

Bátor aranyásó

A *RamboSoft* inkognitó mögött meghúzódó programozó valószínűleg nem ezen a szoftveren fog meggazdagodni (lehet, hogy éppen ezért akar inkognitóban maradni?), mi mégis hálásak vagyunk neki, hogy a saját szórakozására elkészített rendszerét *közcikk*sé tette.

Aki figyelemmel kövsérte a néhai *SolarSoft Magazin* eddigi számain, tudja, hogy a vírusvédelmi rendszer, majd a matematikai szimulációs modell után a magyar szekcióban harmadikként jelentkezik a *C.D.E.* programrendszer. Az előző kettőtől részletesen frünk a magazin utolsó két számában – amely cikkeket más okból is szeretnénk új olvasóink figyelmébe ajánlani.

Ott ugyanis többször, több szempontból, röviden összefoglaltuk, *hogyan* értelmezzük a shareware fogalmát, mi a különbség a *public domain*, a *freeware* és a *shareware* között, *hogyan* építettük fel a *SolarSoft Programkönyvtárat*, s miként célszerű ahhoz csatlakozni. Mivel azokat a számokat behúztuk a Mikroszámítógép Magazin előfizetői példányába, nem volna szerencsés ilyen rövid idő távlatában megismételni ugyanazokat a gondolatokat. Új olvasóink megnyugtatására: ezek a számok még fellelhetők a *Floppylandben* (Bp. V., Váci utca 84.), illetve bizonyos, hogy idővel az Alaplapban is vissza-vissza kell majd térnünk ezekre a fogalmakra. Ebben azért lehetünk biztosak, mert a hazai shareware-szerzők, -jelöltek *minden várakozásunkat felülmúló számban* jelentkeznek. Ha néhány héttel ezelőtt még kételkedtünk volna abban, hogy Magyarországon valóban kialakítható a shareware-piac, elterjeszhető a shareware-konceptió, ma már tudjuk, hogy az eddig rejtőzött szellemet sikerült kiszabadítanunk a palackból. A keresleti oldal, ugye, eddig sem volt kétséges. A kínálati oldalról pedig bebizonyosodott, hogy programozóink fiókjai tele vannak olyan *gyöngyszemekkel*, amelyeket eddig a „nyilvánosság”, a megfelelő csatorna hiánya marasztalt ott.

Ilyen gyöngyszem a *C.D.E.*, a *Clipper Digger Editor*. A kissé fellengzős név mögött valójában egy játék rejtőzik. Pontosabban, egy igen népszerű játék – átszerkeszthető változatban.

A *Digger* a maga idejében még *afőnököket* is elcsábította: többen munkaidejük tetemes részét áldozták az aranyásás, az ellenségre lövöldözés játékára. A tapasztalt diggerezők valóságos versenyeket rendeztek a high score-ért, a minél magasabb pontszámokért. A *RamboSoft* jóvoltából most remélhetőleg hozzájárulunk a *Digger* reneszánszához. A rendszer lényege ugyanis az, hogy ha valakinek már a kisujjában vannak, s ezért unalmasak a meglévő pályák, most *egészen újakat tervezhet*, saját magának kreálhat új és új kalandokat.

Alapelvünk: „játszani is engeddd...” Büszkéek vagyunk a matematikai szimulációs rendszerre, de könyvtárunkból természetesen a játék sem maradhat ki.

Mint minden magyar *SolarSoft*-lemez, a *Clipper Digger Editor* is a *START* paranccsal érdemes elindítani. Az erre megjelenő menü betekintést enged a fontos dokumentumokba, és segíti a szoftver üzembe helyezését. Az editor kicsomagolása a *PKUNZIP* futtatásával történik. Az editálható fájl a *DIGGER* továbbfejlesztett változata, a *Crazy Digger* néven közismert *DIGGER2.COM*. Csak ezt az egy fájlból álló játékot lehet ezzel a programmal kezelni.

A játékban nyolc szint lehetséges, ezek után az 5., a 6., a 7. és a 8. szint ismétlődik. Aranyból (zsák, jele: B) egy pályára maximálisan 7-et tehetünk, a továbbiak helyére föld kerül. Az üres mezők (V, H, S) közötti különbségek: a V jelentése függőleges; a H vízszintes, az S pedig mindkét irányú mozgási lehetőséget jelent, vagyis az ellenfelek mozgása, legalábbis kis ideig, ilyen irányú lesz. A megadottól eltérő betűk földet jelentenek meg.

Vigyázat! A játék a highscore-táblázat mentése közben, az eredeti *DIGGER*-hez hasonlóan, *tönkretetheti programjainkat* a floppy-lemezen. Lehetőleg üres lemezre mentésű a toplistát, mert a kírás az adapterületen, közvetlen sáv-vezető frással történik. A játékot ugyanis 1983-ban írták, ekkor még csak XT gépek voltak, 360-as floppy-meghajtókkal. A játék frója feltételezte, hogy nincs teljesen telefrva a lemez. Már ez is veszélyeztetheti az adatainkat, még inkább veszélyes ugyanez az AT 1,2-es meghajtójánál, ott ugyanis nem a vége felé ír bele, hanem pont az *adatok kellős közepébe!*

Ha egy pályára nem teszünk gyémántot, a játék át fogja ugrani ezt a szintet, hiszen az utolsó gyémánt eltüntetéséig tart egy pálya teljesítése. Húszerzer pontonként bonus-életet kapunk, de csak ha négy diggernél kevesebb életünk van. A pontszámolás százezer fölé is emelkedhet. Az *F10-es* billentyű a *főnök szobáiba* való belépésekhez használandó. Ez a funkció azonban a *help*-ben és a hibajelentéknél nem működik, ezeknél előbb az *Esc* lenyomásával ki kell száll-

ni, és utána lehet a „BOSS-t” választani. Ugyanígy a BOSS funkció alatt nem tudunk HELP-et hívni (nincs is értelme).

A pályák szerkesztése után lehet a feliratokat módosítani. Itt csak számok vagy az angol ábécé betűi szerepelhetnek, tehát ékezetes betűket sajnos nem írhatunk (azaz írhatunk, de nem fog látszani). A VIEW funkció próbálja érzékelletni, hogyan fest majd az új pályánk.

Az editor fájlhossz-ellenőrzést végez önmagán. Ha eltérést észlel, jelzi azt és felfüggeszti a futását. Ilyen esetben gyanakodhatunk vírusfertőzésre is, ezért ajánlatos azonnal tesztelni az állományainkat, például *PRGDOKI-val*. Az editor előtt címképet is láthatunk, de csak színes gépen. Monokróm gép esetében (természetesen csak Hercules kártyával) az *MG.COM* színeskártya-emulátor programot kell először elindítanunk, majd a programot a *P*-paraméterrel (*picture=kép*) hívjuk, ekkor jelenik meg a grafikus címkép. A *C.D.E.* reklamálja, ha letöröljük a program szerves részét alkotó *SCRCOL.MEM*, illetve *SCRB&W.MEM* állományokat, valamint jelzi, ha az aktuális meghajtón hely hiányában nem tud eredményesen futni. Az *RDIGGER.COM* egy már átszerkesztett játékfájl.

Az editor minden híváskor a használat dátumával írja át saját készítése dátumát, innen mindig láthatjuk, mikor futott le utoljára. Ha valakinek mélyebb *DIGGER*-es tapasztalatai alapján ötletei, javaslatok vannak, kérjük, *RAMBOSOFT* jellegével írjon a *Cédrus Rt.* címére.