjuk le a téglalap-kurzor bal felső sarkába. Folyamatosan is megrajzolhatjuk a terepet, mert a tüzet lenyomva tartva egymás mellé folyamatosan kerülnek vizek, erdők, és folyókat, erdőségeket alkotnak. Egyébként, ha kevés erdőt rakunk, a program egy idő után teleszórja térképünket vele (természetes szaporodás). Ne lepődjünk hát meg, ha nem pakoltunk erdőt, és mégis irtani kell a fákat.

Tipppek:

- Városunkat építsük ki úgy, hogy a forgalom minél jobban szétterüljön.
- A legnagyobb forgalom a gyárak és a lakóépületek között van.
- A lakóházak-gyárak-üzletek aránya kb. 10:6:4 legyen.

- A területkihasználás szempontjából előnyös a 'kockaépítkezés'.
- Ne építsünk túl nagy ipari központokat, inkább építsük körül a várost, egyet-kettőt pedig rakjunk a többi épület közé.
- Egy cheat: Az **EDIT SCREEN** menüben bármikor lenyomva az 'F1'-et, \$4000-unk lesz (ha \$5000 volt, akkor is!!!).
- A folyón ingyen építhetünk utakat és elektromos vezetékeket, kanyarodni és keresztelni viszont nem lehet.
- A természeti katasztrófák közül hasznos a tűz, ugyanis ezzel megoldhatjuk az utak kanyarodását/keresztelését a vizeken. Építsük meg az utat, majd azon a ponton, ahol a keresztződést szeretnénk, csináljunk tűzvész, majd a bulldózerrel bontsuk le. Így egy kis szigetecské keletkezik, amin már lehet keresztződést csinálni.

- Első dolgunk egy erőmű építése legyen, vagy még inkább 2-3, de ne egy rakásra!
- Ha lehet, soha ne építsünk úgy két épületet, hogy összeérjenek.

Hát ennyi lenne. **AMIGA-n meg PC-n van még tűzoltóság, rendőrség, adózás állítása, véletlenszerű természeti és nem természeti csapások (pl. lezuhan egy repülőgép, természetesen egyenesen rá a városra), meg még egy rakás dolog, természetesen jobb grafikával. Nyilvánvaló, hogy a 8*8-as változat ezeknek nem nagyon mehet a közelébe, de a C64-es stratégiák között mégis az elsőként említették. Egyszerűen cool, érdemes kipróbálni. Szóval előre, ti polgármesterei a földnek!**

■ **SCORPIO**

SIM CITY 2000

Megjelent hajdanán, úgy '89 körül egy **SIMCITY** nevű program, melyet PC-re az akkor még kevésbé ismert **Maxis** software-ház készített el (azóta már megkedvel(het)tük őket nagyszerű **SimAnt**, **SimEarth**, **SimLife**, **SimFarm**, stb. programjaik által is). Mint újszerű stratégiai játék, egészen lenyűgözte a **Pirates**, **North & South** etc. rajongókat. Elsősorban a PC-s verzió volt szuper, még ma is jónak mondott EGA, 640x350-es grafika, jó kezelhetőség. A játékban módszeresen fel kellett építeni egy várost, megtervezni a lakosság mindennapi életét, szabályozni az adókat (és természetesen szedni is őket). Mindez nagyon komoly és nehéz feladatnak tűnt — eddig. Mert nemrég, '93-ban megjelent a **SimCity 2000!** És sokkal komplikáltabb. Természetesen ez már csak PC-re van, pl. az SVGA grafika miatt, ami meglehetősen jó: teljes képernyős 640x480-as felbontás 256 színben! Itt már 3D szemszögben figyelhetjük városunk fejlődését (vagy hanyatlását — **CoVboy**) (bár ez néha elég zavaró, ui. a házak eltakarják a mögöttük levő területe(ke)t). Az "építőkockák" is nagyon sokat fejlődtek a **SimCity Classic** óta (a program így nevezi a régi verziót...). A fantasztikus FM zenét már AdLib-on is élvezhetjük (igaz, van PC-Speakerre is zene, de az szörnyen nevetséges...), a zörejek viszont már SB-t igényelnek. Nagy előny, hogy a **SimCity Classic**-bil áthozhatjuk a már megépített városunkat — csak *.CTY-ből kell átnevezni *.SC2-re! (És ha áthoztuk, első dolgunk az legyen, hogy bevezetjük a vizet, ugyanis az eddig nem volt,

most már van — nem beszélve ugyebár a fejlettebb hidakról, utakról, házakról, és egyéb építőelemekről.) Azonban ne higgyük, hogy minden csak előnyre változott. A 3D szemszög — mint azt már említettük — néha zavaró lehet, ideiglenesen sem lehet 2D perspektívára kapcsolni, és akkor még nem is szólunk pár (de tényleg csak pár!) feleslegesen túlbonyolított funkcióról.

A felújításban természetesen rengeteg "modern" dolgot bedobtak, ilyen az SVGA grafika, a hangkártyatámogatás, valamint a 7 MByte-os méret is... Érdekesebbek azok az újítások, amelyek a játékon belül estek:

Új építőelemek: Hegyek, tavak, vízvezetékek, kulturális központok, polgármesteri ház, többféle híd, alagutak, földalatti, stb., oktatási intézmények, börtön, állatkert, tengerészet, nagyobb parkok, táblák.

Új katasztrófák: Hurrikán, felkelők.
Egyéb plusz lehetőségek: Újságok, szomszéd településekkel való összeköttetés, komplikáltabb — azaz még profibb — adóztatás (Á'la BékeSIM City — **CoVboy**), jóval részletesebb grafikonok, statisztikák.

Először is érdemes áttekinteni a képernyőt és a kezelést (azért azok is olvassák el ezt, akik már elég jól ismerik a programot, mert található benne hasznos infókat):

A menük:

- **File:** Lemezműveletek, egyértelmű.
- **Speed:** Sebesség.
- **Pause:** Az!
- **Turtle:** Lassú
- **Llame:** Közepes
- **Cheetach:** Gyors

Options

- **Auto Budget:** Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a program nem löki minden évben elénk a pénzügyi táblázatot.
- **Auto Goto:** Ha bekapcsoljuk, a program valamilyen esemény (tűz, áradás stb.) esetén rögtön a helyszínre ugrik.

- **Sound Effect:** Hanghatások be/ki (min. SoundBlaster!).
- **Music:** Zene be/ki.

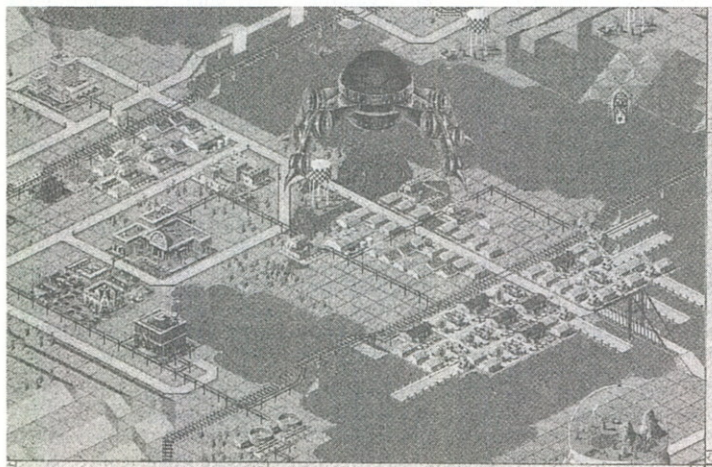
- **Disasters:** Szerencsétlenségek, csapások
- **Fire:** Tűzvész, a tűzoltóság odarendelésével lehet védekezni ellene.
- **Flood:** Áradás, árvíz. Valamelyik városrészt elönti a víz, túl nagy kárt nem okoz.
- **Air Crash:** Repülőszerecséplenség. Rázuhan valamelyik városrésze, leromol egy-két épületet, és megindul a tűz.
- **Tornado:** Tornádó. Lerombolja az útjába kerülő épületeket.
- **Earthquake:** Földrengés. Rengeteg épületet lerombol, tüzet okoz, tehát itt a tűzoltóságra is szükségünk van.
- **Monster:** Szörny. Ez a katasztrófa pont elég primitív, ugyanis rú a városra), "transformer"-szörny kezd pusztítani a várost — az alap-SimCity-ben legalább igazi, hús-vér szörny igyekezett károkat okozni (**De azért ez sem rossz, nagyobb, mint a város...**)
- **Hurricane:** Hurrikán, hatása hasonló a tornádóéhoz.
- **Riots:** Felkelés (**Du. 5-kor — CoVboy**). Az emberek összetömörülnek, és táblákkal járják az utakat. Ilyenkor nem kiáltani kell, hogy "Háhá, már megint ott sétálnak, de jó", hanem pár rendőrségi osztagot kell odaküldeni (vagy a hadsereget, ha van).
- **No disasters:** A katasztrófák eshetőségének kikapcsolása.

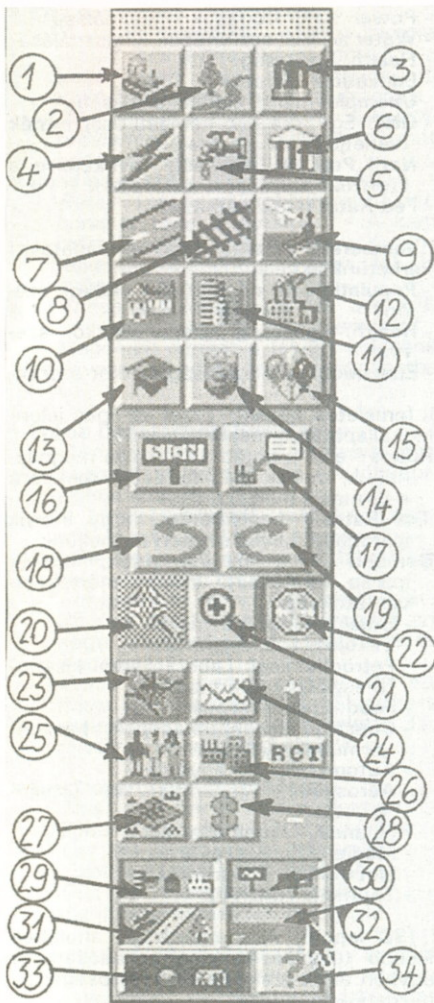
■ **Windows:** Ugyanezek megtalálhatók ikonok formájában lejjebb.

■ **Newspaper:** Ez az egyik legérdekesebb része a **SC2000**-nek, ugyanis itt bepillanthatunk a városban megjelenő újságokba — az benne a nagyszerű, hogy mindig mást írnak, sose fogjuk ugyanazt a cikket kétszer megtalálni. A címekre clickelve elolvashatjuk a bekezdést. Nem árt ezeket az írásokat figyelembe venni — ugyanis pl. ha arról írnak, hogy egy öreg ment az utcán, és szívvrohamot kapott, akkor valószínűleg kevés a kórházunk... és nyilván nem kielégítő a rendőrség hatásköre sem, ha nyakra-főre csak büntényekről szóló cikkeket kell olvasnunk. Egyébként ahogy növekszik a városunk, annival több lesz a helyi lap is.

Az ikonok:

1. (**bulldózer**)
- **Demolish/Clear:** Romeltakarítás vagy épület lerombolása
- **Level Terrain:** Egy szintre hozás (aki nem érti, próbálja ki — ezzel az ikonnal rombolhat és építhet is) (**Én rombolok!!! - CoVboy**).
- **Raise Terrain:** Hegy emelése
- **Lower Terrain:** Talajszint alá ásás
- **De-Zone:** Adott zóna törlése — ez így nehezen érthető, íme egy példa: ha pl. van egy ipari területnek kijelölt rész, akkor ez visszaállítja eredeti üres, semleges talajnak.





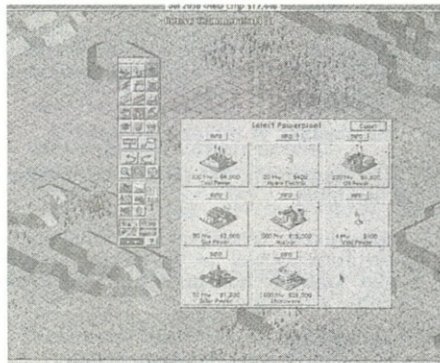
2. (fa, folyó)

- **Trees:** Erdő/fa létesítése, ahányszor egy helyre clickelünk ezzel, annyi sűrűbb lesz az erdő
- **Water:** Tó létesítése

3. (sziréna): Valami zűr esetén ezzel küldhetünk tűzoltósági/rendőrségi osztagokat (vagy a hadsereget, ha van, az mindenre jó) a helyszínre.

4. (villám)

- **Power Lines:** Villanypózna létesítése, áramellátást biztosít
- **Power Plant:** Villamos erőmű létesítése, több típusa van:
 - **Coal Power (200 Mw):** Szénrel működő (olcsó, viszont szennyező)
 - **HydroElectric (20 Mw):** Hidroelektrikus (tisza, viszont sok kell belőle)
 - **Oil Power (220 Mw):** Olajjal működő (tisztább a szénél)
 - **Gas Power (50 Mw):** Gázzal működő (sokkal tisztább a szénél, viszont drága)
 - **Nuclear (500 Mw):** Nukleáris (nagyon nagy veszélyt jelent leégés esetén)
 - **Wind Power (4 Mw):** Szélergiával működő (tisza, és elég megbízható - viszont sok kell belőle)
 - **Solar Power (50 Mw):** Napenergiával működő — napelem (olcsó, viszont nem teljesen megbízható)
 - **Microwave (1600 Mw):** A jövő erőműve (tűz esetén veszélyes lehet a sugárzása miatt)
 - **Fusion (2500 Mw):** fúziós (tisza, megbízható, viszont nagyon drága)



5. (vízcsap)

- **Pipes:** Vízvezeték építése
- **Water Pump:** Vízpumpa építése

- **Water Tower:** Víztorony építése
- **Treatment:** Szennyvíztisztító építése
- **Desalinization:** Sótalanító építése (tenger esetére)

6. (múzeumszerű épület)

- **Braun Llama Dome:** Ez valami kulturális központ, vagy templomszerűség
- **Mayor's House:** Saját házunk megépítése
 - **Arcologies:** Ez egyfajta modern "óvóhely", főleg az U.S.A.-ban honos: egy hatalmas földrengés-, tűz-, víz-, és sugárzásbiztos építményről van szó. Minden megtalálható benne, ami a megélhetéshez szükséges (Kaja, pia, nő? — CoVboy), + még szórakozási lehetőségeket is nyújt. Turisták számára látványosság is. Állandó jelleggel laknak benne, de szükség esetén még rengeteg helyet tudnak biztosítani a menekültek számára (Ezt nem egészen értem, most bosnyák vagy erdélyi menekültekről van szó? — CoVboy).
 - **Plymouth Arco**
 - **Forest Arco**
 - **Darco**
 - **Launch Arco**
(Minél drágább az óvóhely - annál korszerűbb.)

7. (út)

- **Road:** Rendes betonút építése. Ugyan-ezzel tudunk folyóra hidat építeni:
 - **Causeway:** Egyszerű betonhíd
 - **Raising Bridge:** "Zsilipes" híd, hajók számára
 - **Suspension:** Közismert pilléres híd
- **Highway:** Országút építése
- **Tunnel:** Alagút építése
- **Bus depot:** Buszmegálló építése
- **Onramp:** felhajtó (autópályánál)

8. (sínek)

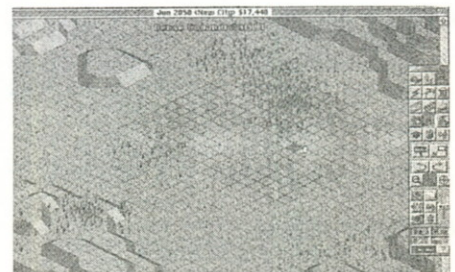
- **Rail:** Vasút építése (ezzel folyóra is tudunk építeni vasúti hidat, az lesz a Rail Bridge)
- **Subway:** Földalatti útvonal építése
- **Rail Depot:** Vasútállomás építése
- **Sub Station:** Földalatti-állomás építése
- **Sub <—> Rail:** A földalatti a felszínre jön

9. (hajó, repülő)

- **Seaport:** Kikötő létesítése (ez főleg az ipar számára fontos)
- **Airport:** Repülőtér létesítése

10. (családi ház): Telkek kijelölése.

- **Light Residential:** Kisebb házak számára
- **Dense Residential:** Nagyobb, lakótelepi házak számára
- **11. (emeletes üzletház):** Üzletházak (munkahelyek) területének kijelölése.
- **Light Commercial:** Kisebb üzletházak, üzletek számára
- **Dense Commercial:** Nagyobb, több emeletes üzletházak számára



12. (gyár): Az ipar területének kijelölése.

- **Light Industrial:** Kisebb ipari épületek számára
- **Dense Industrial:** Egy kis logika szükségeltetik!

13. (egyetemi fejedő)

- **School:** Iskola létesítése
- **College:** Kollégium létesítése
- **Library:** Könyvtár létesítése
- **Museum:** Múzeum létesítése



14. (jelvény)

- **Police:** Rendőrség létesítése
- **Fire Station:** Tűzoltóság létesítése
- **Hospital:** Kórház létesítése
- **Prison:** Börtön létesítése

15. (lufik)

- **Small park:** Park létesítése
- **Big park:** Nagyobb park létesítése
- **Zoo:** Állatkert létesítése
- **Stadium:** Sportstadion építése
- **Marina:** Tengerészet

16. (Sign): Segítségével egy táblát tehetünk ki valahova, természetesen az általunk meghatározott szöveggel (Pl. "A HQ szabadság miatt zárva" — CoVboy).

17. (címké): Ha ezt választjuk, az egérkurzor megváltozik, és ezután bárhová clickelünk, infót kapunk az adott épületről, területről, stb. Általában a következő adatokat kapjuk meg:

- **Zoned:** Besorolás, lehet lakótelek (Res.), kereskedelmi rész (Com.), vagy ipari (Ind.)
- **Altitude:** Ilyen mély, lábban mérve
- **Land Value:** Érték, dollárban
- **Crime:** Bűnözés mértéke (None / Low / Medium / High — Nincs / Alacsony / Közepes / Magas)
- **Pollution:** Légszennyezés mértéke (ld. fent)
- **Powered:** Áramellátás (Yes/No — Van/Nincs)
- **Watered:** Vízellátás (ld. fent)

Természetesen kaphatunk más adatokat is, pl.:

- **Vízre clickelve:** **Altitude:** Ilyen mély lábban mérve
- **Útra clickelve:** **Traffic:** Ennyi autó megy el percenként az úton
- **Ermőre clickelve:**
 - **Max. Output:** Max. teljesítmény MWatt-ban
 - **Running at x% of Capacity:** x%-ban van kihasználva
 - **Age (Max):** Itt azt tudhatjuk meg, hány éve üzemel, zárójelben pedig, hogy hány éves korában kell lecserélni (ha van elég pénzünk, a program ilyenkor automatikusan kicseréli)

▪ Rendőrségre clickelve:

- **Officers:** Irodai alkalmazottak száma
- **Crimes Reported:** Ennyi bűnüggyel foglalkoztak
- **Arrest:** Ennyi bűnügyet oldottak meg
- **Annual Cost:** Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása

▪ Tűzoltóságra clickelve:

- **Firefighters:** Tűzoltók száma
- **Fire engines:** Tűzoltóautók/készülékek száma
- **Response time:** A tűzoltóság átlagos reflexideje vész esetén
- **Annual Cost:** Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása

▪ Saját házunkra clickelve (Mayor's House):

- **Approval Rating:** A népek ennyi százalékban helyeslik munkánkat, no meg azt, hogy ideépítettük a házunkat
- **Built in:** Ebben az évben készült
- **Employees:** Alkalmazottak száma
- **Doorstops:** ? (Nálam ez a kulccsomó — CoVboy)

▪ Kórházra clickelve:

- **Beds:** Kórházi ágyak száma
- **Patients:** Betegek száma
- **Doctors:** Orvosok, ápolók száma
- **Grade:** Osztályszint; az intézmény színvonala: A: nagyon magas, B: magas, stb. (F+ volt a legrosszabb, amit eddig láttunk)

▪ Iskolára clickelve:

- **Capacity:** Elméleti tanulóbefogadóképesség
- **Students:** Tanulók száma
- **Teachers:** Tanárok száma
- **Grade:** Osztályszint, mértékegysége ismeretlen

- **Annual Cost:** Évenként ennyibe kerül az intézmény fenntartása

▪ Emlékszoborra clickelve:

- **Height:** Magasság, lábban mérve
- **Material:** Anyag, pl. Bronze
- **Built in:** Ebben az évben állították fel
- **Pigeons perched:** A madarak számára fenntartott ülőrudak száma(!)

▪ Tengerészetre clickelve: **Boats:** csónakok száma

▪ Ovóhelyre clickelve:

- **Design Capacity:** Tervezési kapacitás
- **Residents:** befogadóképesség/ bentlakók száma
- **Built in:** Ebben az évben építették
- **Conditions:** Osztályszint, összefügg a bentlakók számával

▪ Braun Llama Dome-ra clickelve:

- **Weddings:** Összeesketések száma
- **Visitors:** Látogatók száma
- **Sightings:** Látványosságok
- **Complaints:** Panaszok száma
- **Bungee Jumps:** Ez az a amerikaiak által "meghonosított" játék, amiben hidakról, vagy más magas építményekről ugrálnak le emberek gumikötéllel (Bye-bye Siófok — Manuela)

Csakúgy, mint az újságok esetében, nem árt figyelmebe vennünk az adatokat, ha pl. egy kórházban több beteg van, mint ahány ágy, akkor senki sem fog megharagudni, ha építünk még pár épületet...

18., 19. (nyilak): A térkép forgatása

20., 21. (nagyítók): A térkép kicsinyítése/nagyítása

22. (célkereszt): Megegyezik a jobb egérgomb funkciójával — a térkép kijelölt pontja kerül a középpontba, így lehet mozogni a területen.

23. (minitérkép)

Funkciók felülről lefelé haladva:

- **Minitérkép:** Az alaptérkép
- **Ut:** Uthálózat, összeköttetések
 - **Roads:** Betonutak
 - **Rail:** Vasutak
 - **Traffic:** Forgalom
- **Villám:** Áramellátás
- **Vízcsap:** Vízellátás
- **Emberek:** Népeség
 - **Density:** Népsűrűség
 - **Rate of Growth:** Népeség növekedése
- **Börtöntöltelék:** Rendőrség
 - **Crime Rate:** Bűnözés
 - **Police Power:** Rendőrség hatásköre
 - **Police Depts:** Rendőrségi épületek
- **Gyárfüst:** Légszennyezés
- **Pénzeszsák:** A városrészek értéke
- **Múzeumszerű épület:** Tűzoltóság
 - **Fire Power:** Tűzoltóság hatásköre
 - **Fire Depts:** Tűzoltósági épületek
 - **Schools:** iskolák
 - **Colleges:** kollégiumok
 - **Kék árnyalatok:** Az kistérség "hatáskör-jelző" színárnyalatainak kivetítése a nagytérképre — aki nem érti, próbálja ki (Jó módszer, majd bevezetjük, minden leírás elején azt fogjuk írni hogy "Nem értünk rá foglalkozni a programmal, jöjjetek rá magatoktól!" — CoVboy)

24. (grafikonok): Itt megtekinthetjük 1, 10, vagy akár 100 évre visszamenőleg a város fejlődését:

- **City Size:** A város mérete, növekedése
- **Residents:** Népeség
- **Commerce:** Kereskedelem
- **Industry:** Ipar
- **Traffic:** Forgalom
- **Pollution:** Légszennyezés
- **Value:** Érték, vagyon
- **Crime:** Bűnözés

- **Power %:** Erőforrások kihasználása
- **Water %:** Vízi erőforrások kihasználása
- **Health:** Egészség
- **Education:** Oktatás
- **Unemployment:** Munkanélküliség
- **GNP:** Egy főre jutó nemzeti össztermék (vehetjük színvonalnak is)
- **Nat'l Pop:** A népesség növekedése a környező falvakat is belevéve
- **Fed Rate:** Banki kamatláb

25. (emberek): Életkor szerinti adatokat kérhetünk le vele.

- **Population:** A népsűrűség életkor szerint
- **Health:** Egészségi állapot életkor szerint
- **Education:** Iskolázottság életkor szerint

26. (emeletes házak): Ezzel az ipar jelenlegi állapotát kérdezhetjük le.

Ratios - erre a gombra clickelve megnézhetjük, melyik ipari területen mekkora a termelés mértéke

Tax Rates - beállíthatjuk, hogy melyik iparágban milyen szinten termelünk

Demand - itt megnézhetjük, melyik iparág termékeire milyen mértékben van szükség

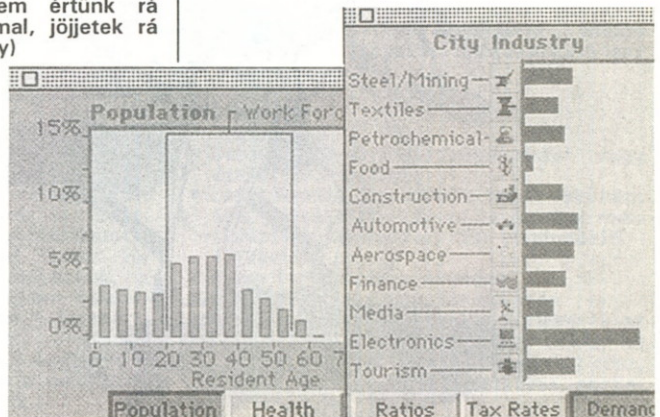
- **Steel/Mining:** Bányászat
- **Textiles:** Szövetgyártás
- **Petrochemical:** Laboratóriumi kísérleti eszközök gyártása
- **Food:** Élelmiszergyártás
- **Construction:** Munkagépek, hasznárgépek gyártása
- **Automobile:** Autógyártás
- **Aerospace:** Repülőgép- és űrhajógyártás
- **Finance:** Államháztartás
- **Media:** Alkatrészyártás (?)
- **Electronics:** Elektronika
- **Tourism:** Turizmus

27. (3D lapok): A szomszédos, általában kisebb települések elhelyezkedését (és egyben az összeköttetési lehetőségeket) nézhetjük meg vele.

28. (dollárjel): Erre az ikonra clickelve megnézhetjük az egyébként minden év elején megjelenő pénzügyi táblázatot. Az egyik legfontosabb funkciója, hogy itt beállíthatjuk az egyes intézmények támogatásának mértékét (0-100%). A könyvekre clickelve az aktuális intézmény pénzügyi helyzetét vizsgálhatjuk meg, a kérdőjelekre bőve pedig tanácsot kérhetünk az intézmény vezető személyétől. Legtöbbször azt válaszolják, hogy "I have no advice at this time" (Most nem tudok semmilyen tanácsot adni), csak ha valami gond vagy pozitív módon értékelhető dolog van, akkor adhatják pl. a következő válaszokat:

▪ **Property taxes (Adók):**

- "You should lower taxes to encourage growth." — Csökkenteni kéne az adókat a népesség növekedése érdekében (Hááát? Attól, hogy mondjuk elvinnék a Danubius-t, meg mondjuk a Juventus-t, nem biztos, hogy mindjárt apa lennék — CoVboy)
- "Let's raise the taxes to increase total funds." — Növelni kéne az adókat a nagyobb jövedelem érdekében.



City ordinances (Rendeletek):

"A neighborhood watch program would take a bite out of crime." — Le kéne lesni a szomszédos falvak/városok rendőrségi módszereit.

"The people are asking for a pollution ordinances." — Az emberek panaszkodnak a légszennyezésre.

Bond payments (Adóssági ügyek):

"Rates are good right now. Float a bond to take advantage." — A kamat mértéke most nem túl nagy, érdemes felvenni kölcsönt. Vegyen föl kölcsönt.

"These outstanding bonds are killing us. Raise taxes to pay them off." — Megölnék minket a felvett kölcsönök, növelje az adót, hogy visszafizethesse.

Police Department (Rendőrség):

"Our crime rate is comparable to the national average." — A bűnözés szintje átlagos.

"A neighborhood watch program would take a bite out of crime." — Le kéne lesni a szomszédos falvak/városok rendőrségi módszereit.

"I'm proud to report that crime is at an all time low." — Büszke vagyok arra, hogy jelenthetem, a bűnözés szintje alacsony.

"Crime is out of control. We need more police stations." — Elvesztettük uralmunkat a bűnözés felett. Több rendőrségre van szükségünk.

Fire Department (Tűzoltóság):

"This city needs more firemen." — Több tűzoltóságra van szükségünk.

"Our fire response is adequate." — A tűzoltóság hatásköre kielégítő.

"Our fire response is excellent." — A tűzoltóság hatásköre kimagasló.

Health & Welfare (Egészségügy és jólét):

"General CPR training will assuredly save lives." — Fejlettebb kórházi technika biztosan több életet mentene meg. (Nem lehet szó szerint lefordítani!)

"While expensive, Free Clinics make you popular." — Az ingyenes klinikák, bár drágák, népszerűbbé tennék Önt.

"A public smoking ban would benefit everyone." — A nyilvános dohányzás megszüntetése mindenki számára jó lenne (És ki az a mindenki? — CoVboy).

"Hospital services are trim, efficient and responsive." — Az egészségügyi intézményeink tiszták, hatékonyak, és bárki számára elérhetőek.

Education (Oktatás):

"We need more adequately funded grade schools." — Több általános iskolára lenne szükségünk.

"We need more adequately funded colleges." — Több felsőoktatási intézményre lenne szükségünk.

"Educational services are adequate to our city's need." — Elegendő oktatási intézményünk van.

Transit Authority (Összeköttetés, úthálózat):

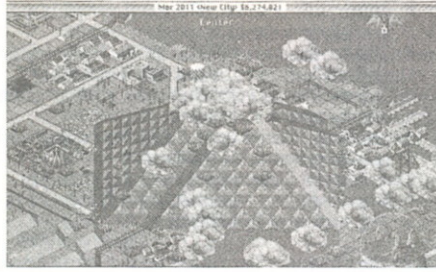
"We need more roads." — Több útra van szükségünk.

"We have too many roads. Remove some to save on maintenance." — Túl sok az út. Romboljon le egyes szakaszokat a fenntartási költségek csökkentésének érdekében.

"YOU CAN'T CUT BACK ON FUNDING! YOU WILL REGRET THIS!" — NEM SZÜNTETHETI MEG A TÁMOGATÁSUNKAT! EZT MÉG MEG FOGJA BANNI!

A 'Property Taxes'-nél állíthatjuk be az adó mértékét, akár részekre is bontva:

- Res%: Lakókra kivetett adó
- Com%: Kereskedelemre kivetett adó
- Ind%: Iparra kivetett adó.



A 'Bond payments'-nél vehetünk fel kölcsönt (Issue Bond), vagy éppen visszafizethetjük (Repay Bonds), esetleg megnevezhetjük adósságainkat (Show Bonds).

A 'City Ordinances'-nél (a könyvre clic kelve), egy táblázatot láthatunk, ahol különböző rendeleteket hozhatunk:

Finance (Finanszírozás)

1% Sales Tax - 1%-os forgalmi adó bevezetése (mint Magyarországon az ÁFA)

1% Income Tax - 1%-os jövedelemadó bevezetése (mint Magyarországon az SZJA)

Legalized Gambling - szerencsejátékok legalizálása

Parking Fines - parkolási díj bevezetése

Education (Oktatás és Nevelés)

Pro-Reading Campaign - a kisiskolások számára kampány, hogy mindegyikük tökéletesen olvasson

Anti-Drug Campaign - drogfellenes kampány

CPR training - Cépeér tréning...

Neighborhood Watch - a szomszédos falvaktól/városoktól módszerrelései program (háát ez meg hogy kerül ide???)

Safety & Health (Egészségügy és Biztonság)

Volunteer Fire Dept. - önkéntes tűzoltók toborzása és felvétele

Public Smoking Ban - a nyilvános dohányzás beszüntetése

Free Clinics - ingyenes klinikák létesítése

Junior Sports - fiatalok számára sportolási lehetőségek megadása

Promotional (Más előrelépések)

Tourist Advertising - turizmus beindítása

Business Advertising - hirdetési lehetőségek megadása az üzleti életben

City Beautification - a város szépítése (kevesebb szemét, rekonstrukció, stb.)

Annual Carnival - évente karnevál megrendezése

Other (Egyéb)

Energy Conservation - energiapocsékolás beszüntetése (pontosabban takarékoskodás az energiával)

Nuclear Free Zone - atommentes övezetek létesítése

Homeless Shelters - menedékhelyek létesítése otthontalannak számára

Pollution Controls - légszennyezés-szabályzás (pl. a gyárak tetejére "füstszűrő" stb.) (Te atya-gatya, akkor én gyárat szívok — CoVBoy)

29. (házak) csak a kijelölt mezőket láthatjuk ideiglenesen

30. (táblák) táblák eltüntetése ideiglenesen

31. (pózna, út, fa) csak az épületeket láthatjuk ideiglenesen

32. (mezők) lakó, ipari, kereskedelmi épületek eltüntetése ideiglenesen

33. (különféle kis ábrák) ez mindent eltüntet ideiglenesen

34. (kérdőjel) ez a "help"

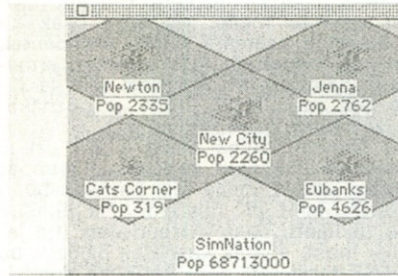
A játék menete

A játék menete tulajdonképpen ugyanaz, mint az alap-SimCitynél, csak valamivel nehezebb és bonyolultabb. Első lépés az áramszolgáltató erőmű megépítése — lehetőleg gazdaságos és káros hatásokat nélkülöző erőművet építsünk, pl. nap-, vagy szélenergiával működő. (Azt ugye említenünk sem kell, mekkora veszélyt jelenthet pl. egy leegő nukleáris erőmű?) Ezután telepítsünk lakó, ipari, és kereskedelmi területeket egymás mellé, egyelőre csak kisebb épületek számára (Light Residential, Commercial, Industrial). A területeket természetesen hálózuk be árammal (de ne feledkezzünk meg arról, hogy a póznákat össze kell kötni az erőművel is!). Az áram mellett nagyon fontos dolog a víz, ezt is vezessük be: tegyünk sok-sok vízpumpát (lehetőleg állóvíz mellé (ott határozottan működnek, mint pl. folyónál), és építsük meg a földalatti csatornarendszert (ha lehet, már most, a játék kezdetén hálózuk be az EGÉSZ területet, nem kerül túl sokba). Ha nem ér el mindenhol a víz (tehát áll a csatornában, nem folyik), akkor kevés a vízpumpa. Előfordulhat az is, hogy egy terület hol kap vizet, hol nem (ilyenkor (és persze állandó vízhiány esetén is) a "Query Tool" nevű téglalappal a "Water Shortage Reported" üzenetet kapjuk) — ebben az esetben is több vízpumpát kell létesíteni. A program fekete szinnel jelzi a vízhiányban szenvedő területeket (ez persze csak akkor látszik, ha a föld alatti csatornákat építjük). Az egyéb vízzel kapcsolatos építmények (víztorony stb.) egyelőre nem lényegesek. Ha megoldottuk az áram-, vízellátást, hamarosan megjelennek az első lakóházak (ha mégsem jelennek meg, akkor pár nagyobb üzletházat is létesítsünk [Dense Commercial]). Semmiképpen ne feledkezzünk meg a hasznos közterületekről sem, az utakról, parkokról. A parkok csökkentik a lakók panaszait a légszennyezéssel kapcsolatban, az úthiány vagy úttöbblet pedig sokszor oka annak, hogy nem hajlandó beépülni város. Rendkívül fontos intézmény a rendőrség, a tűzoltóság és a kórház. Telepítsünk belőlük sokat, és MINDIG ellenőrizzük hatáskörüket. A rendőrség és a tűzoltóság hatáskörét a "minitérkép" (23. ikon), a kórházakat pedig a "vizsgálócím-kével" (17. ikon) ellenőrizhetjük a korábban leírt adatok alapján (pl. ha több betegük van mint ágyuk, akkor valószínűleg kevés a kórház). Természetesen az egyes intézmények vezetői is szolgálhatnak hasznos tanácsokkal (ezeket is MINDIG ellenőrizzük). Kezdetben legyen alacsony az adó mértéke (pl. 4%), hogy hamar beépüljenek a telkek (majd később vissza lehet emelni pl. 7-8 %-ra). Építsünk oktatási intézményeket - elemi iskolát és kollégiumot egyaránt. Ne feledjük: sokkal több profitot hoz egy tökéletesen működő kisváros, mint egy romos, lepusztult nagyváros. Később gondoskodhatunk a nép kulturális szórakoztatásáról; építhetünk múzeumokat, könyvtárakat, állatkerteket, sportstadiókat stb. Ha kifogyunk a pénzből, vehetünk fel kölcsönt (28. ikon, "Bond Payments"), de vigyázzunk, NAGYON nehéz lesz később visszafizetni!

Ha azt látjuk, hogy egy városrészt nagyon lepusztult (omladoznak az épületek stb.), akkor a következőket tehetjük a felvirágoztatás érdekében:

- nézzük meg hogy egyáltalán van-e elég áram és víz
- lehet hogy kevés az ipari és/vagy kereskedelmi terület
- ha közel van a térkép széléhez a terület, kössük össze a szomszédos városal/faluval (csak ki kell "húzni" a térkép szélére az utat, vasutat, földalattit stb.), hátha ez felvidítja a lakókat (bár kemény 1000 dollárunkba kerül)
- telepítsünk parkokat (sokat!)
- cseréljük le az esetleges légszennyező erőműveket modernebb típusokra
- ha kevés az út, építsünk többet
- vigyázzunk, hogy megfelelő legyen a zónák aránya (pl. ne harminc légszennyező épület között legyen két ház)

Ha valamelyik városrész nem kap áramot, pedig be van kötve, akkor új erőművet kell létesítenünk, mert a régi nem tud elegendő villamos energiát biztosítani. Ha a nép nem túl elégedett (vagyis ha azt olvashatjuk az újságokban, hogy *Major Rated x %*, és ez az x 70 alatt van), akkor hozzunk a lakosok számára kedvező rendeleteket a pénzügyi táblázatnál található "City Ordinances"-en belül (28. ikon).



Az újságokat olvasva kiderülnek a főbb problémák:

- **unemployment** (munkanélküliség): több kereskedelmi területet kell kijelölnünk
- **traffic** (túl nagy forgalom): építsünk több utat, ha nincs hely, akkor földalattit
- **taxes** (túl magas adó): na, ilyenkor vajon mit lehet tenni?
- **pollute** (légszennyezés): hozzunk légszennyezés-korlátozási rendeletet (28. ikon, a "City Ordinances"-en belül)
- **educate** (túl alacsony szintű oktatás): építsünk több iskolát és kollégiumot
- **crime** (bűnözés): terjesszük a rendőrség hatáskörét
- **water shortage** (vízhiány): sürgősen vizsgáljuk meg a vízvezetékkeket

Ha valamelyik probléma mértéke 15% felé csúszik, sürgősen orvosoljuk!

A "Centering Tool" téglalapban általában a következő üzeneteket kaphatjuk:

- **Water Shortage Reported:** vízhiány, erről már volt szó
- **Citizen Demand Road & Rail:** sürgősen építeni kell autótutakat és vasutakat
- **Citizen Demands School:** sokkal több iskolára van szükség!
- **Industry Demands Seaport:** sürgősen szükség van kikötő(k)re
- **Hurricane Warning:** hurrikán közeleg!
- **Power Plant Needed:** sürgősen szükség van egy új erőműre

Nagyon fontos: Természetesen nem csak a leírtak alapján lehet megoldani a problémákat, hanem a rendeletek is nagyon sokat segítenek!

A lapokat is GYAKRAN nézessük!

Ha mindezeket az "alap"-dolgokat végigpróbáltuk, akkor már egy elég jól működő kisvárosunk van. Ilyenkor építhetünk speciálisabb dolgokat is (már ha van pénzünk rá!), mint pl. óvóhelyek, repülőtérről (Vigyázat! Ezt nem szabad magas épületek közelébe tenni, mert a gépeknek kell "felszállási hely", és ilyenkor könnyen belemehetnek a házakba), tengerészet, Braun Llama Dome, Mayor's House, börtön stb. Nem szabad megfeledkezni a lakók közérzetéről és az életszínvonal fejlesztéséről sem — az minimum, hogy az intézményvezetőknek ne legyenek gondjaik, panaszai. Ha lehet, hozzunk minél hasznosabb rendeleteket. Továbbá NAGYON fontos, hogy az egyes intézmények támogatása mindig a **MAXIMUMON** (100%-on) legyen, kivéve ha pénzügyi válságban vagyunk.

Idővel, ha már eléggé megnövekedett a városunk (kb. 60000 főre), akkor a program ajánlatot tesz katonai repülőtérről/kikötő létesítésére. Ha lehet, fogadjuk el, a kockázat "mindössze" egy kis zendülés a nép részéről, amit "pillanatok" alatt le lehet verni. (Hurra! Csak így tovább! Hát kit érdekel, mi a nép véleménye?! - CoVboy) A hadsereg szinte mindenre jó, betöltheti a tűzoltó-

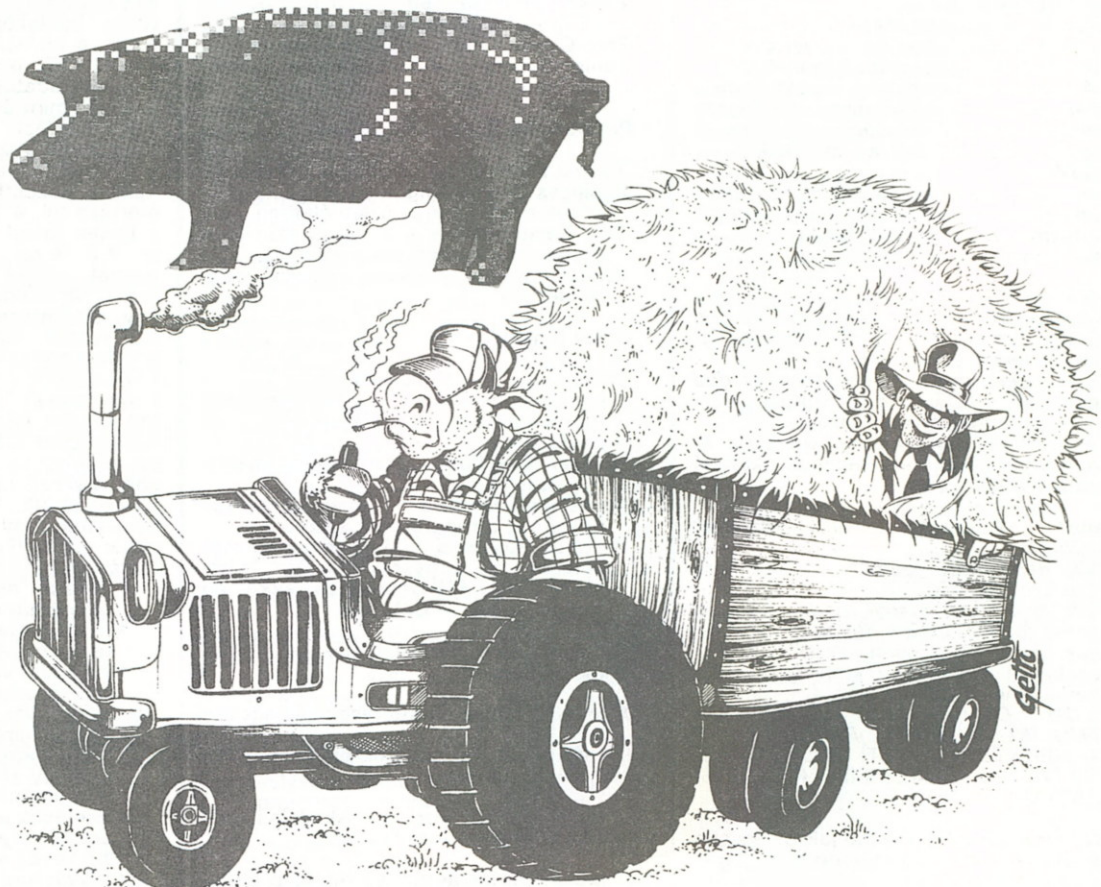
ság és a rendőrség szerepét, sőt, még savas esők esetén is jó szolgálatot tehet. Hacsak nem kapcsoltuk ki, minden év januárjában megjelenik az egyébként a 28. ikonnal előhívható pénzügyi táblázat. Ha máskor nem, hát legalább ilyenkor tekintsük át jó alaposan.

Végezetül szólnunk kell a játék konfigurációs igényéről. A grafikához — mint már említettük — egy 512K-s SVGA kártya kell. A program mintegy húszféle adaptert ismer, (Cseng 4000? — CoVboy) (Bruhahaha!! — 1.0) persze akinek ritka kártyája van, annak sem kell aggódnia, mivel vannak átfedések (pl. egy mezei Trident 8900CL-en a program ragyogóan futott — VESA SVGA módban!). A legégetőbb probléma azonban az egérkezelés, ugyanis a program nem fogad el bármilyen driver-t (mouse nélkül meg nem megy...). Ha egyszerű gmouse.com-ot próbálunk meg használni, akkor hajlandó lesz futni a játék — viszont az egérkurzor kb. 30 pixelenként fog mozogni, mégpedig ez az apró ikonok esetében meglehetősen nagy hátrány. Létezik egy allmouse.exe nevű file, annak segítségével szinte az összes típusú egér egyszerűen működik. A programmal nem működnek együtt: *dmouse.com*, *imouse.com*, *fmouse.com*, viszont eredeti Microsoft és Logitech driver tökéletesen megfelel.

Hát ennyit tudtunk összehordani a *SimCity 2000*-ről, és ez pont elég ahhoz, hogy mindenki tudjon játszani ezzel a nagyszerű játékkal (valószínűleg a *Scenario Disk*-re még vissza fogunk térni valamelyik TökösMákosban). Bár a leírást igyekeztünk úgy elkészíteni, hogy még egy *SimCity* témában teljesen áratlan egén is tudjon vele játszani, azért feltételezünk némi "alaptudás"-t... Végezetül egy **HATALMAS** thanx Csűrös Adámnak, pontosabban, **CSÜRÖS ADÁMNAK**, aki lektorálta és szakértette ezt a leírást, és aki nélkül biztos, hogy sosem készült volna el.

▪ NAFA

SIM FARM



No, aggyisten!... Hm, ez lehet hogy a játék káros hatása, mindenesetre az biztos, hogy kicsit sok időt sikerült vele tölteni

(Szim-Szim-Szimááááá - CoVboy)... Jó, tudom, hogy nem túl szerencsés a téma, hiszen az átlagos, számítógéppel ren-

delkező (Milyen az az átlagos számítógép? + CoVboy) úriember kb. 3-4 évenként kerül kapcsolatba a mezőgazdasággal

(ebben benne van az is amikor elhajtunk kocsival egy búzatábla mellett), akkor is általában rendkívül pozitív hatásokról érkező feltevések, amelyeknek a betetőzése rendszerint az, hogy dühösen konstatáljuk egy kiadós adag lócitrom jelenlétét vadonutáj **Martens**-ünkön (roszabb esetben meztárak voltak). Ennek ellenére a játék jó, hiszen ugyanúgy nehéz, mint a többi **Maxis** termék, és legalább benne némi oktató célzást is (már ha tudunk angolul).

Betöltéskor a következő menü tárul elénk:

Select a region: Terület választása. Ha az Amerika-térképen a sárga négyzeteket választjuk, egy-egy scenariót kapunk, egyéb helyszíneken a nulláról indulunk.

A három mutató:

Rainfall: eső mennyisége;

temperature: átlaghőmérséklet; **ú**

wind speed: szél erőssége.

Ezek az adatok nagyon fontosak, mivel kihatással vannak a termelhető fajokra, és a gazdálkodás módjára is.

Use this region: az aktuális terület kiválasztása.

Design your own: Ha nem akarunk Amerikában szerencsétlenkedni, híven emulálhatjuk mucsajrócsögei távoli rokonunk földjét. Itt be lehet állítani az éghajlatot is. A két kapcsolóval (*river, lake*) folyót ill. tavat rakhatunk a térképre, ha pedig nem tetszik a terület, a **Generate World** kapcsolóval újragenerálhatjuk. A két betű (H,T) a farmot és a város jelölik. Lehetőleg minél közelebb legyenek egymáshoz!

A főmenüben van még két másik pont is, a **Load saved game** jelentésére nem jöttünk rá, a **quit** pedig szerintünk kicsit korai. Kezdésnél a **Sim-szériában** megszokott menüdzsembuj tűnik fel, amelyekre clickelgetve újabb, nagyobb menük bukkanak fel. Ezek:

BUY: Vásárlás. A kis ikonok felülről lefelé: gép-, vetőmag-, állat-, épület-, vegyszer-vásárlás.

Hogy mi is az, amit vehetünk:

GÉPEK:

Traktor: alapvető, kezdetben legalább egy kell, ez vonatja a többi eszköz nagy részét is. Ára 400\$.

Plov: Ez a borona (Tudjátok, az, ami a birály fején van - **CoVboy**). Reménytelenül városiak kedvéért: ezzel szántunk. (A szántás műveletét nem ragozzuk, minden vetés előtt szükség van rá). Min 1 db. kell, ha nőtt a földterület, érdemes többet venni, ilyenkor azonban kell traktor is, mert az húzza. Ára 200\$.

Planter: Ez ülteti a palántákat. Ezt is traktor húzza, ára 200\$.

Sprayer: Permetező. Feltétlen kell, ez szórja ki a különféle vegyszereket. Jó, ha több van, ilyenkor gyorsan megbirkózhatunk a hirtelen bajokkal. Ehhez is kell traktor, ára 200\$.

Harvester: Kombájn. Ez, azonkívül, hogy egyes filmekben ezzel vagdosnak halálra negatív szereplőket, és a vér fröcsögve ömlik es... Szóval ez takarítja be a termést (**Gy.k. ubirájut uroszaj - CoVboy**). Önjáró, de nem minden növényfajtát tud learatni (pl. ha epret, vagy almát termelünk, felesleges) Ára 400\$. Egyébként a garázsokban két helyet foglal.

Trailer: Ez is kell a kombájnhoz, ugyanis ebbe potyog a learatott termés. A kombájn húzza. Ára 200\$, és ez is két helyet foglal.

Truck: Ez viszi a learatott cuccot a silókba, vagy eladásra a városba. Két helyet foglal, ára 500\$.

Crop duster: Repülő. Csak akkor vehetünk, ha a város épít egy repülőteret. Nagy területű gazdaságok számára remek, mert sok permetanyagot nagy területen szór ki, de a kezelésével van egy kis probléma. Amire rájöttünk: a városban meg kell keresni, és ráclickelni. Erre újabb menü tűnik fel: A felső mutatón a benzint látjuk, ezt érdemes feltölteni (**fileg most, amikor he-**

tente megy fel az ára + CoVboy). Középen a permet mennyisége van, a fajtáját oldalt állíthatjuk be. Alul meg a rongálódásjelzőt találjuk, itt tudunk javítani is. A **flight**-re clickelve felemelkedik a ketyere, és csigatempóban körbepöli a pályát. A **keypad**-del lehet irányítani (**Numlock ki!**), a '7'-tel szórjuk az árut, az '1'-gyel valójában leszállunk, nekünk még nem sikerült... Ára 6000\$.

Növénymag

Ezt kell elvetni. A fajtákat kissé hosszú lenne végigsorolni, a neveket meg mindenki lefordítja magának. A főbb tudnivalók: meleg éghajlaton amennyire mi észrevettük, bármikor vethetünk, legfeljebb kicsit kisebb lesz a termés. Ahol azonban hideg a tél ott vigyázzunk! A drágábban eladható fajtákkal sokkal több a veszélyesség, de megéri (érdemes például eperrel (**strawberries**) foglalkozni, ez jó körülmények között, és megfelelő időben akár 10-12000 ruppóért eladható, hátránya, hogy rosszul tárolható, meg nem bírja a sok vizet). Az olcsóbb fajták (*Wheat/búza*) (*Barley/árpa*) (**Stoneminer Light/Kövüli - CoVboy**) kevesebb vészidősegek, jól tárolhatóak, de kisebb rajtuk a haszon. Eleinte, ha nincs sok pénzünk, ne pazaroljuk a földet a hosszú érési idejű növényekre, mint pl a cukorrépa (*sugar beets*), vagy gyümölcsfák (*fruit fuck?* - **CoVboy**).

Állatok:

Cow: Navajon. Elég sokat eszik, és drága (480\$), utódokat is lassan nevel, de ha sokat fel tudunk nevelni (1000 dolcsinál is feljebb mehet az értéke), akkor jó biznissz.

Pig: Disznó. Viszonylag drága (380\$), de ez gyorsabban termeli az utánpótlást, és az értéke is gyors n.

Sheep: Birka. Olcsó (180\$), jól fejlődik, keveset kajál, szapora, de a haszon kevésbé nagy. Ha sok van, elég jól jövedelmez.

Horse: Ló. Drága (880\$), lassan termeli az utánpótlást, de a haszonkulcsa a legnagyobb (**Ezt Cicciolina is megerősítene - CoVboy**). Viszonylag hamar elérheti az 1000\$-os értéket.

Épületek:

Small silo: 800\$, a learatott termést lehet benne tárolni (egy egységet).

Large silo: 2400\$, ez 4 egységet tárol, szóval jobban megéri.

Small shed: 1200\$. Gépeket, vetőmagot lehet tárolni. (6 egységet)

Large shed: 1440\$ 12 egységet tárol. A gépeket jó, ha nem szabad ég alatt tartjuk, mert a garázsban nem romlik az állaguk.

Small barn: 9 egységnyi helyen lehet itt mag, vegyszer, állat. 2250\$

Large barn: 12 egység, itt lehetnek gépek is. Az állatoknak nem feltétlen kell istálló, de ha van, kevesebbet kajálnak, és ha hidegre fordul az idő (észak-Amerika), nem megy le az értékük. (és életben maradnak)

Water pump: Vízpartra téve, ellátja a csatornákat vízzel. Árvis esetén tönkremehet. 1000\$

Windmill: Míg nem játszottunk a játékkal, halvány lila sem volt, hogy mi a fenének pörög ilyesmi a westernfilmekben minden egyes rancson. Most már tudjuk: a föld alatti vizeket szivattyúzza ki, ha a szél min. 10-es erősségű (**Ez aztán a szivatas - CoVboy**). Ha azt akarjuk, hogy vizet is adjon, nem árt alatta/mellette elvezetni egy csatornát. 2000\$

Water tower: Elraktározza a vizet szűkösebb napokra. Már ha van miből feltöltnie. 200\$

Vegyszerek:

Fertizler: Trágya. (a szagot nem emulálja) Tápanyagszegény földeken használandó.

Pesticide: Rovarirtó. Hogy hol kell használni, az magától értetődik.

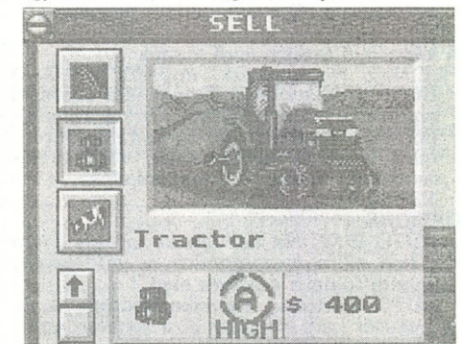
Herdicide: Gyomirtó.

Fungicide: Ha beteg a növény ezt kell használni.

A vegyszerek (a trágya kivételével) túl sokszor használva tönkretelhetik a talajt, szóval vigyázzunk!

A következő menü a **SELL**.

Itt gépeket (ha lerobbant, vagy nincs szükség rá), terményeket és állatokat adhatunk el, épületeket **NEM**. A listán szerepel a típus, az ár és a minőség. Ez utóbbit kétféleképpen jelzi: egyrészt kiírja (*high, fair, poor, bad*) ill. egy pecsétet is mutat ('A' a legjobb, az 'X'-et meg dobhatjuk ki).



EVALUATION (két kéz): Csupa hülyeség a farm meg a város növekedéséről, meg arról, hogy mi a legfőbb probléma. Kihagyhatjuk az életünkből.

TÉRKEP: a kis ikonok:

Tájkép: Földet lehet vásárolni;

Weeds: Hol gazosodott el nagyon;

Toxicity: Túlvegyszerezés;

Water: Víztartalom;

Nytrifins: Tápanyagtartalom;

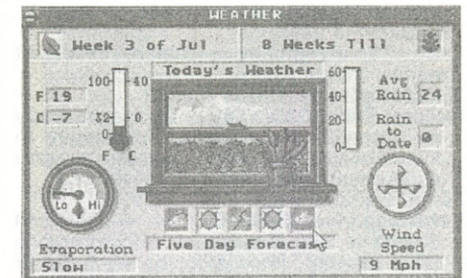
Field prof.: A föld értéke;

Disease: Betegségek;

Pests: Kártevők;

SZÉLKAKAS: Időjárásjelentés.

A felső sorban az időt láthatjuk: *x week of ...* — a hónap hányadik hete. *X weeks till:* a köv. évszakig hány hét van. A hőmérő a hőmérsékletet mutatja (ki hinné?), alatta a skála a növények párolgatatását, az ablak az aznapi időt jelzi, alatta öt napos időjárás-előrejelzés van, az ábrák jelentése nem probléma, ha láttunk már időjárásjelentést. Jobboldalt a csapadék látható, alatta a szél erőssége. Ha ez tartósan alacsony (10 alatt), ne építsünk szélkereket! A túl nagy szél erőztí okoz.



+/- **ABLAK:** Pénzügyi mérleg.

Itt mindenféle hülye statisztikai adat van:

Assets: vagyon, sorrendben: készpénz, gép, földterület, ?, állat.

Annual revenue: évi bevétel: növény-, gép-, föld-, ?, állateladás. (nem kérdőjelet adunk el, csak nem jut az eszünkbe, mit jelent a futures — jövőt biztos nem adunk el)

Expenditures: Kiadások. Ez mind elég lényegtelen, a fontosak a következők: **Profit/Loss:** ez mutatja, hogy mérlegünk milyen (ha negatív, nem árt váltanunk valamiben),

Estimated Taxes: Az év végén fizetendő adó. Ha nincs elég pénz a program jóelőre figyelmeztet. Azt tán nem kell részleteznünk, mivel jár, ha nem fizetünk...

Quarterly loan payment: Ha adósságunk van, ekkora összegben kell fizetnünk a részleteteket.

PÉNZTÁRCA-SZERŰSÉG: Bankügyletek.

Cash: Kp.

Total Dets: A még visszafizetendő kölcsön.

Credit: Mekkora összegig játszik a bank Róbert bácsit.

Ezek alatt a kamatot, és a törlesztési összeget látjuk. A kölcsön összegét beírva, clickeljünk az O.K.-ra. Ha van lóvénk, fizessünk mindent vissza (Repay)

EDIT: Játékképernyő ki-be. Azért jó, ha látjuk mi történik.

GRAFIKON: A növények piaci árait mutatja. Jó tájékozódási lehetőség, de nem 100%-ra biztos, hogy annyira el tudjuk adni még a High kategóriájú termést is!

A képernyő tetején levő menük:

FILE:Nem részletezzük, egyedül a LOAD CORP érdekes: a játékban nem szerepel egyszere minden növény, ezzel a menüponttal hozhatunk be új fajtákat. Érdemes, mert pl. az almának, vagy a narancsnak nagy a haszonkulcsa (11-13000 \$).

OPTIONS:

AUTO BUY: Ha be van kapcsolva, nem kell előre megvennünk a vetőmagot, nem foglalja a helyet sem.

AUTO SCROLL: Ha kikapcsoltuk, a játéktér nem scrolloz el a hirtelen egérmozdulatokra.

AUTO DOZE: Nem kell a terepet külön megdolgozni a bulldózerrel, ha valamit építeni akarunk.

AUTO GOTO: A veszélyeztetett helyekre kapcsol (pl ha áradás van).

AUTO MESSAGES: Kíírja az üzeneteket. A régebbi üzeneteket egyébként a fenti szürke sávra clickelve hívhatjuk elő.

AUTO LEASE: Ha be van kapcsolva, nem kell feltétlen gépeket vennünk, hanem ha pl. nincs kombáj az aratáshoz, jön egy a városból. Egy igazi stratégia kikapcsolja ezt a pontot (a még igazibb meg reseteli a **Sim Farm**-ot).

WINDOWS: Ugyanazok a menük vannak benne, mint az előbb elmondott ikonokban + egy igen hasznos **FARM BUREAU** pont: ez egy összefoglalt kezdőknek. Részletezve:

Ha a pasira clickelünk, megjelennek a játékban alkalmazott kijelzők:

Növényfajta: Ez mindig a föld bal felső sarkában van.

Koponya lábszárcsonttal: Túlvegyszerezett föld, a különféle irtószeres túlzásba vitt használata okozza. A termés itt használhatatlanná válik.

Zsák: Tápanyaghiány a táblán. Fertilizert neki!

Hervadt növény: Gazos a tábla.

Hullám: Túlöntözés. Zárjuk el a vizet, vagy ne termeljünk ezt a fajtát. (Folyó vagy tó közelében is előfordul, ilyenkor a vízre érzékenyebbeket ültessük máshová.)

Féreg: Elszaporodtak a kártevők.

Tehénkoponya: (Alias Dr.Cow — CoVboy) Száraz a föld. Vezessünk el csatornát a tábla mentén. (Persze jó, ha víz is folyik a csatornában.)

Rohadt kukorica: Beteg a növény. A fungicide segít.

A növényre clickelve pontos adatokat kapunk a fajtákról. Ezek:

Név

Temperature: Ez a hőmérséklet-szükséglet, nem igazán értettük a mértékét, de viszonyítási alapnak jó.

Rain: Vízmennyiség. Ez is mint az előző.

Pest Resistance: Kártevőkkel szembeni ellenállás

Weed Resistance: Gyomokkal szembeni ellenállás.

Disease R.: Betegséggel szembeni ellenállás.

Harvest Storage Temp.: Milyen hőmérsékleten lehet tárolni. (?)

Every harvest: Kell-e minden aratás után újraültetni.

A hordóra clickelve a vegyszerekről kapunk infókat, a traktorra clickelve meg a gépekről, a siló mögött meg az épületek leírásai vannak.

A téhén mögött az állatok tulajdonságai vannak:

Life: Életkor;

Eats: Mennyit kajál;

Motes: Meddig neveli a költit. (Vagy milyen gyakran szokott hmmm... A lőnyeg ugyanaz.)

Gestates: Mennyi ideig vár a fialással a hmmm... után.

Ha már így szóba került; a megvásárolt állatok vásárlás után x hónappal leköltykeznek. Ilyenkor ha a nagytővel megnézzük őket, a kölykökkel láthatóak. Ekkor azonban az állatok létszáma nem nő, és több helyet sem foglalnak. Ha a kölyök felnőt, csak akkor eladható, és foglalja a helyet. Ha állatunk fiatal, lehetőleg ne adjuk el őket, mert a kölyökvért nem kapunk semmit, és egyáltalán nem tudjuk, hogy éppen melyik állatot adtuk el.

Az utolsó menüpont a jó öreg **DISASTERS**.

Tornado: Mindent szétszed (épület, termék, gép) ami az útjába kerül. Védekezés: nem kapcsoljuk be, és ha magától jött, visszatöltjük a kimentett állást.

Locusts: Kedves kis falánk rovarok, pillanat alatt letarolják az egyik táblát. Egy gyors rovarirtás segíthet, de rendszerint mire odaér a traktor, már késő.

Drought: Aszály. Jól jön ilyenkor egy kis plusz öntözés.

Flood: Árvis. A folyóparti épületek (vízpumpa) eltűnnek.

Frost: Fagy. Nem túl jó a növényeknek, fák ültetésével csökkenthetjük a kárt.

Windstorm: Viharos szél, erózió okoz, a földek tőpanyaghiány lép fel. Fák ültetésével lehet védekezni ellene. Na meg utólagos trágyázással.

Disable: Bekapcsolva nem lesz váratlan katasztrófa.

Hátravannak még az EDIT(ke) ikonjai:

Kéz: Ezzel áthelyezhetünk dolgokat. (itató, takarmány, gépek). Az istállót pl. már nem bírjuk el...

Nagyító: Very useful; épületekre clickelve megtudhatjuk, hogy milyen állapotban vannak, mi van bennük; állatoknál közli a minőséget, az árat. Növényeknél ez egy kicsit bonyolultabb:

A bal felső sarokban láthatjuk a növényt, mellette az esőcsepp-ikonra clickelve megjelenik a növények vízszükséglete, valamint az alsó időskálán a várható csapadék. A jobb oldalon a hőmérő-ikon ugyanígy mutatja a hőmérsékletet. Ennek ismeretében könnyű betervezni a termelendő fajtákat, és az öntözés szükségességét. Balra középen hat kis ikon van. Az első az aratást, a második mittudjankimhogymit, a többi pedig a vegyszereket jelképezi. Ezekre clickelve az időskálán előre beállíthatjuk a vegyszerezések időpontjait, ami nagy területű farmoknál előnyös.

Jobboldalt a TODAY a mai napra viszi az skálát, a **CUT** kiválasztásával pedig kivághatjuk a korcsul növekedő termést. Ha nem vagyunk elégedettek a természetesemennyel, menjünk előre a skálán az aratásig (hordó-szerűség jelzi), majd az azután lévő kis növény-képet cseréljük ki a felül látható fajták valamelyikével. Ekkor automatikusan ezt a fajtát veti a gép az aratás után, nem kell a bulldózerrel lesben állnunk.

Alul látható a termék jelenlegi értéke (*Current value*) és az érettség foka (*kék vonal*). Az ablak legalján levő bigyók a tábla jellemzőit mutatják (sorrendben: betegség, kártevők, gyomok, víz tartalom, tápanyagtartalom). Ha valamelyik nincs a zöld mezőben ajánlatos intézkedni.

Műtő: Kicsit drágább mint a földüt, de nem károsítja a gépeket.

Földüt: Olcsó. Mindeképpen építsünk ki egy normális úthálózatot a földek körül, mert különben a gépek ide-oda keveregnek, és akadályozzák egymást.

Kerítés: Jó, ha elkerítjük vele az állatokat. Ha egyébként nincs elég kaja, az állatok áttörnek, és lelelegik a földeket. Ekkor gyorsan állítsuk le az időt, javítsuk meg a kerítést, nézzük meg a kóbor állat árát, és adjuk el az ilyen árban levőket (mivel kézzel nem mozgathatjuk az állatokat). Ha szerencsénk van nem kell

az összeset eladni. Jó, ha az állatok szállását messzebb rakjuk a földektől, és esetleg egy dupla kerítés sem árt...

Kapu: Sok szerepe nincs, az állatoknak nincs rá szüksége, egyedül a farm kijáratához kell, mert jó, ha a ki tud menni valahol a kamion.

Árok: Vízvezető csatorna. Jó, ha összekapcsoljuk vagy egy vízpumpával, vagy egy szélkerékkel. A játék szerint alkalmas az árvek elvezetésére. Háááááá... Mi még nem raktuk a rancsot olyan közel a parthoz, hogy ez probléma legyen.

Csap: Jó, ha sokat felhasználunk, mert így tudjuk szabályozni a beáramló vízmennyiséget. Megnyitni/elzární úgy lehet, ha ráclickelünk.

Takarmánybáló: Jó, ha van néhány az állatok mellett, mert üzemanyag nélkül ők se soká működnek. (Ha kevés a kaja, akkor a "**Livestock cannot reach food**" szöveg jelenik meg. Ilyenkor nem biztos, hogy kevés a kaja, lehet, hogy csak rossz helyre lett téve.)

Itató: Az állatok szomjandóglenni sem szeretnek, jó, ha vannak ilyenek is. Ha nincs elég víz, a "**Livestock are thirsty**" (—vagy ilyesmi) szöveg jelenik meg (Es kedves jószágaink felfedezőútra indulnak a málnásban). Az itatók előbb-utóbb kiszáradnak, ilyenkor nem árt újakat venni, amíg egy eső fel nem tölti a régieket. A vízcsapokkal kár próbálkozni, nem vedelnek belőle a bűdös dögök...

Fa: Ezek nem gyümölcsfák, hanem a szél meg a fagy elleni védelemben van szerepük, mi mindenesetre nem foglalkoztunk velük.

Bulldózer: A feleslegessé vált dolgokat, vagy akadályokat (szikla) tüntethetjük el vele. Sajná a tehenet (a kölykével) nem sikerült eltaposni vele.

Plant: Nem a *Robert*, ezzel ültetni lehet. Kiválasztjuk a növényt és a területet (ha már foglalt a tábla, a bulldózerrel kell bevetnünk) (Es tavasszal ki is kelnek a kis bulldózerek — *CoVboy*), a gép meg elvégzi a szántást-vetést (ha van pénz meg gép).

Spray: Permetezni lehet.

Néha történnék "váratlan események" is:

- Valamilyen katasztrófa jön vendégségbe.
- Kedvenc segédünk azt javasolja, hogy a most induló versenyre nevezzük be *Rascal*-t a pacit. (vagy akárkit, a birkát, tehenet, disznót...) A nevezési díj 200\$, ha az állat nyer, 1000 dolcsit kapunk. (Ha meg veszünk, akkor sajnálja...) Ha nincs elég értékes állatunk (pl egy 400 dolcsis birka) akkor ne pazaroljuk a pénzt.
- Kedvenc rokonunk jön azzal, hogy szeretne elmenni a rodeóversenyre. Ha álljunk az 500 dolcsis nevezési díjat, akkor (rokonunk győzelme esetén) 1000\$ üti a markunkat (nekünk még egyszer sem győzött a lamer, de lehet, hogy csak a szokásos mázlink volt).
- Év végén a polgármester közvéleménykutatást végez: mi épüljön — lakóház ?, kereskedelmi negyed?, repülőtér??, franctudjami??? Azt választunk, amit akarunk, de jó, ha van a városban repülőtér. Egyébként ezt csipjük legjobban a játékban — amíg mi a farmon nyüglődünk, a gép *Sim City*-zik (nem is lenne rossz ezt megoldani két játékoskal).
- A játék scenáriói nem olyanok, mint mondjuk a *Sim City*-ben. Itt nem annyira valamilyen problémát kell megoldanunk, hanem inkább gyakorlatos jellegű az egész (bár mindenhol helyre kell tenni valamilyen marhaságot, ha nyereséget akarunk).

Na, úgy gondoljuk, más nincs. Ha kihagyunk volna valamit (1000%) akkor az csak a véletlen, vagyis jelen sorok szerzőjének műve lehet. Az is lehet, hogy én is csak a képelet szüleménye vagyok. SZIM-SZIM-SZIMASZTOK!

▪ HATI

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

Egyéb szolgáltatások:

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

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

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

64 software

■ C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőmet, hogy az augusztus 5-i sorsolás két nyertese: Szabó Attila, Hódmezővásárhely, és Szabó Krisztián, Győr. Nyári meglepetés! 500,- Ft-os vásárlási utalványt nyert: Horváth Attila, Pápa; Papp Szilárd, Balatonlelle; Horváth Gábor, Mélykút; Hazafi Gyula, Letenye; Takács János, Zalaegerszeg. Gratulálók a szerencsés nyerteseknek! **Horváth Lajos alias NONAME LOUIS**, Pápa, Vajda P.ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

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

■ C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Action VII. cartridge-t vennék, lehetőleg eredetit, angol nyelvűt. Aránjatlatot kérek. Cím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

■ C64/128-as C= gépre rendeteg programot kínálok fél cseréje kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576.

■ C64-esek figyelme! Szeretnék szuper programokat? Hívjátok a Computer Disk-et! Címünk: **Ádám Szabolcs**, Mezőkövesd, Kodály Zoltán 23. 2400. Tel.: (06-49) 313-830.

■ 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása, kazettán. Lemezes programok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

■ C64 lemezes programok cseréje, eladás, vétel. Csak Budapestieknek! Küldj listát! **Bánhegyi Gábor**, Budapest, XXI. Puli st.7. IV/18. 1213.

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

■ Commodore 64-esek figyelme! Szuperrrrr olcsó programok csak nálam! Választ mindenféle esetben csak levélben fogadok, soronkívüli másolás kizárt!!! Irj és válaszolok! Cím: **PETER SOFT (Kovács Péter)**, Budapest, Csapláros utca 15. IV/3. 1027.

■ C64-es programok nagy választékban eladók. Ezenkívül eladó a CoV 40, 41, (100,- Ft/db.) és az 576 KByte 1993/4-es száma 80,- Ft-ért. Cím: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184.

■ Hi C64! Új és régebbi programok másolása, csak lemeze. Megrendelőink között félevenként kisorsolunk 1 doboz original lemezt! További előnyös ajánlatok! Bélyegért lista. **BIOTECH (Kovács Zsolt)**, Debrecen, Derék u.20. IV/34. 4031.

■ C64-re 3 Ft/db. ártól eladók mindenféle programok lemeze és kazettára. Válaszborítékért listát küldök. **Kovács Krisztián**, Szeged-Algyó, Bartók Béla út 6. 6750.

■ C64 lemeze a legújabb programokért is 50,- Ft/lemezoldalért! Válaszborítékért lista. **Farkas László**, Hatvan, Apafi u.28. 3000

64-es kazettások! Széleskörű programcsere! Főleg utántöltős és '94-es 1 file-osok érdekelnek! Listát küldök és kérek. Ha nincs nagy cserealapod, akkor is írj, biztosan megegyezünk. Ábrahám József, Sárísáp, Annavölgy 195. 2523

■ C64 és Plus/4 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 14. 2211

■ 64-es kazettások! Tőlem megszerezhetitek a legújabb, legjobb programokat! Óriási, állandóan bővülő választék, alacsony árak. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!!! Válaszborítékért listát küldök! **Ábrahám József**, Sárísáp, Annavölgy 195. 2523

■ C64 lemezes programok 5 Ft/SD. Válaszborítékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Agoston pta. 7. 8134.

■ C64-es játékprogramok nagy választékban. 3.500 db. **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 354-974.

■ C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Felbélyegzett válaszborítékért lista. **Kardos Zsolt**, Paks, Puskás Tivadar u.6. 7030.

■ C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Dombóvári Anita**, Budapest, XVII., Páncél u.25. 1171

64 hardware

■ Eladó egy C64/II. + drive + magnó + színes monitor + printer + turbo joy + DT modul (3 turbótöltő, copy, febeállító, számlálókereső) + 50 db. lemez játékokkal + 1 km printerpapír + szakirodalom. Ár: megegyezés szerint. Érdeklődni: tel.: 277-1512, cím: Budapest, 1213 Badacsony u.84.

■ Eladó: C64 — PC/XT konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-t SVGA monitorral olcsón, esetleg részletre. **Sornkert Györgyné**, Dunaujváros, Váci M.7. IV/1. 2400

■ Eladó egy C64-es számítógép, 1541/II. floppy drive, magnó, lemeztartó, joy, beépített reset, 165 db. lemez, 30 kazetta. Irányár: 20 ezer forint. Cím: **Laczi Krisztián**, Tata, Bacsó B.út 66. 18.ép. 2890

■ Eladó: C64 + 1541/II.floppy drive + 2 joy + 4 lemeztartó + porvédő + 300 lemez játékokkal + Action Mk.VII.Cartridge + könyvek. Ár: 25.000,- Ft. Cím: **Dencs Tibor**, Hort, Kastélykert u.4. 3014.

■ C64 gyorsított, febeállító 600,- Ft, FINAL III., Action Mk.VI.: 2.900,- Ft. Egyéb 2-64 KByte-os cartridge-ek. Válaszborítékért ismertető. **Mikroklub**, Várpalota, Pf.: 65. 8100. (**Torkos Csaba**, Várpalota, Tánccsics u.7. 8100.) Tel.: (06-88) 371-439.

■ Sürgős! Kifogástalan állapotban eladó egy C64, 3-4 hónapos 1541/II. floppy drive, 70 lemez tele szuper játékokkal, mint: Elite, Pirates; 100-as Disk Box, magnó, 13 kazetta, 2 joystick, könyvek. Betanítást vállalok! Ár: megegyezés szerint. Jelentkezni lehet: **Csögör Tibor**, Budapest, XVIII., Havanna u.13. III/13. 1181. Elérhető Kőbánya Kispesztől a 136-os busszal (Havanna lakótelep). Tel.: 1588-647.

■ C64-re eladó egy KÉPDIGITALIZÁLÓ + szoftver (érvényes garancialevéllel, angol-német nyelvű használati utasítással), összesen 1.750,- Ft-ért. **Losonczy László**, Bp. 2572-449. (13-17 óráig)

■ Eladó egy C64 monitorral, floppyval, magnóval, programokkal, 4 joystickkal, és teljes irodalommal. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: **Pethő Péter**, Budapest, XIX. Batthyány u.4. F/2. 1195. Tel.: 2-820-414.

■ Eladó: C64/II. + 1541/II. (garanciális) floppy + magnó + 40 db. lemez + 15 db. kazetta (Lemmings stb.) + 2 joy + szakirodalom 25.000,- Ft-ért. **Agh Zsolt**, Miskolc, Kis-Hunyad u.22. 3/1. Tel.: (06-44) 343-224.

■ Sürgősen eladó: C64/II. + 1541/II.floppy + magnó + kazetták + lemezek + joystick + könyv. Ár: 25.000,- Ft. Cím: **Büki Zoltán**, Körmend, Nemes L.u.9. 1/3. 9900 (16h 30-tól.)

■ Eladó Commodore 1802 megkímélt állapotú monitor 12.000,- Ft-ért. **Péli Norbert**, Tatabánya, Gál ltp. 715. 2800. Tel.: (06-34) 337-712.

■ Eladó egy C64 + 1541/II. drive + 77 db. lemez + monitor + magnó kazettákkal + joystick + szakirodalom csak egyenként! Ár: 24.000,- Ft. Érdeklődni: **Elek Zoltán**, Budapest, XXI.Nyuszi stny. 7. IV/20. 1214. Tel.: 277-5008.

C64, 1541/II. drive, színes Commodore monitor, magnó, joystickok, lemez+kazetta halmok, szakirodalom hegyekkel eladó. Irányár: 38.000,- Ft. Egy Action Replay Mk.VII. cartridge külön is 4.000,- Ft. **Heffter Zsombor**, Dunaharaszti, Fő út 41. 2330. Tel.: (06-24) 370-238.

■ C64/II. + 1541/II. drive + 100 lemez + Action VII. + magnó + irodalom + újságok + szakkönyvek eladó. Irányár: 20.000,- Ft. Cím: **Nagy György**, Maklár, Ady Endre 11. 3397.

Amiga

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

■ Amiga 500 (V1.3, 1MB RAM), 120 lemez tele programokkal, diskboxokkal, 2 joy, szakirodalommal plusz RGB színes monitorral eladó. Ár: 40.000,- Ft (esetleg külön is). Cím: **Molnár Tamás**, Paks, Ady E.u. 43. 7030.

■ Amiga 500, 600, és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 291-7489.

■ Új Amiga 1200-as eladó! Tel.: (06-99) 319-191 (Horváth Péter, Sopron, Csengery u.87. 9400)

■ Amiga 500 Plus, modulátor, joystick, egér, 60 lemez, lemeztartó, szakkönyvek, 1084S monitor (garanciális), szűrő, kábel eladó. Érdeklődni: a Bp-i 141-6844-es telefonon 17-20 óráig (**Ürögdi Mihály**).

■ Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB) + Hercules színes monitor + 3,5"-os külső drive + 3 joy + 200 lemez programokkal + 2 diskbox + mouse + pad + könyvek. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: **Eckert Zsolt**, Tapolca, Kazinczy tér 11. 3/34. 8300.

■ Amiga 500 + fél megabyte bővítő egérrel + 2 joystickkal + TV modulátorral, 80 lemezzel olcsón eladó. Érdeklődni levélben: **Nagy Ervin**, Gyöngyös, Pesti út 7. F/2. 3200

■ Amiga programok olcsón, hatalmas választékban! Úres lemezre listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 2561-357.

■ Amiga 1200-as programcsere. Listát kérek/küldök. **Póczik András**, Budapest, IX. Napfény u.21. 1098.

■ Hi Everybody! AMIGA-s cserepartnereket keresek, játékok és felhasználói programok nagy választékban (120 lemez). RPG-sek és miscalciak előnyben. Keresem a WIZARDRY-t! Érdeklődni: **Emődi Tamás**, Miskolc, Bokányi 48. 1/6. 3529. Tel.: (06-46) 312-438.

■ Legújabb Amiga programok 40,- Ft lemez áron kaphatók. Amiga 500 gépeken Boot selector beépítés 700,- Ft. Alaplaapon 1 megára bővítést 3.000,- Ft-ért vállalom. Válaszborítékot listát küldök. **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág u.29. X/59. 1042. Tel.: 189-9064.

■ Amiga 500, 600, 1200-as PROGRAMOK másolása hatalmas választékból. 1 disk másolása 20,- Ft! Heti 40-50 MByte új program! Listához, tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett válaszboríték és lemez. Címem: **Cselőszki Norbert**, Nyíregyháza, Fazekas J.tér 11. 5/44. 4400.

■ 12"-os színes monitor AMIGA-hoz eladó. Érdeklődni: **Könczöl Zsolt**, Szabadtúrán, Csók I.u.24. 8151. Tel.: (06-22) 363-041 (18 óra után)

■ A500, A1200-es programok nagy választékban eladók. **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. 1/6. 1092. Tel.: 2178-812.

■ Programcsere A1200-as gépen. Elsősorban AGA és felhasználói programok érdekelnek. Cserealap: 450 lemez (normál Amiga és AGA programok). Listához lemez és válaszboríték szükséges. **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre utca 13. 4220

■ Eladó: 1 éves Amiga 500-as + modulátor + 512 KB-os bővítő + mouse + 70 lemez programokkal 27.000,- Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán**, Budapest, XI. Bartók Béla u.92-94. A.lph. V/38. 1113

■ Eladó: Amiga 500 (1.3), 1 MB ChipRAM, TV modulátor, 100 lemez, joystick. Érdeklődni: **Igrinyi Márk**, Balatonlelle, Vágóhíd u. 1/B. 8638. Tel.: (06-85) 354-351.

■ Amiga 500-as és A1200-as programok 20,- Ft-os áron eladók. Listához választboríték és lemez szükséges. Cím: **Kummer Miklós**, Szombathely, Szent Imre herceg út 95. 9700

■ Amiga 1200-as géphez keresek 5.25"-os külső drive-ot. Akinek eladó van (jó állapotban), föltétlen írjon! Levélcím: **Tóth Zoltán**, Szentistván, Táncsics u.13. 3418.

■ Eladó egy Amiga 500-as számítógép, V1.3-as, 1 MB RAM, egér, joy, TV modulátor, kb. 60 lemeznyi válogatott program, 5 db. szakkönyv. Érdeklődni: **Filipcseyi Lászlóné**, Hajdúböszörmény (06-52) 371-622/11-es mellék, munkaidőben.

PC

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

■ Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékot lista. **PC-Infomatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

■ Hi PC-sek! PC-Klubunk belépési feltételei megváltoztak! Irjatok! VB-t küldjétek! Cím: **PC-KLUB (Tóth Gábor, Sárközi Zoltán)**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. (Rákóczi u.43.), 5919.

■ IBM programok nagy választékban kedvező áron. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 1730-086.

■ Eladó egy Sound Blaster V2.0 hangkártya 5.500,- Ft-ért a hozzávaló dokumentációval, lemezekkel stb. A hangkártya eredeti. Érdeklődni lehet: telefonon 6 óra után v. levélben: **Mészáros Csaba**, Debrecen, Teleki u.32. F/2. Tel.: (06-52) 368-834.

2 db. original Gravis UltraSound Max hangkártya eladó. Vennék ezenkívül 210 MB körüli lestrapált winchestert, 12.000,- Ft körülű áron. **Endrődi Attila**, Tel.: Bp. 180-04-98.

■ Országban a legolcsóbb PC-s programok. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

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

■ Eladó: PC/XT — C64 konfiguráció. Keresek: IBM PC/AT-t SVGA monitorral olcsón, esetleg részletre. **Sornkert Györgyné**, Dunaujváros, Váci M.7. IV/1. 2400

■ Tisztelt NAGYÉRDEMŰ! Megalakult az ország legmenőbb PC-s klubja és COPY CENTER-e! Felhasználói és játékosoftverek GIGANTIKUS választéka (4.000 MB felett). Kérd ingyenes listánkat és tájékoztatókat... Na, na mi lesz má!?! Cím: **HQ — Geschitz Tamás**, Diósd, Zöldfa u.1. 2049. Tel.: (06-23) 381-939.

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

■ Programcsere PC-n. Főleg demo-k érdekelnek, de jöhet más is (játék, utk). Listát (ha lehet, lemezen) és választborítékot küldj. Ugyanitt 40 MB Seagate Wincsi 7.000-ért eladó. Cím: **Dudás Szabolcs**, Nagytarcsa, Dózsa Gy.u.13. 2142.

CD-s és sima programok cseréje PC-n. Ugyanitt programozócsoport alakításához angolul tanuló coder-t, grafikus, és zenészt keresek. **Gregorik András**, Budapest, Wesselényi u.47. 1077. T.: 1415-694.

■ PC-sek! Eladó egy vadonat új PC-WONDER, Soubd Blaster kompatibilis hangkártya. 5.000 creditért a tied! **Forgács Viktor**, (06-36) 322-248.

■ Hi PC Freaks! Itt Cool'er. Ajánlom figyelmetekbe a Scream Tracker 3.0-át! Ugyanitt programcsere (RPG, stratégia). Noname monitor-kártya bővítő IC-k. Címem: **Forgács Viktor**, Eger, Veres Péter u.7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

■ IBM programok adása, cseréje! Válaszborítékot kérünk. Cím: **Takács Attila**, Füzesabony, Honvéd út 4. 3390. vagy **Szamosi Péter**, Mezőtarcsány, Rákóczi út 21. 3375.

■ Sürgősen eladó egy 486-SX alaplap 4 MB RAM-mal. Érdeklődj! **Horváth Ákos**, Székesfehérvár, József Attila u.2/B. 8000. Tel.: (06-22) 321-097.

■ Szeretnél PC-s programokat? Felbélyegzett választborítékot lista. **Császár Imre**, Budapest, XII. Tamási Áron u.32. 1124. Tel.: 202-5268.

■ PC-s programok olcsón, vagy INGYEN!!! **Jäger Tamás**, Baja, Szent Antal u.83/B. 6500

■ PC-re a legújabb programok, széles választékban. **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkács 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.

■ PC-re legújabb programok, legolcsóbb áron. Hatalmas választék (5 GByte). Gyorsaság, minőség, megbízhatóság. Válaszborítékot lista. **Kotroczó Roland**, Békéscsaba, Achim Itp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

■ PC programcsere! Listát kérek. **Fischer Gábor**, Budapest, III. Szőlő u.35. 1034.

■ Kitűnő állapotban lévő IBM XT típusú számítógép + monitor + billentyűzet + nyomtató + 2 db. meghajtó + 40 db. lemez programokkal eladó. Irányár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Korsós András**, Újszász, Katona J.út 27. 5052. Tel.: (06-56) 366-120.

Plusi és társai

■ Plus/4 és C64 lemezek és kazetták olcsón eladók. Listát küldök. **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 14. 2211

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

■ C = Plus/4 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Dombóvári Anita**, Budapest, XVII., Páncél u.25. 1171

■ Keresem +4-re a Magic Candle-t, a Bard's Tale-t, a Bard's Tale II-t. Ugyanitt keresheted a Newreel számitait is. Wild Rulez 4Ever! Küldj választborítékot, ha lehet belyeggel felnyalva. Csak lemezen! Cím: **Matula Ferenc**, Eger, Berva Itp.7/C. 3304.

■ Csúcstechnológia elérhető áron! Vásárolja meg tölem C+4-esemet, 64 K-s C16-osomat, 2 Datassette-met, 1551-es drive-omat, joystick-illesztőmet és software-imeket lemezen és kazettán. Egyben és külön is. **Gáti Gergely**, Debrecen, Kossuth u.49. 4024. Tel.: Bp-(!) 217-5389.

■ Commodore Plus/4 hibás 8501-es processzonnal, magnó, programok, joystick, zöld monitor, szakkönyvek eladók, külön is. Keresek olcsón PC-t (AT-t). **Bujdosó Csaba**, Kiskunlacháza, Tavasz u.7. 2340.

■ Rendkívül olcsón eladó egy C+4-es. Tartozékok: monitor, magnó, joy, szakirodalom, 35 db. kazetta tele programokkal. Küldj választborítékot, vagy árajánlatot! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330.

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

Egyéb

A kitűnő minőségű amerikai ATHANA floppylemezek nálunk megvásárolhatók. Ugyanitt küldjük el. Az árak ÁFA-t tartalmaznak. 3.5 DD: 590,- Ft. 3.5 HD: 740,- Ft. 5.25 DD: 390,- Ft. 5.25 HD: 440,- Ft. Vizszonteladót keresünk az egész országban. Cím: **GLOBEWALKER BT.** Budakeszi, Fő utca 220. 2092. Tel.: 138-64-57 (este).

■ NINTENDO + Mario kazetta eladó 6.000,- Ft-ért. **Agh Zsolt**, Miskolc, Kis-Hunyad u.22. 3/1. Tel.: (06-44) 343-224.

HANCU, GYERE HAZA. MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNÖD: ADRY

■ Nem találod meg valamelyik játék örökéletét, vagy a játék leírását a sok újságban? Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy mit hol találsz meg! Címem: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576.

■ CoV-osok segítsétek! Megvételre keresem a CoV 1-17. számait, valamint a CoV Évkönyv '91-et. Csak jó állapotú érdekel, de azt meg is fizetem! **Icsik Zoltán**, Budapest, Bércsényi u.16. 1188

■ POHA! Hát a tehenetek megvan-e még? Szerintem lépcsőházba nem való, úgyhogy inkább adjátok el és vegyetek helyette disznót! Ugye milyen jó ötlet? Üdv: VIC.

■ Jászberényi/ és-vagy aszódi cserepartnert keresek PC-re. **Soós Krisztián**, Szolnok, Pf.: 35/ZS, 5002. (vagy Balatonfenyves, Vachot S.u.1.8646)

■ Seagate 80 MB-os SCSI 3.5"-os winchester eladó. Irányár: 18.000,- Ft. **Vass István**, Tel.: Bp. 226-804.

■ Ne hagyjátok ki! C64-es lemezes és kazettás klub indul. Ha érdekel, felbélyegzett választborítékot részletes ismertetőt küldök. Érdeklődni: **Tárnok László**, Paks, Babits M.u.12. 7/1. 7030.

■ SPECTRUMOSOK!!! Halljátok? Van még valaki, aki nem vált meg ettől a szuperasinától? Ha van ilyen, kérjük jelentkezzen! **Sárközi János**, Budapest, VI. Vörösmarty u.42. 1064.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

- C118A:** Escape from Colditz / Droid / Magnetic / Slicks Pre / Manager / Ghostdriver / Negatron / S.Vegetables / Car Wars / Castle / P.P.Digger / Galaxis 9199 / Nova / Memory / Frontball / Curse Volcan / Souls Darkon / Bullet / Mercenary'94 / Mystery Pre
- C118B:** Klemens / Davy Locker / Darktower'94 / Astatin / Epsilon 4 / Grfx Jump / Elaroo Pre / Zillion / Football Champ / Dr.Mad / Enzyme / Black Pearl / Firefox Pre / Black & White / Dark Caves / Speranza / Zuider Zee / Lightphaser / Catch 2 / Mercenary 2 / Arc Doors Pre
- C119A:** DENARIS (utántöltős) / Puzzlacki Pre / Raz-Man / Cairo Connection / Koshimo Pre / Ace'92 / Crossfire / Santa C.Helper / Alienator / Vietnam / Later Pre / Allan's Cricket / Mayday / Spanish Treasure / Lazarus Pre
- C119B:** UGH (utántöltős) / ROBIN HOOD'92 (utántöltős) / Circuit / Sniper Pre / Cashman / Kulfon Demonland
- C120A:** EON (utántöltős) / E.E.SUPERSKI (utántöltős) / WESTERN CONTEST (utántöltős) / SUMMER GAMES 1. (utántöltős)
- C120B:** SMASH (utántöltős) / FIRST SAMURAI (utántöltős) / The King / Pac Family / Duel Strike / Perfect Symetrie / Astro Pilot / Quest of Kron / Blast Ball / Grod Pixie / Cyforce / Bottle of Budbrain
- C103B:** THE SIMPSONS (utántöltős) / LOCOMOTION (utántöltős)
- C61B:** CALIFORNIA GAMES (utántöltős) (30 perc)
- C110 A/B:** WRATH OF THE DEMON (utántöltős) verekedős akció, 60 perc, 2 kollekció!!!

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvételt postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újrámásoljuk!

64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

Commodore Gyorsszervíz

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

FIGYELEM!
A GAMES CENTER
SZOLGÁLAT
MEGSZÜNT!!!

HELIX
computer

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

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! 2.5"-2.5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFÁ-val
AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

IDG NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP IX. ÉVFOLYAM ÁRA: 69 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot példányban,

egy évre: 3 254 forintért
fél évre: 1 627 forintért
negyed évre: 813 forintért

Név (intézmény neve):

Cím:

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

MEGRENDELŐLAP

PCWORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

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

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

Név:

Cím:

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

MEGRENDELŐLAP



KÉZSŐSÉGI

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)

Zzzz! Ez a fejem volt. Tudnillik éppen most tartok a nagy mű, avagy a tippek lexikonja szerkesztésének kb. 30 %-ánál. Ez a néhány sor, ami most itt fog következni, az már pihenésszámba megy nálam. Ja, a könyv még mindig előfizethető, s ha a nyomda is úgy akarja, talán október végére meg is fog jelenni. Addig meg osszátok be magatoknak az alábbiakat...

C64 elsősegély

Valahogy iderepült egy lap, tele a Faceoff kódjaival:

Name	Years	Games	Goals	Assists	Points	GHL H.O.F	G. Year	Poszt
Marcel Alam.	19	1345	294	1538	1832	1984	1977	LW
Paul Allen	12	932	480	1008	1488	1977	1965	LW
J.C.Belleveau	12	828	935	732	1685	1978	1978	C
Jeffrey Bernard	15	1094	608	1013	1621	1987	1978	RW
Cab Calabrese	25	1248	221	1041	1262	1975	1970	C
Ed Carpentier	19	1017	3520-ga	3.46 ave.	1980	1970	G	
Doug Castleb.	16	1175	568	499	1067	1983	1974	C
Sandy Derek.	10	769	185	1329	1514	1979	1972	C
Alain Dubois	16	916	759	294	1053	1981	1968	C
Jim Farnsworth	20	1083	1126	1143	2569	1986	1935	C
Howie Gordon	23	1550	894	1302	2196	1988	1985	RW
Pat Harding	15	865	60	465	525	1985	1971	D
Rich Henry	21	1197	370	807	1177	1974	1964	C
Jacques Laroc.	9	661	311	566	877	1986	1986	D
Raph Maynard	9	433	1326-ga	2.99 ave.	1986	1959	G	
Vance Mc Cart.	7	544	379	397	776	1987	1979	RW
Benj. McHenry	8	626	335	435	770	1973	1956	RW
Robbie Orwell	8	608	429	620	1049	1971	1963	D
Larry Ouellete	14	1017	392	910	1302	1974	1971	C
Espy Phillips	14	1073	836	1221	2057	1977	1969	C
Pete Provost	13	909	87	260	347	1989	1972	D
Zane Redmond	15	890	3044-ga	3.42 ave.	1977	1948	G	
Hulk Roberts	13	1001	641	289	930	1973	1961	LW
D.D. Ryan	6	471	265	426	691	1976	1972	LW
Merie Santia	11	757	566	452	1018	1982	1964	C
Red Seferson	22	1460	240	814	1054	1959	1950	D
Reggie Shack	13	978	533	879	1432	1973	1967	C
D.J.Smiff	10	713	317	646	963	1980	1973	LW
Mack Stanyle	14	804	2982-ga	3.71 ave.	1982	1966	G	
Bobby Stup.	19	1446	323	773	1097	1973	1960	LW
Eddie Thomp.	22	1694	527	915	1442	1989	1955	C
A. v. Neumann	12	585	1873	3.20 av.			G	
Tommy Walker	12	867	264	502	766	1977	1970	RW

A posztban használt rövidítések: LW-Left Wing, RW-Right WIng, C-Center, G-Goalie, D-Defenseman)

Bodó Attila Mosómedvevárról a **THINKCROSS** kódjaival örvendeztetett meg minket. Hogy Ti is örüljétek:
 5 - CUSTOM, 10 - MASTER, 15 - FUTURE, 20 - DORADO, 25 - GREECE, 30 - FLAMES, 35 - ANIMAL, 40 - EPOPEE, 45 - SAGUAR, 50 - MATRIX, 55 - WIZARD, 60 - CATGU, 65 - FIRING, 70 - LADDER, 75 - FIRKIN, 80 - SPHINK, 85 - TYPIST, 90 - VOYAGE, 95 - PALACE, 100 - DECADE, 105 - ARMADA, 110 - ESTATE, 115 - GOPHER, 120 - KERNEL, 125 - SUMPER, 130 - GROOVE, 135 - HIPHOP, 140 - OFFSET, 145 - SUINEG

Patócs László Hódmezővásárhelyről jól leszidott minket, hogy mennyi marhaságot csináltunk a **Lords of Midnight**-ban. Íme a korrekció:
Lord Herath-ot is be lehet szervezni a csapatba. Marakithtől menjetek 4-et északra, 2-t északkeletre. A kezdő serege: 600W + 500R.
Lord Ithorn, nem pedig **Ithril**, ahogy a leírásban szerepelt. A legnagyobb kezdő hadserege neki van. 1200W + 1000R.
Farflame, **Fawkrin**, **Lorgrim** megsemmisíthetik a koronát. **Farflame** nagyon jó harcós. Megsemmisítettem vele egy 2400 főből álló Doomdark sereget. A bátorsága állandóan a legmagasabb. Nálam a

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

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

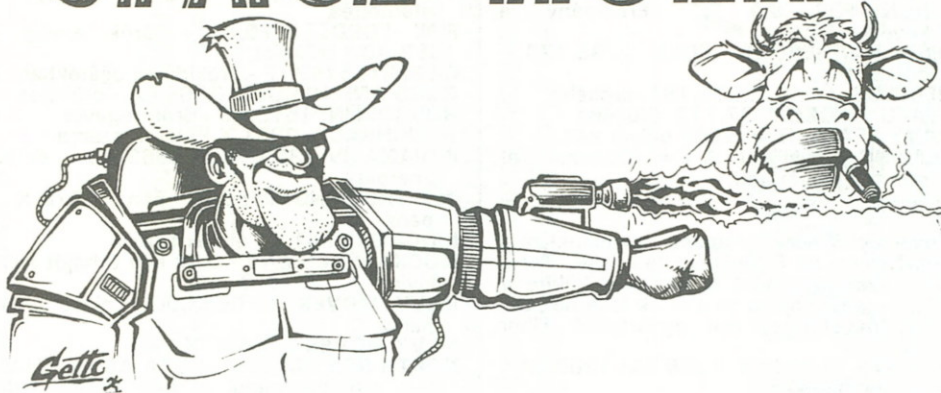
Térjesztés: A COM WARE Kft, és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

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

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

Térjesztés: A COM-WARE Kft, és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

SPACE HULK



A minap szomorúan állapítottuk meg, hogy az Amigára oly rég megígért *Spears of Destiny* még mindig nem akar megjönni. Hát az Amigások mégiscsak híján lesznek a *Wolfenstein*-szerű anyagoknak? NEM, mert itt a *Space Hulk*...

Mielőtt valaki sietősen távozna körünkből, elmondanánk, hogy nem reklámszöveget igyekszünk írni az *Electronic Arts* játékához, hanem egyszerűen fel szeretnénk hívni a T. Programozó Urak figyelmét arra, hogy az Amiga is képes a nagyszerű 3D-s játékok futtatására — feltéve, hogy írnak rá. Ezért fogadtuk igen pozitívan a stuffot, mivel még csak hasonló stílusú anyagról se tudunk a jó öreg Amigón. A játék egyébként a kevésbé öreg Amigókon (vagyis 1200-asokon) is kitűnően fut!

A game céljáról fogalmunk sincs. Most az egyszer tényleg nem mi vagyunk a hülyék: az intro valóban jópofa képekből áll, de a végcélról nem sokat árul el. Végül is mindegy, a missionökön van a lényeg... de legalább letudtuk egy jópár sort a bevezetővel!

Akkor hajrá:

A bejelentkező főmenü három lehetőséget kínál az őrült játékosoknak:

- **Mission Training:** Jópofa gyakorlási lehetőségek. Az első kettőben (START BASIC TUTORIAL, CONTINUE BASIC TUTORIAL) még nem nagyon jönnek a kis széparcúak, de a harmadikat választva (ADVANCED TUTORIAL) már rohanni fognak felénk, közben meg lóbálják lőkörmüket. Ja, csak úgy mellékesen jegyeznék meg, hogy kilencféle térkép (azaz játéktér) közül szelektálhatunk.
- **Space Hulk:** Normál küldetések. Ide clickelve három lehetőség tárul elénk:
 - **SPACE HULK ORIGINALS:** Eredeti, felbontatlan csomagolású keményleányek. Helyben is fogyaszthatóak...

- **ONE SQUAD MISSIONS:** Na, ez már valamivel jobb. Öt főnyi "halálraítelt" csapatunkkal masírozhatunk labirintusok sötét falai között. Ez már picivel nagyobb odafigyelést igényel, mintha egyedül lennénk.
- **TWO SQUAD MISSIONS:** Tök ugyanaz, mint az előző... ja, majd elfelejtettünk valami apróságot: itt pontosan kétszer annyi (azaz tíz) fickót kell felvonultatnunk, mint az előbb. A gépagyúak két csoportra vannak osztva: öt-öt főnyi egy-egy csapat. Általában persze a legelől lévőek egymással szemben szoktak állni, mivel így nagyobb az esélye, hogy kölcsönösen agyonlövők a másikat...
- **Deathwing:** A halál szele... (khmmm... a wing sehogysem akar szelet jelenteni...) Udító egy játékfajta: induláskor senkit nem fogunk látni. Aztán, ahogy megmozdulunk, szépen megindulnak felénk a lőkörműek... Mondjuk ez még nem lenne baj, hiszen egy-két jó időben eleresztett géppuskasorozattal átadhatjuk őket az örökkévalóságnak, mindössze az a zavaró momentum fog fellépni, hogy a mama kedvencei a falon keresztül fognak érkezni... ráadásul kopogás nélkül! Ilyenek ezek a mai fiatalok!

KEZELÉÉÉÉÉÉÉÉÉÉSSSS!!!

Ennyi maszlag után úgy döntöttünk, hogy elsikítjuk nektek a game kezelését is.

Ha betöltünk valamilyen pályatípust, először egy kis rajtot kapunk annak térképéről (jobb esetben). Ezután a fő-fő-fő-fő-fő-fő elit katonánk röviden elmondja megjegyzéseit. Először azt, hogy hány egységgel nyomulhatunk, majd ezek starthelyeit (a kis térképen villog is). Mellékesen arra is kitér, hogy mi a feladat, majd megmutatja a térképen, hogy hol számíthatunk intenzív szörnynivázióra! **Trainig Missionnél** vannak

olyan feladatok, ahol nincsenek dögök — értelemszerűen az eligazításnál sem említik őket. Fertályorányi töltögetés után beugrik a játékképernyő egy "Ready!" digiordítás kíséretében.

Minden időhúzást nélkülözve rögtön fejest ugunk az ismeretetésbe. Tehát:

A képernyő felső részében — nagyjából egymás mellett — négy kis ablakot láthatunk. Ezek az általunk nem irányított fickók pozícióit hivatottak jelezni. A kis ablakok bal felső

sarkában van a katonák száma, magában az ablakban pedig megtekinthetjük, hogy éppen mit is lát az ipse. Bármelyik window-ra rányomva egy jobb clicket, az kicserélődik a képernyő közepén terpeszkedő nagy ablakkal. Ha egy katonánk meghal, akkor az ablak elsötétül — érdekes módon még ilyenkor is ráclickelhetünk.

A játékképernyő közepén lévő ablakban az aktuális katona által látott területet vételezhetjük szemre. Az ablak bal felső sarkában a katona száma van, mellette pedig az általa birtokolt fegyver típusa. Ez vagy SB, vagy pedig FL. Az előbbi egy géppuskaszerűség, míg a második lángszóró.

Ha ebben az ablakban mozgatjuk a pointert, akkor irányíthatjuk is az ipsét. De megtehetjük ezt billentyűről is (erről később), vagy az ettől az ablaktól jobbra lévő nyíl ikonnal is.

Ezek alatt a nyíl ikonok alatt egy FREEZE feliratú ikon villog, mellette egy felkiáltójellel. Ez a játék lefagyasztását eredményezi, amit sok más game elvégez magától is... Itt viszont ráclickelve erre a felíratra, a fel-függesztett game folytatást nyer. Nem árt megjegyezni, hogy fagyasztott módban a kis aranyosak sem mozognak, úgyhogy zöld utat engedünk nekik azzal, ha folytatjuk a játékot. Nagy szivatás továbbá az is, hogy a freeze-elés is csak egy elég szűkreszbott időlimiten belül történhet. Ezt egy folyamatosan csökkenő csík mutatja a freeze ikon alatt. Ha ez elfogy, akkor a játék automatikusan elindul. Folyamatos játék alatt viszont elkezd visszatöltödni a csík. Ja, majd nem kihagytunk már megint valamit: a FREEZE mellett lévő felkiáltójel ikon arra jó, hogyha két squadot irányítunk, akkor váltogatni tudjunk közöttük. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk a játék térképét. Ezen számozottak a katonáink, az ajtókat vastagabb vonalak jelölik, a dögöket pedig piros pontok (mint a dedóban!). Négyzetekenként tudunk haladni egy egységgel, tetszőleges irányban. Reflexeink kifinomultsága nem lesz hátrány, mivel a minket támadó Rómeók gyorsabbak nálunk... Egyébként, ha nyomunk egy jobb clicket a térképre, akkor egy tervezőmenübe kerülünk. Itt készíthetjük fel az egységeinket a legrosszabbakra, illetve adhatunk utasításokat nekik. Lássuk hát:

A képernyő jobb részét teljes egészében egy nagy térkép foglalja el. Ezen az aktuális (kiválasztott) katona villog. A dögök a változatosság kedvéért most nagy fehér pontok (kinőttek a dedóból...).

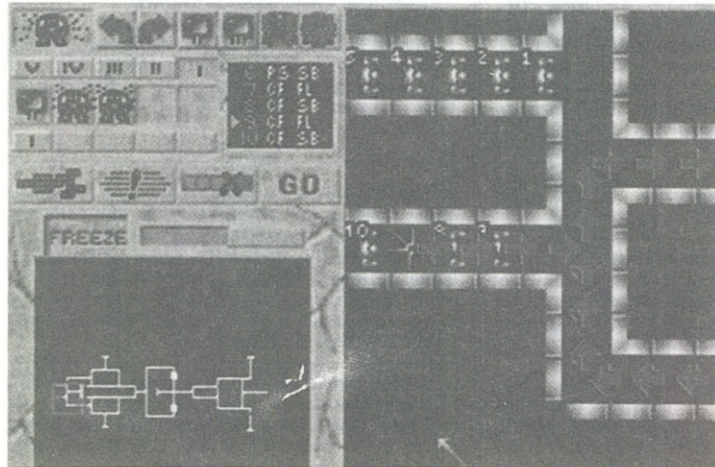
Van egy másik map is a bal alsó sarokban. Ezen egy kis fehér keret mutatja az aktuális térképrészletet, amit kinagyítva láthatunk a nagy térképen. A kis térképre egy jobb clicket nyomva térhetünk vissza a gamehöz, -hoz, -hez.

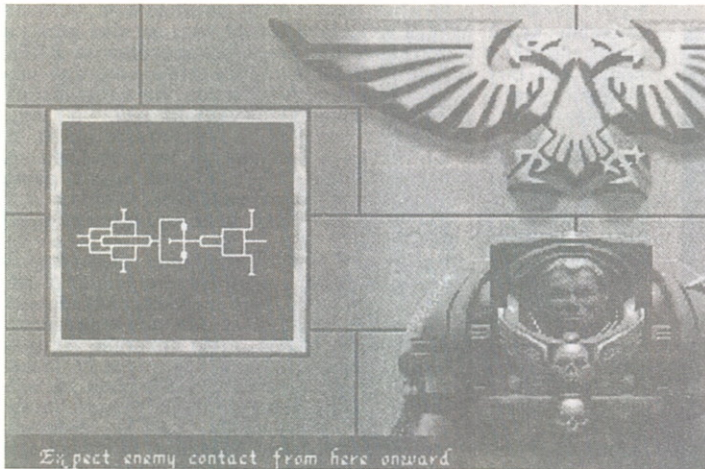
Most kerültünk igen kényelmetlen helyzetbe, ugyanis a felső részben elhelyezkedő ikonokat kéne ismertetnünk. Ezek közül kettőnek a funkciójára még nem igazán sikerült rájöttünk, de stábunk szakértők bevonásával lázasan keresi a megoldást... Na mindegy, Ti biztosan ügyesebbek vagytok nálunk. Azért amit tudunk, azt megosztjuk Veletek:

Szóval, a bal felső sorral kezdjük. Az első ikon egy katonát ábrázol, amint "izzik körülötte a levegő". Az biztos, hogy ez egy szörnynen idióta megfogalmazás, de nekünk ez jutott eszünkbe először. A lényeg az, hogy ha ráclickelünk, akkor az aktuális fickó állandó tüzkészültségre kerül, azaz nyugodtan egyedül hagyhatjuk, mindenre löni fog, ami mozog és nem ember...

Emellett két nyíl ikont láthatunk, ami az egység mozgatására szolgál. A térképen kell kijelölnünk az egység haladási irányát, amit piros nyilak mutatnak majd. Tök szórakoztató dolog, hogy a lehető legbonyolultabb mozgásokat is megtaníthatjuk, így például elérhetjük egy kis ügyeskedéssel azt is, hogy egy krapek föl-alá masírozzon rövidebb ideig.

A második ikonsorban V-től I-ig az egységek ikonjait láthatjuk, ezekre kattintva hivatkozhatunk valamelyikre. A kis római





Expect enemy contact from here onward

számok alatt láthatjuk azt, hogy milyen funkciókat rendelhetünk az adott emberhez. A katonákat a térképen is kiválaszthatjuk. Ennek az ikonsornak a végén van egy kicsi információs ablak, amiben az egységek fegyvereit tekinthetjük meg.

A kis térkép fölött láthatunk még négy ikont. Ezek balról-jobbra haladva a következők (mondjuk jobbról-balra haladva is):

- Az első egy kis térképszerűség. Erre rákattintva a térképen megjelenik az adott katonára előtte egy hosszú piros sáv. Ez azt jelenti, hogy az ipse abban az irányban, amerre éppen néz, ekkora területet képes belőni anélkül, hogy a lövedék falba ütközne. Magyarul lőtávolság, no!
- A mellette lévő felkiáltójel ikont már említettük: átvált a második szakasz katonára (már ha van ilyen egyáltalán).
- Ez az ikon egy térképrészletet ábrázol, egy X-szel áthúzva. Mozdulat törlésére használhatjuk.
- Végül maradt ez a GO ikon. Ha ezt választjuk, akkor a katonák elkezdik végrehajtani a beprogramozott feladataikat. Viszont ha a FREEZE bekapcsolt állapotban van, akkor először azt kapcsoljuk ki, és csak utána kattintsunk a GO-ra.

Nos, röviden ennyi a kezelés. Ideje a játémenetről is néhány "szavat" (úgy látszik, ez a kifejezés egyre jobban a vesszőparipánkká válik) ejteni. Először is azt kell elmondanunk, hogy mik a kezelőbillentyűk:

- 'P': Pause, de ilyenkor eltűnik a képernyő, nehogy tervezni tudjunk.
- 'F1'-'F4': Váltogatás az egységek között.
- 'Y': Mission abortálása
- 'kurzogombok': Egy adott fickó irányítása, illetve tervezőmódban a nagyterkép scrollozása.

Egy megjegyzés az irányításról: a katonák irányítása háromféleképpen történhet, ha manuális vezérlésről van szó. Egyrészt a képernyőre rajzolt nyilakkal. Ez a lehetősé-

legrosszabb, nem ajánljuk senkinek, mivel így csak előre lőhetünk. A másik megoldás, hogy a játékképernyőn manipulálunk. Ez sem tökéletes megoldás, pontosabb célzást engedélyez. Volt például olyan, hogy egy lőkörműnek csak az egyik karját láttuk meg, de magát a dögöt nem. Pontosan becéloltuk, és ez az egy találat is elég volt ahhoz, hogy elpusztuljon...

A harmadik irányítási módot tartjuk azonban a legcélszerűbbnek. Vagyis próbál-

junk billentyűzetről játszani és egérrel tüzelni, mivel a lövés funkcióját betöltő billentyű nem nagyon akadt a kezünk közé.

Érdekes momentum, hogy a vérszopók még a falon keresztül is támadhatnak. Ez igen zavaró akkor, mikor mit sem sejtve gyalogolunk egy folyosón, és a semmiből előugrik egy állatka...

Vannak olyan területek is, amiket még nem térképezték fel. Ezekre a programozók az UNMAPPED kitéltet alkalmazták.

Minden jól vagy rosszul befejezett feladat után egy kiértékelést kapunk. Itt megtudhatjuk a feladat nevét (codename), magát a misszió értékelését (outcome), embereink elhalálozási mértékét (terminator casualties), valamint az általunk elpusztított dögök számát (confirmed enemy kills). Bal clickre új feladat után nézhetünk, jobb clickre ismételhettük.

Mivel nagyon szeretjük jártatni a szánkat, úgysem fogjátok megúszni, hogy a nyakatokba zúdítsunk egy halom tippet:

- Fegyverből három fajtaé volt eddig szerencsénk. Az egyik a géppuska (SB), ami nagy hatótávolságú, gyorsan ölő kegyere. A másik a lángszóró (FL). Ezzel egy adott területet tudunk lángba borítani, de a szörnyek kinyírására kevésbé alkalmas. A harmadiknak már nem emlékszünk a nevére, de ugyanazt tudja, mint a géppuska.
- Ha egy sorozat után megjelenik a JAMMED felirat, akkor az azt jelenti, hogy beragadt a géppuskánk a sok trütyítő!
- Ajtót kétféleképpen nyithatunk: vagy közel megyünk hozzá és automatikusan kinyílik, vagy messziről belelövünk egyet. A dögök egyébként nem tudják kinyitni őket, ezért ha egy ajtó mögött áll egy, akkor az ajtót messziről lövjük szét, majd puffantsuk le a kis aranyost is... Vannak olyan ajtók is, amelyek nem nyithatók.
- A Deathwing pályán, ahol csak és kizárólag a falból jönnek a lőkörműek, araszolva haladjunk. Ha kiugrik egy elénk, azonnal hátramenet, és tüzeljünk!!!

- Minden kereszteződésben érdemes megállni és körbe-körbe forogni, mivel a háttunk mögöl is kaphatunk támadást!
- A kis ravasz állatkák általában egymás után támadnak minket, ha valamelyikük egyedül jön, akkor az egy sarokban elbújik, és addig nem mozdul, amíg a közelébe nem érünk.
- Ha lángszórós pasival nyomulunk, és lőtünk egyet, a tűzbe ne nagyon menjünk bele, mert az általában azonnali halált okoz. Miután eloltódott, mehetünk tovább.
- Ha nincs előttünk senki, akkor is érdemes löni egyet magunk elé, mivel a folyosón száguldó lövedék elkaphat egy közben megérkező szörnyet!
- Lehetőleg kerüljük a négyes kereszteződések!
- FREEZE-t csak tervezőmódban alkalmazzuk!
- Ha egy emberünket már kószolgatja egy dög, akkor gyorsan kapcsoljunk át a mögötte lévőre, és tüzeljünk!
- Katonáink lövedékei nem csak az ellenfélre, hanem egymásra is veszélyesek!
- A csapatösszeállítás általában két géppuskás és három lángszórós szokott lenni. A lángszórósok a legvédtelenebbek, hiszen ha maguk elé lönek egyet, a tűz miatt nem haladhatnak egy ideig tovább. Éppen ezért csinálnak bányuk a géppuskás fiúkkal, nagy szükség van rájuk!
- Soha ne meneküljünk futva a dögök elől!!!

ÉRTÉKELÉS (ÉRTÉKEL. ÉS???)

Nehéz lenne összegezni tapasztalatainkat a játékkal kapcsolatban. Ugyan a leírás elején agyba-főbe dicsértük, meg minden, ám az az igazság, hogy vannak benne negatívumok is. A legfontosabb hiányossága a programnak az, hogy csak egyfajta szörnyrel találkozhatunk. Ezen kívül ha a dögök közel kerülnek hozzánk, már nem tudunk löni, és két másodperc leforgása alatt el is intéznek minket.

Ugyan nem láttuk sehol, de a játék időre mehet, mivel sokszor csinált olyat, hogy se szó, se beszéd, véget vetett a feladatnak. A zenék jók, bár egy idő után fárasztóak. Amíg az idegtépő a lemezcsere/letetés, illetve a véget nem érő töltögetés.

Ennyi zsörtölődés után lássuk a pozitívumokat. A játék hanghatásai például eszméletlenül jók. Egészen háttorzongató (borzongató hát!) az az effekt, amikor egy ajtóhoz közel megyünk, és az kinyílik. Vagy jól illeszkednek a játék közbeni sikoltozások. A grafika is a hangulatnak megfelelően van kivitelezve. A játszhatóság viszont nem a legkényesebb, sőt, néha már idegesítően nehéz.

Összegezve: mindenkinek ajánljuk a programot, aki szereti a 3D-s akciózást egy kis stratégiával fűszerezve. Jut eszünkbe: az ismertető az AMIGA változat alapján készült, úgyhogy a PC-sektől sorry, ha valami eltér!

■ TIBSOFT AND STEFA

FLIGHT SIMULATOR 4.

Először is egy kis korrekció a FS5 leírásához: azt írtuk, hogy a Cessna műszerfala 2 részből áll (2 képernyőből), de ez nem igaz SVGA módban. Ott a felbontás miatt elfér minden 1 képernyőn. Egyébként a FS5 nem hajlandó elfogadni SVGA-nak minden olyan kártyát, amit a boltokban SVGA-ként árulnak, hanem neki márkás kell, nem elégzik meg a mezei shitekkel. Erről ennyit...

Cme akkor a FS4 teljesebb leírása. Megpróbáltuk témakörökre bontani a mondókánkat, s ezek közül a hasraütés nevezetű

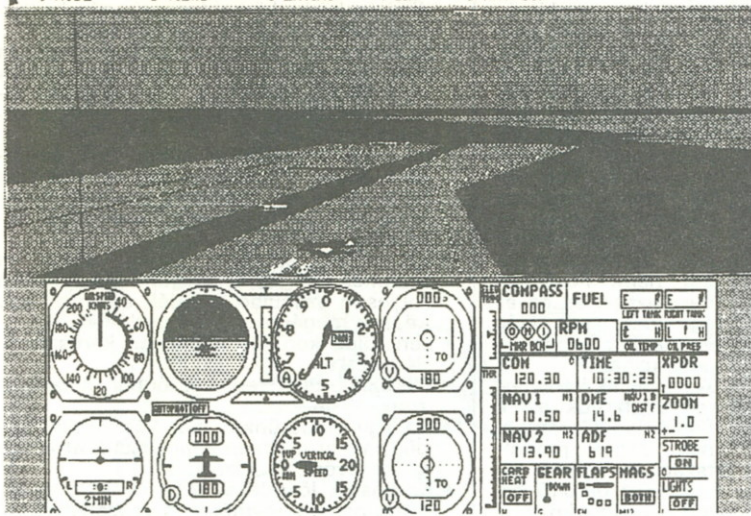
bonyolult matematikai függvényvel megalkottuk a sorrendet. Tehát az első nyertes:

MŰSZERFAL

A Flight Simulatorrel való repülés alapja a műszerfal ismerete. A műszerfal kissé bonyolult, de áttekinthető. A bal felső sarokban található a vízszintes sebességmérő. Ez csomóban méri a gép sebességét a levegőhöz képest. A tőle jobbra lévő kerek műszer a műhorizont. 2 része van: a külső dőlésszögmérő karika, és a belső kör, amelyről leolvasható a dőlésen kívül az elő-

re vagy hátra való bukás. A dőlésmérőn beosztások vannak halványan (10, 20, 30, 60 fok), kanyarodáskor ezen (is) látszik, hogy fordulunk. A belsőt, ha a középső vonal párhuzamos a horizonttal, akkor egyenesen, vízszintesen repülünk. A műhorizonttól jobbra található a magasságmérő (ALT). A beosztások 100 lábanként vannak, tehát 1 kör=1000 láb. Míg a nagymutató egy kört tesz meg, addig a kismutató egy egységet, azaz 1/10-ed kört halad előre. Itt még egy dolog van, ami segíti a műszer használatát. Ez egy kis karika, amely a földön kb. a nullánál található. A kis karika mindig annál a számjegynél áll, ahányszor körbefordult a kismutató. Jobbra ettől egymás felett 2 majdnem egyforma műszer van, a VOR-ok (illetve az ILS és a VOR vevőkészülékei) (fent az 1-es, alul a 2-es).

Az ADF (ld. később, a rádióknál) a 2-es helyén szokott megjelenni.



Az alsó sorban bal oldalt a fordulásléző leledzik. A kis repülőgépsziluett mutatja a fordulás mértékét. Ha a kis repülő szárnya eléri az L vagy az R betűt, akkor a fordulás 2 perces, azaz 1 perc alatt 180 fokot fordulunk (logikus, nem?). A keresztölés mérő golyó (lent) a sodródást vagy a csúszást mutatja. Jobbra tőle a pörgettyűs iránytű található. A felső szám a repülés irányát mutatja, az alsó inkább csak segítségként van, 180 fokkal kevesebbet/többet, azaz a farok irányát mutatja. Az iránytűtől jobbra található a függőleges sebességmérő. A műszerfal jobb oldali részén felül található egy kis, keskeny, függőleges sávban a trimm, alatta pedig a gázkar visszajelzője. A többi jobboldali műszerről inkább csak címszavakban:

- **Compass:** Rádióiránytű, csak lassabban követi a fordulót, mint a nagy karika balra lent. Viszont pontos mindig, nem állítódik el a Föld forgása miatt.
- **Fuel:** Értelemszerű, maximum az okozhat gondot, hogy bal és jobboldali is van belőle. Akkor is megy a gép, ha az egyik száraz, de a másiknak még kotyog valami az alján.
- **Oil temp:** Olajhőmérséklet. Hidegindításakor van értelme, ekkor carb heat-et érdemes használni (karburátorfűtés). Ha ilyen esetben nem használjuk, lassan reagál a motor a gázadásra.
- **Oil pres:** Olajnyomás. Ha leállítjuk a motort, fokozatosan lecsökken, ha beindítjuk, fokozatosan beáll középre. Ha nagyon csehül áll (gy.k. lent), a motort csak starttal tudjuk elindítani, egyébként mozdul both-ra, leftre vagy rightra is.
- **Markerek (O, M, I):** Az aktuális marker feletti elrepüléskor elszíneződik a visszajelző lámpa. A markerek a leszállópályától meghatározott távolságokra, azok folytatásaként vannak lerakva. Sorrend: O, M, I (külső, középső, belső).
- **RPM / % Power:** Az előbbi motoros gépeknél a fordulatszámot, az utóbbi pedig sugárhajtóműves gépeknél a tolóerőt adja meg százalékban. Értékük függ természetesen a gázadagolástól, de a repülés szögétől (felfelé vagy lefelé megyünk), és a karburátorfűtésről is.
- **COM:** A communication rádió frekvenciája. Ezen keresztül lehet csevegni a toronnyal, természetesen értelmetlen dolgokról.
- **NAV1/2:** A navigation rádióadók vételi frekvenciája. Itt kell beállítani a frekvenciát, a VOR-okon pedig a kívánt irányt fokokban.
- **DME:** 'B'-vel lehet váltani, hogy a NAV1-hez vagy a NAV2-höz képest mérje a sebességet (KTS) vagy a távolságot (DIST). A KTS és a DIST között az 'F' betűvel lehet váltani.
- **ADF:** Az ADF rádió frekvenciája. A térképeken NDB-nek jelölik ez adókat.
- **XPDR:** Válaszjeladó, a reptéri (földi) rádióknak lehet itt beírni az azonosító kódját, hogy a toronyban tudják, kivel beszélnek, és hogy az illető hol tartózkodik.

hatjuk a függőleges vezérsík tetején.

- **Lights:** A többi fény ki/bekapcsolása 'L'-lel. Ide tartoznak pl. a műszerfalvilágítás, a kerék reflektorok és a szárnyak végein lévő fények is.
- **Carb Heat/Spoilers:** A motoros gépeknél a karburátorfűtés ki/bekapcsolása, a sugárhajtóműveseknél pedig fékszárny, amelynek bekapcsolásakor nem keletkezik plussssss felhajtóerő. Utóbbit leszállásnál érdemes használni.
- **Gear:** A kerekek visszajelzője.
- **Flaps:** Ez olyan fékszárny, amely annál több felhajtóerőt képez, minél jobban ki van nyitva. Mellesleg fékezi is a gépet, ezért leszálláskor ezt használják az alacsony leszállósebesség eléréséhez. 'F5'-től 'F9'-ig lehet változtatni a kinyitás szögén (ezt vissza is jelzi kis kép), 'F5'-re a szárnyal egy síkban lesz, 'F9'-cel pedig teljesen le lesz nyitva.
- **Mags/Eng:** Az 'M' betű megnyomásakor fent egy kis menü jelenik meg. Itt lehet meghatározni, hogy a motor melyik oldalán kapjon gyújtást, mivel a Cessna-ban boxermotor van. Aki nem érti, az inkább állítsa BOTH-ra. Itt lehet még ki- és bekapcsolni mindkét motort.
- **Start**
 - **Both:** Mindkettő
 - **Left:** Csak bal
 - **Right:** Csak jobb
 - **Off:** ?
 - **Lead cutoff:** Vészleállító

Well, nagy vonalakban ennyit a műszerfal által okozott megrázkódtatásokról. Még talán annyit, hogy ha a gépnek beszélhetnékje támad, azt a sebességmérő felett teszi szép piros betűkkel. Ide teleportálták a csúszásjelzőt (STALL) (a FS4-ben ez még egy piros lámpa volt) (furcsa, hogy mi minden megtalálható egy repülőn...) a műhorizont és a magasságmérő között). Na ennyi már tényleg elég volt a műszerfal borzalmaiból. Jöjjön egy sokkal kevésbé egyszerű dolog, a:

RÁDIÓK

- Alapvetően 5 féle rádió van a FS4-ben:
- **NAV1/2:** Navigációs rádió
 - **COM:** Hírközlő rádió
 - **DME:** Távolságbermérő rádió
 - **ADF:** Automatikus iránykereső rádió
 - **XPDR (Transponder):** Válaszjeladó, segéd rádió a forgalomellenőrzéshez

NAV

A NAV rádiókon lehet beállítani a torony frekvenciáját, vagy az ILS frekít. A beállítás módja: vegyük pl. azt az esetet, amikor 103.40 van beállítva, és mi 111.20-ot akarunk a NAV1-en. Nyomjuk meg az 'N'-t, majd az '1'-et (1-es NAV), és a '+ '/' -szal állítsuk be az első 3 számjegy értékét. Utána nyomjuk meg 2-szer az 'N'-t, és állítsuk be a tizedespont utáni számjegyeket. Miután ezeket megcsináltuk (papírtérképekről lehet általában leolvasni az értékeket, de ezekről majd később, ne-

ki lehet látni a VOR beállításának. A felső VOR tartozik a NAV1-hez, az alsó pedig a ketteshez (ha nincs bekapcsolva az ADF). A felső VOR-nak 2 mutatója van, egy vízszintes és egy függőleges. Ha a repülésünk irányát akarjuk meghatározni, a függőlegest figyelve, a vízszintesre pedig az ILS-nél és a leszállásnál lesz szükség. A fenti VOR-t a 'V' + '1'-gyel, utána pedig '+ '/' -szal lehet beállítani. Ilyenkor a 2 számot fent és lent, azaz egy irányfokot állítunk.

Ha térkép alapján repülünk, kiválasztunk egy repülési irányt. Egyszerű jeladóról jeladóra repkedni, mert ilyenkor csak be kell ütni a NAV-on a kiszemelt adó frekvenciáját, majd a VOR-t addig tekerjük, amíg a függőleges mutató középre nem ér. Ezzel megvan az az irány, amire tölünk az adó található, így annyi csak a teendő, hogy arrafelé fordulunk. Itt érdemes megjegyezni, hogy egyszerre nincs túl sok jeladó, amelynek a jelét képesek vagyunk venni, mert elég korlátozott a hatótávolságuk.

A NAV-okat helymeghatározásra is lehet használni. Ha körülbelül tudjuk, hogy hol vagyunk, a 2 NAV-ba beírjuk 2 közelinek vélt adó frekvenciáját, és a VOR-okat addig tekerjük, amíg középre nem állnak. Most megvannak azok az irányok, amelyekre akkor kéne fordulnunk, ha az adó felé akarnánk repülni, így a térképen 2 vonalzó és 1 szögmérő segítségével meghatározhatjuk viszonylag pontosan a helyünket.

Néhány reptér rendelkezik ILS-sel. Ez olyan jeladó, amit a kifutók végén helyeztek el. Leszállásnál nagy segítséget jelentenek. Használatkor a NAV1-be írjuk be az ILS frekvenciáját, és tekerjük be a VOR-t! Most veünk egy komoly pillantást a VOR-ra! Van rajta 2 szaggatott vonal meg 2 mutató. A szaggatott vonal metszetében vagyunk mi, a mutatók metszetében pedig az ILS, azaz a leszállópálya. Arra kell törekedni, hogy a mutatók és a szaggatott vonalak egybeessenek. Mindig arra kell fordulni vagy az orrot emelni/előrenyomni, amerre a mutatók vannak. Így elvileg le lehet szállni még akkor is, amikor rosszak a látási viszonyok. Az ILS általában 3 fokos siklópályán vezet le a reptérről, de a leszállásnál, főleg kezdetben, érdemes a vizuális módszert (gy.k. ablakon kibámulás) is használni. A sima VOR jeladókra azért nem érdemes rárepülni, mert azok a toronyra vezetnek rá minket.

COM
A kommunikációs rádióval "mindössze" hasznos vagy kevésbé hasznos infokat kaphatunk a toronytól a reptér jelen állapotáról, időjárás körülményekről, stb.

- **Visibility:** Látótávolság tengeri mérföldben.
- **Temperature:** Hőmérséklet Fahrenheit fokban.
- **Wind:** Az első szám a felszíni szél sebességét, a második az irányát adja meg (a reptér közelében).
- **Altimeter:** Altimeter setting, azaz magasságbeállítás. Megadja a torony, hogy ők milyen magasságbeállítással mérik a magasságukat a tengerszint felett (higanyhüvelyben). Nincs értelme vizuális leszállásnál.
- **Landing and departing on runway XX:** Megadják a leszállópálya számát, amit nem kötelező elfogadni.

COM

A kommunikációs rádióval "mindössze" hasznos vagy kevésbé hasznos infokat kaphatunk a toronytól a reptér jelen állapotáról, időjárás körülményekről, stb.

- **Visibility:** Látótávolság tengeri mérföldben.
- **Temperature:** Hőmérséklet Fahrenheit fokban.
- **Wind:** Az első szám a felszíni szél sebességét, a második az irányát adja meg (a reptér közelében).
- **Altimeter:** Altimeter setting, azaz magasságbeállítás. Megadja a torony, hogy ők milyen magasságbeállítással mérik a magasságukat a tengerszint felett (higanyhüvelyben). Nincs értelme vizuális leszállásnál.
- **Landing and departing on runway XX:** Megadják a leszállópálya számát, amit nem kötelező elfogadni.

DME

A DME-ről tudjuk leolvasni a NAV-tól mért távolságot, vagy a hozzá viszonyított sebességünket. 'B'-vel tudunk váltani a NAV1 és a NAV2 között (melyikhez viszonyítson), a távolság (DIST) és a sebesség (KTS) között pedig 'F'-fel. A sebességmérésnek igazából csak akkor van értelme, ha pont felé repülünk. Ez azért jó, mert a sebességmérő csak a szélhez képest mér, így nagy szélben eléggé pontatlan, viszont ha ezt a navigációs módszert bekapcsoljuk, pontosan megtudhatjuk a sebességünket a földhöz viszonyítva.



ADF

Ez egy olyan műszer, amellyel az irányunkat tudjuk meghatározni. A térképeken NDB adóként vannak feltüntetve, ezeknek a frekvenciáját kell beállítani.

Ahhoz, hogy elővároszoljuk ezt a műszert, be kell lépünk a NAV/COM-ba ('5'), majd az ADF almenübe ('E'), végül nyomunk '4'-et. Ha beállítottuk a frekvenciát ('N', '2' és '+/-' , ugyanaz, mint a NAV2), megjelenik a mutató a műszeren, és mutat egy irányt. Ez az irány a gépünk és az NDB adó által meghatározott egyenes, valamint a repülési irány egyenese által bezárt szög (világos, mint a sőr). Egy NAV és az ADF segítségével pontosan meg lehet határozni a helyünket, ha van egy jó papírtérképünk.

XPNDR

A transpondert felszállás előtt szokás használni. A NAV/COM ('5') menüben be kell kapcsolni az Air traffic control communications-t ('7'), ezután repülés közben bármikor 'ENTER'-re egy menü jön be, amelyen ki lehet választani, hogy leszállási (Request to land: '1') vagy felszállási (Request to take off: '2') engedélyt kérünk. Ha kiválasztottuk valamelyiket, 'INS'-tel szólhatunk bele a rádióba ('ESC'-re vagy 'SPACE'-re simán visszaugrik a játékba, mintha mi sem történt volna). Tehát ha a felszállási engedélyt kérjük, a torony megkér, hogy tekerjük a transpondert XXXX-re, hogy tudjanak azonosítani. A transpondert 'T'-vel és '+/-'-szal tekerhetjük, úgy, hogy egyszeri/kétszeri/háromszori/négyszeri megnyomására az első/második/harmadik/negyedik számjegyre állhatunk. Miután ez megvan, a számjegyeket '+/-'-szal tekerhetjük.

A REPÜLŐGÉP IRÁNYÍTÁSA

Az irányítás több részből áll. Főbb dolgok pl. a botkormány vagy a gázkar rángatása, de van jópár műszer a gépen, amit csak néha kell kapcsolgatni.

A botkormányt a játék előtti konfigurálástól függően irányíthatjuk joystickkel, egérrel vagy a numerikus billentyűvel (itt jegyeznék meg, hogy nagy előnye van ebben a játékban azoknak

a joystick-tulajdonosoknak, akiknek a joyán ki lehet kapcsolni a rugót, azaz nincs, ami visszahúzza a botot középpállásba). A joy előre- és hátramosztatását a '8'-cal, ill. a '2'-vel csinálhatjuk, balra & jobbra a '4'-gyel & a '6'-tal megy. Az '5' megnyomásával középre áll vissza az oldalra döntött bot. A bot állásáról egyébként van egy visszajelző a műhorizont és a magasságmérő között. A függőleges sávon a kis háromszög az előre- vagy hátradöntés mértékét, a vízszintesben a jobbra- és balradőlést mutatja.

A gázkart fel a '9'-cel, le a '3'-mal tolhatjuk. Ennek a visszajelzője a NAV2 mellett, jobbra van (THR). A kerékkék is a numerikus billentyűzetről irányítható, a '.'-tal. A kerékkék csak földön használatos, pl. leszálláskor vagy guruláskor, és addig aktív, amíg a billentyűt nyomvatartjuk. Erről visszajelzés a szélvédő bal alsó sarkában, piros betűkkel található.

A trimm egy olyan szerkezet, amit ha beállítunk, a vízszintes repüléshez nem kell se hátra, se előre nyomni a botot (ennek igazából joy esetében van értelme, mert ha nem trimmelnénk, akkor a rugónak állandóan ellent kéne tartani, viszont a billentyűzet vagy az egér esetében a kis jelzőháromszög ott marad, ahová toltuk). A trimmet úgy érdemes beállítani, hogy felszállás után, ha elértük a kívánt repülési magasságot, beállítjuk a fordulatszámot 2000 körüli (általában ez jelenti az utazósebességet), és a botot, valamint a trimmet összehangoltan kezeljük. Ezután a trimm kezelőgombjaival (fel: '1', le: '7') és a magassági kormánnyal megpróbáljuk beállítani vízszintesbe a gépet. Ez első nekifutásra biztosan nem fog sikerülni, mert a gép sebessége a vízszintesbe állítás után még sokat változik, így a szárnyakon keletkező felhajtóerő is lényegesen megváltozik, tehát a gép orra elkezd mászni le vagy fel. A következő vízszintbeállítások viszont már sokkal kisebbet kell újraigazítani, így végül beáll vízszintbe a gép. A trimm beállítása sok mindentől függ (pl. az üzemanyagmennyiségtől), ezért nem lehet ugyanazt a beállítást két különböző helyzetben használni. A műszer visszajelzője a gázkar felett található (ELEV TRIM).

A trimm helyett viszont sokkal egyszerűbb a robotpilótát használni. A FS4 robotpilótája már elég fejlett, sokkal jobb, mint a FS2-é vagy a FS3-é. Bekapcsolása és beállítása a NAV/COM menüből ('5'), az AUTOPILOT SET almenüből ('F') érhető el. Ennek az almenünek a pontjaiból állíthatjuk be a robotpilóta paramétereit:

1. **WING LEVELER:** A szárnyat próbálja vízszintesben tartani. Szerencsére enged némi beleszólást a pilótának is, de mindig visszarántja a gépet vízszintesbe.

2. **NAV1 LOCK:** A NAV1-en beállított irány felé fordítja a gépet, és tartja azt, még szélben is.

3. **HEADING LOCK:** Miután bekapcsoltuk ezt, egyből be kell gépelni egy irányszöveget, és a robotpilóta ezt az irányt fogja tartani egész repülés alatt, míg ki nem kapcsoljuk.

4. **ALTITUDE LOCK:** Itt is be kell gépelni a magasságot lábban, és miután visszatérünk a pilótafülkébe, a gép elkezd emelkedni vagy süllyedni a kívánt magasságra. Egyébként ezt nem így szokás használni, hanem először érdemes beállni a begépelendő magasságra, és csak aztán bekapcsolni a robotpilótát.

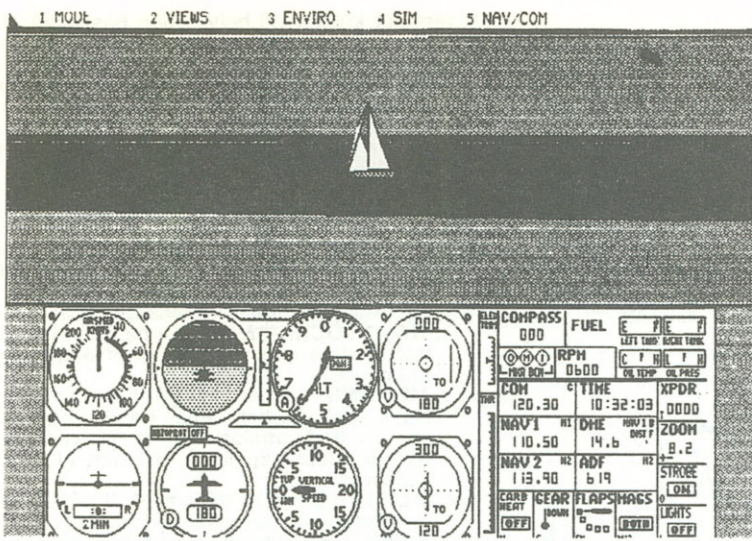
5. **AUTOPILOT MASTER SWITCH:** Ha beállítottuk a paramétereit az előző négy pontban, ezzel lehet be/kikapcsolni a robotpilótát. A pilótafülkében ülve ugyanaz az eredménye a 'Z' megnyomásának.

A repülés legelső problémája a felszállás. Ez a Flight Simulator indításánál nem túl nehéz feladat, mert a gép már ott áll a kifutó végén, így csak annyi a feladatunk, hogy rátehenkedjünk a gázra, és valahogy felemeljük a repülőt a földről.

Egy komoly felszállás a parkolóból indul.

Cessna-val kb. így érdemes csinálni:

Mindenekelőtt érdemes bekapcsolni az AIR TRAFFIC CONTROL COMMUNICATIONS-t, majd felszállási engedélyt kérni az 'ENTER'-rel (ld. feljebb). A torony visszaszól, hogy tekerjük be a transpondert, és guruljunk valahová (legtöbbször nem mond konkrét kifutót, ilyenkor tetszés szerint válogathatunk). Mielőtt a gurulóról rátérnénk a kifutóra, érdemes körülnézni. Ezt a műveletet (és még jópárát) egyébként a játék oktató része (Flight Instruction) begyakoroltatja velünk. A körülnézés után ráfordulhatunk a kifutóra, majd egyből érdemes beállni a kifutó irányára, ha van arról adatunk (pl. térképen), hogy hány fok a pálya irányára. Ezt a kifutó számzásából is megtudhatjuk (mégpedig a kifutó végén lévő kétjegyű számhoz egy nullát adva megkapjuk az irányfokot), már ahol van ilyen. Tehát ha ráálltunk a jó irányra, akkor utoljára ellenőrizzük, hogy közepén van-e a bot- és a láborkormány, esetleg hitelesítsük a magasságmérőt ('A') (ld. COM rádió), majd adjunk teljes gázt, és mikor már a gép sebessége elérte az 50 csomót, megkezdhetjük az emelkedést. Finoman húzzuk meg a botot, elég 2 egységnyit a visszajelző skáláján, s mikor emelkedett a gép, minél hamarabb húzzuk be a futót ('G'), mert annál hamarabb felgyorsulunk. Ezután már csak az egyenletes emelkedésre kell ügyelnünk. Az emelkedés elég veszélyes feladat a kezdők részére, ha nem növelik a gázt közben, mert az orr felemelésekor rövid ideig ugyan intenzíven emelkedünk, de a gép hamarosan lelassul, az orra lebukik egy jó kis sípolás kíséretében (azonkívül kiírja a gép, hogy STALL), és zuhanni kezdünk. A Cessna esetében felszállás után általában még van annyi erőtartalék, hogy olyan intenzíven emelkedjünk, hogy a földet már csak a műhorizonton lássuk. Az emelkedés után egyszer csak elérünk egy olyan magasságot, ami már épp elég nekünk, így megkezdhetjük a vízszintbe állást. Ehhez érdemes a gázt és a magassági kormánnyal összehangoltan használni, majd egy csomó apró korrekció után beáll a gép vízszintbe. Ezt a függőleges sebességmérőn ellenőrizhetjük, és szükség esetén korrigálhatjuk.



Előbb-utóbb fogyni kezd az üzemanyag (szerencsére a Cessna-nak jó nagy a tankja), és keresnünk kell egy repteret, ahová letehetjük a gépet. Ha kiszemeltük a szerencsétlen helyet, ahol össze kívánjuk törni a gépünket, akkor gyorsan döntünk el, hogy melyik kifutóra akarunk leszállni. Ha nagyon komolyan vesszük a dolgokat, meghívhatjuk az adott reptér COM rádióját (ilyen a FS4 világában nem minden reptéren van), és esetleg figyelembe vehetjük az általuk ajánlott kifutót (ld. COM rádió ismertetése). Ez a leszállási irány miatt lehet fontos, mert általában a kifutóknak csak az egyik végére raknak leszállássegítő dolgokat (pl. ILS, VASI (ld. kicsit később), stb.). Kérjük az 'ENTER'-rel leszállási engedélyt, amit rögtön meg is adnak. A leszállás előtt érdemes még jó előre beállni a kifutó irányába, úgyis elmászik később. Kezdjük meg messziről a siklást! A sikláshoz először is szükséges elég sok magasság, és kevés sebesség. Tehát a gázt szedjük lejjebb, mondjuk a felére, és ellenőrizzük a magasságot! A reptértől 2 mérföldre kb. 800-1000 láb magasan kell lennünk. Fokozatosan engedjük ki a fékszárnyat és a futóműveket, miközben ügyelünk a magasságra és az irányra. Az utolsó fél mérföldön 70 csomónál már nem szabad(na) többel menni. Ekkorra már legyen teljesen nyitva a fékszárny, s csak az irányra és az egyenes sikláásra kelljen ügyelni. Néhány kifutó végén a bal oldalon 2 vízszintes, a pályára merőleges, kétszínű csík található (VASI=Visual Approach Slope Indicator). Ezek színe piros vagy fehér lehet. A szín attól függ, hogy milyen meredeken közelítjük meg a kifutót. Ha mindkettő piros, akkor alul vagyunk, tehát csökkenteni kéne a siklószöveget, azaz adni kéne némi gázt, és húzni kellene egy kicsit a boton. Ha mindkét csík fehér, akkor a siklopálya felett vagyunk, tehát csökkentjük a sebességet, és ha szükséges, nyomjuk előre kicsit a botot. Ebben az esetben ellenőrizzük még egyszer, hogy teljesen ki van-e nyitva a féklap. Ha az egyik fény piros és a másik fehér, akkor pont az ideális siklopályán vagyunk, további feladatunk már csak annyi, hogy tartsuk ezt az állapotot. Tehát ott tartotunk, hogy már elég közel van a kifutó, és már eléggé alacsonyban repülünk, ideálisan lassú sebességgel. Lazán elrepültünk a kifutó inenszójáig, és már csak pár lábnyira vagyunk a földtől. Valahol azt olvastuk, hogy ezt a műveletet egy igazi repülőn könnyebb elvégezni, mert ott vizuálisan is lehet érzékelni a magasságot, itt pedig szinte csak a műszerekre hagyatkozhatunk. Mindenesetre a FS2 C64-es verziójában ezt pálcikákkal oldották meg, amik pár lábnyi magasságokat mutattak, így érzékeltetvén a gép távolságát a földtől. Na mindegy, az ember úgyis ráérez némi gyakorlás után erre is. Az a lényeg, hogy amikor már tényleg kevés választ el minket a földtől, emeljük meg a gép orrát úgy, hogy átmenjünk

vízszintes repülésbe. Ekkor a sebesség csökkeni kezd, és aki figyel a műszerekre, az észreveszi, hogy megint sülyedni kezd a repülő. Ismét húzzunk egy kicsit a boton, de vigyázzunk arra, hogy ne emelkedjünk! Pár ilyen húzogatós után már annyira lecsökken a gép sebessége, hogy leereszkedik a betonra (hallunk egy nyikkanást, ami a csikorgó kerekek hangját akarja szimbolizálni). Well, ha ilyenkor túl magasan lettünk volna, akkor a földetérés a szélvédőn is meglátszik, azaz egy kicsit megrepedezik, ami annyit jelent, hogy a leszállási eredményeket jó esetben a műtáskában, rossz esetben a koporsóban kapjuk meg. Nos, ez egy elég nehéz ügy, de némi gyakorlás után már biztosan sikerülni fog mindenkinek. Eleinte elő szokott fordulni, hogy túl nagy sebességgel csapódunk a betonra, így visszapattanunk, és mire ismét visszatennénk a gépet a földre, már csak a szántásba sikerülne. Szóval akinek még kevés a gyakorlata, az a gyakorlásra inkább valami nagy repteret válasszon ki, ahol még egy Boeing is fel tud szállni (pl. Chicago O'Hare vagy Seattle Boeing Field, stb.). Egyébként sokat segítenek a gyakorlásban az analízátorok. A lezuhanási analízátort a SIM menüben ('4') kapcsolhatunk be úgy, hogy a '2'-t addig nyomogatjuk, amíg ki nem írja a CRASH mellé, hogy DETECT & ANALYZE, a leszállást pedig a MODE menüben ('1') a '2'-t és utána a '1'-t (Landing analysis) megnyomva. Ha bekapcsoltuk ezeket az analízátorokat, lezuhanáskor és leszálláskor megjelenik egy grafikon, amin a magasságot olvashatjuk le az idő függvényében. Miután leszálltunk, megkereshetjük a töltőállomást (ha van, akkor nagy sárga négyzet, közepén egy F betűvel), és ha megállunk rajta, akkor megtöltik a benzintartályokat (egy pillanat az egész), és kezdődhet az egész kirándulás előlről.

Ezek a dolgok így konkrétan általában csak a Cessna-ra igazak, de hogyha azzal már begyakoroltuk a fel- és leszállást, akkor némi billentyűzet- és repülőgéprongálás után bármelyik géppel meg tudjuk csinálni. A sugárhajtású repülőknél igazából a leszállásnál lehetnek csak problémák a nagy sebesség miatt. Itt előfordul az is, hogy túl kis sebességre akar valaki lelassítani, a gép megcsúszik (elfogy a felhajtóerő a szárnyakról), és beleáll a betonba. A vitorlázógépeknél problémát a motor hiánya okozhat, mert előfordul az, hogy túl lapos szögben akarja a delikvens megközelíteni a kifutót, és elfogy a sebessége, valamint a magassága is. Ezért vitorlázónál inkább meredekebb, mint laposabb szögben közelítsük meg a kifutót, a felesleges magasságot könnyebb elveszteni pl. féklapnyitással. A repülőgépek irányítását nagyban megkönnyíti a Flight Simulatorban a lábormány és a bot összekötése (Auto Coordination). Ez billentyűzet esetén egy előnyös dolog, de ha valaki oldalszélben próbál így felszállni, annak nem fog túl szépre és biztonságosra sikerülni. Ezért találták ki külön a két kormányt. A bot a szárnyakon lévő lapokat mozgatja ellentétesen, így hatására a gép a hossz tengelye körül kezd el forogni. Ha az ember célja pl. az, hogy megforduljon, akkor célszerű a lábormányt is használni, mert kizárólag bot használatával elég lassan fordul a gép

(kb. olyan, mintha a biciklivel úgy akarnánk kanyarodni, hogy a kormányt egyenesen tartjuk, csak bedőlünk). A lábormány a függőleges vezérsíkban lévő kormánylapot mozgatja (külső nézetből ezt is lehet látni). Tehát ha úgy döntünk, hogy külön akarjuk szedni a két kormányt, akkor lépünk be a SIM menübe ('4'), és ott kapcsoljuk ki az AUTO COORDINATION-t ('5')! Visszatérően a pilótafülkébe azt vesszük észre kormányzáskor, hogy az alsó és a felső vízszintes csíkon (a műhorizont és a magasságmérő között) a kis háromszögek közül mindig csak az egyik mozdul el (gy.k. eddig egyszerre mozogtak). A felső a bot, az alsó pedig a lábormány pedáljának visszajelzője. A botot úgy irányítjuk, mint eddig az összes kormányt, a lábormányt pedig szintén a numerikus billentyűzetről, csak más gombokkal. A bal pedálnak a 'O' felel meg, a jobboldali pedig az 'ENTER' vagy a '+' (ezeket mind a FUNCTION KEYS ON TOP (ld. játék előtti konfigurálás) üzemmódban próbáltuk ki a billentyűzetünk miatt).

Ha oldalszélben próbálunk felszállni, akkor a lábormánnyal "lépünk be" szél ellen, és akkor indulunk. Ha felszálltunk, onnan már könnyebben elbaldogulunk.

EGY REPTÉR FELÉPÍTÉSE

A repterek kifutókból, gurulókból, épületekből, fényekből, rádióadókból és a reptér környéki dolgokból állnak (leszámlítva az olyan dolgokat, mint pl. fenyőfa, tujabokor, szögcsdrót, kisgyerek kezében a nyálóka, stb.).

A kifutókat úgy lehet megkülönböztetni a gurulóktól, hogy szélesebbek, és a felfestések feltűnőbbek, hogy messziről, a levegőből is meg lehessen látni. A gépek ezeken nem túl hosszú ideig tartózkodnak, de sebességük elég nagy, így ha bekapcsoltuk a játék előtti konfigurálásban a DYNAMIC SCENERY-t (repülő, kiszolgálóautók mozognak), akkor jobb, ha körülnézünk, mielőtt átmegyünk egy ilyen. A kifutókon lévő festések közül mindegyiknek van jelentése. A tökéletesen felfestett kifutón először egy zebraszerű valami van, ami a pálya végét jelzi. Utána következik a szám, amely a kifutónak nem csak a sorszáma, hanem ha a végére rakunk egy nullát, akkor megkapjuk a szögét is. Esetleg előfordulhat a szám mellett egy betű is (L vagy R), ami azt jelenti, hogy ez az adott sorszámú kifutók közül a bal (L) vagy a jobboldali (R). Előfordul (bár csak a FS4 AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER-ben) a TOUCHDOWN MARKER, ami az ajánlott földetérési helyet jelenti.

A gurulók keskenyebbek a kifutóknál, a gépek lassabban közlekednek rajtuk, sőt, előfordulhat a forgalmas reptereken az is, hogy egy gurulón rajtuk kívül még 1 vagy 2 gép tartózkodik. A gurulók kötik össze a parkolórészt a kifutók végeivel. A kifutókról ennek ellenére nem csak a végeken ágaznak le a gurulók, hanem közben is akad néhány a kifutó hosszától függően. A FS4 készítői arra próbáltak törekedni, hogy valami valóságosabb dolog hozzanak össze, így az eredeti repterek készítőit & tervezőit tessék szidni a cikornyás kanyarokért (persze még mindig az a jobbik eset, ahol vannak egyáltalán gurulók...).

A repterek eléggé fontos részei a különböző fényjelzések. A FS4-ben nem mindegyik reptér rendelkezik fényekkel (van olyan reptér, amelyik csak egy szimpla pálcika kifutópályát), de akadnak komolyabbak is. Az ilyenek megközelítésekor legelőször a fénysorokat láthatjuk meg. Ezek a kifutóval párhuzamos, annak folytatásaként lerakott fények, állandóan világító lámpák, és futófényt is tartalmazhatnak. Segítségükkel sokkal könnyebb megtalálni a kifutó irányát, és könnyebb megbécsülni a távolságát és magasságát is, de ügyeljünk arra, hogy ahol ilyen fények vannak, ott még nem kezdődött el a kifutópálya, ez csak a bevezető. A következő fények a kifutók végén, arra merőlegesen helyezkednek el (END LIGHTS). A beton végét jelzik, színük

a kifutó hozzánk közelebb eső részén zöld, a túlsón piros. Az **END LIGHTS** két szélén lehet 1-1 villogó, a **REIL** (**Runway End Identifier Lights**). Ezekon kívül egyes kifutók bal oldalán lehet piros és fehér színű **VASI** (ismertetését ld. feljebb), és általában csak este látszik jól a torony pirosan és zölden villogó fénye.

A reptér épületei és a rádióadók összefüggésben állnak. Jobb helyeken van irányítótorony, ott van a **COM** adó, ritkán akad váróépület utashidakkal, néhány helyen van benzintöltő állomás (általában nagy sárga négyzet a betonon, benne egy F betű) kis fehér házikkal. A használati utasítás kicsit feljebb található. Az **ILS-t** a kifutók végére szokták lerakni, ezért ha rárepülünk a műszer szerint, akkor tuti, hogy a kifutóra szállunk le.

A reptér környéke csak néhány apróságból, földből kiálló póznákból, tornyokból, stb. áll, de hát ezek csak azokat érdeklik, akik a megközelítési térképek alapján a **Designerrel** viszonylag valóságshű repertert csináltak az eredeti **FS4** bėnaságai helyett. A reptér környékéhez tartoznak a külső, középső és belső jeladók (a továbbiak ezekről **MARKEREK** címszó alatt olvashatóak a műszerfal ismertetésénél).

TÉRKÉPEK

Annyiszor utaltunk már a térképekre, hogy már épp ideje lenne ejteni pár komolyabb szót róluk is. Mivel a **Flight Simulator** viszonylag valóságshű alkotás, jól használhatók az igazi repülőknél használatos repülési térképek. Emellett van egy beépített, számítógépes térkép is a játékban, amelynek mindig a mi gépünk a középpontja. Ennek a térképnek viszont van egy nagy hibája, éspedig az, hogy kicsi, és nem jelöli azokat a dolgokat, amik nincsenek a közvetlen környezetünkben. Emellett nem jelöl semmiféle adatot, pl. magasságot, domborzatviszonyokat, csak elég durván. E hibák kiküszöbölésére használják a papírtérképeket. A közhasználatban elterjedt egypár pocsként minőségű fénymásolat, így az a leghasznosabb, ha mindenki ismcrősöktől, könyvtárból, stb. felhajt valami eredetit, és azt fénymásoltatja.

Ezen a térképeken rajta vannak a **VOR, ILS, NDB, COM** adók (sajnos olyan térképet még nem találtunk, amelyen mindegyik egyszerre lett volna rajta, de sok térképből össze lehet ollóztatni), ezenkívül megtalálhatók a repterek nevei, magasságadatai, hegyek magasságai, egyes tornyok, kémények, felhőkarcolók magasságai, meg ilye-

nek. Mivel a **Flight Simulator**ben nincsen benn az összes létező reptér, elég nehéz a **FS-höz** tartozó kézikönyvek nélkül kitotózni, hogy melyik is az a reptér a térképben, ahol éppen tartózkodunk. Segítségképpen itt vannak a városok, és utána a repterek nevei (az összes, ami a **FS4**-ben szerepel):

Chicago Area
Bloomington/Bloomington Normal;
Champaign/University of Illionis, Willard;
Chicago/Aurora Muni.; Chicago/Lansing Muni.; Chicago/Meigs; Chicago/Midway; Chicago/O'Hare Intl.; Chicago/Schamburg; Romeoville/Lewis University; Danville/Vermillion Co.; Dwight/Dwight; Frankfort/Frankfort; Gibson City/Gibson Muni.; Joliet/ Joliet Park; Kankakee/Greater Kankakee; Monee/Sanger; Morris Muni.; New Lenox/ Howel; Paxton/Paxton; Plainfield/Clow; Urbana/Frasca Field; West Chicago/ DuPage

Los Angeles Area
Avalon/Catalina; Carlsbad/McClennan-Palomar; Chino; Compton; Corona; El Monte; Fallbrook/Fallbrook Community Airpark; Hawthorne; LaVerne/Brackett Field; Los Angeles/LA Intl.; Oceanside; Ontario/Ontario Intl.; Riverside; San Diego/Lindbergh Field; Santa Anna/John Wayne Airport-Orange Co.; Santa Monica; Torrance/Zamperini Field; Van Nuys

New York Area
Block Island; Boston/General Edward Lawrence Logan Intl.; Bridgeport/Igor I. Sikorsky Memorial; Chester; Danbury; Danielson; Farmingdale/Republic; Hartford/Brainard; Islip/Long Island Mac Arthur; Martha's Vineyard; Meriden/Meriden Markham Municipal; New Haven/Tweed-New Haven; New York/John F. Kennedy Intl.; New York/LaGuardia; Oxford/Waterbury-Oxford; Southbridge; White Plains/Westchester Co.; Willimantic/Windham; Windsor Locks/Bradley Intl.

Seattle Area
Alderwood Manor/Martha Lake; Arlington; Auburn; Bremerton; Everett/Snohomish; Issaquah; Monroe/Flying F. Ranch; Olympia; Puyallup; Port Angeles/William R. Fairchild; Port Orchard; Renton; Seattle/Boeing Fld-King County Intl.; Seattle/Tacoma Intl.; Shelton/Sanderson; Snohomish/Harvey; Spanaway/Shady Acres; Spanaway; Tacoma/Tacoma Narrows

San Francisco Area
Oroville; Marysville; Sacramento Metropolitan; Placerville; Sonoma Co.; Sacramento Executive; Lodi; Kingdon; Hamilton Army; Buchanan; Stockton

Metropolitan; Columbia; Oakland Intl.; Hayward; San Francisco Intl.; Half Moon Bay; San Carlos; Moffett Nas; Palo Alto; Livermore; Tracy; San Jose Intl.; Reid-Hillview; Modesto City Co.; Nalf Crow's Landing; Merced-Macready; Watsonville; Salinas; Monterey Peninsula

Huh! Ez egy kicsit sok volt (bepötyögni). Előfordulhat, hogy 2 különböző térképen különböző névvel illetik ugyanazt a repteret, de azt hiszem, eme lista alapján rá lehet találni.

A térképek jelöléseit majd mindenki saját maga kibogarássa. Ezekről csak annyit, hogy a reptereket általában karikák jelképezik, néhányba belerajzolják a kifutókat is. A karikák közepén van az irányítótorony.

A repülő térképeknek van egy külön fajtája: a megközelítési térkép. Ezeket is be lehet szerezni fénymásolás útján, de csak a nagyobb repterekhez vannak ilyenek. A megközelítési térképeken a fejléc jobb oldalán található a reptér neve, alatta pedig az **ILS** és **NDB** adókról infok, hogy melyik kifutóra vonatkoznak. A fejléc bal oldalán a levegő-föld összekötötés adatai találhatóak egy bekeretezett táblázatban. A fejléc alatt maga a térkép van, amely ábrázolja a reptér kifutóit, a reptér környezetének fontosabb tárgyait, a környék rádióadóját és a megközelítési útvonalat. Az **NDB-t** koncentrikus körökkel, a **VOR-t** pedig beosztásokkal teletöltöztetett körrel ábrázolják, a **VOR** frekvenciáját téglalapba írják. A térkép alatt a függőleges metszet található szám adatokkal, melyek megadják a magasságokat és a távolságokat (természetesen lábban). Ezen a térképeken feltüntetik a megszakított megközelítésre vagy az átstartolásra vonatkozó szabályokat is, és előírnak egy várakozóhelyet, ahová az elrontott leszállás után kell menni, és újból leszállási engedélyt kérni. Persze ezek is csak olyan dolgok, amiket csak a kukacosabb emberek csinálnak végig, mert a **FS4** nem igényli, azaz a játék nem annyira bonyolult, mint a valóság. Mindegy, azért leírjuk, mert ismerünk egypár embert, aki kapható mindenféle ilyen marhaságra (köhömmmm, bocsánat, tehénségre).

Krrrcs! 1.0 most szőlt, hogy már így is belecúsztam a TőkösMákos oldalába, sorry, pedig megpróbáltam szűkszáva lenni. Na mindegy, legközelebb a játék menürendszerével folytatjuk...

■ *Ggab*

CANNON FODDER

(Amiga, PC)

Először is, aki most tölti be először a játékot, az ne nyomja tovább az intro, mert tök jó a zene, és jópofa képek is vannak hozzá.

A játék lényege annyi, hogy kinyírni mindenkit, aki él és mozog, és az összes épületet felrobbantani.

A vezérlés roppant egyszerű, ahol a pointer van (kis sárga nyíl), oda menetelnek a katonák, ha megnyomjuk a bal gombot. Ha jön az ellenség, csak megnyomjuk a jobb gombot, és már meg is halt a golyózáporból kifolyólag (azért nem árt, ha eltaláljuk...).

Kis csapatunkat több részre lehet osztani, ilyenkor rá kell kattintani a szerencsétlen kiválasztottak nevére, és megnyomni a felletűk lévő csapatjelet. A hátrahagyott emberek védekezni és fedezni fognak. Az egyetlen baj, hogy szépen eldobálják a sokszor kiszámított gránátot és rakétát. Ja, az elosztásnál az új csapat minden robbanóanyagának a felét kapja, ha a robbanóanyagok közül egyenes vonal van, akkor az új csapaté minden, ha nincs körülötte semmi, nem kap semmit. A pálya bal alsó sarkában van egy földgömb, ez a térkép, a piros X vagyunk mi.

A játék 24 küldetésből áll, egy küldetés max. 6 pályából (ez mindig változó). Ötféle

TőkösMákos

terep van: dzsungel, hó és jég, sivatag, mocsár, földalatti bázisok.

A pályákon különböző járművek segítik "munkánkat". A járműveket ugyanúgy irányítjuk, mint embereinket.

1. **Tank:** Mindig van fegyvere, nem árt neki sem az ellenség gránátja, sem rakétája (rakétán most azt kell érteni, amit ember lö ki).
2. **Hójáró:** Nem mindig van fegyvere, és csak a géppuska nem árt neki, a gránát már igen. Előnye, hogy rendkívül gyors, és jókat lehet vele ugratni.
3. **Lövegtorony:** Szintén csak a golyót állja, de úgy a harmincadik kilőtt rakéta után felrobban, úgyhogy tényleg csak a legszükségesebbet löjük ki vele. Mondanunk sem kell, mozogni nem tud. Fegyvere azonban mindig van.
4. **Jeep:** Nem mindig van fegyvere, de szintén gyors. Csak a golyót állja. Szintén jó ugratásra.
5. **Helikopter:** Nem mindig van fegyvere, ha a levegőben van, nem lehet lelőni. A golyót jól bírja. Ha le akarunk szállni, ak-

kor repülünk oda, ahol landolni akarunk, és a heli alatt megjelenik egy bekeretezett H-betű, ilyenkor csak ráclickelünk, és már le is szálltunk.

A helin kívül minden mozgó járművel el lehet ütni az ellenség katonáit. A helivel csak landolni lehet rajtuk, ilyenkor is kipusztulnak.

- **Gránát:** Kis faládikákban található, faházak ellen jól bevethető. Bunkerek ellen nem jó semmire.
- **Bazooka** (rakétavető): Ugyanaz, mint a gránát, csak nagyobb hatótávolsággal. A játékban kétféle épület van: bunker és faház.
- **Bunker:** Kőkemény épület, csak tankkal vagy lövegtoronnyal lőhető szét.
- **Faház:** Egy gránáttal is könnyen elintézhető.

Mindenkinek felhívjuk a figyelmét arra, hogy az épületekből sosem fogynak el az ellenséges emberek. Ahhoz, hogy egy kül-

detést végigcsináljunk, általában ki kell nyírni mindenkit a pályán, aki él és mozog. Az egész játék alatt 360 ember áll rendelkezésre, de minden pálya előtt csak 15-öt soroznak be. Ezek általában egy nagy hegy előtt sorakoznak fel, a hegynek annyi a jelentősége, hogy akinek magasabb rangja van, azt magasabbra temetik. Ezért aztán érdemes hajtani!

A küldetésekben különböző feladatokat kell végrehajtani, amelyek kombinálva is jöhetnek. Lehetőségek:

1. *Kill All Enemy*: Nyírjunk ki mindenkit.
2. *Destroy Enemy Buildings*: Az ellenség épületeit kell felrobbantani.
3. *Destroy Enemy Factory*: Ellenséges gyár felrobbantása.
4. *Rescue All Hostages*: Négy fogoly megszóktatása. A szóktetés annyi, hogy leljük a fogvatartót és odamegyünk a fogolyhoz, azután az követ minket mindenhol. A foglyokat el kell vinni a legközelebbi elsősegélytáborba.
5. *Kidnap Enemy Leader*: Ellenséges főnök

elrablása. Ugyanúgy megy, mint a szóktetés.

6. *Protect all Civilians*: Ne öljük meg a civileket (ha lehetséges).
7. *Get Civilians Home*: A bezárt civileket kell kiszabadítani.

Hát ennyi lett volna Amigóra a *Cannon Fodder*. PC-n mi nem tapasztaltunk különbséget, ugyanilyen a játék.

■ Jockey Ewing

SANGO FIGHTER

(Amiga, PC)

Ez egy színvonalas bunyós program Amigóra és PC-re. Az intro megtekintése után a program főmenüjében találjuk magunkat. Az opciók jelentése fentről lefelé:

1. A játék kezdése
 2. Gyakorlás
 3. 2 játékos egymás ellen
 4. Setup
 5. Exit;
- 1) Az első 5 ember közül választhatunk egyet. Ezzel kell megőlni az ellenfelet. Az energiát a képernyő alján kezdetben egy zöld csík jelzi. A kapott találatok alkalmával ez egyre csökken, és ha a sárga is elfogyott, akkor... Először egy, később két őrt kell kinyírni. Ha kész, igyekezzünk minél gyorsabban a képernyő bal része felé húzódnunk, és egy tűzlabdával fogadni a főnököt. Majd később leírjuk, hogyan. Vigyázzunk, ne engedjük túl közel a képernyő közeléhez (Akkor ez a bunyó a

monitor mellett zajlik? CoVboy), mert meglép, és nyakunkra küld néhány őrt. Ha látjuk, hogy az ellen mentális energiája nagyon nő, akkor ütögessük meg, vagy dobáljuk (fújuk-rúgjuk-üssük) meg tűzlabdával, de ne kerüljünk túl közel hozzá, különben a fél energiánk lemegy, ha sikerül átöbni minket. Ja, a legfontosabb, a játék irányítása: numerikus billentyűzet + 'ENTER' + 'SHIFT' (jobb), vagy bal oldalon a 'QWEADZXC' gombok + 'TAB' + bal 'SHIFT'. Ha megöltünk valakit, választhatunk, vele játszunk-e tovább, vagy választunk mást. Ha mindenkit megöltünk (amihez sok szerencsét kívánunk), akkor egy csodálatos End-Sequence-t láthatunk, amit most nem lövünk le.

- 2) Hasonlít az előzőhöz, csak itt feleannyi energiánk van, időre megy, kettő vagy három menet van és egy emberrel kell mindenkit megőlni, sőt még magunkkal is meg kell küzdenünk. Ha meghalunk, lehet folytatni, úgy hogy az első szöveget választjuk a kettőből (fent).
- 3) Ugyanúgy működik, mint az előző, csak itt ketten játszhatunk egymással.

- 4) Setup — No comment
- 5) Exit — Biztos programhiba, de mindig kilép a játékból.

A speciális támadások:

A következő betűkombinációk segítségével érhető el. A leírás ezen része alapvetően a bal oldali ember vonatkozásig, a numerikus billentyűzet természetesen a balra-jobbra irány felcserélődik.

Tehát:
balra-jobbra — ütés
balra-jobbra — rúgás
balra-le — ütés
le-balra — rúgás
le-jobbra — ütés
le-jobbra — rúgás

Ezek minden embernél mások, és nem mind jó mindenkinél, lehet, hogy valamit kihagytunk, de ezeket majd kitaláljátok.

Ha a mentális energia a maximumon van, minden tűzlabda duplán számít, és ha valakit át akarunk dobni, egész érdekes dolgokat produkál emberünk.

■ Vampire-Soft

SYNDICATE

(Amiga, PC)

A CoV 39-ben megjelent leírás a PC verzió alapján készült, ettől az Amiga változat némiben eltér. Lássuk csak miben is:

- A pisztolyt nem érdemes felvenni, mert 0-ba kerül.
- A mozgó kocsit úgy lehet felhasználni, hogy egy rövid sorozatot adunk le a járműre, mire a tulaj kiszáll és elmegy nyugisabb környékre. Voila, van egy üres kocsi, be lehet ülni.
- Amigán nem érzékel a gép a szintkülönbséget. Ezt jól ki lehet használni, mert az ellenség mindig felénk mozog (pl. ha a mongóliai akcióban a vonatállomás felüljáróján a sárga-fekete csíkos rámpa elé állunk a csapattal, akkor az ellenség vidám ösztönei lövöldözést rendez egymásra, mi pedig a végén a legutolsó ürgét hidegre tesszük). Ha valakit flamerrel, lézerrel, gauss gennal lövünk le, rövid ordítás közben hamuvá ég, de a fegyvere is, tehát nincs mit felvenni.

Az árak is mások:

A modok (ezerben):
LEGS: 6, 30, 60

ARMS: 6, 25, 50
CHEST: 8, 40, 80
HEART, EYES, BRAIN: 4.5, 22.5, 45

A küldetésekről infok, eltérések:

1. U.K.: Itt elég a főnököt kinyírni.
2. Skandinávia: Az öröknél 1 uzi, shotgun, pisztoly.
3. Central Europe: 4 ügynök shotgunnal.
4. East Europe: 4 ügynök uzival.
5. Urals: Clean sweep, 8 ügök uzival, Combat sweep.
6. Kazahsztán: Persuadertont vigyünk!!! A feladat az összes ellenséges ügynök (7 db) kinyírása.

A kezdésnél egy épület rámpájánál vagyunk. Menjünk fel a tetőre úgy, hogy az egész keresztelkedést belássuk. Rövid idő múlva lövöldözést hallunk. Nem kell megijedni, nem ránk lönek. Ha elscrollozzuk a képet észak felé, akkor láthatjuk a hullákat is. Nem baj, jut is, marad is. Alljunk vissza a képpel ránk. Kis idő múlva (úgy fél perc) jön a nyugatra lévő ház mellől egy ügynök, ne csináljunk semmit. Ha megvan az összes emberünk, akivel kezdtünk (8 db), akkor várjuk, amíg alattunk összegyűlik 10 ember, ha már van pár hullánk a teamben, akkor annyival többet (max. 13 van), majd

menjünk le azzal az emberünkkel, akinél a **persuadertont** van, az épület elé kb. oda, ahol kezdtünk, ha elkezdik löni az emberként, akkor csaljuk el a lövöldözést úgy, hogy a többi ne legyen a tűzvonalban. Tegyük hidegre, majd a fegyverét vegyük fel, de nekünk már ne legyen kézben fegyver. Ha már nem lönek, akkor jelöljük ki a célkeresztet a többi bal click-vel follow-ra, ha odaértünk, kapjuk elő (na nem azt) a **persuadertont**, ha hallottuk a hangot, akkor van 10 vagy annál több új ügynökünk (**New Agents Gained** a végén), akiknél nem marad felszerelés, mire végzünk, de **MINDEN MODBÓL A V1-ES RAJTUK VAN**. Ezután már két választásunk van: vagy egy másik ügynökkel megyünk az északi úton kinyírni az ellenséges 7 ügynököt, vagy ezzel az ürgéssel megyünk, a különbséget már látni fogja, aki eddig eljutott. Mert az is "nagy élmény", ha egy ügynök kaszál **mini gennal**, most ugyanezt képzeljük el 14 emberrel (ha összegyűjtöttük az összes embert az épületből), valósággal darált húst csinál az ellenségből egy rövid sorozat is. Valószínűleg PC-n is így lehet új ügynököket szerezni.

■ Huszár Gábor

Lands of Lore (PC)

A *Lands of Lore* leírásban elkövetődött egy-két hiba, ezért egyéb tapasztalatokkal kiegészítenénk. Nézzük:

- A játék elején, mielőtt kijönnénk a várból, a fegyverkovácsnál adjuk el a törünket (dagger), és vegyünk egy buzogányt (mace).
- A banditának próbáljunk blöffölni (bluff).
- *Timothy* csatlakozásáig így fejlesszük karakterünket:
 - Mielőtt megütnék minket, varázsoljunk, majd üssünk és goto varázs, majd hit és...
 - Egy követ (rock) vegyünk fel, és ha bunyónál baj van, click rá, aztán click vele az ellenfélre, lehet ismételni is.
 - Miután *Timothy* csatlakozott, csak

akkor harcoljunk vele, ha szükséges, tehát inkább *Conrad*ot fejlesszük.

- Ha hazamegyünk — a királyhoz —, akkor, mielőtt belépnénk hozzá, *Timothy*-ről szedjük le az alkatrészeket, és akasszuk őket *Conrad*ra, majd a gyengébb cuccokat adjuk el a fegyverkovácsnál.
- Tegyük le *Timothy*-t.
- *Baccata*-ra akasszuk át a pajzsot, tegyük a legjobb összeállításban kezébe a fegyvereket — a **FIGHT** minél nagyobb legyen!
- Ezentúl inkább *Baccata*-val harcoljunk és *Conrad*dal varázsoljunk, ugyanis *Baccata* gyorsabban fejlődik harcosként.
- Ha van dobó(?)csillag (star), tegyük *Conrad* kezébe, és segítsünk *Baccata*-nak, minél többször — a **ROGUE** gyorsan fejlődik.

- A darazsas erdőben egy darazsnak egy negyedik szintű **SPARK** mehet.
- Ha többen jönnek, egy háromcsillagos gorenje-t ajánljunk fel nekik — Level-3 **FREEZE**.
- Valahol megleljük a zöld koponyát (**Green Skull**), melyet a bánya főkapujának kinyitása után kell használni — click vele a varázslás ikonjára, vagy *Conrad* arcára.
- A köszörfeketet fagyasszuk — Level-3 **FREEZE**, de a sötétebbeknek mehet a Level-4, amit lehet, hogy kétszer kell elfagyasztani.
- Az általunk kreált jégtömböket szét lehet csapni karddal vagy bármi mással is.
- A **Vaulsons Cube**-ot *Scotia* rácsának kinyitásánál *Conrad* használja.
- A másik **Cube**-ot a másik rács kinyitásánál *Baccata* használja.

■ Simai András

MINDENFÉLE

- Nem lesz állandó COV MOOO! NEWS. Ugyanis PROKY bevonult!!!
- KÜLDJETEK PROGRAMOKAT (amikről eddig még nem volt szó)!!!

NEWS (tényleg)

▪ ARANYALMÁK [SABE]

Ez egy újabb magyar nyelvű *adventure*. A király legjobb testőrének a szerepében el kell hoznunk a három gonosz vár kincsét, a három aranyalmát. Ugyan el is lehet futni (2), de akkor még a játék elején meghalunk. Különböző (1) tíz arannyal és egy karddal nekivághatunk az útnak keletre vagy nyugatra (k-n)... és így tovább. Ugyanis ez nem a leírás akar lenni (azt majd később!!!), hanem a bemutatása a "nem szokványosan" vezérelt játéknak. Ebből a szempontból hasonlít a CITADEL OF CHAOS-ra.

▪ BLASTONES [EVS]

Szintén logikai, egy 64-es ötletről. Lényeg: a jelek eltüntetése Oi! módon, hogy a kurzorral közéjük lépünk és FIRE! Amúgy meg igen iO! (print "HUJE JAHNY" :goto10 — Proky) (Neeem iis! — Jahny)

▪ BLOW [PROKY]

Logikai játék; a PC-s, WINDOWS alatt futó MINEFIELD alapján. Szépen néz ki, meg illyesmik (PROKY itt ül most mellettem... azt kellene írnom, hogy "grvaiO"). ("Neeem iis!" — PROKY) (Már minden jöttment részeges beszúrkál?! — CoVboy) Ja, a pályakódokat megegyszer megadogatom, nem összekeverve (Ld. CoV Évkönyv): GAULOIES, ROTHMANS, DUNHILL. Lényeg: egy négyzethálón elrejtettek néhány bombát (PROKY volt az a kis gonosz... ha ide-gesít, hozzá fordul!). A célunk, hogy felfedjük a mezőket takaró "lemezeket" — de csakis azokról, ahol nincs bomba! Könnyítés, hogy a mezőkön látható szám megmutatja, hány szomszédján van bomba. 15 pálya, SID-kártyás zene, cheat-kódok; szóval próbáld ki!!!

▪ EGGMAN [EDC]

Játék (Ki hitte volna?!). Ez most komOi!

▪ HEROIC II. [EDC]

Kidolgozottabb ügyességi—lövéldözős játék, szép digi zenékkel és effektekkel. Több hajó közül választhatunk és két játékos is játszhatja. Ebben a kategóriában az egyik legjobb...

▪ LEONARDO ++ + [CNS]

Annyit fűznék hozzá a régebbi hírhez, hogy TTC of CRONOS végre elküldte a proggyt. Tényleg NAGYON COOL! Mind a zene, mind a grafika. Indítás után betölti a HIGH SCORES-t, utána ezt vagy a kül. dolgokat (ellenfél, stuffz) a játék során meg lehet nézni, lehet játszani is (végre!), esetleg a PASSWORD begépelésével. Különböző hasonlít pl. a DIAMOND TOWN-ra, bár enyhén szólva szebb stb.

▪ SNOWBALL [TGMS]

Ez egy régi Level9 *adventure*, még képek nélkül. Talán lesz róla egy leírás is, de az első lépést megsumgom: PULL LEVER. Talán így már "fény" gyúlik az agyatkoban...

▪ SPLIT PERSONALITES

Viszonylag régi játék; a politikában jelentős karakterek arcképét kell puzzle-szerűen kirakni, meghatározott idő alatt. Egyszóval Oldie but Goldie!!!

BARD'S TALE III. tippek

(folytatás)



Ott folytatjuk, ahol a múltkor abbahagytuk, ha valaki nem tudja, miről van szó, majd szépen fellapozza a CoV 46/47-et!

15—18: tapasztalati pontok

19—1C: aranyak

"Ezek azt hiszem a legalsótól a legfelső byte-ig vannak leírva sorrendben."

1D: szint száma

20—21: condition

22—23: hits points

24—25: spell points

26—27: spell points maximum

"Ezek is alsó bájít, felső byte sorrendben."

29: KASZT

—0: Warrior

—3: Conjurer

—4: Magician

—5: Rogue

—6: Bard

—7: Paladin

—8: Hunter

—9: Monk

2A: FAJ

—0: Human (ember)

—1: Elf (tünde)

—2: Dwarf (törp)

—3: Hobbit (félszerzet)

—4: Half-elf (fél-elf)

—5: Half-orc (fél-orc)

—6: Gnome (gnóm)

26: NEM (—de igen!!!)

—0: Male (kan)

—1: Female (kan...ca vagy nőci) [—a feministák tiltakoznak az "1"-es szám miatt {is}!!!]

2C: A karakter pófáraeső képébe túrkálhatunk

2E: AC

00—10-es

09—1-es

0A—0-ás

0B—egyes

12—nyolcas

"Néhány példa, ami alapján megérthető a tárolása... ..az ezután következő részek kicsit bonyolultabbak. A le nem írt byte-okkal nem tudtam mit kezdeni."

30—53: Cipelt felszerelések listája. Minden tárgy három egymás utáni byte-on van leírva (pl. az első tárgy a 30., 31., 32. byte-okat foglalja el). Az első byte mindig a tárgy állapotát jelzi. Ha 00, akkor a tárgy csak a fickónál (—nőcinél, hogy a feministák lenyugodjanak végre) van, de nincsen használatban, csak cipeli. Ha 01, akkor használja, vagy épenséggel viseli. 02 esetében nem használhatja a tárgyat, de ha ez az érték 40-val több, akkor ráadásul még nem is ismeri a tag... de a legjobb a 80-val több, mert akkor a tolvaj sem ismeri fel és többet nem is kísérletezhet vele (—az az!!! Ez a legjobb eddig!). A második byte jelöli a tárgy fajtáját (pl. HARMONIC vagy CRYSTAL GEM-e). Az üres tárolóhelyek byte-értéke nulla. A harmadik az esetleges töltetek számát jelzi, ha ez nincsen akkor nulla értéket kap. A töltetek számát 2 és 254 között írja ki játék közben; de egy FF mindent megold (azoknál a tárgyknál, amik fel-

támasztják a tulajdonosukat, viszont nem műXik)... Ezután az 54. byte-tól kezdődik a varázslatok tárolása. Pl. a CONJURER varázslatok az 54., 55. byte-okban (na ide nem írok inkább semmit...) és 56. byte 7., 6. és 5. bittyén(!) helyezkednek el. Mindegyik bit egy-egy varázslatot jelöl, és ha értéke 1-es, akkor az adott varázslata megvan a karakternek. Hogy meddig tart, azt számolja ki mindenki saját maga.

64: ROGUE "Critical Hit" és "Hidde In Shadow", HUNTER "Critical..."; kritikus ütés (amitől egyből lerobban az ellenfél) és elrejtőzés az árnyékban (csak tolvajnál) %-ban.

65: ROGUE "Identify Chest" és "Identify Item"; láda és tárgy felderítése %-ban

66: ROGUE "Disarm Traps"; csapdák semlegesítése %-ban.

Ez utóbbiak számítása egyszerű: az értéket kell elosztani 256-tal, ezután kerekítve kapjuk meg a kérdéses százalékot. Most pedig egy "kis" lista a tárgyakról. A mellettük álló számmal lehet hivatkozni rájuk a felszereléseknél (2. byte). A néhol szereplő X-eket a program használja definiálatlan tárgyak jelölésére.

01 TORCH; 02 LAMP; 03 BROADSWORD; 04 SHORT SWORD; 05 DAGGER; 06 WAR AXE; 07 HALBARD; 08 LONG BOW; 09 STAFF; 0A BUCKLER; 0B TOWER SHIELD; 0C LEATHER ARMOR; 0D CHAIN MAIL; 0E SCALE ARMOR; 0F PLATE ARMOR; 10 ROBES; 11 HELM; 12 LEATHER GLOVES; 13 GAUNTLETS; 14 MANDOLIN; 15 SPEAR; 16 ARROWS; 17 MTHR SWORD; 18 MTHR SHIELD; 19 MTHR CHAIN; 1A MTHR SCALE; 1B GIANT FGN; 1C MTHR BRACERS; 1D BARD SWORD; 1E FIRE HORN; 1D LITWAND; 20 MTHR DAGGER; 21 MTHR HELM; 22 MTHR GLOVES; 23 MTHR AXE; 24 SHURIKEN; 25 MTHR PLATE; 26 MOLTEN FGN; 27 SPEEL SPEAR; 28 SHIELD RING; 29 FIN'S FLUTE; 2A KAL'S AXE; 2B MTHR ARROWS; 2C DAYBLADE; 2D SHIELDSTAFF; 2E ELF CLOAK; 2F HAWKBLADE; 30 ADMT SWORD; 31 ADMT SHIELD; 32 ADMT HELM; 33 ADMT GLOVES; 34 PUREBLADE; 35 BOOMERANG; 36 ALI'S CARPET; 37 LUCKSHIELD; 38 DOZER FGN; 39 ADMT CHAIN; 3A DEATH STARS; 3B ADMT PLATE; 3C ADMT BRACERS; 3D SLAYER FGN; 3E PURESHELD; 3F MAGE STAFF; 40 WARSTAFF; 41 THIEF DAGGER; 42 SOUL MACE; 43 OGREWAND; 44 KATO'S BRACER; 45 SORCERER STAFF; 46 GALT'S FLUTE; 47 FROST HORN; 48 AG'S ARROWS; 49 DMND SHIELD; 4A BARD BOW; 4B DMND HELM; 4C ELF BOOTS; 4D VANQUISHER FGN; 4E CONJURER STAFF; 4F STAFF OF LOR; 50 FLAME SWORD; 51 POWERSTAFF; 52 BREATH RING; 53 DRAGONSHIELD; 54 DMND PLATE; 55 WARGOLVES; 56 WIZHELM; 57 DRAGONWAND; 58 DEATHRING; 59 CRYSTAL SWORD; 5A SPEEDBOOTS; 5B FLAME HORN; 5C ZEN ARROWS; 5D DEATHDRUM; 5E PIPES OF PAN; 5F POWER RING; 60 SONG AXE; 61 TRICK BICK; 62 DRAGON FGN; 63 MAGE FGN; 64 TROLL RING; 65 ARAM'S KNIFE; 66 ANGRA'S EYE; 67 HERB FGN; 68 MASTER WAND; 69 BROTHER FGN; 6A DYNAMITE; 6B THOR'S HAMMER; 6C STONEBLADE; 6D HOLY HANDGRANADE; 6E MASTERKEY; 6F NOSPIN RING; 70 CRYSTAL LENS; 71 SMOKEY LENS; 72 BLACK LENS; 73 SPHERE OF LANATIR; 74 WAND OF POWER; 75 ACORN; 76 WINESKIN; 77 NIGHTSPEAR; 78 TSLOTHA'S HEAD; 79 TSLOTHA'S HEART; 7A AREFOLIA; 7B VALARIAN'S BOW; 7C ARROWS OF LIFE; 7D CANTEEN; 7E TITAN PLATE; 7F TITAN SHIELD; 80-tól legközelebb folytatjuk...

Nagyon "tenkjú" T. Gerlicze Rafe!!!

▪ Jahny (Mr.AIDSpace, Xínó stb.)

064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

TEXT-DEFORMER V2.0

Ez egy 'saját fejlesztésű' szöveg deformáló utility. Ez annyit jelent, hogy ASCII charsetet (códot) deformál képernyő kódá a memória valamely területére. Volt már itt egy halom scroll rutin, és ha valaki nem akarja a scrollba a szöveget betűnként beírni (bekódolni), és az nem jutott eszébe, hogy ezt a képernyőszerkesztővel is lehet, vagy csak egyszerűen jobban szereti a BASIC-et (szegény ember), akkor ezt használhatja.

A szöveget a DATA sorokba kell beírni, csak a 'f' jelet nem használhatjuk, mert ez jelzi a fordítónak a szöveg végét, szóval az evvel fordított szöveget 255 CHR-nél több karakteres scrollba is berakhatjuk. Mini kompatibilitás! (Az... - JOE) Futtatás után egy menü látunk, amit a kurzorral tudunk kiválasztani (menjünk rá a menüpontra és <RETURN>): kilistázzuk a szöveget vagy elindítjuk a deformátort. A deformátor elindítása után írjuk be a szöveg kezdőcímét DEC-ben (Szerintem azt a címet kellene, ahova fordítani akarjuk - JOE), majd <RETURN>, és indul a fordító. Ha kész, akkor leáll (vagy akkor, ha nem találta meg a végjelet).

Ekkor kijelzi: - az összes karakter számát, - a kezdőcímet, - a végcímet.

Plusz egy menüpontot a monitorba való belépésre, ezt mindenki írja át a saját monitorprogjára kezdőcíme. Ez azért jó, mert így monitorból tudjuk lementeni a szöveget, és így ennyivel lett rövidebb ez a program. Most lássuk magát a programot:

```

1 REM *** TEXT-DEFORMER V2.0 ***
2 REM * BY SANTHEE IN 1994 *
3 REM *****
4 PRINT "<CLR, RVS ON>LIST 99:
LIST THE TEXT ":PRINT "<RVS ON>
RUN 10:RUN THE DEFORMER ":END
5 PRINT "<HOME> >TEXT-DEFORMER
V2.0 BY SANTHEE IN 1994>":RETURN
6 PRINT "<HOME> < >
TEXT-DEFORMER IS ACTIVE...
":RETURN
10 PRINT "<CLR, WHITE>":
POKE53280,0:POKE53281,0
12 CI=0:CU=0:CN=0:CP=0:
CO=0:C=0:CC=0
14 GOSUB5:INPUT"ADD
START ADDRESS";CI
16 CU=CI
17 PRINT"<CLR>":GOSUB6
18 READA$:IFA$="↑"THEN31
20 CC=LEN(A$)
22 FORC=1TOCC
24 C$=MID$(A$,C,1):CN=ASC(C$)
26 POKE1025,CN:CP=PEEK(1025):
GOSUB40
28 POKECU+(C-1),CP
29 NEXTC
30 CO=CO+C:CU=CU+(C-1):GOTO18
31 POKE CU,30
32 PRINT"<LE> CHAR NUMBER:":CO
33 PRINT" START ADDRESS:":CI
34 PRINT" END ADDRESS:":
CU"+ENDSIG."
35 PRINT"<3*LE, RVS ON>
SYS 49152:ENTER MONITOR"
36 PRINT"<4*FEL>":END
40 CP=CP-64
41 IF CP<0 THEN CP=CP+64
42 RETURN
99 REM *****
TEXT *****
100 DATA "TEXT-DEFORMER V2.0"
101 DATA "SANTHEE
FROM KARCAG", "↑"

```

(JOE: Apróságok: néhány helyen a <> je-

lekbe zárt szónak megfelelő jelet kell beírni, sajnos ilyenek PC-n nincsenek (pl.: HOME, CLR stb.); a 12-es sor szerintem felesleges; a DATA soroknál nem szükséges a mondatokat idézőjelbe rakni, csak ha COMMODORE-os karaktereket használunk, különben az egész sort végigírhatjuk egyetlen STRING-gel)

■ SANTHEE (Sánta Csaba)

ZENERIPP #SOK

Aki már foglalkozott a zenék rippelésével és esetleg rendelkezik egy Action-kártyával (jó, nem muszáj annak lennie), vagy egy jobb monitorprogrammal, az biztos észre vette, hogy néhány zene nem ott van, ahol lennie kellene, azaz nincs a szabad RAM-ban (\$0800-9FFF; \$C000-CFFF). Az hogy lehet?! Hiszen a programban szó a zene, a fenti terület meg zenementes. Nos, ilyenkor néhányan le is teszik a kanalat. De a vájtszeműek és szemfülesek (mint én) belenéznek az \$A000-\$DFFF-ig terjedő területek ALÁ. Azért alá, mert itt \$A000-\$FFFF-ig van a BASIC ROM, \$D000-\$DFFF-ig meg az I/O rutinok (Szerintem azok csak regiszterek, nem pedig rutinok — JOE) (vagy az eredeti karakterek; CHAREN). \$E000-\$FFFF-ig pedig a KERNAL ROM-ot (rendszerutinok) érhetjük tetten. Namost, a lényeg az, hogy ezeket a ROM-okat átkapcsolhatjuk RAM-okra. Ha így nézünk körül, akkor előkerülhet a zenénk. Azért feltételek módjában, mert találkoztam olyan játékkal, amiben egyáltalán nem találtam zenét (pl.: *Creatures II, Mayhem in Monsterland*). Ha megvan a zenénk (ez nem is jelent problémát annyira), akkor már csak az elindítása lehet ciki. Egy fontos dolog még: a zene nem lehet a \$D000-\$DFFF-ig terjedő ROM alatti RAM-ban, mert ez a ROM adja ki a hangot, állítja elő a képet többek között (Dehogynem lehet; ha én olyan berhelőktől akarnám a zenét megmenteni, aki azt hiszi, hogy ezen a területen nem lehet zene, akkor így csinálnám: a lejátszó nyugodtam ezen a területen lehet, csak visszatérés előtt a SID-be írandó értékeket a \$E000-ás lap első BYTE-jaira mentené, utána \$E01B-től (\$1B a SID hanggal foglalkozó regisztereinek a száma) egy kis proggyrésszel visszakapcsoljuk a ROM-ot és beírjuk az értékeket; máris szól a zene - JOE) Ha mégis találunk itt zenét, akkor vagy ne higgyünk neki és hagyjuk békén, vagy relokáljuk át máshová. Tehát a program:

```

LDA #$35
STA $01
LDA #$00
JSR INIT
;Zene inicializálása
LDA #$37
STA $01
SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA #$01
STA $D01A
LDA #$1B
STA $D011
LDA #<IRQ
STA $0314
LDA #>IRQ
STA $0315
CLI
RTS
IRQ INC $D019
LDA #$35
STA $01
LDA #$00
JSR PLAY
;Zene lejátszása
LDA #$37
STA $01
JMP $EA31

```

(A SEI-t érdemesebb lenne a proggy elején kiadni; a másik dolog, hogy egy zene lejátszásához nem szükséges rasztermegszakítás, elég csak a \$0314-\$0315-ös vektort

átírni, ilyenkor a INC \$D019 is elhagyható -JOE)

Még egy apró kérés: ha van valakinek MŰKÓDÓ relokátorja, akkor tegye már meg azt a szívességet, hogy beküldi. Előre is kösz.

■ Balogh Tamás alias TOMCAT

SIDEBORDER SCROLL

Igen, ez egy hamisítatlan, az oldalkeretekre is kiterjedő SCROLL. Kétoldalt a kereten két-két SPRITE-ban, a képernyőn pedig karakterekben halad a két CHAR magas SCROLL (de, ha érdekel valakit a teljes SPRITE-os változata, akkor később visszatérhetünk rá; bár nem egy esztelenítő dolog a megvalósítása), az alsó sor \$40-el eltolt karakterkódú karakterekből áll. A proggy ebben a formájában a CHARROM-ból veszi a SPRITE-okba másolandó karaktereket, de gondolom mindenki inkább saját 2*2-es CHARSET-tel akarja a programot felhasználni, ezért az XY címűl található LDX #\$D0 értékét a saját karakterkészletünk HI byte értékére kell cserélni (ha pl.: \$0800-tól van a karakterkészlet a memóriában, akkor LDX #\$08), ja, és a karakterkészletet a képernyőn sem árt bekapcsolni..., a proggyban a ;-vel ideiglenesen kiiktatott utasításokat a 2*2 CHARSET bekapcsolásakor vissza kell rakni, ez biztosítja a \$40-nel eltolt karakterkódot. Most nézzük a proggit:

```

*= $1000
SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA #$81
STA $D01A
LDA #<IR
STA $0314
LDA #>IR
STA $0315
LDA #$1B
STA $D011
LDA #$48
STA $D012
LDX #$00
TXA
V2 STA $2000,X
STA $2100,X
INX
BNE V2
LDX #$07
V1 LDA #$00
STA $D000,X
STA $D008,X
LDA #$01
STA $D027,X
LDA #$80
STA $07F8,X
DEX
BPL V1
LDA #$49
STA $D007
STA $D009
STA $D00B
STA $D00D
LDA #$08
STA $D006
LDA #$58
STA $D008
LDA #$70
STA $D00A
LDY #$81
STY $07FE
INY
STY $07FB

```

	INY	STA \$D016	;CLC
	STY \$07FC	DEC \$02	;ADC #\$40
	INY	LDA \$02	ASL A
	STY \$07FF	AND #\$07	BCC TB
	LDA #\$30	CMP #\$07	INX
	STA \$D010	BNE T2	ASL A
	LDA #\$FF	LDA \$0478	BCC TC
	STA \$D015	STA \$FD	INX
	LDA #\$00	LDX #\$00	ASL A
	STA \$D020	V3 LDA \$0479,X	BCC TK
	STA \$D021	STA \$0478,X	INX
	LDA #\$01	LDA \$04A1,X	TK STA \$12
	STA \$0286	STA \$04A0,X	STX \$13
	LDA #\$8E	INX	LDY #\$07
	JSR \$FFD2	CPX #\$27	LDX #\$17
	JSR \$E544	BNE V3	V4 LDA (\$03),Y
	LDA #\$BF	JSR TL	STA \$2083,X
	STA \$02	LDY #\$00	LDA (\$05),Y
	LDA #<SZ+4	LDX \$FC	STA \$209B,X
	STA \$FB	LDA \$FB	LDA (\$10),Y
	LDA #>SZ+4	SEC	STA \$2101,X
	STA \$FC	SBC #\$03	LDA (\$12),Y
	CLI	BCC TG	STA \$2119,X
	RTS	DEX	DEX
IR	INC \$D019	TG STA \$03	DEX
	NOP	STX \$04	DEY
	NOP	LDA (\$FB),Y	BPL V4
	NOP	BNE TV	LDA #\$37
	NOP	LDA #<SZ+4	STA \$01
	NOP	STA \$FB	RTS
	NOP	LDA #>SZ+4	LDX #\$2F
	BIT \$EA	STA \$FC	V5 ASL \$2041,X
	BIT \$EA	LDA SZ+4	ASL \$2081,X
	BIT \$EA	INC \$FB	BCC T8
	BIT \$EA	LDY \$FB	LDA \$2041,X
	LDX \$02	BNE T1	ORA #\$01
	LDA #\$D0	INC \$FC	STA \$2041,X
	LDY #\$00	LDX #\$BF	T8 ASL \$2082,X
	JSR L2	STX \$02	BCC T6
	JSR L1	LDA (\$03),Y	LDA \$2081,X
	JSR L2	STA \$049F	ORA #\$01
	JSR L2	;CLC	STA \$2081,X
	JSR L2	;ADC #\$40	ASL \$2083,X
	JSR L2	STA \$04C7	BCC T7
	JSR L2	JSR BT	LDA \$2082,X
	JSR L2	JMP \$EA31	ORA #\$01
	JSR L1	LDA #\$33	STA \$2082,X
	JSR L2	STA \$01	ASL \$20C1,X
	JSR L2	LDX #\$D0	ASL \$20C2,X
	JSR L2	LDA \$FD	BCC T9
	JSR L2	PHA	LDA \$20C1,X
	JSR L2	ASL A	ORA #\$01
	JSR L2	BCC T3	STA \$20C1,X
	JSR L1	INX	ASL \$20C3,X
	JSR L2	ASL A	BCC TA
	JMP SC	BCC T4	LDA \$20C2,X
L2	BIT \$EA	INX	ORA #\$01
	BIT \$EA	ASL A	STA \$20C2,X
	NOP	BCC T5	ASL \$2101,X
	NOP	INX	BCC TN
	NOP	STA \$03	LDA \$20C3,X
	NOP	STX \$04	ORA #\$01
	NOP	LDX #\$D0	STA \$20C3,X
	NOP	PLA	DEX
	NOP	;CLC	DEX
	NOP	;ADC #\$40	DEX
	NOP	ASL A	BPL V5
	NOP	BCC TD	RTS
	NOP	INX	SZ .BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	ASL A	.BYTE \$0F,\$13,\$1A,\$0F,\$06,\$14
	NOP	BCC TE	.BYTE \$20,\$10,\$12,\$05,\$13,\$05
	NOP	INX	.BYTE \$0E,\$14,\$13,\$20,\$13,\$09
	NOP	ASL A	.BYTE \$04,\$05,\$02,\$0F,\$12,\$04
	NOP	BCC TF	.BYTE \$05,\$12,\$20,\$13,\$03,\$12
	NOP	INX	.BYTE \$0F,\$0C,\$0C,\$20,\$16,\$31
	NOP	STA \$05	.BYTE \$2E,\$30,\$21,\$20,\$20,\$20
	NOP	STX \$06	.BYTE \$03,\$0F,\$04,\$05,\$04,\$20
	NOP	LDY #\$00	.BYTE \$02,\$19,\$20,\$20,\$0A,\$0F,\$05
	NOP	LDX #\$D0	.BYTE \$20,\$0B,\$0F,\$13,\$1A,\$0F
	NOP	LDA (\$FB),Y	.BYTE \$21,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	BNE TM	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	LDA #\$20	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	PHA	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	ASL A	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	BCC TH	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	INX	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	ASL A	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	BCC TI	.BYTE \$20,\$20,\$20,\$20,\$20,\$20
	NOP	INX	.BYTE \$20,\$20,\$00,\$00,\$20,\$00
	NOP	ASL A	.BYTE \$20,\$20,\$00,\$00,\$20,\$00
	NOP	BCC TJ	.BYTE \$20,\$00
	NOP	INX	
	NOP	STA \$10	
	NOP	STX \$11	
	NOP	LDX #\$D0	
	NOP	PLA	
L1	STA \$D016		
	STX \$D016		
	STA \$D016,Y		
	STX \$D016		
	RTS		
SC	LDA #\$C8		

Ez a sok .BYTE itt a végén a szöveget tartalmazza, a szöveg bármilyen hosszú lehet, de nullára kell, hogy végződjön.

■ JOE

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

"És akkor elfogyá vala mindenki habzó nedűje, mire Getto mondá vala az hitvány, kótényes asszonyállatnak: Még egy korsóval, de ízibel!" (Másnapos emlékek, avagy ami a Bibliából kimaradt.) (Ez a CSIKA meghibbant — Getto)

Ismét itt vagyok, és megint cirka két oldalon rontom a közegészséget, és a levegőt. Tudom, hogy senkit nem érdekel, de azért elmondom, hogy tők jó volt kint, csak marha unalmas. Gép nem volt, és ráadásul csak egyszer sikerült berúgnom. Hiába, a kanadai sör nem olyan jó, mint az itthoni. Amíg kint voltam, addig érkezett egy csomó levél, mind pozitív és negatív kritikát tartalmazva, és a géptípusháborút folytatva. A típusok közötti háború nekem már hátra tetszik, nagyon sokan tollat ragadtak, remélem nem fejeződik be ez a téma, mert nagyon szomorú lennék. (A minap láttam egy 600-ast, olyan kis cuki volt. Most viccen kívül, tényleg aranyos.) Itt árulnám el, ami eddig sem volt szerintem titok, hogy A1200-esem van, nem 500-asom. És én nem az 500-asokhoz képest neveztem kreténnek a 600-ast és 500+-t, hanem az 1200-eshez viszonyítva. (Habár ha jobban meggondolom, és az 500-ast feltuningoljuk... — Csika) Előljáróban annyit megjegyeznék, hogy a Posta tényleg azért van, hogy a levelek ott válaszoljon Covboy bátyó, de a szakmai tartalmú levelek válasza szerintem nem odavaló, mivel csak a helyet foglalja ott, és nem mindenkit érdekel. Ugyhogy akár tetszik valakinek, akár nem, az Amigával foglalkozó levelek válasza itt fog történni, mivel Covboy az ilyen levelekkel nem foglalkozik. A másik dolog pedig az, hogy szokott egy pár olyan kérdés is lenni, amelyeket más is feltett volna, csak nem jutott el a levélírásig. Legelőször is egy erősen kritizáló levélre reagálok. Diós(metelt) János, (Az "elmés" szöveccért bocs — Csika) legelőször az *Ishar I.* leírását problémázza, de ez az, amit én csak bepöttyögtem, és nem én írtam. Egy-két dologban igazad van, a képernyőfelbontásoknál én nyomtam félre a HAM és az EHB értékeit, de ez még nem jogosít fel arra, hogy olyan kioktató hangvételt használj, mintha egy hülyegyerekek magyaráznál valamit! A 42-es számtól kezdve (Jó nagy, mi?) a 45ösig, (És egyre csak nő!) kritizálsz, hogy ehhez vagy ahhoz odairhattam volna még ezt is meg azt is. Nem hiszem, hogy ha egy mondattal kevesebbet írok oda, akkor már senkinek sincs fogalma arról, amiről írtam. Szerintem nagyon kevés ember foglalkoztat az, hogy a FastRam miért gyorsabb a ChipRammnál. Gyorsabb, és kész. Akit meg érdekel, az ír egy levelet, és majd akkor válaszolok rá. Ja, egyébként az lehet, hogy tetszik neked a PCInfo, és szerinted jobb is, DE! a leveledben saját magadat hazudtold meg, mivel azt írtad, hogy "A cikksorozat azokat a problémákat vesézte ki, ami a legtöbb embernek (programozóknak) gondot okozott, (Nem is tudtam, hogy a legtöbb ember programozó. Ahogy Getto-t elnézem, nem néz ki annak. És nem hiszem, hogy Getto sörmennyiség gondját megoldja a PC-info. - Csika) esetleg nem volt megfelelő leírás a témához." A levél végén pedig azt írod, hogy "A sok felhasználói program leírása felesleges." Szerintem ha nem volt megfelelő leírás a témához, akkor azt minél előbb pótolni kell, és én ezt csinálom. Kíváncsi vagyok, hogy az *Amiflick*-ről, vagy a *BigAnim*-ről

láltál-e valahol leírást. Sok olyan felhasználó van, akinek csak a program van meg, és a használati utasítás nincs. Ők mit csinálnak? Próbálkoznak addig, amíg valamit el nem rontanak úgy, hogy a wincsijük tartalma nem is hasonlít az öt perccel azelőtti állapothoz??? Egyébként ha figyelmesebben elolvassol egy párat az utóbbi PC-infokból, akkor találni fogsz egy-kettőt, amit ha kétszer elolvassol, akkor sem tudod, hogy miről szól. Példa rá: COV 43. Az egész cikk az IRC-ről meg a finn nyelv előnyeiről és *Douglas Adams*-ról szól. Nem gondolom, hogy a PC-seket ez már hátra érdekelné. (Bocs DADA, de ez így van. Azért még haverok maradunk, ugye? - Csika) Befejezésésképpen meg csak annyit, hogy majd ha az Amigások olyan sokan lesznek, mint a PC-sek, és olyan könnyen lehet kontaktot teremteni egy-két tehetséges emberrel, (A saját tapasztalatom és másé is az, hogy aki egy kicsit is tud már programozni Amigán, az annyira fennhordja az orrát, hogy a környezetében mindenkit lelémez, mert Ő MÁR TUD PROGRAMOZNI!!! — Csika) és olyan olcsón lehet hardware kiegészítőket kapni, akkor majd a rovat arcúlatla is más lesz. Addig is csak az tudom javasolni, hogy ha ennyire jobb szerinted a PC-s rovat (Tök felesleges összehasonlítani, mivel más gép más felépítés), akkor miért nem veszel egyet??? Egyébként ha tudsz küldeni valamilyen leírást, miért nem küldöd? Miért csak ígérgeted? Akkor ennyi, és térjünk át más témára.

Az amigán PC-s formátumú lemezeket a PC0: segítségével olvashatunk, de csak 720-ast, az 1.44-est csak akkor, ha HD-s (Nem HardDisk, High Density) meghajtónk van. Majd írok valamit egyszer a *Cross-Dos*-ról is. Pezotól meg azt kérdezem, hogy ha A1200-esed van, miért használod 2.1-es WorkBench-et??? Sokan érdeklődtek, hogy melyik rajz-program tudja megjeleníteni a .GIF, .PCX formátumú képeket. Sok fajta van, én a *PPaint*-et szeretem. Az emulátorok terén pedig létezik az összes Amigára, a Spectrumtól kezdve a Machintosh-ig. (A lapostetűre hasonlító Primó, és a gyalupadkinézettű TVC emulátorokról nincsenek információim.) Azokat a felhasználói programokat pedig amiknek a leírását lekölzöm, klubokban, vagy copy partikon tudjátok beszerezni, mivel én nem másolok senkinek etikai megfontolásból.

Akkor következésképp a rovat érdemi része. Előljáróban csak annyit jegyeznek meg, hogy szívesen várom az olyan leveleket is, amelyekben megíratok, hogy milyen téma vagy leírás legyen a rovatban. Ha teljesíthető lesz, ígérem lekölzöm. Gondolom nagyon sokan vannak (Szinte mindenki a gamereken kívül — Csika), akik file-okat is másolgatnak, létrehozhatnak keverék-kavarnak. Nagyon sok olyan segédprogram létezik, amely ezeket támogatja, pl. *FileMaster*, *DiskMaster*, *DirectoryOpus*. Most az utóbbiról írnék egy pár szót, de az összes funkcióját nem fogom leírni. Ennek két oka van. Az egyik az, hogy ti is jöjtek rá magatoktól pár dologra, a másik pedig az, hogy én sem tudom az összeset.

DirectoryOpus

A *DOpus* szerintem az utóbbi időkben megjelent file-kezelő programok közül a

legjobb. Egy-két hátrányától eltekintve (Lsd. később) nagyon hasznos, és egyszerű program. Nem hiába, hogy az elmúlt hónapokban mindenféle tuning dolog és hasznos segédokumentumok, tippek, trükkök jelentek meg hozzá. Ha egy páran még nem tudtatok mit kezdeni vele, és csak érdekességből tartottátok meg, akkor most a segítségetekre írom le a kezdeteiket, és ha már belejöttetek, akkor már magatoktól is rájöttök egy-két dologra. Az indítóikonra ráclikelve pár másodperc után megkapjuk a munkaképernyőt. Itt a default beállítást láthatjuk addig, amíg a configurations menüben meg nem változtatunk valamit. A képernyő felső részén (Ha már betöltöttük a wincsi vagy egy lemez tartalmát) láthatjuk a még szabad hely nagyságát. Középen két nagy ablakot látunk. Gondolom mindenki tudja, hogy mire szolgálnak. Az alsó sorban különböző funkciójú gombokat láthatunk. Ezekkel lehet tulajdonképpen a kívánt műveleteket elindítani. A config. menüben több gombot is csinálhatunk, sőt a pull-down menühöz is hozzáférhetünk. A jobb alsó sarokban, (Ezt a mai helyzetben már csak félve írhatom le) akinek jó a szemé, az láthat egy pár apró nyomógombot. Ezek azt hiszem megegyeznek a képernyő tetején a jobb egérgomb lenyomásának hatására előcsalogatott pull-down menüvel. (Nna, ez aztán a mondat!) A jelentésük a következők. Persze sorban.

Tehát:

- Kérdőjel:** (Intőjel, utána a himlőhely. Hehe.) Help utasítás, amelynek benyomására a gomb benyomva marad, ameddig még egyszer rá nem kattintasz. Az értelme pedig az, hogy ha a benyomás után rányomunk valamire (Most meg miért nyomogatsz a joystick tűzgombját??? — Csika) akkor megmondja a funkcióját.
- E: Error Code.** Ha valamit elbaltáztál és kiírt az *Opus* egy-két misztikus számot, ha ezt megnyomod és ide beírod azokat a számokat, megtudod, hogy mi volt a rossz (PI. az egér középső gombja.)
- F: FILE FILTER.** A file-nak adhatunk egy filtert. Gondolom azért, mert nemszereti a meztelábás cigarettát.
- C: CONFIGURATION.** Amiről lejjebb írok valami használható dolgot.
- I: ICONIFY.** Pici sorra varázsolja csodálatos *Opus*-unkat, hogy ha majd használni akarjuk ismét, akkor ne kelljen keresni, hogy hol van.
- Q: QUIT.** Befejező hadművelet.

Ezek után az előbb említett varázslatos Configuration opciók leírása következik. Függetlenül!

Ha belépünk a config. menübe, egy csomó nyomógombot láthatunk. Itt a pull-down menüvel nem foglalkozom, mert az a pár utasítás tők egyértelmű. Tehát, az első nyomógomb a **BUTTONS** nevet viseli. Itt azoknak a nyomógomboknak az utasításait állíthatjuk be, amelyek a főképernyő nagyobb részét foglalják el (Utasításgombok). **PI. Delete, Parent, stb.** A pull-down menüben beállíthatjuk, hogy hány sorban legyenek a gombok, meg a színek, de ezt máshol is megcsinálhatjuk. Alul még látunk gombokat, ezekkel pedig a nyomógombok helyzetét változtathatjuk. A bank szócska az egész nyomógombegységre vonatkozik.

A *copy, del., swap* műveleteket meg szerintem mindenki tudja, hogy mit jelent.

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
WERNER ZSOLT (DADA)

Szia mindenkinek! Mai rovatomban megint tele vagyok coolabbnál coolabb rutinokkal. Először is: hogy kell paraméterezni a DIR-t? Mi is az a COMMAND.COM, és miért nem szabad átnevezni? Hogy kell kinyitni a számítógéphez tetejét? Mi az a TroubleSpace? Szóval ilyen magas kérdésekkel foglalkozunk jelen PC-infókban... NE, ne lapozz tovább, gondolom azért tudod, hogy ENNYIRE sötétek azért nem vagyunk (és az Olvasóink sem azok szerencsére! :))! De azért jó volna, ha visszajeleznének, ne vegyünk-e bele a PC-Infóba kezdőknek szülő cikkeket is (a témában az elutasító véleményem mindenki ismeri, de hát többség dönt. Ez, mielőtt bárki is lamerozni kezdene, még csak véletlenül sem jelenti azt, hogy a színvonalból engednék, hisz így is tele vagyunk jó ötletekkel a jövőre nézve)! Amennyiben mindenki arra szavaz, hogy maradjon ez a színvonal, boldogan vállalom, még ha sokkal nehezebb dolgom is van, mintha öt oldalakat értekeznek olyan bárgyúságokról, hogy a Volkov Commandert hogy kell kezelni. Ja, és végül megagreetzet küldök szokás szerint Csibra Gergőnek Mosonmagyaróvárra, a magyar PC-s scene (a másik CoVBoy <- ez szigorúan az én magánvéleményem- mindig is ez volt, ez van és ez lesz!) talán legeredetibb figurájának (mindamelllett, kitűnő coder), aki eszméletlen hypercool leveleket küldött... Sorry, hogy nem válaszoltam rájuk, de júliusban letáboroztam Esztoroszágon és nem nagyon tökölttem PC-s témákkal (annál inkább az Európa Legszebbjei észét lányokkal!- a tökéleket mindenki értsen úgy, ahogy akarja). Greetset érdemel még persze TARBY/TCC is a felülmúlhatatlan ELiTE.COM-ért!

Az AWE-32

Többen (pl. *Mika Péter*, Budapest) szóltak, hogy nem foglalkoztam a PC-s játékok 2-ben az AWE-32-vel, a Creative Labs új GUS (*Gravis UltraSound*-falójáról (?)). Nos, ez nem csoda, hisz csak akkor dobták ki a piacra, nulla doksival és visszahanggal a profi sceneről, az iRC-n sem volt még senkinek- találgatásokat, féligazságokat pedig nem kívántam közeledni (pláne úgy, hogy a kártyát még életemben nem láttam, nem hallottam, és a műszaki adatait sem ismertem).

Mivel a CoV mindig is erősen scene-orientációjú volt, ezért kiemelten foglalkozom a scene kártyával kapcsolatos észrevételeivel. Erről annyit, hogy az Assembly '94-en megjelent 'fejésekkel' elbeszélgetve, mindannyian rendkívül negatív fogalmazzak a kártya dokumentációjáról (Software Development Kit)- és lehetséges, hogy pont emiatt van a demoscenén a kártya halálra ítéelve, legalábbis az elkövetkezendő egy évben, az örökifjú, bár valóban lényegesen szerényebb teljesítményű GUS-sal szemben. Természetesen a kártya sokkal színvonalasabb az SB-16+WB kombinációnálma már az ez utóbbi párosítást nem szabad megvenni!

Konkrétan arról van szó, hogy bár az AWE-32 SDK-ja ingyenes (az elején 300 US\$-ért adták (volna), de ez valahogy nem volt túl versenyképes az ingyenes, és tízmilliószor jobb GUS SDK-val szemben), de gyakorlatilag a hardverközeli rutinok kizárólag LIB-ekben és OBJ-okban vannak, regiszterkiosztás-leírás, stb... = semmi. Nos, mivel a coderek kifejezetten utálnak gyári LIB-eket használni a demókban (inkább mindent maguk írnak meg, sokszor a 'hivatalos' drivereknél lényegesen hatékonyabban), emiatt, amennyiben a Creative Labs sürgősen nem változtat a politikáján, a demoscenén nem fog elterjedni a kártya. Emellett megjegyzendő, hogy a Gravis ingyenpéldányokat küldött a kártyájából a nevesebb demócsapatoknak a Creative erről szintűgy megfellekezett, bár lehetséges, hogy ezt az ötletet is lekoppintják majd.

Nos, a demoscenén ezek szerint még legalább egy évig a GUS lesz (marad) az abszolút vezető kártya. De mi a helyzet a játékszenével- hisz ez mégiscsak több embert érdekel.

Aki ismeri a Creative rendkívül kemény GUS-ellenes húzásait (szerződések szoftvercégekkel, melyben megiltják a programok GUS-támogatását - az InterNet emiatt megint tele van Creative-ellenes f*ckolással), annak nem nehéz kitalálnia, hogy ezen a scenén az AWE-32, ha lassan is, de biztosan teret hódít. Ugyan mostanság gyakorlatilag az új játékok 60-70 százaléka támogatja a GUS-t, még hozzá nem holmi Roland- (legrosszabb esetben SB-) emulátorokon át, de ki tudja, mit hoz a jövő.

Nagyon fontos kérdés ezek után, hogy lehet-e és fognak-e AWE-32-re GUS emulátorok írni. Nos, az ötlet felvetődött a nemzetközi fórumokon. Ha tekintetbe vesszük, hogy a GUS Mega-EM-je mennyire fellendítette a GUS forgalmát, akkor beláthatjuk, hogy ez a Creative-nek létérdeke- de még csak tervszinten. Sajnos, a kártyának, áttekintve inkompatibilitásait és gyenge pontjait, 'nagyobb a füstje, mint a lángja'- amíg képtelen a GUS emulációjára, felettébb meggondolandó, hogy ne vegyünk-e inkább egy fele/harmadannyiba kerülő GUS-t. Természetesen a scenén e tekintetben valami előrelépés történik, akkor azonnal szólok.

Bővebben. A szubjektív vakteszt során nem tudtam a GUS és az AWE-32 között dönteni- mindkét kártya (MIDI) hangminősége kiváló. Zajt nem hallottam, ami dicséretes a korai SB-modellek kritikán aluli sisterségéhez mérten. A kártyához szállított ROM hangszer-sample-ek között párat gyengébbnek éreztem a GUS-hoz adott megfelelőjénél- de hát mindenki tudja, hogy házilag is rendkívül egyszerű a két kártya között a patch-konverzió, és RAM-ból is tud az AWE32 játszani (Roland-emulációs módban is- ha jól emlékszem). Objektíven tekintve a kártyát, az a következő tulajdonságokkal bír:
Az alapkártya egy SB16 MultiCD, egy EMU 8000 Enhanced WaveEffect wave-chippel. A kártya így természetesen kompatibilis az SB-16-tal és (részlegesen, lásd az SB-16 kompatibilitási problémáiról a könyvben írottakat) az SB-vel (és CD-keket is meghajt: Panasonic (Creative), Mitsumi, Sony. A Mitsumi 16 bites DMA-ját sajnos NEM kezeli).

Az EMU8000t ROM is támogatja (1MB, General MIDI), és alapkiépítésben a RAM-ja 512KB-os, ami szerencsére (két 16M-s SIMM modullal) 28 MB-ig bővíthető (bár a kártyán csak két SIMM számára van hely. Max. 80 ns-os RAM-ok használhatók- de ez a SIMM-eknél nem gond. A RAM-ok nem vegyítődök és mindkét RAM-foglaltnak foglaltnak kell lennie). Érdekességképpen említem meg, hogy ha két 16 MB-os SIMM-mel váltjuk fel a RAM-ot, a 32 MByte-ból csak azért lát 28-at, mert az első négyre ROM memóriát lapoz. A könyvben már írtam a GS-ről és arról, hogy az, elődeihhez képest, több patch-et használ. Ezek a pótlólagos hangszerminták nincsenek a ROM-ban, így ezek GS üzemmódban alapkiépítésben elfoglalják az 512k RAM-ot (megjegyzés a GS üzemmódról: a kártyához 11-féle dob-kitet adnak (RAM)). Persze az egyszerűbb GM

emulációjakor nincs szükség a RAM-ra- minden hangszer a ROM-ból vesz elő az EMU8000. Az MT-32 üzemmód kb. 100k-t használ el a RAM-ból. Még a RAM-mal kapcsolatban említendő meg, hogy a kártyához adott WAV-editorok képtelenek azokat a kártya saját RAM-jába rakni/ott editálni. Ez egy nagyon komoly hiba! Megemlítendő, hogy természetesen a kártya FM és Wave-része párhuzamosan is működhet- így pl. a CakeWalk alatt egyszerre szólhat a 16 db FM csatorna és a Wave rész (külön kártyaként látja ezeket a Windows!). Windows alatt egyébként minden sequencer tökéletesen működik- DOS alatt viszont egyáltalán nem, csak a kimondottan AWE-32-t támogató programok. OS/2 alatt (a GUS egyik leg-nagyobb tévedése- a két éve ígért OS/2 driverek mindmáig nem készültek el) a kártya driverei állítólag már béta stádiumban vannak (nocsak, az IBM csak nem részrehajló?). A Windows NT drájvereket fejlesztik.

Nagyon fontos tény, hogy az EMU8000 NEM tartalmaz semmiféle MIDI-értelmező rutint. Emiatt kell olyan praktikákhoz folyamodni, mint pl. amilyen az AWEUTIL, amely az MPU-401-portra tartó adatokat irányítja át az AWE32 felé. Emiatt bizony zűrök vannak az MPU-401-et támogató, védett módot használó programok esetében- ilenkor sokszor csak az SB módba való visszacsatlakozás segített- de hát milyen rohadt dolog FM-et hallgatni! Az MT-32 emulációról szólva, annak a sysex-et nem támogatja a kártya (csakúgy, mint a Sound Canvas). A kártya, mindent összevetve, General MIDI, Roland GS és Sound Canvas MT-32-kompatibilisnek nevezhető (a Mega-EM-nek megfelelő kompatibilitási százalékot feltételezve).

A kártyán megtalálható a csatlakozósor a WaveBlaster csatlakoztatására (duplaannyi csatorna szólhat egyszerre, stb...).

Összegezve, a helyzetekben inkább mégsem venném meg-most. Nemcsak ára miatt, hanem azért is, mert rengeteg melléfogást elkövettek a kártya megalkotásakor, és jövője is enyhén szólva kétséges. Egy régi, fillérékért megszerzhető GUS sokkal jobb vételnek tűnik. Persze turelem rózsát terem...

Az igaziiO! EL/TE.COM

Ki nem olvasott még ELiTE szövegeket? Vagy éppen írni próbált amúgy igazán ELiTE módon? Ugye, milyen cool, hogyha nem kell az embernek állandóan a SHIFT-et nyomogatnia, ha pl. iRC-n ELiTE-kedik? Ugyan a scenén már megjelent egy Elite.EXE (vagy .COM?), az utolsó verziója 2.0 (taval november tájkán), de arról tudni kell, hogy csak kész szövegfile-okat képes ELiTEsíteni, gépelés közben nem változtatja a SHIFT-et és nem szúr be görög karaktereket (bár amúgy nagyon cool, valami tízféle ELiTE charsetet ismer). Hasonlóan léteznék ELiTE iRC SCRiPtek, azok viszont csak iRC alatt használhatóak. Nos, itt az univerzális megoldás (persze lehet változtatgatni- pl. érdemes az i-t állandóan kicsire konvertálni, s i.t.)!

```
ASSUME CS: Code
Code SEGMENT WORD PUBLIC '_Code'
org 100h
Start: jmp Install
INT9OFF DW 0
INT9SEG DW 0
```

```

INT1COFF DW 0
INT1CSEG DW 0
Activated DB 0
Counter DB 0
NewIntF5 DB 0cfh
; IRET kódja, ha véletlenül használt
megszakításra ütem volna rá...
Table DB "b!g!d!e!s!o!p!m!u!t!r!f",0,0 ;
görög betűk behelyettesítési táblája (a
stringet teljesen nullázzátok ki, ha esetleg
zavarnának!)
NewInt9: pushf
; szimulált interrupt
call DWORD PTR cs:INT9OFF
; meghívjuk az eredeti rutint is, hogy elhe-
lyezze a kódot a bufferben
push bx
push dx
push ds
push di
mov bx,40h
mov ds,bx
mov bx,ds:[17h]
; keyboard flag-ek
and bx,3
cmp bx,3
; mindkét SHIFT le van nyomva?
jne @cimke1
xor cs:Activated,11111111b
; toggle active switch
@cimke1: cmp cs:Activated,0
je Back without action
mov bx,ds:[1ah]
; 0040:001ah mutató a legfrissebb ASCII
kódra (a bill. bufferben)
mov dl,ds:[bx]
; DL-be a lenyomott billentyű ASCII kódját
xor di,di
@cimke4: cmp dl,cs:Table[di]
; benne van-e a görög-betűs táblában?
jne @cimke3
; hát ez c00!...
inc di
mov dh,cs:Table[di]
mov ds:[bx],dh
jmp Back without action
; minden OK, kifelé innen
@cimke3: inc di
inc di
cmp cs:Table[di],0
; nincs-e még vége a táblának?
jne @cimke4
; nem szerepel a g. táblában, szóval lehet
nagybetűvé alakítani
@cimke2: cmp cs:Counter,2
; a 'Counter'-t az iNT 1C-n futó rutin növeli
(másodpercenként kb. 18-szor
(kötekedőknek 18,2), és ha eléri a 10-et,
lenullázza, ezt a jóval több helyet igénylő
RND helyett használjuk. Szóval ha a
'Counter' 3 alatt van, akkor lehet cserélni;
persze ezt mindenki úgy állítja be magá-
nak, ahogy teccik... :)
ja Back without action
cmp dl,'a'
jb Back without action
cmp dl,'z'
ja Back without action
; 'a'-'z'?
sub dl,32
; átalakítjuk nagybetűvé
mov ds:[bx],dl
; na és persze visszaírjuk
Back without action: pop di
pop ds
pop dx
pop bx
iret
NewInt1c: inc cs:Counter
cmp cs:Counter,10
jne Weiter
mov cs:Counter,0
Weiter: jmp DWORD PTR cs:INT1COFF
; elugrunk a régi rutinra is...
Install: mov ax,35f5h
int 21h
; beolvassuk az iNT F5-re mutató mu-
tatót... :)
xor di,di
Compare next: mov al,es:[bx][di]
cmp al,ds:NewIntF5[di]
; a többszöri installáció elkerülésére...
jne Let_us_go
inc di
cmp di,20
; 20 byte-ot hasonlítunk

```

```

jne Compare next
jmp Already_Installed
Let_us_go: mov al,9
; lehet installálni...
int 21h
mov INT9OFF,bx
mov INT9SEG,es
mov al,1ch
int 21h
mov INT1COFF,bx
mov INT1CSEG,es
; eltároljuk az INT 9 és 1C mutatóit, még
szükségünk lesz rá...
OK 2 install: mov ax,2509h
mov dx,OFFSET NewInt9
int 21h
mov al,1ch
mov dx,OFFSET NewInt1c
int 21h
mov al,0f5h
mov dx,OFFSET NewIntF5
int 21h
; állítjuk a vektorokat...
mov ah,9
mov dx,OFFSET Installed_msg
int 21h
; kilököjük az 'Installed' szöveget...
mov dx,OFFSET Install
int 27h
; rezidens kilépés...
Already installed: mov ah,9
mov dx,OFFSET Already_installed_msg
int 21h
; sorry, már van egy belőlem a
memóriában... :)
mov ax,4c01h
int 21h
; 1-es hibakóddal kilépünk
Installed msg DB 13,10,"Cool V1.0
installed.",13,10,"Coded by TARBY (R) of
TCC.",13,10,"Press the LEFT & RIGHT
SHIFT together 2 toggle active state.",
13,10,"Have fun... :)",13,10,'$'
Already installed msg DB 13,10,"Cool
V1.0 ACREADY INSTALLED...",13,10,'$'
Code ENDS
END Start
; HoGY mire képez ez a MOGY...

```

A FIRE-rutinokról

A témát először a **VangelisTeam** robbantotta be a scene köztudatába, *Pasca*/ban írt **FIRE**-rutinjukkal, ami egyszerűsége ellenére is piszok látványos volt. Nos, után elmagyarázom a **Fire** rutinok alapjait, következésképp ezen alapuló, de százszer gyorsabb **ASSEMBLY** rutin!

A palettabeállítás a tűz színe alapján értetjük meg: tiszta feketéből folyamatosan tiszta fehérbe, sárgába ill. vörösbe kell átmennünk (persze az sokszor inkább csak próbálkozás kérdése, hogy **konkrétan** milyen értékeket alkalmazzunk).

A tűzrutinok alapeleme ezen kívül két (azonos méretű) **tömb**. Ezek mérete sok dologtól függ- sajnos még **486**-on sem lehet elég gyors rutint írni, ezért bizony főleg a sebesség lesz a limitáló tényező. Először mégsem tárgyalom az igazándiból használható függőleges irányú pixel-sokszorosítás ill. eleve csak egy kis képernyőszeletet használó rutinokat, azokra példát csak a kódnál mutatok- így tegyük fel, **320*200**-as tömbünk van (**64000** byte). Az egyik tömböt nevezzük el **actual screennek**, a másikat **to be displayednek**. Már ebből látszik, hogy itt bizony **MOV**-ok lesznek, mégpedig az utóbbi tömbből az előbbibe. **A to be displayed** kezdeti feltöltéséhez a múltkörü **CoV**-ban már tárgyalt **RND**-rutint hívhatjuk segítségül, amikoris **0** és **199** között kell generálnunk a véletlenszámokat az ún. **hotspotokhoz** (ezek azok a pontok, amelyek a lángban is teljesen váratlanul felvillannak, és mintegy másodlagos lángforrást képeznek). Ezen felül a legalsó sor minden byte-jába belenyomunk színeket, szintén véletlenszerűen és **0-255** közül választva (így összességében úgy **300** pontnak kell értéket adnunk: **200** legalul, és **100** véletlen).

Nem nehéz kitalálni, hogy magának az efektnek a működése a már említett **MOV**-on alapul. Persze, **MOV** közben el kell vé-

geznünk pár módosítást, a következőképen: minden pixel környezetéből számolunk ki- azaz abból átlagolunk. Ha elképze- lünk egy, a bal felső sarokból (**0,0**) indexszel induló tömböt (**2**. koordináta: oszlop), akkor értelemszerűen a célbuffer (**2,2**) koordinátáját a kiinduló bufferben a (**2,2**) pontot körülölelő **összes** pont (**8 db**) értékét összeadjuk, majd ezt természetesen (átlagolás!) **nyolccal** osztjuk (persze képernyő szélén vagy sarkában levő pontra nincs átlagolás, mert annak vmilyen irányban nem lennének szomszédai). Ekkor persze még nem mozog felfelé a tűz, valamint a színei sem halványulnak el. A felfelé mozgás nagyon egyszerűen megoldható: a céltömbbe mindig a forrástömb **1-gyel** lejjebb levő pixelsorának adatait írjuk- konkrétan pl. cél (**3,1**)-es pontjának értékét a forrás (**4,1**)-es pontjával tesszük egyenlővé (miután azt már kiátlagoltuk- lásd fent). Aztán: elhalványulás- pofonegyszerű, mondjuk eggyel csökkentjük a kiátlagolt értéket (próba!).

A már a bevezetőben említett sebesség-problémákra gyógyírt jelenthet az, hogy pl. **NEM** az **összes (8)** környezetbeli pixel értékét átlagoljuk, hanem pl. csak az alul és a felül levőét (majd kettővel osztunk). Ezen kívül engedményeket tehetünk a képernyő felbontása terén is, pl. ha meg-négyszerezünk a **scan line**-ok fizikai megjelenítését (konkrétan: az első **50** sor, négyszeres magassággal, az egész képernyőt kitölti, s ilyenkor **1** pixelnek értéket adva az automatikusan **4** pixelnek felel meg).

A következők példa **32*64**-es tömböket használó, rasztersokszorosítás nélküli (így a láng elég kicsi, de gyors és **c00!**), a képernyő bal alsó sarkában.

```

.286
JUMPS ; mert különben lenne egy túl
hosszú relatív ugrás
ASSUME CS: Code,DS: DATA
Data Segment Para Public 'Data'
flames db 32*64 dup (0)
new_flames db 32*64 dup (0)
x dw 0
y dw 0
Data Ends
Code Segment Para Public 'Code'
Demo Proc Far
push ds
xor ax,ax
push ax
mov ax,_DATA
mov ds,ax
mov ax,0013h
int 10h ; 320*200*256
mov dx,03c8h ; először, beállítjuk 4 db
FOR ciklussal az alapszíneket
xor al,al
out dx,al
inc dx
mov cx,8
voros szinek:
mov al,16
sub al,cl ; CL=8...0- ezt vonjuk ki 16-ból.
Tehát az eredmény: 8, 9... 0F
shl al,3 ; AL=AL*4 (ha itt 2-vel
szorzunk, ugyanakkor cx-et 16-ról indítjuk,
akkor sötétebb tónust kapunk- de az sem
rossz!)
out dx,al ; 03c9-re
xor al,al ; 0 kétszer 03c9-re- ez azt jelenti,
a GREEN és a BLUE összetevő 0, csak
RED van, az pedig egyenletesen (fekete ->
vörös) erősödik
out dx,al
out dx,al
loop voros szinek ; nyolcszor ugyanez
mov cx,16
sarga szinek ; ez is az előbb látott mó-
don, FOR ciklussal oldja meg az egyenle-
sen növekvő színösszetevő eltárolását
(most 16 értéket vonunk ki), s most a
sárga színt dolgozzuk ki (azért 60 a RED
értéke, és 0 a BLUE-é!)
mov al,60
out dx,al ; R= #60
mov al,16

```

```

sub al,cl ; G = egyenletesen nő 2*(0-tól
OF-ig)
shl al,2
out dx,al
xor al,al
out dx,al ; B = 0
loop sarga szinek
mov cx,16 ; sarga -> fehér színskála
feher szinek:
mov al,60
out dx,al ; R, G = #60
out dx,al
mov al,16
sub al,cl
shl al,2
out dx,al ; B = 2*(0...Of)
loop feher szinek
mov cx,216 ; marad 256-8-16-16
szin = 216- ezeket fehérre állítjuk
mov al,63 ; R=G=B=max=#63 a teljes
fényerejű fehérhez
maradek:
out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop maradek
WaitUntilKeypressed:
push ds
pop es ; ES most szintén az adatainkra
mutat
cld ; növekvő irányú tömbműveletek
lea di,flames+64 ; (ES:DI)= seg:offs
[flames] + 64
mov si,di ; SI:=DI
add si,32 ; tehát SI=DI+32- lásd: 32
byte reprezentál egy sort, és az alább levő
sort 'másoljuk' feljebb eggyel
mov cx,61*16
rep movsw ; az egész tömböt eggyel
feljebb húzzuk
add di,6
mov cx,4 ; 4 értéket fogunk felvenni, amit
az új lángra felveszünk
@put hot spots:
push di ; elmentjük a RANDOM hívása
előtt a fontosabb regisztereket
push cx
push di
mov ax,20 ; 0..19 tartományban kérünk
egy véletlenszámot
call random ; a rutin a CoV előző
számában található (lásd a kód végén a
kommentet!)
pop di
add di,ax ; di:=di+az új X koordináta
push di ; elmentjük
mov ax,190
call random ; 0...189, AL-ben kapunk így
vissza hasznos eredményt
pop di ; a 0..19-cel megnövelt, random X
koordináta
pop cx
mov ah,al
mov [di],ax ; a hotspot felélesztése
pop di
loop @put hot spots ; most csupán 4
hotspot-ot állítunk be (tekintve a kis X
irányú kiterjedést)
mov word ptr x,1 ; x, y: lásd a data
szegmensbeli deklarációt- az épp vizsgált
sor, ill. oszlop.
mov word ptr y,1
@scanning flames ; na, most dobjuk be a
már említett 8-környező-pontból történő
átlagképzést!
mov di,y
shl di,5
add di,x
xor ax,ax ; AX:=0, BX:=0
xor bx,bx
mov bl,flames[di-33] ; bal fent
mov al,flames[di-32] ; fent
add bx,ax
mov al,flames[di-31] ; jobb fent
add bx,ax
mov al,flames[di-1] ; balra
add bx,ax
mov al,flames[di+1] ; jobbra
add bx,ax
mov al,flames[di+31] ; bal lent
add bx,ax
mov al,flames[di+33] ; jobb lent
add bx,ax
add bx,ax ; itt kétszer adjuk hozzá a jobb
alsó pixel értékét az eredményhez. Ez is
próbálkozás eredménye :-

```

```

shr bx,3 ; 8-cal osztunk
mov new_flames[di],bl ; és elmentjük
inc x
cmp word ptr x,32
jb @scanning flames ; a sorban teljesen
végigmegyünk (persze a két legszűlső pont
kivételével). Amennyiben ezzel végeztünk
(Jump Below nem ugrik), akkor ugyanezt
mind a (64-1-1) sorra elvégeztük.
mov word ptr x,1 ; visszaállunk az 1. osz-
lopra
inc y ; és a következő sorra lépünk
cmp word ptr y,64
jb @scanning flames ; minden sorra
lea di,flames
lea si,new_flames ; és a kiindulási tömböt
átnyomjuk a screen-tömbbe
mov cx,64*16 ; wordöket nyomunk
(majdnem 2* gyorsabb, mintha 64*32-
szer byte-okat másolnánk)
rep movsw
mov ax,0a000h ; és kirakjuk a
képernyőre- bal alsó sarok.
mov es,ax
lea si,flames
mov di,320*135
mov bx,60
@screen put:
mov cx,16
rep movsw
add di,320-32
dec bx
jnz @screen put
mov dx,03dah ; retrace-re várunk
@vert retr1:
in al,dx
test al,8
je @vert retr1
@vert retr2:
in al,dx
test al,8
jne @vert retr2

```

```

in al,60h ; nyomtunk ESC-et?
cmp al,1
jne WaitUntilKeypressed

```

```

mov ax,0003h ; Textmód, exit.
int 10h
mov ax,4c00h
int 21h
Demo EndP

```

; ide írjátok be a KezdoRand dd 0-tól az EndP-ig a Random rutint (előző CoV)!

Code ends
END Demo

A rutint érdemes kibővíteni úgy, hogy mind a négy sarokban (a jobb oldalhoz a di betöltésénél (mov di, 320*135 + valam)) (319-32)-t adjunk!) égjen láng (ha azonos lángokat használunk, akkor persze az egész rutin sokkal gyorsabb lesz!). Ez kezdők által is megcsinálható kézimunka-blokkműveletek vagy belseő változók, nem kell hozzá más, csak túlelem és megfelelő mennyiségben adagolt label.

Az X-Mode

Vissza-visszatérő téma a scenén az, hogy írjunk végre vmit az X-mode-ról, mivel a magyar irodalomban (diskmagokban sem!) semmi sem jelent meg ezidáig a dologról. Az X-mode előnyeiről valószínű mindenki tud: valamennyivel kultúraltabb, magasabb felbontást jelent, mint a normál 320*200*256, másrészt mivel ilyenkor egy pixel **ténylegesen** 1:1 kiterjedésű (ún. square aspect ratio-jú), s a normál algoritmusokkal rajzolt körök sem tűnnek nyomorék ellipsziseknek; valamint a fel-le hardware-scrollt is állati könnyen megejthetjük az alanti rutinokkal. Viszont van egy hatalmas hátulütője az X-mode-nak: a sebesség. Emiatt erősen meggondolandó, hogy normál grafikákat tegyünk-e így ki a képernyőre. Szerencsére maga a kódolás egyáltalán nem bonyolult, és így legalább betekintést nyerhetek abba is, hogy **NORMÁL 320*200*256**-os módban hogy használhatjuk fel a videokártya kihasználatlan min. **192k RAM**-ját. Ráadásul a rutinok olyanok,

hogy megfelelően szabványos illesztési felülettel rendelkeznek a külvilág felé. Mindenki tudja, hogy **0A0000h**-n van a videoszegmens kezdete, és az offset a következő igen egyszerű képlettel számolható: **offset=(320*y)+x**, s csak belökjük a 8-bites színregiszter címző értéket és máris az adott színnel ott pompázik a pixel (az olvasás hasonlóképpen piszok egyszerű- nincs maszkolás meg egyéb lamerkodás, mint a **16** színű módokban). Viszont, az nem éppen közismert, hogy az alap-VGA-mód egyáltalán nem memóriatakarékos, ugyanis **256k**-t használ fel egyetlen, fizikailag csak **64k**-s kép letárolására (míg a **16**-színű módokban a VGA kártyán több (virtuális) képet is eltárolhatunk). Hogy is működik ez? Nos, a VGA hardver a memóriáját **4** bit-plane-be szervezi (ahogy már ismerjük az EGA módok alapján, amikor ezek a plane-ek a vörös, zöld, kék és intenzitás-színeket állítják be (EGA)). Amikor egy pixelt módosítani próbálunk, akkor a **Write Plane Enable** regisztert beállítjuk a megfelelő plane-re- míg az olvasás lényegesen nehezebb, hisz egyszerre csak **1** bitplane-ről olvashatunk. Mivel a videoszegmensben sima offsetcímmel címezve **64k**-t érünk el, ez $8*65,536=524,288$ **16**-színű pixelt jelent- és ez azt jelenti, hogy **320*200*16**-ban **8** lapunk van, míg **640*480*16**-ban kettő.

Érdekes módon, **VGA** üzemmódban nincs ilyen logika alapján működő (csak éppen ott **8** plane-et használó és hasonlóképp takarékos) memóriaszervezés- helyette ott van a lényegesen egyszerűbb, de memóriazabáló, már ismert címzésű módszer. Illetve mégsem olyan ismert, hisz jó, ha azonnal tisztázzuk, mi is történik, ha belökjünk valamit a **VGA** memóriájába, azaz **A000:XXXX**-re.

Amikor egy byte-ot számot beírunk a memóriába, az automatikusan kiválasztja a már említett, egymás után **fűzőt** **4** bit-plane (ebből **4** db van! $4*64k = 256k$, látszik, hova is tűnt az a bizonyos **192k**!) valamelyikét- mégpedig a cím legalsó két bitje alapján. Aztán **ENNEK** a lapnak a címére nyomja be az egybyte-os színregiszter-értéket a rendszer (az olvasás teljesen hasonló). Látszik, minden **64k**-s lapon csupán **16k**-t (minden **4**. byte-ot) használunk fel ténylegesen (mellesleg ezért is hívják ún. **chained** módnak a **VGA 256** módot).

Szerencsére a **VGA**-nak van egy olyan címezhető konfigurációs bitje, az ún. **Chain-4** (**3**. bit, **03c4h**, index **4**), ami **16** színű üzemmódban **0**, míg a rendes **13h**-s módokban **1**, és pont ez kapcsolja be a fent vázolt **VGA**-lapozást. Persze ennek a bitnek az átkapcsolása nem jelenti még a **256**-színű üzemmód bekapcsolódását. Nos, miután ezt a **Chan-4** módot kikapcsoltuk (**0**), ugyan elvesztettük az eddig olyan egyszerű címzést, valamint egy csomó sebességet (a már említett **FILL**-es alkalmazás kivételével), de nyertünk **192k** memóriát. Ilyenkor tehát minden byte **négy** pixelt címez (amikor minden negyedik pixel azonos plane-en van). S így, mielőtt bármit is íránk a **VGA** memóriába, jó lesz, ha meggyőződünk arról, hogy a **Write Plane Enable** regiszter megfelelően fel van-e készítve, hogy ebből csak egyetlen pixelt gyűjtünk ki ténylegesen- látszik, rengeteg **OUT**-ra szükségünk lesz a regiszterek felé. Ezek szerint már a memóriaproblémákat megoldottuk- most már csak azt kell megtárgyalni, hogy is kapcsoljunk át **X-mode**-ba, közvetlen regiszterírással (ui. mint sokan tudják, természetesen **NINCS** külön definiált, a **Set video mode** által beállítható **X-mode**). De először is lássuk, hogy is kell átkapcsolni azt az ominózus **Chan-4** bitet.

/* width, height: az aktuális, bekapcsolni kívánt videoüzemmód pixelszáma (320*200/240).

widthBytes: megadja, hogy egy képernyősor hány byte-ból áll (norm. **VGA** módban ez egyenlő a width-szel, de amennyiben **1** byte több pixelt is címez,

értelem szerűen kisebb lesz ez az érték)*/
int width, height, widthBytes;

```
/* actStart: az épp írt (de nem kötelezően látott) page címe, míg visStart a képernyőn levő (látható) lap címét tartalmazza. Persze ez utóbbit a VGA Screen Start regiszterébe is át kell adnunk, míg az előbbit csak a rajzolótáblákhoz használhat eltolásokat *!  
unsigned actStart, visStart;  
set320x200x256_X() {  
 union REGS r;  
 /* VGA BIOS, mode 13h */  
 r.x.ax = 0x0013;  
 int86(0x10, &r, &r);  
 /* A Chain-4 bit kikapcsolása (3. bit, index 4, port 0x3c4) */  
 outport(0x3d4, 0x0604);  
 /* Word mode kikapcsolása (Mode Control regiszter (CRT Controller (index 0x17, port 0x3d4) */  
 outport(0x3d4, 0xe317);  
 /* Double-word mód bekapcsolása (Underline Location regiszter bekapcsolása (index 0x14, port 0x3d4) */  
 outport(0x3d4, 0x0014);  
 /* FOR: kitöröljük az egész memóriát, mind a 4 plane-et kiválasztva és az egész szegmensbe 0-t írva */  
 outport(0x3d4, 0x0f02);  
 memset(vga+1, 0, 0xffff);  
 vga[0] = 0;  
 /* És végül a globális változókat felparaméterezzük- ne feledjük, még mindig csak 200 sorunk van! */  
 width = 320;  
 height = 200;  
 /* Mivel minden byte 4 pixelt címez, ezért egy scan line byte-okban mért szélessége egynegyede az ott található pixelek számának */  
 widthBytes = width / 4;  
 /* Kezdetben a látható és az általunk (utasításokkal) elért page-et azonos címré, mégpedig a000:0000-ra állítjuk */  
 actStart = visStart = 0;  
 }
```

Ebből a kis forrásból már látszik, hogy már a kívülről is látható két változó, az actStart és visStart segítségével válthatunk (végre) a VGA min. 256k memóriájában található lapok között. Most egy-két rutin: setActiveStart: a bemenő paraméterre állítja az épp elért lapot; setVisibleStart: melyik byte-ról induljon az aktuális képernyőtartalom megjelenítése; a két setXXXPage(): ez a paraméterként átadott lap offset címét határozza meg, immár figyelembe véve a változó függőleges és vízszintes méreteket, valamint a lap logikai számát (az első lap a 0).

```
setActiveStart(unsigned offset) {  
 actStart = offset;  
 }  
setVisibleStart(unsigned offset) {  
 visStart = offset;  
 outport(0x3d4, 0x0c); /* felső byte */  
 outport(0x3d4+1, visStart >> 8);  
 outport(0x3d4, 0x0d); /* alsó byte */  
 outport(0x3d4+1, visStart & 0xff);  
 }  
setActivePage(int page) {  
 setActiveStart(page * widthBytes * height);  
 }  
setVisiblePage(int page) {  
 setVisibleStart(page * widthBytes * height);  
 }
```

És végre: pixel-kigyújtás ill. beolvasás, amire mindenki várt (erre minden más rutin felépíthető). Mivel minden cím 4, egymás melletti pixelt ér el, ezért MINDIG a Write Plane Enable-n kell állítani az elérni kívánt plane-et (amit mindig az alsó két bit ad meg). Az offsetet is itt számítjuk ki: offset = (width * y + x) / 4 (erre a címre írhatjuk ki a 256 szín vmelyikét). Mellesleg

itt egy VGA tömbbel jelöltem a VGA memóriáját [A000: offset+actStart].

```
putPixel_X(int x, int y, char color) {  
 outportb(0x3c4, 0x02);  
 outportb(0x3c5, 0x01 << (x & 3));  
 vga[(unsigned)(widthBytes * y) + (x / 4) + actStart] = color;  
 }  
char getPixel_X(int x, int y) {  
 outport(0x3c4, 0x04); /* a plane kiválasztása */  
 outport(0x3c4+1, x & 3);  
 return vga[(unsigned)(widthBytes * y) + (x / 4) + actStart];  
 }
```

Nem árt megjegyezni, hogy a Write Plane Enable regiszter nem CSAK egyetlen plane-et választhat ki, hanem egyszerre akár mind a négyet, lásd:
03c4, index 4: bit3: plane 3 enable
03c4, index 4: bit2: plane 2 enable
03c4, index 4: bit1: plane 1 enable
03c4, index 4: bit0: plane 0 enable
Előny: ha egymás melletti 4 pixelt akarunk kiszínezni (poligon, fill), akkor az lényegesen, négyszer gyorsabban lesz (hasznolnánk a Write Plane Enable-re menő OUT-okat is érdemes minimalizálni, hisz azok eléggé lassú utasítások- ezt már fent megemlítettem, miért is hátrányos a felfűzetlen mód használata).

Ha a lapok nincsenek összekapcsolva, akkor a Write Plane Enable/Read Plane Select regiszterben kell beállítanunk azt, hogy mely lapokra vonatkozzanak írás/olvasásműveleteink. Természetesen ilyenkor egy cím 4 pixelt takar.

Végül, hogy kapcsoljunk át 240 soros felbontásra? Miután a már bekapcsoltuk a normál 200 soros unchained felbontást, a vertikális színkron-polaritás biteket megváltoztatjuk a Misc. Output Regiszterben (épp ezzel érjük el a bevezetőben említett 1:1 aspect ratio-t). A következő pár OUT a függőleges időzítés regisztereit hangolja át a megváltozott vertikális felbontásnak megfelelően (külön felkommentezve):

```
set320x240x256_X() {  
 set320x200x256_X();  
 outportb(0x3c2, 0xe3);  
 outport(0x3d4, 0x2c11); /* írásvédelem kikapcsolása */  
 outport(0x3d4, 0x0d06); /* vertical total */  
 outport(0x3d4, 0x3e07); /* overflow register */  
 outport(0x3d4, 0xea10); /* vertical retrace start */  
 outport(0x3d4, 0xac11); /* vertical retrace vége és írásvédelem */  
 outport(0x3d4, 0xdf12); /* vertical display engedélyezésének vége */  
 outport(0x3d4, 0xe715); /* vertical blanking - indítás */  
 outport(0x3d4, 0x0616); /* és leállítás */  
 /* és átállítjuk a függőleges felbontás kívülről is látható értékét, hogy a későbbi rajzműveletek már észrevegyék az új függőleges felbontást */  
 height = 240;  
 }
```

Végül, aki nem értette volna meg ezt a lapozási technikát, annak itt van egy kis memóriatérkép: először a normál chained üzemmódról, utána pedig az unchainedről.

Plane 0: (első 64kByte)			
0	10	310	319
0??74??78??2???	??2??76???	
Plane 1: (második 64kByte)			
0	10	310	319
?1??75??79??3???	??3??7???	
Plane 2:			
0	10	310	319
??2??76??20??74?	0??74??78?	
Plane 3:			
0	10	310	319
??3??7??7??1??7?	?1??75??79?	

Plane 0 (a vége 79, és NEM 319!!! Lásd a 4-bites átfogást: 320/4=80 (és 0-ról induló számolás))

0	10	70	79
0482604826048260	0482604826	
Plane 1:			
0	10	70	79
1593715937159371	1593715937	
Plane 2:			
0	10	70	79
2604826048260482	2604826048	
Plane 3:			
0	10	70	79
3715937159371593	3715937159	

Végül az ASSEMBLY'94-ről

Kommentár nélkül a végeredmény (azokat olvassátok el a diskmagokban!):

PC DEMO

1. Verses/EMF
2. Holistic/Cascade (??? Basszus, pont ezt nem láttam...-DirkGent@iRC, ismertebb néven Dirk Gently)
3. Heartquake/Iguana
4. Warp/Legend Design
5. Images/Epical

PC INTRO

1. Airframe/Prime
2. The Magic Circle/TET
3. Fyvush/Jamm
4. Placebo/Complex
5. Psychic Flights/Spirits

4 CHANNEL MUSIC

1. LizardKing/Triton

2. Petroff/Absolute

MULTICHANNEL MUSIC

1. StarGazer/Sonic

2. Cube/Hysteria

3. LizardKing/Triton

PC 4KB INTRO

1. Stoned/DUST

2. Optimistic/Epical

3. Fractals/Schwartz

GRAPHICS

1. Destroy/CNCD

2. R.W.O & Zinko

3. Louie/Insane

Még megemlítené egy QBASIC-ban írt demó (a Brainwash Inc.-től a Microsoft Rulez), amit ajánlok mindenkinek (a code tényleg trágya, de még ebben voltak a legjobb ötletek). NEM forgatták le a döntőn (ami egyébként a hajnali 4 órakor kelő nap miatt amúgy meglehetősen fejtetlenül folyt), ugyanis diszkvalifikálták a válogatón valószínű a FC-t 'csipkedő' hozzáállása miatt. Volt egyébként még egy-két flamewar a party után az UseNet-en, pl. egyes kanadaiak szítkozódtak, mert állítólag a közönség fütyült, amikor a zászlajukat mutogatták a demóban, de igazán nagy botrány nem volt. Kár, hogy a FC nem mutatott be semmiféle igazán nagy dobást.

Még egy-két kérdésre válaszolok. Mivel a jövő számban mindenképp írok majd a DMA-ról, nem árt megtudnotok, mit is tud, mire képes egy normális gépen (Szikszói Szilárd kérdezte Komáromból). Nos, egy 486-on a mem->mem másolás processzorral 20MByte/sec-mal megy (lemértem). Ugyanez DMA-val olyan 1.3-1.5MByte/sec. Sajnos nemcsak hogy fenelassú a DMA, de még egyrészt ez sem teljesen független a proctól (így az áll, míg a DMA tölti/üríti a memóriát), másrészt a 0.1. DMA channel általában a hangkártyák számára van fenntartva (persze egyes esetekben üdvözlő, pl. SB meghajtása, vagy DMA-s CD-ROM-ok, mint pl. az összes Mitsumi). Úgy pl. VGA kártyák RAM-jába MOV-olást érdemesebb procin át csinálni. Ha már szóba került a VGA minél gyorsabb elérése, páran megkérdezték, hogy movsd-vel lehet-e/érdemes-e adatokat nyomni a kártyába. NEM, sok olyan VGA kártyával volt már dolgom, amit egyszerűen nem lehetett így meghajtani (meg aztán az ISA 16 bites busszélessége úgys rendkívül lecsökkenti a sebességnövekedést).

SPCH

SPCH. Hogy mi az az SPCH? Hát Short PC Help. Ez lesz az egyik új rovatunk címe, már ha ti is áldásokat adjátok rá. Mint ahogy nevében is utalunk rá (gy. k. short=rövid), Egyelőre MAXIMUM 1 oldalt fog elvenni számonként az újságtól — kezdetben azonban meg fogunk maradni a fél oldalnál. Hogy mivel is fogunk itt foglalkozni? PC-s témában érkező kérdéseitekkel és egyben ez lesz a PC-s Helpline, továbbá igyekszünk kielégíteni a kezdők és potenciális vevők igényeit is. Hasznos rovat lesz a régebbi, elavult(abb) géptípussal rendelkezők számára. Azaz kérdezhettek software témában is. Tehát mostantól várjuk javaslataitokat, véleményeteket, ötleteiteket a rovatall kapcsolatban, de természetesen jöhetnek rögtön kérdések is. A borítékra írjátok rá hogy SPCH. Ha eredetileg CoVboynak írtok, de ki akarjátok fejteni véleményeteket a rovatall kapcsolatban, akkor is írjátok rá, elolvasás után rögtön repül CoVboyhoz.

NAFA (SPCH rovatvezető)

C64

LEMMINGS
Wasted Time
A Gálya
A kastély
A gonosz herceg
The Curse
Mayhem in Monsterland
Shadow of the Evil
Logan
Boom

Amiga

Legacy of Sorasil
Banshee
Elite 2. - Frontier
James Pond 3.
Hired Guns
Space Hulk
T.F.X.
Subtrade
Theatre of Death
Heimdall 2.

PC

UFO
Pacific Strike
Syndicate
Inherits of the Earth
Elite 2. - Frontier
Goblins 3.
Doom 1.2
Ultima VIII.
Kyrandia 2.
Lands of Lore

Plus/4

Bard's Tale I-III.
Blow
Snowball
Magic Candle
Storm Ac.Europe
Laser Squad I-II.
Fish!
LOM & Doomdark's R.
Split Person.
Erik the Viking

MEGJELENT! — MEGJELENT! — MEGJELENT! — MEGJELENT!

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A jubileumra megjelent gyűjteményes kiadások korlátozott példányszámban még megrendelhetők!

Számítógépes
POKE & TRUZZ
LEXIKONJA

Több ezer
POKE,
CHEAT,
és tipp

C64-re, Amigára,

PC-re és konzolokra

Megjelenik: '94 októberben

Ára: 699,- Ft helyett

(csak a könyv megjelenéséig)

előfizetéssel: 499,- Ft

Commodore Számítógépek

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C = Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/OMB	239.200,- Ft
C = Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/OMB	151.200,- Ft
Commodore 1085S Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó Amiga 500/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.992,- Ft
Commodore C-64/II.	7.432,- Ft
Commodore C-64 Game set	7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez)	15.920,- Ft
Commodore Amiga → Eurocart kábel	392,- Ft

Joystickok

Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quickshot) ..696,- Ft-3.032,- Ft

Mágneslemez

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

Memóriabővítők

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órás bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.992,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
2.0 Mb-os órás bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft
8.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

Sega Termékek

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18.392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	31.992,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re	72,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	392,- Ft
Swift Mouse Amigához	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midí Amiga Interface	2.800,- Ft
Handscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2.392,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

G.V.P. Termékek

G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	79.200,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	9.992,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	127.992,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok

386SX-40 Mhz	7.400,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	10.180,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.992,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, (AMI) 17.440,- Ft	
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa LB (OPTI, AMI)	19.200,- Ft
486SLC-33 Mhz	12.120,- Ft
486SLC-2-50 Mhz + coprocessor ...	15.520,- Ft
486DX-XXMHz 256 KB Cache, 3 Vesa No CPU (AMI)	9.280,- Ft

Processzorok, koproc.-ok

KT387DX 40 Mhz koproc.	2.592,- Ft
ULSI 387SX-33 Mhz (487 SLC)	3.120,- Ft
ULSI 387 DLC-40 Mhz	3.600,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	16.500,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	19.488,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	24.640,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	18.500,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	20.088,- Ft
486DX-2-50 Mhz CYRIX	19.920,- Ft
486DX-2-50 Mhz AMD	23.728,- Ft
486DX-2-50 Mhz INTEL	25.360,- Ft
486DX-2-66 Mhz AMD	24.992,- Ft
486DX-2-66 Mhz INTEL	27.640,- Ft
486DX-4-75 Mhz INTEL	65.992,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	73.992,- Ft
Processzor-ventilátor	696,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.992,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	19.680,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	25.280,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse

1.2 Mb FDD Panasonic	4.880,- Ft
1.44 Mb FDD Panasonic/Chinon	3.632,- Ft
AZTEC CD-ROM dupla sebesség vezérlő, közvetlen play	18.500,- Ft
102 gombos keyboard (Angol)	1.792,- Ft
102 gombos keyboard (Magyar)	1.840,- Ft
102 gombos keyboard BTC (Angol) ...	2.128,- Ft
ACOMP mouse + SW	864,- Ft
DEXA mouse + SW	1.216,- Ft
Micro mouse + mini pad + SW	960,- Ft
True mouse 1 + pad + holder + SW	1.856,- Ft
MICROSOFT OEM mouse eredeti	3.520,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner

Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	660,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster 2.0	7.080,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.280,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	13.520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.840,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MULTI CD	21.440,- Ft
Mono kézi scanner 256 szürke + SW	13.992,- Ft
Ramok, Winchesterek	
414256 DIP RAM	544,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.292,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.600,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	14.992,- Ft
210 Mb Conner winchester	18.992,- Ft
280 Mb Seagate winchester	20.992,- Ft
340 Mb Quantum winchester	22.500,- Ft
420 Mb Seagate winchester	27.600,- Ft
420 Mb Conner winchester	23.992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	37.992,- Ft
HDD beépítő keret	120,- Ft

Számítógépházak

Babyház + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp ledes	4.296,- Ft
Minitorony + 200 W táp led., frekis .	4.400,- Ft
Miditorony + 200 W táp led., frekis .	5.688,- Ft
Nagytorony + 200 W táp led., frekis .	7.880,- Ft
300 VA szünetmentes tápegység	11.120,- Ft

I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1.088,- Ft
Hurricane IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.264,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	3.120,- Ft
Trident 8900 VGA 0 KB RAM	2.800,- Ft
Trident 8900 VGA 1/1 MB RAM, TC ..	6.840,- Ft
Trident 9400 VGA 1/2 MB, Ves., TC .	9.360,- Ft
Tseng ET-4000AX 1/1 MB, TC	9.600,- Ft
Tseng ET-4000AX 1/1 MB, Ves., TC	11.240,- Ft
Tseng ET-4000W32 1/2 MB, Vesa, TC	13.480,- Ft
Avance 1/2 MB, VESA, TC	9.240,- Ft
S3 1/2 MB, VESA, TC	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI ...	11.360,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	16.240,- Ft

Monitorok, Szoftverek

14" Mono SVGA (800x800)	9.992,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION .	25.200,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI)	
AXION	28.960,- Ft
15" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI, DIG)	
AXION	39.992,- Ft
14" üveg monitor filter, földelhető 'kantáros'	720,- Ft
MS-Dos 6.2	5.880,- Ft
MS-Windows 3.1 magyar	4.640,- Ft
Corel Draw 5.0 CD	69.600,- Ft
CD-ROM játékkprogramok	3.992,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

	14" VGA mono, 256KB VGA			14" SVGA color, 512KB VGA				
	210MB	260MB	420MB	210MB	260MB	420MB	540MB	720MB
Babyház, 1.44MB FDD, IDE + 2S1P1G, IOI gombos bill.	57.412,-	59.424,-	62.392,-	73.748,-	75.760,-	78.728,-	92.760,-	113.168,-
386DX-40MHz 2MB RAM	67.372,-	69.384,-	72.352,-	83.708,-	85.720,-	88.688,-	102.720,-	123.128,-
486 SLC33, 64KC, 2MB	60.004,-	62.016,-	64.984,-	76.340,-	78.352,-	81.320,-	95.352,-	115.760,-
486 DLC40, 128KC, 4MB	74.652,-	76.664,-	79.632,-	90.988,-	93.000,-	95.968,-	110.000,-	130.408,-
486 DX33, 256KC, 4MB	82.992,-	85.004,-	87.972,-	99.328,-	101.340,-	104.308,-	118.340,-	138.748,-
486 DX40, 256KC, 4MB	84.992,-	87.004,-	89.972,-	101.328,-	103.340,-	106.308,-	120.340,-	140.748,-
486 DX2-66, 256KC, 4MB	91.484,-	93.496,-	96.464,-	107.820,-	109.832,-	112.800,-	126.832,-	147.240,-

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