

COMMODORE

Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

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



9 770866 080010

EMPIRE



THUNDERHAWK ULTIMA SOROZAT SCAPEGHOST



PHANTASIE III. PINBALL PHANTASIES SABRE TEAM



FS4 SCENERY DESIGNER



DOOM II.



**52 oldalas bővített,
jubiléumi szám**

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!



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

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

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

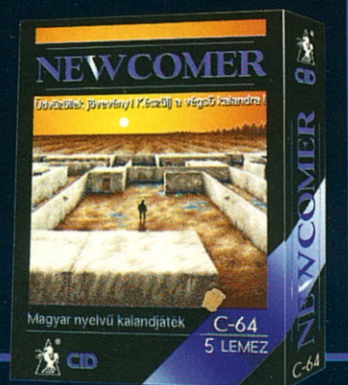
Kapható november végétől
a Valhalla Páholy könyvesbolt-hálózatában,
az 576Kbyte boltjaiban,
valamint minden komolyabb szakboltban és áruházban.

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

CID

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Üllői út 73.
Tel/Fax:
215-50-87
218-61-80

Polaroid Centrum



Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/11.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Never Liked Uno demo (Amiga)

Összeállították: Én és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

NEWS rovat: Négyesi Károly (ChX)

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhaszn. rovat: Kószó 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:

Bors Péter

Hanula Zsolt (HANCU)

Hatvágner Attila (HATI)

Sersovszky Gergely (SERSÓ)

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 középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: **Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7** — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a HÍRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címeke 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.

ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000

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

CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.

KORALL Kft., Tatabánya, Vörösmarty u.44/A.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

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

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Dombrádi Olivér

A CoV 51. száma december közepén jelenik meg

Tartalomjegyzék

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

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Pápa Richárd, Vác (Nr.940011378)

Szászfai Zoltán, Miskolc (Nr.940011032)

Féth Gábor, Nagynyírad (Nr.940010511)

Inges János, Jászberény (Nr.940010167)

Szuly Kristóf, Bp. VI. (Nr.940020265)

Nyerevényeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van, itt van Mari néni CoV 50-ét maga méri... Tízér' szálát... Csak egy husszas ez a csomag...

...cseng a fülünkbe a nagy hangzavar az Őrs vezér téri aluljáróból. Igen-igen, már rikkancsok is árulják a CoV-ot, ennek jelen sorok írója volt a tanúja. Persze egy kiadónak az az üzlet, ha árulják a lapját, csak itt az volt a bökkenő, hogy a T.hölgy nem azok közé tartozott, akikkel nekünk szerződésünk van. Érdekes módon abban a pillanatban 5 méterrel arrébb tette vadászterületét, míhelt faggatni kezdtük, ugyan árulja má' el, honnan van neki az a 10-20 példány.

Getto maestro a minap a Getto Világból fedezett fel egy kupacot a Nyugati Pu. egyik újságos standján. Ez azért érdekes, mert az a Különszám ki sem került az újságárosokhoz, csak pár számítástechnikai üzlet és könyvesbolt kapott korlátozott példányszámban. Itt már

semmi sem jó. Néhány éve még azon háborogtunk, hogy sehol sem lehet kapni a CoV-ot, most meg az a bajunk, hogy mindenki azt árulja.

Ezt a kitérőt csak azért tettük, mert bíznunk benne, hogy ez a névváltozás zökkenőmentes lesz, hiszen az elmúlt 5 évben szinte mindenkinek a nyelvére ragadt a 'KOV' kifejezés, legyen az KOV-ács Mari néni az újságáros, KOV-alcsik Titusz főtörzsörmeister, KOV-anek Artúr tanár úr, vagy Szása Alejnji-KOV pénzmosó.

Mielőtt azonban bájcsvegnénk egy picit az 1995-ös esztendőről, váltsunk pár szót arról is, miért kellett 30 Ft-tal megint mélyebbre nyúlni a zsebetekben. Az 50-es szám már önmagában jubileumra adott okot, s ha ehhez még azt is hozzátesszük, hogy lapunk 5 éves, akkor duplán jubilálunk (Hogy jön ide egy csésze kávé? — CoVboy).

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

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

Bízunk benne, hogy a 3 géptípusra köztölt rovatok ezúttal is olyan információkat tartalmaznak, melyek értékesek minden nem csak játszanivaló vágyó számára.

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

PC-s játékok

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

PC-s játékok 2.

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

PC-s játékok 3.

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

Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja

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

CoV Évkönyv'95

Micsoda meglepő fordulat. A címe *Computer Világ Évkönyv'95.* Ettől persze a tartalom olyan mint eddig. A könyv ára a boltokban 598,- Ft lesz, akik az újságba befűzött csekken előfizetnek a könyvre, 100,- Ft kedvezményt kapnak. Nekik csak 498,- Ft-ot kell fizetniük. További 100,- Ft kedvezményt biztosítunk azoknak, akik a '93/94-es és a '95-ös Évkönyvet együtt rendelik meg. Nekik 1.047 helyett 847,- Ft-ot kell fizetni. Ezzel egyidejűleg megszűnik a '92-es és '93/94-es Évkönyvek együttes megrendelési kedvezménye, a továbbiakban a '92-es Évkönyv 398,- Ft helyett 298,- Ft-ért, a '93/94-es Évkönyv pedig 449,- Ft helyett változatlanul 398,- Ft-ért rendelhető meg.

CoV Archive Disk

Már cseverésztünk régebben arról, hogy lemezen kiadnánk azoknak a kiadványoknak a szövegegyesét, amelyek már nem kaphatók és utánnomást sem tervezünk belőlük. Nos, terveink szerint a lemezes arhívum felőlme a CoV 1-16 lapokban, valamint a '91-es Évkönyvben és a PC-s játékok 1. c. könyvben megjelent teljes szövegegyesét. A gyűjteményes kiadás csak PC formátumban jelenik meg HD-s lemezen. A részletekről legközelebb szólnunk.

Computer Karácsony'94

Igeen! Lesz *Computer Karácsony*, december 10/11-én, ott ahol tavaly, a *Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székházában* (Bp. VIII. Puskin u.4.). Sok kérdés érkezett felénk ez ügyben, meg arról is sokan érdeklődtek, hogy most lesz börze vagy nem lesz börze. Nos, börze lesz, de annak a szellemében, hogy az asztaloknál csak Public Domain játékok, demok, nem copyright-os zenék, grafikák és shareware programok másolhatók. A rendezvényen jelen lévő cégek akciói áron árulnak majd pl. CD-ket, illetve óriási shareware program-választékból válogathattok. A nagyteremben szombatban délután 2-kor érdekes fórum várható, melyen tervek szerint jelen lesz az összes olyan hivatal képviselője, aki érintett a kalózkodás, és az illegális másolás visszaszorításáért folytatott harcban. Erre mindenképpen érdemes eljönni, talán végre választ kaphat mindenki a nyitottan maradt kérdésekre. Természetesen mi is ott leszünk, fent az I. emeleten a II. emeleti lépcsőfeljáró mellett (ahol tavaly voltunk). A hagyományokhoz méltóan ismét hatalmas leértékelések várhatóak. Kedvezményes újság-, könyv- és programvásárt tartunk (korlátozott példányszámban lehet majd pl. venni CoV 7-et és CoV 8-at is), megint lesz pólovásár, s terveink szerint az új Évkönyv és a CoV 51-es száma is itt lesz először kapható.

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

A CoV 1995 évi előfizetése

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

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

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

Mit ajánl a CoV 1995-re? Nos az, hogy a *Commodore Világból* —> *Computer Világ* lesz ez csupán technikai jellegű dolog. Nem új lappal jövőnk ki a piacra, ezt is jelezzük azzal, hogy a sorszámozás és az évfolyam számozás megmarad, tehát januárban jelenik meg a CoV 52. Szeretnénk megnyugtatni a Commodore tulajdonosokat, hogy nem leszünk csak PC-s lap, továbbra is megmaradnak a már jól ismert rovatok, a Plus/4 kivételével. A Plus/4-es csillaga leáldozott, ezt a tényleg el kell fogadni. Továbbra is lesz 64 és Amiga news a PC news mellett, már ha lesz miről írni. Ezt ChX fogja elkövetni. Lesznek leírások C64-re és Amigára is, nem csak PC-re. Itt szeretnénk egy fontos bejelentést tenni, hosszú hallgatás után ismét visszatér a

játékírással színpadára CoVboy, oly nagy alkotások mestere, mint pl. *Monkey Island I, Fish* hogy csak egy-kettőt említsünk. Az Elsőgély is változatlan formában folytatódik. Az egyedüli változás ami kicsit a PC felé billenti a mérleget, az a felhasználói információk terén várható. Külön rovatot szentelünk pl. a hangkártyáknak, külön a video-kártyáknak, lesz egy alapozó PC assembly tanfolyam a C64 coder szemével, s persze lesz programozástechnika is. A új stáb most áll össze, a *DADA / DoT / Psycho / Bryan / Doki / George / NAFA / Csibra / Tarby* nevekkel fémjelzett PC felhasználói témában megjelenő cikkek remélhetőleg hónapról-hónapra azt a szakmai szintet fogják nyújtani, ami megfelel az olvasók elvárásainak. A 64 felhasználói rovatot továbbra is JOE, az Amiga felh. rovatot pedig CSIKA vezeti. Rovatot indítunk a *Microsoft Home* sorozat egyes részeinek bemutatására, ezt *Dino* fogja vezetni. No és persze majd elfelejtettük, az egészre a fűszert *Getto* fogja rászórni, ha nem is minden alkalommal, de lesz képregény, viszont minden hónapban lesz CoVboy posta 1995-ben.

Minden kertelés nélkül, az 1995 évi előfizetési díj:

1.908,- Ft

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

Az érvelések:

- 1995. januártól újabb kedves kis szeretetcsomaggal lép meg minket a Hírlapterjesztést végző HIRKER Rt., valamint NH Rt. Elküldték jövő évi ajánlatukat melyből az derült ki, hogy az eddigi fix sávós terjesztői jutalékrendszer átdolgozták. Az új rendszer példányszámfüggő, és az a lényege, hogy azok járnak jövőre a legrosszabbul, akiknek az eladott példányszámuk országos szinten nem éri el a kb. 20 ezret. Az alap jutalék ez esetben 45%. A legjobb jutalék azokra a lapokra jár, amelyből 150 ezer elmegy igazgatóságunkonként. Ott csak 30 %-ot vesznek le a fogy. árból. Nos ehhez még hozzájön a remittenda kezelési díj (2%), vidékre a szállítási költség (4%). Az ÁFA-t is emeljük januártól, csak még senki sem tudja 10 %-ról mennyire. A 70 %-os energia áremelés begyűrűzik mind a papírárak, mind a nyomdai műveletek terén... és folytathatnánk. Szóval ezt az irratlan terjesztői jutalékokat csak úgy tudjuk ellensúlyozni, ha postai szinten jelentős áremelést hajtunk végre. A lap 1995 évi végleges fogyasztói ára még nem alakult ki, de minimum 40 Ft differencia lesz az előfizetési ár és a fogyasztói ár között, tehát éves szinten ismét mintegy 500 Ft megspórolható.
- Lehetőség van a féléves és az éves előfizetésre is, de a kedvezmény mértéke is csökken, a féléves előfizetési díj: 1.014,- Ft, a negyedéves pedig 507,- Ft.
- Ismét lesz örült sorsolás, az 1995 évre teljes évre előfizetők között egy 386DX40-es számítógépkonfigurációt sorsolunk ki, ezen túl az összes előfizető között joystickok, zsebszámológépek, pólóingek, mágneslemezek is kisorsolásra kerülnek.

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

Jaj a software-kalózkodóknak!

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

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

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

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

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

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

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

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

CoV: Eredeti szoftverek kézikönyvében, gyári dobozán olvasható: "Csak saját célra készíthető biztonsági másolat..." Azok, akik ezen a ponton túllépnek milyen mértékben bűnösök? Az elkövetés mértékében van-e/lesz-e szabály, mert véleményünk szerint nem tekinthető azonos elbírálás alá az, aki csak "ügy" lemásolja a programot a barátjának, mint az, aki nyíltan sokszorosítja és pénztér hirdeti. Olyannal is találkoztunk már, aki azt mondta, arra nincs engedélye, hogy a programért pénzt kérjen, ezért csak a másolás munkadíját számolja fel. Ugyan-csak ehhez a témához kapcsolódóan: a kalózkodók többségében olyan játékokat forgalmaznak, mely játékok Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kaphatók, sőt ezen játékok bizonyos százalékat kiadó szoftverház időközben már meg is szűnt. A jogsértés szemszögéből van-e jelentősége ennek a ténynek?

KGy: Egyértelmű a válasz: magáncélra, saját használatra, ha megvette az eredeti programot, készíthet másolatot, de ezt nem adhatja tovább, illetve nem cserélheti, és nem is forgalmazhatja, mert éppen ezzel valósítja meg a bűncselekményt. Nincs megkülönböztetés az elkövetés mértékét illetően. Értelmetlen az összehasonlítás, mert NEM MÁSOLHATJA le a barátjának sem, itt a lényege a dolognak, mert azzal már forgalomba hozta. Helyette kap másikat, s pontosan ezzel követi el a jogsértést, mert akkor már a barátjának is meg kéne venni a programot, és így halmozódik az elmaradt haszon, így keletkezik az eredeti jogosultnál a vagyoni hátrány. Nem szabad! Ez a lényege a dolognak, még a legjobb barátunknak sem másolhatja le. Az egy más kérdés, hogy csinálják, de TILOS! Ha a rendőrség ezt tudja bizonyítani, akkor a bűncselekmény megvalósult.

Az, hogy valaki nyíltan sokszorosítja és pénztér hirdeti a programokat, vagy csak úgy lemásolja a barátjától, ebben a jogszabály nem tesz különbséget. Azt majd a bíróság fogja eldönteni, hogy az egyik a kivethető büntetés alacsonyabb, míg a másik egy magasabb szintjét kapja-e. Az előzőekből is kiderült, hogy az nem kibúvás a felelősségrevonás alól, ha valaki a programért nem kér pénzt, csak a másolás munkadíját számolja fel. Mint mondtam, másolni sem lehet. Az sem jelent semmit, hogy az adott program Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kapható. Itt megint arról van szó: ha a kazetta, vagy lemez engedély nélkül került be az országba, akkor csempészet. Ha le van védve, akkor pedig máris megvalósul a Szerzői és szomszédos jogok megsértése, függetlenül attól, hogy Magyarországon kereskedelmi forgalomban van-e vagy sem. Annak sincs jelentősége, hogy az adott szoftverház közben megszűnt-e vagy sem. A szoftvernek van egy tulajdonosa, a készítő. Mondok egy példát: Bartóknak a hozzátartozói is élvezik a Szerzői és szomszédos jogot, mivel átszáll jogutódra. Bizonyára, ha játszó a darabjait, jár utána a jogdíj. Ugyanez vonatkozik erre is.

CoV: Sokan az IBM PC-n futó szoftverekkel, elsősorban felhasználói programokkal való kalózkodást tartják igazán büntetendőnek. Ha azt tekintjük, hogy egy színvonalas — pl. eredeti amerikai — IBM PC-re írható, hazánkban hivatalosan forgalmazott felhasználói program ára akár 50-100 ezer forint is lehet, természetesen úgy, hogy nagy üzleti veszteséget is jelenthet sokaknak, ha valaki csak úgy pl. 1-2 ezer forintért átmásolja a lemezeket, meg mondjuk ugyanennyiért a dokumentációt. Azonban ezt a ka-

tegóriát (amely akár 20-30 Megabyte-ot képvisel) semmiképpen nem lehet egy kalap alá venni, pl. a hazánkban már szinte teljesen kihaltban lévő Sinclair Spectrum, vagy Commodore Plus/4-re 1984/85-ben megjelent 8-10 kilobbyte méretű játékok illegális sokszorosításával. Ez utóbbi gépekre már hivatalosan szinte sehol nem lehet programokhoz jutni, miközben egyes kereskedőknél a gépek még megvásárolhatók. Ha a jogszabályok az itt említett példa tekintetében nem tesznek különbséget gép-és gép, szoftverméret és szoftverméret között, ugyanolyan mértékben büntethető mindenki?

KGy: A színvonalat nem szabályozza a büntetőjog, az a lényeg hogy védett, vagy nem. Itt a nagy üzleti veszteség az elmaradt haszonra vonatkozik. Üzleti veszteség keletkezik, hogy nem töle veszik a programot, hanem valahonnan ellopják. Ez bűncselekmény. Ha becsempészik, akkor csempészet. A Szerzői- és szomszédos jogok megsértésével más bűncselekmények is előjöhetnek, ezt úgy hívják, hogy halmazati bűncselekmények. Ilyenkor a másik bűnelkövetésben is vizsgálatot nyer az ügy a büntetőeljárás során, mindezért halmazati büntetést szab ki a bíróság. A kérdésre tehát azt tudom mondani, hogy nincs különbség abban, hogy Plus/4-esre másolnak, vagy PC-re, a lényeg a másolás ténye.

CoV: Vajon azon mikrogepek tulajdonosai, akiknek a gépéhez hazánkban már nem kapható hivatalos kereskedelemben szoftver, a jövőben hogy juthatnak hivatalosan programokhoz, ha nem lesz lehetőségük hirdetések alapján, vagy pl. klubokban beszerezni őket?

KGy: Ennek nincs jelentősége. A 15 éves autóhoz sincs már alkatrészt, és még üzemel. Az az egyéni problémája egy Plus/4 tulajdonosnak, hogy ki kell cserélnie jobbra a gépet, nem az, hogy már nem kapok hozzá programot, akkor lopok. Ez nem megoldás.

CoV: Hazánkban művelődési házakban, egyetemeken és egyéb oktatási intézményekben gyakran tartanak számítógépes találkozókat fiatalok számára. Ezek az ún. "PARTY"-kon résztvevők egymás között csere-berélgének programokat. Ezek általában nem gyári dobozos játékok, hanem ki-ki átveszi a másiktól, ami neki nincs meg. Mennyire legális egy ilyen "PARTY" megrendezése, ahol igen nehéz bebizonyítani, hogy az egyik ember a másiknak éppen nem egy Public Domain játékot, hanem egy copyright-os játékot másolt át. Terveznek-e valamilyen szigorító intézkedéseket az ilyen rendezvényekkel szemben?

KGy: Ez bizonyítás kérdése. Másolni nem lehet. A tolvaj persze attól lesz tolvaj, hogy elkapják. Ha nem tudják bizonyítani, akkor nincs gond, de ha ez bizonyítást nyer, akkor ugyanúgy el fognak vele szemben is járni. Nincs jelentősége annak, hogy rendezvény, vagy nem rendezvény. Az a lényeg, hogy a büntetőeljárás során mit lehet bizonyítani.

CoV: Több nyugat-Európai országban működik már olyan rendfenntartó szervezet, amely a kalózkodó tevékenységét hivatott megkeseríteni. Angliában pl. a pénzbüntetésen túl gépelkobzásról van információ, de hallottunk már olyan Hamburgban titokban megtartott másoló-partyról, melyen több számítógép esett gumibotok áldozatául. Hazánkban a Petőfi Csarnok bolhapiacán tartott razzia valószínűleg csak az első lépése volt egy folyamatnak. Mire számíthatnak a tevékenységük mellett továbbra is kitartó — elsősorban újsághirdetések hasábjain, BBS-ekben és klubokban tevékenykedő — jogsértők?

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

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

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

KGy: Itt engedély nélkül árusítottak. A hatáskör és illetékességi rend úgy szól, hogy a kerületi rendőrkapitányság illetékes a büntetőeljárás lefolytatására, befejezésére, majd ő adja át az ügyészségnek a vádjavaslatot és a bíróság ezt követően fog dönteni. A nyomozás a főkapitányság kezdeményezte, mint halasztáhatatlan nyomozati cselekmény kerültek lefoglalásra a számítógépek. Mi — mint már mondtam — a büntetőeljárás a helyileg illetékes XIV. kerületi főkapitányságnak adtuk át, a továbbiakat azt tőlük kellene megtudni.

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

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

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

CoV: A sokszorosítás és illegális árusítás mellett gyakori visszaélés a szoftverek jogtalan felhasználása, különféle cégek-nél, munkahelyeken. Terveznek-e ezen a területen szigorító intézkedéseket?

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

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

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

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

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

CoV: Az elkövetők között voltak-e fiatalok?

MJ: Voltak, velük szemben a fiatalokúakra vonatkozó eljárási szabályok szerint folytattuk az eljárást.

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

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

CoV: Az elkövetők jelenleg letartóztatásban vannak?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

És akkor nézzük meg valójában mi is áll a dolgok hátterében. A rendőrség képviselőjétől azt már megtudtuk, hogy a tanácsokat, szakértőket egy bizonyos BSA nevű szervezettől kapják. Ilyen nevű szervezet a telefonkönyvben nem szerepel. Felhívtuk a Szerzői Jogvédő Hivatal Szoftver Ügyosztályát, ott sem tudtak segíteni. Ezért aztán kipattant a szikra kis agyunkból. Mostanában — legalábbis itt Budapesten — olyan szóbeszéd terjed, hogy az ismert számítástechnikai lapok szerkesztői mind egytől egyig BSA ügynökök. Akinek van modom a PC-jében, az találkozhattott olyan adatbázissal, amely hétről-hétre, napról napra újabb listát tesz közzé a "feltételezett" BSA ügynökökről. Ebben a listában többek között a GURU, PC-X szerkesztői is szerepeltek, nem ártalottuk tehát felhívni

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

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

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

Eric Koenig úr elsőként a következőket mondta el (zárójelben szokás szerint megjegyzéseink találhatók):

1994 nagyon jó év volt arra, hogy elkezdődjék Magyarországon is a szoftverkalózkodás elleni harc. Megalakult a BSA Magyarország, és megkezdődött az illegális szoftverhasználat elleni felvilágosító, oktató program. Részt vesz ebben az itt megjelent három cég, de a Lotus cég részvételére is számíthatunk. Azt is szeretnénk, ha a disztribútorok (a nagykereskedők) is részt vennének majd. Megnyílt a kalózkodás elleni forró drót, amelynek budapesti száma: 212-11-54.

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

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

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

Közöndtünk a média és a sajtó (Hűha! Hova keveredtünk már megint?) jelenlévő képviselőit. Felkérek mindenkit, hogy segítsék az illegális szoftverpiac visszaszorítását. Mivel Magyarország az Európai Unióval megállapodást kötött, ezért kötelesek vagyunk a szellemi alkotásokra vonatkozó jogszabályokat hozzáigazítani az EU hasonló jogszabályaihoz. Ezen belül az EU szoftver szabályzata az, ami minket közvetlenül érint. Ugyanezen egyezmény mondja ki, hogy szerzői jogsértés — amelybe beleértendő a szoftverjog-sértés — esetén büntetőjogi eljárásnak kell indulnia. Ilyen egyezményünk az USA-val is van, és az hasonló kötelezettségeket ró Magyarországra. Ennek egy következménye, hogy a büntető-törvénykönyvet (Btk.) módosította az Országgyűlés, és ennek alapján a szerzői jogok megsértése büntetőjogi szankciókkal jár. Ezek a jogok egy az egyben vonatkoznak a számítógépes programokra, a hozzájuk tartozó dokumentációra, előkészítő anyagra, a teljes programra, vagy annak egy részére.

Aki számítógépes programon fennálló jogot sért, és ezzel vagyoni hátrányt okoz, arra 2 év szabadságvesztés szabható ki. Abban az esetben, ha a vagyoni hátrány nagyobb mértékű, vagy a jogsértés üzletszerűen történik, úgy a büntetés mértéke 3 év. A szoftverrel kapcsolatos legtöbb jogsértés ebbe a kategóriába esik. Ha a vagyoni hátrány igen jelentős, akkor 5 évnél szabadtságvesztés szabható ki.

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

büntethető. Ha a jogsértést elkövette, akkor a tulajdonában lévő anyagokat el lehet kobozni. Ha olyan anyaga van, ami jogsértést tartalmaz, de nem az ő tulajdona, azt is el lehet kobozni abban az esetben, ha a tulajdonos előre tudott arról, hogy jogsértéssel áll szemben. A jogsértések 90%-a jogosulatlan felhasználás, jogosulatlan másolás, jogosulatlan terjesztés. Az előbb ismertetett büntetőjogi szankciók pedig ezekre vonatkoznak elsősorban. Kölcsonadni is tilos számítógépes programot. Ez jogszerűen csak úgy tehető meg, hogy a szerző ehhez beleegyezését adja, vagyis licenccsereződésben biztosítja ezt a jogot. **A sajtótájékoztató vitával folytatódott. Az első újságírói kérdés az volt: fölmerte-e valaki, mekkora értékű szoftver lehet az illegális szoftverpiacon? A válasz Koenig úrtól érkezett, aki Lengyelország és Csehország példáját mondta el.**

Ezekben az országokban a PC eladás és a hozzá való szoftverek eladását vizsgálták meg. Úgy számoltak, hogy minden PC-n csak három program fut. Ennek alapján mintegy 185 millió U.S. dollár a cseh, és kb. 215 millió dollár a lengyel illegális szoftverek összértéke. Magyarországra tehát, nagyságrendi becslések alapján kb. 200 millió dollárt becsülhetünk. Igéretet kaptunk, hogy ha a folyamatban lévő vizsgálatok véget ér — feltehetően még ebben az évben —, akkor pontosabb adatokkal tudnak szolgálni. A vizsgálatról annyit árult el, hogy független felmérések adatait fogják felhasználni.

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

Pl. a vállalatok nem feltétlenül tudják, legális-e a program, amit és ahogyan azt használnak. Előfordulhat, hogy hamisított programot vásárolt valaki. Sok cégnek olyan a licenccsereződése, hogy a cég vásárolt szoftverét különböző megszorításokkal otthon is lehet használni, és erről is kevesen tudnak. Egy lopott szoftver ugyanúgy lopott, mint egy lopott számítógép vagy egy lopott autó. Azonban szoftvert lényegesen könnyebb lopni, és sokkal inkább a privátszférában maradhat az egész, mint bármi más hasonló cselekmény. Még egy lényeges különbség van: az ellopott szoftver ott is megmarad, ahonnan ellopták. A BSA egyik célja, hogy az emberek megértésük: a szoftverekre is ugyanúgy vonatkozik a törvény, mint bármilyen másra.

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

A Novell Magyarország képviselője a következőket mondta el:

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

céget, hogy mi vagyunk azok, akik fizetik a kommandót. Mi nem a kommandót fizetjük.

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

A létrejött produktum jogtisztá, azonban a fejlesztő eszköz jogsértése üzletszerűen történt. Azaz 3 évig terjedő szabadságvesztéssel sújtható. Azonban ehhez szükséges, hogy a szoftver tulajdonosa lépjen fel ellene.

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

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

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

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

Szerettünk volna az olvasói levelekből, véleményeiből is tallózni, de helyhiány miatt erre csak legközelebb kerülhet sor. Egy biztos, nem volt szándékunk elijeszteni senkit attól, hogy az életben még egyszer a gépéhez üljön. Eppen ellenkezőleg tájékoztatói szeretnénk mindenkit a kialakult helyzetről, mert a csend nem old meg semmit. Mi továbbra is kitartunk azon álláspontunk mel-

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

(folytatjuk...)

Játék a tisztességgel?

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

Történt, hogy Getto bácsi ujjongva rohant 1.0-hoz: "Nézd má, megrendeltek tőlünk egy 1 oldalas hirdetést a Karácsony előtti számban, és be is fizettek csekken 38.100,- Ft-ot." Ez O.K., de ugye két cég között általában az a szokás, hogy hivatalos levélben, vagy FAX-on elküldik a megrendelést, mi pedig számlát szoktunk küldeni az adott összegről. Ettől persze bárki feladhatja a pénzt rózsaszín csekken., de az úgy váratlan fordulatot vett. A levél feladója, a nagykovácsi PC-Informatic Kft. (Nagykovács, Pf.: 143, 2750) két nappal később újabb levéllel lepett meg bennünket. Ezt szó szerint közöljük:

"Tisztelt Kft!
Néhány nappal ezelőtt elküldtünk Önöknek egy levelet, melyben kifejtettük, hogy cégünk — a PC Informatic Kft. — szeretné igénybe venni az Önök lapjának közületi hirdetési szolgáltatását. Erre a célra befizettünk 38.100,- Ft-ot, és elküldtük a feladólevényt is.

Sajnos, azóta a helyzet megváltozott, mégsem vesszük igénybe a fent említett szolgáltatást. Az

okozott kellemetlenségért elnézést kérünk, reméljük számíthatunk az Önök megértésére. Az előzetesen befizetett 38.100,- Ft-ot pedig kérjük, hogy 1 héten belül fizessék vissza a PC Informatic címére!

Tisztelettel: PC Informatic Kft, Nagykovács, Pf.: 143, 2750"

Ennyi, mindez kézzel írva, gyerekírással, semmi fejléc, semmi bélyegző, semmi név. Így tüzetesebben megnéztük azt a bizonyos csekk igazolószerződést, amelynek kópiája itt látható jobb oldalt. Mindjárt szembetűnik a következő: a postás kisasszony általában feltünteti a pénz feladásával járó utalványköltséget a csekk jobb felső részén. Ha jól megfigyeljük, itt 20,- Ft szerepel, ami 0—100 Ft feladásának a díja. Vagyis ez az állítólagos Kft. vagy 38 Ft-ot, vagy 100 Ft-ot adott fel, és utána tolla kipótolta az összeget. Vártunk egy darabig, de az összeg csak nem akart megjönni, aminek az lehet az oka, hogy szemfüles barátunk a csekk baloldalán nem minket tüntetett fel címzettnek, hanem mondjuk saját magát, így még azt a százzást is visszakarta. Ugyes. Egy dolgot azonban elfelejtett — és itt most nincs jelentősége annak, hogy létezik-e a Kft., vagy sem —, hogy ez csekkel való visszaélés is bűncselekménynek számít. Azt a postafiókot feltehetőleg bérl valaki, de ennek a kinyomozása már nem a mi dolgunk. Az ügyet jogi képviselőnkön keresztül az illetékes hatóságnak adtuk át.

itt részt a feladó tölti ki.

Posta nem vesz fel.

Magyar Posta

FELADÓLEVÉNY

Feladaskor lerótt díj: 20 Ft

38.100 Ft

(Az összeg számjegyekkel)

Címzett: COM-WARE KFT

Rend. hely: 1519 BUDAPEST

Utca, házszám: Pf. 363

Levél cím:

Keltebélyegző

felvő aláírása

Beköszöntő.

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

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

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



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

A felosztásról pár szó:

Adventure/RPG. Hát igen, ez marad.

Akcio, arcade: Ide kifejezetten az olyanok kerülnek amihez reflexek kellene.

Szimuláció: Pl. repülő v. autó...

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

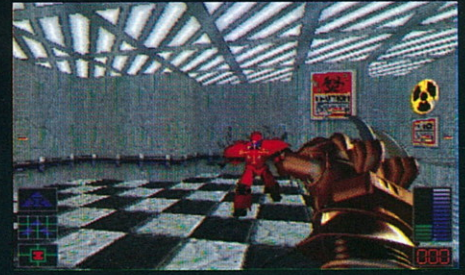
PC NEWS



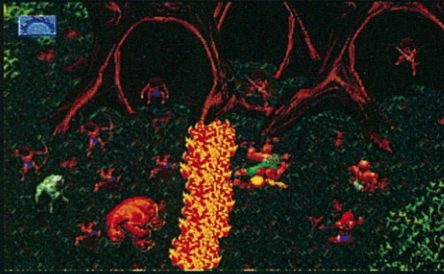
Albion



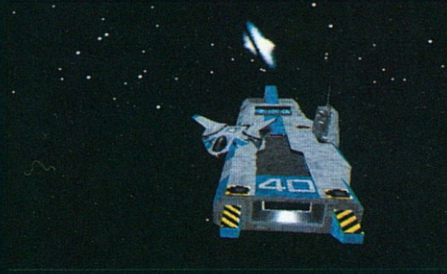
Alone in the Dark 3



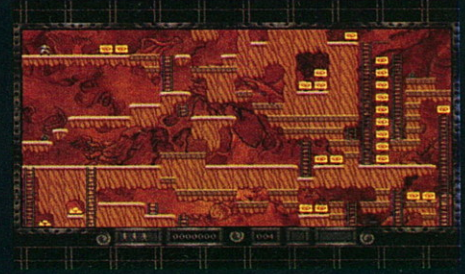
Cyclones



Dark Sun 3



Wing Commander 3



Lode Runner



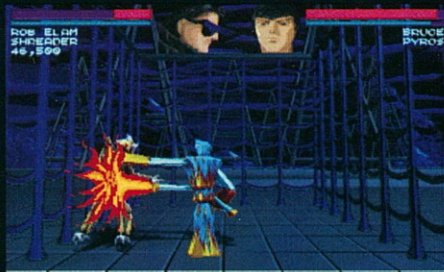
Menzoberranzan



Menzoberranzan



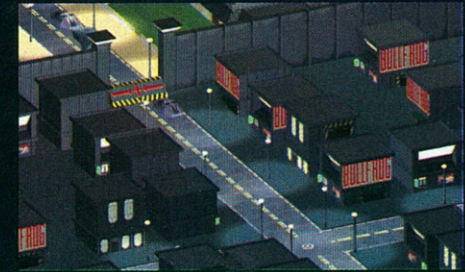
Nascar



One must Fall



One must Fall



Syndicate 2



Giants of Sky



Transport Tycoon



Pinball Illusions



Warcraft



Win.Battle Isle



Pinball Illusions

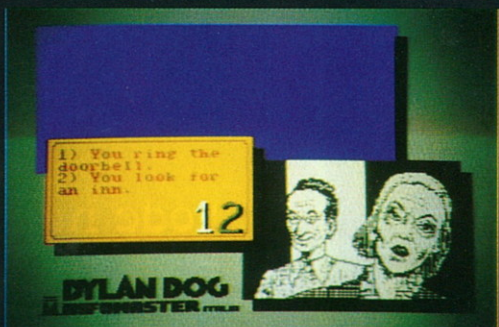
C64 NEWS



Magic of Endoria



No Limit



Dylan Dog



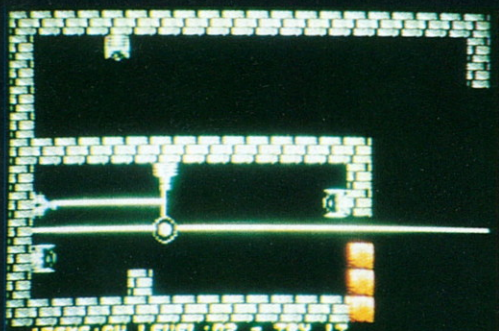
Puzzle Mania



Trick



Shogun



Nova II



Cosmoes



Quick Show



Banana Jones

EMPIRE



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

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

FILE (ami nem halfile és nem filemfile)

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

REPORTS (nem MTV Coca-Cola)

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

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

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

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

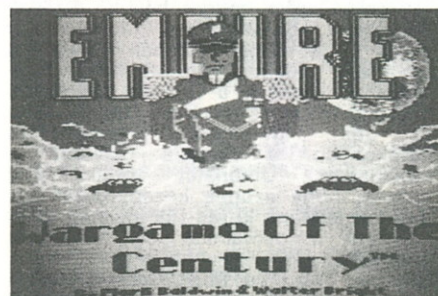
- **Army** továbbiakban **Adry:** Gyalogos hadsereg. Töltelékemberkék, de nagy számban (mármint nem az én nagy számban) szép pusztítást tudnak csinálni. Kicsit lassúak, de majd visszük őket *Transport*-tal.
- **Fighter:** Repülőgépek. Jó gyorsak, és bombáznak is rendszeren, tehát felderítésre és a gaz ellent kaszálni is jók. Nem tudnak viszont várost elfoglalni (arra *Adry* kell), és megvan az a kedves tulajdonságuk, hogy néha lezuhanak.
- **Destroyer:** Elég gyenge, de gyors hadihajók, így ők vállalják a vízi felderítő és... khm, szóval gyalogáldozat szerepét.
- **Transport:** Szállítóhajók. 6 *Adry*-t tud elvinni egy, de jó sok kell belőlük, hogy az ütdöröt gyorsan a frontra tudjuk összpontosítani.
- **Submarine:** Tengeralttjárók. Sárgák, és a tenger alatt járnak, fő feladatuk a *Transport*-ok védelme és az ellenség *Transport*-jainak zargatása.
- **Cruiser:** Hadihajók. Nem sárgák, nem járnak tenger alatt, de egyébként ugyanazt csinálják, mint a *Submarine*-ek.
- **Carrier:** Repülőgép-anyahajók. Nem áruljuk el, mit csinálnak.
- **Battleship:** Csatahajók. Lassan készülnek, de iszonyúúúúú táposak! Ilyenek fogják majd a rossz fiúk flottáját a tenger fenekére küldeni.

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

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

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

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



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

ORDERS (a csapatoknak adható parancsok)

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

PHANTASIE III.

© Getta 1994.



Old, but good! Valamikor 87-ben született a game az **SSI**-nél. Ehhez képest (már hogy az **SSI**-nél született) elég jó játék, ha nem számít senki sem holmi **Underworld**-típusú megajátékra (de a **Pool**hoz sem nagyon szabad hasonlítani!).

Ez nem teljes leírás lesz, csak kezelési útmutató, meg segítség a kezdéshez, ugyanis nagyon nehezen sikerült belelendülni, mert az elején az istennek sem tudtuk, hogy voltaképpen mi a játék célja. Most már vannak sejtéseink...

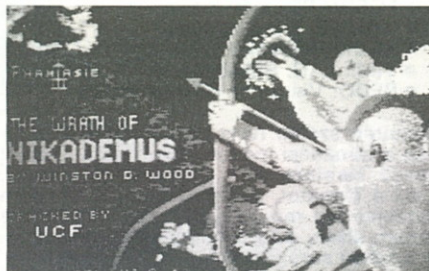
Na, először töltsük be a gamét. Ha valakinek nincs más dolga, az aludjon egyet a töltögetés alatt, mert rohadt sokáig tart (kb. 1 **Bark at the moon**-nyi ideig (koncert-változat)), bár lehet, hogy nem jó mérce a PC vinyója mellől visszaülni az 1541-eshez. Először is ki kell választanunk, melyik városból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

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

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

róbbak, és néhány képzettségük induláskor elég magas. Tudjuk ajánlani a *troll* harcost és a *pixie* tolvajt a csapatban (utóbbi kezdetben gyengécske, de gyorsan fejlődik, jól lő, és mivel repülni is tud, csapatban a hátul álló ellenfeleket is meg tudja sorozni). Mindenképpen kell legalább egy *dwarf* a csapatba!

Ha megvan a faj és a kaszt, megjelennek a tulajdonságok és az eredeti foglalkozás. Túl béna egyedeket, valamint **PEASANT** származásúakat ne tartsunk meg, ha lehet, mert a parasztnak elég kevés (0) aranya lesz induláskor, és az elején minden fillér számít...



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

- **ATTACK**: Na, ez vajon mi lehet...
- **PARRY**: Védekezés
- **FIND ITEM**: Csata után milyen eséllyel talál valamit
- **SPOT TRAP**: Csapdafigyelés. Jó, ha legalább egy fickónak (pl tolvaj) magas!
- **DISARM TRAP**: Csapda hatástalanítása. A tolvajnak legyen magas.
- **LISTEN**: Hallgatóság. Ha magas, a karakter szól, ha az ajtó mögött ellenfelek vannak, így lerobbant csapattal elkerülhetjük a harcot.
- **FIRE BOW**: Milyen jól lő a fickó
- **PICK LOCK**: Ajtó nyitása. A tolvajnak (bár inkább már polihisztornak neveznénk) jó, ha magas.
- **SWIM**: Úszás. Fejlesszük ezt is egy kicsit, mert kellemetlen, ha titánjaink vízbefulladnak átkeléskor.

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

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

- **(A)RMORY**:
 - **'L'**: Bolti lista előlről
 - **'C'**: A bolti lista továbblapozása
 - **'B'**: Vásárlás
 - **'A'**: Másik karakter behozása vásárolni
- A tárgyak melletti két oszlop jelentése: GP a cucc ára, PTS a tárgy ereje (hogy pontosabbak legyünk: fegyvernél ez a sebzés, páncélnál ez az AC(/DC)). Ha a pasinál több azonos feladatú tárgy van, automatikusan a legjobbat használja (kicsit kényelmesebb, mint állandóan **READY**-be tenni). Ja, harcok után nem érdemes felszedni minden cuccot abban a reményben, hogy "ez biztosan egy **LONG SWORD +30** vs **EVIL +300 FLAMETONGUE** lesz", mert a program megmondja, ha a fegyver pluszos. A tárgyak választéka viszonylag jó, de nincsenek karkötők, övek, meg ilyen marhaságok, és az íjhoz sem kell nyílvesztőt venni. A fegyvereken kívül vannak még **HEAL POT** x-ek: ezek gyógyító lötytyök, a szám az erősségükre utal, csak egyszer használhatóak, **MAGIC POT** x-ek: magic pontokat nyomják fel, illetve **SCROLL**ok is (ezeket még nem tudtuk használni, de van egy olyan érzésünk, hogy kulcsszerrepük lesz). Az egyéb tárgyak: topáz, onyx, festmény, szobor stb. érdekesen hangzanak, de használni nem tudtuk őket, valószínűleg nincs szerepük a játékban.

Ha új csapatot indítunk, nem árt felszerelni őket egy-két jobb cuccal (legalább valami jobb fajta páncélt mindenkinek, meg a harcosoknak pár jobb fegyvert), mert a program által nyújtott kezdő "felszerelés" semmire sem elég.

- **(M)YSTIC**: Helybeli jós, akinél ugyan infot nem kapunk, de megtudjuk a pontszámunkat és besorolásunkat.
- **(B)ANK**: Kezdekör, valamint városba belépés után nincs nálunk készpénz, a kiképzőhelyen meg csekket nem fogadnak el, szóval ide is be kell néha kukkantanunk.
 - **'D'**: Pénz berakása. Ez nem személyenként megy! Minden fickónál meg kell adni, mekkora részesevéde legyen a berakandó lóvéből (1-3), és ezután a nálunk lévő összes pénz a bankba megy.
 - **'W'**: Pénz kiszedése. Ez már személyre szóló. Itt azért vigyázzunk, ha **'RETURN'**-t nyomunk, az összes pénzt kiveszi a hülyéje. Fontos, hogy vigyázzunk a pénz ki/berakásával, mert 65535-nél átpörög a drága!

- **(I)NN**: Fogadó. A pasik életerejé és magic pontja (továbbiakban MP) a maximumra ugrik. A halott viszont nem támad fel (ez is jó poén a játékban: a többi **RESTS**, azaz alszik, a hulla meg **RESTS IN PEACE**...), és a levágott testrészek sem nőnek ki!
- **(L)EAVE TOWN**: Navajon...
- **(T)RADE ITEMS**: Tárgyak csereberéje, illetve eladása.
- **(V)IEW MEMBER**: Karakter infója. A következőket tünteti fel: Szint, faj, kaszt, állapot (él/hal-e), kor (kis programhiba miatt 255-el kezd), HP, MP, arany, XP, pontszám, felszerelés (a zárójelben a tárgy ereje), **ORIGIN** (hol született), **SOCIAL CLASS** (eredeti foglalkozás), tulajdonságok, képzettségek, felhasználható varázslatok.
- **(D)ISTRIBUTE & SELL ITEMS**: Az összes tárgyat összerámoljuk és újrafelosztjuk a nép között (mint **Dennis Moore**). A nevek mellett lévő számok a következőket jelentik: fegyver erőssége,

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

<FÜGGÖNY>



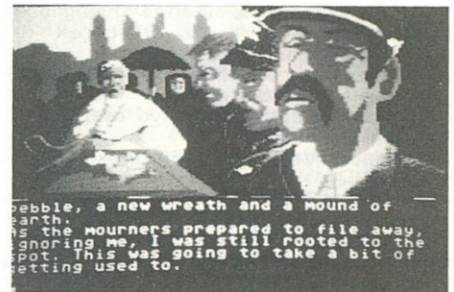
Hát valahogy így kezdődött Alan Chance kalandjainak története, melyben az lesz a feladatunk, hogy kísértéként e világba visszatérve három éjszaka alatt vágjuk szit-re a kábszerecs bandát, és szabadítsuk ki Sarah-t a fogságból. Ez persze némi nehézségekbe fog ütközni, mert például milyen hülyén néz is az ki, mikor egy szellem rendőrigazolványt lóbálva azt ordibálja a szerencsétlen áldozatoknak, hogy "Jogukban áll hallgatni, de bármit mondanak, az felhasználható maguk ellen..." Még egy kis porblémánk akadt a játékkal: az összes "témába vágó" film (Ghost, Szellemirtók I-II, Poltergeist, stb.) és könyv (mindenféle Bestiáriumok, CoVboy Világ, stb) áttanulmányozása után sem akadtunk még hasonló élőholt nyomára se, mint ez a Scapeghost... Sebaj, lássuk a gamét!

ELSŐ RÉSZ: NOVEMBER GRAVEYARD

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

felfedezhetjük a szellemét első pozitívumát: a kutya nem tud megharapni! Jó kiskutya (PAT DOG)... hova szaladsz? Fussunk utána... Jó kiskutya (PAT DOG), ugye ismered a L'art pour L'art Paritya bácsi jelenetét (PAT DOG)? A kutya még mindig furcsán viselkedik, vajon miért? (LOOK DOG) Hopp, a szellemét második pozitívuma: a halszájka nem tud a torkunon akadni, mint ennek a szerencsétlen dögnök (TAKE FISHBONE). Így már jó. Keressük meg a bokrokat (a sírunktól háromszor NW és egyszer W), ahol bokros teendőink lesznek (LOOK BUSH kétszer). Egy Time magazint találunk (a szellemek nem CoV-ot olvasnak?!). Próbáljuk felvenni... lehet, hogy mégsem edzettünk eleget? Sebaj, a kutya már felkapja az újságot. Menjünk Edith Dean sírjához (James Dean húga? - Getto) (4X délre), és várjuk meg a kutyát. Edith nagyon megőrül az újságnak, azon nyomban el is égeti (??? — még jó, hogy nem CoV-ot vittünk neki), ezáltal megszabadul az öt süítő átoktól (mi megmondtuk, hogy hülye), és hajlandó velünk jönni (EDITH, FOLLOW ME). Menjünk el együtt a copper beech-hez, ahol hirtelen felindulásból szózzunk rá egy jó nagyot a szoborra (HIT STATUE). Eme bonyolult művelettel egy újabb szellemet sikerült a társaságunkhoz csapni (ALEX, FOLLOW ME). A Willmot házaspár beszerzése kicsit bonyolultabb lesz. Ők valami koszorúról vitatkoznak már idétlen idők óta. Hát ha koszorú kell, mi szerzünk! Menjünk a kis háziköznyugati felé (West of Shed), itt a gallyak között van egy koszorú, ami elég ócska, de van rajta egy kártya, amin — minő meglepetés! — Edna Willmot neve díszel. Ezt vegyük magunkhoz (LOOK BRANCHES, LOOK WREATH, LOOK CARD, TAKE CARD). Menjünk vissza a sírunkhoz, ahol a saját koszorúnkon cseréljük ki a kártyát Edna-éra! (LOOK NEW WREATH, TAKE WHITE CARD, PUT YELLOW CARD ON NEW WREATH) A koszorú kissé nehéz, de majd elviszi a kutyánk (TAKE WREATH és már viszi is). Lebegjünk Willmot-ék sírjához, és várjuk meg a kutyát. Edna és Bert kibékülnek, és jönnek velünk (EDNA & BERT, FOLLOW ME). Nácserül! Most be fogunk törni a kis házba. A lakat és a kilincs megvizsgálása után egy minden eddiginél összetettebb mutatványra lesz szükségünk a zár kinyitásához: ALEX, WAIT 3, PUSH LONG LEVER. BERT, WAIT 2, PUSH MEDIUM LEVER. JOE, WAIT 1, PUSH SHORT LEVER, majd a jól végzett munka örömevel PUSH BARREL. Már csak a kilincset kell lenyomni, amit a kutyánk meg is tesz (PULL HANDLE). Gratuláljunk magunknak és vegyünk fel minden hülyeséget, erősödjünk tőle. A következő beszerzendő áldozat Violet Conway, aki életében vak volt, és most szellemként nem meri elhagyni a sírját, mert attól fél, hogy vakon nem fog visszatalálni (micsoda hülyeség?!). A vakok hallása azonban (általában) kiváló (a vak szellemekéről nem tudunk nyilatkozni), így ha a sírja melletti bokorra kötözzük a most talált csengettűnket, már hajlandó lesz velünk jönni (TIE BELL TO BUSH; VIOLET, FOLLOW ME). Tervünk megvalósítása nagyszerűen halad — azaz haladna, ha nem zavaránk meg a temetőben randalírozó hooligánok (A temetőőr meg egy özvegy öregasszony...- Getto). Na végre, egy szellemhez méltó feladat (gonosz mosoly): elijesztjük őket! Menjünk be a háziköbe, és kapcsoljunk be a világítást (BERT, WAIT 1, PUSH BUTTON; PUSH BUTTON; PUSH SWITCH). Már futnak is a fiúk, mint a nyúl. A maradék két szellem közül Rycoft ezredes teljesen le van ájulva az eddigi akcióinktól, és egy sima FOLLOW ME-re velünk jön, David Ridge meggyőzése viszont keményebb dió lesz. Menjünk el a napórához és kapjuk fel az óramutatót (TAKE GNOMON). Így már olyan erősek leszünk, hogy eséllyel indulhatunk a Mr. Ghost Universe címért, ehelyett azonban inkább koncentráljuk erőnket David urnájá-

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



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

melyben a könyvjelző szerepét egy boríték játssza. Ez is jó lesz bizonyítéknak, hiszen a borítékon szerepel a banda másik rejték helyének címe. Egyedül nem bírjuk kihúzni a telefonkönyvből, de majd Joe segít (LOOK DIRECTORY, LOOK BOOKMARK; JOE, WAIT 1, PULL ENVELOPE; PULL ENVELOPE). Felfelé továbbhaladva egy régi ismerősbe botlunk: ez Luke szelleme (mi ez, StarWars?!), akit még életünkben véletlenül lelőttünk. Egy picit morcos is ezért, szaladjunk vissza előle a hallba. El kéne tenni az útból ezt a figurát, de vajon hogyan? Ah, megvan: ahogy a hooliganokat (azért sem fogunk huldigánt írni) a temetőben, fényel. Elővigyázatossági okokból tegyük tönkre a hallbéli lámpát (REMOVE BULB), majd gyűjtünk fényt! (PUSH SWITCH) Ez sikerült, de most világos van az egész házban, ami nem túl előnyös számunkra. Csináljunk egy kis rövidzárlatot! (Én azért csinálom előtte egy biztonsági mentést! — HANCU). Vonuljunk át a konyhába, és vételezzünk némi alufóliát a dispenser-ből (ez az az izé — tudjátok, amibe beteszik a fóliatekerestet, aztán lehet tépkedni) (LOOK DISPENSER, TAKE FOIL). És most jön az attrakció: a fóliával zárjuk rövidre az áramkört (PUT FOIL INTO LAMPHOLDER). Újabb értékes tapasztalat: a szellemeket nem rázza meg az áram, azonkívül tők sötét lett. Mit lehet tők sötétben csinálni — gondolkodjunk! (THINK) "Ebben a játékban nincs szükség gondolkodásra" — jegyzi meg kedvesen a program. Tényleg??? Akkor inkább koncentráljunk a ránk váró feleletokra (CONCENTRATE). A sztori egyre bonyolódik, a gengszterek valami papírokat égetnek a kandallóban, Sarah pedig (látszólag) a gengszterek oldalán áll (na ja; ő is olvasta az első két bekezdést). Menjünk fel a fürdőszobába (a hallból UP, IN). Nahát, egy tükör! (LOOK MIRROR) Nacszen tükörképünk, ez felháborító! Illetve várjunk csak! A vámpírnak nincsen tükörképe, meg a láthatatlan embernek, mi viszont szellem vagyunk —> akkor viszont a tükör a rossz! (BREAK MIRROR) A tükör mögött egy táskára lelünk (újabb bizonyíték), amit Joe-val lecipeltetünk a hallba. Kellenének még bizonyítékok, de honnan szerezzük? Talán a gengszterek által égetett papírok... Menjünk a szobába, és kotorásszunk egy kicsit a kandallóban meg a kéményben! (PUT HAND INTO SHAFT) Aha, van ott valami, csak nem tudjuk kiszedni. Joe szerint a túldalról egyszerűbb lenne a művelet (nem is olyan hülye ez a Joe, még egy ilyen ötlet, és kinevezzük G. I. Joe-nak...). Nagyszabású hadművelet veszi kezdetét: JOE, WAIT 3, PUT HAND INTO WALL. Menjünk a fal túldalára (W, S, E), mikor odaérünk, Joe éppen lóbálja a kezét a falon keresztül. Ahol a kéz kilóg a falból, rángassuk meg a borostyánt (PULL IVY), és a papír a túldalalon beesik a kandallóba. Fussunk vissza és kapjuk fel, mielőtt elégne. A papír egyébként egy lista a kábszeres banda tagjairól, újabb nagyszerű bizonyíték (tegyük a többi mellé). Már csak a padláson nem járunk, most pótoljuk ezt a hiányosságot. A padlás egyébként jó hely: itt dekkol Luke egy vízestartályban vízihullának álcázva magát (az álcázás nagyon élet(?)hű) (LOOK TANK, GET IN TANK). Luke lesz az utolsó bizonyítékunk, csak valahogy le kellene jutnani a hallba. Mi sem egyszerűbb ennél! Először is felkapjuk a padláson leledző hosszabbítót, és egyik végét rögzítjük a hullához (TAKE PLUG, FREEZE THE PLUG TO DEAD BODY). Menjünk lejjebb egy szinttel, és a hosszabbító másik végét rögzítsük az ingaórához (DOWN, TAKE SOCKET, OPEN CLOCK, PUT SOCKET INTO CLOCK, CLOSE CLOCK). Ha mindent elrendeztünk, egyesült erővel lökjük le az órát a lépcsőn! (JOE, WAIT 1, PUSH CLOCK; PUSH CLOCK) Nagyon jó, már csak a rendőrséget kell értesíteni. Talán mindenkinek feltűnt már a konyhában porosodó teli whiskey üveg. (DRINK WHISKY) A szel-

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

HARMADIK RÉSZ: POLTERGEIST

A tegnapi nehéz éjszaka után (It's been a hard night's day) ma újabb zűrös feladatok várnak ránk: szabadítsuk ki Sarah-t és síteljük le a kábszereket. Rádásul kedves barátaink is bekeményítenek rendszeren, este ugyanis arra ébredünk, hogy két prominens bandatag (Weasel és Big John) egy pap társaságában tart a sírunk felé. Ez érdekes, vajon mit akarnak? (WAIT) A pap keresztet vet és szenteltvizet szed elő. Várjunk még egy picit! (WAIT) Hmm... biztató kezdet, GAME OVER nulla ponttal. Tehát első dolgunk az legyen, hogy pánikszzerűen elmenekülünk a sír környékéről. Némi bókálzás után (W, S, S, E) a gengszterek furgonjához érünk. Szálljunk be (GET IN VAN). Miközben a sofőrre várunk (WAIT), rádöbbenhetünk, hogy már szinte minden szemmel illő természetfeletti hatalommal rendelkezünk: képesek vagyunk fémeket megolvasztani, magunkat emberi szem által láthatóvá tenni, és "charge"-olni, ami egyaránt jelent rohamozást és elektromosság való feltöltést (valószínűleg az utóbbira gondoltak Level 9-ék). Ha a kocsi megállt, talán szálljunk ki belőle (W). A terepet gyorsan felismerjük, ez a második részben zsákmányolt térképen látható új rejtekhely. Bókálsszunk el nyugat felé (ne felejtsetek el a széna közül kihalászni a spray-s flakont (LOOK HAY, TAKE SPRAYER)), és nemsokára egy érdekes helyszínre jutunk, ahová szellem barátunknak nem sok kedve van bemenni: ez az a garázs, ahol annak idején befejeződött dicsőséges földi pályafutásunk. Ja, igen: "okos szellem előre dolgozik" alapon eresszük le a furgon kerekait (DEFLATE TYRES), ne tudjanak majd a kábszerekek menekülni. Na. Első gondunk itt is a fényviszonyokkal lesz: sötétséget kéne csinálnunk, hogy szabadon akciózhassunk. Ez egyszerű lesz, menjünk be a ház mögé, ahol az elektromos vezetékek futnak, és rutinosan csináljunk rövidzárlatot (TOUCH SPRAYER TO CONNECTOR). Ez még csak felsíker, de az udvarról "IN"-nel a házba bejutva, a szekrényben lévő biztosítékot lecsapva (LOOK CUPBOARD, PUSH CIRCUIT BREAKER) már régi jó ismerősként köszönthetjük a totál sötétséget (Hello darkness, my old friend — lásd bővebben Simon & Garfunkel: The Sound of Silence). A konyhában találjuk a gengszterek haditanácsát (ja, Sarah is ott van megkötözve). A rosszfiúk (van egy nő is köztük: Jude) igen elmés társalgást folytatnak, de minket ne ez érdekeljen, hanem a főnök, John Q. Milyen szép kabátja van... A kabátzsebében meg a furgon slusszkulcsa, amit újonnan szerzett képességünkkel meg is olvastunk. (LOOK JOHN, LOOK JACKET, LOOK POCKET, BEND KEY) És itt jön a játék number one poénja: John érzi a zsebében a gyanús melegséget, gyanakodva méregeti cimboráit, majd tekintete megállapodik Jude-on, elvigyorodik és közli: Oké baby, de ezt inkább halasszuk a buli utánra... Mindenféle pénzek cserélnek gazdát, majd a gengszterek szétszélednek. (Aha! Ilyet láttam már az ASTORIA aluljárójában — Getto) Előzetes ténykedéseink miatt a zsaruk már útban lehetnek errefelé, meg kell akadályoznunk, hogy a gengszterek ezt észrevegyék. Menjünk fel a padlásra (UP ahányszor csak lehet, majd W), itt őrködik Big John, akit az örületbe fogunk kergetni. Első lépésként

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

Na nem baj haver, kapsz egy adag charge-ot! (CHARGE JOHN) Ez már sok neki a jóból, inkább elszalad. Most mehetünk kiszabadítani Sarah-t. Menjünk le az alagsorba. A zárt ajtón keresztül sajnos nem tudjuk bevinni az üvegcserepünket, így meg kell várunk, míg Weasel lesz szíves kinyitni azt nekünk.

Surranjunk be a nyitott ajtón, várjuk meg, míg Weasel lelép, majd szabadítsuk ki Sarah-t (IN, N, WAIT, MANIFEST, CUT ROPES WITH GLASS). Sarah nagyon örül nekünk, és mindjárt ötletet is ad, hogy tegyük el láb alól Weasel-t. Húzódjunk vissza az ajtóhoz, várjuk meg, míg bejön a szerencsétlen, és a már odakészített kalapáccsal somjuk jól fejbe! (WAIT, PUSH HAMMER). A biztonság kedvéért kötözzük is meg. (MANIFEST; SARAH, TIE WEASEL) Már csak a gengszterek menekülésének útját kell elvágunk.

Ehhez ketté kell válnunk: míg Sarah elintézi a taxit (SARAH, GO TO TAXI, DEFLATE TYRES), mi foglalkozunk a leshelyükre visszamerészkedő rosszfiúkkal. Szaladjunk fel a padlásra (útközben lépünk rá a nyirkos lépcsőfokra (PUSH CREAKY STAIR), ez jól tesz John idegeinek), és taszítsuk Big John-t a teljes idegösszeomlásba (FREEZE JOHN, MANIFEST). Elszabadul a Káosz, mindenki fejvesztetten rohogál ide-oda. Ha Sarah visszajött a taxitól, vetessük fel vele a kábszeres táskát a konyhában (SARAH, TAKE BRIEFCASE).

A gengszterek — miután nem sikerült a lapos kerekű, megolvasztott slusszkulcsal furgonnal lelépniük — futva próbálnak menekülni. Vesztükre, mert közben megjöttek a zsaruk! De a Professor és Severian nem adja fel: a taxival próbálnak kerekét oldani. A lapos gumi még nem elég nekik, ugorjunk hát be a kocsiba (GET IN TAXI), és tegyük láthatóvá magunkat. (MANIFEST) Na, ez már sok is... Hát így végződik a harmadik rész, és maga a teljes játék is: mindenki happy, Alan-nek nem kell tovább kíserítenie, mi meg ittmaradunk a kérdéssel: vajon van élet a halál ELŐTT is???

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

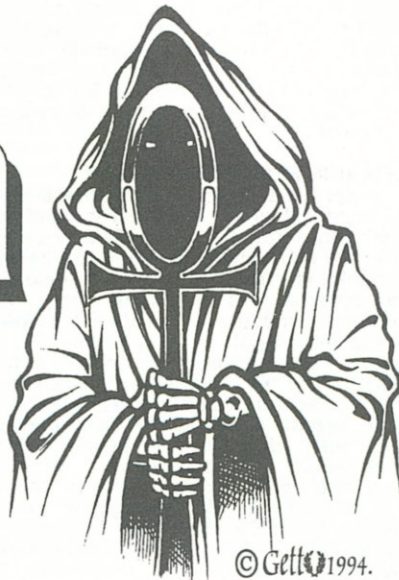


És most az immár hagyományossá váló Utóirat: Hé, emberek! Nincs valakinek véletlenül valami jó utóirat-szöveg ötlete?

■ HANCU

(Dehogynem! Hancu menjél már haza! — Getto)

Ultima VI.



III. FELVONÁS

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

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

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

II. szint: Az északi falban titkos ajtó (már nem is fók erre semmit...), menjünk át rajta. Rögtön egy csapda fogad, és egy kétféjű ló. El lehet vele dumálni, de elég "kétoldalú" a beszélgetés... A keleti irányba menjünk, a nyaktiló után egy újabb létra fogad...

III. szint: Az elágazásnál keletre, utána északra — az út végén Imehetünk a lét-rán...

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

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

et. Kosarunk már van, csak még valami anyag kéne a ballonhoz. Beszéljünk a fickóval (*SILK, Y*, ezután annak a karakternek a száma kell, akinél van *spider's silk* és pénz; 1-8, Y). Egy orsó pókháló (*spool of silk*) készül el, azt hiszem, kemény 20 aranyért. Innét nyugatra, a következő házban van *MORTUDE*, akinek csak annyit mondjunk, hogy (*ROPE*), és máris kaptunk kötelet is. Hajóra szállhatunk, irány *NEW MAGINCIA*, itt keressük meg a szép, fiatal, macskaszemű *CHARLOTTE*-ot, aki a 38S—54E koordinátán található meg. Szövetet (*cloth*) készít a pókháló-szálakból (*SILK, Y*), 10 aranyért. Mehetünk vissza *PAWS*-ba, *MARISSA*-hoz (29S—10E), beszéljünk vele (*BAG*), 75 arany kell, és a szövet legyen nálunk. Ennyi szenvedés után irány *LORD BRITISH KASTÉLYA*. Itt a *SZENNYVÍZCSATORNA (SEWERS)* az úticél, menjünk le az első szintre. Az északnyugati sarokban van egy üst (*cauldron*), ezt vegyük fel a többi cucc mellé. Kint a szabadban már meg is kukszhatjuk — használjuk a tervrajzot (*USE balloon plans*), van egy 25s súlyú léggömbünk...

C64 ULTIMA VI. INFO

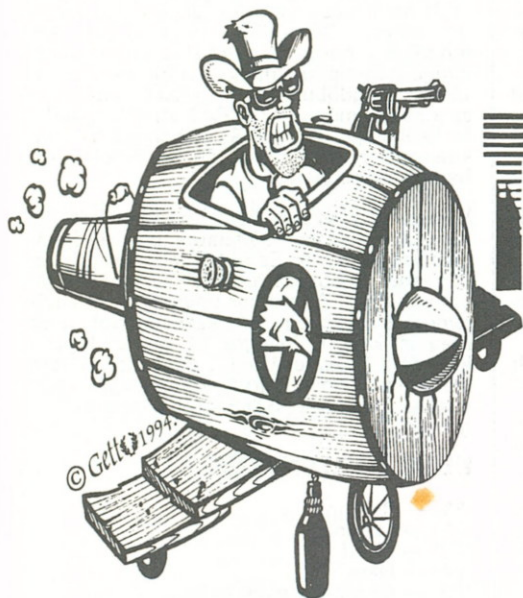
A szokásos szörnyűségek előtt egy NAGY segítség a C64-es játékosoknak. Sok(k)an fordultak hozzám azzal, hogy a C64-es verzió egy kicsit más... A kódok és némi képp a kezelés terén. Igazság szerint én PC-n szenvedtem a játékkal, ezért nem írtam eddig a különbségekről. Most *Barta Roland* segítségével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

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

MÁR MEGINT...

Hm-hmmm... "Bár csöndben van a kis Carry, az ulti' lemezt kitekeri!" Valahogy így nézett ki a dolog itthon, a *Xino*-HQ fellegvárában, ahol is az elterpeszkedő *Amiga* helyett (aminek is egy plusi kitaloncolásával csináltam helyet) a csöppnyi kis Carry-vel akartam fölítani a játékot. Sebj, nem kell ülnetek, megoldottam a problémát! Megint csak (megint a mai nap!) itt van a fölítás!!! Tudatlanoknak gyorsan egy kis összefoglaló: a CoV#41-ben van a szörnyek/lények listája ("MEGA BESTIÁRUM, a király kérdéseire is kell); a CoV#42-ben az alapvető és nélkülözhetetlen információk a játékkal kapcsolatban (kezelés, fegyverek és tárgyak jellemzése, rengeteg fontos info, az első négy kör/szint varázslatai, kódok, stb.); a CoV#43-ban végre elkezdődik a játék végigjátszása; ...és tart a CoV#44-ig, mert ott a további varázslatok jönnek (utolsó négy kör/szint); kb. egy hónapos szünet után a CoV#46/47-ben röpké infócskák következnek; a CoV#48-ban pedig az "régen megígért" térképek!!! Magyaráz lassan fél éve nincsen számottevő fölítás. Mindegy a beérkező levelek szerint elég szépen leragadtak itt-ott és még "ippeg" időben fogom fölítani, tehát minden bizonnyal legközelebb sem ússzátok meg...

- *Simon János (Xino, Jahny, Mr.AIDFace stb.)*



THUNDER- HAWK

Gunship (2000), LHX Attack Chopper, Commanche... Na, mik ezek? Helikopter-szimulátorok! Akárcsak a **THUNDERHAWK!**

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

Kezdetben egy névcetlit kapunk, amire a nevünket kell ráírni, legyen ez mondjuk **TIBSOFT!**

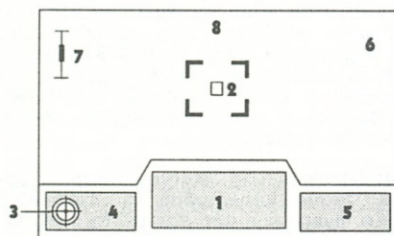
Ezután indul el az a fergeteges intro, ami miatt végül is nekiláttunk a játéknak. A story ismertetését most mellőzük, egyrészt mert nem akarunk monumentális baromságokkal traktálni Titeket, másrészt meg már a **SUBTRADE**-nél teljesen kifogytunk az ötletekből.

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

TRAINING

A bal alsó sarokban lévő szekrényre clickelve juthatunk ide. Értelemszerűen gyakorlásról van szó, mielőtt elkezdenénk beállíthatunk két dolgot: az egyik a gyakorlás ideje (11:00 vagy 22:00). Mondanunk sem kell, a második éjszakai buli, kb. a Dallas után kezdődik... Ha kiválasztottuk a +felelő időpontot, már csak a nehézségi szintet kell eldöntenünk (majd mindenki maga...), ezután GO!

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



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

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

JÁTÉKÁLLÁS LOAD/SAVE

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

SZEKRÉNY, AZAZ PILÓTANÉVSOR

Szekrény, azaz pilótanévsor!

WAR ROOM

Ez a jobb oldali ajtó, mielőtt éles bevetést játszanánk, feltétlenül ide kell clickelnünk. A CoV HQ-t láthatjuk magunk előtt, a falon egy kisebb világtérképpel. A térképen a bekarikázott helyek jelzik a 10.000 feletti példányszámot. Például Európát egészen behálózta a CoV, Afrikában már nehezebben megy az újság terjesztése, Dél-Amerika viszont sajnos már a GURU stábjáé, hisz annak egy része Brazília...

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

ENTRY

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

Első teendőnk a chopper felfegyverzése lesz. A képernyő jobb alsó sarkában láthatjuk az aktuális fegyver rajzát, az alatta lévő nyilakkal tudunk lapozgatni a kis játékszerkezetek között...

Az ezalatt látható Infowindow nyújt tájékoztatást magáról a fegyverről, de ebből maximum a súlya fontos, amit a szöveges info alatt tekinthetünk meg.

Bal clickre tudunk a felfüggesztési csomópontokra rárakodni, jobb clickre pedig levenni fegyvert. Mondjuk úriásabb megoldásfajta, ha egyszerűen csak az **AUTO** ikonra clickelünk.

A helikopter aktuális összsúlyát a **GROSS WEIGHT** felirat jelzi.

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

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

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

Ha egy játék befejeződött, értékelést kapunk: zuhanáskor a sírunk látképe jön be, ami előtt egy soldier tisztelig, landolásnál az időtlen tiszt jól leszid minket. Sikeres bevetés esetén meg... na nem, ezt majd kideríti mindenki maga!

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

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

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

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

FEGYVEREK

Akkor most néhány szót ejtünk az ember barát felszereléséről is... Nem véletlenül tesszük ezt, ugyanis absolute nem mindegy, melyik küldetésnél mit pakolhatunk fel.

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

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

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

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

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

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

AGM68P MAVERICK: Standard levegő-föld rocket.

AGM122 SMARM: Ez egy radarelhárító kűtyű, bár nem túl hasznos.

AIM10B COBRA: Levegő-rakéta. Helikopterekre jó inkább. Használatáról később.

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

MK54: Csak tengeralattjárók ellen jó. Az Észak-Amerikai küldetést választva jönnek majd a kis aranyosak: ekkor használjuk őt!

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

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

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

Az **AIM10B COBRA**-t csak helikopterek ellen ajánljuk, mivel a repülőgépek részére még akkor sem igen hatásos, ha azok szemből jönnek. Ha viszont nincs más fegyverünk, mindenképpen ezt alkalmazzuk a repülők ellen is. Ilyenkor azonban próbáljunk valahogy úgy manőverezni, hogy a gép háta mögé kerüljünk, mivel a találat lehetőségét itt sokkal nagyobb! Ha megjelenik a **LOCK** (nem **LOTZ!**) felirat, már repülhet is a szeretetsomag, ami jó esetben be is csapódik.

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

Bombázáskor a **TARGET** képernyőben egy kis felülnézeti képet láthatunk, ennek alapján lehet dobálni lefelé az ajándékokat...

Nos, **EGYELŐRE** ennyit a játékról. Érdekes, hogy a game nem is inkább a 'szimulátor' jellegével ugrik ki a tömegből. Az egész stuff nem más, mint egy 3D-s akciózás — de milyen 3D! Nem tűzünk, ha azt mondjuk, hogy a **DOG FIGHT** készítői nyugodtan elpirulhatnak! A tárgyak mozgása megdöbbentően reális lett — szerintünk még a **COMBAT AIR PATROL**-t is fölülmúlja! A zene és a hangok viszont kifejezetten fásasztoak, de kit érdekel az, ha a többi szuper!

Végezetül elnézést kérek mindenkitől, ha nem villogtattam csodálatos egyéniségem páratlan humorát. Ez azért van, mert az én mindenes jobbkezem, **STEFA**, valahol lógatja a lábát. A múltkor ugyanis sírva kikönyörgött tőlem egy hét szabadságot, amit meg is kapott. Elvégre az ember legyen kedves a beosztottjával... (már előre látom magamat, amint sírva kikönyörgök egy szabad elvonulást **STEFA**-tól a fenti szövegemért...)

KEZELŐBILLENTYŰK

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

■ **TIBSOFT WITHOUT STEFA**



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Igazán csak a tulajdonságok számítanak, meg az, ha valaki elsősegélynyújtó, mert akkor gyógyítja magát a medikáttal (ha van neki). Ennek alapján mi az *Adamson*, *Roderick*, *Ramo*, *Jelico* összeállítású csapatot javasoljuk. Az embereket úgy választhatjuk ki, hogy a nevük alatt lévő x-re clickelünk, ekkor az pipává változik (a pipára clickelve vesszük ki a csapatból), további infokat az arca clickelve láthatunk (magasság, testsúly, stb.). Ha kiválasztottuk embereinket (max. négyet) válasszunk nekik fegyvert és egyéb cuccokat is (negyedik kép). Itt egy rövid lista a fegyverekről, előljáróban némi magyarázat:

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

Tehát a fegyverek:

- **MP5A3:** Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 2.88kg, hossz: 680mm
- **MP5SD:** Hangtompított géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 3.1kg, hossz: 780mm
- **MP5K:** Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 900, súly: 2kg, hossz: 325mm
- **Accuracy International PM:** Mesterlövészpuska, 10x7.62mm, hatótáv: 1000m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 6.5kg, hossz: 1124mm
- **Self Loading Rifle (SLR):** Automata puska, 20x7.62, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 5.07kg, hossz: 1430mm
- **M16A2:** Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 950, súly: 3.72kg, hossz: 990mm
- **L2A3 Sterling:** Géppisztoly, 34x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 550, súly: 3.5kg, hossz: 864mm
- **SA-80:** Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 400m, tűzgyorsaság: 800, súly: 4.68kg, hossz: 780mm
- **L7A2:** Mindenféle használható géppuska, 50x7.62mm (szalagtár), hatótáv: 1800m, tűzgyorsaság: 750-1000, súly: 10.9kg, hossz: 1232mm
- **G3:** Automata puska, 20x7.62mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 500-600, súly: 5.54kg, hossz: 1024mm
- **Bénító gránát (Stun grenade):** Egy nem halálos eszköz a fogolyszabadítási akciókhoz. Hangosat durran, meg villan egy nagyot. Egy körre bénít.
- **Ideggáz-gránát (CS Gas Cannister):** Kb. a gázspray gránát változata. A programban sokat rízsáznak róla, valójában nem halálos, hanem a találat pontosságától függően néhány körre bénít.
- **Gázmaszk (S10 Respirator):** Védi a viselőjét a CS-től és a füsttől. Sötétített üvege a **stun grenade** hatásai ellen nyújt teljes védelmet.
- **Golyóálló mellény (Bulletproof jacket):** Ez egy szép fekete kevlar mellény. Ilyet

feltétlen vigyünk, ugyanis enélkül egy találattól meghal az emberünk.

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

Jótanácsok:

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

Most, hogy felszereltük csapatunkat, elindíthatunk küldetésre.

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

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

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

- **Mozgás:** Ki lehet jelölni a helyet, aztán a figura szépen odatipeg.
- **Ajtónyitás:** Az ajtó elé kell állni, majd az ikon használatával az arabok legnagyobb szomorúságára **Szezámm** táruul.
- **Fegyverválasztás:** A nálunk lévő fegyverek közül választhatunk.
- **Gránát kiélesztése:** Ha a kezünkben lévő fegyver gránát, kiélesíthetjük.
- **Fegyver megtöltése:** A kezünkben lévő puskát tölthetjük meg, ha van még hozzá tár.
- **Gránát elhajítása:** Ha a kezünkben kiélesített gránát van, ideje lenne eldobni.
- **Céltöltés:** Némi célzás után emberünk lő egyet a megadott célpontra. Kb. 3-szor pontosabb a sorozatlövésnél.
- **Sorozatlövés:** Némi célzás nélkül emberünk egy kaszálo mozdulatot tesz a csúzlíjával.
- **Kör vége:** Erre clickelve részünkről befejezettek tekintjük a kört, az ellenség lép, de közben kaphatunk mozgási lehetőséget (**opportunity move**) a maradék AP ellenében, ha előbb látjuk meg az ellenséget, mint az minket.

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

Néhány tanács és tipp:

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

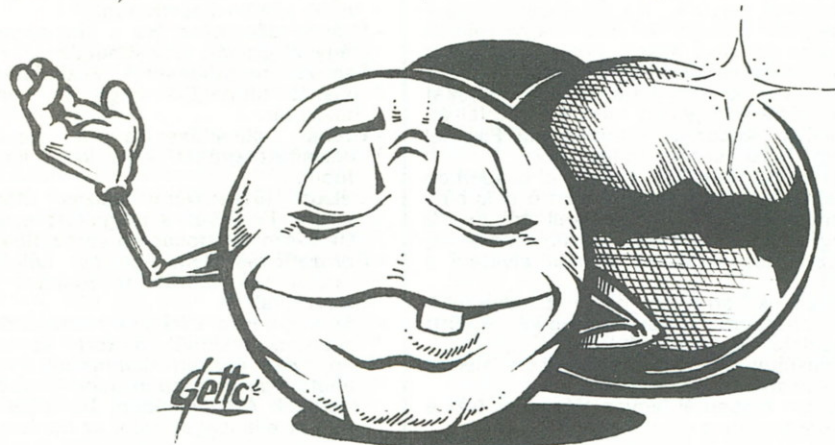
Végül a küldetések röviden:

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

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

■ Bors Péter

PINBALL PHANTASIES



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

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

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

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

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

Irányítás:

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

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

Első pálya a *PARTY LAND*. Jómagam nem kedvelem nagyon, mert flippertaniilag féloldalasra sikeredett, és a harmadik, felső kar sem jó szögben áll. De legalább párhuzamos a célfelülettel. Következmények: nagyobb sebességű golyó célzási ellehetetlenülése, alacsony sebességű golyó nehezen küldhető be az alsó folyosóba. Keveset játszottam vele, mert nem áll szándékomban szanatóriumba vonulni, de még így is jobb, mint a *TRISTAN*. (Én viszont nagyon sokat játszottam vele, így adok hozzá instrukciókat. Ebből is látszik, mennyire szubjektív egy játék megítélése — Bryan)

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

A pályán a következő lehetőségek vannak:

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

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

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

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

Ezekért viszont bőven kárpótol a 2-es és a 4-es pálya. (Eeegen... Nekem a szanatórium a 2. pályáról jut eszembe, mert állandóan leküldi oldalt a golyót... Rádásul nincs SKILL SHOT. A 4. pálya viszont egyértelműen a legjobb — Bryan) Ezek megközelítik élvezhetőségben a valódi flippergépeket, találó elrendezésükkel, szellemes felépítésükkel, rendszerükkel ígér a 21. századi szórakozást.

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

1. BONUS szorzás: A P-I-T folyosók teljesítése (karokkal váltható!), majd az OFFROAD LOOP meglövése a felső kar végéről. Ezután 2x BONUS-unk van, a maximális a 9x. Praktikus egyszerre többször teljesíteni a P-I-T-et, és utána csak lövögetni az OFFROAD LOOP-ot — egyszerre nem szoroz ugyan többet, de meggyezi a teljesített PIT-eket. Ha megvan a 9-szeres szorzó, minden további PIT 1 millió pontot ér.
2. MILE LOOP: Mindkét karról löhető folyosó, 2 db egymásutáni meglövése egymillió pontot ér. Minden jó lövés egy mérföld megtételét jelenti, kivéve az első alkalmat, mert az kettőt ér. Minden kiment golyó után darabja 100000 pontot ér. 10 mérföld után OFFROAD nevű jutalmat kapunk, mely minden pályán található dolog megérintéséért plusz 100000 pontot ad 25 mp-ig. 20 mérföld

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

3. GEAR: A BURNIN' hat kis pöckének teljesítése után villogni fog a váltható sebességek száma. Ha mégsem villogna, kell löni egy JUMP folyosót, ha még ezután sem, kell löni egy OFFROAD LOOP-ot. Ha már villog, akkor úgy kell váltani, hogy egymásután lövögetjük a MILE LOOP-okat. A 10 sebesség váltogatása közben szert tehetünk különböző hasznos alkatrészekre — ezek lehetőségét a villogó 1, 2, 3, 4, 5 feliratú lámpáskák jelzik. Ha felváltottuk a 10 sebességi fokozatot, akkor a JUMP folyosóján tempósan kell lönnünk egy JACKPOT-ot. Ha ez megvan, a felső karról lehet löni a SUPER JACKPOT-ot. Ez a kettő együtt mintegy 65 millió pontot hozhat a konyhára, de ezután jön még a TURBO MODE, mely szintén pontszürettel kecsegtet. Ez azt jelenti, hogy minden meglött folyosó 5 milliót ér 25 mp-ig. Ezt a BONUS pontok után számolja le. Ha ezt mind teljesítettük, körülbelül 130 millió pontunk van. De az igazi szüret csak ezután jön — a BONUS HELD képében. Minden HATODIK váltás után kapjuk a lehetőséget, a felső karról löhetjük meg. Ez azt teszi, hogy az adott golyó után kapott VALAMENNYI bonus-pontot egy kalap alá veszi. Tehát ha egy golyó után van 40.000.000 bonus-pontunk, a következő golyóban már ezt szorozhatjuk — akár 9-szer. Az majdnem 400 millió — ilyen egyszerű (!) játék ez a flipper. (Ez lehet, hogy nem igaz, a PARTYLAND-en a HOLD BONUS által fenntartott BONUS csak hozzáadódik a következő golyó összes jutalmához — Bryan)

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

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

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

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

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

■ SERSÓ

HELIX
computer

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

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

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

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

AMIGÁSOK FIGYELEM!

A Budatényi Amiga Klub AMIGA KARÁCSONYT rendez december 28-án 9 órától 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz. A rendezvényt a CoV is támogatja.

Belépő: 50,- Ft, géphely: 150,- Ft
(monitort biztosítani nem tudunk)
Budatényi Műv. Központ
Bp., XXII. Nagytényi út 35.
"Világ Amigásai Egyesületetek!"

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

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

DOOM



HELL ON EARTH

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

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

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

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

A játékban most kicsit nagyobb szerepet kapott a puzzle-jelleg, sok a kapcsoló, egyes helyeken igencsak kell sietni.

Vannak változások a tárgyak terén is. Egyrészt a megszokott tárgyakkal vannak tartalmasabb változatai is (pl. 40 darabos rakétacsomag), külsőre ezek nem különböznek a hagyományos csomagoktól. Van új tárgy is, ez a *Megasphere*, amely mind az *Armour*, mind a *Health* értékeket maximálásra tölti (mindkét maximum 200%).

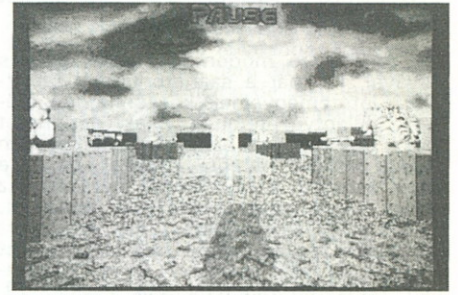
Ha már az újításoknál tartunk, új szörnyek is vannak. Most ismertetnénk az összes szörnyet kb. veszélyességi sorrendben (a játék a végén bemutatja őket), a *PC-s játékok* 2-ben ugyanis nem az eredeti nevek szerepelnek. Részletesebben csak az új szörnyekre térünk ki.

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

- *Heavy Weapon Dude*: Ő új fiú, egy nagydarab állat géppuskával. Elég veszélyes, szerintünk lényegesen kellemetlenebb, mint az *Imp*. Egészsége kb. annyi.
- *Imp*: A jól ismert barna színű dög.
- *Demon*: A harapós rózsaszín.
- *Spectre*: Az előző részlegesen láthatatlan formában.
- *Lost Soul*: A repkedő koponya.
- *Cacodemon*: Az egyszemű golyó.
- *Hell Knight*: Új srác. A következő szörny kicsit gyengébb változata. Világosabb színű, és csak 3 rakétára van hitelesítve.
- *Baron of Hell*: A *PC-s játékok* 2-ben ördögnek tituláltuk. Végül is nem sokat tévedtünk...
- *Arachnotron*: Ez is újonc. A géppuskás pókdémon egy számmal kisebb változata. Ez is kb. 3 rakétától fekszik meg, viszont plazmafegyverrel van felszerelve. Kellemes tulajdonsága, hogy nem szeret egyedül mászkálni...
- *Pain Elemental*: Új. Egy nagy golyó, a *Cacodemon*-hoz hasonlít, csak barna, és nem támad ránk. Ő ugyan nem, de a koponyák (*Lost Souls*), amiket köpköd, annál inkább. 3 rakétától ez is megdöglik, de hogy maga után további 2-3 koponyát...
- *Revenant*: Szintén új, egy kb. 2.5 méter magas csontváz. Érdekes fegyvere van, valami gyengébb rakétaszűrő, de az legalább igyekszik követni a mozgásunkat. Az állóképessége 2-3 rakéta, kicsit gyengébb az előző kettőnél.
- *Mancubus*: Új fiú. Egyik ismerősünk csótányának nevezte. Hát... Valami hasonlóság ugyan van, de a csótányok ritkán lödöznek lángszóróval... 3-4 rakéta kell neki.
- *Arch-Vile*: Ez is új. Mi ezt utáljuk a legjobban. Ugyan ez is elpusztul 3-4 rakétától, viszont a fegyvere elég erős, majdnem egy rakéta hatása (a működése meg a *BFG9000*-re emlékeztet), és mellékesen az összes útjába kerülő hullát feltámasztja...
- *Spider Mastermind*: Az előző rész végéről jól ismert pókdémon.
- *Cyberdemon*: Őt a *PC-s játékok* 2-ben kiberdémon-lordnak neveztük, mert a program is annak nevezte. Azóta lefokozódott...

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

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



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

Ha valakit érdekel, van a 20. pályán egy *Cyberdemon* VS *Spider Mastermind* játszma. Nekünk mindig a *Cyberdemon* győzött, jelentős fölénnyel (még vagy 10 rakéta kellett neki).

Mire ez a leírás megjelenik, már valószínűleg lesz *DOOM2FAQ*, Internetesek előnyben.

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

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

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

■ Bryan

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 közölünk 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 befelddi 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 kérjük feladni. 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 csekkmátsolatot 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 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választórítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

C64 LEMEZESEK! A PROGRAMMÁSOLÁS MEGSZÜNT! HAMAROSAN MEGJELENIK GONDOZÁSUNKBAN A "BANANA BROS" CÍMŰ VEREKEDŐS JÁTÉKPROGRAM. ADJ(ON) FEL 470,- FT-OT, ÉS DECEMBERBEN ELKÜLDJÜK. **MAGYAR CSABA OF TURBO BYTE SOFT, DIÓSZENŐ, DÓZSA GY.U.93. 2643**

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

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

■ Keresem C64-re lemezen a Wizardry nevű program első részét. Természetesen pénzért, vagy csereprogramért. Cím: **Horváth Ferenc**, Újkígyós, Hosszú út 9/1. 5661. Tel.: (06-66) 356-703.

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

■ Nem találok valamelyik játék örökéletét, vagy a játék leírását a sok újságban? A játékok leírását nem tudod, hogy melyik újságban találd meg. Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy hol mit találsz meg. C128/64 gépre rengeteg programot kínálok fel cserére, kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576 (1148 Bp. Adria sétány 6.)

64 hardware

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

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

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

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

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

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

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

Amiga

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

■ Értesítek mindenkit, hogy Amigára a programálás megszűnt! **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.

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

■ Amiga 500 1 MB-ra bővítve, 80 MB Winchester, TV modulátor, lemezek, joystick eladó. Ára: Kb. 50.000,- Ft. Tel.: (06-22) 368-921 (**Tátrai, Velence**)

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

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

■ A500 (1MB RAM, 1,3/2.0) + 1084S monitor + külső drive + 2M külső fast RAM + 90 db. lemez + szakkönyvek és egyéb kiegészítők, valamint a CoV összes száma eladó. Érdeklődni: **Nagy Péter**, Bp. Tel.: 262-45-11/235-ös szoba (az esti órákban)

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

■ Amiga 600 (V2.05, 1 MB Chip RAM) + 50 lemez programokkal + joy + egér + szakkönyvek + újságok eladó. Ára: 29.000,- Ft. Cím: **Szabó László**, Szikszó, Poprádi u.3. 3800

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

■ Eladó Amiga 1200-as számítógép (11) és 2 joy (2 hónap garanciával) + egér. 70.000 — 75.000 Ft. Érdeklődni: **Bago Attila**, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170.

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

■ Amiga 1200-on AGA-s és HD-s programcsere, listát kérek. Írj, ha van AGA-s géped. **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630

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

PC

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

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

■ Nagyalakú VB-t küldjétek (kaptok: 5 1/4-es lemezt + lista!!!) **Jäger Tamás**, Baja, Szent Antal u.83/B., 6500

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

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

WAVE BLASTER eladó. **180-0498.**

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

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

Plusi és társai

■ 2 db. Plus/4 + magnó összeállítás (5.000,- Ft/db.) új állapotban, valamint 2 db. mikrokapcsolós botkormány (200,- Ft/db.) eladók. Tel.: 275-0397 (**Csorny Botond**)

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

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

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

Microsoft PROGRAMOK A COM-WARE Kft.-től

(megrendelhetők a befűzött levelezőlapon)



	MS-DOS	Windows	CPU	RAM	Üres HDD	CD-ROM	Monitor	Lemez	Macintosh
The Best of MS Entertainment Pack	3.1+	3.0+	286+	1 MB		-	E/V/Herc	3.5"	-
Microsoft Arcade		3.0+				-		3.5"	-
Space Simulator	5.0+	-	386/25+	2 MB		-	VGA+	3.5"	-
Microsoft Golf	3.1+	3.0+	286+	2 MB		-	VGA+	3.5"	-
Microsoft Golf Multimedia Edition	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB	+	VGA+	-	-
Flight Simulator	3.2+	-	386+	2 MB		-	E/V+	3.5"	-
Microsoft Encarta 1994	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Microsoft Bookshelf 1994	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2 MB	+	VGA+	-	-
Cinemanía	3.1+	3.0+ ¹	386SX+	2 MB	30 MB ²	+ ³	VGA+	-	-
Dinosaurs	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Musical Instruments	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Art Gallery	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Complete Baseball	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2 MB	+	VGA+	-	-
Dangerous Creatures	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Ancient Lands	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Multimedia Beethoven	3.1+	3.0+ ¹	386SX+	2 MB	30 MB	+ ³	VGA+	-	-
Multimedia Mozart	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	4 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Schubert	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	4 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Strauss	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Stravinsky	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	30 MB	+	VGA+	-	-
Creative Writer	3.2+	3.1+	386+	4 MB	8 MB	-	VGA+	3.5"	+
Fine Artist	3.2+	3.1+	386SX+	4 MB	11 MB	-	VGA+	3.5"	+

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

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

Játékok

The Best of Microsoft Entertainment Pack

A programcsomag 13 szórakoztató játékból áll. Például:

Tetris - az ismert játék Windows-os változata.

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

Taipei - az azonos mintájú kőveket kell párosítani. A program az ősi keleti játék alapján készült.

(Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Arcade

Öt lövöldözős program egy csomagban. Például:

Asteroids - az űrben kell aszteroidákra lövöldöznünk.

Battle Zone - tankkal kell lölni az ellenséget.

(Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Space Simulator

Egy űrutazásnak lehetsz részese a program segítségével.

Űrhajóddal leszállhatsz a Marson vagy a Holdon, vagy akár

kedvedre sétálhatsz az űrben. Megvizsgálhatsz a galaxis

akár 100 ezer évvel ezelőtti vagy későbbi állapotát is.

Bejárhatod a naprendszer, megfigyelheted a tejet. A

program a NASA adatainak felhasználásával készült.

(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Golf / Microsoft Golf Multimedia Edition

A játékban a golf játékkal ismerkedhetünk meg. Akár nyolc

ellenféllel is játszhatunk. Saját magunk válogathatjuk ki a

nekünk szimpatikus 14 ütőt, amit a játék során használni

szeretnénk. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

A programhoz több kiegészítő pálya is megjelent:

Pinehurst - Észak-Carolina golfpályáján játszhatunk. (Ára:

3.000,- Ft + ÁFA)

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

Mauna Kea - Hawaii szigetén található pálya, amelyet egy

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

3.000,- Ft + ÁFA)

Flight Simulator 5.0

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

5.500,- Ft + ÁFA)

A programhoz több kiegészítés is megjelent:

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

Paris Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

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

Windows kiegészítések

Microsoft Soundbits

A Windows hangjait cserélhetjük ki, szélesebb körben, mint

ezt a program eredeti kiépítésében tehetnénk. Külön hangja

lehet például az ablakok kinyitásának és bezárásának, vagy

egyes programok elindításának.

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

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

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

Microsoft Windows Sound System

A software és a mikrofon segítségével a Windows-t

beszéddel irányíthatjuk.

(Ára: kérje tájékoztatónkat)

Oktatóprogramok, lexikonok

Microsoft Encarta CD

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

enciklopédia. Ezt több mint 1000 szócikkkel, 8 órányi

hanganyaggal, 7800 fényképpel és illusztrációval, 800

térképpel, 100 táblázattal, 100 rövid filmbejátszással és egy

világtérképpel egészíti ki. A szövegeket kimásolhatjuk a

programból, és így felhasználhatjuk más alkalmazásokban is.

A megfelelő címszó megtalálásában többféle tartalomjegyzék

áll rendelkezésünkre.

(Ára: 12.000,- Ft + ÁFA)

Microsoft Bookshelf CD

A CD hét lexikon illetve szótár anyagát tartalmazza:

The Concise Columbia Encyclopedia - 15000 szócikk, 50

animációt és több, mint 1400 illusztrációt tartalmazó

enciklopédia.

The American Heritage Dictionary - amerikai értelmező

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

címszavakat a géppel fel is lehet olvasatni, a helyes kiejtés

megismeréséhez.

Roget's II Electronic Thesaurus - szinonimasztár 50000

címszóval.

The World Almanac and Book of Facts 1994 - tények

könyve 1994-es adatokkal.

Bartlett's Familiar Quotations - idézetgyűjtemény 22500

idézettel.

The Concise Columbia Dictionary of Quotations - 6000

címszavas idézetgyűjtemény.

Hammond Atlas - világtérkép, mely tartalmazza az országok

zászlóját és himnuszát is.

(Ára: 10.000,- Ft + ÁFA)

Cinemanía CD

A program a mozi világába kalauzol el bennünket. 19000

film adatait tartalmazza a CD. 3000 színész, rendező és

egyéb személyek életéről lehet olvasni, valamint számos

filmrészlet tekinthetünk meg, a némafilmekről a mai filmekig.

(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dinosaurs CD

Közel ezer színes kép mutatja be a dinoszauruszok világát.

Több száz színes cikk olvasható a kihalt állatokról.

Megismerkedhetünk a különböző dinoszaurusz-fajtákkal,

lakóhelyükkel, melyet térképen is megkereshetünk,

táplálkozási szokásaikkal, és megtudhatjuk, hogy melyik faj

mikor élt.

(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Musical Instruments CD

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

Art Gallery CD

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

Complete Baseball CD

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

Dangerous Creatures CD

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

Ancient Lands CD

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

Composer Series CD

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

Beethoven (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Mozart (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Schubert (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Strauss (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Sztravinszkij (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

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

Programok 8-14 év közötti gyerekeknek

Fine Artist 3.5" lemezen

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

Creative Writer 3.5" lemezen

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

Felhasználói programok

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

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

MS DOS 6.22 Euro

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

MS DOS 6.22 Update from 6.0

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

Végül egy kis magyarázat a táblázathoz:

MS-DOS - a szükséges MS-DOS verzió

Windows - a szükséges Windows verzió

Processzor - a processzor típusa

RAM - a szükséges memória mérete

HDD - a szükséges szabad winchesterterület mérete

Macintosh - létezik-e Macintosh verzió

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

számítástechnika

ÁRA: 69 FORINT

IX. ÉVFOLYAM

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP

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

PC WORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

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

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

Név:

Cím:

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

MEGRENDELŐLAP

EGYÉB APRÓHIRDETÉSEK

THE PARTY'94

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

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

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

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

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

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

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

ELSŐSEGÉLY

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

PC elsősegély

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

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

Napjaink legnépszerűbb kalandjátéka a **Dark Sun 2.** is megjelent.

Most ehhez adok egy kis könnyítést: Indításkor a parancssorban (pl. dsun -k911 -s -p -m -a) a -k911 után a következő lehetőségeink vannak:

-s: Az összes spell-lel indulunk
-p: Az összes pszionikával indulunk
-m: Nincs zene
-a: Nincs intro

A játék alatt a következő billentyűkkel manipulálhatunk:

'T': Szintlépés
't': Karakter szintjének emelkedése támadás alatt
'm/M': Az összes spell megjegyzése

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

Amiga elsősegély

Weigert Józsi gyomaendrődi olvasónk sejtette, hogy nem nyomjuk le a **BENEFACOR** szintkódjait. Így elküldte. Apropos Józsi, nem tudod véletlenül, hogy M.Károly tanár bácsi melyik suliban tanít?

1. UNDERWORLD: 3MQLMP5PQT / 3MQL4PSNQR / 3LQLD4N31L / 1NQ2HRPDGQ / 3FOLL3VQQN / 3FQMPJRNQK / 3QQPLHMLHD / 35QLJHNSLJ.
2. TOMBS OF EGYPT: 3GQPTNNMQK / Q272T3GBQF / QPHDHS323T / 1NQ2LRTH45 / 3HQPT4NMQL / 6BHLR2GKQD / 2M12BMBFCN / M5QQH344FG / MGQTPNR5Q4.
3. THE TREE TOP RESCUE: MMQP4PSRQR / 2HOM3P321H / 2PQLJWL2R / MBQTP3R5QJ / 2BQHG2S2JQ / MMQ5M5MQ3Q / MQQ5P34SNG / MGQTTNNQQK / M1Q5X37NQB / 2XQMMPLHKK.
4. STONES 'N' BONES: MNCN343T45 / 2N12NNDHQQ / 5PHHRSQQQR / 34QKQ4314 / 3KQJDLR2M / 3MQJKNWPQT / 3MQJMN5NQR / QRFCDD1BB / 3JQK2LQK2L / QJNGPP4HQQ.
5. MERRY WINTERLAND: 6HFKMJ4QJ / 1SQBFDSDHF / 1SQC32FLH / 34Q4S54MQS / QGFCQ3FCQ3 / 1XQFJM4DHK / 6VDJ3G34NL / 1JQCPLRDQM / 6DFKQFFKQF / MK24CMCM1K.
6. THE TECHNO TREAT: MQQ42CPNDB / 2MQGL4VLQT / MMQSRSPQR / MJQ4CL4M1J / MVMSJL34FH / MLMS4R45QT / 2NQJQSQQS / MSQNFSDPHF / M44TNVNSM5 / M1QR5F4PQD.
7. TO HELL WITH MINNIAT: MKQNPLR4QM / 2PQJ5P33T.

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikárai
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap
a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világszerte
eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen
tükrözi.

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

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

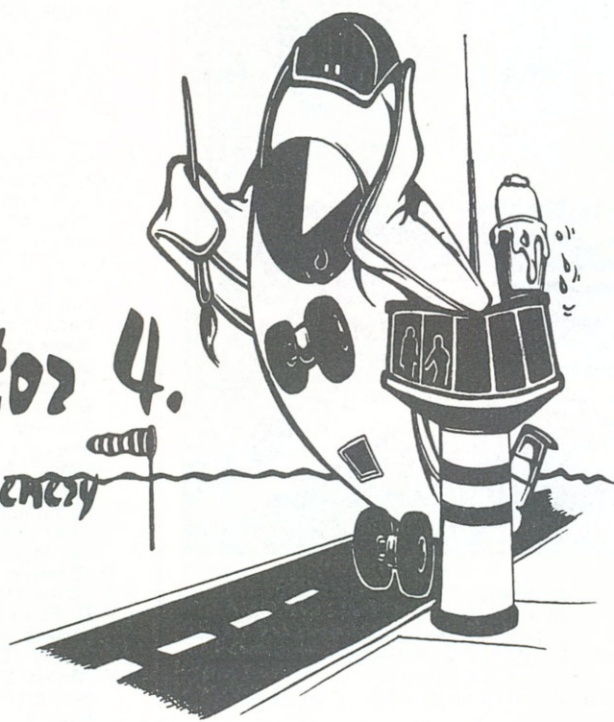
Fizessen elő a PC Worldre!
1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar
PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.
A PC World állandó témái:

- 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.

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

Flight Simulator 4.

Aircraft and Scenery Designer



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tehát ez volt a főmenü. Menjünk sorrendben végig a pontokon, úgyhogy kezdjük a **Static Scenery Designer**rel!

A **Static Scenery Designer** az egész program egyik legfontosabb és mellesleg leglátványosabb része. Itt tervezhetjük meg tulajdonképpen a táj legfőbb elemeit, a többi menüben már csak a mazzolákat pakoljuk fel rá.

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

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

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

'SPACE': Vissza a játékba.

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

'TAB': Ugrás a következő pontra.

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

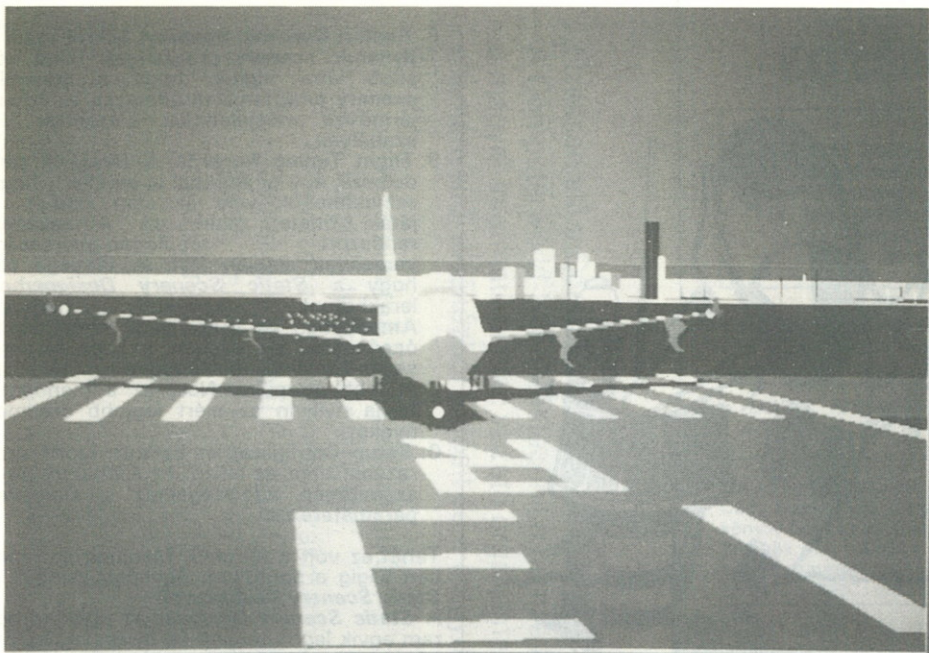
'INS': Egy pont lerakása a kiválasztott pont után a lerakási sorrendben.

'S': A kiválasztott pont kitörlése.

Ezek lehet, hogy így eléggé sötéten hangzanak, de az aktuális szerkesztőrésekben majd nyerneke valami értelmet. A kezeléshez még hozzátartozik, hogy a tárgyak lerakása egy felülnézeti módban történik (amelynek kiindulási pontja a repülőgépünk helye, úgyhogy érdemes először a kiszemelt placra teleportálnunk, és csak azután elkezdni szerkesztgetni), amelyben mozogni a kurzormozgató gombokkal és a numerikus billentyűk nyílgeomjaival lehet (olyan, mint a **SLEW-MODE** felülnézetben, csak szerencsére nem látjuk a repülőnket). A numerikus billentyűk finomabb, a kurzormozgatók pedig nagy sebességű mozgatósokra alkalmasak. A lerakandó tárgyakat nemcsak felülnézetből, hanem oldalról, körbejárva is megtekinthetjük az 'X' gombbal még lerakásuk előtt is, hogy lássuk, hogyan nézne ki az adott környezetben. Egy kicsit hamis ez a kép, mert a zoom kissé torzít rajta, de jobb a semminél.

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

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



4 féle lehet:

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

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

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

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

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

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

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

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

1. **Edges:** Csík a széleken
2. **Dashes:** Szaggatott vonal középen

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

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

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

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

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

H. Add Navigational Aids: Rádiók lerakása.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. **Delete Scenery Region:** Megadott sugarú körben kitérli minden lerakott tárgyat.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. **Cursor Color:** A kurzor színe.

5. **Grid:** Rácsozás beállítása és ki/bekapcsolása. A rács lehet álló és mozgó is.

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

7. **Grid Size:** A rácsozás mérete. Megadható a rácsok távolsága a 9. pontban megadott mértérendszerben.

8. **Confirm When Adding Objects:** A visszakérdés ki/bekapcsolása a tárgyak lerakásánál.

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

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

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

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

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

A **Dynamic Scenery Designer** menüjének első 10 pontja (1—0) a file-ok neveit tartalmazza. Ezeket kiválasztva az adott file programját írhatjuk meg ill. módosíthatjuk. A többi menüpont jelentése:

A. **See More Patterns:** Lapozás.

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

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

1. **Pattern Title:** Cím megadása

2. **Pattern Status:** **Active** esetén látható csak a játéknak az adott mozgó tárgy.

3. **Model:** Ki lehet választani azt a járművet, amelynek a felvett mozgási pályát szánjuk. Ezek a járművek: *Cessna 182*, *Learjet*, *Boeing 767*, *Grumman F14*, *Schweizer*, *Red/Blue/White Automobile* (piros, kék vagy fehér autó), *FUEL Truck* (reptéri kiszolgálókocsi), *Sailboat* (vitorlás), a *Cessna Seaplane* géppel tudjuk csak felvenni vízen a pályáját).

4. **Display Model Before Start:** Ha **YES**, akkor a **dynamic scenery** file indulásakor biztos, hogy megjelenik az adott jármű. A következő pontokban adhat meg, hogy esetleg egy másik jármű után induljon csak el ez, aminek a programját írjuk. Ilyenkor, ha ez a menüpont **NO**-ra van állva, akkor addig nem jelenik meg, amíg el nem kezdődik a mozgása. **YES** esetén viszont a mozgási pályától függetlenül vár, amíg el nem indulhat.

5. **Begin Pattern:** A jármű indulásának feltételeit lehet itt beállítani. **IMMEDIATELY** esetén nincs feltétel, az **AFTER** pedig a megjelenő file-nevű jármű valamilyen mozgásához köti a gép elindulását. Ezt a feltételt a 6. pontban lehet beállítani, ami csak **AFTER** esetén létezik.

6. Csak akkor jelenik meg ez a menüpont, ha az 5.-ben nem **IMMEDIATELY** van beállítva. Ezeket írhatja ki: **starts** (az adott jármű indul), **takes off** (felemelkedik a földről), **lands** (földetér), **parks** (a **pattern** végetér). Ez a menüpont az 5. pontban elkezdett kiírás feltétele.

7. **Pattern End Action:** Itt lehet meghatározni, hogy a **pattern** végetérésekor mi legyen. Ezek közül lehet válogatni:

start over (előlről kezdi a **pattern** a feltételeket figyelembevéve), **park** (a **pattern** végetérési helyén hagyja a járművet, de nem tünteti el), **disappear** (eltűnik a jármű a **pattern** végetérésekor).

8. **Save Changes:** Kimentti a file-ba az adott járművet.

9. **Delete Pattern:** Ez csak a módosításnál használatos. Kitérli a file-ból az aktuális járművet és mozgási pályáját.

D. **Dynamic Scenery Library:** A **dynamic scenery** file-ok listája. Ugyanaz, mint a **Static Scenery Library**, csak nincs G. menüpont.

Valószínűleg ennyi bőven elég a **Dynamic Scenery Designer**ről. Nem túl bonyolult dolog lerepülni vagy legurulni egy **pattern**, úgyhogy inntől bárki meg tudja csinálni egymagában is.

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

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

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

K. **Chord In Feet:** Azt a méretet adhatjuk meg itt, amely a szárnynak a törzshöz való kapcsolódása. Ha a gépet oldalnézetből nézzük, akkor a szárnynak pont ezt a méretét látjuk (mondhatnánk szárnyprofilnak is).

L. **Aspect Ratio:** Ez egy arányszám, a szárnyhossz és a szárnyprofil arányát adja meg. Ha ezt változtatjuk, a J. pont értéke is változik, és fordítva.

M. **Angle Of Incidence:** A szárnyprofil vízszintestől való eltéréseinek szögét adhatjuk itt meg. Értékét érdemes —14 és +14 közé tenni, egyébként bármit teszünk, a gép megcsúszik. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál jobban nő a felhajtóerő a szárnyakon.

N. **Induced Drag Adj.:** A sebesség hatására plusz fékezőerő keletkezik. Ez igazából csak lassú siklórepülésnél érzékelhető. Csökkentsük értékét, ha a siklás túl meredek!

O. **Dihedral (Degrees):** A szárnyak vízszintestől való eltéréseinek szögét adhatjuk itt meg. Erre a gép stabilitása miatt van szükség, hatására a szárnyak enyhén V alakba állnak. Minél nagyobb ez a szög, annál hamarabb beáll a repülő egy fordulót után vízszintesbe.

P. **Dihedral Scale:** Ez is a stabilitást határozza meg, csak sokkal finomabban, mint az előző paraméter. Nagy értékek esetén gyorsabban áll vissza a gép vízszintesbe.

Q. **Gyro Dihedral:** Ezzel is a stabilitást állíthatjuk be finoman. Kis értékek esetén a repülő elfordul középre állított kormányról is. A default érték általában pont jó.

R. **Winglets:** A szárnyak végén lévő kis függőleges vezérsíkok ki/bekapcsolója. Hatása nem túl jelentős, de kicsit fékezi és stabilizálja a repülést.

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

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

T. **Power:** A hajtómű erejét határozhatjuk meg. Propelleres gépeknél lőerőben, sugárhajtóműveseknél pedig fontban adhatjuk meg a vonó- ill. tolóerőt.

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

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

Stabilizer Systems menü ('A')

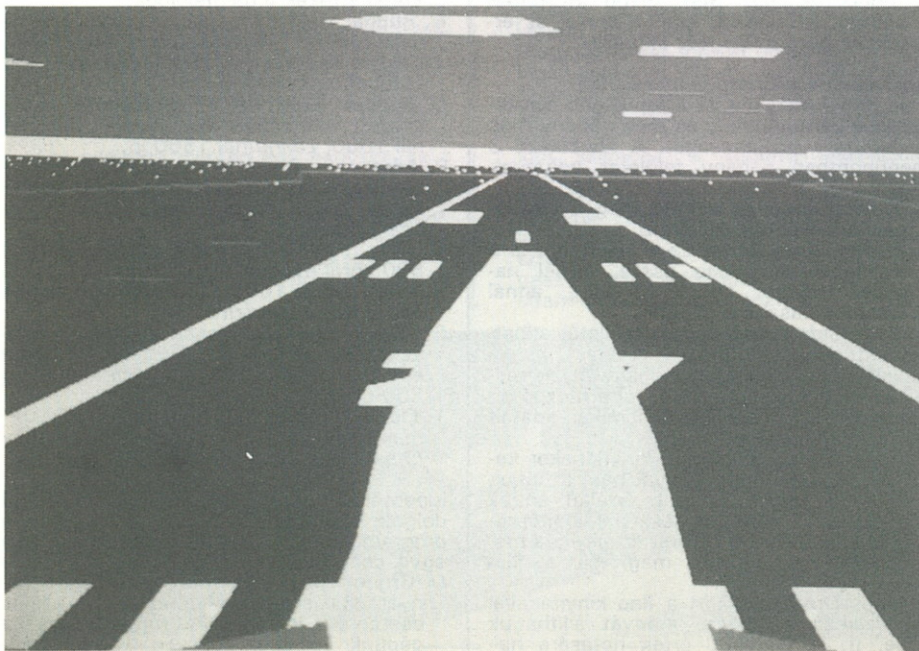
Ez a stabilizátorok, a vezérsíkok menüje. Itt több olyan paraméter is található, melyet a **FS4**-féle **Experimental Aircraft Designer**-ből szedtek ki. Először nézzük meg a **Horizontal Stabilizer**, azaz a vízszintes vezérsík menüpontjait! Érdemes felülnézetbe fordítani a repülőgépsziluettet.

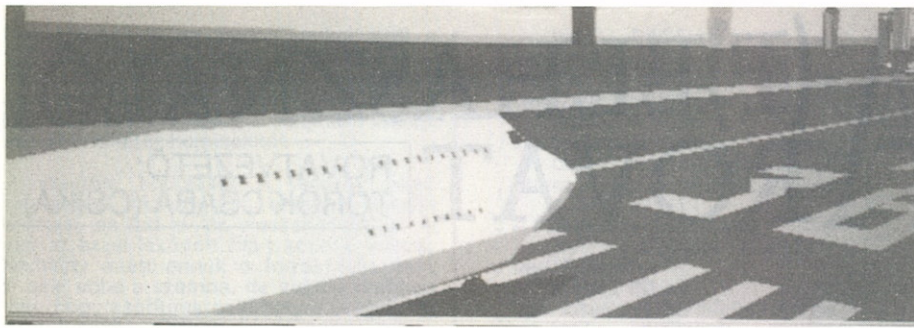
A. **Position:** A vízszintes vezérsík távolságát adhatjuk meg az orrtól hüvelykben. Ha a szárny elé rakjuk, "kacsza" elrendezésű gépet kapunk, de még be kell állítanunk ehhez a **Canard Configuration** kapcsolót a **Wgt/Bal/Instrum/Struct** menüben.

B. **Surface Area:** A vízszintes vezérsík felületét adhatjuk meg.

C. **Angle Of Incidence:** A vízszintes vezérsíknak azt a szögét állíthatjuk be, amit a bot előre- ill. hátrahoztatásánál észlelhetünk. Minél nagyobb ez az érték, annál stabilabb, ám kevésbé mozgékony a gépünk.

D. **Lift Coefficient Scale:** Minél nagyobbra állítjuk ezt az értéket, annál nagyobb fel-





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

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

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

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

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

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

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

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

színeződve, akkor be van kapcsolva a kerékfék. Ezekről jobbra található a fedélzeti számítógép, a jobb alsó sarokban pedig egy csomó műszer visszajelzője. Balról jobbra ezek a műszerek: **trimm**, **speed brake** (leszállás előtt használatos fék), **gázkar** visszajelző, **flap** visszajelző. A **trimm** kezelésére ld. a **FS4** leírását! A **speed brake** használata a 'H' billentyűvel történik. Ha egyszer megnyomjuk, megjelenik egy kis A betű a műszernél, és ez azt jelenti, hogy elő van készítve a szerkezet. Ha még egyszer megnyomjuk a 'H'-t, aktiválja a féket. Ha megint megnyomjuk, akkor kikapcsolja az egészet. A gázkarból 4 db. van, de csak egyszerre lehet őket kezelni.

Ha megnyomjuk a 'Shift' + 'U'-t, akkor a gázkarokon lévő számok elfeketülnek, a gázkarok pedig elfehérednek. Mellesleg bekapcsolódik a hajtóműmegfordító is. A **flap** kezelését ld. a **FS4** leírásban! Még található egy visszajelző a műszerfal jobb oldalán egy függőleges csíkban. Ez a futóművek visszajelzője. Ha valaki nem venné észre, ez a rajz egy kerek akar szimbolizálni, nem oldalnézetből, hanem előlről.

Nos, hát ennyi a műszerek jelentése. Igazi újdonság csak a fedélzeti számítógép. Ennek kezelése okozhat némi gondot. A jobb-oldali négyzet képernyőn található egy csomó adat, műszer, stb. Közöttük 'Shift' + 'Tab'-bal váltogathatunk. Ezek sorrendben:

- ... **Checklist:** Itt fel vannak sorolva a felszálláskori és leszálláskori teendők. Hasznos egy ilyen batár gépnél, mert nem kell annyi mindenre figyelni, ha közben ügyelünk arra is, hogy pontosan betartsuk az ott előírtakat.
- **Rádiók:** A **COM**, **ADF** és **XPDR** rádiók frekvenciáját ezen a képernyőn (is) be lehet állítani.
- **Rádiók:** A **NAV1**, **NAV2** és **DME** rádiók frekvenciáit, adatait állíthatjuk itt (is) be.
- **Markerek, stb.:** Fent a **markerek** visszajelzői láthatók. Ha elrepülünk felettük, kigyullad az aktuális **marker** jellemző lámpa. Továbbiak a **FS4** leírásban. A **Mag. Compass** mellett olvasható a repülőgépi jelenlegi iránya. Az **AOA** melletti számból azt tudhatjuk meg, hogy mekkora szögben vannak kitérítve a magassági kormány lapjai. A **Time** az időt számolja, a **Timerre** leszálláskor lehet szükségünk, ha mindent előírás szerint, az időt előre meghatározva akarunk csinálni. A **Zoom** mellett leolvashatjuk a zoomolás jelenlegi értékét. Az **Alt**. **Alert**nél beállított magassági érték elérésekor (+/-100 láb) vissítani kezd egy figyelmeztetőt.

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

Végül egy kis billentyűzetösszefoglaló az újdonságokról:

- 'Shift' + 'Del': **Zoom** nagyítás a térképen.
- 'Shift' + 'Ins': **Zoom** kicsinyítés a térképen.
- 'Shift' + 'Space': A térkép váltása **ADF**-re.
- 'Shift' + ' ': Parkolófék. A térkép alatti sáv elszíneződik.
- 'H': A **speed brake** készenléte kapcsolása, bekapcsolása és kikapcsolása.
- 'Shift' + 'U': Hajtóműmegfordító.
- 'Shift' + 'Tab': Végig lehet ezzel pásztázni a jobb oldalon található négyzet képernyőn kiírt adatokon.
- 'Shift' + 'Y': A többféle **Checklistek** között lehet ezzel váltogatni. **Takeoff** (felszállási), **Climb Out** (utazómagasság és -sebesség eléréséig aktuális), **Landing** (leszállási).
- 'Shift' + '6' (numerikus billentyűzet): A **Timer** elindítása.
- 'Shift' + '4' (ld. előző): A **Timer** leállítása.
- 'Shift' + '5' (ld. előző): A **Timer** nullázása.
- 'Shift' + '1' (ld. előző): A magassági figyelmeztetés bal számjegyének beállítása. Miután ezt megnyomtuk, a '+'/'-' gombokkal tudjuk kiválasztani a kívánt számértéket.
- 'Shift' + '3' (ld. előző): A magassági figyelmeztetés jobb oldali számjegyének beállítása. Ld. még az előzőt!
- 'Shift' + '7' (ld. előző): A **pitotcső** melegítőjének ki/bekapcsolója.

Hát igen. Ennyit tud kb. az **Aircraft & Scenery Designer** nevű program. Talán meglepő mindezek után, hogy az egész ráfér egy DD-s lemezre (!) is. Ebből is látszik, hogy a reális dolgok nem feltétlenül tárginyesek. Az egész nagyon szép tud lenni, amikor már elkészültünk egy vidék megajazolásával, stb., de alkotás közben bizonyosan unalmas is lehet. Ezért igazából csak az elszánt **FS4** rajongóknak ajánljuk a rengeteg idővesztéséig miatt. Ennek ellenére mégis nagy látvány, mikor végignézzük az általunk megalkotott **Chicago Area**-n, vagy másol, és nem azokat a szármalmas pálcikareptereket és a végtelenbe vesző füves pusztákat látjuk, hanem villogó irányítótoronyok, le- és felszálló gépek, a magas felhőkarcok alatt nyüzsgő autókavalkád, gyárak, utak, autópályák, tavon úszó vitorlások és erdők felett repkedhetünk.

▪ *Ggab*



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

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

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

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

"... A RAM-mal kapcsolatban az A500, A500+-os gépekben háromféle lehet a RAM: ChipRam, FastRam, Slow-Fast Ram. A ChipRam alapvető tartozéka a gépnek, hiszen a custom chipek (SFX, GFX) csak ezt érik el. Slow-Fast Ram az, amit az 500-as és 500+-os gépek aljába kell dugni. Ez az A501-es (Vagy másmilyen — Csika) bővítő, melynek kezdőcíme C00000, és valójában a második 512K Ram, de ez nem igazi Fast Ram, mivel a frissítését az AGNUS végzi el. Fast Ram az, amit a gép bal oldali expansion portjába kell dugni, ez viszont valódi Fast Ram, és gyorsabb is, mint a két társa. Viszont ezt csak kevesen használják, mivel ez csak a vicszevérlő kártyán található (Ebben azért kételkedem egy picit — Csika).

Pro és Kontra.....

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

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

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

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

Akkor amit megírtam, a LaySoft kiadásában megírt vincsesztersekuritiszéf (Ezt direct írtam így kedves bivalybüffentői számtek. tanár úr! — Csika) program forráslistája következik commentezésekkel.

Security from Lay András

Ez a winchestervédelmi módszer tökéletes védelmet nyújt illetéktelenek ellen, akiktől meg szeretnénk övni féltett, netán titkos adatainkat. A védelem lényege a következő:

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

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

A mountfile a következőképpen néz ki:

```
DH1:
Device = scsi.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize = 512
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = xx
HighCyl = xx
Buffers = 30
BufMemType = 0
MaxTransfer = 0x1FE00
Mask = 0x7FFFFFFE
StackSize = 2400
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x444F5301
#
DH2:
Device = scsi.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize = 512
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = xx
HighCyl = xx
Buffers = 30
MaxTransfer = 0x1FE00
```

```
Mask = 0x7FFFFFFE
BufMemType = 0
StackSize = 2400
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x444F5301
```

...Az esetleges többi partícióra vonatkozó információk.

A megfelelő helyekre a HDToolBox-ból kiolvasott értékeket kell beírni, úgymint:

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

Ezután a mountfile-t mentsük ki a "devs:" assign-ba dhpref néven.

A User-Startup legelső sorába írjuk be a következőket:

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

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

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

A legbiztonságosabb módszer amit mindenkinek ajánlani tudok az az, hogy a HDToolBox-szal csináljunk több partíciót mint amennyi valójában van (kevesebbet ne), vagy állítsuk át a partíciók cylinderértékeit (a bootpartíciótól el a kezekkel). Adhatunk nekik poénos neveket is, ugyanis ezek nem automountosak. Ezután Save Changes to

Drive. Nem kell megijedni amikor szól a HDToolBox, hogy minden adat meg fog semmisülni a particióinkon, nyugodtan nyomjunk Continue-t. Ezzel elérjük azt, hogy felülírtuk a valódi particióinkra vonatkozó jó értéket hamissakkal.

A mountfile kódolását a security nevű programmal végezhetjük, amelyet szintén én írtam, ez tud le- és visszakódolni is. A secu az ezzel lekódolt file-t kódolja vissza. Helyhiány miatt ennek a forráskódja nem fér bele ebbe a számba, de majd a jövőben lehet, hogy szorítunk neki helyet (vagyis én szorítok neki — Csika).

Egyébként én úgy vettem észre, hogy eléggé terjed a secu és a security is (majdnem olyan gyorsan, mint az AIDS, ugye Xino? — Csika), úgyhogy szerettem bárki egy kis utánjárással megszerezheti őket.

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

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

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

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

```
incdir include3.1:

include exec.lib.i
include intuition.lib.i
include dos.lib.i

include exec/memory.i

include dos/dos.i

include libraries/dosextens.i
include exec/alerts.i

include reqtools/reqtools.i
include reqtools/reqtools_lib.i

TRUE = 1
FALSE = 0
puffer = $40000
;***** ICON STARTUP *****

s movem.l d1-a6,-(a7)
; regisztrerek mentése
```

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

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

```

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

```

```

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

```

```

jsr LVOLCloseLibrary(a6)
; intuition lezárása
; ***** ICON END-UP *****
tst.l return-BASE(a5)
; a message nulla volt
beq.s exit
; igen, tehát mehetünk ki
; nem, vagyis workbench-ből lett
; futtatva a program
jsr LVOLForbid(a6)
; letiltunk
move.l return-BASE(a5),a1
; message A1-be
jsr LVOLReplyMsg(a6)
; válaszolunk a workbench-nek
exit movem.l (a7)+,d1-a6
; regiszterek visszamentése
moveq #0,d0
; hibakod = 0 no error
rts ; no comment
; ***** ICON END-UP VEGE *****
; az rt_GetStringA requester taglist-je
tags7 dc.l RT ReqPos,REQPOS_CENT
ERSCR ; requester pozíció közepén
dc.l RTGS TextFmt,text
; az ablakba kért szöveg
dc.l RTGS Invisible,1
; ne lehessen látni a password-öt
; beírás közben
dc.l TAG_END
; taglist vége (0)
; az alert strukturája
nolib dc.w 180
dc.b 12
dc.b "You Need Req-
Tools.Library V38+",0,0
int dc.b "intuition.library",0
dos dc.b "dos.library",0
req dc.b "reqtools.library",0
;-----
text dc.b "Can't found PassWord in
RAM",10,10
dc.b "Please Enter System
PassWord:",0
strtxt dc.b "HD Security System by
Lay András",0
;-----
inname dc.b "devs:dhpref.scr",0
; input file neve
outname dc.b "ram:dhpref",0
; output file neve
dc.b "$VER:HD Security V1.0 by
Laysoft",0 ; verziószám
; version parancssal lekérdezhető
; itt jön a bss hunk, vagyis az
; inicializálatlan változóterület
section a,bss
BASE
fileinfo ds.b $400
; LongWord Aligned !!!!
return ds.l 1
intbase ds.l 1
reqbase ds.l 1
dosbase ds.l 1
filereq ds.l 1
filelock ds.l 1
mempos ds.l 1
endpos ds.l 1
Hát akkor erre a hónapra ennyi elég is lesz,
viszont sem az András sem én nem vállalunk
felelősséget azért, ha valaki teljesen
tönkreteszi a winchesterét, mert elbaltá-
zott valamit. Ja, még valami: lesz Amigás
Karácsony, a Budatétényi Művelődési Ház-
ban 1994. december 28-án, mindenkit
szeretettel várunk, akihez egy kicsit is kö-
zel áll az Amiga, no és persze én is ott le-
szek. Addig is jó szekuzást kívánok minden
hozzáértőnek: EVIL CSIKA.

```


képpen számított értéket kell ki-OUT-olnunk: (X and 3) shl 1. Összehasonlításképp, ha a 3c0/13-at nem használ-nánk, x irányban csak 4-pixeles ugrásokkal lehetne scrollozni four-chain módban. Ezek alapján már piszok egyszerű lesz egy Oilan program megírása, ami pl. mozgatja a látható képernyőt a virtuális kép felett.

Természetesen, amikor a VGA memóriáját feltöltjük (pl. file-ból olvasva a kirakandó képet), akkor mindenképp kell ismernünk a pixelek kigyújtásának címzését is. Tudjuk már, az X koord. alsó két bitje hogy választja ki a bitpozíciót, és ezt természetesen össze kell rendelnünk azzal a bitmaszkkal, ami meghatározza azt, hogy adott X koordinátájú ponthoz melyik plane-t válasszuk ki írásra. Természetes, hogy ha X alsó két bitje (azaz X and 3 eredménye) 00, akkor az 1. plane irandó, azaz a legbaloldali pixel, ilyenkor 3c4/02-be 0001b küldendő ki, s hasonlóan: X and 3= 01 esetén a bitmaszk 0010b, 10 e-setén 0100b és 11 esetén 1000b. Mivel ez már négy lehetőség, a szisztematizálást nem érdemes elkerülni, mert különben egy rakás GOTO kerekedne ki a dologból. Szerencsére az alsó két bit (bináris 0...3!) egy XLAT utasítással együtt dolgozva épp egy Oilan táblázatot tud címezni, amelybe a fenti értékeket (1,2,4,8) vettük bele (az XLAT néha nagyon hasznos tud lenni — gondoljátok el, hány if/then/else kellett volna, ha nem táblázatból halásszuk elő az adott számhoz tartozó bitplane-sorszámot!).

Végül a program által használt képfile-formátumról pár szó: az első 768 byte-on a 6-bites, azaz rögtön VGA-ra tölthető színértékek szerepelnek (minden byte-ban — ezért kell BMP-ről konvertálva 4-gyel osztanunk, mert a BMP-kben a színértékek (feleslegesen) 8 bitesek), utána pedig 256000 byte-on a BMP-szabványának megfelelő kép, azaz a legalsó képernyő-sornál kezdve (ahhoz, hogy az első sor első oszlopával induljunk, az ASM code-ban minimális változtatásra lesz csak szükség, mint majd látjuk). Hogy hogyan hozhatunk létre BMP file-okat? Természetesen az Image Alchemy-vel, a köv. paraméterekkel: -w -8 -X640 -Y400 (tehát, ha egy 1024*768-as (vagy akármilyen, a forrásfile felbontása kisebb is lehet, mint 640*400) aa.gif-ből szeretnénk egy Oilan képet gyártani, amit utólagos konverziókkal a lenti rutin is 'megesz', akkor a következőt írjuk be: Alchemy -w -8 -X640 -Y400 aa.gif aa. Ezután az ASM után közölt BMP -> BIN konvertert kell már csak használnunk, és voilá(!), be tudjuk rakni a saját képet a rutinba! Az ASM source (COM-ra is fordítható!):

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

HorizontalSize equ 640 ;amennyiben más képméretet akarunk használni, akkor csak ezt a két EQU-t kell átírni. Persze a vízszintes méret osztható kell legyen négygyel.

VerticalSize equ 400
FName db 'virtscr.scr',0 ;fílenév, ebben van a kép
X dw 0 ;az X és Y koordináta; ciklusváltozóként is használjuk
Y dw 0

FHandle db 0 ;filehandle
PlaneNummyToWrite db 1,2,4,8 ;XLAT-tal címezhetjük ezt a tömböt a fent már tárgyalt szerencsés alsó két bit miatt
Colors dw 768 dup (0) ;mindenképp kell definiálnunk, hisz csak memóriában levő színadatok címét adhatjuk át a palettafeltöltés BIOS rutinjának
OneVirtualLine db HorizontalSize dup (0) ;átmeneti buffer - a bemenő file-t ne byte-onként/wordönként olvassuk, hanem lényegesen gyorsabban, bufferen át

MoveTheVisibleWindow:

```
mov bx,X
mov cl,bl
shr bx,2 ;a rutinon kívül beállított X és Y koordinátákból számoljuk a $3c0/$13 horizontális eltolás regiszter és a $3d4/$0c,$0d képkezdőcím regiszter új értékét — a fenti megfontolások alapján
mov ax,HorizontalSize/4 ;minthogy XMode-ban vagyunk, négygyel osztunk minden vízszintes méretet
mul Y
add bx,ax ;meg is vagyunk
mov dx,03d4h
mov al,0ch
mov ah,bh
out dx,ax ;az X koordináta felső byte-ja ugyebár 3D4/0C-be out-olandó
inc al
mov ah,bl
out dx,ax ;az alsó byte-ja pedig 3D4/0D-be.
and cl,3
shl cl,1 ; PEL Panning-hez szorzunk
mov dx,03dah ;vizsafutásra várunk
WRetrace:
in al,dx
and al,8
jz WRetrace ;ha kiszedjük, kb. két nagyságrénddel lesz gyorsabb a scrollede egyúttal meglehetősen csúnya is
mov dx,03c0h
mov al,13h
out dx,al ;a 3c0/13h (PEL panning) regisztert címezzük- ez a pixeles eltolás (mértékét cl-ben számoltuk ki, lásd a kód előtti megjegyzéseket az eltolási értékekről)
mov al,cl
out dx,al
mov al,0020h ;engedélyezzük a kép újbóli megjelenítését — most 03c0-t nem címre-giszterként használjuk, hisz csak alsó 4 bitjén adhatunk meg aleregiszter-számot, ami most 0, de akármennyi lehet; a lényeg az 5. bit, (= $2X kiküldése, azaz 1-be állítjuk, most nem tökölnünk a különben 'szabályos' regiszterbeolvasás-or-vissza-írás módszerrel), ami, ha 1, a képkirakást engedélyezi.
out dx,al
ret
entry: ;alapbeállítások: a képernyő 320*200*256-os, de Xmode (a regiszterek leírását: lásd fent).
push cs
pop ds ;a kódterületen tároljuk az adatot is- COM formátum esetén baj lenne, ha a DS-t nem irányítanánk rá CS-re
mov ax,0013h ;320*200*256
int 10h
mov dx,03D4h
mov ax,0e317h ;a 17-es regiszter alapbeállítása $a3, és tudni kell róla, hogy a 6. bitet 1-be kell állítanunk- ez felel a byte címzés mód bekapcsolásáért- s így jön ki az e3h. Tulajdonképp itt sem a szabályos beolv/or-and/visszaír módszert használom; az egy kicsit hosszabb kódot eredményezett volna, és mivel minden gépen ugyanazon alapértékeket leltem a VGA most átirrt regisztereiben, ezért félünk sem kell, hogy az ilyen 'durva' módszerek (jelen esetben) bajt okoznak.
out dx,ax
mov ax,0014h ;normál VGA üzemmódban színén a 6. bit felel a 14-es regiszterben a doubleword üzemmóddért — ezt ki kell kapcsolnunk (alaptartalom: $40 —> $0)
out dx,ax
mov ax,5013h ;80d=50h. Ezt a 13-as regisztert is fel kell töltenünk a sor vízszintes méretével, ami természetesen a fizikai képernyőméret (320) negyede (mivel X-mode-ot használunk, ahol 1 byte 4 pixelét címezi); normál VGA módban ez 320d=140h.
out dx,ax
mov dx,03C4h
```

```
mov ax,0604h ;Memory Mode regiszter-ha a 3. bit 1, akkor normál VGA üzemmódban vagyunk, amikor a pixeleket az alsó 2 bit választja ki. Mivel látjuk majd, hogy ezt egy táblázattal átkonvertáltuk plane-ek engedélyezésére, értelemszerű, hogy a pixeleket NEM a fizikai cím alsó két bitjével választjuk ki (ezért törölendő a bit: $0e -> $06). Figyelem! Amennyiben a rutint nagyobb programba/demóba építitek, és NEM BIOS-hívással váltottok utána üzemmódot (nem hinném, hogy erre sor kerülne, használjatok mindig BIOS üzemmódváltást), nem árt az előbb említett regiszterek értékét közvetlenül visszaírni (a nyilak előtti értéket lökjétek vissza!)
```

```
out dx,ax
mov ax,0f02h ;0f= 1111b, azaz mind a 4 egymás melletti pixelt el kívánjuk érni 1 db utasítással- a látható képmemória törlése
out dx,ax
mov ax,0
cld
mov cx,8000h
mov dx,0a000h
mov es,dx
xor di,di
rep stosw ;és 8000*2 byte-val egyszerre töröljük az aktuális, éppen látható screen-t (64k). Azért nem az egész 256k-t, mert ennek a törlésnek kizárólag csak azért van értelme, hogy addig ne legyen a képernyőn 'szemét', amíg a file-művelettel a TELJES 64k-t (virtuális 256k-t) felül nem írjuk.
```

```
mov dx,offset FName
mov ax,3d00h
int 21h
mov FHandle,al
mov bx,ax
mov cx,768 ;a file kezdetéről beolvassuk a színértékeket
mov dx,offset Colors
mov ah,3fh
int 21h
```

```
mov ax,1012h ;most, hogy beolvastuk a file első 768 byte-járól a palettát, azzal felülírjuk a VGA kártya regisztereit- 10h BIOS hívás $12 funkció
xor bx,bx
mov cx,256
mov dx,offset Colors
push cs
pop es ;mert az ES:DX-ben igényli a BIOS a színtartomány kezdőcímét
int 10h
```

```
mov y,VerticalSize ;alulról felfelé haladunk a rajzolásban — lásd a file-formátumról ejtett szavakat!
mov cx,0a000h
mov es,cx
```

```
OUT the entire virtual screen: dec y ;y [VerticalSize-1]-től 0-ig fut
mov x,0
mov cx,HorizontalSize
mov bl,FHandle
mov bh,0
mov dx,offset OneVirtualLine
mov ah,3fh
int 21h ;a file-ból beolvassuk egy virtuális sort a fufferbe
```

```
OUT one virtual row:
mov ax,HorizontalSize/4 ;egy virtuális soron belüli pozíciót számítjuk- mind Y, mind X értékéből-> offset és byte-on belüli planeszám számítása.
```

```
mul y
mov di,x ;X-ből most számoljuk majd, melyik bitplane élesztendő
shr di,2
add di,ax ;megvan a fizikai offsetcím
mov bx,x
mov al,bl ;byte ptr- az alsó byte, y koord
and al,3 ;csak az alsó 3 bitet őrzük meg
mov bx,offset PlaneNummyToWrite ;a táblázatot címezzük
xlat
mov dx,03c4h ;írásra választjuk a megfelelő plane-et az előbb a táblázatból ki-halászott érték alapján
```

```

mov ah,al
mov al,2 ;3c4/2 plane írásra választás
out dx,ax
mov bx,offset OneVirtualLine ;az adott
soron belül épp kigyújtás alatt álló pixel
színét előszedjük a sort tartalmazó
átmeneti tömbből
add bx,x
mov al,byte ptr [bx]
mov es:[di],al ;és benyomjuk a kép-
memóriába (ne feledjük, már az előbb
kiválasztottuk a megfelelő plane-et!)
inc x
cmp x,HorizontalSize
jne OUT_one_virtual_row
cmp y,0
jne OUT_the_entire_virtual_screen

```

```

; **** Most egy-két trükk következik az
ablakpozícionálás megvalósítására. Az első
rutin az ablak X ill. Y kezdőkoordinátáját
HorizontalSize-320-ig, ill. VerticalSize-200-
ig növeli; a második a billentyűzetet figyelni
(kurzorvezérlők a számjegyblokkon). Egy-
szerűen a két ;**** komment közötti so-
rokat cseréljük ki a másik modulra!
mov x,0
mov y,0
CycleToDisplayTheEntireVirtualPic:
mov cx,0300h ;mesterséges lassítóciklus.
Ha nem figyeljük a visszafutást,
értékének ajánlott legalább egy $f000
aaaaaa: dec cx
jne aaaaaa

```

```

cmp y,VerticalSize-200
je WeHaveReachedTheBottomOfTheScreen
inc y
WeHaveReachedTheBottomOfTheScreen:
call MoveTheVisibleWindow
inc x
cmp x,HorizontalSize-320
jne CycleToDisplayTheEntireVirtualPic
;*****

mov ax,0003h ;text mode, kilépés
int 10h
mov ah,4ch
int 21h
main seg ends
end start
end ;program vége

```

```

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

```

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

```

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

```

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

```

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

```

Az ASM source-ban pedig a következő
utasításokat kell cserélnünk (bold: eredeti,
italic: módosított):

```

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

```

Diskmagok: mit kell róluk tudni?

Sajnos a magyar olvasók gyakorlatilag
egyáltalán nem ismerik ezeket a magyar
nyelvű, és szinte kivétel nélkül rendkívül
színvonalas diskmagokat. Bár mostanság
kicsit lanyhult a magyar scene régi tüze-
a legnagyobb évek ('92 és '93) sikerter-
mését a szerkesztők (köztük jómagam)
'kiöregedése', a Monty Python-és egyéb
témák kimerülése stb... miatt a mai ma-
gyar diskmagscene csak nyomaiban foly-
tatja.
Ugyan egy-két papírmagban már volt szó
ezekről a diskmagokról, de kizárólag
Amigán megjelenőkről- míg a PC-s ma-
scene ezerszer iO!bb az amigásnál (kivéve
a mindkét sceneré kiadott magokat, úgy-
mind a főként irodalmi elkötelezettségű

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

Először is, mik azok a diskmagok? Ál-
talanban megszállottak által angyai ellen-
szolgáltatás nélkül írt/kiadott,
számítógépen futó/olvasható újságok (de
azért a cikkeket általában ki lehet printelni,
a gyengébben védett magokból pedig a
textet is kiszedhetitek, majd látjátok a CoV
Evkönyv '95-ben a Turbó Debugger-leírás-
nál, hogyan). Ugyan volt 1-2 Oilan kísérlet,
hogy pénzért árult, NEM Public Domain
diskmagokat próbáltak egyesek kihozni a
PC-s sceneré, de ezek eddig kivétel nélkül
megbuktak a scene megvetése és a szer-
kesztők inkompetenciája miatt (olvastam
több Oilan 'játékmag'-ot, ahol nemcsak a
'cikk' (pár mondatos, felettébb ósdi
játékismertetetők, azok is összelopkodva a
papírmagokból) voltak színvonal alattiak,
hanem a 'nagyszerű' kód is neveltséges
volt, ami egy (lopott) 640*480*2 képkir-
akó rutinból állt, a cikkek pedig GIF-ekben
lakoztak — szóval egy egész oldalas (text-
formátumban 2kByte-ot foglaló) cikk akár
30-40k diskhelyet is elfoglalt!)

A legjobb magok kivétel nélkül magyar
nyelvűek, és nem is ajánlom senkinek,
hogy angolul írjon, mert abból általában
nagyon sematikus magok születnek (a
helyesírásról nem is beszélve, ami ál-
talanban katasztrofális). A magyar egyike a
nagyon kevés ELITE nyelveknek (sokan
tanulják emiatt), és magyarul sokkal több
mindenről lehet írni, mint angolul- pl. an-
goloról fordításokat lehet lenyomni, amit
egy angol nyelvű magban nem nagyon
lehet megtenni...

Hogy a konkrétumokra térjünk, álljék itt
pár cím. Még csak véletlenül sem teljes a
címlista, nem kerültek fel (idő híján) az
Oilan történelmi magok szer-
kesztőségi/beszerzési címei, mint a Terror
News, a 3style, a PO7, a SledgeHammer,
a RunTime, a Cult. Talán a köv. CoV-ba
azok is bekerülnek. Addig is, ha
diskmagokat vetettek fel kvivel, kérjétek
meg, hogy másolja le a pillanatnyilag nem
lekötött szerk. című magokat is, érdemes,
mert nagyon jók! Ezen kívül a scenét nem
ártana ismét felpezsdíteni most, hogy az
egymással rivalizálás miatt annakidején
eszméletlen színvonalas magokat pro-
dukáló magyar csapatok ismét kezdjék el a
magok nyomtatását. Érdemes, ez külföldön
is jó hírt termel a magyar scenerének.

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


```

.CODE
ROTATEPOINTS:  PUSH  ;1
                PUSH  DS
                PUSH  FS
                PUSH  GS
                PUSH  SEG SINTABLE
                POP    DS
MOV  WORD PTR CS:PREV_SI VALUE + 1,SI
MOV  WORD PTR CS:PREV_DI VALUE + 1,DI
MOV  FS,AX
MOV  GS,BX
MOV  BX,PRESENTANGLE_X ;2
ADD  BX,BX
MOV  AX,SINTABLE[BX]
MOV  SINALFA,AX
MOV  AX,COSTABLE[BX]
MOV  COSALFA,AX
MOV  BX,PRESENTANGLE_Y
ADD  BX,BX
MOV  AX,SINTABLE[BX]
MOV  SINBETA,AX
MOV  AX,COSTABLE[BX]
MOV  COSBETA,AX
MOV  BX,PRESENTANGLE_Z
ADD  BX,BX
MOV  AX,SINTABLE[BX]
MOV  SINGAMMA,AX
MOV  AX,COSTABLE[BX]
MOV  COSGAMMA,AX
MOV  AX,COSBETA ;3
MOV  BX,CX
MOV  CL,14
MOV  COSGAMMA
IMUL SHRD AX,DX,CL
MOV  WORD PTR CS:ROTATEPOINTS_C + 1,AX
MOV  AX,COSBETA
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV  WORD PTR CS:CALC2 + 1,AX
MOV  AX,SINBETA
MOV  WORD PTR CS:CALC3 + 1,AX
MOV  AX,COSALFA
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV  DI,AX
MOV  AX,SINALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV  COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
ADD  AX,DI
MOV  WORD PTR CS:CALC4 + 1,AX
MOV  AX,COSALFA
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV  DI,AX
MOV  AX,SINALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV  COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
ADD  AX,DI
MOV  WORD PTR CS:CALC5 + 1,DI
MOV  AX,SINALFA
IMUL COSBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV  WORD PTR CS:CALC6 + 1,AX
MOV  AX,SINALFA
IMUL SINGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV  DI,AX
MOV  AX,COSALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV  COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
ADD  AX,DI
MOV  WORD PTR CS:CALC7 + 1,DI
MOV  AX,SINALFA
IMUL COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
MOV  DI,AX
MOV  AX,COSALFA
IMUL SINBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV  COSGAMMA
SHRD AX,DX,CL
ADD  AX,DI
MOV  WORD PTR CS:CALC8 + 1,AX
MOV  AX,COSALFA
IMUL COSBETA
SHRD AX,DX,CL
MOV  WORD PTR CS:CALC9 + 1,AX
MOV  SI,OFFFHH
MOV  DI,OFFFHH
ROTATEPOINTS_C: MOV  AX,OFFFHH ;4
IMUL WORD PTR FS:[SI]
SHRD AX,DX,CL
MOV  BP,AX
MOV  AX,OFFFHH
IMUL WORD PTR FS:[SI + 2]
SHRD AX,DX,CL
SUB  BP,AX
MOV  AX,OFFFHH
IMUL WORD PTR FS:[SI + 4]
SHRD AX,DX,CL
ADD  BP,AX
MOV  GS:[DI + 4],BP
ADD  SI,6
ADD  DI,6
DEC  BX
JNZ  SHORT ROTATEPOINTS_C
POP  GS ;5
POP  FS
POP  DS
POPA
RET
END

```

Mielőtt meghívnád a rutint, be kell állítani az AX regisztert a source halmaz bázis-címére, a BX-et a célterület báziscímére, az SI-t a AX-en belüli relatív címre, a DI-t a BX-en belüli, (ha valaki **protected** módban *usolja*, akkor az indexregisztereket átírhatja a 32-bites megfelelőjükre (PI.:DI->EDI- olvastatok az Intel 386/486 mikroprocesszor II. című könyvet? Minden benne van a P. módról. Egy, amit hiányolok belőle, az egy órajel táblázat. Na mind1), a PRESENTANGLE változókat a kívánt szövegekre (MAX.719), CX-et a pontok számára, és máris hívható a rutin.

Tény, hogy ez fele annyira sincs beoptimalizálva, mint az előző számban lévő polygon rutin, de azért ez is elég gyors.... Ahhoz képest, hogy négy tizedes pontossággal dolgozik (nem float). Bocs, hogy állandóan a speedre hivatkozom, de televan a hópírcs az olyan stuffokkal, amik *P6 (Hexium in the near future)* prockót, 2GB vinyót és *PCI Spea Mercury Seven-t* igényelnek... Egyszerűen nem tudom megérteni a mai software-cégeket. Illetve részben. Havonta dobják piacra a friss verziókat, ám azok inkább nagyobb támogatást kívánnak a rendszertől, mint amennyi plusz dolgot adnak. Nem azért mert képtelenség megírni gyorsabbra, csak egyszerűen a piacon akarnak maradni, és ahhoz pedig nem lehet tökölni. Aki dolgozik fejlesztőhelyen, az talán tudja, hogy miről van szó. A fent vázolt komponensekkel már csodát lehetne művelni. Nagy csodát, nem kis csodát, és pláne nem Windows-t... :) (DADA: gyerekek, megbeszéljük, hogy nem vesszük el a szakmailag inkompetens újságíró kollégák kenyerét (akik cikkekben állandóan valamit szólnak meg mély bölcsességeket nyilatkoznak ki, de közülük nincs a kódoláshoz — semmilyen nyelven!) azzal, hogy szidunk egyes software-gyártókat...))

Jó sűrűn vannak a comment pontok mi? Nem célom, hogy megányi ökörséget (ill. tehénséget) hordjak össze a dologról, mert nagyon kopik a billentyűzetem, azonkívül meg majd mindenki kibogarászta magának azt ami fúrja az ő dalát...

- 1.: Biztos mindenki számára furcsa, hogy van egy rutinnak belépési pontja, de hát mit lehet tenni, ide mégiscsak kellett egy... :) Szépen elmentjük a regisztereket, a biztonság kedvéért a DS-be benyomjuk a sinus tábla seg(g). címét, FS-be a source terület deszkriptorát, GS-be pedig a destination területét.
- 2.: A sinus táblázatból kiszedjük az aktuális értékeket a szövegek megfelelően, majd elmentjük külső változóba. Szerintem tevtés dolog külsőket használni, na mind1, ez csak a saját véleményem. Mivel a szögfüggvények értékei (sin,cos) mindig egynél kisebb valós számokat eredményeznek, ezért a sinus táblában már egy bővített érték található, ez az érték egy $x \cdot 16384 (2^{14})$ szorzattal ekvivalens... Ebből következik, hogy kell osztani szintén 16384-el. Mindenki kitálthatja, hogy mi az x.
- 3.: Ha lehet, a ciklus RunTime (reklám?:) (DADA: RunTime = egy cool magyar diskmag) ideje véget ért inkább precalculálunk néhány értéket... ezek sorban: $\sin(a)$, $\sin(b)$, $\sin(\Gamma)$, $\cos(a)$, $\cos(b)$,

$\cos(\Gamma)$, illetve ezeknek a szorzatai, majd az előre kiszámolt értékeket benyomjuk a főciklus belső változóiba a CALC_ prefixű címekre.

- 4.: Itt kezdődik a főciklus. Megfigyelhető, hogy minden IMUL után van egy SHRD, ez képviseli az osztást... Tény, hogy meg lehetne csinálni leképezésenként egy SHRD-vel, ellenben akkor 32 bites szorzást kellene használnunk, meg az értékeket 32 bites módon tárolni. Ezekből inkább a szorzás lenne a kinosabb dolog, mivel elképesztően nagy a különbség sebesség terén a 16 és a 32 bites szorzás között... De mindenki kipróbálhatja... Mivel itt van a főciklus,erről kellene valamelyest többet írni, de egyszerűen nem lehet, olyan szimpla... Senkinek sem kell megmagyarázni, hogy miért hatalm növeljük a ciklus végén az offsetcímét.
- 5.: Ez a rutin legérdekesebb része... Hihetetlen módon, amit elmentettünk a stack-be, azt most szépen visszaolvaszuk.

A fuxokat a cikk végén látható címre küldjétek. FIDO cím nix, most csesztek ki... Kelltek nekem az IRC-t a FIDO-hoz hasonlítani. Nem szeretik ha kritizálják Ladát olyanok, akiknek van otthon Ferrarijuk... :) Ráadásul privát levélben volt (DADA: Psyc/TSi inkriminált mondata NetMail-ben ment, és a következőképp hangzott: 'Egyre többet nyomulok én is [az IRC-n]. Ha egyszer kicsit hosszabb ideig vagyok bent, utána máris s***nak tűnik ez a Fido'. Egyébként egyetlen levél-alapú rendszer sem jöhet az IRC közelébe, nevezetesen akár magyar Fidónak, akár UseNet-nek). De ugye-bár a Sysopoknak mindenhez joguk van. Fuck yourself Johannes!!!! Nézzétek meg a VirNet kezdő textjét. A főszert szokott írni a CP-be, meg még sok helyre, de normálisan nem tudja angolul leírni a szöveget. Ennyit tud (DADA: ne ítéljünk meg kikt (esetlegesen az évekkkel ezelőt) nyelvtudása alapján, gyerekek!). Továbbá még egy fux egy bizonyos Keksz ill. koksx nevű embernek... B***s e****m a gyerek (DADA: ki kok, lammák? Én kokok, te koksx, ő kok... Ja, most már nekem is kezd elegend lenni a fuckolásból, nem lehetne máshol intézni?), állandóan veri a nyálát az IRC-n (DADA: néha kölcsönösen lefuckoljuk egymást az őshonos #magyar-osokkal az IRC-n, ha bejelentem, hogy bemegyek a #magyar-ra és ott botrányt csinálók, mert épp kicikelni (azaz embereket kirügöni), kezdőket szakálni támadt kedvem, és ilyenkor bizony a nálam gyengébbeket abszolút nem kimélem, van, hogy a csatornára betörve mindenkit kirügök és/vagy kitiltok. A múltkor volt egy hatalmas botrány, ui. valaki úgy próbált lemosni az IRC-ről (épp én voltam a HMCS a #magyar-on, miután sikerült oda betörni és természetesen bevezetnem a statáriumot(terrort), hogy a VM/CMS alatt a Batch Server segítségével floodolni kezdett egy rakás tell-lel (végtelen ciklus). Na igen, de ez nemcsak engem 'ölt' meg egy fél percre, hanem a gép többi userét is, köztük a rendszergazdákkal, ebből persze a srácnak komoly problémái támadtak... Huh, látjátok, velem NEM szabad az IRC-n kukoricázni! Ha valakinek az nem tetszik, hogy simán és egyszerűen be tudok törni Olan csatornára, amelyek ezt minden lehetséges módon meg próbálják akadályozni (Ban, Invite only, AutoDeopper/WarMode Botok stb...), akkor ő is megtanul *NetSplit-et* lovagolni (amiben az Usenet *alt.irc* newsgroup-ja, sikereim miatt, világelsőnek tart) és hasonlókat csinálni. Az IRC remek terep arra is, hogy az ember kultúrálta háborút vívjon Olan, mint az igazi 'Cybertér'. Persze azért ne gondoljátok, hogy valami kib****t nagy b*nkó vagyok az IRC-n, ha jó a hangulatom, akkor eltekintek a rügdosástól vagy attól a krónikus betegségmentől, hogy magyarokkal is angolul beszélék (*vmsg* a #magyar-osoknak (kivéve három c00l guy-t: SEQ, Hotta, BtV): igenis hogy beszélék magyarul, minden ellenkező híresztelés ellenére; és nem hinném, hogy valaki jobban ismerné a magyar zeneirodalmat, mint én!). Üdvözltem mindenkinek, itt szeretném ismételtlen megköszönni Basq-nak és Beró-nak és a remek bulit a születésnapom alkalmából. Kösz fiúk! :*) Jóccakát... (Gyere ki a kádból, me' ronggyá ázóll)

Psycho/TSi Alive! (S3057WER@SUN10.VSZ.BME.HU|root@193.224.166.1|Psyc@iRC). Ja, aki NAGYON olcsón akar CD-t iratni, az itt azt is megteheti!

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

CoV Évkönyv'95

JÖN - JÖN - JÖN - JÖN

Röviden a várható tartalomról:

Játékleírások: C64-re többek között az előző év hazai slágerei (*Gonosz herceg, A Gálya, Wasted Time*) mellett *Patton VS Rommel, Amigára pl. Kolumbus, Murder, Chaos Engine*, PC-re minden eddiginél teljesebb *Settlers*, a régen várt *Ravenloft, Heimdall 2, Companions of Xanth*, valamint olvasói kérésre: *Stronghold, Seven Cities of Gold, Prince of Persia 1-2...*

Autószimulátorok: Ami a PC-s játékok 2-ből kimaradt (*Car & Driver, Indy 500, RAC Network Rally, Stunts, Vette, Crash Course, Test Drive 3* bővítések...)

Flipper-összefoglaló (elsősorban PC-re)

Tökös-Mákos: Benne pl. *Worlds Dawning, Tracksuit Manager, Viz, Terminator 2, St.Fighter 2., Ocean Ranger, Shadow of the Beast 3, Future Wars, Myth, X-Wing, Alone in the Dark, Fatty Bear, Putt Putt, Scorched Earth, Tank Wars, Desert Strike...* meg egy pár kiegészítés az eddigi leírásokhoz, csak úgy ömlesztve, a műsorváltozás jogát fenntartjuk.

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

Felhasználói információk: Pl. C64-re *Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2*, Ismertető a hangdigitalizáló használatához (*Speech BASIC*), *1+M demo Creator, Intro designer 3*; Prg.technika: *FLI képkirakó, Lettermaker V1.0, Raster Editor*, Bővebben a spritekezelésről (általános fogalmak, *Sprite Editor, Sprite Scope*). Amigára pl. *Settlers Editor, Demo Maniac...*; PC-re pl. összefoglaló a zeneszerkesztőkről, lejátszókról (*Scream Tracker, Recording Session, MOD Player-ek stb...*), valamint egy mindenre kiterjedő *Turbo Debugger* leírás, rengeteg példával...

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

PC-s játékok 2.

MÉG KAPHATÓ!

Röviden a tartalomról:

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

Tipppek 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)

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

WASTED TIME

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

A Gálya

SZÁMÍTÓGÉPES TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

IBM PC · AMIGA · C64 · NINTENDO



SEGA · ATARI LYNX · PC ENGINE

KÖNYVEK
COM-WARE

Számítógépes TIPPEK & TRÜKKÖK LEXIKONJA

Több ezer
POKE,
CHEAT,
és tipp

C64-re, Amigára,
PC-re és konzolokra

M E G J E L E N T !

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



COMPUTER *Karácsony*

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

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

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

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

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

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

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

064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

JAVÍTÁS

Elnézést kérek mindazoktól, akik hajlandóak voltak begépelni a **SIDEBORDER SCROLL**-rutint, és mégsem tudták rendesen használni, ugyanis a proggyba egy kis (nagy) hiba csúszott (scrollozódt, hehe). Biztosan észrevettétek, hogy a scroll alsó sorában a kereten nem ugyanolyan karakterek jelennek meg, mint ami eredetileg a szövegben található. A hiba oka, hogy az eredeti rutin nem jól számolta ki a sprite-ba másolandó karakter címét, így a sprite-ban más karakter jelent meg. Az alábbi javítással már használható(bb) a scroll. Ja, és az alsó karaktersor \$80-nal van eltolva, sorry.

Tehát a hibák javítása:

Az egyik a T1 címke utáni pár sorban:

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

A másik a T2 címkétől:

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

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

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

Daisy Sampler Info

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

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

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

Autostart-Coder

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

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

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

F3: Kódolt program visszafejtése. Elvileg az autostartot távolítaná el az általa kódolt programról, de nem akaródzik működni; a beállításoknál csak a neveket kell megadnunk.

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

F7: Ez egy exit névvel kódolt quit...

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

Demo Designer 3.

P.W.Smith als. Kovács Péter tollából következzék a program ismertetője: Az **INTRO**-k után elének tárul a főmenü. A

baloldali oszlopban a különböző lopott zenék közül, jobb oldalban pedig az írásfajta közlő választhatunk. A baloldali oszlop fölött található egy felirat: LOAD MORE MUSIX, ha erre ráklickeünk, 2 zeneoszlop közül választhatunk: 1 vagy 2. Ugyanígy lehet választani a jobb oldali oszlop fölött, csak ott más karakterkészletet lehet választani és nem zenét. Középen felül az EXIT felirat található. Klikk! Bla...bla! SPACE! Ezután a SCROLL szövegét írhatjuk egy képernyőn át. Ha a mondandókat befejeztük, tegyük ki egy 'kukac' jelet, majd RETURN. Ezután a KOALA képet kell betölteni aminek a kódja A-tól Z-ig terjedhet. A töltés után láthatjuk a betöltött képet, majd egy menüt:

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

Ha ezeket beállítottuk:

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

Demo Music Creator

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

Ha a kreatív USER elindítja a prg-t, némi tömörítés után a TRACK EDITOR-ba jut. A PRG IN-LINE BILLENTYŰI:

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

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

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

FILTER EDITOR: Itt az egész zene szűrőbeállítását lehet elvégezni.

MUSIC SETUP: Sebesség és hangerő beállítás.

DISK MENU: Load/save/dir/dos command.
 INFORMATIONS: Itt kaphatunk infót a billentyűzetkiosztásról és a készítőkről (színes TV-sek figyeljenek a RASTER-effektre (Tényleg nem rossz — JOE)).

TRACK EDITOR:
 A 3 szólam 3 trackjét látjuk magunk előtt, keys:

S - Szektorszám megadása
 + - Definiálhatjuk, hogy az ezután lejátszandó szektorok hány félhanggal magasabban szólaljanak meg
 - - Ugyanennek az ellentette
 SHIFT + E - Track előlőről kezdődik (END)
 COMMO + E - Track vége (STOP)
 SHIFT + RETURN - Adott szektor szerkesztése
 ^ - Adott track a bufferbe kerül
 @ - A buffer tartalma az adott trackbe kerül
 SHIFT + C - Track másolása
 SHIFT + X - Track felcserélés
 SHIFT + CLR - Track törlés
 SHIFT + T - Zene kiválasztása
 SHIFT + I - Inicializálás (Mindent töröl! — JOE)

SECTOR EDITOR:
 Itt szerkeszthetjük meg a zene egyes egységeit:

[.] - Szektorválasztás
 <, > - Tudja a halál (ÉN nem vagyok a halál, de ez ugyan azt műveli, mint a

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

+ - Zene vagy sfx
 £ - Leccsengés (GATE)
 - - Szünet (CONT)
 COMM + D - Ritmusérték (DURATION)
 COMM + S - Aktuális hangszer (SOUND)
 COMM + G - Csúsztatás
 ^, @ - Bufferműveletek a/la TRACK EDITOR
 SYNTESHIZER:

+ , - Hangszerváltás
 0-7 - Oktávaváltás
 RUN/STOP - Vissza a TRACK EDITOR-ba (Ezeknek, így magukban nem volna semmi értelmük, ezért ott van a billentyűzet, amelyről, mint egy szintetizátorral vihetjük be a hangokat, ez egy nagy előnye a proggy-nak — JOE)

SOUND EDITOR:
 Itt csak az FX byte a fontos (Háááát? Nem csak az! — JOE):

DRUM EFFECT: Dobszerű hang (nem skálázható)

NO FILT RES: A többi hangszer filterbeállítására nem befolyásolja.

NO PULS RES: A többi hangszer hullám-effektje nem befolyásolja.

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

HOLDING FX: Fokozatos elhalkulás.

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

DUAL EFFECT: Leccsengésnél zuhan a hangmagasság.

CYMBAL FX: Minden hang előtt kattant 1-et az ADSR.

DISK MENU:
 Itt a mentésről írnék. Ha megadtuk a zene nevét, tömörít, majd beírhatunk 1 1soros üzenetet a zene MEMDUMP-jába.

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

A program hexadecimális értékeket használ. Talán azért is olyan népszerű, mert nagyon könnyű kezelni, és mégis profi zenék készíthetők vele. Magyarországon a COMA törésen kívül még nem láttam másolható verziót (Ezittareklámhelye he-he — JOE). Viszont ezt a verziót szívesen cserélném bárkivel 1 jó kazettás hangdigitalizálóra (pl.: DAISY SAMPLER) vagy más jó stúffokra, a cím: PS/COMA, Debrecen, Komlóssy u. 84. 4032

Digi effektek lopkodása

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

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

Szóval indítsuk el a kiválasztott programot (pl.: OUTFUN EUROPA). Ha szól a zene, akkor FREEZE és lépünk monitorba. Általában \$0800 felett leledzenek az fx-ek. Tehát M 0800, és F7. Addig guvasszuk a szemünket a monitor (TV) irányába, amíg egy rakás 55,77 byte-tal nem tanácsunk (jó nagy paraszt vagyok, mi?).

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

Az OUTFUN EUROPA-ban ez a cím a \$17FE. Már csak a végét kell megtalálni. Ha nem lennének benne biztosak, hogy ami a képernyőn van, az még digi effekt, akkor a D paranccsal meggyőződhetünk róla, hogy túlmentünk-e, vagy nem. Az OE-nél az fx-ek \$17FE-\$5E8E-ig vannak elhelyezve. Ezután töltjük be pl. a DAISY SAMPLER-t.

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

Kwik Copy

Olyan ez, mint egy kerekasztalkonferencia. Ezúttal P.W.Smith als. Kovács Péter következik: Miután betöltöttük és elkezdjük futtatni, betölti az előkészítés nevű file-t (ez a formattálás). Ezután elének tárul a főmenü: A - KWIK COPY:

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

Zoomlens III.

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

Betöltés után a főmenüt láthatjuk:

L - Kép betöltése
 S - Kép kimentése
 E - Kép editálása
 Q - Kilépés
 Ha a betöltést választjuk (L), akkor egy újabb menü tárul elénk, amelyből a betöltendő kép formátumát választhatjuk ki:
 A - Blazing paddles
 B - Koala painter
 C - Adv. art studio
 D - Artist 64
 E - Vidcom 64
 F - Image system
 G - Paint magic
 H - Doodle
 I - Zoomlens pixel (a proggy saját formátuma)
 Kép kimentésénél két választási lehetőségünk van:
 A - Zoomlens picture
 B - Zoomlens pixels

Itt az 'A' választásánál a program egy olyan file-t ment a lemezre, amelyet RUN-nal indítva a mentés előtt éppen látható képdarabot látjuk kétszeres nagyításban (zoom mód, ld. később).

Az EDIT-funkciónál is egy menüsor fogad, amelyben a szerkesztő funkciók találhatóak:
 F1 - HIRES/MULTI váltás
 F7 - Teljes képernyős kép
 SHIFT 1-4 + 1-4 - Színek cseréje a CRSR-on belül

CRSR - Mozgás a CRSR-ral a képen
 HOME - Ez biz' HOME
 CLR - Ez is HOME, csak az X- és az Y-tengelyre tükrözve (gy.k.: END)

1-4 - Kép színeinek változtatása
 CRSR - Ablak mozgatása a képen
 SPACE - Kép nagyítása a kétszeresére (a kerete is kiterjed)
 RETURN - Vissza a főmenübe

A szerkesztéskor csak egy részét látjuk a képek, az ablakon belül tologathatjuk a CRSR-ral. Mint már említettem, a proggy semmi pluszt nem tartalmaz, egyetlen pozitívuma talán a keretre is kiterjedő nagyított kép előállítás. Ugyhogy, aki használható editort vagy konvertálót akar, az ezt nagy ívben kerülni.

WANTED!!!

Van egy pár program, ami eltűnt stb. Ezeket keresem — akinek megvan, az legyen Oi! rendes, és küldje el!!! Nos, a lista: ARCHIVUM, BARD'S TALE 2. (lehetőleg az 1541-re is működő verzió!!!), BORROWED TIME, THE BREW, BUBBLE TROUBLE, CARMEN SANDIEGO, CAVE GUENNIE, COLORIS, DAME, DROL, EAST C. WEST 1-2, EGGMAN, ESCAPE, Hajótörött, HEIL SPERMA, Kaputörő, KRYPTONITE (lemezes!!!), LOGY, LORD OF THE HELL 2., LORDS OF MIDNIGHT, MINDBREAKER, POKOL ANGYALA, SAVAGE ISLAND, S.H.I.T. (nem a 220V utolsó demó-játéka!!!), SPLIT PERSONALITES, SUMMER TIME, SUPER PIPELINE, THRILLER, TRANSWORLD, TWIN KING-DOM VALLEY, WIZARD OF AKRYZ, ZOMBIE... MEGATHANX!!! (Érdekes, ezzel a játékkal még nem találkoztam...)

MINDENFÉLE

A (be)küldött stuffok-ért, legyen az program, leírás, stb.; MEGA-THANX!!! minden "elkövetőnek"!!!

- COV MOO! NEWS [CoV]
Végre elkészült az első végleges szám!!!
Vannak még kis magyar csodák...
- MEMÓRIABŐVÍTŐ
Van egy szépen tervezett kutyú SYS-től.
EHHEZ KÉNE EGY KETOLDALAS FURATGALVANIZÁLT PANEL ELKÉSZÍTÉSÉHEZ ÉRTÈ EMBERKE!!! AKI TUD ILYET ILL. MAGARA ISMER, AZ JELENTKEZZEN!!! Infók:
- kapacitás 128Kb—1Mb
- memóriaablak az alapgépben \$8000-\$BFFF. A bővítőben lévő memória 16Kb-os szeletekben lapozható be az alapgép memóriájába.
- az alapgép EXPANSION csatlakozója át van vezetve a bővítőben lévő EXPANSION 1. csatlakozóra. A bővítő cím- és adatvonalai az EXPANSION 2. csatlakozójára van kivezetve.
- kikapcsoláskor sem felejt!
- lehetőség lesz így egy ciklusos lemezmasolásra is
- lehet használni RAM DISK-ként. Pl. könyvtár szerkezetű adattárolás hozható létre, mint a PC-knél...
- "hátránya", hogy külön program kell a kezeléséhez és egy kevéske átalakítás kell az alapgépben...
- EGYÉB INFORMÁCIÓKÉRT ÉS A PANEL SZERKESZTÉSÉVEL KAPCSOLATBAN A CÍM: NAGY ATTILA (SYS), Földes, Kinizsi u. 11., 4177.
Tel.: 06-52-318-644 /165.

NEWS

- BARD'S TALE I.
Nem újdonság, sokaknak mégis nincs meg a játék első része! Az átkonvertáló CSÖRÝ mester... A lényeg: ha hiányodat pótolni szándékozol, akkor fordulj (—...) hozzám!
- BEAMOPHOBIA [LVN/GOTU]
Szép kis logikai játék; LAVINA of GOTU készítette. A terv még az intenzív osztályon készült (Ez most NEM a szokásos baromkodás, csak egy zűrösebb este után megesik, hogy valaki a lépcsőről fejre esik...), és nem volt rossz ötlet megvalósítani sem! Egy fényugarat kell vezetgetnünk több szinten át. Az infóscreen tartalma (sorrendben, fentről): TÚKÓR: Ezzel el lehet állítani a fény irányát, elforgatva.
NAGY KÖR, célpont: Ide kell vezetni a fényugarat.
OPTIKAI CSŐ: Meg lehet törni a sugarat új irányba. El is lehet forgatni.
KRISTÁLY: A fényugarárnak át kell rajta mennie, mielőtt a célba érne.
"BIGYÓ": El lehet forgatni, ha a sugár átmejj rajta.
BIGYÓ#2: Innét indul a fény sugar.



- IRÁNYÍTÁS: kurzor és RETURN, amivel a kül. dolgokat el tudjuk forgatni. F1 indítja a fényugarat. Ha elszabtuk, vagy végeztünk, akkor a SPACE-t nyomjuk meg!!!
- BEAMOPHOBIA II. [—ua.]
...Az előzőleg leírt logikai játék ugyanúgy kivitelezett főítatása; "The lost levels to the image of Kurt Cobain"...
- EWOX [A. & H. of GOTU]
Nnna! Valami egészen iO! kinézetű kis mászkálós-ügyességi!!! Kódolta ACTION, a grafika HARRY műve. Irányítás: kurzor és shift bill.
- HUNTER [A.&H. of GOTU]
A készítőik ugyanazok, mint a fent "említették"... És ugyanOílan iO! elkészített játék! HARRY remek grafikus! Különben ez egy shoot'em up!; egy űrhajóval vagyunk bal oldalt és iO!bb oldalról jönnek az ellenséges gépek és mindenféle "kutyúk, bigyók, stb.". Irányítás: kurzor és SHIFT. Az ESC akkor kell, ha kilörttek.
- SCUMM [ST. GLS of DS]
Már talán volt erről a logikai játékról szó, de nem elég részlete-sen. Kocká(ka)t kell eltüntetnünk, úgy, hogy egy(egy) hasonlóhoz érintjük. A kicsit nem kell és nem is lehet eltüntetni. Van Oílan szint, ahol van három (vagy több) hasonló kocka is! Az időtől viszont nyugodtak lehetünk; bonus-pont... Irányítás: JOY 2. port vagy 3/W/A/4 és SHIFT. Az ESC-pel újrakezdhetjük a játékot, de elvesztünk egy életet. A HELP-re kilépünk a játékból és elmentjük a pontszámokat... A dolog a gyakorlatban, pl. az első pályán úgy néz ki, hogy: mozgassuk a kis négyzetet középre és le, az egy kockahelynyi lyukba; most a (középhez viszonyított) iO!bb oldalról vigyük át a bal oldalra a(z első) kockát (De úgyis csak azt lehet!); a kis kockát a lyukból rakjuk ki eggyel fel és eggyel balra; hogy a helyére rakhasuk a iO!bb oldali első kockát; kis kockát vigyük három kockányit iO!bbra; bal oldali első kockát rakjuk mellé; a lyukból a kockát érintsük a bal oldali, egyetlen kockához (hasznalóak); a kis kocka melletti kockát rakjuk a lyukba; kis kockát pedig balra, ameddig akarjuk, de a lyukban lévőit ki tudjuk belőle venni; lyukban lévőit érintsük a iO!bb oldali kockához. KÉSZZ!!! Hülyén hangzik leírva, de páran kérték a "leírását". Különben az ötlet egészen iO!; egy kicsit az ATOMIX-hoz hasonlít, de itt az elemek megállíthatóak!
- SPACE CASTLE [A&H/G.]
Kódolta ACTION, az "baromi iO!" grafika HARRY műve. Egészen újszerű képekkel teli magyar nyelvű adventure. A kurzor fel és le billentyűkkel választhatunk a megadott cselekvések között, a RETURN megnyomásával. Így többfajta képpen is megoldhatjuk a játékot és "meXerezhetjük az űrmesteri vizsgát"...

- AIRCRAFT [WOLF]
- GYILKOS FOGADÁS [WOLF]
Két egyszerű, több mint egy éves szöveges adventure-ökről van szó. Az AIRCRAFT története az, hogy "ELRABOLTÁK A LEGÚJABB REPÜLŐGÉPET." Egy kém kifürkészte, hogy hová is dugták — és nekünk kell visszaszereznünk. A GYILKOS FOGADÁS a középkorban játszódik; két gazdag zsarnok fogadást tesz ránk, hogy meg tudjuk-e ölni Heroldot, a gonosz zsarnokot, vagy sem?!
- ZAGAN WARRIOR [???)
Ez egy oldie but... 3D ügyességi-lövöldözős játék.

TÉRVIHAR

Legelőször is sok-sok köszönet (Turán Zsolt) TMH-nak, amiért elküldte a leírást (Ez alapján vittem végig a játékot), ráadásul kétszer is (Cseles voltál, CoV és az én címemre is írtál...). Szerencsére akad még pár Oílan rendes emberke, akik a szívükön viselik a SÁROK és a PLUS4 sorsát. Mint pl. ennek a szöveges adventure-nak az írója; LAVINA is... Az intro elég szépen indul, utána megkapjuk a kerettörténetet... "2666-ot írunk. Otthon alszol, amikor eljut Hozzád a telepatikus üzenet: "Több ezer éves átok teljesült be. Egy örült fáraó alkotta meg, melynek hatására a Tér és az Idő dimenzióji (Enyje, a nyelvtanát nekie!!! Se baj, lesz még ilyen...) összekeverednek. Az emberek egyik pillanatról a másikra a létezés legszélsőségesebb helyzetekben találják magukat. Ez emberiséget összeomlás fejegeti, egyre kisebb időközönként támad fel, és csitul el a Térvihar. Az átkot három tárgy segítségével lehet feloldani:
- a Talizmán, ez egy gyűjtő házában van
- a Biborkő, ez csak a másik dimenzióban található
- az Arangy Szkara-beusz, ez a piramisban van elrejtve.
A Szentély valahol a piramisban van... De van egy nagyobb baj: kezd hozzáférhetővé válni egy Másik-Mocsaras-Világ dimenziója a földiek számára (Most ez miért baj?!). Jó teret!" Amikor felkelsz, már máshol vagy...
El is kezdhettük a játékot! Ja, itt a billentyűzet-kiosztás. Ne kelljen keresgélnetek: Hosszú ékezetek (Á, É, Í, Ú, Ö) a nekik megfelelő billentyűkkel (A, E, I, U, O) érhetőek el és a Ç = megnyomásával.
Ö — @, Ö — +Commodore
Ü — *, Ü — +Commodore
Ja, és az F1 ismétli az előző parancsot!!! Ezenkívül pár rövidítés: V(IZSGÁL), N(ÉZ), L(ELTÁR)...

A GYŰJTŐ HÁZA
Kezdetben a hálósobában vagyunk (V ÉJJELI-SZEKRÉNY). Találtunk valamit (F), amiről a leltárból (L) kiderül, hogy egy

rádió. A szekrénynek logikusan fiókja is van (HÚZ FIOK), benne pedig egy *szig-szalag* (L). Keletre (K) van a dolgozószoba. Itt egy asztal és egy állólámpa van (V ASZTAL) — az eljárás ugyanaz, mint az előbb (HÚZ FIOK)... az eredmény már nem ugyanaz, mert zárva van. Hogy fény gyűljon az agyunkban, kapcsoljuk be a lámpát (BEKAPCSOL LÁMPA), utána északra (É) menjünk, majd fel (FEL) a lépcsőn és keletre (K), be a szobába. Itt nincs semmi reakció az érthető próbálkozásokra (...), de a szekrényben (NYIT SZEKRÉNY) találtunk egy *légfrissítőt*. Mászáljunk egy sort (NY, 2x LE) a pincéig. Itt van egy láda. Nyissuk ki (NYIT LÁDA). *"NEM TEHETED MEG!"* Mivel (V LÁDA) lakat van rajta. Azanyád! Dühünket egyedül a rádióon tölthetjük ki (TÖR RÁDIO), aminek meglesz az eredménye: szétesik, és egy *drót* lesz nálunk. Kis betörőjelöltek rögtön rájöhettek a funkciójára; ezzel kell kinyitni a ládát (NYIT LAKAT DRÓT, NYIT LÁDA). Egy *fémdektor* a jutalmunk. Kóricáljunk egy sort (FEL, É). Egy szobában állunk, a fal mellett egy szekrény van (V SZEKRÉNY), benne pedig egy kabát (V KABÁT), abban pedig találnunk valamit (F), ami egy *kulcs* lesz. Menjünk a könyvtárba (D, K), ahol is szokásához híven könyvek vannak (OLVAS KÖNYV)... *"Feljegyzések a másik Világról.*

—TEJFA: *Tejnek nevezett nedve jól ég.*
—TOBOLDIÓ: *Kemény termés, öblös héjál.*
—POTEITEK: *Veszélyes hűsevő rovarok.*
—TŰZTÖLCSÉR: *Bizonyos anyagok hatására lángoszlopot enged ki a földből.*

Kézirat lezárva: 2665. dec. 5.
Nem éppen sok információ, de valamire csak **IO!** lesz. Menjünk vissza a dolgozószobába (NY, D)! Ha eddig nem tettük volna, akkor kapcsoljuk be a lámpát (BEKAPCSOL LÁMPA). A kulccsal kinyithatjuk a fiókot (HÚZ FIOK), az ott lévő *bicska* és *lap* így a miénk lehet. A lapot tartjuk a fény felé (TART LAP FÉNY), hogy megtudjuk a kódot. Látogassuk meg a hálósobát (NY)! Az ágyat nézzük meg alaposabban (V ÁGY). Egy párna és egy takaró. A párnát vágjuk fel (VÁG PÁRNA) és a benne elrejtett noteszt olvassuk el (OLVAS NOTESZ), hogy újabb kóddal legyünk gazdagabbak. Ujra mehetünk a dolgozószobába (K). Hmmm... A fémdektort eddig még nem használtuk. Ez így nem lehet tovább (HASZNÁL FÉMDEKTOR)! Na ugye?! Rátaláltunk egy páncélszekrényre, amit a noteszben lévő kóddal automatikusan ki tudunk nyitni (NYIT PÁNCÉLSZEKRÉNY). Benne egy *kódkártya* lapul. Menjünk a szobába (2x É) és másszunk bele a szekrénybe (MÁSZIK SZEKRÉNY), majd belülről vizsgáljuk meg (V SZEKRÉNY). Poénból benne van egy gomb. Nem kabátgombról van szó, mert ezt meg is lehet nyomni (...És még mit ill. kit lehet "megnyomogatni"???)!!!, úgy, hogy annak valamire effektje is legyen (NYOM GOMB); jelen esetben egy titkosajtó táru fel, amin menjünk át (É). Ha már egy gép előtt ülünk, akkor tudjuk, hogy az itt lévő számítógéppel mit is kell legelsőre csinálni (BEKAPCSOL COMPUTER). A lapon lévő kóddal egy lézerfalat semlegesítettünk. Mehetünk vissza a szobába (D, KI). Nézzünk körül (N). Hopp! Van itt egy szép szőnyeg. Adventure-ökben ritkán említenek meg lényegtelen dolgokat... Tehát valamit kell vele csinálnunk. A legegyszerűbb elhúzni (HÚZ SZŐNYEG). Az így látható csapóajtót szépen kinyithatjuk a kódkártyával (NYIT CSAPÓAJTÓ KÓDKÁRTYA), és utána már mehetünk is lefelé (LE). Egy titkos pincében vagyunk. Két oszlop között lézer VOLT, amíg a számítógéppel nem kapcsoltuk ki. Menjünk a pince végébe (É) és vágjuk meg (VÁR), amíg a kamera elfordul az itt található asztaltól (V ASZTAL), ahol is egy kemény plexi-búra (V BÚRA) alatt van a **talizmán**!!! Hogyan is szedhetnénk ki?! Ha szét lehetne olvasztani. Biztos van egy pár emberke, aki szórakozott már azzal,

hogy spray és tűz segítségével "lángszórózzon"! Készítsünk mi is egyet, a "hozzávalók" már megvannak (RAGASZT ÖNGYÚJTÓ SPRAY) és használjuk is (HASZNÁL LÁNGSZÓRÓ), hogy szétéges-sük a plexit és megszerezzük a talizmánt... *"Szétégeted a plexit és megmarkold a talizmánt... Lassan süllyedsz az eszméletlenségbe azután lassan tisztul az elméd és feltápászkodsz... De nem itt, hanem ott."*
A cuccaink elvesznek, kivéve a talizmánt...

A MOCSÁR

"A mocsárban vagy, egy kis tisztáson. A földben egy tűztölcserát látsz." Nem tudunk vele sokra menni, menjünk nyugatra (NY). A mocsár tözege egy kicsit süppedt (V TÖZEG), mert egy kő van benne. A bokrot sem árt megvizsgálni (V BOKOR) és leszedni a gyümölcsseit (SZED GYÜMÖLCS). Ez lenne az a bizonyos **toboldió**. Menjünk a dűledező kunyhóhoz (2x D), vegyük fel a botot (F) és a manóval beszéljünk (BESZÉL MANÓ)... *"Üdv idegen! Hozd el nekem a gyémántot, és megjutalmazlak. Segítek. Azzal csettint egyet, de Te nem észlelsz semmi változást."* ...Ennyit a dologról, de azért menjünk gyémántot gyűjteni. Szépen sétáljunk a barlangig (2x E, 2x K). Sziklák vannak a nyílás mellett, amik elég élesek (V SZIKLA) ahhoz, hogy megfenjenek egy követ (ELEZ KŐ SZIKLA). Valóságos penge lett belőle. A toboldiót pedig, helyi agresszivitásunkat kiélve vágjuk a szikla-hoz (DOB TOBOLDIÓ SZIKLA), hogy **tobol-héjat** kapjunk. Menjünk az erdős részhez (D), ahol fák hajladoznak... Természetvédők hunyják be a szemüket, mert a *faág* töréséért nem lehet kapni zöld pontot (TÖR ÁG), de hát végül ez a szokásos "brutalitás". A fára fel is lehet mászni (MÁSZIK FA), és ha már van ott *lián*, akkor vágjunk éles kövünkkel (VÁG LIÁN). Menjünk le (LE) és irány a Vörös-tó partja (É, NY, É)! A víz fortyog és bűdös is. A parton egy tutaj feXik. Gyanús ez a létyó, de vágjunk neki (MÁSZIK TUTAJ), nem?! Nem, mert egy szőrnyek lételeme ez a randa lé, és nem akarja, hogy nekünk is az legyen. Ráadásul éhesnek is tűnt... Tehát először készítsünk szigonyt (KÉSZÍTS SZIGONY), hogy beújjatagya (MÁSZIK TUTAJ) le tudjuk nyomni (ÖL SZŐRNY SZIGONY)! Ja, ugye nem vagytok dühösekből? Egy szigetre érkezünk, ahol egy különös fa áll (V FA). Azért különös, mert toboldió van rajta (SZED GYÜMÖLCS). Van itt egy sziklafa is (V SZIKLAFAL), aminek a tövében sziklák állnak. Természetesen a kalandorok rögtön tudják, hogy a rejtétt üregben (TÖL SZIKLA, NY) lesz a gyémánt (F). Menjünk vissza a partra (K, MÁSZIK TUTAJ) és tölt-sük meg a tobolhéjat vízzel (TÖLT TOBOLHÉJ VÍZ), és ezt öntsük a tűztölcserébe (ÖNT VÍZ TŰZTÖLCSÉR), mert ez az a "bizonyos anyag", amitől tűzoszlop fog felcsapni. A manónak illene elvinni a gyémántot (NY, 2x D, AD GYÉMÁNT MANÓ)... *"Köszönöm. Cserébe itt ez a kenőcs, hasznát fogod venni, idegen."* Így a *kenőcs* majd megvéd a poteitektől (HASZNÁL KENŐCS). A tejfát még nem láttuk, meg kéne kuszni (2x É, 2x K, D, NY, V TEJFA). Vastag kérge irritáló (LESZED KÉREG). A zöldsé, tejszerű levéről azt olastuk, hogy **IO!** ég. Van nálunk egy ág, belemártva a lébe lehet *fuck!*lyát készíteni (MÁRT ÁG TEJ), és már van egy tuti kis *fáklya* is a tárgyaink között. Mehetünk is kiélni piromániánkat a tűztölcseréhez (K, É, NY, TART FÁKLYA TŰZ)! Könnyedén meggyulladt. A barlangban nem voltunk még... Mivel most már láthatunk a sötétben is, nem ártana bemenni (2x K). Északra főitatódik, ahol is a kedves kis poteitek vannak. Mondjuk mi be vagyunk kenve, tehát mehetünk tovább (É). A barlang végén egy állvány áll, ahol is a **bíborkő** van (V ÁLLVÁNY)!!! Gyerünk és szerezzük meg!... Illetve nem, ha most megint meghaltok miattam, akkor már TÉNYLEG ideesgek leszek. Szóval nézzük csak meg **IO!**bban a falat (V FAL), mert az ottani lyukból szépen

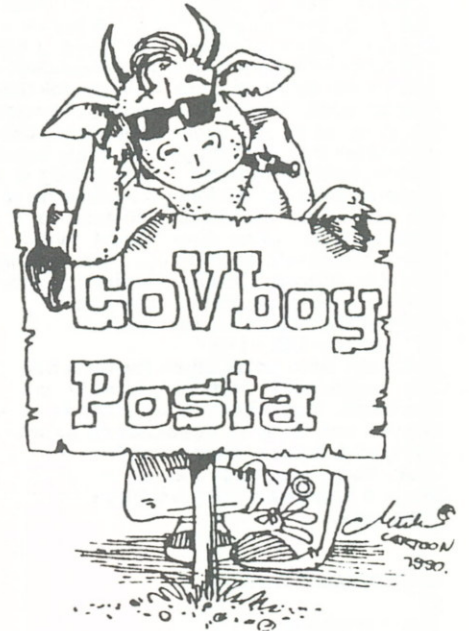
teletűzdelnének minket a kilőtt nyilak. A toboldió héja kemény, tehát tömjük el a nyílást (RAK GYÜMÖLCS NYÍLÁS). Így már felyehetjük a második tárgyat (F BÍBORKŐ), nálunk lesz a *bíborkő*. *"Amint megérinted, ismét feltámad a Térvihar, így a piramisba kerülsz."*

PIRAMIS

(...De nem az együttes.) Egy óriási terem-ben vagyunk. A falon ábrák (V ABRA), amik közül az egyik a vizet jelképezi. Az ábrák felett egy nyílás van (V NYÍLÁS), ahol is egy kampó van. (Hallod ezt, **Kampó!**)! Menjünk a főiiosóra (K), de a pókháló részét kerüljük (D). Egy óriási te-rembe jutottunk. Ennek a közepén egy ki-csinyített szfinx van (V SZFINX). Csillag a szeme. Másszunk fel rá (MÁSZIK SZFINX) és nézzük meg **IO!**bban (V SZFINX), mert a csapóajtón lemehetünk a belsejébe (NYIT CSAPÓAJTÓ, BE). Van itt egy *kötél* (F) és egy kar (FORDÍT KAR)... A kar valamit aktívizált; — kattánás hallatszík. A kötélnak pedig biztosan hasznát vesszük a kampónál (Hé!), menjünk tehát oda (KI, LE, É, NY, DOB KÖTÉL KAMPÓ) és ha ráhurkol-tuk a kampóra (Ez már felháborító!), másszunk át az újabb főiiosóra (MÁSZIK KÖTÉL). A falakra "furcsa árnyak" esnek. Nézzük csak meg ezt a falat (V FAL)! Nnnna, van rajta egy mélyedés (V MÉ-LYE-DÉS), abban pedig egy *bot* (F). Menjünk a vízmedencéhez (K), ettől voltak "furcsa árnyak" a falon: tele van (V MEDENCE). Ergo le kéne eresztelni, nem?! Hogyan is lehet-ne... Hmmm... Valahol volt egy vizet szim-bolizáló ábra (NY, MÁSZIK KÖ-TÉL), amit megnyomva (NYOM ABRA) halljuk majd a megnyugtató csobogást (Csak nyugod-tan... Mintha a WC-n lennénk!): valamit már megint szét***(—ID?)!!! Másszunk bele a már üres medencébe a kötéllal (MÁSZIK KÖTÉL, K, MÁSZIK KÖTÉL, K, MÁSZIK MEDENCE), hogy felvegynék egy *gyűrűt* (F). A pókháló részétől nem mentünk tovább, most már megtehetjük, mert a bottal szét tudjuk szakítani a pókhálót (KI, NY, MÁSZIK KÖTÉL, K, HASZNÁL BOT) és tovább tudunk jutni (K). Itt van a szentély! Egy oltár előtt állunk (V OLTÁR), amin egy OLTÁRI kis lyuk van. Ebbe pont belepasszol a gyűrű (RAK GYÜRŰ OLTÁR), és előcsúszik egy kőlap, hogy a zöld lével teli átkot ill. Térvihart okozó üst bukkanjon elő. Szépen pakoljuk bele a meglévő cuccokat (RAK TALIZMÁN ÜST, RAK BÍBORKŐ ÜST). *Aki most be akarja fejezni, az megegerszer rakja bele (pl.) a bíborkövet (RAK BÍBORKŐ ÜST)!!!* Ugyanis némi adag programhiba **IO!**voltából ezzel vége is a játéknak!!! Persze ha ehelyett nézelődünk (N) egy sort, akkor a képbe kerül egy *kőszem* is (F)! Lehet visszamenni a szfinxhez (NY, D)! Csillagot a szemével továbbra is (V SZFINX), nyomjuk be hát neki (NYOM SZEM)!!! Nem volt rossz dolog a meXokott rongálási vágyunk, mert egy újabb főiiosónk lett, délre (D). A titkos helyiség-be kerültünk, aminek a keleti ajtajánál egy szobor áll (V SZOBOR). Szegénykének hiányzik egy szeme. Az előbb kinyomtunk egyet, most tegyük **IO!**vá (RAK KÖZSEM SZOBOR)! Mehetünk is a sírkamrába (K), ahol is furcsa szag terjeng... Talán a fali szarkofágból (NYIT SZARKOFAG). Nem egy *Total Eclipse* a játék, mert az itteni múmia (N) nem kezd el ránk (3D) lövöldöz-ni. Csupán egy adag gézt kell levakarnunk szikkadt testéről (LESZED GÉZ) és miénk az *arany szkarabeusz* (L)!!! Pottyantsuk bele az üstbe (NY, 2x É, K, RAK TALIZ-MÁN ÜST), hogy végre kivégezzük a játé-kot: *"Ahogy belerakod, óriási kisülések kö-zepette kódoszlop csap fel, és szertefosz-lik. Megállítottad a Térvihart! See ya in my nem adventure as soon as possible..."*
Izé, **IO!** dolgot volt. EL LEHET VELE SZÓRA-KOZNI!!! Mondjuk az a rész kicsit zűrés, hogy a végén újra a talizmánt rakjuk bele, de sebaj...

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

Hola dudák és dudák. Meg a sórnyító. Mielőtt valaki érdeklődő levelet írna: a 'hola' nem finn, hanem kínai köszönés. 'Sórnyító'-s szókapcsolatban pedig kérdő mondat. Ennyit mára a nyelvtudományokból. Szóval már megint itt vagyok. Hogy szalad az idő! Pedig már éppen elkezdtem volna megválaszolni a '90-es leveleket (többek szerint az egy elég jó évszámot), és már megint CoVboy Postát kell gyártanom! Szomorú vagyok. Alig veszek valamit. Pedig annyi eladó cucc van errefelé! (Getto is kihíza az összes nadrágját...) Meg azért is, mert a múltkor feltűnt tanár úr leveletől mindenki ideges lett. Ez még nem lett volna baj, de mindenki levelet kezdett írni tőle... Meg azért is, mert rajtam van az a szörnyű felelősség, hogy ezt a százalmas papírhalmazt valahogy feldobjam. Sajnos ezidáig még mindig leesett. Sebaj. Fő a vidámság! Először arra gondoltam, hogy sokat lendítene az ügyön, ha mondjuk én nem lennék, és — mondjuk — együgyű leirasok vennék át az én gyönyörű háztájim helyét. Sokan boldogok lennének... Ja. De hol fizetik ezt meg nekem?! Nem megyek sehova. A következő világrengető ötletem az volt, hogy top-listákat fogok nyomtatni. Meg keresztrejtvényt. De akárhogy is — a topless csak jobb! Keresztrejtvény pedig csak vasárnap cool, a vallási műsorokban. Szóval már csak egyetlen esélyem maradt, hogy boldog tegyelek benneteket: MEGISMETELJÜK AZ ELITE-sorozatot! Nemnem, nem is kell hálálkodnotok — mindent értetek! (... csak pénzbe ne kerüljön!) És a jubileumi szám alkalmából megjelentem 'Összegyűjtött nyomadbiáim' c. korszakalkotó opuszomat! És a 'Megválaszolatlan leveleim' c. füzetkét is (terjedelmével maximum a Dallas forgatókönyve versenghet). Addig is pihentetőnek itt van egy kis levelezés, ahol jó szokásom szerint összelapatoltam mindenféle zöldséget. A sok zöldség egészséges: egyrészt megnyugtát, másrészt sok benne a C-vitamin, harmadrészt pedig majdnem mindegyikből lehet pálinkát főzni (vagy legalábbis megpróbáljuk!). Hurrá!



Let's lynch the teacher!

CoVboy: Azért választottam ezt a régi, vidám Dead Kennedys-szám címét az alatt elterülő levelekhez, mert a múltkor háztájiban megjelent tanár bátyó levélkéje igencsak feldobta a Posta forgalmát. Kedves barátom, Ön igazán népes rajongótáborra tett szert! Hala a médianak, Friderikus visszaadhatja az ipart: megvan az új sztár, akinek rajongók és baseball-ütős érdeklődők próbálnak a nyomára akadni! Tisztelt Öntől mindenki igen ideges lett: a fanclubjának egyik része igen elégedetlen visszafogott stílusával (ezek közé tartozom én is, mert manapság már vulgáris a bulgár is), a másik fele szintén elégedetlen, Ok viszont más okból. Egyszer már választottam tiszteit Önnek, de közben egyéb póttehenések is magukra vállalták ezt a feladatot — én meg nem leszek semmi rossznak az elrontója...

Helló Karesz!

Szeretnék reagálni a levedre, melyben kis-szé zsidalmaztad a CoV formai és tartalmi megjelenését... Azért nem a PC rovatban reagálok, mert nem lenne érdemes ilyen 'emberekkel' foglalkozni, mint te... Te azt hiszed, ha tanár vagy akkor magát a szellemi elitet képezed... Ez már kitűnt leveled első pár mondatából is. Akkor most képzeld el, hogy a Fővárosi Oktatás Technológiai Központban dolgozok. És lám mégsem "játsszom az agyamat". Természetesen nem tanárként dolgozok ott, hanem programozóként. Ugy érzem ennek a munkahelynek van egy status quo-ja.

Nos, itt mondta egy kollegám, hogy ma még a tanárok részére nincs informatikai képzés. (Nincs is rá szükség: már helyből olyan okosak, mint más nekifutásból — CoVboy) Tehát konkrét számíttech. ill. informatikai tanár NINCS! Ráadásul még azt is mondtad, hogy az oktatás DBase és ehhez hasonló nyelvekben folyik. Nem gondolod, hogy inkább a technikat kellene megszeretettetni? Kit érdekel a DBase? Vagy a QBasic? Ha valaki programozónak készül, akkor kiróhógai a tematikákat. Ha pedig valaki felhasználási szinten fogja használni a gépeket, akkor annak minnek a QBasic kvalifikáció? Ama pár mondat, amit az oktatás milyenségével kapcsolatban ejtetél, sikerült végérvényesen nevesítségessé tenni magad.

E:felejtetted megmagyarázni, hogy miért jök a CD-s alkalmazások! Mert a programozói tudás csekélységét villantják föl? Hatszáz megán bármit el tud érne még egy kezdő is. Amit nem tud megcsinálni, kiszámoltatni a coder, azt letárolja. Pár év múlva egy prinf függvény 3 mega lesz... Ha ez a tendencia folytatódik.

Hogy kik veszik ezt az újságot? Én már a MÁSODIK számtól folyamatosan olvasom az újságot és rajtam kívül még jőpáran. (Idült beteg — CoVboy) Ezért ért engem hihetetlenül érzékenyen a megnyilvánulásod.

Akkor most én is durva hangnemben: A kutyát nem érdekli, hogy egy nagyképernyős hü(j)e számíttech. tanárnak mi a véleménye az újságról... Nem kell elolvasni és nem okoz problémát. Comprendo? Ezt az újságot Finnországban is olvassák!!! Bármennyire is hihetetlenül hangzik. És köztük van egy olyan ember, aki HAT(!) nyelven beszél. A hat nyelvben benne foglaltatik a magyar és az ógörög is. Akkor te mire vágsz fel? A kiváló szakkartársaidról megvan a véleményem... Kevés igazi tanárt ismerek, akiknek a célirányos oktatás fontos, nem pedig, hogy "beleverje" a saját elveit a diákokba. Ezek után leveledet nem tudtam minek vélni, mint egy szimpla, bunkó ember megnyilvánulásának.

-.=Psycho/TSi Alive!=-

S3057WER@SUN10.

VSZ.BME.HU|root@193.224.166

.1|Psy@iRCFido:

Psycho@2:371/10

Kedves, Igen Tisztelt Tanár úr!

On pontokba szedve közölte a mondanivalóját, én is ezt fogom tenni, csak előbb egy kicsit tépem a számat.

Mivel címet nem találtam, így kénytelen vagyok CoVboy-on keresztül elérni magát. Amúgy szerintem elég sunyi dolog kritikát alkotni úgy, hogy másoknak nem ad lehetőséget vitatkozni, elvégre sem címet, sem a teljes nevét nem hozta a tudomásunkra. Mellékesen: Hány középiskola található Gyomaendrődön?

1. Borító: Persze, hogy lehetne jobb, semmi sem tökéletes. De amíg nem látta az 1-2 számokon a görbe lábú ninját és a Batman-t, addig ne szídjá a 46/47-es számat. (Yikes! Kodreán művész úr úgy látzik végérvényesen bevonult a halhatatlanok panoptikumába... — CoVboy) Jelentős fejlődés, és ami azt illeti, istenem, rossz rajzoló választottak. Az utóbbi 20 szám viszont impozáns és mutatós.
2. Leirasok: Na, ebből a pontból (a levelében) egyértelműen kiderül, hogy On milyen géptípussal rendelkezik. Azt hiszem, maga igen akut PC megalomániában szenved. Rá kéne ébrednie a tudatra, hogy más is van a világon, a C64 pl. igen régóta a hazai piac nagy százalékát teszi ki, ennél fogva (mivel fejlesztés nem történt) gyorsabban avult el, de kíváncsi vagyok, 15 év múlva kinek lesz kedve 386 DX-et vásárolni (bár a jövő mozgásban

van), most ez a gép számít alapnak (PC-k világában), e ki tudja mi lesz talán jövő ilyenkorra. A szoftverházak egyre nagyobb tökéletességre törnek, ez egyre nagyobb memóriát, és CPU sebességet követel, így az egész ipart a szoftver határozza meg, a szoftver és hardver ipar egymásra van utalva. Ha pl. a Microsoft kihoz egy olyan szoftvert, ami mindent tud, viszont csak Pentium-on futkos el (vagy DX 4-en), akkor minden tehetősebb vállalkozás Pentiumot fog venni. A C64 viszont igen szép számú játékprogramot tudhat a háta mögött, tehát aki játszani akar, annak majdnem eszményi.

3. Hirdetések: Mindenki a saját szakállára kalózkodjon! A CoV szerkesztői leszögezték, hogy a hirdetések szövegéért felelőséget nem vállalnak, így csak a hirdetés feladóján kérhető számon, hogy milyen hirdetést adott fel. Jogilag ennyit.
4. A Fantasy prg.-k azért lettek kitalálva, hogy a gyerek ne darabolja fel a barátját, hanem a computeren keresztül vezesse le a benne felgyülemlt feszültséget. Van aki ezt szereti, pl. én a sci-fi-t és a cyberpunkot, de tisztelem pl Jókai, vagy Mikszáth munkásságát is, és nem gyalázom és nem is szidom őket. (Pedig az biztos marhára érdekli őket — CoVboy)
5. Egyetértek, a +4-es valóban elavult gép. szép kort ért meg, elhunyt, ne piszkáljuk a maradványait! Jó pont, hogy nem szapul-ta gyon őket.
6. Felhasználói rovat: Személy szerint nem nagyon szoktam elolvasni, így nem kívánok állást foglalni a témában, a C64 viszont kifejezetten irodai gépnek lett kitalálva.
7. Getto komiks: Az összefüggéseket megtalálja az előző és az azt követő számokban, egyébként hagyjuk békén szegény Getto-t, úgyis elég baja lehet most a jogvédelmi perek miatt. (Nem kellett volna plagizálnia az EN sörömet — CoVboy) Hogy mi a jó az angol nyelv kiejtés szerinti írásában, erre csak azt tudom mondani, hogy jó poén! Ami a készítő gárda nyelvtudását illeti, állítom, hogy legalább (talán ismerős a szó matekból) annyival rendelkeznek, amennyivel én is, eljöhöt megnézni az oklevelet, ha nem hiszi el. Továbbá: kevés ember van, aki nálam trágárabb. Erre nem vagyok büszke, de ezt nem a CoV váltja ki bennem. Ha akarja 3 nyelven küldöm el magát melegebb éghajlatokra...

8. Levelezés: Ezen a ponton csak röhögni tudok, ezzel a megjegyzéssel a fél magyar ifjúság előtt leégette magát. Kíváncsi vagyok, hogy a gyomaendrői diákság hány százaléka kacagott fel e pont olvasásakor. Levelének többi részére CoVboy tökéletes választ adott, viszont ha nem tudja elképzelni, hogy ki az aki ilyen lapot olvas, akkor küldhetek egy fotót magamról, hogy legyen valami halvány fogalma, sőt még meg is látogathat (15h-7h) ha felemelő csevelyre lenne szüksége, de elvitkozhatunk a CoV hasábjain is, ezzel szórakozást nyújtva a többi olvasónak, és hogy egy picit tisztességesebb legyek Onnel szemben: levellem végére odabiggyesztem a címetem: KONSICZKY ZOLTÁN, Budapest, XI. Bátfai u.8/B. 1119.

CoVboy: Nem eszik olyan forrón a Szását. Mit aggódok? Hát elégedetlen volt a barátunk. Van olyan. Meg lehet is, amíg ingyen van és nem csapkodnak baseballütökkel a hátára. Nem tetszik — nem tetszik. Vagy utál, vagy szeret — lényeg az, hogy a középserűség hálójába ne ragadjunk bele.

Adventour bonus

Hello evrybády!!

A CoV#45-ben azt írtátok, hogy C64-re már nagyítóval kell keresni a színvonalas gémekeket úgyhogy itt van egy viszonylag nem túl régy prógy leírása:

DEFENDER OF THE COV

Kerettörténet: Valamikor 198vanvalahányban megjelenik az 1st mar számtalan sok (számítástechnikai (remélem jól választottam el — a szerző) **(Ne aggódjon, fiam, ha szükséges, akkor majd én szúrkálók — CoVboy)** magazinújság, könyv, irattomb kapható az újság, magazin, könyv, irattomb kapható az újság, magazin, könyv, irattomb kapható az újság, ami a jó&a rossz jelző között található (gyk: közelítőleg 1Nló) féltúton. **(Alljunk meg egy szóra! A szavakat usque értem, de mit jelent a mondat? — Vágó István)** Ezek közül tartozik 1 SPV nevű folyóirat, könyv, újság, magazin, irattomb is. Mennek is szépen a dolgok (eddig tők sablon ez a mondat, de más nem jutott SZMbe) amíg 1szer az SPV szerkesztősége (mind az 1.75) a 25. szám megjelenése után/előtt úgy dönt/dótt hogy mostantól (időszámításunkelőtteezerkilencszáznyolcvanvalahány) CoV néven fogja rontani a levegőt. Telikmúlik az idő & 1re több 1orrú pártol át az új újság, könyv, magazin, folyóirat, irattombhoz-höz amely közben megnövekszik 1 CoVboy nevű illető személyével. Am egyszer 1pár év, hónap, hét, nap, óra, perc, secundum later felbukkan 1 csapat akik szintén vonzódnak a C64-hez (komputéromok) és elhatározzák hogy megalapítják az 576 kbájtot amely szintén egy számítástechnikával (pontosabban játékokkal) foglalkozó újság, magazin, könyv, folyóirat, irattomb volt/lett. Sokaknak jobban tetszik az új lap, mint a CoV, ezért állnak a konkurenciához. Amikor CoVboy meglátja hogy sorra fogynak az olvasók, azonnali riadót fúj és csatarendbe szedte az egész HQ-t hogy felvegyék a harcot a betolakodókkal!

Mielőtt még lapoznál, megnyugtatlak, hogy ez nagyon meggondolatlan lépés lenne részedről, hiszen máris jön a megoldás: Betöltés után ki kell választanunk hogy CoVboy személyével akarunk játszani, vagyis mindenki nyomja meg azt a hosszú gombot a billentyűzeten ott lent!

É:lőételnek tudom ajánlani:

TOURNAMENT: a területszerzés legegyszerűbb módja. 2 csávó támasztja a fejét egy Pub-ban. **(Nyilván elhúzódtunk náluk a PUBertás kor — Pubi)** A feladat egyszerű: ha felhangzik egy sikoly, markoljuk meg a joyt és rángassuk ahogyan csak tudjuk.

CONQUEST: ez már jóval izgalmasabb mint az előző volt. Itt sem kell csinálni semmit csak várni amíg be nem ugrik 1 menü (ha valakinek nem ugrik be az kapcsolja be a TV-t. Ha még így sem jó akkor irány a NONstop service!

READ CoV: 1xú (MFC-knek: egyszerű) mission az user előveszi a CoV legújabb, dupla, jubileumi számát és kétszer elolvasa a CoVboy postát. **(Az kellemes. Végre történik valami jó is ebben a játékban... — CoVboy)**

MOVE GUYS: a lamerek mozgatása. Gyakorlatilag semmi haszna nincsen, persze ha valaki rájön és elküldi a címekre azt szívesen veszem!

TANSZER: majdnem minden egyorrrú találkozik veje életében. Beszerezhető majdnem minden APISZ shop-ban.

GO RAIDING: Skinhead barátaikkal betörhetünk egy 576 kbyte shopba. Új stuffok is így szerezhetők be.

Főételek:

BUY ARMOURY: elkölthetjük az összes pénzünkét. A következők közül lehet válogatni:

CoV 139.—

CoV évkönyv 449.—

CoVboy világ 239.—

Pub 1000.—

READ CoVboy világ: ugyanaz mint az előző csak a CoVboy világra vonatkoztatva.

Dessert:

FIRST AID: a sebesült lémerjeinket DoT veszi kezelésbe. (Getto Világokat osztogat).

A game:

Ha megtámadunk egy HQ-t, ki kell választani, hogy milyen fegyverrel akarunk támadni:

CoV: elég hatásos fegyver. Ha ezt választjuk, az NMI HQ poporálícióts#\$%#X **(Segítsenek neki, megharapta a billentyűzet! — CoVboy)** szóval az csökkenni fog pár fővel (leszív 80-90 HP-t, AC-t, DX-t, ST-t, IQ-t).

CoV Évkönyv: szintén hatásos, bár a CoVboy Posta hiánya miatt IQ-vesztéssel nem jár.

CoVboy Világ - Az NMI azonnali kihalása.

CoVboy: Volt még pár hint a végére, de azt majd inkább egy Adventour-külön-számban próbáljuk elereszteni. Na tessék: még mondják, hogy nem fejlesztenek 64-re új csodákat! Khm. Nincs szerencsem. Levél is van:

Hello CoVboy!!!!

Miért nem választottál előző levelemre??? **(Levél? Milyen levél? — CoVboy)** Na jól van megbocsátok, de ha erre sem válaszolsz akkor sőt sem kapsz! **(Ez levelet? — CoVboy)** Van 1 pár kérdésem hoztátok/ hozzád:

Nr.1: Tudod szabadidőmben demokat írogatok (próbálok), de sajna ehhez szükségem volna 1 TURBO ASSEMBLER 6.0-ra. Hol lehet azt megszerezni? Lehetőleg ne azt válaszold, hogy valamelyik szakboltban biztosan van. **(Valamelyik szakboltban biztosan van — CoVboy)**

Nr.2: Hogyan lehet hozzájutni MIRROR, LAME OVER, PARALYZED BYTES és más színvonalas demokhoz? **(Több esély is kínálkozik: először is úgy, hogy elküldik neked egy ilyen kis versikével, hogyaszongya:**

Azt mondja a fáma,

Ha nem vagy nagyon láma,

Endjüvgát postaláda

Lesz in it demo, dáma, s dáma.

(Meg margarin, ami Rama.

(Huh, de rossz napom van! (Ráadásul belegabalyodtam a zárójelekbe. Segítsé! Lajos, mentsél ki! Mindegy, becsukok egy párat a biztonságnak kedvéért:))))))))) Na, így már mindjárt más. Szóval ott tartottam, hogy ha a versikés megoldás nem üzemel, akkor elmész ilyen klubokba meg ilyen partikra. Duna-parti, Tisza-parti, kikapart, Klub Klux Klán, meg ilyenek. Javaslom az áruhátt: titkold el, hogy a LÁMA ETO igazolt játékos vagy, add ki magad inkább tibeti illetőségű koktail krékernek. Odamesz ahhoz a humanoidához, aki a legmagasabban hordja az orrát (szabad-

teri partikon messziről hallható a gurgulázása, mert beleesik az eső), és nagy flegmán közlöd vele, hogy mindössze 100 rénes forintjába fog kerülni, és hajlandó vagy helyet szorítani eyeknek a cuccoknak adathordozóidon. Nem, inkább adja ó a lemezt is. Ha ez a grandiózus üzleti ajánlat sem veszi le a lábáról, akkor ígérj neki 100 rénes pofont. Próbászerecsse. Vagy megkapod őket, vagy felepüled után újra próbálkozhatsz. Hirtelen nincs más ötletem, de gondolom, ennyivel is sokat segítettem rajtad. 2.400+ÁFA — CoVboy))

Nr.3: Elolvastad 1általán előző levelemet??? **(Mi vagyok én, RECOGNITA?! — CoVboy)** REEDERE! leírással kezdődött. **(Ilyen levél nem is érkezett. A LIEBELEI-leírásod meg benne volt a #49-ben — CoVboy)** TÖRÖK GYULA, Veresegyház

Tour de Pia

Sörök: Ha igazán különlegességeket akarsz inni, akkor elmész Brüsszelbe, 80 Bef-ért (CoVboy, csak a te kedvéért: Belga frank) váltasz a Lufthaven-től Bruixelles Nord-ra jegyet, és elmész (az InterCity a 7. vágányra fut be, onnan a kijárat 320 méter (de csak kb., az is lehet, hogy 325)) a főbejáratához. Azon (Főbe-kijáró) kilépvé elmész a város-héza terére (kb 7-800 méter, nyugodtan lehet kérdezősködni, mivel minden második ember tud franciául, vagy ha úgy jobban tetszik afrikaansul beszél. Érdekességként megemlítem, hogy kb. minden 100. emberrel lehet pár szót beszélni japánul is. Onnan már igazán csekély sétával (800-1000 meter) eljuthatsz a Pisló Kisfiú szobrához. Innen kb. 100 méterre van egy vendéglő, ahol cigányzenét játszanak, és értenek magyarul... Errefelé legalább 200 sörkimérés található, mindegyiknek van természetesen saját specialitása. Feltétlenül megköstolandó: Belle Vue Kriek, lehetőleg üveges érlelésű; McEwan's Scotch ale; Duvel; Javel; Bourge des Flandres; ha nagyon be akarsz nyomni, akkor tudsz akár 30 fokos, (alkoholfokos) sört is venni. **(Ugyan már! Az csak egy laza koktél, az is csak levezetőnek. Nekem a Lajos hozott Svájcból olyat, ami 36 fokos volt. Rázásra robban — CoVboy)** Figyelmeztetni tartozom mindenkit, hogy nagyon ajánlatos annyira józannak maradni, hogy ne kelljen botrányos részegség miatt ismeretséget kötnie a rendőrökkel, mivel amellett, hogy azok rohadó udvariasak, általában 4 nyelvet beszélnek folyékonyan (a primitívebbje "csak" hármát), és elég kemények! (Volt alkalmam látni egyik részeg honfitársamat, aki a kyokushinkai indulót énekelte, mire a rendőr közölte vele, hogy csendesebben vigadjon, mert már 10 (PM) óra elmúlt. Szegény kölyök elkezdte biztatni a derék közeget magyarul, hogy éljen vadházasságban az utcalány anyjával, s "nyomatékul" adott egy hizagerit a rend őrének. Hát mit ne mondjak, szegény kölkkel főtörötték a főtérét... **(Nem tudta segénykém, hogy a magyar világnyelv? — CoVboy)** Persze mielőtt nagy taps(!) közepette betuszkolták talpig bilincsben (ami ruházattal szabad volt a keze, lába!) egy járőrökcsiba azért még közöltem vele, hogy egy nagy marha, s a shotokan indulót énekelgetve magára hagytam gondjaival. Mint később megtudtam, még aznap este kiutasították az országból. **(Ennél szebb eredményt egy magyar turista nem is nagyon érhet el — CoVboy)** Belgiumról tudni kell továbbá: Brugge-ben lehet hozzájutni: a belgák által legrégebben gyártott sörhöz, 215 frank ellenében (320 díszdobozban két pohárral). Gembloux-ben az alkoholtól megcsömörlöttek 80 frankért az agrártudományi egyetem Coffeteerjében (a hátsó részben) annyit lehetnek, amennyit a tányérjukra rá tudnak púpozni. Helyi nevezetesség a bowling pálya, ahol 300 frank körül van egy tábla. 200 frank a cipő (megjegyezném, hogy a 20-

astól az 56-osig van minden meret) és általában 32-64-70 fele sörük van állandóan készleten. Namur-ban a kastéllyal szembeni (kb. 10 km az állomástól, de megéri!) kávézóban mérik a legfinomabb barna sört egész Belgiumban, viszont ugyanott nem szabad sárgabarackból készült seritalt inni, mert pocsek! Legpraktikusabb utazási eszköz a vonat; érdemes (nemzetközi vagy belga diákigazolvány birtokában!) megvenni 960 frankért a 16 utas jegyet. Mielőtt befejezem a témát: általában majd' mindenki szót lehet érteni angolul.

Udv.: MurSoft, the GOD!

CoVboy: A 'Pisilő Kisfiú'-tól ötleteim támadtak, szóval sietősen válaszolok. Kösz az útleírást Mr. Bädecker. Ön bármerre issza magát, csak szóljon nekem is: ön hozza a készpénzt, én pedig az ivőfelszerelésemet (legalább megmutatom, milyen nagy is az a Gigabyte). Ugyan Dada mester a nyelvtudós, de ő most távol van (asszem börtönben, mert nem emlékszem, hogy 'zárt helyen' vagy 'zárthelyin' volt-e a pontos meghatározás, de már úgyis tele van nyomdahiával ez az egész újság), szóval csak én tudok szerényen érdeklődni, hogy afrikaansul nem inkább ott Afrika déli csücskében, az ex-apartheidai Transvaalban csevegnek? Mondjuk tők mindegy, mert a működésben levő giga teljesen nemzetközi hangokat ad... Na jó, futi-futi, mert most már tényleg gondjaim vannak!

Itt megállunk egy pöttyet. E helyütt tudatom a t. Olvasóval, hogy csak elképesztő jóérzésem diktálja, hogy folytassam. A Müller nem rajzolt nekem semmit! Jogos a kérdés: ki az a Müller?! Hát az a Getto. De miért nem rajzolt nekem semmit (le számítva azt a tehenet hátulról). Atok rá, hogy nekem ennyit kell pöttyögnöm! Nőjön hosszú haja, és marasztalja el őt a történelem ítélőszéke.

Forgókipad

Hány CoVpostát kell átböngészni a teljes meghülyüléshez? NAGY ISTVAN, Szeged

CoVboy: Érdekes kérdés. Az attól függ, ki hogy bírja. Először is javaslom, kezd el megrendelgetni az összes számot visszamenőleg. (Nem kellene az ilyen olcsó kifogások, hogy már megvannak!) 1 szám - 1 adag. Ez már szemmel látható hatást fog elérni. Utána még rendelj egy ilyen CoVboy Világot, vagy mi a szószét, és ragd át magad egyszerre rajta. Szakavatott kábítószerek ezt hívják Arany Lövésnek... Kellemes hülyülést, küldöm a csekket.

Tisztelt Felelőtlen Szerkesztő!

Nemrégiben került kezembe a Commodore Világ újság, de van amit nem értek: mi köze van a Commodore Világ rövidítésének (CoV) holmi CoVboyokhoz meg tehenekhez. Rádásul minden újságjában az általuk készített illusztráció valamilyen kapcsolatban van a marhákkal (tehenekkel), vagy a marhapásztorokkal (covboyokkal). Kérem mielőbbi válaszukat: FÖLDI NORBERT, Budapest

CoVboy: Aha. Ez a kérdés már engem is többször foglalkoztatott, de mindig találtam valami sokkal fontosabbat, ami leköt. Hm, hát miért is van köze a CoV rövidítésének (CoV) a holmi covboyokhoz meg tehenekhez. Mi az, hogy holmi? Nekem itt ne holmizáljál! Egyébként fogalmam sincs. Az illusztrációs dolgot azt mondjuk értem: azért van kapcsolatban a marhákkal, mert azokkal vagyok körülveve; azért van kapcsolatban a tehenekkel, mert azokkal meg én szeretném körbevetetni magam (ebbe most ne bonyolódjunk bele, mert ez elég zűrös ügy); a marhapásztor viszont teljesen tiszta: a munkanélküli

központból küldtek ide. Egyéb kérdés?

Kérem Önt, hogy ha módjában áll, a hiányzó 45. sz-ú Commodore Világot számomra pótolja, bár tudom, hogy egy előfizetői díjért adott esetben két lapot küldeni nem üzlet (már ha az elsőt elküldték!) NAGY LASZLO, Eger

CoVboy: Az tényleg nem üzlet. Ennél már viszont sokkal fejlettebb marketing-konceptiót dolgoztam ki: két előfizetői díjért küldünk egyet. Már felszólítást, hogy miért nem fizet elő. (Message: Lajos küldj neki #45-öt, mert énekelni fogok!)

A CoV egy nagyon veszélyes betegségcsoport okozója, itt van pl. CoV-függőség levélírási kényszer. A fertőzés gyorsan terjed. Elég, ha valahol CoV-on röhögő, CoV-ot olvasó, sőt CoV-pólós emberkéket látsz — te is megfertőződhetsz. A fertőzés után rögtön veszel egy CoV-ot. Itt kezdődik a függőség. A függőségnek több stádiuma van:

1. A korai szakasz: néha (nem mindig!) veszi a CoV-ot, és a címlapot vizsgálva dönti el, hogy megveszi-e.
2. A közép-korai szakasz: többnyire megveszi a CoV-ot, a címlapot nem sokszor nézi (néha érdekli, hogy milyen leírások vannak benne), ha bejártatott újságosánál nem kap CoV-ot, akkor nem sokat jár utána.
3. A középső szakasz; mindig megveszi a CoV-ot - potenciális vevő, rendelhet a régi számokból, gondolkodhat a levélíráson. (Tipikus kritizáló)
4. A késői szakasz: előfizető, majdnem minden CoV megvan neki, évkönyve is lehet. Ha levelet ír, abban véleményez, vagy kérdez.
5. A "vérmes" szakasz; tuti előfizető, minden CoV megvan neki (évkönyvek is), leveleiben infókat és hülyeségeket is írhat, lehet CoV-pólója.
6. A menthetetlen szakasz; évek óta előfizető, mindent évekre előfizet (évkönyv, CoV), megvannak neki még a Spectrum-világok is. Levelében tömény hülyeségeket ír, egy ruhatárnyi CoV pólója van, amerre jár "COV IS THE BEST!" feliratok maradnak utána.
4. Természetesen a szakaszok között lehetnek átfedések is.

A függőség igen veszélyes. Eleinte a CoV még csak feldob, később már nem tudsz nélküle élni. (Mint valami kábítószer...) Ennek anyagi következménye is van havi 139 Ft + évente 1 évkönyv ára (esetleg még különszám is).

CoVboy: Dr. Levélíró gyönyörűen leírta a kórismét. OK. Na de hogyan gyógyítható?

A dinoszauruszok kihalása, és a zember megjelenése között élt a földön a latin néven TOJUSZKOTLUSZ, magyarosítva BUVÓTYUK. Ez egy roppant érdekes tulajdonságú faj volt, ugyanis az álcázást, rejtőzködést és a környezet színéhez alkalmazkodást fejlesztette mesteri tökélyre.

Természetes élőhelye a nádas volt, de oly roppantul jól beleolvadt környezetébe, hogy ha éltél volna abban az időben, és ránéztél volna a nádasra, ami előtt akár 2 (6) db búvótyúk is álldogál — nem láttad volna őket, csak a nádas! Mint neked is feltűnt, manapság emberek milliárdjai számára ismeretlen ez az élőlény.

Nem véletlenül: ugyanis kihalt.

És tudod miért? Mert olyan tökéletes volt az álcázásuk, hogy a kakasok sem találták meg a nádasban a jércéket!

Te szent teremtő! Gondolkodtál már azon, hogy 50 év múlva ki fogja vezetni a CoV postát?

CoVboy: Életképtelen fajta lehetett. A jérce úgy elbűjt, hogy a kakas meg se találta? Szegény. Attól a kis örömtől is megfosztotta magát... Nyilván innen származik, a 'hülye tyúk' típusú kiszólás. Persze meg van a véleményem a tehetségtelen kakasokról is — nem igaz, hogy az egész nádasban nem találtak egyetlen tyúkot sem! Hogy ki fogja 50 év múlva a Postát vezetni? Tudja az ördög! Addig is fizess elő CoV-ra, hogy legalább annyit megtudj, hogy jövőre, mi lesz a helyzet!

A vertikális CoV Megatenisz szabályait lásd odalent



A vertikális CoV Megatenisz szabályait lásd odafent

Még ilyen...

Dear CoVboy & Cov Team!

Levelemet azzal kezdem, hogy hálámat kifejezzem azért, mert ilyen gyorsan válaszoltok eddigi leveleimre. (JEZUSOM! Itt valami fatális tévedés történt... — CoVboy) Itt ülök a Windows előtt és egy értelmes mondat sem jut az eszembe. (Ezt ismerem, így készül a CoVboy Posta is — CoVboy) Kérdeznék valamit kedves DADA-tól: A programok elején hirdetett SCANNER nevezetű PC-s lemezúság létezik-e még, és ha igen, hol lehetne megrendelni?

Még valami a Cov'93/94-es Evkönyvvel kapcsolatban. A Modemek világa című nagysikerű fejezet végén valamit nem értek, mégpedig a hibajavítással kapcsolatban. Dada barátom azt írta — idézem —: "kössünk össze egy két Mikrofarad/100 V-os kondit és egy 5 kOhm-os ellenállást". Ez eddig OK is, de aztán nézzük csak lentebb a rajtot: ott két 1 mikrofarados kondi (ami ugyan megvan 2 m.farad), de mondjuk 200 V-os. Ez végülis nem lenne baj, de már az 5 kOhm-os ellenállás helyett a 2.7 kOhm-os működni fog-e? Magyarul azt kérdezem melyik a helyes adat? Kérlek ird meg! No nem azért érdeel, mert én is modemezni akarok (mert lehet, hogy ez nagyon jó dolog), hanem azért mert EN is ugatom valamennyire ezeket a dolgokat és kíváncsi vagyok, hogy műkszik jól.

Most lenne 1 pár kérdésem a Cov Team-hez: Mi a kedvec söröcskétek? (Ez azért fontos mert már küldeni akarok 1 KARTON valamilyen Beer-t).

Milyen lemezt küldhetnék (esetleg) 5,25 vagy 3,5 és DS HD vagy DS DD) ajándékba. Mikor lesz pillanattfelvétel a CovHQ-ról.

Tisztelettel: SZATMARI ZOLTÁN, Debrecen
CoVboy: Ez egy ilyen Guinness-levé, vagy mi a szósz — hát ilyen nekem még senki nem írt, hogy 'milyen gyorsan válaszoltam'! Nahát! (Ki a jóég volt az?!) Ez a levél is még csak három hónapos, és én máris válaszolok rá! Egyszerűen elképesztő ez a sebesség. (Vigyázz, fiam, csak el ne kapasd őket!) (Ugy veszem észre, kezdek magamban beszélni.

Sebaj.) Szóval — mit is kérdeztél? Ja igen, a Dada. Igen, van ilyen ápolitunk. Nem, sajnos most nem beszélhetsz vele. Elektrosokkon van. Azt igazából nem tudom, hogy 2.7 vagy 5 Ohmo liposystem ez az izé, de én is marhára értek az ilyen bizgentyűkhöz, szóval a kérdésre mindenképpen tudok válaszolni. Ha valakinek ez nem lenne elég, annak elmondom, hogy az egész hebrejét én terveztem. Alapvetően indiai kommunikációs szakemberek megrendelésére készült, introzene by Deep Purple (Smoke on the Daughter, vagy valami hasonló), words & lyrics by Füst Milán. Tök jól működik. Egyébként a Dada mit írt, mit kéne csinálnia...? Hopplá! Senki ne mozduljon! Sört óhajt küldeni a t. levélíró? Egy kartonnal? (Miért csak eggyel?) Jöhet. Tökmindegy, milyen típusú — jöhet. Ez esetben rendkívül gyors válasza számíthatos kedvesdrágádesaranyos barátom. ('Nedves Levélíró! Blablablaglulubóff. Mielőbbi választát várja — CoVboy). Az alkoholfreikategoriát mondjuk nem kell nagyon erőtetni, de csak ha az van, az is jó. Majd megissza Getto — hízni attól is tud. Lemezek? Ajándékba? Oh. Bármilyen megfelel. Csak sok legyen. Hely van. Kézpénz nincs esetleg? Nem, igazán nem terhel meg vele szépséges levélíró úr. Javasolnám, hogy az Öncsodáltság körül levő minden mozdítható tárgyat küldje el ide. És akkor majd lesz pillanattfelvétel a HQ-ról. (Egy pillanat alatt felvesszük a cuccot, aztán eltűnünk, mint az aranyóra.) Várom a pakkot, addig is puszi...

A lecsó

Napjainkban sokan kérdően néznek mikor feltesszük nekik a kérdést: - Mi a lecsó? Ezen a társadalmi problémán, népbetegségen próbálok most segíteni elkövetkező cikkemben, melynek megírásában sokat segített Besenyő István úr is.

A Lecsó eredetileg egy sztangaorleogán (lápi csehó) népi kifejezés, amit később

átvettek fejlettebb kultúrák is. Eredeti jelentése természetesen még nem a napjainkban használt Lecsó volt, hanem ősi sztangaorleogán népek — paprika+paradicsom+némi hús — által készített ételt fedte. Ez bizony nagyon régen volt. Történelmekutatók még ma is vitáztak róta, hogy mikor is? Durván akkor lehetett, mikor Ren Hundolf német szatír feltalálta a Ingkichenblöwenstauerbingenzleichen-t. Ez egy atmoszférikus fedőjeleket észlelő műszer volt, aminek nagy hasznát vették a Lecsófőzésben. Igen-igen, ne tessék csodálkozni. Volt amikor a Lecsót még főzték. Napjaink kaktuszainak elképzelhetetlen, hogy valaha is főzték volna ezt a nemes eszmet. Mert a Lecsó napjainkban eszmévé nőtte ki magát. Erről így nyilatkozik Ben Szurkin állami kaktusz:

— Nincsen kaktusz tűske nélkül, meg is halnánk Lecsó nélkül. Nem léteznék anyam nélkül, nem sem meg az apám nélkül.

Micsoda vers. Pazar rimek ámitó kavalkádjá. Ráadásnak még egy idézet, Kin Tüsev kaktuszimitátortól:

— Ha lak ik a rusz kik elek város tos Hiba latau hal...

Eredetileg Kiu Tüsev fedezte fel, hogy a Lecsó tud menni, mikor egy fél évi kiküldetés után a kintfejtett Lecsója nyitott neki ajtót. Kin Tüsev, Ben Szurkin, nagy nevek. De van még egy náluk is nagyobb név: BIG TUSZ. ő volt aki egy egész könyvet írt a Lecsókról. Az ő nevéhez fűződik a Tatárbífsztek kontra Lecsó per jegyzőkönyvének gondos elemzése, melyből egyértelműen kiderül, hogy a Lecsó-nál okosabb kaktusz nincs csak a Tatárbífsztek. Ekkor jelentek meg az első Tartárok (MARTASKát hordtak, márkás táskát, kásás hántását látták a yámárunak, Adám-t várták, dá nám játt). Es itt érkezünk el napjainkba (vagy tán a lap aljára?), amikor minden kaktusz tudja:

— Szép a nap, de szebb egy tál bableves... mi is az a BABLEVES? Erről legközelebb. Kaktusz Ede-(komplett bolond).

CoVboy: Ismeretlen szerző műve. Nem biztos, hogy gyógyítható. Viszont a Posta egyre jobban lezüllik. Most már tele van pudlikkal, nudlikkal, és — ha ez így megy tovább, hamarosan — Kudlikkal...

Ennyit mára. A többit majd a karácsonyfára.

MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ ■ MÉG KAPHATÓ

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



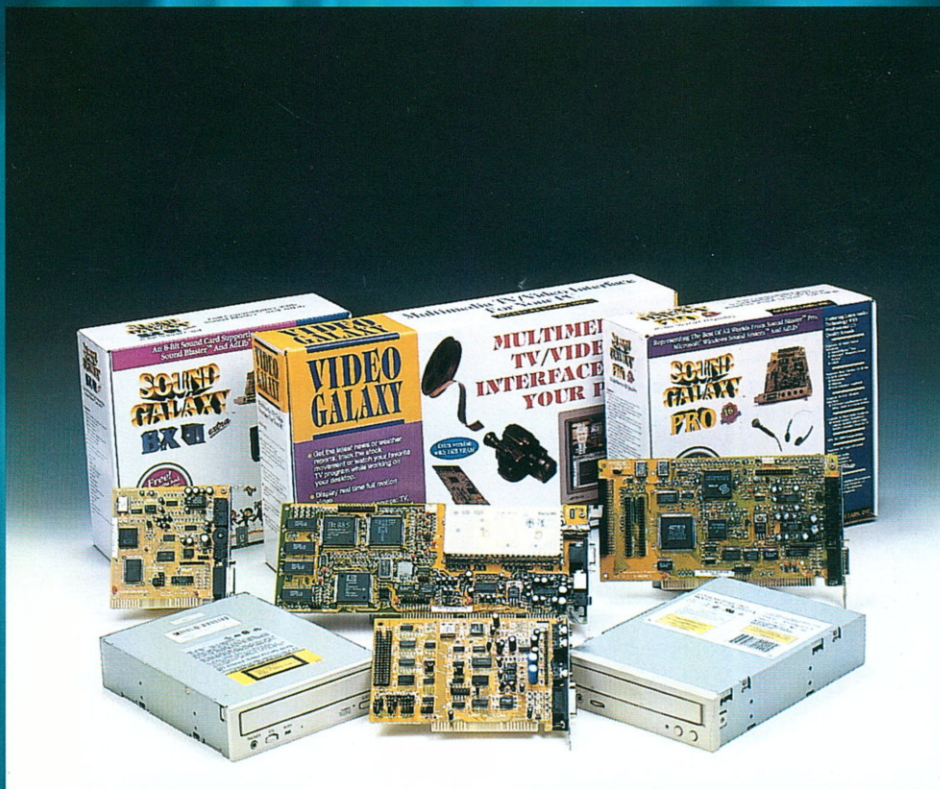
229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások még megrendelhetők!

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron !

Sound Blaster 2.0 kompatibilis hangkártya multi CD	4.480,-Ft
Sound Blaster kompatibilis 16 bites hangkártya multi CD	7.975,-Ft
Ultrasound 16 bites wavetable hangkártya	25.900,-Ft
AZTECH CD ROM dupla sebességű	14.700,-Ft
Panasonic CR 562 CD ROM dupla sebességű	17.500,-Ft
Cinerama MPEG kártya (SVGA,PAL,NTSC)	39.550,-Ft

101: Only the...
5 Foot 10 Pak
7th Guest
9000 Sounds
AD&D Dark Sun -
Shattered Lands
AD&D Dungeon
Hack
Aegis: Guardian of
the fleet
Air Warrior Super
VGA
Alone in the Dark
Apogee Game
Pack 1
Apogee Game
Pack 2
Apogee Games
Companion
Arctic Baron
Betrayal at Krondor
Betty Boop
Bloodnet
Bugs Bunny
Buzz Aldrin's: Race
into Space
C.H.A.O.S. Con-
tinuum
Capstone Casino
Collection
Caricaturas Classicas
Castles II
CD-Romix: Prime 1
City 2000
Civilization &
Railroad Tycoon
Classic Cartoons
Comanche with
Missions
Companions of
Xanth
Complete Ultima VII
Conan the
Cimmerian
Cyberace
Dagger of Amon Ra



Media Clips: 3 Pack
Microsoft Golf
Multimedia Value
Pack
MVP Game
Jamboree
Myst, The
Night of the Living
Dead
Oregon Trail
PC Games 2 the
Maxx
PC Super Games
Porky Pig
Power Utilities
Privateer - Wing
Commander
Series
Programmer CD
Psychotron, The
Quantum Gate
Rebel Assault
Return to Zork
Satan
Sentfactor Photo CD
Shadow of the
Comet
Sights & Sounds 2
the Maxx
Sim City Enhanced
Sink or Swim
Star Trek 25th
Anniversary
Stellar 7
Taskforce 1942
Designer Fonts
Too Many Type
Fonts
Tower of Fear
Ultima I-VI
Video Game
Solution CD
Wacky Funsters
Warplanes
Wolfenstein 3D
& Blake Stone

Multimédia CD lemezek hatalmas választékban !

Deathstar Arcade
Battles
Dennis Miller: That's
News to Me
DOOM - Companion
DOOM - Manial
Dr. Clip Arts
Dr. Fonts
Dr. Games for DOS
volume 1
Dr. Games for DOS
volume 2
Dr. Games for
WINDOWS volume 1
Dr. Graphics
Dragons Lair
Empire Deluxe:
Masters Edition
Encyclopedia of
Sound

Eric the Unready
F-117A Stealth
Fighter
Falcon Gold
Font Elegance
Fonts Platinum
G.O.R.G.
Game Master 4th
Edition
Games 94
Games Platinum
Gateway II:
Homeworld
Genghis Khan
GIFs Galore
Goblins 3
Grandest Fleet, The
Grandmaster Chess
Graphic Photos
Gunship 2000

Hard Days Night
House of Games II
Humans 1 & 2
Images of NASA
Collections
Indiana Jones Fate of
Atlantis
Iron Helix
Legend of Kyrandia
Legend of Kyrandia II
Lost in Time
Lunicus
Mad Dog II - The Lost
Gold
Mad Dog McCree
Maniac Mansion:
Day of the
Tentacle
Mantis Stealth
Fighter

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel.: 140-2101

1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267

Fax: 251-2385, 220-1643

Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.

Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek	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	23.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/OMB	239.920,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/OMB	143.920,- Ft
PHILIPS 8833-II. Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor	
(Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	
Amiga 500/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV-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 ->Euroscart kábel	392,- Ft

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

Mágneselemezek	Árak
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Maxell 3.5" MF 2HD lemez	872,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
FUJI 3.5" DSDD lemez	632,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	680,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	288,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig!

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os óras bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	5.592,- Ft
2.0 Mb-os óras bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft
0.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
1.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
2.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
4.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	???, - Ft
8.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

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	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	???, - Ft
Swifty Mouse Amigához	???, - Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	???, - Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi 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)	2.992,- Ft

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	9.992,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEIQ, IBM OEM)	9.784,- Ft
486SLC2-50 Mhz	12.120,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 3 VESA (Dark Green, OPTI, Win AMI)	9.600,- Ft

Processzorok, koproc.-ok

486DX-33 Mhz CYRIX	12.060,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	17.440,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	19.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	13.992,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	18.080,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	15.728,- Ft
486DX2-50 Mhz AMD	19.992,- Ft
486DX2-50 Mhz INTEL	20.992,- Ft
486DX2-66 Mhz CYRIX	23.992,- Ft
486DX2-66 Mhz AMD	21.992,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	23.920,- Ft
486DX2-80 Mhz AMD	28.992,- Ft
486DX4-75 Mhz INTEL	52.480,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	62.560,- Ft
INTEL PENTIUM 66 MHz	63.440,- Ft
INTEL PENTIUM 90 MHz	86.360,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.280,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	18.040,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	24.160,- Ft

CD-ROM

PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	15.696,- Ft
PANASONIC CD-ROM tripla sebesség AT BUS	23.920,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner

Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	1.344,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár)	11.760,- Ft
Sound Blaster 2.0	5.992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.240,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.992,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.800,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	35.360,- Ft
Gravis Ultra Sound	18.992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28.992,- Ft
Mono kézi scanner 256 szürke + SW	13.360,- Ft
GENIUS color kézi scanner + SW	26.960,- Ft

I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1.376,- Ft
IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.080,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	2.920,- Ft
Trident 9000C VGA 512KB RAM	3.760,- Ft
Trident 8900D VGA 0KB	6.992,- Ft
S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC	9.360,- Ft
TSENG ET 4000AX VGA 1MB, Vesa	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	11.552,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15.360,- Ft

Ramok, Winchesterek

414256 DIP RAM	512,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.384,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	4.296,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13.992,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	15.992,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	32.992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63.992,- Ft
210 Mb Quantum winchester	17.360,- Ft
240 Mb TEACwinchester	19.992,- Ft
340 Mb Western Digital winchester	20.992,- Ft
420 Mb Conner winchester	22.160,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	29.992,- Ft
1400 Mb Quantum SCSI winchester	111.992,- Ft
2200 MB Quantum SCSI winchester	139.992,- Ft

Monitorok

14" Mono (1024x768, 0.28) DTS	10.480,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION	23.520,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION NI, LR	27.840,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., DAEWOO	25.992,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) DAEWOO	28.480,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) AXION	35.992,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	38.520,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	89.600,- Ft
21" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	208.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE + 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" mono VGA 256KB			14" AXION color SVGA + 512KB VGA kártya				
	210MB	270MB	420MB	210MB	270MB	420MB	520MB	720MB
A386SX-40MHz 2MB RAM	56.280,-	58.912,-	61.080,-	70.344,-	72.976,-	75.144,-	82.976,-	102.976,-
A386DX-40, 128KB, 4MB RAM	67.496,-	70.128,-	72.296,-	81.560,-	84.192,-	86.360,-	94.192,-	114.192,-
C486 SLC33, 64KB, 2MB RAM	59.304,-	61.936,-	64.104,-	73.368,-	76.000,-	78.168,-	86.000,-	106.000,-
C486 DLC40, 128KB, 4MB RAM	70.384,-	73.016,-	75.184,-	84.448,-	87.080,-	89.248,-	97.080,-	117.080,-
C486 DX33, 256KB, 4MB RAM	79.164,-	81.816,-	83.984,-	93.248,-	95.880,-	98.048,-	105.880,-	125.880,-
C486 DX40, 256KB, 4MB RAM	80.384,-	83.816,-	85.184,-	94.448,-	97.080,-	99.248,-	107.080,-	127.080,-
C486 DX2-50, 256KB, 4MB RAM	84.004,-	86.636,-	88.804,-	98.068,-	100.700,-	102.868,-	110.700,-	130.700,-
A486 DX2-66, 256KB, 4MB RAM	90.224,-	92.856,-	95.024,-	104.288,-	106.920,-	109.088,-	116.920,-	136.920,-
A486 DX2-80, 256KB, 4MB RAM	97.096,-	99.728,-	101.896,-	111.160,-	113.792,-	115.960,-	123.792,-	143.792,-
A486 DX4-100, 256KB, 4MB RAM	132.528,-	135.160,-	137.328,-	146.592,-	149.224,-	151.392,-	159.224,-	179.224,-
PENTIUM 60MHz, 256KB, 4MB RAM	165.000,-	167.632,-	169.800,-	179.064,-	181.696,-	183.864,-	191.696,-	211.696,-

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