

COV

COMPUTER
VILÁG

Nr.53.

VII. évfolyam • 1995/2.

ISSN 1218-7933

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

Ára: 193,- Ft



9 771218 793008



SPACE FEDERATION

PC Assembly tanfolyam
VGA programozás
Modemek és modemezés
A speaker és a COVOX



LEMMINGS 3.



WARCRAFT



CD teszt - CYBERWAR

COMPUTER
VILÁG

COV

Tartalom

Paragrafus	
Yogi Bear is back (again)	2
ULTIMA VII.	
Neverending Story	3
PC NEWS	
Ujászati rovat	6
Amiga NEWS	
Régészeti rovat	7
Betrayal (C64)	
Jó kis C64-es DOC klón	9
A pokol anyaga 2. (C64)	
64-es interaktív adventurné	13
K240 (Amiga)	
Sci-Fi ingyújtemény Amigára	14
Amiga felhasználói rovat	
Securitate forráslista	17
C64 felhasználói rovat	
Pötyögészeti rovat	19
Elsőségy	
Az csakis egy üveg ser lehet	20
CoVboy Posta	
Az egyetlen használható rovat az újságban	23
PC Assembly tanfolyam	
Ontel Outside	27
A VGA kártya programozása	
Még mindig a VGA kártya programozása	29
PC USER Area	
Modemes veremk és vermes modemek	31
PC Noise	
A speaker (Vitray) és a CoVox	33
Microsoft HOME - Cinemania	
Csak nézünk, mint a moziban	35
MIXIM CD teszt - Cyberwar	
Insert CD #3.	37
Warcraft	
Néhány Orc a MORK-ról (Pál úr a zúrból)	38
Space Federation	
Millenium után szabadon	41
Lemmings 3.	
Oh, no more	45
Heretic / Descent	
á'la DOOM sokadszorra	47

Épp ez jutott eszünkbe...

Na végre! Söhajt fel most CoV olvasók sokasága, s fulnkbe csengenek a rosszmaú megjegyzések: "...még jó, hogy az idén megjelent a februári szám..." Csakhogy van itt valami óriási félreértés. Ez az 1995/2. (Nr.53.) szám, és nem az 1995. február. A CoV átszervezése nem volt egyszerű feladat, így az 1. szám január 31-én jelent meg. Sokan meg is jegyezték, hogy a CoV 51-ben azt ígértük: a Computer Világ 1. száma január második felében fog megjelenni. Nos, január 31. az melyik felében van? Megpróbálunk azért 4 hetes gyakorisággal megjelenni. A Computer Világ 1. számával kapcsolatban egyébként igen pozitív véleményeket kaptunk. A minőség javulását jóá áremelkedéssel volt a legkisebb probléma, ezt mindenki elfogadta, és reálisnak tartotta. Az új felépítéssel, és a tartalommal kapcsolatban azonban már megosztottak a vélemények. Sokan szokatlannak találták az új CoV-ot, pl. miért került a Posta középre. Nagyon egyszerű a válasz, mert a rovatok sorrendiségét behatárolja a színes és fekete/fehér oldalak elhelyezkedése. CoVboy bátyó pedig csak ünnepi alkalmakkor kíván színesben tündökölni. A PC-s felhasználói rovatok indításának sokan örültek, voltak viszont akik nem (pl. a C64-esek). Az Amigások morogtak, hogy miért nem valami használhatóbb anyagot közlünk az Amiga felhasználói rovatban, meg hogy egyébként is kevés az Amigás leírás, ez utóbbi témát egyébként a C64-esek többsége is felvetette, mint azt is, hogy miért nem timentjük fel a leírások mellett a géptípust.

Nos, lapunk elsödlejesen PC-s koncepcióra épül, ezen belül külön blokkot alkot az újságban a Commodore Világ. Ez azt jelenti, hogy ami a blokkon kívül van, az értelemszerűen elsősorban a PC-seknek íródott, ami pedig a blokkon belül, az a Commodore tulajdonosoknak. Az egyértelműség kedvéért nekik a tartalomjegyzékben külön jelöltük a megfelelő géptípust. Sokan hiányolták a lapból a csekket és a levélpot. Nos, a levél — ezúttal kivágható formában — megtalálható a hirdetések között. A csekkéről csak annyit, hogy országosan átszervezés alatt áll a postai átutalási rendszer, megváltoznak a nyomtatványok is, a hagyományos rózsaszín és sárga csekk információink szerint csak április végéig használhatók fel. Az új fajta csekket sokszorosítására viszont még nincs engedélyünk, ez az egyszerű magyarázata annak, hogy nincs csekk az újságban. Aki rendelkezik régebbi CoV-okkal, az abban található csekket meg felhasználhatja, vagy tölthet kérhet, mi is tudunk küldeni. Kalóziprogramok elrekesztésére irányuló hirdetések továbbra sem közlünk le, így elnézést kérünk attól a kb. 20 hirdetőtől, akiknek a hirdetés ezúttal sem jelenhetett meg, a befizetett pénzüket viszi vissza a postás.

Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, hogy az új CoV megtalálhassa végleges arculatát.

1 hónap múlva ismét találkozunk...

CoV

Computer Világ 1995/2.

VII.évfolyam (Nr.53.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Never Liked Uno demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Bryan, CHX, CSAKA,

Csibra G., DoT, Ernie, Hancu,

JOE, Kilgore Trout, Pörkölt

Desiato, Tibsoft&Stefa, Torba L.

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a

postafiók! Ezt csak akkor kell használni,

ha postahívataiban kérsz átutalási

postautalványt, és ezen adod fel a

hirdetés díját, rendelsz újságot,

Evkönyvet vagy egyéb papírszt. Ez

esetben ezt a címet kell beírni.

A "pénzösszeg címzettje" rovatba: Com-

Ware Kft. OTP címére, Budapest. Irinyi

u. 30., 1117. (A csekk középső

szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig

írjatók rá: Com-Ware Kft., MNB 218-

98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire

adátok fel!). Természetesen még

használhatók a régebbi CoV-okból

kivágható sárga csekket is!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti

Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt.,

és a regionális részvénytársaságok az

ország egész területén megtalálható

hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonok-

ban, valamint: ACOMP Kft., (címek

ld. hátul), SZAMALK Okt.közp. könyves-

boltja, Bp. XI. Etele u.68., Műszaki Könyv-

áruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.,

ALKU Kft., Székesfehérvár, József

A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzle-

te, Gyöngyös, Szt. Bertalan u.2., CILL-

BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.,

KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság

u.44/A., QUEEN Computer Shop, Deb-

recen, Csapó u. 15., BIT-STOP Bt.,

Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOM

Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER

SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-

nyi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa,

Dél-Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő
hirdetések tartalmáért nem vállal
felelősséget!

A lap előf. zethető a kiadó címen
keresztül. Előfizetési 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.**

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levélátvitás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/02-66-22)

Felelős vezető: Grassely István
vezérigazgató

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

PARAGRAFUS

Yogi Bear is Back

...avagy a kalózok kalandjai

Előhang

A PECSA piacán megtartott július végi — software-kalózok ellen irányuló — razzia óta eltelt mintegy fél év. Az ősszel mi is utánajártunk néhány dolagnak, hogy vélekedjen a dologról az illetékes hatóságok. Azóta történt egy s más, most erről fogunk szólni.

A Computer Karácsony '94 rendezvényen sorsforduló bejelentésre került sor. A rendezvény egyik legnagyobb érdeklődésre számot tartó eseménye az a fórum volt, amelyre meghívták a BSA jogászát és a BRFK Gazdaságvédelmi Főosztályának munkatársát. Az itt elhangzottakról csak a leglényegesebbeket emeljük ki: nem kell a rendőrségtől tartania azoknak, akik nem üzleti céljal gyűjtenek mágneslemezen programokat, pl. játékokat. Kiemelték az üzleti jellegű, tehát magánszemélyekről van szó, vagyis egy Bt., vagy Kft. nem mondhatja, hogy pl. kiváncsiságból vette fel az a Winword-t. Ugyanakkor a magánszemélyek is csak saját — elsősorban hobby — célra vehetik fel az adott programot. Így tilos az illegálisan felvett program pénzért történő terjesztése — pl. hirdetések alapján —, ugyanakkor tilos a munkavégzés céljára irányuló illegális software felhasználás is, vagyis az, ha valaki pl. feketén vásárolt Winword-dal, Corel-lal, Autodesk-vel stb. másolt bennünket, és azért pénzt kap. Az itt összefoglaltakat egyébként december 10-én este a TV-híradó is megerősítette, a Pálos úrral (a BSA jogász) készített interjú részleteinek bemutatásával. Megnyugodhattak tehát a nagyteremben cserberelők, hiszen nem követték el jogtörtést azzal, hogy a barátjuktól vettek át játékokat és ezért cserébe ők is adtak más játékokat (és nem pénzt!). Pálos úr egyébként azt is elmondta, hogy még nincs egyértelmű jogalás a BBS-eken történő adateltöltésekre vonatkozóan, egy biztos, itt is az a lényeg, hogy a BBS-t üzemeltető pénzt nem kérhet azért, ha valaki a BBS-ről pl. játékokat akar letölteni, maximum játékot kérhet cserébe.

Az őszi hónapokban csend honolt, a levelezők is mellőzték a témát, mintha valami tabu lenne. Most viszont, a Computer Világ 1995/1. számának megjelenése után többen ismét próbálkoznak kezdeni. Az elmúlt hetekben több levelet is kaptunk, amelyben arra kértek tájékoztatást, hogy ismét üzemel-e a Games Center, mert nem látjátok sehol az újságban azt — ami az előző számokban benne volt —, hogy megszűnt. Erre nagyon egyszerű a válaszunk: nem tudunk róla, hogy ismét üzemel-e, ha igen az az ő bajuk, mindenesetre kér hozzánk levelet küldeni, hogy juttassuk el hozzájuk, mert ha üzemelnek sem tudjuk, hogy hol. Mi pedig továbbra sem másolunk programot, viszont szívesen közzétesszük mindenkinek a hirdetését, aki legális programot terjesztésével foglalkozik.

Visszont továbbra sem közöljük le azon hirdetések, amelyből az derül ki, hogy valaki illegális másolatokkal akar pénzt keresni.

Illyen versenyző pl. az érdi 64-SZOLG, mely "cég" a napokban keresett fel bennünket levelet. Mivel a levél tartalma újabb epizódot tár elénk a múltkor "paragrafus"-ban már megismert PC-Infomatic "Kft"-vel kapcsolatban, ezért is érdekes a dolog. Lássuk előbb a 64-SZOLG levelet:

"Helló mindenki!

Hát még élek, és még nem kobozták el a számítógépet sem. 2 dolog miatt írok. Az egyik a hirdetés, de ez most kicsi lesz. A másik. Kezembe került a CoV 52. Olvastam a Paragrafust. Ez érdekes.

Történt úgy szeptemberben, ha jól emlékszem, hogy kaptam ezt a levelet a PC-Infomatic-tól, amit most mellekelek nektek. Ezt már régen el akartam küldeni, hogy milyen tanulságos módon akarnak egyesek pénzt szerezni, legalább adnának is valamit azért a pénzért (ha mást nem is, legalább kalóz programokat, mint én...). Szóval idézem: "Szeretnénk nyilvánosan is elnézést kérni a PC-Infomatic Kft-től..."

Na jó! van! Körülbelül annyira Kft., mint én 64-Szolgi! Ugye?

Elárulom, hogy már régóta ismerek a gyerkőcöket, ezek még be sem töltötték a 18. életévüket. Szóval tőlük kértek elnézést? Ugyanolyan kisstílusú programkalózok, mint én (na jó, én egy szinttel magasabban vagyok).

Azt, hogy Abraham Józsi bérli a postafiókot, az érdekes! Akármilyen pénz is jön oda, csak az veheti fel, akinek a név van a postafiók. Pl. ha kamu névre jön, akkor senki sem veheti fel. Szóval, hogy ki akart beszervezni a hálózatba? Az egyszerű. Abraham Józsi volt, akit szintén ismerek még a nyárról. Hogy honnan tudom, hogy ő küldte a leveleket? Hát egyszerű. Összehasonlítottam a címek írását előző leveleivel, és ismerős volt az írás.

Még valami. Az, hogy ki találta ki ezt a rendszert, azt nem lehet tudni. Mivel nincs ilyen nevű Kft., hogy PC-Infomatic, így érdekes dolog, hogy mi történhetett a pénzzel. Hiába küld valaki pénzt a PC-Infomatic, 2750 Nagykőrös, Pf.: 143. címre, a pénzt a postán ki sem adhatják, mert hogyan igazolják a gyerkőcök, hogy ők a PC-Infomatic? Ezt tapasztalatláb tudom a 64-Szolgi miatt. Valószínűleg tartom azért, hogy ezt a rendszert Nagykőrösön találták ki. Nis ennyi erről, még egy kérdés. Tudom, hogy Ti döntétek el, hogy mi kerül az újságba is mi nem, de érthető az én helyzetemben, hogy nem szeretném, ha a leveleimet leadnátok. Ugye ez az én helyzetemben egy kivételes eset.

A hirdetés: (CENSORED!)
Pintér Balázs"

A hirdetés bukott, ezt valószínűleg nem kell külön kommentálnunk. A másik dolog viszont valóban érdekes, hogy mifele hálózatról is beszél Pintér Balázs, az kiderül a mellékelt fénymásolat változtatás nélkül leközléséből:

"Tisztelt Olvasó!

Ezúton köszöntjük Önt, és megítézettségnek érezzük, hogy tájékoztatónkat elolvassa. Egy lehetőséget, és a lehetőséggel párhuzamosan egy kiváló terméket mutatunk be Önnek. A termék valószínűleg már nem ismeretlen, hiszen

a XX. században egyre több helyen alkalmazták, használják. Ez nem más, mint a SZÁMÍTÓGÉP! Ugy gondoljuk, hogy nem kell esztelen a számítógép nélkülözhetetlenségét. Oktatási intézményekben, munkahelyeken, családokban egyre több ember nélkülözhetetlen segédesszöke. Sajnos a komolyabb számítógépek árát nem az átlagember pénztárcájához mérték, ebben szeretnénk mi segíteni. Ajánlatunk, üzletünk azoknak szól, akik nem tudnak 100.000-150.000 Ft-ot erre a fantasztikus készülékre fordítani, valamint azoknak, akik ezen összeg tőredékéért: 375.- Ft + ÁFA összegért szeretnénk számítoféphez jutni. A LEHETŐSÉG EGYSZERŰ! Ha Ön belép a PC-Infomatic adatbankjába, egy kis szervező munka eredményeként 16 hét elteltevel hozzájutna a készülékhez. Feladata mindössze annyi, hogy újabb tagokat ajánljon be a PC-Infomatic adatbankjába. Az újabb tagokat a beajánló tag alá regisztrálja a cég. A beajánlási csoportok meghatározott rend szerint négy szintig növelik a tag hálózatát. Az Ön feladata az, hogy a negyedik csoportjában minimum 300 pontot gyűjtsen össze a hálózatával. Így minden további befizetés nélkül a számítógép tulajdonosává válik. Pálda egy 4 szintes hálózat felépítésére: Ön beajánl 6 főt a hálózatba 4 héten belül.

4 hét	5 főt	I.csop
4 hét	5x5 főt	II.csop.
4 hét	25 x 5 főt	III.csop.
4 hét	125 x 5 főt	IV.csop.

16 hét: 625 pont

Egy tag után 1 pont kerül elszámolásra. Láthatja, hogy ha Ön csak saját szervezésére hagyatkozik, (beajánlott 5 tagjával) könnyen túllépheti a 300 pontot. Ha úgy dönt, tíz személyt ajánl be a rendszerbe, esélye a készülékre még nagyobb. Ha több készülékre akar igényt tartani, többször is beléphet a hálózatba.

A BELEPÉS módja: Minden új belépő tagnak mindössze annyi a dolga, hogy hagyományos rózsaszínű postai utávitványon befizet 375.- Ft + ÁFA összeget a következő címre: PC-Infomatic, 2750 nagykőrös, Pf.: 143. A csekk "közlémény" rovatába kérjük feltüntetni a beléptetője nevét. Ezután Ön belépett a PC-Infomatic Adatbankjába. Az adatbankban résztvevő tagoknak a vállalkozói engedély nem kötelező. A készülék átadásakor minden bizonylatot, számlát, garanciát kézhez kap, fizetnie nem kell! FONTOS! Önnek 4 héten belül be kell szerveznie min. 3 tagot! Az időre nagy hangsúlyt kell fektetni! A nyilvántartási rendszer 16 hét elteltével zárja be a tag hálózatát, összesíti pontjait, és értesíti a résztvevő 5 napon belül! Amennyiben Ön eléri a 300 pontot, a következő konfigurációt nyeri: PC-486 DX2-66 MHz, SB Pro2. 1.2, 1.44 FDD, 101 g.bill., Mouse + pad, 4 MB RAM, 340 MB Winch., nagytornyos, Color SVGA monitor, MS DOS 6.2 software., vagy 100 ezer Ft készpénzre tarthat igényt helyette. A készülék v. pénz átvételéről ajánlott leveleiben értesítjük. Köszönjük szíves figyelmét!
Tisztelettel: PC-Infomatic"

CoV: Öszintén szólva célunk csakis a tények közlése volt. Mindenképp gondolt, amit akar, csak minket hagyjanak ki belőle...

Munkanélküli vagy? Unatkozol? Befagyott a korcsolyád a téli hidegben? Elhagyott a barátod? Uncsi az iskola? Esetleg hosszabb fegyházbüntetésedet töltöd valamelyik rideg állami intézményben?

AKKOR EZ A TE JÁTÉKOD!

A címben szereplő VII/2 nem egy lakótelepi panel-lakás címe, hanem a jól ismert Ultima neverending megahorror szuperjáték folytatása. A következő pár CoV-ban ehhez lesz szerencséd. (Amennyiben ez szerencsének tekinthető...) Akik eddig igyelemmel kísérték a sorozatot, azok rögtön fölhördülhetnek, hiszen az Ultima VI után most a VII/2 következik, a VII-et átugrottuk. Ennek roppant egyszerű magyarázata van: előbb jutott el hozzánk a /2. Ezért előbb a második részt ismertettük, majd várhatóan a második rész folytatását, a Silver Seed-et (ez a VII/2/1), majd az Ultima VII első részét, a Black Gate kalandját, majd annak a második részét, a Forge of Virtue-t. Tehát: VII/2/1, VII/2/2, VII/1/1, VII/1/2. Ennyi info majdnem elegendő egy négytűtemű motor gyújtás-sorozatnak vezérléséhez. Ennyit a robbanómotorokról, lássuk a Serpent Pillars-t.

Szép dobozban van, egy CD-n a 2*2 játék. A szülő játék dobozában viaszosviaszonszerű Serpent Isle térkép, nagyon csinos, a bundle CD verzió sajnos papír. A CD-s verziót 14 KFT körül, pénzért a magadóvá tehető. Ha van ennyi megtakarított pénz, vedd meg nyugodtan, de ha kölcsönkérd valakitől, keress meg a kézikönyvet is, mert kell.

Néhány technikai tudnivalót sajnos nem kerülhetünk meg. Kezdjük a sw igénnel, ezzel nincs különösebb gond: valami dös, rengeteg memória. Sajnos nem szereti az EMM

memóriamanagereket, ki kell dobálni a configból minden ilyesmit. Ha esetleg a hangokat is szeretnénk élvezni, akkor már szinte mindent ki kell dobni a configból. Az egérdirívert és egy disk-cachet hagyjunk meg. Legalább egy mega XMS maradjon szabadon.

A hw igénye ma már nem tekinthető katasztrofálisnak. Egy 486 minimum kell a normális sebességhez, 4 mega ramban már fut. Egy 486 DX2 66/8M ram-ban egy kis trükkkel már majdnem élvezhető a sebessége. Ebbe kell még egy gyalázatosan gyors harddisk, cirka harmincegynéhány mega szabad hely. Az install során övölt a program, ha valami hw/sw igénye nem teljesülne.

A program sajnos egyes helyzetekben hajlamos a beteges működésre. Előfordulhat, hogy a start során fekete képernyővel lefagy, ilyenkor reset. Egy-két helyen valószínűleg elkéfélték a dolgokat: a csatamezőn a portás hajlamos felszívódni, ami elég szomorúkás eredménnyel jár, ezért ne máskzáljunk be gyakorolni, vagy legalább távozások ellenőrizzük, hogy még megvan-e. A kocszmáros Lucilla csábítási gyakorlata is járt már lefagyással (frigid nőszemély). Szokás szerint tartunk sok mentett állást.

A bevezetőt érdemes megnézni, nagyon kellemes munka, persze nem egy Katasztrofásított Terület happening napfejjel. Ebből a pár perces bevezetőből szinte minden szükséges infót meg tudhatunk a kerattörténetről: Iolo b, neje, Gweno a Serpent Isle irányába távozott, Batlin (akit majd a VII/1/1 részben már jól helybenhagyunk) utána, hogy taccsra tegye. Lord British ezért Batlin után küldi az Avatart, vagyis minket. Elöl Gweno, őt üldözi Batlin, mi üldözzük Batlint, Batlin pedig biztonság csapdát akar állítani nekünk is. Ha esetleg egy kicsit zavarosnak tűntek az eddgiek, akkor tarts egy kis edzést a házi CoV

Ultima VII

PART TWO



ORIGIN We create worlds.

Megatenisz pályán. (Akinek-nincs ilyen, az küldjön egy megrendelőt CoVboynak M. Károly ne érdeklődjön, neki már mindegy. Inkább hozza ki a bordásfalat.)

Indulás előtt ejtsünk meg néhány szót a program kezeléséről. Poity. A játék teljes egészében vezérelhető egérral. Ez eléggé kényelmetlen, így szerencsére használhatjuk a billentyűzetet is.

- A: **Hangok ki-be.**
- B: **Spellbook.** Csak akkor jön be, ha már visszaszerezteük a környünket.
- C: **Harc üzemmód ki-be.**
- H: **Balkezes egér ki-be.**
- J: **Tárgy lista,** sorban az összes játékosra.
- I: **Kigyó állkapocs.** Ez egy rejtélyes, ősi tárgy, előbb-utóbb meg kell szereznünk.
- L: **Harc opciók.** Itt lehet kiválasztani a csapattagok által alkalmazott taktikát, ellenőrizhetjük az játékosok állapotát. A kiválasztott taktikát egyes esetekben a játékos maga állíthatja: pl. ha már nagyon sokat beryomott neki az ellen, futóra veszi a taktikát.
- S: **Mentés/visszatöltés**
- T: **Célpont kijelölés** beszélgetéshez vagy legyilkoláshoz. Roppant hasznos, ha a Képernyővadul rohangáló NPC-k valamelyikével szeretnénk dumcsizni egy jót. Az egérral időnként szabályos vadászatot kellene rendezni, hogy leállítsuk, de a célpont kiválasztás idejére megfagy a kép, nyugisan tudunk választani.

- V: **Verzió Info.** Érdemes megnézni... Originék is elég elvadt verzió számozási rend szer használnak
- Z: **Státusz info.** többszöri nyomkodásra sorban adja a játékosokat.

Ait-X: Kilepégetés.

Ait-8: Frame limit ki-be. Állítólóg gyorsabb lesz a játék, ha ki-kapcsoljuk.

M: Térkép. Csak akkor jön be, ha már megszerezteük a térképet.

F: Etetés. Időnként nagy gondot jelenthet játékosaink táplálása. Ez a funkció megkeresi a hátságokban a kaját, és kijelölhetjük az egyik éhezőt. A piával óvatosan bánjunk, két üvegtdl esetleg kidobja a játékos a tacesot. Kaját nem érdemes venni: sok helyen kapunk, de a legutóbbi módszer a vadászat. Kint a terepen keressünk egy szarvascsordát, és rohanjuk le. Elég furák ezek a szarvasok vagy mik, mert ha lecsapjuk, akkor öt (5) combot (vagy ahhoz legalábbis nagyon hasonló húsit) találunk benne... Horgászni is lehet, nagyon vidám hobbi, botot vetünk ki a boltokban, vagy itt-ott találunk a terepen. Nincs is szebb a hajnali pára alatt csendben bukdácsoló buta szárcsák látványánál, vagy a kedves vörösgémekek Drakula-idező rémisztő rikoltásánál.

W: Óra. A játék elején kapunk egy csinos zseborát, nehogy lemaradjunk a befejezésről.

Mindig is a gyengéim voltak a felszemű lányok. A szexi első-neműkről már nem is beszélve!



Nekem otybá tűnik, hogy erre az úrra most már frankón ráferne egy jobb fogorvos



Barlaim Van the event Near the Avatar oostrops the Black Gate

"Ez hat seems a little to the bow I did lose to the magical storm!"



Nem kell mágius viharra fogni a dolgot: megint széthagyatottok minden!

Most már legalább tudom, hogy hol pörkölhettek Desiatol



A bátor társulat - egész véletlenül - már megint megállt valahol egy kupa serre. Remélhetőleg nem ez a rosszul öltözött alak a pincér, mert akkor

az ellen, akkor ezt a tárgyat kell használni a vennünk: jön kedvenc barátunk, és csuklóból feltámasztja a halottat. Végül kapunk egy kis útbiztosítást, és mehetünk tovább.

Előbb Shaminoval találkozunk. Mindketten konstatalhatjuk, hogy a szürrealista vihar ügyesen elcselergette a tárgyainkat. Vizsgáljuk meg a cuccainkat. (Kedvencem a létepett kéz és az a csinos szörmesapka.) Nem messze találjuk a piros színű bokrot, mögötte (kicsit talán oldalt) egy jól berendezett barlang. Fedezük fel a barlangot. Shamino időnként tanácsaival segít. Nagyon fontos a hálósák. Pár óra alvással mindig pótolhatjuk az elhullajtott pontszámainkat. A hátsó falon simán keresztül ygalogolhatunk: vizsgáljunk meg itt is mindent. A zárt láda különösen vidám jóság: az alkalus vagy kinyílna, vagy beletörk. Ha nem akarunk vacakolni, egyszerűen támadjuk meg a ládát egy karddal: természetesen szét fog esni. A ládának persze van még egy vicce: a csapda. A jobbfejta ládák szokás szerint alá vannak aknázva, de a játékos készítő ezt a részt elbaltázták: ugyanis a tárgyainknak nem kell a közelébe menni, hogy dupla klikkel megbizirgáljuk. Messziről nyitva egy mérgező felhővel csapadott láda kevésbé veszélyes.

A SERPENT ISLE tartalmaz egy nagyon vidám újítást: a tárgyakat, vezérlő gombokat pixel pontosan macerálhatjuk. Ez persze időnként nagyon zavaró lesz. A játékosok nemcsak hátizsákot vihetnek, hanem ügyes kis oldaltáskát is. A beépített tegezebe való a nyíl, ha nem akarjuk elpazarolni a mágius nyílveszőket, akkor sajátkezőleg töltjük a tegezt. Ez persze még nem biztosíték semmire, mert a játékosok harc közben is nagyon intelligensek a célpont és a fegyver kiválasztásában.

Mozogni a szokásos nyilakkal is lehet. Ha a NumLock-ot bekapcsolad, akkor gyorsabban megy a csapat. Az egérrel a jobb gombot folyamatosan nyomva lehet ygalogni a terepen. Az egér dupla jobb klikkjére a csapat megkeresi a kijelölt helyre az utat. Ha valamelyik szövetségesed hátizsákját szeretnéd előszedni, és nem a klaviatúrát használod, akkor előbb a saját (Avatar) inventort kell behívni, pl. az egér dupla bal-nyomással. (Ez egy nagyon csúnya megoldás. Szegény egér...) Az összes nyitott ablakot be lehet csukni az Escape billencscsel. A beszélgetés kezelése természetes módon folyik, ha a hosszabb szöveg nem fér el, akkor az egér klikkítésével tudunk tovább menni, billentyű-bizgással NEM.

Huh, nagyon sok már ez a kezelési leírás, itt abbahagyom, a többi nem veszes. Ha valami gondod van még, akkor próbálkozz az egér jobb bal szimpla-dupla nyomkodásával, menni fog. Na lássuk, mivel játszunk a következő fél évben...

A hajókázás hirtelen véget ér: a bárka behajózik a szárazföldre. A csapat (Avatar, Iolo, Dupre, Shamino) izgatottan tárgyalja a hirtelen telepörtálás körülményeit. Teljesen ismeretlen helyen ért a hajó földet. Nézzünk körül. A nyuszikat próbákent agyon lehet csapkodni, de ki az a barbár, aki csoró hosszfülű barátunk bántja? Induljunk felfedező útra, mást úgysem tehetünk. Pár lépés után ismét lecsap a színes telepört-vihar: egyedül maradunk. Ufff! Menjünk tovább délre. Rövidesen elérünk egy leégett kikötőt, majd egy kapu-szerű sziklát találunk.

Ezen a vidéken nagy divat a telepörtálás: hipp-hopp egy csuklyás hölgyemény érkezik, hogy üdvözölje a hőst. A vad vidéken persze nem lehet csak úgy, hasra ütve elhinni minden jöttmentnek, hogy őt bízták meg a felsőbb hatalmak a világ megmentésével. A hölgy Igazi bürokrata-módszerhez folyamodik: a papírok alapján tudakozódik ismereteinkről. (A papírok alatt a kézikönyvet kell érteni.)

Ha sikeresen túljutottunk a védelmen, akkor kapunk némi infót a körülményekről. A világ (vagy legalábbis a Serpent Isle - olyan jó neve van, nem érdemes lefordítani, mondogás csak egy kicsit:szerpentájli, szerpentájli... van flingjel -) éppen szathullani készül. A jóslat szerint most kell befutnia a menetrendszerű hősnék. (Természetesen a második vágányra.) A kedves csuklyás hölgy információforrása rövidesen elapad: megérkezik a hölgy ismerőse. Hát igen, a leányzó túllepte a hajtáskörét: a jóslat szerint ugyanis az

érkező hőst legjobban azok veszélyeztetik, akik segíteni akarnak neki. Az idősebb szerzetes ezt röptében meg kívánja akadályozni. Az induló varazsháború idejére a tülbuzgó leány csinos védő tűzfalat pakol elénk. Ha megvéd, akkor megvéd: maradunk a helyünkön, amíg a két szerzetes elintézi a kis privát nézeteltérést.

Az egyik Jó győz, a másik felszivódik. Kicsit megnyugtató, hogy a vad csatának nem lesz halottja: ezek a szerzetesek rutinos feltámadók és feltámasztók. A hölgyemény egyik funkciója pontosan ez: kapunk egy 'Hourglass'-t. (Hogyan lehetne ezt normálisan lefordítani?) Na mindegy. (Szerintem 'babkonzerv'-nek - CoVbo) Ha elpatkol Avatar, akkor a szerzetesek szígtelen feltámadunk. Ha valamelyik csapatagunkat őli le

Emitt a bárka, az elején lányka, a dija egy márka, és elvisz bába... (Bár egy viking biztos érdeklődne, hogy ez így nem fog-e felborulni)



is, de ezt csak az próbálja ki, akinek kedve van egy X ideje romló húsból enni. Bleah. Menjünk inkább tovább: rövidesen Monitor déli kapujához érünk. Megkezdhetjük az egyik nagyon fontos feladat tanulmányozását: rengeteget kell a terepet kóborló emberkével beszélni. Dumáljuk meg a kapust, hogy engedjen be a városba. A szokásos procedúrákat természetesen be kell a tartanunk: ahhoz, hogy valamennyire megbíz-zanak bennünk, a város vezetőjé-nek, Lord Marsten-nek a hozzájárulása kell. Ballagjunk el hozzá a kriptá-ba, ahol éppen egy temetésen vesz részt, két or elkísér. A kriptá-
kat a város nyugati oldalán, a hegyek mellett találjuk.

Valószínűleg már útközben talál-
kozunk Az ifjú Cantraval. A kislány
kedvesen elmond ezt-azt magáról és
a városról, valamint a Lovagi Próbá-
ról.

Lord Marsten és a többi főnök
éppen az előző Bajnok(hölgy)
hmm... temetésén vesz részt. A go-
nosz gobliok lecsaptak a Bajnok
által vezetett járőre, és úgyesen ki-
írtottak mindenkit, kivéve egy ájult
fickót, valamint elhurcolták Astridot,
a Bajnokot, hogy szalámít csinálja-
nak belőle. A beszélgetés során ér-
dekes felfedezést tehetünk: itt bizony

lappant módon utálják főnöküket,
Lord Britisht. Hát, akkor talán hall-
gassuk el ezt az apróságot, hiszen
a helyiek jóindulatára szükségünk
lesz. A nyakas monitoriak ember-
számba csak a Lovagokat veszik,
így természetesen teljesíteniük kell
a Lovagi Próbát, kérjük el a jelszót.
Két eltűnt barátunkról is hírt kapunk:
Dupret azonnal visszakapjuk, de
szegény Iolot gonosz vajákosnak
tartják, ő fogóságban marad.

A lovagi próba előtt is megtekint-
hetjük a várost, de a kiterjedt idegen-
ellenes gyanakvason kívül mást nem
nagyon fogunk tapasztalni. Vegyük
hát az irányt a Lovagi Próbapálya
felé. Ha eleget kérdezősködünk,
akkor már tudjuk, hogy a várostól
északra, az első keresztútnál kell
balra menni. Kövessük ezt az irányt,
a táblák útbaigazítanak. Azok a kri-
kkraxok a táblákon rendes felirat-
ok, amiket le lehet fordítani a kézi-
könyvben található druida-angol be-
tűtár segítségével. (Ugyanszint a
táblázzalal egyébként lefordítható a
nemrégien újra megjelent borzasztó
'A Babó' c. könyv lapszélén futó szó-
vege is!)

Schmed a jelszó megadása után
beenged a tesztpályára. Kövessük
a Cantrától és másoktól kapott taná-
csokat: gyorsan végig a folyosón, vé-

gél a megpörköltöt hátsó részről darab-
kákat söpörjük le magunkról. Oopps!
Valami fura történi! Mágus
ellenségek a tesztpályán! Ezek
még gyengék, de később izmosabb
darabok is jönnek... Az oszlop tete-
jén lévő kulcsot természetesen egy
kis kőhalomról érhetjük el. Kicsit
ügyeskedni kell a kövek egymásra
illesztésénél, hogy ne billegjenek. A
kövek hurcolását lehetőleg harci
üzemmódban végezzük, hogy a
megzavart, és bánatukban azonnal
támadó kigyókat gyorsan piros
placsnivá alakíthassuk. Ennek ellé-
nére minden bizonnyal beszerzünk
egy-két mérgező harapást. A ládák
környékén van az első rejtett terület:
a fal mögött egy sötét folyosó végén
van a következő kulcs, ezután az
egyik folyosó végén a földön találunk
egy kulcslyukat, ami egy rejtett ajtó
nyit a falon. Itt csak egy pár patkányt
kell lecsapkodni. Ezután már súlyo-
sabb feladat jön: ellenségeink Kük-
lopszokat telepítették a folyosókra!
Az asztalon az írás útbaigazít a to-
vábbi tennivalókról. Továbbhaladva
váratlan támadásban lesz részünk:
Egy láthatatlanul rejtőző harcós tá-
mad ránk, amit bizony agyon kell
csapkodni. Mintha egy kissé túlmen-
ne ez a Próbá egy egyszerű minősé-
tés keretein.... És most, whoa! lehet

Keresgélni a továbbvezető utat... Ez
egy kellemes szórakozás lesz. Segí-
tségül annyit: nem kell visszafordul-
ni.

Végül egy kellemes kis terembe
érünk. Cseppentsünk egy kis vért az
urnába: a rituális farkas azonnal ránk
támad. A tetemet magunkkal kell vin-
nünk, a kijáratához vezető ajtó kulcsa
a farkasnál van. A kijáratnál újabb
sportszerűtenség következik: Schmed
afelőtt elkeseredésében, hogy túlélte
a Próbát, egy bőhőne kétezes pallasal
esik nekünk... Ha őt is legyőztük,
szabad az út vissza a városba. Aki
esetleg úgy csinálta végig a tesztet,
hogy egyszer sem támasztották fel a
szerteszak, az csalt.

A városban jelentkezzünk Lord
Marstennél, ő ellát további utasítá-
sokkal: a farkas bundáját vigyük el
a szőrmész hölgyhöz, aki egy nap
alatt gyönyörű kacagányt készít be-
lőle, a húsa Lucifall, a kellemesen
gömbölyded kocsmárosányt illeti, mi
pedig Lydiával arcunkra tetováltat-
hatjuk Rendünk, a Farkasok jelvé-
nyét. Az előkészületek egy napja
alatt felderíthetjük a várost, de a
tetoválásával várjunk a leírás követ-
kező folytatásáig.

Pörkölt Desiato



Illusztráció egy modern
meséhez: 'A mézeskalács
házikó tetejét elfújta a Scarlett
O'Hara. Vagy a szél. A Vasorrú
Bába megvan (bár úgy tűnik,
egy kicsit gyengélkedik), de
hova lett Jancsi és Juliska?
Lehet, hogy miután szegény
idős néni kiforgatták szegényes
nyugdíjának utolsó filléréiből,
magához vették szeretett
sütőlapátját, és elmentek
szerencsét próbálni Bonnie és
Clyde néven...'

Ha már itt visszafordulsz, egy csomó kellemetlenségtől megkímélheted
magad, ráadásul nem kell előlvasnod ennek a leírásnak a többi részét,
ugyanis ennek aztán már végképp nem lesz vége soha



Ez a ruhátlan lány már másodsorú tűnik fel. Gyanúm, hogy valami adult-
programhoz van szerencsénk... (Apropos, a leírásból kimaradt, hogy ezt
a részt már senki se keresse 64-en, mert csak PC-re jelent meg.)



PC NEWS



JOHNNY MNEMONIC

Adat — az ideális csempészpáru.
Adat — a felszabadító és korrumpáló hatalom.

Adat — a bináris file-ok ezüst ere a profit, a hatalom és a presztizs hatalmas folyamává egyesült. Ez *William Gibson* sötét víziója a közeli jövőről. Hol lehet biztonságban az adat a tolvajoktól és a vírusoktól?

Talán a fejekben — vagy talán másvalaki fejében? Valaki, aki hajlandó arra, hogy beüljön a fejébe egy értékes adatszálitmányt szilikonba ágyazva...

Amikor *Gibson* 1981-ben megírta a "Johnny Mnemonic"-t, természetesen vette, hogy ilyen hordozó létezni fog. A jövő általa kitalált futárja saját, áramkörökkel telezsúfolt fejét veszi igénybe, hogy abban a sötét jövőben az információ kufárai között ingázzon. Ez működik egészen addig, amíg egy önféjű kódbróker fizetés nélkül kívánja igénybe venni Johnny-t. Így Johnny-t az a



Üdvözlök mindenkit ebben a kissé átalakult News-rovatban. Remélem, mindenkinek tetszeni fog, hogy ezentúl kissé (kém.) hosszabban, ámde kevesebb játékról írunk. (Azért ha olyan hírem lesz, mint a Dune 3 volt a múltkor, azt akkor is megemlítem, ha csak egy sort tudok írni róla.) Aki csak arra kíváncsi, mi fog megjelenni, annak előző számunk picike táblázatát javaslom...



veszély fenyegeti, hogy szó szerint elveszti a fejét.

A **Johnny Mnemonic** CD-ROM verzióját a *Sony Imagesoft* készítette el. A program az új szokás szerint teljesen úgy néz ki, mint egy film, de mi irányítjuk a főszereplőt benne. Kicsit "pixelesen" néz ki, de a film teljes képernyős, és az új QuickTime 2.0-val van tömörítve. A játék kezdetén Johnny — akit a nem túl ismert *Christopher Gartin* játszik — felébred és hamarosan vissza-süllyed kisérto emlékei közé. Hamarosan rájössz a problémára — olyan információ van a fejedbe ültetve, ami 24 óra múlva végez veled, ha nem jut el a rendeltetési helyére. Ettől fogva a játék egy jó *Ridley Scott* film-ként pörög előre, ahogy karaktereink — mert *Johnny*-nak van egy *Jane* nevű testőre — rohannak szobáról szobára, helyszínről helyszínre.



A program minősége minden eddigi felülmúl, és meglepetésszerűen még játéknak sem utolsó!

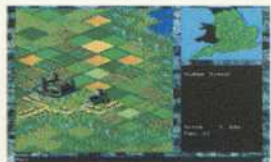
CONQUEROR: AD 1086

Első látásra ebből a játékból sem néz ki sok — olyan, mint a többi hódítgatós játék. Azért hogy nyérjél ... meglepetés! ... Anglia királyává kell válnod. Az ehhez vezető úton ... meglepetés! ... kastélyokat kell építened.

Azért, hogy ezeket ... meglepetés! ... megvédd, taktikai érzékedet kell csillogtatnod különböző csatákban. A **Conqueror** mégsem a közönséges középkori hódítás. Aki először játszik ilyenrel, az biztosan elámul a döbbenetesen jó grafikán, a csodás zenén és az izgalmas akciórézszekek animációján. Ezenkívül, ha elég erősek vagyunk, akkor megpróbálhatunk megtalálni és kivégezni egy sárkányt. Aki ... meglepetés! ... potátlatlanul felzabálja a teheneket és az embereket. A sárkányhoz kapcsoló-

dó részek — keresés, harc, stb. — 3D-ben pazarul rendereltek. Sajnos nemcsak gyönyörű részek ezek, hanem halálosak is... Akármelyik játékmenetet is választjuk, igen hosszú idő lesz az, mire készen állunk majd arra, hogy szeménezzünk Anglia valamelyik uralkodójával.

No persze a játék nemcsak a sárkányokra pazarolja a 3D-s részeket. Van benne pl. lovagi torna meg egy próbcatsata, ami szintén 3D. A lovagi torna a klasszikus *Defender of The Crown*-ra emlékeztető — de 3D és van előtte gyakorlás is. A próbcatsata lovagai különböző textúrával kitöltött poligon alakok. Így nemcsak az alakok néznek ki jól, hanem az animáció is sima és gyors. A program kicsit szerepjáték is. A karakter létrehozása pl. az *Elder Scrolls: Arena*-ra emlékeztető. És a végére még annyit: a programban az összes eddiginél több fajta tárgy, épület van.



TERROR FROM THE DEEP

Az előző részben az űrből jött a vétség. A második támadás azonban a tenger mélyéről érkezik. A hatalmas óceánok sötét mélyeiben hosszú idők óta rettentés szörnyetegek szunnyadnak. A távoli galaxisokból azonban felébrednek ezeket...

Lassan, de biztosan támadnak a rémisztő tengeri szörnyetegek... Maga a játék a jól ismert, és nagyon

kedvelt UFO folytatása. Így talán a szokásos méltatás el is maradhat, csak pár szóban az új dolgokról. Többszintes épületekben harcolhatunk majd a tenger alatt. A technológia is tengeralatti dolgokról fog szólni. A víz alatt gyönyörűen megrajzott roncsokat is találhatunk. A vizalatti mutáns szörnyetegek is persze újak lesznek.

Egyszóval: egy méltán sikeres játék színvonalas folytatása lesz ez.



?&@#\$\$%^!*

Kiválóan képzett kommandós kémeim behatoltak egy játék készítőinek titkos rejtekhelyeire és igen érdekes híreket hoztak. Az első két rész kerettörténete a bolygó és az egész emberiség megmentéséről szólt. A harmadik rész — állítólag ez lenne az utolsó — már a végső csatáról szólna. Az más kérdés, hogy a kerettörténet nem érdekelt soha senkit. A játékmenet persze két ilyen sikeres rész után nem fog változni. Néhányan rájogották bora egyenesen az amerikai kultúra részévé tették... A szereplők nagy része fejlődik persze, sőt néhány teljesen megváltozik. Az egyik kis kedves pl. normál kezek helyett ún. bionic kezeket kap. Új titkos karakterek kerülnek a játék-

ba, sőt állítólag még a játék két készítője is bekerül. Hogy a valós világgal is harcoljanak, úgy tervezik, hogy alig kicsit különböző verziókat hoznak ki, amik csak a titkos gombokban térnek el, és ezeket véletlenül szerűen szétzórják a világban. Így elkerülhető lenne a titkok gyors felfedése és szétterjedése. A játék talán karácsonyra már meg is jelenik PC-re. Mivel a fejlesztés még igen korai stádiumban van, így mindössze egyetlen képernyőfotónk van, de néhány kedves szereplő skicceit azért le tudjuk közölni. Ezeket a játékok egyik készítőjének rajzsztaláról csórtuk, szóval tényleg így fognak kinézni a kedvenceink.



S hogy melyik játékról van is itt szó? Nos, úgy hiszem már mindenké tudja: **MORTAL KOMBAT**.



AMIGA NEWS

BloodNet/GameTek (A1200/CD32)

A Rise Of The Robots-hoz hasonlóan ennek a játéknak is csak a grafikája kiemelkedő (256 szín), de nem méltó a kalandjáték névre. A grafika ugyanis nem pótolhatja a játszhatóságot, és mikor nem összefüggő cselekedeteket kell végrehajtanunk, akkor az egész játék élvezhetetlenné válik. Hogy kinek mennyire tetszik, azt döntse el saját maga.



Death-Mask/REDNexT (A1200)

Emlékeztek még a Wolf3D nevezetű csodálatos játékra, a Doom elődjére? Akinek tetszenek az előbb megemlített programok, és ilyen stílusú játékra vágyik Amigáján, az nem fog csalódni, ha betölti a két lemezes játékot. Bár a mozgása négy-irányú, az átmenet a forduláskor kidolgozott. Előnyeként még megemlíthető, hogy a játékot akár ketten is játszhatjuk, természetesen egyszerre. A grafika ugyan nem kiemelkedő, de az igazi, vérbeli kommandósnövendékek kiélhetik rajta gyilkos hajlamaikat.

Fear/BombSoft (A1200)

A másik kiemelkedő Wolf3D stílusú game — igaz még csak bemutató formájában jutott el hozzánk — így is megnyerte tetszésünket. A 3D-s mozgás realis, minden irányba foroghatunk, mászkálhatunk. A sebesség még egy alapkiépítésű A1200-on is élvezhető, és az ellenfelek megjelenésekor sem lassul le. A játékban 4 különböző erősségű fegyvert használhatunk, és egy beépített cheat (HELP gomb) segítségével mindenből max-ra tölthetjük magunkat. A program színvonalát még a titkos ajtók is emelik, melyek nem csak kincseket rejthetnek maguk mögött, hanem ellenséget is.

Fifa Soccer/Electronic Arts (A500/A1200)



A PC-s focikedvelők körében nagy sikert aratott program most már az Amigások számára is elérhetővé vált. A játék teljes mértékben megegyezik a PC-s verzióval, de ez nem azt jelenti, hogy az egész lekoppintott. A hanghatások igazán kihasználják az Amiga hardware-e által nyújtott lehetőségeket, bár a grafika nem a legjobb (igaz még nem érkezett meg az AGA-s verzió). Kedvcsinálónak csak annyit, hogy a meccs kezdetekor, más football programokkal ellentétben a pénzfeladás sem maradt el a kezdés jogának az eldöntéséhez.

Lemmings - All New World/Psygnosis (A1200/CD32)

Újra hódít a lemmings mánia. Az eddigi nagy csőnd után végre valami új, valami csodálatos folytatás jelent meg, méltó folytatásaként a Lemmings 2-nek. A menü már maga is újítást tartalmaz az animált részekkel, a szép grafikával. Az igazi változást viszont a kezelopult új kidolgozása jelenti. A logikai játékokat kedvelők igazi, különleges csemegére számíthatnak.



Lion King/Virgin (A1200/CD32)

A mozisikerek után nagy teret hódított a Walt Disney alapú játékok sorozata. Az Aladdin után nemsokkal megjelenő Lion King is a csúcsra tört, a megszokott rajzfilmes grafikával és hanghatásokkal. Maga a játék a rajzfilm történetét dolgozza fel a lehető legjobb animációkkal megspékelve.

OldTimer/Max Design (A500/A1200)

A régi autókkal való versenyzés soha nem fog kimenni a divatból. Gondolatok csak a Street Roadra. A lényeg itt sem változott. Mondhatnánk úgy is, hogy a S.F. 1995-ös verziója jelent meg. Mivel a napokban érkezett (a cikk leadása előtt egy nappal), sajnos semmi konkrétumot nem tudunk róla irni. Egy biztos: nem fogtok ebben sem csalódní.



Poing 2.1/Paul Van Der Valk (A500/A1200)

Bár méretét tekintve elég csekély, mégis jó szórakozást nyújt a volt C64-es tulajdonosoknak. A faltörő játékok terén a legjobb címet is megérdemli a sok bonus és egyéb különlegességek miatt.

A madártávlatból játszott autóversenyek soha nem mennek ki a divatból. Ez a játék is ezt a látszatot igyekszik fenntartani. A kiemelkedő hanghatások mellett a grafika is csúcsmisőségű. A CD32-es verzió még átvezető animációkat is tartalmaz. A cél a versenyek megnyerése, melyek díjaiból fejleszthetjük autónkat, illetve felszerelésünket. Viszonylagos 3D-s hatás érezhető az izgalmas fordulókat alatt.

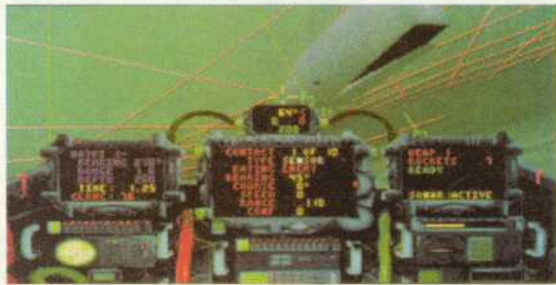
Shadow Fighter/Gremlin (A500/A1200)

Még el sem múlt a Mortal Kombat 2 okozta láz, máris egy újabb verekedős játék jelent meg a piacon. A rajzolt grafika ugyan meg sem közelíti a Mortal Kombat színvonalát, a játszhatóság miatt mégis mindenkinek jó szórakozás nyújthat. A fő elonyei között szerepel a 16 ellenféllel való küzdelem, illetve a lemezis verziónál a töltes közbeni információ kiírás az ellenfelekről. Ezek között szerepelnek a speciális támadások személyenként, illetve egyéb adatok.



Subwar 2050/Microprose (A1200)

A tengeralattjáró szimulátorokról az utóbbi időben nem igazán lehetett hallani. Most ezt a csöndet látszik megtörni a Microprose új programja, amely a jövőben játszódik, melyben egy szuper-tengeralattjárót irányítunk. Egy zsoldost játszunk benne, aki a kor cégeinek (CoV) dolgozik, különböző bére missziókat teljesítve. A grafikája nem marad el a PC-s verziótól, de a játszhatóság még ennél is magasabb színvonalat tükröz. A program írói a Microprose színvonalának megfelelően megint a maximumot nyújtották.



X-It/Psygnosis (A500/A1200/CD32)

A logikai játékok terén a Psygnosis az egyik legkiemelkedőbb színvonalat nyújtó cég. A Lemmings mellett talán egy új sorozat indul az X-It-tel kezdve. Ez a kicsit a Sokoban-ra hasonlító játék próbára teszi az agytekervényeinket. A game célja a ládákat a lyukakba tologatva — így azokat betörve — szabad utat nyerni a kijáráthoz.

AmigaE 3.1

Az Asm, a C és az Amos mellett az AmigaE folytatja pár éve megkezdett hódításait. A gyors fordítónak és a beépített rendszerbarát függvényeknek köszönhetően mindenki könnyen és gyorsan készíthet kisebb programokat. A gamehoz mellékeltek kezdők (Beginner) amigaguide-ján kívül a sok forráskód is segítséget nyújt a programozni vágyóknak.

Ernie&Fec

BEATRAXIA

Ez egy olyan DOC-klón-szerű stratégia az idilli középkorból, ami majdnem egy DOC-klón-szerű stratégia. Csak kicsit más. És sokkal szemetesebb. Már ami a gyönyörű *Human* nevű szerényeségünk-re a konkurrens *Computer* nevű főrendek (3 db) klánja részéről zúduló kib***ásokat (fonetikus: megpróbáltatásokat) illeti.

Régóta szerettem volna kipróbálni, mert a készítője garanciát jelentett számomra. Egy ismeretlen, "noname" csallót követte el, bár lehet, hogy vannak, akik már hallottak róluk: Microprose vagy hogy is hívják őket. A 64-es verzió kivételesen nem Sid Meier, hanem egy Martin Lyons nevű, de szintén közveszélyes egyén bűnjajstromát terhel.

A kerettörténet röviden: Valahol-ország éli mindennapi békés, megszokott életét. A parasztok és kézművesek termelnek, a király uralkodik, a püspök-püspöködik, az ország négy fúrá pedig főúrkodik, azaz folytatja mindennapos hatalmi harcát, intrikáit, praktikáit. Mivel éppen úgy döntöttünk, hogy sem a király, sem a püspök nem alkalmas jelenlegi feladatát ellátására, végső célunk a hatalmuk megdöntése, azaz hogy mindkettőjük helyére arra alkalmasabb, rátermettebb, stb. személy kerüljön (szerényeségünk). Ebben a konkurrens főurak egyet is értenek velünk, csak éppen személyünk alkalmasságát illetően vannak más véleményen. Ezt sajátos módszerekkel tudomásunkra is hozzák.

A játék során a király és a püspök kegyeiben járva új udvaroncokra kell szert tenni, egymás ellen "bűnjeleket" gyűjteni, ezek alapján a konkurenciát a királynál hazaurulással, a püspök-nél eretnokséggel beadvánál és elítélve, néhány udvaroncát kirúgátni, kémeket felbérelni a konkurencia birtokában lévő terhelő bűnjelek ellopására, bérlyillosokat az udvaroncaink likvidálására, egymás falvait elfoglalni, kirabolni, satabl. Szép kerék lett a mondat, de tömören ez a játék célja. Egyébként adoznunk is kell a királynak és a püspöknek, ebből adódóan adóztatni kell a falvainkat is. Emellett építhetünk, bonthatunk, szabályozhatjuk a lakosság és a helyőrség létszámát a falvainkban, szóval ilyen mindennapos prózával teendőkön is lesznek.

A továbbiakban csak a 64-es változat (Amigán is van ilyesm) első, és legnagyobb problémájára, a kezelésre fogok kitérni. A címképernyő után a kezdő menüt kapjuk, amelyben 4 színű, sakk-készletből kölcsönvett ló-figura közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikusat. Ez lesz a "Human" játékos, amit pedig a gépnek hagyunk, az lesz a *Computer* nevű uraság. Egyébként többet is irányíthatunk (akár mind a négyet), vagy több játékos is játszhatja egymás ellen (maximum 4). Ha mind a négyet *Computer*-re állítjuk, akkor a gép lejátszsa egyedül a partit.

A *Sound on/off*-fal a hangot kapcsolhatjuk ki-be. Ez teljesen felesleges opció, zene csak eddig szól, innen továbblépve legfeljebb a vágató lovak patájának a dobogása hallatszik. *Enter Game*-re clickelve kezdődik a játék. (Eltérően az Amigától, itt nincs választható nehézségi fokozat.)

Az *Enter Game* click után megjelenik a királyság térképe, melyen egy-egy házíkö jelképezi a falvakat (összesen 32, kezdetben mindenkinek 8-8, de ez az arány a későbbiekben változni fog); a zászlók színe jelzi a tulajdonosokat; a lófejek az egyes főurak tartózkodási helyét. Középen van a palota, ahol a szegény király és püspök társbérletben kénytelen szorongani. Ha a kurzort egy házíköra visszük, click után megkapjuk a falu infoját. Megtudjuk a település nevét, az ott lakó

parasztk, a helyőrség és a trollk számát, a zászló jelzi a földesurat, a "loll" a várn, az 1-3 ököbe szorított kéz a zsarnokság mértékét, és az izéklasz jelzi, hogy még nem történt meg a településen a "betakarítás" (azaz az adóbeszedés). Ha ez nincs, akkor onnan már elvittük/elvitték az e zévi adót.

A játékok alapvetően joy-jal irányítjuk, de lesz néhány speciális billentyű is:

'Q': Egy ideig valószínűleg ezt fogjuk a leggyakrabban használni. Néhány kiadó magyaros kifejezés elrebegése után megnyomva a *Load/Save/Reset*-menüt kapjuk. Resetben clickelve a kezdő menüt kapjuk, nem kell a töltőgetést újra kivárni. (Vizsgat az én Legend-törésem hajlamos utána arra, hogy nem veszi a térképen a clicheket.) A mentés 0-9-ig számzóval file-okba történik, a lemezen *Epsav*-akármennyi file-címen szerepel. Egy létező file-t már nem ír felül, csak üreset használhatunk mentésre. *File error* esetén mentéskor már volt, töltéskor még nincs ilyen számú mentésünk.

'Shift+Run/Stop': a kurzort a képernyő aljára viszi, és behozza a '*Harvest*' illetve '*Defences*' opciókat, ugyanez jár be akkor is, ha a joy-jal húzzuk le.

'F1': királyi udvar. Bárhol tartózkodva kérhetjük, de az opciókat csak akkor használhatjuk, ha a palotában vagyunk, egyébként csak információkat kapunk. A joyt lefelé húzva egy tékeren scrollozódnak az információk: egy udvaroncunk (*Courtiers*), kémünk (*Spies*) és bérlyillosunk (*Assassins*) van a királyi udvarban.

'F3': Ugyanez a püspöki udvarra, egyébként minden megegyezik a királyi udvarral.

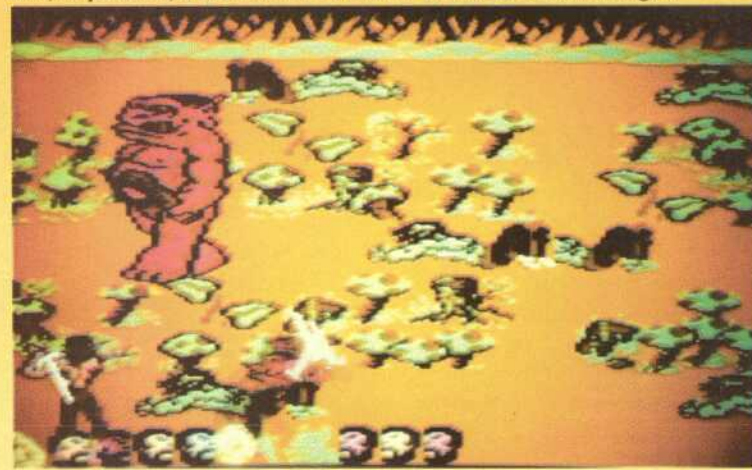
'F5': Személyi információ. Szintén bárhol lekérhető. A parti aktuális információit tanulmányozhatjuk egy tékeren. A két felső sarokban egy-egy lófej emlékeztet arra, hogy melyik főurat irányítjuk, az *Estates* a településeink száma, alatta pedig, a településeken lévő parasztk (kerek házíkö), 'flaskás', helyőrség (kard) és troll van összesen. Az *Affairs*

alatt van az ügyeink állása: a *Personal forces* a személyes hadseregünk (állandóan velünk van), azaz hány harcos (kard) és troll képezi. Ha mások falvainak elfoglalására használjuk, akkor létszám csökkenni fog, de a falvainkból toborzással kiegészíthetők. *Wealth* a jelenlegi vagyonunk, az *Evidence* alatt pedig tekerkes jelzik a birtokunkban lévő bűnjeleket, ezek színe pedig azt, ho y ki ellen szól (lehet saját színű is!) A *King/Bishop taxes collected* a falvainkból már beszedett, azaz nálunk lévő király/püspöki adót mutatja, de nem pénzértékben, hanem kollektívban. Eszerint adózunk is. Legalul a *Moon before end of year* előtti szám jelzi, hogy hány hónap (telehold, kőr, szabadon választott) van meg hátra az évből. *Egy év 12 teleholdból, hónapból, kőrből, vagy nevez-zük akárminekéből* áll.

'F7': a királyság térképe. Ugyanez vonatkozik rá, amit az elején, a kezdő térképnél leírtam.

Na ezek után most már el is kéne kezdeni a ténykedéseket, mert még sok dolgom lesz. A kezdő térképnél tartottam. Tájékozódjunk a falvakról, majd a saját lófej-uraságunkon clickeljünk (kezdetben mindenki a palotában, a királyi udvarban tolong). *Move to?* kérdezi tőlünk, és a térképen fehérré változnak azok a helyek (települések/paloták, ahová léphetünk. Még egy click ugyanitt, és visszajövünk a kezdő térképet, mert elfelejtetem, hogy az alján van egy *Moon segments left* <szám> szöveg, amiből a szám mutatja, hogy hányat léphetünk ebben a körben. (A térképen összesen 6-ot. Egy lépésnek számít az érkezés egy településre, a betakarítás, a toborzás, egy falu meglátadása, vagy vámfizetéssel továbblépés.) Ha az 'F1'-et választjuk, akkor a királyi udvarban maradunk (használhatjuk az itteni opciókat), 'F3'-ra ugyanez a püspöki udvarra, viszont bármelyik-ven opcióit választunk, akkor véget is érszámunkra az a kör. Ha tovább is akarunk lépni, akkor kettőt (!) clickelünk a kiválasztott fehérré házíkön, és az uraság máris lovagol a seregével a helyszínre. (A kéőőbbiekben is minden választott célpontot két clickkel kell kijelölni neki.)

Aha, ha jól látom, a Getto elindult a Dunkin' Donutsba lisztes hotdogért





Minden bizonnyal az a fényárba borult kuckó lesz a Dunkin' Donuts

Amennyiben a falu másé volt, úgy *Attack town* or *pay toll*-ből kell kiválasztanunk, hogy óhajtunk-e nekik vámot fizetni az áthaladásért (*Pay toll*), vagy meg akarjuk támadni őket (*Attack town*). Ha nem akarunk harcolni, akkor választhatjuk a vám fizetését is, mivel a gép által irányított uraság falujában, sőt kezdetben minden településen a vám összege kerek 0 arany, azaz nem ér veszteség.

Ha az *Attack*-ot választottuk, befőtődik a harci rész. Három egymás alatti sorban felvonulnak a harcosok. A kéz színe jelzi, hogy ki melyik oldalon van. Először a harci részt irányítan! Csak a trollokat tudom harcoltatni (őket muszáj is nekünk irányítani, különben felszelelelik, és elveszítjük); de a harcosokat még nem, azok csak úgy öntevékenyen darabolják az ellenfelet, azok meg őket. A 64-en + az Amiga változattal ellentétben + nincs olyan opció, ahol a harci részt lehetne gyakorolni. Ez főleg akkor gond, amikor a megtámadott saját falvamat kellene megvédeni: ha nincs ott troll, egyszerűen képtelen vagyok erre. A legyőzött harcosok teropszínűvé válnak, majd szépen beöblödnék. (Támadáskor mindig a jobb, védekezéskor mindig a bal oldalon vagyunk.)

Alul középen egy pajzs, mellette két irányban az ember- és trollfejek jelzik a szembenálló felek erejét (vagy ami még maradt belőle). Aki elfogyott, az vesztett. Itt az a bizonyos kéjzel, aminek a színe jelzi, hogy ki melyik térfélen van. A harc során a saját térfelünk kéjele a tűzgombot nyomogatva titkoszatos ábrákban változik: alaphelyzetben ökök, fel- és kifelé mutató ujjal, majd vízszintesen kifelé mutató ökök, lekonyuló ökök, kard, láncos buzogány, kétélű csatavár, felhúrozott gitárryák (a troll dorongja) valamelyike. Ez valamilyen harci taktika, vagy irányítási mód lehet + csak egyszer sikerülne már erre is rájönni, mit és hogyan.

Az győz, aki a másik fél összes harcosát felkoncolja, és a trollját is megfutamtítja. Ha a támadó nyert, akkor a *Town captured* mellett a település zászlót cseréli. (Az üzeneteknél a kurzor vagy téglaalapszíne mindig az aktuális lovag színének felel meg.)

Ha a mi településünket támadja valaki, akkor *Defend town* opcióval jelezheti a program, hogy kegyeskedjünk megvédeni azt. (Jó vicc, a legutóbb is csak trollocskát hozott magával az a ..krmpzqhl. - izé, ez hogy is hangzik szalonképesen? - sárga lovag!) Ebből az opcióból ilyenkor kilépni sem lehet; hogy vinné a fenébe, ha annyit

ra kell neki.

Ekkor a már előbb leírt harci rész szerint kell a települést megvédenünk. Itt is van egy hülye húzás a programban: ilyenkor csak a helyőrségünk védekezik, a personal force-unk nem! Ezeknek még akkor is van főfaja végignézni a helyőrségünk felkoncolását ée a településünk elvesztését, ha éppen a helyszínen tartózkodunk vele! Ez azért is szemétség a programtól, mert a települések felébe nem jut troll, a támadó meg mindig hoz magával legalább egyet, és az akár a teljes helyőrséget véthetetlenül a földbe verheti, ha a gép irányítja! Na, szóval ilyenkor hiányzik nagyon a harci rész irányításának az ismerete. (Viszont a játék elején előfordulhat, hogy csak troll van a településen, helyőrség még nincs, ilyenkor pedig a trollok nem védekeznek, és harc nélkül elesik a falu.)

Iddéknént harc nélkül is gazdát cserélhet egy település: ilyenkor *Attack town*-ra is rögtön villan a *Town captured*. Ilyenkor vagy nem volt helyőrség a faluban, vagy az harc nélkül átadta a települést, és teljes létszámával álltál a támadó personal force-ába. Ilyen disznóság a mi legerősebb helyőrségeink szokása Computer uraság javára, ők legfeljebb egymás között csinálnak ilyet, Computer új egyetlen helyőrsége sem állt át így hozzám.

'Hoghyogy elfogyott a hotdog?!' Getto teljesen összemorodott (a.m.: szétverte a berendezést)



Ha még egy kis helyőrségünk van, akkor végig kell kölnödni vele a reménytelenen harci részt.

Nem lenne MicroProse a MicroProse, ha bele nem építettek volna néhány piszkos trükköt még ezeken túl is, gondolva a vulgáris szókincs fejlesztésére.

- A Computer urak településein többnyire nem annyi harcos lesz a veteményeskertben amennyit a helyőrségi info jelez. 3 fő helyett akár 10-12 is kaszabolhat bennünket.

- Computer úr helyőrsége még csata közben is foglyul ejtheti Human urat a seregével együtt, sőt ekkor a megmaradt personal force-unk át fog állni a helyőrségbe is. Bezzeg Computer urak kárára és a mi javunkra sosem szokott ilyen történni...

Ha a védők győztek, akkor *Town defended* mellett a legyőzött támadó főúr a településen marad foglyoként (a trollja meg a helyőrsége kerül). Számára véget ért a kör, a státusza *Imprisoned* lesz. Az új körben arra lesz lehetősége, hogy a *Pay ransom* or *try escape* valamelyikét válassza, azaz váltságdíjat fizet, vagy szökésnek próbálkozik. (A száműzetési lehetőséggel a 64-en nem találkoztam.) Ha pechünkre mi voltunk ez, akkor a váltságdíj pófátlanul magas szokott lenni, a szökési kísérlet pedig a gép ellen elvéve ha sikerül (nekem még egyszer sem). Ha nem akarunk új partit előlrol kezdeni, akkor maradj a jól bevált reset. A fogságunkban lévő uraság felajánlhat x összegű váltságdíjat, amire mi a *Less or more ransom* opcióval válaszolhatunk, azaz kevesebbet, vagy többet kérünk érte. Hülye mód, pont egy olyan opció nincs, hogy elfogadjuk, csak fizessen gyorsan, és menjen a fenébe addig, amíg eszébe nem jut ingyen megszökní. A leggyakrabban azt tapasztaltam, hogy követhetetlen gyorsasággal opció-villanások közepette távozott a faluból, vagy megszölvé, vagy esetleg némi váltságdíj hátrahagyásával. Nekik a szökés első kísérletre szokott sikerülni...

Ha a saját településünkre érkezünk, akkor elrendelhetjük a betakarítást, és lesz néhány egyéb machinácóra is lehetőségünk. A kurzort a *Joy*-jal a térképről lehúzza (vagy *Shift-Run/Stop*) jön egy *Harvest yes or no* opció, azaz óhajtunk-e betakarítani, vagy egyelőre maradjunk annyiban, hogy Na. Erre egy újabb opció jön: a *Town defences yes or no*. Legyen *Yes*. (Ha erre is *no-t* nyomunk, akkor *Load-Save-Reset*-menü jön be; ha egyiket sem kívánjuk igénybe venni, akkor egy sima *Joy* fel-lel lépünk a térképre vissza.)

Na akkor: ha *Yes-t* nyomunk a *Defence*-re, felül megjelenik a már jól ismert település info, alatta pedig egy telckercsen szépen sorban egymás alatt: *Collect militia drop*, *Collect troll drop*, és a *Personal force*. A collect oldalakon clickelve harcosokat

(Militia) vagy troll tudunk átvenni a helyőrségbe a *Personal force*-ba, a *Drop* oldalakon clickelwe pedig abból lerakni a helyőrségbe. Egyik településről a másikra értelemszerűen úgy tudunk átvenni, hogy ott felvesszük, a másikban pedig lerakjuk őket.

Innen kilépvé visszakapjuk a *Harvest* opciót, azaz ezután is lehet betakarítani. Ha a *Defencest* előrevettük, akkor vesztünk ugyan egy lépést, viszont harcosokat tudunk átmenteni, amit aztán újra lerakhatunk, mert a betakarítás után a településnek nem mindig marad annyi pénze, hogy a korábbi helyőrségre fussa belőle (ekkor vagy szelnek kellene engedni a különbözőzetet, vagy a saját pénzünkön megtartani). Kőr végén ne alkalmazzuk, mert a soros Computer uraság első lépése az lesz, hogy már foglalja is el a településeinket.

A *Harvest*-nél *Yest* nyomva megint kapunk egy opciót: *Pick town to harvest*, és fehérek lesznek azok a házikóink, ahol a betakarítást elvégezhették. Ez több is lehet egyszerre, egy településünkön tartózkodva a környezőkből is elvégezhették a betakarítást, anélkül, hogy mindegyikbe külön odamennénk. Toborozni viszont csak abban az esetben lehet, ahol vagyunk! Ha esetleg *No town to harvest* jelenne meg, akkor az alábbi esetek lehetségesek:

- más falujában állomásozunk ideiglenesen, és helyette akartunk betakarítani;
- a saját falunkban vagyunk ugyan, csak elfelejtettük, hogy innen egyszer már elvittük az adót (vagy a korábbi tulajdonos, ha másét foglaltuk el), azaz másodszor próbáltuk meg a népünkön bevasalni az adót;
- a palotában vagyunk, és a király öfelségétől vagy a püspöktől ökegyelmességétől próbáltunk meg nemni adót behajtani.

Ha véletlenül ökök hűztük le a kurzort a térképről, akkor semmi baj, a program *End of harvest*-i opcióval megerősítést kér, melyre egy jó jel-lel visszaáll az előbbi állapot. A kifehéredett házikókon egyenként clickelve elvégezhették a betakarítást. Ezt mindig azzal célszerű kezdeni, ahol éppen vagyunk, mert ha azt hagyjuk a végére, az én példányom egyszerűen nem lesz hajlandó venni a clickeket.

Élérkezünk hát az egyik legfontosabb hadműveletünkhöz, a betakarításhoz. Ez az alábbiak szerint történik:

- fenn a már analomig megszokott településinfó, alatta a tekercsen scrollozva;
- megtudhatjuk, hogy milyen volt az idei termés (pl. *abundant crop* az bőséges, a *poor crop* pedig gyenge termés. Ez csak a parasztoakra és a gabonára vonatkozik,
- mennyi gabonát termeltek a parasztjaink mennyiségben és pénzben, ugyanígy a flasksaik. (64-en egy lombik jelenik meg a terméküként, ha ez üres, akkor üveggyártó kézművesek, ha teli, akkor talán szőlészek-borászok. Ez a játékban nem derül ki, mert akkolvédési opció nem szokott jönni.) Ez utóbbiak termése 1 egység és 1 arany házaként, azaz éppen a saját adójuk és fenntartásuk költsége. A helyőrséggel, meg a mi vagyonunkkal nem törődnek + ök már csak ilyen özők,
- a településen előállított összes termék értéke, a 'value'. Ebből kell nekik az adókat fizetni, a helyőrséget fizetni, a saját vagyonukat gyarapítani, amiből majd a kermek, bérlyilkosok és egyéb úri passziók költségét tudjuk fedezni. Ez így elég meglehetősen túlzott elvárás, másodikká még inkább, amikor meg csináljuk, akkor rájövünk, hogy tényleg az. Szerencsére van lehetőség egy kis cheatre: mivel sem a király, sem a püspök ökegyelmessége nem kimondottan matekzen adóügyekben, őket fogjuk átvenni a gazdagok sportjaként világszerte 'adócsalás' néven kizismert művelet keretében.
- a király sakkbábnál van a királyi adó, házaként és összegében, és a *Less or more taxes*, azaz több vagy kevesebb adót kérünk tőlük. Az adót a *more* oldalán történő clickeléssel vehet-



Az Országgyűlés napirend előtt tárgyalja, hogy miért nem kapott a Getto hotdogot a Dunkin' Donutsban

jük fel (*Less*-nél clickelve nem kérünk adót, de nem is próbálhatjuk meg legközelebb bevasalni). Ahányat clickelünk, annyszor hajtjuk be az adót. Ennek később, az adócsalásnál lesz jelentősége!

- a futó sakkbábnál ugyanaz van a püspöki adóval. (Egyébként teljesen logikusam, mert a báb csak a magyarnak futó, az angolnak 'bishop', azaz püspök.)

Itt jön az adócsalás nevű hadművelet: a lényege az, hogy a felvett adó a továbbiakban mint "kollektió" szerepel. Őgy is kell befizetnünk: ahány településünk van annyi kollektiót a királynak és a püspöknek is, tehát nem az adó összegével kell elszámolnunk! Egy kis település 1/2 arany adója ugyanúgy 1 *collected*, mint egy nagy település akár 5 arany adója, ami a program már figyelmen kívül hagy! Mivel gazdálkodásunk legfőbb alapja a pénz, így a követendő taktika: az egyik településünkön 2 ház van, melynek 1-1 adója 1/2-1/2 arany, a másikban 20 ház, ahol ugyanaz 5-5 arany. Vegyük fel a kis faluban az adót kétszer, így lett 2 *collected* adónk befizetésre. A falunk ugyan nem marad pénz a saját fenntartására, azonban őket ott helyben sebből kárpótoljuk. A nagy településen *Less*-szel vegyük fel az adót, ami ugyan 0 *collected* lesz, de a kis faluból már úgyis van egy helyette. Majd azt fizetjük be, és a megspórolt adóból gyarapíthatjuk a vagyonunkat, fejleszthetjük településeinket, seregünköt. A püspök és a király meg úgysem számol el felénk, hogy ök mire költöttek.

- *Maintain town yes or no*: a település fenntartása. *Yest*-szel változatlanul tartjuk fenn, de ha a településnek nem marad elég pénze erre, akkor a különbözőzet a vagyonunkból íródik le. Nival megváltoztathatjuk az adott települést. A felső településinfó törődik (a troll kivételével, ha volt, akkor ö ingyen van). A *Value* a település adózás utáni pénze, mellette a kalász jelzi, hogy ebből hány egységet tud fenntartani. 1-1 ház, 1-1 harcos a helyőrségben egyaránt 1 egység, fenntartása 1/2-1/2 arany. A *Before* mutatja, hogy miből mennyi volt. Az aktuális ábra mellett *More* clickelkkel házakat, harcosokat rakhatunk le. *Less* clickelkkel visszavehetünk, közben a *Value* és a kalász értéke ennek megfelelően változik. Ha elfogyott, akkor tovább már csak a saját vagyonunkból lehet növelni a létszámot. A végén megerősítést kér a pzogram, *Repeat*-tel újravárráhatjuk, a *Continue* választásnál továbbárráhatjuk. Az itt megtakarított pénz képezi a vagyonunk növekményét. Megjegyzendő, hogy az íment leirtakban felsorolt ésszögek csak az

első évre vonatkoznak. A fenntartási költségek évente növekednek, ha sokáig tökéletlenkedünk, akkor a harmadik játékévbem már a gatányukat is ráfizetjük egy település fenntartására.

- *Less or more tyranny*: a zsarnokság mértékét állíthatjuk be, *More*-ra 1-3 ököl jelenik meg. Hogy ez miért jó, nem tudom, mert változatást ettől nem tapasztaltam. De jól mutat.

- *Less or more toll*: A vám mértékét állíthatjuk. *More* nyomogatásával 40 aranyig emelhetjük, *Less*-szel csökkenthetjük. Ha valamelyik Computer uraság a településünkre érkezik, akkor csak vám fizetésével haladhat tovább, vagy harcolnia kell. Egyébként mindegy mennyire állítottuk, úgysem hajlandó egy lityinget sem fizetni, a saját falvaiban sem alkalmazzák.

Ez lett volna a betakarítás. Computer uraknak mindig olyan falvait támadjuk meg az elején, ahol még ott van az adó. Ha visszafoglalja is, akkor mi már megelőztük a betakarítással ökeimét, így hiányozni fog az adóból, amiért Öfelsége és a püspök ideges lesz, és kirúgja néhány udvaroncát.

Adó beszedésénél előfordulhat olyan, hogy a lakók lázadósdi játszanak. Ilyenkor a *Taxes*-opció helyett az jön, hogy *Your townsmen are sit in revolt*. Nem nagy ügy, mert valamelyik Computer úr falvából csak sikerül majd pótolni az adókat. A pénzüket saját zsebre viszont mindig el lehet hozni tőlük, mert úgy látszik a királyra, meg a püspökre haragszanak.

Ha nem tett még le a kőr, akkor a *Harvest No, Defences* no műsorokkal újra visszaléphetünk a *Load/Save/Reset*be, biztos ami biztos. (Vagy szokás szerint a Q-val.) Állást menteni csak akkor lehet, ha legalább 1 lépésünk van még hátra a körből, de ez nem számít lépésnek.

Ha lelett a kőr (*Moon*), akkor a személyi információk lapunk jelentkezik be, *End of Turn* címmel, és ugyanúgy végignézhethetjük, hogy mire vittük, mint azt az F5-nél írtam.

Most jöhetnek az ügyködeiseink a palotákban. Csak az egyiket írom le, mert gyakorlatilag miketdőt ugyanaz, annyi a különbség, hogy a királynál hazaárlásért, a püspöknél eretniségért kell műsorolni a többieket. Akkor érdemes a palotába jönni, amikor már csak két lépésünk marad a térképen, mert ha itl kezdjük a kört, akkor már csak az új körben léphetünk a térképre (gyk: egy kör hat lehetséges lépésből ötöt elvesztünk!)

Az opciók, szépen sorban (az állandó *Yes or no* kérdéseid mellőzöm):

- *Recruit?*: Öhajtunk-e kates hírű egyéneket felbérelni, ha igen, úgy kémeket (spies) vagy bérlyilkosokat (assassins)? A megfelelő választ

megjelenik a létszámban. Mindkettőtől többet is felfogadhatunk egyszerre (fejenként 5 kemény aranyért), de egyikből sem lehet több, mint ahány udvaroncunk van. Szükség is lesz rájuk, a kérmre mindenképpen. A magam részéről a bérlyikosokat melőzni szoktam, a király és a püspök ingyen és hatékonyabban dolgozik, ha sikerült a konkurencia településeiről elhappolni az adót.

Present taxes?: az éves adó befizetése. Csak akkor nyomjuk **Yest**, ha legalább annyi **collected** adó nálunk van, ahány települést birtokolunk! Yes esetén a lehetséges királyi/püspöki reagálások.

- **As I follow...** kezdetű szövegnek maradhatnak a meglévő udvaroncaink, és valamennyi újat (**New Courtiers**) is kapunk hozzájuk. Az előbbi az első szűrő, az utóbbi a második, amely teljesen RND-szerűen változhat, meg ugyanebóla a mentett állásból is. Új udvaroncokra akkor tehetünk szert, ha korán befizetjük az adónkat, és többet, mint kellene. A szaporodó felkarú udvaroncaink pedig szépen töltik az ülésteremt padjait, amíg valamelyik Computer uraság ki nem rúg párát. holmi hazaárulásokra, vagy eretnekégre hivatkozva. Az új udvaroncaink száma egyébként attól függ, hogy a király (püspök) mennyi többletadót fogad el. Ez a kincstár-ruk állapotától függ.

Disappointin taxes......nél kevés volt az adónk, a király (püspök) mérgében kirúgott néhány udvaroncunkat.

Ha az éves adónkat letudtuk, de ezután is jelentkezőnk adófizetésre (ekkor már 1 kollekciónként is lehet) akkor **Present ... new courtiers** felirat tudatja, hogy a király és püspök néhány udvaroncunk honorálja buzgalmunkat.

Ha letelt az év, és valaki nem fizette be az adót, akkor a király (püspök) begurul, és az összes udvaroncát kirúgja.

Acquire evidence?: bűnjelek megszerzése. Igenlés esetén megjelennek a bűnjelek, színenként és kollekciónként (**Incriminating evidence**), és választhatunk, hogy ellopjuk, vagy becsületesen megvesszük készpénzért (**Spy or pay**). Ez utóbbi esetben egy kollekción, akárhány daraból is áll, 5 aranyunkba kerül. Spy választása esetén az alábbiak jöhetnek: **Found**: hurrá, sikerült!; **Caught**: pechje volt a kémünknek, elkapták (egyébként nincs semmi következménye, a következő körben újra rendelkezésre áll); **No room**: nincs kívül ellopni, éppen az előbb bukkott le az őcsi. Állítólag van még egy **Failed** (meghiúsult) opció is, de ez nekem még soha sem jött. Kaptam viszont olyat, hogy a **Caught** rögtön beugrott a kémnél (úgy látszik, csak a létszámból nem törlődik, de újra már nem használható!), meg olyat is, hogy **None Found**.

Teason? (a püspöknél **Heresy?**): Jópofa opció, ezzel tudjuk a konkurrenciát a királynál hazaárulásért, a püspöknél eretnekségért bevádolni. Válasszuk ki az állítólagos hazaárulót (**The name accused**), majd megkezdődik az eljárás (**The trial begins**). Megjelenik a vádló (**prosecutor**), a tanú (**witness**) és a vádlott (**accused**). Rakjuk ki az ellene szóló bűnjeleket (a vele megegyező színű tekercs). A Computer akar automatikusan kirakják, a saját főúrunkkal nekünk kell kirakni (jaj jobbra!). Ennek alapján a király (püspök) ítéletet hirdet, és kirúg a vádlottnak annyi udvaroncát, ahány bűnjelet kiraktunk ellene (**The king (bishop) asaint ... courtiers excused/excommunicated**). Ha nem volt ellene bűnjelet, akkor nem sikerült elítélni (**The king (bishop) bridgot no judgment**). Egyszer legfeljebb annyi udvaroncát lehet kiragatni valakinek, amennyi van (ha több bűnjelet is volt ellene, akkor a különbözőket megmarad, el lehet spájzolni). Ha mi vagyunk a vádlók, és a jót esetleg **balra** húzzuk, akkor a marhája elkezd kirakni a saját magunk ellen szóló bűnjeleket! Ezeket visszaszedni sem lehet tehát a vádlott helyett minket ítélnék el, és ki is rúgnak annyi udvaroncunkat, ahány bűnjelet kiraktunk magunk ellen. A következő verzió pedig az, hogy a vádlottak meg a tanú kirakják az ellenük szóló bűnjeleket, és így a végén az lesz elítélve, aki ellen az összesítés után több a terhelő bizonyíték.

Assassination?: lebérgyilkoltnak valakinek egy udvaroncát. Másét célszerű. A király vagy püspök likvidálására sajnos nem kapunk lehetőséget. A leendő áldozatot ugyanúgy kell kiválasztani, mint a bevádolásnál. Ha nincs bérgyilkosunk, a kísérlet akkor is egy lépésnek számít! Egy bérgyilkos egyszerre csak egy udvaroncot nyírhát ki, ráadásul azután végleg eltűnik. Drága munka, részemről nem szoktam alkalmazni, mert mint már említettem a király és a püspök jobban dolgozik, ha jól befolyásoljuk az eseményeket. Bérgyilkolásznál ráadásul az esetek nagy többségében sikertelen is volt a kísérlet.

Depose the king (bishop)?: a király (püspök) lemondatása, a buli tulajdonképpeni célja. Csak akkor sikerül, ha van legalább 10-14 udvaroncunk, és a többieknek sokkal kevesebb. No, ez még csak össze is jön, a másik feltételt viszont az, hogy senkinél sem lehet ellenünk szóló bűnjelet, nálunk sem! Ez azért nehezebben jön össze. Annyiban módosítam a fentebb leírtakat, hogy úgy vettem észre, hogy a kém nem a másnál levő bűnjeleket lopja el, hanem a forgalomba kerülő újakat. (Pi, a két Computer úrnál volt ellenem öt bűnjelet, a kémem lopott ugyanilyet három, de neki is megmaradt mind az öt, amit se-hogy se sikerült kiimádkozni tőle.) Az akció be-

vetésekor a király (püspök) + kicsoda élelásti + összeesküvére gyanakszik (**Suspect a plot**). Újra egy hazaárulási (eretnekségi) per kezdődik, csak ezúttal a király (püspök) a vádló, mi vagyunk a vádlottak, mindamelllett tanúsodunk is kell (automatikusán!) magunk ellen. Megint kirakjuk mindenki a próbálókodt ellen szóló bűnjeleket. A saját főúrunk is automatikusan kirakja az ellene szólókat (a marhája), ha mi vagyunk a próbálókodok. Ha volt az illeto ellen bűnjelet, akkor a kísérlete valószínűleg meghiúsult, a király (püspök) túlélt, és büntetésből kirúg annyi udvaroncát az illetoennek, amennyi bűnjelet volt ellene. Ha nem volt bűnjelet az illeto ellen akkor a király (püspök) nem ítélték, hanem lemond (**The king (bishop) brings no judgment**). **The king (bishop) is deposed**. Az új király (püspök) pedig a továbbiakban az akármilyen bábu lesz (**The new king (bishop) is the puppet of the...**), nekem püspökként most éppen egy fehérbástyaligura. Némi mjuzik kíséretében new age közzönt be és egyeb blabla — lehet folytatni ez ügyködést. Ha sikerült mind a két hatalmat megszerezni, akkor a játék 'sajátos' módon véget ér: lehet újra kezdeni az egészet. Semmi hatóság ellenőrzése, a lemondott király a kor szokásainak megfelelő kerékbe törése, felnyegyelése, karóba húzása, nyárson sütogetése — de sehol semmi!

Nekem pl. a püspöki hatalmat sikerült először megszerezni, ez azonban nem jelenti azt, hogy a továbbiakban mi irányítjuk. Ha például enőfüragom nem akart épüspökségemnek adót fizetni, akkor épüspökségem kirúgta a saját udvaroncainkat... Ugyanígy használható minden opció is a már megszerzett udvarban, tehát megmarad pl. a lehetségségünk a saját püspöki (királyi) hatalmunk megdöntésére is — mert egy vérbély player ugyebár mindentféle marhágra képes.

Mivel a püspöki hatalmat már megszerzettem, és volt mindkét udvarban 19-19 udvaronom, de a két Computer uraságnál meg 5 bűnjelet el lenem, amitől meg nem akart szabadulni, és senki sem ohaította megtenni azt a szövetség, hogy valamelyik udvarban bevádoljon (ennyi udvaroncából bőven futotta volna 5 elvesztésére is), hát megpróbáltam 5 ellenem szóló bűnjelet mellett lemondani a királyt is. Az eredmény kicsit furcsára sikeredett: a király ugyan eltélt, és kirúgott 5 udvaronomat, de ekkora törtő látán inkább lemondott, a program meg tiltakozásként úgy kilötte magát, mint Alain Prost a startnál, csak a power button use-olásával lehetett jobb belátásra bírni.

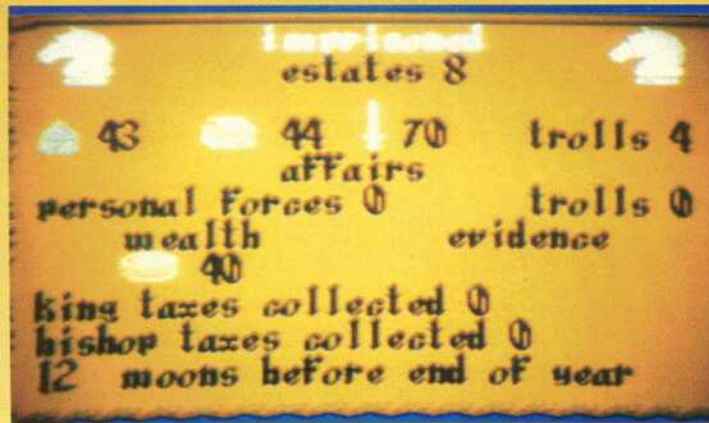
Request the king (bishop) to... megkérhetjük a királyt (püspökök), hogy ítélje el az egyik konkurensünket. Kérésünket kétféleképpen is előterjeszthetjük: egyenesen, becsületesen (**Honesty**), vagy némi vesztelétek (**Bribery**) mellett. Ha ebben a játékban valaki becsületesen játszik, és a Becsületes Balekoknak kijáró "Örökös Vesztés" megisztetés címen kívül más eredményt is sikerül elérnie, hát az feltétlenül jelezze felém, hogy neki hogyan sikerült!

Ha kérdésünknak a király (püspök) helyt ad, akkor ugyanaz az ítélezési procedura következik, mint a **Teason/Heresy**-nél, de a király (püspök) lesz a vádló. Kérésünk azonban többnyire az elutasítás sorsára jut.

Destroy evidence?: a nálunk lévő bűnjelek megszerzése. Megjelennek a bűnjelek, kollekciónként, és Yes-szel semmisíthetünk meg egy kollekción (a saját színű célszerű...). A felsorolt opciók közül egy körben csak egyet választhatunk, azután már nincs továbblépés, sőt **End of Turn** jön.

Úgy összességében a gameről a végén: a játék jó, ráadásul még szép is, az állóképek és az animációk egyaránt. A menükezelése egyszerű (a playeré mondjuk nem mindig), látszik rajta, hogy rutinos, többszörsösen visszaesők profi módon elővetelt gaztette, átlagjelökosnak készült stratégia.

Az Országgyűlés úgy határozott, hogy Getto inkább erről az étlapról válasszon



A POKOL ANGYALA 2.

Igen-igen, már megint itt egy új C64-es "cso-da", ami önmagában még nem lenne baj, de hogy nekem kell róla valamit összehordanom az már skandallum...

Ez itten kérem a MANTIS SOFTWARE legújabb ikonvezérelt, szöveges kalandjátékának A POKOL ANGYALA 2-nek az ismertetése, ami egy általuk elküldött játszható demó verzió segítségével készült. A 6 lemezoldalt elfoglaló játék megjelenését 1995. tavaszára ígéri a fiúk, ha egyszer elkészülnek vele, meg ha találnak egy kiadót hozzá. A MANTIS név a Kastély című közbli 64-es game szerzői gárdáját takarja (Nagy Zoltán, Herédi Attila és Gáspár Olivér) akiknek a nevéhez fűződik a sztori, a grafika valamint a zene, special guest-ként Oléssák bátyóval kiegészülve, aki az egészest programozta és a játék animációt készítette.

A kerettörténet — amit egy kisérőlevélünk közöltek a szerzők — egy kissé *Neuromancer*-szagú (sőt az egész játék az), le sem tagadhatja senki, hogy az alapötlet ebből a Gibson könyvből származik. A cyber téma úgy látszik kezd elhatalmasodni minden játékgyártoson, de még a mi programozó srácainkon is. Ennek kapcsán jegyezném meg, hogy valamikor 1990 tájéka rendezett egy Művész mozi (na már megint a mozi, a mozi, a mozi...) egy cyberfesztivált — amin sikerült résztvennem —, ahol ezt az akkor még viszonylag újnak számító irodalmi, művészeti és főleg filmes irányzatot mutatták be a nagyközönségnek, több nyugati vendéggel. Az akkori beműveim egészen mások voltak a Cyber-ről mint ami manapság a sok úrhajós marhaságból látok.

A játékban a XXI. században kell kóvályognunk, a helyszín: Budapest, ami má' teljesen cyberpunk — manapság a fővárosban járva néha az embernek az az érzése támad, hogy ez a bizonyos elképzelt sötét jövő, alaposan a nyakunkon van (például itt is van kínai árúház - dögivel) — ahol egy cyberspacecowboy szerepében fogunk a továbbiakban ténykedni. Ez a jóember kipróbálásra kapott egy software-t (biztos a Pokol Angyala 2-őt) attól zakkant meg úgy, hogy belevetette magát a mátrixba, csak így egyszerűen... Itt az adatbázisban kutatva egy Mesterséges Intelligenciával futott össze, aki régi jó barátjaként üdvözli, s mivel látja, hogy főhősünk bárhol tőri a fejét, nem ugrik be neki a neve, be is mutatkozik illedelmesen, ő a Pokol Angyala (ez a 2-es, az 1-es biztos a testvére volt) és milyen dolog az, hogy előző életében, falusi, suttó bíróként legyőzte őt... Emberünk hiába szabotkozik, hiába fogja a nehé gazdasági helyzetre a dolgot, de még "Az előző életemben egy nyuszi voltam..."-mal sem sikerül meggyőzni szegény ördögöt, aki a régi emlékek felemlegetéséről olyan stressz állapotba esik, hogy bosszúvágyát csillapítandó, gyilkos erejű impulzusokat hajgál derék emberünk fejéhez. Az impulzusok találataitól végleg elgyengült

főhősünket viszont az utolsó pillanatban megmenti valami barom... Itt kapcsolódunk be a játékba és persze mi is bosszút forralunk az ördög ellen, pontosabban el kell pusztítanunk (biztos belső sugallatra). Küldetésünk során számos buktatón, csapdán kell átverekednünk magunkat, ezeket a mátrixon kívül számos helyszínen "élvezhetjük", császálhatunk Bangkokban, Losiban de Angyal földön is, ha kedvünk tartja. A mintegy 150 helyszínen bővelkedik ellenségekben és NPC-kben (Non Player Character), akiket üzletelhetünk ("cséndszmáni, herojin"), tere-ferélhetünk, de harcolhatunk is akár.

A játék kezelése nagyjából megegyezik a Wasted Time-ével (Bryan a program láttán fel is vonta a szemöldökét...) a képernyő alsó részében helyezkedik el az irányítópáneli, amely két részre osztható: a szövegablakra és az ikonablakra. Ez utóbbi újabb két részt tartalmaz, felül egy irányító, alul pedig a választható ikonok helyszámkednek el. A joystickkal és a kurzorbillentyűkkel mozgatható nyílak csak az ikonablán használhatjuk és a szövegablak alatt lévő MORE feliraton. Az ikonok a következők:

Szem ikon: nézelődésre, vizsgálódásra alkalmazható, használatakor az ikonbáza eltűnésével egy kis képernyőn, különböző menük jelennek meg, az aktuális helyszínen lévő dolgok (szereplők, tárgyak). Kilépes EXIT parancssal vagy a RUN/STOP billentyűvel történhet.

Pergamen ikon, a készítő szerint papírfecni: a helyszínről kaphatunk infót, valamint használatával újra kiráthatjuk a szövegeket.

Kéz két nyílal (feléle és lefele mutató): a tárgyak mozgatasában lesz segítségünkre. A kézre clickelve tárgyaikat listájt nézhetjük meg, a nyílakkal tárgyakat vehetünk fel vagy tehetünk le.

Szövegmező két nyílal: a középső jel a szövegablakban lévő üzenet végére ugrik, a nyílal pedig az üzenetet fel-le scrollozására szolgál.

Monitor: ezzel az ikonnal lehet a különböző

ruhaneműket fel- és levenni, chippeket beültetni és kivenni, ajtkát nyitni és csukni... stb.

Kulcs: két tárgy együttes használatát teszi lehetővé, a használandó tárgy és a cél megadásával.

Chip: használatakor a mátrixba léphetünk be illetve ki, feltehetően felvettük a Cyberdecket, az aljzatot is kell találnunk hozzá... (Ja elvtársak, az élet nem habostorta...)

Szöfelhő: társalognathunk a különböző szereplőkkel többek között a lóadásról, a börtünkről és egyéb rovarokról(?). Természetesen a játékban előre haladva egyre bővül majd a választható témakörök száma.

Bankjegy: ezzel az ikonnal különböző kereskedelmi tevékenységeket hajthatunk végre, így eladhatunk és vehetünk bármit, tarthatunk vagy adakozhatunk is akár, de ne feledjük, hogy ketton áll a vásár.

Floppy lemez: lemezműveleteket végezhetünk benne. Játékállást menthetünk illetve töltethetünk be, akár a memóriát is használhatjuk e célra. Lehetőségünk van file-jaink átnevezésére és törlésére is vagy újraképezhetjük a játékot.

Ez lenne tehát a POKOL ANGYALA második része. Értékelésként talán annyit, hogy a játék előzetese ígertes, a zene elmege, passzol a játék hangulatához, a grafika jó, bár az intróban és egy-két pályán levő grafikák még a 64 lehetőségeihez képest is borzasztóak...

A MANTIS kis körlevegében említett tesz legújabb fejlesztésű, Amiga1200-re íródó ügyességi játékról, amelyben a végveszélybe kerülő (szar)vasmarhákat által, az időben visszaküldött bika-robottal fogunk szembeszállni a gonosz Matadarral (Mi ez TERMINATCOW?). A Computer Karácsony volt szerencsém megtekinteni a játék néhány animációját és grafikáját, jópofa lesz ha elkészül a minióriator.

Getto

Na ne Buddháskodjunk már itt, kérem!...



Nicsak, hogy került ide a Szendrei a Szexeksőnből?



K240

Építétfajta:

Ez a rész a további ténykedésünk szempontjából kulcsfontosságú:

Anti Missile Pod: rakéták ellen kifejlesztett védekezési módszer. Az érkező ellenséges játékszereket egy ellenrakéta fellevélével kísérli meg hatástalanítani. Szerencsére a rakétákat nem kell külön megvásárolniuk.

Asteroid Engine: első befektetésünk egyiké. Segítségével planetáink nem fognak szabadon kószálni a légűrben, és elkerülhetjük a gép (és Tibsoft) által nagyon favorizált ütközéseket más rakoncátlanodó kisbolygókkal. Miatán telepít, ebbe bolygóval tudjuk kiadni a mozgással kapcsolatos utasításainkat. A haladási irányt a kis egyenes sugaras mozgásával felvethetjük ki, a haladási sebesség pedig a nyílakkal befolyásolható. Ne feleddük: minél gyorsabban haladunk, annál többet fogyaszt!

Command Centre: aszteroida-parancsnokság. Egyrezzt azért fontos, mert csak ennek segítségével építhetünk Space Docket, másrészt itt kapunk infót a nyersanyagokról, továbbá a Transporterrel kapcsolatos dolgainkat is itt véghezvethetjük el.

Construction Yard: űrhajók gyártócsarnoka. Az elkészült gépcsodákat a Landing Padon keresztül érthetjük el (lásd ott).

C.P.U.: a már kitárgyalt központi épület.

Decontamination Filter: radioaktív sugárzást szűrő berendezés. Ne feleddük: meg akarjuk nyitni egyet, különben a RADIATION jelentősen megnehezíti a kezdeti alacsony értékű képest, aztán meg csak nézünk, hogy mi a történés dögök a jónép.

Deep Bore Mine: a narancssárgával jelölt ércek nyerhetők ki a segítségével. A kértmelt anyagok a Storage Facilitybe vagy a Storage Towerbe kerülnek (ld. ott).

Environmental Control (Protected): szó szerint talán környezet-felügyelőgépnek lehetne fordítani, ám ez nem igazán fedti a valóságot: igazából vegyszert eszelésben fontos, ugyanis 5000 egység levegőt és 600-600 egység kájiat-piajt kéne felhalmozni. Ne sajnáljuk rá a pénzt, sose lehet tudni, hogy mit hoz a holnap... (Létezik Laser Turretrel védett változata, ami ajánlottasabb)

Gravity Nullifier: vonzáskörzetünkben (lásd csillagterkepén) megállítja a többi mester mozgását, ehhez persze felépítés után nem ár be is kapszint! Ha netán valamelyik másik égitesten is lenne egy ilyen, akkor sajnos hatástalan. Tervét az első elítámmnyval együtt kapjuk meg a Sci-Tek-től.

Hydration Plant: létfenntartású, hiszen az élethez nélkülözhetetlen sórt... akarom mondani vizet állítja elő. 500 telepest képes ellátni.

Hydroponics: ugyanazt pepitában, ugyanis ez a kajagyár. Itt viszont csak 400 embernek adnak ellátást.

Landing Pad: sokfunkciós leszállópark. Itt várakoznak a használaton kívül lehetnek de működőképes légijárműveink, és innen elvethetjük fel az elkészült gépeinket. Az itt leparkírozott roncsok pedig mehetnek a javítóműhelybe.

Laser Turret: a legfontosabb lézerágyú!

Life Support: a létfenntartású triumvirátus (Hydration Plant, Hydroponics, Life Support) harmadik tagja, amely a bolygó levegőjéért felelős. 500 lakos ellátására képes.

Living Quarters: egy 50 személyes kis viskó, amely az első valamirevaló rohammal szétzéd az ellenük. Ha idehagyásuk, akkor inkább hanyagoljuk.

Medical Center: 100 orvos- ill. sugárfertőzött személy ápolására alkalmas egészségügyi intézmény.

Mine: a leggyakoribb (piros) ásványok kiaknázására szolgáló banya.

Missile Silo: támadó rakétánk lakhelye. Fajtlánként 10 darabot helyezhetünk bele. Fontos, mert az eljellek azt mutatják, hogy a K240-es szektorban való tevékenységünk nem a békés leszerelés jegyében fog eltelni...

Ore Teleporter (Sci-Tek): a legolcsóbb szállítási mód. Segítségével oda teleportálhatjuk a felszínre hozott ércet, ahova csak akarjuk. Fránkó/Sajnos azonban előbb meg kell vásárolnunk a tervét a Sci-Tek-től.

Start

Itt az ideje, hogy magából a játékból is lássunk már valamit, ezért tehénkedjünk rá az előbb már említett PLAY opcióra (ha valaki elfelejtette volna, akkor a Alienben keresse!) Végre egy sívár, kopár, szürke kisbolygót látunk a monitoron, amelyre a változatosság érdekében színelőlját csupán a CoV kihelyezett csúcsmódom, zöld HQ-ja hozza. Különs munkatársaink a világűrnek eme kis eldugott zugában Colony Preservation Unit (azaz Központi Épület) ledőnév alatt tevékenykednek. (Minden kolonizált égitesten természetesen ez az épület jelenik meg először. Felépítése 30.000 ruppót igényel, és 100 embernek nyújthat otthont. Emellett tartalmaz 300 egység levegőt, 250 egység kájiát és piát, valamint még 8 egység energiát is termel naponta!) Kukkantsunk is be hozzájuk egy csekkelés erejéig!

Mindjárt az első sorban neki zagyvaság túrul a szemünk elé, ami nem más, mint az aszteroidák neve. Első dolgunk között legyen mindig ennek a megváltoztatása. (Jó ötlet. Rögön javaslom is a **Plányéka nevet - CoVboy**) Alatta a Population a vállalkozó szellemi telepek számát mutatja (mögötte van, hogy mennyi lehet a maximum), a Surplus pedig a szabad munkaerő kapacitást (vagy - ha így jobban tetszik - a munkanélküliek számát). Kisbolygók nem mentesek a sugárzástól sem (hát még néhány nukleáris rakéta után!), ennek az értéket fejezi ki a Radiation. Ebben az ablakban kapott helyet továbbá egy 4-4-es kis táblázat, mely az energia, a levegő, a kája és a pia készleteinkről számol be. A PROD a termelt mennyiség, a USAGE a fogyasztás, a SURPLUS pedig (mint ahogyan azt már tapasztalhattuk) a felesleg. Alább a Security változóniug az újdonsült lakótelep biztonságát jelképezi. Vagy éppenséggel a bizonytalanságot. A Fleet jelentése remélhetőleg teljesen nyilvánvaló lesz: a flottánk számát jelenti meg.

Az ablak mellett még két rajzocskát is díszel. Az első segítségével névváltoztathat (RENAME ASTEROID) hajthatunk végre. Felül a régi név íródik ki, alul az új nevet gépelhetjük be. A második egy kicsivel nagyobb létezőtérrel igényel: itt az épülettípusokat tölthetjük meg.

SWIXARANS

(CORE SYSTEMS)

ABANDONING THEIR HOMEWORLDS AT THE CENTRE OF THE GALAXY, THEY ARE SEARCHING SECTOR K240 FOR NEW WORLDS. ADVANCED AND EXTREMELY DANGEROUS.

[DIFFICULTY: HARD]



Ha ti is kedvelitek Isaac Asimov regényeit, akkor bizonyára nem esik majd nehezetre elképzelni egy fránkó aszteroidamezőt. Erre azért lesz szükségünk, mert a havi játéknak a kozmosz végtelenség egy viszonylag kicsiny sarkában fog játszódni, amit az űrtársadalom csak K240-es szektor néven szokott emlegetni.

A GREMLIN cég játéka még tavaly robbant be fényes üstökésként (vagy a stilszerűség kedvéért: aszteroidaként) a hazai piacra, s bizony még azóta is a sikerlisták előblyában tartózkodik! Mi is már vagy egy fél éve tervezgettük ezt a leírást, de ahányszor csak nekirugasz kodunk, mindig azást hagyjuk abba, hogy ez túl nagy falat a számunkra. Ez a leírás eddigi tapasztalatainkat foglalja össze. A többi majd kialakul...

Máris töltődik a game! A szokásos nyelvi procedúra után (ami ugye bár lehet angol, francia vagy német) köllemes introból szerezhetünk tudomást ténykedésünk előzményeiről. Ha kimozdított magunkat, jöhet a kezdő képernyő (nevezük Main Menunek!). Felül mindenféle szövegek írónak ki (Welcome és egyéb nyelválagások), alul pedig további szavak várnak arra, hogy vald nyomkodásunk következtében olyan opciókat tárjanak elénk. Nézzük őket szépen sorban:

LOAD: állás betöltése lemezzel.

SAVE: állásmentés savediskre. A lemezen négy hely található, azon a néven menti majd el az aktuális felállást, amit adtál neki.

ALIEN: Leendő ellenfeleinket választhatjuk meg. A NEXT segítségével válogathatunk a vetélytársak között, az END visszarak a Main Menube. A PLAY-jel kezdett veszi a kezdetet a versenyfutás a szektor birtoklásáért. A két könnyű (a KLL-KP-QUA-ak és az Asványzabálók), a két közepes színvonalú (az Ax-Zilantok és a Tylaranok) és a két szuperzséni népcsoport (a Rigellianok és a Swixarank) képen kívül, még némi információt is kaphatunk a konkurens lakosság sajátosságairól.

FX: hanghatások be/ki.

SPEECH: digi beszéd be/ki.

DGS: kiép a... Na, pontosan oda.

END: ha netán egy már zajló játékból kerüünk a Main Menube, akkor ezzel visszatáncolhatunk az események kelles középebe.

Milyen nagy öröm is lehet ilyen csodaszép zöld burgonyának lenni!



ANALOG FELHASZNÁLÓIROVAT

Az CoV 50-ben megjelent Security program leírásában megemlítettem, hogy a következők számban leközöljük azt a programot, ami le- és visszakódolást végez. Ezzel egybeként bármilyen adatállomány kódolhatunk, többek között a múltkor ismertetett dhpre.scrt-t. (Az előző szövegben csak a visszakódoló volt benne.) Akkor, hogy ne is szaporítsam tovább a szót, ismét átadom a bilentyűzetet Lay Andras barátomnak.

A programmal egyszerre több file-t is kódolhatunk, ezt a ReqTools library filerequesterének multiselect funkciójával oldottam meg. Ekkor azonban az összes kiválasztott file-t az elején beírt egyetlen passworddal kódolja. A programot megírása után megnézte egy programozó barátom, Rátka Attila, aki hozzáírt néhány plusz funkciót: a password ellenőrzést, vagyis a program kétszer kéri be a password-t, és ha a kettő nem ugyanaz, akkor újrakérdés. Valamint az ő bote volt, hogy a **bs** **hunk** változót ne offset-BASE-zel címezzem, hanem az elején megadjuk a bázisregisztert és a bázis címekevével a BASEREG assembly direktívával, és ezután, ahol a BASEREG-ben definiált címregiszterre vonatkozó címzést talál az assembler, oda automatikusan a báziscímekhez viszonyított offsetet fordítja. Ezzel megspórolhatjuk azt a halom offset-BASE-t, amit az előző számban láthattunk. De nem is baj, hogy így alakult, mert legalább világosan érthető, hogy mit csinál a BASEREG direktíva.

Még olyan apróságok tűzönek a nevéhez, mint a requesterek gádgetjeinek szereplő szövegek leközöltelemét, felhasználása. (ez lehetővé teszi, hogy kiválasztásukat bilentyűről is, a kezdőbetűjük lenyomásával), valamint ha a program nem tud foglalni a pufferméretnek megfelelő memóriát, akkor megkérdezi, hogy újraprobálja-e vagy kilépjén. A lekódolt file-ok neve mögé odarakja a SCR kiterjesztést, visszakódolásnál pedig ezt veszi le. A filepartner miatt csak olyan file-okat tudunk visszakódolni, amelyek nevének vége SCR. Vigyázzunk, mert mind a le, mind a visszakódolásnál törri az eredeti file-t, tehát ha elfelejtjük a password-t, akkor nemgen fogjuk a filejainkat visszaállítani.

Néhány szót a kódolás elvéről: A legtöbb kódolóprogram legnagyobb hibája az, hogy a lekódolt adatállományban (valamilyen szinten elkódolt formában) megvan maga a password, amivel a kódolást végeztük. Tehát maga a kódolóprogram megírásával írható olyan program, amely a lekódolt adatállományból megmondja, hogy mi a password, és ezek után már nem nehéz visszaalakítani az általa kódolt file-t. Ilyen pl. a QbTools programcsomagban található Encryptor nevű program, ami két dolog miatt bukk meg:

1. A lekódolt file-ok a hosszuktól függetlenül mindig 20 byte-tal hosszabbak az eredeténél. (Nem véletlen, mert a password 20 byte a valamilyen formában elkódolt password.) 2. Ha visszakódolásnál "rossz" password-t adunk meg, akkor neki sem kezd szétkódolni a file-t, hanem azonnal a beírás után szűl, hogy nem stimmel a password. Tehát az ilyen programok legfeljebb arra jók, hogy a kiscsészen elől eldugjuk a dolgainkat. Egy nem túl gyakorlott embernek is hamar szemet szűrhetnek az ilyen árukdőlejt. Azért tettem idezőjelbe a "rossz"-at, mert egy igazi kódolóprogram, ahol a lekódolt adatállományban semmiféle információ nincs a kulcsra (passwordre) vonatkozóan. (természetesen a Security is ilyen) nem "tudja", hogy a beírt kulcs jó-e vagy sem. O azzal alakítja vissza a file-t, amit beírtunk, aztán majd a végén észre vesszük, hogy jó lett-e vagy sem a visszakódított file-unk. Ez persze elég veszélyes, mert ha egy lekódolt file-t rossz password-del alakítunk vissza (mivel az eredeti lekódoltat visszaállítás során törli), akkor azt már a bűdös életben nem lehet visszaalakítani. Ezért fontos, hogy jól emlékezzünk a passwordjeinkre (és ne keverjük őket), ezt segíti elő a password kétszeri megkérdezése is. A legjobb módszer, hogy nehegy valamit elrontunk, az, hogy másoljuk be a RAM-ba a kódolóadó file-t, és ott végezzük el a be/ki kódolást, mert akkor a RAM-ból fogja a file-okat törölni. Amikor pedig minden jó, akkor másolhat-

juk a lekódolt file-t a winchesterre, és törölhetjük róla az eredeti. A visszakódolásnál szintén használjuk a RAM-os módszert, mert ha véletlenül elrontjuk a password-t (kétszer), akkor a visszakódolt file-unkban nem az lesz, amit szeretnénk, és közben eltűnt a lekódolt file a winchesterrel.

A kódolás algoritmusáról néhány szót: ha csak simán a beírt ASCII stringgel kódolnánk, akkor egyszerűen — ha olyan file-t kódolunk, amely egy-egy más utok azonos byte-ok tartalmaz, akkor — a password-hosszának megfelelő szekvenciák alakulnának ki, amelyekből a password hosszára már lehetne következtetni, másrészt — mivel az ASCII kódok felső bitjei azonosak, ezért — azokat a biteket nem fordítják meg az EOR művelet. A Security-ban egy dolog van, amely ezt a két problémát orvosolja: a beolvasott passwordon olyan összeadó műveletet hajtunk végre, amely megkavarja a felső biteket is, és ezt a műveletet password hosszönként ismétéljük. Tehát password hosszönként más értékekkel van EOR-ozva a file, ami természetesen az eredeti beírt password-tól függ. Próbáljuk ki, hogy lekódolunk egy szöveg-file-t, és a visszaalakításnál a passwordben csak egy betűt írjunk el. Amint láthatjuk, az egész file-unk olvashatatlan lesz, nem csak az elírt betű pozícióknak megfelelő helyeken. Még egy dolog, amitől igen nehéz a Securityval kódolt file-okat a password ismerete nélkül visszaalakítani: ha egy olyan kódolóprogrammal kódolunk, le több file-t (ugyanaztán a passworddel), amelyek a file-ok elejétől kezdődik a kódolást, akkor ha az eredeti file-ok elején ugyanaz a bytesorozat áll (pl. DMS file-ok esetében "DMSI PRO"), a lekódolt file-okban is ugyanaz az elkódolt bytesorozat fog állni. A file-nevekből lehet következtetni az eredeti file-ok formátumára, vagyis tudjuk, hogy a DMS file-ok a "DMSI PRO" stringgel kezdődnek. Tehát a "DMSI PRO" stringnek ismerjük a lekódolt változatát, így a kódoló algoritmus ismeretében nem lenne nehéz a password visszafejtése. De a Security nem ilyeti! A Security a pufferméret szerinti darabokat olvasza be a file-ból, és ezeket hátulról VISSZAFELEL kezdi el kódolni. Arra pedig elég kicsi az esély, hogy két DMS file, hogy a példánál maradjunk, középe ugyanaz, vagyis mire a "DMSI PRO" stringhez ér a program, már teljesen más értékkel kódol (annak ellenére, hogy a password ugyanaz), mint egy másik DMS file-nál. Az illetéketlen személy lehet, hogy sejtj azt, hogy mivel kezdődik az eredeti file-unk, de hogy a közepén mi van, arról halvány lila gőze sincsen. Ezeket igazolando, kódoljátok le a Securityvel mondjuk 1 Mbyte tömör nullát tartalmazó file-t, és nézzétek meg, hogy mit csinál belőle. Ha csak kétszavas a password, már akkor is nagyon összezavar mindent. Egyébként általános érvényű, hogy minden kódolóprogramnál a még biztonságosan megjegyezhető, minél hosszabb passwordot használjuk. A Security esetében ez a hossz 128. Ennyi a ReqTools string requesterének maximális puffera hossza. Van még egy probléma, ami a fent elmondottakból fakad.

Ha a lekódolt file-unk megsérül, akkor nem csak a sérülés helyétől lesz rossz, hanem a sérülés helye, és a pufferméret viszonyától függően, lehet, hogy az egész file-unk hibás lesz a visszaalakítás során. A forráskód első sora is figyelemre méltó, ott van megadva az Asm-One szövegszerkesztőjének, hogy milyen tabulátorpozíciókkal dolgozzon. A forrásból egyébként nagyon jól meg lehet ismerni a ReqTools library adta lehetőségek közül néhányat; a multiselect funkciót, a file partner megadással, string beolvasással (jelen esetben láthatatlannal, mivel passwordról van szó), a gádgetek kezdőbetűjének aláhúzását stb.

Mind Ezeketán lássuk a forrást:

```
TRUE = 1
FALSE = 0
puffer = $40000

INCLUDE include3.1:
include exec.lib.i
include intutil.lib.i
include dos.lib.i
include exec/memory.i
include dos/dos.i
include libraries/dosexten.s.i
```

```
include exec/alerts.i
include reqtools/reqtools.i
include reqtools/reqtools.lib.i

S
movem.l d1-a6,-(a7)
BASEREG BASE-a5
lea BASE-a5
move.l return(a5)
cli.cir.l a1,a1
sub.l _LVOFindTask(a6)
jsr d0,a4
move.l pr.CL(a4)
bne.b cli
pr.MsgPort(a4),a0
pr.LVOWaitPort(A6)
pr.MsgPort(a4),a0
_LVOGetMsg(A6)
move.l d0,return(a5)
cli.int(pc),a1
moveq #0,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,intbase(a5)
move.l #0,d0
lea dos(pc),a1
_LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,intbase(a5)
lea req(pc),a1
moveq #38,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
lea d0
bne.s intbase(a5),a6
move.l #AT_Recovery,d0
lea nolib(pc),a0
moveq #22,d1
jsr _LVODisplayAlert(a6)
bra.w intcli
move.l d0,regbase(a5)
newmem move.l #puffer,d0
move.l #MEMF_ANY,d1
move.l 4,w,a6
jsr _LVOAllocMem(a6)
lea d0
bne.s okmem
move.l reqbase(a5),a6
lea tags6(pc),a0
lea text6(pc),a2
lea a3,a3
sub.l a4,a4
cmp.l #TRUE,d0
beq.b newmem
okmem move.l d0,mempos(a5)
ujra move.l reqbase(a5),a6
moveq #0,FILEREQ,d0
jsr a0,a0
jsr _LVOAllocRequest(A6)
move.l d0,filereq(a5)
lea tags1(pc),a0
lea text1(pc),a2
sub.l a3,a3
sub.l a4,a4
cmp.l #TRUE,d0
beq.b ENCODE
cmp.l #FALSE,d0
beq.b decode
beq move.l 4,w,a6
move.l mempos(a5),a1
move.l #puffer,d0
quit jsr _LVOFreeMem(a6)
move.l 4,w,a6
move.l reqbase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
intcli move.l 4,w,a6
move.l dosbase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
move.l intbase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
lea return(a5)
eqq.b exit
jsr _LVOForbid(a6)
move.l return(a5),a1
jsr _LVOReplyMsg(a6)
exit move.l #0,d1-a6
moveq #a7,d0
rts

decode sf
move.l d0,filereq(a5),a1
lea tags4(pc),a0
bra.s _LVOChangeReqAttr(A6)
code code
sf
move.l d0,filereq(a5),a1
```


64 FELHÁSZÁLÓ

Logo Swinger

A program egy csodálatos COV logot (gondolom copyright-os) mozgat, lenget a képernyő felső négy sorában. A proggi a logot a keret mögé is kitolja; a program végén lévő néhány BASIC rutinoska egy-két példát tartalmaz különböző ívű/stílusú swingelésre; mindegyik külön ív, tehát egyszerűen csak az egyik szükséges. A logo metéret egyébként egyszerűen meg lehet növelni; a C07A-x címen lévő értékek határozhatjuk meg a logo magasságát, a C087-eszena pedig a szélességét találhato, de a kettő szorzata nem lehet nagyobb 256-nél (\$100). Ha az értékek növeljük, akkor vigyáznunk kell a megszakítás hosszára és a törlésre is. Akkor jöhet a proggi:

```

C000      ,OFT 00
C000      ** 3C000
C000 40 26 C1 JMP LN
C003 A9 00 VS LDA #0
C005 85 93 STA 593
C007 78 SEI
C008 A9 7F LDA #57F
C00A 80 0D CD STA 20C0D
C00C A9 81 LDA #81
C00F 80 1A D0 STA 8001A
C011 A9 23 LDA #4HL
C014 80 14 03 STA 50314
C017 A9 C0 LDA #4HL
C019 80 15 03 STA 50315
C01C A9 00 LDA #0
C01E 80 12 00 STA 5D012
C021 58 CLI
C022 60 STZ
C023 EE 19 D0 HL INC 5D019
C026 EE 92 INC 592
C028 AE 92 LDX 592
C03A 80 00 50 LDA 55000,X
C03C 80 42 C1 STA 4X
C03E 85 FB STA 5FB
C039 20 0F C1 STA 5X
C035 A9 04 LDA #504
C037 85 EC STA 5FC
C039 20 5B C0 STA 5B
C03C A5 92 LDA 525
C03E C9 FF CMP #5FF
C040 F0 03 BEQ #1
C042 40 CD C1 STA 5CD
C045 A5 93 LDA 525
C047 C9 01 CMP #1
C049 F0 08 BEQ #2
C04B EE 2C INC 50F2
C04E EE 93 INC 593
C050 4C CD C0 JMP M1
C053 2E 2C C0 T2 DEC 00+2
C056 C6 93 DEC 593
C058 4C CD C0 JMP M1
C05B A5 FB KR LDA 5FB
C05D 29 07 AND #7
C05F 85 FD STA 5FD
C061 8D 16 D0 LDA 5D016
C064 80 A0 AND #100
C066 05 FD ORA 5FD
C068 8D 16 D0 STA 5D016
C06B A5 FB LDA 5FB
C06D 4A LBR
C06E 4A LBR
C070 4A LBR
C072 38 LDC
C074 85 07 SBC #607
C073 80 02 BCC 02
C075 C6 FC STA 5FC
C077 85 FB U2 STA 5FB
C079 A9 04 LDA #4
C07B 85 02 STA 502
C07D A2 00 LDX #0
C07F AD 00 FG LDY #0
C081 8A DG TZA
C082 91 FB FXA 10FB,X
C084 8E INY
C085 C8 INY
C086 C0 14 CPY #614
C088 D0 F7 BNE DG
C08E C4 02 DEC 502
C08C A5 FB LDA 5FB
C08E 18 CLC
C088 69 28 CDC #628
C091 90 02 BCC EG
C093 EC FC STA 5FC
C095 85 FB EG STA 5FB
C097 A5 02 LDA 502
C099 D0 B4 BNE FG
C09B AD 42 C1 LDA 4X
C09E C9 08 CMP #808
C0A0 90 14 BCC U1
C0A2 A2 13 LDX #813
C0A4 A9 50 LDA #550
C0A6 8D 16 D0 STA 5D016,X
C0A9 90 50 D4 STA 50450,X
C0AC 90 78 D4 STA 50478,X
C0AF 9D AD 04 STA 504AD,X
C0B2 CA DEX
C0B3 10 F1 BPL VX

```

```

C0B5 49 RTS
C0B6 C8 38 U1 CME #338
C0B8 B0 10 BCS QV
C0BA A2 13 LDX #813
C0BC A9 50 LDA #550
C0BE 90 14 D4 VY STA 50414,X
C0C1 90 3C 04 STA 5043C,X
C0C4 90 64 04 STA 50464,X
C0C7 CA DEX
C0C9 10 F4 BPL VY
C0CA 8B 18 D0 STA 5D018
C0CC 00 NOP
C0CD 00 NOP
C0CD A9 03 HI LDA #3
C0C9 80 21 D0 STA 5D021
C0D2 AD 16 D0 LDA 5D016
C0D5 09 10 ORA #510
C0D7 8D 16 D0 STA 5D016
C0DA A9 19 LDA #25
C0DC 8B 18 D0 STA 5D018
C0DF A9 FF LDA #255
C0E1 8D 12 D0 STA 5D012
C0E4 AD 12 D0 V2 LDA #2
C0E7 C9 5A CMP #5A
C0E9 D0 F9 BNE V2
C0EB A2 09 LDX #9
C0ED CA V3 DEX
C0EE D0 FD BNE V3
C0F0 A9 15 LDA #15
C0F2 8D 18 D0 STA 5D018
C0F5 A9 00 LDA #0
C0F7 8D 21 D0 STA 5D021
C0FA A9 C8 LDA #200
C0FC 8D 18 D0 STA 5D018
C0FF A9 00 LDA #0
C0A1 A9 C8 LDA #200
C0A3 8D 18 D0 STA 5D018
C0A5 8D 18 D0 STA 5D018
C0A7 8D 18 D0 STA 5D018
C0A9 8D 18 D0 STA 5D018
C0AB 8D 18 D0 STA 5D018
C0AD 8D 18 D0 STA 5D018
C0AF 8D 18 D0 STA 5D018
C0B1 8D 18 D0 STA 5D018
C0B3 8D 18 D0 STA 5D018
C0B5 8D 18 D0 STA 5D018
C0B7 8D 18 D0 STA 5D018
C0B9 8D 18 D0 STA 5D018
C0BB 8D 18 D0 STA 5D018
C0BD 8D 18 D0 STA 5D018
C0BF 8D 18 D0 STA 5D018
C0C1 8D 18 D0 STA 5D018
C0C3 8D 18 D0 STA 5D018
C0C5 8D 18 D0 STA 5D018
C0C7 8D 18 D0 STA 5D018
C0C9 8D 18 D0 STA 5D018
C0CB 8D 18 D0 STA 5D018
C0CD 8D 18 D0 STA 5D018
C0CF 8D 18 D0 STA 5D018
C0D1 8D 18 D0 STA 5D018
C0D3 8D 18 D0 STA 5D018
C0D5 8D 18 D0 STA 5D018
C0D7 8D 18 D0 STA 5D018
C0D9 8D 18 D0 STA 5D018
C0DB 8D 18 D0 STA 5D018
C0DD 8D 18 D0 STA 5D018
C0DF 8D 18 D0 STA 5D018
C0E1 8D 18 D0 STA 5D018
C0E3 8D 18 D0 STA 5D018
C0E5 8D 18 D0 STA 5D018
C0E7 8D 18 D0 STA 5D018
C0E9 8D 18 D0 STA 5D018
C0EB 8D 18 D0 STA 5D018
C0ED 8D 18 D0 STA 5D018
C0EF 8D 18 D0 STA 5D018
C0F1 8D 18 D0 STA 5D018
C0F3 8D 18 D0 STA 5D018
C0F5 8D 18 D0 STA 5D018
C0F7 8D 18 D0 STA 5D018
C0F9 8D 18 D0 STA 5D018
C0FB 8D 18 D0 STA 5D018
C0FD 8D 18 D0 STA 5D018
C0FF 8D 18 D0 STA 5D018

```

A BASIC listák:

```

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=80+INT(50*PI/180*(360/64*J))*180/7+1
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO128
110 A=80+INT(50*PI/180*(360/128*J))*180
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(50*PI/180*(180/64*J))*180
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=160+INT(50*PI/180*(180/64*J+180))*160
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(50*PI/180*(180/64*J))*(160-160/7+1)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=160+INT(50*PI/180*(180/64*J+180))*160
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(50*PI/180*(180/64*J))*160
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(50*PI/180*(180/64*J))*160
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(50*PI/180*(180/64*J))*160
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(50*PI/180*(180/64*J))*160
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100
100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(50*PI/180*(180/64*J))*160
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:GOTO 100

```

Sajnos a programkészítő nem szereti a PI jelet, ezért minden 'PI'-t 'PI-re' kell cserélni, bocss. Most pedig a logo grafikus adatai következnek, amit akár monitorból is bevethetünk:

```

* = $2000
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$01,$01,$05,$06

```

ELŐSÖGÉLY



A mai napi first aid kitet a következő olvasainknak köszönhetjük:
 Horváth Péter, Sopron
 Verók József, Budapest
 Vanyó Tibor, Mezőkovácsháza
 Ifj. Kocs Miklós, Balatonvilágos

INCA (PC)
 A pályakódok: 85647344
 73427312
 67427388
 63427348

RAILROAD TYCOON DELUXE (PC)
 A kimentett állás \$3D1D-\$3D1E byte-jain van a pénz.

ALONE IN THE DARK 1 (PC)
 A VARS.ITD nevű file-ban:
 \$2A-\$2B HP
 \$B8-\$B9 Lőszer a pisztolyban
 \$1A-\$1B Lőszer a puskában
 \$10-\$11 Olaj a lámpában

ALONE IN THE DARK 2 (PC)
 A VARS.ITD-ben:
 \$10-\$11 HP
 \$12-\$13 Lőszer a puskában
 \$00-\$01 Lőszer a géppisztolyban
 Mindkét Alone-ban a file átirása után kezdünk új játékokat, így az már az átirít értékekkel fog kezdődni.

TIE FIGHTER (PC)

Kódok a belépéshez:
 4 Ardent
 5 Avdacity
 6 Colossus
 7 Courageous
 8 Devastation
 9 Emporor
 10 Emporor's will
 11 Formidable
 12 Furious
 13 Glory
 14 Glorious
 15 Harpago
 16 Harpax
 17 Illus Trious
 18 Imperator
 19 Implacabla
 20 Ingomitable
 21 Inflexible
 22 Lightning
 23 Magnifloent
 24 Majestic
 25 Monarca
 26 Monitor
 27 Protector
 28 Renown
 29 Resolution
 30 Thunderer
 31 Thumpi+
 32 Vanguard

HIRED GUNS (AMIGA)

Ezt a játékot akár négy ember is játszhatja egy időben, ugyanazon a gépen!

A billentyűzetkiosztás:

Ját.	Előre	Háttra	jobbra	baira	tűz	tárgyfel
1.	Q	A	P	O	SPC	I
2.	Q	A	Y	T	SPC	F
3.	fei	le	k-	k9	k0	k8
4.	fei	le	jobb	bal	JShift	Return

F1-F4 auto követés
 F5-F9 item info
 lövés tűz-előre
 töltés tűz-háttra
 lapoz tűz-jobb/bal

Tárgyak:
 PSI-AMP (PSIONIC AMPLIFIERS)
 Farsight: feltérképezi a szintet
 Gills: vízelérés (robotoknál nem kell)
 Teleport: használatra áttesz egy véletlenszerűen kiválasztott helyre
 Miracle, Fireball, Fry, Electicity, (Shocking) Blast: fámadó Wall: egy falat csinál előttünk
 Bahish Wall: eltüntet az előttünk lévő erőfalat

Part Waves: utat csinál a vízben
Transmute: egy tárgyból kaját csinál
Heal: gyógyítás, robotnak is jó
Wateright: vízálóság, hatása alatt nem mennek tönkre a feyverek a vízben
Titanium strength: megduplázza az erőt
Bridge: egy hidat csinál előttünk. Fontos lesz a későbbiekben!
Shield: megkíszorozza a HP-t
Cure Poison: mérgezést gyógyít (robotnak nem kell)
Feather: magasabbról is leeshetünk

A legrbutálisabb feyverek:
 Hydro Fluor Hand Laser
 Neutron Cannon
 Particle Beam Rifle
 Grenade Launcher

Pár kód a védelem átveszeléséhez: (A planetes rész kivételével, ott 0-24-ig lehet próbákoznai)

Star	Class	Distance	Declination	Ascension	Mass
001	G2	1775	260	239	1268
002	H6	2627	327	20	1
003	R2	4363	222	262	30
004	F1	2347	82	122	6339
005	S5	2043	132	256	9596
006	S3	2674	351	257	4821
007	H4	2288	206	278	4279
008	M5	3428	293	84	327
009	M6	5595	306	232	8396
010	A6	4821	334	261	7086
011	G7	1315	97	162	9369
012	O5	2960	320	215	5094
013	S4	2331	309	231	3592
014	H3	4742	133	238	238
015	M3	823	170	21	8395
016	M3	4337	224	82	5193
017	N4	1336	351	253	6870
018	F5	5087	93	267	4504
019	M5	5756	219	261	4221
020	S1	4658	246	227	4780
021	S5	5700	115	231	4719
022	M6	3462	114	126	4805
023	O1	4830	250	223	815
024	M4	2616	195	144	2017
025	S0	5324	29	77	1255
026	G4	2633	73	5	2631
027	K7	2841	144	144	8759
028	G4	3916	124	189	6511
029	O3	3539	1	325	736
030	S7	5117	160	30	289
031	B4	5401	122	278	2468
032	O7	3186	200	134	1927
033	R7	518	352	91	7296
034	G1	3898	34	242	2810
035	K3	5057	299	214	4373
036	M7	36	272	238	4933
037	R7	4168	343	210	8005
038	B6	9	111	89	8157
039	B4	186	218	271	4447
040	B2	1618	14	71	8176

WIZARDRY 5 (PC)

Infók egy pár varázslatról.
Mágus varázslatok, Level 1.
 KATIÑO 1 Group Sleep
 HALITO 1Enemy 1-10 damage
 DUMAPIC Camp Encampmen megmutatja a party pozícióját +4 AC a mágusnak
MAGE
 DUMGREF Mage +1 AC valamelyik karakternek
Level 2.
 PONTI Char +1-10 damage
 MCLRLIS 1Group Fear (félelem)
 BOLATU 1Enemy Solidiy (megszilárdít)
 DESTO 1Door Az ajtókat lehet kinyitni vele
Level 3.
 CALIFIC COBRTI Search (titkos ajtók keresése)
 MAHALITO 1Group 10-25 damage
 KANTIOS Disrupt (???)
Level 4.
 TZALIK 1Enemy 20-50 damage
 LITOFETI Party Levitate (lebegés)
 VASKYRE 1Group Slur (lelégzés)
 LHALITO 1Group 15-30 damage
Level 5.
 SOCORDI Summon Megidéz pár szörnyet
 MADALTO 1Group 25-45 damage
 PALIOS COBRTI ????
 VASKYRE 1Group vált. spell (Fear, Slain, damage)
Papi varázslatok, Level 1.
 DIOS 1Char 1-10 heal
 BADIOS 1Enemy 1-10 damage

Néhány feyver tönkremegy a vízben: az összes lézer elemes feyver (az elemek nem!) a sörtek
 M73 Auto Gun
 Blaster 52-C
 Sonic Stunner
 A robotok előnyel: nem fulladnak meg, erősek, sok HP, nem mérgeződnék meg.
 A CHARACTERS.DAT nevű file-ban átirhatjuk a karakterek erőt:
 Adele 336-338 Desverger 472-474
 Bonden 974-976 Jehille 823-825
 Clavus 132-135 Kathrina 1065-1067
 Cheule 249-251 Klürcher 894-896
 Cirm 366-369 Myriel 665-667
 Cim-Lite 1132 Rorian 735-737

MILWA Create Light
 KALKI Party +1AC minden karakternek
 PORFIC 1Char +4AC a papnak
Level 2.
 MONTINO 1Group Nem varázsolás ellenség
 KANDI 1NPC Campben elmondja, hol van az illető (vagy nem)
 KATU 1Group Charm (bajlós)
 CALFO ???
Level 3.
 LATUMAPIC Camp Identify (azonosít cuccokat)
 DIALKO 1Char Cure paralyze
 HAKANIDO 1Enemy Magic drain (mágia elvétele)
 BAMATU Party +4AC mindenkinek
 LOMILWA Create Light (erősebb, mint a MILWA)
Level 4.
 DIAL 1Char 5-15 heal
 BADIAL 1Enemy 20-38 damage
 LATUMOFIS 1Char Cure poison
 MAPORFIC Party +2AC mindenkinek
 BARIKO 1Group 8-20 damage
Level 5.
 DIALMA 1Char 8-20 heal
 BADI 1Enemy Slain
 BAMORDI Summon Megidéz pár szörnyet
 MOGATO 1Enemy Etherialized (levégővő változtatja az ellenséget)
 DOMINO Freeze, \$5650-re SZC, és máris telepalkolhatjuk a táblát jokerekkal... I WANT MORE DIAMONDS!
 A feyverválasztás: \$CE50-re \$04, és faltörővel folytathatjuk kalandozásainkat.

APRÓHIRDE- TÉSI FELTÉTE- LEK MAGÁN- SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Feladó: _____

□ □ □ □

Bélyeg
helye
(vagy zárt
borítékba
helyezve
kérjüze
elküldeni)

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után
200.- Ft + ÁFA = 250.- Ft (Ebbe nem
számít bele a név, cím, telefonszám,
írásjelek). Nem számítjuk kereske-
delmi jellegű apróhirdetéseket ha va-
laki pl. számítógép konfigurációjá-
ról kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hir- detések

Szavanként 40.- Ft + ÁFA = 50.- Ft
(Ebbe nem számít bele a név, cím,
telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk
azokat a hirdetéseket, amelyben pl.
valaki programot kínál eladásra,
vagy egyéb hardware kiegészítőket
(pl. saját készítésű cartridge-eket)
kínál nagy választékban. Olyan ke-
reskedelmi hirdetést nem közlünk le,
amelyben csak postafiók lett megadva.

Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hir-
detésében a postafiók mellett céknevet a telephely-
t (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni
vállalkozók esetében pedig a székhelyét (vagy álan-
dó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM
rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési te-
vékenységről).

Egyéb szolgáltatók:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba
biztosan bekerül): 120.- Ft + ÁFA = 150.- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret:
100 % felár

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

C64

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

Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. +
1541/II. + magnó + cartridge + 2 joystick +
25 db játékkazetta (5 gyári) + 80 lemez
szuper programokkal + CoV-ok, 576 KByte-
ok mindössze 20.000.-Ft-ért! Cím: **Szabó
Sándor**, Komárom, Barátság lkt. 1. III/15.
2900. Tel.: /06-34/342-401 (16 óra után)

C64 gyorsított, fejbeállító - 600 Ft,
FINAL III., ACTION MK VI. - 2900.-Ft,
egyéb 2-64 KByte-os cartridge-ok. Válasz-
borítékért ismertető. Mikroklub, 8100 Vár-
palota, Pf.65. Tel.: 88/371-439 (**Torkos
Csaba**, Tánácsics u. 7.)

Eladó egy C64/II. + 100 lemez +
joystickok + újságok + könyvek + eredeti

programok + felhasználói cartridge +
ACTION REPLAY MKVII + leírások o-
20000.-Ft. Érdeklődni levélben: **Posta At-
tila**, 4440 Tiszavasvári, Somogyi B. 6.

Commodore 64-hez eladó 1 db 256
KB-os EPROMBANK cartridge, tele pro-
gramokkal - 31 dp prg. Szövegszerkesztő,
rajzoló, turbó, másoló stb. Érdeklődni:
Garami Ferenc, 3000 Hatvan, Kossuth tér
8. II/22. vagy telefonon: Lencse Gábor /
06-30/-343-290, 17 óra után.

Amiga

A600 2MB RAM + Mouse + Joy eladó.
Ugyanitt keresek olcsó A1200-at. Tel.: 2-
171-931 **Baranyi Daniél**.

AMIGA 1200-as számítógéphez eladó
210MB-os winchester, tele programokkal,
illesztőkábellel, valamint 9 tús japán nyom-
tató, kábellel, festékszalagokkal. **Lázár
Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre u.
13. 4220 vagy 06-52-371-622/11 Fillipsényi
Lászlóné.

Eladó AMIGA 500 számítógép, 512 KB
memóriabővítő, 100 lemez játékokkal, 2
joystick, egér, 1084 S Color monitor, újsá-
gok, felhasználói kézikönyv. Irányár:
45000.-Ft. **Nagy Attila** 11-22-895 (18 óra
után)

AMIGA 1200-as (1 év) 170MB-os HD
tele programokkal + joy + egér eladó -
70000.-Ft-ért. Várom leveleiteket. Irjátokl
Nagy Péter, Abaújszántó, Petőfi út 32,
3881

Eladó egy A500-as + 512 KByte-os me-
móriabővítő + bootselector + joy + egér +
egépad: 25000.-Ft, 5,25-ös gyári drive + 250
db lemez, tele játékokkal: 15000.-Ft, A500/
500+hoz winchester controller: 7000.-Ft, C-
1084 ST színes, sztereo, video monitor +
szűrő + RGB-, audiókabel: 25000.-Ft. Aki mi-
nimum 25 ezer Ft-ért vásárol az ajándékba

COM-WARE Kft

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1 5 1 9

31 db 576 KByte újságot kap. **Szűcs Károly**,
Újfehértó, Béke út 20. 4244

Eladó Amiga 500 V1.3-2.0 Kickstart,
2.5MB bővítés, 160MB HD, 5.25-ös külső
drive, Action Replay 3.0, Midi Interface,
Mouse-Joy, átkapcsoló, lemezek.
Érdeklődni: 06 23 381-643 - **Tóth Imre**,
2094 Díósd, Gárdonyi Géza u. 6.

Eladó Amiga500/V1.3-V3.0, 1Mb
CHIPRAM/egér, joy, ACTION REPLAY Mk
III. törkártya. Érdeklődni: **Garami Ferenc**,
3000 Hatvan, Kossuth tér 8. II/22. vagy
telefonon: Lencse Gábor /06-37/-343-290.
17 óra után.

Eladó Amiga500 (1MB RAM), TV-mo-
dulátor, egér, egépad, lemezek, szakiro-
dalom, stb. A készlet ára csak 30999.-Ft.
Írjál, megegyezünk! Ugyanitt működéskép-
telen C16 és C116 gépek potom áron, al-
katrészek eladók.

AMIGA 500-1200 programcsere /játék,
felhasználói prg-ok/. Listát kérek-küldök.
Bago Attila, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170

Eladó Amiga A500 (1MB chip-fast) +
külső drive + egér + 2 joy + 60 lemez +
lemeztartó doboz. Irányár: 40.000 Ft.
Truczsa István, 5300, Karcag, Kátai G. u.
27. Tel.: 06-59-313-246

**AMIGA 1200-asra cserélném 486-os
PC-tet értekezgetéssel. Érdeklődő
Amigók leveleit a következő címre vá-
rom:** Navratil Sándor, 2517 Keszthely,
Malom köz 9.

PC

MEDIA CONCEPT hangkártya (SB2.0
és ADLIB comp., 2x4W, CD INPUT, fül-
hallgató, rengeteg zene, szoftver) eladó
5000.-Ft-ért. Elcserélném 386-os alaplap-
ra vagy printerre. Esetleg ráfizetek. Ifj.
Bordás Sándor, Kistokaj (Miskolc mellett),
telefon: (06-46) 389-781

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat (a megrendeléshez postaköltség is járul!):

- ... pl. CoV Évkönyv'93/94 (Ára: 398,- Ft)
- ... pl. CoV Évkönyv'95 (Ára: 598,- Ft)
- ... pl. SpV 2,6-25 sorozat együtt (Ára: 988,- Ft helyett csak 600,- Ft)
- ... pl. CoV 18-39 sorozat együtt (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
- ... pl. Benkő-Tóth-Varga: Programozzunk Turbo Pascal nyelven (5,0, 5,5, 6,0) (Ára: 756,- Ft)
- ... pl. Nagy-Spányik: CorelDraw! 5 (Ára: 795,- Ft)
- ... pl. Kiss-Lebovitzné-Dr. Tamás-Tóth: MS-DOS 6,0, 6,2 felhasználói szemelvény (Ára: 792,- Ft)
- ... pl. Benkő: Programozzunk C nyelven (Ára: 1.199,- Ft)
- ... pl. Dr. Tamás-Horváth-Kiss-Tóth: WINDOWS 3.1 felhasználóknak (Ára: 558,- Ft)

- ... pl. Gerő-Reich: Word for Windows 6.0 kezdőknek, haladóknak (Ára: 980,-)
- ... pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft)
- ... pl. Pintér: Korongba zárt gondolatok (könyv CD-ROM felhasználóknak) (Ára: 595,- Ft)
- ... pl. László: A VGA kártya programozása (Ára: 1.375,- Ft, lemezmellettel, demonstrációkkal)
- ... pl. Molnár: Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja (Ára: 699,- Ft)
- ... pl. dr. Kovácsné, Benkő, dr. Pergetné: Mindenkinck a PC-ről, bővített utánnyomás (Ára: 499,- Ft)
- ... pl. Abonyi: PC hardver kézikönyv - bővített utánnyomás (Ára: 875,- Ft)

A megrendelést utánvétellel kérem
Csekket kérek



A ComputerBooks újdonsága a nagysikerű 'Mindenkinck a PC-ről' c. könyv átdolgozott, bővített kiadása, amely a szövegszerkesztők, táblázatkezelők és a Norton Commander használatát mellett most megismerteti az olvasót a Windows alapokkal, illetve különböző alkalmazásaival (Winword 6.0, Excel, stb).

Utánvétellel megrendelem a következő programokat PC-hez:

Az alul közölt
MICROSOFT ajánlatból:

A hátsó borítón található
CD program-ajánlatból:

Ezután utánvétellel megrendelem az alábbi C64-es lemezes játékokat:

NEWCOMER
999,- Ft + postaköltség

A GÁLYA
799,- Ft postaköltséggel

WASTED TIME
599,- Ft postaköltséggel

(: A megfelelő helyre kérünk 'X'-et tenni)

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

Gyorsan megválnék a következő konfigurációtól: DTK 386DX-40, 4MB RAM, 120 MB HDD, 1.2 és 1.44 FDD, DTK Color SVGA, Trident 1 MB Vesa, S.Galaxy NXPRO, QS-146 joy, mouse, + Falcon 3.0 + MIG-29 update, PAW 1942 eredeti programok. Ár megegyezés szerint. **Poór Csaba**, 7400 Kaposvár, Kárpát u. 10.

Eladó 386/40 MHz alaplap (256 kB Cache, OMB RAM) + IIT 387/40 koprocí = 12000,-Ft, továbbá: 4x 1MB (9Bit) SIMM = 4000,-Ft/db. Érdeklődni levélben: **Hartmann Péter**, 1025 Budapest. Felsőözlédmáli út 54.

AKCIÓ! Eladom minőségi, hibátlan 3M-es, 1,2 MB-os mágneslemezeimet. Ár: csak 70,-Ft/db. Nagy tételben **ÁRENGEDMÉNY!!!**
Tel.: /16-20-ig/ (06-72) 465-256 /**Tóth Róbert**/

Eredeti PC CD-k eladók: Killing Moon, Dott, Novastorm, Cyberia, Magic Carpet, King's Quest VII, Lba, Kyrandia 3. stb. **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6 Tel.: 2-178-812

A kalózprogramok ideje lejárt! De Te is szerezhetsz havi 1 gigabyte programot, ha Amiga, PC, Atari ST géped van, ráadásul legálisan! 150,-Ft + 25,-Ft postaköltségért tájékoztatást fogsz kapni! **Seres Zoltán**, 6701 Szeged Pf:1406 (Építő u. 5.)

Legyél számítógépes klubom tagja! Játékversenyeink, programozói versenyek, rejtvényfejtő versenyek várnak, valamint hozzájuthatsz logikai és ügyességi játékokhoz! Választorítékért tájékoztató! 6931 Apátfalva, Maros u. 56

Eladó egy jó állapotban lévő ATARI 520 STFM (1MB), egér + 35 db. lemez 20000,-Ft-ért. Tel.: 226-9763 **Ilyés Attila**, 1224 Budapest, Báthory u. 13.

Microsoft programajánlat

Cinemania	6.500,- + ÁFA
Space Simulator	5.500,- + ÁFA
Flight Simulator 5.0	5.500,- + ÁFA
FS5 Aircraft & Scenery Designer	3.500,- + ÁFA
Microsoft Golf 2.0	5.500,- + ÁFA
Art Gallery	6.500,- + ÁFA
Dinosaurs	6.500,- + ÁFA
Ancient Lands	6.500,- + ÁFA
Complete Baseball	6.500,- + ÁFA
Dangerous Creatures	6.500,- + ÁFA
Musical Instruments	6.500,- + ÁFA
Truetype Fontpack	6.000,- + ÁFA
MS-DOS 6.22 Euro	6.500,- + ÁFA
MS-DOS 6.22 Update	1.000,- + ÁFA

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 ÁRUSÍTÁSA

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

COMMODORE GYORSSZERVIZ

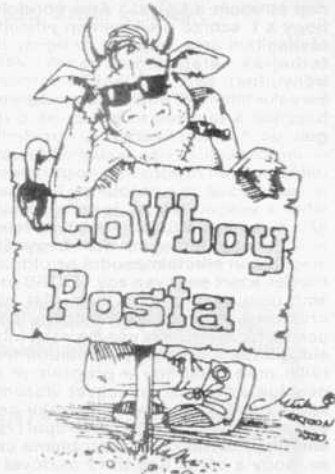
Budapest, 175-10-24

Direkt telefon: (06-20) 348-246

XT/AT tápegység javítás és VIDEO szervizelés is!

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

Új hónap, új levelek, az Úr legyen veletek! Úgy döntötök, ezúttal és lesz a standard beköszöntőm. Már csak azért is, mert ezek a beköszöntők úgyis márhára nem szólnak semmiről, akkor legyen legalább rendkívül emelkedett az egész. A Posták összeállításánál rendszerint a bőség zavarával küzdök, de ez a hónap túlszárnyalta még a rendes átlagot is: egy csomó csodaszép marhaság gyülemllett fel itt, és sajnos most csak a töredéküket tudom az igényes olvasóközönség elé tárni. Sajnos ez a négy oldal csak egy elröppenő pillanattal azokhoz a hosszás évekhez képest, amit megtölthetnék, ha végre egyszer igazán ki tudnék bontakozni... (mondtam, hogy nagyon emelkedett lesztek, ezentúl hívjatok csak Liftboynak!) Sebaj, jövő hónapra megoldom, hogy 64 oldal legyünk (ezzel amúgy is tartozunk a derék 64-es emlékének), és a plusz 16 oldalban talán már elférnek. Majd meglátjuk... Lényeg, hogy ebbe a számba azért befért a 'CoV öltöztet'-mozgalom újabb fejezete, ami a maga szerény eszközeivel megpróbálja láttatni veled, hogy az igazán tone-os tehén milyen lábbeliben siet ki a rétre (pillants a lap aljára, ahol a Hoofers Moooooo!sness Company kínálja portékáját. Sajnos ebbe a számba már nem fértek bele a derék Micsurin legjobb tanítványainak nemesítő törekvései, de a következő számban mindenképpen lesz egy exkluzív képriport a tehének legújabb fajtáiról. Addig pihentetőnek üdítsetek magatokat néhány mókás kis levéllel:



(ál) Piratez again!

Tisztelt CoV!

Egy kérdéssel/kéréssel fordulok Önökhöz. Az érdekelne, hogy hogyan lehet valamiféle engedélyt szerezní eredeti programok árusítására (PC). Ha lehet kérem minél előbb válaszoljanak. (OK. Minél előbb? — CoVboy) Volna még egy kérdésem. Törvénybe ütközik-e az, ha valaki CD-ROM játékok cseréje, postán, úgy, hogy abból senkinek anyagi kára nem származik belőle. Pl: Egy CD-ROM csere-bere klub törvényes lehet-e? Komolytalanra fordítva a szót:

Hello CoVboy!

Lefogadom, hogy most a levelem olvasd! Úgye, hogy parafenomén vagyok? Jó az újságotok, csak két megjegyzésem lenne:

1. Kellene valami lemezmelletket, nem feltétlenül CD! Mondjuk csak előfizetőnek! (En is az vagyok, hi-hi-hi.)

2. Stábfoto — No Comment.

Ennyi. Tisztelettel: TÓTH GÁBOR, Békéscsaba.

CoVboy: Khm. Ahogy így elnézem a levelet, tényleg egy parafenomén állatok szemben. 'Eredeti' PC-s programok árusítására nagyon egyszerű módszer az, ha megkeresed a programok forgalmazóit azzal, hogy hivatalos dealerük akarsz lenni. Nem kell hozzá semmilyen 'engedély': bemész az önkormányzathoz, váltasz egy vállalkozói engedélyt, aztán ezzel el is van intézve az egész. Vagy még jobb, ha csinálsz rögtön egy részvénytársaságot, — úgyis unalmasak lehetnek a történelem és földrajz óra közötti szünetek, közöttük biztos befér egy ilyen pénzügyi manőver. Pénzt vigyél magaddal (tedd félre az iskolatej el nem fogyasztásából származó többletjövödelmedet), és ha sikeresen aláírtad mondjuk az Aldus-kommandóval a szerződéseket, akkor tornaóra után már árulhatod is hatvan rongyért a PAGE MAKER-t. A másik kérdésre a válasza a következő: itt most megbeszéltem a Gettoval az ügyet, és arra a következtetésre jutottunk, hogy egy 'CD-ROM játékok cseréje, postán, úgy, hogy abból senkinek anyagi kára nem származik' nyelvtanilag alapvetően baromság, viszont mi engedélyezzük, már amennyiben küldesz nekünk egy karton sört. Kaisert. Azért csak egyet, mert a Getto nem fogyszathat ilyeneket, mert az orvos (Dr. En) eltöltötte tőle, hogy neki

több maradjon. Tényleg komolytalanra fordítva a szót: azért tettem ide ezt a levelet, mert úgy látszik, nem igazán világos, hogy mi a helyzet ezzel az egész softwarejogi kérdéssel. Tehát akkor vegyük át még egyszer a kérdést: #1: A t. forgalmazók azt óhajtják, hogy vedd meg a cuccukat, mert nekik ebből van a sok szép money. Ha a szomszédod látja nálad, és neki is tetszik, akkor ő is vegye meg! Ne te add neki kölcsön, mert akkor dááá, törvénytársaság meg minden. (Ha nem tetszik neki, akkor is vegye meg!) Hogyan is láttassam veled? Szóval ez olyan, mintha a kocsmában mindig beleköpetnének veled a söröbe, nehogy más is beleigyon. Ha más is inni akar, az vegyen magának. Közben rájöttem, hogy a példa nem jó, mert ha elég frekvencián mozogsz, akkor ott ezzel együtt is bele fognak

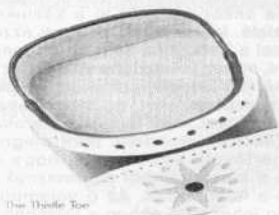
inni. (Verjél rá!) Van inkább egy másik példám: az óvszer. Na, szóval nem tudok olyan himet elképzelni, aki egy egyszerű más — más által — use-olt óvszert megint használni akarna. Még ha nagyon muszáj, akkor se... Kábé ez az alapvető elképzelésük a forgalmazóknak, csak még nem sikerült kidolgozni rá a megfelelő módszert. Ezen az alapon tulajdonképpen jogsértésnek számít az is, ha veszel egy könyvet, és azt kölcsönadod egy haverodnak elolvasni. Cool?

#2: Azt hiszem a CoV-ban egy kicsit el lett túlozva ez a BSA-ügy. (Sebaj, hol-

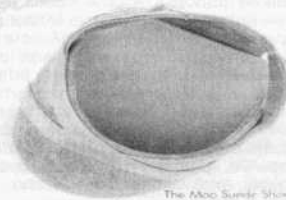
A CoV MegaBoutique mai ajánlata:

HOOFERS

by



The Hoofler Top



The Moo Sunny Skiv



The Cloon Top (E-FAH)

par kirgum a Lajost.) Arra gondolok, hogy a t. szerző a cikkeken elfelejtett rávilágítani arra, hogy ez az egész jogi felhajtás alapvetően azok ellen irányul(na), akik az illegális software-kereskedelemből milliós nagyságrendű hasznokra tesznek szert. Ez az ő dolguk. Jó, tulajdonképpen — elméletileg — mindenki jogsértő, aki anélkül használ bármilyen programot, hogy megvette volna, csak az a probléma, hogy nem lehet a világon létező összes számítógép mellé egy BSA-ügynököt is telepíteni. Tehát jó lenne, ha nem hagyatkoznának magatokon elhatalmasodni az üldözési mániát, azért mert van egy TETRIS-etek, amit nem vásároltatok meg. Már csak azért sem, mert egyrészt szegény jó forgalmazók azért meg mindig elég jól elégedelnek a befolyó pénzeikből, másrészt meg valahogy a programok ára nem igazán tükrözi a magyar viszonyokat. Az odáig rendben van, hogy árakban sikerült felzárkózni az európai (vagy amerikai) normákhoz, a probléma csak az, hogy a bérek úgy tízes osztóval érteendők. Jó, tudom, ez nem a forgalmazók ügye, hanem — jelenleg — Békesi mesteré, de ez akkor is tény. Egyébként most olvasson a Hócipőben, hogy le akar mondani. Talán innen a mondas: "Kupán vágta."

#3: Ezt az egész jogi kérdést talán egyszerűbb úgy felfogni, mint mondjuk az adózás egyes részeit. (Jó, tudom, hogy olvasóink jó része nem rendelkezik önálló jövedelemmel, szóval ez a kérdés nem foglalkoztatja igazán — de majd pár év múlva rádöbbennek a dolgokra...) Arra gondolok, hogy ugye bárha nekéd bármilyen pénzecske állt a házhoz (teszem azt, megajándékoztalak ezer forinttal — nem túl lélesterü effektu, de maradjunk ennél), akkor az kérem jövedelem, tehát adóköteles. Így tehát az ajándék ezres egy jó részét — elméletileg — be kell(ene) fizetned az államkasszába. Mivel nem biztos, hogy egy adóellenőr jelen volt, amikor átadtam nekéd ezt a bonus ezrest, az sem egészen biztos, hogy az adóhagyadát csodálatos vezéreink fogják elkölteni valami marha nagy okosságra. Azt majd te eldöntöd. De ez teljesen szabadon választott ám, ti kis jogsértők...

Kutyá Világ (KuV) 1.

A kutyád (tudod a floppy) nálam van, azaz én tartom fogva. Ha nem küldesz 1 hónapon belül az alábbi címre 21978836314925782 forintot, akkor nem látod őt élve soha többé. Remélem értesz a szép szóból, de a biztonság kedvéért elküldtem a kutyád 3 db szőrzsálát is, annak jeléül, hogy én nem packázok. Szóval a fenti összeget a lenti címre sziveskedjél eljuttatni. Ja, és a zsernyákat hagyj ki a dobogóból, mert különben megbánod.

Várom a pénzt.
J.T., Baja, Ft. 486 (nem DX2-es), 6500 U.I.: A levelemet hiába viszed el irászkazéért, mert bal kézzel és erőltetett kézzel írtam. Egyébként a blokkok már honvágya van... Szóval, igyekezz!
KuVboy: Pillanat, kiadom a megfelelő utasításokat. (MÜLLER, SZEDŐLŐ-KÓD, MEGINT ITT VAN EGY ÖNGYILKOSJELŐLT, AKI PÉNZT AKAR TÖ-

LÜNK!) Nna. Kezdjük ott, hogy már rosszul fogtad meg a kérdést: egy dobogó vagyok allergiás, már azonskivül, ha beleisznak a sörömbbe. Amikor a kiskutyámat találgat meg. De ez most mindegy. Szóval nálad van a kiskutyám. Aha. Várjál, azonosítsuk. Itt egy kép róla (az a kéz az anyém, és a fejem fölé van emelve):



Szóval ezt a kutyát vitted te el? Igen? Akkor először is köszönetünk körünkben Bátor Bélát, másodsor pedig érdeklődünk, hogy mekkora daruval tudta felemelni onnan, ahova én egyszer fekettem? A pénz mindenképpen küldöm (ennél jóval többet ér az én kiskutyám), és ígérem, hogy a zsernyákat is kihagyom a dobogóból. Márcsak azért is, mert mindig reggel háromkor engednek ki, és akkor nem túl jó a közlekedés hazafelé. Irászkazért se les: ezzel az írással a Recognita sem tudott megbirkózni, mihez is kezdene vele egy mezei szakértő? Hoppá! Lebuktál. Megtaláltam a szőrzsálakat, és megvizsgáltam Gettoval, mint meghívott szakértővel (akarov mondani: mint meghízott szagértővel). Azt mondja, hogy ezek nem a kiskutyámból származnak, hanem a növéredből. Az ő véleményére pedig lehet adni ebben a témában...

Yikes!

Helló CoVboy!
Régóta olvassom a CoV-ot, azonban a top-listát hiányolom, utoljára a 48. számban volt. Az 51-es számban pedig rengeteg helyet elvett a 'Riska, az intelligens táncoslány' reklám! Ha a CoV már tele lesz reklámokkal, legalább a postát kíméljétek, szertem csúcsi! Ez meg az egész lapra igaz, szertem színvonalban csak a PC Guru közelíti meg. (Alulról vagy felülről?)
— CoVboy!
VARGA ZOLTÁN, Kőszeg

CoVboy: Jézusom! Szerintem a CoV 51-en az a ténen reklám volt?! Akkor most már csak az van hátra, hogy Moo Jeans farmargatyát rendelés Moo Suede Shoes cipellőkkel... (Mielőtt megpróbálnád: a készletek kifogytak, vegyél inkább Ekvönyvet!)

Windows-reklám

Feladó: Space Maniacs Software
Címzett: CoV
Date: Most

Igen t. CoV!
Téma: Ezúton értesítem, hogy az Önök által meghirdetett Windows-alkalmazásokból álló programcsomagot nem rendeljük meg!

Kaka: A Windows egy
.....!
(Ezt egyébként a Microsoft copyright, all right reserved, TM, GM, Kft, Rt mis tudja.)
Pro Secundo: Ha információink nem csalnak, a CoV-nak van egy saját, külön bejárható telefonja, amelyre minden igényt és jogot fenntart. Társaságunk feltételezi, hogy a CoV-nak van egy IBM PC-kompatibilis személyi számítógépe. Ha a CoV venne egy 9600 BPS / TPI (DPI?) modemet, akkor egy BBS-t nyithatna a sok okos kis prof-nak, örült Pascal-programmernek, és az örült CoV olvasóknak.

Pro Tercio: A Space Maniacs Software & Hardware (c) a jövőre megjelenő Graphic & Disk Operation System programjára minden jogot fenntart. Ha valamely, nagy helyen levő programozónak, vagy számítástechnikai (pláne informatikai) tanárnak volna ötlete, akkor az tartsa meg magának, mert az a kutyát nem érdekli.

Pro 7: Ha valamely ügyes programozónak (assembly only) van valamilyen ötlete (akár grafikus, akár lemez szubrutinnokkal kapcsolatban), az hagyjon üzenetet a Budapesti II-n, vagy a QWERTY High Technology BBS-en Space Maniac Usernek.

Minden nem örült ötletet, tanácsot, érdeklődést előre is köszönök.

(A kipontozott rész nem kitöltendő, csak a nem helyén való szavak helyét jelzik.)

CoVboy: Igen t. Gagarin Fan copyör!

Téma: Ezen nem tudok csodálkozni. (Mindegy, vegyetek valami mást. Lényeg az, hogy hagyjátok nálunk a pénzeket.)

Oka: Mint — nagy szerencsétlenségemre — mindennapos WINDOWS-felhasználó, egyetérték Önökkel, és a kipontozott helyekre csak olyan szavakat tudnék beírni, amelyekre Vagó István bizonyára egy új tv-műsort fabrikálna, mondjuk 'Ne álljunk meg erre a szóra' címmel. Véleményemet az alábbi tényekkel óhajtom alátámasztani:

1. Hardware-hiányosságok: A Magyarországon kapható 'magyarított' (vagy inkább: angoltalanított) WINDOWS 3.1-hez nem mellékelnek egy nagyon fontos külső hardware-egységet. Arra gondolok, ami egy kör alakú műanyag doboz, és a cica két szemébe meg a szájába kell egyidejűleg betereni a három golyót. Ezt a hardware-t kell azonban használatba venni, bármilyen WINDOWS alatt végrehajtott I/O műveletnél. Kabé egyszerre fogtok elkészülni. Ezt

a türelmetlenségük külön kell megvásárolnia a leendő felhasználónak. Ha ártatlanok mondjuk felinstallál egy pár fontot is, akkor ajánlott rögtön a hardware V2.0 változatának beszerzése (hatgolyós, vagyis két cica, négy szemmel és két szájjal). Idegesebb típusú felhasználóknak inkább a tiki-taki ajánlott.

2. Kompatibilitási problémák: Teszem azt, az igen kevésbé t. Felhasználó nem csak klattyintgatni akar a marha szép, meg színes ikonkákra, és nem is csak a Home-sorozat darabjait óhajta szemlélteni — csinálni is akar valamit. Mondjuk újságot. Választások széles skálája áll előtte. Itt van például rögtön a VENTURA. (Van még olyan egyáltalán?!). Nagy előnye, hogy nem kell hozzá WINDOWS. Nagy hátránya, hogy nekünk nincs olyan (meg nem is lesz), szóval ez bukott is. Aztán még van a QUARK meg a PAGE MAKER. A QUARK az nagyon kultúrált: az el se indul a magyar WINDOWS-zal, szóval lehet megrendelni az amerikaiit van USA. (Tényleg korrekt program: nem hagyja, hogy mindenféle downgrade rendszerek bizonytalanná tegyék a működését...) Marad a PAGE MAKER. Az elindul. Már az esetek egy részében... A probléma csak az, hogy utána automatikusan életbe lépnek, a WINDOWS extra szolgáltatásai...

3. Extra szolgáltatások, bármilyen alkalmazás futtatásakor: Több is van belőlük. Az első az, amikor csak szimplán kifagy az egész. Ezt a bonusrutint egy 5-10 percre állított belső timer alapján hívja a csodarendszer. (A múltkor majdnem egy órája ment már a PHOTOSHOP, én pedig kétségbeesetten nyomkodtam a resetet, mert biztos voltam, hogy valami fatális rendszerhiba történt.) Fagyáskor van még egy plusz bonus is: kapsz ilyen 50-60 Megás, teljesen jogtisztá .tmp-file-okat. A második extra szolgáltatás az, amikor nem fagy le a rendszer, hanem beindul a Windows-megademo. A demo két fő részből áll. Ime:

PROGRAMHIBA

ANYAD programban. A hiba fajtája: Általános védelmi hiba (fault)
Modul: NYINOSKA.DLL, Cím: sötét gyalog E2E4

Bezár

PAGE MAKER

Ha a tovább gombot választja, akkor azonnal mentse el a munkáját egy új file-ba. A bezár gomb megszakítja az alkalmazást (és a szívemet).

5 Tovább gomb = 1 Bezár

Bezár

Tovább

Igaz ugyan, hogy a demo teljesen interaktív (lehet nyomkodni a 'Bezár-ikont), de én nem értem, hogy melyik compon szándékoztak ezzel helyezést elérni? A charset fantáziátlán, a grafika nulla, sfx náne, azonkívül hol vannak a fractalok, a plazmák, meg a szinuszoszó bigyók, aminek a Jean úgy szokott örülni?! Meg miért kell ennek olyan gyakran felbukkannia, mint tv-ben a mosoporréklámnak?! Azonkívül a demonak nincs vége! Pedig az endpic benne van a rendszerben, csak cheatmódba kell lépni (pár 'Alt+F4'). Ez egyébként akár a felhasználó végső következtetése is lehetne:

Kilépés a Windowsból



A Windows használatának befejezése.

OK

Mégsem

Pro Secundo: A feltételezések helytállóak, a felsorolt hardware-ek a birtokunkban vannak. Leszámítva a modemet. Mondjuk az is van, csak nem ilyen elképesztően 'gyors'. Utáljuk ugyanis ha ez az irtózatos sebességű adatvitel a lobogó haj érzetét kelti bennünk. A BBS nem rossz ötlet, majd felvetem a többieknek, hogy ezentúl .RTS kiterjesztéssel óhajtom szignálni a leveleimet. Már mint Rettegve Tisztelt Sysop. Napi huszonegy óra nyitvatartás, rendkívül szolid árak. Csak tessék, csak tessék!

Pro Tertio: A 'Tercio' pókerben van, amikor a többieknek csak két párjuk van): No effect. (... de egy terce én azért emelném a tétet...)

Pro 7: Az meg csakis a Madness lehet.

Derszu Uzala is back!

avagy

(F)Éljenek a lányok!

Hi CoVboy!

Már kb. száz vagy kétszáz éve, hogy nem írtam neked. (Az Isten tartsa meg a jó szokását t. Matuzsálem! — CoVboy) Igaz, mostanában egy csomó dolgom van. Most speciál teli szünetek itt Moscovban. Szombaton (hetedikén) bulizni megyek, január tizenkilencedikén pedig 16 éves leszek. A nők is egyre jobban érdekelnék. Az érdekeltségi fok 99%-os. Az összes téma közül most legjobban a csa-

jos téma érdekel, többek között ezért is megyek bulizni. Ha szerencsém lesz, akkor... (ide te mit írtál volna?)

(Több esély is kínálkozik:

1. Lesz sok vodka, berúgysz, mint a Jelcin állami fogadások előtt, és egyetlen lány sem örül, amikor erős akcentussal elénekled neki a 'Zsdi minyá i já vernusz, tójká ócsinyi zsdí, zsdí minyá i já gruszty, szoltije dázsgyil...' kezdetű nyotatáscskát;

2. Lesz sok vodka, Nagyesdák berúgnak, neked nem marad más, csak Cocav Colov, és amikor Nagyesda elénekli a fent említett Darvas Ivan prepunk love-songot, elmegy a kedved az egészről, és kímész a tajgába hőembert építeni;

3. Lesz sok vodka, mindketten haveltek some fun, lesz nagy hepí (jérvél, csak nincs cirill charsetem) end, Nagyesda még az éjszaka rávesz, hogy vedd feleségül, aztán idejön veled Huniába, és az első mondat, amit megtanul magyarul, az az lesz, hogy 'Kit szeretsz jobban, engem vagy a kuttyádat?'; 4. Nem lesz sok vodka (kevés sem) így tehát kénytelenek lesztek levonulni egy illegális Misa Mackó-bárba, ahol — szintén illegális — orosz rulettel töltitek az időtöket: a tejjegy üti a kenyérjegyet, a túrójegy a tejjegyet, három túrójegy az egy húsjegyet, a benzinjegyre pedig be lehet mondani a negyvenszáz redundmarost (áremelést), satöbbi. részletes szabályismertető a CoV szerkesztőségében hozzáférhető.

5. ... (Még vannak verzióim, de inkább nem erőltetem, mert megtelek a Posta.)

Te CoVboy, mi lenne, ha nyitnál az újság hasábjain egy csajos rovatot? (Mi lenne? LáV! Lányos Világ — LáVboy) Vítát lehetne arról nyitni, hogy miért minden fiú felnéz, pontosabban megnéz egy szöke csaj. (Aha. Lenni messzi Moszkov, beszélni nehéz magyar? — CoVboy) Persze, itt csak szép szöke nőkről beszéltek, nem pedig sötétben, messziről is jól világitó bányarémekekre. Persze nem csak a szöke haj lenne a fő téma: a hosszú, for-

lás lábak rejtélyét is feltárhatnánk, vagy akár a szép szemek és arcok titkát, esetleg a női hátsófelére is kiterhennék!

Ez lenne ám a rovat, és sosem lenne anyaghiány! Lehetne mondjuk eleinte két oldal, s később fejlődhetne tovább. Ja, a rovat csak a tizenhat éven felülieknek szólna! (En már pont benne leszek, heheheh!)

Na befejezem, mert már éjféli van.

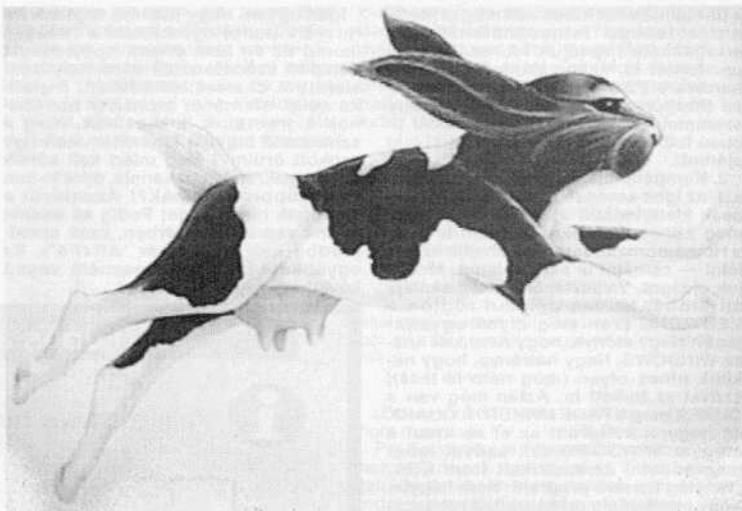
SZALKÁY VIKTOR, Moszkva

U.i.: Mikor lesz SubWar 2050 leírás? (Főleg a billentyűzetkiosztás, meg egyéb mások miatt is érdekelnel)

U.i.: BUEK!

CoVboy: Úgy látom egy igen ígéretes kezdővel állunk szemben, akinek mindenképpen érdemes foglalkozni a problémájával. Márcsak azért is, mert az utóbbi évek egyik legígéretesebb kezdeményezésével rukkolt elő. Végre valami izgalmas téma! Az biztos, hogy ez mindenkit érdekelne, szóval a jövő számtól kezdve szépen leépítem a számitógépeket, és áttérünk (-rek) erre a lényegesen érdekfeszítőbb témára. (Akiiket nem érdekel az ügy, azoknak majd kiadunk egy különszámot 'Melegedő' címmel.) Addig is néhány hasznos tanács:

- a szőke nőknek a 80%-a nem is szőke. Ez a szőke-mánia szerintem Marilyn Monroe óta datálódik, aki mellelleg szintén nem volt szőke. Meg nem is így hívták. Tegyük hozzá viszont, hogy Sharon Stone szőke. Meg úgy is hívják. A haj színe egyébként kábé huszadrangú kérdés egy nőnél. Tekintsd meg például a vöröseket. Vagy a barnákat. Vagy a feketéket. Vagy a bármilyeneket. A problémát igazából a K-L Szektor fejti ki a maga teljességében a 'Kedvesem' c. számában, ami úgy kezdődik, hogy "A hajad barna, a szemed kék, lehetne fordítva, én nem csodálkoznék..." A hajszín-kérdés márcsak azért is tökéletesen érdektelen, mert akinek már volt hosszabb távú barátja, az tudja, hogy a haj színe egy RND-függvény alapján hetenként változik, tehát sohasem lehetsz biztos abban, hogy ki az, aki rád közzön a tömegből. (Csilla? Dalma?



Kriszta? Soha ne mondd nevet!) A biztos az, hogy már megint késett 37 perccel. A nők timer rutinja alapértelmezés szerint késleltető ciklusokat tartalmaz. Vagy Windows alatt futnak...

- az, hogy egy szőke nő (pillanatnyilag, legalábbis) szép-e vagy sem, azt igazából se sötétben, se világosban nem lehet megállapítani, ugyanis az a nő valakinek biztos, hogy szép. Ha most nem az, akkor majd az lesz. (Nnnna tesék, kitört belőlem a romantika — CeaUboy. A következő számunk papírsebkenő-mellekkel jelenik meg.)

- a további témák is igen érdekesek. A szép szemek meg az arcok elég veszélyesek, különösen a szemek! Hu, az nagyon mélyvíz! Most bontom a hatodik Amstelt (tényleg, nem tudja valaki, hogy mi a jóég ez a számozás a kupakokban? már van 48-tól 57-ig. hm, az

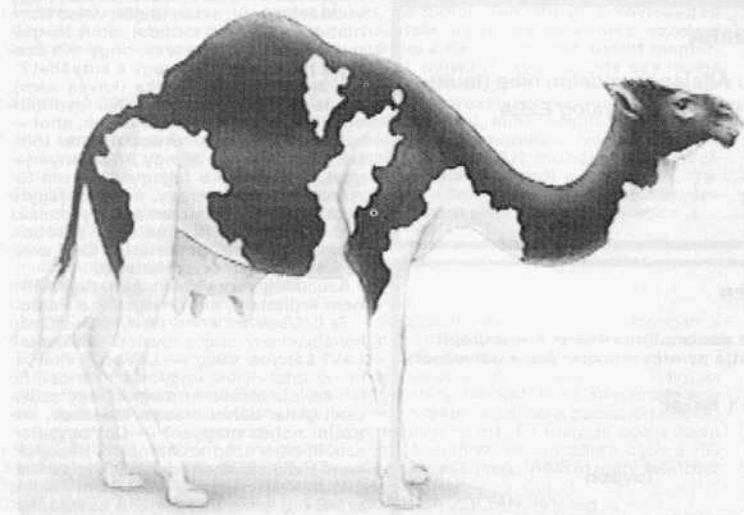
nem is hat. de hat!), de ez jóval kevésbé szédítő, mint mondjuk egy kék szem. Vagy egy zöld. Vagy egy ... (nem fogom felsorolni a teljes Pantone-skálát.)

- kiterhennék persze a női hátsófelére is. Az is egy nagyon fontos momentum. Különösen, amikor a tulajdonosa így megy előtte, és akkor az így jár előtte. Huh! Blimmmmm. Blammmmm. (Egyik haverom megfogalmazása szerint: 'zenél'. Édes e dali!) Legalább ebben a szomorú életben látsz valami perspektívát magad előtt. Aztán vigyázz pillantásod vedd a hátsófelé tulajdonosának másik oldalára (kicsit feljebb): ott is van (ha van...) két olyan cucc, ami magára vonhatja a figyelméd. Lepillantasz rájuk, és azok visszapillantanak rád — ezt hívják 'szemezésnek'....

- egy valamire viszont nagyon figyeljél! Azt mondd 'a hosszú, formás lábak rejtélyét is feltárhatjuk'. Ja. Az nem rossz. De majd egyszer eljön az idő, amikor rádöbben, hogy sokkal izgalmasabb, ha nem mi, hanem a hosszú, formás lábak tulajdonosa tárja fel azt a bizonyos rejtélyt...

(Jaj! Most olvastam végig, hogy mit is írtam! A bytebuziktól elnézést kérek, hogy egy kicsit szexistára sikeredett a mára rendelt CoVboy Posta, de hát az életben azért vannak fontosabb dolgok is (vagy legalább olyan fontosak), mint egy jól eltalált rasztereffekt.)

Hopplá! Most látom, hogy a következő levél már nem fog beférni a mai napra rendelt tehenes rovatba. Oh, be kár! (Láttjátok, miért vagytok olyan szőszátyárok?!) Nem baj, így viszont el tudom helyezni itt ezt a két realiztikus képecskét, amelyeken ország-világ meglepkint-heti, hogy a derék jó Micsurin mester hibridizációs szellemét nem fújták el a történelem viharai: van egy bizonyos állatfaj (rajtam meg a Getton kívül), amelyik bármilyen emlős befedezésével ígéretes egyedeket képes létrehozni. Hiába, a dominancia! Most azon dolgozom, hogy mit fejthetek, ha malátával etetem őket. Kutatásaim eredményeiről a következő CoV-ból értesülhettek. Addig is: HUKK!



PC ASSEMBLY TANFOLYAM

Reméljük, sikerült túlnenni magokat az első rész kissé száraz információján. A második részben először, arról lesz szó, hogy milyen segéd-eszközök érdemesek használni assembly-programozáshoz, aztán a hátralevő részben nekik-tunk az utasításokészletnek.

A legalapvetőbb segéd-eszköz a DOS-debug. Olyannyira alapvető, hogy mindenkit lebeszélünk a használatáról (kipróbálni azért érdemes, csak a személyes tapasztalat tud igazán elrettentő lenni). Továbbiakban használatosabbak:

Macro Assembler (MASM), ezzel itt bővebben nem foglalkozunk.

Valamelyik Borland fejlesztői környezet (Turbo/Borland C/Pascal vx.y). Kezddéknak mindenképpen ezt javasoljuk, és később is rendkívül jól használható. Egyrészt ott van a kényelmes felület, mindenféle extrákkal (kiemelendő a Trace-elés, azaz soronkénti futtatás, ugyanis assembly programok némileg több hibakeresést/hibajavítást igényelnek), másrészt kombinálhatjuk az assembly-t az illető magasszintű nyelvel (ebben benne foglaltatik a magasszintű nyelv változóinak használata is). Kezddéknak ugye nem kis hátrány, ha egy összetettebb program bonyolultabb eljárásait nem muszáj assembly-ben megírni, de tapasztalat, hogy rendkívül kellemes úgy programozni, hogy először szinte az egész programot megírjuk Pascalban vagy C-ben, aztán utána az egészet (vagy csak a sebességre kényes részeket) átírjuk assembly-be.

A beépített assembler aktiválása rendkívül egyszerű: bárhol a programban beírjuk az asm kulcszót, és a fordító az ezután következő utasításokat assembly utasításoknak tekinti, amíg egy end-el nem találkozik. Pascalban az asm után nem kell pontosvessző, ugyanígy az assembly-utasítások után sem, viszont a záró end után igen (lényegében az egész egy magasszintű utasításként is felfogható). C-ben csak annyi a különbség, hogy ha több utasítást akarunk beírni, akkor egy { } párosra szükségünk lesz.

Az egyértelműség kedvéért egy-egy primitív példaprogram:

```
Pascal:
program a;
var a,b:integer;
begin
  a:=16;
  b:=0;
  asm
    push ax
    mov ax,a
    mov b,ax
    pop ax
  end;
  writeln (b);
end.

C:
#include <stdio.h>
int main (void)
{
  int a,b;
  a:=16;
  b:=0;
  asm {
    push ax
    mov ax,a
    mov b,ax
    pop ax
  }
  printf ("%nd\n",b);
  return 0;
}
```

Az assembly rész a következőt csinálja: először elmenti a verembe AX regiszter tartalmát (PUSH), utána a változó tartalmát AX-en keresztül átírja b változóba (2 MOV), végül visszatölti AX-et a veremből (POP). A PUSH/POP utasításpárra igazából nem is volt szükség, ugyanis az asm a szükséges mentések (regiszterek) elvégzi.

Ugy gondoljuk, ennél többet nem szükséges mondanunk a Borland-féle fordító assembly lehetőségeiről. Aki komolyabban akar foglalkozni a dologgal, annak javasoljuk az Options menü Compiler almenüjében található beállításokat...

A másik részletesebben kivesézendő program a Turbo Assembler. A részletesebbet tessék relatívan értelmezni, néhány könyvet meg lehetne töltetni a témában, most csak arról lesz szó, ami a fordító használatához alapvetően szükséges.

A Turbo Assembler nem rendelkezik felhasználói felülettel, parancssor-paraméterekkel kell kezelni. Előzőleg a programot egy szövegszerkesztőben kell megírni, és ezt fogjuk lefordítani először tárgyközből a tasm.exe programmal (obj kiterjesztésű file keletkezik, object code), majd a tlink.exe csinál belőle .exe programot. Természetesen a tlink.exe-vel (elvéleg) tetszőleges számú .obj modult összerakhat (továbbiakban szép magyarosan linkelhet) egy .exe file-lá, viszont a következőkre figyeljünk:

- Az egyes modulok végére illik elhelyezni egy End szócskát.
- Az program indításakor meghívandó eljárás (magyarul főprogram) nevét biggyesszük oda az End szó mellé, és ilyet lehetőleg csak egyet csináljunk. Ha nem adunk meg főprogramot, akkor az első eljárást fogja annak tekinteni a fordító.

A további magyarázatok helyett itt egy kis példaprogram:

```
dos equ 021h ; konstans
.model small ; memória-modell
.286 ; utasításkészlet
.stack 0400h ; stackszegmens
.data ; adatszegmens
xx db 'A' ; változók
yy db ?
zz dw 15382
aa dd 97000
bb db 'Hello',10,13,'Hello',10,13
cc db 30 dup (15)
.code ; kódszegmens
Main Proc ; eljárás kezdete
mov ax, @Data ; adatszeg-
mens
mov dx, ax ; beállítás
mov dl, byte ptr xx
mov ah, 02h
int dos ; dos-hívás
Q mov ah, 04ch
int dos ; kilépés
Main EndP ; eljárás vége
End Main ; modul vége
```

Nézzük sorban egy kicsit bővebben: Az első sorban egy konstánt definiáltunk, erre szolgál az equ kulcsszó, előtte a konstans azonosítója, utána az értéke áll. A 021h típusú számbázisú egy hexadecimális konvenció: 0-val kezdődik, utána áll maga a hexa szám (kötelien számú jegy), és a végére egy h karakter kerül.

- Ezután beállítjuk a memóriamodellt (erről lesz még szó kicsit később)

- A .286 direktívával beállítjuk a fordító által elfogadott utasításkészletet, ez esetben ez a 80286 valós módjának utasításait foglalja magába.

- A .stack direktívával deklaráljuk a veremszegmenst, és megadjuk, hogy mekkora területet foglaljon le a program veremnek, itt 1024 byte-t.

- A .data direktíva az előzőhöz hasonlóan módon deklarálja az adatszegmenst. Ezután deklarálhatunk változókat. Erre rengeteg fajta lehetőség van, mi most csak a példaprogramban szereplőkre térünk ki, ezek a leggyakoribbak. Előli áll a változó azonosítója. Ezután a változó hosszára vonatkozó információ jön (db: byte, dw: szó, dd: dupla szó). A következők pontnál vagy megadjuk a változó értékét (ami lehet string is, mint az a bb változónál jól látszik), a karakterek byte hosszúságú adatoknál tárolhatóak, ASCII kód szerint), vagy, mint a cc változónál, deklarálhatunk egy <-> elemű tömböt az <-> dup direktíva megadásával (utána a zárójelben álló számmal lesz feltöltve a tömb). Ahol konkrét változó-értéket megadhatunk, megadhatunk helyette egy ?-t (ld. yy változó), amely azt jelzi, hogy a változónak nincs kezdőértéke. Természetesen ? a dup utáni zárójelben is állhat.

- A .code direktíva a programkód kezdetét jelzi. Nézzük, mit is csinál a programunk:

Az első két sor nagyon fontos, itt állítjuk be a ds regisztert (ha egy változó elé a @ jelet írjuk, azval a változó szegmensére hivatkozunk). A következők utasításban látható, hogyan lehet változóra hivatkozni (db - byte ptr, dw - word ptr, dd - dword ptr). Az int utasítás arra szolgál, hogy egy interruptot kérjünk programból. Az int 0211 DOS-függvények meghívására szolgál, erről később még lesz szó. A mov ah, 04ch utasítás előtt álló Q betűvel egy címkektől definiálunk, erre pl. ugróutasításokkal lehet remekül hivatkozni. Egyelőre ennyit a Turbo Assembler-ről. Igyekezünk a kezdéshez legszükségesebbeket minél tömörebben összefoglalni. Mindazonáltal ez a program rengeteg extrával rendelkezik, igény esetén közölhetünk róla egy részletetke menő leírást is (persze nem az assembly-rovat keretein belül).

Még egy dolgot megjegyeznénk mind a Borland-féle Pascal/C fordító assemblerről, mind a Turbo Assemblerről:

A hexadecimális számbázisról és a közvetlen érték ábrázolása után a sok helyen megszokottól: a hexa számok \$-ral bevezetett alakja helyett a Turbo Assemblerrel ismertetett 0—xh (x hexa számjegy) forma használatos, a közvetlen értékek #-os alakja helyett pedig maga az érték áll, mindenféle kiegészítés nélkül (C64-en ez a forma az abszolút címzésnek felelt meg, viszont itt az abszolút címzésnél általában a byte/word/dword ptr forma használatos).

Nézzük most a memóriamodelleket:

- Tiny: Minden kód és adat egy szegmensben van (az adatokhoz itt hozzáértendő a verem is), ezt a modellt használják a .com programok.
- Small: Egy szegmensben van a kód, egy másikban pedig az adatok. Ez a leggyakrabban használt modell kizárólag assembly-ben írt programok esetén.
- Medium: A kód több szegmenst foglal el, modulonként egyet, az adatok pedig továbbra is egy szegmensben foglalnak helyet.
- Compact: Most a kód van egy szegmensben, az adatok pedig többen.
- Large: Az előző kettő kombinációja, mind a kód, mind az adatok több szegmensben helyezkednek el.

A modelleket csak a teljesség kedvéért említettük meg, nagyon hosszú időre el lehet őket feleltetni a Small kivételével.

DOS-függvények:

Mint már írtuk, DOS-függvényt az int 02h-ú utasítással hívhatunk. Az AH regiszterbe kell töltenünk a meghívandó függvény számát, valamint további, függvénytől függő regiszterbe a függvény paramétereit.

Három függvényt említettünk most meg, később lesz szó majd többről is.

Display Output: Egy karakter kiírása a standard kimenetre (általában a képernyőre). AH regiszterbe 02h-töltendő, DL-be pedig a karakter ASCII kódja. Backspace (08h) hatására eggyel balra lépteti a kurzor. Visszatérési értéke nincs. Itt jegyeznünk meg, hogy sok más géptől eltérően a kocsviszsa-soremelés PC-n nem egy, hanem két ASCII karaktert jelent: 0ah és 0dh.

Keyboard Input: Karakter beolvasása a standard bemenetről (általában a billentyűzetről), addig fut, amíg nem talál beolvasnivalót. AH regiszterbe 01h-töltendő, a visszatérési érték a beolvasott karakter ASCII kódja, ez az AL regiszterbe kerül. Ha 'Ctrl'+ 'Break'-et nyomunk, akkor meghívódik a 023h számú interrupt. A speciális ASCII karakterek (pl. F-billentyűk) beolvasása a függvény 0ts-zi meghívásával történik: az első hívásra 0-t ad vissza, és másodsorra kapjuk a karakterre jellemző speciális kódot. Megemlítenénk még a 07h függvényt, amely szinte azonos a 02h-val, de egyrészt nem írja ki a beolvasott karaktert, másrészt nem foglalkozik a 'Ctrl'+ 'Break'-kel.

Terminate Program: Program befejezése, visszatér a hívóhoz. AH-ba írjunk 04ch-t, AL-be pedig a kilépési kódot, amely ellenőrizhető pl. a batch-programok ERRORLEVEL utasításával. Egyelőre minden esetben ezzel a függvénnyel fejezzük be programunkat.

Mielőtt végre tényleg rátérnénk az utasításkészletre, előrebocsátanánk pár dolgot:

Miután nemigen tudunk 150-200 oldalát áldozni a meglehetősen sok utasítás részletes ismertetésére, kénytelenek leszünk igen tömören fogalmazni. Ebből következően nem fogjuk például az utasításkód felépítését elemmezgetni. Közölni fogjuk, hogy milyen szintaxisban fordulhat elő az utasítás, hogyan befolyásolja az állapotregiszter (F) egyes bitjeit (csak 6 bitről lesz szó: O, S, Z, A, P, C, továbbiakban esetleg OF, SF, ZF, AF, PF, CF), valamint röviden leírjuk a működését. Ahol csak lehet, utalni fogunk korábban ismertetett utasításokra, a rövidség kedvéért. Egyelőre csak a 8086 utasításairól lesz szó. Természetesen elég buta dolog lenne ABC-sorrendben haladni, ígygyszünk fontosság szerint verni az utasításokat.

Még egy dolog: kétoperandusú utasításoknál az első operandus neve céloperandus, a másodiké forrásoperandus. Lássuk akkor:

MOV (move)

Az adatmozgató utasítás, a forrásoperandus tartalmát a céloperandusba tölti. A két operandus hosszának egyeznie kell (azaz nem tölthetjük pl. az AL-be 17643-at). Formái:

```
mov <regiszter>, <effektív cím>
mov <effektív cím>, <regiszter>
mov <regiszter>, #<adat>
mov <effektív cím>, #<adat>
mov <szegmensregiszter>, <effektív cím>
mov <effektív cím>, <szegmensregiszter>
```

Emlékeztetőül megjegyeznünk, hogy az effektív cím lehet bármilyen címzési mód által meghatározott cím, így regiszter is.

Az utasítás az állapotbiteket nem változtatja meg.

XCHG (exchange)

A két operandus felcserélése. A két operandus hosszának egyeznie kell. Formái:

```
xchg <regiszter>, <effektív cím>
xchg <effektív cím>, <regiszter>
```

Az utasítás az állapotbiteket nem változtatja meg.

CLX (clear x)

Ezek az utasítások az F regiszter egyes bitjeit törlik (x a megfelelő bit), a többi bit nem változtatják meg. Lehetséges formái:

```
clic, cld, cll
```

STX (set x)

Az előző utasítás fordítottja, a megfelelő bitet állítja be a többi változtatása nélkül. Lehetséges formái:

```
stc, std, sti
```

CMC (complement carry)

Invertálja a C bitet, azaz ha 0 volt, 1-be állítja, ha 1 volt, törli. A többi állapotbitet változtatlanul hagyja.

ADC (addition with carry)

Összeadja a két operandust, az eredményhez hozzáadja a C bitet, majd a végeredményt a céloperandusba tölti. Az operandusok hosszának egyeznie kell, kivéve, ha közvetlen byte-hosszú értéket adunk szóhoz. Formái:

```
adc <effektív cím>, <regiszter>
adc <regiszter>, <effektív cím>
adc <effektív cím>, #<adat>
```

A jelzőbitek:

OF: Túlsorodulás esetén magas lesz, egyébként törődik.

SF: Negatív eredmény esetén magas lesz, pozitív eredmény esetén törődik.

ZF: Ha az eredmény 0, magas lesz, különben törődik.

AF: Magas lesz, ha az alsó 4 bitről átvétel keletkezik a felső 4 bitre, egyébként törődik.

PF: Beállítódik az eredmény paritásának megfelelően.

CF: Ha az eredmény legmagasabb helyiértékén átvétel volt, beállítódik, különben törődik.

ADD (addition)

Teljesen megegyezik az előző utasítással, egy kivétellel: a két operandus összeadása után nem adja hozzá az eredményhez a C bitet.

SBB (subtraction with borrow)

A céloperandusból kivonja a forrásoperandust, majd a C bitet, és tárolja a céloperandusba. A lehetséges formák és az állapotbitek változásai megegyeznek az ADC utasítással leírtakkal.

SUB (subtraction)

Majdnem megegyezik az SBB utasítással, csak a C bit értékét nem vonja le a kivonás eredményéből.

CMP (compare)

A forrás- és céloperandus összehasonlítása. Gyakorlatban ez úgy történik, hogy kivonja a céloperandusból a forrásoperandust (mint a SUB utasítás), és az eredménynek megfelelően beállítja a jelzőbiteket, de az eredményt nem tárolja. Mivel az utasítás az eredmény nem-tárolását leszámítja megegyezik a SUB utasítással, megegyeznek a lehetséges formák és a jelzőbitekre gyakorolt hatások is.

AND (binary and)

Bitenkénti és művelet az operandusok megfelelő bitjein, az eredményt a céloperandusban tárolja. Az eredmény csak akkor 1, ha mindkét bit értéke 1. Az operandusok hosszának egyeznie kell. A lehetséges formák megegyeznek az ADC utasítással leírtakkal.

Az OF és a CF jelzőbitek törődnek, az AF értéke határozatlan lesz, a többi bit az eddigiekhez hasonlóan változik.

OR (binary or)

Bitenkénti vagy művelet. Az eredmény csak akkor 0, ha mindkét bit értéke 0. Továbbiak megegyeznek az AND utasítással leírtakkal.

XOR (binary exclusive or)

Bitenkénti kizáró vagy művelet. Az eredmény

akkor 1, ha a két bit értéke különböző. Továbbiak megegyeznek az AND utasítással leírtakkal.

NOT (binary not)

Egyoperandusú művelet, az operandus minden bitjét negálja. Lehetséges formája:

```
not <effektív cím>
```

A jelzőbiteket nem változtatja meg.

JMP (jump)

Ugrás a megadott címre. Céliszűrő címek használatával megvalósítani, ha lehet. Később majd részletesebben jobban, egyelőre ennyi elég róla. A JMP utasítás a jelzőbitek értékét nem változtatja meg.

Jcc (jump conditionally)

Megvizsgálja a megadott feltételeit, és teljesülése esetén (jelzőbiteknél a logikai műveletek eredménye vagy a megadott jelzőbit értéke 1) ugrást hajt végre a megadott címre. Szintén javasoljuk a címek használatát, később még a JMP utasítással együtt megemlítenénk a többféle utasítástól is elfogadandó, könnyebbé téve a programozást. Nézünk a különböző formákat (zároljában megadjuk a tényleges ugrási feltételt is, a műveletek: / - jelzőbit negálása; + - AND kapcsolatot; - - OR kapcsolatot; - - ha a két jelzőbit értéke egyenlő, akkor az = művelet eredménye 1, egyébként 0; != - ha a két jelzőbit értéke nem egyenlő, a művelet eredménye 1, ha egyenlő, akkor 0):

```
JA (above, felette, /CF/ZF)
JAE (above or equal, felette vagy egyenlő, /CF)
JB (below, alatta, CF)
JBE (below or equal, alatta vagy egyenlő, /CF+ZF)
JC (carry, átvétel van, CF)
JE (equal, egyenlő, ZF)
JG (greater, nagyobb, ZF*(SF=OF))
JGE (greater or equal, nagyobb vagy egyenlő, SF=OF)
JL (less, kisebb, SF=OF)
JLE (less or equal, kisebb vagy egyenlő, ZF+(SF=OF))
JNA (not above, nincs felette, CF+ZF)
JNAE (not above or equal, nincs felette és nem is egyenlő, /CF)
JNB (not below, nincs alatta, /CF)
JNBE (not below or equal, nincs alatta és nem is egyenlő, /CF/ZF)
JNC (not carry, nincs átvétel, /CF)
JNE (not equal, nem egyenlő, /ZF)
JNG (not greater, nem nagyobb, ZF+(SF=OF))
JNGE (not greater or equal, nem nagyobb és nem is egyenlő, SF=OF)
JNL (not less, nem kisebb, SF=OF)
JNLE (not less or equal, nem kisebb és nem is egyenlő, /ZF*(SF=OF))
JNO (not overflow, nincs túlsorodulás, /OF)
JNP (not parity, páratlan, /PF)
JNS (not signed, negatív, /SF)
JNZ (not zero, nem nulla, /ZF)
JO (overflow, túlsorodulás, OF)
JP (parity, páros, PF)
JPE (parity even, páros, PF)
JPO (parity odd, páratlan, /PF)
JS (signed, negatív, SF)
JZ (zero, nulla, ZF)
```

A különlegesség a JCXZ utasítás, ez akkor hajtódik végre ugrás, ha a CX regiszterben 0 érték szerepel.

A feltételeket kissé tömören írtuk le, a következő számban egy kicsit részletesebben beszélünk róluk.

Ennyi fért az ehavi keretbe. Úgy éreztük, ezeket az utasításokat feltétlenül érdemes minél hamarabb bemutatni, így példaprogramoknak most nem jutott hely. A következő részben még ismertetünk pár utasítást (+ a megígért kiegészítések), utána néhány példaprogram...

Bryan

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

Bevezető

Nagy hello mindenkinek. Remélem, elég érthető volt a múltkor behűzhalmas, mert a mostani még keményebb lesz (szerintem). Egy példa lesz, de ezeket több legyet is kiirtunk, hiszen foglalkozunk a HiColor módokkal, ezen belül egy programozási trükköt mutatunk be, ami főleg a 320x200-HiColor módokban használható jól. Mindezt persze protected módban tesszük, aki még nem szerette meg a WatCom C-t, az átirhatja esetleg pl. Pascal-hoz (a 7.0-áshoz, mivel csak az tud némi prot. mód támogatást), bár át lehet írni real módba is, de éppen az a lényeg benne, hogy 128K-t látnak egyszerű a video memből, ami real módban sz't sem ér, mivel a szegmensekhatár 64K. Gondok lehetnek még a különböző video kártyákkal, én egy Trident 9400-on írtam a rutinokat, azon módított mindegyik. Ezúton kérem azokat, akiknek a videokártyáján nem működik, írják meg, hogy milyen kártyájuk van, és mi lett az "eredmény".

HiColor módok

A VESA HiColor módok felépítése nem túlságosan bonyolult, első látásra mindössze annyiban tér el a normál 256 színű módoktól, hogy egy pixel nem 1, hanem 2 byte ír le. Itt már nincsen paletta sem, így sok előnyt élvezhetünk, de furcsa lenne egy 32K, ill. 64K elemű palettát tárolni, hosszabb lenne, mint maga a kép. E helyett a 32K-Color módban mind a három színösszetevő (Red, Green, Blue) 5-5 biten tárolódik. A Red a 0-4. biteket, a Green az 5-9. a Blue a 10-14. biteket foglalja el. Ez a mód azért még elég kedvező pl. a rajzolt képeket használó játékoknál, hiszen a 15 bitet tetszőlegesen használhatjuk, pl. jelezhajtuk vele, hogy az adott pixel háttér-e, v. előtér, stb.

A 64K-color módokban a Green komponens 6 bitet kap, tehát:

Red: 0-4, Green: 5-10, Blue: 11-15,
Egy 320x200-HiColor kép leírásához tehát

320*200 byte szükséges, majdnem két szegmens. Ennek a módnak is meg vannak a maga előnyei: pl. a 256 színű módokhoz képest korlátlan árnyékolási lehetőség, nem kell palettátáblázatokkal tökölni (erről még lesz szó, de majd máskor).

Hátrányai ugyanakkor: lassabb kezelés, lapozgatás, ennek elleneszerint nézzük meg a 320x200-HiColor módoknál.

128K video page

Nem egy nagy durranás, a VGA kártyának van egy 3CEH, 06-os VGA regiszter, amelynek 2-3. bitjét nullázza a 128K-s VGA módot érjük el. Egyébként a 0. bit 1, ha grafikus módban vagyunk, szöveges módban értelemszerűen 0. Az 1. bit a páros-paratlan címzés, ez maradhat nullának. A többi bit nem használható (ill. nem dokumentált). Tehát ha grafikus módban vagyunk, akkor a 128K page módot a 3CEH, 06-ba 1-et írva kapcsolhatjuk be. Il. visszatérni a 64K-s lapozásra 101b-t írva tudunk. Egyébként azt írják róla, hogy nem minden VGA kártya tudja.

Szót kell ejteni a lapozás megváltozásáról is: ha DX=0-val hívjuk meg a lapozást, akkor az A0000-AFFFF-ig (abszolút cím) a 0.lap található, B0000-BFFFF-ig az 1. DX=1-nél ugyanaz a helyzet (sajnos, ez a legnagyobb hibája) DX=2-nél az első régióban a 2.lap, a 2. régióban a 3.lap található, s.i.t.)

Megjegyzendő, hogy ezt a módszert OEMM, v. 386MAX nélkül használjuk, mivel ezek B0000-tól programterületet csinálnak, és ide töltik fel a driveket, és nem jó, ha ezeket átírjuk.

A dolgok örüsi előnye, hogy a 320x200, HiColor képernyőt teljesen lefedi, így a prot.módban lapozás nélkül kezelhetjük azt a képernyőmódot.

WatCom C++

Igaz ugyan, hogy szorosan nem kapcsolódik a témához, de szükségünk lesz rá (légy a játékrészről), és nincs mire hivatkozni főleg a gyantán.

Konkrétan a WatCom C-Assembly interface-szel foglalkozunk egy kicsit. Nos, a WatCom C

kétféle funkcióhívást használ, az egyik Stack-en keresztül, a másik Regisztereken keresztül. Mi a másodikat fogjuk használni. Ez a következőképpen néz ki:

1. paraméter: EAX
2. paraméter: EDX
3. paraméter: EBX
4. paraméter: ECX
5. paraméter: SS:[ESP+08h]
6. paraméter: SI:[ESP+10h]

Egyelőre csak olyan kódokat írunk, amik nem adnak vissza semmilyen adatot, és nem változtatnak a bemenő paramétereket sem. Egyébként a visszaadott értéket az EAX-be kell tenni.

A másik dolog, hogy a procedúra neve után egy aláhúzásjelet is illik mellékelnünk, ugyanis a WatCom C így keresi. Továbbiakat a példánál.

DPMI

A csodás rövidítés a Dos Protected Mode Interface-t takarja. Ez egy rutinnyújtó, ami az INT 31h-en telepszik meg, és rendkívül sok használatra van. A DOS/4GW képesből tartalmazza, de pl. a QEMM-ben, ill. az OS/2-ben is beállítható a DPMI support, és a Borland Pascal is tudja a dolgot. Általában minimum 0.9-es mindegyik, de van, amelyik 1.0-sat is tud. A lényeg az, hogy magát az INT 10h-t simán meghívhatjuk Protected módban is, ám ahol ES:DI-be kellene tenni a VESA info táblájának a címét, ott már gond van. De nem is akármekkora! Először is: a DI-be nem fér bele az EDI, és a Real módban az INT 10 "buta", és nem használja az EDI-t, csak a DI-t. Másodszor: az ES-be nem lehet a normál szegmenscímet betölteni, hanem csak szegmenszelektort, de az INT 10 a drága azt sima szegmenscímet veszi. Még jó, hogy itt a DPMI. Két funkcióra lesz szükségünk.

INT31h, AX=0100h - Allocate DOS memory

INT31h, AX=0300h - Simulate Real mode interrupt

Az elsővel DOS memóriát foglalhatunk, tehát az alsó 640K-ban, ami már a buta INT10-nek is felszánta fog. Az AX-en kívül BX-ben kell tenni a lefoglalandó memória méretét, paragrafusban, azaz 16 byte-os egységekben. És természetesen már itt sincs 64K-s korlát, de most erre nem lesz szükségünk, hiszen csak 256 byte-ot akarunk. Visszatérvén AX-ben találjuk a szegmenscímet, tehát amit Real módban fogadnak el a rutinok, és DX-ben az erre ráállított szegmenszelektort. Ezt sem árt megtartani, ha később akarunk valamit kezdeni a VESAINfo táblával, ugyanis nem csak a múltkor említett mezők lehetnek belőle használhatóak, de ezt majd legközelebb a TRUE color módnál. Tehát az AX-ben kapott szegmens címet bemutatunk az INT10-nek az AX=4F01h ágon, hogy megkapjuk a VESAINfo-t. A CX-be pedig a mód kódját kell tölteni, amiről infot akarunk, de ezt már említettük. Egyébként WatCom C alatt ezzel is kezelhetjük a VESAINfo-t, mert az nem szegmentál, hanem simán megengedi használni az egész 4GB (virtuális) memóriát, és mindenki oda rakja az adatait, amit akar. Tehát nem is annyira védett a dolog, mint lehetne. De legalább lehet rajzolni is, meg egyéb partizánkodásokat előlenni. Az egyedüli megkötés az, hogy a szegmensregiszterekbe valós értéket tegyünk. A HiColor-os ASM file-ban bemutatott módon hozzuk létre a DGROUP-ot, és ezt rakjuk a szegmensregiszterbe, és az előbb AX-ben kapott címet szorozzuk 16-tal (balra tolás 4-gyel). Így elérhető, de kellemszerűbb, ha a DX-ben megkapott szelektort töltjük a szegmensregbe, és ilyenkor 0 az offset.

Akkor ejtsünk néhány szót a másik rutinról is. Az AX=300h-n kívül BL a meghívandó INT sorszám, BH kötelezően 0, és CX azt adja meg, hogy hány word-öt másoljon át a mostani veremből a meghívandó rutin számára előállítottba. Ez akkor használható, ha a veremben is paramétert akarunk átadni, de tudomásom szerint egyetlen DOS/BIOS rutin sem ilyen, így jobb, ha ezt is nullázzuk. Az ES:EDI egy regiszterleíró struktúrát mutat, aminek felépítését lásd a VESA.ASM forrásban. Ezeknek kell értéket adnunk, és innen fognak feltöltődni a Real módi regiszterek, vala-

mint a visszaadott, és esetleg megváltozott értékek is ide kerülnek, amit a hívás után azonnal lát-hatunk. Ennyi kellett ahhoz, hogy a VESAINfo táblát le tudjuk kérni Protected módból. A lefoglalt memóriát nem árt felszabadítani, de azzal majd legközelebb foglalkozhatunk.

Sprite kirakás

Talán mindenki tudja, hogy PC-n nincsenek hardware-sprite-ok, tehát emulálni kell. Most egy olyan keretprogramot mutatunk be, ami simán kirak egy megadott méretű képrészletet a 320x200-as HiColor képre, és nem csinál gondot abból, ha a kép egy része kiölg. ezeket is csont nélkül lekeze-li. Ezt lehetne tovább spekulálni, pl. prioritás, stb. Az alábbi file-okat hozzuk létre:

VESANA_C.ASM

```

.386
VESA_DataSeg SEGMENT PARA USE32
PUBLIC 'DATA'
    public SVGATable,
PageNum, VESAGran
InfoSize equ 100h
SVGASel dw 0
SVGATable dd 0
PageNum dw 0
VESAGran dw 0
TempDS dw 0
TempES dw 0
TempESP dd 0
SM_Mode dw 0
    
```

```

Calls STRUC
    tedi dd 0
    tedi dd 0
    tebp dd 0
    templ dd 0
    tebx dd 0
    tedx dd 0
    tebd dd 0
    teax dd 0
    tflags dw 0
    tes dw 0
    tds dw 0
    tfs dw 0
    tip dw 0
    tcs dw 0
    tsp dw 0
    tss dw 0
    
```

```

CallStruc Calls <>

VESA_DataSeg ENDS

_TEXT SEGMENT PARA USE32 PUBLIC 'CODE'
assume cs:_TEXT, ds:VESA_DataSeg,
es:VESA_DataSeg, fs:VESA_DataSeg
    
```

```

; Ez a "Simulate real mode INT"
; DPMI funkciót meghívó rutin

CallRealInt PROC
    mov ax, 300h
    xor bh, bh
    xor cx, cx
    mov bp, VESA_DataSeg
    mov es, bp
    mov edi, offset
    
```

```

CallStruc
    int 31h
    ret
ENDP

CallRealInt
; VESA_SetMode
; IN: BX - VESA mode code
; OUT: AH - 00 : OK
;       01 : Error
    
```

```

VESA_SetMode PROC
    mov SM_Mode, bx
    push es
    mov eax, 0100h
    mov ebx, (InfoSize+15)/16
    
```

```

; A +15 azért kell, hogy biztosan
; elegendő memóriát foglaljunk
    int 31h
; DPMI_AllocateDOSMemory
    
```

```

jc SM_Error
mov SVGATable, eax
mov SVGASel, dx
mov edx, eax
mov ax, 4f01h
mov di, 0
mov cx, SM_Mode
mov bp, VESA_Dataseg
mov gs, bp
mov ebp, offset CallStruc

```

; A struktúra feltöltése a szükséges
; adatokkal.

```

mov gs:[ebp.tedi], edi
mov gs:[ebp.tesi], dx
mov gs:[ebp.tecx], ecx
mov gs:[ebp.teax], eax
mov bl, 10h
call CallRealInt
mov bx, SM_Mode
mov ax, 4f02h
int 10h
cmp ah, 0
jnz SM_Error
mov ax, SVGASel
mov es, ax
mov cx, es:[4]
mov al, 1
test cx, cx
je SM_Gran
mov ax, 64
div cl
SM_Gran:
mov _VESAGran, ax
pop es
mov ah, 0
SM_Error:
ret

```

```

VESA_SetMode ENDP
SaveReg MACRO
push eax
mov ax, VESA_DataSeg
mov fs, ax
pop eax
mov fs:TempDS, ds
mov fs:TempEBP, ebp
mov fs:TempESP, esp
ENDM
RestReg MACRO
mov ds, fs:TempDS
mov ebp, fs:TempEBP
mov esp, fs:TempESP
ENDM
public VESA_SetMode_
VESA_SetMode_ PROC
; Watcom C++ 9.5 interface
; AX : VESA mód
SaveReg
push fs
pop ds
mov bx, ax
call VESA_SetMode
RestReg
ret
VESA_SetMode_ ENDP

```

```

VESAPAGE.INC
; Ide jön a SetPage és az IncPage, ezek
; majdnem ugyanazok, csak két sort
; kell átírni: a MACRO fejeleceket:
; ... MACRO Vseg
; és a MOV AX, VESAGran helyett
; MOV AX, Vseg:VESAGran-t írjunk.
; Ezzel megadható lesz, hogy melyik
; szegmensregiszterrel címezzé meg a
; VESAGran-t.
Model28K MACRO
; Átváltunk a 128K page módba
mov dx, 3ceh
mov ax, 0106h
out dx, ax
ENDM
Mode64K MACRO
; Normál, 64K page mód
mov dx, 3ceh
mov ax, 0506h

```

```

out dx, ax
ENDM
HICOL_C.ASM
.386
extrn VESAGran
Screen_XSize equ 320
Screen_XReal equ 640
Screen_YSize equ 200
include vesapage.inc

```

; Ez kell, hogy tudjunk írni a Video
; membe prot.módban.

```

_TEXT SEGMENT BYTE USE32
DGROUP GROUP _DATA
HI_DataSeg SEGMENT PARA
USE32 PUBLIC 'DATA'
TempDS dw 0
TempESP dd 0
TempEBP dd 0
FDI_ImageXSize dd 0
FDI_RCX dw 0
FDI_AEDI dd 0
FDI_AESI dd 0
HI_DataSeg ENDS
_TEXT SEGMENT PARA
USE32 PUBLIC 'CODE'
assume cs:_TEXT, ds:HI_DataSeg,
es:HI_DataSeg, fs:HI_DataSeg
; Téglalap koordináta teszt
; EAX/EDX - X/Y koordináta
; EBX/ECX - X/Y kép mérete
; Vissza: EBX=0, ha nem látszik
; ESI - a megváltozott ettőlolás
RectClip PROC
xor esi, esi
mov ebp, ebx
mov edi, ecx
cmp edx, Screen_YSize
js RC_Neg1
RC_Neg1:
jmp RC_End
neg ecx, edx
js RC_End
imul esi, ebx
jmp RC_Xcxd
RC_1:
sub edi, Screen_YSize
add edi, edx
js RC_Xcxd
sub ecx, edi
RC_Xcxd:
cmp eax, Screen_XSize
jb RC_2
js RC_Neg2
jmp RC_End
RC_Neg2:
neg eax
sub ebx, eax
js RC_End
add esi, eax
xor ecx, eax
jmp RC_OK
RC_2:
sub ebp, Screen_XSize
add ebp, eax
js RC_OK
sub ebx, ebp
jmp RC_OK
RC_End:
xor ebx, ebx
RC_OK: ret
RectClip ENDP

```

; Téglaalap koordináta teszt
; EAX/EDX - X/Y koordináta
; EBX/ECX - X/Y kép mérete
; Vissza: EBX=0, ha nem látszik
; ESI - a megváltozott ettőlolás

```

; SaveReg MACRO, RestReg MACRO
; Ezek megegyeznek az előbbiekekkel,
; csak simán másoljátok ide. Bocsi,
; hogy nincs include-ban
public HI_FDrawImage_
HI_FDrawImage_ PROC
; Watcom C++ 9.5 interface
; AX, DX - X, Y koordináta
; CX, BX - X, Y képméret
SaveReg
mov bp, seg VESAGran
mov ds, bp
call HI_FDrawImage
RestReg
ret
HI_FDrawImage_ ENDP
_TEXT ENDS
end

```

```

; HIColor képkirakó 320x200-ra
; EAX, EDX - X, Y koordináta
; EBX, ECX - X, Y képméret
; SS:[ESP+08h] - kép szegmens
; SS:[ESP+10h] - kép offset
HI_FDrawImage PROC
push eax
push edx
Model28K
mov ax, DGROUP
mov es, ax
pop edx
pop eax
mov fs:FDI_ImageXSize, ebx
call RectClip
cmp ebx, 0
js FDI_End
movzx edi, ax
shl edi, 1
mov eax, Screen_XReal

```

```

; SaveReg MACRO, RestReg MACRO
; Ezek megegyeznek az előbbiekekkel,
; csak simán másoljátok ide. Bocsi,
; hogy nincs include-ban
public HI_FDrawImage_
HI_FDrawImage_ PROC
; Watcom C++ 9.5 interface
; AX, DX - X, Y koordináta
; CX, BX - X, Y képméret
SaveReg
mov bp, seg VESAGran
mov ds, bp
call HI_FDrawImage
RestReg
ret
HI_FDrawImage_ ENDP
_TEXT ENDS
end

```

```

add edi, eax
mov edx, edi
shr edx, 16
and edx, -2
and edi, 01ffffh
add edi, 0a0000h
SetPage ds,
esi, 1
add esi, ss:[esp+10h]
mov bp, ss:[esp+08h]
ds, bp
ecx, ebx
mov fs:FDI_RCX, cx
mov ebp, Screen_XReal
shl ecx, 1
sub ebp, ecx
mov fs:FDI_AEDI, ebp
mov ebp, fs:FDI_ImageXSize
shl ebp, 1
sub ebp, ecx
mov fs:FDI_AESI, ebp
shr ecx, 1
FDI_Loop:
rep movsw
mov cx, fs:FDI_RCX
add edi, fs:FDI_AEDI
mov esi, fs:FDI_AESI
dec bx
jnz FDI_Loop
FDI_End:
Mode64K
ret
HI_FDrawImage ENDP

```

; SaveReg MACRO, RestReg MACRO
; Ezek megegyeznek az előbbiekekkel,
; csak simán másoljátok ide. Bocsi,
; hogy nincs include-ban

```

public HI_FDrawImage_
HI_FDrawImage_ PROC
; Watcom C++ 9.5 interface
; AX, DX - X, Y koordináta
; CX, BX - X, Y képméret
SaveReg
mov bp, seg VESAGran
mov ds, bp
call HI_FDrawImage
RestReg
ret
HI_FDrawImage_ ENDP
_TEXT ENDS
end

```

```

; IDEIDEMO.C
#include "stdio.h"
#include "dos.h"
extern void far VESA_SetMode(int M);
extern void far HI_FDrawImage(int x,
int y, int xs, int ys, int ISize, long
IOFs);
#define p 0xffff
#define s 0
void main(void)
{
char ch;
short int Image[] = {s,s,s,s,s,s,s,s,s,s,
s,s,P,P,P,P,P,P,P,s,s,s,s,s,s,s,s,
s,s,P,P,P,P,P,P,P,s,s,s,s,s,s,s,s,
s,s,P,P,P,P,P,P,P,s,s,s,s,s,s,s,s,
s,s,P,P,P,P,P,P,P,s,s,s,s,s,s,s,s,
s,s,P,P,P,P,P,P,P,s,s,s,s,s,s,s,s,
s,s,s,s,s,s,s,s,s,s,s,s,s,s};
VESA_SetMode(0x10d);
HI_FDrawImage(100, 100, 10, 10,
FP_SEG(Image), FP_OFF(Image));
HI_FDrawImage(110, 105, 10, 10,
FP_SEG(Image), FP_OFF(Image));
HI_FDrawImage(316, 192, 10, 10,
FP_SEG(Image), FP_OFF(Image));
ch = getchar();
VESA_SetMode(0x3);
}

```

```

; MAKEFILE
Compiler = wcc386
Compiler_Options = /D2 /W3 /3r
Linker_options = debug all
System = dos4g
Exe_file = fdidemo.exe
Object_files = fdidemo.obj &
hicol_c.obj & vesaon_c.obj
$(Exe_file) : $(Object_files)
$(Object_files) : $(System)
$(Linker_Options) name
$(Exe_file) & file
$(Object_files)
-c.obj:
*$(Compiler) (Compiler_Options) <
.asm.obj:
TASM /zi $* &
Fordítás: WMAKE /F MAKEFILE

```


PC USER AREA

MODEMEK ÉS A MODEMEZÉS

Több visszajelzés érkezett hozzánk, hogy a CoV '93 Evkönyv-ben megjelent modemek cikk nem volt igazán érthető. Nos, akkor most elkezdünk egy sorozatot az alapok alapjaitól... Mi nem lesz a sorozatban? Hát pl. nem lesz benne Fourier transzformáció (mivel NEM egyetlen jegyzetet írunk) — viszont megkíséreljük egy átlagfelhasználó számára is érthetően leírni a dolgokat. A sorozat első része egy kislexikon lesz. Minden fogalomhoz igyekszünk magyar fordítást is mellékelni. Ha kimaradna valami — azaz valamit nem értesz modemezés közben — csak írd meg nyugodtan! Igyekszünk válaszolni majd. Azért választottuk ezt a módot, mert így nyugodtan lehet írni a többi részeket, nem kell minden szót elmagyarázni.

Majdnem ábécérendben is lesz ez a kis lexikon, csak egy dolgot emelünk ki az elejére:

— **Modem:** Ez a számítógép digitális jeleiből analóg jeleket varázsol és ugyanezt visszafelé is megteszi. Erre azért van szükség, mert a telefonvonal alapvetően analóg. (A cikksorozat további részében, bonusztként esetleg írhatunk arról, amikor nagy ritkán digitális, és ISDN-nek hívják — de ez kis hazánkban fene ritka.) Ennek a segítségével tehát rákötöttük a számítógépet a telefonhálózatra, ahol ha találunk neki egy másik számítógépet, akkor boldogan összefűzőrészi egymást — azaz két, földrajzilag igen messze eső gépek között kapcsolat létesülhet szeretve és félve tisztelt MÁTÁV-unk segítségével. Ebből is következik, hogy NAGYON fontosjuk meg, hogy mennyit is akarunk modemezni, mert a telefondíj nem kél fillér!

— **Aszinkron (átvitel):** Amikor a számítógép véletlenszerű ütemben kap adatot, azt aszinkron átvitelnek nevezzük. Ilyenkor start és stop jeleket is adni kell.

— **AT command set** (parancssorozat): A Hayes-kompatibilis modemek parancssorozata. Ma már gyakorlatilag az összes modem ilyen. Az Attention (figyelem!) szó rövidítése.

— **Baud:** Erre nem lesz szükségünk, mindössze annyit jegyezzünk meg, hogy NEM azonos a bps-sel. A fogalom körül óriási a zavar — mindenesetre annyit megjegyezhetünk, hogy a legtöbb modemár amikor baud-ot mond, akkor bps-t ért alatta. A fogalom egyébként J.M.E. Baudot nevéből származik, aki a múlt század (!) második felében a francia telegrafok történetében úttörő szerepet töltött be. (Maga a kifejezés a két modem közötti kapcsolat sebességére utal)

— **BBS: Bulletin Board System.** A téma persze szintén külön részt fog kapni. Mindenesetre ez egy olyan számítógép, amire kövte van egy v. több (inkább több) modem, és úgy van beállítva, hogy fogadja a bejövő hívásokat és azoknak valamely szolgáltatást nyújtson.

— **Bps: Bit per second.** Ez a modem sebességét hivatott jelezni.

— **Chat:** Amikor két ember számítógépen keresztül cseveg, azaz amit az egyik begépel, azt látja a másik is.

— **Cool:** Cool.

— **Cps: Character per second.** Mivel egy karakter az általában egy byte, és az 8 bit, így azt várnánk, hogy a nyolcadik lesz a bps-nek. Ehelyett általában 1/9-ede, mivel valamilyen ellenőrző bit is kerül minden byte után.

— **Download:** Az a folyamat, amikor a távoli számítógépből kerül egy file a mi gépünkre. (Le-töltés)

— **Duplex:** Két fajtája van: full-duplex és half-duplex. A full-duplex esetén mindkét fél kommunikálhat egyszerre, a half-duplex-nél csak az egyik.

— **Echo:** Mi gépünk —> Távoli gép —> A mi képernyőnk. Az echo az a karakter ami ennek a lánconak a végén megjelenik.

— **E-Mail:** Elektronikus levél. Egy teljesen közzétesztett szövegfájl, amely valamilyen elektronikus hálózattal továbbítódik a címzethez. Erről is még lesz sok szó.

— **External Protocol:** Külső protokoll — olyan protokoll ami nincs beleépítve a kommunikációs software-be, attól független.

— **Flame:** Ocsmány egy dolog. Más személy(ek) gyalázkodása. Továbbfejlesztett formája a flame war, amikor mindenki mindenkét flame-l. Szép magyar szóval: anyázás. Lehetőség tartd távol magad az ilyenektől!

— **Flow control:** E szerint üzeni egymásnak a két összekapcsolódott modem, hogy indítsd el az adatküldést vagy állítsd le. Kétféle van, a software-es XON/XOFF és a hardware-es RTS/CTS. A lényeg az, hogy ugyanolyan legyen, mint a túlsó modemé —, de szerencsére ehhez a legtrikábnak kell nyúlni a kommunikációs software-ben.

— **Fossil driver: Fido/Opus/SEADog Standard Interface Layer.** A FOSSIL driver olyan software, amely kidobja a soros BIOS vezérlőrutinjait és így nagyobb sebességre kapcsolhat. Leginkább külső (externál) protokolloknál lehet szükségünk ilyesmire.

— **FTP:** Az Internet file átviteli protokollja.

— **Host:** Az a gép, amelyet felhívunk. Ez lehet pl. egy BBS vagy egy Internet szolgáltató.

— **HS/Link:** Ez egy nagyon cool dolog. Nagysebességű, két irányú file átviteli protokoll. Minden jót és szepet tud: 32 bites CRC védelem, kötegelte file átküldés, megszakadt kapcsolat után folytatni tudja a filet. Emellett egyszerűen mindkét irányban tud küldeni, tehát egyszerre érkezik egy file a mi gépünkre, és mehet egy távolira. Ja, és eközben még beszélgetni (chat-eln) is lehet. Külső protokoll.

— **IRQ: Interrupt ReQuest,** megszakítás kérés. A legtöbb hardware eszköz használ valamilyen IRQ-t, hogy kommunikáljon a gép többi részével. Ez okból nem jó, ha két eszköz ugyanazt az IRQ-t akarja használni — erre nagyon ügyeljünk.

— **KERMIT: KER**öld el Messzről, Te! Akarom mondani: ez is protokoll, de szörnyül lassú — még az XMODEM-nél is lassabb. Ha nagygépet hívunk, néha szükség lehet rá, de inkább könyörgjünk a gép operátoránál Zmodem-ért.

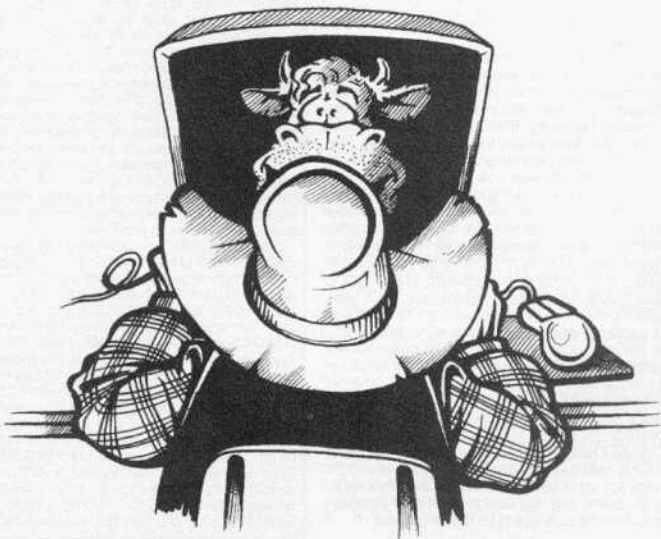
— **LOGIN v. LOGON:** A belépési folyamat. A felhasználói név (user v. login id) és a jelszó (password) begépelése. Fontos tanács: loginkor lehetőleg ne nézze senki a kezünket!!! (Na, vajon miért?)

— **LOGOUT v. LOGOUT:** A kilépés a távoli gépből. Vigyázat! Néhány sötét rendszer nem teszi ilyenkor le a telefont — ezt néha nekünk kell megtenni.

— **MNP: Micromcom Networking Protocol.** Egy hibajavító protokoll az első 4 szintje. Az 5. szintje, az MNP5 már tömörítő algoritmus is, hibajavításal megspékelve. NE VEGYUNK MODEMET HA NEM TUDJ MNP5-t!

— **NEWBIE:** Kezdő felhasználó. Először mindenki az. Két tanács: 1) Haladjonak: Ne felejtsek, valamikor MI is kezdők voltunk! 2) Kezdőknek: Ne tegy úgy, mintha nem lennél kezdő! Olvass sokat, és csak olyanba szólj bele, amihez értesz is, mert nagyon durván elküldhetnek! Mindazonáltal: a megfelelő helyen, udvarias módon ne félj tanácsot kérni — meg fogsz lepődni, hogy hányan fognak segíteni.

— **NRAM v. NVRAM:** Olyan RAM, ami kikapcsolása után sem veszti el tartalmát. Ma már a legtöbb modemem van pár 10 byte NVRAM — ezekbe a modem beállításokat lehet menteni. Azért ilyen kevés, mert nem igazán olcsó technológia. (Különbön winchester helyett már régen NVRAM-ba mentenek mindent)



PC NOISE

Amit a SPEAKER-ről tudni kell

Helló evribádi! Mint a múltkorai számban már említettük, it's all about hangkártya rovat indult. Ebben lesz minden, ami a PC hanggal kapcsolatos. Ide sorolhatjuk a MIDI-t, a már régen lezárt hangkártya-csatát, a "szpikárt", a Sound- és egyéb (pl. Cetto) Blastereket, Adlibákat, GUS-okat, és ami még szem-szájnak ingere. Lesznek hangkártya tesztek (ha valakitől kapunk kölcsön), programozás, újdonságok bemutatása stb. Arról tudok biztosan hogy lesz MIDI Horta ott, most speaker, és egy kis Covox, avagy Disney, esetleg DAC. Utóbbi három egyébként ugyanazt jelenti. Ezeket azért veszedük ki, mert a felmérés eredményeként azt állapíthatjuk meg, hogy a PC-seknek kb. 50%-a nem rendelkezik komolyabb hangkártyával.

A legegyszerűbb hangforrás a speaker. Az IBM ezt tulajdonképpen arra találta ki, hogy a 07-es ASCII kódú karaktert kijelölhesse a gép. Ez egy egyszerű négyzögszöggenerátor jelent, amivel 18,2-től elméletileg 1,193 MHz-ig lehetne hangot kiadni. Az egy másik úgy, hogy az ember kb. 20.000 Hz-ig hall (igen, a csecsemők... Felmérték, az a 16-17 KHz-et meghaltnak — CoVox). Az a kis hangszórók nem teljes házakban vannak, úgy 12.000-15.000 Hz-t tudnak maximum átvinni, és amikor ezek már nagyon jó minőségűek. (Ez a dinamikus hangszórókra vonatkozik.) Főleg laptopokban találhatók az ún. piezo hangszórók, amik 25.000 Hz-t is át tudnak vinni, de van ezekkel egy apró probléma is, mégpedig az, hogy a speakert is meghajlító MOD-lejátszó nem hajlandóak együttműködni vele. Hogy ennek mi az oka, arra jelen cikkben belül ki fogok térni.

Kezdjük a speaker programozásával, ott is az időzítő IC-vel (8253). Ha szetszeded a géped, nagy valószínűséggel nem fogsz ilyen IC-t találni. Attól még benne van, nem kell aggodnod. Ennek az IC-nek a 2. csatornája van rákötve a hangszóróra, de — hogy ne legyen olyan egyszerű az életünk — egy kis trükk segítségével. Ahhoz, hogy a hangszórót egyáltalán bekapcsoljuk, a 61h portra is két bitjét magasra kell állítani. Ezt a következőképpen tehetjük meg. (Előrebocsátom, hogy a példák nem teljes példákban vannak, csak programrészletek, amik az adott funkciót betöltik. Mindenkinél magának kell összeállítania a teljes programot. Ez egyszerűt szerkenti a kreativitást, másrészt meg ne elősködjöttek rajtuk.)

```
in  al, 61h ;A régi érték beolvasása
or  al, 3h  ;Aldó 2 bit beolvasása
out 61h, al ;Új érték kiküldése
```

Ha ezt megtetted, akkor a hangszóróra már kijut az időzítő IC-jele. Ezt persze még nem fogod hallani, mert az időzítő IC-t is programozni kell. Még mielőtt ebbe beleavágnánk, először nézzük meg, hogy hogyan lehet kikapcsolni. Mondjuk erre az előző programrészletből nem nehéz rájönni, de azért itt van:

```
in  al, 61h ;A régi érték beolvasása
and al, 0fch ;Aldó 2 bit kikapcsolása
out 61h, al ;Új érték kiküldése
```

Most nézzük a hangmagasság beállítását. A programozható IC maximum 1,193180 MHz-s jelet tud kiküldeni a speaker, minimum pedig 16,2 Hz-st. Tulajdonképpen az 1,193180 MHz-s jelet oszthatjuk el egy tetszőleges értékekkel 1-től 65535-ig. Ehhez a következők kell tenni. Első lépcsőfok, hogy kiküldünk a 43h portra 0b6h-t. Hogy miért ennnyit, az most nem érdekes, erre az időzítő IC programozásával foglalkozó cikkben kitérhetünk,

ha van rá igény. A második lépcsőben pedig azt a számot kell kiküldeni a 42h portra (alsóbyte-felsőbyte sorrendben), amivel el akarjuk osztani az 1,1... MHz-s jelet. Gyakorlati megvalósítása a következő:

```
mov al, 0b6h ;Az előbb említettük
out 43h, al ;Ezt is...
mov ax, 1000 ;Itt az osztó...
out 42h, al ;Kiküldjük az alját
mov al, ah  ;Most jön a felső
out 42h, al ;Már kint is van
```

Ezzel a programrészlettel 1193,18 Hz-s hangot hallhatunk a hangszórón. az ósztónak decimális számot adtunk meg! Ahhoz hogy pl. egy normál 'A' hangot (440,0 Hz) adjunk ki 1000 helyett 2711-et kell betölteni az ax-be. Egy teljes hangskálát találhatók a Peter Norton: *Az IBM PC programozása* című könyvében, hadt ne írjam itt le. Eddig az egyszerűbb programozási lehetőség. A másik lehetőség az, amivel MOD-ot játszhatunk le. A MOD-okban amint a CoV '95-ös évkönyvben már láthatottok, 8 bites hangszerek vannak. Mivel a négyzögszögnek vagy bekapcsolt (1) vagy kikapcsolt (0) állapot lehetősége, így ez egy bites lejátszást tesz lehetővé, ami azt eredményezné hogy mindent hallasz, csak hangot nem. Ezt gondolták az IBM-nél, csak a kor megelőzte őket, mert létezik egy kitöltési tényezőnek nevezett furlang, amivel tetszőleges szintet lehetne beállítani (elméletileg), sőt egy Pentium 90 MHz-s órajeli privival felszerelt PC-vel gyakorlatilag is megtehető. A módszer a következő: Ha a hangszórót elég gyorsan, és ügyesen kapcsoljuk ki, és be, akkor a hangszóróra jutó jelet átállás egy bizonyos, jól meghatározható szintre marad. Ezt a Magic Mushroom Demo-ban alkalmazták először. Például ha másodpercenként 2000-szer kapcsolnánk ki, illetve be a hangot akkor 20 KHz-s hangot hallanánk, a hangszóróra jutó jelet átlaga pedig 2,5 volt körül lenne, mert ha bekapcsolt állapotban van a hangszóró akkor 5, ha kikapcsolt állapotban van, akkor pedig 0 voltos jel kerül rá (elméletileg). Ha nem úgy piszálunk a hangszórót, hogy hol ki, hol meg bekapcsolod, hanem mondjuk 2 ütemig bekapcsolod, majd egy ütemig kikapcsolod, akkor a kitöltési tényező 66% lesz, ami 3,3 voltos feszültségszintet eredményez a hangszórón. Egy elméletileg tetszőleges feszültségszintet be lehetne állítani a hangszórón, azaz akár 256 különböző értéket is, ami a 8 bites sample-eknek felel meg. De ez úgy lefoglalná a gépet hogy semmire sem maradna idője, így általában meg szoktak elégedni a 6 bittel, azaz 64 színtel. Ennek a programozása egy tortúra, de ti akartátok.

Most kivételt tesztek, először a program, aztán a magyarázatok.

```
.model small
.286
.stack 100h
.data
table db 256 dup(0)
;Konvertálótáblázat
oldint dw 0,0 ;Régi megszakítási rutin
counter dw 0 ;Számoló a sample-hoz
sample db 640 dup
(0,16,32,48,64,80,96,112,128,144,160,176,192,208,224,240)
sampleend db 0 ;Csak, hogy tudjuk a hosszát...

SAMPLELENGTH equ offset sampleend - offset sample
.code
mov ax, @data ;1
mov ds, ax
mov es, ax
****-innen
in  al, 61h ;2
or  al, 3
out 61h, al
****-eddig
mov di, offset table ;3
mov si, 107
mov cx, 256
maketable:
mov ax, cx
mul si
mov al, ah
stosb
loop maketable
xor ax, ax
mov es, ax
cli ;4
```

```
****-innen
mov al, 0b0h ;5
out 43h, al
xor al, al
out 42h, al
out 42h, al
mov al, 090h
out 43h, al
****-eddig
mov al, 34h ;6
out 43h, al
mov ax, 1193180/11000
out 40h, al
mov al, ah
out 40h, al
mov ax, es:[20h] ;7
oldint, ax
mov ax, es:[22h]
oldint+2, ax
mov ax, offset newint ;8
es:[20h], ax
ax, cs
es:[22h], ax
sti

mov ah, 0 ;9
int 16h

cli
mov ax, oldint ;10
mov es:[20h], ax
mov ax, oldint+2
es:[22h], ax
mov al, 34h ;11
out 43h, al
xor al, al
out 40h, al
out 40h, al
sti
****-innen
in  al, 61h ;12
and al, 0fch
out 61h, al
****-eddig
mov ax, 4c00h ;13
int 21h

newint proc near
pusha
push ds
mov ax, @data ;14
mov ds, ax
mov bx, counter ;15
mov al, sample[bx] ;16
****-innen
mov bx, offset table ;17
xlat
mov dx, 42h
****-eddig csere!
out dx, al
inc counter
cmp counter, SAMPLELENGTH ;18
jnz sampleok
mov counter, 0
sampleok:
pop ds ;19
mov al, 20h ;20
out 20h, al
popa
iret
newint endp
end
```

Van egy kis szépséghibája a dolognak: A mintavételezési freki (11KHz) befolytúl a hangba, amit sajnos nem tudunk megakadályozni (maximum egy külső áramkörrel, egy lyukszűrővel amit 11KHz-re hangolunk...). Nem fogunk MOD-playert leközozni forrásban, be lehet szerelni néhány helyről régebbi példányokat. Ez egy 6,74 bites digitális jele, ami egy 11KHz-es egyszerű sample-t juttat ki.

1: Mivel ez egy EXE file, beállítjuk a szegmens-regisztereket.

2: Bekapcsoljuk a hangszórót úgy, hogy kimenjen rá az időzítő jele. Már volt róla szó.

3: Emeltem, hogy nem túl szerencsés 256 különböző szintet csinálni. Itt most 107 fele szint lesz, de azért, hogy 256 különbözőt is kiadhasunk, csinálunk egy táblázatot. Azért 107 fele szintet használunk, mert az 1,193180 MHz-s jelet ha 11000 Hz-nként megszakítjuk, akkor két megszakítás közé 107 ciklus jut. Ezt használjuk ki a következőképpen:

4: Az inicializáláshoz interrupt tiltás.

5. Természetesen nem fogunk azas szórakozni, hogy ki és bekapcsoljuk a hangszórót, mert ezt megleszt helyettünk az időző IC. Ehhez mode 0-ba kell kapcsolni a 2. csatornát. Amíg számol az időzőt ebben a módban alacsony a kimenete, ha befejezte, akkor magas. Mivel megszakításokként 107 impulzust kap, ha 107-et írunk be, akkor végig 0 szinten lesz a hangszóró, ha 1-et akkor végig 1 szinten, így a kitélési tényezője a hangszóróra jutó négyoszögletnek tetszőlegesen változtatható.

6. Beállítjuk az időzőt 0-ás csatornáját, hogy 11 KHz-cel szakítsa meg a programot.

7. Elmentjük a 08-as megszakítás rutinjának a címét.

8. Beállítjuk a sajátunkat, és az stí után azonnal szól a sample.

9. Nem csinálunk semmit, csak egy billentyű lenyomására várunk.

10. Visszaállítjuk a régi 08-as megszakítás rutinjának a címét.

11. Visszaállítjuk az időzőt is, mert esetleg eszevesztett időben járna az óra.

12. Kikapcsoljuk a hangszórót.

13. Végül kilépünk.

14. Mivel valahol a BIOS-ban kever a gép, beállítjuk a DATA-seget.

15. Kivesszük a sample lejátszandó pozícióját.

16. Előszedjük a lejátszandó byte-ot.

17. Konvertáljuk a táblázattal, kiküldjük az időző IC-nek, és növeljük a sample pozícióját.

18. Megnézzük, hogy eljutottunk-e már a végére, ha nem akkor OK, ha igen, akkor előről kezdjük a lejátszást.

19. Kiszedjük az adatszempensregisztert.

20. Nyugtázunk a megszakítást.

Ennyi. Itt egy olyan rutint láthatok, ami nem is olyan régen még nagy titok volt a scene-n, én magam is próbálkoztam feltörni néhány programot, amiben ilyen volt, de nem jartam túl nagy sikerrel. Azt, hogy mit játszik le a program, láthatjátok. Egy ronda háromszöglet, mert ez volt a legegyszerűbb, amit a sample táblázatban el tudtam helyezni.

Ennyi talán elég lesz a szpikerről.

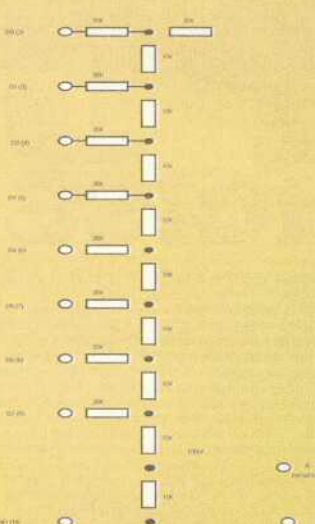
Pár szó a COVOX-ról

Lássuk a CoVox-ot. Ez tulajdonképpen egy egyszerű 8 bites Digitál-Analóg átalakító. Mintavételezési frekvenciában felülmúlhatatlan, hiszen akár 115 KHz-cel is lehet nyomtatni rá adatakat, csak bírja processzorral (Pentium 60 MHz-cel már ment, tapasztaltam) és D/A átalakítóval. A legegyszerűbb megoldás egy ellenálláslétra amit a jobb oldalán láthatok.

20 k-s ellenállást nem nagyon lehet kapni, de megleszt helyette a 22k-s is. Ez a kapcsolás így működik, de mindenképpen erősíteni kell, mert a printerport nem bír meghajtani semmit. A programozásáról annyit, hogy feleltébb egyszerű. A fenti programot alakítsd át úgy, hogy az 5 csillagallag közrezárt, a hangszóróra vonatkozó részeket egyszerűen kizsed, a 8 csillagallag közrezárt rész helyébe pedig ezt írod: `mov dx, 378h` amennyiben az Ipt1-es kimenetre kötötted a Covox-ot.

Ha az áramkört megpróbálok mégis rákötöni egy hangszóróra, az a valósínűsége, hogy tönkremegy a printerportod! Sem én, sem a szerkesztőségem nem vállal felelősséget az ebből eredendő károkért. Azt hiszem, ennyi elég lesz elsőre.

Csibra Gergő



SOFTWARE Top 10 - Január/95

OS/2 WARP v3.0 - CD / 3.5"	8,800 / 10,800
Adobe Photoshop v3.0 + KAI's Power Tools (WIN v. Mac)	69,800
CorelDRAW! v5.0 - CD / CD upgrade v4.0 -ról	62,800 / 25,800
Adobe Photoshop v3.0 upgrade (WIN v. Mac/PPC)	29,800
MS Windows NT v3.5 Workstation upgr.	12,800
Deneba Canvas v3.5.2 comp. up. (WIN v. Mac)	19,800
CA-Visual Objects	49,800
Fractal Design Painter v3.0 / upgr. (WIN v. Mac)	55,800 / 25,800
HUNFONT - 850 Profesionális TrueType font	19,800
Uninstaller v2.0 for WIN / for Networks	8,800 / 32,800

SZAKKÖNYV Top 10 - Január/95

Yggdrasil Plug & Play LINUX CD / upgrade (!)	7,800 / 5,400
Photoshop Filter Finesse (v3.0 w/CD-ROM; RHEP)	7,020
Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD-ROM (OREI)	10,200
3D Studio Special Effects w/CD-ROM (WRP)	7,740
DRX.LINUX - the LINUX Documentation Project (LSL)	8,600
Indispensable PC Hardware Book (ADWE)	6,240
Advanced Programming in the UNIX Environment (ADWE)	3,900
Teach Yourself Visual C++ 2 in 21 Days, 3/E (SAM5)	5,200
Release 4 Supplement to 3D Studio Applied (ADV)	2,340
PCI System Architecture, 2/E (MIND)	4,680

Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

felmerült áraknál 10% alacsony, készpénzfizetésre vanalköz lehet. Vidékre utólagos szállítás. Megrendeléseket nyomtatott szakkönyv-katalógus, 10,000 tételre adatszám: **MINDENT GYSZERTÉNYKÉNT!**



201-6523
1012-09, KÖZGÖZLŐK TÁJÉK 22.

HANGKÁRTYA TESZT

UltraSound Max kompatibilis hangkártya

Az UltraSound-ot is utólérté a sikeres hangkártyák sora: megjelent az első GUS-kompatibilis kártya. Nem is csak simán GUS, hanem **GUSMax kompatibilis**. Szerencsére nem egy noname-műsárolatról van szó (mint azt elsőre gondolnánk), ezt a kártyát ugyanazokból az alkatrészekből rakják össze, mint egy **Gravis UltraSound Max** hangkártyát, csak éppen nem Kanadában, hanem valahol máshol. Ennek következtében a hangártya nem UltraSound, csak UltraSound-kompatibilis (vagy egyszerűen U-2), és a csomagolása is kevésbé nívós, mint egy original GUSMax-é, viszont ugyanazt tudja hardware szinten, és a mellékelt software-ek is megegyeznek. A dokumentációk szinte szóról szóra ugyanazok.

A gyengébb prezentációnak és az eredeti Gravis név hiányának természetesen van egy másik oldala is: a kártya ára. Míg egy eredeti GUSMax nem sokkal van 30.000 FT alatt (v. AFA), az U-2 kb. 25.000 - Ft-ból megúszható (az aktuális árat lásd a MIXIM árgyelékében).

A kompatibilis hangkártyák 10 problémája az szokott lenni, hogy valójában mennyire is kompatibilisek, aki találkozt már 101%-ig SoundBlaster-kompatibilis hangkártyával, az minden bizonytal tudja, mire gondolunk. Nos, az U-2 kompatibilitás terén nem mutat hiányosságokat. Igaz, találtunk egy programot, ami GUSMax-szal ment, U-2-vel meg nem, viszont találtunk egy olyat is, ami az U-2-vel ment, a GUSMax-szal meg nem... Miután az nem igazán valószínű, hogy az utóbbi játékok direkt U-2-re írták volna, arra kell gondolnunk, hogy valami más is közbejárt (pl. a gépekben található egyéb kártyák), akkor viszont lehet, hogy az előbbi game is ilyen okból tagadta meg a hangszolgáltatást.

Egy szó mint száz, a kártyát mindenkinek jó szívvel tudjuk ajánlani, aki nem ragaszkodik az eredeti csomagoláshoz és névhez.

A hangkártyát a MIXIM Kft. bocsajította rendelkezésünkre tesztelés céljából.

Bryan

CINEMANIA



"A mozi ma már csak álom..." mint ahogy az Tornatore *Cinema Paradiso* című filmjében hangzik el.

A mozi, azaz filmszínház néhány évtizede még a legfontosabb szórakozó ill. szórakoztató helynek számítot, ahol a szegényebb és gazdagabb társadalmi rétegek egyaránt oltson, de legfőképpen tartalmasan mulattak az idejüket. Szerelmek, barátságok születtek itt, ahol az osztálykülönbségek maximum a páholy és a szőlye között voltak jelen...

A filmgyárak között kiéleződött versengés, a televízió s később a videó megjelenésével, a mozi egyre inkább a háttérbe kényszerült, s ha varázsát nem is veszítette el teljesen, népszerűsége egyre csökkent. A "moziba járás" szépen lassan kiment a divatból. Az emberek egyszerűen otthon maradtak, hiszen kényelmesen, fotelban ülve, egy gombnyomásra a szobájukba varázsolták a mozi.

A mindent elarásttó szennyáradat persze a jó öreg mozi is elérte, egyre-másra nyitlak a pornomozik, sok helyütt peep-show-val, hogy a "hatás" teljes legyen. Hol vannak már azok az ártatlan, "halluvúdias" csökök..., felváltották őket a fedetlen keblek, később az egyre merészebb és vadabb szerelmi jelenetek és a kemény sex...

Az amerikai kontinensen napvilágot látó filmek 95 százaléka, szerintem egyszerűen nézhetetlen (természetesen egy Alan Parker vagy egy Scorsese alkotás nem tartozik ebbe a kategóriába). A filmgyárak szeméthalmazza, a méregdrága akciófilmek véres jeleneteiben egymást csepele, állig felfegyverzett "sárcegnegerek" és "szánklóndándámmok" amint hős kepeben tetszelegnek (hiába, úgy látszik Hollywood nélkülözni az aggyal és szívvél bíró hősböket, ez már csak így van és így is lesz egy darabig még, azt hiszem...), az amerikai "lázáság" hirdető, bugyuta vigjátékok, melyek történet híján olyan problémák megoldására tesznek szánalmas kísérletet mint pl. a faji ellentét — végy egy fehér rendőrt, aztán add mellé egy feketét — vagy hőst csinálnak egy gyerekből, esetleg egy kutyából is has "kell". Mindehöz kiváló érzékek megtalálják a megfelelő emberek: a tehetségtelenségtől csöpögő színészeket (itt megint kivételeket kell említenem: pl. Mickey Rourke, De Niro, John Malkovich), a zslionn mozgatott rendezőket és pénzes producereket. Ilymódon uralkják a filmes világot... Egy európai rendező munkája csak igen ritkán jut el odáig, hogy amerikai részről (hivatalosan is) elismerő kritikák kapjon és esetleg még be is mutassa valamelyik kisebb vagy nagyobb premier mozi, mondjuk New Yorkban. Mondok egy példát: A '90-es Oscar-díj átadásán Wim Wenders hívtta fel az amerikai "szakértők" figyelmét, hogy egyáltalán nézzék már meg (a korábban már említett) Giuseppe Tornatore filmjét a *Cinema Paradiso*-t, mert méltatlanul kevesen ülték szerinte a nézőtér-

ren. A szakértők némán átvonultak az egyik hátsó vetítőterembe ahol a film megtekintése után a kb. 300 filmesztéta, kritikus és producer kitörő tapsal, felállva ünnepelte a fiatal olasz rendező "mozinosztalgia" filmjét, s később Oscar-rai jutalmazta. Fellini Országúton-ja után húsz évnek kellett eltelnie, hogy olasz film megkapja ezt az elismerést. Azt már remélni sem merem, hogy egyszer néhány általam nagyrabecsült magyar film rendezője is a spot lámpák fényében állhasson, de talán nem is vágyuk ez (sőt biztos, hogy nem). Egy Szőke András vagy egy Xantus János marad önmaga, tagjai egy sajátos világnak, középeurópnak, hírnekei egy olyan életérzésnek, amelyet egy amerikai filmes a bűdös életben meg nem érthet...

E kisssé hosszúra nyúlt bevezető után lássuk a Microsoft Home sorozatában megjelent **CINEMANIA '94**-et, amely talán memetőül szolgál a lassan leköszönő XX. század celluloid világának.

A program 7 ísmertebb (persze az USA-ban) filmlexikomból kiválogatott, több mint 20000 kritikát és filmessztétát tartalmaz, továbbá 2000 fotó különböző filmes szemlésekről (rendezők, színészek, forgatókönyvírók, zenészek stb.), 4000 filmográfia és biográfia (elétrajz), 20 "all time" (szériantűk) film egy-egy kiragadott részletét, 100 nagy sikerű film zenéjének és 150 párbeszédének részleteit, valamint 900 (!) állóképet mondhat meg magáénak. Mindez egyetlen CD-be préselve.

Azt hiszem a program összetettsége miatt a legjobb módszer az lesz az ismeretéshéze ha menüpontoként próbálom kivészní. Hátt akkor kezdjük...

Egy szépen megrajzolt címképernyő után rögtön a program közepében találjuk magunkat, ahol a továbbiakban ténykedni fogunk.

Overview: a képernyő felső részén elhelyezkedő sávban találjuk használatával a program mindig a kezdeti állapotba kerül, ez tekinthető talán a főmenünek — bár a program nagy erenye, hogy szinte bárhonnan bármilyen adatot elérhetünk ha kedvünk tartja. A bal oldalon levő szürke táblázatban (**Controller**) kell a továbbiakban a legtöbbet ténykednünk. Itt kezdetben 6 lehetőség adatik meg a számunkra:

Welcome: a program készítőinek köszöntője és néhány tippje a továbbiakra nézve.

Features: egy lista arról, hogy honnan sikerült a kritikákat, filmanulmányokat, satöbbiket lenyűnű. Video Sources: ez jöppka, egy csomó (a franc se számtolja) Video-kiadóknak és boltknak a postacímé, telefon- és fax száma abc sorrendbe szedve, feltüntetve a profiljuk, adnak e ingyen katalógust, mivel lehet fizetni, meg ilyennek...



Két jómádar a *Madárka*-ból (Nicholas Cage és Matthew Modine)



A hazai moziőrültek (az olyanok mint én) bizonyára szomorúan tekintenek az American Express és Money Order feliratokra, na de ha majd egyszer konvertibilis lesz a forint! Akkor majd..., szóval majd.

Demo: nem túl érdekes, mutogatja, hogy mit hol, miert...

Credits: a software, a szövegek, az állóképek, zenék, fotók copyright-jai, szerzői.

Contents: a program teljes szövegtartalmának vázlata. Mintegy 25000 című közdül választathatunk egy ablakban, a Windows-ban már megszokott gördítősáv segítségével. A listát — amely elősre talán soknak tűnik így egyszerre — szűkíthetjük kedvűnkre, ezzel is könnyítve kutató munkánkat. Példának okáért, ha csak a filmekre vagyunk kíváncsiak, válasszuk a **Movies** menüt, s a listában csak a filmek szerepelnek majd, de lehetőségnünk van további csoportosításra is. A jobb oldalon számos menüpont áll a rendelkezésűnkre, pl. filmtipusok (akció, vigjáték, rajzfilm stb.), díjak, főszerelők vagy akár évszámok szerint is rendezhetjük a listát. Természetesen innen is elérhetjük a kívánt alkotást vagy rendezőt (**Go to Subject**). Mellette van még egy egy kattós nyíl, amellyel az adatlistában kórcálhatunk fel-le. Egyébként ezekkel a nyilakkal bármely listában mozoghatunk.



Két nagy szédelőg: Fay Dunaway és Mickey Rourke elmékedik a világ dolgain a *Barfly* egyik jelenetében

List: az adatok listája. Valamint +1 lehetőségnként a Controller jobb felső sarkában találjuk a Help menüt, amit egy kis kérdőjelel jelez, igen részletesen megmagyaráz mindent amire a szerencsétlen földi halandó kíváncsi lehet, csak az egérral kezel a kívánt részre kiciklani.

Options: amolyan felhasználói segédlet. Annotate: egy remek dolog ebben a programban, segítségével jegyzeteket készíthetünk bármikor s a bepötyögött szöveget a Windows Clipboard-ra menthetjük (ez a funkció nekem is sokat segített e cikk megírásában is). Ha Saveljük egy kis gem-kapocs jelzi ahonnan bármikor "visszahívhatjuk".

Print Setup: nyomtatónk (ha van ilyen) beállításai, kafán ki lehet nyomtatni minden szöveget...

Hot Text Color: a kiemelt, aláhúzott szövegek színének kiválasztása, a program újraindításával aktivizálódik.

About Cinemania: itt megkérnek, hogy küldjük el a véleményűnkét nekik a programról, adnak egy címet is, meg mindenféle szerzői jogvédelemről fecsegnek.

Exit Cinemania: meg nem próbáltam ki, mert ez itten kérem, éjjel-nappal megyen...

Back: afféle und, mindig az előző opcióra ugrik vissza, akár tőbb is.

History: egy lista az általunk használt adatokról, magyarul: megjegyzi az addig megnézett neveket, filmeket stb.. Innen is választhatunk bármit, ha újra kíváncsiak vagyunk rá (**Go to**).



John Malkovich, mint a *Veszedelem Viszonyok* "Casanovaója"

Find Word: adat keresése, beírás alapján. Ez az egyik legjobb módszer valakinek vagy valaminek a kereséséhez, persze itt is csoportosíthatunk, hogy csak a keresett rendező, színész esetleg operátor filmjeit, biográfiáját, díjait osztályozzuk nekünk a program. Ha semmit sem választunk, úgy az általunk óhajtott személlyel vagy filmmel kapcsolatos összes dolgot amit a program tartalmaz kilistázza nekünk. Például a *Dallas* esetében (most lebuvtam, a fenébe...) Patrick Duffy életrajzától kezdve a film történetéig mindent és mindenkit kicsontoz az aki kapcsolatban állt a filmmel vagy valamelyik szereplőjét foglalkoztatta mondjuk a filmjében. Ebben a menüpontban egyébként tippetek és példákat is kaphatunk a használatához.

Gallery: használatakor a Controller kis képernyőjén egy listát kapunk azokról a filmekről amelyekről a program valami vizuálisat vagy audiovizuálisat is tud mutatni, így a következő dolgok közül választhatunk:

Movie Stills: állóképek híres filmekről, a képek alatt néhány mondatos kommentár.

Film Clips: a Multimedia Wiewer betöltésével ismert filmek jelenetelibe nézhetünk bele (A Keresztapa az nagyon jó, az öreg Brando a két papíterkerccsel a szájában...)



A CINEMANIA Video lejátszója, itt éppen egy jörfésült úrral (Humphrey Bogart a Casablanca-ban)

Dialogue: híres filmekben elhangzott jellemzőbb párbeszédet illetve monológokat halgathatunk meg, képpel vagy anélkül. Fontos megemlíteni, hogy a kép nélküli dumánál a képernyő közepén lévő, képesnél az alján levő kis hangszóróra kell clickelni, ezt csak azért írom, mert én elsőre (sőt még másodikra sem) vettem észre és éppen a program újrainstallálásán spekuláltam amikor kiszúrtam, hááát a rutin ugye...

(A párbeszédék szövegét el is olvashatjuk a kis papírfecnire clickelve.) Egy-egy alkotás választása után további lehetőségeink vannak, hogy melyik lexikon kritikájára vagyunk kíváncsiak.

Így pl. választhatjuk a következőket:
Maitin: Leonard Maitin Movie and Video Guide 1994 című lexikonjából átvett kritikák, esszék. Ez talán a leghasznosabb, mert a maga 19000 filmkritikájával a filmek nagyobb részéhez ad instrukciókat.

Ebert: Roger Ebert Video Companion című könyvéből szedett kritikák (1300)

Kael: Pauline Kael 5001 Nights at the Movies című könyvének és a The New Yorker magazin kritikái, összesen 2500.

Baseline: a The Encyclopedia of Film és még néhány nagyobb filmes lexikon tanulmányai.

Music: jónéhány filmzenébe hallgathatunk bele (a Muppet Movie meg a Pink Panther a best).

Portraits: filmes portrék, fekete-fehér fotók, híres vagy kevésbé híres rendezőkről, színárokról, operatőrokról stb. (Van egy pár). Itt célszerű a Go to Subject menüpont használatát, mert csak akkor jelenik meg a Controller-en a kívánt személy arcképe, alatta pedig a filmográfia és biográfia választásának lehetősége.

Show Media: megmutatja a választott kütyüt, szerintem szinte felesleges, dupla clickre is aktivizálódik a kívánt rész.

Go to Subject: a Controller-ben kiválasztott film vagy filmes személyiség szövegadataira ugrik.

All Media: az összes adat listája (amelyről kép vagy hang van) a Controller kis képernyőjén abc sorrendben, az egyes adatok előtt egy vagy több kis ábrával (fényképezőgép-foto a filmről, mikrofon-párbeszéd; kotta-filmzene).

Award List: díjak listája, az Oscar külön megjelölésével. Az 1981-es évre clickelve például kikereshetjük az első magyar Oscar díjas filmet, Szabó István *Mephisto*-ját sőt csodával határos módon még kép is van róla (Brandauer meg a Bánsági Ildikó mosolyog rajta), de megvalítható az 1980-as évben, az animációs rövidfilm kategóriában szintén Oscar-t elnyert Rófusz Ferenc *Légy* című korszakosát műve is. (Azt hiszem ilyesfajta rajzfilmet először Osamu Tezuka, egy japán rajzfilmes csinált *Ugrálás* címmel, amelyben nem egy légy hanem egy ugráló "valami" szemszögből láthatjuk a világot, ez szintén megérdemelt volna egy Oscar-t, mert mind a kivitelezés mind az ötlet valami eszméletlenül el lett találva.)

Show Awards: egyszerűen megmutatja a díjak listáját.

Year: évszámokra bontva tekinthetjük meg a listát, 1927-1992-ig. A controller alján levő nyilakat itt is felhasználhatjuk az évszám kiválasztásánál.

Category: különböző kategóriák (legjobb színészi alakítás, legjobb rendezés stb.) szerinti csoportosítás.

Listmaker: saját lista készítése a film címének, gyártási évének, fajtájának valamint kommentárunk megjelölésével. Hasznos lehet — különösen ha van valamilyen nyomtatónk a közelben — video katalógusunk elkészítéséhez vagy filmjeink nyilvántartásához.



Kellemes meglepetés volt számomra Roman Polanski 1962-ben készült Kés a Vízben-je



Marlon Brando - félisten-, a Keresztapá-ban lent pedig Robert de Niro Joe Pesci-vel a Dühöngő Bika egyik híres jelenetében



Hát körülbelül ennyi amit érdemesnek tartottam leírni a programról, ami kimarad az valószínűleg pofon (minél több, annál jobb!) egyszerű volta miatt, vagy csak egyszerűen kihagytam — Hihi...

Negatívumként néhány dolgot azért megemlítenék, például azt, hogy a kritikusok számomra érthetetlen módon elmarasztalnak olyan nagyságokat mint mondjuk a Monty Python társulat, amiről azt írják, hogy hülyeség az egész és csak igazán fanatikus rajongóknak ajánlják, de említhetném itt az egész európai filmgyártást, amiről a szakértők urak és hölgyek nincsenek túl jó véleményrel (??? és megintcsak ???).

A magyarországi filmgyártásról és filmseskről akkora butaságokat írnak, hogy az már vérlázító. Van ebben Horthy korszak meg kommunizmus, szó van itt a magyar neorealizmusról — persze a maiakról egy szó sem, sobaj — ennek kapcsán azért említek a "Valahol Európában"-t és a *The Boys of Paul Street*-et, van itt Lugosi Béla — ma már most humus Dracula — és mint feltörekvő, új nemzedék képviselőiként jelentkező Jancsó Miklós és Mészáros Márta, akiket a New Lights kategóriában találunk — na ez azért már egy kicsit túlzás volt tőlük! Persze a nevek említésénél hozzátesszik, hogy ők szerepelnek a nemzetközi szinten, na ja.

GETTO



További információk:
MICROSOFT
2MS INFO
Tel.: 267-4636

CYBERWAR

MIXIM CD-teszt



Ezúttal az SCI "Sales Curve Interactive" új műve, a CyberWar kerül bemutatásra. A játékot már régen beharagdozták, mondván ez lesz a csúcs Ray-Traced stuff... Igaz, valóban RT. Nem is akármilyen. Kb. 2 évig számolta a játékban található animációkat egy Silicon Graphics "Iris indigo II."-es szuperszámlítógép. A zenét a techno nagypapa, Steven Hillage írta. Az sem semmi, de a játékrész annyira le lett korlátozva, hogy bárki képes vele játszani. Összesen kb. 6 db. billentyűt kell használnunk a játék folyamán (támogolja természetesen a joystick-et is...). Ennek a sok jónak persze borsos ára is van, de higgyétek el, megéri...

Huhh. Valójában ezt inkább látni kell, mint olvasni, hiszen ezt a nagyszerű animációt pár képpel és rövid ismertetővel egyszerűen képtelenség illusztrálni.

Vedd meg és ámulj, ez a fényége a dolognak

DANIBABA

Most pedig következzen a kis-é rövidített ismertető. A dobozban 4 db. CD-t találunk, amelyek közül az egyik AUDIO CD. Ez Steven papa zenéit tartalmazza... A játékot 3 db. CD-ROM-ra préselték rá. Ezek az 1-2-3 számozásúak. A játék folyamán az 1-es lemeztől a harmadik lemezig mindegyikkel játszunk. A játék a user friendly install prg. segítségével installálható az első lemezről, majd a winchesteren a DISK 1-et beírva induljuk (no persze az 1-es számú CD-t belevetve a CD-drive-ba...).

Egy igen szép bevezető animáció után (kb. 50 sec) léphetünk be a játékba. Választhatunk fokozatot (3 van)

- Minimum defense — Elég könnyű
- Normal defense — Közepes nehézség
- Maximum defense — Az előzőeknél nehezebb.

Miután kiválasztottuk a kívánt fokozatot, indulhat a játék...

Három képet látunk: a képernyő BAL, KÖZEP és JOBB oldalán. Ezek közül választhatunk a Joy, vagy a billentyűzet segítségével. Minden CD-n újabb, és újabb ikonok jelennek meg, de vannak olyanok is, amelyek végigkísérnek minket a játék folyamán...

Ezek lehetnek:

1. Projectile Ranges (1+2-es disken)

A kis bevezetőből kiderül hogy mit kell majd csinálnunk. Lényegében véve egy léghelharító agyúról kell lövöldözni egy másikra, amin egy másik személy foglal helyet. A cél az, hogy megfelelő erősséggel, és szögben lövünk át az előtűnk lévő energia-falon található lyukon. Ebben a részben összesen egy billentyűt kell nyomkodnunk: ENTER vagy SPACE vagy RETURN... etc.

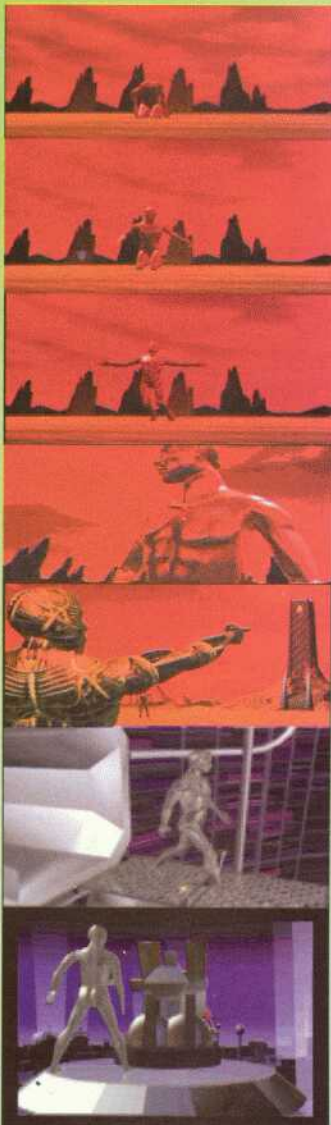
2. Circuit Cite (1+3-as disken)

A játék legnehezebb része, kivéve a Debugging Area-t. Itt egy motoros szerkezettel kell száguldozni mindenféle kanyargós, és görbe csövön. Ez biztos érdekesen hangzik, de valóban egy várost behalózó csőhálózatot kell meglovagolnunk motorunkkal. Itt kis-é gyors a Cyberwar, de játszható. Ahhoz hogy végiggyűjűk a játékot, ezt nagyon be kell majd gyakorolnunk, mivel így kell majd megsemmisíteni a híres Omega Chip-et. A kezelés akkorra már háromszor bonyolultabbá válik: Balra, Jobbra plusz a SPACE-szel tudunk löni.

3. Debugging Area (2-es disken)

A lényeg ebben a játékrészben az, hogy átjussunk egy labirintuson, miközben egy méhecske 'BUG' üldöz minket. Meg kell találnunk egy kapcsolót, majd miután megnyomtuk, meg kell találni a kijáratot. Itt már csak a BALRA/JOBBRA nyilakat kell használnunk az irányításhoz. A szemszög kissé szokatlan, de nagyon császárs... Egy tipp: Mivel minden labirintust "RANDOM" módon számol ki a program, és megfogja a 3D-Ray-Trace-ben, ezért valószínű, mégsem olyan véletlenszerű a labirintusok kiszámolása, "Generálása". En kb. 5 különböző típussal találkozunk. Szóval a tipp az, hogy rajzoltatok le, mikor "generálja", és már meg is van a térkép...

4. Mutation Storage (1+2-es disken)



WARCRAFT

ORCS AND HUMANS



The kingdom of Azeroth was a prosperous one. The humans who dwelled there turned the land into a paradise.

Ez a vár már csak ránk vár...

Egyszer van, hol nem van, az sörösvég-hegyen is túl, a világ vége előtt két megállóval, van egy hely, amit az ott lakók Itt-nek, a máshol lakók Ott-nak (a nagyon messze lakók pedig Valahol-nak) hívtak. Ezen a helyen kétféle népség tangettse unalmas egyhangúságban szürke félköznapjait: az orkok és az emberek. Az emberek furcsa keltáuból, egyóru, értelmes (?) sörivő lények, (akit bővebben érdekel a téma, nézzon tükörbe). Az orkok ezzel szemben csúnyák, gonoszak, büdösek, és ráadásul CoV-ot sem olvasnak, egyszerűen, olyanok, mint ahogy az ember érzi magát egy kiadós bull után Másnap reggel. Szóval ők eldégelték Ott békeességben, míg egy napon arra járt Blizzard Entertainment, a nagy varázsló, aki azt mondta, mostantól aztán üssétek egymást, mert iten Warcraft lesz, és különben is. És lón.

Ha sikerült elindítani a játékot (386 kell neki, meg 4 mega RAM), és végignézni az intro, máris tragikus hirtelenséggel a főmenüvel találja szembe mag, az alábbi menüpontokkal:

- Start a new game: rendkívül bonyolult művelet, a játék kezdése.
- Load existing game: ezt nem ámulom el.
- Replay introduction: nem túl nagy durranás az az intro, szóval ne erőltessük.
- Quit to DOS: DOOM rajongók kedvenc menüpontja.

A játékot lehet egyedül (Single Player) játszani, vagy modemen keresztül (Modem Game), hálózaton (Network Game), és közvetlenül összekötött gépekkel is (Direct Link). Nekem csak az első sikerült kipróbálnom, de a többi is biztos bull lehet. Még egy fontos választás van hátra, hogy az orkokkal, vagy az emberekkel óhajtunk-e lenni, vagy

esetleg gyakorló küldetést választunk (Custom Game). A gyakorló küldetésben nincs semmi poén, kiválasztjuk, melyik fajjal akarunk lenni (Set Race), összeállítjuk a kezdő sereget (Set Army), kiválasztjuk a térképet (Set Map), aztán jól lenyomjuk az ellent. A teljes hadjáratot (Orc/Human Campaign) 8-10 küldetésből állnak és gyakorlatilag csak a körítés-szövegben különböznek (Na jó, az orkokkal általában kicsit könnyebb nyerni...) Ha már azt is kiválasztottuk, mivel óhajtunk levágni az ellenséget, jön két pofa (az orkoknál két csúnya ork — minő meglepetés —, az embereknél egy páncélos figura, meg egy köpenyes szakállas öregember), és elmesélik, mi is lesz a feladatunk a következő küldetésben (az elsöben például hat farmot és egy barakkot kell felépíteni, és megvédeni — de ezekről részletesebben majd később), majd rögtön a játék keilös közepébe csöppenünk. "Jé, hát ez tiszta Dúne 2!" — kiálthat fel a gyanútlan játékos amint az első pillantást veti a képernyőre. Na igen, "némi" hasonlóság valóban felfedezhető, de Blizzard-ék szerint ez minden bizonnyal csak a túllőttöt fantázia szüleménye.

Szóval: a bal felső sarokban a teljes térkép látható, a zöld ponttyök a saját, a pirosak az ellenséges csapatokat illetve épületeket jelzik, a szürkék az aranybányákat. A kis térkép alatt az éppen kiválasztott egysegeink ikonjai láthatók, ezalatt pedig a nekik kiadható parancsok ikonjai. Legalul a parancssor, az összes többi helyet pedig a térképünk foglalja el, amin kezdetben a városunkat (kfm... majd az lesz) csodálhatjuk. Na ha már itt tartunk, lássuk, milyen épületeket építhetünk.

Townhall: Ezt nem kell (sőt nem is lehet) építeni, mert már van alapból. A városban lehet paraszto-

kat kiköpezni, utat (50 arany) és városfalat (100 arany) építeni, ezenkívül ide hozzák a kibányászott aranyt, és a kivágott fát is szóval nem árt vigyázni rá.

Farm: 300 arany és 500 egységnyi fa kell a felépítéséhez. Itt csinálják a kaját a katonáinknak. A farmjaink számától függ, hogy mennyi egységünk lehet.

Barack: Kaszárnya, ahol a katonáinkat képezik ki. Keményebb küldetésekben többre is szükség lesz. (500 arany, 600 fa)

Lumber Mill: Fűrészmalom, itt csinálják a nyilvesszöket illetve dárdaikat, és itt is lehet fejleszteni őket. Néhány épület felépítésének előfeltétele a fűrészmalom megléte. (500 arany, 600 fa)

Temple/Curch: Templom, az orkoknál elég Stonehenge-esen néz ki. Itt lehet papokat (az orkoknál nekromantákat) kitaníttatni, és új pap/nekromanta varázslatokat kifejleszteni. (500 arany, 800 fa)

Blacksmith: Kovacs műhely. A páncélokat és fegyvereket tudjuk fejleszteni, a varazslórony felépítéséhez is kell. (400 arany, 900 fa)

Kenel/Stables: Istálló. Itt tartják a farkasokat (Raider — orkok) illetve a lovakat (Knight — emberek). Ebből következően lovagok és farkaslovások kiképezéséhez kell isztállónknak lenni. És persze itt lehet gyorsabb hatásokat kitenyészteni. (400 arany, 100 fa)



E heti rejtélyünk: mi van a képen?

A kocsmában néhány Mork az Ork bolygóról (vagy fordítva?)



Blackhand has assigned you to an outpost in

zavarnak (főleg, ha egy vízeleméntállat kerülnek szembe). Esetleg úttörésként jöhetnek számításba — amíg őket levágják, az íjászaiknak több idejük van lővöldözni. Nem kell nagyon erőltetni a gyártásukat.

Parancsok: Move és Stop ugyanaz, mint a parasznál, valamint **Attack:** Támadás. Odaballag a célponthoz, és közvetlen közelről nekifárad csapolni. Ha csak ki nem iktatták útközben, ami azért elég gyakran megesik.

Íjász: Becsületes nevén Archer, az orkoknál pedig Spearman, ami nem is íjászt jelent, hanem dárдавetőt (ebből következően ő nem is íjász, hanem dárдавető). 450 arany és 50 egységnyi fa kell a kiképzéséhez, ami a barakkban történik. A lényeg mindkettőnél ugyanaz, hogy távolról képes legyilkolni a gaz ellenőket. Szerencsére nyilvesszöböl és dárдавéből (gondolva a jövőre) unlimited mennyiségű tartanak maguknál. Sokan egy kupaiban szinte legyőzhetetlennek számítanak, mert az ellenség egyszerűen előbb meghal, minthogy olyan közel érjen, ahonnan már úti tud. Annnyival erősebbek az összes többi egységénél, hogy szinte nem is kell más gyártásunk (Na azért ez eléggé köllői túlzás volt...). A parancsok hasonlóak, mint a gyalogosoknál.

Lovas: Az embereknél Knight, ők lovon (Michael keresztnevének KITT-en) mászkálnak, az orkoknál pedig Raider, ők farkason szaladgálnak (Michael keresztnevé orkoknál még nem hallottam). 850 arany az áruk, ami elég borsosnak tűnhet, talán azért, mert az is. Egyetlen — bár elég jelentős — előnyük, hogy nagyon gyorsak, főleg, ha kényesztjük a leggyorsabb hatásokat. Ebből adódóan katapult-zétverésre ideális munkaezők. Normál gyilkolásra használunk inkább íjásokat. A parancsok ugyanazok, mint a gyalogosoknál.

Katapult: 200 adag fa, és 900 arany az ára. Valójában nem is kapult, hanem ballisztá. Bár a nevnek semmi jelentősége nincs a játékban, de miért ne csillogtassam széleskörű műveltségemet?! Borzasztó lassú, de ha valakit eltalál, az garantáltan nem olvas többet CoV-ot (és ez nem azt jelenti, hogy analabéta lesz tőle). Ajánlott venni egyet-kettőt a városunk védelmére, de támadást ne nagyon alapozzunk rájuk. Ha támadás parancsot adunk



Terveink szerint ez lesz az új 'Kiskertünk' rovat logoja

nekik, akkor is lőnek, ha ezzel saját csapato(ka)t is elpusztítanak. Parancsok ugyanazok, mint a többi katonának.

Nekromanta: 700 aranyba kerülnek, csak az orkoknál vannak, akik ékes ork nyelven Necrolyte-nak szólítják őket. Templomban lehet kiképezni a fiúkat, és mindenféle trükkös dolgokat tudnak varázsolni, úgy mint:

Attack: Támadó varázslat, egy tűzgömböt vág az célpont arcába. Elég távolra hat, de nem sebez túl nagyot.

Raise Dead: Halott feltámasztása (Népies nevén: Hulla-hopp!). A környéken az összes hullából csontvázat (skeleton) csinál. Nagyon hasznos.

Dark Vision: Távolbanezés a/a Pandacsóki Boborján. Egy kis területet láthatóvá tesz. Ajánlott az ellenség városának felderítése.

A végére csak sikerült Istenné válnunk. Meg kineveztek meg Viktornak is

Outcome
Victory

Rank: 666
Score: 11,500

Enemy units destroyed		Structures destroyed		Gold mined	
You	109	You	42	You	0
Enemy	76	Enemy	1	Enemy	38,200
Units trained		Structures built		Lumber harvested	
You	122	You	32	You	0
Enemy	109	Enemy	42	Enemy	2,200



Ugyanaz mint a nekromanta Dark vision-ja. (Fonetikusan: -je) **Invisibility:** Láthatatlanná teszi, akire rámondjuk. Ha a láthatatlan katoná támad, persze elműlik. Idegesítő, ha ellenünk csinálják, mi nem nagyon szoktuk használni. Egy más elleni játékánál tők jó poén lehet...

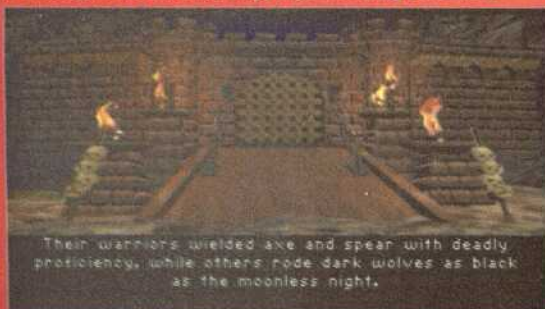
Varázsló: Na ebbe bele lehet kötni, de hirtelen nem jutott más eszembe a Warlock-ra. 900 aranyba kerül és a varázslatoronyban lehet kitaníttatni. A varázslatai:

Attack: Olyan, mint a nekromantaé, de messzebbre hat, és erősebb. **Summon Spiders:** Pókokat idéz, a varázsló Manájától függően 1-4 darabot.

Poison Gas: CoVboy bableves után... Szóval mérgező felhőt generál igen nagy területen. Egy ideig, aki belép a területre, nagyokat sebződik. Erdemes olyan helyre rakni, ahol nagy az ellenség sápsűrűsége (bár erre az információra 70-es IQ felett magától is rájön az ember — nekem úgy mondták...)

Summon Daemon: Démonidézés — mondaná a tudatlan játékos, de az igazi rutinos AD (hééééé! Hol az 'and' jell?) óóó, ejdendő játékos tudja, hogy milyen nagy

A szövegből az derül ki, hogy a jövőnk elég sötét lesz



Their warriors wielded axe and spear with deadly proficiency, while others rode dark wolves as black as the moonless night.

Aha, úgy látom, odalent történik valami



alkalmasság van a daemón-ok és a démonok között, de mivel a Warcraft-ban csak daemón fordul elő, így ez ismét csak tudományosan ismeretterjesztés volt jó. (Aki a téma bővebben is érdekli, küldjön egy választóirattal ellátott levelet az Abyss pt., 666 címre...) Sőtval ez egy tuti cool spell.

Idéző: Ő a varázsló az emberek-nél, szintén 900 aranyba kerül, és a Tower-ban lakik. Hosszu fehér szakállal van meg nagy kalapja, így tisztára úgy néz ki, mint a jó öreg Elminster... Izé Elminster. A varázslatai hasonlítanak a Warlock-éira, de azért részletezzük őket:

Attack: ugyanaz, mint a Warlock-é.

Summon Scorpions: Természetesen az együttest idézi meg, akik mindjárt elő is adják a Gyöngyhajú lányt. Kalózeverzióknál előfordulhat, hogy csunya izeltlábú dögök jönnek helyette, ebben az esetben gyorsan vegyük meg az eredeti programot...

Burning Rain: Tüzeső, nagyjából olyan hatással, mint a Poison Gas, de ebből némi mákkal ki lehet menekülni sebződés nélkül.

Summon Elemental: Vizelementál idézése. Nagyjából a daemónidézéssel egyenértékű (na jó, itt az emberek vadul tiltakoznak az ellen, velem lehet beszélni; kicsit gyengébb a daemónidézésnél)

Csontváz: Ilyen lesz minden kinyírt emberből/orkból, ha Raise Dead-et varázslunk rájuk. Nagyon lassu, közepesen erős (egy gyolósost lenyom)

Pók: Csúnya nyolclábú dögök ha egy pók kinyírt egy ellenfelet, őrvendézhelünk, mondván: "Nyolclábú barátunk ismét remekelt..." — boocsi! Nagyon gyorsak, de legalább ennyire gyengék is. Katapult-irtásra találták ki őket. Ős CoV-osoknak van pártridge pok is.

Skorpion: Olyasmí, mint a pók, csúnya izeltlábú kis vacak.

Daemon: Na, ő aztán igazán nehézfü. Az egész játék legerősebb, leggyorsabb, legnagyobb sebű, legszeb, leggazdagabb, legnagyobb, legszis, legelő, legenda, le-



A tábornoz és főleg a mellette üldögélő társaság bensőséges meletet áraszt

gény, legyező, leg...leg...leg...

Vizelementál: Házi Niagara, Majdnem olyan erős, gyors, ...ális, elő... mint egy daemon, de távolról tud lövöldözni. Humoros tulajdonsága, hogyha egy épületet jelölünk ki neki célpontul, azt addig dobálja vizgombócookkal, amíg az ki nem gyúlad, majd porig nem ég. Hopp! Akkor ez egy tüzesvíz-elementál!

Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, az emberkéknak (orkocskáknak) mindenféle tulajdonságaik is vannak. Lássuk:

HP: Házipélinkal Ha elfogy, kiszáradunk. Izé... szóval értitek.

MP: Mana Points (Csanád! Lopnak!!! Pereld be őket ...!). Varázshasználóknál a varázserőt mutatja (ha varázslunk, csökken, ha pihe-nünk, nő), idézett, illetve feltámasztott lényeknél, az (figyeljetek!) EL-SÓDLÉGES ANYAGI SIKON TÁRTÓ MÁGIA ÉRŐSÉGÉNEK MÉR-TEKET (figyeltek...?) mutatja. (EASTMEM — a keleti fekvésű slot-okba jutó RAM-ok mennyisége — megint tudományosok voltunk) Na...

szóval idézett/feltámasztott lényeknél az MP folyamatosan csökken, ha elfogyott, akkor a HP kezd csökkenni.

Most már akár el is kezdhethetünk játszani. Első lépésként nevezzük el a városunkat valahogy. En orkoknál a New Ork, emberekéknél pedig a SIMM City (a játék RAM igénye után) nevet szoktam választani, de egyébként teljesen egyéni ízlés dolga. Ha megvan a város neve, írjuk le egy papírra, mert a program sajnos — eléggé el nem ítéhető módon — nem tartja nyilván ezt a fontos információt. Ha ráclikelünk egy egységünkre (ja, egár ajánlott, de mazo-chisták billentyűzetről is játszhatnak), megjelenik az ikonja, ami mutatja a HP-ját, és az esetleges MP-jét, alul pedig megjelennek, a neki kiadható parancsok ikonjai. Az emberek ilyenkor azt mondják: "yeeees?", ha majd lesz a CoV-nak lemez melléklete arra ráésszük az ork "yeeees?"-t is, (Addig is kb.: "crunchmorró!!") Épületnél szintén a HP-t láthatjuk, illetve, hogy az ott

végzett melo éppen hol tart (százalékban), ha nem folyik épp semmi, akkor meg az, hogy mit lehetne ott csinálni (parancsikonok).

Vannak még kezelőbillentyűk is, persze ettől sem menekültök meg:

F1 vagy **ALT-H:** Help képernyő. Inkább olvasd el ezt a cikket, ha már ennyit írtam...

F2-F4: Elmenti a memóriába azt a térkép-pozíciót, ami épp a nagy térképen látható. A SHIFT-tel együtt nyomva behozza a képernyőre a lementett pozíciót. Erdemes egyet menteni a városunkról.

F5-F8: A kis térkép üzemmódjait változtatja:

F5 - kis térkép

F6 - statisztika a katonáinkról

F7 - Statisztika a termelésünkről

F8 - pontszám (de jó!)

G: Bekockazza a képernyőt (8 általános telettkének, négyzethálos mintájú textúrára leszt rá)

C: A kiválasztott egységet hozza a képernyő közepére.

CTRL-M: Zene ki-be kapcsolgatása.

CTRL-S: Ugyanez az effektusokkal.

CTRL-X: Kilépés

+/-: A játék sebességének változtatása.

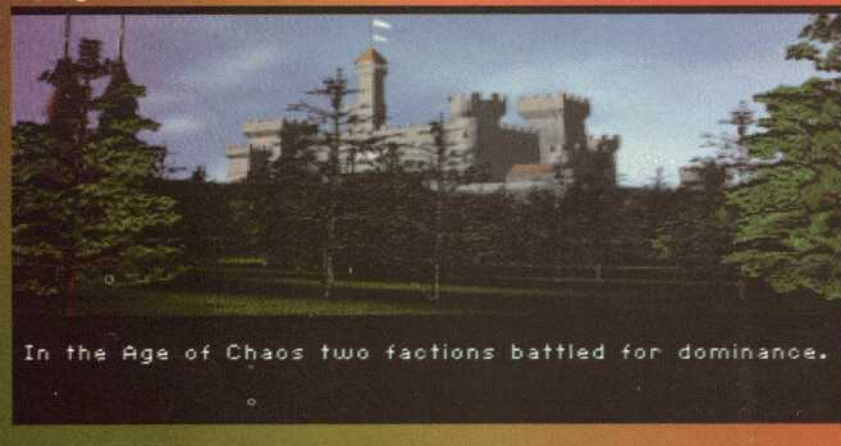
F10: Menü. Tök jó dolog, mert arról is lehet egy csomót írni. Ime:

Oh, mégse írok róla, ilyen save/load/restart/stb dolgokat mindenki tud kezelni. Aki meg nem, annak volt az előbb egy postafiók-cím, na ott próbálkozzon személyesen.

Most egy gyors útmutató arról, hogyan játszunk végig a Warcraftot: csináljunk sok parasztot, bányásszunk sok aranyat, meg harvesztáljuk lumberi, aztán építsünk barakkot, meg templomot, meg mindent, csináljunk soksokokot jászt, meg papot, meg varázslót, aztán nyomjunk le mindenkit. Ez ilyen egyszerű. Akkor meg minek olvastál el róla ilyen sok betűt?!

XILINXI Mehettek DOOM-ozni...

Na, mégsem hiába várt ez a várka



In the Age of Chaos two factions battled for dominance.

HANGU
Társulások: a Globális Elhárítás
Centrális Irányítója + HANGYA

SPACE FEDERATION

Ha az Interplay új játékkal jelentkezik a piacon, akkor általában minden megszólított gamer a körmet reszelgetve pillant mindenféle BBS-ek mélyére, hogy mikor lesz már preview belőle — aztán további reszelgetés mellett jelzi Kohn bácsinak, a sarki szoftverteresnek, hogy ebből a friss cuccból neki mindenképpen szüksége van egy rudra. Beszerzés után kabé a következő játékoknak is: szendvics, sör, kávé a gép mellé, lemez a masinába, Toy Dolls a magnába — most így el is leszünk egy darabig... Interplay-logo, Cool Intro. (Introcska.) A 23. század végén összeülnek a Galaxist uraló hét legnagyobb faj képviselői, hogy felosszák maguk között a jövő univerzumát. A felhívatalos, féligsemmarati megbeszélésen egyetlen, pontban sikerül konszenzusra megállapodásra jutniuk: kölcsönösen biztosítják egymást, hogy a jövőben mindent elkövetnek majd a másik teljes kilitásának érdekében. Jézusom, ezt az eredeti mesét valaki egyedül találta ki, vagy esetleg egy nagyobb csapat munkájának eredménye? Lehet. Ugyan. Kis szórakozás a főmenüben a játékkal szembe, megnyomom az összes opciót egyszerre, hátha történik valami, és máris indúl a nagy megaqame. Megjelenik egy űrhajó a képernyő közepén. Ha rátenyarelek minden gombra a billentyűzeten, akkor repked... Ló is. Jézusom! Egy shif'em up! A francba vele, Na mindegy, lelövök pár bigyót, aztán kihajítom az egész cuccot kukába. Pár perces imbolygás a ronda hajóval — sehol egy lélek. Tán már járt itt előttem valaki? (Es akkor ó hova lett?) Mindegy, akkor lelövöm a bolygókat! (Még az, ha az ember elég kreatív!) Nem lehet. Hát már egy deka öröm sincs ebben a játékban! Hoppo Valami történt megcsapoktám a billentyűket és a bolygóknál előjött egy nienu. Abból meg a többiek. (Marha nagy mázlij volt, mélt már majdnem nyomtam a Szent-háromságot [Ctrl + Alt + Del] — így még talán megeríhet egy lefást...

Ha a bevezetőből nem lett volna nyilvánvaló, akkor majd az alant elterülőkből kiderül, hogy a Zűrszövetség a boldogult MILLENNIUM-ra emlezkető stratégia, életjáték vagy akármí, amiben a bolygók népességének jövedelméből különféle épületeket emelhetsz, hogy azok meg többet adozzanak, aztán a sok cashből felszerelt flottáddal legázhatod az egész galaxist, marha nagy császárak érezhetik magad, aztán másnap meg mehetsz deppáni a bruttó húszért.

Az Intro szerencsés átveszélése után a főmenüben találok magad, ahol azonnal roppant fontos teendőid lesznek. Ha mégis inkább a MASTERS OF ORION-nál maradsz, akkor kláttynis a DOS feliratra, ha az inozban nem hallottál semmit, akkor a SOUND-dal próbáld eljete kelteni a hangkártyádat (ha nincs olyanod, az sem baj, mert még mindig adhatasz hangot a magnóraj, utána pedig merülj a KEYBOARD-ménu mélyére, mert az alapállapotban nagyon zűros (áthidaló megoldás mondyk a joystick, de nem lehet minden háztartásban olyan). A billentyűzet átállításiánál egyszerre kettőt is megadhatsz, mert a mokat — két joystickkal — akár négyen is lehet nyomtatni, bár olyankor a monitor előtere a 'Kicsi a rákás... neví nepi játék országos döntőtjei idézi. Az iránybillentyűkkel minden öke, de a FIRE és a DOCK funkcióval bírok kissé zavaróak: a FIRE-ra definiál a játékban inkább

EXIT-ként üzemel (mindig egy menüt visszalép), és a DOCK a tulajdonképpeni fire (vagy inkább üse), LOAD-dal esetleg betölthetsz egy kimenet állást, vagy van egy nyomdahunás LOVAD. CREDITS láttaja veled, hogy a játék alkotói-seért kiket terhel a felelősség (szerintem mind álnév), valamint hogy mit fogsz megnézni, ha túl sokat tartózkodsz a főmenüben. A START hasznos, ha el akarsz kezdeni játszani, de azt még ne erőltess, mert még vannak egyéb áttálításváltois.

A felső régiókban láthatod az aktuális szcenárióra vonatkozó infokat. Pályákból egyelőre huszonkettő áll rendelkezésre, de nem lepődnek meg, ha az Interplay a jövőben néhány playerdiskkel bővítené a választékot. A MAX PLAYERS jelzi, hogy maximum hányra játszhatják a játékot (1-4); a PLANETS a pályán levő bolygók számát; a DIFFICULTY a nehézségi szintet (Training/Beginner/Intermediate/Advanced), bár azt tegyük hozzá, hogy a készítőik néha igen sajátosan értelmezték a Beginner fogalmát; a TYPE (Action/Strategy/Hybrid) pedig azt mutatja, hogy a pályán a gyors támadásra vagy inkább stratégiai megfontolásra, vagy esetleg mindkettőre van-e szükség. Ez utóbbi mondyk nem túl sokat mond el a pályáról, mert a gyorsaságra mindig is szükség lesz, a stratégiai ezekre pedig az esetek nagy többségében szintúgy. A bal felső sarkóban levő piros háromszögre clikelve további infot kérhetünk a pályáról, úgymint a feladat mibenléte (ez rendszerint az igen lírai 'Eliminate all opponents' kitételben, meg némi jótanácsban merül ki), a bolygókon levő különféle építmények száma, továbbá az ásványok, az emberek és a kaja mennyisége.

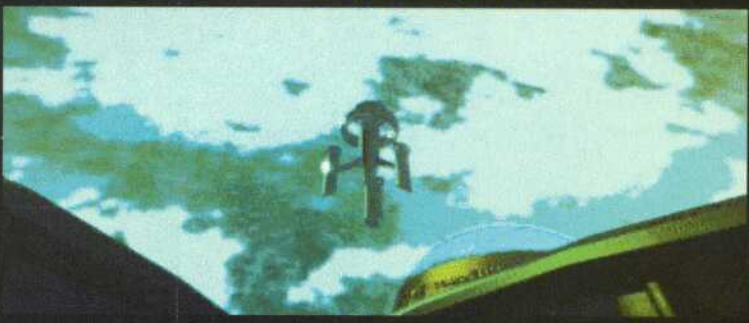
A képernyő közepén levő négyzetekben látható, a nagy játékos jelenlegi képe, valamelyikre ráclikelve megadhatjuk, hogy a játékos melyik fajtához tartozzon, a gép irányítsa-e vagy valamelyik játékos az adott periferiáról. (Innea a mondás: 'periferiára szorul' vagy 'periferikus szorulás' van — CoVbo) A SHIP/PHANTOM valamelyikével adjuk meg a HQ irányításának a módját: a játék úgy fog zajlani, hogy a HO-ról ki-

adott parancsokkal vezérelhetjük a bolygóinkat illetve — ha a szükség úgy hozza, — az egyes hajóinkat. Nyilván olyanoknak adhatunk parancsokat, amik a HQ közvetlen közelében vannak, tehát azokkal állandóan ide-oda kell majd repkednünk. Nariármost, ha az irányítás SHIP-ben van, akkor ugyan az anyahajóval be tudunk avatkozni az egyes küzdelmekbe (tudunk lóni az ellenségekre), viszont az anyahajó mozgását a tehetetlenség törvényei határozzák meg, következésképp az úgy fog repülni, mint egy részeg buszifutóca: (Elsőre kb. negyed órát tartott, amíg megálltam vele egy bolygó felett, de most már nagyon nagy spiler vagyok, és az az idő 5-6 percet redukálódott...) Javasolt tehát az irányítást PHANTOM-ra tenni, ahol egy célkeresztet fogunk mozgatni. Ezzel ugyan nem fogunk tudni lóni az ellenségekre, viszont a játék játszható lesz, ami mondjuk nemegy utolsó szempont... (Még pár megjegyzés a SHIP üzemmódról: az ellenfelek mindig így játszanak: az anyahajó nem csak lóni től, őt is le tudják lóni (ilyenkor automatikusan újra felépül a bázisbolygón vagy a legközelebbi bolygón, amelyen van Headquarter épület); sajnos lesz olyan pálya is, ahol csak úgy lehet győzni, ha az irányítás SHIP-ben van, mert szükség lesz az anyahajó tüzejére is...)

A VIDEO/TEXT ikonok valamelyikének választásával adjuk meg, hogy az üzenetablakban látható infok képpel és hanggal, illetve csak sima szöveges formában jelenjenek meg. Utóbbi ajánlott, mert az utolsó infokból többet is láthatunk egyszerre, meg egyébként is a unalmas a tera számvat ánder azt' versikét hallgatni állandóan. A főmenüvel kapcsolatban még említünk meg, hogy a program minden szcenárió indításánál letesz egy DAT-file-t, amiben az iteni beállításokat tárolja, tehát következő betöltéskor automatikusan az utolsó állástól fog indulni a játék. Na, most már jól kitárgyaltuk a főmenüt, lehet nyomkodni a START gombot.

Bemelegítésnek az első két szcenárió valamelyikét indítsuk, mert azok tréning-pályák (nincs ellenfél, következésképp elég nehéz veszteni raj-

'Felszáll az Orlyon, benne Mekklén a parancsnok, trilláromhaj...'



came together to discuss the future of the Galaxy.

uk), és egy kis gyakorlás mindenképpen szükséges azelőtt, hogy a harmadik pályára lépve jól szétverjen bennünket az ellenfél. Indítás után a szcenerió infóját látjuk (ugyanazt, mint a főmenüben) addig, amíg a HQ-k el nem érnek a bázisra ("ESC" -vel kicsit noszogathatjuk az ügyet), és meg nem jelenik a bolygók főmenüje. Mielőtt átlépnénk az ikonmenük forgatagába, még egy pár szó a bolygókról és néhány kezelőbillentyűről:

Minden fajnak az lesz a bázisa, ahova kezdéskor leszáll. Ezt kell elfoglalniunk ahhoz, hogy a fajt leradírozzuk a térképről. Ha a bázis nem az utolsó bolygója volt exitáló konkurenciánknak, akkor a többi bolygója semleges státuszba vált (ha van még ellenfél, akkor ezekre azonnal Indítsunk Troopereket, még mielőtt a maradék konkurencia foglalná el őket). A bolygóknak négy típusa van: a legjobbak a föld-típusúak, mert ezeken lehet a legnagyobb populációt (800-1000), és ezzel együtt a legjobb infrastruktúrát létrehozni; a második legjobbak a vízbolygók (kékek), amelyek annyiban különböznek az előbbiektől, hogy kisebb a max. populációjuk; a sivatag-bolygók (sárgák vagy vörösek) kis populációt lehet létrehozni, viszont gyors a nyersanyagok bányászata; a leguncoolabbak pedig a sziklabolygók (szürkek), ahol különösebben nagy varázslatot nem nagyon lehet csinálni.

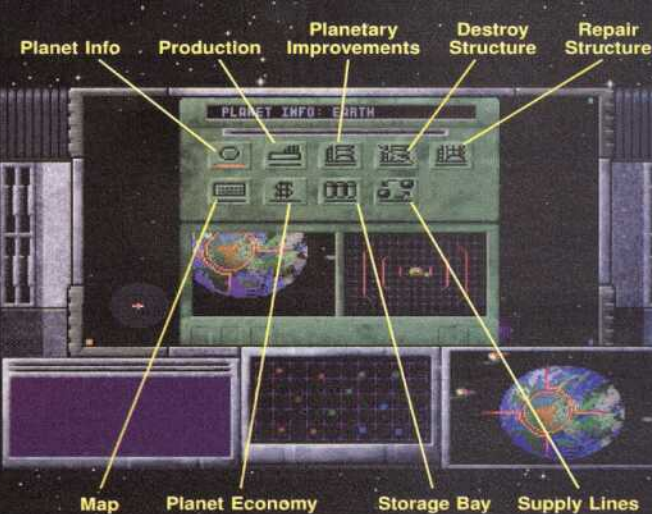
Az irányításon kívül még az "ESC"-nek és a funkcióbillentyűknek lesz szerepe. Az előbbit lehet állást menteni, zenét váltani, visszalépni a főmenübe, vagy kilépni a játékból, továbbá — mivel a játék folyamatos, azaz az ikonmenükben tartózkodva is zajlanak az események — ezt használhatjuk pause-nak is, az utóbbiak pedig a díszítő elemek (bolygóinfo, ellenség-bázisának a figyelése, különféle jetteffektek állítása, állásmentés).

(Ja, azt felejtettem mondani, hogy a négy játékost a piros, narancssárga, zöld és kék színek különböztetik meg egymástól (ilyen színűek a bolygók a térképen vagy ilyen keret van körülötük, ilyen jelzést viselnek a hajói, stb.). Ha a gép ellen játszunk, akkor a levegyszerűb, ha mindig az első játékost választjuk magunknak (ígyis mindig az, szóval nem is kell választani), és akkor mindenki lemeszárlandó, aki nem piros).

Pár szó a képernyő felosztásáról, aztán vidám csobbanással átléremülhetünk az ikonmenük tengerébe.

A bal alsó sarokban van az üzenetablak, ahol a program jelzi, ha valamelyik bolygónkon valami releváns esemény történt (TEXT-üzemmódban először a bolygó neve, aztán az esemény); elkészült valamilyen épület (<valami> produced), megtámadták a bolygónkat (<bolygó> under attack), illetve az általunk megtámadott bolygónkakkor ellenállásba ütözközték a Trooperek (Heavy/Moderate/Light Resistance), illetve elfoglaltunk elvesztettünk egy bolygót (Base Established/Lost).

Alul középen van a térkép, ahol a színek mutatják, ha a játékosoknak mely bolygók vannak a kezében (ha a standard színlelő eltérő a szín, akkor az még semleges, boldogán várja a hódítót), a villogó pontok a HQ-k;



a jobb alsó sarokban van a bolygóinfo, amit az ikonmenüből bekapcsolva, egy kiválasztott bolygót szemléltethetünk folyamatosan;

felül pedig a játéktér, ami a HQ-nk közvetlen környezetét mutatja. A bal alsó sarokban van a kicsit nagyobb léptékű radar (rajta a közelben lévő bolygók illetve hajók), a képernyő szélein szalagpálo színes pontok pedig az ellenséges HQ-k hozzáink viszonyított helyzetét mutatják. Ha a képernyő bolygó van (sajátunk ilyenkor adhatunk parancsot), akkor a képernyő alsó részén megjelenik a neve és a bovatartozása (Friendly/Enemy/Neutral Planet, azaz saját/ellenséges/semleges bolygó). A zárójelben lévő szám jelzi a bolygó erejét, ami tulajdonképpen azt takarja, hogy hány Troopert kell odajuttatnunk, hogy bevegjük. Ha az üzenetsorban Light Resistance volt az utolsó info a bolygóról, akkor a következő Trooper már be fogja venni, de ezt minél előbb látassuk oda, mert az építkezésekkel a bolygó visszanyerheti az erejét. Azt azért jelezni, hogy ha a saját bolygónk ereje nulla, akkor valahogy igyekezzünk a következő ellenséges Troopert még leszállás előtt kiirtani — már amennyiben nem vagyunk a Base Lost üzenet megtekintésére... A bolygó erejét egyenként a populáció nagyságából és az épületek számából számítja a program. Ugyancsak a játékképernyőn adhatunk parancsokat a közben tartózkodó hajóinknak is. Az aktuális egységét egy

rombusz jelzi (ha bolygó közelében áll, akkor mozgassuk az irányhúka a bázist, hogy a program átváltsen rá).

PLANET INFO:
Az aktuális bolygó tájképét jeleníti meg az épületek ábráival.



PRODUCTION-menus:
Csak akkor elérhető, ha a bolygón van legalább egy Factory. Itt lehet hajókat gyártani, Alul a MINERALS (ércek) felirat alatti kék csík mutatja, hogy a bolygón mennyi nyersanyag áll rendelkezésre a gyártáshoz, az alatta lévő pedig azt, hogy az aktuális hajó gyártása mennyi anyag elvételéből (ha ez zöld, akkor a hajó megépíthető, ha piros (insufficient Minerals), akkor várnunk kell, amíg a megfelelő mennyiség megkibányasszák). Ha valakinek a sávos megjelenítés nem egyértelmű, akkor annak ott vannak arab számokkal is. A COST-nál ugyanez a műsor, csak pénzmel. Ha a gyártás megkezdődött, akkor a menük felső részén csökkenő sáv mutatja, hogy még mennyi van hátra az elkészültéig. Ha ilyenkor újra belepünk a menübe, akkor a jobb oldali ikonnal (Cancel Production) leállíthatjuk a gyártást, és újat adhatunk meg Gondolom abból következik, hogy egyszerre csak egyvalamit lehet gyártani. Az ércet a Strip Minerak (ld. a következő menüben) bányásszák, de 'törém' magától is egy kevés. A pénz a populáció folyamatosan befizetett adója. Az utóbbival nem szokott gond lenni, inkább a nyersanyaghiány vonthat gátat építkezés, szennyvedélyünknek Fontos: mindig csak abból a penzbevételekkel lehet építkezni, ami az adott bolygón a rendelkezésre áll (ha nincs elég, és nem akarunk várni, akkor át kell hoznunk egy másik bolygóról). Le-gyártás előtt meg jelenik a hajók parancsmenüje, de azt majd egy kicsit később fogjuk boncolgatni.

Atugrom már látogatóba ide a szomszéd bolygóra ezzel a pár jópofa hajóval



LEMMINGS 3



Hát ismét visszatérték a kis lókótt rácsalók... Ezúttal már a 3. részben boldogítanak minket (ha nem számoljuk az 1. részhez kiadott kiegészítőket, mert az minimum +3 rész)... Az elsőt (elsővel) sokat játszottunk, a másodikal sokkal kevesebbet (mivel nem tudtunk szerezni egy teljes verziót), ez a harmadik pedig ismét alaposan belopta magát a szívünkbe (néhány pálya hatására az idegrendszerünkön is képződtek maradó nyomok...). Lássuk a programot:

Első újdonságként a Setupból rögtön kiderül, hogy tud SVGA-t (VESA) a program. Nem kell örülni (ill. az SVGA-t nélkülözőknek szomorkodni), ez alig pár képernyő merül ki. (Vagy még abban sem... Egy S3/805-ös videokártya saját VESA-BIOS-ával össze-össze veszik, ilyenkor nem sok mindent látni a képernyőn...)

Hangkártyák terén nincs nagy választék: SoundBlaster-t és GUS-t kezel (az én GUSMax-omat pl. úgy kezelte, hogy lefagyott... — Bryan).

Hangok és zene terén ne számítsunk semmi fergelegésre, a grafika viszont elég szép.

Nézzük most magát a játékot:
Néhány címképernyő és egy "fantasztikus" (tizenegynéhány képből álló...) intro után a főmenübe kerülünk. A főmenü egy leghajó bárkája, ahol néhány unott leaming ücsörög. A következő lehetőségeink vannak:

— **Quit** (hogy a lényeggel kezdjük): Ezzel a menüponttal a DOS névre hallgató alprogram indítható. Megy 'F10'-zel is, a billentyű a térkép-képernyőn is él.

— **Options**: Különbőféle hasznos és (elsősorban) kevésbé hasznos beállítások. Beállíthatjuk az éger érzékenységet, a videómódot (VGA/SVGA), a nehézségi fokozatot (Kids/Adults, de a Kids is elég nehéz...), ki/bekapcsolgathatjuk a hangokat és a zenét. Ha valami nem tetszik, visszaállíthatjuk a program eredeti opcióit (Reset), kilépni az Options-ból pedig OK-val lehet, ha megfelelnek az új beállítások, vagy esetleg Cancel-lel, ha úgy gondoljuk, inkább hagyjuk az egész állítást a fenébe...

— **Load and Save Game**: Egész emberbarát menü kapunk, annyira egyértelmű, hogy szinte ordít... 10 állásunk lehet.

— **Practice Level**: Egy magában a játékban nem szereplő szintre jutunk, amely megtalálunk mindenféle segédkütyüt, itt ezeket, valamint az irányítást (ld. később) próbálgathatjuk.

— **Map Room**: Megnézhetjük a 3 sziget meg a bárka képet, és eldönthetjük, hová igyekszünk éppen.

— **Play Next Classic/Shadow/Egyptian Level**: A következő szint elindítása a megfelelő alakulatnál. Időközben ugyanis 3 féle lemming lett: az eredeti fajta (Classic, ezek a legbátrabbak, amíg fejbe nem üti őket a légtápatápc), a ninjáék (Shadow, ezek csendesen lopakodnak mindenfelé, de ennek ellenére az összes szörny ugyanúgy azonnal észreveszi őket, mint a többi), valamint az egyptomiak (Egyptian, ezekről nincs infonk, de biztos valami szárazságtűrő fajta lehet). A különböző fajták különbözően néznek ki (a Classic hagyományos, persze javult sokat a grafika, a másik kettő animációja viszont halálra röhögtek magunkat, érdemes megnézni), és mindegyik külön pályák tartoznak (30-30, azaz ismét nem szenvedünk pályahiányban).

A játék elkezdésére megtekinthetjük a "törzsfőnököket", amint nagy bölcsen tanácsznak, majd kapjuk a térképet az eddig teljesített pályákkal. Bármelyik pályát újrajtszhatjuk, a követ-

ző pályán az eddigi legjobb eredmény lesz figyelembe véve. Az eredmény úgy értendő, hogy kezdetben adott 20 lemming minden fajtából, és végig a 30 pályán ezekből kell gazdálkodni (egy pályákon jönnek újabbak is, nagyjából átlagosan pályánként 1, általában ki kell szabadítani őket valahonnan). Természetesen ha 5 pályával korábban rontottunk el valamit, akkor korrekció gyanúán az összes utána következő szintet újra kell játszani. A képernyő bal alsó és jobb felső sarkában van egy-egy kis képecske, az alsóval vissza térhetünk a bárkába, a felsővel pedig kimenthetünk egy Replay-t (visszatörleni eddig még nem sikerült).

Az irányítás teljesen megváltozott, szerintünk előnyére, és nem is nehéz hozzászokni. Az eddigi szisztéma az volt, hogy bármelyik lemminggel bármít el lehetett végezteni, ellenben most az tud dolgozni, amelyik talál a kívánt tevékenységhez szükséges csomagot (ha a lemming beleszalad egy csomagba, automatikusan felveszi). Ez alól kivétel 3 cselekvés, amelyet minden lemming akármikor, akárhányszor csinálhat: sarkon történő fordulás, közlekedési rendőr, ugrólemming. Egy lemmingnél egyszerre csak egyféle csomag lehet, viszont abból bármennyi. Fontos (és néha idegesítő), hogy egy cselekvést csak akkor hajlandó elkezdeni a kis tökmag, amikor az aktuális pozíció közepén van, úgyhogy nem árt előtte clickelni kicsivel (ugrásnál néha ez sem segít...).

A különféle cselekedetek (csomagoknál zárójelben az egy csomagban lévő tárgyak száma):

— **Fordulás**: Lemmingünk fogja magát és sarkon fordul. Ezzel újra el lehet indítani a blokkolót, végre nem kell kiásni vagy felrobbantani...

— **Blokkoló**: A rendőr-figura, barátunk nem engedi át a forgalmat egyik irányból sem (viszont át lehet ugrani). Miután nem kell robbantani feloldásként, sokkal jobban használható, mint eddig. Megjegyeznénk, hogy ha pont egy szelős pozíció állítjuk meg, akkor kedvesen imbolgogva álldóg, de leesni nem akar az Istennek sem... Ha ilyen pozícióból indítjuk el, automatikusan megfordul, ez is egy értelmes ötlet volt a program alkotóitól.

'Jó reggelt, jó reggelt, jó reggelt kicsi lemmingek, Menjetez szépen dolgozni, mert megmondalak benneteket Leninnek!...'



— **Ugrólemming:** Kis nekigyürkőzés után óriási ugrás következik (építőkockákban mérve szélessége is, magassága is 2 téglára).

— **Asó (8):** Aktiválására az érintett lemming érdeklődik, milyen irányba óhajunk rombolni (7 irányba lehet, felfelé nem), majd megkezd a munkát. Figyelem, itt nem addig ás egy egységgel, amíg van mit, hanem egy csákányozás (még jó, hogy ásóval jelölték...) vizel el 1 egységet!

— **Tégla (8):** Ez itt az építkezés eszköze. Bármerre lehet terjeszkedni, kivéve felfelé. Nagyobb szabású építményeknél vegyük figyelembe, hogy a lemming max. 21 téglányi pottyanást él túl, annál nagyobb magasságból való leeséskor kissé deformálódik... Egy egység egy téglára, ugyanúgy, mint az ásonál.

— **Ernyő (1):** A szokásos esernyő, ebben a részben elég keveset találunk. Automatikusan alkalmazza kis barátunk, ha túl nagyot esne.

— **Bomba (1):** Ezt mindenki kitalálhatja magától is... meg azt is, hogy nem árt elkotródni a közeléből... Nem robban túl nagyot, nem könnyű vele dolgozni, de szerencsére nincs is sok szükség rá.

— **Üszögumi (1):** Egy vízszakra lehet átúszni vele. Az ernyőhöz hasonlóan szükség esetén automatikusan aktiválódik. Nem kimondottan gyakran használják ez sem.

— **WC-pumpa (8):** Ez itt egy közlekedési eszköz: ha felettünk nem sokkal egy plafon van, és az vízszintesen folytatódik arra, amerre mozgunk, akkor ennek aktiválására átmeignyünk tapadókorongosba. Függetlenül fakra is lehet vele mázni. Mindkét esetben egy-egy mozdulat vizel el egy pumpát.

— **Hőgolyó (1):** A különféle szörnyeket lehet vele ártalmatlanná tenni. Mi kétféle szörnyet csevegtünk, az egyik egy kis lila golyó, amely kellő közelség esetén leüti a lemminget, a másik egy nagy dögmadár, amely, ha le tud csapni, ellopja az áldozata fejét. Eleinte hőgolyó is ritkán van, de később gyakrabban lesz dögökhöz szerencsénk, és a jószívű programozó bácsik megadták az ellencsapás lehetőségét. Egészen meglepő egyébként hőgolyókkal találkozni a sivatagban, a piramis lábánál...

— **Gránát (4):** A bombához hasonló robbanóeszköz. Ezt el kell hajítani, és kellően hosszú patogás után megáll (ne legyen már olyan könnyű kiszámítani, hová esik), majd felrobban. Szerencsére nagyon ritkán leütni ilyet, még ritkábban kell használni.

— **Óra:** A hátralevő időt növeli a maximális idő 1/6-ával. Nagyon ritka, és általában azokon a pályákon, ahol találunk, nincs is rá szükség.

Sajnos, a különféle tárgyakat nem igazán lehet átvenni a következő pályára, de ez végül is érthető...

Hurrá, lehet, hogy nem lesz több folytatás!



Nem tudják a kicsi nindzsák, hogy errefelé nincszák...

A lemmingek irányítása alapvetően egérral történik, ha a nyílát kivisszük a képernyő szélére, lehet scrollozni a pályát (függőlegesen is). Az 'Esc' billentyűvel azonnali hatállyal újraindítjuk a pályát (ez nem a legjobb ötlet, ott van az 'F1' mellett, az ember meg néha félrenyűi...), az 'F1-F5' gombokkal az alsó ikonmenű első 5 pontja érhető el (erre sokszor szükség lesz, gyors cselekvésekre kevés az egér). Az ikonok:

- Fordulás
- Blokkoló
- Ugrás
- A lemmingnél lévő eszköz használata
- A lemming eszközeinek letétele
- Óra

— **Futás:** Az idő múlási sebességét (ezzel együtt az összes cselekvés sebességét) duplájára növeli. Kikapcsolni ismételt clickkel lehet.

— **Pause, oldás üjből megnyomásra.** Pause-olva is lehet a képet scrollozni, úgyhogy a pálya áttekintéséhez nagy segítséget nyújt.

— **Atombomba:** A szokásos teljes megsemmisítés, dupla clickre lép elbte.

Ha sikeresen teljesítettük a pályát (legalább 1 lemminget eljuttattunk a kijáratig), akkor nagy óvatossággal a kis hörcsögök, mehetünk tovább, ha mind otmaradt, akkor egy kis kövér úcsórög a kép közepén nagy búsan, kezdehtjük a pályát előlöl.

Jó ötletnek tartjuk, hogy nem teszi ki egyszerre az összes lemminget a pályára, általában csak

10-15 darabot (az elesetteket viszont mindig pótolja, amíg van miből). Így ha van egy pálya, ami az Istennek se megy, elviselhető veszteség árán folytathatjuk, ha egyet azért ki tudunk juttatni (jó példa erre az egyiptomi 20. pálya, ahol másfél óra szenvedés után 15 lemmingből nagy nehezen 10 átjutott, addig csak maximum 2, mindez Kids fokozatban).

Tipppek:

— A ledböcs ikon arra is használható, hogy egyéb lemmingeknek továbbítsunk segédeszközöket.

— Ha látunk bonus lemming(ke)t a pályán, ne vegyük biztosra, hogy meg tudjuk menteni (őket) (majdnem biztos, hogy lehetséges, de esetleg rengeteg szenvedés...!)

— Ha sok tárgy van a pályán, az nem jelenti azt, hogy mindet fel kell használni...

Lényegében ennyi a **Lemmings 3**. A műfaj eddigi kedvelőinek minden bizonnyal sok örömet okoz, de talán ezt a részt mások is megkedvelik. A 2. részhez képest visszalépés a meglehetősen szokványos eszközkészlet, ott igen vad dolgok voltak, persze jó nehézzé téve a játékok. A grafika elég szép, bár az SVGA-s duma kissé pofatlanság. A hangok szintén megfelelőek. A program terjedelme 11 mega, és kell neki min 540K, de inkább 900K szabad EMS. A játék legnagyobb előnye a könnyű és kényelmes kezelés, valamint az, hogy leköti az embert, van benne játék, nem úgy mint egy manapság divatos CD-s csodában...

Bryan

Még itt vagyunk: továbbiak **Lemmings** témában. Megjelenik egy 'szepsől hálidéj edisón', név szerint **Holiday Lemmings 1994**. Az egész játék lényegében az **Xmas Lemmings**, csak más pályákkal (az Xmas meg az első Lemmings klónja volt más pályákkal és más figurákkal)... 32 db '94-es és hasonló számú '93-as pálya van benne, egyezőval a készítő megerőltette magát...

Nem részletezők tovább: a rókaról történő sokadik bór lezuhásáról van itt szó. **A Lemmings 3** után már elég szomorúkasan hat a régi szerkesztő, de hátha valakinek pont erre van gusztusa...



HERETIC



A DOOM-"filozófiára" épülő játékok kedvelőinek a karácsony szép termést hozott: 3 3D-s akciójátékból is jelent meg shareware vagy egyéb verzió. Az első a RISE OF THE TRIAD (by Apogee), a másik a HERETIC (ezt az id-Software adta ki), a másik pedig a DESCENT (ezt meg az Interplay). További jó hír, hogy mindhárom game fut 4M RAM-mal, és 386DX-40-en még elviselhető. Nézzük először a HERETIC-et:

Mint említettük, ez a játék az id szárnyait alatt jelent meg. Ugyan nem a DOOM készítői írták (hanem azok a figurák, akik kicsit korábban a CYCLONES-szal jelentkeztek), viszont a nagy elődből elég sok mindent felhasználtak — a játék vezérlését végző részt, az ún. engine-t szinte változtatás nélkül vették át. Más ruhába bújt per sze a dolog, hogy ne legyen már DOOM 3...

A HERETIC-ben egy középkori jellegű hős szerepét játszhatjuk, aki egy kicsit harcos, egy kicsit varázsló, egy kicsit tolvaj (mindent eltesz, amit talál), egy kicsit pénzügyminisz... ja bocss... Hősnünknek feltett szándéka, hogy a gonoszított hemzsegő várost és egyéb helyeket kissé kipucolja, és ehhez nem sajnál magával cipelni egy kisebb raktárrnyi fegyvert sem. Persze kezdetben csak egy varázsbotja meg egy nem-anníra-varázsbotja van (ld. DOOM, pisztoly és boxer), ugyanis eredetileg meccsre akart menni, csak hirtelen megszállta az ihlet, és teljesen meghűlyöd. Később találni fog még egy kesztűt, amivel magrázó élményben részesítheti azokat a szerencsétleneket, akik az útjába akadnak (láncfűrész), egy kiváló minőségű alt nyílpuksát (shotgun), egy Sárkánykarom (*Dragonclaw*) névre hallgató gyorstüzelő szerszámot (géppuska), valamint három további érdekes cuccot, ha megvásárolja a regisztrált verzió: *Heilstaff* (kb. plazma), *Phoenix Rod* (rakétavető), meg egy gyorstüzelő buzogány, ami *Fimrace* névre hallgat (ez is kb. plazma).

Eddig meglehetősen DOOM-jellegű a dolog a környezetet leszámítva, nézzük a különbségeket. Először is, van inventory, azaz most már nem csak mindentféle munióval lömhetjük tele a zsebünket, hanem tárgyakkal is. A DOOM-ban megszokott tárgyak egybeségének megvan a megfelelője, ezek közül egyesek azonnal felhasználódnak, mások a raktárba kerülnek. Újdonságot elsősorban itt a varázslatok jelentenek, meg a "varázslatos" tárgyak (pl. időzített bomba, vagy a nagyszerű *Morph Ovum*, amellyel csirkévé változathatjuk ellenfeleinket...).



A bátor kalandor mindig vidáman siet olyan helyekre, ahol két tőkfejű már buzgógn ütegegi egymást. Nincs is szebb annál, mint hátbalóni valakit...

Egy varázstárgyat külön kiemelni, az arany színű *Wings of Wrath*-ot, ezzel ugyanis lehet repülni, ez a másik érdekes újonság a DOOM-hoz képest. A függőleges irányú mozgásra ott a "Insert/PgDn", "Home"-ra a földre tottanyunk, ha pedig vízszintes mozgás során valaminek neki-megyünk, akkor automatikusan a lehetséges függőleges irányba folytatja útját hősnünk. Nagy magasságból célszerű nem leesni, ez nem csak a "HOME"-ra vonatkozik, hanem az repkedés idejének lejártára is.

Itt jegyeznünk meg azt is, hogy lehet le/fel nézegetni, erre az "Delete" és a "PgDn" gombok szolgálnak. Az "End" közöpre állítja a nézetet.

A harmadik "újítás" az, hogy kicsit szebben vannak kidolgozva a textúrák, ebből következően jobban igényli a gyors procit (meg videokártyát is, de localbus-os kártyáknál nem lehet gond). DX2-66-on szép még egészsképernyős módban is, de DX2-50-en már érezni a különbséget...

Az ellenfeleken újítottak egy kicsit, bár itt sem erőltették meg túlzottan magukat. Egy tanács: vigyázzunk a zöld (esetleg sokkal durvább piros)

baltákat dobáló lovaggal! Ilyen már az első pályán is lakik...

Még egy érdekesség: itt az 5. nehézségi fokozat azért nem rémálom-jellegű, a legfontosabb, hogy nem termelődnek újra az ellenségek.

Röviden ennyi a HERETIC. Van egy 1 epizódos shareware verzió (Internet-et használók kedvéért: ftp.cdrom.com, /pub/cs/csua/heretic, de valószínűleg hamarosan itthon is elérhető lesz), azaz a koncepció teljesen a DOOM. Január első hetének közepétől már megrendelhető a teljes, 3 epizódos játék is. A DOOM kedvelői biztosan szeretni fogják (ha csak az unalomig akkor nem strapálták az elődöt, bár egy darabig akkor is szórakoztató), valamint a mágiával, kardokkal és ehhez hasonlókkal szimpatizálóknak is tudjuk ajánlani. Természetesen van több játékos mód is.

Koprocesszor nélküli 386-os gépen célszerű a -debug opcióval indítani a játékot.

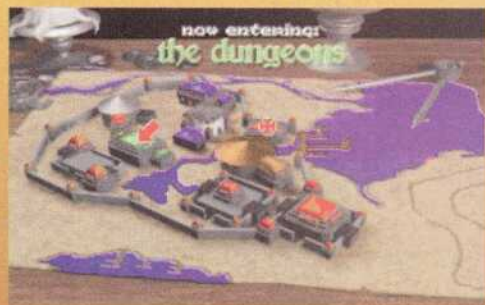
A következő cheatet ajánljuk kipróbálásra: ravoockadoodleodo...

Bryan

Ehhez a képhez semmi nem jut eszembe, találjátok ki valamit hozzá



'Kórokozók a vérképben, nem vagyunk a térképben...' (Hogyne lennének, ott mutatja a nyíl!)



DESCENT

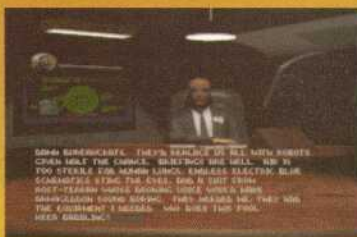
Sokan vitáznak, melyik jobb, ez a játék, vagy a HERETIC, annak ellenére, hogy kicsit más a két game kategóriája. Az viszont bizonyos, hogy ez a játék az érdekesebb, és ugyanis egy DOOM-alapra épülő, továbbfejlesztett környezetben játszódik, és egy kis űrhajó vezetésébe benne. Tudjuk, ez az első olyan játék, amelyik minden szempontból igazi 3D-t nyújt (még egyes VR-rendszereket is támogat), ez a gyakorlatban kétféle síkságot jelent).

A játék célja az, hogy valamilyen átalunk ismeretlen megfontolásból (lusták voltunk elolvasni a bevezetőket) mindenféle helyeken reaktorokat kell szétlőnünk, aztán időben megtalálni a kijáratot. Ez így talán kissé egysíkúan hangzik, de ha valaki meglátja magát a játékokat, szerintünk minimum erősen összevonja a szemöldökét. A kivitelezés meglehetősen jól sikerült: a textúrák ugyan nem szebbek, mint a DOOM-ban (na jó, egy kicsit talán csúnyábbak is), de a teljesen 3D mozgással együtt nem lassult le a játék. Ez azt jelenti, hogy DX2-66-on gyönyörűen tud a legmagasabb grafikai fokozatban, és még DX2-50-en sem érdemes semmin csökkenteni. Állítások szerint DX-33-on is szép, bár nem vagyunk biztosak benne, hogy

ez maximális kidolgozottságnál érdendő, 386-on sajna még legkisebb fokozatban is lassú, elszántabbak azért elboldogulhatnak vele.

Az irányítás természetesen más, mint a DOOM-é vagy a HERETIC-é. Foroghatunk a tér 3 tengelye körül, azonkívül van gyorsítás/lassítás (lényegében ez felel meg a mozgásnak), de beállíthatunk állandó sebességet is. A többi gomb nagyjából egyezik, csak nincs akciógomb, helyette van másodlagos tűzgomb, mivel a hajón két hely van kiképezve fegyverek számára. Hogy gombnyomásokra mi cserélgeti a fegyvereket, azt fedje jótékony homály, de hát végülis a XXII. században járunk.

Az ellenfelek természetesen itt sem maradhatnak el. Mindenféle robotok röpködnek a légtérben, és nagyon szívesen vadásznak ránk, ugyanis éppen ráérnek, másrészt meg esetleg nem veszik jó néven, hogy fel akarjuk robbantani a reaktorokat (egyébként a reaktor is meglehetősen agresszíven viselkedik, ha a közelébe megyünk). A következő eszközeink vannak eme kellemetlenkedők kiiktatásához: lézerágyú (ez korlátlan, és négy fokozata van), Vulcan géplegyver, kétféle rakéta, valamint egyféle bomba. Később



még esetleg másokat is találunk, a regisztrált verzióban pedig még négy "féltelmes fegyvert" ígérnek.

Jön az értékelés. Nem könnyű, ugyanis nagyon jó a játék, de szeretnénk azokat a tévhiteket eloszlatni, miszerint "megjelent a DESCENT, az id-Software eláshatja magát a QUAKE-kei". A QUAKE további 1 év múlva, '95 Karácsonyára fog megjelenni (nem pedig nyárra, ahogy korábban írtuk — elnézést kérünk a tévedésért), ami 1 évvel több fejlesztőmunkát jelent, minden bizonnyal épp olyan meghökkentő lesz a megvalósítása, mint a DOOM-é volt. No... Voltaképpen most a DESCENT-ről lenne szó... Itt is van multiplayer game, bár szinte egybehangzóan állítja mindenki, hogy a DOOM-DeathMatch-ek atmoszféráját meg sem közelíti. Ezt a szépséghibát leszámítva a DESCENT nagyszerű játék, technikailag egyértelműen a legjobb az eddigi 3D-s próbálkozások közül (ha valakinek a játék nem is fetszik, az engine mindenképpen figyelemreméltó), de szerintünk a játék is igen cool. A shareware verzió elég sok ftp-site-on megtalálható, a legközelebbi, amiről tudunk, az irc.funet.fi (pub/msdos/games/interplay).

Bryan

Ha két jomadar repked a légtérben, úgy már jóval kellemetlenebb lesz a helyzet

Score: 700

Ha integet, akkor előlni! Sajnos nem lehet, így sajnos el kell vinni...





A nagy érdeklődésre való tekintettel meghosszabbítottuk akciónkat! A CoV-ra március végéig legalább 1 évre előfizetők között kisorsolásra kerül az itt látható 486 DX-66 alapú multimédia gép, sztereó hangkártyával és CD ROM-mal. Az összes előfizető között pedig CD-ROM-ot, hangkártyát illetve mágneslemezeket sorsolunk ki. A sorsolás április 26-án lesz a MIXIM Kft. üzletében.

Folytatódik a kedvezményes CoV előfizetési akció!

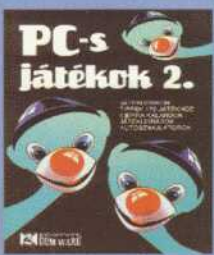
Előfizetési díj:
 1 évre: 1.908,- Ft
 1/2 évre: 1014,- Ft
 1/4 évre: 507,- Ft

Az előfizetési díj befizethető a CoV 50-51. számokban található csekken, vagy rózsaszín 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 (postai átfutás kb. 2-3 hét).

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



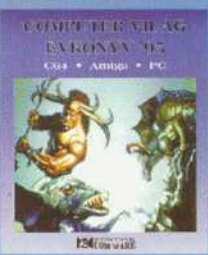
Wasted Time (C64 játék) 599,-



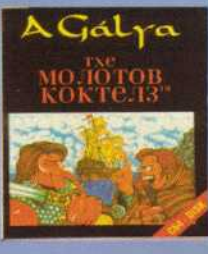
PC-s játékok 2. 599,- most 499,-



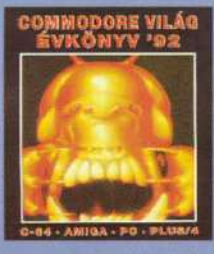
Tippek lexikonja 699,- most 599,-



CoV Évkönyv '95 548,- most 498,-



A Gálya (C64 játék) 799,-



CoV Évkönyv '92 398,- most 298,-



CoV Évkönyv '93/94 449,- most 398,-



CoV 51 169,- most 150,-



Newcomer (C64 játék) 999,-



Getto Világ 229,- most 150,-



CoVboy Világ 239,- most 150,-



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

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron!



16 bites hangkártya ESS688	8.400,- Ft
Soundblaster 16 hangkártya VE	12.800,- Ft
VIDEO Blaster FS 200	39.900,- Ft
Ultrasound MAX 16 bites hangkártya MULTICD	23.900,- Ft
CR 562 dupla sebességű CD meghajtó	15.900,- Ft
MPEG dekóder CINERAMA	33.900,- Ft
ALLMEDIA 2000 videokártya	180.000,- Ft
(Tuner, S-VHS be- és kimenet, MPEG kóder és dekóder, digitális vágás és felröptetés, AVI driver)	

Hardware áraink:

Alaplapok:

386 DX-40 Mhz+128k c.	10.900,-Ft
486 DX-40 Mhz+128k c.	23.900,-Ft
486 DX2-66 Mhz+128k c.	27.900,-Ft
486 DX2-80 Mhz+128k c.	33.900,-Ft
Pentium 60 Mhz+256k c.	79.900,-Ft
Pentium 90 Mhz+256k c.	115.000,-Ft

RAM:

1 MB SIMM modul	4.600,-Ft
4 MB SIMM modul	15.600,-Ft
4 MB SIMM modul (36 bit)	18.700,-Ft
16 MB SIMM modul (36 bit)	63.900,-Ft

Floppy drive:

1.2 MB FDD CHINON	5.600,-Ft
1.44 MB FDD CHINON	3.800,-Ft

Winchester:

340 MB MAXTO	20.900,-Ft
420 MB CONNER	23.900,-Ft
540 MB CONNER	28.400,-Ft
540 MB QUANTUM SCSI	33.900,-Ft
1.08 GB QUANTUM SCSI	72.900,-Ft
2.16 GB QUANTUM SCSI	133.000,-Ft

VGA kártyák:

VGA 256k memória	3.200,-Ft
VGA 512k memória	4.400,-Ft
VGA 1 MB memória	7.800,-Ft
VLB VGA 1 MB (max. 2 MB)	10.400,-Ft
PCI VGA 1 MB (max. 2 MB)	12.900,-Ft

Monitorok:

14" monochrome SVGA	11.500,-Ft
14" color SVGA 0.39 DP	22.600,-Ft
14" col. SVGA 0.28 DP LR	25.800,-Ft
14" color SVGA 0.28 DP NI	27.900,-Ft

R&M számítógépkonfigurációk:

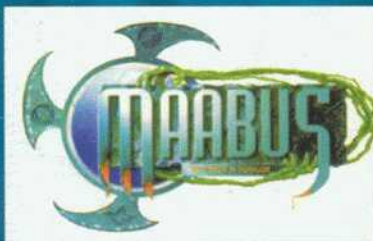
Konfiguráció: BABY, vagy mini toronyház, 4 MB RAM (64 MB-ig bővíthető), 1.44" floppy drive, 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, 512K VGA kártya, 14" color SVGA monitor, billentyűzet	340 MB HDD	420 MB HDD	540 MB HDD
386 DX-40 MHz ISA bus, AWARD BIOS, 128k cache	90.170,-Ft	93.170,-Ft	97.670,-Ft
486 DX-40 Mhz VESA local bus, AWARD BIOS	103.170,-Ft	106.170,-Ft	110.670,-Ft
486 DX2-66 Mhz VESA local bus, AWARD BIOS	107.170,-Ft	110.170,-Ft	114.670,-Ft
486 DX2-80 Mhz VESA local bus, AWARD BIOS	113.170,-Ft	116.170,-Ft	120.670,-Ft

CD ÚJDONSÁGOK

Több, mint 1500 féle CD lemez raktáron, kérje komplett árlistánkat!

COMPUTER VILÁG AKCIÓ!

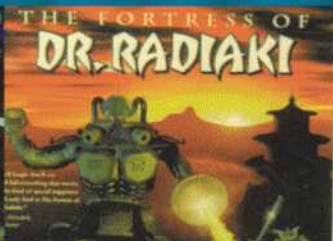
A hirdetés bemutatójának minimum 2 CD lemez vásárlása esetén 50 % árengedményt adunk!



MAABUS (3 CD lemez)
5.500,- Ft



Wing Commander III.
11.900,- Ft



The Fortress of Dr. Radiaki
5.500,- Ft

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.