

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Videoton TV-Computer

Megjelenik havonta/félhavonta

7. szám 1991. május

Legjobb tíz program:

1. Turbo (2)

2. Heartland - Jeffrey 1990 (4,2,1,1,5,2)
3. Rohamm - Octasoft 89 (1,3,4,5,6,3)
4. Soko-ban - Ubisoft 1990 (2,4)
- 5-6. Kisértetkastély -C. Attila (2,3,1)
és Magic-ball - a stúdió (1,3,2,7,7)
7. Interkarate - Tom 1989 (2, régi)
- 8-10 Festő - Windflash (10)
és Impossible M. -Windflash (8,9,7,...)
- és Ladderman -Bertók Zsolt 89 (10)

Legjobb felhasználói:

Subpaint

Legjobb zenék:

- 1-2. Nyuszi olvasni tanul 1-6.
- 1-2. Rondó
3. Soko-ban

Legjobb grafikák:

1. Orion Movie II
2. Orion Movie I
3. Nyuszi olvasni tanul 1-6



HÍREK

- A C64 hanggenerátora a SID. Ezt soros vonalon lehet kapcsolni TVC-hez is. Előnyei: 3 szólam, 4 hullámforma (zaj is), szűrők, programozható felfutás-lefutás. Teljesen emberközelí, a C64-es zeneprogramok kis változtatással futnak. Csodálatos! Ismertető következik!
- A legelterjedtebb az UPM DOS, azonban van egy másik lemezkezelő rendszer is, a VT-DOS. Ez jóval többet tud, kompatibilis az IBM DOS-szal, középpontban a felhasználó áll.

Újságunk megvehető 10 Ft (fénymásolás) és válaszboríték ellenében visszamenőleg is. Ha van valami észrevételed munkánkkal kapcsolatban, írd! Mindenféle cikket elfogadunk és lehetőségeinkhez mértén leközzöljük.

Szeretnénk, ha elküldenéd a TE csúcsleírádat!
Írtál egy játékprogramot? Küldd el a leírását!

*Ódor András (Kondisoft), Szentes
6600 József A. utca 6 II. emelet / 9
Tel. (63) 14-697*

*Szöke Zoltán (Orion), Szentes 6600
Vecseri 3*

*Kocsis Árpád (TVCM), Szentes 6600
Nagygyörgös u. 9 Tel: (63) 11-424*

Az újságban található programok megrendelhetőek a fenti címeken.

Áraink:

- Első helyezett: 90 Ft
- Listán lévő programok: 80-50 Ft
- Gépi kódú programok: 80-50 Ft
- Basic programok: 50-10 Ft
- Ócska programok: 10 Ft

Garanciális másolás!

Lemezre is dolgozunk!

Másolókat nem adunk, mert sokan visszaélnék vele. Mi gépből másoljuk a programokat, kivánt fejálláshoz igazodva viszonylag olcsón.

Sajnos vannak, akik a tőlünk szerzett programokat adják tovább drágán és rossz minőségben. Kérjük mindenki megértését!

Mi mindenkin segítünk!



Bármilyen problémád van a géppel fordulj hozzánk! A 64k+ -on nem futó programok átírva megrendelhetőek!

A legjobb programokat tőlünk megveheted!

Programozás Basic nyelven 3.

(Ellenség)

Most már biztosan tudsz egy objektumot mozgatni a képernyőn, viszont ez még nem jó játék, nincs kaland. A kaland előállítható egy ellenség formájában. Az ellenség egy másik objektum a képernyőn, ami a játékostól függetlenül mozog. Ha a játékos hozzáér, akkor meghal, de ha akarod, akkor pontot és az elfogása. Az ellenfelet ki is lehet löni egy játékban.

Az ellenség mozgatása tehát annyiban különbözik a játékosétól, hogy nem a botkormányval irányítod, hanem valamilyen logika szerint manőverezik. Így kell az eddigi programodat kibővíteni:

```
20 Q=20:W=20      Q és W az ellenség két koordinátája, ezeknek értéket kell adni, lásd 1. rész
170 PRINT AT Q,W," " a mozgatáshoz szükséges a régi pozíció törlése
180 .....        ebben a sorban lesz az elmozdítás
190 PRINT AT Q,W,"X" itt pedig az új pozícióba ki lesz rajzolva az ellenség, amit tetszés szerint bővíthetsz, lásd 2. rész
```

Ha kihagyod a 180-as sort, akkor csak magában fog villogni az ellenség. A mozgatás sokféle logika szerint történhet, most itt csak néhányat említek, de te a játékprogramtól függően bármilyet csinálhatsz. A két alakzat találkozását a koordináták alapján figyelheted:

```
192 IF Q=X AND W=Y THEN END ha találkoznak, akkor vége a játéknak, de a THEN után bármi mást írhatasz
```

Célkövetés:

Az ellenség „tudja” a játékos helyét, ezért mindig követi. Ez úgy történik, hogy figyeljük az X,Y és a Q,W koordinátákat, és ennek függvényében mozdítjuk el.

```
180 IF Q>X THEN Q=Q-1 ELSE IF Q<X THEN Q=Q+1      vízszintes nyomonkövetés, a játék helyétől függő elmozdulás
```

```
182 IF W>Y THEN W=W-1 ELSE IF W<Y THEN W=W+1      függőleges nyomonkövetés
```

Lehet, hogy ez így túl gyors lesz. Lehet lassítani úgy, hogy az 1 helyére pl. 0.5 -öt írsz, és így fele olyan gyors lesz. Ha a két sor közül az egyiket elhagyod, akkor csak az egyik irányban követi. A mozgatás során nincs szükség a képernyő szélének vizsgálatára, mivel a játékos mozgását követi, és ő nem mehet ki.

Oda-vissza mozgás:

Az ellenség egy irányba mozog, és ha a képernyő szélébe ütközik, akkor visszafordul. A mozgás független a játékostól.

```
30 EX=1:EY=1      ezek az irányok, amerre az ellenség mozog, EX= függőleges, EY= vízszintes
```

```
180 Q=Q+EX:IF Q<1 OR Q>23 THEN EX=-EX      függőleges mozgatás, ha a képkeretbe ütközik, akkor az irány az ellentettje lesz
```

```
182 W=W+EY:IF W<1 OR W>31 THEN EY=-EY      vízszintes mozgatás, az előzőhöz hasonlóan
```

Ha lassítani akarod, a 30-as sorban változtass.

Játékleírások

Turbo

Megszületett a csoda! A TVC-ek népes tábora végre autóba ülhet és vadul száguldozhat a számítógép által kreált városokban.

A játék lényege egyszerű: TE egy rendőrautót irányítasz és a ROSSZfiút kell elkapnod. Ehhez rendelkezésedre áll egy Turbo Spirit autó, mely gyorsabb a többinél és van egy beépített géppuskája. Az ellenfél helyzetét a gép induiáskor kürija a képernyő alján lévő üzenetmezőben. A szöveg: ARMED CAR SEEN xx - a harci autót látták xx helyen. A célautó helyzetét ellenőrizheted a térképen, egy karika látható ott. Kezdetkor az irányát is kürija: N=fent S=lent W=balra E=jobbra, tehát pl. N15 azt jelenti, hogy a cél a térkép tetején van a 15-ös számnál. Néha megjelenik egy DRUG CAR SEEN xx - a gyógyszerautót látták xx -felirat és megjelenik a térképen egy új karika. Az ilyen autókat nem ajánlott kilőni.

Ellenség felderítése: nézd meg, hogy hol van és keresd meg a hozzá vezető legrövidebb utat. Kerülj mögé és felgyorsulva érj utól. A kereszteződésben elkanyarodni a tűz és az irány együttes lenyomásával lehet. A rosszfiúhoz vezető úton sok autó próbál dugót okozni, ezeket ne lödd ki, ugyanis nem a pontjaidat -SCORE- hanem a büntetéseidet -PENALTY- gyarapítja. A célt arról ismered fel, hogy néha villog, egyébként pedig próbál leszorítani. Vigyázz, néha lekanyarodik üldözés közben és szem elől téveszted. A legjobbak vagy a legrosszabbak a listára felírhatják a nevüket. A városkákban érvényes a kresz, vagyis a keresztezésekben csak a zöld lámpánál menj át, a gyalogosokat ne üsd el, az utépítésen ne hajts át. Vannak egyirányú utcák, melyeket a térkép jelez, ide ne is próbálj a másik oldalról behajtani, mert mindig jön valaki szemben. Vannak benzinkutak is, ahol lehet tankolni úgy, hogy beállsz mellé a parkolószámba és tűzelsz. Ha sokat játszol, akkor el fog fogyni az üzemanyagod, tehát próbáld ki. A műszerfalon műszerek is vannak, de a benzin mennyiségét nem lehet megállapítani róla. Maga a program jó dolog, csak kár, hogy fekete-fehér. Áldásos tevékenységemnek köszönhetően fut a +on is. A játék zenéje is, bár kissé gyatrán. Összefoglalva: ez egy nagyon jó program. Feltétlenül szerezd be!

1. menü: 4 város közül választhatsz, hogy melyikben akarsz furikázni. 2. menü: 1. nehézségi fokozat (1-4) 2. billentyűzet (balra, jobbra, tűz, fék, gáz, térkép, kilépés) 3. legjobbak 4. legrosszabbak 5. Save 6. Load (nem teljesen működik) 7. gyakorlás 8. játék indítás

Soko-ban

Annak idején a 16 bites gépeken nagy siker volt a Soko-ban. Azóta áfirták 8 bitre is. A játék pályáit számítógép alkotta, ezért előfordulhat, hogy csak a 10-edikig jutsz, pl. a 40. pályához 1 óra gondolkodás kell. A feladat csak annyi, hogy a rakodóval a ládákat a helyükre told.

Egyszerre csak egy ládát tolhatsz, visszahúzni nem lehet, tehát ha a falhoz tolod, akkor nem bírod visszahúzni, a pályát kezdedtől előlről. Néha bizony a ládák és a falak olyan bonyolult rendszert alkotnak, hogy alig bírsz mozogni. A játék botkormányal irányítható. Zene tetszés szerint kapcsolgatható, a pályák közt lifttel mozoghatsz. Ha nagyon megtetszett a játék, saját pályát is tervezhetsz, amit ki is lehet menteni és visszatölteni. A program effektjei nagyon jók, a zene is szép, az előkép fenomenális. Szerencsére áfirtam + -ra is, így mindenki élvezheti.

TUOM OLDALÁT OLVASTAD

Orion MOVIE II

Itt van végre, megszületett a legújabb TVC-és csoda: a MOVIE II. Remélem mindenki felajzódott a MOVIE I.-től és már remegve várja hogy betölthesse a folytatást. A MOVIE II.-ben megnöveltem egy résszel a programcsomagot. Az első használati uatsításokat tartalmazó csúcs képből megtudhatjuk, hogy a II. már lemezen is futtatható, ezért szükségessé vált, hogy a gép egy kép betöltése után egy gombnyomásra várjon. E kép után jön a fantasztikus előkép a sztárok parádéjával. A következő képen SPEKTRUM és TVC játékképeket láthattok humorral hintve. Az utolsó kép TVCM reklámja a Subpaintról. Tehát, ez itt a reklám helye: a képek a Subpaint nevű csúcs hiperszupermegagigajajzóprogrammal készültek, melynek alkotója az isteni mesteri TVCM. Ha idáig sikeresen eljutottál a programmal jön az utolsó rész újabb + -os információkkal, tehát „nagy fehér gomb nyomtat”! A felső scrollban nem sok újdonságot olvashat, de mint majd látod az olvasást nem árt gyakorolni. Míg a MOVIE I.-ben csak 16-os üzemmódú képeket láthattál, a MOVIE II.-ben csak 4-eseket láthatsz. (a MOVIE III.-at vegyesre tervezem és ha minden jól megy, az utolsó részt is gépi kódban)

Mit is mondhatnék eme szenzációsan szuper kolosszális programcsomagról? Ez a program vezeti a grafikai csúcslistát! Szóval csak annyit üzenek, hogy ragadj tollat, biciklit vagy más közlekedési eszközt és szerezd be a MOVIE-kat.

NYUSZI OT 1-6. a NYUSZI Olvasni Tanít

Az egymásra épülő, de önállóan is felhasználható programokból álló sorozat a legkisebbeknek szeretne segíteni abban, hogy a betűkkel való ismerkedésben örömeiket leljék, az olvasás élménnyé váljon. A program lelkét a szép színes grafikák adják, különösen a 6. részben, ahol 8 színben pompázik 4-es üzemmódban. Na és a zenéje is fantasztikus, mondhatni tökéletesen három hangú zene, és nem csipogás. A Legjobb Zene kategória győztese volt, és a játék kategóriában is igen tekintélyes helyen áll. Gondolom, mondanom sem kell, hogy gépi kód az egész képek alá ki kell rakni a képernyőn szétszórt betűkből, szótagokból álló szót, amit a kép ábrázol. Mindezt a botkormánnyal mozgatott nyílacska segítségével, ugyanis a program ikonvezérlésű. Tehát rámutatunk a megfelelő betűre, érvényesítjük tüsszel vagy SPACE-szel majd lerakjuk a kis kép alatti megfelelő kockába a leírt módon. Ha sikerül, a feladatot nagybetűkkel is teljesíteni kell, majd jön a következő kép. Siker esetén kapunk egy repát, tovább haladva pedig mindig eggyel többet. Mikor egy fordulót teljesítettünk, akkor hallhatjuk a zenét. Ha kifutunk az időből, a gép kirakja helyesen a szót és utána nekünk kell újra jól megcsinálni, különben nem lép tovább a képekkel a program. Hibázás esetén érdekes effektust láthatunk, de vigyázat, sok kis hiba miatt a gép újra kirakja velünk ugyanazt a képet. A 6. résszel más a helyzet, itt három kép közül kell választani. A feladat az, hogy a kép alatt megjelenő mondatban kijelölt szavakat a képen megjelöljük. 5 sikeres rámutatás után már hallhatjuk is a zenét. A képek alatti mondatokból kompiett mese áll össze. Az egyik sikeres mese után jön a másik: 1. Fakusi mese 2. A juhászbojttár és a róka 3. Tengeri kalózos mese. Leírásáról ennyit, (...) ja még egy: a programcsomag lemezen egyenlőre nem fut. Megoldás TVCM fülét rángatni. Neki köszönhetjük a + -os verziót is. A programcsomag színvonala olyan magas, hogy nem csak a kisiskolásokat köti le, hanem mi is órákig játszottunk vele.

KISÉRTETKASTÉLY 2. - Canjavec Attila 1989

Ez a csúciszuper program már az előképnél a ROHAMhoz hasonlóan folyamatosan tölti be az előképet, ami egy várkastélyt ábrázol. A gyári verzió, a NOVOTRADE-s betöltéskor a keret helyett a tetőt csikozza. A program beinduláskor CLS helyett a kép középpontjából indulva nyomja ki a képet. A zene is csodás: 3 hangú. A játék lényege: hősünkkel a kis törpével leküzdve minden akadályt összegyűjteni az összes kincsesládát. Ellenfeleinket átugorva juthatunk tovább. Életeink száma 44, ami marha gyorsan el tud fogyni. A kastély különböző szintekre van tagolva melyekhez létrák vezetnek, ilyenkor megváltozik a kastély fala. A játékban oldalról látunk mindent, mintha kettéfűrészelték volna a várat. Rendkívül változatos ellenfeleink vannak koponyák, manók, szörnyek stb. Találhatunk árkokat is, melyeket át kell ugrani. A lecsukódó kapurácsok szabálytalanul csapódnak le, tehát ne keressünk benne rendszerességet. A képernyőn ha jobbra, balra illetve a létrán le-fel megyünk, értelemszerűen a következő szobában folytathatjuk küzdelmünket. A program időt is számol: IDŐ=2000, ami felelhetően az utolsó láda felvételekor indul. A játék grafikája fenomenális, a 4 szín ügyesen van keverve. A játék gépi kód. Reset után újraindítható PRINTUSR(4160)-nal. Nem hiába lett első a toplistán.

TREASURE HUNTING 1988 Szalontai Béla

A program TVCM jóvoltából mindkét géptípuson fut. Két fő részből áll, melyben első része előkép helyett egy fantasztikus trüffel kezd, a keret megszűnik és kereszt alakban csikozódik a képernyő. A játék valós előképe egy jó kis hangeffekt után tűnik fel. Gombnyomásra újabb szuper trüffök, újabb SPACE leütésére meghallhatjuk a pontos időjelzést. Ezek után az ember feikészül a legjobbra, magára a játékra. Ehelyett azonban egy kis basic játékkal szórakozhatunk, melyben mozogni csak hősünk egy karakteres feje fog. Ennek köszönhetően a játék elég gyors. Célja: az adott pályán található összes kincs összegyűjtése, ezek után a kulcshoz érve távozhatunk a következő pályára. Hogy azért ennyire ne legyen egyszerű a dolog bizonyos egykarakteres akadályok érintése halálos. Életeink száma 6, melyre ha vigyázunk vagyis egy jó joy-unk és türelmünk bőven elég. A játék graphics 4-es formátumú az alap színekkel. A dobócsillag hízott és sovány variációt nekimehetünk. Ellenségeink a hullám és egy kerekded vázaszerű valami szintén egy karakter, zöld. A többi nem zöld színű akadálynak nekimehetünk. A játékot botkormánnyal irányítjuk, ezzel kapcsolatban egy jó tanács: veszélyes karakter mellett a joyt pöckölve haladjunk. Elhalálozás esetén csúcs effekt: hősünk halálordítása. Ha teljesen kiműtik, egy Game over után egy menüben találjuk magunkat. 1. játék indítása, 2. eredménylista, 3. a pályák megtekintése (35 pálya) Kilépés SPACE. Nem túl rossz eredmény esetén kb. 2 pálya után felkerülünk listára, ami csak a legjobb eredményt tartalmazza. Mindig óvakodj az új herkentyűk érintésétől. Ha a kulcsot nem tudjuk felvenni, valahol biztos van egy elhagyott csillag. A játéknak van vége, ha teljesíted. Mi fog akkor történni? A szokásostól eltérően itt valamit fogsz látni, amit nem árulok el. A program egy szuper játék TVC viszonylatban csúcs kép és hangeffektjei miatt, az akció részéről ez azonban nem állítható, de így is megéri végigjátszani.

MINDENKIT CSÓKOLTAT



Kazetta kalauz

Sajnos a stáb elég éhenkórász ftemplom egereiből áll és egyikünknek sem felt még lemezegységre, ezért minden programot kazettás magnóval rögzítünk. Biztos vagyok benne, hogy ez az általános helyzet, ezért szeretném tapasztalataimat megosztani sorstársaimmal.

A TVC szerencsére nagyon igénytelen gép a magnókkal kapcsolatban, még a gyorsmásvolt programokat is jó darabig meg lehet vele etetni. Viszont ha a kazetta ragasztott, gyűrött, lehetetlen lesz a betöltés.

Általános szabályok, hogy ne használjunk 90, de főleg 120 perces kazettákat, mert a pörgetés miatt könnyen megszororul az orsó, és jobb esetben nem tölti a gép a programot, rossz esetben a magnó rágja be a szallagot.

Tehát legnagyobb játékidőjű szallagunk 60 perces legyen. Aki anyagilag megengedheti magának, bátran ajánlom a Polimer 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40 perces kazettáit. Ilyen kazettákon tárolva a programokat sok tekergetés nélkül könnyedén betölthetjük a programunkat, az orsó megszorulása kizárt. Figyelem! az 5 perces kazettánál az oldalankénti 2,5 perc miatt a nagyobb játékok nem férnek fel, pl. Raceace, Heartland, stb. A 10 perces kazettát ajánlom vásárlásra, azonban ez is kevés néhány programnak, melyekhez még hosszabb szallagot ajánlok. Sajnos mostanában a boltokban -ha van ilyen- csak 5 és 10 perces közül lehet választani. Az 5-ös kb. 25 Ft, a 10-es kb. 30 Ft

A szallagok fajtajáról ejtek néhány szót. Általában a normál FE-s szallagokat ajánlom, felesleges a drágább crómos vagy metál szallagot használni, vagy ha mégis, akkor a magnó minősége feleljen meg a szallagénak

Tehát mostmár tudjuk, hogy normál, és ha nem számítógépkazetta (Polimer, lásd fent), akkor 60 percesenek kell lennie. Ezek kereskedelmünkben széles választékban kaphatók, azonban nem mindegyik típus felel meg az elvárásoknak, ezért a következő sorokban személyes tapasztalataim alapján tesztelt kazettákról írok.

TDK D60: Minden szempontból optimális típus, semmi gondom velük, ugyan a kazetta belső papírja nem kinyitható, de külső része szabad, így két oldalára írhatunk. Ár: 100-110 Ft (az összes ár körülbelüli érték)

TDK AD60: Szerintem minőségi és optimális, viszont drágább. Ár: 120-140 Ft (az infláció nincs benne)

TDK A60: Szintén alkalmas kétoldalas papírral. Ár: 100 Ft

(a TDK kazettákat melegen ajánlom)

RAKS HD-X60: Szintén minőségi dupla borítós. Ár: 90

RAKS ED-X60: Szintén alkalmas dupla borítóval. Ár: 79

HITACHI DL60: Maxel licensze alapján minőségi kazetta, alkalmas. Egyetlen hátránya a sima borító és annak csak a belső fele használható. Ár: 120

BASF Ferro Extra 60: Nem tartom egy csúcs minőségnek, de ha nincs kenyér, kalács is megteszi, előnye a dupla borító. Ár: 80-140 (talán az a baj, hogy a magnón nincs Ferro állás)

BASF LH-MI60: Ezt nyugodt szívvel ajánlom, alkalmas, dupla borítóval, de csak a belső fele jó. Ár: 100-120

DENON LX60: Minőségi japán kazetta sima borítóval kétoldalas írási lehetőséggel, melegen ajánlom. Ár: 98

AKAI C-60SX: Dupla 4 oldalas írási lehetőség, alkalmas programtárolásra, viszont óvjuk a tekergetéstől, mert hajlamos a megszorulásra. Ár: 80-100

STYLANDIA CT-88: Ez a kazetta eltér a szokásostól, a szallag egy orsón helyezkedik el és így van a kazetta tokban. Könnyedén viseli a pörgetést (ha bekopik), nem szorul meg, viszont arra ügyeljünk, nehogy túlpörögjön stop után, mivel így becsípheti a magnó. Ajánlom ezt a típust is sima borítós egyoldalas írással. Ár: 100-140

SONY HF-60: Szintén jó minőség, nincs probléma velük, sima borító kétoldalas írással. Ár: 120

CHROME MASTER 60: Ezzel az átlátszó égkék színű kazettával is elégedett vagyok, alkalmas a felhasználásra. Sima borító egyoldalas írási lehetőséggel. Ár: 79

ACTIV IC0-60: Ezt a típust is tudom ajánlani. Sima borító egyoldalas írással. Ár: 69

PHILLIPS FS 60: Szintén minőségi kazetta, csupán a pörgetéssel spóroljunk, hajlamos a megszorulásra. Dupla borító 4 oldalas írással. Ár: 90-120

POLIMER FI-60: Alkalmas típus, viszont ügyelni kell a tekergetésre, hajlamos megszorulni, sima borító egyoldalas írási lehetőséggel. Ezt a Polimer „nagykazettát” (60 perc) merem ajánlani, de azért a Polimer nem egy csúcs kazettagyártó cég, ezért óvakodjunk tőlük. (csak ezt a típust tudtam tesztelni)

MONACO HS-I 60: Ezzel a típussal nem vagyok elégedett, hajlamos a pörgetések utáni megszorulásra, a szallag minősége is gyenge, a borító egyoldalas sima, egyetlen előnye az árfejkése. Nem ajánlom senkinek. Ár: 63

NEO TEC EL60: Ezzel a típussal csak a bajom volt, olyan, mint a púp a hátamon. Lehet, hogy kifogtam egy selejtes darabot? És ha mind ilyen ócska? Tehát a tapasztalataim eme csodával. Az original szallag szorult, mivel egy darabon dupla vastag volt. És hogy egyáltalán egybe legyen a kazetta, vissza volt gyűrve a szallag (tuti töltési hiba). De ha még ezt mind túléltem volna, de a másik vége felé is volt egy gyári gyűrődés! Ez befett, kivágtam az egész szart! Ezt a márkát hidegvérűeknek ajánlom.

AGFA LNX60: Ezzel a problémám csak annyi volt, hogy nem maradt meg rajta a program. Valószínűleg a szallag átviteli tartománya nem felelt meg? Nem tudom, de ezt is ki kellett selejtezni, zenét hallgatni viszont szuper.

Hát kedves olvasóim, egyelőre ennyi, de számítva a hatalmas érdeklődésre/érdektelenségre a folytatással is jelentkezni fogok. (amelyik cég nem fog „szponzorálni”, az a kazetta lesz ócska) És kedves dolgozók, ha valakinek lenne ehhez a cikkhez vagy bármi máshoz észrevétele, írjatok !! Szívesen veszek/veszünk minden jószándékú/nem jószándékú hozzászólást.

Na üdvözel mindenkit ORION -ez csak egy vicc volt. Hello

Szöke Zoltán alias ORION (ő a felelős)