

COM

COMPUTER VILÁG

Rr.52.

VII.évfolyam • 1995/1.

ISSN 1218-7930



Lap- és Könyvkiadó Kft.

Ara: 193,- Ft



9 771218 793008



PANZER GENERAL

OS-2 WARP

VGA programozás

**PC Assembly
tanfolyam**

D-DAY

SYSTEM SHOCK

THE LION KING



CD teszt - CRIME PATROL

COMPUTER VILÁG • Nr.52 • VII. évfolyam • 1995/1. szám • Számítástechnikai magazin

COMPUTER
VILÁG

COM

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

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	777,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite + 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játékok	29.592,- Ft
PHILIPS 8833-11, Stereo monitor	23.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	31.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó	55.992,- Ft
Amiga 500/500Plus-hoz	11.182,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.992,- 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 -> Euroscan kábel	392,- Ft

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD formázott lemez (CHIP, AMI)	416,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK (10 db.)	80,- Ft
Maxell 5.25" MD DSHD lemez	632,- Ft
Maxell 3.5" MF DSHD lemez	872,- Ft
FUJII 3.5" DSDD lemez	632,- Ft
FUJII 3.5" DSDD formázott lemez	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	632,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Polaroid 5.25" DSHD formázott lemez	472,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez	298,- Ft
SONY 5.25" DSHD lemez (Form.)	632,- Ft

Memóriabővítők	Árak
TRA 1200/0KB Memóriabővítő Turbokártya A1200	15.992,- Ft
1.0 Mb-os órák chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órák chip bővítő Amiga 600-ba	5.592,- Ft
2.0 Mb-os órák bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 3 játék	18.392,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.992,- 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	392,- Ft
Külső floppy Amigához	10.392,- Ft
Swiftly Mouse Amigához	777,- Ft
Mouse-Joystick összekötő Amigához	1.992,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midl Amiga Interface	3.192,- Ft
Handycanner Fekete/Fehér Amigához	15.992,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Sound Sampler - Hangdigitizáló	5.992,- 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 mini szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitizáló (színes) Atari ST-hez	2.392,- Ft

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

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

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok	
386SX-40 Mhz	6.720,- Ft
386DX-40 - 8KB Internal cache	9.992,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	10.780,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache (ETEC, IBM OEM)	9.784,- Ft
486SLC2-50 Mhz	10.760,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 3 VESA (Deep Green, OPTI, Win AMI)	10.992,- Ft
Processzorok, koproc.-ok	
486DX-33 Mhz INTEL	19.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	13.200,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	19.192,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	14.500,- Ft
486DX2-50 Mhz AMD	19.520,- Ft
486DX2-50 Mhz INTEL	20.992,- Ft
486DX2-66 Mhz CYRIX	20.160,- Ft
486DX2-66 Mhz AMD	20.992,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	23.680,- Ft
486DX2-80 Mhz AMD	29.992,- Ft
486DX4-75 Mhz INTEL	52.400,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	58.800,- Ft
INTEL Pentium 66 Mhz	62.880,- Ft

FAX-modemek	
ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.440,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	18.040,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	24.400,- Ft

CD-ROM	
SONY CDU-55 CD-ROM	
dupla sebesség vezérlővel	17.780,- Ft
PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	16.992,- Ft
MITSUMI CD-ROM tripla sebesség AT BUS	23.920,- Ft
MITSUMI CD-ROM quadra sebesség AT BUS	29.992,- Ft

Hangkártyák	
Sound Blaster aktív hangszóró	
XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster 2.0	5.992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.240,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	11.992,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.800,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	32.400,- Ft
Gravis Ultra Sound	19.600,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28.600,- Ft

I/O kártyák	
IDE + HDD / FDD 2S1P1G, 2 buffer	1.328,- Ft
IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.120,- Ft
REALTEK VEGA 256 Kb RAM	2.920,- Ft
Trident 9000G VEGA 512KB RAM	4.704,- Ft
Trident 6900D VEGA 1 MB RAM	6.992,- Ft
Trident 9420 VEGA 1 MB RAM	9.992,- Ft
Si 805 VEGA 1/2 MB, VESA, TC	9.992,- Ft
TSENG ET 4000AX VEGA 1MB, Vesa	10.600,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa, TC, GUI	11.552,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15.780,- Ft

Ramok, Winchesterek	
414256 DIP RAM	632,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.464,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	4.200,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13.600,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	16.992,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	35.992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63.992,- Ft
170 Mb WD winchester AT BUS	17.500,- Ft
270 Mb Conner winchester AT BUS	18.600,- Ft
340 Mb IBM winchester AT BUS	20.420,- Ft
420 Mb Conner/Maxtor winchester	23.680,- Ft
420 Mb WD winchester	24.992,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	25.992,- Ft
1400 Mb Quantum SCSI winchester	111.992,- Ft
2200 MB Quantum SCSI winchester	139.992,- Ft

Monitorok	
14" Mono (800x600)	10.480,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28) PGA	27.500,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28) AXION NI, LR	29.680,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) AXION	36.792,- 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+	14"mono VGA 256KB	14" color SVGA+512KB VGA kártya						
	260MB	340MB	420MB	520MB	720MB			
251P1G, 101 gombos bill.								
A386SX-40Mhz 2MB RAM	58.864,-	60.994,-	63.944,-	77.148,-	79.288,-	82.228,-	85.540,-	95.348,-
A386DX-40, 8KB, 4MB RAM	70.636,-	72.656,-	75.616,-	88.820,-	90.940,-	93.900,-	97.210,-	107.020,-
C486 SLC33, 64KB, 2MB RAM	61.928,-	64.048,-	67.008,-	80.212,-	82.332,-	85.292,-	87.604,-	98.412,-
C486 DX40, 256KB, 4MB RAM	83.736,-	85.856,-	88.816,-	102.020,-	104.140,-	107.100,-	109.412,-	120.220,-
C486 DX2-50, 256KB, 4MB RAM	85.036,-	87.156,-	90.116,-	103.320,-	105.440,-	108.400,-	110.712,-	121.520,-
I486 DX2-66, 256KB, 4MB RAM	91.528,-	93.648,-	96.608,-	109.812,-	111.932,-	114.892,-	117.204,-	128.012,-
A486 DX2-80, 256KB, 4MB RAM	100.528,-	102.648,-	105.608,-	118.812,-	120.932,-	123.892,-	126.204,-	137.012,-
I486 DX4-100, 256KB, 4MB RAM	130.528,-	132.648,-	135.608,-	148.812,-	150.932,-	153.892,-	156.204,-	167.012,-
PENTIUM 60MHz, 512KB, 8MB RAM	167.568,-	169.688,-	172.648,-	185.852,-	187.972,-	190.932,-	193.244,-	204.052,-

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

Konfiguráció vásárlása esetén 10.992,- Ft-ért jogtisztá MS-DOS 6.2-t és
MS Windows 3.1-t installálunk gépedre!

Tartalom

Party Time	Beszámoló Dánia legnagyobb számítógépes partyjáról.....	2
PC NEWS		
Régészeti rovat		4
ULTIMA sorozat		
Ugy sem lesz vége soha.....		6
Dragons of Flame		
Nosztalgia félóra		8
Newcomer/Long Life		
Brand new C64 warez		10
D-Day		
Partraszállunk Amigán		11
Amiga News		
Mit formázhatsz JOE-nap		15
C64 felhasználói rovat		
Demo (d)effektekről még tudunk írni		17
Amiga felhasználói rovat		
Settlers Editor 2.....		18
PC Noise (Hangrovat)		
32 bites lebegés		20
Paragrafus		
Yogi Bear is back!		22
CoVboy Posta		
Végre valami tudomány is ebben a lapban.....		23
PC Assembly		
Intel Inside		27
A VGA kártya programozása		
A VGA kártya programozása		29
PC USER Area		
OS-2 Warp		31
CD teszt		
Crime Patrol		33
Panzer General		
Cél az acélos páncélos		34
Lion King		
Szimbanon megnézzük szombát		39
One Must Fall 2097/Rise of the Robots		
Üsd, vágd.....		40
System Shock		
Shock to the System		42
Planet Strike		
Végre még egy DOOM klón		47

Épp ez jutott eszünkbe...

A Lapis brókerház legújabb jelentése szerint a Com-Ware Kft. emelte értékpapírjainak árát. Az áremelés bizonyosan úgy megrázza majd a t. törzsrésztvényeseket, mint mondjuk a Fall Streetet, de sebalj! Szakértői elemzések szerint viszont a névérték emelése a papíronkénti törzsrész rész mennyiségi és minőségi emelkedésével is jár, és meg nem erősített hírek szerint a jövő hónaptól is újabb emelkedő tendencia várható, boom, cashflow és hasonló intimitétek jegyében. A Nikkei indexe szerint a jen a dollárhoz képest... Satöbbi. (Ha valaki nem értette volna ezt az igen mélyröptű elemzést, az nyugodtan írja meg, és megfelelő számú érdeklődő esetén esetleg nyilvánosan felakasztom magam a nyakkendőmre. Ebből rendezvényt is szervezünk, amelyre kihívjuk a többi számítógépes lapot is, mert a nyakkendőre történő akasztást már jól begyakoroltuk. Gettot például napjaink négy-öt alkalommal is felakasztjuk. Az elszakadt nyakkendők nagy mennyiségben megrendelhetők...)

Komolytalanra fordítva a szót: ez volna az új CoV. Valahogy így képzeljük az új felépítést. Nagyrészt megpróbálunk játékokkal foglalkozni (lehetőleg zsinés oldalakkal), de — főleg PC-k kapcsán — az állandósult rovatok mellett (PC-felhasználói, Amiga-felhasználói, stb.) mellett lesz néhány 'mejjebb' rovat, úgy mint — a PC-s hangcsíkhálással foglalkozó PC Noise, amelyben főleg a különféle hangkártyák-

ból kihozható lehetőségeket igyekszünk jó szobafestő módjára ecsetelni, de általában belefejt minden, ami PC-zene (mondjuk a mostani rész emelkedettségé még nem igazán tükrözi a téma mélységeit, de majd zuhanunk egy csöppel);

— az Intel Inside feliratu tehát által lejelzett rovat egy alapfokú PC Assembly-tanfolyam lesz, amelyben megpróbálunk lehetőleg érthetően megismertetni az olvasót a PC-k saját nyelvével;

— a VGA kártyák programozásával foglalkozó sorozatunk — szinte hihetetlen, de — a VGA kártyák programozásával foglalkozni;

— a PC felhasználói rovatban olyan információkat szeretnénk közölni, amely hasznos lehet bármely átlagos felhasználó számára;

(—...**aztán még lesz CoVboy Posta is ami!**)
Igen szerencsésnek tartanánk, ha új elképzeléseinkről elmondanátok véleményeket, és javaslataitokkal hozzájárulnátok a CoV végleges arculatának kialakításához. (Az olyan típusú leveleket, mint hogy "...legyen 64 oldal 64-esről szóló cikk", keretik mellőzni, mert sajnos már nagyon réglen nem lehet egy újságot megtölteni 64-esről szóló friss információval.) Javaslataitokra már csak azért is szükségünk van, mert — bármily hihetetlen is — az újságot el akarjuk adni nektek, és ehhez nem árt, ha az az olvasóinknak tetszik is. Közvilágra lehet még benne esetleg műholdas műsor, kereszt-rejtély, a jövő héti Dallas tartalma, toronyóra karddal (mert fényesebb a láncnál a kard), sakk-programozás, meg minden.
Addig is puszti.

CoV

Computer Világ 1995/1.

VII. évfolyam (Nr. 52.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Alien (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Bryan, ChX, CSIKA,

DADA, DoT, G-Spot, HATI, HaPi,

JOE, Klugore Trout, Leroy Gomez,

Tibsoft&Stefa, Xino

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Közlöm: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Evkönyvet vagy egyéb papiruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzszóval címzettje" rovatba: Com-Ware Kft. OTP címre, 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 adtátok fel!). Természetesen még használhatók a régebbi CoV-okból kivágható sárga csekkok is!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkiadókedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapújsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címeke ld hátul), SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u. 88., Műszaki Könyv-áruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u. 25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2., GILI BAZÁR, Nyiregyháza, 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. 6., RAMORG GM., Zalaezerszeg, Kosztolányi u. 41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetés díj: 1 évre 1.908, fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a **MIXIM Kft.**

A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a **Software Station.**

Törzdelés, szinbontás: **Com-Ware Kft.**

Levélíratás: **Timp Kft.**

HU-ISSN 1218-635X

Zrinyi Nyomda Rt., Budapest

(95 2561/01-66-22)

Felelős vezető: Grassely István

vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

PARTY TIME

The Party 1994

Prologus

Az idei The Party rendezvény már negyedik alkalommal buzdította utazásra a számítógépek szereimseit. Ez a party mindig az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es találkozója, ahol a pár ezer résztvevő örületesen nagy bulit csap. Idén, mint tavaly is a dániai alföld közepén elhelyezkedő Herning nevezett kisvárosban került sor a rendezvényre, december 27-30-ig. Dánia egyik legnagyobb és legjobban felszerelt konferenciaközpontjában, a Messecenter-ben. Ez a cikk megróbbá izfölt adni abból a hangulatból ami egy ilyen party-n van, és ad néhány jótanácsot, hogy a következőn te is ott lehess.

Néminemű áttekintés

Egy party-ra járó és utazni vágyó emberke szemé előtt csak az lebeg, hogy mikor, hova és miből (a rutinosabbak a miből kérdést már fel sem teszik, csak legyintenek, hisz úyis lesz valahogy). A tavaszi szezonban a Gathering (Norvégia, Oslo) és a Saturn (Franciaország, Paris). A nyáron az Assembly (Finnország, Helsinki), összel egy kis pihi, majd karácsony és újév között a The Party (Dánia, Herning) várja a számítógépeseket. Ezen kívül még rendeznek egy csomó kisebb partyt Európában, de ez a négy ami minden évben rendszeresen várja a megszólított partyőrülteket.

Hova, mikor, mennyire...

A jó party hiéna folyamatosan vadászsa a külföldi és hazai szaklapokat (CoV), a BBS-eket és nyagátja ismerőséit, hogy megjötte-e már az invitáció. Az invitáció egy olyan demó (a gyengekedé kedvéért), amiben közlik a helyet, az időpontot, az árakat és néhány hiteletlen információt, például, hogy női szervezők lesznek, meg hogy nem lehet alkoholt fogyasztani...

Az adatok tudatában már nyugodtan tervezhetünk előre akár napokkal, nehogy bármiről is lemaradjunk.

Az utazás

Mivel nemrég még december volt, valaki a karácsonyt emlegette, meg a veker is fel volt hívva december 26-ára. Felkeltünk és elindultunk Dániába mert mindenké tudja, hogy december 27-30: a Party Time. A party-ra el lehet jutni mikrobusszal (viszonylag elfogadható költségekkel), autóval (kicsi, de olcsó), vonattal (nagy és drága), repülővel (mégnaagyobb és mégdrágább) vagy gyalog (nagyon olcsó, de egy kicsit lassú).

MI a felsorolt lehetőségek közül az elsőt választottuk. 26-án reggel 12 órakor tizenhét elszánt ember maga mögött hagyta a szülők aggodó seregét, hogy néhány napig a saját kedve szerint éljen. Egy külső szemlélő számára úyöz nehéztünk ki mint egy csapat huszadi századi zárandók. Úttól kopott batyunk csak a legszükségesebb túlélőfelszereléseket tartalmazták: öt teljes számítógép konfigurációt monitorkkal, billentyűkkel..., egy pár hangfalat erősítővel, néhány rekesz kofát és nagyon sok rekesz sör! Erdekes módon a csomagok méretének csökkentése végett mindenki a hideg élelem és a váltás ruha egy részét hagyta otthon. Volt még nálunk hálózsák és matrac is, mert ugye ki szeret fájni (volt aki az utóbbiak helyett is sört hozott, mert az is ugyanúgy fűt és ráadással meg tápláló is). A rajki város szemé igen csak elkerekedett a két autóban felhalmozott

vámúru arzenálón, a mienk pedig akkor, amikor az egészet ki kellett pakolni, hogy feljárják a gyári számokat. Ebből az a tanulság, hogy a gyári számokat még a bepakolás előtt érdemes felírni. A műsor következtében Rajkát fél órára lezárták, mert a gépeink, csomagjaink, rekeszeink, zacskóink, hangfalaink és egyéb ingó és ingatlan vagyonunk kisebb fajta utakadályt képeztek. A vámost az általunk rendezett kavaládó oly mértékben megviselte, hogy örömmel kiengedett minket az országból.

A szlovák-cseh határon a motyónknak már csak a felét kellett kipakolnunk, viszont ezzel is sikerült kihoznunk a szlovák határróbból a szunnyadó állati őstönköket. Kiszállított a kocsi-ból és a "kamszesz tuettye" szlovák kifejezés ordításával próbált velünk kommunikálni. Mivel a Szlovák-Magyar interpretét otthon hagyjuk, így a beszélgetés igen egyoldalú volt. Ezután átfertünk a nemzetközileg is elfogadott kézjelekre, melyekkel biztosítottuk egymást a régműltba visszanyúló Szlovák-Magyar barátságról, majd folytatjuk utunkat. A következő említésre méltó hely a cseh-német határ előtt! Dubi nevű falu volt, ahol a négyzetméterenkénti utcácalányozás a világon a legnagyobb: 11 K/m² (a K/m² az SI által el nem fogadott, de nemzetközileg elismert mértékegység). Dubi még arról is híres, hogy itt 7 MegaBatuy az alumínium-veltemberek mérőszáma (a MegaBatuy a bunkó mértékegysége, dimenzió: vonatlajto per szekundum, meghatározása: az a bunkó mennyiség ami egy vonatlajton másodpercenként áramlik át).

Csehország elhagyásával meg is érkezünk Európába. A nagy német pusztá esővel, hóval, jéggel fogadtak minket és teljesen unalmas volt. Egyedül Berlinben időztünk néhány órát, mert a régi mondás is mondja: "Ha még nem lévdtél el Berlinben, akkor nem éltél...". Természetesen nekünk is sikerült. Szerintem a berlini emberek is csak úy tudnak tájékozódni, hogy vagy nem mennek sehova, vagy megkérdőznek egy rendőrt. Az utóbbi mi jobbnak láttuk mellőzni, mennünk meg kellett, ezért inkább eltévedtünk.

A Dán-Német határnál már az autókban is jobban érezték magukat, mert a sör egy igen tetsémes része elfogyott. Micsoda megkönnyebbülés (az autókban)!

A dániai szakasz volt a legelvezetesebb mert Herningba csak egy út vezet és ezen szinte mindenki a partyra ment. Mivel a dániai affőidőnők sok látnivaló nincs, mert minden ház, város teljesen egyforma így a partyra igyekvőkkel próbáltunk inkább menet közben kommunikálni, több, kevesebb sikerrel.

December 27-én 14 órakor huszonhat órai kalandos utazás után megérkeztünk The Party 1994 helyszínére a Messecenterbe.

A bejárat

A Foci Világbajnokságon a legjobb négy közé közzétette bejutni mint egy party-ra ingyen, de azért mi mégis megpróbáltuk. Először az újságról igazolványainkat lobogtattuk (már akinek volt). Sajnos a szervezőség nem adott arra, hogy a kedvébe járjon a riportereknek, pedig ez minden jobb helyen bevett szokás (no comment). A belépő úyöz nézett ki, hogy a karunka raktak egy karszalagot amelyet egy fémardabbal rögzítettek. Nekem megvolt a tavalyi is, de sajnos a színe még véletlenül sem hasonlított a mostaniéhoz. Volt még egy-két gyengebb próbálkozás ("bemelegy körnéznél...", stb.) aztán kénytelenek voltunk fizetni. A belépő ára 195 Dán korona volt (3500 Ft). Persze nekem csak német Márkám volt amiben 60-ba került (4400 Ft).

Igazán jól váltották. Itt megjegyezném, hogy a The Party 1993 még nem volt annyira előzetesedve. Ennek a műfajnak nem a pénzről kéne szólnia. Hiába adtunk hangot elégedettségünknek, fizetünk kellet, ha be akarunk jutni. A belépőhöz még járt egy lemez is, melyen a rendezvény időbeosztása és a szavazóprogram volt.

A helyszín

Ez az egyetlen dolog, amire nem lehet panaszkodni. Az épület előtt több mint ezer autó számára elkifert parkolóhely volt, ami nélkül percek alatt órási kavardás lett volna. A parkoláshoz kézikocsik, liftek és a parkolóból közvetlen aluljáró állt a rendelkezésünkre. A főbejáraton belépvé egy órási halban találtuk magunkat, ahol a recepció, mellett számos üzlet csalogatta az érkezőket a Magyarok számára megfizethetetlen áraiaval. A recepció mellett ellenőrző ponton áthaladva (itt kellett felmutatni a belépőket) egy keresztfolyosóra jutottunk ahonnan jobbra-balra lehetett ajutni a csarnokba. A keresztfolyosón számos nyilvános telefonkészlet volt elhelyezve az érkezők részére.

Balra haladva a fő csarnokba jutottunk, ami a méreteit tekintve a BNV "A" pavilonjával vetekedett. A csarnokban asztalok voltak elhelyezve, melyeken megfelelő mennyiségű elosztó található. A csarnok közepén egy színpad volt mozávisszal és hatalmas hangfalakkal, előtté székekkel, hogy a versenyeket kényelmes körülmények között tudják lebonyolítani. A csarnokban találtunk még egy kihelyezett fagylaltárust is.

A folyosóról jobbra haladva egymás után három csarnok következett ahol gépek száza számára volt hely. A harmadik csarnokból nyílt a Sleeping Room (alvó szoba), ami a fő csarnokkal volt azonos méretű, de sötét volt és teljesen üres. Itt bárki bármikor leheveredhetett a matracára és alhatott kedvére. A dolog szépségéhibája csak az volt, hogy a csarnok 10 Celsius fokok hőmérséklete még egy eszkinő számára sem volt elfogadható, ezért mi vagy a gépekkel vagy pedig a halban levő hatalmas úlogamitőrakon aludtunk. A probléma csak ott volt, hogy a szervezők rendszeresen felbőszítettek bennünket (nem ez volt az utolsó megróbbaltásunk).

A folyosóról vezetett fel a lépcső és a lift az emeletre. Az emeleten egy hatalmas önkiszolgáló étterem volt (igen magas árakkal) és itt volt a mozi, ahol non-stop filmek vetítettek (természetesen angolul) és itt tartották az előadásokat is.

A résztvevők

A The Party 1993 rendezvényre 3500-an érkeztek Európa minden tájáról, Spanyolországtól Finnorszáig. 1994-ben csak 2300-an. Ez a csökkenés annak volt köszönhető, hogy igen kezőn hirdették meg a party-t. A résztvevők 40 százaléka PC, 50 százaléka pedig Amiga felhasználó volt. A maradék 10 százalék az Atari, Commodore 64, Super Nintendo felhasználókból tevődött össze. Láttunk egy-két jalgatán harcost is, ismeretlen géptípussal.

A szervezők

A szervezőkkel több ponton is összeütközésbe kerültünk. Az első ilyen esemény 27-én történt, amikor is Lay barátunk (közösszetlebén álló sörív) éppen egy dán különlegességét öblögette, amikor is a szervezők felfigyelték rá. Megjelentek az asztalunknál nyolcan-tizen és követelőzni kezdtek. Kijelentették, hogy vagy odaadjuk nekik az összes alkoholt, vagy kirakják a szűrünket. Megjegyezném, hogy még a

PC NEWS

Üdvözlök mindenkit az e havi régészeti rovatban! Alant található egy szép kis táblázat egy-két várható játékról. E táblázat mellett már csak "néhány" játéknak juthatott hely.

Uj alrovatot is nyitottam: Mégse... Ide az kerül ami mégse jelenik meg, vagy csak sokkal később (min. fél év csúszás). Viszonyításképpen: az 1-2-3 for Windows valami négy évet csúszott, ha jól emlékszem. Ide kerülnek az általam elképzelt hibák is - ezekért egy alomnyi kismedvel!

Adventure, RPG

Knights of Xentar NR 13

Démonok és a tündérek századokon át tartó csatája letarolta ezt a mágius vidéket. És most jó egy ikerpár, akiket szétválasztottak már születesükkor. Csata vár rájuk ami eldönti a föld és a mennyország sorsát... Találkoznak, de nem tudnak arról, hogy testvérek s a saját sötét végzetükről sem...

Dragon Lore Chapter 1

Werner Von Wallenrod egy különös, pezsgő birodalomban élt, ami számkalra régen elveszett az időben. Az apját a birodalom leggonoszabb lovagja, Haagen Von Diakonov orvul meggyilkolta - és most ellenünk tör. Vajon meg tudjuk-e védeni az otthonunkat? Elérjük-e a Sárkánylovag megtisztelő címet?

Fantasy Fest CD

Újabb gyűjteményes CD, ezúttal a Mindscape/SSI-től: Dungeon Hack, Unlimited Adventures, Fantasy Empires, Stronghold. Ha valakinek még nincsenek meg, itt a kitűnő alkalom, hogy megvegye őket! (Jan 15)

Universe

Ez egy Microprose program, de csak sima Lucas stílusú kalandjátéknak tűnik a szokásokon kívül néhány érdekes ikonnal dúsítva...

Cím	Forgalmazó	Adathord.	Dátum
101 Dalmations Activity	Disney	CD	Mar 1
1830 Railroads & Robber Barons	Avalon Hill	CD/3.5	Feb 28
A Nation Divided	Alliance (Arsenal)	WIN	Mar 30
Absolute Zero	Domark	CD	Maj 30
ADD Mission Disk	Sierra On-line	CD/3.5	Mar 1
Adi's English 2&3	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adi's English 4&5	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adi's Math 2&3	Sierra On-line	CD	Mar 1
Adi's Math 4&5	Sierra On-line	CD	Mar 1
ADIS Cosmic Studio	Sierra On-Line	WINCD/3.5	Feb 1
Advanced Civilization	Avalon Hill	CD/3.5	Mar 15
Air Force	Flight Logic	3.5	Feb 15
Air Warrior II	Alliance	CD/3.5	Mar 30
Alexi's Knight Moves	SpectHoloByte	WINCD/3.5	Maj 15
Allen Legacy CD	Sierra On-Line	CD	Mar 1
Amer. Musical Theatre	Compton's NM	CD	Jun 28
Atari 2600 Action Pack	Activision	CD/3.5	Feb 1
Beyond Squad Leader	Avalon Hill	3.5	Jun 15
Blackbeard	Avalon Hill	CD/3.5	Mar 1
Blood Bowl	Microleague	CD/3.5	Feb 14
Blue Max	GameTek	3.5	Feb 1
Braindead 13	ReadySoft	CD	Apr 1
Breach 3	Impressions	3.5	Feb 28
Bridge Deluxe II w/Omar	Interplay	3.5	Dec 31
Buckbik's Creative Games	Smartworks	CD	Dec 23
Cadillacs & Dinosaurs	Rocket Sc.Game	CD	Feb 15
Campaigns, Candidates & Presidency	Compton's NM	CD	Mar 15
Cannon Fodder	Virgin	CD	Jun 30
Capitol Punishment	Sierra On-line	CD	Mar 3
Caribbean Stud Pro	Masque	CD	Feb 1
Civilization Network	Microprose	WIN	Jun 1
Classic Collection CD	Interplay	DOS/WIN	Feb 28
Colonization	Microprose	CD	Mar 15
Colonization	Microprose	WIN	Jun 1
Colonization Gold	Microprose	CD	Feb 15
Command & Conquer	Virgin	CD	Feb 14
Complete Reference Lib	Mindscape	CD	Feb 17
Compton's MM America	Compton's NM	WIN CD	Mar 15
CyberJudas	Merit Software	CD	Feb 20
Dark Forces	Lucas Arts	CD	Feb 1
Dark Ride	Rocket Sc.Game	CD	Jun 15
Devil's Gate	Domark	CD	Apr 1
Dinonauts	Virgin	3.5	Feb 1
Disney's Family Album	Disney	WIN CD	Jun 17
Doonesbury	Mindscape	3.5	Mar 15
Dr. Brain III	Sierra On-line	WIN CD	Mar 1
Dragons Lair II	ReadySoft	CD	Sep 1
Dungeon Master 2	Interplay	3.5	Feb 28
EA 3D Atlas for Windows	EA World	CD	Feb 28
EA 3D Atlas Lab Pack	EA World	CD	Mar 1
EA 3D Atlas Teacher's	EA World	CD	Mar 1
Eleventh Hour	Virgin	CD	Mar 30
Eleventh Hour: Demo Disk	Virgin	CD	Mar 30
ESiege Mission Disk	Sierra On-line	3.5	Mar 1
ESiege Mission Disk	Sierra On-line	CD	Mar 1
ETO: D-Day	Alliance (Arsenal)	WIN	Mar 30
Fairways to Heaven	GameTek	CD/3.5	Apr 1
Fantasy Fiefdom	Software Sorcery	CD	Maj 1
Fatty Bear's Birth Surprise	EA (Humongous)	CD	Mar 1
Flight Commander 2.0	Alliance (Arsenal)	WIN	Feb 15
Flight Unlimited	Virgin	CD/3.5	Feb 15
Frankenstein	Merit Software	CD	Mar 30
G-Name	Merit Software	CD/3.5	Apr 30
Grandmaster Chess	Capstone	CD	Mar 31
Greatest Sports Legends	Compton's NM	CD	Jun 28
H.A.W.C.	Virgin	CD	Feb 14
Harvester	Merit Software	CD	Maj 31
Inca 3	Sierra On-line	CD/3.5	Maj 1



Mission Critical

Full Throttle

A grafikai előzetesekből ítéve igen kellemes kis kalandjátéknak ígérkezik, de ezen kívül igen keveset tudunk még róla...

Mission Critical

A Mission Critical-t a Legend egyszerre mondja adventure-nek, szimulációnak, és interaktív mozinak. Hát ezek után ide soroltam be. A játék képeit elnézve úgy tűnt fel - hogy nem tűnt fel semmi. Ugyanis teljesen fotorealisztikusnak éreztem a 640x480x256 képeit.



Hodj'n'Podj

Return to Planetfall

Néhány éve még nem az uralta a kalandjáték piacot, aki a legjobb grafikai digité a CD-ről és a legdrágább bandával nyomatta le a zenét - hanem az, aki a legjobb SZTORIT találta ki. Ekkor még a szöveges adventürök voltak a nyerők, és ezekből Steve Meretzky az Infocornál alkotta a legjobbakat: Zork, Planetfall, Stationfall. A jokok (és Meretzky maga) mára az Activisionnál vannak. A Return To Zork sikere után íme az újabb második rész! A sztorira nemcsak Steve barátunk a garancia, hanem a társszerzők is: Hans Beimler és Richard Manning, a legújabb Star Trek forgatókönyvírói.

Hodj'n'Podj

Oka van annak, hogy nem Meretzky írta a Return To Planetfall-t ugyanis más programok írása foglalta el az idejét. Például ez is... Po-Poporee világában két tők egyforma herceg Hodj és Podj két hercegnő, Mish és Mosh keresésére indul...

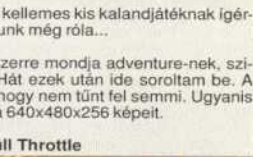
Discworld

A Pszgnosis is beszáll az ökörködők birodalmába (**Hála a Jóistennek! - CoVboj**) és ehhez Terry Pratchett Korányvilágát választották, amelyben Rincewind-et, a dilis varázslót Irányítjuk egy szokásos LucasArts stílusú kalandjátékban. Nagyon várjuk már, hogy megjöjjen: a játék annyira dilis, hogy mindenképpen CoV-leírás lesz belője.

Universe



Universe



Full Throttle

Stratégia

Dune 3: Command and Conquer

Hát ez is megjelenik végül! Igen kíváncsian várjuk, hogy a Reunion után még mit lehet ráépíteni a Dünékre. Ha rájövünk, rögtön nyomtatjuk róla a leírását is.

Discworld



Jagged Alliance

Azt csicseregik a madarak, hogy a Civilization II meg fog jelenni! (Bár egy lap társunk hirdetésében az szerepel, hogy a Civilization II, illetve a Microprose nem mondott soha.) Ha lesz, akkor majd CoVoy nyomtat róla leírást - ezt majd 5 pontos betűkkel közöljük, mert a Civilization II től nagy betűkkel sikeredett! (Ne kösztölgasson, fiám, ne kösztölgasson, mert a következő számban fel oldára nyomom össze a PC News-t - CoVoy)

Battles in Time

Úgy látszik normális stratégiát nem lehet normális cégnévvel csinálni. Már Spectrumon is a három betűs értelmetlen rövidítések voltak divatban, a PC-n meg a QQP cég stratégiái a legjobbak. Ez is egy ezekből. Szokásos tili-toli stratégia.

Jagged Alliance

Egy kis szigeten a nukleáris kísérletekből visszamaradt sugárzás különös mutáns fát teremtet. Ez a fa egy súlyos gyermekbetegséget gyógyít. Sajnos több ilyen fa már nem nő, hiszen a kísérletek abbamaradtak. A gyönyörű Brenda Richards és Jack, az apja vezetik a kutatást a Világ Jobbá Tételéért. Lucas Santino, egy másik kutató azonban inkább hatalam szeretne, fel is bérel egy rakat zsoldost hogy elfoglalja a szigetet. Erre Richards is beporóg és ő is felbérel egy párat az AIM-től (Zsoldosok Nemzetközi Szervezete) - pontosan 8-at, amit 60-ból választ ki. Minden zsoldosnak egyedi képességei vannak, és egyévi digi beszéde is. Elsősorban stratégia érzékünket kell csillogtatnunk, de egy kis RPG is belefér.

Front Lines

Ez egy Dune-klonnak tűnik, bár a Simcity-re is nagyon hasonlít... (Ez?! Te melyik műsort nézed? - CoVoy) Szóval építkezés, harc - van itt minden!

Overdrive



Battles in Time

Akción / Arcade

Alien Breed

Az Amigások kedvenc szíjtje az Alien Breed jön PC-re. Hááát... Amikor más Descent-tel is játszhat, aki bírja (aki meg nem annak ott a DOOM) akkor az ilyen 2D-s dolgok tényleg laposnak tűnnek...

Creature Shock

Minden idők legsikeresebb játéka szinte számtalan már klónja. Mindegyik megkísérli felülmúlni valamiben a nagy őst. A Creature Shock az okozott vizuális sokkal kísérli meg. Azért thrillert csinálni egy játékot kicsit túlzás volt! Meglehetősen gyors animáció jellemzi, de az animációk témája néha minden mértéket túl megy.

Overdrive

E havi citromdíjunk győztese. Egy felülnézeti autóverseny, elég szit amúgy is, de még irányíthatatlan is. Az egyetlen szép benne a startkép, de az meg itt is van...

Mégsé

Windows '95

Ez nem jelenik meg, csak augusztus tájékán. Erről csak annyit, hogy eredetileg '94-re ígérték... (És közben az IBM kijött a Warp-pal)

Quake

Ez LESZ majd a nagy DOOM folytatás. Hogy már írtuk a DOOM II ismeretető végén, "A Quake akkor fejlődés lesz a DOOM-hoz képest, mint a DOOM volt a Wolfenstein-hez képest!" Csak valamikor a télen várható - tehát az is lehet, hogy '96-ra csúszik át.

CHX

Cím	Gyártó	Adathord.	Dátum
Iron Assault (Mech Com.)	Virgin	CD	Mar 1
Jack Nicklaus Golf :			
Signature Series	Accolade	CD	Feb 3
Golden Bear Edition	Accolade	CD/3.5	Mar 31
Design Add-On		3.5	Mar 31
The Course Designer	Accolade	3.5	Feb 7
Jet Fighter III	Interplay	CD	Feb 15
Junior Encyclopedia:			
The Airport	EA (Humongous)	CD	Feb 1
Kid Pix Studio	Broderbund	WIN CD	Feb 2
Kingdom The Far Reaches	Interplay	CD	Feb 1
Kings Ransom	ReadySoft	CD	Maj 1
Kings Ransom	ReadySoft	3.5	Maj 1
Last Blitzkrieg	SSG	3.5	Mar 17
Last Dynasty	Sierra On-line	CD	Mar 1
Links 386	Access	CD	
Little Mermaid Activity	Disney	WIN CD	Jun 17
Loadstar	Rocket Sc.Game	CD	Feb 15
Lost in Town	Sierra On-line	WIN CD	Mar 1
Machiavelli The Prince	Microprose	3.5	Mar 1
Magic The Gathering	CD	CD	Maj 1
Mechwarrior II	Activision	CD/3.5	Maj 1
Mechwarrior II 12PC Disp.	Activision	3.5	Apr 1
Mega Man X	HITECH	3.5	Feb 15
Metaltech: Earth Seige			
Speech Pack	Sierra On-line	CD	Feb 28
MPEG Brainteed 13	ReadySoft	CD	Apr 1
MPEG Dragons Lair II	ReadySoft	CD	Feb 1
My Favorite Monster	Simon & Schuster	CD	Mar 3
Navy Strike	Microprose	3.5	Feb 15
Navy Strike	Spectrum HoloByte	3.5	Feb 1
NBA Jam	HITECH	3.5	Feb 1
NovaStorm (Scavenger 4)	Psychosis	CD	Mar 3
Outpost Planet Pack	Sierra On-Line	CD	Feb 1
Phantasmagoria	Sierra On-Line	CD/3.5	Apr 1
Phoenix Fighter	Software Sorcery	CD	Feb 1
Power Games III	Activision	CD	Feb 1
Putt-Putt Goes to Moon	EA (Humongous)	WIN CD	Mar 1
Putt-Putt Joins the Parade	EA (Humongous.)	WIN CD	Mar 1
Rand McNally Wildlife	GameTek	CD	Mar 1
Rand McNally World Atlas	GameTek	CD	Feb 1
Rocket Boy	Rocket Science	CD	Jun 15
Rogarian Agenda	Merit Software	CD	Jun 15
Sesame Street: Let's			
Make a Word	EA (EA*Kids)	CD	Mar 1
Sesame Street: Letters	EA (EA*Kids)	CD	Mar 1
Shanghai Great Moments	Activision	CD	Feb 1
Sim Ant CD	Interplay	CD	Mar 5
Simon the Sorcerer	Activision	CD	Feb 1
Space Quest 6	Sierra On-line	CD	Apr 1
Star Control Collection	Accolade	CD	Feb 10
Star Trek Collectors Edition	Spectrum HoloByte	CD	Feb 28
Star Trek: A Final Unity	Spectrum HoloByte	CD	Feb 28
Sub Battle Simulator II	Alliance (Arsenal)	WIN CD	Feb 3
Subwar 2050 Scenario Disk	Microprose	3.5	Mar 30
Super Street Fighter II	HITECH	3.5	Feb 15
TacOps	Alliance (Arsenal)	WIN CD	Maj 30
Tank Commander Network	Domark	CD	Feb 25
Terror of the Deep	ReadySoft	CD/3.5	Oct 1
The American Civil War	Empire Interactive	CD/3.5	Feb 28
Third Reich	Avalon Hill	3.5	Mar 31
Top Gun	Microprose	CD	Maj 30
Top Gun	Spectrum HoloByte	CD	Mar 1
Total Distortion	EA Pop Rocket	CD	Mar 1
True Lies	HITECH	3.5	Feb 1
Ultimate Bridge Master	Intracorp	CD/3.5	Feb 1
USA Scenery MS B East	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery MS B West	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery SL B East	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Scenery SL B West	Flight Logic	CD/3.5	Feb 7
USA Today I	Compton's NM	WIN CD	Feb 22
Victory at Sea	Capstone	3.5	Feb 28
Weapons Free	Alliance (Arsenal)	WIN	Jun 30
Wheel of Fortune	Sony Imagesoft	CD	Maj 30
Winnie the Pooh Activity	Disney	CD	Feb 1
Winnie the Pooh			
Animated Storybook	Disney	WIN CD	Feb 1
Woodruff & Scribble	Sierra On-line	CD	Mar 1
X-COM: Terror From Deep	Microprose	CD/3.5	Maj 1
Zepplin	Microprose	3.5	Mar 15
Zombie Dino	Interplay	CD	Feb 3
Zonked	Psychosis	3.5	Feb 27
Zorro	Capstone	CD/3.5	Feb 28

Táblázatok alatt eszes elemzések szoktak lenni. Hát tessék: 95 első felében mindenféle játék fog meg jelenni!

Végül egy jótanács a táblázat alapján: Akinek még nincs CD-je, az vegyen egyet! Különösen most, hogy a népszerűsége CD-k ekkora árzuhanást mutatnak be... (Az egyik nagy CD drive gyártó tájékoztatása szerint a 4x CD-k ára kb.20-30%-al mulja felül a 2x CD-jét.)

Keressük meg Lord Draxinosot, aki ennek a világnak és gargoyle-oknak a királya. (Neki köszönhető a piramisokban lévő forgó fényfórrás, amivel kivette a népet a sötétségből.) Mondjuk neki: ISURRENDER. Elégge furcsán néz ránk... Főleg akkor, mikor arra a kérdésére, hogy készek lenn-e meghalni a népéért, igennel (Y) válaszolunk. Miután nem hisz nekünk, mondjuk: SACRIFICE, és az amuleti viselésével kapcsolatban: Y(ES). habár Dupre szerinti átverés az egész, csak egy mágius csapda. Egy csöppet igaz is van, mert nem tudjuk levenni, de csak ezután tudunk beszélni a gargoyle-okkal, nem fognak fölünk félni. (Eddig ugyanis mindig frászt kaptak tőlünk, ha csevegni akartunk velük: AVATAR kérdez, gargoyle-ok félnek.)

CoV Megaleírás, amely terjedelmében lassan már a Dallas-szal vetélkedik, és csakis a Xinó halála vagy a világ vége (már amelyik előbb bekövetkezik) vethet neki véget...

Most, hogy lassan megdöntjük az ELITE rekordját, ideje, hogy összefoglaljuk az eddigieket, hiszen idestova már vagy egy éve hőmpölyög ide-oda. A CoV 41-ben van a szörnyek és a lények listája ('Mega Bestiárium', a király kérdéseivel is kell); a CoV 42-ben találok az alapvető és nélkülözhetetlen információkat 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; a CoV 44-nél megtörik a lendület, mert ott a további varázslatok jönnek (utolsó négy kör/szint), kb. egy hónapos szünet után a CoV 46/47-ben röpké infocskák találhatók; a CoV 48-ban kerülnek elő a régen megírt térképek; és legvégül a CoV 49-50-ben van a folytatása a CoV 43-ban elkezdett megoldásnak.

Mindenekelőtt egy újabb cheat: 'ALT 214' + ezzel tetszőlegesen teleportálhatunk bárhová. Az első kettő a két koordináta (X, Y) a harmadik a szint. Most már csak a helyszínek koordinátáit kell (kéne) tudnotok... FONTOS FIGYELMEZTETÉS: ugrálgatás előtt nért az 'ALT 213'-mal megadott eredeti helyszín koordinátáit felírni! Ha mondjuk hajónk van a kikötőben és azt a helyszínt, ahová teleportálunk, nem ismerjük (teszem azt, nincsen kikötője és nem tudunk elhajózni), akkor 'ciki' ha nem tudunk más, teleportálás előtti koordinátákat! A megadott kódoknál - ha egy személyről van szó - általában a lakhelyét adom meg. Itt főleg este fog tartózkodni.

Az említett cheat segítségével könnyedén tudunk fejleszteni. Plusz információ, hogy a pár fejlesztésre igazán alkalmas szentély más-más tulajdonságot fejleszt:

Compassion: ügyesség (DEXTERITY). Britain keleti részén. Kód: 1F7, 168, 0. Mantra: MU.

Honesty: intelligencia (INTELLIGENCE). Dagger Isle, északra Lycaeumtól. Kódja: 3A7, 109, 0. Mantra: AHM.

Valor: Erő (STRENGTH). A Jelomtól délre levő szigeten. Kódja: 9F, 3B1, 0. Mantra: RA. Hát akkor jöhet is a harmadik felvonás második része. Ott tartottunk, hogy megvan a ballon. Aki tudja, az használja a Holdkővet: egyet le, egyet balra és lépünk a kapuba. (Azért irtam, hogy 'aki tudja', mert nekem Amigán összejött a dolog, de PC-n nem!) A helyszín, Hythloth bejárata (Britannia Entrance), a mi szigetünkön (Isle of Avatar) van. Szépen induljunk betélel. Nem árt időnként egy MASS PROTECT a csapaton, mert elég forró a talaj a lábunk alatt... A negyedik szinten beszéljünk Captain Johnnal (akinek problémái lennének a megtalálásával), a háza bejárati ajtájának koordinátái: EA, EF, 4. Beszéljünk vele a gargoyle nyelvről (GARGOYLE,

LANGUAGE, Y), mire a kezünkbe nyom egy tekercset. Ezt csak használnunk (USE) kell, és attól kezdve szót érthetünk a gargoyle-okkal. Innét nyugatra, majd északra léphetünk ki a dungeonból (kódja: DC, DB 5). Aki esetleg elfelejtette volna, a LOCATE varázslatot (harmadik kör) kell használni, mint mágius szeksztánst.

Élénk táru a gargoyle világ (Gargoyle Land), itt, a 65S, 71E koordinátáknál, rögtön a dungeon kijárata mellett találhatunk egy kistermetű gargoyle-t. Nem árt vele elbeszélgetni (PROPHET, NAME). Ő Beh Lem (bár nem ez az igazi neve), már hallhattunk róla. Erdemes bevenni a csapatba (JOIN), mert ügyes emberke (ill. gargoyle-ka) + ha másképp nem, akkor ki kell rugdalni valakit a csapatból! Ezután látogassuk meg az apját, Valkadesht. Az útirányban különben segít ő is (VALKADESH, Y, FATHER, DIRECTION) menjünk nyugatra, követve a hegyek vonulatát, utána északra, egy piramis-szerű épületig (minden gargoyle épület piramis-alakú, talán azért, mert az is). Ez lesz a Tudás Csarnoka (Hall of Knowledge). Ennek a keleti oldalától kell egyenesen továbbmennünk keletre, majd délre. A lényeg az, hogy a 40S, 65E koordinátákon (ill. a CF, AC, 5 kódon) van Valkadesh háza. (Ha beszélünk vele, akkor elmondja, hogy egy csöppet meghülyítettük a gargoyle-okat, amikor az ULTIMA IV-ből "kölcsönöztük" a kódexet.) Menjünk északra, utána pedig nyugatra. a gargoyle-ok fő utcájára.

Menjünk az Egyedülállóság Szentélyéhez (Shrine Of Singularity). Az oltárt arrafelé találjuk, ahol beléptünk Gargoyle Landre. Innét indul egy észak-keleti ösvény, ami hegylábhoz torkollik. Ha déli szél van (egyszer már biztosan irtam, de a cselekvés-képernyő' alatt ill. az utolsó ikonok felett van a szélirány jelezve), akkor használjuk a ballont: repülünk át a hegyek felett. A szentély a másik oldalon található (koordinátája 18N-25E, kódja 7F, 38, 5). Mielőtt belépünk, és 'beszélünk vele', nem ártana a sleep-, a protection-, és a fire fieldeket semlegesíteni... Mikor az oltár megérkezt, hogy kin akarunk segíteni, válaszoljunk neki azt, hogy mindenkin (EVERYONE). Menjünk a katakombákba (Catacombs), ahol is három szentély lesz. Az útirányt a beszédes kedvű oltár elmondja + tényleg könnyű odajutni, csak a tengerpart mellett kell maradnunk.

A Szorgalom Szentélye (Shrine of Diligence), kódjai 6C, D6, 5, koordinátája 64S-16E. Miután beléptünk, két ajtón át menjünk délre (kicsit nehezen nyílnak, szóval szépen robbantsuk ki őket a sarokvasukból). Utána menjünk be a nyugati ajtón. Az ULTIMA VI-hoz szokottak rögtön észrevehetik a titkos ajtót (73S-13E a koordinátája), ami rögtön belépés után délre van. Lépünk be rajta, menjünk le, majd nyugatra. Itt is van a... hát démon! (Átvertél! Ez itt a Démon Hill! - CoVboy) Nem árt egy kis láthatatlanság, legálább az Avatarnak, mert szerepeket tudnak produkálni, pl. áttállíjhat magukhoz az ellenfelet (CHARM varázslat). Ha ezt tették, mi is csináljuk ugyanezzel azzal, akire rávarázsoltak. Esetleg velük is eljászhajtuk, mert olyan szép nézni, ahogy csapkodják egymást. Amelyik láthatatlanná teszi magát, annak menjen egy kis REVEAL, így előbbukban újra és nem lesz ne-

Az alábbi képen a tipikus semmit személhethi a szegény olvasó

	p1	82
	Dupre	89
	Shamino	84
	Iolo	90

wounded.
p1:
>Attack with sword-what?
Gargoyle heavily wounded.
p1:
>



keltakori sörösüveg és számalis zsemle zsemle társaságában előkerült az egyik legnagyobb ULTIMA-utazó és kártyagép (The Ultimate Ultimata) bárdjának szintén korabeli története. A felbecsülhetetlen értékű dokumentumot a Hősök terén helyeztem el + ott megtekinthető. Persze lehet, hogy elfújtá a Scarlet O'Hara (vagy a szel), tehát ide is transzponálom:

"Blablابل. (Ez az előzmények összefoglalója volt.) ...oszt egy napon Sir Beer, alias Avatar és szedett-vedett csapata megérkezte magát vala az Szigetére Avatarnak (Isle of Avatar). Utjuk kényelmes vala az Moonglownak nevezett helylőt, csak néhány sea serpeni szemeleget köllött gátyóba rázniok, Midőn nagy vidámságban itántörőnének az vízi alkalmatosságukból, megtekinték az hely érdökességöt, az Kódekt, amit CODEX-nek írtaok volna az helybéli népök, ha tudtak vóna betűt vólni. Szír Bőr tele vala mindönféle stuffal, azért szöllítá szolgálját löszedögetni az pakolmányokat, mik nyomták az lökét és az töstét. Oszit szolgálja tök nem lévén, kénőten volt maga állni neki magának, vagy mi. Az szépés Brit Lencsét helyözte vala az kódexlőt balra, az Gargój Lencsét helyözte vala az kódexlőt jobbra (hogy szimmetrikus legyen az dolog, az két 'lüzés bödön' és a kódex közötti távolság középpontjába rakta vala öket). Szózi Szír szemét rajaveté eddig elvégzett művinek: 'Még nem elég avantgárd!' + eképp kialta fel, majd az nagy sokaság csodálkozására aképp folytátá mível, hogy az Orvénylének Kockzájg pakolá le az Kódekszel elé vala. Mives kardja helyett szemét forgatá, majd az Kockába hinté az nyolc Holdkavincst is vala, aztán úgy megUSEolta vala az kockát... S lón vala marha nagy csodálatosság! Orvénylés támadá retentő; majd az Kódeks eltűne, mint az kámfort!

De nil! Megjelené egy portál, kilépe abból penig Lord Britis, magával ráncigálván az Nyüstulnak nevezett mágusát. Emígyen jelenének meg azok ketten, kiknek számok most már adék kettőt mer messzi földön ösmert dolog az, hogy egy király meg egy varázstudója, az ősszenen kettő darab vala. Azon mágusnak orcája igen tésér vala, mert lakozék az ő szívében állokság és rútság bőviben, volta magát ennek kiederülése miatt igen rémdilt, tartván tőle, hogy rúgnak majdan az ő affelibe, de oly nagyot, hogy nagy csobbanással fogja eltűnni magát az tengernek állati közt, Örvendez az szíve viszont az királynak, de az Bőr Birt letemették és szidá, mint az réten levő bokrot. Ki erre magyarázókni kezdék és beszélni kezdé az ő dolgait. Megfogja vala az lencsét az király és sugározni kezdé vele vala (vagy vala vele?) az mágikus csillagra reá. Fellétek az nagy Kodexus ugyan, de csukván mutatkozék meg, eképp nem láttávn az mag lapjait az fedél miatt. De jónék az garogyok, közipettük is ama Lord Draxinusom, ki megjelenék velük, nevezetvén az hírs Avatart bizhet rablónak, és ez még csak a legenyhébb kifejezés vala, mivel illétek. Dühös vala ám ropant mód az szármás király! De nem történek rémség és nem törék ki vész, továbbá amaz Avatár nyakrésze, mely fejtartán. Azon íziben dobák lencséjét kezibe az rémséges királynak, ki sugárzani kezdék és irányítá az lényusgarat helyes irányba. Es látták ottanlévő feileim szümtükhel (meg az ott nemlévők is este az Hírmondóban), hogy az kódex kinyílék és lát-szának az lapjai az fedél takarása nélkül, lévén pedig az első oldalra belevna: CoV Evkönyv 95. Az népek nagy boldogságot érezék, nagyon ordítának, majd elszedének nagy ünnepegget tartand. Az dicső nemes Avatár pedig velük szélede, igen énekelvén, eképp hajnalig nagy trallala vala...

Már megint ugyanaz a műsor megy: ULTIMA 6... (Mér halt meg a Bobi Juling?)

ház csapkodni. A legjobb eleve láthatatlanná tenni az egész csapatot (ajánlatos mindenkinek egy-egy INVISIBILITY RING, de megteszi egy MASS INVISIBILITY varázslat is). Még annyit, hogy pl. a KILL, EXPLOSION nem hat rájuk, sok varázslat pedig alig + viszont tudom ajánlani a DISABLE-t. Ettől rögtön elgyengülnek, és már csak egy (pár) csapás kell nekik.

Miután végeztünk, beszéljünk a gonosz Exodus köszöbrával, aki mindenféle szépet és érdekeset fog mondani, de a mantra a lényeg: US.

Az Irányítás Szentélye (Shrine of Control), kódjai 43.2C.5, koordinátája 24N-5W. Ide belépve kapcsolókat és karokat láthatunk. Bal oldali kapcsoló fel, jobb oldali kapcsoló le. Ezután a karok a nyíl irányába álljanak:



Miután átjutottunk a rácson, pár drake leverése után beszélhetünk a gonosz Mondain varázsló köszöbrával. Mantra: UN.

A Szenvély Szentélye (Shrine of Passion), kódjai: BC,2C,5. Egyszerű dolog; egy dungeon. Át kell menni a forró láván, és tűzőn (ezekhez nem árt egy MASS PROTECT a csapaton). Utánna hat démon fogad minket + az iméni eljárás követendő náluk is. Lecsapkodásuk után beszéljünk vele a gonosz Minax boszorkány köszöbrával. Mantra: OR.

Miután megkaptuk a három mantrát, menjünk vissza az Egyedülállóság Szentélyéhez (Shrine Of Singularity), és máris lehet a mantra-mixet belebújni: UnOrUs! Kelltek ez nekünk?! Kaptunk egy 'Szent Küldetést'.

V. FELVONÁS

Szépen csatlagjunk vissza a Tudás Csarnokába (Hall of Knowledge). A déli részén van egy széttört lencse (GARGOYLE LENS). Emeljük el, majd menjünk el vele a 9S-57E koordinátákra (vagy a BF, 6C, 5 kódra), mert ott van Loris-Len, a lencsekészítő (lensmaker) háza. Beszéljünk vele (LENS), és akkor megcsinálja a lencsénket.

Minocotól délre, az öböl végében van egy kastély. Hajókézzünk oda (a 11N-37E koordináták, vagy a 25F,117,0 kódon van a bejárata). Odabenn van egy gyerkőc (TINY), meg a pót-

szülei, aki két cyclop (PAPA, MAMA). 'Anyuci' buzdít, hogy jártsunk csemetéjével, a himnusz egyedtől viszont érdekes dolgok tudhatók meg: ő őrzi az Orvénykockát (VORTEX CUBE). Beszéljünk vele (CUBE, CELLAR, LOCKED, Y). A lényeg az, hogy csak egy halált cserébe hajlandó odaadni a stuffot rejtő szoba kulcsát. Amikor igennel (Y) válaszolunk arra, hogy szoktuk-e horgászni, nekünk adja a horgászbotját (FISHING POLE), ami a kastélyon belül van. Addig halászunk (USE) a tengerparton, míg nem fogunk egy halat. Ekkor menjünk vissza és újra beszéljünk a faterral (Y), aki a halált cserébe már adja is a kulcsot. A kastélyon belül, a középpontig van egy kereszt-alakú sötét rész, amit négy létra vesz körül. Nos, ennek a felső részében, vagy a 10N-37E koordináták, van egy titkos ajtó. A mögötte levő létrán egy újabb kereszt alakú helyiségbe jutunk. Itt négy irányban karok vannak (a csapattagoktól nem látszanak), ezeket mozdítsuk el (USE). Menjünk vissza, az említett létrák valamelyikén pedig le, majd az újabb négy létra valamelyikén pedig megint csak le. A jobb alsó sarokban, a déli-keleti létrán (4N-43E). Itt már csak egy létra lesz, mégpedig a bal felső sarokban (8N-39E). A középponti alakzat jobb és/vagy alsó részében találunk egy újabb titkos ajtot. Benn egy kapcsoló várja, hogy lekattintsuk, megszűntetve az electry fideket. A bal felső sarokban, a szoba északi falának közepén egy másik titkos ajtó van (13N-35E). Mögötte három poison field, utánuk pedig egy ajtó. Az előbbieknél a szokásos DISPEL FIELD, az utóbbinál a küllöpsz (volt) kulcsa kell. Az ajtó mögött van az Orvénykocka, már csak egy protection fidelet kell semlegesítenünk érte.

Akinek még nincsen üvegkardja (GLASS SWORD), az menjen Minocba, ahol az ott élő üvegkészítő (Glass Maker) készít neki egy üvegkardot. Aki esetleg akar még intelligenciát fejleszteni (bár már nem szükséges, mert több harc nem nagyon lesz), az pedig menjen a Dagger Isle-on levő szentélyhez (Shrine Of Honesty). Koordinátája: 12N-78E, kódja: 3A7, 109, 0. A mantra: AHM.

Most pedig irány Moonglow. A 6S-80E koordináták (B31,198,0 kódon) van a háza Ephemeridesnek, ahol egy másik lencsekészítő (lensmaker). Ő adja össze Brit Lencsét (BRITANNIAN LENS); beszéljünk vele (LENS), és ha van üvegkardunk, már a miénk is.

Innen már nem tudtam továbbjutni, de a szöveg alatt történt ásatásaim folyamán néhány

Dragons of Flame

Ez itten a Heroes of Lance folytatása lenne valahonnan '90-ből. Kicsit jobban néz ki mint az elődje, és ha nincs jobb a közelben, akkor el lehet vele lenni... Nekem egy ideig nem volt, szóval nekik álltam végigjártszani.

Maga a játék a Dragonlance-trilógián alapul, annak is az első köteten. Mivel nem mindenki ismerheti a sztorit (én is csak most olvastam el a játék miatt) itt egy kis bevezető.

Szóval adott egy Krynn nevű bolygó, amin pillanátnyilag elég áldattának az állapotok; az istenek per pillantat elfordultak a világtól, és ezt kihasználva a gonosz istennéi (valami Takhisis névre hallgat, ha valaki játszott a Dark Queen of Krynnel, annak ismerős lehet: őt lehetett a vége felé feldarabolni) egy rakás sárkány meg draconion élén éppen a hatalomátvételtre készül - drámai szünet... de a jó bácsik akik nyugodtan hagyták ideig fajulni a dolgokat most a markukba köpnek, és elhatározzák, hogy elindulnak egy kis kalandra. Egyik első állomásuk Pax Tharkas, ahonnan pár ezer foglított akarnak kiszabadítani a sokszoros túlerő karmalóból. Naná, hogy sikerül nekik...

Miután túl vagyunk a bevezetőn, essünk neki a játéknak.

A game két nézetben játszódik; az egyik valami madártávlat, ami a vadonban való máskézáskor aktív. Itt a kis kék fickó jelképezi a csapatot. Rajtuk kívül persze vannak itt mások is: fekete kopényban a gonosz bácsik, fehérben a jók. Ha összeakadunk valakivel, a játék átáll az oldalnézetre, és máris bünyözhatunk. A két mód között a C-vel válthatunk.

Irányműt: Felülnézet: amerre a joyt húzzuk. Oldalnézet: Joyt felé: 90°-al elforgat. (E-D, K-N irányok)

Jobbra/balra: vajon.....

Átlósan fel: ugrás

Átlósan le: legugolás

Tűz+Jobbra/balra: támadás (a támadás nyomva kell tartani)

Return: Ha Raistlin nem az aktuális figura, de az első négy hely valamelyikén van, ellövi az aktuális varázslatát.

Ha az ellenfél elég messze van, a távolsági fegyverrel támadunk (vagy ha mágiahasználó az első figura, akkor az aktuális varázslatot lövi el). Ha már közel van akkor az oldalt látható két kard(szerűség) fehérre vált. Ilyenkor közelharcban vagyunk, jó ha erős pási van elől.

Az oldalnézetnél a haladási irányt az iránytű mutatja. Amerre a pasi néz, az az égtáj más színű.

Space lenyomásával egy menü jelenik meg. A pontjai:

HERO SELECT: két figura felcserélése. Ha valaki nagyon rossz bórben van, és nem tudjuk gyógyítani, akkor hátra kell rakni. Fontos, hogy ha a két varázstudó (Goldmoon és Raistlin) nincsenek az első négy között, akkor nem tudnak varázsolni.

CLERICAL SPELL: Goldmoon a papnéni varázslataiból szemezhetünk;

CURE LIGHT WOUNDS: kis erejű gyógyítás.

PROTECTION FROM EVIL: Védelem a gonoszról. Hogy mire jó azt Goldmoon se tudja (a játékban legatábbis)

FIND TRAPS: A cspdákat deríti fel (lezuhanó kővek). Mivel amúgy sem okoznak nagy sérülést, nem érdemes használni.

HOLD PERSON: Egy (többé-kevésbé) humanoidot állít meg.

SPIRITUAL HAMMER: Távolsági támadó varázslat.

PRAYER: Ima. Sok hatása nincs.

BLESS: Ennek se.

DISPEL MAGIC: Varázslat elleni védekezés.

Egyenesen hűlyeség (komolyan) használni.

TURN UNDEAD: Előhalottak ellen használható. En inkább lecsapom őket.

CURE CRITICAL WOUNDS: Komoly sebek gyógyítása.

RAISE DEAD: Hósi halottak feltámasztása.

HEAL: Maximumra gyógyít.

A varázslatok használata után kimerülnek, és csak pihenés után lehet őket használni. Kivéve a Turn Undead (ezt bármikor használhatjuk) és a csillaggal jelöltek (ezek száma korlátozott, előbb utóbb elfogynak, és nem lehet őket pótolni).

Ha Goldmoon meghal, a varázspálcája Riverwindhez kerül, aki tovább használhatja.

MAGIC SPELL: Raistlin a csapat mágusa a történet előtt nem sokkal elvégzett egy próbát, ami bár testét megtöri, hatalmas szellemi erőt adott neki. (És mellesleg csiszolt valamit a jellemén is: a skizofrénia és az üldözési mánia kellemesen keveredik a személyiségében.) Az aiábbi varázslatokat ő csinálja a botjával. Ha meghal, a botot senki sem tudja felvenni, szóval jó, ha vigyázunk rá.

CHARM: Egy embert lehet vele lebéntíteni, és utána egy ütessel lecsapni.

SLEEP: Hasonlít az előzőhöz, de nemcsak emberre hat. Egy troll nem respektálja.

MAGIC MISSILE: Nem túl erős támadás, de elég nagy hatótávolságú.

WEB: Háló. Lelassítja az ellenfeleket.

DETECT MAGIC: Varázslat érzékelés. (?)

DETECT INVISIBILITY: Én még nem láttam egy láthatatlan dolgot se... Persze lehet, hogy rossz helyen volt bekapcsolva.

BURNING HANDS: Ez valamivel erősebb, mint a Magic missile.

FIREBALL: Na EZ ami miatt érdemes Raistlint használni. Brutális.

FINAL STRIKE: Ha ezt használjuk, Raistlin meghal, és a mellette álló ellenfél is jó nagyot sebződik egy egyhelyben álló tűzlabdától. Az impotens hatás mellett külön élvezet, hogy a pálcia is üres lesz. Ne használjuk.

Ha sokat varázsolgatunk, a pálcia ereje kimerül. Ennek a feltöltésére véletlenül jöttem rá. Ha Raistlin az első karakter, és az ellenfél valami varázslatot lök ki, az növeli a pálcia energiáját. Persze túltölteni nem egészséges...

USE: A karakter kézbe veszi valamelyik nála lévő tárgyat. Persze ha nem neki való, akkor nem, szóval a Battle Axe+3-at ne Sturm kezébe adjuk, hanem Flintbeba, mert ez törpos fegyver.

REST: Pihenés. Ha szörnyek vannak a közelben nem működik. A pihenés után Goldmoon összes varázslata aktív lesz, és a csapat tagjai is gyógyulnak egy kicsit.

TAKE: A terepen való máskézáskor a felvehető dolgokat kis zöldes színű négyzetek jelképezik. Ha ezekre rámegyünk, már mészaláthatunk is a dolgok közül. Arra érdemes figyelni, hogy a cuccot az vegye fel, aki tudja is használni. Pl. a nyilvesszőket adjuk Tanisnak, a lándzsákat pedig Caramon használja jól. Az eldobott fegyvereket is itt vehetjük fel.

OPEN: Általában ajtókat és ládákat szokás...

GIVE: Átadni valamit valakinek.

INSPECT: Körülnézünk. Hasznos, mert titkos ajtókat vehetünk észre Pax Tharkasban és Sia Moriban.

DROP: Eldobni valamit.

PUT: Berakni valamit valahova.

SHUT: Ez egy negatív Open.

QUEST MAP: Amíg a szabad terepen vagyunk, egy térképet mutat a helyzetünkről.

SAVE: A lemez B oldalára lehet, összesen két állást egyszerre.

RESTORE: Loadnak hívják jobb helyeken.....

XP: A tapasztalati pontoknak nincs szerepe a játékban, ez inkább egy összesítés a kinyírt szörnyekről.

Mr. Karalábéval kellemes csevegést folytathatunk



Maga a játékmenet. Az elején a térkép északi részén vagyunk. Induljunk jobbra, itt mindjárt egy fehér fickóba botlunk. Amikor a játék átvált oldalnézetbe, ne támadjuk, hanem menjünk neki. Beáll a csapatba, és közli, hogy északra van pár fegyver. Szedjük fel őket, majd induljunk lefelé. Útközben belebotlunk egy párszor néhány rossz bácsiba, szóval pár tipp a harcra: A varázstudókkal, Tasselhoffal, valamint a hozzánk csatlakozott karakterekkel ne harcoljunk, mert nagyon kevés a HP-juk. Előt legyen két erős fickó: Flint, Caramon, Sturm, Tanis vagy Riverwind közül valamelyik. Rézszeletről egy Caramon-Sturm felállást javaslok, mert Caramon a lándzsáival messziről is elintézhethet sok ellenfelet, Sturmnak meg nagyon jó fegyvere van (+2-es kétkézes kard). A következő két alak meg legyen a két varázstudó. A könnyebb fickókat mindig verjük le, varázslatot csak a trollok (nagy zöld fickó) és a Griphonok (négylábú, szárnyas-csőrös valami) ellen használjunk, és akkor is csak Fireballt. Ha Bozakba botlunk (szárnyas kétlábú gyilkszerűség), mindig váltsunk Raistlinre, és biztonságos távolságból várjuk meg, amíg nem lövöldöznek belénk egy-két varázslattal. Ha már beszedtünk párat, akkor itézzük el a gyilkot valamelyik harccsal.

A terepen mászkálást nem tudom túlságosan részletezni, talán csak annyit, hogy a folyókön átugrani is lehet. Persze nem a legszelebb szakaszokon, és nem egy páncélozott figurával. Talán a legjobb erre a célra Raistlin, de ugrás előtt mentsünk állást, mert ha valaki beleesik a vízbe, az elűnik a csapatból. Mindenesetre menjünk délnek, és szedjük fel a kincseket. Ha leértünk a térkép alsó részére (érdemes az úton haladni), mielőtt beérnénk a Pax Tharkasba vezető szorosba, összeakadunk Gilthanással, aki azt javasolja, hogy tegyünk kerület. O.K. Jobbra az erdőben közelítsük meg a hegyeket, és előbb-utóbb találunk egy bejáratot Sla Moriba. Mellesleg Gilthanas az egyetlen használható npc, mert viszonylag jól harcol, és kisebb varázslatokat (Magic missile, Web) is tud.

A nézeti kép itt áttál oldalnézetbe, emiatt kicsit nehéz eleinte a tájékozódás. Teendők Sla Moriban: Meg kell keresni a kijáratot Pax Tharkasba, és megtalálni a Wyrmslayer nevű,



A soproni Erdészeti Főiskola felvételijének egyik illusztrációja

nagyon sok plusszos, sárkányok ellen elég halálos kardot. A kard egy nagy kriptában van, adjuk mondjuk Caramonnak, aki ezentúl (a trollok kivételével) mindenkit le tud csapni. (Bár eredetileg Tanisnak kéne kapni, de inkább maradjunk Carinál, neki több a HP-je) A labirintusban van még egy pár plusz holmi is részint ládákban (Ezeket Tasselhoff nyissa ki. Mellesleg tiszta röhej, hogy az egész sztori egyik legeredetibb figuráját szinte semmire sem lehet használni.), részt a földön. A sok ajtóval teli folyosón vigyázzunk, ezek kripták, szóval percenként esik a nyakunkba egy zombi.

Pax Tharkasba két úton is feljuthatunk: az egyik terem közepén kifeszített láncon keresztül (csak ugorjunk fel rá), vagy kicsit arrébb egy rejtekhajtó mögötti járatban.

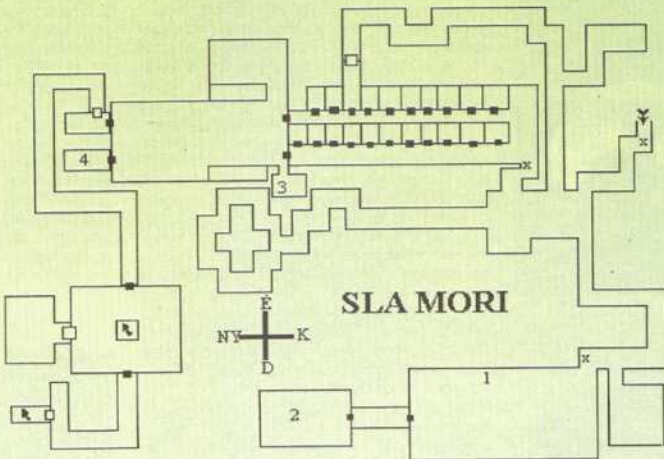
Mellesleg a láncos szoba mellett van egy titkos ajtó is ami mögött nincs semmi. A könyv,

és egy AD&D térkép szerint, itt kincsek kéne lennie. Meg valami nagyon élő hullának is, szóval talán nem baj, hogy nincs itt semmi.

Pax Tharkasban elég sokat lehet mászkálni, sőt egy lejáraton keresztül valami sárkányos részre is el lehet jutni, de sajnos a game kifagy, szóval sok szerencsét azoknak, akiknek jó verzió van meg... Itt jön még egy térkép is:

- x: kőomlás
 - 1: Wyrmslayer
 - 2: Lada: Gem, scroll of dispel magic, scroll of cure crit. wounds
 - 3: Arrows+2, pouch, bullets+2
 - 4: lada: scroll of cure serious wounds, scroll of raise dead.
- A fehér négyzetek a titkos ajtókat jelölik.
Na ennyi.

Hati



v: kőomlás

LONG LIFE



Most, hogy remélhetőleg mindenki túl van az ünnepek okozta beigli- és alkoholmérgezésen, újra elő lehet venni a számtalosságunkat. Mi is elővettük a HQ veterán 64-esét és beraktuk a LONG LIFE nevű programot. Ha még valaki nem tudna a hirdetések, a játék verekedős stílusú, az EXPLODING FIST szellemében született.

Betöltés után a program kódot kérdez, melyet egy ropke féldra alatt sikerül bepötyögnünk (a kézikönyv ugyanis nem tartalmazza a beírási módszert). Reklám után a game visszajön, majd az intro következik, amely elég lát-

ványos, csak az időlehetőségértörténetet zavaró némileg, melyből megtudhatjuk, hogy régen Verebes mester volt a világ ura (a "Mágus"). Választhatunk küldetés és két játékos mód között. Küldetés módban csak SATO-val lehetünk, két játékos esetén a hét harcos valamelyikével. Ha kiválasztottuk emberünket, kezdetét veszi a küzdelem. A képernyő alján láthatjuk erőnlétünket, kreditjeink számát (ez kezdetben nulla de a bevitt találatokkal növelhetjük) és ütéseinket. Az alkalmazásokatól kivül (Ütés, rúgás, lábsóprés stb.) használhatunk tüzgolyót is, amely egy speciális támadás, ára 10 kredit. Miután legyőztük ellenfelünket eljuttatjuk egy helyre ahol játszva vásárolhatunk, elköthetjük begyűjtött kreditjeinket, vehetünk erőnléti pontot (2 kredit) és találati erőt (30 kredit). A tüzgolyót bármikor használhatjuk harc közben, ha elegendő kredittel rendelkezünk (magyarul: Fussa a kreditből...). És most néhány szót ejtünk a mozgások kivitelezéséről: **Fejrigás:** jobbra fel - testközélen alkalmazandó, könnyű, de nem elég hatásos.

Ugró rúgás: jobbra fel + tűz - messziről is alkalmazható, hatékony bár elég nehéz gyors egymásutánban elvégezni.

Ütés: jobbra + tűz - közelről használható, viszonylag erős támadás. ("Mindenkinek beütök jól!" - Izom Tibor)

Becsőző lábsóprés: jobbra le + tűz - hatásos, használata nagy távolság esetén javasolt.

Körrugás: balra + tűz - az egyik legerősebb támadás, közelről alkalmazzuk.

Tüzgolyó: fel + tűz, le + tűz - jó támadás, azonban könnyen elhárítható, 1-2 emberről távolságból dobjuk.

Hátraugrás: balra fel - védekezés, távolsághelyezésre használjuk, a legtöbb támadás elkerülhető általa.

Felső védekezés: balra fel + tűz - fejre és fel-



ső testre irányuló támadások ellenszere, a tüzgolyó ellen hatástalan.

Alsó védekezés: balra le + tűz - a tüzgolyó és a lábsóprés elhárítására szolgál.

A program pozitívumaként értékelhetjük, hogy két perc alatt nem tudunk végigrohanni a játékban, ugyanis a gép által irányított karakterek igen erős ellenfélnek bizonyultak, de hozzá kell tenni, hogy mi sem vagyunk Bruce Lee egyenes ági leszármazottai. Továbbá a gyorsított rutin, ami elviselhetőbbé teszi a játékmenetet. A játék grafikája jó (különösen az intro látványos), a háttér szépen kidolgozott, keleti stílusú, jó hangulatot ad a játéknak. Az animációk nem sikeredtek túl szépre, a mozdulatok kissé elnagyoltak lettek. A hangeffekték és a digitalizált hang felejthető, a zenével viszont nem volt semmi gondunk, egész kellemes, igaz mi lehalkítottuk a monitort és Madness-t hallgattunk közben.

A program megtekintése után kétségeink vannak afelel, hogy "egy legendás korszakot méltóképpen lezáró játék"-ot láttunk volna... Aki szereti az ilyen típusú játékokat annak ajánljuk, mi sajnos nem tartozunk ezek közé, így hát a LONG LIFE short life-ot élt meg a drive-unban...

GETTO&KOZY

NEWCOMER

NEWCOMER

Leírások, Revényei, Feliratok és egyéb kalendria!



Üdvözöllek jövővény!
Új le ide mellénk, és rendelj egy kört nekünk! (Ha nem rendelsz, akkor tűnj el!) Ja, most nem kocsmában vagyunk, hanem sajnos má' megint egy 64-es előtt, ráadásul itt van ez a NEWCOMER is...

Négy és fél év fejlesztőmunkáról nem lehet fél oldalban leírni készíteni (ügymen tudnánk...), tehát egy ismertetőt fogunk előadni az alábbiakban.

A játék stílusa RPG (legalábbis reméljük, mert nem volt sok időnk belemérülni...). Ot lemezt

foglaj el - úgyhogy kattassatok figyeljétek! Leginkább a BARD'S TALE-hez tudnánk hasonlítani. A felépítés, a játékmenet, a harc szimulációja is sokban emlékeztet az egykori sikerprogramra, igaz, itt a jövőben járunk.

A kerettörténet "nagyjából" a következő: Főhősünk egy szép nyári napon rádőbent, hogy egyetlen szereleme szívét és minden más egyebet elrabolta Taki bácsi a szomszédokból, majd taxijával távozott a helyszínről. Emberünk az egyetlen józan módszert választotta: megragadta még az óvodából megmaradt, lefűrészelt csövű vadászpuskáját és habzó szájjal elkezdte róni az utcákat. Szerencséje volt, a gaz csabától éppen egy közepes adag krumplival próbálta végérvényesen elcsábítani feleségét, egy közeli McDonaldsban. Első mérgebén arra gondolt, hogy felugrik Lenke nénihez és a két felszavazott együtt, spannbán intézi el a főrtőlőket. (Lenke néni azonban épp Jockey-val töltötte az estét...) Barátunk nem faradt a kopogtatással, az ablakon keresztül ronggyá lölte őket. Hirtelen egy hangot hallott a háta mögül: "Nono!" Hátrafordulva egy kék kabátos emberbe ütközött kutató tekintete, kinek mellén öklömmel PROLICE felirat díszelgett. Innenről összefolytak előtte az események, mint egy kellemes, ámde hosszú este után a kocsmában. Egy ismeretlen szigeten tért magához Adám-konfekcióban, ahol egy segítő kéz hozzávágott egy tomzasságot, amelyre "Zsollika" felirat volt hímelve. "Cserébe a ruháidért. Jövővény!" - hallotta az erces hangot. Kis idő elteltével megállapította, hogy különös szigeten jár, rendőrök, csavargók és mindenféle punkok randalíroznak ezen az istenverte helyen. Ekkor hallott belő a felismerés: a Margitszigeten jár...

Komolyra fordítva a szót egy igen jól sikerült

kalandjátékot hoztak össze a készítők. Régen nem láttunk például ilyen szépen kidolgozott intro-t. A játék nem nélküli az említett játékkategóriának egyetlen fontos elemét sem. Igen szépen megrajolt 3D-ben bolyongunk, mint a híres RPG-kben, párbeszédkelet folytathatunk és mindez magyar nyelven történik. Igaz a magyar nyelv leegyszerűsített változatát használja a program (PI. CSIP RENDŐRLÁNY FENEK - FUT). A kivitelezésre egy rossz szót sem szólhatunk, látszik, hogy az alkotók mindent megtettek a 64 legjeltelesebb kihasználása érdekében. A játékot csúcs grafika, hozzáillő zene és megfelelő kezelhetőség jellemzi.

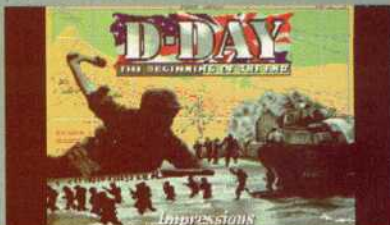
A kezelési útmutatóban részletesen és érthetően le van írva minden ami a játék irányításához szükséges, erre tehát most nem térünk ki. (Azt pedig fel sem tételezzük, hogy valakinek esetleg nem a gyári verzió van a birtokában, vagy ha mégis, neki azt javasoljuk, hogy azonnal adja fel magát...)

Egyelőre ennyi, hiszen terveink szerint a CoV-ban egy részletes leírás is meg fog jelenni róla. A kalandjátékok rajongói bizonyára élvezettel forgatják majd a játékot, a stílust nem kedvelők pedig majd a szemüket...

GETTO&KOZY



D-DAY



Personality: a vezetők tulajdonságainak változtatása.

Combine Groups: a csapatok kombinálása.

Victory Conditions: Rákattintva egy újabb ablak jelentkezik be a különféle állítási lehetőségekkel. Ezek megértéséhez azonban előbb tisztazunk kell néhány dolgot! A játékban helyet kapott egy mérce (Success Bar), amely az erdőviszonyok tükrözésére hivatott, azaz mikor ki van kedvezőbb helyzetben. Ennek a mérlegnek akkor lesz szerepe, ha valamelyik fél valamilyen harci cselekményt hajt végre: harci tetteiért cserébe pontokat kap, amik előrelendítik a győzelemi szerkezet. Alapbeállításban ennyi pontot kaphatunk haditetteinkért. A mellettük lévő nyilacsokkal módosítható, de nem szükséges előlítani. A rend kedvéért a lehetséges akciók: **Combat victory:** egy csata megnyerése
HQ capture: ellenséges főhadiszállás elfoglalása

City capture: város bevétele
Retake city: az ellenség által megszállt város visszavétele

Other city capture: más városok elfoglalása.

Ez nem teljesen világos, de alighanem olyan helységekre vonatkozik, ami eddig nem volt egyik fél birtokában sem.

Effect result by city damage: kapjunk-e vissza-jelzést a városok állapotáról egy-egy tranzakció után (pl. szőnyegbombázás). Yes!!!
Success Bar: letéveszen-e a fent említett mérce.
Max. points: a lehető legtöbb elérhető pont ennyit lesz.

City capture: el lehessen foglalni városokat vagy sem.

lelek. Ha egy helyen több csapat is tartózkodik (például a hajókon), akkor egy clickre ezek kiíródnak egymás alá a képernyő közepén megjelenő ablakban, vagy feltrá a második sorban cserélődnek a kiírások. Míg az ablakok esetében rá kell nyomni a csapatot jelképező kis négyzetre, addig a második variációnál elég ha csak a nekünk kellő egység neve olvasható a bal felső sarkokban (bal clickkel a kijelölt helyre mozognak, ha van elég mozgáspontjuk).

A térkép finomabb mozgatása az alul, illetve oldalaltálható nyílak segítségével történhet. Ha viszont egyből a nyílak között mozgó légiállapot valamelyikére kattintunk, nagyobb léptékű mozgásra nyílik lehetőségünk. A harmadik esetben a kicsinyített térképen mozoghatunk szabadon. Nem felelkezhethetünk meg azonban a jobb alsó sarkokban lévő (a kis nyílak által közrefogott) fehér négyzet, amelyre ráléve a térkép négyzetarcsos formátumot fog ölteni.

FILE
Save+Load: mentés/töltés. Bal click végrehajtás, jobb clickkel pedig visszatáncolhatunk.

Restart: vissza az első select triumvirátushoz (Standard Game, Save).

Exit to DOS: exit to dos.

OPTIONS

Map Scroll: itt mahánálhatunk atlaszunk görgetésének sebességével.

Game Speed: ez az egész játék gyorsaságára fog vonatkozni (sajnos nem elegendő).

Display Detail: grafikai felbontás változtatása.

Fog of War: ezzel a ponttal kombinálhatjuk meg az időjárás a játékba. Arról majd lenyomatunk egy kis táblázatot, hogy ez a FOG milyen következményekkel FOG járni.

Sound Effects & Tunes: zene, fegyverropogás, dobzsolók, indulók, golyók futtyulása be/ki.

Unit Supply: az ideális ellátottság beállítás. Válaszunk nem lehet ketésges...

Quick Fight: a gyors beállító panel k/ke kapcsológátása

Easy Fight: rutintalanabb stratégiák itt bulíthatják le ellenfelek kombinációs képességét. Ha netán humanoid ellen játszunk, akkor inkább néhány hordó sörrel legyünk kísérletet ilyen ravasz akcióra. Vigyázzunk, mert Getto és CoVboy esetében a fent említett szer inverz hatást vált ki, és úgy levernek minket, mint atom! (? — CoVboy)

Input Result: mivel személyesen szeretnénk beleszólni a csatákba, maradjon csak ON-on.

Ideén volt ötven éve annak, hogy a szövetséges haderők partra szálltak Normandiában, s közel két hónap alatt 1 millió embert tettek partra Franciaországban. A mi feladatunk sem lesz más a programban, minthogy ezt a bravúr megismételjük. Sőt, amellett, hogy csapatainkat a két jutatunk Normandiába a kodosAlbionból, tovább kell nyomulnunk a kontinens belseje (pontosabban Németország) felé. Pedagógiai kérdőjelek a németekkel is kísérletezhetnek, de az első néhány kör után számukra is nyilvánvaló lesz, hogy a történelmi megítélés mellett itt sem lehet olyan könnyen megváltóztatni. Ezért az első néhány menetben rutin hiányában inkább a szövetségesekkel próbálkozzunk.

Kis töltegetés után egy klassz állóképet csodálhatunk meg, némi induló kísérletben. Egy kattintás az egéren, s kezdődik veszi a menüörüllet. Elsőként egy hármias menüvel találhatjuk szembe magunkat, az egyszerűség kedvéért kezdjük alulról.

Historical Scen. történelmi küldetések, 3 szituáció közül válogathatunk, de érdekes módon az első kettő között kísérleties hasonlóságot váltunk felfedezem! Mi ugyan nem erőltetjük ezt a játékstílust, de azért a leírás vége felé néhány szó erejéig visszatérünk rá, hogy milyen lehetőségeket rejt ez a menü magában igazából.

Load/Save Game: szokásos töltés/mentés opciók, érdemes lesz elég gyakran használni. A műveletek egyébként Save Disket igényelnek.

Standard Game: komplett háború. Miután a megörögzött stratégiák megint beléjük maradtak, nyomjunk rá a menüre. Három újabb választási lehetőség. Az elején arról agyváltunk, tehát nyomjunk az Allies-re a German helyett. Two Players változat csak időmódlimos nyugdíjasoknak!

A játékképernyő
Szemeinket vessük mindjárt a felső sora, ahol négy menüt látunk. Jobbra a pontos dátumot találjuk, ami 1944 június 6. Egy sornal lejjebb ugorva az aktuális (a kurzor által a térképen befogott) egységünk neve pillantható meg. Ha minden igaz, akkor ez a startnál a 82. légideszantadosztály egyik eljörnyös alakulata. A csik jobb szélén találunk utalást a terepre, ill. az időjárásra, amit egy digitalizált hang mond el, néhány animációval gyéglve.

Mindenképpöt néhány mondat a térképről. Atlaszunkon a harci egységeket kis négyzetek jelölik, értelemszerűen a zoldék vagyunk mi, a szürkék pedig az ellenség. A katonai tömbök magukon viselik az elnevezésükből származó betűje-

Monty Python álvakond tábornok

September 17, 1944: Operation MARKET-GARDEN

By mid-September, the Allies had made such speedy progress across France that Eisenhower considered it possible that the war might be ended before the year was up. In hopes of speeding this happy outcome, he approved a risky plan put forth by General Montgomery called Operation Market-Garden. The first stage, Market, involved airborne drops into Holland to take seven bridges. The paratroopers would then be met by an armored division driving up the Zuider Zee from the south. Next, the unified forces would move east, make an end-run around the fortified line of German defenses called the Western wall, and then strike south to

EXIT SHOW FINISHED



BATTLE STRENGTH
ALLIED LOSSES

ACTIVE	AIRCRAFT
13,600	Fighters 3,000
51	F-Bombers 100
1,330	N-Bombers 500
5	Bombers 4,300.
1,182	
ES	0
16	
ACTIVE	AIRCRAFT
13,800	Fighters 150
16	F-Bombers 140
1,182	N-Bombers 5
16	Bombers 140
1,250	
14	

FINISHED



Müller Mihály (ex)alhonvéd katonagazdáltyánya (Gyűjtőknek féláron...)

ny: ennek a városnak az elfoglalásáig art a játék. Alapállapotban ez ugyiszer Berlin.
End by 3rd May 1945: a dátum jelzés napon végelérjenek-e szervezéseink vagy sem.
 Ha első felindulásunkban össze-vissza nyomkodunk mindent, és az opcióit sikeresen elállítottuk, holott igazából nem is akartunk megváltoztatni semmit, akkor cikkejünk a DEFAULT fejratra, és minden visszaáll standard helyzetbe.

STATS:
 Alapos áttekintést kaphatunk a saját, ill. az ellenségünk veszteségeiről, valamint a még pályán maradt egységek létszámáról mind szárazföldi, mind légi vonatkozásban.

MAP:
Place Name: a helységnevek kijelzésének beállítására.

Country Name: hasonlóképpen járhatunk el az országnevekkel.

View Owner: az A (szövetséges) és G (német) betűjelzések ki/bekapcsolása. A jelöléseink akkor van szerepe, ha rákérdezzünk a városok hovatartozására.

Supply: az utánpótlás kijelzésének változtatása.
Disrupted: a megsemmisített egységek megjelenítése. Ha Yes, akkor az egység négyzetében felosztásuk esetén egy D betű kerül, és később is jelzi, hogy hol haláloztak el.

Aircraft: az egységek kijelzéseinek változtatása. Mutathatja mindkettőt (Both), csak a szárazföldi (Land), vagy csak a légi egységeket (Aircraft).

Ez a négy pontot megtehetjük az oldalsó információs panelel is a VIEW ablakban.

Ground Change: ha bekapsoljuk, az időjárás hatással lesz a talaj állapotára, az pedig a mozgásunkra.

DISPLAY WINDOW:
 Az ablak bal felső sarkában lévő térkép mellett két négyzet, amelyek közül a felső az éppen aktuális csapatunk jelképezi, de utána szöveges formában is megjelenik az egység. Az alsó négyzetben a talaj típusa található (frott formában is).

A **Move Points** téglalap mellett az egységünk mozgáspontjait jeleníti meg a program, a **Quality** fejrattal pedig katonáink állapotát diszleg. A miniatúra alatt elhelyezkedő +/- a hadtestek közötti lapozást szolgálja. A kiválasztott egység létszáma a **Men** ikonnál tanulmányozható. Sokszor apró, rövidtávú jelenik meg utána, ami becsült jelent. Ez azért fordulhat elő, mert az ellenségnek valónálkint nagyobb csoportokról a hírszerzésünk nem mindig tud pontos információkat nyújtani. A **Men**-re kattintva egy info-ablak varázsolódik elénk. A haderő (**Army Strength**) alatt kilábil, hogy hány hadosztály van a groupban, lejjebb pedig a létszám, gyalogosokra (**Infantry**), páncélosokra (**Armor**), valamint tüzérségi egységekre (**Artillery**) kivételre.

LIST DIVISION:
Division Detail után elolvashatjuk a csapat teljes megnevezését, és a parancsnok (**Commander**) nevét.

Division Type: az egység fegyverneme. **Men** és **Quality:** már volt róla szó.

Weapons: Harcosaink által birtokolt fegyvertípusok, mögötte százalékos elosztásban. A harcászati eszközök közötti eltérésekről majd később.

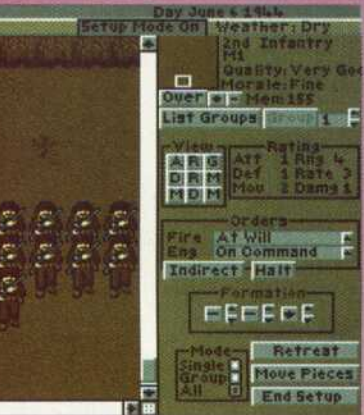
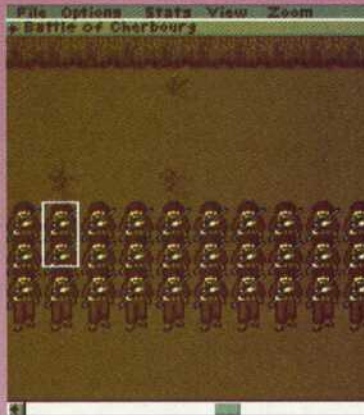
Location: a tartózkodási hely koordinátákkal megadva. Az egyszerűség kedvéért a programozók megadták a viszonyított helyzetüket is (pl. near St. Malo: St. Malo közelében).

Orders: ezt a parancsot kapták legutóbb.
Status: Szatusz. Ha még nem kavartunk velük ebben a körben, akkor **READY**, egyébként **MOVE COMPLETE**.

Split: a melléte lévő kapcsolókkal lehet az egységünket felezni (50%), harmadolni (34%), vagy negyedeelni (15%). Ha összevonni szeretnénk egységünket, akkor keressük meg a szétválasztott fiúkat, majd **Transfer**, végül **Perform**. A gép elkezd őket visszaidézni az eredeti hadosztályba, és ezt addig ismételiük, amíg a kívánt felállást sikerül megvalósítani.

Next/Previous: lapozgatás a kartóképek között. Kérhetjük a soron következő, ill. visszatáncolhatunk az előző lapra.

Disband: alakulatunk felosztására.
Change Army: Segítségével hozzájutunk bármely egységünk adataihoz. Lehetőség nyílik a különféle létszámok módosításokra is. A **Personality** kapcsoló a személyes tulajdonságokat fedi: **Loyal**: hűség; **Independent**: önálló; **Aggressive**: az **Glory Hound**; csak a dicsőségre hajl; **Brash**: hetyke; **Cautious**: óvatos. (Nem egy hátrány!); **Defensive**: biztonsági já-



Német turisták érkeztek látogatóba. Mind ugyanannál a szabónál dolgoztak

tékos; **Loss Avare**: vakisi a helyzet felismerésben. **Determined**: határozott. **Az Attack** és **Defensive Skill** a támadó és védekező képességét határozza meg. A legkirályiabbaknak **Very High** besorolásuk van. **Az Opposition** egy kis csaláslar a lehetőséget, mert itt a német vezetők képességet is befolyásolhatjuk. A **Default** választásával minden visszai az eredeti helyzetbe, a **Random** pedig véletlenszerűen generálja a fejesek hozzáértését. **Finish** visszalepés a főképpenyőre.

History: áttekinthet az előző lezajlott hadi eseményekről. Az első lapon (VICTORY) a győztesek szempontjából vannak csoportosítva a csaták. Dátum, csata neve, ki volt a támadó, s végül ki nyerte az ütközetet. A veszteségekről (OTHER LOSSES) is hírt kaphatunk. A másik lapon (LOSSES) is látható a dátum és a csata megnevezése, de a veszteségekre koncentrált a statisztika, lebontva azt csatlakra, illetve összegezve az egész háborúra (TOTAL BATTLE LOSSES).

Status: állapot. Lásd **List Division**.
SPECIAL ORDERS:
 Az adott egységre vonatkozó speciális utasítások.

Fortify: brigádunk különböző terepakadályokat húz fel az adott helyszínen, amelyek jelentősen megnehezítik némcsek az ellenfél gyalogosainak, de motorizált egységeink mozgását is.

Board Ship/Train: hajóra, vagy vonatra szállni. Fránkón lehet vele haladni, de a szállító jármű már csak a következő körben mozdhat.

Destroy Structure: megsemmisíthetjük vele az ellenség kikötőit, reptereit, vasútvonait.

Strategic Bombing: ajándékcsomagokat küldhetünk az ellenfélnek. Alljunk a kiválasztott négy zetre és bumm! sakalaka... Gépeink a következő körben automatikusan visszatérnek valamelyik repterünkre, hogy feltöltsék magukat.

Indirect Bombing: légi támogatás csapatainknak az ütközetek során.

Dogfights: légitcsata, eredményét a gép generálja a harcoló felek gépeinek függvényében.

Természetesen csak azok mellett virít a fekete gömbök, amelynek a végrehajtását a körülmények lehetővé teszik.

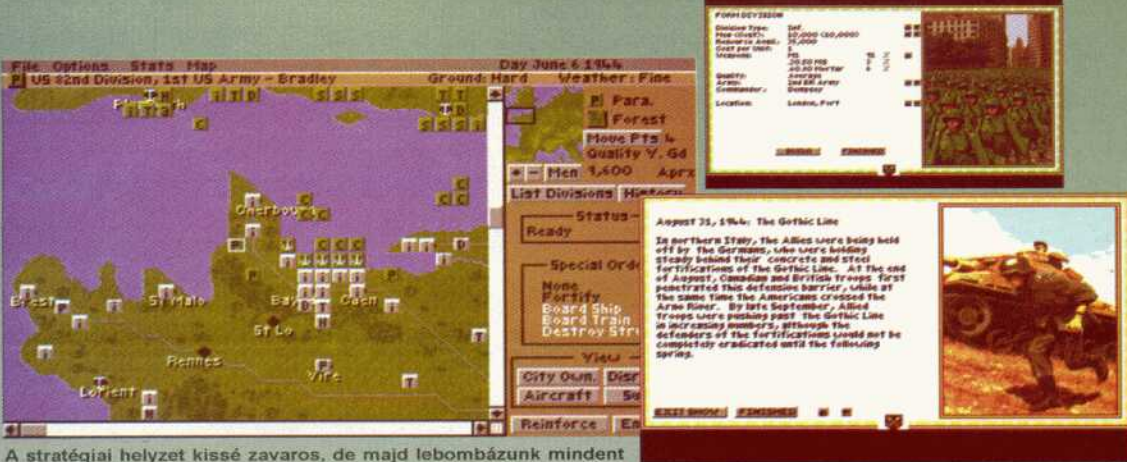
Reinforce: megerősítés, utánpótlás. A **Reinforcement**-képpenyő bal oldalán egy térképet látunk, balra egy újabb ablak teli kapcsolókkal, fent pedig a főképpenyőről már ismerett Menu Bar-hoz hasonlóan elrendezés.

About: a játék verziószámát adja.

Events: az első opció bekapsolásával a történelmi eseménynaptár az aktuális naptól fog indolni (**On this day**). A másik lehetőséggel (**Run events**) kezdetét veszi a hadikalendárium. Beszámoló fontos eseményekről, híres személyekről, tanktipusokról, stb. Szóval igazán áttekinthet ad a korszakról, és át tanulmányozhatunk egy-egy oldalt, akkor a **Finished**-re nyomva lapozhatunk, ha pedig meguntuk az olvasgatást, az **Exit Show**-val kiszállhatunk.

"Blood, sweat and tears... and No Sports"





A stratégiai helyzet kissé zavaros, de majd lebombázzunk mindent

azokat. (Reális effekt. A D-napon is az volt Eisenhowerék legnagyobb problémája, hogy a németek nem téval és süteménnyel várták őket a parton... — CoVboy) Cselekvésre csak akkor kerülhet sor, ha már az összes egységünk előmozdult a hajókól.

Érdekes dolog az is, hogy a páncélosok milyen védtelennek tűnnek, ugyanis a legtöbbszor kegyetlen gyorsasággal fogynak ahhoz képest, hogy sokszor csak gyalogosok támadják őket. Ezért őket ne gyalogos csapatokra küldjük, hanem nekik megfelelő alakulatokra, mert különben a "sok lúd, disznó győz"-elv fog diadalmaskodni.

Ha rosszul áll a szénánk, válasszunk a menekülést. Embervesztés nélkül valószínűleg nem fogjuk megúszni, de még így is jobban járunk, mintha az egész brigádod hagyánánk elveszni a csatamezőn. Számunkra logikusnak lúnt volna, ha a nagybecsű alkotók beépítettek volna a játékba egy olyan lehetőséget, hogy a sérült csapatokat összevonva új hadsereget alkossunk.

A küzdelmet egyébként érdemes távolnázetből szemlélni, mert az áttekinthető gyorsabb reagálást eredményez.

Az Autoplay funkciót SOHA ne válasszuk, mert az Amigánknak (ll. PC-nknek) könnyen maga felé hajolhat a keze. Sokkal jobban járunk, ha magunk manipuláljuk az egységeket.

A csata megkezdése előtt a sereget mozgassuk az ellenfél közelébe, és csak ezután jelöljük ki a kiírtandó csapatokat. Az egész bandát egy tömegben mozgatni meglehetősen suta dolog, és nem is ajánlott. Az ellenség általában elég jól sáfarkodik meg a leggyengébb haderejével is, és megosztva mozgattja a csapatokat. Tegyük ki is ezt, hogy a lehető legnagyobb pusztítást vívessük végbe az ellenfél sora között.

Fontos megjegyezni, hogy egy-egy küzdelem lezárásakor (a vesztéséig tartó megtekintése után) lehetőségünk van a csapatok fejlesztésére (rosszabb esetben a felosztására). A harc befejezésekor kapunk egy táblázatot, ami az egységek neveit tartalmazza. Amelyik "Must..."-tal van megjelölve, az automatikus fejlesztés meggyeresztül. A többi hadtest viszonyait bal oldalon alakíthatjuk. Érdemes keveset hibáznai az embervesztés szempontjából, ezért ha nincsenek tankok az ellenfél sora között, a miénket nyugodtan uszítsuk a gyalogságra.

A csatamező látképet a nyílakkal görgethetjük, de ha a nyílak melletti/feletti téglalapokra nyomunk egy bal clicket, akkor durvánabb léptékké scrollozásra is lehetőségünk lesz. Ezt egyébként óvatosan kezeljük, mivel szörnyen idegesítő lehet ha állandóan ugrál a kép a darabos mozgatlanság miatt.

Ha az ördöklés tengeri csata keretében zajlik le, ne felejtjük el a hajóinkat átmozgítani a tülpartra (Képzavar a láthatáron... Stefa). Amint "földet fogtak" a drágák, kezdik kibővíteni magukból az egységeinket. Szárazföldi csatánál ez a kellemetlenség nem létezik.

A Formation ikonokat mi egyáltalán nem használtuk, ha csoportot akarunk toborozni, arra ott van a Single, vagy Group menüpont.

A képernyő felső csíkjában láthatjuk a csata nevét, tőle jobbra az időjárás viszonyokat.

A játékban megvan az utánpótlás lehetősége is, de őszintén szöveim ki még nem nagyon nyúlunk ehhez, mert csapatainkból mindig volt elég, így többnyire lekasztolták a derék német hadsereget. Csak érdekesességként: volt olyan alkalom, amikor a mi kis 12000 fős hadosztályunk egy 365 emberről fritz bandába bontott. Az eredmény talán nem kell részletezni...

HISTORICAL SCENARIO:

Mint azt már a cikk elején elszavaltuk az első két scenario között nem tudjuk, hogy mi lehet az alapvető különbség. A RACE TO BERLIN versenyfutás a német fővárosért, a NORMANDY BREAKOUT konkrétan a partszállási szimulálma. A BATTLE OF BULGE pedig a szárazföld belségi differencia, a gép a feladat teljesítése után valószínűleg egyből véget vet a szórakozásunknak. Ha valamelyiket kiválasztottuk, akkor az ALTER YES/NO ikon jelenik meg. Ha igennel felvölünk akkor lehetőségek nyílnak néhány módosításra. A jobb oldalt megjelenő ablakban a Disband segítségével eltörölhetünk egységeket, a Make-ke pedig létrehozhatunk szövetséges csapatokat szintűm, mint németeket. A SET POINT táblázatban a kiindulási kikötők koordinátáit változtathatjuk meg. A VIEW CITY OWNER a városok hovatartozását írja ki, a Stats statisztikát ad. A RECRUIT feliratra clickelve növelhetjük a rendelkezésünkre álló RESOURCE pontok számát (mert csökkenteni ugyan ki a fene akarat a magáé?) El, új beállítás az Adjust-lal fogadhatjuk el. Végül az END SETUP után megkezdődik a játék.

Az előbbi lehetőségek használataival gyakorlatilag bármilyen felállást létrehozhatunk, vagy például megismételhetünk sorsordító csatákat.

Alapvető pontozás a támadó- (attack), védekező- (defense) és mozgási (movement) pontok a típusokból belől a következőképpen alakulnak: Gyalogság (INFANTRY): 1-1-2
Harcoscsiszók (TANK): 3-3-3
Tüzérség (ARTILLERY): 1-1-1
Fegyverpontok: a következő lista a különböző fegyverfélések hatótávolságát (Range) (térképnyelvezetben), a tüzelés hatékonyságát (Rate of Fire), valamint a tüzelés erejét mutatja be (Power):

- INFANTRY WEAPONS:**
M1: 4-3-1
Lee Enfield: 4-3-1
Mauser: 4-3-1
Thompson: 2-4-1
Sten Submachinegun: 2-4-1
MP40: 2-4-1
30 és 50 MG: 10-5-1
LMG: 4-5-1
60 és .80 Mortar: 16-2-3

FIGHT DIVISION

Division Type:	Inf	30000	30000
Division Size:	30000	30000	30000
Division Name:	1st US Army - Bradley		
Location:	London, Fort		

August 25, 1944: The Gothic Line

In northern Italy, the Allies were being held off by the Germans, who were leading their counter-attack against the defences of the Gothic Line. At the end of August, Canadian and British troops first breached the defensive barrier, while at the same time the Americans crossed the Arno River. By late September, Allied troops were pushing past the Gothic Line in increasing numbers, although the defenders of the fortifications could not be completely eradicated until the following spring.

- TANKS:**
Sherman: M4 37-2-3
Stuart: M5 29-2-3
M7: 44-2-3
Churchill: 37-2-3
Cromwell: 37-2-3
Panzer IV: 37-2-3
Panther: 37-2-3
Wespe: 42-2-3
- ARTILLERY WEAPONS:**
150mm Howitzer: 117-1-3
155mm Howitzer: 49-1-3
105mm Howitzer: 44-2-3
155mm Gun: 84-1-3
4.5 Gun: 49-1-3
25 Pounder: 49-1-3
6 Pounder: 10-2-3

Terrain: a látási típusa gyakran lesz hatással az egységeidre: amikor majd mozgálni akarod őket, vagy harcolni kívánsz velük a csatamezőn, ekkor nem árt majd figyelembevenni a következő szabályokat a fajlajpus/mozgás/harci effektus függvényében:

- Mező/ideális/ideális
- Folyó/lassú/hehéz a támadás és a védekezés
- Erdő/lassú/könnyebb a védekezés
- Dombtető/lassú/könnyebb a védekezés és a támadás
- Barikád/lassú/könnyebb a védekezés
- Tenger/lassú/hehéz a védekezés és a támadás
- Tengerpart/lassú/hehézebb a védekezés és a támadás
- Épületek/lassú/könnyebb a védekezés
- Bánya/lassú/ideális
- Weather and Visibility: időjárás és a látási viszonyok összefüggését tükrözi. Amikor az időjárás be van kapcsolva, a látási viszonyok jelentősen romlanak az alábbiak szerint:
 - Száras idő: 16 négyzet
 - Nedves, esős: 12 négyzet
 - Havas: 8 négyzet
 - Ködös: 4 négyzet
- Maga a program egyébként gyanúsán emlékeztet egy stilusbeli társára. Már a tesztelés elején feltűnt, hogy mind a menükezelése, mind pedig az ötlei egy bizonyos BLUE & GRAY c. stíffal mutat fel rokon vonásokat. Ráadásul pusztán véletlenségből mindkét game Impressions gyártmánya. A kapott ké alapján nekünk az volt a "benyomásunk", hogy a történelem mellett az Impressions is ismétli önmagát. Ennek ellenére is nagyon ki vagyunk békülve az anyaggal, mert a téma érdekes, és a maximálisan túlbőlyömlött kezelés is viszonylag gyorsan (egy-két év gyakorlás után) elsajátható. A hanghatások igazán csak a csatározásnéknél figyelemreméltóak, a "zenéről" viszont jobb nem szólni... (bár ebben a programban nem is ez a lényeg!) Megszállott stratégáknak feltétlenül ajánljuk beszerznie, de aki már kiöröngöte magát a BLUE & GRAY-jel, az inkább hanyagolja. Összegezve: max 80%!

Aladdin (A500/A1200/CD-32)

A Virgin Games a SEGA és a SNES konzolok után Amigára is megjelentette az év egyik legkiemelkedőbb mászkálós/ügyességi játékát, ami a rajzfilmhez hasonló grafikát és hanghatásokat használt fel. A játékban Aladdint irányítjuk, akinek a késdobáló örökön, kigyóbüvölökön, kigyókon és egyéb más akadályokon kell átvergőnie magát ahhoz, hogy megmentse szerelmét a gonosz Jaffar karmal közül. Egy újabb nagy dobás a LION KING mellett.

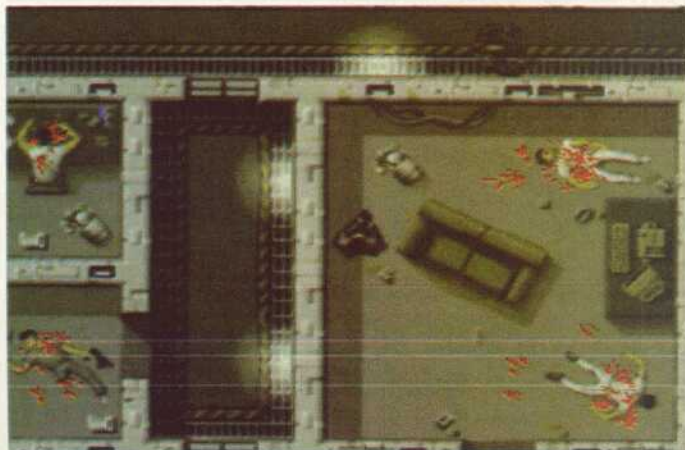


Cannon Fodder 2 (A500/A1200/CD-32)

A CANNON FODDER egy évvel ezelőtti sikere után megérkezett a várta második rész. A grafika abszolút nem változott semmit sem, tulajdonképpen arról van szó, hogy csak a pályákat cserélték ki az első részhez képest, és azokon elhíntettek néhány kócska objectet. Ja, ha valaki nem ismerné az első részt, annak megsűgjük, hogy az egy lövöldözős játék, amelyben néhány azonosíthatatlan fajtájú zöldségből álló kommandóval kell körbe-körbe totyognunk, és ledurrogatni rengeteg hasonlóan azonosíthatatlan fajtájú hasonlóan zöldeket. Aki egyszer játszott vele, az egyszerűen nem bírta abbahagyni. (Amíg le nem fogyott...) A híresztelésekkel ellentétben a második rész semmi lényeges újítást nem tartalmaz. Kíváncsiak lennénk, hogy mi tartott ezen ennyi ideig?!

Alien Breed 2: Tower Assault (A500/A1200/CD-32)

Támadnak az idegenek! (Ismerkedési estek available...) Itt az ALIEN BREED várta második folytatása az első és a Special Edition részek után. A feladat semmit sem változott: Őj, pusztíts, s a haza fényre derül... avagy mentesük meg a galaxist az alienektől. Aki eddig még nem jött rá, egy vérbeli lövöldözős játékról van szó. Aki szereli, ha kicsiny lakását a monitoron feltűnő szétdarabolt tetemek teszik lakályossá, annak mindenképpen tetszeni fog az új móka, hiszen a 'Rohamtorony'-ban (rendkívül szabad fordítás) ezt a műsort akár 55 szinten keresztül is nyomathatja. Ha nem retteg a BSA rátörő kommandóitól és a tréneres töréssel tölti az idejét (de ilyet egyszerűen elképzelni sem tudunk), akkor még jobban fog menni az ügy, mert akárcsak az első részben, itt is csak az idő lesz az ellene (az is csak addig, amíg nem nyom egy billentyűt a következő szinthez.



AMIGA NEWS



Crystal Dragon (A500/A1200)

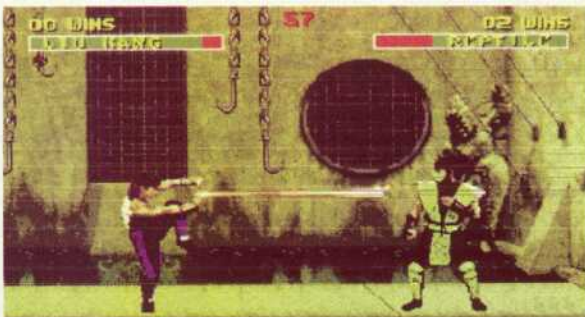
A program egy kitűnő szerepjáték, amely első látásra a BEHOLDER-ekre és a BLACK CRYPT-re hasonlít talán túlságosan is. A történet mindentelre zürös dungeonokban játszódik, ronda szörnyekkel, kristályokkal, sárkányokkal, kristálysárkányokkal, meg mindenféle RPG-kellékkel, és nem utolsósorban kitűnő hanghatásokkal tarkítva. Az angol kultúrteror ellen tiltakozó Goethe-rajongók örülhetnek: a játékból német nyelvű változat is megjelent. (Bocs, hogy nincs kép a játékból, de a legszebb screenshotot CoVboy felhasználta igazolványképek vadonatúj BKV-bérletéhez.) (Reális effektus. Aztán ezenkívül ott van még a lehetőség, hogy előfizetek a Kiskegyedre, vagy mondjuk megválaszolok egyetlen levelet is - Netudki)

Shaq-fu (A500/A1200)

Egy szép verekedős játék, amelyben a főszerepet egy kosárlabdázó kapta, akit történetesen Shaq O'Neillnek hívnak. Hiányoljuk belőle az arcade-effektusokat, melzben koszarastul-mindenestül ki kell tépnünk a helyéből a plexiből készült palánkot, ellenben a játékban rengeteg variáció van ütésekre és rúgásokra, amelyeket jól begyakorolva előbb-utóbb egy Adidas-reklámfilm kellős közepén találjuk magunkat. Vagy Nike-ban. Az, hogy cipő, az biztos. (Van még a Martens, mást azonban már nem nagyon ismerek - CoVboy) Lényeg az, hogy a tizenkét ellenséges reklámpropagandista hosszú időre le fogja kötni a stílus szerelmeseit.

Mortal Combat 2 (A500/A1200)

Na, most jön az a nagy sláger, amire az eleje óta spórolunk: MORTAL COMBAT 2. A régen beharagozott program végre itt van Amigára is. Újabb harcosokkal bővült a skála, de régebbi kedvenceinkkel is játszhatunk. Vannak mindenféle tyúkok is, úgymint Mileena és Kitana, akiket úgyszintén meg kell rugdosni meg csapkodni. Ez ellen szerény lelkünk igencsak berzenkedik. Márcsak azért is, mert ha ismeretelünk nem csalsnak, akkor a nőkel való kommunikációnak vannak ennél sokkal inkább kellemesebb változatai is. (Jól mondja, fiam. Eppen ezért a Gettoval együtt kérünk minden Csilla névre hallgató lányt, hogy erről a témáról elbeszéljünk velük. Meg minden nem Csilla névre hallgató lányt is - CoVboy) A játék az első részhez képest lényeges minőségi javulást mutat. A küzdelmek befejezése háromféle módon lehetséges: Fatality (egyéni kivégzés), Babality (humoros kivégzés), vagy Friendship, azaz békekötés.



Lords of the Realm (A500/A1200)

Első látásra rögtön a DEFENDER OF THE CROWN jutott az eszünkbe. Másodikra is. Harmadikra felfedeztük, hogy valamelyik lemez a negyedik dimenzióba diffundált. (Nem baj, veszünk még egyet a sarki szoftverbutikban.) A jó öreg DOC úgy látszik az idők végezetéig mintául fog szolgálni bármilyen stratégiai játéknak, ami a középkorban játszódik és megpróbál valami olyan szellemi élményt nyújtani a játékosnak, amire egy lövöldözős program képtelen. Amikor nem csak a zenét, hanem az igényes kivitelezést megpillantottuk, rájöttünk, ez egyszer az Impressions valóban valami nagyot alkotott. (Cool guy: 'megpillantotta a zenét'. Vajon melyik szoftveredében kapható az az implant, amivel látni lehet a hangot? - CoVboy) A történet -mint már említettük - a középkori Angliában játszódik, teljesen a la DOC, csodálatos hanghatásokkal fűszerezve. Reméljük, az Impressions tartja ezt a szintet a jövőben is.

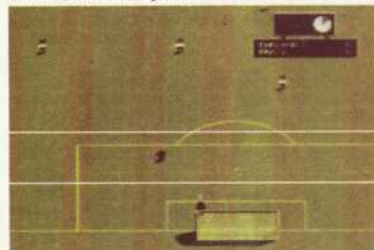


SimCity 2000 (A1200/CD-32)

A hírekkel ellentétben Amigára is megjelent a Maxis gondozásában a SIM-sorozat legújabb darabja. Igaz, a szükséges minimális memória mérete 4 Mbyte, és a program csak nagyfelbontáson működik. Remélhetőleg senkinek nem kell bemutatni ezeket a gazdasági/stratégiai/életjáték/meg még a jóég tudja milyen játékokat - aki nem játszott még ilyenekkel, az nem is igazán tudja, mit jelent az, ha az ember igazán JÁTSZIK. Méltatni igazán nem is tudjuk: legyen elég annyi, hogy pontosan megfelel azoknak az elvárásoknak, amit az ember egy igazi játékkal szemben támaszt. A grafika mellett a hanghatások is kiemelkedőek. A gazdasági szimulációk terén mindenképpen az az első helyen áll, így tehát méltó folytatása a Sim-sorozatnak. Mit lehet még mondani róla? Mindenképpen szerezz be!

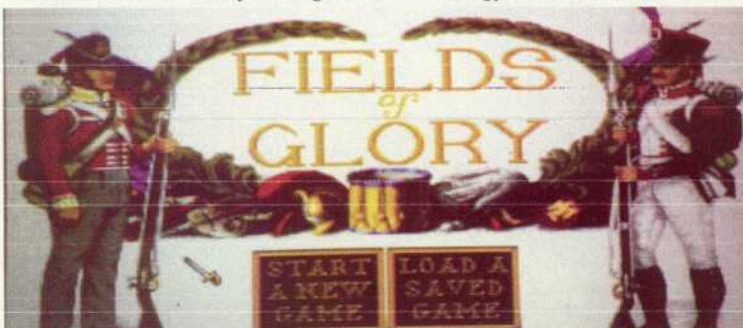
Futball Glory (A500/1200)

Újabb móka a sportprogramok kedvelőinek, főleg azoknak, akik párosban szeretik nyomtatni a dolgokat. (Az olyan unalmas tud lenni, ahogy a gép hinti a gólokat... Ki akar magyar szövetségi kapitányt szimulálni?!) Több mondánivaló nem nagyon van róla - szaladj el a szélén, add be, fejeid be!



Fields of Glory (A500/A1200/CD-32)

A Microprose a PC-s verzió sikere után megjelentette Amigára is ezt a stratégiai programot, ami az előzetes infókhoz képest nagy csalódsást okozott. A program alap A1200-ason is lassú, nem beszélve az 500-as verzióról. A story megegyezik a PC-n megismerttel: a napóleoni háborúk csatáin küzdhetjük át magunkat a franciák, vagy ellenfeleik oldalán.



C64 FELHASZNÁLÓI ROVAT

Raster-redőny

Gondolom ennek az effektnek van normális elnevezése is: DEMO-ban gyakran alkalmazták, a képernyőn a háttérben redőnyszerűen végigsuhanó rasztercsíkot állít elő. A programban beállítunk egy olyan rasztercsíkokból álló sávot, amelyben 8-as lépésközzel egyre növekvő (tehát megnyíló), majd csökkenő (csukódó) csíkok találhatók (az 'üres' részekben a háttérszín látszik). Ezt a sávot tologatjuk a memóriában 8-as lépésközzel. Aból a területből, amelyen a sávot végigtoljuk, egy rövidebb részt a megszakításban a képernyőre másolunk (a háttér- és keretszínbe), így, ha itt halad át, láthatóvá válik a redőny. A redőzés néhány másodperces szünet után suhan csak át a képernyőn, tehát nem sűrűn egymás után, így nem hoz létre zavaró villódzást. Most jöjjön a program:

```

C000          .OPT 00
C000          *=$C000
C000 A2 63    LDX #99
C002 A9 00    LDA #0
C004 9D 79 C1 V4 STA CO,X
C007 9D DD C1 STA CO+100,X
C00A 9D 41 C2 STA CO+200,X
C00D CA      DEX
C00E 10 F4   BPL V4
C010 78     SEI
C011 A9 7F   LDA #57F
C013 8D 0D DC STA $DC0D
C016 A9 81   LDA #81
C018 8D 1A D0 STA $D01A
C01B A9 3D   LDA #<II
C01D 8D 14 03 STA $0314
C020 A9 C0   LDA #>II
C022 8D 15 03 STA $0315
C025 A9 31   LDA #931
C027 8D 12 D0 STA $D012
C02A A9 1B   LDA $1B
C02C 8D 11 D0 STA $D011
C02F A9 79   LDA #<CO
C031 85 FD   STA $FB
C033 A9 C1   LDA #>CO
C035 85 FE   STA $FE
C037 A9 00   LDA #0
C039 85 FB   STA $FB
C03B 58     CLI
C03C 60     RTS
C03D EE 19 D0 II INC $D019
C040 A2 0F   LDX #90F
C042 CA      V1 DEX
C043 D0 FD   BNE V1
C045 BD DD C1 V2 LDA CO+100,X
C048 8D 20 D0 STA $D020
C04B 8D 21 D0 STA $D021
C04E BC 99 C0 LDA LO,X
C051 88     V3 DEY
C052 D0 FD   BNE V3
C054 E8     INX
C055 E0 68   CPX #104
C057 D0 EC   BNE V2
C059 A9 00   LDA #0
C05B 8D 20 D0 STA $D020
C05E 8D 21 D0 STA $D021
C061 E6 FB   INC $FB
C063 A5 FB   LDA $FB
C065 C9 03   CMP #3

```

```

C067 D0 2D   BNE RT
C069 A9 00   LDA #0
C06B 85 FB   STA $FB
C06D A0 00   T2 LDY #0
C06F B9 01 C1 V7 LDA C2,Y
C072 91 FD   STA ($FD),Y
C074 C8     INY
C075 C0 78   CPY #120
C077 D0 F6   BNE V7
C079 A5 FD   LDA $FD
C07B 18     CLC
C07C 69 08   ADC #8
C07E 90 02   BCC T3
C080 E6 FE   INC $FE
C082 85 FD   T3 STA $FD
C084 A6 FE   LDX $FE
C086 E0 C3   CPFX #>CO+400
C088 D0 0C   BNE RT
C08A C9 09   CMP #<CO+400
C08C D0 08   BNE RT
C08E A9 79   LDA #<CO
C090 85 FD   STA $FD
C092 A9 C1   LDA #>CO
C094 85 FE   STA $FE
C096 4C 31 EA RT JMP $EA31
C099          LO .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0A1          .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0A9          .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0B1          .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C0B9          .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0C1          .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0C9          .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0D1          .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0D9          .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0E1          .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C0E9          .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0F1          .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C0F9          .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C101          C2 .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C109          .BYTE6,0,0,0,0,0,0,0
C111          .BYTE6,14,0,0,0,0,0,0
C119          .BYTE6,14,3,0,0,0,0,0
C121          .BYTE6,14,3,13,0,0,0,0
C129          .BYTE6,14,3,13,7,0,0,0
C131          .BYTE6,14,3,13,7,10,0,0
C139          .BYTE6,14,3,13,7,10,8,2
C141          .BYTE6,0,3,13,7,10,8,2
C149          .BYTE0,0,0,13,7,10,8,2
C151          .BYTE0,0,0,0,7,10,8,2
C159          .BYTE0,0,0,0,0,10,8,2
C161          .BYTE0,0,0,0,0,0,8,2
C169          .BYTE0,0,0,0,0,0,0,2
C171          .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C179          C0 .BYTE0

```

```

*=$1000
LDX $900
TXA
STA $0400,X
STA $0500,X
STA $0600,X
STA $0700,X
INX
BNE V2
SEI
LDX #901
STA $D01A
DEY
STX $DC0E
STX $3FEF
LDA #<R
STA $0314
LDA #>R
STA $0315
LDA #91B
STA $D011
LDA #92D
STA $D012
CLI
LDA JV
BNE VI
JMP VK
LDX #900
LDY SN,X
BEQ T1
LDA $D012
CMP $D012
BEQ V1
AND #907
ORA #910
STA $D011
DEY
BNE V2
LDA $D012
CLC
ADC #908
CMP $D012
BNE V3
INX
CPX #24
BNE V4
INC $D019
LDX JV
BEQ VG
LDA SN,X
CLC
ADC #904
STA SN+1,X
LDA SN,X
CMP CM,X
BNE VG
DEC JV
LDX JV
LDA CM,X
INX
STA SN,X
INX
STX D1+1
LDA #917
STA $D011
JMP $EA31
SN .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
.VG .BYTE 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
CM .BYTE 204,196,188,180,172,164
.BYTE 156,148,140,132,124,116
.BYTE 108,100,92,84,76,68,60
.BYTE 52,44,36,28,20,12,4
JV .BYTE 24

```

Line Thrower

Ennél időlenebb nevet már ki sem találhatam volna, ugye? (mondjuk a POTTY még időlenebb). A progi lényege, hogy a képernyő soraira drasztikusan hat a gravitációs erő, ennek hatására a sorok kénytelenek egyenként lepotyogni (azért egyenként, mert a sorok közötti kohézió, a sorkohézió is megszűnik...). Talán már mindenki kitalálta, hogy a sorok a raster segítségével távoznak a képernyőről, a már leelőt sorok a képernyő alján, az alsó keret mögött várakoznak (felesleges lebontani, nem fog látszani), amíg az utolsó sor is lepotyog. Tehát a program:

NOISE NOISE NOISE

PC-zöngékkel foglalkozó rovatunk első részében a Microsoft Home-sorozatának néhány zajosabb darabjával foglalkozunk. Aki ezeket jól tűri, birni fogja a következőket is.

Musical Instruments

A program a Microsoft Home-sorozatának egyik tagja. Ennek megfelelően legalább egy alap multimédia gép szükséges a használatához, ami Microsoft-éknél kb. a következők minimumot jelent: 386SX, 2M RAM, 30M HDD (nem kell megjelenni, a szükséges szabad hely csak 550K a Microsoft szerint, nekünk mondjuk 800-ra sikerült), CD-ROM meghajtó, hangkártya, VGA (SVGA erősen ajánlott). Ezenkívül egy min. 3.1-es DOS-ra és egy min. 3.1-es Windows-ra is szükség lesz, no meg egy min. 2.2-es MSCDEX-re. Ajánlatuk kiterjed továbbá fejhallgatóra vagy hangszóróra is, bár kíváncsiak lennénk, hányan próbálkoznak az utóbbiak közül valamelyik nélkül, ha nem lenne odáírva...

Az eddigiekből kiderült már, hogy a program Windows alatt fut csak (mondjuk amennyire tudjuk, a Home sorozat minden tagja csak Windows alatt fut...). Felpakolása rendkívül egyszerű: indítsuk el a Windows-t, majd a Program Manager ablak File menüjének Run pontjával indítsuk el a CD-n található INSTALL.EXE-t. Innenről már megy a dolog magától, kivéve akkor, ha valami gond van a hangkártya-driverünkkel...

Nézzük, mit is találunk a CD-n:
Maga a vezérlőprogram nagyon egyszerű, egy Help-képernyőre emlékeztet, így az opciókról csak röviden:

Contents: A főmenüt adja be. Ugyanezt kapjuk, ha a címképernyőn clickelünk egyet.

Index: Egy lista a programban megtalálható összes hangszerrel.

Back: Vissza az előző képernyőre.

Next: Ugrás a következő képernyőre. Ha éppen egy hangszer van a képernyőn, akkor az ABC-ben utána következő hangszer jön.

Random: Véletlenszerűen választ egy hangszer, és meg is szólaltatja. Megjegyeznék, ha sokáig nem csinálunk semmit, akkor ugyanilyen elven elképzelt beadogatni a hangszereket egymás után.

Options: Itt van egy Copy parancsunk, ami buffer-be pakol, és innen lehet nyomtatni.

Help: Nem igényel különösebb magyarázatot. A főmenüben négy szempont szerint haladhatunk tovább:

Families of Musical Instruments: A hangszereket 5 családra osztották, sorban húros hangszerek (strings), billentyűs hangszerek (keyboards), ütős hangszerek (percussion), fafúvósok (woodwind), valamint rézfúvósok (brass), ezek közül választva kereshetjük meg az általunk kívánt hangszer.

Musical Ensembles: Itt többféle zenekarformát ad a program, ezek közül választva kapunk egy hangszerment.

Instruments of the World: Ez a menüpont egy térképre visz minket, és kontinensek szerint (ill. Ázsiát több részre osztották) választathatunk hangszer. Itt csak a mindenféle népi hangszerek vannak felsorolva, pl. az elektromos gitár sem a bantu, sem a tadzsik kultúrára nem volt igazán jellemző... Dada és egyéb nacionalista elemek kedvéért megjegyeznék, hogy kis hazánkra jellemző hangszereként feltüntették a cimbalmot.

A-Z of Instruments: Itt pedig egy illusztrált könyvszerűséget kapunk, benne a hangszerek ABC-sorrendben.

Ha kiválasztottuk a szívfünknek kedves hangszer, kapunk egy nagy képet róla, hozzá kis szövegek mutatják a hangszer egyes részeit (a legjobbra ráclickelve egy pár soros ismertető is kapunk az illető részről). Ezenkívül a következő lehetőségeink vannak:

Name: Elmondathatjuk a programmal a hangszer nevét (angolul tanulónak nem az a kifejezett hátrány).

(Kis hangszóró): Ezzel szólaltathatjuk meg a hangszer, egy dalomat kapunk. A kis hangszórók a programban mindenhol a hang megszólaltatására valók (ki hitte volna?), illetve a hang elhallgatására, ha éppen szól.

Sound Box: Ez csak az ismertebb hangszerekénél van. Itt már egyéni hangjegyeket (Notes) is játszhatunk, azonkívül megszólaltathatjuk a hangszer teljes skáláját (Range) is. Lehetőségünk van még különféle, a hangszerrel kapcsolatos effektek kipróbálására (Effects), valamint egy-két zenei stílust (Bands) is meghallgathatunk, hogy hogyan használják az illető zenészerszámot.

Types: A hangszer "rokonairól" kapunk menüt.

Facts: A hangszerrel kapcsolatos tények és érdekességek, azonkívül 4 menüpont.

Family: A hangszercsaládhoz léphetünk vissza.

Range: A skála lejátszása, sok olyan hangszerénél is van, ahol nincs Sound Box.

??: A harmadik menüpontot még egy hangszerrel sem sikerült előcsalni. Ki van hogyva neki a hely — ennyit tudunk róla.

Map: A népi jellegű hangszerekénél a térképre ugorhatunk.

Ennél többet nemigen érdemes mondani a program kezeléséről. Némi méltatás:

A leírásban nemigen emlegettük, ugyanis a program minden részére jellemző, hogy minden menüt és feliratot ábrák kísérik (kivéve persze

a féjlec-menüt). A program 640x480x256-os módban megy (bár elfut 16 színnel is), a hangok pedig 16 bites, 22.05KHz-es wav-ok. Mondjuk ezt mi nem igazán értjük: a 22.05KHz-es, tömörített wav-ok helyett nem lett volna jobb inkább 44.1KHz-es tömörített hangfájlokat alkalmazni? No mindegy, a program minősége ígyis-úgyis nagyszerű, a készítők mindenképpen elismerésként érdemeiknek — a felvett hangminták profi zenészek bevonásával készültek, a grafikák pedig szépen digitalizált fotók. Egyszóval nekünk teljesen jó.

A CD egy igen neuralgikus pontja az ára. Pontosabban az áringadozása. Mi 3.400 és 15.000 FT közötti áron talajoltunk vele — a beszerzéshez sok sikert kívánunk.

Microsoft SoundBits

Ez a két programcska sokkal kisebb lélegzetvételű, mint az előbb tárgyalt Instruments. Ez mondjuk rögtön látható abból, hogy nem egy CD-t foglalnak el, hanem csak 1-1 1.2Mbyte-os disket... A szükséges konfiguráció is lényegesen szerényebb: nem kell sem CD-ROM-meghajtó, sem SVGA Hangkártya mindazonáltal javasolt, a hangszórókról vagy a fejhallgatóról nem is beszélve.

A Soundbits-sorozat lényege az, hogy egy-egy részében valamilyen témához kapcsolódva található kb. 60 hangminta. A lemezeken van egy egyszerű kis lejátszó, ez szerencsére csak egyszerű kerület fel a winchesterre. A különféle hangkivágások meghallgatásán kívül arra jönek ezek a dolgok, hogy a Windows különféle eseményeihez hangokat rendeljenek hozzá, általában illeszkedve az adott eseményhez.

Jelen pillanatban két rész elérhető:
Classic Hollywood Movies: Hangok 5 híres filmből.

Classic Cartoons from Hanna-Barbera: Hangok 4 jótája Hanna-Barbera rajzfilmekből.

Mire ezek a sorok megjelennek, már minden bizonnyal kapható lesz a 3. Soundbits-kollekció is, melynek címe Musical Sounds, a világ legnépszerűbb és legszokatlanabb hangszereit mutatja be.

Az Instruments-hez hasonlóan itt is 16 bites, 22.05KHz-es wav-jaink vannak, azaz a különbséggel, hogy ezek ADPCM-tömörítettek. Sokat nem tudunk hozzáfűzni egy ilyen jellegű gyűjteményhez, de nem biztos, hogy mindenkinek van 3.500 FT-ja ilyen apróságokra.

Microsoft
MUSICAL INSTRUMENTS
A zenei világ hangjai a számítógépre

Microsoft
SoundBits
A zenei világ hangjai a számítógépre

Bryan

Bővebb információ:
2MS INFO
Tel: 267-4636

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTE- LEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200.- Ft + ÁFA = 250.- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjellek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetéseink ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40.- Ft + ÁFA = 50.- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjellek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetés 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 lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetés 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 (dólt betűkkel): 50 % felár; Ke-re: 100 % felár

A hirdetés díjat az Impesszumban 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 hirdetés szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64

Eladó egy C64-es. Somkert Györgyné, Dunaújváros, Váci u. 7. 4/1. 2400

Sürgösen eladó C64, 1541/II. floppy, magnó, Quickshot II joystick, 120 lemez (tele), 2x100 db-os lemeztartó, szakirodalom. Irányár: 15.000.- Ft. Érdeklődni: **Harsányi Zoltán**, Debrecen, Vukovics Sebő u. 12. 4030

Eladó C64, floppy, magnó, zöld monitor, joystick, lemezek, kazetták. Egyben (20.000.- Ft) vagy külön is. Tel: **1169-516**
Profilváltás céljából eladó egy 1.5 éves C64 + magnó + joy + datasette + 10 kazetta + szakirodalom. Irányár: 9000.- Ft (alkudni lehet). Tel: munkanapokon 18-19 óráig. Cím: **Tóth Péter** Budapest IV. Szent László tér 6. I. lh. 4 em. 1046 Tel: 1804-570
Újszerű állapotban lévő Commodore 1084 S sztereó színes monitor 25.000.- Ft-ért eladó. **Tóth Balázs**, T: 276-0147

Eladó: C64/II. + porvédő + 1541/II. floppy drive + Citizen 120d nyomtató + tractor + leporello + 480db. lemez játékokkal (+11 üres és eredeti lemezek) + lemeztartók + magnó + 17 kazetta + könyvek + Action Replay MK.VII., Final III., PAGEFOX + infra és 4 turbo joystick + mouse + pad. Irányár: 45.000.- Ft. Külön eladó egy GAME BOY + Terminator2. Ár: 8000.-Ft.
Ujicz Péter, Budapest, XXII. Érdi u. 2. 1225.Tel.: 227-8145.

C64-re eladó: Super Games kártya - 1000.- Ft, Battle Command kártya - 1000.- Ft, eredeti WASTED TIME - 600.- Ft-ért utánvétellel, valamint különböző játékprogramok eladók! Lístát küldök!
Dorogi Ádám, 9700 Szombathely, Gesztenyfa u.12.

Commodore 64-hez szakkönyvek eladók. Cím: Kiskunhalas, Koltcsy Ferenc utca 1. 6400
Telefon: (77) 321-077 /hétvége/ v. (60) 475-727

MPS-801-es nyomtatót cseréjének MPS-803-asra, enyhé ráfizetéssel. **Csillag Csaba**, Jánoshalma, Kiszillási út 1. 6440

Amiga

Eladó A500 (1MB fast-chip kapcsolóval) + 257 db lemez software-rel + dokumentáció (92, 93/94 COV évkönyv, stb.) + 1 db joystick
Cím: 5600, Békéscsaba, Pásztor u 97. II/7. Érdeklődni: 14-18 óráig.

Amiga 500 (1MB) + TV modulátor + egér + joy + lemezek eladók. Ár megegyezés szerinti. Tel: 256-17-40, **Csernath Zoltán**

AMIGA 600 és 400 db lemez olcsón eladó. Érdeklődni levélben: Kaposvári, Kunffy u. 27.7400. **Gazda Margareta**.

Figyelem! Eladó: AMIGA 500+ TV modulátor, 1MB chipram, 3,5-ös külső floppy, jogvédő kiválasztó, Action-Replay Mk III., 110 lemez (legjobb programokkal), 2 joy, egér, lemeztartók, euroscart kábel, jópár kiló újság, könyv, jótanácsok stb., mindez ára: ideális (42.000.- Ft). Szállítás ingyenes (50 Km-en belül)! Jelszó: Minőség, megbízhatóság, alkudhatunk. Cím: Nyáregyháza 2723, Ady E. út 16. (**Pribelszki Zoltán**)
AMIGA 1200-es 60 Mb HD-vel, tartozékokkal eladó. Ajánlatokat a következő címre illetve telefonszámon kérek: **Iffy Harth Tamás**, Pécs, Gyöngyös u.3. 7632. Tel.: (06-72) 449-874.

Amiga 500+ (V.1.3, V2.0 1MB RAM + Tv modulátor + 2db joy + 200 db lemez játék programokkal + egér, pad, porvédő eladó. Ár: 30.000.- Ft. Cím: **Kucpecsik Csaba**, Budapest X. kerület, Korponai u. 14. as/8. Eladom AMIGA programjaimat 3,5 lemezen. Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Vata Ferenc**, 8621 Zamárdi, Siófoki út 53/A. Tel: (06-84) 348-020

Eladó egy Commodore AMIGA 600-as típusú számítógép, beépített tv modulátorral, joystickkal, 2M ram-mal és kb. 150 lemeznél programmal. Irányár: 20000.- Ft. Érdeklődni: **Ferenczy Bálint**nál, a 131-80-93-as számon lehet.

Eladó: Garanciális Amiga 1200 HDD csatlakozóval, külső drive, egér, joy, lemezek. Irányár: 55.000. Ft. PC csere is érdekel. Minimális csereaiap 386/33 MHz, mono VGA, 80 MB HDD (csak AT BUS). Érdeklődni: **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebély u. 10. 4/2. 2800

PC

Eladó egy PC/XT konfiguráció. Keresek nyomtatót és AT-t. SVGA monitorral. **Somkert Györgyné**, Dunaújváros, Váci u. 7. 4/1.

Egyéb

Ha szeretné egy jobb gépet és ezért hajlandó lenné egy kicsit dolgozni, vagy csak egyszerűen szeretné egy kis pénzt keresni: Irjál! **Béres Miklós**, Miskolc, Közpécszer u. 80. fsz.2.

HELIX
computer

Bp. 1133 Kárpádi u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

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

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRSÚJÍTÁSA

AKCIÓ! Amiga külső drive: 8.000.- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel 2.500.- Ft (ÁFA-val)

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon: (06-30) 348-246

XT/AT tápegység javítás és

VIDEO szervizelés is!

COMMODORE AMIGA

Számítógépszerviz. Gyorsan, olcsón,
garanciával dolgozunk!

1999 TECHNICS, Bp.: 18-48-845

D E R K O Bp. 1399 **H A R D W A R E**
D G B K O Pf. **P U E L D M U L E**
701/679 **S P K F T**

Paragrafus (Jogi Bear)

Mivel a CoV mindig is a szívén viselte olvasóinak anyagi helyzetét, és időről-időre értékes jótanácsokkal látta el őket, hogy hogyan lehet könnyen és gyorsan gazdagnak lenni (**itt van például a mielőbbi előfizetés lehetősége — CoVboy**), most folytatjuk ezt a kis szolgálatunkat. A legújabb történet alapja a CoV 50-ben olvasható "Játék a tisztességgel" c. cikkekében olvasható. Ha valaki nem olvasta volna, az először is nagyon gyorsan rendelje meg tőlünk (nem baj, ha megvan már, kettő az biztosabb), azután előtanulmányként elolvashatja most is: érkezett ide egy csekk, amin egy bizonyos nagykorúis illetőségű PC-Informatic Kft először megrendelt a CoV-ban egy reklámat 38.100 szotyinkára értékben és küldték a csekket (hurra, pénz áll a házhöz), majd jött egy másik levél, amelyben ugyanezt sajnálattal lemondta, és kérte vissza szépen a pénzt (****). A probléma az volt csak, hogy a 38.100 szotyinkára 20 szotyinkára feladási díjat fizetett a t. Ügyfél (ez a minimum), és a nevezett összegre úgy tízszert ennyit kellett volna. Ja, meg az, hogy a feladott pénz nem nagyon akart megérkezni. (Na persze ha megérkezett volna, akkor sem küldjük vissza. Ilyenkor kell arra hivatkozni, hogy valahol elkeveredett a levél. Ha más nem, akkor befejem én szívesen a hűtőgép mögé. Hiába, a Posta ordogel! — CoVboy) Eddig tartottak az előzmények.

Azán fejlődtek az események. Levél érkeztek a PC-Informatic Kft-től, amelyet alant idézünk: **Tisztelet Szerkesztőség!**
A nagy port felkavart PC-INFORMATIC ügyvel kapcsolatban lenne némi hozzáfűznievalónk, ugyanis mi vagyunk a Pf. 143. bérleti. Nem magyarzárkódni akarunk, csupán jogosan elvárhatni magunkról a felelősséget!
Ime a történet, ami az ügyet megelőzte:
Van egy pénzmaniás örült ismerősünk, akivel megbeszéltek, hogy használhatja a postafiókunkat. Namármost ez az illető 1 hónappal ezelőtt írt nekünk egy levelet, amiben közölte velünk, hogy hamarosan 38.000 Ft érkezik a postafiókunkra, amit kérésére el kellett volna küldeniük neki. Bevallása szerint ez az összeg a CoV Szerkesztőségétől kapott honorárium, amit a beküldött játékleírásokért kapott. Először nekünk is feltűnt, hogy a CoV fizet a játékleírásokért (Ez nekem eddig még nem tűnt fel — CoVboy), de az ügyvel a későbbiekben nem foglalkoztunk, mert reagálás nem érkezett.

Ezért is olvastuk meglepetten a legutóbbi számban a "Játék a tisztességgel" c. cikket. 2 okból írtuk ezt a levelet Nektek:

1. Tisztázzuk a félreértéseket, amit a mellékelt levél is bizonyít, amit levelünkhoz mellékelünk.
2. Tudassuk a közvéleménnyel, hogy nincs közünk az egészhez, és az egyetlen egy felelős - akinek a neve már ismerős a CoV olvasói számára: ABRAHÁM JÓZSEF (Sárisáp, Annavölgy 195., 2523).

Az ügghöz tényleg nincs semmi közünk és mélysegesen fel vagyunk háborodva. Arra kérünk benneteket, hogy ha lehet, közöljétek le ezt a levelet az újságban és ha gondoljátok a mellékelt levelet is. Abraham Urnak pedig ezúton üzenjük, hogy kár volt azt hazudnia, hogy Sárisáp 300 km-re van Nagykoróstól, mert tudjuk, hogy csak 130, és így hamarabb oda fogunk érni...

Tisztelettel: Kíséri Péter, Nagykorós, Orgona u.9. 2750 és Nagy Szabolcs, Nagykorós, Losonczy u.23., 2750 (PC-INFORMATIC, Nagykorós, Pf.: 143. 2750).

No, ez idáig cool is. Mindenekelőtt mi jövünk eggyel.

Szeretnénk nyilvánosan is elnézést kérni a PC-Informatic Kft-től, hogy nevüket az újság hasábjain (félreértésből) meghurcoltuk.

de végül is mit tehettünk volna, hogy ha az Ismeretlen Ismerős az ő nevüket használva próbált némi mellékesre szert tenni. (Azért leszámíthatnánk egy ötvénst ide is, mert az antireklám is reklám, nemde? — CoVboy) A legjobb persze mindenképpen az volt, hogy a saját menetegető levelükhöz csatoljuk derék barátunk hozzájuk írt levelét is. Itt vagyon:

Hi!

Ugy eltűntek az utóbbi időben, mint az aranyóra. Jó, jó, tudom, hogy rengeteg dolgotok van, de én nem bírom ki levélírás nélkül, úgyhogy most ismét megílek benneteket 1 letter-rel, anélkül, hogy az előzöre válaszolatok volna. Kezdjük a legfontosabb dologgal. Mi újság az üzlettel? Nemrég adtam fel ismét néhány hirdetést. Az Irányárban minden héten hirdetek, és még a többi fontosabb hirdetési újságban is rendszeresen jelennek meg a hirdetések (legalábbis remélem). Más: Ha minden igaz, az előző héten kaptatok a COM-WARE Kft-től 38 rogotyot(csekkben). Ezt, ha lehetne küldd el légyesívesen. Leírom, hogy miről is van szó. Küldtem egy csomó játékleírás a CoV-ba, és ók ezt 38.000 Ft-tal honorálták. A leírások álnéven futnak, meg a CoV-osok sem tudják, hogy én küldtem őket. Ezért kértém őket, hogy a pénzt a PC-INFORMATIC címére küldjék. Remélem ez nem baj, a pénzre szükségem van, de az inognót legalább olyan fontos (legalábbis nekem). Úgyhogy ezt az összeget, ha lehet minnél hamarabb küld el a címre! Kösz!!!

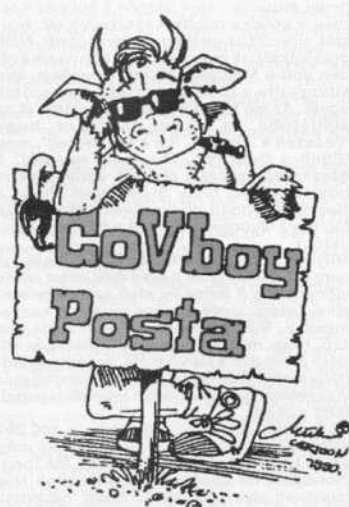
Megvan már az új CoV? Ha igen, akkor biztosan olvastad a CoVboy Postát! Bizonyára észrevetted, hogy én is benne vagyok, és nem éppen elismerően nyilatkozok római! Nos, az ott leírtakból semmi sem igaz, gyantom, hogy a kalózkodókkal szemétkedőkről van szó. Mindenesetre a választ már megírtam, valamelyik CoV-ban biztosan fog szerepelni. Hogy állsz a kazettákkal? Igazán nem szeretnék sürgetni, de ha készen vannak, akkor minél hamarabb küldj őket, OK? Küldd néhány választörteket, ezekben is pakolhatsz tájékoztatókat. Én itt el is köszönök, további jó tanulás! Üdv: Józsi.

Na most ez így nagyon cool. Tényleg elég ígéretes kezdő ez az Abraham gyermek, csak hát igazából az a gond, hogy pont onnan próbál pénzt szákmányolni, ahonnan a legnehezebb. Kicsit megvilágított neki a tényállás!

Ha olvastad volna a Neumancort (illetve a Túlvilág Szölye kiadásában megjelent emulátor szerint: Najromác), akkor igazán tudhatnád, hogy a bejáratás alatt lévő jégtrókat először lanya jekre engedik rá, és nem rögtön a legkeményebbre. Először ugyanis ki kell próbálni, hogy optimális körülmények között hogyan működik a törálgörítom. Tudod, madárak, ha a kísérleti fázis kimarad, és rögtön élesbe veted be a cuccot, akkor igen kellemetlen tapasztalatban lehet részed. Például megtudod, mi az a flatline... A keményebb bázisoknál ugyanis dupla védelem működik: egyrészt van egy lanya jég, nagymesterünk saját szavaival élve: 'átadtam az ügyet a jogi képviselőnknek, aki fejlejtéssel el csalás kísérlete miatt'. Ez mondjuk elég idiotán hangzik, viszont ha valaki valamelyest tájékozott a magyar jogrendben, az tudhatja, hogy a kísérletet az esetek legnagyobb részében a törvény pontosan ugyanúgy bünteli, mint a megvalósult bűncselekményt. A büntetési tételnek utána lehet nézni. (Mondjuk igazából nem csodálkoznék azon sem, ha a PC-Informatic is beperele hitelrontásért, ami persze csak hazmazati büntetésnek fog jelentkezni nálad pár hónap erejéig). Persze mióta errefelé is tombol a demokrácia, Justitia isténasszony kerekeli egyre lassabban örölnék. Ilyenkor lép be a képbe a keményebb jég: itt van például a Gettoó CoVboy szakértői brigád, akik eme sorok megjelenésének magasságában kiszállnak hozzád és elbeszélgetnek veled erről a bizonyos 38.000 Ft-ról. Szerintem itt meg lesz szakítva ez a dolog. Már több esetben bevált az igazságszolgáltatás eme gyorsított formája. Gondolom, most sem fog csódot mondani. Amennyiben nem akarsz hátralevő életedben inverz 'Dr Martens + Air Cushion Sole, Made in England' feliratot viselni az arcodon, akkor jobb ha már most elkezded gyűjteni a plasztikai műtétre. További működésedhez sok szerencsét, és mindenekelőtt kelemesebb partnereket kívánok. Puszi...



Most, hogy így hukkmukfukk magamhoz tértem a sziveszerle okozta megrázkódtatásból, üdvözlök mindenkit, aki úgy döntött, hogy '95-ben új életet kezd, és nem ir nekem több levelet. Először is nagy megathanks mindenkinek, aki karácsony vagy szilveszter alkalmából valami kis folyékony ajándékkal próbált melegséget csempészni kis szivembe — azonkívül ilyet **SOHA TOBBÉT NE TEGYÉTEK, MÉRT A GETTO FELVEDELI MIELŐTT MEG ELER HOZZAM!** Persze azért találtam magamnak ammot, így pillanatnyilag nem fenyeget a kiszáradás veszélye — talán ennek köszönhető, hogy még igazából kicsit bizonytalan a térérzékelésem, és a jól megszokott, hátul levő tehenes háztájiból betevédtem ide az újság közepére. Nem baj, most már itt maradok, mert még a mozgásigék is fásasztanak mostanában... Ráadásul itt ez a sok levél, amire különböző kifogásokkal decemberben efelejtettem válaszolni. Egyébként is: ilyen légkörben nem lehet itt dolgozni! Az egyik nap csőtörés van a WC-ben (innen a mondas: 'Sz' rban van a Com-Ware KR.'). Másnap meg a Getto hozza be a pit bullját, az meg itt rágja a lábamat, hogy vakargassam a hátát. Ez még hagyján, de negyed-óránként elnyel egy szál főzőkolbaszt, amitől az output-nyílása iszonyú dolokt zeng. Ki is zártam az udvarra, hogy a macskáknak is legyen valami szórakozása (egész nap csak trespednek itt). Néha kinézünk rá az ablakból, hogy még mindig itt rohangál-e (innen a mondas: 'WINDOWS alatt fut a Getto kutya'). A levelek előtt még egy örömteli bejelentés: tiszta Top Gun lettem má', mert nem csak dumálok itt, hanem öltöztek is. A mágius CoVboy MegaBoutique mai ajánlata a bátor ülep (farmer), amelynek cégelemblémát odalent találja kutató szemed. A következők számban (a nagy sikerre való tekintettel, persze) lesz még cipellő, kalapka, bundabugyi, szóval szinte minden, hogy elég tone-osan nézz ki, a la Tass Times, ld. kb. CoV 11 (innen a mondas: 'tone-osan néz ki'). Na, mivel több mondas nem jut eszembe (innen a mondas: 'nem jut eszembe'), jöhetnek is a levelek.



Paragrafus (Lajosnak tisztelettel...)

Üdv CoVboy! A 'Jaj, a software-kalózkodnak!' c. cikksorozat tetszik, viszont volna ve kapcsolatlban bár kérdésem:

— A törvény megalkotásakor kitől kértek véleményt? Nem kellett volna valami érdekegyeztetést tartani.

— Miért van a törvényben ilyen visszasság, hogy sértem a jogait akkor is, ha már nem is árulja, sehol nem lehet hozzájutni?

Ezért volna egy javaslatom: gyűjtsünk aláírástokat, esetleg népszavazásra is bocsájtathuk. A gyűjtés módja is ki van dolgozva: veszel egy papírt (A4) és a tetejére ráírod az alábbi szöveget:

'Egyetértek a kezdeményezéssel és követelem a szerzői jogokkal törvény felülvizsgálását és megváltoztatását!' Ezután aláíratod minden ismerősséddel, haveróddal, és hogy hitelesíthető legyen, megkéred, hogy írja mellé a címét vagy a személyi számát.

Ha már nem tudsz több aláírást begyűjteni, akkor elküldöd a CoV címére és ők majd összegyűjtik. Ha megvan a 100.000, akkor benyújtják a Parlamentnek.

Na, milyen ötlet? Jó. És ez a CoV-nak is előnyös lenne. Az első számítástechnikai újság lenne a világon, amely népszavazást kezdeményez.

Üdvözlettel: VIC, Miskolc (nevem és címem közléséhez nem járulok hozzá, mert nem akarom, hogy b***ogassanak. Elég ha csak ennyit írtok ki a végére. Üdvözlettel: <név, cím>)

CoVboy: Hihh. A nevedet és a címedet tényleg nem irtam ide, de nem azért, mert nem járultál hozzá, hanem azért, mert nem akartam, hogy életed hátralevő napjait megmérgezze a b***ogatóstól való félelem. Na, akkor vesézzük ki a kérdést:

Nem tudom észrevetted-e, hogy a törvénynek nem úgy hozzák, hogy kikérnék annak a néhánymillió választópolgárnak a véleményét, aki odajuttatta a törvényhozókat, ahol most vannak. Példának okáért itt van rogtón a Demszkynek a két vagy három évvel ezelőtti kutyás rendelete, mely szerint egy lakásban csak egy kutyát tarthatok. És ha mondjuk négy van, akkor három dobjak ki az utcára, vagy neadjisten löjöm le őket? A megoldás az, hogy teszkek a rendeletükre, és továbbra is annyi kutyát tartok a saját lakásomban, amennyi jól esik. (Miért, mit tudnak csinálni?)

Mondjuk ez az 'érdekegyeztetés' azért eléggé meglepett. Mégis, mire gondolsz? Nyilván érthető, ha a szerzői és kiadói jogokat próbálja védeni egy törvény, hiszen a szerzők munkát, a kiadók pedig pénzt fektet-

nek be, amiből szeretnék minél jobban profitálni. Ezek után milyen érdekegyeztetésre gondolsz? Azt még a legvadabb kalóz is elismeri, hogy jogsértést követ el, amikor olyan varezsekkel csemszel, amit nem a gyártótól vásárolt meg. (Aztán hozzászól: Na és, mit tudnak csinálni?!) Nagy gondod, hogy össze kellett volna ülnie a kalózkodó és a gyártók képviselőinek, hogy egyeztessék az érdekeiket, miszerint a kalózkodó javasolja, hogy ők ezek után nem hajlandók egy bűdös ruppót se fizetni az évekig fejlesztett programokért, sőt, a kiadók vállalói is levezik a terjesztés gondjait és az abból származó sztoytínkákból sem látnak egy fityinget se. Nyilván ez ösztönző hatással lenne mind a kiadói oldal befektetési kedvére, mind a szerzői oldal produktivitására... Ezzel az erővel módosíthatnák a BTK-t is. Itt van mondjuk a rablás alapesete, amit a BTK kettőtől nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel fenyeget (minősített esetekben extrabonuss évek is kaphatók). Hívjunk össze egy érdekegyeztető fórumot a rablók és a kiraboltak képviselőivel, ahol a rablók kijelentik, hogy ő zsemélyiség jogaitk súlyosan sérty, hogy lecsukják őket...

A népszavazás felvetésénél kezdtem el nagyon kacagni. Az első gond ragozás ügyekben keletkezett: azt mondom 'gyűjtsünk aláírástokat', aztán meg 'veszel egy A4-es papírt'. Ez több kérdést is felvet: miért pont én vegyek? egy A4-es papíron mekkora

charsettől fér el 100.000 aláírás? Satöbbi. Oké, rárom a tetejére a szöveget. Utána már ott megbukik a dolog, hogy 'aláíratod minden ismerősséddel, haveróddal'. Namármost: az ismerősömmel attól az ismerőseim, hogy ismernek engem, és nagyon jól tudják, hogy ha nekem bármit aláírnak, az nekik nagyon sokba fog kerülni. Meg azt is tudják, hogy és nem iratok papirokat senkivel, mert ha a szavukat nem állják, akkor a papírjaik értéke is nulla, és törliöm őket ismerőseim directoryjából. Meg úgy vágom őket álba, hogy nem jönnek el a balba. Teszem azt, aláírák. Én meg ugyebár 'hogy hitelesíthető legyen, megkérem, hogy írja mellé a címét vagy a személyi számát'. Jó ötlet. Ezt monod te, aki 'nevem és címem közléséhez nem járulok hozzá, mert nem akarom, hogy b***ogassanak'. Vegülis igazad van: b***ogassanak valaki mást. (Nem akarsz esetleg te lenni az első aláíró?)

Teszem azt, tényleg összegyűlik egy kalap aláírás. Az magától értetődik, hogy mikor én ezt úgymond 'benyűfom Parlamentnek', előtte kicsit módosítom a felíratot az elején. A módosítás tárgya az lesz, hogy ezentúl minden pénzt, ami programeladásból befolyik azt az EN számláramra köteles min-



... Ez egyébként tök szar volt nekünk az "őlebek", csak arra kellett vigyázni, hogy nehegy az ember torkának ugorjanak, mert akkor szerencsétlen nem kerülhetne el a végétét: ... (hatásszűnet) ... teljesen összenyalták az arcát. **(Istenem! Most megint eszembe juttattak a Getto dudalós kutyáját... — CoVboy)** Na, ennyi kiterő után rá is térek a speciális holland szokásokra. Az first you must know, hogy hol akarsz inni. Ugyanis ez nem mellesleg kérdés. Múzeumokban, jobb csatornájárokban (a rosszabbakon nincsen bár, csak idegenvezető), és a többi turisztikából élő helyen nem szabad inni, mert legalább 1-1.5 NLG-vel (Netherland Gulden, a továbbiakban Gugu, DM (majdnem ugyanannyit ér) és egyéb jelzőkkel fogom helyettesíteni) kerül többé az átlagosnál, míg jó szupermarketekben akár ugyanannyit meg is spórolhatunk. Ha kávéházban (klasszikus értelemben) akaruk eme keserűdes anyagot fogyasztani, átlagosan 3 gugu körüli árat kapunk számlául. Sorozókban (az Amstel partján, a központi pályaudvar közelében, Amszterdamban), pláne, ha saját főzetet szolgáltatnak fel (pl. Amstel), majdnem a múzeumi árat kapjuk, talán egy huszonötötessel (nem gugu, hanem cent) olcsóbb.

Amennyiben tényleg olcsón akarunk fogyasztani, jobb ha egy Cofee-ba térünk be, a legjobb szupereknél csak egy kicsit drágábbak, ha sikerül egy jó züllött helyet találnunk. Aki nem lesz rosszul a "Jah szagával" (THC) terhes levegőtől, az már csak pár aprósággal kell hogy megbirkózzon:

1. Soha nem szabad egy ilyen helyen 'Gyors Törököt' vagy hasonló, hasis alapú anyagot venni, mert előfordulhat, hogy fel van tuningolva egy kis speeddel (amphetamin és származékai). (Narkós olvasóinktól elnézés kérem, mert itt valami képzavar alakult ki, amit a pontosság kedvéért el kell osztalnunk: a 'Gyors török' vagy inkább 'Hideg török' valószínűleg 'Speed/Cold Turkey' akart lenni előben, ami asszem vagy a hasisunk vagy a kokainnak a fedőneve a jenkis szlengben — CoVboy) Aki marhára élvezne egy jó kis függőséget, az nyugodtan vegyen csak: azt mondják, hogy van olyan speedváltózat, ami már az első adag után függőséget alakít ki! (Aha, azt ismerem. CoVboy

Postának hívják — CoVboy)

2. Fűvet nem érdemes venni, marha drága: 20-30 gugu egy 5 dekás csomag, és 100-150 körül van az 5 deka.

3. Nem szabad megjedni a baromarcuáktól (100-120 kg körüli, rocker-kínézetű "vad angyalok"), de nem is illik zavarni a köreiket. Ha viszont veled óhajtának beszélni, illik váltani velük pár szót; bár igekezni kell hamar leakadni, mert ha belemelegednek a dolgoba, akkor jön a joint (sose tudhatod mi van benne!) meg a kör. Ha valamit kikérnének neked, akkor meg kell inni az egészet, és vissza kell hívni őket. (Úgy 200 gugu körüli összeg bánja, ha leragadsz velük)

4. Ha egy ilyen helyen "brother" jelzót kapsz (Lenyomtatónak? — CoVboy), nem kell tiltakozni ellene, mert ilyenkor a helyiség tel van a testvéreiddel, továbbá mindegyik elvárja ezt a titulust.

Van ennél egy olcsóbb verzió is, csak ehhez nem elég az elhatározás, az is kell, hogy spontán összejöjjen a buli. (Bulizni ott annyit jelent, hogy mindenki bedob valamit a közösbé, és azt a társaság feléli.) Jó kialakítási módja egy ilyen "spontán" bulinak, ha az ember egy diákszálló előtt kiül a betonra (lehetőleg másodmagával), és nekiáll magyarul dumálni. A holland elég kíváncsi népség, előbb-utóbb úgyis odaesz valakit a fene valamilyen átlátszó ürüggyel (mennyi az idő, meddig vannak nyitva a boltok, stb.). Ilyenkor már nyert ügyed van. A dolog csak ott bukhat meg, ha mindenki csak fűvet dob fel. (Azért van megoldás: küldj egy tehenet a buliba, az majd fellegeli az egészet. Lesz ám nagy sirás-rívás... — CoVboy) Ilyen alkalmakra készülünk fel honunk, ipari, gazdasági és megélhetési gondjaiból, ugyanis ha enyhe, vagy inkább közepesen pesszimista képet festesz fel a hollandusoknak, akkor nem várják el, hogy a csóró magyar is fizessen piát, elég csak letenni két doboz original hungarian tobaccot egy mindenki által elérhető helyre.

Egyéb potyázási lehetőségek:
— Koldulás: Nem árt hozzá magyar népdalokat is énekelni a poén kedvéért. A napi bevétel elérheti a 100-120 gugut is. (Ezt a trükköt én is ismerem. Azt mondod a polgárnak, hogy elénekelsz neki egy gyönyörű magyar népdalt, ha "kölcsonad" egy creditet. Az

án a negyedik versszak után azt énekel neki, hogy még van ugyan negyvenhat, de eltekinthetsz tőle, ha inkább kölcsönad 100 creditet, mert szeretnéd felhívni öreg énektanáránódat az Új-Hebridákhoz — CoVboy)

— Tankolás: Új-Hebridák: kb. egy óra alatt teli a tank. Poén, viszont tényleg működik, mert kikapcsolás után nem mennek a szivattyúk.

— RND: ez a legjobb, mert mindig akkor fognak meghívni. Létrejöttéhez két dolog szükséges: 1. Egy holland, aki már járt Magyarországon. 2. Egy magyar rendszámú autó. (Továbbfejlesztett (V2.0) módszer: elég egy magyar rendszámot is a nyakadba akasztani — CoVboy)

Még egy ajánlat a világot bepotyázni vágóknak a kikötőkben fel lehet kérkedni egy hajóra, ahol minden fejében adnak kaját, és elvisznek magukkal. A Benelux és skandináv hajók biztonságosak, a többi lutri. (Mi a lutri? 1. Nem visznek el; 2. Elvisznek, de nem adnak kaját; 3. Elvisznek, adnak kaját, de nem kell dolgozni? Ez abszolút nem mindegy! — CoVboy) Igaz, hogy a módszer kicsit hosszadalmas (néha egy hét is kell, hogy felvegyenek), de az addig szükséges kaját a parton egy óra alatt össze lehet lejmolni. Na erről ennyit. Mursoft, the God.

CoVboy: Kedves uram, úgy látom, Ön igazán züllött élőlény. Gondolom, az irományához szükséges tapasztalatszerző körút után, mint "bolygó hollandi" vált közismertt frekventáltabb helyeken (például a Fűvészterben). Nem baj, becses alkotása csupa olyan értékes adatot tartalmaz, ami eléggé elítélhető módon kimaradt a Badecker-útikalauzokból — így tehát hazánk bármely ifjú világljárója haszonnal forgathatja, ha arra vinné a jó sorsa. Egyetlen fontos momentum maradt ki belőle, méghozzá a legfontosabb (már az italozáson, a pénzszerszenés és a tarháloson kívül): HAT A HOLLAND LÁNYOK! Pedig az aztán elég kimerítő egy téma...

(Aki már megint szívesebben látott volna játékleírást a csodáltnak levelem (illetve nem azt én levelem, én csak úgy kaptam) helyett, akkor az vegye úgy, hogy ez egy kalandjáték leírása. LOST DUTCHMAN MINE, vagy valami ilyesmi.)





© G. C. 1995.

Tisztelet Napóleonnak

Vive la France. CoVboytárs! Gépeld be a 'Francia hadművészet' 6. kötet 6. bekezdésének 6. szavát.

>NAPOLÉON

Rendben.

Most nézzük, miért jobb neked, mint Napóleonnak.

Napoleon nem ehett hamburgert — te igen. (De nem is tettek neki ketchupot bele, mikor egyértelműen megmondta, hogy nem kér.)

Napoleon nem ihatott kólát — te igen. (Egy újabb szolgáltatás, ami nélkül megvagyok.)

Napoleon nem utazhatott villamoson — te igen. (De nem is leselkedett rá minden sarokon a BKV-kommandó.)

Napoleon nem törte a hideg telet — (pardon) (Yikes!)

Napoleon nem nézhetett tv-t — te igen. (Ha nézhetett volna, egy pár műsor után magától is elment volna számzétésbe.)

Napoleon nem nézhetett szexvidéit — te igen. (Na végre valami jó műsor van a tv-be! Jél! Az egyik a XInó!)

Napoleon nem programozhatott — te igen. (Biztos, hogy volt valami kapcsolata a dologgal, mert hajzata igen ritkás volt. A csatákban biztos, hogy nem tépte a haját (ha bukott valahol, akkor betöltötte az utolsó játékkállást), tehát mindenképpen volt mögötte egy-két zűrösebb debug.)

Napoleon nem fizetett ÁFA-t — (pardon) (Jézus! Riadó, Lajos, itt az APEH!)

Napoleon nem mehetett EAST 17 koncertre. (Mehetett volna, de inkább Szent Ilona szigetét választotta.)

Napoleon nem játszhatott PCM orgonán — te igen. (Hát igen. De ha én orgonátam volna Waterlónál, akkor az angol-poros csapatok biztos, hogy fejvesztve elmenekülnek...)

Napoleon nem mehetett Fradi meccsre — te igen. (De legalább nem kellett végignéznie, ahogy a Dózsa hámat rúg nekik.)

Szóval sokkal jobb neked: nem lovon, hanem autón közlekedsz (Ki birna manapság megfizetni egy lovat?!), egy hónap alatt több nőt szedhetsz össze szórakozóhelyeken, mint napika egész élete alatt. (Ennek csak gazdasági megfontolások álltak a háttérben: a francia államkincstár elbirta, hogy húsz éven keresztül százeres seregeket tartson fenn, de egy nő igényei valószínűleg egy hét alatt romba döntötték volna a gazdaságot.)

Napoleon csak egy kis piti, noname figura volt. Mint hadügyes belebukott a változásokba — bezzeg a könyvkiadók maradtak. Ha neked felajánlanák a hadügyi tárcát: utasítsd vissza! (Melyiket: a franciát vagy a magyart?) Ennyi hibbantságot, amit te lrsz össze a Postában, csak egy nő tud kitalálni. Mondd, nincs neked nő hormon túltengésed? (De igen, edesem...)

Tudod, hogy egyesek miért másoltak 30 Ft side áron szoftvereket? A piacgazdaság kereslet-kínálat viszonyai határozták meg: annyit adtak, amennyire eladható volt. Következésképpen: a szoftvereik ennyit érnek. (Jó kiindulás, de téves következtetés. Tényleg annyit adtak, amennyire eladható volt, de nem azért, mert a szoftvereik ennyit érnek, hanem azért, mert a szomszéd is ennyire adta.)

Női logika-teszt:

Spectrumra alapoztad a lapot — beszüntették a gyártását.

C-64-re alapoztad a lapot — csödbe ment a Commodore.

PC-re alapoztad a lapot — na ide mi jön? (Intel inside... Ha ezzel is megvólnánk, átállunk Macintoshokra. Reszkesz!)

Mondogasd gyorsan: Moszkvics slusszkulcs, Moszkvics slusszkulcs, Moszkvics slusszkulcs...

CoVboy: Ez a levél nekem abszolútó no effect, leszámítva, hogy éjlen Napléon, a konyak feltalálója, viszont rávilágít egy sarkalatos problémára: én tulajdonképpen nő vagyok. Ez legalább magyarázat csodálatos rovatom színvonalára is: havonta ciklikusan visszatér egy pár nap, amikor ezt kell csinálnom, és ilyenkor erősen görcsölök. Felfedeztem a takarékbetétet is: mióta nincs rajta egy kanyal se, azóta (sajnos) sokkal tisztább és szárazabb érzés. Már szinte porzik a vesém. A levelekre is azért nem válaszolok, mert mindent elfelejték. Hol is tartottam? Csak ülök itt a világ végén, fésülgetem dzsen leomló hajzuhatom jobb oldalát, amit hagyományos mosogorral mostam 40 fokon, és elcsukló hangorebegem: 'Szép, széke, gazdag hercegem, hát nem jövész...?' — és akkor bejön a Getto. Hát csodálkozol?

Moszkvics slusszkulcs, Moszkvics slusszkulcs, Moszkvics slusszkulcs, Slusszvkvics moszkulcs — jaj ezt Elba szigeteltem.

Forgószinpad

Kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok az egész bagázsnak, akik voltak olyan mocsadékok, hogy megváltoztatták a kedvenc újságom nevét. VARGA VIKTOR, Miskolc

CoVboy: Hihh. Úgy látom, nem a megfelelő nevet választották. Én mondtam, hogy legyen inkább 'CoVboy Ultra', de nem hallgattak rám.

Miskolci Nemzetisocialista Népbírótság Legfelsőbb Tanácsa

Miskolc
Lenin út és Haladás street
Natonal Plaza
Kórisfa ucca
3530

Tel: titkos

Tisztelt CoVboy!

Még fájdalommal tudatjuk, hogy Önt a Miskolci Nemzetisocialista Népbíróóság és Invízió legfelsőbb tanácsa

- csúnya beszédért,
- többrendbeli istenkáromlásért,
- többrendbeli szextelefonreklámért,
- egyrendbeli CoV 51-ért
- és egyéb kisebb kihágásokért

Önt a távollétében

halálra

ítélte. Mivel a tárgyaláson nem jelent meg, fellebezésnek helye nincs.

(Nemzetisocialista? Egyesült a Kisgazda meg a Szegfűspárt?! És ki az elnök: dr. Horngyán Jóggyulazsef? — CoVboy)

Mivel az utolsó kívánság jogát tiszteletben tartjuk, ezért válaszhat, milyen halálmennel kíván elhalálozni:

- két hét fejelbovés;
- elefogytigliani akasztás;
- négy év DÁLLASZ
- alkoholmérgezés
- vasúti katasztrófa á la Szajol;
- sörbefülés.

(A negyediket tegyük előre, és akkor abban a sorrendben kérem őket — CoVboy)

Az Ön által választott halálmennel kérjük jelölje meg az újságban, és fizetett halálozstagainak, meg a Francia Idegenlégió (Cím: S.U.P. Appeler au Fort de Nogent, AU-876-80-00) Ont, mint a társadalomra és az emberiségre veszélyes állítást, a választott módon likvidálja.

Ezenkívül kéri az előfizetni sárge Tsecken a PoPó magazinra.

Zenfelül Ön köteles megtéríteni a perköltséget is, amelynek összege 100, azaz egyszáz forint. Mivel ez nem éri el az ötszáz forintot ezért ön még köteles csekken 50, azaz ötven forint kezelési és pistaköltséget fizetni.

Maradok tisztelettel...

CoVboy: BUÉK nektek is.

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

Bevezető, avagy pár szó arról, mi is lesz ebben a rovatban:

Mindenekelőtt egy korábbi téves információt helyesbítünk: a cikksorozat NEM a C64 coder szemszövegéből íródik, egyes helyeken azonban majd utalunk hasonlóságokra és különbségekre. Célnak az, hogy megtanuljátok az Assembly alapjait, amely, lévén a PC saját nyelve, sebesség szempontjából a lehető legjobb, persze csak akkor, ha az illető assembly program is ennek megfelelően van megírva... Igyekszünk úgy felépíteni a sorozatot, hogy a programozáshoz nem túl sokat értők is használni vehessék. Minden programozási ismeret hiányában azonban nem javasoljuk az assemblyvel való foglalkozást, célszerű egy könnyen tanulható nyelvel (pl. Pascal) kezdeni, elsajátítani a programozáshoz szükséges gondolkodásmódot, és ha már gyakorlottak vagyunk az illető nyelvben, akkor próbálkozni az assemblyvel.

A gép saját nyelvéről lévén szó, kénytelenek vagyunk hardware-ismeretekkel kezdeni, de igyekszünk egyszerűen elmondani a nyelv megtanulásához feltétlenül szükséges dolgokat (apróbb részletekre a hely korlátozottsága miatt nemigen tudunk kitérni — a téma iránt behatóbban érdeklődőknek ajánljuk a következő könyveket:

Pethő Ádám: IBM XT/AT gépi kódú programozása (3 kötet)

Peter Norton: az IBM PC gépi kódú programozása. Rendkívül színvonalas könyv.

Grochmann-Eichler: A 8086/88-as mikroprocesszor (Data Becker—NovoTrade)

Dr. Kovács Magda: 80386/486 II. (LSI, SZÁMALK)

Dőrfalvy: az IBM PC programozása MASM nyelven

Ezek után fejest ugrynok az utasításokba. Lesznek példaprogramok is, elsősorban egyszerű, rövid rutinok, de igény esetén közelebb kerülünk nagyobb programokhoz is (a nagyobbak is csak max. 80-100 sor). Ha kapunk olyan irányuló leveleket, amelyek a protected módról érdeklődnek, akkor később szó lehet arról is (de az még elég sokára lesz...).

Ha bármi nem világos, vagy valami egyéb kérések/kérdések vannak, írjatok, megfelelő mennyiségű levél esetén az újságban is helyet kap a válasz.

Kezdünk akkor bele:

A történet az Intel 8080-as processzorával kezdődik. Mivel akkoriban a memóriaelemek ára igen magas volt, szegényke csak 64 Kbyte RAM-ot tudott megfizetni. Ennek az a jelentősége, hogy a 8086 után megjelenő 8086-ban kompatibilitási okok miatt szintén volt egy ilyen limit, egyszerre a memóriából csak 64K-t tud ez is megcímezni (később még lesz erről szó). Ezt az óriási baklövést még ma is nyögik a 80386/80486-tal rendelkező PC-sek: DOS esetén a gép egy ugyanilyen korlátozott módban indul (real mode, a továbbiakban valós mód), és azért mégiscsak neveltség, hogy egy 8M memóriával rendelkező gépben holmi 64K-s korlátaink vannak. A másik ilyen hülyeség az, hogy valós módban alapvetően csak az első 640 Kbyte memóriát látjuk. Ez is a 8086 rovására írható. Nézzük röviden a proci:

A 8086 egy valódi 16 bites processzor, adatbusza és regiszterei 16 bitesek (megjegyzés: a 8086-tal teljesen kompatibilis 8088 abban különbözik csak, hogy az adatbusza 8 bites). A címbusz 20 bites, így 2²⁰=1024² byte, azaz 1 Mbyte memória címezhető.

Lévén 16 bites processzor, a 8086 a tárolási alapegysége is 16 bites. Ez a word (a továbbiakban szó), amely egy alacsony és egy

magas helyértékű byte-ból áll, az alacsony byte az első. A szózn kívül képes kezelni byte-hosszúságú (8 bites) adatokat is. A címzés byte-szervezésű, azaz a következő cím a következő byte-ra mutat, nem a következő szóra. A szavak így páros címeken kezdődnek. Ellentétben azonban más processzorokkal, szó-hosszúságú adatnak nem kell feltétlenül páros címen kezdődnie.

A programozásban alapvető szerepük van a regisztereknek. Lássuk a 8086 regisztereit:

- 4 általános célú 16 bites regiszter (AX, BX, CX, DX), amelyek használhatóak 8 bites regiszterpárként is (AX felső byte-ja AH, alsó byte-ja AL, és hasonlóan a többi regiszter-nél is). Az összes további regiszter 16 bites.

- Veremmutató (Stack Pointer, SP) és bázismutató (Base Pointer, BP), ez utóbbit egyrészt a bonyolultabb veremműveleteknél fontos, másrészt néhány címzési mód is használja.

- Forrás- és célindex-regiszterek (Source Index (SI), Destination Index (DI)), ez a két regiszter a ciklusoknál és a egyes címzési módoknál kap majd nagy szerepet, de nyugodtan használhatjuk másképp is, ami a pl. veremmutatóról nemigen mondható el.

- Állapotregiszter (Status-Register, SR), különféle információk az éppen futó program állapotáról vagy általa létrehozott körülményekről, részletesebben ld. kicsit lejjebb.

- Utasításszámoló (Program Counter (PC) vagy Instruction Pointer (IP)), mindig a futó program következő végrehajtandó utasítására mutat.

- 4 szegmensregiszter (részletesebben ld. kicsit lejjebb), sorban kódszegmens (Code Segment, CS), adatszegmens (Data Segment, DS), veremszegmens (Stack Segment, SS), valamint segédszegmens (Extra Segment, ES)

Már említettük, hogy a 8080-nal való kompatibilitás miatt itt is egyszerre csak 64K memóriát címezhető. Hogy mégis elérhető legyen

a 8086 által címezhető teljes 1 Mbyte memória, bevezették a szegmensregisztereket. Ha az ember józanul belegondol, egy szegmensregiszter és egy 16 bites cím (pl. IP) együtt 32 bit-et ad, így elvileg 2³² byte, azaz 4 Gíbyte memória lenne megcímezhető. Természetesen ez nem így van, az Intel szakemberei ezt nem láttak tovább az orruknál, így a címzésítés a következő módon történik:

Szegmens—X, cím=YYYY; fizikai cím=X0+YYYY, azaz a szegmensregiszter értékét megszorozzuk 16-tal, és hozzáadjuk a címet, így kapjuk meg a fizikai tárcsimit. Ezzel ugye pont 1M címezhető. Kompatibilitási okokból persze ezt is örökölték az utódok, most meg ugye lehet szenvedni a memória-menedzserekkel... Itt jegyezném meg, hogy saját céljainkra csak az első 640K memóriát használhatjuk (Base Memory), a további 384K a BIOS-nak (is) van fenntartva.

Az egyes szegmensregiszterek a nevüknek megfelelően a következőt tudják:

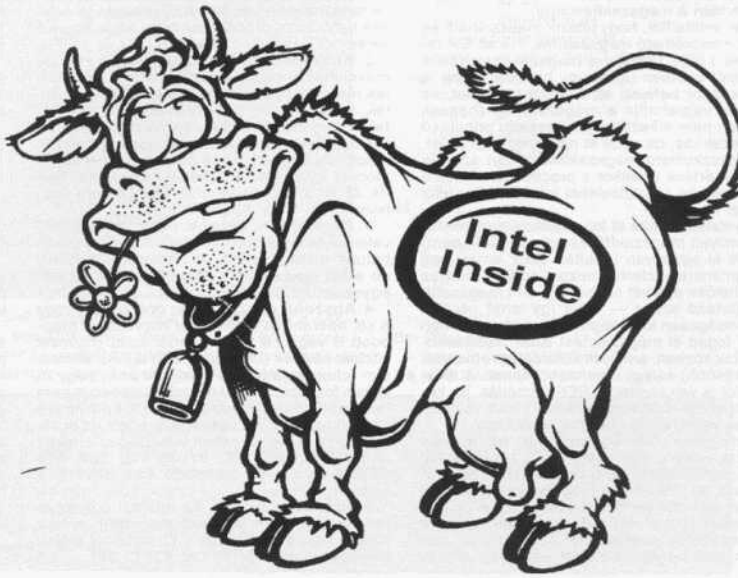
CS: A futtatható programkódot tartalmazó 64K-s blokkot jelölő szegmens regisztere.

DS: Az adatokat tartalmazó 64K-t jelölő, alapértelmezésben minden adatmozgató utasítás ezt a DS-t. Az ilyesmit egyébként szegmenspreffixnek hívják, a megfelelő helyen foglalkozunk velük bővebben. A DI indexregiszter használatahoz ez az alapértelmezés blokkműveletek esetén.

ES: Ez a bonus... Prefix-szel megadható, hogy az adatmozgató utasítások ezt használják, ne a DS-t. Az ilyesmit egyébként szegmenspreffixnek hívják, a megfelelő helyen foglalkozunk velük bővebben. A DI indexregiszter használatahoz ez az alapértelmezés blokkműveletek esetén.

SS: Ez jelöli ki azt a 64K-s blokkot, amelyet veremként használhatunk. Talán szükséges lenne részletezni, hogy nem túl célszerű macerálni...

Nézzük az állapotregiszter egyes bitjeit: 0. bit (átvitel, Carry, C); Az jelzi, hogy az aritmetikai műveletek során keletkezett-e átvitel. 1-re áll, ha igen. Pl. egy 8 bites össze-



- adás esetén (mondjuk 197+93) az átvitel. A tolatásitások is használják ezt a bitet.
1. bit: Nem használt
 2. bit (paritás, *Parity, P*): Akkor 1, ha a legutóbbi művelet eredménye páros (gyakorlatban ez a legalacsonyabb helyiértékű bit tesztelését jelenti).
 3. bit: Nem használt
 4. bit (segédátvitel, *Auxiliary Carry, A*): Akkor 1, ha egy 8 bites művelet során átvitel keletkezett az alsó 4 bitről a felső 4 bitre. A decimális (*Binary Coded Decimal, BCD*) aritmetikánál lesz jelentősége.
 5. bit: Nem használt
 6. bit (nulla, *Zero, Z*): Akkor 1, ha a legutóbbi művelet eredménye 0.
 7. bit (előjel, *Sign, S*): Az előjel-bit értéke akkor 1, ha a művelet eredménye negatív (gyakorlatban a legmagasabb helyiértékű bitet teszteli, mivel előjeles műveleteknél az adja az előjelet).
 8. bit (nyomkövetés, *Trap, T*): Az eddigi bitek mind jelzőbitek (*flag*-ek) voltak, ez és a következő 2 bit a programozó által beállítható, és a processzor eszerint dolgozik. A nyomkövetés bit 1 állapotának hatására a processzor minden utasítás után egy megszakítást hajt végre, azaz nagyban leegyszerűsödik a program tesztelése, ellentétben pl. a C64-gyel, ahol ilyesmirel szó sincs. A T bit nyilván minden megszakításhíváskor törődik, különben jó kis végtelen ciklusokat zárt nekünk...
 9. bit (megszakítás, *Interrupt, I*): A maszkolható megszakítások (*Interrupt ReQuest, IRQ*) engedélyezése. A megszakítások másik típusát, a nem maszkolható megszakításokat (*Non-Maskable Interrupt, NMI*) a processzor mindenképpen végrehajtja, míg a maszkolható letilthatók ennek a bitnek a törésével.
 10. bit (irányjelző, *Direction, D*): Adatblokkok feldolgozása esetén van jelentősége. Ha egy, akkor a címek csökkennek a megadott értékről, ha 0, akkor növekednek. Gyakorlatban azt adja meg, hogy egy ciklusban az *SI* és *DI* regisztereket csökkenteni vagy növelni kell.
 11. bit (túlsordulás, *Overflow, O*): Akkor 1, ha egy művelet eredménye nem fér el a művelet célregiszterében.
 - 12-15. bit: Nem használt
- Röviden a megszakításokról:
- Már említettük, hogy létezik maszkolható és nem maszkolható megszakítás. Ha az *SR* regiszter *I* bitje 1, akkor a megszakításkérélem mindkét esetben ugyanúgy hajtódik végre: a processzor befejezi az aktuális utasítást, és ezután végrehajtja a megszakítást (hacsak közben nem érkezik egy magasabb prioritású megszakítás, de ebbe itt nem megyünk bele). Ha maszkolható megszakításról van szó, és az *I* bit értéke 0, akkor a processzor tárolja a kérelmet, és / legközelebbi beállításakor tesz eleget neki.
- Kivéteket persze itt is vannak: a processzor semmilyen megszakításkérélemtől (NMI-1 sem) fogad el egy olyan utasítás után, amely egy szegmensregiszterbe mozgat adatot, mert ez feltehetően egy két szóbillió cím magasabb helyiértékű szava — csak így lehet például biztonságosan kódszegmenst váltani. Szintén nem fogad el megszakítást azon utasításokhoz (ld. később) és egy utasításból állnak. A kivétel a *REP* (ismétlés, ld. később) prefix-szel megvalósított ciklus minden egyes végrehajtás után megszakítást.
- A megszakítások úgy hajtódnak végre, hogy a processzor egy megfelelő táblázatból (interrupt-vektorábia, a tár első 1024 byte-ját foglalja el) kiolvassa a megszakítás 2 szavas címet, ettől kezdve az *IP*, a *CS* és az *SR* értéket a verembe (ilyen sorrendben), majd beírja a magasabb helyiértékű szót a *CS*-be, az alacsonyabb helyiértékű szót pedig az *IP*-be.

Könnyen kiszámítható, hogy így 256-féle megszakítás definiálható, ezeket az *INT xx* utasítással érhetjük el, ahol *xx* a kívánt megszakítás száma. A következő vektorok állnak rendelkezésünkre:

- 0: Ha nullával osztottunk, ez hívódik meg.
- 1: A nyomkövetés az 1-es számú megszakítást használja.
- 2: NMI
- 3: *INT* utasítás.
- 4: *INTO* utasítás. Ennek az utasításnak a hatására a processzor megvizsgálja az állapotregiszter *O* bitjét, és ha az 1, meghívja a 4-es megszakítást.
- 5: *IRQ*

A további vektorok szabadon felhasználhatóak, bár javaslott, hogy a 6 és 31 közötti vektorokat ne használjuk, mert ezek lesznek használva a későbbi típusokban (ezek közül néhányról még lesz szó később).

Ennyi információ egyelőre elég is lesz a hardware-ről, igény esetén egyes részekkel bővebben is foglalkozhatunk.

Címzési módok:

Vegyük egy átlagos adatmozgató utasítást, és a PC-ken *MOV* névre hallgat. A regiszterbe való töltés legegyszerűbb esetei a közvetlen érték, egy másik regiszter, vagy egy memóriacím betöltése. Azonban már ezen egyszerű lehetőségek is 3 különböző módszert tesznek szükségessé. Tovább bonyolódik a helyzet, ha egy olyan címről akarunk adatot betölteni, amelyet egy bizonyos memóriarekeszben találunk, esetleg egyéb módon is cífrázuk a dolgot. Ha minden ilyen lehetőségre külön utasítás lenne, kicsit nehéz lenne mindent feljebentartani, és a programok borzasztóan áttekinthetetlenek lennének. A probléma megoldása a különböző címzési módokban rejlik, amely módszer segítségével rengeteg különféle, ám nagyon hasonló utasítást lehet egy utasításszóhoz (mnemonik) rendelni. Félreértés ne essék, minden utasításnak külön operációs kódja van, ezen a kódon belül általában egy 3 bites mező határozza meg a címzési módot, 2 bit pedig az eltöltsi címre vonatkozó adatokat. A **0086** a következő címzési módokat ismeri:

1. **Implicit címzés:** Az utasításkód az operandus eléréséhez szükséges összes adatot tartalmazza: ilyen pl. a *RET* utasítás, amelynek hatására a processzor tudni fogja, hogy a veremből vissza kell töltenie a *CS*-t és az *IP*-t.
2. **Közvetlen címzés:** Csak kétoperandusú műveleteknél használható. Ilyenkor az utasítás második operandusa egy konkrét számérték, az első pedig bármilyen effektív cím. Effektív cím alatt vagy valamelyik regisztert (lehet 8 és 16 bites regiszter is), vagy egy kiszámított tárcímét értünk (a számítás lehetséges módjait ld. a további címzési módoknál). Példa: *MOV SP, #0* (gyakorlati kipróbálásra nem javasolt...); *MOV \$2300 [SI], #9*.
3. **Regiszteres címzés:** Az operandus(ok) valamelyik regiszterben találhatóak. Használhatunk mind 8, mind 16 bites regisztereket, de a két operandus szélességének meg kell egyeznie! Példa: *MOV AX, DI*
4. **Abszolút címzés:** Itt az operandus, vagy a két operandus egyike egy közvetlenül megadott 8 vagy 16 bites memóriacím (nevezik eltöltsi címmel (*Displacement* is)). Az eltöltsi cím lehet negatív is. Figyeljünk arra, hogy itt is és a további címzési módok esetében is nem használhatunk tetszőlegesen kombinált operandusokat: két operandus közül az egyik mindig regiszter, a másik tetszőleges effektív cím. Példa: *MOV AL, \$1735; INC \$6524* (a \$6524-es címen kezdődő szó növelése egyvel).
5. **Indexelt címzés:** Az eltöltsi cím itt is megva (de nem kötelező megadni), ehhez adódik hozzá az *SI* vagy a *DI* tartalma előjelesen. Példa: *MOV CX, \$2712 [DI]*

6. **Indexelt báziscímzés:** Itt nincs eltöltsi cím, valamelyik bázisregiszter (*BX* vagy *BP*) értéke hozzáadódik valamelyik indexregiszter (*SI* vagy *DI*) értékéhez. *BP* esetén nem a *DS* szegmensregisztert használja alapként, hanem az *SS*-t. Példa: *MOV AX, [BX] [SI]*

7. **Indexelt báziscímzés eltöltsi címmel:** Megegyezik az előző címmel a móddal, csak itt megadhatunk eltöltsi címet is. A 3 változtatható paraméter miatt ezzel már egész komplex adatraktúrákban is mozoghatunk, és remekül beleegalyolhatunk a címekbe... Példa: *MOV AX, \$1111 [BX] [SI]*

8. **Indirekt regiszteres címzés:** Az operandus címet az *SI*, *DI* vagy *BX* regiszter egyikében találjuk. Példa: *MOV DX, [SI]*

9. **Báziscímzés:** Az előző báziscímzéshez hasonlóan ez a címzési mód is az *SS* szegmensregisztert használja a *BP* regiszterhez. Az adat címet a *BX* vagy a *BP* regiszterben találjuk, ehhez tetszőleges eltöltsi cím is adható. Példa: *MOV CX, -1 [BP]; MOV AL, [BX]*

Látható, hogy címzési módtól is függ, hogy melyik szegmensregisztert használja az utasítás. Ezt az operációs kód tartalmazza.

A használt szegmensregiszter megváltoztatható a már említett szegmensprefixekekkel. Pl. ha azt akarjuk, hogy egy *MOV* utasítás ne az adatszegmenst, hanem a kódszegmenst használja, akkor a következőképpen kell eljárunk:

MOV AX, \$1753 helyett:
CS:MOV AX, \$1753

(esetleg *MOV AX, CS:\$1753*)
Szinte mindentféle kombináció használható, kivéve a következőket:
IP szegmensregisztere csak *CS* lehet
SP szegmensregisztere csak *SS* lehet
Karakterlánc-műveleteknél (pl. *MOVSB*) *DI* szegmensregisztere csak *ES* lehet
Az implicit címzési módú parancsok kivételével minden operációs kód tartalmaz egy effektív cím-mezőt, ami egy byte:

0-2 bit: *r/m*-mező. A *mód*-mezővel együtt a címzési módot határozza meg (sorban: *[BX][SI]*, *[BX][DI]*, *[BP][SI]*, *[BP][DI]*, *[SI]*, *[DI]*, *[BP]*, *[BX]*, mindegyikhez járulhat eltöltsi cím a *mód*-mező szerint).

3-5 bit: **Regiszter-mező**, itt egy regisztert adunk meg (sorra *AX, CX, DX, BX, SP, BP, SI, DI*; ill. 8 bit esetén *AL, CL, DL, BL, AH, CH, DH, BH*). Azt, hogy a regiszter hány bites, az operációs kód egyik bitje dönti el (*w* bit — ha 1, akkor szóhosszúságú az operandus, ha 0, akkor byte-hosszúságú).

6-7 bit: **Mód-mező**. Ez az eltöltsi címre vonatkozó információkat tartalmazza, így egészíti ki az *r/m*-mező címzési mód-információját. Sorra:

- 00: Nincs eltöltsi cím.
- 01: Csak egy 8 bites eltöltsi cím van, közvetlenül a műveleti kód után.
- 10: Mint az előző, csak 16 bites címmel.
- 11: Az *r/m*-mező is egy regiszterre vonatkozó információ tartalmaz, ugyanolyan rendszerben, mint a regiszter-mező.

Kivélet akad itt is: mivel a báziscímzés *BP*-vel nem létezik eltöltsi cím nélkül (ez a cím persze 0 is lehet), *r/m*-110 és *mód*=00 esetén a következő történik:
Mégis van eltöltsi cím, csak éppen ez abszolút címként fog megjelenni, a *BP* értékét pedig a processzor figyelmen kívül hagyja.
Még annyit, hogy az effektív cím-mezővel a programozás során kezdetben nem sok dolgunk lesz (később viszont szintén nemigen).
Ennyi fért az első részbe. Kicsit tömör lett, de szeretnék volna az alapismereteket gyorsan letudni, hogy mielőbb konkrét programozással foglalkozhassunk. Reméljük, azért érthető volt — ha nem, akkor csak szójátok, majd mi igyekszünk mindent érthetően elmagyarázni. Viszlát a következő számban...

Bryan

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

Először is üdvözlünk mindenkit újdonsult rovatunkban, ami valójában nem is új, hiszen két efféle cikk már megjelent tavaly, de remélem, mostantól kezdve havonta találkozunk.

Bevezetésként még annyit, hogy alapkövetelmény lesz némi alapfokú Assembly, és C, esetleg Pascal ismeret. Azt hiszem, csak az Assemblyvel lehetne gond, ha nem lenne Bryan, úgyhogy ha valakinek nem világos valami, akkor lapozzon az Assembly rovathoz. Továbbá a már említett két cikk tartalmát nem fogjuk újra leadni (kém, ez mindjárt meg is dől), tehát az olyan alap dolgokat, mint pl. a Video mem \$0A000-nál kezdődik, nem magyarázzuk újra. A rovat témája különböző trükkök, vagy inkább kisebb rutinok leközlése, nem demozsji céllal, inkább (kissé nagyképen szólva) a játékirás felé kacsintgatunk.

Grafika protected módban

Talán sokaknak feltűnt, hogy a mai profi játékok mellett általában megtalálható egy bizonyos DOS4GW.EXE nevű file, illetve mostanában hozzá van fűzve magához a játék EXE-jéhez. Nos, ez egy ún. védett módú Run-Time kód, egyszerűen kifejezve a 386 vagy annál jobb gépeket egy speciális módba kapcsolja, s mintegy újrirja az összes BIOS, DOS, stb. rutint ehhez. A protected módról a 32-bites mikroprocesszorok c. könyv II. részében bővebben olvashattok, már ami a rizzászat illeti. Sajnos semmi konkrétumot nem ír, hogyan kell egy programot megírni, stb. Nos, egy kicsit mélyedjünk bele a témába. A protected módban a gép egész memóriáját elérhetjük, a regiszterek 32-biteseik lesznek (igaz, ezt normál módban is ki lehet használni), ezáltal max. 4GB memóriát tudunk megcímezni, bár ekkora memje senkinek nincs. Viszont az op.rendszer (pl. a DOS4GW) gondoskodik a memóriakiosztásról, ergo mi kérünk, ő ad. Amelyik részt éppen nem használjuk, azt meg wincsure menti. A kényelem mellé némi megkötés is párosul, pl. a Video memóriát csak bővésztrükkökkel lehet elérni, aztán önmódosítás nuku (Psycho nántára), a protected módban külön van adat, ill. kódszegmens, a kód nem változhat, s pl. adatszégmens regiszterbe kódszegmens szelektort nem is lehet betölteni, stb. A szegmenszelektorokkal nekünk nem kell törődni, de az említett könyvben érdemes utánanézni. A protected mód kihasználása igazán csak a Watcom C++-szal lehetséges (nem véletlen, hogy Manapság szinte minden játékot ebben a rendszerben írják), így aki

komolyabban akar esetleg játékirással foglalkozni, nem árt, ha beszerzi. Időről időre közlünk majd protected módú rutinokat, sőt néhány dolgot ebben a lehegszerűbb megvalósítani, pl. a nagyobb képek kezelése egyszerűbbé válik.

VESA programozás (újra)

Nos, a régebbi cikk hiányosságait szeretném itt pótolni. A VESA módokról, és azok programozásáról van szó. Azt nem állítom, hogy most minden jó lesz, hiszen a környékemen csak TRIDENT kártyák vannak, de azért reménykedjünk.

Szóval a módok bekapcsolása az INT 10-h keresztül az AX=4F02h-val történik, a BX-be kell tenni a mód kódját, alant látható egy részletesebb kódlista. (Csak a grafikus módokkal foglalkoztam) Ez idáig rendben is lenne, ám korántsincs készen a dolog. Átkapcsoltunk ugyan a megfelelő módba (már ha létezik az adott kártyán), viszont a lapváltáshoz szükség van arra, hogy milyen lépésközönként lehet állítani a VGA lapot. A rajzolások úgy a leggyorsabbak, ha csak 64K-nként váltunk, ám néhány kártyátypus tud pl. 4, ill. 16K-nként is váltani. Ez pl. az OAK-kal is így volt, ebből adódott az a bizonyos "4 bittel balra ábrázolásmód". Készítünk egy 128 wordból álló buffert, ennek a címét ES:DI-be pakoljuk (prot. módban ES:EDI-be), és INT 10h-elünk egy AX=4F01h, és CX=mód után. Megkapjuk a VESA mód adatait. Számunkra az alábbiak érdekesek: (lásd a lenti táblázat) A használható VESA módok:

Mód	Felbontás	Szín
0100h	640x400	256
0101h	640x480	256
0102h	800x600	16
0103h	800x600	256
0104h	1024x768	16
0105h	1024x768	256
0106h	1280x1024	16
0106h	1280x1024	256
010dh	320x200	32 ezer
010eh	320x200	64 ezer
010fh	320x200	16 mill.
0110h	640x480	32 ezer
0111h	640x480	64 ezer
0112h	640x480	16 mill.
0113h	800x600	32 ezer
0114h	800x600	64 ezer

Szóval megvan a Page granularity, ha a 64K-t elosztjuk ezzel, megkapjuk a VESA granularitást, amivel az adott lapsorszámmal meg kell szorozni, hogy helyes értéket kapjunk, és aztán

a módváltás megtörténhet az AX=4F05h, BH=0, DX=kiszámitott lapsorszámtól utáni INT 10h-val. Nézzük meg a VESA módok beállítását, a VESA granularity kiszámítását, és a lapozást real módban:

VESA módok kezelése

A szükséges változók
 SVGSATable dw 128 dup(0)
 ; A már említett 128 word-os buffer
 PageNum dw 0
 ; Az aktuális lap száma (mi nem használjuk)
 VESAGran dw 0
 ; VESA granularity - a lapot mennyivel kell szorozni
 ; A rutinok
 VESA_SetMode PROC
 ; Be: BX - VESA mód kódja
 ; Ki: AH - 00 : OK
 ; ; 01 : Hiba
 VESA info lekérdezése:
 mov cx,bx
 mov ax,4f01h
 ; AX - VESA mode information
 push cs
 pop es
 mov di,offset SVGSATable
 ; ES:DI-ben a táblázat címe
 int 10h
 ; VESA mód beállítása:
 ; BX-et nem bántja az előző INT
 mov ax,4f02h
 int 10h
 ; Visszaadott értékek:
 AH=0 - minden OK
 AH=1 - nem lehet beállítani
 cmp ah,0
 jnz SM_Error
 xor ax,ax
 mov PageNum,ax
 ; VESA granularity kiszámítása:
 mov di,offset SVGSATable
 ; Page granularity
 mov cx,[di+4]
 mov al,1
 test cx,cx
 je SM_Gran
 mov ax,64
 div cl
 SM_Gran:
 mov VESAGran,ax
 mov ah,0
 SM_Error:
 ret
 VESA_SetMode ENDP
 VESA_SetActPage PROC
 ; Be: DX - page (0,1,2 ...)
 mov ax,VESAGran
 ; Ha a VESAGran=1, nem szorzunk

Eltolás	méret	leírás
+04h	1 word	Page granularity. Hány kbyte-onként lehet lapozni a kártya memóriáját
+10h	1 word	Valódi vízszintes felbontás, a memóriában használt byte-ok száma egy sorban. Szerepe a HI, ill True color módoknál lesz, ott ugyanis 2, ill. 3 byte ír le egy pixelt. Így ennek értéke: Sor pontokban mért hossza * byte/pixel
+12h	1 word	Vízszintes felbontás, pontokban mérve
+13h	1 word	Függőleges felbontás, pontokban mérve

```

cmp ax,1
jz SAP_NoMul
mul dx
SAP_NoMul:
mov dx,ax
; memória lapozás
mov ax,4f05h
xor bx,bx
int 10h
ret
VESA_SetActPage ENDP
;
;*****

```

Téglalap rajzolás

Az alábbiakban a VESA módok kezeléséhez adunk egy példát, mégpedig egy real módú kitöltött téglalapokat rajzoló rutint. Coordinate clipping nincs benne (majd a következő részben), tehát csak a képernyő méretének megfelelő adatokat adjunk be neki, különben kicsit (nagyon) összegabalyodhat. Egyébként használható az összes 256 színű VESA módban, csak a Screen_XReal-t kell átírni az elején.

A megvalósításról: persze az előző módbéállító rutin kell hozzá, hiszen az szolgáltatja a VESAGran-t, amit ez a rutin is használ.

Kitettem Makróba két kisebb rutint, amit több más VESA-t használó, valamilyen ákombákomot a képre rajzoló rutin használhat, ill. kell is használnia. A SetPage tulajdonképpen olyan, mint a SetActPage (ld. előbb), de rövidebb, és a megfelelő regisztereket használja, ill. menti, így inkább ezt illesztük be a rutinunkba, mint hívogassuk a másikat.

Az IncPage a következő lapra állítja az ablakot. Ez gyorsabb, mint egy SetPage, mert MUL helyett ADD-ol (a VESAGran-t!) Ezért jó, hogy ilyen értéket számoltunk, és nem eltölési értéket (hiszen úgy is meg lehetne oldani a dolgot, hogy azt számoljuk ki, hány bittel kell mindig eltologatni az adott lapszámot. Ez ugyan a MUL helyett gyorsabb, de az ADD-nál már nem, és ha jó a programunk, az ADD-os jóval többször fut le, mint a MUL-os. Lehetne ugyan a MUL helyett az SHL-est alkalmazni, de nem akarunk túlbonyolítani, hiszen ekkor kétféle VESAGran-t kellene számolni és használni.

A rajzoló működési elve nem túl bonyolult, egy-két megjegyzés:

Ha a protected módba írjuk át, figyelni kell az önmódosításra, ezt ugyanis ki kell cserélni külső változókra, különben azonnal védelmi hibát kapunk.

A koordinátákból kiszámolja a megfelelő ablakot, és az azon belüli eltölést. Ezután felkészíti a ciklust (itt jön elő az önmódosítás) Figyelem! A DFR_ADI-nél nem csak szórakozásból van 1234h, mivel ha egyforma az alsó és a felső byte (vagy konkrétan 0ffffh), akkor egy byte-on tárolja a hozzáadandót, és nem tudjuk módosítani.

A ciklusban először megnézzük, hogy az adott sor kifer-e az aktuális lapra, ha nem, akkor kirajzoljuk a vízszintes vonalat addig, amíg kifer, majd lapot váltunk (IncPage !), és kirajzoljuk a vonal többi részét. A ciklus végénél DI-t új sorra állítjuk, és megnézzük, hogy ezzel új lapra kerülünk-e, ha igen, IncPage. Ezzel kész is.

Draw Filled Rectangle

```

Screen_XReal EQU 640
SetPage MACRO
; Lapozó makró, DX-ben a lap, AX-et
; és BX-et menti (BX-et nem biztos,
; hogy kellene.)
push ax
push bx
mov ax, VESAGran

```

Ez az a bizonyos MUL, így is hagyjuk ; DX-et, mert a továbbiakban ehhez ; adjuk hozzá a VESAGran-t, amivel ; a következő lapot kapjuk.

```

mul dx
mov dx,ax
mov ax,4f05h
xor bh,bh
int 10h
pop bx
pop ax

```

```

ENDM
IncPage MACRO
; A következő lapra áll. Regisztereket
; lásd előbb!

```

```

push ax
push bx

```

; Tehát így egy kicsivel gyorsabb, bár ; a legnagyobb baj az INT 10 miatt ; van, de ezen nem lehet segíteni. ; A VESA driverek azonban az INT ; futás leelejére kerülnek, így talán ; mégsem olyan vészes.

```

add dx, VESAGran
mov ax,4f05h
xor bh,bh
int 10h
pop bx
pop ax
ENDM

```

256_DrawFRect PROC

```

; AX,DX - X,Y crd
; CX,BX - X,Y size
; BP - color

```

```

push 0a000h
pop es
mov di,ax
mov ax,Screen_XReal
mul dx
add ax,di
adc dx,0
mov di,ax
mov ax,bp

```

SetPage

```

mov word ptr
cs:DFR_RCX+1,cx
mov bp,Screen_XReal
sub bp,cx
mov word ptr
cs:DFR_ADI+2,bp

```

DFR_Loop:

```

mov si,di
mov bp,0ffffh
sub bp,di
cmp bp,cx
ja DFR_1
xchg cx,bp
inc cx
sub bp,cx
rep stosb
mov cx,bp

```

IncPage

DFR_1:

```
rep stosb
```

DFR_RCX:

```
mov cx,0ffffh
```

DFR_ADI:

```
add di,01234h
jnc DFR_2
IncPage

```

DFR_2:

```
dec bx
jnz DFR_Loop
ret

```

256_DrawFRect ENDP

DoT

AJÁNLOTT IRODALOM



A könyv ára:
1.375,- Ft
(lemez melléklettel)

Megrendelhető:
COM-WARE Kft
1519 Budapest
Pf.: 363.

Megvásárolható:
COMPUTERBOOKS Kft.
1127 Budapest
XII. Tartsay V.u. 12.

PC USER AREA

Előszó: Sok értelmetlen dologról volt már fiame war a CoV hasábjain. Nem újabb vitaindítóknak számom a cikket, hanem egy érthető ismertetésnek. Konstruktív kritikát persze szívesen fogadok.

A témának aktuálitást ad, hogy ennek az operációs rendszernek az új verziója (3.0) teljes (Win-OS/2-1 felszerelt, erről még lesz szó) verziója OS/2 3.0 WARP néven '95 január-február körül jelenik meg.

Miért volt szükség egy második operációs rendszerre, amikor a DOS az egy csodás oprendszer? A DOS-ból hiányzik "néhány" alapvető dolog: a rendszererőforrások egységes kezelése, a rendszer bármiféle védelem, több feladat egyidejű végzésének lehetősége. Nézzük egy kicsit részletesebben ezeket! A rendszererőforrások alatt értek MINDENT! A grafikai alrendszer, a tárolási alrendszer, stb. Néhány példa: Nincs egy egységes SVGA szabvány az op. rendszer szintjén. Szintén nincs egységes kezelés hang megszólaltatására sem. A hálózat kezelése is hiányzik az op. rendszerből. A fájlok kezelése bizonyos fokig egységes, bár itt a rendszer védelem nem-élés okoz bajt. Minden program oda ír és azt amir akar: ennek következménye a vírusok, a rejtélyes adatvesztések, stb. A fájlok kezelése olyan lassú, hogy több program egész egyszerűen átéli, és újra írja. Ennek jó példája a Wiz vagy néhány bug vírusirtó (TBAS, AVP, Virkill). Arról a szörnyűségről amit a DOS a memóriával végez azt jobb nem emlegetni. Szegmens, 640K, EMS, XMS, HMA, UMA, UMB, EMB - azt hiszem nem is kell tovább sorolnom. A multitasknak még a csirája sincs meg a DOS-ban, annyira hogy amíg egy rendszerhívás be nem fejeződött, addig nem lehet másikat meghívni. A DOS sok hibájára PRUBÁLT megoldást találni a Windows - meg lehetőségen sikertelenség. Itt megjelenik a multitask - de kooperatív és nem preemptív. Huh. Magyarabban: A kooperatív multitask azt jelenti, hogy a futó program lefoglalja magának a gépet és amikor úgy gondolja, hogy most eleget futott, akkor visszaadja a vezérlést az op. rendszernek. A preemptív azt jelenti, hogy az op. rendszer teljes egészében kontrollálja a gépet, és az op. rendszer osztja ki az időszelvényeket ami egy-egy programnak jut. A multitask magyarul aztval még adós vagyok: ezen a világon egy chip egyszerűen csak egy dolgot csinálhat, így valódi multitask-t nem várjuk egy sima PC-től. Ehelyett a programok gyors átkapcsolgatását hívjuk multitasknak. Úgy fog tűnni, mintha tényleg egyszerre futnának a programok, mert az op. rendszer annyira gyorsan kapcsolgat, de valójában NEM egyszerre fognak futni. Hogy egy program mennyi időt kap a többihez képest, nos ebben térnek el az előbb leírt multitask fajták. (A valódi multitaskot PC-s világban úgy lehet elérni, hogy egymás mellé teszünk két PC-t...)

A Windows-ban már megjelennek az egységes driverek - ez az egy előnye van a DOS-hoz képest. Azonban mivel DOS-ra telepszik, emiatt kénytelen kommunikálni is vele, így iszonyú lassúság lesz belőle.

A 386 chip egy fontos tulajdonságáról kell itt szólni: Képes multitaskra chip szinten, azaz sok kis 8086 "gépet" tud legyártani magából. Ezeket hívjuk Virtuál 86 gépeknek. Ezek a gépek gyakorlatilag nem tudnak egymásról, mindegyik azt hiszi, hogy csak ő létezik. A Windows nem használja ki a V86 (OS/2 VDM/Virtuál DOS Machine)-nek hívja) előnyeit. (Itt megint lehet kicsit szörszálhasonlat: ezeknek a V86 gépeknek nincsenek külön fizikai kapcsolataik, így persze ténylegesen nem egyszerre futnak.)

Az OS/2 túllép mindezeket a korlátokon. NEM DOS alapú, hanem önálló preemptív multitask operációs rendszer. Futtatta a DOS és a Windows és persze az OS/2 programo-

kat. A DOS emulálása végett ténylegesen DOS-t futtat, minden egyes DOS-t külön V86 gépen, így simán multitaskozható a DOS. A Windows emulálásának tekintetében kétféle OS/2 van: az egyik verzió nem tartalmaz Win-OS/2-nek nevezett IBM által írt Windows-t, hanem a Microsoft Windows-t kell telepíteni hozzá. Ezt OS/2 for Windows néven ismerhetjük. A teljes OS/2-ben benne van a Win-OS/2 kód is, ezt azonban keményem meg kell fizetni, az ilyen verziók ára durván duplája a Win-OS/2 nélkülinek. Az OS/2 egyik értékes tulajdonsága, hogy tetszés szerint akár több Windows is futhat rajta. Az természetes, hogy több Windows alkalmazás, de - ismétlem - akár több Windows is. Ennek persze nem igazán van értelme, de jól példázza a DOS/Windows világhoz képest meglegelően jó multitaskot. Ezen felül teljes a rendszervédelem. Emellett a fájlrendszer nem csak FAT lehet, hanem saját, gyorsabb HPFS is. Ez a FAT-nak szinte minden hibájától mentes: kevésbé hajlamos a töredezésre, ellenállóbb a hibákkal szemben (e téren a Linux ext2fs fájlrendszer vezet), és lényegesen gyorsabb. Akárcsak a Windows-ban, itt is mindennek megvan a maga drivere. De bizonyos DOS programok - pl. DOOM - igénylik a hardverhez a közvetlen hozzáférést, így ezt az OS/2 megengedi egy bizonyos határig. Pont azért, hogy semmi módon ne lehessen (elméletileg) leakasztani az egész rendszert egy DOS ablakból. Persze bug nélküli program nincs, így elképzelhető, hogy valaki kemény munkával talál valami olyan lehetőséget amivel egy DOS ablakból is kiakasztható a rendszer. Mindenesetre ilyen bug elég ritka, gyakorlatilag bármilyen programot futtatunk, nem szálhat el az egész rendszer, csak az adott V86 gép azaz egy ablak.

Nos elméletből elég is ennyi. Ennyiből is látszik gondolom, hogy mi mindenre képes az OS/2. A visszaértélt a legkezelebbi IBM botból, akkor olvass tovább, mert hasznos tanácsokat kaphatsz kedvenc programjaid OS/2 alatti futtatásához!

Hogy a dolgok gyakorlati részére térjünk, úgy érzem, hogy a DOS Settings c. rendszerbeállító menüt fogom kivésni. Könnyen előfordulhat persze, hogy 1.0 (vagy akár éppen tőrdeli) az több részre fűrészelje a cikket ennek mérete miatt. Az itt leírtak az OS/2 3.0-ra igazak. Az itt leírtak sok minden apróságot mutatnak be, amivel az OS/2 felülmúlja a DOS/Windows-t.

Első lecke: Nyissuk meg a beállítóményt! Jobb click az ikonján, majd Open/Settings. Amikor meglátod a Settings Notebook-t akkor click az alsó jobb nyilon, hogy meglásd a fűzet második lapját. Itt nyomjuk meg a Settings gombot, hogy megkapjuk a DOS Settings menüt. Bonyolultan hangzik? Egyáltalán nem az, kb. 10 perc gyakorlás után az ember teljes természetességgel ássa elő ezt a menüt.

Következik az opciólista, zárójelben a default és a lehetséges értékek. A default értékekkel a legtöbb program futni fut, de két jó okunk lehet hogy mégis bebráljunk velük: Az egyik ha mégse fut <g> vagy ha rászánjuk magunkat egy kis finomhangolásra. Nagyon megerli! Ja és egy fontos tanács: Ellenőrizdük, hogy minden egyes változtatás után fut-e a program! Mivel a Windows a DOS tetején fut, ezért ott is beállíthatók ezek a dolgok. (Nem

minden opcióit írtam le, csak azokat amelyeknek értelmük van v. a default értékét érdemes átállítani)

- **COM_DIRECT_ACCESS:** (off) Mint említettem az OS/2 lehetőség szerint maga kezeli a hardvert, de mint például itt, szükség szerint megengedi a közvetlen hozzáférést. Az a plusz idő amit az OS/2 saját COM kezeléssel jelent, hazavághatja pár bennbő kommunikációs program időzítését. Tehát ha nem mütix a kommunikációs program OS/2 alatt, kapcsoljuk ezt be, akkor majd fog.
- **DOS_AUTOEXEC (C:\AUTOEXEC.BAT)** Szintén említettem már, hogy sokféle DOS futath egy OS/2 alatt, és akár külön AUTOEXEC-ük is lehet. A különböző AUTOEXEC-ekben különböző TSR-ek lehetnek, így mindig a maximális memóriát biztosíthatjuk kedvenc DOS programunknak.
- **DOS_BACKGROUND_EXECUTION (ON)** Még az OS/2 igen jó multitaskjának is csak akkor van értelme, ha a háttérben futó program tényleg a háttérbe is való. Egy csomó DOS program azonban ha éppen nem is csinál semmit, akkor is úgy tesz mintha csinálna, pl. folyton ellenőrzi a billentyűzetet, stb. Ez kellemesen le tudja lassítani a rendszert. Ha ezt a kapcsolót Off-ra tesszük, akkor a DOS program felfüggesztődik amikor a háttérbe kapcsoljuk. Ennek majdnem mindig van értelme és haszna. Azonban pl. egy kommunikációs programot nincs sok értelme felfüggeszteni - csak örül az ember, ha a háttérben szivogatja lefele a dolgokat. Az Off állás letiltja a DDE-t a többi Windows programmal.
- **DOS_BREAK (OFF)** A Ctrl+C v. Ctrl+Break egy DOS programot elméletileg leöl. Mivel egyrészt az OS/2 alatt egész egyszerűen az ablak listából (Ctrl+Esc v. a két egérgomb egyidejűsége) kivégezhető egy program, másrészt szinte az összes DOS program magasról tesz erre a gombra, nyugodtan Off-n maradhat. Rádásul ON-ra tétele lassítja DOS sessiont.
- **DOS_DEVICE (A config.sys alapján áll be)** DOS/Windows alatt az összes drivernak a CONFIG.SYS-ben kell benne lennie, így azok szépen zabálják a memóriát, akár használjuk őket, akár nem. (Jó, van multiconfig, de kinek van kedve minden program indításához bootolni?) OS/2 alatt (naná) minden programnak szépen felsoroljuk, hogy milyen driver kell neki. Erősen javaslom, hogy a CONFIG.SYS-be csak igen kis számú (lehetőleg 0) közös drivert tartssunk, és az egyes programoknak egyenként adagoljuk a drivereket.
- **DOS_FILES (20 DOS, és 20-255 Windows alatt)** Ez az egy időben nyitvatartható fájlok száma. DOS/Windows sok szép rendszerösszeomlást láthatunk amikor elfogytak. A egyik dokumentációjában/install prógójában általában van ajánlás erre az értékre. Pl. a Wordperfect 6.0a szerényen 100-t javasol. Mindenesetre DOS alatt olyan 20-30 elég szokott lenni. Windows alatt én 255-t javaslok, mert akkor biztos nem fog el.
- **DOS_HIGH (OFF)** Ez DOS=HIGH megfelelője. Igencsak ritka az a barom program ami nem megy vele. Ha bekapcsoljuk, foglajunk le 64K XMS-t is neki.
- **DOS_LASTDRIVE (Z)** Ez pedig a LASTDRIVE= beállítás megfelelője. Nem

hálózatos gépeken E-F és szükségessé tegyünk, hálózatot gépen esetleg kellhet a Z is. Nem igazán nagy (2K) az elérhető nyereség, de éppenséggel ez lehet a különbség az Out Of Memory és a futás között.

DOS RMSIZE (640, 128-640 lehet) Ez már totál őrültségnek tűnhet. Azon munkálkodunk, hogy minél több memóriát facsarjunk ki a DOS session számára, erre itt le lehet venni egy csomót belőle - mi értelme ennek? Ne felejtjük, OS/2 alatt vagyunk és minden session fogyaszt a memóriából, így olyan programoknak, aminek nem kell, ne adjunk feleslegesen sok memóriát. Az egész OS/2 rendszer gyorsulhat, ha emiatt csökken a swapping mennyisége. (Már akinek. 20MB fizikai memória mellett ritkán swap-ol...)

DPMI_DOS_API (Auto, lehet Enabled, Disabled, Auto) AKI nem tudja mi az a DPMI: a 286 bevezette a protected módot, amit a DOS nem követett. Zgy kellett egy "kapu" hogy a protected módu programok kommunikálhassanak azzal az ócska vacakkal, ez a "kapu" a DPMI. Hát persze, hogy az OS/2 DPMI-t is tud biztosítani. Minimális DOS programgyorsulás várható, ha DPMI-t biztosan nem használó programoknak kikapcsoljuk (Disabled). Azon programok amiknek kell DPMI (pl. Borland fordítók) azoknál nyugodtan hagyjuk Auto-n.

DPMI_MEMORY_LIMIT (4, lehet 0-512) Ha nincs felállítás az előző opció, akkor itt határozhatjuk meg a max. lefoglalható DPMI memóriát megabábyteban. Az OS/2 (2.1-től kezdve) már nem foglalja le automatikusan az itt meghatározott értéket, hanem kérésre osztja, ezért ritkán lehet gond abból, hogy emeljük. Vigyázat, néhány program esetlen mennyiségű DPMI-t tud lefoglalni, ha hagyjuk, ezzel a többi program elől elveszi a helyet. Ilyenkor szabályozzuk itt meg.

DPMI_NETWORK_BUFF_SIZE (8, 1-64 lehet) Windows alatti hálózatos programok használnak egy puffert, hogy gyorsítsák az adatáramlást. Ha ilyen programunk van, nyugodtan tegyük fel 64Kb-re.

EMS_MEMORY_LIMIT (2048, 0-32768 lehet) Kilobyte-ban állíthatjuk a kívánt EMS mennyiséget. Ha a programnak kell EMS, akkor adjunk neki, ha nem kell, jobban járunk, ha 0-ra vesszük. Ez utóbbival vigyázzunk: néhány program szó nélkül elkezd vinyóra swapolni, ha nincs EMS. Általában a dokumentáció segít. (Vagy a tapasztalat) HW_ROM_TO_RAM (Off) Ha nem olyan programunk van, ami kifejezetten tiltja a BIOS RAM-ba másolást, akkor kapcsoljuk be. (En meg egy programot nem láttam, ami nem futott vele)

HW_TIMER (Off) A PIC (Programozható időzítő Chip) hozzáférést szabályozza. Ha Off-n van, akkor az OS/2 szimulálja egy timer-t. Ha On-n van, akkor a program közvetlenül éri el a timer-t. Ettől gyorsulhat egy picit, viszont össze is akadhat más programokkal. Ha valami program nem megy, akkor először ezt látjuk Off-ra.

IDLE_SECONDS (0, 0-60), IDLE_SENSITIVITY (75, 0-100) Az OS/2 megpróbálja észrevenni, mikor inaktív a DOS program. Van egy három fokozatú skála, ami meghatározza, hogy egy adott DOS session éppen mennyi proci időt kap. Ahogy az OS/2 azt érzi, hogy a session nem csinál semmit (csak a billentyűzetet figyeli) akkor szépen lejjebb veszi ezen a skálán. Általában ez oké is. De például erősen meglepődhetünk, ha egy arcade játék scrollozása hirtelen piszkosul lelassul. Ilyenkor itt kell átállítani ezt-azt. Az IDLE_SENSITIVITY az egy százalékkérték: ha a DOS session ennyi százalék CPU időt fogyaszt, akkor az nem csinál semmit. Az IDLE_SECONDS az azt időt határozza meg, amíg a programnak idle (semmit sem csinál) állapotban kell töltenie, hogy lejjebb legyen véve. Ha egy DOS

session nagyon lassú a rendszert, akkor tegyük a SENSITIVITY-t egy alacsony értékre, mondjuk 10-re és tegyük a SECONDS-t 1-re. Ha azonban csak a DOS session lassú, emeljük meg ezeket az értékeket. Ha emeljük ezeket az értékeket akkor tegyük DOS_BACKGROUND_EXECUTION-t Off-ra, hogy amikor a háttérbe kerül a program, ne egye a CPU időt. Azok a programok amik polling (billentyű figyelés normális tevékenység helyett) problémákat okoznak, általában nem olyan típusúak amiket háttérbe akarnánk futtatni.

INT_DURING_IO (Off) DOS alatt a programok nem kaphatnak interrupt-t miközben fájlokat érnek el, míg az OS/2 lazán kezeli a kettőt egyszerre. Elsősorban multimédia alkalmazásoknál lehet szerepe, amikor a program interruptot kap a hangkártyától meg a CD-től is. Ha hangproblémák vannak egy DOS programmal, próbáljuk ezt a kapcsolót állítani. Általában ne kapcsoljuk be, mert lassítja a DOS session-t.

PRINT_TIMEOUT (15, 0-3600) Az OS/2-nek nagyon kell arra vigyáznia, nehogy két program egyszerre írjon a printerre. Ez érthető is, képzéljük csak el, micsoda kavarodás támadna. Az OS/2 ezért szorban sorba rakja a bejövő kéréseket. Amikor egy program lecsúszik a printerre, akkor az OS/2 is lecsúszik az adott kérés, és továbbítja az egészet a fizikai nyomtatóra. Azonban a DOS programok nem szoftak olyan apróságokkal történő, mint printer lezárások. Zgy a printelés nem történne meg, amíg ki nem lép az ember a programból. Ez meglehetősen alásána az egész multitasz koncepciót. A PRINT_TIMEOUT értéke mondja meg, hány másodpercet várjon az OS/2 mielőtt úgy dönt, hogy ez a DOS program befejezte a printelést. Ha már a falat kaparjuk, hogy hol a rég kiküldött printelni való, akkor állítsuk lejjebb ezt az értéket. Ha azonban a printelni való több, kisebb részletben mászik el a printerből (jé, esetben jól összekavarodva más programok kimentelve) akkor érdemes feljebb emelni ezt az értéket.

VDM_PRIORITY (0, 0-31) Minél nagyobb, annál több rendszerforrást bocsátj az OS/2 az adott DOS/Windows session rendelkezésére. Megjegyzendő, hogy az éppen előtérben futó program mindig többet kap, mint a háttérben futók.

VIDEO_8514A_XGA_IOTRAP (On) Ej, de szép nevet kapta! Azt szabályozza, hogy az OS/2 (IBM termék, ne felejtsetek) figyelje-e az 8514A és az XGA adapternek kifutó információkat. Ha nem ilyen monitorkártyánk van, akkor kapcsoljuk ki, mert feleslegesen lassítja a gépet. Ha ilyenrel vagyunk megáldva és mindenféle furu rándulások látunk a teljes képernyős és az ablakos alkalmazások közti váltásokkor akkor kapcsoljuk be. (Még ezekkel is ki lehet kapcsolni, ha nem akarjuk a screen tartalmát a Clipboard-ra menteni, ilyenkor a VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION-t is kapcsoljuk be, és csak full screenben futtassuk az adott sessiont)

VIDEO_FASTPASTE (Off) Az OS/2 egyik előnye még ami elefelejtettm fentebb említett, hogy mindenféle (DOS, Windows, OS/2) alkalmazások között tud cut and paste (kivágás és visszaillesztés) műveleteket végezni. A legtöbb DOS program (tisztelt a kivételnek) nem úgy lett megírva, hogy elfogadják a paste-t az OS/2-től, így ezeket át kell verni. Ha ez az opció Off-n van, akkor ez a paste elég lassan, kb. egy normális gépelési tempóval történik. Ha On-ra tesszük, akkor "kicsit" gyorsan gépel az OS/2 az infót. Sajnos, kevés program képes ezzel az áradattal lépést tartani. Ez az opció special nem vonatkozik a Windows-ra, mert annak nem a Windows Clipboard. Amivel persze az OS/2 lazán együttműködik.

VIDEO_DEMAND_MEMORY (On) Ez csak a full-screen DOS session-ökre vonatkozik. Az OS/2 alapállapotban lefoglal elég memóriát ahhoz, hogy el tudjon tárolni egy egész képernyőt, még akkor is, ha a valamilyen nagyfelbontású üzemmódba kapcsol. Ez nem kis mennyiség tud lenni, tehát ha a programunk nem használ ilyen grafikat, akkor kapcsoljuk ki. Sőt, általában is Off-ra tehető, mert ezt a memóriaterületet csak akkor foglalja le az OS/2, ha azt a program kéri. Ha On-ra tesszük, akkor a VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION-t is tegyük On-ra!

VIDEO_RETRACE_EMULATION (On) A CGA monitor idejéből visszamaradt marhaságot ekeklérésére van. Néhány régi DOS alkalmazás még mindig magával cipeli a CGA-n snow-nak nevezett jelenség ekeklérését. Ha ez be van kapcsolva, akkor a program gyorsabban futhat, mert az OS/2 gyorsabban emulálja a videó visszafutás jelet, amire a program vár. Általban Off-n a helye. Session váltásnál szépen látszik, ha On-ra kell tenni, de ez igen ritka.

VIDEO_ROM_EMULATION (On) A HW_ROM_TO_RAM-hoz hasonló, de itt a videó BIOS-t kapcsolgatjuk. Ha van egy speció grafikus kártyánk, és ahhoz való program, ami kihasznál különleges dolgokat annak ROM-járól, akkor tegyük Off-ra, de erről a program is, és a doksi is erősen értesíteni fog.

VIDEO_SWITCH_NOTIFICATION (Off) Ha az VIDEO_8514A_XGA_IOTRAP v. az VIDEO_DEMAND_MEMORY be van kapcsolva, akkor kapcsoljuk ezt is be, mert ezzel el lehet kerülni egy csomó felesleg session újrarajzolást. Különbön legyen Off-n.

VIDEO_WINDOWS_REFRESH (1, 1-600) Amikor egy program a képernyőre ír, valójában egy pufferbe ír, ami bizonyos időközönként ténylegesen képernyőre is kerül. Processzor igényes grafikus alkalmazások gyorsulhatnak, ha nagyobb értékre állítjuk. (A default 1 az elérhető leggyorsabb képernyőfrissítés)

XMS_HANDLES (32, 0-128) A különálló XMS blokkok számát határozza meg. Ha valamelyik program XMS-t hiányol ES az XMS_MEMORY_LIMIT jól van beállítva, akkor emeljük meg ezt az értéket. Különbön maradhat így, mert csak feleslegesen fogyasztána a memóriát.

XMS_MEMORY_LIMIT (2048, 0-16384) Ez kilobájtokban adja meg a max. XMS méretet. Ez a 2MB általában elég, ha egy programnak több kell, akkor adjunk neki. Mint már a DOS_HIGH-nál is említettem, ha az On-n van, akkor itt adjunk meg legalább 64-t.

A Win-OS/2 settings-ek közül a négy legfontosabb: (A Win-OS/2 Settings lista tetején vannak, az ABC rendből kivéve)

WIN_RUN_MODE (3.1 Standard) Ez magáért beszél azt hiszem. Csak egy megjegyzés: Mindig próbáljuk ki a Standard-t, mert sokkal gyorsabb mint az Enhanced.

WIN_DDE (Off) Ez maradhat is így, kivéve ha DDE kapcsolatot szeretnénk Windows és OS/2 programok között. Vigyázzunk, mert elég sok erőforrást foglal le.

WIN_CLIPBOARD (On) Ez is maradhat így. Csodás dolog OS/2 és Windows programok között adatokat cipelni a Clipboard-okon át. Ha teljesen bizonyosak vagyunk benne, hogy nem fogunk ilyesmit csinálni, akkor ki lehet kapcsolni.

WIN_ATM (Off) Az OS/2-ben benne van az Adobe Type Manager. Ha egy Windows session-ben szükség van rá, kapcsoljuk be. Bekapcsolva lassítja az alkalmazás töltődését és memóriát is eszik szépen. Viszont ATM fontokat is használhatunk a Windowsban.

CRIME PATROL

MIXIM CD-teszt

Nem tudom, hogy ki hogy van vele, de magamon már észrevettem, hogy ha túl sokat nézem a folytatásos krimiket, akkor idővel elhatalmasodik rajtam az azonosulási szindróma: én is szeretnék szép lenni, mint a Derrick, jól öltözni, mint a Columbo, lobogó hajú, mint a Kojak. Meg a Magnumot is úgy felolnám már. Ha ez a vágy már végképp túlteng bennem, akkor néha már szeretnék belemélyülni a történetbe is. Valami ilyesmire ad lehetőséget az American Laser Games új CD-je, a CRIME PATROL is.

A játékban egy rendőr szerepében fogunk tündökölni, aki az utcai zsuru fáradságos hétköznapjaiból felküzd magát egészen a Delta Force-ig. A játék kezelése, olyan bonyolult, hogy hirtelen nem is tudom, hogyan fogom elmagyarázni. Először is lőni kell. Másodsor lőni kell. Harmadszor... (nem fogjátok kitalálni, mit kell csinálni...) A hetedik után a változatosság kedvéért tölteni kell (de lehet bármikor) a jobb alsó sarokra clickelev. A MENU-ben lehet játékállást tölteni/menteni, ami ugyan csak egy állást ment, azt viszont bármelyik pillanatban lehet, akár lövés közben is (az ciki, ha valahol olyan állást mentünk, amikor a következő másodpercben ledurrantanak).

Hopp! Egy nagyon fontos dolgot elfelejtettem elmondani! Még jó, hogy eszembe jutott, mie-

lőtt félinformációkkal felszerelve belemérlünk az 'interaktív videóba': nem is kell mindenki lőlni. Vannak ilyen integéző szerencsétlenek, akik néha még azt is ordibálják, hogy 'doncsútm!' - na, azokat nem kell lőlni. (Miert, ha valaki túl kínai előteleteket, akkor az már életben maradhat? - CoVboy) Persze, le lehet, csak akkor a három életünkblől ugyanúgy elvesz egy, mint ha egy rosszlít nem durranunk le eleget hamar (merthogy akkor ő durran le mink).

Hát akkor kezdődnek a tánc. Rögtön hölgyválasszal, mert egy kedves, szolid, lírai szőkinccsel rendelkező lány lesz a partnerünk az első három küldetésben. Az elsőben egy rakatában rohagálunk körbe-körbe. Az első lökfejl jobbról ugrik elő a dobozok mellől, majd az ajtó előtt egy másikba botlunk. Lesz egy integéző hölgy leher ingben ('doncsútm!'), majd később egy szakadt rocker, aki vadul titkalkozik a felbőves ellen - aztán ha doncsútoljuk, akkor hirtelen előránt egy pisztolyt és lepuftant minket... (Hiába, halálitan a világ. En bezzeg rögtön leöttem volna! - CoVboy)

Ha egy akción sikeresen túljutottunk, akkor visszajön a menü és választhatjuk az új küldetést (a teljesítetlet már nem lehet). A küldetéseket tetszőleges sorrendben lehet lejátszani. Ha

az összeset teljesítettük, akkor detektívekké avanzálunk, és egy új partner (ha jól látom, a Bajor Imre az) kíséretében újabb négy bevetésre indulunk, de most már nem a sima utcai subsokot, hanem gazdag kábítószekerkeskedők fogunk megszárolni. Ezen a szinten van az autós üldözés is, amely szerintem a játék egyik legjobban sikerült része. A detektív szint után következnek még kettő, ahol előbb a SWAT antiterrorista kommandó, majd a Delta Force kommandó keretében fejünk ki áldásos tevékenységet (és néhány keresztretjényt).

Igazán hasznos lehet a leírásom, mert a játékok kb. 5 másodperc alatt megérthető, utána már csak annyi a feladat, hogy meg kell tanulni, honnan fog előugrani a következő célpont. Ennyi a 'játék' titka. Ha ez valakinek már megy, akkor tovább ragozhatja azzal, hogy kikapcsolja a monitort, és úgy próbál meg végigmenni a küldetéseken...

A játék ajánlható 4-400 éves korig mindenki-nek (otthon tartott mammutfenyőink kedvence lehet), aki nem igazán akarja az agyát tornáztatni. A 'grafika' és a 'hang' kivitelezéséhez ugyan nem sok kreativitás szükséges, mert az egész digitalizálással készült, de az alkotók alapvető elképzelése ügyis egy interaktív mozi volt. Pont.

G-Spot

SOFTWARE SPECIALITÁSAINK:

Adobe Photoshop v3.0 upgrade, WIN vagy Mac verzió	29,800
AutoCAD LT for WIN / Rel 13 (DOS v. WIN + NT)	44,800 /
Corel Ventura v5.0 - CD / v4.2->v5.0 upgrade	44,800 / 24,800
CorelDRAW! v5.0 - CD / CD upgrade v4.0 - ról	61,800 / 25,800
Fontographer v3.5 WIN vagy v4.0 Mac	39,800
HUNFONT - 850 professzionális magyar TrueType font	19,800
KAI's Power Tools v2.0 WIN vagy v2.1 Mac	19,800
MS Windows NT v3.5 Workstation / upgrade	36,800 / 12,800
OS/2 Warp v3.0 CD / 3.5" verzió	8,800 / 10,800
PC Tools v2.0 Windows - akció	8,800
Stacker v4.0 WIN + DOS / v4.0 upgrade	14,800 / 8,800

SAKKÖNYV ÚJDONSÁGAINK:

3D Studio Special Effects w/CD-ROM (NRP)	7,740
DRX.LINUX - the LINUX Documentation Project (LSL)	8,800
Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD (OREI)	10,200
FoxPro 2.6 Codebook - for DOS, WIN and Mac (SYBEX)	5,400
Programmer's Guide to EGA/VGA cards, 3/E (ADWE)	6,240
Teach Yourself Visual C++ 2, 3/E (SAMS)	5,200
The Internet Navigator, 2/E (WILY)	3,980
Yggdrasil LINUX '94 Fall / upgrade (InfoMagic)	7,800 / 5,400

Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

Felsoorotti árunk MA nélkül, központosítottára vannak az árak. Videóké kértéssel szállítjuk. Négyedévenkénti új gondolatú szakkönyv-katalógus, 10,000 teljes adatbázis. MINDEN BESZÁLLUNK!

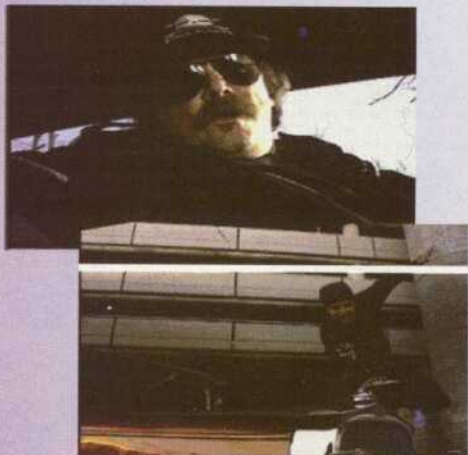


SOFTWARE-ÉK ÉS SZAKKÖNYVEK PROFILKNAK

201-6523
1012-9P, KOSZORÚKÖZ TÁRSZ. 22.



Idefenn ígértes perspektíva tárul fel előttünk. Odalenn meg a Bajor Imre és a Batman



Panzer General

Itt elméletileg egy IRON CROSS-leírásnak kellett volna következnie, de szerencsére menet közben megérkezett az SSI legújabb stratégiája, így tehát megmondottam magam: inkább PANZER GENERAL lesz belőle. A 'Vaskereszt' ugyanis csak hosszás fanyalgást hozott volna. (Persze nincs kizárva, hogy a következő számban hoz is...) Fanyalgás helyett, most inkább pár oldalnyi uljongás következik, mert ez a játék nagyon el lett találva!

Nyitásként megemlékeztünk némi SSI-logokát és címkepernyőket, majd egy digit képet, amelyen — ha jól látom — Erwin Rommel tábornagy éppen alárendeltjeivel cseveg. Amíg ez történik, rögtön ki is választjuk, hogy egy scenariót (egy hadműveletet) játszunk, hadjáratot kezdünk, vagy egy kimenetelt állást folytatunk. Ha hadviselési játszunk, akkor tulajdonképpen az adott időszakban lejátszott scenariókat fogjuk egymás után megkapni: így a hadműveletben elértük a stratégiai célt (ez nem mindig jelenti azt, hogy meg is nyertük), akkor következik az időrendben rákövetkező scenario. Ha nem értük volna el, akkor a program valami szomorú hírel szepene véget vet Igéretesnek indult Wehrmacht-tábornoki pályafutásunknak. A hadműveleteket később majd részletesen kivesézzük, most egyelőre két dolog, hogy miben különböznek a hadviselés egyes részei a scenarióktól:

— scenarióknál az összes kezdő csapatot letesz a program, hadviselésnél csak az ellit csapatokat; a továbbiakat nekünk kell megvárosolnunk, és azok mindannyian tapasztalatlanok lesznek.

— scenarióknál a program önállóan dönti el, hogy egy egység mennyire tapasztalt, hadviselésnél folyamatosan fejlődni fognak a csapatok.

A játékképernyő felső részén különféle infók olvastatásával tölthetjük időnket, az alsón pedig rövid tájékoztatás kapunk az éppen kiválasztott egységről, illetve az egység neve, ereje és tapasztalata (EXPERIENCE), illetve az ENT mutatja, ha a csapat olyan terepen van, ami fedezéket nyújt neki. Az üzenetablak két szélén összecsapásoknál az éppen tüzelő egységek nevét és az okozott veszteségeket szemléltethetjük, játék közben (jobb click után) pedig a PRESTIGE-pontjainkat. A középső ablakban látjuk a program különböző üzeneteit: normál esetben itt találjuk a terep típusát, város vagy folyó nevét, összecsapáskor pedig itt jelzi, hogy éppen mi folyik, és azzal mennyi PRESTIGE-pontot veszítettünk.

Ikonmenük:

MAIN MENU: Alapállapot, jobb clickre is mindig ide lépünk vissza ha másik menüből, **GO TO OPTIONS MENU:** Belép az OPTIONS-menübe, ami egyébként egy jobb clickkel is megközelíthető.

VIEW STRATEGIC MAP: Kiteszi a hadműveleti térképet, amin mutatja az utánpótlási vonalakat és a látható egységeket.

VIEW AIR/SURFACE UNITS: Mivel egy pozícióban lehet szárazföldi egység és repülő is, ahhoz hogy mind a kettővel lépni tudjunk, ezzel az ikonnal át kell kapcsolnunk közöttük.

TURN HEXSIDES ON/OFF: Ki/bekapcsolja a pozíciókat jelző hatszögeket. Nem látom okát, hogy miért is kellene kikapcsolni...

SHOW TERRAIN: Eitünteti a csapatokat, és csak a terepet mutatja.

TURN VIEW MODE ON/OFF: Felderítés. Egy nagytűt jelenít meg, a kiválasztott csapatokról (ellenségekről is) részletes infót ad. **WEATHER REPORT:** Időjárásjelentés. Ha az OPTIONS-menüben az időjárás be van kapcsolva, akkor ez adja meg a napi időjárást. **PURCHASE UNIT:** Itt lehet a PRESTIGE-pontjainkat csapatok vásárlásába befektetni. Bővebben lásd a csapatok tárgyalásánál. **GO TO UNIT:** Nagyobb térképeken lehet használni, megkeres egy egységet.

NEXT UNIT: A következő olyan egységre pozícionál, amellyel még nem léptünk. Ha sötét színű, akkor már minden csapat lépett, csak az END-et választhatjuk.

END: Befejeztük az összes lépésünket. Megerősítés után az ellenfél következik.

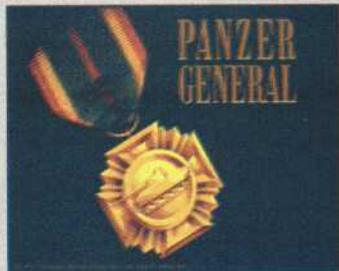
OPTIONS MENU: Jobb clickkel, vagy ikonnal a főmenüből.

SET DIFFICULTY: Nehézségi fokozat állítása. A játék indításakor is be lehet állítani, alapállapot a MED. A nehézségi fokozat csak arra van hatással, hogy az összecsapásokban mekkora veszteségeket fogunk szenvedni — egyébként szerintem az EASY fokozat szölgái valamennyire reális értékekkel.

HIDDEN UNITS ON/OFF: Normál esetben csak a csapatainkkal szomszédos pozícióban levő ellenségeket látjuk, szóval kellemetlen meglepetéseket megelőzendő, rögtön be is kapcsolhatjuk már kezdetkor.

TURN ANIMATION ON/OFF: Ki lehet kapcsolni az összecsapásoknál a képeket. Nincs sok értelme: ha valaki unja őket, jobb clickkel mindig átugráthatja.

TURN WEATHER ON/OFF: Az időjárás ki/bekapcsolása. Ha be van kapcsolva, akkor esőben vagy havazásban a repülőgépek nem támadhatnak, illetve a csapatok kevesebbet tudnak lépni.



TURN SUPPLY ON/OFF: Utánpótlás. Ha be van kapcsolva, akkor a csapatok mozgáskor és harcban elfogyasztják a benzint és löszert, tehát azt után kell tölteni.

TURN MUSIC ON/OFF: Zene ki/bekapcsolása. **SOUND EFFECTS ON/OFF:** A csatazaj ki/bekapcsolása.

HIDE UNIT STRENGTHS: Normál esetben az egységek alatt mindig látható az erejük is — ezzel az ikonnal ezt el lehet tüntetni. Nem tudom, miért lenne erre szükség, biztos csak azért csinálták az opciót, mert volt még hely egy ikonnak...

SHOW COMPUTER MOVE: No effect. A nevéből támadnának ötleteim, de azt nem nagyon csinálja.

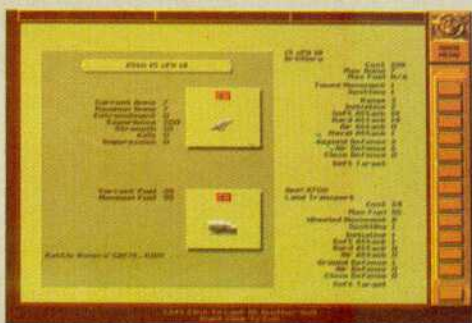
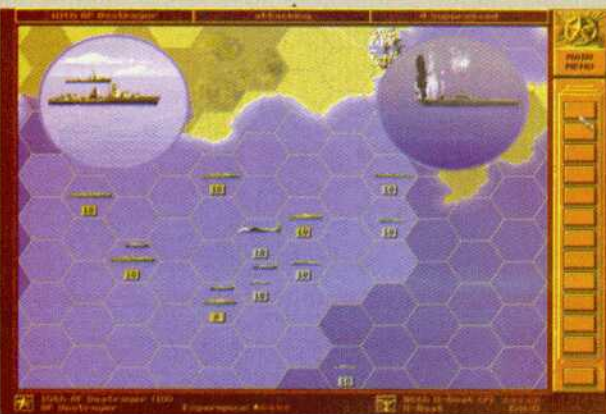
SHOW SCORE: A két szembenálló fél veszteséglistája az egyes fegyvernemekben.

QUIT GAME: Nem igazán quit, mert előbb a játékot kezdő menüben landolunk, ahol indíthatunk új játékot.

UNIT MENU: Akkor jelenik meg, ha olyan csapatunkra clickelünk, amelyek még nem lépett

Iván eljött hozzánk Berlinbe. Pedig a kutya nem hívta őket...





Ez a szép kép kérem abszolút nem tartalmaz semmilyen hasznos információt, viszont teli van adatokkal és zölds (csöppet azért hiányolom a fehéret belőle...)

Az angol flotta rendszerint a nyakunkba dobál mindenféle dolgot

MOUNT: Csak akkor jelenik meg, ha a csapatnak van valamilyen szállítóeszköze (teherautó vagy félánctalpas). Ha felpakoljuk őket, sokkal többet tudnak lépni, de a szállítással óvatosan bánjunk, mert ilyenkor nagyon sebezhető egy egység. Ha megtámadják (és szinte biztos, hogy meg is fogják), akkor sokkal nagyobb veszteségeket fog szenvedni, mint egyébként. Célszerű egy vadászgépet főlé állítani (így repülőgépet már nem támadhatja meg), és a szállítást úgy bonyolítani, hogy ellenfél ne érhesse el. Magától értődik, hogy az ellenség szállított egységeit mi fogjuk gonosz mosollyal megtámadni...

EMBARK: Szállítás. Akkor jelenik meg, ha egy egység kikötőben áll. Használata után az egység behajózzák, és ezután mint egy hajót fogjuk irányítani. Kihajózás ugyanezzel az ikonnal, egy másik kikötőben, partárszállító egységeknél bárhol. Légi szállítás úgy történhet, ha egy gyalogos egység repülőterén áll (páncélosokat és tüzérséket nem lehet deszantolni). Használata után a csapat beszáll egy Ju-52-es szállítógépre, és ezután áttranszportálható egy másik repülőterre. Vadászfedezet szükséges, mert az ellenséges vadászosoknak könnyű és kedvelt célpontjai. Ha sima gyalogságot szállítunk, akkor csak reptéren pakolhatjuk ki őket, az ejtőernyősöket (angolszászoknál Para, németeknél FJ) bárhol ledobhatjuk.

REPLACEMENTS: Erősítés. Ha engedélyezett, használata után az egység erejét 1-6 csapattal növeli. Egy egység erejét maximum addig növelhetjük, amennyi a tapasztalatuk: minden 100 tapasztalati pont megszerzése még egy pluszt jelent az eredeti 10 mellé, tehát mondjuk egy ótszalagos alakulat 15-ig erősíthető. Az erősítés mindig tapasztalattal, és arányában gyengítleni fogja a megerősített egység tapasztalatát. Az erősítés tulajdonképpen erősített arányában utánpótlást is jelent (ld. SUPPLY), mert a friss csapatok maguknak mindig teljes lözser- és üzemanyagkészletet hoznak.

ELITE REPLACEMENTS: Ugyanaz, mint az előbbi, csak az utánpótlás ugyanolyan tapasztalati lesz, mint a megerősített egységben lévő csapatok.

UPGRADE: Fejlesztés. A PURCHASE-menüben szállítóeszközt vásárolhatunk a PRESTIGE-pontokból. Gyalogsoknál nincs rá különös igény. Gyalogsoknál pedig, de nagyobb helyszíneken érdemes a tüzérségeket fejleszteni a gyors mozgathatóhoz.

DISBAND UNIT: Egység feloszlátása. Nem értem, miért kellene feloszlátni bármelyik csapatunkat is. Harcoljanak csak az utolsó golyóig!

NAME UNIT: Egység átnevezése. Ha valaki nagyon unatkozik, akkor hosszú téli éjszakák kellemesen elszórakozhat mondjuk a normandiai parttraszállásnál bevetett csapatok átnevezésével...

EXAMINE UNIT: Info a kiválasztott (illetve a sorrendben utána következő) saját egységről.

TURN VIEW MODE ON/OFF: Ugyanaz, mint az előbbi, csak ezzel ellenséges csapatokat is megnézhetünk.

NEXT UNIT: A soron következő egységre lép.

SUPPLY UNIT: Lőzser- és üzemanyag utánpótlása. Ez ellenséggel szomszédos pozícióban nem igazán szokott engedélyezve lenni, továbbá csak akkor használható, ha az egység utánpótlási vonalai (a világosabb színű mezők) valamelyik városukhoz kapcsolódnak, és a 'hátrasszággal' van valamilyen kapcsolata. Ha például egy csapatunk készletel teljesen kimerültek, akkor azt úgy menthetjük fel, hogy elfoglaljuk a hozzá legközelebb levő várost, ahonnan a következő körben vagy utánpótlást, vagy erősítést kaphat.

EXIT: Az.

Csapatok:

Az összes hadműveletnél a korra jellemző összes fontosabb csapat típus megtalálható, ráadásul létszámpontoknál elég élethű képet is látunk róluk. Jó, mondjuk a szovjet repülőgépek nem voltak a rajzolók erős oldala (mindig angolokat mutat helyettük), de ez így is nagyszerű teljesítmény.

Az aktuális csapat legfontosabb infót a játékkepernyő alatt megtaláljuk, de ha valaki sok adatot akar olvasgatni, akkor a VIEW-ikonnal még kaphat egy párat (vagy ha rácléckel egy már létező egységre). Felül van az egység neve, a CURRENT és MAXIMUM AMMO a jelenlegi/maximális lözser (ha nincs lözser, nyilván nem igazán tud lőni); ENTRENCHMENT a fedezék (gyalogságra illetve tüzérségre vonatkozik, ha városban, erőben vagy egy erődíjmenyben tartózkodik); EXPERIENCE a tapasztalat (minden harc növeli 5-10%-kal, ha pedig végleg kinyírának egy alakulatot, akkor az úgyszintén); STRENGTH az erő (vagyis inkább a létszám); KILLS a teljesen megsemmisített ellenséges alakulatok száma. A csapat képétől jobbra még egy pár infót találunk: COST jelzi, hogy a csapat hány PRESTIGE-pontba került; AMMO és FUEL a lözser és a benzin; MOVEMENT a nyílt terepen megtehető lépések száma (FOREST vagy ROUGH terepen, illetve erődíjmenyben mindenki csak egyet léphet); SPOTTING a láthatóság (nincs különösebben nagy szerepe); RANGE a hatótávolság, vagyis hogy hány pozíciónyira levő

egységet tud megtámadni (ez a legtöbbnél 0, vagyis szomszédos pozíció, kivétel a tüzérség, amelyek 3, illetve a hadihajók (LIGHT/HEAVY/BATTLE CRUISER és BATTLESHIP), amelyek 3/5 pozíció távolságra is tűzélhetnek); INITIATIVE a hatékonyság; SOFT/HARD ATTACK mutatja, hogy milyen erővel tudnak megtámadni egy szárazföldi SOFT/HARD TARGET-et, AIR és NAVAL ATTACK pedig azt, hogy légi és tengeri célt; a DEFENSE-ek ugyanezek védekezésben, ha az AIR-nél van érték, akkor légitámadás ellen is tud védekezni; végül SOFT/HARD TARGET mutatja, hogy ez a csapat soft target vagy hard target, hehe. Ha az egységnek van valamilyen szállítójárműve (gyalogságnak vagy tüzérségnek vehetünk), akkor ugyanezeket az infokat arról is megkapjuk.

Egységeket a játék elején meglévő illetve menet közben megszerzett PRESTIGE-pontokból vásárolhatunk a PURCHASE ikon választása után. A PRESTIGE-et az összecsapásokban elszervezett veszteségek és bombázások folyamatosan csökkentik 10-20 ponttal (városok elvesztése 50 is lehet), de ugyanígy szerezhetünk még pluszokat. A PURCHASE-menüben találjuk az időszakra jellemző egységek képét, amelyek bekapszolva megkapjuk az infójukat. Ha van elég pontunk a megvásárláshoz és a vásárlás engedélyezett (a PURCHASE és az egység képe mellett lámpa zöld), akkor hadrendbe állíthatjuk, és letehetjük valamelyik városunk mellé (közvetlen az arcvonalba nem lehet). Általában itt is érvényes az az elv, hogy 'minél drágább, annál jobb', de néha jobb egészséges kompromisszumokat kötni (egy utász helyett én inkább szívesebben veszek négy sima gyalogságot). Pár szó a csapatokról:

INFANTRY: Gyalogságok. Nyílt terepen nem igazán erőteljesük őket páncélosok ellen, mert a nagy mérszárás rombolja a presztízszüket, viszont nagyszerűek tüzérség és páncéltörő ágyúk (ATG-k) ellen. Ugyancsak gyalogságot használjunk a védelmi vonalakban vagy városban levő ellenségek ellen is, mert a páncélosok nagyon nagy veszteségeket szenvedhetnek ezeken. A gyalogság kihaszalja a fedezéket (erdő, védelmi vonal vagy város), tehát ha ilyenből támad, akkor páncélosok ellen is majdnem egyenlő ellenfél lehet.

TANK: 42 előtt az ellenség tankjaihoz képest a németek egy kicsit gyengécskék (a brit Matildák és francia MK-k rendszeresen elverték őket), tehát a háború első időszakában játszódó hadműveletekben a tankokat igyekezzünk tüzérséggel és Stukákkal leküzdeni. Később, mikor megjelennek a módosított PZIV-sek, Tigrissek (Tiger I és II) illetve Párducok (Panther A és B) viszont mi leszünk főlényben az



Durrogó izéket tessék! Friss, a finom, a ropogós!

angolszások és a szovjetek tankjaival szemben. '42 előtti hadműveletben Panzer I-eseket csak gyalogság vagy tüzérség ellen használjuk.

RECON: Ezt sohasem veszek, mert kicsit drágák a drágák, legalábbis ahhoz képest, hogy még a gyalogosok is mindig vérfürdőt rendeznek közöttük. Ha valamelyik küldetésben a hadrendben van ilyen, akkor arra szoktam használni, hogy a front mögötti ellenséges városokat foglalgatom el vele, mert jó sokat tudnak lépni, és addig nincs is semmi probléma velük, amíg nem kell harcolniuk. Alkalmazható még tüzérség, átkelő vagy pedig 3-nál nem erősebb csapat ellen.

ANTI TANK: '42 előtti csak páncéltörő ágyúk (PAK, szövetségeseknél ATG) vannak. Ilyet nem vásárolok, mert csak páncélosok ellen jók, az arra bókászó gyalogság pedig rendszeresen lecsapokjda őket. A később megjelenő páncéltörő vadászkok (Jagdpanther, Jagdtiger, Elefant) viszont nagyon coolok páncélosok ellen, gyalogságokat támadva velük pedig igen hosszasan biztosítjuk az ellenfél temetkezési vállalkozóinak megélhetését.

ARTILLERY: 2-3 pozíció távolságba tüzelve egyszerű eredményeket produkálnak, szomszédos pozícióba már nem annyira. Védelmében a tüzérségek támogatják a mellettük levő alakulatokat: ha az ellenség olyan csapatunkat támad, ami mellett tüzérség áll, akkor az ősszecsapás előtt először jól megágyúzzák őket, tehát már lényegesen gyengébbek lesznek kartácsozást követő harcban. Ezt kihasználva lehetőleg úgy helyezzük el a tüzereket, hogy mindig tudják támogatni a fenyegetett csapatainkat. Mivel ez az ellenféllel is ugyanígy működik, mindig a tüzérek legyenek az első számú célpontjaink. Nagyon gyenge pontjuk, hogy közvetlen közelről támadva akár gyalogosok is szétverhetik őket, és a védekezésük is hatástalan. Másik kellemetlenség, hogy felállítva csak egyet tudnak lépni, ha pedig szállítójárműre pakoljuk őket, akkor nagyon sebezhetőek lesznek. A rohamlővegek megjelenése után célszerű azokat vásárolni (a legjobbak a Hummel és a Wespe), mert sokat tudnak lépni, és közben harcra készek is.

ANTI AIRCRAFT: Mivel van külön légvédelem is, nem igazán értem, hogy miért kellett külön egy ilyen menüpont. Nem szoktam ilyet venni, mert felesleges, ráadásul néhány típusuk csak a saját pozíciójában levő repülőgépeket tudja támadni.

AIR DEFENSE: A tüzérség megfelelően légi célpontok ellen, ugyanazokkal a tulajdonságokkal (támogatja a szomszédos pozícióban

levő egységeket, három pozíció távolságra lehet löni vele, keveset tud lépni, szállítva könnyen sebezhető, közvetlen támadással minden szárazföldi csapat szétveri), leszámítva azt az apróságot, hogy annál hatékonyabb, minél közelebb van a célpont. '43 után ezek legyenek a légi célok elleni hadviselés fő eszközei, mert az angolszász légiföldny akkor lesz, hogy ha megvásárolunk egy drága vadászgépet, azt a következő körben azonnal le is lövük. Ilyenkor már célszerű félláncfalpas ágyúkat venni, mert azok többet tudnak lépni. Jó ötlet a rohamlővegeket kísérgetni velük, mert azok elsődleges légi célpontok lesznek.

FIGHTER: Vadászk Szomszéd pozícióban légi, saját pozícióban pedig földi (vagy tengeri) célpontot támadhatnak. Támogatják a szomszéd pozícióban megtámadott repülőgépeket is, tehát bombázók kísérgetésére egyszerűen alkalmasak. Jó ötlet, ha mondjuk egy teherautón szállított egység pozíciójába lépünk vele; ha az ellenségnek van bombázója, akkor ezeket szinte kivétel nélkül megtámadják, és annak a rendje s módja szerint le is bombázzák – ha viszont ott áll egy vadász, akkor bombázó már nem tud odalépni.

TAC BOMBER: Zuhanóbombázók. Itt vannak a kedvenceim, a Stukák. Olyan kis ügyesek a páncélosok ellen! Csak egy gond van velük, hogy az ellenséges vadászkok nem nagyon szeretik őket, és ha vadászkíséret nélkül lófrálnak, akkor nagy vérgesztés vezet közöttük. Később FW190-es vadászbombázókat is vásárolhatunk, amelyek elég erősek a vadászkok ellen is, csak nagyon drágák – inkább kelj Stukák veszek, mint egy ilyet.

LEVEL BOMBER: Szintbombázók. Venni nem szoktam, mert drágák, és a Stukák jóval hatékonyabbak. Ezek viszont jóval ellenállóbbak a vadászkokkal szemben, és üres város bombázása is lehet velük PRESTIGE-t szerezni.

Haditengerészet: Ilyet nem lehet vásárolni, viszont egy csomó hadműveletben használjuk

őket. A tengeralattjárók (U-Boat) a legszimpatikusabbak, mert az összes vízi célpont ellen nagyzerűven használhatóak, és csak a rombolók (Destroyer) tudnak ellenük védekezni. Csak ez utóbbiakkal is lehet kinyírni őket (vagy bombázókkal). A torpedónaszádok (T-Boat) is örömmel megtorpedóznak bárkit, de ha valaki a nyakukba csórúdt, akkor gyorsan elsüllyednek. A hadihajók (Light Cruiser, Heavy Cruiser, Battleship) szigorú fickók, és mivel 3-5 pozíció távolságra tudnak tüzélni, hatékonyan támogatják a szárazföldi csapatokat. Nagyon tetszett a működésük, amikor ebéd közben partra szálltam Norvégiában, de amikor egy kicsit később az olaszországi partraszállást akartam visszaverni, és rák lövöldöztek ilyenekkel, akkor márhára megutáltam őket...

Pár jó tanács:

- folyón való átkeléskor minden egység csapatnál gyenge. Ha ilyenkor támadják meg, akkor mindig aránytalanul nagy veszteségeket fog szenvedni. Egy átkelő csapatot bármilyen egységgel megtámadhatunk.

- ha megerősíteni nem tudjuk, akkor 3-4 erejű csapatot csak hasznoljunk támadjunk, mert ilyen gyengén már nem fog támadni, csak veszteségei lesznek;

- ha valahol nem bírnak egy ellenséges csapattal (a '40-es francia hadműveletnél lesz ilyen gondunk a tankokkal), akkor lehet használni a 'sok lúd disznót gyöz'-effektust: kerítsük be három vagy négy egységünkkel a delikvenst (ha már négy oldalról foglalt, és nem tud ellépni, akkor nem kaphat sem erőstést sem utánpótlást a csapat) és támadjuk meg mindegyikkel. Először ugyan nagyobb veszteségeink lesznek, de a következő körben ismét megtámadva elfogy a löszere és nem tud visszatámadni – így tehát veszteség nélkül megszárolhatjuk le;

- célszerű a támadásainkat koncentrálni, és ha egyszer már elkezdünk támadni egy ellenséget, akkor azt nyírjuk le végleg. Az utánpótlás

A tengeri összecsapás eredménye nagymérvű környezetszennyezés

a replacement ugyanis ingyen van, de ha egyszer végleg végeztünk egy csapatot, akkor az már nem fog nekünk megint egy 10-es csapatként megjelenni.

- egy várost a játék csak akkor vesz elfoglaltnak, ha egy csapatunk már megállt benne (ha csak áthalad rajta, marad az ellenségé);

- a kezdő PRESTIGE-pontokat részemről mindig olyan gyorsan elkötöm, ahogy csak a gép engedi (nem értem a rendszert, hogy mi alapján lehet egy körben több vagy csak egy egységet venni, de mindegy), a megszerzeteket pedig abban a pillanatban, ahogy megkaptam, mert úgyis sokkal több fog fogyni, mint amennyit szerezhetek.

Hadműveletek:

A játékban összesen 38 hadműveletet játszhatunk le a II. világháború európai hadszíntereinek főbb eseményeiből. Tulajdonképpen minden fontosabb hadművelet benne van a programban, ami csak történt (meg néhány olyan is, ami nem). Ezeket gyakorolva, idővel megnyerhetjük a hadviseléseket is. A stratégiai céloknál a német oldalt ismertetem, ha valaki a másik táborral játszana, akkor nyilván az ő célja az, hogy megakadályozza a német célok elérését. Nézzük időrendi sorrendben őket (amelyikkel már többet játszottam, ott néhány tippel is szolgálok).

POLAND: Lengyelország lerohanásának első része. A stratégiai cél Lodz és Kutno városának elfoglalása 10 napon (körön) belül. Nem okoz különösebb problémát a dolog — az induló csapatokkal is simán meg lehet nyerni. PURCHASE-re nincs is szükség. (Bár mondjuk az elég nagy marhaság, hogy pont légiertől nem lehet vásárolni a lengyel hadműveleteket, amikor tulajdonképpen a levegőtől győzték le őket.) Nyitásként küldjük el a Warta folyóhoz legközelebb álló két gyalogos egységet Rodomsko elfoglalására.

Ezzel 3-4 kör alatt végezzek is. Feltöltés után forduljunk velük észak (Lodz) felé. A páncélosokkal az első lépésben nyírjuk ki az erdő mögött álló lovasságot, vegyük körbe Kalisz, az a bevétele után robgjunk Kutno felé az úton. A 2nd, 3rd és 4th Wehr Inf menjen észak felé a tüzérséggel, a 2-3. körben nyírjuk ki a Kalisz mögött álló tüzérséget, utána vegyék be Poznan (Posen), majd az északi úton előretörve támogassák Kutno bevételeit, illetve segítsenek a délebbre levő egységeknél Lodznál és Ozorkownál. MAJOR VICTORY-t aratunk, ha az utolsó lengyel egységet Lodzban vagy Kutnoban nyírjuk ki, MINOR-t ha a két város elfoglalása után még van lengyel csapat életben.

WARSAW: Ez már keményebb dió, de ha valaki teljesen mazochista, ezt is megnyerheti PURCHASE nélkül. A stratégiai cél, hogy a térképen levő összes várost bevegjük 20 körön belül. Ha hadviselést játszunk, akkor továbbenged akkor is, ha Varsó (Warsaw) és Modlin biztosan a miénk. Javasolt taktika: az elsődleges cél Varsó. Itt gyalogsággal (tüzérségi támogatással persze) verjük ki a a védelmi állásokból a lengyeleket, majd osszuk kétfelé a csapatokat. A páncélosokkal és egy pár gyalogossal induljunk Siedce ellen, a másik fél pedig (főleg gyalogsággal) hátulról kerülje meg a Modlinnál levő erődítményeket. Az innen visszavonuló lengyel csapatokat könnyen kirihathatjuk, ha a Bug és a Narew folyók között állást foglalunk egyik gyalogsággal, és várjuk, hogy mikor próbálnak átkelni... Ha hadviselést játszunk, a gyalogosokat helyezük délre, a dombokra (az első lépésekben beveszik Tomaszowot, majd észak felé haladva az úton a varsói védelmi vonal oldalába kerülnek), a páncélosokat és a tüzérséget pedig tegyük északra. Itt az egyik páncélos és a tüzérség felvonul Varsóhoz, a másik két páncélos pedig kösse le Modlinnál a csapatokat (a nehéztüzérségüket lehet közvetlenül is támadni). A továbbiakkban úgy



Hopp, ott elreplüste magát valaki Nyílt terepen ezért nem kell a gyalogságot erőltetni a páncélosok ellen: rögtön repkedhetnéjük támad a drágáknak...

működik a dolog, mint a scenariónál.

NORWAY: A norvég hadművelet. Ez sem túl bonyolult, hadviselésben nincs is ez a scenario. A stratégiai cél az, hogy elfoglaljuk az összes várost 25 körön belül. Dobjuk partra a csapatokat és az ejtőernyősöket, aztán nyomuljunk velük észak felé. Oslo magasságában lesz egy kis kánya az angolokkal, de a legnagyobb gond úgyis az északra! érkező brit flotta lesz. Támadjuk őket először az északon levő tengeralattjárókkal és rombolókkal, majd a déli partraszállást támogató nehézcirkálókat és csatahajókat is küldjük északra. A visszavonuló angolok Narvik térségében összpontosítják a csapataikat — ezt kell minél előbb bevonnunk. Kezdetben sok gond nem lesz, mert elég nagy fölényben vagyunk, és ostromoknál így nem fogunk különösebben nagy veszteségeket szenvedni. Már csak azért sem, mivel től van a térkép norvég városokkal, ahol nincs helyőrség. A PRESTIGE tehát az egéki szárnál — ha megfogadtok egy tanácsot, akkor repülőkbe (főleg Stukákba) fektetitek, amelyek majd szépen szétbombázzák úgy a szárazföldi csapatokat, mint az angol flottát.

LOW COUNTRIES: A franciák elleni hadművelet első része. A stratégiai cél, hogy elfoglaljuk az összes várost, de ha hadviselést játszunk, akkor a program továbbenged akkor is, ha a Csatorna-parti kikötőket elfoglaltuk. Ha hadviselésben játszunk, akkor az elit csapatokat délen összpontosítsuk az Ardennék átjárójában (Luxemburg magasságában). Ezekkel gyorsan foglaljuk el Sedan és Givet városát, majd forduljunk velük észak felé, és a páncélosokkal minél gyorsabban jussunk ki a Csatornához. Az északon levő csapatokkal kényelmesen ki lehet erőszakolni az áttörést a Meuse-ön, ezekkel vonuljunk nyugat felé az úton. A páncélosokkal ne álljunk meg az ellenséges városokban lévő gyalogsággal és páncéltörőikkel viccelődni — azokat majd a felzárkozó gyalogság felszámolja. Sedan, Charleroi és Brussels városában hagyjunk egy gyalogost helyőrségnek. A franciák a megmaradt csapataikat Lille-nél fogják összpontosítani, de egészen június 1-ig nem fognak támadni. Addig végig kell szaguldannunk a tengerparti kikötőkön egészen Abbeville-ig (közben megsemmisíteni az angol expedíciós haderőt), onnan pedig hátra támadhatjuk a Lille-nél álló

maradék franciákat.

FRANCE: A francia hadjárat második része. A stratégiai cél megint az összes város elfoglalása. Ha hadviselést játszunk, akkor a páncélosokat tegyük le ugyanúgy, mint ahogy a scenarióban állnak, és az első két-három lépésben verjük szét a Párizstól északra álló francia erőket. Nyugaton az angolok ellen addig csak védekezzünk (nem fognak támadni, ha nem kelünk át a Meuse-ön). Hadviselésnél elsődleges fontosságú, hogy az összes PRESTIGE-t vásároljuk el minél hamarabb, mert az elit kezdőcsapatok nagyon kevesek lesznek ide. Az első lépésben verjük szét a Reimsnél álló csapatokat is, és lehetőleg hagyjunk itt némi erősítést is, mert lesz néhány ellentámadás Thierry irányából. Két csapat nyomuljon dél felé, és vegye be az arra levő városokat, a többiekkel pedig vonuljunk Párizs felé, hogy támadgassuk a Ham irányából előretört csapatainkat. Ez a helyszín már elég kemény dió lesz.

SEALION-hadműveletek: Német partraszállások Angliában. Apokrif scenariók, a valóságban soha nem történtek meg, mert a Luftwaffe alumaradt az angliai légi csatában. A stratégiai cél megint az összes város bevétele. A SEALION PLUS-ban annyi különbség van a SEALION 40-hoz képest, hogy delyonatról megérkezik az olasz flotta, és ez támogatást nyújt egyrészt az angol flotta szétveréséhez (így az összes repülőnkel a partraszálló csapatokat támogathatjuk), másrészt a csatahajók segíthetnek a tengerpart közelében zálló hadműveletekben. A SEALION 43 ugyanaz, mint a 40, csak az angolok sokkal modernebb felszereléssel rendelkeznek, és sokkal erősebbek is. Különösebb taktikai tanácsot nem lehet adni; tegyük partra a csapatokat, aztán irány London. Mindegyik műsorszám 15 kör. Megszívlelendő: minél előbb végezzünk az angol vadászgépekkel, mert az utánpótlásuk nagyon nagy. Lehetőleg a PRESTIGE jelentős részét fektessük légvédelemben és vadászokba — a szárazföldi csapatok létszáma elegendő lesz.

NORTH AFRICA: Rommel hadjárata. A stratégiai cél természetesen megint bevenni mindent. Sok taktikai tanácsot itt nem lehet adni, mert csak a tengerpart melletti sávon lehet előrenyomulni, és ebben a 2-3 pozíci-

oban nincs valami sok mozgási lehetőség. (Mostantól egyébként is kicsit rövidebbre fogom, mert a leírás kezd kifutni a keretből.)

BALKANS: Balkáni hadművelet az olaszok megsegítésére 1941-ben. Nem különösen nehéz megnyerni, be kell venni az összes várost.

CRETE: Deszantlamadás Kréta ellen. Itt is elég nagy a fölényünk, de a partraszállás kicsit cikis lesz. A cél, bevenni mindent, ami bevethető.

MIDDLE EAST: A NORTHAFRICA folytatása. Nem játszottam vele.

BARBAROSSA: A Szovjetunió megtámadása. Erődtelleg ugyan kicsit nagyralátóbb stratégiai célok voltak, de itt az első részében csak annyi a feladat, hogy elfoglaljuk a Szovjetunió nyugati határa mentén lévő összes települést. Ha hadviselésként játszuk, akkor természetesen le is áll a karrier, ha itt nem győzünk.

KIEV: A Kijevben védekező oroszokat kell megsemmisítenünk, és a várost elfoglalnunk. Az észak felől támadó hadseregcsoporthoz egyik részével tartunk fel az orosz erősségeket, a másik felével pedig támogatjuk a Kijevet déli felől támadó csapatainkat.

MOSCOW: Moszkvát kell bevinnünk. Ha hadjáratként ez sikerül, akkor többet már nem tölthetünk orosz szcenariót, mert ezen a fronton akkor győztünk is. Négy különböző időpontban játszhatjuk: a '41-es a megtörtént hadművelet, a '42-es és '43-asban pedig egyre erősebbek az oroszok (viszont korszerűbb felszereléssel használhatunk). Az EARLY MOSCOW egy 'mi lett volna, ha'-hadművelet, mi lett volna, ha Guderian tábornok csapatai nem vesztetnek el annyi időt a kijevi katonai felszámolásával, és egy hónappal előbb eléri Moszkvát?

SEVASTOPOL: A Fekete-tenger melletti kikötő elfoglalása. Mivel Szveztopol nagyon ki lett nagyítva (teli van várospozíciókkal a tengerpart), itt egy csomó PRESTIGE-pontot zsákmányolhatunk — miután áttörtünk az erődítményeken. Ráadásul az összes városrészt el is kell foglalnunk ahhoz, hogy győzzünk. Itt is ugyanaz vonatkozik, mint a többi védővonalnál: csak egy helyen kell áttörnie a gyalogságnak, utána a páncélosok már felgöngyölíthetik az egészét.

STALINGRAD: Az egyik hadseregcsoporthoz délnyugatra felé tör a Kaukázus irányába, míg a másik Sztálingrad felé kocsogva igyekszik biztosítani a bal szárnyát. A stratégiai cél bevenni mindent.

KHARKOV: A Sztálingrad utáni scenario, ez az ellentámadás próbálta megállítani a szovjet offenzívát. A stratégiai cél először Harkov bevétel, majd utána az összes többi város. Nem lesz különösebben nehéz dolgunk, mert itt most kivételesen nagy fölényben vagyunk. Annyi az egész, hogy minden egységet felküldünk északra — aztán majd csak elfognak valamikor az oroszok.

KURSK: A '43-as nyári szovjet offenzíva nyitánya. A II. világháború legnagyobb páncéloscsatája. Erre lehet számítani a feldolgozásban is, ahol a cél, hogy legalább egyetlen várost az utolsó kör végéig megtartsunk. Ez azért teljesíthető.

TORCH: Amerikai partraszállás Észak-Afrikában. A stratégiai cél az, hogy megtartsuk Tuniszt és még két várost legalább 24 körön keresztül.



Elmegyek a jenkkikhez megbeszélni ezt a lebombázós dolgot...

HUSKY: A szövetségesek szicíliai partraszállása. A stratégiai cél, hogy legalább két várost megtartsunk. Lehet azt a megoldást is választani, mint a történelemben (visszavonulunk Szicíliaból az olasz szárazföldre), de meg lehet állítani a szövetségeseket még Szicíliaiban is. A PURCHASE-ból gyűjünk Nápoly (Naples) mellé pár Tigrist, mert ott kicsit kevesen lesznek az ottani partraszállásra. Az összes északra levő egységet azonnal indítsuk dél felé. A másik olaszországi partraszálláshoz elegen lesznek az ott levő páncélosok; miután itt visszaszorítottuk a szövetségeseket a tengerbe, az egyik részükkel segítsünk a Napolyánál harcolóknak, a többi pedig küldjük le Szicíliaba.

ANZIO: Ez is egy olaszországi partraszállás lesz. Rómától délre. A stratégiai cél megtartani Rómát és még két várost. A legnagyobb gond itt is a vadul tüzező angolászás csatához lesznek — egyébként meg egy kezdődnek sem lesz nehéz megnyerni.

D-DAY: A normandiai partraszállás, az Overlord hadművelet. A stratégiai cél megtartani két várost. Az ejtőernyősöket meg a csatahajókat nagyon utáltam benne, mert mindig a legrosszabb helyen bukkantak fel...

COBRA: Kitorós Normandiából. A szövetségesek végig akarnak rohanni Franciaországon — pont úgy, ahogy azt a németek tették négy évvel ezelőtt. A cél az, hogy legalább három város a miénk maradjon 25 körön keresztül.

ANVIL: Dél-franciaországi partraszállás. Ez is kellemetlen műsor lesz a nyomasztó légifölény miatt (ne engedjük ki a kezünkéből a reperteket, mert így sokáig tart, amíg visszarepülnek a gépei tankolni). A stratégiai cél megtartani legalább két várost.

BYELORUSSIA: A szovjet Bagratyion-hadművelet a szövetséges partraszállás támogatására. A német stratégiai cél nem túl bonyolult. Várostól megtartani. Ehhez az erő még elegendő is lenne, csak az utánpótlással lesznek majd egy kis problémák.

MARKET GARDEN: 'A híd túl messze van', legidésztant hadművelet Hollandiában. A stratégiai cél mindössze annyi, hogy kiverjük Arnheimből az ott levő ejtőernyősöket. Ez már a második körre nyugodtan teljesíthető. Utána az ott levő páncélosokkal csapkodjuk le még a környéken levő ejtőernyősöket, aztán a zárközzünk fel a Meuse vonalára, és várjuk, hogy ki próbál majd átkelni...

ARDENNES: 'A halál 50 orja', az utolsó német ellentámadás a nyugati fronton. A stratégiai cél bevenni az összes várost, kivéve Brüsszelt. Az csak a szorgalmi feladat. Az elején nem is tűnik olyan nagyon nehéz-

nek a feladat, mert a nyitó amerikkákkal szemben legalább kétszeres fölényben vagyunk. A probléma csak az, hogy körülbelül 5-6 kör múlva megérkezik délről és délnyugatra felől Patton tábornok 3. amerikai hadserege, és így hirtelen rögtön a jenkkiké lesz az erőfölény (legalább háromszoros). Azonkívül megjavul az idő is, és rögtön megjelenik a szövetséges légiflotta a nyakunkban. Először is fontosabb tehát a gyorsaság, a páncélosokkal minél hamarabb törjünk előre nyugat felé, és ne álljunk meg szórakozni a keleti részen levő városokban rekedt amikkal (azok a gépésítés nélkül hátul totyogó gyalogsokra maradnak).

BUDAPEST: Az utolsó német ellentámadás a háborúban. Nem tudom, miért pont fővárosunk németek adták ennek, mert a csata a Balatontól délre zajlott. (Felhívnam a figyelmet szegény Balaton kissé avantgarde megvalósítására.) A stratégiai cél az összes város bevétel.

BERLIN: Játshatjuk csak a szovjetek (BERLIN EAST), csak a szövetségesek (BERLIN WEST) vagy mindkettőt ellen. A stratégiai cél Berlin és még 5 város megtartása.

WASHINGTON: Na, ez egy jó kis hadművelet lesz! (Német partraszállás USA-ban és Kanadában. (Underlord-hadműveletnek nevezzem ezt.) A stratégiai cél természetesen bevenni az összes várost. Ez a marhaság valószínűleg csak azért kellett, hogy ha hadműveletekben nyérünk a keleti fronton, és visszavertük a partraszállásokat is, akkor legyen valami hozzávetőleg logikus befejezés: nyérhetünk az angolászok ellen is. Ez is jópofa első ránézésre biztos nyerők vagyunk, mert szép nagy a legérőnk és a szárfelől csapatok is túlsúlyban vannak. Aztán megjelenik az amerikai légierő is, ami vagy háromszor akkora, mint a miénk...

Hosszas küszködés után csak sikerült a végére járni a leírásnak is. Meltátn ezek után valószínűleg nem kell: a PANZER GENERAL pont azt hozza, amit az ember '94-ben elvár egy stratégiai játéktól. Cool SVGA grafika, cool hang, cool játék (egyes szcenariók akár 5-6 órát is ellartanak). Az SSI ugyan az utóbbi időben nem nagyon erőltette meg magát a stratégiai játékok terén, de hogy ha ennek az volt az oka, hogy a nevükhöz méltó minőséget akartak produkálni, akkor szerintem bőven megérte, ez a hosszú várakozás. Hála a jó Istennek, hogy vannak valakik akik nem úgy csinálnak stratégiai játékok, hogy bedigitálizálják a kezük ügyébe akadó fényképeket, aztán beagyaazzák valami rendkívül szánalmas grafikával megoldott játékszerűsége (ld. IRON CROSS). Ilyen PANZER GENERAL-ok meg jöhetnek bőven.

Kilgore Trout

THE LION KING

'A világ úgy tré, ahogy van' — mondja manapság az ifjúság (na meg a vén trógerék) nagy része. Ez valahol igaz is, de ha úgysem tudunk változtatni rajta, akkor teljesen felesleges, hogy ez elrontsa a hangulatunkat. Valami ilyen eligondolás vezérelheti ezt az egész Disney-világot is, de az is lehet, hogy csak egyszerűen szórakoztatni akarják az embereket. Akár így, akár úgy, mindenképpen szegényebb (és boldogtalanabb) lenne a világ, ha nem lennének. Legújabb egész estét betöltő rajzfilmjük, a LION KING is nyilvánvalóan ennek az eszmének jegyében fogant. Amikor ezeket a sorokat papírra — akarom mondani szöveg-szerkesztőbe — vettem, még nem játszárok a mozik, de a jövő héten asszem az elsők között leszek, aki bevételt magát az első előadásra. Ott nyilván megint meggyszóddhatok róla, hogy ez az egész fun egyszerűsége nagy üzlet is: a sok depimátt ember szívesen költ arra, ami kikapcsolódást nyújt a hétköznapok szomorú szürkeségéből. Egy új Disney-figura persze mindig potenciális bevételi forrás (a régiekről nem is beszélve). Miké egerek, Donald kacsa és Bambi után biztos lesz majd Szimbás kőla, Szimbás éjjeliedény, Szimbás mosópor, mindenfajta Szimbás hebrece, amit bárhova felakaszt-hatsz, ráragaszthatsz, stb. — hát akkor hogyne lenne Szimbás játék is! Nyilván ez vezérelte a rendezőprogramozóit, amikor elkészítették a rajzfilm számítógépes adaptációját.

Ha jól tudom, a cucc — lényegesen megelőzve a film bemutatóját — először konzolokon jelent meg, de ez már magában hordozta az esélyt, hogy a PC- és Amiga-gamerek szobáiba is hamarosan bevonul. És lőn.

A rajzfilmből — természetesen — egy arcade születte, amelyben Szimba életútját kísérhetjük végig, kőlyökkorától egészen addig, amíg a szavanna királya nem válik belőle.

A címképernyő után célszerű az irányítást a kedved szerinti billentyűkre átdefiniálni az OPTIONS-menüpontban. Szimba parancsai az

alapvető mozgásirányoknál kivül a lekuporodás és az ordítás. Ha van joysticked, akkor nem kellett volna ezt a bekezdést elolvasnod — de most már úgyis mindegy.

Az első szint kezdésénél mindenképpen érdemes várni egy-két percet. Szimba a képernyő bal sarkában tekergeti a farkát, és boldogan bámulja a környékére tévedő lepkéket. Később vidám hancúrozásba is fog velük. Ez volt az első effekt, aminek leborultam a székről a nevetéstől. Később elkezdtem játszani is, és ettől folyamatosan dőltem lefelé a székről... (Akkor el kell adni az egész székét, úgy ahogy van — CoVboy)

Az első szinten a kőlyökkoroszlánt irányítjuk, aki három ellenséggel néz szembe az itt meglehetősen újtján: a gyilkokkal, a bogarakkal és a sünökkel. A gyilkokat a hátukra ugorva nyírhatjuk ki, a bogarakat úgyszintén (de a taposás után ajánlatos arrébb húzódní, mert szét fognak pukkanni), a sünökre pedig a rágrás előtt rá kell ordítani, hogy hanyatt vessék magukat (ha csak szimplán rájuk ugunk, Szimba megsérti a lábát). Az előrehaladás módja nyilvánvaló: a sziklákon kell egyre magasabbra ugrálnunk, közben összeszedhetjük a levegőben levő bonuscuccokat. Ha a sziklákon már nem tudunk továbbjutni, akkor a fakoronákban repkedve haladhatunk tovább. Ha Szimba túl magasról esik le vagy egy ellenfél elveszi az

energiját (jobb felső sarok), akkor egy életünk elvesz (Szimba elalszik). Ilyenkor a szint elejéről kezdhetjük újra az egész marhaságot. A szinteken belül van pár referenciapont, amiket egy villogó oroszlán szívet jelöl: ha ezt elérjük, akkor ugorjunk fel hozzá, és akkor elhalálozás esetén nem előlről, hanem innen indulunk újra. A szint végén legurulunk egy sziklapárkányra, ahol egy gonosz hiénát kell eltaposnunk: addig kell a hátára ugrálnunk, amíg el nem fog az energiája. Ezután egy bonuspályára, ahol a varacskos róflivel kell bogarakat gyűjtenünk, aztán jön a következő szint, ahol az első ugrás után rögtön egy orrszarvú farkán lengedezünk...

A többi szint is hasonlóképpen zajlik: a film főbb motívumait dolgozzák fel, mindegyik végén egy nagyobb szórnyval. A szintek teljesítése egy átlagos ügyességgel megadott játékos számára nem jelenthet különösebb problémát, éppen ezért a többi nem is írjuk le, hogy a poénok ne legyenek élőve. A csoda az, hogy örökélet nélkül is egész jól játszható a műsor.

A játék a klasszikus arcade kategóriába tartozik. Ezen ugyan sok tárgyalnivaló nincsen (menü, amirre lehet, öld meg az utadba kerülő ellenségeket, és vedd fel a kínálkozó bonuscuccokat), de az egész megvalósítás megérte, hogy foglalkozzunk vele. Ekkora marhaságot már rég látott a világ! Az animátorok teljes mértékben méltónak bizonyultak a Disney névre — le a kalappal előttük! A játék végig tele van elképesztően mulatságos képi poénokkal, tehát ha még nem is nagyon rajongsz az ilyen típusú játékokért, érdemes legalább egyszer megnézned! A játék előtt vagy után pedig ugorj be egy moziba, hogy megnézd a rajzfilmet is. Kicsit giccses lesz, szóval vegyél patogatott kukoricát bőven, de ha egy kis vidámságot csempész az életedbe, akkor már megérte az egész; nem igaz? Have a nice day, mondaná Bimba. Vagy Bambi. Vagy Szambi. Vagy Szimba. Vagy izé...

G-Spot

A francba, mindjárt leesem!



Nicsak, egy lepke!



ONE MUST FALL

Ha még nem sikerült teljesen betelened a RISE OF THE ROBOTS nyújtotta megélvezéseket, és valóban szereted, ha rádórt, a MEH teljes felühdőt vaszkészlete, akkor mindenképpen szerezd be azt a kis 20 Megás csopót, amit ONE MUST FALL-ra kereszteltek az Epicnél. A játék ugyanis akár az ikertestvére is lehetne a "Roboizálásnak". Egy nem olyan nagyon szép, de jóval okosabb kistestvér. Lényeg, hogy itt is mérges robotok csapkodják egymást.

A főmenü első három pontja kínálja a játék- opciókat, a CONFIGURATION-ben állíthatjuk a perifériák (irányítás, hang, videoeffektek) paramétereit, a GAMEPLAY-ben az egyes- illetve páros játékokra vonatkozó opciókat (SPEED a játék sebessége, FIGHT MODE a különleges effektek bekapcsolása, POWER 1/2 az ellenfelek ereje, CPU az ellenfél intelligenciája, BEST X OF Y-nál pedig azt mutatja, hogy hány nyert menetre megy az összecsapás). A többi pont nyilván ismerős már más játékoknál is.

Az első két pont (edzés, illetve páros játék) valamelyikével indítva a partit, először ki kell választanunk, hogy a játékos a tíz pilóta közül melyikkel fogja a robotját irányítani. Minden pilótánál három tulajdonság határozza meg, hogy a robotot hogyan tudja irányítani: az erő (POWER), az ügyesség (AGILITY) és a kitartás (ENDURANCE). A pilóta után választhatunk tíz robot közül, amik felépítésükből következően különböző támadásokat tudnak. Tulajdonképpen megfelel a Jaguar is (ennek a legegyszerűbb megtanulni a mozdulatait), de a legnevezetesebb mindenképpen a Flail típusú hernyótalpas mosógép, ami lánccs bűzopánnyal hadonászik... Hirtelen nem is igen tudom elképzelni azt a human entitást, aki ezt a marhaságot kitalálta.

Egy játékosnál a program sorra bemutatja a különböző pilótákat és robotokat (már amennyiben levertük az előzőt), két játékosnál minden összecsapás után újra választhatunk közülük. A játékok nyilván nem nagyon kell magyarázgatni: majd mindenki szépen kipróbálja, hogy a nyolc mozgásirányítási és az ütés/rúgásból milyen támadó és védekező kombinációkat lehet kihozni. Minden robottípusnak van három speciális támadási formája is, például a Jaguarnak

a *Jaguar Leap* (földre lapulva beleugrik az ellenfél fejébe), a *Concussion Cannon* (belelő egyet) és az *Overhead Throw* (atdobja a fején). Amíg nem bajnokságot játszunk, csak sima "karatélyos" játék az egész, szóval semmi szükség rájuk — a bajnokságban viszont nem leszünk meg nélkülk. A támadásokat természetesen védeni is lehet: vagy úgy, hogy előlünk (ha hátrélaté mozgásnál még hátatávan van a csapkodó ellenfél, akkor a robot ilyenkor blokkol), vagy úgy, hogy leguggolunk/felugrunk.

Játék közben a felső részen látjuk a két fél arcképét, mellettük pedig a piros csík mutatja az energiájukat. Az energia alatt a szürke skála egyfajta készületet is mutat: ha beviszünk egy találatot, akkor csökken, de ha a játékos vissza-húzódik a sarokba és nem csapkodik tovább, akkor lassan növekedni kezd. A kijelző hatással van a bevitt ütésekre erejére is, de a legfontosabb az, hogy ha elfogyta, akkor a robot "megrogyan", és kábe 4-5 másodpercig nem képes semmit sem csinálni. Ilyenkor kell bevinni neki egy jó nagy találatot, mert nem tud védekezni. Egy ilyen találat után ugyan a szürke skála visszaáll maximumra, viszont a robot az ütéstől egy csomó energiát veszít.

A skálák alatt van a pontszám, amit a menet végén két részből számol össze a program: a kapott ütés nélkül sorozatban bevitt találatokért járó bonus (Consecutive Hits) + a megmaradt energiáért járó pontszám (Vitality). Ha egy ellenfelet úgy ütünk ki, hogy az egyszer sem talált el bennünket, akkor az energiáért járó 80.000 ponton kívül még egyszer ugyanannyit kapunk. Miután valamelyik ellenfél levert, ez alapján beíratkozhatunk a top-harcosok listájába, amit unalmas éjszakáinkon a főmenüből nézegethetünk, netán ismerősainknak mutogathatunk rajta: "Hé, csodásan bizonyították... hol a francban van ebben a nyomvadit WinWordben az 'l'?! ... tására.

Nemcsak az ellenfelekkel gyűlik meg a problémánk, hanem néha a pályákkal is. Az összecsapások hat különböző arénában zajlanak, amelyek egy program véletlenszerűen választ ki. Egyes helyeken még a pálya is "okozhat" sérülést: a veremben például hatalmas tuskók jönnek elő a falból, a sivatagban pedig néhány vadászrepülőgép sorozza végig alkalomadtán a

pályát. Az egyik pálya légtérben néha megjelölik egy vörös tűzgömb és úgy tíz másodperces ide-oda kering — ha sikerült egy találatot ebbe is bevinni, akkor az olyan mintha az ellenfélnek vertünk volna be egy nagyobb sallert (ha meg az ellenfél csap bele előbb, akkor a találat nálunk fog ölni).

Miután a ONE PLAYER GAME-ben begyakoroltuk a robotunk irányítását, válasszuk a TOURNAMENT-menüpontot. Itt már lényegesen érdekesebb lesz a feladat: egy teljesen lerobbant robotot fogunk menedzselni. A pénzhiány összecsapásokért járó összeget felhasználva fel kell fejlesztenünk, és négy bajnokságban átvezetve el kell(ene) jutnunk a világbajnoki címig (Erdemes a Jaguar típusú robottal edzenünk, mert — legalábbis kezdetben — ez fogjuk irányítani).

A pont választása után automatikusan beátölelünk az a robot, akivel utoljára játszottunk. Ha ilyen még nincsen, akkor a NEW választásával új karriert kell indítanunk. Először adjuk meg a karakter nevét, válasszuk neki egy arcot, állítsuk be a nehézségi fokozatot, majd válasszuk ki melyik bajnokságban akarunk kezdeni. Egy különböző bajnokság van, amelyekben egyre nehezebb ellenfelekkel kell szembenézni. Először a "leggyengébb", a *North American Open* ajánlott, mert a többiben nagyon gyorsan levernek és két mecccc után finanszírozási problémák miatt véget is ér ígéretes pályafutásunk, és ilyenkor már nem nyújt sok vigaszt az sem, ha kiadjaék életrajzi regényünket "Főzsdalteme- lő" címen.

Ezután a depóban beíratjuk magunkat, ahol a felső részen látjuk a robotunkra vonatkozó információkat, alul pedig a parancsainkat adhatjuk ki: Az amelvényen tükéreg a robot, jobbra van a típusa és a tpushoz tartozó speciális támadási formák. A bal felső sarokban van a pilóta arcképe és a neve, alatta pedig a következő infók: FRANK: Helyezésünk a bajnokságban. Az első és a *War Invitationalban* 12, a másik kettőben pedig 28 indultunk. Ha egy mérkőzés meggyerünk, akkor egy helyett előrébb rúkkolunk a rangsorban, és a következő mérkőzés mindig a rangsorban előtűnik álló pilótával fogjuk vívni. Ha elvesztjük a meccset, akkor a következőn a mögöttünk álló pilóta lesz a kihívónk, és csak a legyőzése után játszunk az előtűnik lévővel. Ha az első helyre kerülünk, akkor az adott bajnokságot megnyertük: robotunkat betöljük a hangárba, a program kioszt nekünk egy kis bonuszpénzt (az első bajnokságban 10.000 dollár, a többiben egyre többet), és javasolja, hogy lépünk tovább a következőbe.

WINS/LOSES: Az eddigi pályafutásunk alatt aratott győzelmeke/vereségek száma összesen... MONEY: Pénz. A legfontosabb. Ebből finanszírozzuk a pilóta kurzusait, a robot fejlesztéseit és a meccsek utáni karbantartását. A karbantartásra mindig tartalékolunk pénzt, mert ha kiütnek bennünket és elfogyott a pénz, akkor a szerelők a vételárnál jóval olcsóbban eladják a robot valamelyik felszerelési tárgyát (ha nincs ilyen, akkor a következő két meccsig még kapunk hitelt, de ha azokat is elvesztjük, akkor a karrierünk véget ér). Kezdetben bőven elég egy ezres karbantartási tálatéknak, de egy díts-hatos cuccokkal díszített robotnál már 4.000 dollár körüli járhat egy kiütés utáni megjavítás. Pénzt szeregethetünk a meccsek közben gyűjtött bonuszpontokkal, a meccsek megnyeréséért járó díjjal. Kezdetben ez is 1.000 dollár körül van, de minél előrébb jutunk a ranglistán, úgy növekszik a győzelemért járó díj is. Magasabb osztályú bajnokságokban nyilván nagyobb a gázi, de

Szegény Vasedényt megpirítja ez a feldühödött olajkályha



ugyanabban a bajnokságban is a többszöröseit kapjuk, ha már elég sok nyert meccset vívtunk idáig.

A bajnokság megnevezése alatt látjuk a pilóta három tulajdonságának (erő/ügyesség/állóképesség) kijelzését. Kurzusokon lehet fejleszteni mindegyiket.

A másik hat kijelző a robot hasonló tulajdonságainak fejlesztésére szolgáló felszerelések szintjét jelzi. Az ARM/LEG POWER/SPEED a kezek/labak ereje/sebessége, az ARMOR a páncélzat, a STUN RES pedig a stabilitás. Felszerelések vásárlásával lehet fejleszteni őket.

Az alsó parancsmenü ikonjai:
NEW: Új játékos generálása. Már volt róla szó.
LOAD: Valamelyik kimentett karakter betöltése.

SAVE: elni nem kell, a program automatikusan minden meccs előtt menti az állást.

DELETE: A kiválasztott karakter törlése.
BUY: Itt lehet a megfelelő ikonra clickelve fejleszteni a robot tulajdonságait. A trikolorral átszínezhetjük a robot különféle részeit.

SELL: El lehet adni a BUY-ban megvett cuccokat. Nem tudom, mi értelme lenne. **(Azonkívül, hogy eladni jó — CoVboy)**

TRAINING COURSES: Itt lehet a pilóta tulajdonságait fejleszteni.

NEW TOURNAMENT: Állagolás egy másik bajnokságba. Csak játék elején használjuk, de előtte nézzük meg, hogy megvan-e a szükséges nevezési díj, különben a program a leg-alacsonyabb osztályba tesz, és még a pénzt is lenyúlja.

SIM: A bajnokság egyik kiválasztott versenyzőjével játszhatunk edzőmeccset. Nem pénzdijs, csak az önbizalmat növeli.

ARENA: A következő mérkőzés. A következő ellenfél mond még valami pökhendi ostobaságot, aztán kezdődhet is az összecsapás.

A bajnokságban az összecsapások csak egy menetből állnak — a győztes viszi a lövét. Ki-ütés után a riporter értékel a meccset, megnevezhetjük a győztes csapatáról készült fotót, majd az egyik szerelőnk fanyar humorral értékeli a lénykedésünket. A FINANCIAL REPORT-ban olvashatjuk a meccs gazdasági vonzatait (WINNINGS: a győztesnek járó díj, ha minket ütöttek ki, akkor nyilván nem jár egy cent se; BONUS: a meccsen kapott bonusokért járó pénz, de még a javítás költségét sem szokta fedezni); REPAIR COST: a kapott verés által okozott árok javításának díja; PROFIT: profit). Aki szereli a statisztikákat, az végignézhetheti, hogy a két fél hány ütést vitt be, mennyi volt

ezek állagros roncossága, hány támadását hárították, mennyi a hatókörzsuga.

Ha már edzettünk valamit, akkor az első 2-3 meccset nem igazán nehéz megnyerni. Utána kezdünk el mindentelre cuccokat vásárolni a robotunkra, valamint a kurzusokon fejleszünk a pilóta tudását is. Néhány kör után így lehetünk az első helyezett bigyót is, ami leginkább a békébeli 'Pír' pilóta kalandjai c. sorozatban fel-tűnt langokado vasalókra emlékeztet. Célszerű ismét ugyanebba a bajnokságba benevezni, hogy a penzdíjakból minél jobban felszerelhesük a robotot, és csak a második győzelem után próbálkozzunk magasabb szinten. (Bátrab-bak mehetnek rögtön feljebb, aztán amikor jól lennek őket, akkor majd rádőbbernek, hogy mégis nekem volt igazam...)

Összefoglalva a dolgokat: igaz ugyan, hogy a játék nem olyan szép, mint mondjuk a RISE OF THE ROBOTS, viszont sokkal több ideig le tud ja kötni az embert. (Más állatot nem próbáltam, leszámítva a kiskutyámat — annak meg nem tetszett, mert kivonult a szobából. Sebaj, hol-nap veszek egy aranyhalat...) A zene elég jó, a többi hangefektú gyűszintlen, szerintem nem egy rossz játék.

G Spot

RISE OF THE ROBOTS

FIST CYECPG
SCP IDCCCCCO
LEG
PLP

LEADER FIST
CCCCCO SCP
IFG
PLP



A kis Dorothy első találkozása a Bádögemberrel megrendíti hitét a világban

Talán a jó öreg 64-es BARBARIAN vagy FIST ilhethette azt a játékkategóriát, ami egyre nagyobb divatba jón manapság: 'Üsd-vágd!' (vagy 'Hárd Fradil!') — így hívják ezt az emlékedt stílust, és egyik legújabb prominense a RISE OF THE ROBOTS. Rendkívül beteges. CD-sek előnyben, mert elméletileg arra jelent meg, de "24 órás preuser BBS-eken" (de szép kifejezés, most találm ki) bőklászik egy preview is belőle, ami vagy 30 Mega, viszont inkább Inview, mint pre-, mert minden benne van, ami a CD-s játékban. Amígán mindössze 12 lemez a kis csoppség, PC-n a multiörömböz javasolt egy VESA driver is (Amígán nélküle is megvagyunk, már csak azért is, mert hitelen nem tudom, hogy hogyan sikerülne egy PC-s VESA drivert betölteni Amigára). **(Akinek sikerül, az nyert egy**

előfizetési csekket — CoVboy) Az úgynevezett 'játék' mindenkinke kellemes szórakozást nyújt, aki a szobamérlegre állva 40 kilót nyom, és síkoltva menekül, ha aluljáróban különféle jöttmentek pénzt és/vagy cigit tarhálnak tőle. A játékban talán lesz némi sikerélménye és senki nem tarhál a tápteszen kívül semmit.

Az alkotók elképzelése szerint az introban valamiféle kerettörténetnek kellene kibontakoznia. Ezt sajnos ebből a három felvilágno képből nekem nem sikerül megjeltenem, a kísérőpü-dert meg lusta vagyok elolvasni (jé, most látom, hogy a játék a POWERTOOLS dobozából került elő, akkor nem is igazán menne). Mindegy, a történet nem lesz igazán lényeges, hiszen mindössze arról lesz szó, hogy szét kell verni azt a bigyót, ami veled szemben van. Ha nem

vered szét, akkor ő (vagy 'az') ver szét téged. Nem túl bonolyult az ügy.

Nyitás után beállíthatjuk, hogy egy vagy két játékos fog küzdeni, vagy az OPTIONS-be zuttanyva megadhatjuk a nehézségi szintet (DIFFICULTY), beállíthatjuk egy menet idejét (TIMER), a menetek számát (BOUNTS) meg még néhány grafikus opciót, amit most nem sorolok fel, mindenki megnézheti saját maga.

Két játékosnál megadhatjuk, hogy a cyborg ellen milyen életformával akar játszani a másik játékos, egy játékos választásánál pedig a MISSION BRIEFING-gel sorozatot, TRAINING-gel edzést indíthatunk. Mindkettőben hat különböző életformával mérhetjük össze a kurzorbillentyűkre és a 'CTRL'-ra alapozott tudásunkat, a kettő között mindössze annyi a különbség, hogy tréningnél még van is valami elsőlyünk. Sorozatnál már az első Loader is rendszerint szanaszét ver bennünket. Ha valaki nagyon kíváncsi az ellenfelek harcmódorára, akkor a demóban (ne piszkálj semmit bejelentkezés után) végignézhethi őket. Ettől persze nem lesz előrébb. A játék jó nagy feneket kerít egy-egy összecsapásnak: előtte mindig különféle infokkal bombáz minket a soron következő ellenfél különféle adottságait illetően, ugymint intelligencia, harci képességek, stb., aztán már jön is a nagy csúnya izé.

Sok leírivaló ezek után már nincs a játékban. Ja, esetleg még szolgálhatok ilyen infoval, hogy ha levered az egyiket, akkor jön a következő. Gondolom, ezzel nagy okosságot ántultam el...

A grafikai kivitelezés elképesztően profi, bár a cyborg animációja kissé futurisztikus. A hangról nincs mit mondani: az introban kapunk egy pár másodperces digit Brian May egyik gitárnyüzös számából (ennél azért jobbakat is ter-melt...), a továbbiakban a háttérben bögö valami, illetve a 'dirr'-eken és a 'durr'-okon kívül semmi. Legalább egy lelkesítő indulót azért gyárthattak volna háttérzenének! (Mondjuk lehet, hogy van valami zene, csak Müller Péter a magnóból túlvölölt!) Vagy átirhattak volna egy Split of Seconds vagy Cassandra Complex-számot — mondjuk a 'Crime wave'-et vagy a 'Night falls over Europe'-ot. Na, az lett volna csak a csúszdés! (Erről jut eszembe: Örkény, hozd már vissza a kazettámat!) **(Felkerem a f. Szerző urat, hogy e-mail levelezést lehetőleg ne újságunk szűkös keretei között intézzék — CoVboy)**

A játék nagyszerűen alkalmas arra, hogy levezesd feles energiáidat, ha mondjuk a főnök azzal bizott meg, hogy ugyan szerkeszd mári kézt a harminchétf táblázatot. Tanulmányokat végző játékosok pedig tréfás matematikai vagy fizikai példák megoldását helyettesítő tevékenységként használhatják. Most már csak az a kérdés, hogy ha a Mirage-nál ilyen grafikai megvalósításra képesek, akkor miért nem gyártanak inkább egy JÁTEK-ot?!

G Spot

System Shock

Azért sem fogunk beszélni arról, hogy mennyi új stuff cyberpunkoskodik, még akkor is, ha egyáltalán nem jellemző rá a megfelelő környezet. Főleg bevezetőben nem. A cyberpunk téma már-már banálisá válik, és ilyen megemlíteni még sem érdemel. Inkább beszéljünk itt arról, hogy egy sci-fi underworld látott világát, és — kisebb hibáitól eltekintve — azért elég kellemes időtöltés.

Ami negatívum, hogy Originék nem hazudták meg magukat: majdnem minden egyes újabb játékuhoz egyre magasabb kategóriájú gép szükséges, és ez a SYSTEM SHOCK esetében sincs másképp. Az, hogy a megadott minimum még mindig 4 mega RAM, 386DX, az egy dolog, de hogy ezzel a programmal 486DX40 alatt és 8 mega memóriával egyáltalán nem érdemes játszani, az tény. Higgycetek nekünk, és ha valaki akart szép System Shock-képregényt látni, az csak próbálja ki 386DX40-en a játékot. A képráfisszes kb. 1 kép/másodperctet is elérheti, 8 mega RAM mellett, és amíg valamilyen gyorsítószerszámot nem szerzünk be, a játékot csak futva (SHIFT) ajánljuk. Ezenkívül az átlagosnál jóval fagyávesztélyesebb, már ha egyáltalán hajlandó elindulni a gépünkön.

Alaptörténetünk, hogy egy kis éjszakai kihágás miatt néhány marcona biztonsági ember a Trioptimum cég egyik fontos emberéhez, Diegohoz visz, akinek egy kis feladatot kéne megoldanunk. Ezért cserébe nemcsak hogy elengednek, de még egy kafa pótlást is beépítenek az agyunkba, amit mellesleg sem a dohányzás, sem az alkohol nem képes megroggani. Sokan feltehetik azt a találó kérdést, hogy akkor meg mi értelme van az egésznek, de további részletekbe addig nem akarunk bocsátkozni, míg hasonló implantációval nem rendelkezünk.

A sztori megtekintése után az indítás előtt dönthetünk a játék nehézségéről, akár külön beállítva a fokozatot olyan részekkel kapcsolatban, hogy harc, cyberterv vagy fejtörő.

A harc részt a 0. fokozatra tevé a harc egyáltalán nem lesz valami izgalmas, úgy is mondhatnánk, hogy meg lehet róla feledkezni, mert mindig mi löhetünk először, és minden lövésünk vagy ütésünk azonnal halálos, akár ólomcsővel, akár plazmapuskával támad-

tunk. Ezért még a manuális tekintetben leguytelenebb játékosoknak is inkább az első fokozatot ajánljuk, hogy legalább egy picike izgalom legyen cyberterben kívül is.

A cyberter rész beállítása csak az időlimitet és az ellenfelek szívósságát változtatja. Nuladiki fokom mindig mi támadhatunk először, de azt sose feledjük, hogy cyberterben általában nem elég egy lövés egy ellenfélre, és az aknák ugyanúgy szétcincálhatják a PERSONAL INTEGRITY-t, mint a 3. fokozaton.

A sztori szintjét is be lehet állítani, ebből a 0. fokozat elég felesleges, mert akkor semmi ötlet nincs, csak mennünk kell egyre feljebb és feljebb, majd a végén a cyberterben szétlőni Shodant. Az első fokozat kicsit le van egyszerűsítve feladatok szempontjából, a második már maximális, a harmadik pedig még időkorlátot is tartalmaz, ekkor a kép bal felső sarkában egy TIME REMAINING felirat mutatja az adott feladatot megoldásához még rendelkezésre álló időt.

A fejtörőkről csak annyit, hogy egyik sem túl nagy eresztes, mindig egy-egy ACCES PANEL megoldása a feladat, amely két típusba sorolható. Van olyan, amikor több drótot megfelelő helyekre kell bedugdosni, aztán van olyan, ahol kis liskákat kell keresztelkére kapcsolni, így érintkezésbe hozni a panel két végét. Mi a szórakozás kedvéért nem kapcsoltuk ki, de amúgy felesleges, főleg ha van elég LOGIC PROBE nevű tárgyunk (ennek segítségével azonnal megoldódik egy panel fejtörője).

A játék kezelése nem okozhat túl nagy problémát. Erre figyeltek a programkészítők is: elindítás után azon nyomban a nyakunkba zúdítanak egy TIME adag infót a képernyő egyes részének funkciójáról. A használható billentyűkről is kérhetünk segítséget, sőt, még egy kis online tanácsadást is bekapcsolhatunk az 'ALT+H'-val. Ez ha mára nem is, de arra, jó, hogy megmutatja a rejtett ajtók elhelyezkedését.

Egyetlen mozgásforma, amiről nem ír a program, az a létramaszás, amit nekünk ugyan néha sikerült előidéznünk, de tudásunk mégsem biztos. Próbálkozásaink nagyobbik részében a 'SHIFT+előre+SPACE' szerepet, miközben fejjel pár méterrel a létra felé fordulunk.

Egészen pompásan illesztették a játék környezetét, történeli háttérét a kezeléshez, és nem illelt elhagyni azt, hogy — ha információinknak hinni lehet — a SYSTEM SHOCK-hoz egy 3D sisak illesztését is belekalkulálták a programozók.

Főszereplőnk látóterébe egy agyi beültetés során sikerült pár kisebb képernyőt beszerítenünk, kettőt a szélére és egyet közéjük. Mindegyiket lehet átkapcsolgatni a közelükben elhelyezett gombokkal, így az oldalsó képernyőnkön nézhetünk automata-térképet, jelmagyarázatot, tárgyakat, löszerraktárunkat, sőt üzeneteket is. Középen tárgyaink és információink listái között válogathatunk.

Az MFD-k felett mindkét oldalon azokkal a herkenyűkkel játszogathatunk, amiket a játék során összelokkodtunk. Itt lehet ki-be kapcsolgatni az egészképes játékmódot is. A felső részen is van két érdekes dolog: az egyik a helyzetünköt mutatja, miszerint állunk-e, guggolunk, fekszünk vagy oldalra dőlünk-e, illetve az energiapajzs rajtunk van-e vagy sem. Itt lehet beállítani és ellenőrizni fejnünk és szemünk állását is. Ettől balra van az ún. biometér, ahol meg lehet nézni faramdtságunk (piros), energiafelhasználásunk (kék) és fertőzőseink (radioaktív vagy biológiai) mértékét. Utóbbiakról csak akkor kell félni, ha túl magas szintet érnek el. Idővel feljessen meggyógyulnak. A faramdtságot főleg újrálással lehet fokozni, de a rohangálás sem tesz neki túl jót.

A kép jobb felső sarkában a két csik közül a piros az egészségtünköt, a zöld az energiánkat mutatja. Ha az egészségtünköt fogja el, akkor attól függően, hogy a szinten mire van a regenerációs kamra beállítva vagy vége a játéknak (mert csupán átalkitásra volt kapcsolva) vagy újrakezdünk a kamrában (ha már előtte átkapcsoltuk). Egyébként a halál és újrakezdés csak a végső pontszámunkat befolyásolja. Az energiát vagy elemmel (kék vagy piros-sárga nikkel-kadmium elem) vagy energiapótló-állomástól tudjuk pótolni. Az utóbbit utántöltésére hosszasan kell várakozni. Az elemes módszert ajánljuk, mert találtunk hozzá egy szuper cheatet is, ami működik (merő véletlenül jöttünk rá): vegyünk egy elemet a pointerre, egyet pedig tegyük a földre. Kattintsunk a kezünkben lévővel a földre haveróira, és így az energia is töltődik, az elem pedig nem merül le.

A játékban több problémát kell egymás után megoldanunk, időközben felfejlesztési fegyvereinket, és kisebb extra tárgyainkat. Először talán az lenne a legjobb, ha az összeszedhető tárgyak ismertetését tekinténénk meg.

Kezdjük a leghasznosabb fajtával, a fegyverekkel. Sajátos szabály, talán minden sci-fiben, hogy minél vadabb a neve, annál pusztítóbb, tehát egyfajta név-halálósztás párhuzam állítható fel: a kozmikus rombolósugár például jóval veszélyesebbnek hangzik, mint a baseball-ütő, de azért az ionágyú sem kútya. Folytathatnánk a sort a protontörpédő a plazmavető, a lézerek, a neutronpajzs vagy akár a kvantumzaggatóval is. Mindez valószínűleg a legtöbb embert egyáltalán nem zavarja, az igazság azonban az, hogy az ilyenfajta játék tervezőit ebben a témában legtöbbször egyáltalán nem a tudományos igény vagy hasonló hóbortok vezetik, hanem a jó hangzás.

Jónéhány töltényként energiát használ, a fegyvereknek másik részébe pedig többféle töltet is használható. Mi a legjobban használható fegyvernek a PLASMA RIFLE-t, a plazmapuskát találtuk, ám a robbanólövedékes fegyver (RAIL GUN) sem rossz, csak vigyáz-

A címképernyő ígéretesen depresszív játékot vetít előre



ánk arra, hogy hova léjük. A játék el-én ajánlunk a lehető legtöbb munióció, mégis hatóság fegyvert. Ilyen például a pisztoly vagy a tüve-
tő, de vigyázzunk a MAGPULSE-ra, mert csak robotra vagy cyborgra hat, élő szervezetre (pl HUMANOID MUTÁNT) nem. Az energiatöltet használó fegyverek leg többjénél a tárgy-
néző MFD-ben olyasmiket láthatunk, hogy OVERLOAD, meg HEAT. Ez azért van, mert löve-
seink nem csak energiát fogyasztanak, de a fegyvert is melegítik. Az OVERLOADdal többet
léhetünk egymás után, de megeshet, hogy túl megre sikeredik a fegyver... A többi lö-
szeres fegyverből a löszert a kis piros három-
szögre klikelve szedhetjük ki, ez pl. a RAIL GUN esetében hasznos, ha nem akarunk több ugyanolyan fegyvert cipelni (márpedig ne akarunk), de a löszér fontos lenne.

Hasznos pusztítószerek a robbanóanyagok is. Robbantás előtt kattintsunk rá az alul, köz-
épen lévő tárgylistán a megfelelő bombára, így az kezünkbe ugrik, és már lehet is hajlani. (Egyébként érdemes lenne eljátszani a gon-
doliatit, hogy vajon mit tudna tenni a regeneráló-kamra, ha valaki olyanba lönek egy jó durranó-
sát, akinél legalább 40 repeszgránát. 20 akna, 30 támadógránát, 12 nitrocsomag és 5 EARTH SHAKER van, a gázbombáiról nem is beszélve...)

A gránátok közül néhányat időzíteni is lehet, ennek maximális idejét, illetve robbanó-
súly erejét is figyelembe véve a következők sorrendben említenék meg őket: repeszgránát (FRAG), NITROPACK, és EARTH SHAKER. A legjobb, azonnal robbanó gránát a CONCUSSION GRENADE, ami akár a mi életünkön-
köl 6 csöknyit is levész (a NITROPACK mindössze háromat). Az EMP gránát különleges eset, ugyanis nem okoz egészség-
vesztést, de elektromos zavarokat kel, így robotok ellen valószínűleg jól használható. (Oszintén szólvá, még sosem próbáltuk.)

Hasznosak lesznek a különféle tuningolók, itt PATCH-nek hívják őket. A STAMUP rövid-
tűsű egy időre akár a 100% fáradtságot is nullára csökkentheti vissza, majd a hatása elmúlva
maximum fáradtságot okoz. A SIGHT ENHANCER segítségével sötétben heyeken is jól látunk, de később egy ideig minden sötét-
ből lesz. CRAZE HALLUCINOGEN-t használva szépen összekeverednek a képernyő
színei, ezen kívül más hasznát még nem látuk. A MEDIPATCH meggyorsítja a gyógyulá-
si folyamatunkat. Ne túrelmenkedjünk, mert a háza kifejtéséhez várni kell egy keveset. A REFLEX-szel gyorsabbak leszünk (hatása el-
múlva) természetesen lassabbak a GENIUS-szal a különféle fejtorokot oldhatjuk meg hamarabb, a UNIVERSAL DETOX-szal pedig mindenfajta nyavalyát, és a tuningolók
melékhatásait távolíthatjuk el.

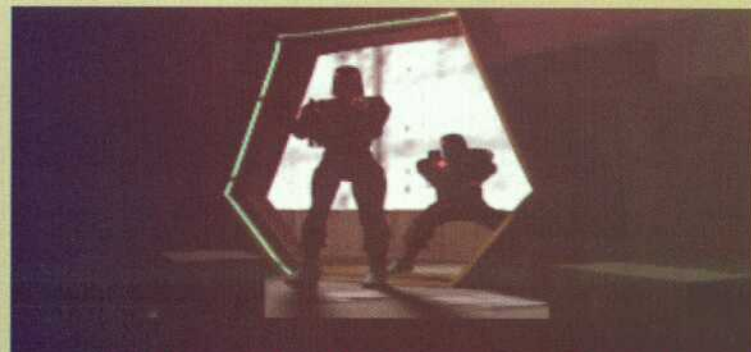
Innen-onnan felszedhetünk néhány extra tárgyat is, ami jóval kényelmesebb teszi élet-
ünket. Később ezeknek újabb és újabb verzióit is beszerezhetjük.

A NAVIGATION & AUTO MAPPING UNIT-t általában rajzol nekünk térképet, miköz-
ben a főképernyőn az égtájak rovtákolását lát-
hatjuk. Későbbi verziói segítségével távolibbi helyeket is letérképez, és a térképen külön tudja jelölni a sugárzaveszélyes részeket vagy a biztonsági kamerákat, robotokat.

A SENSAROUND MULTIVIEW-val alul meg-
jelenik az is, amit igazából nem láthatunk: verzióit függően vagy csak a hátunk mögötti rész, vagy az oldalai részek is. Verziójától függ az újabb képérték gyakorisága is.

A LANTERN új szolgálatot tehet a felsőbb szinteken, ahol a garmakorrekciónak "trükk" már nem lenne elég. Többféle fényességi fokozatot állítani, a különféle ütések és robbanó-
golyók ellen véd.

A BIO-MONITOR segítségével számadatokat ad a jelenlegi egészségi és fáradtsági állap-
tunkról.



1:33 R.M. TRIOPTIMUM FORCES APPREHEND THE INFUDER.

Na, mit mondtam?! Már meg is jelent két rendkívül sötét alak!

A JUMPJET fogyasztja talán a legtöbbet. Ez egy olyan surranó, amely szereti, ha hatkilo-
súlya ellenére a gravitációnak filisztiz mutat-
hat, és viseletjét a levegőbe emelheti.

A görkival elérhetjük a tühört sebesség mozgást a játékban, a kettes számú verzióba pedig egy kis rakéta is be van építve, így —
tetemes villanyzaba mellett — szélsébeben tudjuk vele végigpölni a folyosókat. A manő-
verezés így egy kicsit nehezebb, és emberünk magassága is megemelkedik.

Az adatolvasó segítségével előolvashatjuk az űn-
űn-főfőlen talált naplóbejegyzéseket (LOG), az időközben távolról kapott leveleket (E-MAIL) és a cybertérből összeszedett ad-
datokat (DATA).

AZ ENVIROMENT SUIT segítségével energiaért cserébe mérsékelhetjük a sugár- és biológiai fertőzést. Minél jobb a modell, annál több sugárzást tud elnyelni.

A célzórendszerek segítségével kis keretet állít a közeli ellenfelekre, verzióit függően az ellenfél távolagsát és épését is kiírva.

A játékban a cybertérben rész is elég fontos szerephez jut. A cybertérbe az űn CYBER JACK-ek, vagyis a cybertér terminálokából léphetünk be, amelyek elsősorva találhatók a szinteken. Ilyenkor átvált a képernyő egy vektor-
grafikás helyszínre, a mátrixra. Természetesen meg a normális képférisítésnél is jóval lassabb, ez az egész játék leggyengébb rész. A mátrixban különféle szoftverek segítségével küzdhetjük le mások szoftver-jeleniétét, külön-
féle öreit és sknát. A tájékozódásban navigációs nyílak segítenek, eltévedni nem könnyű.

Több fontos szoftvert említenék meg. A PULSER-rel lehet lefőlni az ellenséges öröket (CYBERGUARD, CYBERDOG, CORTEX REAVER). DRILL-lel törhetjük meg a jegeket (csillag alakú kicsodák), hogy megszerezhes-
sük az adatot vagy progit, amin űnek, DECOY-jal az ellenséges támadások ellen védjük magunkat, kissé más módon, mint a CYBERSHIELD-del, TURBO-val a mozgásunkon gyorsíthatunk, RECALL-lal pedig a kilinduló cybertér kapuzó térünk vissza.

Van meg egy spéci pénz, a GAMES szoftver. Ezzel normál üzemmódban (nem cybertérben) játszhatunk a klasszikus asztaliteniszszel vagy egy (számunkra) újabb angolnavadászattal. Roppant igényes kivitelezésű játékok, a negyvenvalahányadik században ilyen kinézeti stúffokkal fognak majd játszani.

A cybertérben érdemes lenne még megemlíteni a piros keresztet, ezek felhasználásával a PERSONAL INTEGRITY kicsit visszanő, ha már vesztettünk belőle. A nyálaka alóli dolgok és a háromszögekkel körbevett téglalapok kisebb infókat adnak, a kis gúla végű téglalastestek pedig különféle ajtóvédelmeket kapcsolhatnak ki-be. A cybertérből úgy juthatunk ki, hogy ha a sokfajta háromszögöből álló ellipszisnek rontunk neki.

Ossze lehet févedni még FIRSTAID KIT-eket is, ezekkel rögtön maxra meg vissza egész-
ségünk, a többi összeszedhető tárgy pedig vagy használhatatlan (ezeket liftezés után el szokta távolítani, pl. üdítődoboz, Abe Hironon kívül az összes többi ember feje, karja, egyéb tagja, stb) vagy külön fogjuk meg említeni az egyes szinteknél.

Az első szinten, ahol kezdünk, meg fogjuk tudni első feladatunkat, ami abban áll, hogy süssük el a feltöltés alatt álló lézert, ami éppen a földre irányul, de úgy, hogy közben felvannak húzva a pajzsok. A pajzsok felhúzá-
hoz először is meg kell szerezniük egy izotó-
pot, majd beadni egy gépnék egy kódot, ami megengedi, hogy felhúzzát pajzs mellett is lö-
hessünk lézérre.

1. SZINT: KORHÁZ

Majdnem féleves koma után ébredünk fel egy Jupiter körüli bányászati bázison. Legelő-
ször szedünk fel néhány induláshoz elenged-
hetetlen cuccot a balra nyíló ajtó mögől. Né-
zünk meg az aktatáskát is, így hozzájuthatunk többek között egy SYSTEM ANALYZER-hez (ezt megnézhetjük, ha kíváncsiak vagyunk néhány unalmas és felesleges adatra), egy ólomcsőhöz (első fegyverünk), egy adatolva-
sító, egy kódártyához, valamint egy navigációs egységhez.

Induljunk ki a másik ajtón. Ezen a szinten feladatunk a lift elérése, amihez előbb a biztonsági szintet kell lenullázni. Az 1-6. szinten mindenhol meg kell találnunk a számítógép egységeit, az űn NODE-okat, amelyeket szét-
rombolva a biztonságizint nulla százalékra visszaesése mellett megtudhatunk egy-egy számot is egy közeli képernyőn, amikből a reaktor beindításához szükséges kód áll össze. A biztonságizint csökkentéséért egyé-
ként biztonsági kamerák üttelégelésével is elérhetjük, csak sokkal lassabban, hiszen egy kamera zélcincálása kb 1-2%-os szintcsök-
kenést idéz elő. Sok ajtó is csak akkor nyílik, ha a szint már elég alacsony. Az ajtóknak egy másik részét különféle kódártyákkal nyílik, a harmadik részük pedig cybertérből. A legtrikibbi fajta az, ami gombbal (azt már mondanunk sem kell, hogy a gomb mindig az ajtó tőloldalán van. .)

Ellenfeleink kezdetben néhány Serv-boi, majd utána tömegével jönnek a Humanoid Mutantok. A robotok nagyon gyengék: egy ütéstől már ki szoktak feküdni, és csak közelről tudnak támadni. A mutánsok is csak kézzel tudnak minket bántani, de már kettő vagy valamennyivel több sikeres ütéstől hullanak csak el. A központi gyűrű körül már találko-
zhatunk néhány fura szerreltel (Hopperek), és pár kevésbé furcsa, de távolról is pisztollyal lövődöző Cyberdrone-nal vagy Cyber Assassin-nal. Rajtuk kívül egy egész darab Cyber Warrior is szolgálatban van.

Cyborg Warriorra. Töle északra vannak a számtaligek node-ja, délre pedig egy egyes verziójú görkóri.

Ezen a szinten más dolgunk nincsen is, csak felkeresni a liftet, és kiválasztani a második szintet.

2. szint: Kutatás

Itt meg kell szereznünk az x-22-es izotópot, majd lejutni a reaktor szintre. A liftből kiszálva indulunk el egy kis nyugati séta után északra, aminek a legeslegvégén a keleti fal mellett van egy energiatöltő-állomás. Közben jópár Maintenance Robottal kell megküzdenünk, mindegyik őrizget magában néhány darab elemet is.

Az északi folyosóról visszatérve folytassuk utunkat dél felé. A lift felé leágazás utáni első ajtó mögött pár gázgránátot vághatunk zsebre, ettől kicsit dényugatabbra, egy GROUP-4 és egy ENG kártyát. Menjünk még délebbre egy nagyobb teremig, majd onnan keletre, azután északra, és máris megajvultuk a szint regenerálókamráját.

Az előző nagyteremtől délkelet felé indulva egy újabb terembe érünk. Innen északra kell menni az X-22-es izotópot, természetesen kisebb radioaktív sugárzás elviselése mellett. Az északi felé ajtót használva egy fontos folyosóra érünk, az egyetlen, ajtó nélküli déli leágazásban sok-sok node-ot találunk. A rutinos játékos rögtön elkezdi őket csépelni, de legyünk rá felkészülve, hogy hamarosan pár robot is csatlakozik a harchoz, természetesen a gép oldalán. Errefelé van a második számú lift is, amivel a reaktorhoz vagy a harmadik szintre juthatunk el.

Az első liftől nyugatra egy központi épülethez érünk. Ennek a központi épületnek a két oldalán van egy-egy hasznosabb helyszín is. A nyugati oldalon, középtájt kisebb bombanyomogatás és karhúzógatás után gránátok tucatjával tömöködhetjük tele hatizsakkunkat. A keleti oldalon egy telepörtlemez van, aminek segítségével a központi épület egy lezárt szarnyába tudunk bejutni. Itt sajnos nem túl sok érdekes kacsatot éjtettek el az előidők, de azért érdemes próbálgatni a telepörtálgatást. Az északi nyugatra (egyébként a központi épületől délre van egy titkosajtó, amin keresztül eljuthatunk a fontos déli folyosóra). Jó nagydarab Security-1 robot elphárolása következik, majd fosztogatás. Miután kiértünk oda, ahol észak-dél irányban kettéváltak a folyosó, induljunk el délre, ameddig csak lehet, egészen a könyvtárig.

A könyvtárba jutáshoz színes drótokat kell megfelelő helyekre dugdosni, majd odabent megláthatjuk azt a keresett kódot, aminek segítségével a lézert felhúzott pajzs esetén is ellőhetjük.

Itt található egy célzórendszer is, azonkívül egy cyberjack. Ebből a cyberjackból nem jut



Ez itt a 'Han Solo alsógatyája' c. film promóciós poszttere

Ez a szint jóval hosszabb lesz, mint a többi, főleg ha egyben ez az első ismerkedés is a játékkal. A leírásban csak fontos helyeket említünk meg. Térképeket nem készítettünk, hiszen a játék is csinál egész jókat, azonkívül egészen jól el fogjuk tudni magyarázni a helyszínt anélkül, hogy két oldalt kéne pazarolnunk a térképekre.

A kiindulási helyről kilépve egy nagyobb terembe érkezünk, amelynek a DK-1 sarkában van egy hasznos doboz, benne tüdővel és néhány gránáttal. Ebből a teremből mehetünk nyugatra, ami egy nagy zsilippel van lezárva a központi gyűrűhöz vezető folyosóval. A délkeleti sarkában a kapcsolót bizsergéljük meg, és így egy kis utóvilágítás a kapunk lehetőséget (a délnyugati sarokból indulva). Az innen keletre nyíló gránátartót csak kódkártyával érhetjük el.

Északra kinyitva a zsilipet, arra a folyosóra uuthatunk, ahonnan elérhető mind a négy szektor a szinten. Ennek a folyosónak a délnyugati sarkában van egy terem, ahol egy SENSAROUND van egy terem társaságában. Ettől az ajtótól északra lévő ajton keresztül északra menve eljuthatunk a szint cyberter-mináljához. Az első szint cyberterében először ismerkedünk a környezettel, majd indulunk el a cyberfolyosón, és a következő helyszínen vegyük fel a DECOY-t. Onnan továbbmenve pedig a cyberterit zárat nyithatjuk ki, amelyek egy olyan termet rejtenek, ahova a MAGPULSE-ért érdemes lesz bemenni.

A kinti folyosón északra tartva a nyugati falon van egy titkos ajtó, egy villanykapcsoló és pár MEDIPATCH. Innen keletre le lehet ugrani egy mutánszhoz. Legyőzése után két SIGHT ENHANCER és egy újabb tüdő+titény tulajdonosai lehetünk. A folyosón keletre menve eléjük a központi gyűrűt. Innen délre van a Gamma, keletre a Béta és északra az Alfa negyed. A körgyűrű körül egyik helyen egy titkos ajtó van a padlón (délkeleti oldala felé), a délnyugati oldalon pedig egy energiatöltő-állomás, ami csak a biztonsági szint lecsökkentése után hajlandó naftát adni.

Először a gamma, tehát a déli negyedbe indulunk. Itt rögtön bemehetünk egy olyan szobába, ami tele van mindenféle undorító baciakat meg egyéb apróságokat tartalmazó hordókkal, azonkívül megtudhatunk egy kódot egy délebbre lévő ajtóhoz (nekünk 705 volt). A kertés részbe érve találhatunk egy újabb fejszert, SPARQ-ot, ami energiával működik. A délkeleti sarokban lejárót találhatunk a szerekloánkába, de ott semmi érdekes nem volt. Egyébként ebben a teremben ajánlunk átjárást keresni a kiindulási részekhez is.

A legdélebbi teremben hullá hátán hullát láthatunk, és egy elfekvőben lévő akatászkában két kódkártyára lelünk. Erre kereshetünk átjárást a Béta szektorba, ahova a főbejárat jelenleg le van zárva.

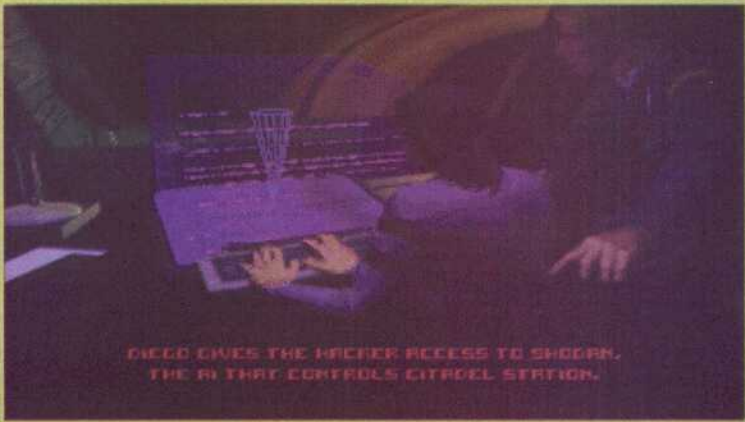
A radioaktív mezős szakadék előtt keressünk egy kapcsolótáblát, amit megoldva egy energiahid nő ki a szakadék egyik partjából, és így már sugárdózis nélkül futhatunk tovább a Béta szektor felé. (Aki szeret kockáztatni, annak elmondjuk, hogy odalent található egy-két hasznos szerkő, északra egy FIRST AID KIT, keletre egy darab elem és gránátok.) Az átkelés után keressünk egy másik hidkapcsolót, és máris a Béta szektorban érezhetjük magunkat.

A folyosón nyugat felé sétálva egy kapcsolóba botlunk, majd néhány magasfeszültségű cyborg után egy olyan helyre érünk, ahol lehet dél felé menni, tovább nyugatra és leugrani. Odalent egy védett kapcsoló be-, és pár robot lenyomása után ugyan nem történik sok változás a program menetében, mégis mindenki érezheti, hogy ez kellett a lelki egyensúlyhoz.

Ha nem ugrunk le, hanem délre megyünk tovább, akkor egy kisebb lifttel a nagyobb lift-höz érünk, ami addig nem használható, míg a biztonságiszint nem nulla.

Abban az esetben ha utunkat tovább folytatjuk nyugat felé, a regenerációs szobát állíthatjuk vissza cyborggá alaktársról gyógyításra, feltéve hogy meghúzzuk a kart. Ezután egy jó kis tömegbunyós sor következik, ahonnan két elágazás is vezet északra, egy pedig délre. Az első északi elágazással egy kis gyilkolással után egy ún. BIO-MONITOR-t találunk, a másodikba bemenve pedig hamarosan ráaakadhunk a szint erősanijára, egy

Itt két ciberepunk azt keresi, hogy hova lett a tegnapiról megmaradt cyberleves



Planet Strike



A címképernyő "kidolgozottsága" a shareware programok diszkrét báját sugározza...

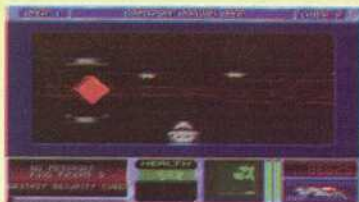
Nincs új a nap alatt — mondta a bölcs egykoron. Mi pedig hozzáfűzhetjük, hogy vannak viszont új DOOM-klónok. Példának okáért itt van rögtön a PLANET STRIKE az Apogee-től. Ha manapság egy játékgyártó sikerre vágyik, akkor az ahhoz vezető legbiztosabb út, ha lemásol egy olyan játékot, ami egyszer már sikeres volt. (De miért mindig a DOOM-ot? A MONKEY ISLAND is sikeres volt! — CoVboy) Ez igen nagyfokú kreativitásra vall, bizony. Na nem baj, amíg tirthető minőségben klónozzák, addig jöhetnek — jók lesznek éjszakára.

Aki még nem játszott ilyen játékkal, az egyrészt még viszonylag normálisnak mondható, másrészt viszont szíveleje meg a címképernyőn feltűnő figyelmeztetést: itt kérem grafikus erőszak fog következni. Sebaj. Egyébként is át vagyunk verve, mert előbb a főmenü következik. Gondolom mindenki sikeresen eltalálta egyedül is az ilyen *Load, Save, Demo, High Scores, Logoff*, stb. opciókat tartalmazó menüben, szóval most ezekkel nem töltöm itt az oldalt, mert a végén még túlteng az információtól. Mindenképpen ajánlom viszont elolvasásra a STORY menüpontot, ahol egy rendkívül mélyszántó történetet olvashatunk a Jó és a Rossz örökös harcáról, némi sci-fi színezettel. Mi természetesen a 'Jó' Blake Stone ügynök szerepét fogjuk alakítani a történetben, aki elutazik egy bolygóra, hogy halomra löje, széttranszcizrozza, feléngyelje és végül kirabolja a világalomra törő Rosszkat, akiknek legfőbb bűne, hogy a forgatókönyv a Rosszkat szerepét osztotta rájuk. A játék végső célja, hogy legyőzzük a Rosszkat vezető, az örödi Akárkít, akinek a nevét éppen elfelejtettem, és ezért mondjuk Edének fogom nevezni. Ha a történet tetszett valakinek, akkor esetleg elolvashatja az ORDERING INFO-t is, ahol a derék Blake Stone egy másik kalandját feldolgozó játékukat próbálják ránszólni, mindössze

\$29.95-ért. (Nem, köszi. Bőven elég ez az egy is — CoVboy)

A NEW MISSION választása után beállthatjuk a nehézségi fokozatot, majd a program közli, hogy az első szinten az a feladatunk, hogy megtaláljuk a *Fission Detonator*-t, amivel majd megsemmisíthetjük a *Security Cube*-t. (Egyébként a többi 19 szinten is ez lesz a feladat.) Aki nem kottázná az angol nyelvet, annak fordítom: egy piros (én mondjuk narancsárgának látom, de ha ebből levonom a képernyőre rakódott nikotin okozta plusz videoeffektet, akkor valami pirosszerűségnek kell kijönnie) hordót kell megkeresnünk a labirintusban, és azt elcipelnünk egy emelvényen pörgő piros kockához. Ehhez persze nyilván a kockát is meg kell keresni. Azt talán mondanom sem kell, hogy arra nagyon vigyáztak a készítőik, hogy ehhez mindig a lehető legtöbbet kelljen megszámolni... Miután lepakoltunk mellé, pár másodperc múlva felrobbannak, mi pedig mehetünk a terminálhoz, hogy a következő szintre teleportáljunk.

Ha valaki játszott már DOOM-klónnal, akkor sok újdonságot nem fog találni a játékban. Mindegy, azért írok egy rövid használati utasítást. A képernyő felső sorában látjuk, hogy melyik szinten vagyunk (Area), mi a szint neve, és hány életünk van még. Utóbbi bizonyos pontszámoknál szokta növelelni egyvel, de nem figyelem, hogy mennyinél ad pluszt. A képernyő bal alsó sarkában látjuk az üzenetablakot. Normál esetben itt a *No Message* üzenetet, a kajazetonok számát és a *Find the Detonator!* vagy a *Destroy the Cube!* feliratot látjuk. A program itt jelzi, ha sikeresen felvettünk valamit (átgyalogoltunk rajta), vagy mutatja annak a szörnynek a képét, amelyik támad bennünket. A HEALTH ablakban látjuk az egészségi állapotunkat: ezt a szörnyek támadása mindig 1-8%-kal csökkenti, a kajatás illetve az elsősegély pedig 8-30%-kal növeli.



Ezt a Rubik-kockát kell az összes szinten felrobbanítani. Kirakni valamivel egyszerűbb lenne, lévén ugyebár minden oldala piros

Ha a HEALTH nullára csökken, akkor egy életünk ugrott és kezdetjük előlről az egész szintet. A HEALTH mellett látjuk a térképet a közvetlen környezetünkről. Nyilván csak a már bejárt (illetve a látótávolságban) levő helyeket mutatja. Világoszöld pontok jelzik a normál ajtókat, pirosak pedig azokat, amelyek kinyitásához valamilyen kártyára van szükség. Ugyancsak piros pont mutatja rajta a kockát és a detonátort is. A jobb oldalon van az életpontszám, ami teljesen felesleges info, de biztos növeli minden játékos önbizalmát, ha olyan játékkal játszhat, aminek a felénél is már vagy 4 millió pontja van. A jobb alsó sarokban látjuk az aktuális fegyvert és a töltenyek számát.

Az irányításnál lehet egeret is használni, de célszerűbb a kurzorbillentyűknél maradni. Mozgásunkat a labirintusokban ajtók és rácsok akadályozzák. Az ajtókat 'space'-szel lehet nyitni — már amennyiben nyithatóak. Néhány ajtóhoz ugyanis valamilyen színű kódkártyára van szükség, amely(ek)et a lemezszárolt ellen-ségektől zsákmányolhatunk. A másik verzió az, amikor erről az oldalról nem lehet kinyitni az ajtót (*Door locked from this side*). Ilyenkor a másik oldalról kell kinyitnunk. Ez mondjuk nem mindig sikerül, de lehet trükközni, mert egy pár ajtó automatikusan nyílik/csukódik (természetesen ha mi jövünk, akkor általában az utóbbi). Fordítsunk hátat neki és totyogjunk ar- rébb, majd amikor a hangeffekt arról tudósít, hogy kinyílt, vágassunk be rajta. Van pár ajtó, ami csak akkor nyílik, ha valami ellenség érkezik mögüle. A rácsokkal kicsit bonyolultabb a helyzet: néhány a közeledtünkre automatikusan kinyílik, mások csak akkor, ha a mögöttük levő szörnyet már lepuffantottuk, megint mások pedig csak az egyik irányba engednek át. Néhány rácsot csak a kapcsolójukat megkeresve tudunk hatástalanítani (például a második szinten ezért kell körbejárni az egészet). Természetesen nem maradhatnak ki a felsorolásból azok a csodálatos rácsok sem, amelyek soha nem nyílnak ki, és csak rejtékton keresztül lehet mögüjük kerülni. Hirtelen más rács nem jut eszembe (Bogrács esetleg? — CoVboy), szóval ugorjunk.

Néhány szint az összeszedhető cuccokról: Töltény (*Energy Pack*): Kis zöld csomag, 3-5%-kal növeli a municiót. Majdnem mindig lehet zsákmányolni a ránk támadó szörnyek földi maradványaiból is, de minden szinten el van

Nem is mondom meg, hogy mi ez, mert még valami zöltséget beszélnek





Ezen a képen a magam szerény eszközeivel azt próbálom meg érzékeltetni, hogy a 'négy az majdnem öt'

szórvá egy csomó belőle, mert a játéknak nem az a sajátossága, hogy takarékoskodni kellene a lőszerrrel...

Fegyverek: Lehet zsákmányolni is, de általában a piacra kitéve találjuk őket. A magasabb szinteken egyre jobb fegyverekhez jutunk, ha már több is van belőlük, akkor a számbilentyűkkel választásukat közzétűk. A jobb fegyverekkel kevesebb találatot kell bevinnünk egy ellenfél kinyírásához, viszont ezek egy lövésre több töltenyit is fogyasztanak. Ha a töltenyek elfogyának, akkor a program visszaáll a dugópuskára, amivel kezdéskor játszottunk.

Zseton (Food Token): Egy pénzérme, rajta egy egyséssel. Zsákmányolni is lehet a lelővöldözött ellenségekét. Többféle van belőle található szétszórvá. A kék színű kajautomatáknál (Food Unit) vételezhetünk 8% HEALTH-et darabjért. Automatáknak hatszor kajálhatunk, utána kimerülnek.

Kaja (Raw Meat): A rettenthetetlen ügynök szívesen fogyaszt nyers húsit, ami a 3. szinttől található, és 20%-kal dobja fel a HEALTH-et. Elsősegély (First Aid Kit): Zöld színű tászkák, rajtuk vöröskereszttel. 15-30%-kal növeli a HEALTH-et.

Kincs: Jórészt a rejtekajtók mögött lévő teremekben található. Többféle van belőle (Gold bar, Loot, Xylan Orb). Tulajdonképpen nem fontos összeszedni őket, viszont szépen növelik a pontszámot.

Kártya: Azonosított kártyák a zárt ajtók kinyitására. Már volt rólok szó. Az igazán fontos bonuszcuccok (töltény és kaja) általában nagyobb pakokban heverésznek a földön. Csak 100%-ig pakolhatunk fel belőlük, tehát nem ár megjegyezni a nagyobb lelőhelyeket, mivel a későbbi szinteken kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy valamelyikből nagyobb mértékű újratankolás szükséges, és akkor visszatérhetünk hozzájuk.

Lévnél a játék DOOM-ként, a szintek teli vannak ránk rontó ellenségekkel, akik kedvük szerint lölnek, leköpeny, satóbbi. Tök jó, le lehet lödözni őket. Végre egy kis öröm a játékban. Most nem soroljuk fel a típusaikat, mert úgyis mindenki észreveszi, ha valami szörny csa-

pázna a környékén (az üzenetablak tájékoztat bennünket ha támadás érne, meg egyébként is csak feltűnik, ha vésszen elkezd fogyni a HEALTH). Az ellenségek a második szinttől kezdve néha gonoszodni kezdenek: alkalmassint csak homályos, sötét körvonalait látjuk, és csak a lemeszárlásuk után válnak láthatóvá földi maradványaik. Az ellenségek között van néhány különlegesség: Itt vannak például a mennyvezetű szerelt ágyúk (Heavy Armored Robot Turra), amelyeket a cool piazzalécekkel nem lehet lelőni (vissza kell váltani valami golyós cuccra), valamint a nyakunkba potlyandó diszkógömbök (Pescan Drone), amik nem löknek, csak levernek 5%-ot a HEALTH-ből, ha átsétálnak alattuk. Utóbbi bigyó létezik repkedő formában is. Nem ellenségek, de azaz válhatnak a tudósok (vagy informátorok (Informants), ha úgy tetszik), ezek fehér köpenyben totyognak ide-oda, és marhára nem csinálnak semmit. 'space'-szel elméletileg infokat kérhetnek tőlük, de jobbára csak különféle kölcsönadott értéktárgyaikat követelik rajtuk. Szomorú bejelentés következik: ő azok, akiket nem kell lelődni. Persze, le lehet, de a szint teljesítésének értékelésénél a játék figyelembe veszi, hogy a golyózápot hány ilyen köpenyes fickó élte túl. A köpenyesek löni fognak ránk, ha egy adott terebben lelőjük az egyik kollégájukat, de olyan is előfordul, hogy valamelyik szörny tudósna alczáza magát.

Minden játék a szint termináljától indul. Ezek közeledhetünk a szintek között, és kezdésnél nem árt megjegyezni, hogy hol is van, mert a zürőse pályákon már elég nehéz lesz visszatérni hozzá. A terminált 'operate'-olva ('space') a terminálművebe kerülünk. Itt a kurzorbillentyűvel kiválaszthatjuk, hogy melyik szintre akarunk teleportálni (a megoldott szintekre bármikor, a következő szintekre csak akkor, ha felrobantottuk a kockát) a bal alsó sarokban látjuk a szint már felfedezett térképét, a jobb oldalon pedig a szintre vonatkozó infokat. (TOTAL POINTS: az itt megszereshető pontokból mennyit szedtünk össze; INFORMANTSALIVE: hány köpenyest hagyunk



Ezen meg azt, hogy mit láttam a rám támadó Mech Warriorból a szíveszteri nagy PLANET STRIKE-compon, amit valamilyen okból nem én nyertem meg

életben, ENEMY DESTROYED: az ellenségekéből mennyit löttünk halomra; AREA RATING: mekkora részt jártunk be a szinten; MISSION RATING: az előbbiektől értékelése a nehézségi fokozat függvényében) Utóbbi infot játék közben is hívhatjuk a 'Tab' billentyűvel.

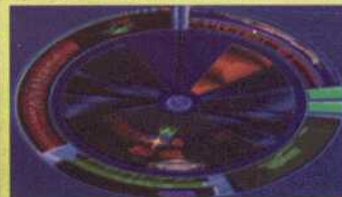
Még egy mókáról nem esett szó idáig: a rejtekajtókról. Egyes helyeken 'space'-szel be lehet lökni a fal egyik darabját, és így egy titkos terembe juthatunk. Ezekben főleg kincset vagy töltény- és kajaraktárakat találunk, de a 8. szinttől kezdve már lehet mögöttük elrejtve a detonátor vagy a kocka is. Ha egy szinten még vannak rejtekajtók, akkor arról a szintinfóban értesülhetünk ('Tab' vagy terminál). Ha a TOTAL POINTS vagy az ENEMY DESTROYED még nincsen 100%-on, akkor biztos, hogy még nem térképeztük fel teljesen az adott szintet. (Ha ezek 100%-on vannak, akkor 50.000 pont bonust kapunk.) Ha lesz még hely a végén, akkor egy pár szint térképét mellékeltem, amelyekről — remélhetőleg — kiderül, hogy hol és melyik falat kell eltölteni.

Ennyi lett volna a leírás. Ha tesztelni akarom a játékok, akkor még idepótyoghatnék, hogy milyen a zene (minden szinten más modul, ami halálra idegesít, amikor már fél óraja keringsz ott), milyen gyors a játék (tényleg elég gyors, viszont Bryan szerint úgy mozog ez az ürge, mintha sriyen menne), meg milyen a grafika (ebben a stílusban pont megfelel) — de szerintem sokkal jobb, ha te maga alkotás véleményét róla. Úgyan nem nagyon tudom elképzelni, hogy jövő ilyenkor is néha elfeledgetem, de mindenképpen megér egy misét: halálra bosszant, amíg meg nem oldod az összes szintet — azután a lélek sem emlékszik majd rá.

Most látom csak mennyit írtam egy DOOM-klónról. Jaj, de kis ügyes vagyok!

G-Spat

Te csak ne aggodjál itt szerzőkém, hogy lesz-e hely a térképeken a leírás végén. Gyogyné! Még a tükörben is benne vagyunk! (Onnan csak ritka esetekben megyek ki.) Arról ugyan fogalmam nincs, hogy minek térkép autómapas jatekról: ha valakit a rejtekajtók érdekelnek, akkor szépen körbenyomkodja az összes falat és ha elkészült, már orulhat is, hogy újra ita a nyár... Még tudunk szolgálni egy képpel a t. Olvasónak, hogy mit lát akkor a Mech Warriorból, ha a monitort teljesen indokolatlanul egy működő mosógépben helyezi el:





A CoV-ra a február végéig legalább 1 évre előfizetők között kisorsolásra kerül az itt látható 486 DX alapú multimédia gép, sztereó hangkártyával és CD-ROM-mal. Az összes előfizető között pedig CD-ROM-ot, hangkártyát illetve mágneslemezeket sorsolunk ki. A sorsolás áprilisban lesz a MIXIM Kft. üzletében. A részletekről a legközelebbi számban szólnunk.

Folytatódik a kedvezményes CoV előfizetési akció!

Előfizetési díj:
 1 évre: 1.908,- Ft
 1/2 évre: 1014,- Ft
 1/4 évre: 507,- Ft

Az előfizetési díj befizethető az előző számokban található csekken, vagy rőzsaszín postautalványon bármely postahivatalban, ez esetben a csekk középő szelvényének hátoldalára ne felejtsetek ráírni: CoV éves előfizetése MNB 218-98426 / 41853-7 bankszámlára. Természetesen, ha levélben kértek, csekket mi is tudunk küldeni.

Az előfizetés attól a hónaptól indul, amelyik szám megjelenése előtt a csekk beérkezik (csekkek postai átfutása kb. 2-3 hét).

Az alábbi játékprogramok, könyvek, illetve újságok most kedvezményesen megrendelhetők a Com-Ware kft-től (1519 Bp. Pf. 363).



Wasted Time (C64 játék) 599,-



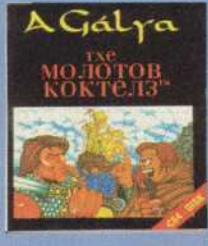
PC-s játékok 2. 599,- most 499,-



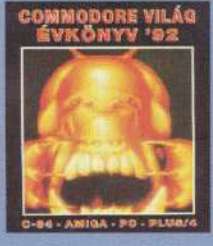
Tippek és trükkök lexikonja 699,- most 599,-



CoV Évkönyv '95 548,- most 498,-



A Galya (C64 játék) 799,-



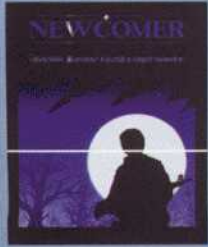
CoV Évkönyv '92 398,- most 298,-



CoV Évkönyv '93/94 449,- most 398,-



CoV 51 169,- most 150,-



Newcomer (C64 játék) 990,-



Getto Világ 229,- most 150,-



CoVboy Világ 239,- most 150,-



SpV-sorozat 1-000,- most 600,-

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron!

TRUMPH 16 bites hangkártya MULTI CD
Soundblaster 16 hangkártya VE
Soundblaster 16 hangkártya MULTICD
Ultrasound 16 bit hangkártya MULTICD
PANASONIC dupla sebességű CD meghajtó
MPEG dekódor (SVGA, PAL, NTSC)

9.290,- Ft
13.900,- Ft
17.900,- Ft
25.900,- Ft
17.900,- Ft
39.550,- Ft



Garmemstar, The	3360	Red Baron & A10 Tank Killer	11920
Games 1994	5200	Return to Zork	4000
Games Pack	5330	Reunion 2000	4640
Garden Secret video CD	2800	Ringworld	2900
Gatekeeper	2800	Robocop - The future of law (2 CD)	5500
Geekwad	2800	Satan	2720
Genhisa Khan	2720	Comic Photos	5800
Giga Galore	4000	Seawolf	12640
Giga Games	3840	Seaworthy	5840
Goblins 3	5200	Selfish Giant	1520
Grandest Fleet, The	10320	Sensuous Girls in 3D	4880
Grandmaster Chess	7680	Sensual Pleasure	2200
Greiner Encyclopedia	5840	CD Sensitive! Photo CD Access	5200
Gunship 2000	2800	Shadowcaster	12640
Guy Guy	4000	Sharkat	9200
Harry & the Haunted House	10320	She video CD	2800
Hear no Evil video CD	5840	Sights & Sounds to the Maxx	4680
Hilarious Sports Blooper	2000	SimCity 2000	6800
Hot Sound and Vision	4000	Sink or Swim	5200
House of Games II	3040	Sniper video CD	5840
HSC Digital Morph	1520	Sound Library	2000
Humans 1 & 2	6960	Star Trek 25th Anniversary	5200
Hydrolic Harp	1520	Stellar-7	3400
I Can't Stop My Love Juices CD	2800	Subwar 2050	15040
Icons & Fonts for Windows	1232	Super Game Vol.1	3400
Indiana Jones IV: Fate of Atlantis	4640	Super Game Vol.2	3400
It's a Bird Life	1520	Super Game Vol.4	3400
Just Grandma & Me	6200	Superman's 1	1232
Kid's Typing	6200	Supergames 2	1232
Kids Can Read: Paper Bag Princess	5040	Supergames 3	1232
King Dong	9840	Supergames 4	1232
King's Oldest VI	2640	Supergames 5	1232
King's Table	3680	Superstars of Porn	4640
Kyrodin	3500	Sweet Baby	2800
Lanmaster	3680	T.J. Finds a Friend	5200
Learning English	4600	Tanks & Fighting Vehicles	2000
Legends of Porn II	4600	Technipolis	1920
Lifestyle CD Bundle Pack 4 CD	7360	Templation	1520
Living Book	1232	Templation video CD	2800
Lost in Time	5320	TFX The Game	7680
Lunatic	6160	The Horde	6800
Mad Dog Mcree	4320	The Journeyman Project	4000
Mad Dog Mcree 2	5200	The Last Dinosaur Egg	3400
Man Enough 1 & 2 (2 CD)	2800	The Vampire's Coffin	3400
Man without a Face	5840	Too Many Type Fonts	2080
Maniac Mansion: Day of Tentacle	4640	Toolkit for Linux	4640
Mantis	3400	Top Secret	1840
MAX-3000 video (2 CD)	5500	Tornado Mission Desert Storm	4000
Media Library	1520	Tower of Fear	2720
Megapack	5840	Traci I Love You	4880
Megashare 1	1232	True to Life: Multi Purpose Images	4320
Megashare 2	1232	True to Life: Pro. Color Illustr.	4680
Megashare 3	1232	TypoHare I	1232
Men's Club	1520	Ultima IV	8320
Microsoft 4 titles (4 CD)	29000	Upside Town	4640
Midnight View	1840	US Air Defense Weapons	2000
Mother Goose	1520	US Air Power	2000
Moving Fantasies	1840	US Aircraft Weapons	2000
Multimedia Value Pack	11680	US Amphibious Assault	2000
MVP Game Jamboree	2080	US Attack Planes & Bombers	2000
Mystery of Tiki	1520	US Battleships & Cruisers	2000
Mystique of the Orient	4640	US Destroyers & Frigates	2000
New Kid on the Block	10160	US Fighter Jets	2000
New Sexy Nights	2080	US Military Helicopters	2000
Night of the Living Dead	2080	US Naval Weapons	2000
Operation Desert Storm	2000	US Sea Power	2000
Operation Neptune	10160	US Spy Planes	2000
Oregon Trail	11040	US Submarines	2000
Oriental Beauty	2160	Utilities Platinum	2000
Passion video CD	1232	Video Game Solution Disk	5200
PC Technician	3680	Visions	5840
Penthouse Interactive	19000	Wacky Funsters	5200
Pink Arcade	7992	Warplanes	11920
Pinball Lady	1520	Who Shot Johnny Rock	5400
Pixote CD & Sampler	4000	Wings of War	1232
potky Pig	2080	Wingames 3	1232
Pretty Lady	1520	Wolfenstein 3D & Blake Stone	2560
Privateer	13840	World Circuit	2600
Project Normad	3680	World Vista Atlas	2480
Proton	2800	World War II	6000
Psychotron	11520	Wrath of the Demon	2720
Quantum Gate	4880	X-Com UFO	5840
Quarantine	11680	Year of The Comet video (2 CD)	5500
Racquel Released	4640	Zool 2	3680

Angol-Magyar műszaki és tud.szótár16000	Dangerous Blondes	4600
Angol-Magyar Magyar-Angol hangszótár	Daring to Fly	11040
101: Only the Best Games	Dark Legions	10720
3 in 1 Kids Zoo, Undersea, America	Deathstar Arcade Battles	2080
3D Darlings	Deep Inside	2800
3D Dream Girls	Dennis Miller: That's Geek to Me	4640
5 Foot, 10 Pack	Desert Strike	2800
7th Guest	Devil in Miss Jones	4640
Acas Over Europe	Digiclip: Special Edition	11360
AD&D Dark Sun - Shattered Lands	Doom - Companion	2800
Adult Share 1	Doom - Helper	4640
Adult Share 2	Dr. Games for DOS III	2320
Aircraft Carriers	Dr. Music	1232
All That Sex	Dragon's Lair	9520
Alone in the Dark	Dream Girls	1840
Amateur Models	Dune	3080
Animals Encyclopedia	Dust Buster	1232
Apogee Game Pack 1	Eagle Eye Mysteries in London	7992
Apogee Game Pack 2	Eight Ball Deluxe	9200
Arcade Companion	Empire Deluxe Masters Edition	7360
Arcade Baron	Empire Strike	3080
Around the World in 80 Days	Encyclopedia of Sound	2080
Best Neighbourhood Ever	Epic Companion	2800
Best Shareware Vol. 3	Eric the Unready	5440
Betrayal at Kronor	Erotic Share 1	1232
Big Bust Babes	Erotic Share 2	1232
Bloodnet	Erotic Share 3	1232
Body Heat	Erotic Share 4	1232
Body Shop	Erotica	4640
Bugs Bunny	Everywhere in USA Travel Guide	8720
Complete Neighbourhood Ever	Erotic Poets	4300
Buzz Aldrin's Race into Space	F-117A Stealth Fighter	2600
C.F.H.A.O.S. Continuum	F-15 Strike Eagle III	4000
Campaign!	Falcon	16720
Castles II	Family Doctor 3rd Edition	3840
Civilization & R.R. Tycoon Bundle	Family Zoo	2300
Classic Cartoons	Fantastic Fonts	6480
Comanche with Missions	Fascination video CD	2800
Companions of Xanth	Fast Cars and Fantasy Women	5500
Complete Shareware	FIFA International Soccer	11040
CD Complete Ultima VII	Fort Elegance	2300
Corridor 7	Fonte Expert 3	3400
Crime Patrol	Fonte Platinum	2000
Cyberplasm Formula	Frontier Elite	3680
Cyberbase	Fun with 100 Words	2480
Cyberwar	G.O.R.G.	6160
Damage video CD	Gabriel Knight	4640
Dance with ABC	Game Box for Windows	2000
	Game Box Vol. 1.	2000
	Game Box II	2160

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

A CD-k megvásárolhatók fenti üzleteinkben, vagy megrendelhetők a Com-Ware kft-n keresztül postai utánvétellel.