

COM

COMPUTER VILÁG

Rr.54.

VII.évfolyam • 1995/3.

ISSN 1218-7933



COM-WARE

Lap- és Könyvkiadó Kft.

Ára: 193,- Ft



9 771218 793008

COMPUTER VILÁG • Nr.54 • VII. évfolyam • 1995/3. szám • Számítástechnikai magazin

Aladdin



- PC Assembly tanfolyam
- VGA programozás
- PC User area
- PC coder rovat



Blackthorne

DreamWeb

COMPUTER
VILÁG
COM



Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	???, Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite + 250 MB Hard Disk (2,5 inch)	47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	29.992,- Ft
PHILIPS 8833-II. Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 GD meghajtó	11.192,- Ft
Amiga 500/500Plus-hoz	3.992,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.992,- Ft
Commodore C-64 Terminátor set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-höz)	15.920,- Ft
Commodore Amiga ->Eurocarl kábel	392,- Ft

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD formájú lemez	416,- Ft
NoName 5,25" DSDD lemez BULK (10 db.)	80,- Ft
Maxell 5,25" MD DSHD lemez	872,- Ft
Maxell 3,5" MF DSHD lemez	872,- Ft
FUJI 3,5" DSDD lemez	872,- Ft
FUJI 3,5" DSDD formázott lemez	632,- Ft
Polaroid 3,5" DSDD lemez	552,- Ft
Polaroid 3,5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5,25" DSDD lemez	392,- Ft
Polaroid 5,25" DSHD formázott lemez	472,- Ft
Profex 3,5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3,5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 5,25" DSHD lemez	288,- Ft
SONY 5,25" DSHD lemez (Form.)	632,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 100 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig!

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz	6.890,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	10.960,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)	10.240,- Ft
486SLC2-50 Mhz	11.200,- Ft
486DX-40 Mhz 256Kb Cache, 3 VESA (Green, DX 4 hez ts!)	10.800,- Ft
486DX-40 Mhz 256Kb Cache, 1 VESA, 4 PCI (PCI IDE)	19.360,- Ft
586 60-66 Mhz 512 Kb Cache, 2 VESA, 3 PCI (OPTI)	25.992,- Ft
586 90-100 Mhz 512 Kb Cache, 2 VESA, 4 PCI (OPTI, AMI)	39.200,- Ft

Processzorok, koproc.-ok	Árak
486DX-40 Mhz CYRIX-TS	12.480,- Ft
486DX-50 Mhz CYRIX-TS	11.992,- Ft
486DX-66 Mhz CYRIX-TS	17.992,- Ft
486DX-66 Mhz INTEL	18.992,- Ft
486DX-80 Mhz 3,3V AMD	20.992,- Ft
486DX-100 Mhz 3,3V AMD	44.400,- Ft
486DX-100 Mhz 3,3V INTEL	39.360,- Ft
INTEL PENTIUM 60 Mhz	43.200,- Ft
INTEL PENTIUM 66 Mhz	48.000,- Ft
INTEL PENTIUM 90 Mhz	77.200,- Ft

FAX-modem	Árak
ZOLTRIX 14400 BPS külső + software ...	17.992,- Ft

CD-ROM	Árak
PANASONIC CD-ROM, dupla sebesség vezérlővel	14.992,- Ft
CHINON CD-ROM, dupla sebesség AT BUS	16.500,- Ft
MITSUBISHI CD-ROM quadra sebesség AT BUS	28.400,- Ft

Hangkártyák, Kezi scanner	Árak
SBS-38/ CP-18 aktív hangszóró	
XBASS (1 pár)	2.960,- Ft
Plug-In 80 aktív hangszóró (1 pár, beépített tápegység)	10.320,- Ft
Sound Blaster Pro-2, 8 bit stereo	8.840,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.640,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD OEM	13.520,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.800,- Ft
Sound Blaster 16ASP Multi CD	20.992,- Ft
Sound Blaster 32 AWE, Wave, G MIDI	23.920,- Ft
Sound Blaster 32 AWE, ASF, W, GM	32.400,- Ft
Gravis Ultra Sound	15.992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	27.520,- Ft
Mono kezi scanner 256 szürke + SW	13.360,- Ft
GENIUS color kezi scanner + SW	27.192,- Ft

I/O kártyák	Árak
IDE + HDD / FDD 2S1P1G, 2 buffer	1.280,- Ft
IDE+HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.320,- Ft
REALTEK Vga 256 Kb RAM ISA	2.960,- Ft
Trident 9000C Vga 512Kb RAM ISA	1.992,- Ft
Trident 8900D Vga 1 MB RAM VESA	2.760,- Ft

Memóriabővítők	Árak
TRA 1200/0KB Memóriabővítő Turbokártya A1200	15.992,- Ft
1,0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1,0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600 ba	5.992,- Ft
2,0 Mb-os óras bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 3 játék	18.392,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.992,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3,5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5,25" lemeztartó doboz	392,- Ft
Külső floppy Amigához	10.392,- Ft
Swifty Mouse Amigához	777,- Ft
Mouse-Joystick összekötő Amigához	1.992,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	3.192,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	15.992,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Sound Sampler - Handigitalizáló	5.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1,75 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2,5"-2,5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2.392,- Ft

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

Trident 9420 Vga 1 MB RAM	9.280,- Ft
CIRUS LOGIC VESA 1MB	10.992,- Ft
S3 805 Vga 1/2 MB, VESA, TC	10.392,- Ft
V7 MIRAGE 1 MB VESA	18.800,- Ft
V7 MIRAGE P64 2 MB VESA	36.400,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	16.480,- Ft

Ramok, Winchesterk	Árak
414256 DIP RAM	720,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.512,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns, LP	4.096,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13.840,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	17.400,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	34.992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	54.400,- Ft
170 Mb WD winchester AT BUS	16.992,- Ft
270 Mb Conner winchester AT BUS	17.280,- Ft
420 Mb Seagate winchester AT BUS	20.992,- Ft
520 Mb Conner/Seagate winchester	23.992,- Ft
730 Mb Quantum winchester	29.992,- Ft
1000 Mb Seagate winchester AT BUS	45.200,- Ft
1400 Mb Quantum winchester SCSI	111.992,- Ft
2200 Mb Quantum winchester SCSI	139.992,- Ft

Monitorok	Árak
14" Mono (800x600)	10.800,- Ft
14" Svga (1024x768, 0,28, LR)	
DAEWO	29.120,- Ft
14" Svga (1024x768, 0,28, LR, NI)	
DAEWO	29.840,- Ft
15" Svga (1280x1024, 0,28) DAEWO NI, LR, digi, 0,28	39.992,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+	14" mono VGA 256KB			14" color SVGA+512KB VGA kártya			
	270MB	420MB	520MB	270MB	420MB	520MB	730MB
2S1P1G, 101 gombos bill.							
A386SX-40Mhz 2MB RAM	58.056,-	61.768,-	64.768,-	73.656,-	77.368,-	80.368,-	86.368,-
A386DX-40, 128KB, 4MB RAM	70.328,-	74.040,-	77.040,-	85.928,-	89.640,-	92.640,-	98.640,-
T486 SLC33, 64Kb, 2MB RAM	61.416,-	65.128,-	68.128,-	77.016,-	80.728,-	83.728,-	89.728,-
CT486 DX40, 256Kb, 4MB RAM	82.648,-	86.360,-	89.360,-	98.248,-	101.960,-	104.960,-	110.960,-
CT486 DX2-50, 256Kb, 4MB RAM	82.160,-	85.872,-	88.872,-	97.760,-	101.472,-	104.472,-	110.472,-
C486 DX2-66, 256Kb, 4MB RAM	88.160,-	91.872,-	94.872,-	103.760,-	107.472,-	110.472,-	116.472,-
A486 DX2-80, 256Kb, 4MB RAM	91.160,-	94.872,-	97.872,-	106.760,-	110.472,-	113.472,-	119.472,-
A486 DX4-100, 256Kb, 4MB RAM	110.544,-	114.256,-	117.256,-	126.144,-	129.856,-	132.856,-	138.856,-
PENTIUM 60MHz, 512Kb, 8MB RAM	148.168,-	151.880,-	154.880,-	163.768,-	167.480,-	170.480,-	176.480,-

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

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

Tartalom

Tartalom, bevezető...

Hihi	1
PC NEWS	
Ujászati rovat	3
Amiga NEWS	
Régészeti rovat	6
Dragonstone (Amiga)	
Sárkány ellen sárkány kő'	7
Cannon Fodder 2. (Amiga, PC)	
Ugye nem lesz 3. rész?	8
Captain Blood (C64, Amiga)	
Yikez!	9
Aladdin (Amiga, PC)	
Disney felülmúlta a Lion King-et	11
Amiga felhasználói rovat	
Pötyögészeti rovat	17
PC Assembly tanfolyam	
Okoskáké 3. része(g)	19
PC Code-orgás	
Brand new sorozat	21
CoVboy Posta	
Mezőgazdasági melléklet	23
A VGA kártya programozása	
Jelentkezzen, aki érti, miről ír a szerző!	27
PC Noise	
Zajongás egzotikus szigeteken	29
PC USER Area	
Modemek, vinyók meg egy kis forráskód	31
MIXIM CD movie: Action Theatre	
A levegő urai: a világ urai	33
ULTIMA VII.	
Neverending Story	36
Dreamweb	
Bryan megküzdött Ryannel	39
MIXIM CD teszt - MAABUS	
A zöldéjsziget kalandot sugároz	42
Lothar Matthaus	
Albert kitör, ló, góóóóóóóóóóóóóó!	44
Blackthorne	
Cool kis arcade-adventure	46
Microsoft HOME - Art Gallery	
A szobafestők alapozhatnak	48

Épp ez jutott eszünkbe...

Szeretettel köszöntünk mindenkit a CoV 54. kísérleti számában, ami annyiban kísérleti, hogy megint megpróbáltunk egy olyan számot összehozni, amelyik lehetőség szerint mindegyik olvasónknak elnyeri tetszését. Hogy ez mennyire sikerült, azt mindjárt el is dönthetitek.

Itt a bevezetőben térünk ki néhány fontosabb kérdésre, ami esetleg felgöngyölthet benneteket. Az első, és egyben legfontosabb problémát a leveleitek alapján úgy tűnik a csillagó papír és ezáltal az újság vastagságának csökkenése. A második problémát máris megoldottuk, mert a mostani számban két gyönyörű szép csekket máris lényegesen növeltük a vastagságot! (A következő számban további tartalmi bővülés várható: négy csekk lesz! - CoVboy) Az első probléma egyelőre nem nyer megoldást, mivel jelenleg ebben az árfekvésben ilyen minőségű papíron tudjuk kicsiny papírműszakunkat prezentálni. Akit esetleg zavarna, hogy a papír visszatükrözi a fényt, annak javasoljuk, hogy elsötétített szobában olvasson CoV-t. (Ezzel hozzájárul kormányunk energia-takarékossági programjához, továbbá jelentős mennyiségű creditet takarít meg, hogy jövőre is előfizethessen emle csillagó lapra...)

Ha már az előbb a nagy boldogságot jelentő csekkelnél tartottunk (nagy boldogság neked, mert azokon bámit vásárolhatsz tőlünk, és nagy boldogság nekünk, mert azokon bámit vásárolsz tőlünk), részletezzük kicsit bővebben ezt

a témát. Az utóbbi két számunkban nem voltak csekkek, mivel nem igazán voltunk tisztában azzal, hogy a Posta miféle ördögösséget talál ki az egyébként nem igazán nagy trükköt jelentő pénztátalás 'megnehezítésére'. Továbbra sincs hiteles információ arról, hogy ezek a csekkek meddig használhatók fel, de miután a HQ szomszédságában található Postahivatalban azt mondták, hogy kb. július 01.-én lesz a végleges állás, úgy döntöttünk, megeskizozzuk ezt a dolgot. Ha mégis kiderülne, hogy csak április 15-ig lehet ezeket használni, akkor ezer bocs az esetleg okozott kellemetlenségekért (vegyétek nyugodtan április 1-ei ajándékunknak), ez esetben létrehozunk kis bolygónk számára néhány tonna papírhulladékot. Legyetek tehát gyorsak, ha akartok valamit rendelni (akkor is ha nem!).

Következő visszatérő témánk a szokásos kényes vizekre vezet bennünket - aki eddig még nem talált volna ki, a Commodore-ügyekről van szó. Természetesen továbbra is sok a morgás a 64-esek részéről a lapban található információ-megosztás illetően, és általában ugyanígy reagálnak az Amigások is. Szívünk fáj, hogy ezt kell mondanunk, de nézzük a tényeket. Először is kezdjünk egy találos kérdéssel (a helyes megfejtők között újabb találos kérdéseket sorsolunk ki): 1995. márciusában hány kereskedő árul kis hazánkban még C64-et, Amigát, ill. ezek tartozékait? Ezt a számot akkor most

CoV

Computer Világ 1995/3.

VII. évfolyam (Nr.54.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Pipe/Peachy (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Bryan, ChX, CSIKA,

Csibra G., Dino, DoT, Ernie&Fec,

Hotta, Leroy Gomez, Platton,

Pörkölt Desiato, Tibsoft&Stefa,

Weigert József (POC)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vársárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363. 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne ír levelet - arra ott van a

postafiók! Ezt csak akkor kell használni,

ha postahivatalban kérsz átutalási

postautalványt, és ezen adod fel a

hirdetés díját, rendelsz újságot,

Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez

esetben ezt a címet kell beírnod a

'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-

Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi

u. 30., 1117. (A csekk közép

súlyvényének hátoldalára ilyenkor mindig

írjálók rá: Com-Ware Kft., MNB 218-

98426/41853-7 - és azt, hogy a FNT

mire adtók fel). Célszerűbb a befűzött

csekket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti

Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt.,

és a regionális részvénytársaságok az

ország egész területén megtalálható

hírlapúriító szaküzletekben és pavilonok-

ban, valamint: ACOMP Kft., (címe

ld. a borítón), SZAMALK Okt.közp. könyves-

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

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

ALKU Kft., Székesfehérvár, József

A.u.25. 8000. MEGAPEX Kft. Székely-

tele, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CIL-

BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.,

KORALL Kft., Tatabánya, Kőztársaság

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

recen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT.,

Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP

Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER

Sys Team Kft., Mohács, Vörösmarty u.6,

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-

nyi u.1., RAMORG GM., Nagykanizsa,

Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő
hirdetések tartalmáért nem vállal
felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén
keresetűl. Előfizetési díj: 1 évre 1.908,
fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A
kiadótól a CoV reggeli 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.
Levélágitás: Timp Kft.
HU-ISSN 1218-7933
Zrinyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/03-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István
vezérigazgató

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

Jójak fel egy papirlapra. Jön a következő találós kérdés: hány kereskedő árul PC-t, illetve annak tartozékait? Ezt megint röjök fel az előbbi adat mellé, és mielőtt újabb találós kérdésekre mérülénk, hasonlítsuk össze a két adatot! Ha ebből nem sikerült volna még messzemenő következtetéseket levonni, akkor folytassuk további találós kérdésekkel: napjainkban hány program jelenik meg C64-re, Amigára, illetve PC-re? Jó, tudjuk hogy minden gépnék megvannak a maga fanatikusai, akiket messzemenőleg tiszteltben tartunk, de ha reálisnak szemlélik a software-piac jelenlegi állását, akkor valószínűleg ők is elismerik, hogy a PC jelenleg egyeduralgó ezen a téren. Mi is rendkívül fájjaljuk, hogy nem igazán tudjuk a 64-eseket és az Amigásokat olyan minőségű információkkal ellátni, mint mondjuk a PC-seket, de erről nem mi tehetünk. Különösen kellemetlen a helyzet a 64-esek terén, amit valószínűleg már TI is észrevettek, hiszen az elmúlt számainkban főleg olyan 64-es programokat tárgyaltunk, amelyek manapság már óskori leleteknek számítanak. Mivelhogy a piac vastórvenyű sajnálatos módon minket is szorítanak, ha valamilyenre is gazdaságosan akarunk üzemelni, kénytelenek va-

gyunk (...árat emelni, hehehe... - CoVboy) főleg PC-s témakörrel kitölteni lapunkat. Igen, tudjuk hogy ez mindenkinek fáj, akinek 64-ese van, de sajnos a világ halad, s nekünk is haladni kell vele. (Ha jól emlékszünk, valami hasonló volt a helyzet a boldogult emlékezetű Spectrum Világnál is - búcsút kellett intenünk annak a géptipusnak is, mely mindnyájunk szívének oly kedves volt.) Természetesen azért még nem kell aggódni, hiszen van még pár patronunk, amit mindenképpen el akarunk durrantani... (az meg majd kiderül, hogy vaktöltények-e?)

A CoV tartalmi felosztását egyébként nyilvánvalóan meghatározza a jelenlegi előfizetőink százalékos aránya is (na most jól kitöltél magaddal, hogy egyrészt nem fizetted elő, másrészt meg nem írtad rá a géptipusod nevét az előfizetési csekkre). Ez jelenlegi adataink szerint a következőképpen fest: C64 - 24 %, Amiga - 7 %, PC - 67 %, Egyéb - 2 %. Ha megpróbáljuk valamennyire korrektil kiszolgálni olvasóközönségünk igényeit (és adatokat sajnos csak előfizetőink által nyertünk róluk), akkor véleményünk szerint a CoV jelenlegi tartalmi felosztása a megfelelő. Természetesen ez a továbbiakban változhat.

A következő - mindenki által várva - várt téma az előfizetőink között kisorsolándó multimédia PC sorsa. (...amit egyébként én nyertem meg, csak ezt egyelőre még titokban kell tartani - CoVboy) A gép sorsolása 1995. április 26-án lesz a MIXIM Kft. Erkel F.ú.13/A. alatti üzletében - pontos időt nem tudunk mondani, mert sajnos nekünk is a közjegyző időbeosztásához kell igazodnunk (ő pedig még nem adott pontos időpontot). Tudjuk, hogy előfizetőink fokozott figyelemmel kísérik, hogy ugyan ki nyeri meg a gépet, mégis egy kérséssel fordulnánk hozzájuk: mivel a MIXIM Kft. üzlete - jelenleg - még nem mérhető a Népstadionhoz, ha valaki nem érez leküzdhetetlen késztetést, hogy bámszokás céljából megjelenjen, azt kérjük, várja meg a CoV 56-ot, ahol természetesen képes riportban fogunk beszámolni úgy a sorsolásról, mint a PC, illetve az egyéb szétosztásra kerülő apróságok szerencsés nyerteséről, különös tekintettel arra, hogy milyen arcot vág az a szerencsétlen, akinek a jövőben egy ilyen ronda PC-nek kell helyet szorítania kicsiny lakásában...

Erre örömléti esemény bekövetkeztéig, remélhetően kellemesen fogtok szórakozni e havi gaztetteinken.

JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN

PC-s játékok 3.

PC-s játékok 3.

Az 1992-ben megjelent — két utánnyomást is megélt — 1. kötet, valamint a tavaly megjelent — és idén utánnyomott — 2. kötet méltó folytatásának hamarosan megjelenik a népszerű sorozat legújabb darabja. Azon túlmenően, hogy a címlapon teljesen új designnal lépünk meg benneteket, ejtsünk pár szót arról, hogy mire is számíthatok.

Ezzúttal rendhagyó módon, ám az Évkönyvek felépítését követve hátra kerül a felhasználói rész.

A könyv első része a már hagyománnyá vált Előszóval indul, amelyben azokat a tippeket gyűjtöttük egy csokorba, amelyek kimaradtak a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyvből, illetve a '95-ös CoV Évkönyvből. Ezt követően hosszabb lélegzetű játékleírások következnek pl. stratégia kedvelőinek pl. Transport Tycoon, a szimulátor kedvelőknek pl. Flight Simulator Scenery-k, a kaland rajongói élvezhetik az Ultima nyomdokain járó és soha véget nem érő Magic Candle sorozat 3. részét, no persze olvashattok frissebb anyagokról is, mint pl. Ecstasia, Kyrandia 3., vagy Guilty!

A könyv harmadik részében rövidebb összefoglalókat kaptak helyet, bizonyos játék-csoportokról, úgy mint:

- DOOM klónok (pályaszerkesztők stb.),
- Shareware játékok
- Flipper szimulátorok
- Kosárlabda szimulátorok
- Tetrisek

— Autó- és motorszimulátorok (ez kiegészítése a PC-s játékok 2-ben és a '95-ös Évkönyvben megjelenteknek.

A negyedik fejezetet alkotják az — elsősorban olvasók által beküldött — TökösMások anyagok (ebben lesz többek között Moonstone, Secret Weapons of Luftwaffe, Indiana Jones 3. ...)

A könyv végén elhelyezett felhasználói részben ezúttal egy nagyobb lélegzetű témát vesztünk ki, mégpedig a Turbo Debugger-t, hiszen ennek használata mindenki számára nélkülözhetetlen, aki csak egy kicsit is járatos a programozásban.

A könyv kb. 220 oldal, fogy. ára: 649,- Ft lesz, ami csak egy ötvénessel drágább, mint az előző kötet, ez köszönhető az időközbeni ÁFA, energia, papír és egyéb költségemelkedéseknek.

VISZONT! Aki a lapba befűzött csekken előfizet a könyvre, az 100,- Ft-ot megspórolhat, nekik csak 549,- Ft-ot kell befizetniük. Ez a kedvezmény csak a könyv megjelenéséig (essetleg az új csekkek bevezetéséig) érvényes, ezt követően közvetlen kiadói megrendelés esetén 50,- Ft kedvezményt tudunk biztosítani. Az előző megjegyzésünk nem vicc, ugyanis jelen sorok írásakor még mindig nincs egyértelmű információ arról, hogy a lapba befűzött csekkek meddig használhatók fel. OTP-s körökből hallottunk olyat, hogy csak április 15-ig fogadják el, a postán meg azt mondták, hogy július 1. lesz az átállás időpontja. Megoldás: még ma add fel a csekket! Ja, a legfontosabb: ha rendelkezel azonosítási számmal (az a szám, ami az előfizetői etikett címken a jobb alsó sarokban szokott lenni, mindenképpen írd rá a csekk hátsó-középső szelvényére, ezzel megkönnyíted a számunkra az adattefeldolgozást. Persze akinek nincs ilyen, az ezt a sort üresen hagyja.

A könyv egyébként várhatóan május első felében fog megjelenni.

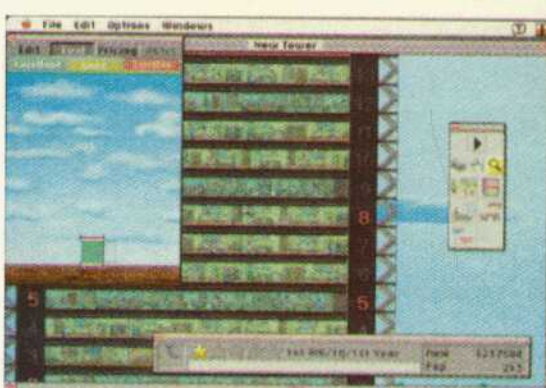
PC NEWS

Mikoron eme sorokat hűséges olvasóink vigyázó szemét követik, mi éppen visszatérőben vagyunk a tavasz Londonban megrendezésre kerülő legnagyobb számítástechnikai kiállításáról, az ECTS-ről. Mivel a rendezők faxon elküldték a kiállítás legérdekesebb eseményeinek programját, néhány sorban már előre tájékoztathatunk benneteket az újdonságokról. A következő számban pedig reményeink szerint egy részletes beszámolót is olvashattok élményeinkről:

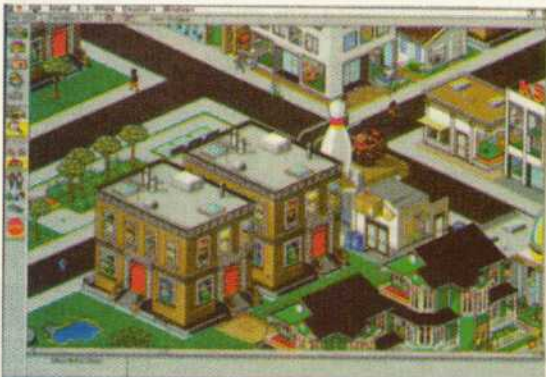
- A Virgin régóta várt játéka (a méltán sikeres 7TH GUEST folytatása) a 11TH HOUR meg fog jelenni a show-n. Emelett egy titkosított játék premierje is várható, amelyet már három éve készítenek a legnagyobb titokban.
- A Microprose kiviszi a STAR TREK: NEXT GENERATION-t, a TERROR FROM THE DEEP-et, és a FINAL UNITY-t.
- A Time Warner PRIMAL RAGE-éről egybehangzó vélemények azt hirdetik, hogy ő lesz '95 Mortal Kombatja.

- A Novalogic két olyan játékot is kiviszi, amit eddig állítólag még senki se látott... (Az azért kétem. A BBS-ek általában tele vannak a 'legnagyobb titokban készülő játékok' képeivel - CoVboy)
- A Creative Labs valami roppant érdekes hardver kutyút hoz ki, ami a Sharevision PC 3000 nevet nyerte a keresztesben. Állítólag ez a micsoda egy PC meg egy normál telefonvonali segítségével televideo konferenciákra teremt lehetőséget.
- Az előrejelzések szerint kint lesz a Maxis SIM TOWER-je is, és talán hozzák magukkal legújabb fejlesztésüket a SIM TOWN-t is. Az előbbi - természetesen szokás szerint - még bonyolultabb és még érdekesebb, mint az összes eddigi megelőző testvéreje, utóbbiról még nincs semmi info.

Egyelőre ennyi, részletes beszámolóinkat pedig elolvashatjátok in next CoV.



A Maxis rendkívül SIMpatikus SIM TOWER-je, amelyben egy nem túl SIMmetrikus felhőkarcoló életét fogjuk tönkretenni. Elnézést, ha csöppet SIMpadiasak (yikes!) vagyunk, de tréningoznünk kell a méreteiben is elremisztozók ingerkező leírására...)



Ez itt pedig a SIM TOWN személyesen. Egyik haverom, aki civilben egy SIMpia autószerelő, jelezte, hogy most már aktuális lenne végre egy (féltengely) SIMmering is. Na jó, nem SIMtelenkedünk tovább...



Mostanság elég stilszerű illusztráció: 'Kedves adózó állampolgár! Ismét eltelt egy új adóév, ismét találkozunk...'

Bevezető helyett egy kérés: Írjatok! A News Tetszik/nem tetszik/melyik tetszett stb. (Hé!)

Megörült, kedves fiam?! Nekem ne idegesitse itt az alvó oroszlánt! Ha valakivel leve-

lezni óhajt, a levélre írassza rá: ChX News, különben mindenki nekem fogja címezni a levelét és előfordulhat, hogy ha rosszat írnak, akkor én Önt kirúgom. Ha meg jót, akkor is, hogy legyen bőven alternatíva - CoVboy)

Na akkor hegyiből!

Death Gate

Sose tudod, hova jutsz amikor belépsz egy olyan világba ahol az elfek, törpök, és varázslók uralkodnak. Oly sok játék ígér izgalmas kalandokat és fullad hamar banalitásba. Amikor a Legend (és az Accolade) legújabb szerzeménye először betöltődik, akkor úgy tűnik, ezt is ez a végzet fenyegeti. De ahogy az intro és a kezdeti lépések továtúnak, a játék hirtelen roppant izgalmasá válik. A DEATH GATE világát Margaret Weis és Tracy Hickman

alkotta meg először könyvben. (Emlékeztek a Sárkánydárdá kronikákra? Ugyanaz a szerzőpáros) A játék grafikáját néhány bírálják, de szerintem igen jó. A játék kategóriába sorolása szokás szerint nem könnyű. A lényeg az, hogy megfelelő karakterekkel kell beszélni, tárgyakat gyűjteni, és megfelelő helyen felhasználni. A csodás ebben az, hogy NEM lineáris a megoldás, ami ritkaság. E helyett a megfejtendő fejtörők nem a legnehezebbek, de általában egymásba gabalyodnak. A DEATH GATE egy szórakoztató adventure, ami nem erőszakos, mégis nagyon libelincselő. Nem adja meg azt a szabadságot, amit egy RPG adott, de van egy jól megtekert, szövevényes cselekménye, amit minden fantasy- vagy inkább adventure-játékokat, könyveket kedvelő ember élvezni fog.



Hölgyem lesz' szíves erre fáradni a budoaromba! Ott lesz szerencsém bemutatnom Nagyságodnak teljes bélyeg- és (szem)éremgyűjteményemet...

The Circus

A bolond bohócoktól az elegáns és büszke elefántokig az összes kedvelt cirksuzi szám benne lesz ebben a nagyszerű grafikával kivitelezett 'cirksuszimulációban', ami csak szem-szájnak ingere. Például a 'Jungle B-Ball'-ben két oroszán, Theo és Leo verseng azon hogy melyikük tud jobban kosárra dobni. A kosárlabdához Charles Barkley értékes útmutatásai alapján egy mérleghintát használnak... A játékos pe-



dig azt a magasságot állítja, amiről az oroszlánok ráugranak a mérleghintára. Vagy például itt van Carmelita, a minden bizsonnyal spanyol anyanyelvű papagáj, ami (vagy inkább aki, hiszen egy papagájnak is lehet személyisége, ha másként nem, legalábbis papagájszemmel) odafent éneklél a trapézon, hogy 'Quibelez de Saporán, Lopez de Futaztán...'. Max és Dinamit, a két veszélyes bohóc le akarja szedni őt, ami nem is nagy csoda ilyen nóták hallatán. Ehhez a legcélravezetőbb módnak természetesen azt tartják, ha Dinamitot használgják ágyúgolyónak. Ez minden bizsonnyal igen nehéz feladat lesz: a mellékelt képen szépen látható, hogy mi a vége, ha túl sok puskaport használunk. (Szerintem a mellékelt képen nem pont ez látható, de ennek talán az az oka, hogy a mellékelt képet én választom ki - CoVboy) Ha meg túl keve-



Ez a kép csak egy szerény összefoglaló a játékról

set használnánk, akkor szerény bohóc a közönség sorában landol. Egy másik igen nehéz feladat lesz a kislefánt táncoktatása. Elméletileg szépen ki kell jelölni, hogy hova kell tennie a lábait és utána hajrá, let's dance! Sajnos nekem eddig csak a hasraesés névű egyszerű táncra sikerült rábeszélnem. (Ezt én is ismerem, csak mifelénk üveges táncnak hívják - CoVboy). Szóval ez az a játék, amit 6-tól egészen 666 éves korig (azaz a kisdedektől a sántánizmus fertőjébe süllyedt felhasználók közül) bárkinek nyugodtan ajánlhatunk.



Nicsak, egy rokon lélek! Én is minden autóversenyben a menetiránnyal szemben közlekedek

Need For Speed

Egy nagy amerikai autós lap már meglepett minket egy csodás autóverseny programmal. Ez a CAR & DRIVER volt. Most a ROAD & TRACK c. lapon a sor, hogy valamit legyen az asztalra. Novemberben jelentették be, hogy az Electronic Arts-sal közösen fejlesztenek ki egy új autószimulátor programot. Először a 3DO konzolra készült el, de az előrejelzések szerint lesz PC-re is. Lambor-

ghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7, Toyota Supra Turbo kocsikkal vezethetjük - szép lista, hát nem? Szokás szerint versenyezhetünk az óra, vagy a számítógép ellen. A sima, mezei autópályától kezdve az alpesi szerpentinig mindenféle úton döngethetünk. A játék fejlesztése körülbelül úgy nézett ki, hogy először is az Electronics Arts a játékhoz kifejlesztett egy új 3D

grafikus "motort" (mezei nyelven szólva: engine-t), amely szokás szerint igen valóság-hűre sikeredett. Ezután a ROAD & TRACK magazin brigádja erre "rárajzolta" az autókát - mivel a lap világszerre ismert a látványos szuperautókról, így nem meglepő, hogy meglehetősen szépre sikeredtek a rajzaik. A játékban háromféle kamera állásunk lehet: a kocsi belől (In-Cam) a hátunkban (Tail-Cam) és felettünk (Hell-Cam). Ezeket a kameraállásokat szó szerint kell érteni: minden kocsit két héten (!) keresztül nyúztak és vették ebből az említett három kamerállásból. A kocsi fizikai modellezése is a végtelékig valóság-hű: A gyorsulás, a légellenállás, az oldalsó g lehetősége, s még ezernyi egyéb fizikai jellemző, ami csak egy ilyen csúcsgép tesztelesekor csak elképzelhető. Például megtalálunk ilyen apróságokat is, mint hogy a Corvette jobban tűri a nagysebességű kanyarokban történő fékezést, mint a Porsche. A hangeffektekre sem lesz panasz: a Dolby Surround rendszerben rögzített anyagokat valódi autókkal vették fel, gyári próbapályán. (Azért egy jó Wartburgot csak bevehettek volna a játékba - CoVboy)



Football Glory

Itt a tavasz, lehet menni focizni. Ha esetleg esik az eső (vagy a nead)lsten a hó), akkor meg lehet játszani a Kompart legújabb fociszimulációjával. Lesz ebben minden a robinzonádos vetődésektől a legtrükkösebb rügásokig. (Nem ez a lényeg, hanem az, hogy meg lehet-e adni a csapatok nevét, vagy ha az nem működik, akkor van-e zöld-fehér csapat?! - CoVboy)

BF Teaches Chess

Bobby Fischer (öt rejti a címben szereplő rejtélyes BF) 1943-ban Chicago-ban született és Brooklyn-ban nevelkedett. 14 évesen az USA országos sakkbajnoka. A rákövetkező négy évben egyetlen meccset sem hajlandó elveszíteni, tekintet nélkül az ellenfelekre. Ebből talán már kiderül, hogy Bobby Fischer nem csak egy volt a sok sakkjátékos közül. Ugyanígy a BOBBY FISCHER TEACHES CHESS sem csak egy sok sakkprogram közül. Közel 130MB (!) anyag var áttanulmányozásra a játék szép dobozában. A sakkoktató ugyanúgy van megszervezve, mint a hasonló című könyv: A legegyszerűbb lépések elsajátításától a legbonyolultabb hadállások értékelésén keresztül eljuthatunk a hosszú távú tervezésig. Ez a fajta tanulás sokkal szórakoztatóbb, mintha ugyanezt az anyagot a tradicionális információ visszakeresési módszerrel kívánnánk feldolgozni (azaz: könyvből tanulnánk). Egy másik módszer, amivel tanulhatunk, az a mester tanulmányozása és utánzása. E célból Bobby 500 játékát találhatjuk meg a CD-n. Tanulást segíti az is, hogy játék közben kérhetünk tanácsot a géptől, s a legtöbb sakkprogrammal ellentétben ezeknek értelmük is van. (Nana, csak ne szidjuk a sakkprogramokat! Ha valaki nem érti, hogy egy nyolcas szintű sakkprogram miért tanácsolja az adott lépést, annak nem feltétlenül az az oka, hogy az adott program tök hülye! Kritikát csak akkor nyilvánítsunk a játékos, ha az adott szinten már többször megverte a masinát! - CoVboy) Végül, egy képes sakkhistoria is fellelhető a CD-n.

Psycho Pinball

Négy agyrobantó tábla. Több mint 100 lehetőség egyenként. Gyönyörű zene és

hangeffektus "Interaktív kvetör túkrözés" (Hogy ez mi, azt csak a Codemasters tudhatja...) És az egész úgy együtt: GYORS! Minden flipperfejű egyén hegyezheti a reflexeit, mert ehhez fog kelleni... (Csoda! Lesz 5 lemezen is, nemcsak CD-n) (Le tilt, hogy ha lökdösöm? Mert egy flipperben nem az a nagy durranás, ha gyors, hanem az, hogy mit lép arra, ha Terence Hill-stílusban nyomom az ipart (mármint hogy alkalmasint felszökkenek a billentyűzetre) - CoVboy)

Tank Commander

A Domarkjátékról azt mondják, hogy "kihasználja a CD-ROM teljes videó és audio képességeit". A program egy szokásos keresd-és-gyilkold akció lesz. Allítólag a katonai tank szimulátorok ihlették a készítőket — akik egyébként állandóan feltűnedeznek a legkülönbözőbb játékok legkülönbözőbb videoklipjeiben. Még arra is jut idő, hogy birkák üldözésével töltsük az időket: csodás lehet egy lángszórával, nehézgéppuskával felszerelt, wolfram páncéllal burkolt tankkal birkára vadászni... (Azért remélem derék foltos védenelmet nem bántják, mert különben úgy megcsapom őket, hogy még! - CoVboy) A furcsa az, hogy a képek alapján igen-igen ronda játékra számíthatunk...

Brain Dead 13

Erről a játékról inkább nem írok, mert a játék nevéhez passzolja a gyhalál lesz a vége - mármint a röhögéstől. Inkább nézzétek meg a képeket, s majd vegyétek meg a játékot! (Most nézd meg a marháját! Tényleg méltó arra az emblémára, amit választott magának! Pont arról a játékról nem akar írni, amiről teli lehetne nyomtatni az egész NEWS-rovatot! Hölgyeim és hölgyeim, nem is beszélve az urakról, itt van az a játék, ami talán elhódíthatja a SECRET OF THE MONKEY ISLAND-ek, LARRY-k és nem utolsósorban a DISCWORLD (kiváncsi vagyok megjelenik-e végre az ECTS-re) nevű szörnyüségektől a 'Minden idők legnagyobb marhasága' címet. Rettenetes leírás nyomatok róla, mihelyest a kezem ügyébe kaparintom! És egy ilyen game-ról nem akar írni ez a tökféjú... - CoVboy)



Ezek as flipper-fantáziák nemigen hatnak meg, amikor BRAINDEAD is van a közelben



Yikes! Tekintsd meg a BRAINDEAD grafikáját



Még BRAINDEAD: odafenn egy kacsa- vagy tehénlábon forgó kastély, alant meg egy kissé félresikerült lombikkébi



AMIGA NEWS

Dentaku26 (A1200)

Az eddigiekhez képest a legjobbnak tartható Doom-klón, ami napvilágot látott. Egyelőre ellenfelek nélkül létezik, de a sebesség az animált részletekkel együtt is több, mint elfogadható. Reméljük, hogy a végleges verzió nem várát sokat magára.

Hyperrace/Impact Software (A500/A1200)

Egy újabb autós játék, amit Amos-ban írtak. Az autókat és a pályát madártávlatból látjuk, ugyanúgy, mint a nemrég megjelent Roadkill-ben. Reméljük, hogy lesz belőle Aga-s verzió is.

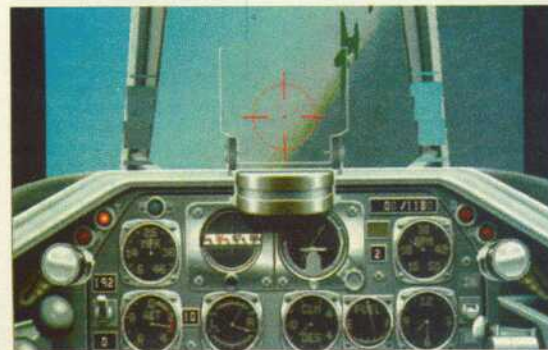
Mortal Kombat 2-HD/Gremlin (A500/A1200)

Az előző híresztelésekkel ellentétben ez a program már HardDisk verzióként is létezik. Minimum hardware igénye A500-on winchi esetén 1 Mbyte ChipRam és 2Mbyte FastRam, A1200-on csak 2Mbyte ChipRam szükséges. Azért így egy kicsit kellemesebb, nem?!



Overlord/Virgin (A1200)

A második világháború örök téma marad a szimulátorok készítőinek. A hetekben megjelent Overlord is ezt a korszakot dolgozza fel. Nagyon szép grafikával rendelkezik, és az üzenetek még izgalmasabbá teszik a légciszatáinkat.



Pinball Illusions/Digital Illusions (A1200)

A régen beígért flipper-szimulátor íme megérkezett kis hazánkba. Sajnos csak három pályát tartalmaz, de a színvonala pótol minket ezért a veszteségért. Az egyik legnagyobb újítás az F9 & F10-zel állítható felbontás, illetve a multiball lehetőség. A golyó tényleg fém színű, a zene pedig kitűnő.

Rally-Championship/Flair (A1200)

Talán a hónap sztárjának kiálthatnánk ki a jó grafikájáért és hanghatásaiért. Aki egy jó kis autóversenyt akar rendezni a családjával vagy a barátaival, annak érdemes ezt a cool proggy-t beszereznie. A végülis 3D-s hatást keltő grafika, a természeti elemek tombolása, és a hanghatások mind hozzájárulnak a tökéletes élvezhetőséghez (na meg a korsó sör + girlfriends).

Reunion/Grandslam (A500/A1200)

A tavalyi év egyik legsikeresebb játéka a Reunion volt. Akkor még nem létezett az AGA-s verzió, ami a napokban érkezett meg. Eddig is jó hangulatot árasztott magából, de most, az újonnan jött verzió hatására újra felizzottak a winchesterek. Ne felejtsetek el, hogy ez egy magyar játék!!!



Soccer Superstars/Flair (A500/A1200)

Valahogy ez a foci nem nyerte meg a tetszésünket, ugyanis semmi újat nem tartalmaz, és ez '95-ben kevés. A játékosok a pályán szinte iránythatatlanok, ráadásul maga a játék menete is lassúnak mondható.



Valhalla 2/Vulcan Software (A500/A1200)

A történet más, az irányítás ugyanaz. Emlékeztek még az első részre, amelyik '94 nyarán jelent meg? A második rész nem váratt magára sokat. Akinek az tetszett, az ebben sem fog csalódní. Ez a beszélés kalandjátékok koronázatlan királya. (Hova tűnt a korona?->zalógház->péNZ->CoVboy&Sör).

Final Writer 3.0

A WinWord-höz hasonló szövegszerkesztő újabb, upgrade verziója jelent meg a napokban, amely az eddigi 2.0-hoz képest jelentős sebességnövekedést produkál.

Ernie & Fec

DRAGONSTONE

Kerettrőhényet felvett inkább rögzítő vágnék bele. Miután karakteret választottunk, kezdődik a játék. A túzgomb egyszerű megnyomásával a kerdőt használhatjuk, folyamatos nyomása után tűzlabdák löhetnek vele. SPACE-el beléphetünk a menübe, ahol beszélgethetünk valakivel, használhatjuk a nálunk levő tárgyakat, vagy megvizsgálhatjuk azokat. Valamint itt jelenik meg a feladó keretben kirajzoltva a fontos helyszínek képe. Ennyit az irányításról.

1.szint: Az erdő

Egy tisztáson találjuk magukat. Északnyugatra haladva egy házíkhöz érünk. A bent található egérnek egy bizonyos vízparton élő növényre van szüksége, hogy el tudja készíteni a varázsszöveget. A vízparton szabadlúnk le minden növényt, mire az egyik levele ottmarad a földön, amit elvitethetünk a szakácsnak. Cserébe ad egy tál levest és egy varázstekercset. Keressük meg azt a helyet, ahol nyolc szikla egy kört alkot, majd álljunk a középsőbe. A tekercset használva elteleportálhatunk innen s a későbbiekben is így módon tudunk közlekedni. Miközben járjuk a szörnyeket, nagyjából kelet felé haladva egy híchoz fogunk érni. A szakállas öregúr azonban csak tiz aranyért cserébe hajlandó átengedni minket, adjunk meg neki. Ha jó irányba haladunk egy tisztásra érünk, ahol három kög egy kört alkot. Azonban az egyik szikla fele hiányzik. Induljunk el keletre, majd keressük meg azt a helyet, ahol egy kis tó van, közel az erdőhöz. Dél felé egy titkos átjárót találunk az erdőn keresztül. A vízparton a köveknél varázslattal juthatunk tovább. Vegyük fel a szikladarabot, valamint egy bonusélelet is található a keleti erdőszélemben elrejtve. Menjünk vissza a három sziklához és illesszük helyére a lefört darabot. Teleportálás után vegyük fel az ágakat, majd teleporthatunk vissza. Keressük meg a hidat, ami megrosszabodott, ezért nem tudunk áthaladni rajta. Haza-már meg a ágakat és máris szabadjárat az út. Továbbhaladva küzdőnk meg a kis pókokkal, majd a pókárnyékok tűzlabdákkal intézzük el. Teleportáljunk el innen és már töltődik is a második szint.

2.szint: A falu

A faluban először is keressük meg a kocsmát, ahol így le magunkat. A világos sör hatása igen jót tett velünk: feltöltődött az energiánk és egy bonus élelet is kapunk. Beszéljünk a pultnál álló öreggel, Heddyvel. Elmondása szerint minden baja a barbárok miatt van, mióta ők itt vannak megváltozott a világ. (A beszélgetés kihallgatásig az asztalnál iszogató barbárok és bosszút terveznek Heddy ellen.) Ha lemegyünk a pincébe, láthatjuk, hogy itt főzik a sört, ide még később visszatérünk. Ha kimegyünk a kocsmából, Dél felé haladva megtaláljuk Heddyt, akit a barbárok súlyosan megsebztek. Sajnos nem éli túl a sérülést, de annyi ereje meg van, hogy odaad egy kulcsot, aminek segítségével eljuthatunk a barátjához. Ha átkutatjuk a holttestet, találunk nála egy úvegbotot is. Most keressük meg a favágót, aki beteg, de ha odaadjuk neki a levest, jobban érzi magát. Hagyjuk pihenni, menjünk el a kereskedőhöz, ahol vegyük meg a törött vödört. A favágó a háza mögött vár minket, ahol egy titkos átjárót mutat meg nekünk a falu öregléhez, Olafhoz. Olaf hosszú mesélésbe kezd, itt mindenki lefordítottja magának a szövegeket. Keressük meg a kovácsmestert, aki 50 aranyért megadja a kardunkat, valamint a vödört is megjavítja. A vödört töltsük meg a vízparton, majd menjünk a kereskedőtől keletre található házhoz. Nyissuk ki az ajtót a kulccsal, majd ötsük el a tüzet a vödör vízzel. A tűzhelyen átsétálva eljuthatunk Heddy barátjának házához. Koptogassunk be, mire ő beenged. Heddy halálhíre nagyon elkiseríti és felajánlja nekünk a segítségét: a varázstekercsre újabb jeleket ír fel, aminek segítségével a víz közelében is használhatjuk a tekercset. Menjünk a vízpartnak arra a szakaszára, ahol két szikla áll. A pergament használva át tudunk kelni. Nínvával beszéve kiderül, hogy eltorlók a környéket, amiben a varázslatok receptjei találhatóak. Próbáljuk meg visszazerezni neki. Keressük meg a favágó házat és innen délre egy újabb titkos átjárót mutat a favágó barátunk, valamint egy kötelei is ad, ami valahogy élonek tűnik. A második házban Amberrel beszélhetünk. Megbiz egy levél átadásával, induljunk Olafhoz. A válaszevelel térjünk vissza Amberhez, mire ő odaadja a receptes könyvet. Nina a könyv segítségével elkészíti az italokat s máris kedvünkre válogathatunk. Mindenekelőtt vegyük meg a mérget és a psychodrink-et, ami erősíti tűzlabdálvó képességünket. Ha marad pénzünk, új ele-

let is szerezzünk be. A kocsmá pincéjében töltsük a mérget a sörbe. Az eredmény hatásos, az asztalnál ülő barbárok azonban meghaltak. Keressük meg Olafot, aki elégedetten konstatálja tetteinket és megnyitja előttünk a hegyekbe vezető utat.

3.szint: A hegység

Erről a szintről lehet igazán teljes leírást adni, mivel inkább az akciórészek dominálnak, túl sok tárgyat nem kell használnunk. Lássunk egy tippalmazt:

- az első barlangban a vízcsozába állva használjuk a pergament. A vödört töltsük meg vízzel és az üres öveget feltöltve juthatunk tovább egyes barlangokban.
- az egyik barlangban úgy tűnik nincs tovább út. Lődjünk tűzlabdát a földalatt található sziklába!

- A kristályokat helyezzük a köcszlopokra.
- Használjuk a köteleket. Az egyik barlangban kiállást halhatunk. A bányászt a kötéllél szabadítsuk ki.
- A földről a tyúkat varázslattal tünethetjük el.
- Az egyik barlangban egy denvérembert találunk, aki elpanaszolja, hogy milyen szennyezettek a folyók. Javasolja, keressük meg a forrást. A forrásnál használjuk a tekercset és tisztítsuk meg a vizet. A denvéremberhez visszajutva megtudjuk, hogy a Sárkányszigetre kell mennünk és rendelkezésünkre bocsájt egy hőlegballont. A ballon azonban elter eredeti útjától és egy időközben érünk földet.

4.szint: A kikötő

Miután felszöktük a ballon vasznát, majd keressük meg a stégen ülő horgászát. A vödörünkért cserébe ad nekünk egy jó nagy halat, ami feltölti az energiánkat. Menjünk el a csónaképítő házába, aki elmondja, hogy faanyagra van szüksége. A házban vegyük fel a 100 aranyat. A keleten lévő ház előtt ülő alakkal beszéljünk többször is, mire megadja a kardunkat. Ha nem tessz meg, jöjünk vissza később és beszéljünk vele többször is.

A kocsmában beszéljünk az öreggel, aki segít nekünk és a pergament felírja a tüz varázslatát is. A pincében vegyük fel az üres hordót és menjünk el az utolsó házhoz, ahol az öreg üdögél. Beszéljünk a nővel, aki leenged a pincébe. A hordót használva egy felszívótást találunk. A 100 aranyat so hagyjuk itt! A kereskedőnél vegyünk psychodrink-et és élelet, de 100 aranyat hagyjunk meg. A kocsmában vegyünk ki egy szöveget és az emeleten keressük meg azt a helyet, ahol a padló egy darabja hiányzik. Használjuk a felszívótást, mire pár deszkával lettünk gazdagabbak. A deszkákat vigyük el

a hajócsanak, aki ősszéhez nekünk egy futászereséget. Azonban a vitorlájú meg hiányzik. A halakat ábrázoló szobornál a felszívótást felhasználva ezzel sincs több gond. Az így nyert rudat rakjuk rá az árcoéra, majd erősítsük meg a kötéllél. Már csak a vitorlavásznát kell felhúznunk és indulhatunk is a Sárkányszigetre. A sziget mintegy hét kisebb részből áll.

5.szint: Sárkánysziget

Ahhoz, hogy a kapun bejuthassunk, álljunk a baloldali oszlop mellett üreghez, ahol a tekercs használataval lennek egy gömb alakú szikla. A tekercs többször használataival a sziklát is a piros gömbbe formáljuk. A gömböt helyezzük a jobboldali oszlop tetejére és máris megnyit előlünk az út.

6.szint: Sárkánysziget

A sziget belsejébe jutottunk. Ide is csak egy tippal maiz tudok közölni:

- vigyázzunk a földből (padlóból) felszűrődő lándzsák kal.

- a piros körkőbe állva használjuk a pergament.
- a falakat néha a karddal is szót tudjuk rombolni.
- a színt végén a kapu bal oldalán található üregbe helyezzük be a piros kristályokat.

7.szint: Sárkánysziget

Itt kell megküzdőnk az első sárkánnyal. A következő taktikát ajánlom: Várjuk meg amíg abbahagyja a lövöldözést a sárkány s amíg a két szörny legrul, jöjünk a sárkány fejébe két tüzgolyót. A szörnyeket ne támadjuk meg, ügyesen kerüljessük őket, anélkül, hogy megsebzzenek. A sárkány energiáját a jobboldalt található panelet jelzi ki a gép, egy piros sáv formájában (akár csak a tűzlabda töltődését). Ha elintéztük a sárkányt, vegyük fel a lehulló követ, ami feltölti energiánkat.

8.szint: Sárkánysziget

Néhány tipp:

- ha már azt hisszük nincs út tovább, használjuk a pergament
- a bonusélelet szeressük meg

9.szint: Sárkánysziget

A második sárkánnyal kell megküzdőnk, a 7-es szinten leírt módon.

10.szint: Sárkánysziget

Szeressük meg a négy piros gömböt, majd a négy oszlopra helyezve elteleportálhatunk az utolsó, harmadik sárkányhoz, akit a régi módszerrel nyitjunk ki.

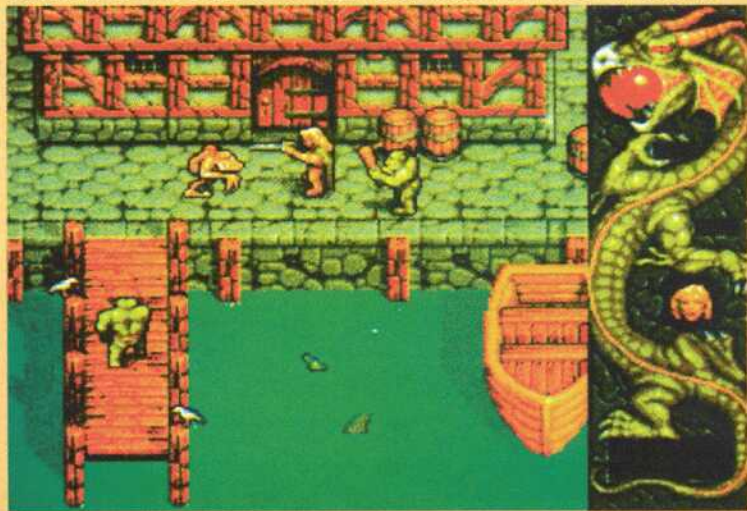
11.szint: Sárkánysziget

A fiatal lányt, Emmát szabadítsuk ki varázslattal. Jonéhágy fontos eseményt emlínd, ami fényt derít a játék titkára. Végeztük rajuk be a nálunk levő három sárkánykövet a szobrokba és menjünk be a formálódó színelmalakba.

A végső képsorokban láthatjuk, amint a sárkánykövek energiája egyesül és örökké elpusztítja a sárkányszigetet. Mi pedig...

Weigert József (POC)

Bocsánat, de mi itt a csak a 'Fel Vidám Orgyilkosok nevű kocsmát keressük!



CANNON FODDER 2.

Bizonyára mindenki emlékszik még a Cannon Fodder első részére, melynek folytatása most kerül boncolgatásra. Az első részhez hasonlóan egy szeniális introzenével köszöntenek minket a Virgin fejlesztői, mely alatt a készítőik karikatúráit csodálhatjuk meg.

A játék célja ölni, ölni, ölni, néha épületeket robbantani, embereket megmenteni... (Na, ez **idáig** rendben is volna, de **hál** marad az ilyen mély, elképesztő szellemi tevékenységet igénylő játékoknál szokásos kerettörténet, történelmi háttér, meg miegymás ismeretese - CoVby)

A kezelési terén nem sok az újdonság, de azért a biztonság kedvéért leírom, hátha valaki mégsem ismerné...

Az intro után egy igen gyenge hegyet láthatunk, ahol a Load/Save funkciók találhatóak. A hegy alatt gyülekezik a kis csapatunk. A Home felirat mellett látható a felhasználható, mellette pedig az elhullott embereink száma. Minden egyes bevetésre különböző számú katonával indulunk melyek nevei, rangjelzései, eddigi találatai a Squad felirat alatt láthatóak. A Heroes felirat alatti adatok a legprofibb harcosainkra emlékeztetnek, ugyanis ők a halott hőseink. Amikor a hegyre clickelünk, megindul kis csapatunk a bevetésre.

A játékosaink a harc téren oda mennek ahova a bal egérgombbal clickelünk, és oda lö-

nek, ahova a jobbal clickelünk. A bal felső sarokban választhatunk a gránát és a Bazooka (rakétácska) között, ezeket a két egérgomb együttes lenyomásával szórhatjuk rá ellenségeinkre. Ha a játékosok neveire bökünk, kijelölhetjük őket, ezután a zöld kigyó ikonnal kétféle oszthatjuk a csapatot: a fegyverzet úgy oszlik meg a csapatok között, hogy vagy fele-fele (szaggatott keret), vagy mind marad az egyiknél (vonal keret). A két (vagy több) csapatot összevonni úgy tudjuk, hogy egy helyre caplatunk velük. A csapatok között a csapatjelzésekkel tudunk váltani (kigyó, sas, stb....). A magára hagyott csapat magától védekezik, de azért érdemes néha feljűk nézni, mert nem túl profik egyedül. A tojás alakú földgömb a térkép elocsalogatására szolgál.

A küldetések:

A készítőik agya igen csak elborulhatott, mert helyszíneink egy örül elmére utalnak. Csapatunkat bevetik a Közél-Keleten, a távoli jövő űrbázisain, a sötét középkorban, napjaink amerikai városaiban... (Öh, mégis csak kapunk 'kerettörténetet' - CoVby)

Egy küldetés több fázisból áll. Minden küldetés teljesítése után játékkállást menthetünk. A küldetéseknek általában a "Kill all enemies" (kinyírni mindenkit) vagy a "Destroy enemy buildings" (felrobbantani min-



Pukk, durr és bang! (További szinkron majd Stallone ad...)

den ellenséges épületet) feladatokat kapjuk. Az ettől eltérő dolgokat, érdekességeket pedig most ismertetem.

A hatodik pályán már járművet is igénybe vehetünk a gyorsabb közlekedéshez: egyszerűen csak clickelünk rá a járgányra és már mehetünk is. Persze ilyenkor, ha eltalálják a gépet, akkor kampec a bent ülőknek.

A nyolcadik küldetésben fogunk találni egy igen szívós tant. Kár a löszerért, úgy sem lehet kilőni, viszont elszaladni előle igencsak érdemes.

A kilencedik küldetés egyik fázisában a civileket kell megvédeni az ellenségtől, na és persze magunktól is. Ha találat éri őket, akkor kezdhetjük a fázist előlről. Itt jelennek meg a helikopterek is, melyeket az autókhoz hasonlóan használhatunk.

A tizenkettedik küldetésben egy foglyot kell épségben a vöröskereszttel jelölt helyre vinni. Ha odamegyünk hozzá (a feltartott kezéről meg lehet ismerni), akkor követni fog minket, bárhova megyünk.

A tizenhetedik szinten jobbra a második ágyút kell leszedni Bazooka-val, mert alatta található ötven darab hőkövető rakéta, ami nagyban megkönnyíti a dolgunkat.

A tizennyolcadik pályán már teljesen elvesztettem a fonalat, mert kerékpározó őseimberek, gombák, robbanó lufik és eszkimók között kellett rohagnom (lehet, hogy én nem vagyok képben).

A huszonegyedik küldetés negyedik fázisában három felé kell osztani a csapatot és egyével kell ráállni a fehér köröscskére, amik kapcsolók.

A huszonnegyedik küldetés ötödik fázisában az ellenség vezetőjét kell elrabolnunk. Ez a túsztüntetéshez hasonlóan történik.

A huszonötödik küldetés hatodik fázisát azért emelem ki külön, mert ez még nekem is tetszett (meg aztán ez volt az utolsó akció). Hat jól fejlett, felfegyverzett katonánkkal le kell lőnünk az ellenség fegyvertelen, megkötözött parancsnokát 100 másodperc alatt.

Ami viszont nem tetszett, az a befejezés, mert sajnos hét szóval és egy tizenhat színű, az átlagosnál gyengébb képpel lezárunk a szemünket, pedig a hűséges játékos ennél azért többet érdemelne.

Mindent egybevetve a második résztől azért többet vártam. A grafika ugyanolyan maradt mint volt, sőt helyenként még rosszabb is lett. A játék maga semmit sem változott, semmi újítást nem tettek bele. A sztori viszont teljesen idióta lett. No persze aki kedvelte az első részt, annak ez egy jó kis új pályagyűjtemény.

Leroy Gomez

(A 'leírás' Amigás gonosztevő követte el, így azt kifejtette belőle, hogy ez a csoda van PC-n is! Bár először azt hittem róla, hogy valami öszszeszemetelte a vinyómat...)

Karácsonyra azt szeretném kérni a drága jó szerzőktől, hogy ebből a szemétből ne csináljanak harmadik részt



CAPTAIN BLOOD

Történt vala egy verőfényes téli napon, hogy Tibsoft&Stefa nirtelen felindulásból lapozgatni kezdtek az első CoV évkönyvet (gyk. 1991.). Csak úgy falták az oldalakat, amikor is Tibsoft szeme egy eddig még általa nem tanulmányozott rövidke leírásra tapadt. Miután kihámozta, hogy kora ifjúságának egyik kedvenc programjáról szól, örömben dupla sebességgel kezdte tanulmányozni a sorokat. Arca azonban hamar lehevradt a pár percnyi olvasás után, s halvány derengés kezdett világosságot gyújtani agyának eddig a világ nyilvánossága elől elzárt területein. S elhatározta (annak ellenére, hogy Stefa álmában még mindig csillagokat látott a K240 leírásuktól), hogy tovább pörgeti az események fonalát, s emlékei felidézésével alkalauzol benneteket a távoli Hydra galaxisba, ahol a tura kinézeti Rémkapitány űltársal lesztek. Mivel a kezelés ismertetésében Wagner Ambrus tökéletesen alkotott, ezért mi inkább a történésekre összpontosítottunk. De elég a rízsából, hiszen Tibsoft már transzba esve mesél az Infogrames alkotásáról, s itt az ideje, hogy a kincset érő információit feljegyezzem.

Hogyan kezdjük neki

Annak ellenére, hogy a játék nem adventure, mégis van egy kis kaland-beütése, mert a sztorinak felfedeztük egy bizonyos sodrását, amiből az első pár hullámot szeretnénk most közreadni. (Ejnye, be szép volt! Lehet, hogy egy költő veszett el bennem?!). Tehát magyarul, lássuk az első néhány lépést:

Induláskor egy BOW-BOW nevet viselő bolygó felénk meg a képernyőn, alatta a játék menüivel. Ha már úgy is itt van, megnézhetjük közelebbről is: ehhez elég ha egy clicket nyomunk az OORXX felderítő robotrepülőgép ikonjára. Egy kis várakozás után egy száguldo micsodában találjuk magunkat, ami körül nyílak villognak. A nyílak az útirányt jelzik, tehát addig kell manővereznünk, amíg el nem tűnnek, ekkor ugyanis a helyes pozícióit sikerült kiválasztanunk. A kis képernyő alján a gép sebességét láthatjuk vonalakban (jé, egy új mértekegység!), a változtatás tüz+fel-lel (gyorsítás), illetve tüz+le-vel (na, ez vajon mi?) érhető el, de



Nicsak, az ottan csakis egy bolygó lehet!

mielőtt vadul hármasba kapcsolnánk, nem árt megnézni a keret szélén futkározó magasságműtatókat. Ha ugyanis alacsonyban szállunk csúcsebességgel, véletlenül megeshet a nagy talákozás egy szimpatikus szikladarabbal. Egy-két ütközés után a robotrepülőgép bemozdja az unalmast és exítál. Exítálhat akkor is, ha a rakéták lövik le. Ezek közeledéséről a keret két széléről felénk araszoló nyílak tudósítanak, amennyiben összeérnek, úgy szintén elbűszuzhatunk hön szeretett szondánktól. Rakéta természetesen csak azokon a bolygokon található, ahol a Magyar Honvédség kirendeltséget tart fenn (érdemes tehát a főmenüben belekukkantanunk a bolygó légtérébe - ha villogó pontokat látunk rajta, akkor ott holt tuti, hogy lesz rakétaátadás...), védekezni elle-

nük az alacsony repüléssel lehet, akkor visszahúzódnak.

Na, egy kicsit elkanyarodtunk a sztoritól (milyen sztoritól? Volt sztori?), úgyhogy folytassuk ott, ahol még el se kezdtük...

Szálljunk le tehát a BOW-BOW-ra (hál'istennek fegyvertelen planéta), s manőverezzünk addig, amíg a gép automatikusan le nem állítja a szonda hajtoművét. Kis idő múlva megjelenik egy jobban kidolgozott (hát, izlés dolga! - Stefa) 3D-s rajz a kanyorról, az előtérben pedig egy IZVAL. (Gyánúsán hasonlít Yodára a Star Wars sorozatból, vajon miért?). Ha szájra clickelgetünk, elolvashatjuk a lány mondanivalóját. Beszél nekünk valami sületlenséget holmi Pop-ról, arról-aró!... A szájlásra ne sokat adjunk, inkább próbáljuk meg rávenni arra, hogy befeküdjön a frízsideurünké... (ME TELEPORT YOU). Ez egyébként lehet, hogy elősre nem fog menni -mindegy, gyakorlati tesztli a mestert.

Ha eltároltuk, váltsunk vissza a csillagterképre, találomra állítsunk be egy koordinátát, a lényeg az, hogy a bolygó lakatlan legyen (nem lesz nehéztalálni...). Repüljünk oda, és szálljunk le a felszínére. Itt tegyük ki az IZVAL-t, mire azonnal kapcsol, hogy nem otthon van, és keserves sírásba kezd (SOB). Mielőtt végleg búcsút vesz tőlünk (és az életétől!) elárul egy koordinátapárt (ha magától nem akar megderülni a nyelv, kérdezzük ki egy bizonyos CROOLIS népcsoportról), amit írunk fel, vagy jegyezzünk meg. Ezután végez magával a szerencsétlen.

Repüljünk el arra a bolygóra, aminek a kis suta megadta a koordinátáit, és legnagyobb megdöbbenésünkre egy CROOLIS-szal találjuk szembe magunkat. Ez a fajta népség az ULVES és a VAREUX fajokra bomlik le (a frigőnkban főleg!), és természetesen -a mesék és az ilyen bugyuta programok jó szokása szerint- a két fajta CROOLIS halálos ellensége egymásnak. Kérdezzük is ki az ellenfeleiről (tehát ha 6 ULVES, akkor a VAREUX-okról tudakozódjunk), mire nagyon-nagyon nehezen elköp 4 koordinátapárt, ahol az ellenségei tartózkodnak. Ha elmegyünk ezekre a bolygókra és szép sorjába megsemmisítjük őket

Elmegyünk a Tejútrendszerbe, mert ott biztosan vannak tehének





(itt aztán kiélhetjük nukleáris-szadista érzelmeinket), akkor repülünk vissza ehhez a CROOLIS-hoz. Elkézd minket dicsérni, hogy milyen nagy harcosok vagyunk (ez igaz!), és nagy nehezen eláru előtűbb planetát.

Húzzunk el innen, természetesen a most megadott bolygóra, ahol egy érdekes létfórmával találkozhatunk (Ember!). A magát MIGRAX-nak megjelölő élőlény egy elég nagy zsakutakot takar: állandóan szükagúnak hív minket, és elmondja: hogy csak a nagy tudósokat szereti (nem tudjuk mi baja a CoV-os fiúkkal...), Kérdézősködhetünk tőle az összes létező szerves organizmusról, de nem fog megmondani rólok semmit, leszámítva a fent említett szöveget. Szóval, erről csak ennyit... Hogy fordulna fel!

A felmerülő probléma kiküszöbölése valószínűleg úgy lehetséges, hogy az eddig végiglatogatott pofaként még több idegtéző pörbeszedet kell lefolytatni, vagy pedig sürgősen be kell szerezniünk egy tudóst a MIGRAX-unknak (itt merülhet fel a kis Yoko által emlegetett pör neve!). Hát ha egyszerű azokat szereti?!... Reméljük ennyi elég volt kedvescsinálóknak, hiszen feladat még van bőven!

Dumaparty:

Mivel a játékidő nagy részét a beszélgető-partnereinkkel töltjük majd, úgy gondoltuk nem árt, ha a problémásabb ikonok magyar megfelelőit papíra vetjük, hogy egyértelmű legyen. A rend kedvéért azonban utóbbi tevékenységünket a teljes szökezzetre bővítettük ki (a sajátos asszociációkért tőle az összes létező szerves organizmusról, de nem fog megmondani rólok semmit, leszámítva a fent említett szöveget. Szóval, erről csak ennyit... Hogy fordulna fel!

Yeah! Az első hydra-magyar szótár előállt:

kérdőjel-kérdés
teufelé mutató uj-igen
csuhás figura magára bök-engem
csikós körölk. SZEVAI
jobbra mutató nyíl-menni
fellordított bélyegző-teleport
fekete szív-szeret
fej négyzetel-tud
labdázó figura-játszik
villám-verseny

"Tie Fighter"-segítség
(röhögő pofa-nevet)
égnék álló hajú figura-fel
nyitott kerítés-szabad
zárt kerítés-fogoly
egérfogó-csapda
sloptábla-tiltott
felkiáltójel-lehetetlen
tekerés-információ
telefon-találkozó
három nyíl-sürgős
rakéta-töze hárásó!
kézfogas-barát
kezek a fej fölött-szemlem
páncélos sisak-harcos
UFO fej-tudós
kromoszómápar-szex
hím jel-ipse
? egy figurán-azonosság
felemás arc-emberek
pont a bal alsó sarkban-kicsi
muszki-örös
átlátszó szív-bátor
fellordított tölcser-bolond
(boxkesztyű-inzultálás)
galamb-béka
két X-OORXX
koronás K-Kingpak

arc V szájjal- Croolis Var
nagy I kis Z-Izwal
bajszos-Antenna
háromláb-Triccephal
sas az állványon-Yukas (főleg a zsebünk!)
Menő Manó ping-pongozik-Ondoyante
dupla T-Tuttle
sas a kis négyzetten-Yoko
bazi nagy B-Blood (azaz Rémkapitány személye)
papírpöcsi-hajó
ház-othon
radar-trauma
Menő Manó iso ráz-Ondoya
R-Roska
K-Ulikan

óra-húha, ez mi lehet?
= no comment!
áthúzott négyzet-ne
lefele mutató uj- nem (az amire gondoltok! Ejnyet!)
ököbibe szorított tenyer-té
szárnyasbete-VISZLÁTI
szakálas arc-akar
tölcsértől négyzetfelé tartó nyíl-adni
száj & nyíl-mond
agy minusszal- ismeretlen
állatfej-keres
kopogtatócédula-szavaz
kör áthúzza-lefegyverez
(könnycsepp-zokog)
halálfej-megsemmisít
pisztolyt tartó kéz-megöl
két kéz fogja a kerítész-rab
fekete háromszög-vesztély
kelceszt-rádióaktív
dolcsi jel-nagylekű
füst száll a gyárkérményből-képtelenség
homokóra-idő
bojler-5let
kulcs-kód
villámok plusz csillagok-ellenség
agy-az!
pasi kirittventve-elnök
két kromatida-genetika
hímvirsajt-zaporodás
nőstény jel-nőci egyed
nagy & kis figura-hirtelen
két egyforma vonal áthúzza-különböző
nyíl fekete téglalap-nagy
locsolócső-rossz
nap-jó
etióp alak-szegény
vulkán-káromkodás
koponya-halott
dugóhúzó-Tromp
peccabot-Robhead
fej U szájjal-Croolis Ulv
M & X-Migrax
dupla G-Buggol
zsák-Tubular Brain
pagoda-Sinox
D-másolat
díszes K-Morlock
fűnyírő-Maxon
fekete fej-Torka
S-kapcsolat
tál-bolygó
G-Entrax
Kl-(Monte) Kristo
C-Corpo
Bow-BowBow
X és Y-koordináták
+rengeteg furcsa jel, amelyek jelentése ezidáig
rejtve maradt előttünk

Megjegyzések, tippek:

Nem árt, ha leszálaskor olyan bolygón, ahol rákértesítésként várható - maximumra kapcsoljuk a sebességet, hogy minnél előbb odaérjünk (persze azért célszerű a kanyon alján lavírozni).
Ha új játékok kezdünk, az előzőleg felírt koordinátákat el lehet felejteni - minden játékban változnak a bolygók helyei...

A lények szokászata elég hullámzó. Könnyen megeshet, hogy valamelyik lény nem ismer minden olyan szót, amit például egy másik igen. Amelyik szót nem alkalmazhatjuk, annak az ikonja sötét színű.

Ne lepődjünk meg, ha egy kérdésűnk nem vált ki semmilyen hatást egy lényből, hanem próbáljuk meg felcserélni az ikonok sorrendjét, s ezután

közvetlenül az új verzión. Ha így is közömbös marad, hanyagoljuk: az adott dolgotban érdeketlen.

Szintén ne akadjunk ki, ha a kicsi kis idő múlva a minket jelképező kéz remegni kezd. Ez Mr. Blood öregedésére utal. Az már ugya más kérdés, hogy egy izgó-mozgó pointerrel nehezebb rációkálni a megfelelő ikonokra, de legalább fejleszthetjük trágár szokászatunkat új tagokkal.

Ha hősünk már nagyon idős korban van, és borzasztóan remeg a keze, enyhíthetünk valamit rajta, ha ahíberátorba kussoló dögöt megsemmisítjük. Ekkor Mr. Blood kap némi életenergiát (ha már a nyugdíjat nem küldik...), de a lényt sajnos elveszítjük...

Dumálások főleg a koordinátákról kérdezősködünk, mert ha nincs hova mennünk, a kevés - 32768 - planéta között eltévedhetünk. Próbáljuk a lehető legtöbb koordinátát összegyűjteni!
Megjegyzendő, hogy a beszélgetőpartner a csevegés közben bármikor faképnél hagyhat minket - akár egy zafatos teska közepén is...

Állást menteni csak időlmenten túl (amikor a fedélzeti óra már többet mutat, mint 5 perc), tölteni meg csak ezen belül lehet. Szóval elég nagy szívatás! Ha lehet, ne nagyon vesztítsünk el robotrepülőgépet, mert bár végtelen számú áll a rendelkezésünkre, egy idő után frászt fogunk kapni, hogy előlőll kell kezdeni a repkedést...

Az Amiga verzióban ha a kanyonban repülünk, egy idő után vörös pontok jelennek meg. Ezek nem a kommunikatás, hanem életpontok jelölő vacok. Ekkor nyomjunk egy 'SPACE'-t, és a táj kirajzolódik.

A rendelkezésekre álló idő 45 óra. Ahhoz, hogy egy lényt bevihess a frigóba, szükséges a kliens beleegyezése, amit az esetek többségében elég rázós kicsikarni. NYEMA MORE INFORMATION!

Hááát... Ugyan mit mondhatnánk a játékról? Ha lehet egyáltalán annak nevezni. Ez nem vicc: idegen életformákkal kommunikálhatunk, bolygókat járhatunk be, a falra mászhatunk az idegesítő... De hogy mi a JÁTEK CÉLJA, arról csak sajátos véleményünk tudunk formálni. Elsődleges feladatunk az információszerszét mellett a lehető legtöbb lény begyűjtése és megsemmisítése legyen. Rémkapitány ugyanis a számok életfolyadékanak megszerzésére törekszik. Azonban ezek az aljas számok (5 db) elrejtöztek a Hydra galaxis lakóiban, akiket meg kell ölnünk az úrhajónkban ahhoz, hogy Blood energiája növekedjen, s elkorcsosult teste új alakot ölthessen. Röviden meg kell találnunk és fel kell dolgoznunk azt az 5 űrgolyót, akikbe a számok befészkeltek magukat. Mindenesetre a játékok nagyon komplex (most nem a méltán híres Amiga democsapatról van szó...), de legalább annyira érthetetlen. Most ne értesek félre minket: nem az érdekes, tucatszuffok közül kiróbbanó játékok ellen ágalunk, de jobban tették volna a készítő, ha legalább a game célját egy kicsit világosabbá teszik.

Hanghatásokról beszélni marhaságnak lenne: ezek ugyanis elég soványra sikeredtek, leszámítva a főcímmel alatt szóló muzsikát, amit valami huszang-rangú, ismeretlen, francia zeneszerző... valami **Jean-Michael Jarre** kreált... hmmm, mintha mégis hallottam volna már a nevet valahol. A grafika viszont magasan az átlag fölött van, főleg ha azt nézzük, hogy stratégiai játékoknál a készítő urak nem nagyon viszik túlzásba az esztétikai dolgokat.

Ha ugyan stratégiai játékok az a game. Ha ugyan játék egyáltalán. De hogy egyedi, az biztos...

Tibsto és Stefa





Aladdin

Ki ne ismerné az ezeréves keleti történetet Aladdinról, Jaffarról, a szépséges Jasmine hercegnőről, a szultánról, Aburól a majmorról, és nem utolsósorban Dzsinnről a pazar humorú szellemről? A Disney stúdió főnökkel lementek, és a háború előtt készült mozifilm változat után 1994-ben elkészítették a sztori rajzfilm változatát is. Ahogy az már lenni szokott, a mozipremier után nem sokkal napvilágot látott a szoftver változat is. Az ember egy újabb filmátrált láttán rendszerint csak elhúzza a száját, mert ezek nem igazán szoktak jól sikerülni — de most a szerzők bedobták minden tudásukat és valami egészen egyedülállót alkotottak.

A játék egy kedves intrózenével kezdődik, közben a fő képernyőn az Options-menüben beállíthatjuk a játék nehézségi fokozatát (ajánlom a legkönnyebbet, mert az elején ugyan könnyűnek tűnik, de a végére eléggé bedurvul), a hangot és az irányítást.

Agrabah Market

A Start Game választásával elkezdődik a nagy kaland. Első küldetésünk Agrabah város piacán játszódik. Aladdint joystickkel irányítjuk; másként hatunk és ugorhatunk minden irányba, a tisz gombbal pedig kardunkat használhatjuk mindenféle jópofa ellenség felégyezésére. A 'Space' megnyomásával lehet átváltani a másik igen gyilkos fegyverünkre, az almára. Ezzel nagy pontossággal dobhatjuk fejbe ellenségeinket. (Egyéb billentyűfunkció még a 'P' (Pause) és az 'ESC' (kilépes).

Játék közben a képernyő tetején lévő homokóra mutatja a kondíciókat, amit egyébként a mellette könyökölő Dzsinn arcáról is leolvashatunk. Közében a pontszám, jobbra pedig az aktuális fegyverünk (alma vagy kard) és almáink, életeink, rubinjaink száma található.

A helyszíneken egy csomót tárgyat találhatunk. A szellem fej a Genie Bonus Levelhez kell (ld. később), az Abu fej pedig az Abu Bonus Levelhez. A sziv extra energiát ad, az alma az ellenség dobálásának eszköze, a rubin mint általános fizetőeszköz működik Agrabah-ban (jó, ha sok van belőle), az Aladdin fej plusz egy életet jelent. A kék köcsög arra jó, hogy ha meghalunk, akkor innen fogunk újra kezdeni (ebben az a jó, hogy a köcsög utáni kincseket újra összeszedhetjük, és a régiiek is megmaradnak). A pályán vannak még fekete csodalámpák, amelyek érintésre fellobbanak és a közelben rajtuk kívül mindenkit kiiktatnak az élok sorából.

Az első szint ellenségeinek felsorolását kezdjük például a tűzágygal, amit áll kell majd ugrani. Ha van a közelben ellenség, akkor várjunk egy kicsit, mert amíg a lábát fogva ugrál a parázson, könnyen ledobhatjuk egy almával. A kóvár katoná, aki szendvicseket töl magába, első vágásra a gatyáját, másodikra pedig a fejét elveszt. A fennott kosárban lapuló ipse igen hosszú kézzel rendelkezik — amíg le nem nyisszantjuk. A többi ellenség szimplán csak van és ránk feri a fogát. Némely ábrakból nagy karú asszonyok biliket vágna a fejünkhöz, amiket szintén érdemes felugorva levágni, hogy a menekülési utunk mindig biztosítva legyen.

A játék elején rögtön jobbra haladva néhány tűzágy és katona után egy levére bukkanunk, aminek a hátára ugorva hatalmas tevenyálkópeccel szórhatjuk meg az előtte állókat (a tevenyál gyilkos vegyileggyver, amelynek használatát az ENSZ fegyverzetcsökkentési konferenciáján be is tiltották).

A pálya jobb szélén egy kötélen kell felmászni, arról pedig egy vízszintes rúdra ugorhatunk át. A rúdon balra függeszkeve egy késdobáló szörjára ránk ádását (és késéit), őt a rud közepéről (ahonnan még nem látszik) almazáppal tudjuk elintézni. Innen jobbra egy kötélen törhetünk a magasba, ami két platform között ér véget. A jobb oldaliról hatalmas ugrással egy rubinnal tett erkélyre repülhetünk. Az erkély csak akkor látszik, ha melülegrotunk, vagy ha eltaláltuk (az ugrást újra próbálni nem tudjuk, mert nincs visszaút az előző platformra). A rubinyújtás melegen ajánlott, mert — ha eleget gyújtottunk — a pálya közepe felé megjelenik egy turbános árus, akik kivételesen nem kell lekaszabolni, mert őt rubinét egy életet ad, tízéért pedig teljesíti egy kívánságunkat (Wish). A Wish arra jó, hogy ha veszünk egyet akkor a játékot onnan folytathatjuk tovább, ahol utoljára meghaltunk. Vásárolni úgy tudunk, hogy odaállunk a kívánt dolog elé, majd a joystickot teljesen nyomjuk. A vásárolgatás következtében életeink számát akár kilencig is feltuningolhatjuk.

A következő tudnivaló, hogy ahol már nem tudunk normális módon továbbjutni, ott a falból egy golyóban végződő bál áll ki, amire felugorva hatámat szállunk az ég felé. Ha feljutottunk az épületek tetejére, balra egy plusz életet szedhetünk fel, jobbra pedig a kijárat található.

Genie Bonus Level

Ez minden pálya után következik. Annyiszor játszhatunk egy félkarú rabló-szerű játékon, ahány Dzsinn fejet az előző pályán összegyűjtöttünk. A nyereményünk lehet egy alma, egy rubin, egy élet, vagy a sokkal gyakoribb Lese felirat (ilyenkor elveszítjük az összes újabb próbálkozási lehetőségenket).

Abu Bonus Level

Ha az Abu fejet felvesszük, akkor az Abu in Agrabah című pályára kerülünk. Itt az égből hulló köcsögöket kell Abuvál kerügetnünk, közben pedig rubinokat gyűjthetünk. Később a katonák kardjai elől kell elugrani, de ekkor már plusz élet a tét. Ha eltalálnak minket, akkor vége lesz a bonuszintnek.

Desert

A második szint a sivatagban játszódik, ahol egy skarabeusz bogár darabjait kell megtalálni, hogy segítségével később bejuthassunk a csodalámpát rejtő kincsesbarlangba. Az itt cirkáló kigyókat lehetőleg már messziről dobjuk le almával, mert nagyon csipős hangulatban vannak. Külön öröm, hogy a földből elefantágyarak ugrálnak ki, és ezek nem igazán tesznek jót az alsó felünknek. A kórakások közé csak akkor essünk be, ha az említett fertályukat szítává akarjuk lyugtatni. Ha jobbra már nem bírunk tovább menni, akkor balra fel kell futni a földből induló gerincra, majd onnan a pálmafák koronáin felugrálva lehet feljutni egy kileszített indára. Itt is találmunk bolyost, a második skarabeusztól balra. A sivatag közepén van egy nő, egy férfi és egy szellem WC-sátor, ahol a földből kijövő karókkal tovább lyugathatjuk ölepküket. (Hát én nem tudom, hogy ki hogy van vele, de szerintem a később felmerülő feladatokhoz bőven elég az az egy lyuk is, amely alapértelmezés szerint egy ember tartozéka — CoVboz) A harmadik skarabeusz megtalálásával teljesítettük is a második szintet.

Agrabah Rooftops

A harmadik szint Agrabah háztetőin játszódik, és itt kis barna fuvoliákat kell összegyűjtenünk. Új közlekedési forma a köcsögből kiugró kötélen, ha ráugrunk, elvisz valahova. Némelyik köcsögöt kardnal beszegetve kincshez juthatunk. Ahol nagyot kellene ugrani lefelé, és van oszlop, ott az oszlopon lecsúszva megúszhatunk néhány bokáért. Néha a házfalon is van köcsög, ezt almával tudjuk beszegetni. Szeret lehetünk egy trombitára, aminek sajtósága, hogy elsöre nem látszik (ott találjuk, ahol a repülő kötélen egy logó kötélen visz), a kótáról jobbra ugorva röpkében elkaphatjuk a trombitát. Ha elvételünk, kis máskálás után újra próbálkozhatunk vele.

Van egy új ellenség is: ez egy kigyóbüvölő, aki tulajdonképpen egész barátságosnak tűnik, de a kigyója armál aiatomosabb. Egy kardcsapás és máris nem alkalmatlankodnak tovább... A pálya jobb oldalán egy kislövész kinal harmadéves próbál fasított készíteni belőlünk. Ha elég ügyesek

Addig integet ez a török vendégmunkás, míg hozzá nem vágok egy almát...



gyünk, tíz kardospással leterítjük. Innen egy repülő kötéllel juthatunk tovább, ami körbeszáll felénk az égen (itt rengeteg alma és sziv van), majd letesz a háztetőre. Jobbra haladva a pálya végén egy dűlhöng arab szórja ránk keze ügyébe akado használati tárgyait. Tíz almát kell a fejéhez vágni ugrás közben, míg ő felül késeket, alul pedig hordókat dobál felénk. A halála a szint teljesítését is jelenti egyben.

Sultans Dungeon

Mint tudjuk, a gonosz Jaffar a szultán börtönébe záratta a törbesealt Aladdint. A történetnek ez a része volt a következő pálya ötletadója, amelyen falakból kiugró tuskék és lengedező golyók nehezítik meg a dolgunkat, néhol pedig a félgáz közül előbukkanó lépcsőfokokon kell ugrálni. Van egy érdekes ellenfél is: egy csontkupac, aki időnként összeáll csontvázzá, a fejét kicseréli egy bombára és felrobban. A szétrepülő alkatrészei igen veszélyesek. Ha akkor csajpig le, amikor a bomba kanóca még nem égett le, akkor nem robban fel. A pálya célja, hogy kijussunk a börtönből. A kijárat megtalálása csak idő kérdése.

Cave of Wanders

Az ötödik helyszínünk a kincssebarlang, itt a túlélés már nem is olyan egyszerű. A pálya elején rá kell ugrani a kék kőre, ami egy gejzirt aktivál. Ez felemel, innen már felugorhatunk a plafonra. Függeszekidünk végig jobbra, amíg magunktól le nem esünk. Innen pár lépés vissza balra (vigyázzunk, csak pár lépés, mert a karók böknek), innen balra egy szobrot látunk, ezt négy almával dobáljuk szét, ettől jobbra megjelenik egy kis sziget a tavon. Erre átugorhatunk, de rögtön ugorjunk is tovább mert a sziget hamar elsüllyed, a vízbeesés pedig azonnali halállal jár. Innen balra egy köveket dobáló szobor tartózkodik, ellene nem is tehetünk semmit. Haladjunk el mellette és ugráljunk fel arra a helyre ahol sok denever jár. Innen fel kell ugrani a vízszintes kötélre aminek a végén (balra) le kell esni. A platform amire esünk azonnal elfogy alattunk, ezért ugorjunk át a balra lógó kötélre.

Ugrálásunkat folytatva kis szellemek fognak megjelenni, az égből pedig sziklák bombáznak. Itt jobbra egy élelet található. Erre az életre szűk-ügünk is lesz, mert itt tanyázik az eddigi legdurvább ellenfelünk, egy tűzokádó sárkányka, aki a farkában egy karddal csapok és általában láthatatlan. A szörnyike két dobogó között mozog oda-vissza. Rohanjunk be a bal oldali dobogó elé, várjuk meg, míg elrepül a fejünk fölött balra, majd utána rohanjunk fel a jobb oldali dobogó tetejére, és amikor visszaér, vágjunk bele a kardunkkal. Amikor eltűnik, rohanjunk át a bal dobogó elé. Ezt ide-oda ismételve van esélyünk a lény legyőzésére. Ha győztünk, jobbra már vár minket legújabb barátunk, a varázsszörnyeg, ami iszonyatos tempóval elszállít minket a barlang egy másik részére. Itt megint csak a gyilkos tavon kell átkel-

Ez a kontyos nem ellenfél: egy másodperc alatt miszlikbe szabdalom



Ez a teve a kedvencem! Képzeljétek, leköpi a gatyát Jumurdzsákról...

nünk, amin a szigetek természetesen azonnal elsüllyednek alattunk.

Ha ezen átugráltunk, akkor mozgó platformokon zuhogó kövek között fel kell mászni a csúcsra, ahol a csodalámpa található. Ennek felszedése a pálya vége is egyben.

Abu in the Cave

Ez a feladat az Abu Bonus Levelhez hasonló, csak itt az égből kövek hullanak, melyeket elkerülve rubinokat gyűjthetünk. Jótanács: a jobb és bal oldalon a sziklaperemen fennakadt rubinokért nem érdemes felugrani, mert rajtavestünk.

The Escape

Mint tudjuk, Abu nagyon szereti a drágaköveket. El is lop egyet a kincssebarlangban, minek következtében az összeomlik, ezért sürgősen távoznunk kell. Jobbra, hatalmas ugrásokkal leomló szigeteken keresztül át kell jutnunk a tűztavon. A tavak közti barlangokban hatalmas sziklagolyók próbálnak kilátpítani. A golyók alatt el lehet férni, de csak nagyon szűkösben. Ezen a szinten az ügyességünk dominál, sok trükk nincs benne.

Van egy elágazás, ahol fel és le lehet menni, itt a lefelé vezetett utat válasszuk! A pálya vége sem egyértelmű, mert bele kell vetnünk magunkat a nagy semmibe, ahol a varázsszörnyeg majd megjelenik. Ha szerencsénk van, eltaláljuk, és nem esünk mellé.

Rug Ride

Ez egy egyszerű ügyességi rész, a szörnyeket kell fel-le irányítani egyre nagyobb tempóban. A

Dzsinni keze mindig mutatja merre menjünk, háromszor pedig kérdőjel jelenik meg helyette. Ilyenkor lefele érdemes menni. Pár perc múlva kint is vagyunk a barlangból.

Inside the Lamp

A lámpa belsejében (a Dzsinn által kreált idióta világban) folytatjuk ugrabugrásunkat. Mindig az útjelző nyilakat kell követni, nagy és pontos ugrásokkal. Tenyereken, pöckölő kezeken, lufikon, rugókön ugrálva a Dzsinn száján át juthatunk a következő szintre.

Sultans Palace

Ismét Agrababban vagyunk, a szultán palotájában, de most már mint Ali Ababba herceg. Rögtön a kert tavon találjuk magunkat, ahol a pelikán hátán közlekedhetünk. Mikor megtaláljuk a szörnyeket, bízzuk rá magunkat, és mindenhova elszállít minket. A palota legtehetősebb a szörnyegről fel kell ugrani a plafonra, amin jobbra tovább lehet függeszkedni. Itt kardunkkal ki kell szabadítani Abut, ami először nem biztos hogy sikerül. Utána irány lefelé, mert ott a kijárat.

Jaffar's Quarters

Itt csak Jágót, a papagájt kell többször lefopozni, hogy Jaffar gépe (amit Jágó éppen beüzemel) megfossza az összes tollától.

Jaffar's Palace

Ez a végkéjjelet. Ugrálni, őlni, ez a cél. Némely oszlopon fel lehet mászni (bár ez nem látszik rajta) némi utánpótlásért. A végén le kell győzni Jaffart a saját, majd kigyó alakjában. Ha végeztünk brutális ellenfelünkkel, más dolgunk már nincs. Hősünk szája boldogan tapad leendő hitves, Jasmine hercegnő ajkára (ja, de szép!), majd élinek, míg meg nem halnak...

Összefoglalásként pedig csak annyit írnek: a grafika elsorángú, az animációk dögösek, a zenék fenomenálisak és a hangulat... az leírhatatlan, csak a vége egy kicsit nehéz.

Leroy Gomez



MINOR
Műszer és Informatéchnikai Kft.

MULTIMEDIA MEETING POINT

MEGNYÍLT!

A multimédiások Mekkája

Óriási CD választék (felnőtteknek is!)
Multimédiás számítógépek és CD olvasók!
Hangkártyák és hangszórók!
Video kártyák!
Stúdiószerű PC-s video eszközök!
Microsoft szoftverek!
Számítástechnikai kellékek!

Fantasztikus árak!

Ajándékok!

Minor Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách Imre út 2-6.
Tel.: 322-8208, 322-4027

Turtle Beach hangkártyák



*101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo WaveTable szinti + SB Multi CD + Enhanced IDE*	15.600,-
Mauli Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez Maui + SB + Enhanced IDE*	33.000,-
Tahiti A zajmentes csúcsdigitalizáló kártya	39.900,-
Monterey Tahiti + csúcs szinti + csúcs effekt + DSP + RAM	51.900,-
Multisound A hangkártyák királya - így egyszerűen	59.900,-
Audio Advantage: Az első PCMCIA hangkártya	2.900,-

Az árak listárára, és a 25% ÁFA-t nem tartalmazza!

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

Ha telefonálisz, megadjuk a hozzád legközelebb eső viszonteladónk címét, ahol meghallgathatód és kipróbálhatod.

AMECON Budapest Kft.

1118 Bp. Rahó u.10. Tel/FAX: 209-3475.

HALLGASS GRAVIS

ULTRASOUND 18.900 Ft
ULTRASOUND MAX 29.900 Ft

A FÜLEDRE!

No. 1

A MULTIMÉDIA
ESZKÖZÖK VILÁGÁBAN

PRÓBÁLD KI TE IS!

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1055 Budapest, Balassi B.u. 9-11.
Tel.: 269-0624; FAX: 153-0627

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest, VII. Dohány utca 67.
Tel./FAX: 142-3255; 268-0330

Nálunk egy helyen mindent megtalálsz,
ami a számítógépedhez kell.

Az AXICO Kft. az ADAPTEC termékek
hivatalos hazai disztribútora!

M.A.S.H. PARTY

PC/Amiga

Helyszín: Pétfürdő
Közösségi Ház
(Várpalotától 4 km.-re)

Időpont: 1995. április 01-02.

Nyitva: Szombat reggel 9.00
vasárnap este 24.00-ig

Info: Psycho@master.fok.hu
Tel.: 1779-556, vagy
BASQ - (06-88) 371-623

Tavaszi CD-ROM kínálatunk:

1000 Worlds Greatest Sound Effects	5,995	Iron Helix (Spectrum Hobby)	4,995
386/486 Reference 1.0 (Dr. Dobbs)	12,995	Jazz Jackrabbits + One Must Fall	3,995
7th Guest (Virgin Games)	3,795	Key CAD Complete (SoftKey)	6,995
Animation Gallery (100 + FLI, 50 AVI)	4,995	Linux Developer's Resource (InfoMagic)	2,995
Arcade Companion (LimeLight)	2,495	MAADOS (Microforum)	6,995
BDisc (InfoMagic)	3,995	Mega Race (Software Toolworks)	2,395
CD Deluxe Pack 4 (Software Toolworks)	3,995	MS Bookshelf 1995	6,495
CD-ROM of CD-ROMs (Walnut Creek)	2,995	MS Cinema4D '95 (Microsoft)	6,995
CICA Windows 3 DISC SET (InfoMagic)	3,995	MS Flight Simulator v5.1 (Microsoft)	5,995
Cyber Race (CyberOrnaments)	3,995	Multimedia Windows WORD Games	2,995
Headstar Arcade (Chesnut)	2,295	Ready to Run Hobbes (Walnut Creek)	5,995
Home Companion (Laser Magic)	2,995	Return to Zork (Activision)	2,995
Dr. Dobbs' CD, v2.0 (Dr. Dobbs')	11,995	Standards (2 Disc Set) (InfoMagic)	3,995
Dr. Games for Windows (Dr. CD Rom)	2,795	Sys V r4 (Walnut Creek)	6,995
EPIC Companion (LimeLight)	2,795	Technicals (Chesnut)	2,295
Fontazio (4000 + Fonts) & Book	4,995	Texture Universe (Autodesk)	32,995
Fractal Frizzy (Walnut Creek)	3,995	Toolkit for Linux (2 CD) (Walnut Creek)	3,995
FreeBSD 2.0 (Jan/95) (Walnut Cr)	3,995	TriplePlay PLUS English, w/microphone	9,995
GNU Distribution (10/94) (Walnut Creek)	4,995	Windows Power Games (LV & D)	2,995
Grailers Encyclopedia, v7 (Grailers)	2,995	Wing Commander III	9,995
Hobbes 88/2 Archive (Walnut Creek)	4,995	X1188 (Walnut Creek)	5,995
Internet Tools (InfoMagic)	3,995	Yggdrasil LINUX '95 / nppc[]	6,995/3,995



Amerikai szakkönyvek legnagyobb választék!

Felcsiréztünk Önök számára, központunkban vannak áruk. Videókat is kínálunk. Megyélvekenként nyomatott szakkönyv-katalógus, 10.000 tételes adatbázis, kiadói katalógusok.

Tel./fax: **201-5523**

1012-BP. RÖSSEGRZSÓ TÁBÉ 22.

A+K Irodatechnikai és Lakberendezési Bt.

Non-Stop Irodagép Szervíz
H-1047 Budapest, Arany J.u.14.
Tel.: 180-4462, FAX: 180-4048

Felajánljuk szolgáltatásainkat, hogy minden, ami egy iroda zavartalan működéséhez feltétlenül szükséges, rendelkezésre álljon:

Ez magába foglalja:
— irodagépek javítását, karbantartását a mechanikus írógépek át az elektronikus számológépek át az elektronikus írógépig;

— irodagépek rendszeres karbantartásán általános díjazás szerződéseket kötését;
— irodagépek kellekkel való folyamatos ellátását (festékhenger, kazetta, toner, tintapatron, cartridge stb.), ezek új és átmentöltött változatát;

— az összes — irodában használatos — eszközt a gémkapcsolást a dorozható telefonig nálunk minden egy helyen megvehető (ír- és irodaszerek, leprelők, fax- és másolópapírok, papírurak, telefonok, faxok, fénymásológépek, ír- és számológépek);

— irodák teljes felújítását, szakipari munkák lebonyolítását, bútorral való berendezéssel együtt, egész a kulcsátadásig;

— gépelést, szövegszerkesztést, nyomdai előkészítést rövid határidővel;

— irodák folyamatos, kedvező árú nyomtatványellátását (JUXTA, UNIO, NYOMELL, APEH nyomtatványok), valamint közgazdasági és jogi kiadványok, könyvek beszerzését;

Amennyiben ajánlatunk felkeltette érdeklődését szolgáltatásaink iránt, kérjük keressen meg bennünket a fenti telefonszámon, illetve címen, ahol szívesen tájékoztatjuk Önt a további részletekről!

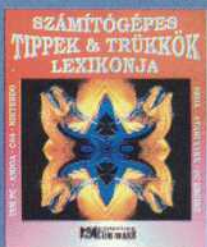
A Com-Ware Kft. kedvezményes ajánlata:



Wasted Time (C64 játék) 599,-



PC-s játékok 2. 599,- most 499,-



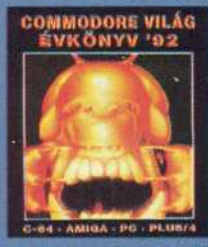
Tippek lexikonja 699,- most 599,-



CoV Évkönyv '95 549,- most 498,-



A Gálya (C64 játék) 799,-



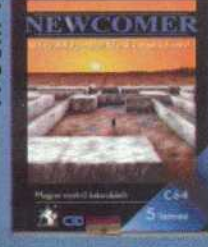
CoV Évkönyv '92 398,- most 298,-



CoV Évkönyv '93/94 449,- most 398,-



CoV 51 169,- most 150,-



Newcomer (C64 játék) 999,-



Getto Világ 229,- most 150,-



CoV Boy Világ 239,- most 150,-



SpV-sorozat 4.000,- most 600,-

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁN-SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések: Szavanként 40.- Ft + ÁFA = 50.- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelék). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelynek pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postal úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégekneél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó iákcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a beföldi reklám- és hirdetés tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

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

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

C64 software

C64 játéka- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóriket kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, Corvin krt. 4./7/6. 1191. Tel.: 282-35-35.

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk, nyilvántartók, számlázók stb. Válaszborítékért lista. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544.

C64 hardware

Eladó Commodore 1802 színes monitor, jó állapotban. Érdeklődni telefonon: 420-2543, **Csipán Viktor**.

Kifogástalan állapotban, egyben eladó egy C64/II, alaplap, 1541/II, floppy, 1 db FINAL III, cartridge, 2 db joystick, 1 db színes képdigitálizáló, 150 lemez programokkal. Érdeklődni lehet: **Ráduly István**, Gödöllő, Szabadság tér 12-13. Tel.: 06-29-320-977 munkahely, 06-28-320-546 lakás.

Eladó egy C128D számítógép, beépített 1571-es drive + zöld monitor + cartridge + reset/drive resetgomb beépítve + QuickJoy II. + 200 lemez 64-es szuper játékokkal, ebből 5 külföldi-gyári (Troils, Dizzy Collection, Demon Blue, Pokol Angyala stb) + 2 db 100 lemezes diszbox + 45 db Commodore C128-ra + szakirodalom. Irányár 32000.- Ft. Érdeklődni: 1-687-576-os telefonszámon, **Salem Eduardo-nál** minden nap 9-22 óráig.

Feladó:



Eladó C64-hez 7499.-Ft-ért egy megkímélt MPS 801-es nyomtató és 3 db Commodore Datasette: 1999.-Ft/db esetleg olcsóbban. Hívjon fel, megegyezünk! **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. 113. Tel.: 06 23 365-106

Amiga

Eladó Amiga 500 (1 MB RAM), TV-modulátor, egér, gérgép, rengeteg szakirodalom stb. A készlet ára csak 30999.-Ft. Irjálj, megegyezünk! Ugyanitt 1 db működéképtelen C116 kb 1000 Ft-ért (alkatrészek) eladó. **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs. u. 28/A 5500

Eladó AMIGA-CD32 + joystick + 5 db CD (pl. Microcosm, Rise of the Robots) + újságok 39000.- Ft-ért. AMIGA500 Plus, 1MB + modulátor + egér pad + joystick + könyvek floppy + 100 lemez programokkal, tartóval + kábelek 35000.-Ft-ért, CASIO VDB-100 pixelképernyős karóra 9000.-ért. Minden levélre válaszok. Cím: **Daneluszki Zsolt** 4400 Nyiregyháza, Rajk László u. 38.

Amiga 1200-asra cserélném 486-os PC-met ártékcsereztatással. Érdeklődő Amigók leveleit a következő címre várom: **Navrtil Sándor**, 2517 Kesztlő, Malom kő 9.

Eladó AMIGA 500 (1MB chip-fast) + külső drive + egér + 2 joy + 60 lemez + lemeztartó doboz. Irányár: 40000.-Ft. **Truczta István**, 5300 Karcag, Kátai G. u. 27. Tel.: 06/59/313-246

Sürgösen, áron alul eladó egy megkímélt állapotban lévő AMIGA 500-as, 1MB RAM-ra bővítve + videókábel + 1 joy + mouse + 50 db lemez. Ár: megegyezés szerint. Cím: **Kotroczo Krisztián**, Békéscsaba, Achim Tel. 4/1. Tel.: 06-66) 446-306

Eladó Amiga 500-as + modulátor + 512kb-os bővítő + mouse + 120 lemez + 2 joystick 26000.-Ft-ért. Cím: **Fodor Miklós**, 1032 Budapest, Széhidő köz 10. III/7. Amiga 500-at keresek (1MB), Tv- modulál. Árjajánlatokat telefonon kérek! **Csernák Zoltán**, Budapest 1171, Dalnok u. 5. Tel.: 256-17-40

Amigához színes, sztereo Philips 8833-as monitor és egy 3,5-es Rofect külső drive eladó. Tel: 36/427-873. **Stadler Gellért**.

Amiga játéckprogramok cserélnek. **Lederer György**, Budapest 1212, Dunadűlő 3/b I. Tel.: 2 761-638

Eladó AMIGA-hoz egy megkímélt AMIGA 1011 típusú 3,5-ös külső drive 7999.-Ft-ért és egy noname 3,5-ös külső drive 7499.-Ft-ért. Esetleg olcsóbban! Hívjon, megegyezünk! Tel.: 06 23 365-106 **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. 113.

PC

486 DX2-66, 4MB RAM, Floppy, 210MB winchester, color SVGA monitor, billentyűzet, vadonatúj, 1 teljes év garanciával eladó. Irányár: 120000.- Ft. Érdeklődni: **Farsang Zsolt**, Szombathely, Károly Róbert u. 21. Tel.: (Munkaidőben): 94/360-339

Bélyeg helye (vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni!)

COM-WARE Kft.

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1 5 1 9

Eredeti PC CD-k eladók: WING COMMANDER III., DARK FORCES, CYBERIA, NOVOSTAR, LBA, CRIME PATROL, MAD DOG II., KQ VII., KYRANDIA 3., STONEKEEP, LANDS OF LORE II. stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6. Tel: 2-178-812

Eladó az alábbi konfiguráció: 386DX-33, 386 coproc, 8MB RAM, 245+90MB HDD, 1,2 és 1,44 FDD, Analóg Color SVGA Monitor 14", Trident 512kB, S.Galaxy B16, aktív hangfalak, mouse. **Hörcher Gábor**, 1012 Budapest, Logodói u. 35. Tel.: 1 368 780 (Üzenet rögzítő)

CD iratás 4000.-Ft-ért /lemezzel/ Tel: 420-2543, **Csipán Viktor**. PC-csere figyelem! Elcserélném eredeti CD lemezet más szimulátoros prg-ra. A lemez neve: Star Wars - Rebel Assault. Más prg-ok is érdekelnek. Irjálj! Címem: **Páizs Tibor**, Mezőberény, Varkonyi utca 1. 5650

Egyéb

Eladnám az évek során felgyülemlett hw-imat. A választékból: 386SX25 alaplap, 486 DX xmh alaplap (DX4-hez is) + 1 év gar, 512 kb Mx SVGA kártya, (v)Adlib hangkártya, Hohner LX 200b basszusgitár, 60W ruszki erősítő. **Pongrácz Viktor**, 2310 Szigetszentmiklós, Szent Miklós u. 10/E. Tel.: 06-24-365-774

Keresem az AMOS nevű programot + bővíteseket. Külön is. Ár megegyezés szerint. Sürgős! Cím: **Kisgergely András**, 3600 Ózd, Damjanich u. 18. Tel.: 48-471-700

3,5"DD USA Polaroid Dataserecra mágneslemez 590.-Ft/dbozz. Áron eladó! Tel.: **Folk Péter** 06-1/ 351-289. Levélcím: 1026 Budapest, Cirok u. 3.

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javítás és

VIDEO szervizelés is!

MEGRENDELŐLAP

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

- ... pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ár: 398,- Ft)
- ... pl. CoV Évkönyv '95 (Ár: 598,- Ft)
- ... pl. SpV 2,6-25 sorozat együtt (Ár: 988,- Ft helyett csak 600,- Ft)
- ... pl. CoV 18-39 sorozat együtt (Ár: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
- ... pl. Benkő-Tóth-Targa: Programozunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0) (Ár: 756,- Ft)
- ... pl. Nagy-Spányik: CorelDraw! 5 (Ár: 795,- Ft)
- ... pl. Kiss-Lebovitsné-Dr. Tamás-Tóth: MS-DOS 6.0, 6.2 felhasználói szemmel (Ár: 792,- Ft)
- ... pl. Benkő: Programozunk C nyelven (Ár: 1.199,- Ft)
- ... pl. Dr. Tamás-Horváth-Kiss-Tóth: WINDOWS 3.1 felhasználóknak (Ár: 558,- Ft)

- ... pl. Gerő-Rétek: Word for Windows 6.0 kezdőknek, haladóknak (Ár: 980,- Ft)
- ... pl. PC-s Játékok 2. (Ár: 599,- Ft)
- ... pl. Pintér: Korongba zárt gondolatok (könyv CD-ROM felhasználóknak) (Ár: 595,- Ft)
- ... pl. László: A VGA kártya programozása (Ár: 1.375,- Ft, lemezmelletti, demonstrációkkal)
- ... pl. Molnár: Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja (Ár: 699,- Ft)
- ... pl. dr. Kovácsné, Benkő, dr. Pergelné: Mindenkinék a PC-ről, bővített utánnyomás (Ár: 499,- Ft)
- ... pl. Abonyi: PC hardver készülék - bővített utánnyomás (Ár: 875,- Ft)

A megrendelést utánvétellel kérem
Csekket kérek



A ComputerBooks újdonsága a nagyszerű 'Mindenkinék a PC-ről' c. könyv átdolgozott, bővített kiadása, amely a szövegszerkesztők, táblázatkezelők és a NORTON Commander használata mellett most megismerteti az olvasót a Windows alapokkal, illetve különböző alkalmazásaival (WinWord 6.0, Excel stb.).

Ár: 499,- Ft

Utánvétellel megrendelem a következő programokat PC-hez:

Az alul készített
MICROSOFT ajánlatból:

A hátsó borítón található
CD program-ajánlatból:

Ezúton utánvétellel megrendelem az alábbi C64-es lemezes játéko(k)at.

NEWCOMER
999,- Ft + postaköltség

A GÁLYA
799,- Ft postaköltséggel

WASTED TIME
599,- Ft postaköltséggel

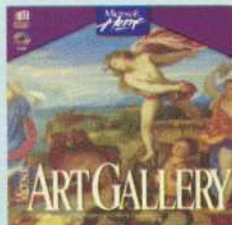
(: A megfelelő helyre kérünk 'X'-et tenni!)



CINEMANIA



ANCIENT LANDS



ART GALLERY



MS GOLF 2.0



MAGIC SCHOOL BUS



Korongba zárt gondolatok
Ár: 595,- Ft



Corel Draw 5.0

Ár: 795,- Ft



A VGA kártya programozása

Ár: 1.375,- Ft

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)

MS CD-k:
6.500,- Ft
+ ÁFA

D E R K O B P.1399 h A R D W A R E B P.1399 P U G L D M U L E S + D KFT 701/679

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Jó munkát mindenkinek!

Ejött hát ismét egy új szám, amelyben mint mindig, megtalálható a felhasználói rovat. Mielőtt még bevezetném a mai rovat tartalmát, néhány szót kell hogy szóljak a jövővel kapcsolatban. Ha valaki figyelmesen elolvassa a bevezetőt az előző számban, akkor megfigyelheti, hogy sok ember problémázik azon, hogy nem azt olvassa a rovatban, amit szeretne. De könyörgöm! Honnan a fehérből találjam ki, hogy mit akartok?! Vegyétek tudomásul, hogy szegélyhettek magotokat, mert csak a szatók jár, de arra nem vagytok képesek, hogy egy nyomvadt levelezőlapot feladjatok, hogy mit nem tudtok, és mire várnatok választ a rovatban. Lassan 3/4-ed éve, hogy nem kaptam egy levelet sem. Nem fogok ezért sirva fakadni, de jó lenne ha tudomásul vennétek, hogy ameddig nem kapok semmilyen információt arról, hogy mit szeretnétek olvasni a rovatban, addig azt közlök le benne, amit én úgy gondolok, hogy min. öt ember fel tudja majd használni. Ezért közlöm le egy-két program forráslistáját. Nem akarok senkit sem kiakartni, de örülnék, ha egy kicsit magotokba szállnatok, és elgondolkoznátok azon, hogy mi legyen a jövőben. Itt kell megjegyeznem, hogy nincs túl sok időtök, mivel nagy valószínűséggel az Amiga rész a CoV-ban nem lesz túl sokáig. Úgyhogy nem árt igyekezni a gondolkodással!!! Na, ezután a kis lelkifrocns után egy pár szó az alant eltérülő kis listáról. Gondolom nem kell senkinek sem ismertetni a FASTVIEW nevezetű programot. Mint a neve is jelzi, ez egy gyors képnézegető programja. Felismeri a .GIF és .JPEG formátumokat is. A többit meg találjátok ki!!!

```
TRUE = 1
FALSE = 0

incdir include:2:1
include libraries/dosexterns.i
include intuition_lib.i
include dos_lib.i
include graphics_lib.i
include exec_lib.i
include exec/memory.i
include intuition/intuition.i
include reqtools/reqtools.i
include reqtools/reqtools_lib.i

.....

section fastview.code

s movem.l d1-d7/a0-a6,-(sp)
BASEREG BASE,a5
lea BASE,a5
BASEREG TAB,a4
lea TAB(pc),a4
move.l 4.w,a6
clr.l (a5)

; Return(a5)
sub.l a1,a1
jbr _LVOFindTask(a6)
move.l d0,a2
tst.l pr_CLI(a2)
bne.s pr_CLI
lea pr_MsgPort(a2),a0
jbr _LVOWaitPort(a6)
lea pr_MsgPort(a2),a0
jbr _LVOGetMsg(a6)
move.l d0,(a5)

; Return(a5)
Ex_Cli moveq #4,d0
move.l #MEMP_CLEAR,d1
jbr _LVOAllocMem(a6)
move.l d0,SpritePos(a5)
lea #39,d0
jbr _LVOOpenLibrary(a5)
tst.l d0
beq.s Old_Intuition
d0,Intuition_Base(a5)
lea #39,d0
moveq _LVOOpenLibrary(a6)
d0,DosBase(a5)
lea graphicsLibrary(a4),a1
jbr _LVOOpenLibrary(a6)
jbr _LVOOpenLibrary(a6)
d0,GraphicsBase(a5)
lea reqtoolsLibrary(a4),a1
moveq #39,d0
jbr _LVOOpenLibrary(a6)
tst.l d0
bne.s OK_ReqTools
```

```
move.l Intuition_Base(a5),a6
moveq #0,d0
lea NoReqTools(a4),a0
moveq #31,d1
jbr _LVODisplayAlert(a6)
bra.w Graphics_Close
Old_Intuition
intuitionLibrary(a4),a1
moveq #0,d0
jbr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,a6
moveq #0,d0
lea OldInt(a4),a0
moveq #816,d1
jbr _LVODisplayAlert(a6)
bra.w Vegs
OK_ReqTools move.l
d0,ReqTools_Base(a5)
tst.l (a5)
; Return(a5)
From_Cli
move.l d0,a6
moveq #RT_FILEREQ,d0
sub.l a0,a0
jbr _LVOAllocateRequestA(a6)
move.l d0,FileReq(a5)
Ujra move.l
FileReq(a5),a1
lea Names(a5),a2
clr.b (a2)
lea
SelectFilesForView(a4),a3
lea FileReq_Tags(a4),a0
move.l ReqTools_Base(a5),a6
jbr _LVOFileRequestA(a6)
tst.l d0
beq.w Request_Free
move.l d0,FileList(a5)
move.l d0,d0
move.l FileReq(a5),a0
move.l rtfi_Dir(a0),a0
lea FileName(a5),a1
tst.b (a0)
beq.s cik1
move.b (a0)+,d0
move.b d0,(a1)+
bne.s cik1
subq.l #1,a1
cmp.b #0,-(a1)
beq.s cik2
addq.l #1,a1
move.b #0/,(a1)
cik2 addq.l
cik3 move.l
a1,Path(a5)
cik3 move.l
(a5)
; Return(a5)
bne.s
From_Cli
move.l DosBase(a5),a6
lea FileName(a5),a0
move.l a0,d1
moveq #127,d2
moveq #0,d1
jbr _LVOReadItem(a6)
tst.l d0
beq.w ReqTools_Close
lea FileName(a5),a1
(a1)+
cik4 bne.s
cik4
subq.l #1,a1
bra.s Name_Kesz
From_Wb move.l
rtfi_Name(a2),a0
move.l rtfi_StrLen(a2),d0
move.l Path(a3),a1
subq.l #1,d0
cik5 move.b
d0,cik5
dbr.a
clr.b (a1)
Name_Kesz
move.l a1,NameEnd(a5)
File_Name(a5),a0
a0,d1
moveq #SHARED_LOCK,d2
DosBase(a5),a6
jbr _LVOLock(a6)
d0
bne.s OK_Lock
lea Cantgetlockfile(a4),a1
jbr Error
Next_File
d0,File_Lock(a5)
OK_Lock move.l
moveq #DOS_FIB,d1
moveq #0,d1
jbr _LVOFileDoesExist(a6)
move.l d0,FileInfo(a5)
move.l File_Lock(a5),d1
move.l d0,d2
jbr _LVOExamine(a6)
FileInfo(a5),a0
move.l fib_Size(a0),a7
moveq #DOS_FIB,d1
move.l FileInfo(a5),d2
jbr _LVOFreeObject(a6)
move.l (a7)+,d0
tst.l d0
bne.s No_NULL
lea FileIsempty(a4),a1
Error move.l
File_UnLock
bra.w Next_File
```

```
File_UnLock move.l
DocBase(a5),a6
File_Lock(a5),d1
move.l _LVOUnLock(a6)
d0,FileSize(a5)
No_NULL move.l
#0,d1
4.w,a6
jbr _LVOAllocMem(a6)
tst.l d0
bne.s OK_Memory
lea NotEnoughMemory(a4),a1
jbr Error
bra.w File_UnLock
Hexra.w
OK_Memory move.l
d0,FilePos(a5)
lea FileName(a5),a0
a0,d1
#MEMP_OLDFILE,d2
DosBase(a5),a6
jbr _LVOOpen(a5)
tst.l d0
bne.s OK_Open
lea FileCantopen(a4),a1
jbr Error
bra.w File_UnLock
No_File
d0,File_Handle(a5)
OK_Open move.l
d0,d1
FilePos(a5),d2
FileSize(a5),d3
move.l _LVORead(a6)
File_Handle(a5),d1
jbr _LVOClose(a6)
move.l File_Lock(a5),d1
jbr _LVOUnLock(a6)
move.l FilePos(a5),a0
move.l a0,a2
cmp.l #'FORM',(a0)+
beq.s OK_IFF
FilePos(a5),a1
bra.w
OK_IFF add.l
(a0)+,a2
move.l a2,IFFEnd(a5)
cmp.l #'ILBM',(a0)+
OK_ILBM bne.s
File_Handle(a4),a1
bra.w
OK_ILB move.l
a0,FirstChunk(a5)
#SMH,d1
move.l Chunk_Search
beq.w Chunk_Error
move.w (a0)+,Width(a4)
move.w (a0)+,Height(a4)
(a0)+,Plane(a5)
(a0)+,Crunch(a5)
move.l #'CMAP',d1
bra.w Chunk_Search
Chunk_Error
d0,d1
divu.w #3,d1
as.l #8,d1
as.l #8,d1
Color(a5),a1
move.l d1,(a1)+
subq.l #1,d0
moveq #24,d2
Colorcik moveq
#0,d1
d0,d1
move.b (a1)+,d1
d1,(a1)+
dbr.a
Colorcik (a1)
move.l #'CMAP',d1
bra.w Chunk_Search
Chunk_Error
move.l (a0),a1
and.l #FFFF,d1
move.l #0,Need_ID(a4)
move.l Intuition_Base(a5),a6
_LVOOpenWorkBench(a6)
d0
move.l d0,ViewPort(a0),a0
GraphicsBase(a5),a6
_LVOGetVPMODEID(a5)
#MONITOR_ID_MASK,d0
move.l d0,Crunch_ID(a4)
lea BITAGS(a4),a0
jbr _LVOBestModeIDA(a6)
d0,DisplayID(a4)
#BCID,d1
bra.w
bra.w Chunk_Search
Chunk_Error
move.l a0,d5
sub.l a0,a0
lea ScreenTags(a5),a1
move.l Intuition_Base(a5),a6
jbr
_LVOOpenScreenTagList(a6)
tst.l d0
bne.s OK_Screen
lea
UnabletoopenScreen(a4),a1
bra.w
Hiba
move.l
d0,ScreenHandle(a4)
cmp.b #1,Plane(a4)
beq.s OK_Interleaved
d0,a0
lea sc_RastPort(a0),a0
move.l rp_BitMap(a0),a0
```

```

movseq #BMA_FLAGS,d1 cmp.l #0
move.l GraphicsBase(a5),a6 #IDCMP_MOUSEBUTTONS,im_Class(a3)
jrr LVOGetBitMapPtr(a6) beq.s Next_Picture
Dtst cmp.l #0
bne.s OK_Interleaved #IDCMP_RAWKEY,im_Class(a3)
bar.w Screen_Close bne.s No_Msg
lea UnabtoAlloc(a4),a1 cmw.w #SCN,im_Code(a3)
bra.w Hiba bne.s No_Msg
OR_Interleaved sub.l a0,a0 bar.s WindowScreen_Close
lea WindowTags(a4),a1 lea FileList_Free bar.s Request_Free
move.l Intuition_Base(a5),a6 jrr Next_Picture
LVOOpenWindowTagList(a6) #MENUDOWN,im_Code(a3)
tst.l d0 bne.s No_Msg
lea OK_Window bar.s WindowScreen_Close
bne.s OK_Window bar.s Next_File
UnabtoOpenWindow(a4),a1 Mem_Free move.l FilePos(a5),a1
bar.w Error move.l FileSize(a5),d0
bra.w No_Window move.l 4,w,a6
OK_Window jmp LVOFreeMem(a6)
move.l d0,WindowHandle(a5) WindowScreen_Close move.l
move.l SpritePos(a5),a1 move.l ScreenHandle(a4),a0
moveq #0,d0 jrr LVOScreenToBack(a6)
moveq #0,d1 move.l WindowHandle(a5),a0
moveq #0,d2 jrr _LVOCloseWindow(a6)
moveq #0,d3 Screen_Close move.l
move.l Intuition_Base(a5),a6 Intuition_Base(a5),a6
jrr SetPointer(a6) move.l ScreenHandle(a4),a0
#0,d3 jmp _LVOCloseScreen(a6)
moveq Width(a4),d3 FileList_Free move.l
divu.w #8,d3 ReqTools_Base(a5),a6
move.l d3,d0 move.l FileList(a5),a0
and.l #FFFF,d3 jmp LVOrtFreeFileList(a6)
swap d0 No_Window bar.s Screen_Close
tst.w beq.s No_Filebar.s Mem_Free
beq.s #1,d3 Next_File_1(a5)
Bytesz cmp.b #1,Planes(a4) ; Return(a5)
bne.s No_One_Plane beq.b Focik
sub.l a3,a3 tat.b d7
move.l ScreenHandle(a4),a1 bar.s Request_Free
lea sc_RastPort(a1),a1 move.l d6,a0
move.l rp_BitMap(a1),a1 move.l (a0),d6
move.l bm_Planes(a1),a1 bne.w Focik
bra.s Faros FileList_Free
ScreenHandle(a4),a3 Request_Free move.l
lea sc_RastPort(a3),a3 ReqTools_Base(a5),a6
move.l rp_BitMap(a3),a3 move.l FileReq(a5),a1
addq.l #1,d3 jrr LVOrtFreeRequest(a6)
move.l (a3)+,a1 move.l LVOCloseLibrary(a6)
move.l (a3),a3 sub.l ReqTools_Base(a5),a1
sub.l a1,a3 jrr LVOCloseLibrary(a6)
sub.l d3,a3 Graphics_Close move.l
bttst #0,d3 move.l GraphicsBase(a5),a1
beq.s Faros jrr _LVOCloseLibrary(a6)
addq.l #1,d3 move.l DosBase(a5),a1
subq.l #1,a3 jrr LVOgraphicsLibrary(a6)
move.l d3,d0 move.l Intuition_Base(a5),a1
move.l d5,a0 jrr _LVOCloseLibrary(a6)
Paros Vege move.l SpritePos(a5),a1
moveq Height(a4),d4 moveq #4,d0
moveq #0,d1 Planes(a4),d1 jrr LVOFreeMem(a6)
multi.w d1,d4 tat.l (a5)
subq.w #1,d4 ; Return(a5)
tat.b Crunch(a5) beq.s Cll_Volt
bne.s Crunched move.l LVOForbid(a6)
multi.w d1,d4 move.l (a5),a1
subq.w #1,d4 ; Return(a5),a1
tat.b Crunch(a5) jrr _LVOReplyMsg(a6)
move.w d3,d0 Cll_Volt movem.l (sp)+,d1-d7/a0-a6
cik6 move.b (a0)+(a1)+ rts
cik7 ddr a0,cik7 moveq #0,d0
dbr a3,cik6 rts
dbr a4,cik6 rts
bra.s DeCrunch_Kesz Chunk_Error move.l d1,(a4)
Crunched moveq #0,d1 ; Chunk_Code(a4)
move.b (a0)+,d1 lea (a4),a1
bpl.s neg.b d1 ; Chunk_Code(a4),a1
sub.b d1,d0 bsr.s Error
subq.b #1,d0 br.a.b No_File
move.b (a0)+,d2 Chunk_Error move.l
cik8 move.b d2,(a1)+ FirstChunk(a5),a0
dbr a1,cik8 cick cmp.l (a0)+,d1
tat.b d0 beq.s Chunk_Mevan
cme.s Crunched add.l (a0)+,a0
add.l a3,a1 bcs.s cick
move.b d3,d0 moveq #0,d0
dbr a4,Crunched rts
bra.s DeCrunch_Kesz Chunk_Mevan move.l (a0)+,d0
cik9 sub.b d1,d0 rts
subq.b #1,d0 Error move.l NameEnd(a5),a0
move.b (a0)+(a1)+ move.b #10,(a0)+
dbr a0,cik8 move.b #10,(a0)+
tat.b d0 cick move.b d0,(a0)+
bne.s Crunched bne.s cick
add.l a3,a1 move.b d3,d0
move.b d3,d0 dbr a4,Crunched
DeCrunch_Kesz move.l d1,d0
Intuition_Base(a5),a6 move.l ScreenHandle(a4),a0
jrr LVOScreenToFront(a6)
Esr.s Mem_Free lea LVOFreeMem(a6)
moveq #0,d0 move.l d0,d7
move.l WindowHandle(a5),a0 lea TAB(pc),a4
move.l wd_UserPort(a0),a0 rts
move.b MF_SIGBIT(a0),d1 ; TAB
dset d1,d0 ; Chunk_Code dc.b 'not found',0
jrr LVOWait(a6)
move.l WindowHandle(a5),a0 ; Error_Tags dc.l
move.l wd_UserPort(a0),a0 jrr LVOGetMsg(a6)
tat.l d0 RTEE_ReqFile,FastViewError
beq.s No_Msg dc.l TAG_END
move.l d0,a1 dc.l SA_Quiet,TRUE
move.l d0,a2 dc.l SA_Interleaved,TRUE
jrr _LVOReplyMsg(a6) dc.l SA_Behind,TRUE

```

Eddig tartott. Remélem MINDENKI hasznosnak és fontosnak találta. A következő számig is...
Csika

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

3.rész

E havi 2 oldalunkat rögtön mentegetőzéssel kezdem: ugye szó volt arról, hogy az ugróutasításoknál célszerű címkéket használni. Ez mind szép, csak éppen nem mondtuk meg, hogy a Borland-féle felületeknél hogyan adjunk meg címkéket. Turbo Assemblerhez megadtuk, ott meg sikerült egy hibát elkövetni: a címke után kettőspontnak kell következnie, azaz:

```
cm: mov ax, 7
```

Turbo Pascalban a következőképpen megy a címke definiálása: @<címke>., például:

```
a)
program x;
uses crt;
var i:integer;
begin
  asm
    mov i, 100
  @cm: push i
        call sound
        push 5
        call delay
        add i, 5
        cmp i, 1000
        jb @cm
        call nosound
  end;
end.
```

```
b)
program x;
uses crt;
label cm;
var i:integer;
begin
  asm
    mov i, 100
  end;
cm:
  asm
    push i
    call sound
    push 5
    call delay
    add i, 5
    cmp i, 1000
    jb cm
    call nosound
  end;
end.
```

(A CALL utasítás szubrutinhívásra szolgál, még ebben a számban foglalkozunk vele. A PUSH/POP utasításpárról is most lesz szó.)

A két változat ugyanazt csinálja, az első a kényelmesebb, a második akkor használható, ha a címke más asm-blokkból is akarunk hivatkozni. Ez a program a címkedefiniáláson kívül példát ad arra is, hogy hogyan lehet Pascal-függvényt meghívni assembly-ből. Figyeljünk arra, hogy a függvény paramétereit nekünk kell átadni a PUSH utasítással, ugyanabban a sorrendben, ahogy egy Pascal nyelvű hívásnál történne, pl.:

```
gotoxy (1,3);      push 1
                   push 3
                   call gotoxy
```

A visszakapott paraméter hosszától függően a következő helyeken jöhet:

- byte (char) - AL
- word (integer) - AX
- dword (longint) - DX:AX
- qword-ig (8 byte) (a 6 byte-os real) - DX:BX:AX

Külön dolog a pointer, ez DX:AX-ben lesz (DX a szegmens, AX az offset).

(Ha valaki esetleg nem ismerné a DX:AX típusú konvenciót: 4 byte, ebből az alacsonyabb helyiértékű szó az AX, a magasabb a DX.)

Borland C-ben is hasonlóan megy a dolog, csak nincs szükség @-ra, azaz <címke>; viszont címke csak a kulcszó elé kerülhet. Példa:

```
int main (void) {
  int i;
  asm {
    mov i, 100
  }
  ll: asm {
    add i, 5
    cmp i, 1000
    jb ll
  }
  return 0;
}
```

Minden bizonylan feltűnő, hogy ebben a programocskában nincs szó C függvények hívásáról. Az ok nagyon egyszerű: sehogysé bírtunk rájönni, hogyan kéne. Ha valaki tudja, szívesen vennének, ha megírná... Annyi biztos, hogy ugyanúgy le kell szabadítani a vereműletet, pl. ugyanannyi POP utasítással. A visszaadott értéket ugyanúgy kapjuk vissza, mint Pascal esetén.

Még egy hülyeséget sikerült írni múltkor: az asm direktiva NEM ment el semmit. Ettől függetlenül a regiszterek többségét nyugodtan használhatjuk, a következőket ne bántsuk: DS, SS, BP, SP, valamint természetesen a CS. Ily módon számítsunk arra is, hogy az általunk hívott szubrutin is bele fog rondítani a regisztereinkbe, tehát az értékeket mentésük el.

Még egy tanács: a Borland-féle fordítókat kapcsoljuk át 286-os módba (Options/Compiler Pascalban, Options/Compiler/Code Generation/More C-ben), ugyanis mi (egyelőre) alapvetően 8086-os utasításokkal foglalkozunk, de bizonyos utasítások 286-on több lehetőséggel rendelkeznek, és ezeket mi használni fogjuk.

Eme "rövidke" kitérő után folytassuk ott, ahol az előző számban abbahagytuk. Egyrészt ígértünk egy részletesebb magyarázatot az ugróutasítások operandusára, másrészt a feltételes ugrásokat is részletesebben kicsit jobban. Mindezek előtt a CALL/RET utasításpár:

CALL (call)
Szubrutin-hívás. Lehet közeli (kódszegmensen belüli), valamint távoli (másik kódszegmenre vonatkozó) hívás. Közeli ugrás esetén a gép a verembe menti a következő utasítás címét (visszatéréskor ez lesz az IP), majd egy ugrást hív végre az operandus által meghatározott címre. Távoli ugrás esetén először a CS mentődik el, aztán a következő utasítás címe. Az utasítás a jelzőbitek nem változtatja meg.

A címek használatát itt is javasoljuk. A Borland-féle fordítóknál azonos módon használhatjuk őket, mint egyéb ugrási hivatkozásoknál, csak Pascalban asm blokkon belül definiált címke nem ugorhatunk másik asm blokkból. Turbo Assemblerben is hivatkozhatunk CALL-lal szimpla címke, de ennél van elegánsabb megoldás is, másrészt, ha nagyobb memóriamodellt használunk, akkor visszatéréskor nekünk kell figyelni arra, hogy a hívás közeli vagy távoli volt-e. A jobb megoldás az, hogy egy eljárást készítünk, a főprogram törzsen kívül:

```
cm Proc
mov ax, cx
mov bx, cx
mov dx, cx
ret
cm EndP
```

RET (return), **RETF** (far return)
Visszatérés közeli vagy távoli szubrutinból. Közeli visszatérés esetén a veremből betöltődik az IP, távoli visszatérés esetén először az IP, majd a CS.

Most akkor végre az operandusok:

JMP
A relatív ugrás lehet rövid (+127/-128 byte-on belül) vagy teljes (+32767/-32768), ha a kódszegmens határán átlépne, akkor "átfordul", azaz IP értéke megfelelően változik, de CS nem változik/csökken. Továbbiakban a címzési módok, amelyek használhatók: regiszteres, indexelt (sima, bázissal, bázissal és eltolási címmel), indexelt regiszteres, bázissal. Ezek voltak közeli ugrások. Távoli ugrás esetén nincs relatív mód, a többi mód áll, csak a megadott címről nemcsak IP-t vesz, hanem IP-t, majd CS-t.

Jcc
Itt lényegesen egyszerűbb a dolog, csak rövid és teljes relatív ugrásunk van, kivéve a JCXZ utasítást, amelynek nincs teljes, csak rövid relatív formája, erre figyeljünk!

CALL
A lehetséges operandusok megegyeznek a JMP utasítással leirtakkal, kivéve a rövid relatív ugrást, az ugyanis itt nincs.

Ezen dolgok csak a teljesség kedvéért szerepeltek itt, ha lehet, használjunk címkéket, sokkal könnyebbé teszik az életet.

Most pár további szó a feltételes ugrások alkalmazásáról:

A szimplán jelzőbitekre épülő (és ilyen néven szereplő) feltételek nem szorulnak túl sok magyarázatra. Ezekkel lényegében megoldható minden, a kényelem érdekében viszont van két külön sorozat is: JA, JNA, JAE, JNAE, JB, JNB, JBE, JNBE; a másodikba JG, JNG, JGE, JNGE, JL, JNL, JLE, JNLE; valamint mindkettőhöz hozzacsapható a JE. A két csoport mindegyike elsősorban összehasonlításoknál használható, az a különbség, hogy az első előjel nélküli, a másik pedig előjeles összehasonlításokhoz jó. További magyarázókadás helyett példa:

```
Un Proc
mov al, 043h
mov bl, 0a7h
cmp al, bl
jb cm
stc
ret
cm: clc
ret
Un EndP

Sig Proc
mov al, 043h
mov bl, 0a7h
cmp al, bl
jl cm
stc
ret
cm: clc
ret
Sig EndP
```

A szubrutinok ugye az összehasonlítás eredményének megfelelően törölt vagy beállított C bittel térnek vissza. Előjel nélküli összehasonlítás esetén al értéke 67, bl-é 167, így bl nagyobb, azaz az első szubrutin törölt carry-vel tér vissza. Előjeles összehasonlítás esetén al=67, bl=89, tehát al a nagyobb, a szubrutin beállított carry-vel tér vissza. Megjegyeznénk, hogy a negatív számbárörölés úgy történik, hogy a legmagasabb helyiértékű bit

az előjel, a többi pedig az abszolút érték kettes komplementens alakja, azaz az abszolútérték inverzióját megnevelve 1-gyel. Nézzük példákat a -89-et: az abszolút érték bináris kódja 1011001, az egyes komplementens (bitenkénti inverz) 0100110, a kettes komplementens 0100111, előjelet kiegészítve 10100111, azaz előjel nélküli értelmezésben 167. Gyakorlatban úgy a legegyszerűbb számolni, hogy (byte esetén) a negatív szám abszolút értékét levonjuk 256-ból, így megkapjuk a számot kettes komplementens alakban. Egy byte esetén így -128 és 127 között mozoghatunk.

Akkor most folytassuk az utasításkészletet.

PUSH (push word)

Egy szó elhelyezése a veremben. A verem természetéből adódóan egy szó lenyomásakor 2-vel csökken az SP. Formái:

```
push <szegmensregiszter>
push <effektív cím>
push <regiszter>
push #<adat>
```

Az utolsó csak 80186-tól kezdve van, részben erre utaltunk akkor, amikor a Borland-fordítóhoz javasoltuk a 286-os módot.

Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Még egy megjegyzés: eddig az effektív címbe belevettük a regisztereket is, ezt ezután nem fogjuk tenni, némi átgondolás után nem tartjuk túl szerencsésnek. A MOV, az XCHG és az ADC utasításban leírt lehetséges formátumokhoz értesek hozzá a <regiszter>, <regiszter> módot is, valamint a NOT-hoz egy <regiszter>-t. Bocs...

POP (pop word)

Egy szó kiolvasása a veremből. Ez értelemszerűen a veremutatót megnövelésével is jár. Formái:

```
pop <szegmensregiszter CS kivételével>
pop <effektív cím>
pop <regiszter>
```

A POP utasítás sem nyúl a jelzőbitekhez.

PUSHF/POPF (push flags/pop flags)

Az F regiszter elmentése a verembe, ill. visszahozása a veremből. A PUSHF nem bántja a jelzőbiteket, POPF esetén értelemszerűen a veremből származnak.

PUSHA/POPA (push all/pop all)

Több regiszter mentése a verembe, ill. betöltése a veremből. PUSHA esetén a sorrend AX, CX, DX, BX, SP, BP, SI, DI. POPA esetén értelemszerűen fordított. Mivel 8 regisztert mentünk, a veremutató értéke 16-tal csökken/növekszik. A jelzőbitek nem változnak. Ez a két utasítás csak 80186-tól kezdve használható.

A PUSH/POP utasításcsoportról egy érdekeség:

Az adat elmentésének/betöltésének és a veremutató átirásának a sorrendje különbözik a 80286 előtti és a 80286 vagy annál újabb processzorok esetén. 8086 és 80186 esetén először csökkent, aztán tárol a PUSH, 80286-tól fölfelé viszont először tárol, aztán csökkent. POP esetén természetesen fordítva van ez is.

DEC (decrease)

Az operandus értékét csökkenti eggyel. Az operandus lehet szó és byte hosszúságú. Lehetséges formái:

```
dec <effektív cím>
dec <regiszter>
```

Az utasítás a C bitet nem változtatja meg, a többi jelzőbit ugyanúgy viselkedik, mint az ADC utasítás esetében.

INC (increase)

Az operandus értékét növeli eggyel. A továbbiak megegyeznek a DEC utasításnál leirtakkal.

MUL (multiply)

Előjel nélküli szorzás. Két lehetőségünk van: AL-t szorozzuk egy byte hosszú értékkel, ekkor az

eredmény AX-be kerül, vagy AX-et szorozzuk egy szóhosszú értékkel, ez esetben az eredményt a DX:AX regiszterpárban találjuk. Formái:

```
mul <regiszter>
mul <effektív cím>
```

A jelzőbitek: SF, ZF, AF és PF értéke határozatlan, OF és CF egyforma lesz, magas, ha az eredmény felső fele nem nulla, egyébként törődik.

IMUL (signed multiply)

Előjelhelyes szorzás. Az operandusok megegyeznek a MUL utasításnál leirtakkal, de 80186-tól van bonus is: egy effektív címen lévő szóhosszúságú értéket vagy szóhosszú regisztert megszorzunk egy szó- vagy byte-hosszú közvetlen értékkel, az eredmény egy szóhosszú regiszterbe kerül. Ebből az következik, hogy a gép az OF bitet az tájékoztatást. A bonus formátumai:

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

A jelzőbitek értéke ugyanúgy változik, ahogy a MUL utasítás esetében.

DIV (divide)

Előjel nélküli osztás. AX-et osztjuk byte-hosszú operandussal, ekkor az eredmény az AL-be, a maradék AH-ba kerül; vagy DX:AX-et osztjuk egy szóhosszú operandussal, ekkor az eredmény az AX-ben, a maradék pedig DX-ben lesz. Ha 0-val osztunk, akkor a 0-s megszakítás hívódik meg. Ugyanez történik, ha a hányszoros nem fér el a célregiszterben - gratulálunk a zseniális húzásához az illetékeseknek...

A lehetséges formák megegyeznek a MUL utasításnál leirtakkal.

IDIV (signed divide)

Előjelhelyes osztás. Továbbiak megegyeznek a DIV utasításnál leirtakkal, tehát itt nincs bonus, mint az IMUL-nál.

NEG (negate)

Kettes komplementens képzése. Formái:

```
neg <effektív cím>
neg <regiszter>
```

Jelzőbitek: a CF egy lesz, ha a forrásoperandus értéke 0 volt (azaz ha átvitel keletkezik), a többi bit szintén megegyezik az ADC utasításnál leirtakkal.

TEST (test)

Teljesen megegyezik az utasítással, csak nem tárolja az eredményt (ld. SUB/CMP).

NOP (no operation)

1 byte-os utasítás, nem csinál semmit, pl. szükség esetén helykitöltésre használható. Érdekeséggént megemlítenénk, az operációs kód megegyezik az XCHG AX, AX utasítás kódjával...

Akkor most ennyit az utasításokról, a következő számban folytatjuk a felsorolást. A végére egy programcska jutott, amely igyekszik demonstrálni az eddig bemutatott utasítások egy részét. Megegyeznek, hogy a könnyebb áttekinthetőség kedvéért a példaprogramokban egy ideig nemigen fogjuk kihasználni az utasítások hatását a jelzőbitek, lehetőség szerint a CMP utasítást használjuk.

```
mov dx, ax
c1: mov ah, 02h ; kiírórutin
mov dl, byte ptr tx + al
inc si
cmp dl, 0
je s
int callDOS ; kiírás vége
jmp c1

s: mov di, 3 ; kezdés
rsl: mov si, 2
rs2: mov dx, 0 ; osztóciklus
mov ax, di
div si
cmp dx, 0 ; ha nincs maradék
je nx ; a szám nem prim
inc si
cmp si, di
jb ra2
call WrNm ; a megtalált prim
mov ah, 02h ; kiírása
mov dl, 020h ; + space
int callDOS
nx: inc di ; következő szám
cmp di, 03e8h ; 1000-ig mehetünk
jb rsl
mov ah, 04ch ; vissza a DOS-hoz
int callDOS
Main EndP

WrNm Proc
push di ; di mentése
; a rekurzív miatt
; a 10-zel való
mov cl, 0ah ; osztás leválaszt
div cl ; egy számjegyet
mov cx, ax ; a hányszoros (al)
mov ch, 0 ; kerül di-be,
mov di, cx ; de ah-ra még
; szűkség lesz
cmp al, 0 ; ha a hányszoros 0,
je wr ; ez az utolsó jegy
push ax ; jegy elmentése
call WrNm ; rekurzív hívás
pop ax ; aktuális jegy
stmw di, ax ; számjegyet
mov di, ah ; kiírása
mov ah, 02h
int callDOS
pop di ; utolsó di vissza
ret ; visszatérés
WrNm EndP
```

A program, mint a címfelirat is mutatja, a 3 és 1000 közötti számokat írja a képernyőre. Maga a keresdalgoritmus a létező legegyszerűbb: a vizsgált számtól 2-től a szába 1-gyel kisebb számig minden számmal elosztja, és ha minden osztásnál kap maradékot, akkor a vizsgált szám prim. Ez a megoldás természetesen nagyban javítható. Javasoljuk a következő: először írjátok át úgy, hogy az osztást csak 2-vel és a páratlan számokkal végezzé, aztán úgy, hogy csak a vizsgált szám négyzetgyökéig terjedő számokkal oszson, végül pedig úgy, hogy csak a vizsgált szám négyzetgyökénél kisebb prímekkel oszson.

A kiíró rutin rekurzív megvalósítása elvileg korlátlan méretű számok kiírását teszi lehetővé. Gyakorlatban határt szab a stack, valamint a regiszterek mérete, de az előbbi nagyobb stack-ek, az utóbbi pedig némi átirással és memória használatával megoldható. A rutin jelenlegi formájában max. 2559-et tud kiírni.

A működési elve az, hogy leválasztja és elmenti a legkisebb helyiértéket (a 10-zel való osztás maradéka), majd a megmaradó számba (eredeti szám osztva 10-zel, ennek egészrésze) meghívja saját magát. Akkor fejeződik be a rekurzív hívogatás, ha a 10-zel való osztás után a hányszoros 0, azaz a legmagasabb helyiértékű jegyet is leválasztottuk.

Ennyi fért be ebben a hónapban. Találkozunk (remélhetőleg) áprilisban.

PC CODE-örgés

Ez a sorozat főleg azoknak szól, akik már ismerik a DOS, a BIOS és a hardver lehetőségeivel. A sorozatban sorra kerülnek úgy a fontosabb rendszerhívások és táblázatok, mint az egyes hardver elemek lehetőségei és kezelése. Minden cikk végén lesz egy-egy rövid példaprogram, ami gyakorlatban ad példát a cikk tartalmának használatára. Hát akkor in medias res:

A DOS file-kezelése, a TSR-funkció

A file-ok kezelése alapvetően két módszer van: az FCB-s és a handle-re alapozott változat. Az első egy régi jó CP/M örökség, aki ismeri, az tudja hogy mennyire nehézkes, aki meg nem, az jobb, ha meg se nézi. A handle-es változat a DOS 2.0-val jelent meg, és kb. olyan szintű kezelést tesz lehetővé, mint a Borland cég fordított. Az egész rendszer központi eleme a handle. Ez egy 2 byte-os azonosító, amit minden file nyitáskor a file-hoz a rendszer hozzárendel. A későbbiekben minden file-műveletnél ezzel az azonosítóval lehet a file-ra hivatkozni. A műveletek az INT 21-hal érhetőek el, a paraméterátadás általában ugyan-úgy zajlik.

Bemenet:

AH a művelet kódja
AL a művelet kiegészítő adata
BX a handle
CX az átvendő byte-ok száma ill. attribútum, ha szükség van rá

DS:DX a file neve ill. az átvendő adatok címe
ES:DI a második file neve

Kimenet:

CF hiba van
AF eredmény ill. hibakód

A műveletek:

File megnyitása

AH = 3Dh
DS:DX = file neve (ASCIIZ)
AL = megnyitási módja = iss0aaa, ahol
i = az öröklés bitje, ha ez 0, akkor a programunkból indított más programok is használhatják ezt az állományt.

sss = a használati jog megosztásának bitjei:
000 = kompatibilitási mód
001 = az írás és az olvasás is meg van tiltva
010 = csak az írás van megtiltva
011 = csak az olvasás van megtiltva
100 = semmi sincs tiltva
aaa = a hozzáférés bitjei:
000 = csak olvasás
001 = csak írás
010 = mindkettő

Kimenet:

BX = handle
Ez a szolgáltatás egy MÁR LÉTEZŐ file-t nyit meg. A file-megosztás feladatát a SHARE.EXE látja el. A hozzáférés szerepe nyilvánvaló, de a megosztási módról nem árt egy pár szót ejteni. Ezzel csak akkor találkozunk, ha van olyan programunk (parent, szülő), ami valami más programot (child, gyerek) indít. Ekkor a szülő a gyereket egyes file-ok használatában korlátozhatja a megosztási jogok megfelelő beállításával. Ekkor a file-nyitásra három szabály van:

1. A gyerek nem tilthat olyan hozzáférési módot, amit a szülő használ.
2. A gyerek nem használhat olyan hozzáférési módot, amit a szülő megtiltott.
3. Ha a file nem ReadOnly, akkor ha a szülő kompatibilitási módban nyitotta meg a file-t, akkor a gyerek is csak így nyithatja meg.

Vagyázi kell, hogy ha fennáll a lehetősége, hogy a programunk a gyerek szerepébe kerülhet, akkor a file-nyitásnál a "semmi tiltás" módot válasszuk, mert különben esetleg a rendszer egy "Sharing violation"-nal honorálja igyekezetünket, ezen felül ha nincs rá szükség, kerüljük az "íras

és olvasás"-hozzáférést, ugyanezen okból. Egy példa a megosztás használatára:

Egy program, aminek feladata egyes file-ok védelme. A program betölti magát, megfelelő joggal megnyitja a védendő file-okat, majd meghívja a COMMAND.COM-ot. A kapott promptból a user indíthat programokat, bármit csinálhat amíg a végelmelet meg nem sérti. Ekkor a DOS egy hibakezelő rutint indít, amit a védelmi programunk már jó előre átvett. Ez a rutin naplózhatja a próbálkozást, kérhet jelszót, vagy azt tehet, amit csak akarunk, megakadályozva ezzel a jogtalan file-hozzáférést. Ez egy igen jó dolog lehet, már ha a megfelelő oldalról nézzük. (Van lehetőség arra is, hogy egy file bizonyos részéhez tiltsunk meg minden hozzáférést, de erről majd később lesz szó.)

File létrehozása

AH = 3Ch
DS:DX = a file neve
CX = attribútum, bár tulajdonképpen, csak a CL számít:

1..... megosztható (Novell NetWare)
:1..... nem használt
:..... archiv
:..... könyvtár
.....1 lemez címké/csak futtatható (NetWare)
.....1 rendszertípe
.....1 rejtett
.....1 csak olvasható

File-mutató mozgatása

AH = 42h
BX = handle
CX:DX = elmozdulás (előjel nélküli dword)
AL = mozgatás módja
0 = a file elejétől
1 = az aktuális helytől
2 = a file végétől számítva

Kimenet:

DX:AX = a mutató helyzete a file elejétől

Írás file-ba

AH = 40h
BX = handle
CX = írandó byte-ok száma
DS:DX = az adatok címe
Kimenet:
AX = a kiírt byte-ok száma

Olvasás file-ból

AH = 3Fh
BX = handle
CX = olvasandó byte-ok száma
DS:DX = a célterület címe
Kimenet:
AX = beolvasott byte-ok száma (0 = filevégén vagyunk)

File lezárása

AH = 3Eh
BX = handle

Teljes név lekérése

AH = 60h
DS:SI = rövid név (ASCIIZ)
ES:DI = pufferteljes névnek
Hmmm! Ez általában NEM szokott a könyvekben szerepelni, pedig igen hasznos tud lenni néha. Visszaadja a file teljes nevét, beleértve a SUBST-olt drive-okon lévőket VALOS névet is.

Ha egy művelet során valamilyen hiba adódik, akkor az INT 21h után a CF értéke 1 lesz és az AX tartalmazza a hibakódot. A szabványos hibakódok a következők:

- 0 - Nincs hiba
- 1 - Érvénytelen függvényszám
- 2 - A file-t nem találja
- 3 - Az elérési utat nem találja

- 4 - Nincs szabad handle
- 5 - Érvénytelen hozzáférési kísérlet
- 6 - Érvénytelen handle
- 7 - Hibás az MCB (a következő számban lesz ismertetve)
- 8 - Nincs elég memória
- 9 - Érvénytelen memóriacím (ilyet még nem láttam)
- A - Érvénytelen környezeti változó
- B - Érvénytelen formátum
- C - Érvénytelen hozzáférési kód
- D - Érvénytelen adat
- E - Fenntartva
- F - Nem létező drive
- 10 - Törési kísérlet az aktuális könyvtárra
- 11 - Nem ugyanaz a két drive
- 12 - Nincs több file
- 13 - A lemez írásvédelet

Van öt handle, amelyet a DOS az alap-eszközöké irányít:

- 0 - szabványbemenet
- 1 - szabványkimenet
- 2 - hibakimenet
- 3 - első soros vonal
- 4 - első nyomtató

(Ezek használata akkor célszerű, ha azt akarjuk, hogy a programunk kb/menületét át lehessen irányítani pl. PROG.EXE = OUT.TXT)

Ezek a legalapvetőbb file-műveletek, alkalmazásukra példaprog a cikk végén található. Erre a számban sorra kerülő másik nagy falat a TSR-funkció leírása. A rövidítés (Terminate and Stay Resident) arra utal, hogy az ezt használó program futása után nem szűnik meg működni, hanem beépül a DOS-ba, és bizonyos jól meghatározott esemény(ek) bekövetkeztekor átveszi annak feldolgozását. Valójában arról van szó, hogy átveszünk bizonyos megkötéseket, amelyek a minket érdeklő szolgáltatást érintik, és kilépkör megmondjuk a DOS-nak, hogy általunk használt memóriát (ahol a rutinaink vannak) ne írja fölül. Ezek szerint a programunk két részből fog állni: a saját megkötésrutinból és az inicializálóból. A megkötésrutin dolga a feladattól függ, nem lehet előre megmondani, az inicializáló tendő viszont általában ugyanazok:

1. Lekérdezi az eredeti megkötésrutin címét
2. Beállítani helyette a sajátunkat
3. Kiszámlálni és visszalepni a DOS-ba

Az eredeti rutin címére azért van szükség, hogy az általunk átvenni nem kívánt funkciókat visszairányíthassuk az eredeti rutinokra. Pl. ha a file nyitást akarjuk átvenni, akkor a billentyűzet-olvasást hadd végezze csak a jó öreg DOS, abba kár lenne beleszólunk. Ezek a szolgáltatások is az INT 21h-val érhetőek el:

Megszakítás lekérése

AH = 35h
AL = a megszakítás száma
Kimenet:
ES:BX = távoli cím a megszakításkezelő rutinra

Megszakítás beállítása

AH = 25h
AL = a megszakítás száma
DS:DX = távoli cím a megszakításkezelő rutinra

Rezidens kilépés EXE file-oknál

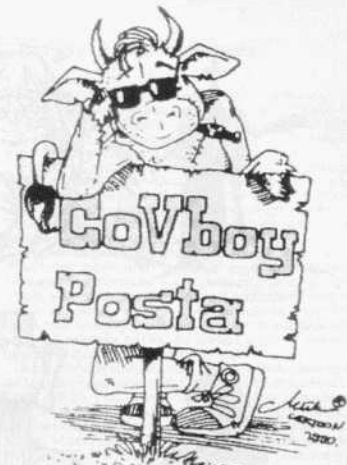
AH = 31h
DX = rezidens rész hossza a PSP-vel együtt para-ban

Rezidens kilépés CSAK COM file-oknál

CS:DX = utolsó rezidens byte címe
INT 27h

Néhány, a példaprogramban nem szereplő INT 21h-függvény:

"Óvakodj március idusától" — Jövedölte a jós Ceasearnak, aki egygengéző vélemények szerint nem a szomszédék német juhásza. És igaz volt. Már csak azért is, mert odaiktó zuhog a hó, ami azért március idusán nem túl cool. Aigner Szilárd követői (nem az Educhoboyok, hanem a meteorológusok) az időjárásjelentésből már kideríthették ott fent a létra tetején, hogy már megint jelentős késésről készül a Posta. Nem baj, havonta max. egy ünneppal van (na jó, decemberben három, de azokra sosem emlékszem), ezen az egyetlen igazán dolgozhatok már valamit... Március idusa úgy látszik kezd az idegeimre menni (mi hajtogatom már állandóan?), azonkívül legnagyobb nemzeti ünneppünk, leszámítva április 1-et. Ennek öröme úgy gondoltam, hogy megemlékezem a forradalmi eseményekről, és felélevenítem ama bizonyos március eseményeit. Voltak benne márciusi Ifjak (az én interpretálásomban: Young Martians, ami aszem valami hasonlót jelent), PTF/YMS, Joe Kay/YMS és a többiek, akik a Pilvaxban már korán reggel tők jól vannak, olyannyira, hogy a Nemzeti Múzeumnál belépnék az Internetre, és doc-file-okban szétküldik a 'Talpra magyar, ha hanyattestel...' és a 'Hégy sirnak a kertben a bósi siralyok, Még földelt a lámpa a paplak elől...' szöveget a kásköveikre, majd pedig áttamolyognak a Rendszer és Heckenasthoz, ahon a magyar történelemben először multimédia CD-ke nyomják a 12 Bitset. Miután fizetés nélkül távoztak, elstietnek a legközelebbi órszobrára egy cimborájukért, akit illegális program terjesztése miatt alkalmasint bekasztítottak, de így legalább fedél van a feje fölött. (Már nem tudom, hogy hívják. Tán Csicsnak, vagy valami ilyesmí...) Szóval marha jó kis háromoldalas cikket írtam az ügyről, kiterve benne a szabadságharc hőz eseményeire is, mindent természetesen a Posta helyett (kicsit unalmas már ez a levelezés így ötvenegyhárom szám után). Nagy bánatokatok azonban ezt nem fogjátok elolvasni. Midőn ugyanis megmutattam legújabb műveimet a felsőbb hatóságoknak (Lajos) illetve alárendeltjeimnek (Getto), az az osztaltn meggyőződés alakult ki bennük, hogy ez így nem mehet, és engem egyébként is hadaképtalanul tartkón kell lóni. Fent említett incidens szerencsémre nem következett be, amely talán elképesztő előrelátásomnak köszönhető, miszerint a mozdítható tárgyakat (ebbe benne foglaltatnak a lőfegyverek is) már régen eladtam fizetőképes egyedeknek. Ez egyrészt kellemes bevételi forrás, másrészt megelőzi az általam nemkívánatosnak minősített kivégzések (mármint az enyémet). Mivel még hozzávetőlegesen élek, csináltam megint levelezési rovatot — azt meg majd mindjárt eldönthetik, hogy jobban jártatok-e ezzel...



Istentisztelet

Idvazlegly CoVboy!

Bless az egész bagdászra. Az idén megjelent első CoV mind formájában, mind tartalmában medievális uralkodó (gy.k.: király). Főleg a különféle proctech rovatok taktarítottak be (gy.k.: aratónok) szakszerűségi (gy.k.: sikert) nálam. A proctech rovatok azonban nagyobbra is nyúlkothatnának, persze csak ha ez nem okozza az amúgy is kis terjedésű POSTA megcsontkítását, vesztét (gy.k.: extinkcióját). Elő is fizetett volt vala. Megértően, mikor megírtam, hogy eme szívmemkedes sajtóorgánium cölköt tüzte ki maga elől a PC-s zajongók információját. Amikor azonban a tartalmat megírtam, üvegség volt szemem, és csak annyit mondtam: már TI is? Az MS Home(sexual) témát, kérem, oh, töröljétek. Más szóval elől gennyeseink tartom. Pláne egy ilyen lapban! Fuck Microsoft! (Ejnye! Hogy lehet ilyen szélsőséges, de mindenképpen a tömegség igényével véleményét nyilvánítani?! — CoVboy)Ha mindénáron Soundbitset akarok, legközelebb elküldöm az én általam legutóbbiból kimondott szavakat és mondatokat, valamint különféle evést-ivást (ivást) követő effekteket, megnyilvánulásokat. Aból mindenki okulhat kedve szerint és engedélyezés köztiségg nélkül: szívessebbé teheti Windowsát. (Úgy érzem, sikerült megtartanom a kultúrálit kritika határait, bár ez jelen esetben nehéz volt...)

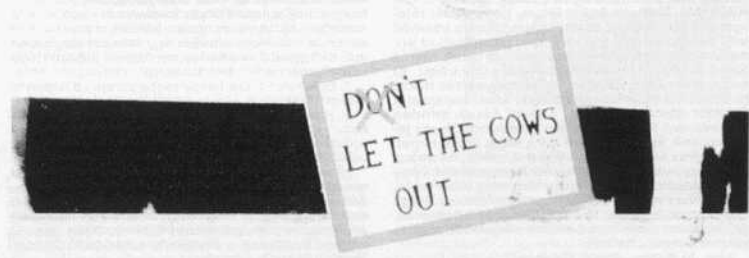
Más, az az érzésem, hogy a CoV lehet ilyen szélsőséges, de mindenképpen a tömegség igényével véleményét nyilvánítani?! — CoVboy)Ha mindénáron Soundbitset akarok, legközelebb elküldöm az én általam legutóbbiból kimondott szavakat és mondatokat, valamint különféle evést-ivást (ivást) követő effekteket, megnyilvánulásokat. Aból mindenki okulhat kedve szerint és engedélyezés köztiségg nélkül: szívessebbé teheti Windowsát. (Úgy érzem, sikerült megtartanom a kultúrálit kritika határait, bár ez jelen esetben nehéz volt...)

Mint minden vallásban, itt is vannak szakadók, elégedetlenkedők. A Plus4-esek és a 64-esek testvérháborúja is ezt mutatja. De sok vér folyt a hangkárttyák nyomtatott áramköreire is. Ertelmentességét és elvakultságot kevesen realizálták. Ez azonban az örög műve. Közvetben teremtett az örög az ActLib és SoundBlaster hangkárttyákat, majd a pokol mélyéről előkaszott Microsoft Home, és szabadjára engedte szörnyű fiait, a Creative Writert, a SoundBitset, majd a különféle multimédiás vadállatokat. Ikrei a véletlen folytán árnylag normálisabbra sikerültek. Ők a Simulator fiúk, a Space és a Flight. A gonosz hangkárttyák ellen manapság ne fohagyományával védekezettek feleim, hisz ez babona, hanem GUS-szal. A MS-nak azonban a mai napig nincs

megbízható ellenszere, szóval csak gumikesztyűben v. óvszerrel... Most szót ejtek az örög legaljasabb lényéről. Egyikük az... (Itt egy újság neve következett volna, de én kihúztam — CoVboy) Másikuk az áramszűnet, ami a hivatkozott vállalkozásoknak egyik kultikus részénél fenyeget, és pedig az áramszűnet. Ezutóbbi mindig megjelenik az el nem mentett állások környékén. Nem kíméli a programozókat sem. Nem sorolnádok ide azok, akik a Magic Carpetet keresik ZS-81-re, ha lehet akkor a Basic-lal. Ok magukotl ilyenek. Az ártó szándékú teremtmények ellen eredményesen léphetnek fel a Martens bakancsok viselő, baseballtűkkel (mace +3) járó-kelő vallási fanatikusok. Szentnek számítanak a játékleírások beküldői, az egész stáb és persze én. Az isten személye még vitatott, de mindenképpen ezek közül kerül majd kiválasztásra. (Yikes! Hogy lehetne isten személye vitatott?! Megvan az Ime: — CoVboy) Nagyboldogszonyunk Meit/Jus. Minden követőnek kötelező a napi 3 ima, 6 óra játék v. 8 óra programozás, gyakori CoV-olvasás, kultikus alkoholfogyasztás, kispangópó nem el. A követők jogosultak különféle sárca csekket birtoklására és rendeltetésre való használatára. Kötelező a templombajlás, eme szent helyek szinte mindenütt megtalálhatók. (Gy.k. kocsmák, HW/SW szaküzletek.) Na jó, hagyjuk a szentfeszakadást! Hallottát már a száraz fürdősről? Nem? A mai napig

én sem. De képzeld csak, egyik haverom felvilágosított, hogy létezik ilyesmi. A dolog mikéntjét még nem pontosan értjük, de ha rájövünk, megosztjuk veled is, hisz: szükséges lehet. A dolog ott kezdődik, hogy fent meg nem nevezett ismerősről megjelent egy most meg nem nevezendő helyről (akihez egyébként gyengéd szálak fűzték) lakása előtt. Be szeretett volna menni, így hát csöngetett. Válasz nem érkezvén ismét operate-olta a ringbontót. No effect. Hősünk itt azonban nem adta fel, várt, miközben perccenként, csak úgy poénból becsöngetett. Kb. 10 perc múlva egy fély fényhárang kiszólt: "K! az? Mire hősünk válasza. Bebecsajstást nyer, majd egy hiányosabb öltözötű fiatalielember megkérde, hogy mi a f...? akat. Megmondja hát barátnak a jövetele esóját. Erre a fiatalielem előhívja a hőséget, aki éppen fürdik. A hősly — jönelvett lévén — azonnal eldőlön a hívó szóra, igaz hogy nincs túllőzve, de ez megbecsúszható, hisz már szarazra is tördeltte magát. Mi ebből a tanulság? Ha csöngetnek, vizelő be tenmagad, mert különben rájönnek, hogy b...tal. A kishőly egyébként, mint utóbb kiderült, nirmómánás... Na csál! Szízesztentmiklós, 1995. Febr. 23. Pornográt Viktor

Kedves Kégyemeim, ma nincs 'CoV öltözét'-rovat, mert a Megaboutique teljes készletét kiárueltam (hiába, jó volt a management!), alant viszont bemutatok két topmodellit, akik majd alkalmasint viselni fogják lángelmém legújabb darabjait



Most látom egyébként, hogy valaki szörnyen összezavart a levelemet, és most azokat olvasom, amiket először kibabásra ítéltem. IGY EGYSZERŰEN NEM LEHET DOLGOZNI!!! (Jó, mondjuk nem is igazán, akakor, DE EZ AKKOR IS TÁRTHATLAN!)

Béremlést követelek! Utána majd megállás, mi lehet... Adja az írásomat egy levelet, mi van írva, hogy "KUKA", mit keres még mindig itt? Mi ez, csak lakti feltalalta a visszajáró levelet, am előjón rendelési helyérd, és itt kísért nekem?!

Kultúra

Helló Covantyú! Voltál már fogantyú?

Élőszőr is: A CoV #51 posta válaszában több saját pontomb erőteljesen visszaköszön. Szóval így vagy te egy (á)llopfata humanoid ezen a planetán, hogy a válaszádat is mástól szeded. Gondolok itt a "Micuskás" levelem elős bekezdésére. Ennye-bejnye!

Mivel a Miking címét nem adtam meg, ezért neked válaszolok: Miking, Miking, hol is hallottam ezt a nevet? Csak nem olvastam már tőle valahol valamit? (De, mivel egy időben fejedelmi többesben kommunikáltam, csak akkor volt benne egy vessző, meg egy space is — CoVBoj) El kell ismerni, jelentős dolgokat tudnillik a kultúra "híttudása" napjainkban c. filozófiáról, aszimmetrikusan egyet-egyét meg. A műveltség alatt ma is "human tudományokban való jártasságot" értik. Pl. Shakespeare, Beethoven alkotásainak ismerete, beszélt és írott nyelvek szabályai, történelme és értelmezései az aktuális világnézet szerint, hogy melyik operában kit ölnék meg, fű és fa, azaz a társadalmi-biológiai környezetről ismeretekkel bírjon.

Bizony, bizony, (... az az amerikai bölény latin neve — CoVBoj) napjainkban új elemek jelentek meg: (határozatlan tartósabbak... — CoVBoj) pl. disco-kultúra (...yikes!)... videó-kultúra, azaz-kultúra (Dürr) Getto, comp-kultúra (...byte byte, love, byte byte, happiness...), fax-kultúra (...fax off!...), tv-kultúra (...Viva Dallas! A Blikkben cimlap-ír volt, hogy feltámad a Bobijung)... GSM-kultúra (...típtíptípidí tip típtípidí...), mosógép-kultúra (...NAHÁTI!...), satellit-kultúra (...Panel channel...) stb., stb... Hogy ezek miért "kulturák"? Azért, mert aki ezeket nem tudja használni és viselkedni, arra biztos nem azt mondják, hogy kulturált ember. Tehát az alapműveltséghez bizonyos interdisciplináriás kell, hogy párosuljon. (Hogy párosuljon? Jó, majd veszek egy ilyet a Müllernek Április 1-re — CoVBoj) Kritériumaid alapján lássuk, kulturált ember vagyok-e?

2 nyelv: bármikor elmondom hibátlanul, hogy "kérek egy pohár vizet", magyarul ill. turbo pascalul. Ez stimmel. (Ez azért több kérdést is felvet: #1: Hogy van ez "turbo pascalul"? (Magadba linkelsz egy viz unlot?) #2: Mi az ördögöt akarasz kezdeni azzal a pohár vízzel? A hódod alá csapkodod két ujjal, vagy ebihalakat tenyésztesz? — CoVBoj)

3 hángszer: lökéletesen játszókor dorbombon (Nem nagy durranás, ezt egy macska már közvetlenül az életbe való letöltés után tudja — CoVBoj), köcsög-dudán, valamint hallás után felhangolok 6 db erősbüvegget a pentaton skálára megfelelő mennyiségű lé kiválaszával, és ezen játszókor Nájdzset Tedet. Ez is stimmel.

prozessor: 7 tízedesjegy pontossággal jobban számolok, mint a Pentium.

Szóval én lutisra kulturált ember vagyok.

Szerintem pedig az a kultúrát, aki válaszol az én kérdéseimre. (Jaj be jól íromdod a kizekelt "A Kiskegyedben" is mindket kitaloltom, miután megírtam, hogy hány pontot kell elérnem ahhoz, hogy cool legyek. Getto a múltkor már kvízletűnek is nevezett (azota ápoljuk...) — CoVBoj)

Hol van Cagliédbercel? (A Naprendszerben.)

A schwechati csata után megdicserítke-e Görgey? (Biztos, mert az őrnagy úr akkoriban Pesten tartózkodott és idejét jól különböző Zichy grófok felakasztgatásával, hol sorozasi ügyekkel töltötte.)

Mi a különbség a magyar farka, a magyar szürke, bronzbarna; kosztarmos; szimentelt; jersy. A dúnafőrs szarvasmarha közt? (A nevük. GYÓZTEEEEM! Kulturált vagyok! Tour de Cult. Búfizni ér.)

Üdvözlétem: Egy talajmechanikai szakvéleményező (hegesztővizsgásm is van)

Mi lesz a Gettoval most, hogy átmentelek colorba? Színes tintákról álmodjok? (Ez nála rendszerfunkció. Emellett még multiaszkban dürgöl is.)

Szerinted melyik szó a humorsabó, a "kukukukú" vagy a "nokodliszaggató"? (Mindkettő és a harmadik.)

Hol van a kerekítő nagyon epéségesség, azért a juhok problémái következnek: mi jobb a juhok? Az U alakú télen föltölt itálló, vagy az egyenes föltületi alu?

Az U alakú: elvult, drága, a beteg állatok nem elkülöníthetők, viszont az U szarai védettek a szétföll.

Az egyenes: olcsóbb, a beteg állatok elkülöníthetők, és Isten azért teremtett mindet a bíránnyra, hogy ne kelljen föltüni rá. (Isten terve, ember vége: a bundájukat levágták. Tehát vagy fütenek vagy mirelit-üzemmel alakulnak) — CoVBoj) Szóval inkább fürdössük az állatokat hennodiss vízben. (Az mondjuk egy megoldás a fűtésre, mert attól biztos a víz kiveri őket!) — CoVBoj)



Getto koma így képzelet ezt az istentiszteletes dolgot

CoVBoj: Ah. Klasszikus levél, melyre vagy nem válaszolok semmiféle (rövid röppálya után a Tresken felírtat dobozban landol (bocs a hejjesírásér, de a Getto józomlan ilyen célokra, hogy valami hasznom legyen már belőle), vagy valami általánososságot gagyogok. Maradjunk a második verzióán. Jól van, fiam, derék jó hívó vagy, mert rettenő tiszteltetlenséggel szólított meg Átyádat (amit egyébként mindenkiől elvárók, csak ritkán jön be). Mostanság ez egyébként is aktuális, mert most úgyis ilyen ünnepek napok vannak, úgyimint Lányok napja, Petőfiéke és még van a Tanácsalán Köztársaság is, ami mostanság már nem is annyira ünnepe. Ha már a LÁNYOKNAL TARTUNK (most látom, hogy valaki rátegyreelt a Kepszlokra, és élylen a magyaros írásmód is!), mindenképpen jó lett volna, ha megadod ennek a nimfomániás lánynak a nevét és címét, mert a Getto rendkívül érdeklődik az egész ügy iránt... Ki tudja, talán a mértéktelen Dallas-fogyasztás hozza ki belőle ezt a permanens szaporodási hajlamot? En már nem bírok vele, szóval kérek minden halálraszant XX-kromoszoma tulajdonost, hogy jelentkezzen, és vigye innen ezt a nagy, kövér himet, mert egész álló nap itt dürgő a fülembe, és ez azt nem nagyon bírom (ez az egyik oka egyébként, hogy nem válaszolok a levelekre). Van még több ok is, csak ahhoz egy kis idő kell, amíg kitalálom, hogy mik is azok. Nem baj, fő a vidámság, és a bableves. Jaj, egészen kiment a 1. Levélíró a fejemből! Nekl is válaszolni kell... Szóval:

Aha. Jó duma... Puzzi: CoVBoj.

Ezen túl is vagyok, nézzük, mit mond a következő levél. Cool, ebben nincs is levél. Valaki már kibabáta helyettem. Nagyon jó. Kibontok egy másikat. Nem, előtte inkább egy sört, mert biztos, ami biztos. Na, nézzük: giuglugu... Hol az a levél, most már úgyis mindegy!

Kis követelőző

Kedves tehenbunda! Tudom, hogy a csata (és matal) tehének legfőbb érnye a csigalassuság (biológiai meléklet: a marhafélék tehát a csigák osztályába tartoznak), a magamfajta előnyös jellemvonása viszont a túrelmetlenség. Úgyhogy ha nem küldted el azonnal a '94 decembere CoV-ot (mondjuk egy Mac-vel megspékelve), a következő intézkedéseket teszem (teljesen jogosan, mivelhogy '94-re előfíztettem):

1. Bokulódom a szerkesztőségbe minden 8 napon túl használt zoknijaimat;
2. Személyesen jelenek meg 8 napon túl mosdatlanul;
3. lásd a másik oldalt.

VIDA SZABOLCS, Veszprém
(A másik oldalon teheneket gyilkoltak in graffiti, viszont with buzzaw, amiért fejeltentést tettem az Állatvédőkönl, tehát reszless, te levélíró! Persze ez nem magyarázza meg, hogy miért van valakinek szüksége a '94 decembere CoV-ra. Ilyen gazdag emberek vannak a Földön?! LAJOOOOSSSS! Emeljünk árat! — CoVBoj)

Ezek akkor jópofák, ha verset írnak nekem. Ez átrom az adajdadaját (AIDA) Rossini stílusban, jó lesz? (Nem, mert én ezzel a stílussal nem szimpatizálok — CoVboy) Peches az, aki költőnek született — a szöveget lehet eladni.

Nem figyeltél eléggé a Szocreal fótónál! 180 fokkal elforgatandó tévedésből a függőleges tengely körül. Korrigálod, a másik oldalról sokkal nagyobb esztétikai élményt nyújt. (Pardon, Nem én forgattam el a fótót, csak te tartod fejfel lefelé az újsgót — CoVboy)

Ha nem fogynak a különbségek, le kell értekelni! (Na tessék, egy újabb pénzügyi tanácsadó! — CoVboy) Hogy lesz egy 1,5\$ alapanyagú CD-ből, 10.000 Ft+ÁFA árú CD-ROM? Megyek átváltani a valutakeresetmen forintra. (Több okból is: egyrészt jól meg kell maganálni az ügyet; másodszor rá is szoktak írni valamit; harmadszor 1.5 dollárról vevő vagyok CD-re, akár nagy tételben is, szóval csak gyere! — CoVboy)

Tedd közzé, hogy hány darab WASTED TIME a GÁLYA lemez tudatok eladói. Ha megéri a biznisz, én is Irok hasonlókat. (A COM-Ware nem tudom mennyit adott el belőlük. Én husz szótinként áruított őket, de nem ment valami jól a bót. Szóval csak írjál hásonlókat, majd én megmaganem márhára. Nyakendőt és rádiótelefon tudok szerezni az ügyszó — CoVboy)

Most pedig a legfontosabb programkóddal ismertelek meg.

Működése: fogyasztja az áramot és növeli a világ-egyetem entropiáját. A PRG átirása más gépekre is elképzelhető, szerzői jog nem védi. (Hopp! Most elcsip-telek, gonosz kopirálty-sértőt! A Bryan most sügta a fülembé, hogy ez a WASTED TIME forráskódja! (Azóta törlöttem a fületem) Reszkes, küldöm a BSA (Budapest Sex Action)-kommandót! — CoVboy)

CoVboy: (Mi a fenét kezdjél ilyen levelekkel?) Kedves levélró! Köszönjük, hogy megosztotta ve-lünk problémáit, írjon máskor is. Remélem (temérdekfeszítő kérdéseire sikerült — a szó szor- és átvitt értelmében is — kimerítő válaszokat adnom. Annyi hasznalom legalább volt az egészből, hogy megtudtam, kultúrát ember vagyok. (Most leg-alább be is tudom bizonyítani.) Bárkinek szükségem lesz talpon mechanikájával kapcsolatos meg-állapításokra, én is Önökhöz fordulok, és hasonlóan magvas kérdésekkel árasztom el. (Hegesztani én is tudok: kell hozzá pálcika, meg napszemüveg. A Műler szerint ugyanez tipperre is jó.) A juhaidat úgyiszintén csökkentetem, és javasolom, hogy fűtés helyett biztató ókot azzal, hogy nemskóra jön a nyár, és akkor majd olyan meleg lesz, hogy azt akár egész teire is beosztathájk. (A Műler meg az órabé-re után érdeklődik, mert ha korrekt, akkor ő szíve-sen befizetne egy "pásztorórára"...)

Válaszboríték (és sörhegyek)

Hi CoVboy!
Jáááá, de lúke is vagyok én! Biztatlak itt (az előző levelemben, pár nappal ezelőtt), hogy mielőbb válaszolj, és akkor kapsz lesz (kapsz SÖR-t). Válaszborítékot meg nem küldtem. Jellemző MA, most megy a VB, így most akár már irhatsz is. Ja és a kérdés: Hogyan lehet az EOB 1-ben CLERIC scrollokat megjelteni úgy, hogy az szerepeljen a memorizálható varázslatok spellek között? A SCRIBER SCROLL ugyanais csak a MAGE scrollokat 'veszi észre'.
Szóval válaszolj minél előbb, és 'Repül feléd söröm — ez aztán az öröm...'
Bye! I was Sir Beer again!
SÖRÖS ZOLTÁN, Süllyás
CoVboy: Kedves szépenved barátom! Sörrel mindent, különösen ha még VB-t is küldtél! Fel is használom!
CoV

Sorvas nem tudom (Küldd a sört!)
CoVboy

Sörös témánál maradvat: most néhány ígéretes kísérletet tanulmányozhat a t. Olvasó, amelyben a derék, nagszerű levélró bacsik megpróbálják vi-dám hangulatba hozni énszomorgómat. (Nem tudom, hogy jól látszik-e a lényeg, a biztonság ked-veért igen egyedi) vonalvezetéssel békerítettem.)

#1: 

Pár doboz sörét én beteszek mindent bárhova (már amennyiben az nekem nem jelent anyagi vesz-telest). Gondolom, hogy ilyen kicsinyítésben nem fog látszani semmi belőle... Küldd a patronokat.

#2: Tisztelet CoVboy és munkatársai! Először is szeretnék a CoV magazinok színvonalá-hoz gratulálni. Véleményem szerint az összes (nem csak számítástechnika) magazin között a legjobb. Elké-zhetném megindokolni az állításmot, de semmi értele-mi szempont, ugyanis aki egyetért velem, annak nem kell, aki pedig nem ért velem, az nem is olvasott még egyet-len CoV magazint sem. (Neeeeeem, folytasd csak ba-rátom, nem zavar... — CoVboy)

Ezért inkább arra adnék magyarázatot, hogy mi vitt rá arra, hogy Önöknek levelet írjak: egyrészt egy élis-merő véleményt szerettem volna adni, másrészt pedig lehetőseget szeretnék teremteni a T. stáb tagjainak né-hány liter sörhöz való jutáshoz (már amennyiben ked-velik e nemes itáli). Hogy miért sört választottam? Egy-részt, mert mintha úgy vettem volna ki a magazinok ol-vasása közben, hogy Valaki vagy Valakik szeretik (Ugyan, ugyan... — CoVboy), valamint azért mert én is szeretem. Ettől talán egy kicsit érdekesebb is lesz a dolog. Hogy milyen dolog? Hát a sörhöz való jutás dol-ga. Ugyanis — sajnos — nagyon kevés dolog van in-gyeren és sör bizony nem ezen kevés dolog közé tar-tozik. Pláne nem töleim! Az általam felkínált sörök is ára van. No nem pénzre gondolok, arra ott van a Kő-zért. Egy találós kérdésre adott választást cserébe lehet hozzájutni a sörhöz. A kérdést fel is teszem (amit nem kell túl komolyan venni):

Mi az? Falon van, ketegy és vért kóp.
Ennek a bonyolult feladatnak a megoldására 1 kar-ton 330 ml-es Kaiser dobozos sör ajánlok el, akár rész-leges, de megfelelő válasz esetén. Ugyanis ez a "tré-fás" kérdés a folytatással együtt 4 sora irandó (párbe-zetéses formában). Amennyiben sikerül a teljes, +3 sor-ny megoldására rájönni, úgy meg további extra sör (né-hány 0,51-es doboz) elnyerése várható.
És végezetül nagyon fontos (ézt a sörök ügyis tud-ják): a jó sörnek egy egy fontos tulajdonsága, mégpe-dig az, hogy fogy. Tehát minél később érkezik a megfej-tés, annál kevesebb marad az eredeti mennyiségből (a majdnem Bítler-ből), ugyanis ez szemeselyen vagyzó-k a felkínált díjra (kecskére káposztált). Levelemt azzal zért, hogy bízom benne, hogy már a játék kedvéért is kapok valamilyen választ. Tisztelettel: TEREMT JÓZSEF, Budapest

U.I.: Sajnos nem ismerem a T. stáb életkorát (én 63-as vagyok), de feltennék meg egy kérdést (ingyen, ha lehet): Tegezödhettek?
CoVboy: Először az utolsó kérdésre válaszolok: magától (töled) értedődik. Azt már az előbb is emli-tettem, hogy imadom a kvízjátékokat, különösen ha karton sörre mennek, mert akkor aztán végképp nem bírok vesztetni. (A Getto is lesz, a vallam fölött mindig tebebámul az írkámba), hogy is le-veletré megírdok. Így tehát két helyes megfej-tést kapsz:

Getto: Kakukk, elvágott torokkal. (Mit kopog már korán reggel?)
En: Az a levélró, aki sört ígért, és — jelezve az isteni nedű erőre késését — lenyomtam a torkán egy veckerát, majd kiakasztottam a többi CoV-trófea mellé.
En: — akárhogy is számolom — két helyes megfej-tés, tehát eddig két karton sörrel jósz nekünk. (Mindkettő az enyém, mert a múltkor a Getto megli-ta, amit nekem küldtél, és így jár a jogos faldalmo-dij vagy kiszáradási pótlék, ha úgy jobban tetszik.) További bonusz sörök járnak nekem, mert az én meg-

fejtésem nagy sör lett. Így tehát igyekezzen L. Levél-ró, amennyiben nem óhajt a CoV-trófeák sorába kerülni...

Ismeret(t)erjesztő rovat

A vonalkódkról...
A vonalkód mindennapi életünk egyik legáltalánosabb és ugyanakkor leginkább zavarba ejtő számítástechni-ka eszköze. Megjelenik (...) mindenén, (...) minden olyan helyen, ahol (...) azért tiltartt kell nyilvánítani. Mégis a legtöbb ember számára érthetetlen hieroglifa!

Eme szög idézettel kezdem rövid ismeretterjesztőse-met szabadunk legcsofaldatosabb dolgáról. Ha bemérs egy árúházbá, akkor valószínűleg minden árun megkér-álítható ez a semmivel össze nem tevesztethő "zebra". Gondolom nem sokan tudják, hogy mit jelent a sok sáv, pedig igen egyszerű: az alá írt számokot.

A különböző vonalkódrendszerek általánosnak, lényeg-csü dekódolási módszereken tértek el egymástól, lényeg-csü tekintve azonosak. A vonalkód pártázamos vonal-akból, illetve hezágokból áll, amit egy optikai leolvasó képes érzekelni. A különböző adatokhoz különböző mintázólat (vékony és vastag vonalak, hezágok kombi-nációkat) rendelik hozzá. Az olvasó a mintát számító-géphez továbbítja, amit az dekódolja.


A vonalkódok kialakítására 50-fele eljárás ismeretes, de közülük négy terjedt el: Code 39, Universal Product Code (UPC), 2-5 Code, Codebar. A Code 39 rendszert az USA Homvédelmi Minisztériumában fejlesztették ki, és ezért az USA) kormányzat és üzleti életében hasz-nálják. Mivel katonai, ezért ez áll a legközelebb a szíve-mhez (Plj! Militarista! Eljen a láv, a pisz, meg az ilyenek! Ejen a pacifizmus! Bár az attól függ, hogy merre támadnánk... — CoVboy), tehát először ez-zel foglalkozok bővebben. Az első ábrán egy Code 39 vonalkódot láthatók (?).



Legnagyobb előnye az UPC kóddal szemben, hogy nem csak számokat, hanem betűket is jelezhet. A má-sodik ábrán a szabványos mérelet láthatók, időtá an-golszász mértékegységben megadva.

Méretek inchben

39-es kód	PA (PI) sörhöz illeszkvő
Kedvező vonal 00075+0007	Minimális áras úras úras 001 F0YLEEM az újajart segédszó kúú 0250 az optimális kúú leolvasó kiszárhóú
Szálas vonal 00100+0007	Szálas kúú 00075+0007
Körhöztes kúú+0250 00075+0007	Zsámas kúú 00075+0007



Minimális áras úras úras 010
F0YLEEM az újajart
segédszó kúú 0250 az
optimális kúú leolvasó
kiszárhóú

A harmadik ábrán meg egy vonalkód, mely azt de-monstrálja, amikor nem kézi leolvasóval, hanem fény-ceruával olvassuk le a vonalkódot. (Figyelem! Ez a fény-ceruza más, mint amit a monitora való rajzhoz szokás használni!)

Fényceruza mozgásának iránya



Leolvasás
útja

* SA6768 *

És most jöjjön a legfontosabb: a negyedik ábra. Ezen található, hogy mit is jelentenek a vonalak. Erre nem is azért van szükség, mert másképpen nem tudjuk, mit talájt — hiszen mindig (ahogy az 1. és 3. ábrán is látha-tó) ki van írva a jelentése — hanem akkor érdekes, amikor létrehozni szeretnénk egyet. Úgy gondolom, hogy a látható kézőval magyarázatra nem szorult, mindenki egy kis logikával rájöhet, hogy mi mit jelent.

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(3. rész)

Nagy helló mindenkinek, aki bitek és byte-ok böngészésével kívánja megmozgatni DOOM-tól kifutott agytekervényeit. Hogy ma miről lesz szó, az kiderül az alcímekből. Kellemes böngészést mindenkinek, no akkor vájunk bele!

TRUEcolor módok

Most a múltkori Hicolor módok elemzése után a TRUEcolor módokkal foglalkoznánk egy kicsit. Igaz ugyan, hogy főleg mozgalmal játékokban nem igazán használató a leírásához szükséges adatmennyiség miatt, de pl. egy kalandjáték képeit még a mai technika is elbírná Truecolor módban. Hogy miért nem használják ki? Talán azt hiszik, hogy nincs elég embernek Truecolor kártyája. Na mindegy, az alábbi ismertetéssel talán segítséget tudunk adni ahhoz, hogy egyre több valószínűleg képeket felhasználó program készüljön.

A dolgot óriási előnye, hogy a kép minősége már meglehetősen megközelíti (sőt, egyes források szerint túl is szárnyalja) a szem által érzékelni képes színárnyalatokat, így rendkívül szép képeket építhetünk fel. A dologhoz hozzátartozik az is, hogy kisebb felbontásban (pl. 320x200) egyszerűen nem éri meg alkalmazni, hiszen már egy Hicolor színkészletet sem tudunk megjeleníteni, mert az a nagyobb színmelységben 65536 szín, míg a képernyőn csak 64000 pixel fér el. Egy nagyobb képen inkább van értelme kihasználni, viszont itt már idegesítően nagy a felhasznált lapok száma, valamint a kép byte-okban számított mérete.

Akkor valamit a formátumról is illene közölni: itt tehát 24 bites képekről van szó, ami több, mint 16 millió színt jelent. Könnyű kitalálni, hogy mindhárom színösszetevő 8 bitet kap a leírásra. Egy pixel tehát 3 byte ír. A Truecolor módokat sokkal előrelátóbban tervezték meg, mint a 256- és Hicolor módokat (itt csak a VESA módokra gondolok), mivel itt már az sem lehetséges, hogy a lapthár a sor közepére essen. De igen nagy szívatás lenne, ha pl. egy pixel vörös és zöld összetevője az egyik lapon lenne, a kék pedig már a következőn. Ezt úgy küszöbölték ki, hogy minden sor végére töltelékbyte-okat tettek, amik nem vesznek részt az adott sor leírásában. A 320x200-as módban minden sor végén 64 byte, a 640x480-asban pedig 128 byte "töltelék" található, így egy sor mérete 1024, ill. 2048 byte, ami osztója a 65536-nak. Azért, ne legyen teljes az öröm, kicsit megkavarták a dolgot a színösszetevők sorrendje körül.

Alapvetően kétféle mód létezik, de nem mi határozzuk meg, hogy melyiket használják, hanem a videokártyák típusa. A "normális" az RGB, amikora a színösszetevők a red, green, blue sorrendben követik egymást, és van a BGR, amikora fordítva, tehát a blue van elől, és a red a harmadik.

dik. A kettő közötti konverzió megoldható a következő két utasítással, feltételezve, hogy EAX-ben van az egész szín 00RRGGBB formában, tehát a legfelső byte 00, a következő a vörös, stb. Vegyük észre, hogy ez pont a BGR formátum, hiszen a legelső byte, azaz a BB kerül legelőre egy stósd után. Tehát az RR és a BB helyet cserélhet, azaz a konverzió oda-vissza működik. Sajnos, csak a 486-os prociak ismerik az első utasítást, ami annyit tesz, hogy a paraméterként kapott 32-bites regiszter (vagy memóriatartalom) byte-jait, ha azok ABCD sorrendben voltak, DCBA-ra cseréli. Ez már majdnem jó, csak le kell tolni 8 bittel az egészet. Tehát:

```
BSWAP  EAX
SHR     EAX,8
```

A 386-osok kiegészítését megrítható egy BSWAP386 macro, amely a BSWAP-pal megegyező hatású. A bemenő adat szintén EAX, és az eredmény is itt jelenik meg:

```
MOV     BX,AX
SHR     EAX,16
XCHG   AL,AH
XCHG   BL,BH
SHL     EBX,16
OR      EAX,EBX
```

Ezt azonban illik optimalizálni a 3 byte/pixelre, tehát csak a vöröset és a kékét cseréljük ki, ami a következőképpen nézhet ki:

```
MOV     BL,AL
SHR     EAX,8
XCHG   BL,AH
SHL     EAX,8
OR      AL,BL
```

Ez így mind szép és jó, de nem ajánlatos használni, már csak a sebesség szempontjából is. Azt megtehetjük ugyan, hogy stósd-vel nyomatjuk ki az EAX értéket, és minden ilyen utasítás után egyvel csökkentjük DI-t (EDI-t), hogy visszaálljon a 3 byte/pixelnek megfelelően. A BSWAP-os megoldás mellett ez nem olyan rossz, de mint említettem, csak a 486-cs számára. Akik a 386-ra is gondolnak, azok eleve így olvassák be a színösszetevőket:

```
LODSB
MOV     BL,AL
LODSW
```

Tehát BL-ben van a Red, AL-ben a Green, AH-ban a Blue. A Red-Green csere pofonegyszerű, csupán egy XCHG BL,AH-ból áll. A kiírás pedig:

```
MOV     ES:[EDI],BL
INC     EDI
STOSW
```

Illetve EDI helyett DI, ha real módban vagyunk. Mindenki döntse el, hogy melyiket használja, szerintem ez a gyorsabb, bár valószínű, hogy a 486-os BSWAP-os verzió még gyorsabb, de nincs órajeltáblázat, így nem tudom pontosan.

Ja, talán meg kellene állapítani, hogy milyen tárolási formát is használ a saját kártyánk. Ismét a VESA mode info nevű rutint hívjuk segítségül, a Januári számban (tudjátok, ami Február 3-án jelent meg, hihi) már leírt módon kell meghívni. Az info forat, amit kitölti, a Page Granularity-n és a képfelbontáson kívül az alábbi dolgokat is tartalmazza: (lásd alább).

Valamit gagyognak továbbá a 32 bites TRUEcolor módokról is, bár gyanítom, hogy ezt sem mi választjuk ki, hanem a kártyától függően adott, ill. nem használható. Előnye csak a 486-nál használandó pixelkírákásnál van, mivel nem kell a STOSD után DEC EDI-t is betenni. Az én TRIDENT kártyám pl. BGR leírást használ, temp byte nélkül (persze ez nem a sorvégi, 64, ill. 128 byte-os töltelék, hanem ún. "pixelközi töltelék" - igazán jó nevet találtam ki neki). Azt, hogy RGB, vagy BGR módú a kártyánk, azt pl. a vörös összetevő eltolásának megvizsgálásával dönthetjük el. Ha ez 0, akkor RGB, ha 16 (10h), akkor pedig BGR móddal van dolgunk. Másféle variációk elméletileg nem lehetségesek. Meg kell vizsgálni továbbá, hogy ki kell-e hagyni a pixelközi temp byte-ot minden pixelkírákás után, amit egyszerűen egy INC EDI-vel tehetünk meg a 386-féle rutinnál, ill. a DEC EDI elhagyásával a 486-os módnál. Ajánlott az ellenőrzéseket a rutinunkba közvetlenül beélepezni, és nem csak a saját kártyánál megállapított rutint megírni, hogy lehetőleg minden VESA kompatibilis kártyán is működjön a dolog.

Gyorsabb lapozás

Talán sokak fantáziáját izgatta még mindig, hogy nem lehetne-e egy gyorsabb módszert alkalmazni a VESA lapok váltásánál. Hát persze, hogy lehet! Minden kártyán ki kell debugolni a megfelelő részt, és azt beilleszteni. Ez a módszer nem igazán követendő, mert az összes kártyához úgysem tudunk hozzájutni, és a programunk mérete is megnövekedne, feleslegesen. A VESAInfo (amit az AX=4F01h-val ES:DI-be kérünk) tartalmazza a lapozó rutin címét, amit meghívva közvetlenül arra a néhány utasításra ugunk, ami a lapváltást végzi. Ez sajnos csak real módban használható, mindjárt leírom a protected módban végzett turkálásaim eredményét. A meghívás csak úgy lenne elérhető, ha létrehozunk egy LDT deskriptort, beállítjuk a címét a megfelelő rutin címére, az elérési jogokat pedig programkódrá állítjuk (na ez utóbbi nem ment nekem). Ezek mind DPMM funkciókkal végezhetőek. Talán sokak nem értik, hogy ez mi is itten, de nem is fontos, viszont kérem azt, aki járatosabb a DPMM funkciókban, és tudja a megoldást, az értesítsen! Köszül!

Eltolás	Méret	Leírás
+1Fh	1 byte	vörös színösszetevő mérete, bitekben mérve. Hicolor módokban 5, TRUEcolornál 8
+20h	1 byte	vörös színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 0; TRUE: 0-RGB, ill. 10h - BGR
+21h	1 byte	zöld színösszetevő mérete, bitekben Hicolor: 5 - 32768 szín, ill. 6 - 65536 szín; TRUE: 8
+22h	1 byte	zöld színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 5, TRUE: 8
+23h	1 byte	kék színösszetevő mérete, bitekben. Hicolor: 5, TRUE: 8
+24h	1 byte	kék színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 10 - 32768 szín, ill. 11 - 65536 szín; TRUE: 10h - RGB, ill. 0 - BGR
+25h	1 byte	temp mező mérete, bitekben. A 32 bites TRUEcolor módoknál használatos (???), ilyenkor állítótól 8 az értéke, ha a mód 24 bites, akkor 0
+26h	1 byte	temp mező eltolása, bitekben. Ha van, (ld. előbbi elem), akkor 24 az értéke, azaz a 4. byte helyét foglalja. Ha ez bekapcsolható lenne, akkor mindig meg lehetne spórolni a STOSD utáni DEC EDI-t.

Téhat real módban elég kiváló a VESAInfo tábla 0ch byte-jától kezdve 4 byte-ot. Az első két-öt az offset, a második kettő pedig a szegmens. A példánál lehet látni a meghívás módját. Még annyit, hogy itt nem lehetünk biztosak abban, hogy a regiszterek elmenti a rutin, így gondoskodni kell a szükséges értékek mentéséről, ill. visszaállításáról. De általában csak az AX-et, és a DX-et használják, mindenesetre lehetnek kivételek is!

VESA Hardware Scroll

A hardware scroll, azaz képernyőgörgetés VESA használatával meglehetősen egyszerűbb, mint a standart VGA módoknál (ill. az X-mode használatával). Nem kell semmiféle képleírás-módosítás, hiszen a teljes 512K, ill. 1M memóriát el tudjuk érni a lapozás segítségével (nem ám, hogy a 4GB valamelyik területére be lehetne lapozni az egész video RAM-ot, bár megértem, hiszen úgyis olyan szűkös az a 4GB :-)

Az AX=4F06h-val be tudjuk állítani egy sor tényleges hosszát pixelekben, ez legalább akkora legyen, mint a képernyő, ill. ha vízszintesen is akarunk scrollozni, akkor nagyobb. A BL-be 0-t rakva beállítjuk, CX adja a sor hosszát pixelekben. Ha BL-be 1-et rakunk, lekérdezzük az aktuális értéket, és BX-ben a sor byte-okban számított méretét, CX-ben a pixelben számítottat kapjuk vissza.

Ha ez megvan, akkor készítnünk egy ciklust a scrollozáshoz. Az AX=4F07h kódú rutinnal megadhatjuk, hogy az éppen kijelzésre kerülő kép bal felső sarka hol kezdődjön a video memóriában. És meg a címet sem nekünk kell kiszámítani, mert egy BX=0 után máris tölthetjük CX-be a vízszintes eltolást, DX-be pedig a függőleges (azaz, hogy hány sorral, ill. oszlopjal beljebb kezdődjön a kép felépítése). Ilyen egyszerű.

Most pedig egy példaprogram: Hicolor módban (320x200) festegtetünk pár csíkot a képernyőre, és scrollozzuk feléfelé, majd egy billentyűre kiállunk. Sorry, de a Truecolor módokhoz most nem példálódzom, talán elég volt a kirakáshoz szükséges rutinok kiveségzése.

A program egyszerűen COM-ra fordítható, és önállóan futtatható.

```

.286
.model small
.code
    org 100h
start: jmp prg

```

VESAInfo Info dw 128 dup(0)

```

SetPgFast PROC
    push ax
    mov ax,word ptr cs:[VESAInfo+4]
    cmp ax,1
    jnz SPFF_1
    mul dx
    call ClrMem
    mov ax,1111h
    mov dx,0
    call FillMem

```

```

SPFF_1:
    push dx
    call dword ptr cs:[VESAInfo+0ch]
    pop dx
    pop ax
    ret
SetPgFast ENDP

```

```

; Íme a meghívás módja
    pop dx
    pop ax
    ret
SetPgFast ENDP
ClrMem PROC
    push 0a000h
    pop es
    xor di,di
    xor bp,bp
    CM_1:
    mov dx,bp
    xor bh,bh
    call SetPgFast
    xor ax,ax
    mov cx,32768
    rep stosw
    inc bp
    cmp bp,9
    jnz CM_1
    ret
ClrMem ENDP

```

```

FillMem PROC
    xor bh,bh
    call SetPgFast
    push 0a000h
    pop es
    xor di,di
    mov cx,32768
    rep stosw
    ret
FillMem ENDP

```

```

prg:
    mov ax,4f02h
    mov bx,10dh
    int 10h

; Itt kezdődik a scrollozó ciklus
; Csak függőlegesen scrollozunk
    xor dx,dx
    xor cx,cx
@loop:
    mov ax,4f07h
    inc dx
; CX-ben a vízszintes eltolás
; DX-ben a függőleges
    int 10h
    mov bx,1
@1: mov bp,0ffffh
@2: dec bp
    jnz @2
    dec bx
    jnz @1
    cmp dx,300
    jnz @loop

```

```

FillMem PROC
    xor bh,bh
    call SetPgFast
    push 0a000h
    pop es
    xor di,di
    mov cx,32768
    rep stosw
    ret
FillMem ENDP

```

```

prg:
    mov ax,4f02h
    mov bx,10dh
    int 10h
end start

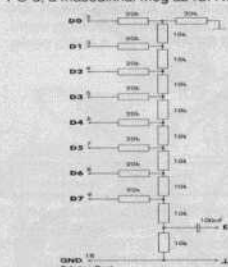
```

DoT

Nagy elnézés kérünk, de az eddigi hangrovatokban megjelent szövegekhez egy picit elkövekedtek az ábrák.

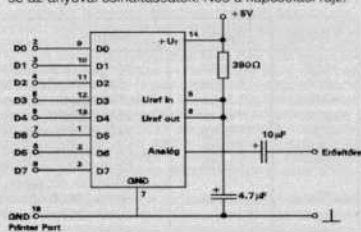
Nézünk a tipikus CoV olvasónak szánt CoVoxx-ot. Ez már 250 pénzből kijőhet, ha szerezendő van. Egy régi TSI hirdetésben azt olvastam, hogy olyan a minősége mint a Száund Blászternek. Hát az a kijelentés egy kicsit erős volt. Mondjuk azt, hogy erősen közeli. Bár, ha találsz nagyon pontos alkatrészeket náluk akkor még el is érheti. Ugyanis nem biztos (inkább biztos, hogy nem), hogy találsz 20 kilós ellenállásokat, főleg nem 9-et. De ha találnál is, elég nehéz lenne hazavinni, hiszen az összesen 180 kilo lenne, és esetleg lezavakadna a zsebed. Így azt tudom ajánlani, hogy elégedj meg 22 kilohm-os ellenállással. Ilyet mindenhol lehet kapni. Most mondom egy trükköt. Az E12-es, vagy az E24-es sorból kérj! Valahogy így: Aggyá' má' kilenc, 22 kilós rezisztort az E24-es sorból. Ha hülyén nézne rád, akkor próbáld meg E24 nélküli. Ha van neki az E24-es sorból, akkor próbáld meg 20 kilót kérni, mert abban a sorban van az is. Van egy cég Pesten, luli ahol lehet kapni, csak lehet, hogy egy kicsit drága lesz, és nem szorítni, hanem néhány hét múlva jön meg. A nevével nem ártulom el, mert az reklám lenne. A reklám anyagi oldaláról pedig kérdezték a CoVoY-1. A 10 kilohm-ossal hasonló a helyzet, mármint E24-es szempontból. Egyébként ha valahol nem tudnak neked 10k-s ellenállást adni, akkor valószínű, hogy nem elektronikus alkatrészeket árusító boltba mentél be... A sorokról csak annyit, hogy minél magasabb a sor száma, annál pontosabb az ellenállás. A legkisebb az E6-os, ez 20%-os pontosságú. Azaz ha kérsz egy 10k-s ellenállást, lehet, hogy 8 kilót kapsz, de lehet hogy 12-est. Az E12-es 10%-os pontosságú, az E24-es, pedig 5%-os. Az 5%-os már elég pontos a jó minőségű hanghoz. Ha nagyon pontosat akarsz, akkor vegyél egy Bang&Olufsen hifi-1, és abban találsz

0.1...0.01% pontosságú ellenállásokat. Az egy másik ügy, hogy egy jobb cucc ezektől olyan 5 milliónál kezdődik amiótt már elég jó hangkártyát is kapsz, sőt még kapsz hozzá egy maximális képlettségű Pentium gépet, legutóbbi software-kel. Ebben a kapcsolatban a kondi lehetőleg tántál legyen, mert az pontos. Ezenkívül egy printer csatlakozó kell, meg egy erősítő, ami meghajítja a hangszórt. Se erre, se a következő változatra nem szabad közvetlenül hangszórt kötni, mert megdöglik a PC-d, a másodiknál meg az IC. Nos a kapcsolás:



Nyomatott áramkört rajzokat nem közlünk, mert túl egyszerűek lennének. Ha nem tudod megtervezni magad, akkor kérd meg az aput (az anyut inkább ne, ha szeretnéd, hogy működésképes maradjon a géped), hogy tervezze és csinálja meg. Nálam kb. egy évig ez működött, miután ügyesen felrobottam (de tényleg) az alábbi változattal. Ez már egy kicsit drágább. Erre a TSI

hirdetés azt írta, hogy jobb mint a Blaster. Háát... mondjuk, hogy ugyan olyan, de csak a minősége (a szolgáltatási meg a támogatottsága már nem). Később, hogy ez tud akár 115 kHz-es mintavételzési (a gyengebneknek sample frekvenciát, csak nem biztos, hogy megéri a PC-t teljesen lefoglalni a lejátszáshoz. A kapcsolási zápcé az, hogy nem (nagyon) lehet hozzá kapni IC-t, vagy ha mégis, akkor 2-3-szor annyit mint nyugaton. Az NSZK-ban (amikor még NSZK volt) 8 DM-ért lehetett kapni. Itthon 1100-ért már láttam. A fent nem említett helyen azt is lehet kapni. Nekem most ez működik otthon, már amikor be van kapcsolva. Ugyanis ehhez külső tápegység kell az előzőhöz nem, mert nincs hova kapcsolni, +5 voltos tápsze kell neki. Ez ne legyen nagyobb, mert akkor úgy jár a drága pénzen vett IC ahogy az enyém, az szabályosan felrobott, és felgyújtotta az iróasztalomon lévő papirokat. Há igen, nem birta a 24 V váltófesz. Ehhez a kapcsoláshoz sokkal egyszerűbb NYAK kell mint az előzőhöz, de azért ezt se az anyuval csináltassátok. Nos a kapcsolási rajz:



A múltkor számban beharangoztuk, hogy esetleg folytatódik a hangkártyacsata, mivel egy picit megváltoztak az erőviszonyok mára ezen a téren (is). Mielőtt azonban a fegyverkezést elkezdénénk, nézzük meg, hogy kik is harcolnak egymással. Az 94/12-es CoV-ban már volt szó az SB AWE32-ről, most a Turtle Beach új kártyát mutatjuk be.

A GUS megjelenése alapvető változást hozott a PC-n zenélőknek; lehetővé vált, hogy saját sample-ikat használják, úgy, hogy eme művelet szinte semmit ne vegyen el a processzorból. A PC-scene muzakman-jei előbb a GUS mod-plyerek előnyeit használták ki, de sokan meglátták a nagyobb lehetőséget a MIDI-ben is.

A PC piac legjobbnak kikiáltott kártyája, a Turtle Beach MultiSound így alulmaradt: hiába volt meg a kitűnő hangminőség, a 4 megás EMU Proteus hangszinkészlet, mindez mit sem ért, ha nem lehetett a hangszíneken változtatni. Vajlik be öszintén, a modok gyenge hangminőségük ellenére is közkedveltebbek, mint a midi nóták, ahol a kártya saját, gyári hangszínei szólnak. A zenészek körében ugyanis alaptörvény, hogy gyári hangszínekkel senki sem dolgozik. Az egyéniséget nem csak a stílus, hanem a hangszerelés is hordozza.

Egy hangkártya tehát RAM nélkül, saját hangszíneket nélkül szinte használhatatlan, amennyiben zenét akarunk csinálni. A Turtle Beach ezen probléma megoldására hozta ki első menetben a Maui, Tahiti, Rio, és Monterey kártyákat.

A Maui hangkártya

Kezdjük talán a Maui-val. A kártya csak szintetizátorkártya, ami annyit tesz, hogy kifele van csak lyuk rajta, befelé nincs; azaz digitálni nem tudunk, csak lejátszani, mint pl. a Roland kártyákon (kivéve a RAP-10-et, de arról majd legközelebb). A 16 bites General MIDI hangszinkészlet 2 Mega tömörített ROM-ban található, emellett alapelemben 256k RAM áll rendelkezésünkre saját hangszerekre. Ez nem túl sok, viszont van a panelon még két SIMM bank, az ebbe helyezett 9 bites modulokkal 8 és 1/4 megáig bővíthetjük a memóriát. A két bank egymástól független, így a 256k, 1M, 4M modulok bármilyen kombinációjával feltölthető, és az egyik bank akár őrösen is hagyható, így nem kell egyből két egyformát venni a nagyobb kapacitású SIMM-ekből bővítéskor, elkerülve a mély zsebbe nyúlás esetét.

POC NOISE

A Maui GM és Roland MPU-401 kompatibilis, utóbbi hardware-ből, azaz a mini interpreter a kártyán található, nem kell software-eket töltogetni, mint az AWE32-nél. Érdekeség, sőt nyálankáság még, hogy egy 10MHz-es Motorola 68000-es CPU vezérli az egész kütüt, melynek onboard utatítás RAM-a van a kártyán, tehát az Amigás coderek akár újra is írhatják az operációs rendszert. Eme módszer hátránya viszont, hogy az oprendszert inicializálások mindig fel kell tölteni a kártya RAM-jába, ez kb. 6-7 másodpercet vesz igénybe. (De még így is gyorsabban elindul, mint a Wins'x...)

Magá a hangkeltő IC az Integrated Circuit Systems WaveFront 2115 chipje. 32 oszcillátor kezel, azaz 32 part multitimbralitást és 32 fokú polifóniát tudunk használni. Az oszcillátor kifejeztes szakmai terminológia, nem szintézis-generátor, hanem általános hangformást jelent, itt természetesen wavetable hangmintát lejátszást. Egy oszcillátorhoz, azaz hangszínehez két különböző burkológörbe generátor (envelope) tartozik. A burkoló 6 lépcsősé: Attack, Decay1-2, Sustain, Release, Ambience. Legutóbbi Release2-ként is felfogható; azaz egy billentyű felengedése utáni lengéses két fázisban állítható. Különlegesség, hogy állítható, mennyire legyen érzékeny a hang-erősség a leütés sebességére (Velocity Level Sensitivity), és a Decay fázis a hangmagasságtól függően változtatható (Keyboard-Scaled

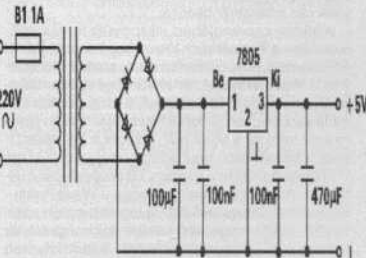
Decay), ami a saját játékmóduinkhoz igazodó patch-ek kialakításához fontos.

Minden egyes hangszínehez két alacsonyfrekvenciás oszcillátor (LFO) is dukál, ezek frekvenciája 0-30 Hz-ig állítható. Mindkét LFO-nak külön amplitúdó- és frekvenciomodulátora van. Ezen kívül még pluszban magához a hangszínehez is tartozik az LFO-ektól teljesen független módon két AM- és FM modulátor. Az egyik AM moduláció forrása nem állítható, ez fixen a burkológenerátoról (Envelope2) kapja jelét. A panoráma 8 fokozatban irányítható.

A fenti paraméterek változtatásaira a burkolókon és az LFO-kon kívül modulációként még 6 MIDI kontroller értelmezett (mod. wheel, breath, foot, volume, pan, expression), továbbá a hangmagasság, és a leütés sebessége (Keyboard, Velocity Scaling), mindkettő lineárisan és logaritmusan is (utóbbi ajánlott az emberi fül logaritmus működése miatt). Különlegesség, hogy modulátorként használható egy programozható véletlenszámgenerátor is, ennek segítségével az analóg szintetizátorkorhoz hasonló hatást lehet elérni; a véletlenszámok által reprezentált zajjellet ismét csak élethűbbé tehető a hangzás, nem lesz statikus, hideg, monoton. Mellesleg ezt a random generátort még egy másik Kommerz szintikártyán sem láttam, pedig implementálása nagyon egyszerű, és kifejezetten hatásos a használata.

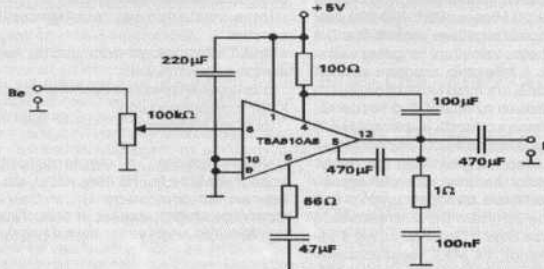
Az előbb emlegettem valami erősítőt. Erre azt mondták hogy 5 W-os, bár én nem hiszem. Az IC-t illik hűteni. Ennél a kapcsolásnál, és az IC-s CoVox-nál már nem olyan lényeges az alkatrészek pontosság, de pl. 390 ohm-os ellenállás helyett azért 5 kilóstat ne! Ennek az erősítőnek a meghajtására elég ugyanaz a tápegység ami a CoVox-ot hajtja meg. Ennek az anyagkölsége néhány száz forint. Összesen kb. 2000 pénzből jön ki. Erre a CoVBox felsikolt: "Úr isten! Az 40 sör!!!". De gondolj bele, hogy a 40 sör eltart jó esetben 5 napig, míg a CoVox egy kicsit tovább. Nos az erősítő kapcsolási rajza:

Ennek az erősítőnek a NYÁK-ja megint egy kicsit bonyolultabb, úgyhogy a mamát hagyd ki ebből is. Már csak egy rajzzal tartozom. Na melyik ez? Hát természetesen a tápegység. Ez nagyon egyszerű, egy feszstabil IC, néhány kondi, egy egyenirányító híd, és egy trafó. A trafó lehet egy csengőtárhoz, vagy amit kiseresz az a fenti HiFi cuccból. Az egyenirányító híd utáni kondenzátor minél nagyobb értékű, annál kisebb brumm lesz a hangban. A rajz reményeim szerint még elfér ebbe a kis kiegészítésbe, ha minden igaz a következő hasábján fogja a t. Olvasó vigyázó szeme megtalálni:



Mint már említettem, sem én, sem a szerkesztőség nem vállal felelősséget az áramkörök szakszerűtlen használatából eredő károkért. Nekem ez működik. El lehet jönni, meg lehet nézni. Ha tudnátok, hogy hol lakom, még meg is tehetnétek. Ha valami nagyon fontos kérdés merül fel benned, ezen a telefonszámon begetál(hat)sz: (96)-211-681. Este 10, és délelőtt 10 között ne hívjal, mert akkor alszom, és abból világégés ha ha fellépsztesz.

Csibra Gergő



A Maui fő erőssége tehát a moduláció sokféle lehetőségében rejlik, melyekkel bonyolult, akusztikus hangzásokat lehet egy egyszerű mintából is kicsalni. Egész komplex modulációs mátrixot alakíthatunk ki a fenti lehetőségek kihasználásával; pl. az LFO1 frekvenciáját moduláljuk az LFO2 jelével, és az így kapott jelet csatoljuk vissza az LFO2 amplitúdójára, az LFO2 FM-jét kössük a véletlenszámgenerátorra, az LFO1 AM-jét az egyik burkológörbére, majd végül az LFO2 jelével magának a hangszínek az amplitúdóját moduláljuk, hogy meglegyen a hab a tortán. Bonyolult, igaz? Hallgasd meg az eredményt, és elcsodálkozol; ráadásul ez még csak egy viszonylag egyszerűbb kapcsolás volt...

Egyszerre 128 hangszertünk lehet, azaz egy instrument banknyi info-t tudunk használni. Egy hangszert, vagy program maximum 4 hangszínből állhat össze, amikhez a fent leírt patch-ekből rálogathatunk. Az így kapott ún. 4 layer-es programban minden hangszin hangjereje, és panorámja külön szabályozható. Lehetőség van arra, hogy a hangmagasság, vagy a leütési erősség szerint más hangszíneket használjunk (key/velocity split). Ilyenkor pl. erősebb leütésre más zongoramintát használhatunk, mint egy gyengébbre. Egy hangszin esetében azonban vagy a hangmagasság, vagy az erősség alapján osztjuk ketté a programot.

A hangmagasság szerinti szétválasztás másik, hatékonyabb módja a multisample-k használata. Itt akár minden egyes billentyű definícióját, hogy milyen hangszin tartozik hozzá (mint általában a dobkészleteknél szokott lenni). Egy multisample a 4 layernek csak egy helyét foglalja el, így ezt még tovább is osztjuk a programban, pl. leütési erősség szerint.

Végül a legfontosabb adatok; az ICS chip 33 MHz-es órajelével, 16 oszcillátor használatokor (16-odfokú polifoniálán) 66.15 kHz, 24 hangig 44.1 kHz, és 32 hangnál 33.075 kHz a lejátszási frekvencia. A 66.15 kHz először talán meglepő, ritkán találkoznak ilyen mintavételi frekvű mintákkal, de ez nem is azok miatt van. Egy 44.1 kHz-es sample hangját például az alaphangtól két oktávval magasabban leütve 88.2 kHz-vel kellene lejátszani; ha csak 44.1 kHz-vel pereg az oszcillátorunk, akkor a megoldás egyedül az, hogy minden második mintát kihagyunk. Ha viszont 66.15 kHz-vel tudunk lejátszani, akkor csak minden harmadikat. Másképp fogalmazva, az alaphangnál másfélszer nagyobb frekvencián (azaz 9 félhanggal, egy nagy kvarttal feljebb) még minden mintát lejátszunk, nem hagyunk ki semmit. Mindennek áldásos hatása van a hangminőségre.

A kártya csomagjában viszonylag kevés software van, a Turtle Beach Wave-hez hasonló Wave SE (Sample Editor) Windoze alá, amiből hiányoznak a Wave effektek, de ki van egészítve hangminta szerkesztő funkciókkal; a loop pontok beállítására nagyon jól lehet használni. Patch szerkesztő nem jár a Maui-hoz, viszont a TB elkészítette a WavePatch nevű editort, mely azt hiszem freeware, és kérésre minden TB dealer tudja mellékelni. Azt kell mondanom, hogy a WavePatch-bár vannak hiányszágai - a legjobb patch szerkesztő, még a magasabb kategóriájú hangkártyák software-eit is figyelembe véve. A fent felsorolt funkciók mindegyike kényelmesen, és gyorsan állítható, nem úgy, mint az AWE32 Vienna utility-jában, ahol néhány paraméter megfelelő beállításához bizony meg kell küzdeni. Bár azt sem szabad elhallgatnom, hogy a Gravisox is készült mostanság egy hasonló kaliberű patch editor, amely képes betölteni a hiányt ilyen téren. A neve GuStAV, shareware, és ráadásul nagyszerű magyar kódokere készítették.

A Maui hátrányaként hozható fel, hogy 32 hangnál már kicsit tömpán szól, nem annyira élesek a magasai, illetve viszonylag gyenge a kimeneti jel-

szintje (ami egyébként nem erősített kimenet, szintje a Turtle Beach alaplozfófiája szerint "a legutolsó hely, ahova épeszd ember erősített tenne, az egy számítógép belseje" - ezzel jómagam is messzemenőig egyetértek). Az AWE32-vel szemben kellemetlen, hogy nincs programozható alul-, és felületéresztő szűrőnk, bár a Manual (FM) a patchek felépítésének leírásakor ezen filterekre vonatkozó infokat is említi, de a TB Systems tudakozódására megnyugtatótt, hogy ezek csak az esetleges későbbi fejlesztések miatt vannak implementálva. (Mellesleg azt is mondhatg, hogy a közeljövőben nem várható ilyen fejlesztés, ugyanis el vannak foglalva az új kártyákkal, a Monte Carloval és a Tropez-zal).

Zenélni mindenképp ajánlom a Maui-t, 20.000 Ft körüli ára nem sok mindazért, amit nyújt. Igaz, digitálre nem tudunk vele, de manapság úgyis a CD lemezek lennének a fő hangforrásaink, amikről direkt utollok (CDGRAB, CDINFO, stb.) már direkt leszedhetjük a zenét, digitizáljuk nélkül. Másrészt az InterNet tele van hangmintákkal, ez is jó beszerzési forrás lehet (címeke a cikk végén). Ennyit a Maui-ról.

A Tahiti hangkártya

A következő piacra dobott kártya, a Tahiti végül is nem szintikártya, és nem is új. Tulajdonképpen maga a régi MultiSound, de az EMU Proteus szintetizátor nélkül. MIDI port azért még van rajta, de csak digitiz, és digit lejátszani tudunk, más hangkeltési eszközünk nincs. Viszont mindazt, amit nyújt a kártya, azt kitűnő minőségben teszi; érdeme megnézni hogyan, ahhoz hogy tudjuk mi a különbség 16 bites és 16 bites kártyák hangja közt.

Az A/D átalakító 16 bites, 64-szeres túlmintavételező delta-sigma modulátoros. Utóbbi kapcsolás DAT magnókban használatos, és jóval pontosabb konverztálási tesz lehetőséget. A kapcsolási rajzolt, és a rendszerjelelektől talán más eltérnek. (A túlmintavételezés röviden annyit tesz, hogy minden minta közé még 64 újabb mintát határozunk meg, valamilyen interpoláló görbét illesztve a meglévő mintákra). A D/A oldalon a dolog még érdekesebb, bár itt csak 8-szoros a túlmintavételezés (sok magyár forgalmazó tévesen a D/A részt is 64-szeres túlmintavételezésűnek tünteti fel, ugye GG?), de a DAC 18 azaz tizenhatsz bites, amit néhány középkategóriás CD játszóban is viszontláthatunk. A trükk úgy történik, hogy a belső jelfeldolgozás 28 bites, így a túlmintavételezés után 10 bites levágva kapunk 18 bites jelet. A maradék 10 bites (ez tulajdonképp a kvantálási zajjel) a következő 28 bites mintából kivonva zajcsökkentést érünk el (minderrel bővebb info a RunTime diskmag #3-as számában).

Emellett a kártya még egy DSP-t is tartalmaz, nem is akármilyet, hanem egy 20 Mips-es Motorola 56001-est. Ráadásul ez még programozható is, 32k erejű, ami valósidejű jelfeldolgozó-sokkor bőven elég is. Sajnos nincs software, ami ezt a DSP-t rendszeren kihasználná, a szokásos tömörítésen kívül. 20 Mips-es DSP 100-200 ezer forintos effektprocesszorokban szokott lenni, a Tahitin is meg lehetne valószínűleg rengeteg valósidejű effektet így. A fejlesztés azonban az SDK 80-100 ezer Ft körüli ára miatt kicsit nehézkes; a TB nem igazán szereti az alulról jövő kezdeményezéseket. (Ez lenne a második alaplozfófiájuk?) A kártya csak profioknak ajánlott, célorientált alkalmazásra a kitűnő hangminőség igényével. Használata leginkább hardisk recorderként célszerű, számos software támogat ugyanígy már többóvsáv realtime lejátszás IDE winchestereken is. Egyikük a Turtle Beach Quad-ja, amely 4 sáv (vagy 2 sztereo), és MIDI szekvenszerrel szoftveresen szinkronizálható, non-destruktív

szekvenszerrel. Egy drágább megoldás a SAW (Software Audio WorkShop), ami 4 sztereo sávot játszik (és monóban is négyet, nem lehet nyolc csatornás üzemmóddal állítani), de hardware-esen szinkronizál MIDI-vel, kell egy kis kűtű hozzá. Ezek a programok nem igazán ismertek, a következő számok valamelyikében esetleg sor kerítünk a bemutatásukra, ha van igény rá.

A Rio hangkártya

A Rio a következő wavetable kártyánk. Ő egy daughterboard, WaveBlaster kompatibilis digitális kiegészítéseként használható. Felépítése a Maui-val egyezik meg, azzal a különbséggel, hogy 4 mega ROM hangszert tartalmaz, viszont csak 4 megáig bővíthető a RAM-ja, SIPP RAM-okkal (nem SIMM!). Emellett még egy programozható Reverber (zengető) effekt is található rajta. A legnagyobb hátránya, hogy daughterboard létre az anyakártya a MIDI vonalon küldi át a RAM-ba a feltöltendő saját mintákat; Rio-használók pontos mérési alapján így a 4 mega RAM feltöltése 45 percet (!) vesz igénybe. Bővebbet sajnos nem tudok mondani a kártyáról, ugyanis nem kaptuk meg tesztelésre.

A Tahiti is ki van bővítve WaveBlaster csatlakozóval, így ő is használható a Rio-val; ezt a párosítást forgalmazza Monterey néven, persze alacsonyabb áron, mint a két kártya külön-külön.

Egyéb információk

Akit bővebben érdekelnek a TB-kártyák, annak tudom ajánlani az InterNeten a multisound levelezési listát, mely neve ellenére ma már mindegyik kártya felhasználóit tömöríti. Beiratkozás:

listproc@lists.colorado.edu címre levél, tartalma: SUBSCRIBE multisound név

A Maui tulajdonosok számára finom dolgok vannak az ftp.hawaii.edu outgoing/maui könyvtárban. Brandon S. Higa itt egy Maui újsgót is futtat, feliratkozást töle lehet kérni (bhiga@uhunix.uhc.hawaii.edu). A Turtle Beach Systems címe; staceyp@tbeach.com vagy gup@tbeach.com (utóbbi hardware ügyekben).

A Software Audio WorkShop demója megtalálható az ftp.vortex.com-on: /audio/saw/saw3demo.exe. A GuStAV patch editor GUS-hoz megrendelhető a stinyo@sch.bme.hu, vagy a Budapest 1243 PF. 709 címen. Hasznos utólok vannak az ftp.luth.se-n, a /pub/msdos/demos/music/programs könyvtárban.

Néhány igazi kincseshánya, ahol jó minőségű hangmintákat találunk:

wuarchive.wustl.edu, /systems/bimpc/ultrasound/sound/patches/files
lotus.uwaterloo.ca, /pub/sgroup/Roland/samples
ftp-ls7.informatik.uni-dortmund.de, /pub/tx16w/samples/www.mfi.com.
pub/keyboard/patches bach.nevada.edu, /pub/k2000 oak.oakland.edu,
/pub/eps/samples

Végül pedig a legfontosabb cím: hotta@sch.bme.hu. Ha óhaj, sóhaj, stb. van, akkor e-mail ide, vagy írj a CoV címére ComWareKft@Budapest.pf.363. Találkozzunk legközelebb. Addig is: zenélejték böszent!

Hotta

Modemek és modemelek

A modemcikkek még ezen része is inkább elméleti tudnivalókat tartalmaz, mivel a jobb modemszoftverek (terminálemulátorok) amúgy is menüvezéreltek, így a használatukra látható lehet könnyen jönni. Persze lesz leírás róluk, például a makrógyártás/használat nem a legegyszerűbb... (Az összes szövegnyelvet a CoV 52-ben van.) E részben a BBS-ekről hítek meg pár szót, aztán sort kerítünk az e-mailekre, és a FIDOnet-re, majd az Internetre is kitérnek.

A BBS-ekről nehéz egységesen írni, mivel ahány ház, annyi szokás. Általában egy BBS azonosító kell a használatukhoz, amihez úgy juthatunk, hogy felhívjuk a BBS-t és valamilyen "New user" menüpontot választunk. Menüpont - a legtöbb BBS menüs rendszerrel kényeztet minket, ami egyáltalán nem baj. A legtöbb helyen egy-gombos parancsok vannak, ami igen jótékony hatással lehet a telefonszámlánkra. Képzéljük el, ha bonyolult szintaxisal rendelkező parancsokkal kellene kommunikálni. Sőt, a legtöbb helyen még "expert" vagy hasonló üzemmódba is tehetjük, ami eltünteti a menüt, de a parancsok tovább élnek. Ez jó, mert a menüképernyő is idő amíg átér. Az account kérsélnél tartottam: itt általában kérnek egy csomó információt a hívóról. Nem érdekes csálni, mert elég könnyen előfordulhat, hogy megpróbálnak leellenőrizni, s semmi előnyünk nem származik belőle. Mit találhatunk egy BBS-en? Elsősorban - nevéből is következően - üzenetváltási lehetőségeket. Léteznek privát levelek és nyilvánosak is. Ezen kívül általában file-okat is találhatunk. A legtöbb magyar BBS-n nem igazán lisztelik a (C)-t, így aztán igen gyakran találhatunk néhány kereskedelmi programot is. Nyugaton is, itthon is léteznek olyan, illegális BBS-ek amelyek ezekre vannak specializálódva. A típusuk az, hogy egy program letöltéséért cserébe valami mást is fel kell tölteni, lehetőleg minél frissebbet. Általában az ilyen BBS-ekkel nem találkozik a mezei user, mert képtelen bejutni, s nem is nagyon szerez tudomást róluk. A mezei BBS-ek - mint említettem - legfontosabb szolgáltatása a levelezés. Erről sajnos nem tudok mit írni, mert szinte minden egyes BBS-n más a levelezészoftver. Azonban általában menüvezérelt az egész, így nem lesz sok gondunk. Egy dologban általában megegyeznek: A levelezésünket nem muszáj online intézni, mert az igen drága. Általában QWK offline readerek használhatóak. A QWK olvasó olyan szoftver, ami értelmezni és használni tudja a QWK formátumú csomagokat. Ez teszi lehetővé, hogy a BBS-ről letöltött csomagot előolvassuk, válaszhajunk rá, majd a kommunikációs programunkkal visszatöltjük azt. Ezek közül leginkább az Offline X-press (OLX) programot ajánlhatjuk. (S majd leírást is írunk róla)

Miért is jó az elektronikus levél (különösen annak Internet verziója)? Először is, ugyanannyiba kerül a szomszédba átküldeni egy levelet, mint a világ túlfelére. Igen gyakran még egy távolsági telefonhívásnál is olcsóbb lehet, mivel az Internet szolgáltatóval gyakran helyi hálózat kell csak lebonyolítani. Ez hosszabb távon vagy nagyobb forgalom esetén komoly megtakarítást eredményezhet. Általában az Internet szolgáltató igen moderát összegeket kér a saját gépi használatért és az általunk generált hálózati forgalomért. Maguk a hálózati szolgáltatók INGYEN vannak. Ez a nagy különbség a nagy hosszánál hirdető Compuserver-höz képest: ott magukért a szolgáltatásokat fizetünk, s így igen könnyen borzasztó nagy számlánk keletkezhet.

Mára két komoly ingyenes nemzetközi levelezőrendszer van, az Internet és a FIDOnet. A FIDO általában önkéntes emberek gépeiből áll, amikor a telefonhálózat (nem) köt össze. A levélforgalom úgy zajlik hogy az egyik gép megadott időben felhívja a másikat, s ha van levél akkor átadják egymásnak - a hívott fél költségén. Így amig egy levél a világ egyik feléből a másikba átjut nem feltétlenül a leggyorsabb. Ráadásul a nagyobb leveleket igen rossz néven veszik, mert a mi leveleinkért más fog fizetni. Ez nem szép dolog! Viszont a FIDO hozzáférése ingyenes - felhívunk egy BBS-t, ami be van kötve a Fido-ra s kész is. Ezzel ellentétben az Internet-en a gépek állandóan össze vannak kötve. Az, hogy mivel, gyakorlati-

PC USER AREA

lag mindegy. Szó szerint: az Internet kifejezetten olyan hogy mindenféle közvetítőközegen tud adatot forgalmazni. (A nylon ruhaszárító kétólen nem. Az nem vezet. Törzi dobokra se látam még TCP/IP implementációt, vélhetően nem lenne túl gyors - de elméletleg az se lehetetlen.) Itt az elektronikus levél elküldése sokkal érdekesebb, s bonyolultabb. Az Internet csomagkapcsolt, ami azt jelenti, hogy minden adatot a küldőállomás darabokra szed, és mintegy borítékba teszi, amire ráírja, hogy mi a csomag célja. A fogadóállomás meg ezekből a konfettikből aztán újra összerakja a levelet. Ha valaki ki tudja próbálni, nézze meg, ha egyik gépről átküld egy másik gépre néhány, sorozámozt levelet, akkor milyen sorrendben érzékelnek meg - véletlenszámgenerátorok se rossz... Tehát a levelek - kis részletekben - egyik géptől a másikig utaznak, s mindegyik gép nagyjából tudja merre kell továbbítani az adatot. Ez érdekes az, hogy két darab nem feltétlenül azonos uton jut el a címzethez. De végül, igen rövid idő alatt ériek a címzethez: 1-2 perc általában egy világkörül (!) ut. Sajnos az Internet-en eléggé nehezen lehet valakit megtalálni, ennek megkönnyítésére íme néhány módszer: - telenet internic.net llt a whois valaki parancssal kereshetünk valakire - telenet info.cnri.reson.va.us 185 vagy netaddress@info.cnri.reson.va.us email címmel küldött e-mail-lel érthetünk célt. Az előbbinél a parancs a query valaki, az utóbbinál a levélvétel. (A Subject üres). - És az egyik legjobb: Az MIT-n üzemeltetnek egy szolgáltatást ami megjegyzi MINDEN embernek a nevét és email címét (ha az szerepelt a fejlécben) aki VALAHÁ is lrt olyan Usenet kicélt, amit az MIT rendszere szolgáltat. mail-server@rtfm.mit.edu címre egy gyors levél, a subject üresen hagyásával. send usenet-address/név a levélvétel. A név a keresett személy vezetéke.

Az Internet főbb szolgáltatásai meg a ftp, a telnet, és a WWW. Ezek részletes ismertetése nemhogy a cikkbe, de az újságba se férne el. A WWW-ről pár szó: biztos mindenki látott már valamilyen hypertext rendszert, ahol a szövegéből "link"-ek ágaznak ki kapcsolódó szövegekhez, képekhez, stb. A legtöbb help rendszer ma ilyen módon működik. A WWW is egy ilyen hypertext, csak picit nagy: az Internet különböző gépeire szét vannak szórva az adatok, és a hypertext linkek bárhol mutathatnak a világon. Ez a hypertext rendszer, mint maga az Internet, kicsit végtelennek tűnik: lassan egy emberélet sem elég a feltérképezéshez. A legterjedtebb WWW olvasók, szargonban "browser"-ek hangot és mozgóképet még nem támogatnak. A szöveges browser-ek közül leginkább a lynx ajánlható, a grafikusokból a Netscape esetleg a Mosaic.

EIDE - LBA - ATA/2 - ATAPI - Mode 3

A fenti fogalmak körül olyan borzalmas a zűrzavar, úgyhogy megkíséreltem egy kis rendet vágni. Kezdjük jól az elején, a MB kifejezés magyarzataival:

Az MB eredetileg megabite lenne, azaz 2₂₀=1048576 byte. Sajnos sokan (különösen a vinylgyártók) ehelyett 1000000 byte-t mondanak (MilloByt), így pl. egy 528MB-s vinyló az általában 528 000 000 byte, és pl. az FDISK (az eredeti definíció szerint) elnevezni 504MB-snak:

504*1048576=528482304. Amikor az emberke meg panaszodik, hogy átvették, mert kisebb a vinyló, mint amiért fizetett, akkor jön a mellédumálás, hogy a rendszerterületek is foglalnak helyet, meg ilyenek. Igen ám, de ez a probléma még a formattálás ELŐTT keletkezik. Szóval számítsunk rá, hogy némileg kevesebb kapacitást kapunk, mint amit hirdettek... (Úgy 5%-kal kevesebbet.)

Az egész MB körül zavart növelik a floppyk. Egy normál, 5"-s floppyknak van 80 sávja, 2 oldala, és sávorként 15 szektora. Ez 2400 szektor, 1200 Kbyte tárolókapacitás. Azaz, hogy elneveztek 1.2MB-osnak bevezettek sikerrel egy harmadik MB-t: 1000 Kbyte, 1024000 byte. Ez szerencsére csak a floppyknál szokott lenni.

Ezek után, kislexikonszerűen felsorolom a szükséges fogalmak egy kis részét, majd folytatom a süket dumát először a tárolókapacitással, majd a sebességgel:

EIDE: Az Enhanced IDE az Western Digital háziszabványfelesége. Ez az ATA-2 és az ATAPI szabványokból (pontosabban azok tervezetéből készült).

Fast-ATA: Ez meg a Seagate (meg a Quantum) örkörsége. Ebbe az ATA-PI szabványból nem került semmi, csak az ATA-2-ből.

Mellesleg ez a jelenség nem ismeretlen: Egy komolyabb szabvány kidolgozása hosszú éveket telik, s amíg az elkészül, addig mindenféle gyártó az előző szabványból, az a következő tervezetéből összekotyvaszt ezt-azt és mindenkit megkavar... (Ld. még MPEG, V.F.C)

ATA: Az Attachment. Ez egy mágneslemez meghajtó szabvány, ami szerint a vezérlőelektronika nagyobb része rákerül magára a meghajtóra. Így a vezérlőkártya gyártása sokkal olcsóbb lesz. A 80-s évek végétől a legelterjedtebb vinylószabvány a PC-s szabvány.

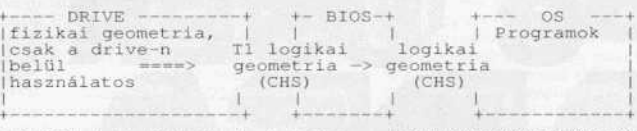
IDE, AT-BUS: Ld. az előző pontot. (IDE: Integrated Drive Electronics)

ATA-2: Ez az ATA parancskészlet kiterjesztett változata. Fontos újdonság a gyors PIO és DMA módok, és egy rendesen megcsinált Identify Drive (drive azonosítás) parancs. Ez utóbbi használható a sokat emlegetett Plug'n'Play-re, a szabvány későbbi változataival való kompatibilitásra, no meg a felhasználó életének könnyítésére. A szektorok címzésére bevezett egy új metódust (LBA), de ez csak egy egyszerűsítés és SEMMI KÖZE az 528MB-s korlát ledöntéséhez.

ATA-PI: ATA Packet Interface. Ez olyan szabvány (lesz) ami meghatározza, hogy hogyan levél CD és szalagos meghajtókat egy normál ATA (IDE) portra csatlakoztatni. Ilyenek már ma is léteznek, elsősorban CD meghajtók. Mindazonáltal ezek egy szoftver számára nem úgy látszanak, mint egy normál vinyló. Jelenleg még egy ATAPI CD meghajtása USANYI történik, mintha az egy hangkártyára/SCSI buszra kötött CD lenne: kell egy külön eszközmeghajtó a DOS/Windows alatt használathoz. Ez újabb operációs rendszerek támogatni fogják az ATAPI-t, így az eszközmeghajtó feleslegessé válik. Sőt, nemrégiben olyan BIOS-t is bemutatnak ami már bootolni (l) is tud egy ATAPI CD-ről...

Mi is ez a boldon 528MB-s határ? (Valójában 504...) Ehhez tudni kell, hogy hogyan zajlik le pl. egy file beolvasása (DOS alatt). A DOS kiad egy olvasási parancsot a BIOS-nak, ami ezt a kérést továbbítja az eszközmeghajtónak, ami ezt továbbítja a drive-nak.

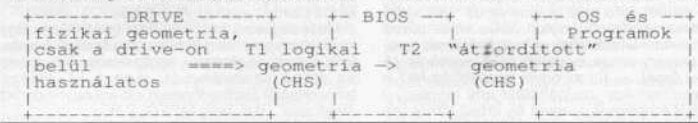
Íme a normál formatálás (transláció):



(CHS: Cylinder, Head, Sector) Egyetlen fordítási lépés van itt, a T1, amikor a fizikai (senki által nem látható geometriát) átfordítja a drive egy logikára.

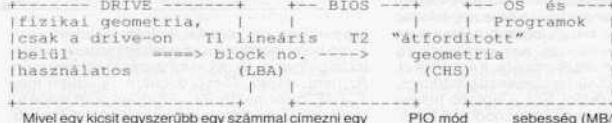
Ez a határ két szerezéssel előre összeda: Az eredeti ATA szabvány csak 16 fej ismert el a vinyóknak, és a normál BIOS hívások meg csak 1024 sávot tudnak kezelni. Abban egység volt, hogy 63 szektor legyen a sávoként (cylindereknél). Külön-külön meglehetősen nagydarab vinyókat tudnak kezelni, de együtt sajnos nem. A BIOS határa 256 fej, 1024 cylinder, 63 szektor (8GB). Az ATA-6 pedig: 16 fej, 65535 cylinder, 63 szektor (136GB). Így az eredeti ATA egy normál BIOS-szal: '63'1024 szektort tudott kezelni, az éppen 504 megabyte, 528 millió byte (528482304). Ki kellett valamit találni, ez az ún. Enhanced BIOS. E körül is nagy a kavart: Az Enhanced BIOS is szabványos, ez a Phoenix Enhanced BIOS. A Western Digital itt is bekarcolt rendesen, mert neki is van egy EBIOS-a, de az gyakorlatilag semmire nem jó. Egy Enhanced BIOS legfontosabb tulajdonsága, az hogy EDPT-t tud létrehozni és kezelni (Enhanced Disk Parameter Table). A standard BIOS-ban csak a FDPT (Fixed DPT) van, ami többé-kevésbe azt az információt tartalmazza, amit a CMOS setupban látnak. Az EDPT az FDPT nem dokumentált, eredetileg úgyes között használja arra, hogy az az előbb említett translation mode-okról (eddig volt egy, még lesz kettő) információt szolgáltatasson. Ez többé-kevésbe (szerezés) egysége a külföldi EBIOS-oké. Ez körül is, a Phoenix Enhanced BIOS definíció néhány új INT 13h hívást, és a 6 byte-s FDPT kiterjesztést. Ez utóbbi tartalmazza a használt PIO, DMA módot, a használt blokk módot, és néhány egyéb információ mellett a vezérlő port címét, és IRQ-ját. Ezzel egyszerűsítetté válik négyémlé az ATA egység csatlakoztatása, és a Plug n'Play ATA eszközökkel. Mindezeket a WB EIDE BIOS nem tartalmazza.

Emeltem meg két translation (fordítási) üzemmódot:



Ezt leginkább extended CHS üzemmódnak hívják. Ez a megoldás megőrzi az 528MB-s határt, azaz hogy nem egyszerű lép fel az IDE 16 fej és a BIOS 1024 bytes korlátja.

Íme a harmadik, az LBA-nak nevezett mód. Itt a logikai geometriát végleg el is felejtethük:



Mivel egy kicsit egyszerűbb egy számmal címezni egy szektort, mint hárommal, ezért ez a módszer kicsit (érték: lényegesen) gyorsabb. Egy ilyen extended, "fordított" BIOS lehet a vezérlőkártyán vagy az alaplapon. Működése nem olyan bonyolult. Vesz az alap logikai geometriát és ha a cylinderszám 1024 felett van, akkor azt lesztítja egy számmal, hogy 1024 alá menjen. Ugyanezzel a számmal szorozza a fejek számát. Pl. egy 540-es vinyónak 1057 cylindere és 16 feje van. Ugye a BIOS hívások csak 1024 cylindert tudnak kezelni, de akár 256 fejet is, így a BIOS lesztítja a cylinderszámot kétfelére és megszorozza a fejek számát ugyanazzal, s otti fogya mint 528 sávost, 32 fejest vinyót látja mindenképpen. Amikor a DOS végrehajt egy BIOS hívást, akkor ezt megfelelően lefordítja az eredeti geometriára v. LBA-ra, így lehet 8 Gigabyte-t is címezni. Az LBA üzemmód és a fordított BIOS működés elméletileg ugyanazt a "fordított" geometriát kéne mutatni, hiszen csak a BIOS-nyvi kommunikáció egyszerűsödik le. NAGYON figyeljünk arra, hogy a WD Enhanced IDE BIOS-onk az LBA mód a fordítás bekapcsolását is jelenti, és ha megváltoztatjuk az LBA módot az ADATVESZTESZHEZ vezethet. Ez úgy derül ki legszebben, ha a BIOS

(lehetetlen támoogatja az automata drive felismerést, ez minden EBIOS-nál megvan) más drive geometriát ajánl LBA üzemmódról mint nem-LBA üzemmódról. Valójában ez csak egy kapcsoló, ami a felhasználót csak egy kicsit érdekli. Ugyanis NEM az LBA oldja meg az 528-s problémát, hanem a "fordított" BIOS!

A címbe még adós vagyok a Mode 3 magyarázatával. Ez sebeség gondolat jelent. Előjárásban annyit, hogy manapság egy vinyó lemezleíró maximumán 2-5MB érkezhethet le egy másodperc alatt. Ennek bárki könnyedén utána számolhat, szívesen leközöljük, ha sokan kéri. De nem szeretném számítógétszakkal tölteni a helyet.) Ennek a sebesesség semmi köze IDE-hez, SCSI-hez - ez egész egyszerűen ez a sebeség amivel a fejek le tudják emelni az adatot a mágneskorongokról. (Szokásos PC-s driveokban, max. 7200 rpm-mel számolva) A PIO módok azt a sebeséget adják meg amivel a vinyó kommunikálhat tud:

PIO mód	sebeség (MB/s)
0	3.3
1	5.5
2	8.3

Nos mint látható, ma a régi Mode 2 is bőven elegendő volt bármilyen mai vinyóra. Azonkívül a nagyhangú hirtetések, amik háromszoros, meg még nagyobb dolgokat ígérteknek, általában a Mode 3-I vetik össze a Mode 0-val a Mode 2 helyett. Akkor lehet szükség ilyen nagy sebeségre, ha a drive éppen a ráta lévő cache-ből olvas. (Ezek általában azt is vernek sokjaita vinyótesztet. copy doom-2 wad nul v. hasonlóval érdemes mérni a sebeséget.) Vannak még DMA módok is. A DMA folyamatában a CPU ki van hagyva az I/O-ból. Valódi multitasz operációs rendszerekben (OS/2, Linux) ez alatt a CPU csinálhat valami hasznosat. A DOS/Windows környezetben nem túl hasznos tevékenységre van kényszerítva: megvárhatni, hogy befejeződjön az I/O... Ráadásul a normál ISA alaplapon lévő DMA borzostó régi BIOS-nyv nagyon lassú egy mai vinyóhoz. Ráadásul a VLB kártyáknak nem kezelheti alapjai DMA, így aztán csak a sokkal drágább, ún. busmastering DMA lehetséges. Ez a kártyára helyezi a DMA áramköröket — ez persze rendesen megoldja a kártya árat. Így csak az EISA és PCI kártyákon lehetne nem-busmaster DMA-t előadni, de ez ma még igen ritka. (EISA kártyákban nem is várható valami nagy mennyiség...)

singleword DMA:

Mód	ATA:	sebeség (MB/s)
0	ATA:	2.1
1		4.2
3	ATA-2 módok:	11.1
4		16.6
0	ATA:	4.2
1	ATA-2:	13.3
2		16.6

Ehhez még annyit, hogy néhány kontrollér képes ilyen sebeséggel kommunikálni a drive-val anélkül, hogy tényleges DMA-t hajtani végre. Ilyenkor ezek a módok a PIO módok helyett használhatók. Persze az előző ezt sem fogja az orunkra kötni. Sok kontrollérem nem is lehet tudni, hogy a kártya különböző üzemmódjait melyik PIO v. DMA üzemmódot használják. Zgy lehet az, hogy van olyan kártya ami Mode 7-nek hirdeti magát — hogy ez a mód valójában a multivord DMA 2 mód, azt igen nehéz kideríteni... A sebeséghez még egy apró dolog tartozik: az ún. Block mód v. Multiple Read/Write. Ezeknek meglepő módon a világon semmi köze a drive tényleges sebeségéhez. E helyett a CPU terhelését csökkentik: minden olvasási/írasi olvasási művelet után egy megszakítás következik, amire a CPU abba hagyja amit éppen csinál és az adattal folytat. Ez DOS alatt igen minimális növekedést hozhat, max. néhány százalékkal. Ha ennél nagyobb növekedést tapasztalunk, akkor vagy rosszul mérjük, vagy a drive a saját cache-jét borzostalóan rosszul kezel. Más a helyzet normális operációs rendszereknél, ahol a kernel nem hagyja, hogy abba hagyja a CPU, amit csinál, így aránylag hosszú idő is eltelhet amíg a CPU-nak erre ideje jut, így ez a block mód akár 30%-t is dobhat a drive-on.

Megyelem nem sok ehhez kapcsolódó fogalom maradt magyarázat nélkül.

Stackchk.com

Itt közzöljük a múltkorai számban beígért stackchk.com forrását. Használat: debug <stackchk.scf

```

N STACKCHK.COM
E 0100 E9 B3 00 52 65 71 75 69
E 0108 72 65 73 20 44 4F 53 20
E 0110 35 2E 30 20 6F 72 20 68
E 0118 69 67 6F 68 65 72 0D 0A 24
E 0120 55 6E 61 62 6C 65 20 74
E 0128 6F 20 6C 6F 63 61 74 65
E 0130 20 74 68 65 20 44 4F 53
E 0138 20 64 61 74 61 20 73 65
E 0140 67 6D 65 6E 74 0D 0A 24
E 0148 43 75 72 72 65 6E 74 20
E 0150 53 54 41 43 4B 53 20 73
E 0158 6F 74 74 69 6E 67 30 74
E 0160 24 4E 75 6D 62 65 72 20
E 0168 6F 6E 20 73 74 61 63 6E
E 0170 73 20 74 68 61 74 20 68
E 0178 61 76 65 20 62 65 6E 65
E 0180 20 75 73 65 64 3A 20 24
E 0188 4D 61 78 69 6D 75 6D 20
E 0190 64 65 70 74 68 20 72 65
E 0198 61 63 68 65 64 20 69 6E
E 01A0 20 61 6E 79 20 73 74 61
E 01A8 63 6B 2A 24 0D 00 00
E 01B0 00 00 00 00 84 30
E 01B8 CD 21 3C 05 73 0C BA 03
E 01C0 01 B4 09 CD 21 B8 01 4C
E 01C8 CD 21 B4 52 CD 21 26 B8
E 01D0 47 FE 9E CD 26 81 3E 08
E 01D8 00 53 44 74 13 BA 20 01
E 01E0 26 80 3E 00 5A 74 B9 52
E 01E8 26 03 06 03 00 40 EB E2
E 01F0 40 9E 0C 26 BA 1E 00 00
E 01F8 30 FB 53 74 12 80 FB 4D
E 0200 04 00 80 FB 74 0B 26
E 0208 03 06 03 00 40 EB E2 8C
E 0210 CD 40 BE 0C 26 A1 02 00
E 0218 A3 AD 01 26 A1 06 00 A3
    
```

ACTION THEATRE

A multimédia CD-k fejlődése a világra valamelyest nyitott felhasználók számára egész egyszerűen elképzelhető perspektívákat nyitott meg. Most nem feltétlenül csak a lexikális tudás bővítésére gondolok, hanem csak úgy általában bármilyen audiovizuális befogadható ismeretanyagra. Hát! Istennek, ez a témakör szinte kiemertelhetetlen (lász miről írn) a következő páerez évben!), még az olyan speciális érdeklődési körrel megébdottak számára sem, akik a mai modern haditechnika témakörében fogékok. Ez vonatkozik úgy a repülés, mint a szárazföldi vagy a tengeri hadviselés iránt érdeklődő lehetőségek felhasználókra, legyenek azok katonák, modellezők vagy csak szimpia érdeklődők. Az ő igényeiket próbálja kielégíteni az American MPC Research CD-sorozata, ami — hála Istennek — a MIXIM Kft. jóvoltából jutott el hozzánk. (Éz nem reklám, tényleg csak náluk tudatlunk ilyen témájú CD-ket.)

Az említett CD-sorozat pillanatnyilag kb. 30 CD-ből áll és tulajdonképpen egyedül témakörök szerinti felosztásban felel meg a teljes modern haditechnikát. Ak, valamelyest érdeklődik a csúcstechnológiájú fegyverrendszerek iránt, rendelkezik egy szimpia

multimédia PC-konfigurációval, és van némi angol nyelvtudása, az igazi győngyszemeket találhat az Action Theatre-sorozatban — ráadásul elérhető áron. Ez utóbbi ugyeár elég fontos momentum ki hazánkban, ahol a CD- és általában bármilyen program árát nem igazán egy magyar felhasználó anyagi lehetőségeihez mértezik az ilyen-olyan forgalmazók. Ennek a sorozatnak a tagjai viszont — ahhoz képest, hogy mit nyújtanak — egészen nyelvetesek, 2.500 Ft-os bruttó áron kerültek előtérbe forgalomba. (Jó, most frónk nem reklámozni akarom a forgalmazót — bár mondjuk igazán fizethetnek pár karton sör, mert az mindig jól jön —, de ezen az áron tényleg nagyon bírom a CD-ket.)

Az Action Theatre-sorozat minden tagja Windows alá készült. Ez nem elrejtészképpen most nem, de a megfelelő interaktivitáshoz mindenképpen szükség volt a Microsoftnak erre a bállepisere. (Nem kell megjedni, alapvetően csak a médiafelhasználóra van szükség a CD-knek.) Mindegyik opus kb. 30 percnyit — majdnem — teljes képernyős mozit, és körülbelül 20 percnyit kommentált slideshowt (folyamatosan lejátított fotósorozat) tartalmaz. Ezenkívül a CD-ken helyet

'Az amerikaiak között a világ összes nemzetével, hogy amennyiben nem hajlandók azt csinálni, amit ők mondanak, nagy gépmadarakon föléjük szállnak, és megdobálják őket nagy vasdarabokkal.'

Kurt Vonnegut, Jr.: Bajnokok reggelije

kaptak még a különböző fegyverrendszerekre vonatkozó adatok és információk, ami egy igazi fan számára már csak az örömök beletérésé lehet.

Az installálás különböző gondot nem okozhat senkinek sem, de azt azért tegyük hozzá, hogy a magyar WINDOWS-zal néha nem igazán sikeres a moviek együttműködése (pár movie file-nél csúcs a video — angol WINDOWS-nál normális működik). A másik probléma a hang: az összes CD Soundblaster és kompatibilis hangkártyát igényel a felhasználónak. Azt nem írták oda, hogy a hardver akkor ajánlott, ha a felhasználó csendet akar maga körül (se normál SB-n, se Pro-n, se emulátoron nem szolt egy árva kukkot sem egyk sem) — ha valaki szeretné a zenét és a kommentált szöveget is hallgatni, akkor mondjuk egy Gravisit ajánlunk hozzá (másan hirtelen nem tudtam kibrájni).

A kezelés úgyszintén elég egyszerű, igaz ugyan, hogy a később megjelent darabokban fejlesztették az ügyet — erre majd nemet közben kitérnék.

Az erre a hónapra rendelhet haditechnikai CD-adagot a levegő amerikai urának ismeretelőre szenteljük. Hát végül is egyelőre ők az urak.



U.S. AIR POWER

— US AIR POWER —

Nyilván a gyártó nemzetiségéből adódólag nem csoda, ha ez az Action Theatre-sorozat első darabja. A CD-n az USA egész világra érvényes légifolyóenyének biztósítására hivatott csata- és vadászgépeket vételezhetjük szemügyre. Itt kapott helyet az A-6 Intruder és A-7 Corsair repülőgéphorodóra, és az F-111 Aardvark szárazföldre telepített csapásmérő gép, az A-10 Thunderbolt

slacsomtámadó, a brit fejlesztésű AV-8 Harrier, a sűcs-technológiát képviselő F-117 Stealth Fighter lopakodó vadászgép, a köregegdőben lévő F-104 Starfighter és F-4 Phantom II, és az F-14 Tomcat, F-16 Eagle, F-16 Falcon és F/A-18 Hornet légiföldny (elfogó, csapásmérő és többletadatú) harci gépek.

A felső részen négy ikon található. Ezek közül az első (Outline) megjeleníti az említett géptípusok fotóját, valamelyik kiválasztása után pedig technikai adatokkal (méretek, hajtóművek, szolgálati csomagmassza, sebesség, hatótáv, szolgálatba állítás éve) szolgál, továbbá ismerteti a géptípus fejlesztésének illetve szolgálatban előtérbe lépésének rövid történetét. A jobb oldalon lévő ikonok választással emmenthatjuk a szöveget (természetesen angolul), kinyomtathatjuk, illetve kiemerteljük.

A második ikon (Picture Picker) az említett típusok különleges fotóit jeleníti meg, rövid magyarázó szöveg kíséretében.

A harmadik ikon (Slide Show) a slideshow, ami a felsorolt gépek összes fotóját sorban megjeleníti magyarázó szövegekkel (elmondja, természetesen, ha esélleg irástudatlan angolul beszélünk a monitor előtt). Itt más dolgnak nincs, mint sört és patogatott kukoricát készíteni a gép mellé — aztán hallgati az infokat és nézi a fotókat.

A negyedik ikon (Movie Picker) majd száz videofelvételek tartalmaz az imént felsorolt géptípusokról, bevetés, próbarepülés, stb. közben. A tartalomjegyzék a felvételek egyik jellegzetes darabját mutatja, valamelyike ráklicskével pedig megnézhetjük a videót egy kisebb ablakban.

ni, hogy a Pentagon nem támogatja-e ennek a CD-nek a kiadását). A CD-n a kuvaiti hadművelet legfontosabb eseményeit követhetjük végig.

A második felület egy pályán az előző részhez képest több lelt a variációs lehetőség. Az első ikon (Topics) egy tartalomjegyzéket jelenít meg az óráb-háború legfontosabb eseményeiről (előzmények, kereskedelmi embargó, légítámadás, stb.). Ehhez egy újabb ikonmennyit tartózik a jobb oldalán, amelyek közül az elsővel a témakörhöz tartozó fotókat kapunk, a másodikokkal videofelvételeket, a harmadik elmondja a témához tartozó szöveget, a negyedik nyomtat, az ötödik ment.

A második ikon (Slide Selection) egy fotóalbum 128 képpel, ami a háború egy-egy jellegzetes pillanatát tartalmazó rövid magyarázó szöveg kíséretében. Az ikonok ugyanazok, mint az előbb, kivéve az első, amely a foto teljes képernyős megjelenítését szolgálja.

A harmadik ikon (Slide Preview) egy mini slideshow egy kiválasztott témakörben. A magyarázó szöveg kíséretében — kicsiben — megjelennek az adott témakörbe tartozó fotók.

A negyedik ikon (Slide Show) a nagy slideshow, amelyben teljes képernyős megjelenítésben végignézhetjük a CD-n lévő összes fotót (nem számoztam mennyi van, de Dél-Amerika kukoricatermesztésének jelentőségét el lehet megszolgálni alatta). Közben pedig hallgathatjuk a fotókhoz tartozó magyarázó szöveget.

Az ötödik ikon (Movie Selection) segítségével egy listát kapunk a filmfelvételekről és darabonként végignézhetjük — kicsiben — az összeset, ha a nyilakkal továbbléphetjük a filmet (egybeként a kiválasztott videót játszja újra meg újra). Az ikonok között elsőként megjelenik az



Két F-15 Eagle szoros kötelékben
Egy Lopakodó felszálláshoz lopakodik

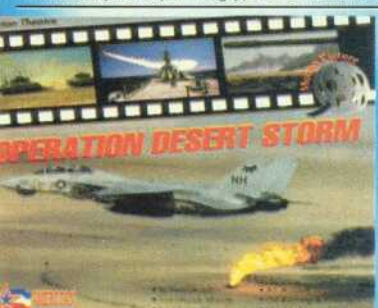


'egész' (na jó, majdnem egész) képernyős megjelenítés is előkér. Megnyitva először kicsiben megnézni a videókat, mert egyáltalán egy kicsit már durva lesz a felbontásuk.

A hatodik ikon (Movie Preview) tulajdonképpen ugyanazt produkálja, mint az előbbi, de a magyarázó szövegnek nincs vizuális megjelenítése (csak a lány löki a pletit in audio), és a témakörhöz tartozó videókat a tartalomjegyzék megfelelő helyén játszsa le a program.

A hetedik ikon (Movie Show) teljes képernyős megjelenítésben játszsa le az összes témakörhöz tartozó videót, a tartalomjegyzékben feltüntetett sorrendben. Itt lesz néhány egészen rendkívül felvétel is (például a fegyverrendszerek kamerája által vett felvételek éles alkalmazás közben, az egykori célpontok pontos megnevezésével). Lehet hátrádnál...

Egy alapon megpironított iraki T-55



— OPERATION DESERT STORM —

A sorozat második darabja egy olyan műsorszám, amire a világ mindenki csak azt tudja mondani: "Hát ezt nem lehetett kihagyni!" Természetesen a "Sivatagi Vihar" hadműveletéről van szó, a Kuvaitot lerohanó iraki hadsereg elsöpréséről, ami valószínűleg az első háború volt, amit a Föld kerékén az emberek a téve előtt élvezhettek végig (már akinek egy háború élvezetet jelent). Szóval az amerikai hadseregnek egy ekkora propagandát nem lehetett kihagyni (most kezdék elméldked



— US ATTACK PLANES AND BOMBERS —

A CD-sorozat harmadik darabja az USA különféle fegyveremelői jelenleg rendszerbe álló csapásmérő- és bombázórepülőgépek leghíresebb típusait gyűjtötte egy csokorba. Ezek közé tartoznak a főleg repülőgéphordozókra telepített A-4 Skyhawk, A-6 Intruder, A-7 Corsair és A-8 Harrier vadászbombázók különféle típusváltozatai; a páncélosok és bunkerek réme, az A-10 Thunderbolt; az F/A-18 Hornet többféle változatú gépe; az F-111 Aardvark közepes bombázó. Természetesen nem maradtak ki a csapásmérő gépek közül az F-117A Stealth Fighter sem, ami valószínűleg nem rajong különösebben nagy szeretettel Irak felé, lévén ez volt az a típus, amely az Öböl-háború összes légi betevéseinek mindössze 2%-át repülte, mégis ilyen géppel semmisítették meg a hadászati célpontok 68%-át. A Lopakodó után következnek az iszonyú költségeket felemésztő nehézbombázók, a Rockwell B-1-és, a B-2 Lopakodó bombázó (amiről valószínűleg senki nem híne el, hogy egyáltalán képes repülni) és természetesen az elváltatott B-52 Stratofortress, amelynek egyre módosított változatai idestova 40 éve állnak szolgálatban.



— US FIGHTER JETS

A 001-es sorszámú jelzett CD szintén nagy élmény lesz, márcsak a zenéje miatt is: kb. 5 perc alatt sikerült a Core-Ware Kft. teljes állományát kizáróan a HQ-jukról, miután vagy ötször lejártszott nekik teljes hangrövid. Az, az elfelejtett ideig írt, hogy minden CD-n van egy fő zené téma, ami a címkepernyőnél jelenik meg be, és a különféle slideshow részeknél folyamatosan szó (a moziklepeknek a legtöbbször saját zenéjük van). Ezek a zenék főleg katonadulók, és a negyvenes évek jellegzetes bigband-hangszerelemből szólnak. Marha jó! (Csak a CoV-ookat kergette ki a világból...)

Visszatérve a CD-ről: itt az USA legjelesebb vadászgépeinek színe-virága vonul fel, amelyeknek a típusmája is ismerősen cseng mindenkinek, aki valaha is járt-szott már egy repülőgépszimulátorral. Először is a ma sztárjaival ismerkedhetünk (F-4 Phantom, F-5 Tiger, F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F/A-18 Hornet, F-117A Stealth Fighter), aztán a jövő sztárjai (YF-22 és YF-23), majd a múlt legsikeresebb konstrukciói (F-86 Sabre, F-104 Starfighter és F-106 Delta Dart) következ-

nek. A moziklepek a Skyhawk-oknál sajnos csak unalmas kigördüléseket futtat, viszont az Intruder-eknél és a Corsaireknél nagyon látványos repülőgéphordozóról történő indulások, illetve leszállások élvezhetők végig. A VTOL-rendszerű (helyből felszálló) Harrier-őr szintén elég unalmas három kilpelt változatát össze; kettőn a pilóta fölkezelésben buvicszkedik egy helyben a masináján (ami elég hatással lehetne egy lakosnak is, ha amonnyiban látnánk, hogy a gép úgy 5-10 méterre lehet a földtől). A pilóták által igen hízelgően 'Varacsok dísznö'nek elnevezett A-10 Thunder horn klipse földközeli repülés és leszállás közben mutatja ezt a ronda dögöt, utána viszont a gyönyörűen formatervezett Hornet következik, néhány újabb csemegével: az első klip csak sima repkedés közben mutatja, viszont a második és harmadik klipje nyilván valamilyen legishorvól származik, mert nem híne, hogy normál harczi alkalmazzák közé tartozna, ha az egy teljes mértékű repülőgéppel műrepülő a pilóta között egyébként látható egy orosz Szu-27-es által először bemutatott, és a pilóta után 'Pugacsov-kobrán' keresztelt manőver Hornetet 'átrít' változata is. A két F-111 klip közül a második érdekebb, a fülkéből felvett képpel. Ezután következik a videoshow csúcspontja, a Lopakodó: az első klip egy kötelek kigördülését mutatja felszálláshoz, a második és harmadik pedig egy propagandafilmet, ami zenéjét és felirattal tekintve akár egy Cocolino-reklámnak is beillene (még jó, hogy azt nem írják oda, hogy környezetbarát), van viszont két klip között egyébként látható egy orosz Szu-27-es által először bemutatott, és a pilóta után 'Pugacsov-kobrán' keresztelt manőver Hornetet 'átrít' változata is. A két F-111 klip közül a második érdekebb, a fülkéből felvett képpel. Ezután következik a videoshow csúcspontja, a Lopakodó: az első klip egy kötelek kigördülését mutatja felszálláshoz, a második és harmadik pedig egy propagandafilmet, ami zenéjét és felirattal tekintve akár egy Cocolino-reklámnak is beillene (még jó, hogy azt nem írják oda, hogy környezetbarát), van viszont két klip között egyébként látható egy orosz Szu-27-es által először bemutatott, és a pilóta után 'Pugacsov-kobrán' keresztelt manőver Hornetet 'átrít' változata is.

rajzoltak rá két dudort (valahova csak el kellett helyezni a sugárhajtóművek levegőbevitel nyílásait), aztán odaadták a technikusoknak, hogy találjanak ki valamit, hogy az a dudoros vonal repüljön. Ugy tünik, hogy valahogy sikerült megoldaniuk az ügyet, mert a hivatalos sájtóbetűmutató készült filmfelvételt tanúsága szerint ez az az izé — ami még távolról sem emlékeztet repülőgépre — felszáll, és utána nem esett le... Részemről nem nagyon értem, hogy hogy a fenébe lehet ezt az aerodinamikai lévédesét így vezérsíkuk nélkül kormányozni — de a film azt mutatja, hogy valami rejtélyes módon mégis lehet. A mozi harmadik darabja az én CD-nem hibás volt (ugrott), de annyit azért ki lehetett tenni belőle, hogy ezáltal az Azonosítatlan Repülő Dértyái le is lehet szállani. A következő opus a

nek. A slideshowban (pontosabban a technikai adatok között) van egy eklektikus nagy baklövés: az YF-22 és YF-23 gépeket egy címző alatt óhajtott tárgyalni, ami végül is logikusnak tűnhet, hiszen mindkét prototípust ugyanarra a Pentagon által kiírt vadászgép-pályázatra nyújtották be. A probléma csak az, hogy a technikai adatok az YF-23-ról szólnak (ami tulajdonképpen felesleges, hiszen a gép nem kerül sorozatgyártásra), miközben a tőle a pályázati győztesét, az YF-22-ábrázolják.

A technikai adatok és a slideshow megtekintése után természetesen a mozi fogja a legnagyobb élvezetet jelenteni. Mivel most több géptípus van, itt mindegyikhez csak két videofelvétel tartozik. A mozi két Phantom-klippel nyit, ahol az elsősben egy éleslövésről képeket látjuk Harpoon levegő-felzárakéták indításával és a fegyverrendszer kamerájának felvételével a becsapódásról, a másodikban pedig egy Phantom kötelek felszállást nézhetjük végig — három klip jön az F-15 Freedom Fighter (illetve továbbfejlesztett változatáról: Tiger II), éremtelenül eltelejtett vadászgépről (szimulátorokban nem nagyon örültek neki), néhány igazán nagygyerű cockpitt-felvétellel. Ezután jönnek a büszke Kandúrok (F-14 Tomcat) két klippel, amelyben repülés közben láthatjuk őket, de van néhány cockpit-bevágás is. A show következő részében F-15 Eagle-műsor veszi kezdetét: egy négyes alakzat produkcióit szemlélhetjük repülés közben, utána pedig következnek minden idők legújabb formatervezett gépe, az F-16 (Fighting) Falcon. Az első klipben egy felszállást nézünk végig, a másodikban pedig egy hozzáadalmis cockpit viewt egy kötelek repüléséről. A Falconat a Hornet követi két klippel, mindkettőben egy látványos hordozóról történő kapitulálást nézhetünk végig, két különböző kameraállásból felvéve. A következő kör már a YF-20 nemzedéké: először két YF-22 ATF klip jön a típus hivatalos próbárepüléséről. Ez az a masina, amelyen — éretlenül — az ezredfordulóra felváltják az USA jelenlegi rendszerben álló csapásmérő és legyőző vadászgépet (F-15, F-16 és F-18) — már amennyiben azt a Pentagon jelentésében csökkentett költségvetés megengedi. Ungancsak megtaláljuk egy klippet a McDonnell-Douglas és Northrop közös fejlesztésében készült YF-23 próbárepüléséről is, amely gép sajnos alulmaradt az YF-22-vel szemben a Petagon új ATF (Advanced Tactical Fighter) pályázatán, tehát gyártásra soha nem fog kerülni. (Mondjuk 10 év múlva ez a felvétel valószínűleg elegendő kuriózum lesz meg lenni, szóval már csak ezért is érdemes beszerezni.)

B-52-es 'áldásos' működését mutatja be: az első klipben néhány eredeti felvételt Vietnámból, ahol a Stratofortressre sikeretlenül próbáltak terjesztani az amerikai kultúrát a kis száraz dzsungellakókhoz (közben meg mutatják, hogy egész pontosan mit is jelent a 'szőnyegbombázás' kifejezés), a másodikban pedig felszállás közben láthatjuk ezt a nagy mamuzt. A legmórbótabb az egészből, hogy alálésal zenének a 'John Brown teste porlad...' kezdetű nótát hallgathatjuk (gyk. a Giórigóriahallalujás song). Utána már csak levetőzetők szolgálhat az a két F-111 Aardvark klip, amely ennek a többöccü gépnek a felszállást mutatja pár atomtöltettel a fedélzetén, illetve néhány egészen meglepő kamaraállás villant fel a gép egyik gyakorlórepülése közben.



Egy elegáns A-6 Intruder indulása a USS Lexington fedélzetéről



Soha az életben nem fogjuk megérteni, hogy ez az izé egyáltalán hogyan képes repülni

Ezután egy sor csemegé következik az USAF történetéből. Először két fekete-fehér klip az ötvenes évek első felében lezajlott koreai háború idejéből, amelyek az akkor rendszerben álló F-86 Sabre vadászgépeknek állítanak emléket. Ezek a gépek pályafutásuk során — legalabban a narrátor szerint — több mint 800 MIG-et (15-ost és 17-est) löttek le, mint az a korabeli filmfelvételeken is jól látható. (En mondiuk eddigi olvasmányaimból ennek a számnak csak a 15%-áról értesültem, de a történelmi — mint tudjuk — az olyan, hogy minél távolabb, annál inkább megszépül...) A következő két mozi darab az USAF fekete báránnyak, az F-104 Starfighternek idejét idézi fel, amelyek a hatvanas évek első felében álltak rendszerben. A pilóták körében ezt az egyébként gyönyörű vonalakkal rendelkező gépet csak mint 'Marauder-t' (Özvegycsinaló) emlegették, mert a rendkívül gyors és szárazprofilú töltés miatt rengeteg halálos baleset történt, főleg az Egyesült Királyság illetve az egykori NSZK területén átlomászó, a géptípus repülésében akkoriban még tapasztalatlan vadászkötelek sorában. Ezt ugyan a korabeli sajtó nemigen reklámozta, mint ahogy a CD-n se nagyon érlelték a hosszú gyászjelentéseket... (Csak a szépe emlékező?) A következő három klip a hatvanas évek második, és hetvenes évek első felében standard ellógó vadászának számító F-106 Delta Dart (egy teljesen változatlanul Delta Dagger) vadászgépek állít emléket, amely akár az USAF szürke emencianalás is lehetne: a jelenlegi repülőszimulátorok (és modellgyártók) teljesen megelégednek róla, aminek talán az az oka, hogy jelentősebb harczi betevéseire nem került sor, és olyan botányok sem fűződtek a nevéhez, mint mondjuk a Starfighter. Ami igazán emlékeztető teheti: valószínűleg ennek a gépnek az aerodinamikai kialakítása szolgálhat alapja a francia Mirage-alváltozók fejlesztésének. Ha pedig az USAF vadászgépeiről van szó, akkor mi is maradhatalt volna utótlárja, mint az F-117A Lopakodóról szóló három betétség. (Az mondiuk megint egy elég nagy baromság, hogy a kis képméretű videólejátásunk a magyarzó szőveg az F-111-esről szól...) A három klip szintén egy F-117 promóciós film részletét tartalmazza (a második láthatuk az előző CD moziáj között is), de hát ez nyilvánvaló, hiszen ez iránt a látkozgat egy iránt nyilvánul meg a nagyközönség legnagyobb érdeklődése.

Tartalmilag ez a CD lenne a legjobb az egész sorozatból, de a témában valamilyen járatos felhasználót igencsak idegesítheti a sok bosszantó tévedés. (Yikes! Havakom a képeket? - CoVoby)



U.S. SPY PLANES

— US SPY PLANES

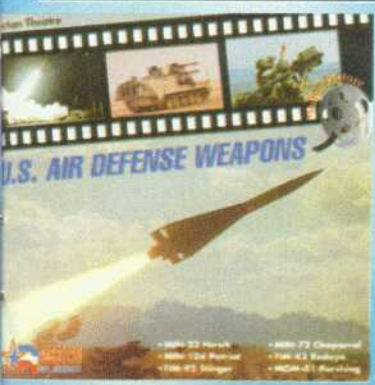
A sok híres vadász- és bombázógép után valószínűleg ritka csemege lesz a jóval kevésbé ismert, viszont annál többet 'dolgozó' kém- és felderítőgépeket ismerő CD. Ha az előbb a Delta Dartot szürke eminenciásnak neveztük, akkor az itt levő géptípusok a legzárkébb jelzőt érdemlik ki, pedig nélkülük az ún. 'hírességek' semmilyen dicsőséget nem szerezhetek volna maguknak. A U-2 név (illetve TR-1 néven jegyzett típusváltozat) ugyan valamennyire híressé vált, de ez elsősorban az egykori Szovjetunió felett lefolyó gépeknek és főleg a Bono Vox és The Edge által fémjelzett rockegyüttesnek tudható be. Az SR-71 Blackbird hasonló feladatkört töltött be, de soha nem vált híressé (talán az volt a bal, hogy egyet sem lőttek le belőlük). Az F-4 Phantom többetű vadászgép sokoldalúságát bizonyítja, hogy itt, a vadászgépek között is helyet kapott. A következő blokk az USA légi megfigyelő rendszerének (AWACS) tagjait mutatja be (E-2 Hawkeye, E-3 Sentry, E-4, E-6 Tacamo), majd ismét felderítőgépek következnek (az intruder egyik átalakított verziója, az EA-6 Prowler, az F-111 vadászbombázó speciálisan kialakított felderítő változata, az EF-111 Raven; valamint az óriás szállítóboló kialakított EC-130 Hercules). A következő két 'nehéz fiú' nem igazán ebbe a kategóriába tar-

tozik, hiszen feladatuk a légi utántöltés (EC-135 és P-3 Orion). A sort a Haditengerészet három könnyű felderítője (S-3 Viking, OV-10 Bronco és OA-37 Dragonfly) zárja, ahol igazából a Bronco az érdekes, hiszen a '90-es években rendszerben álló gépeknél nem igazán megszokott, hogy nem sugárhajtású, hanem hagyományos (propelleres) gépről beszélünk.

A nem túl érdekes feladatoknak megfelelően a mozik sem túl látványosak: a U-2 illetve az SR-71 repülőseiről készült videofelvételek esetleg lázba hozhatnak egy fanatikusot, de például a felderítő Phantomok, illetve az AWACS felderítésben rendszeresített gépek (E-2, E-3, E-4) alkalmazásáról szóló felvételek — még az alkalmazást magyarázó kurzusok ellenére — sem különösebben érdekesek. Az EA-6 Prowler ismertető első klip ugyan elég látványos (anyahajóról történő indulás), a második viszont elég neveléses, hiszen feladatából adódóan nyilván sohasem alkalmazzák hármás kölében. Az EF-111 első klipje (felszállás) szintén kissé unalmas az eddig látottak után, viszont a második (légi utántöltés) igazi csemege. Az EC-130-at és EC-135-öt bemutató klip is mindössze a felszállásra korlátozódik, hiszen feladatuk teljesítése közben mindössze repülnek, amiről nem lehet igazán látványos felvételeket készíteni. Ugyanez vonatkozik az Orionra is. A Viking mozi már valamennyivel látványosabbak: az első a szárnyait tekercseli, a másodikban pedig egy hordozóra történő leszállást élvezhetünk végig. A Bronco klip az érzet telsetteket nagyon, mert egyrészt egy szokatlan aerodinamikai kialakítású (kétfőrszjú), másrészt pedig egy lég-csavaros gépet mutatnak be, ami azért manapság elég ritka katonai alkalmazásban. A Dragonfly bevetés közben nagyon letszett, mert igazi rikásigatot mutatott be (hirtelen nem is tudok olyan modellgyártót mondani, amelyik forgalmazza ezt a típust).



A derek jó U-2/TR-1, amely nevet nem ő tett igazán híressé...



— US AIR DEFENSE WEAPONS

Ha már ennyit repkedtünk ide-oda, akkor mindenképpen szót érdemel a 0020-as sorozatszámú CD is, amelyen arról van szó, hogy ezt a marha nagy repkedést katonáké mivel szokták megszűntetni. Vagyis a légvédelmi fegyverekről.

Ez — feladatukból adódóan — megint nem egy igazán publikus témakör (vagy legalábbis engem nem igazán érdekel). Ezen a CD-n a különböző légvédelmi rendszerek (repülőgép- és rakétaelhárító rakéták) kaptak helyet. Erről csak azért írok, mert egyik kedvenc háveróm rakétás volt az armban, és nagyokat csapna a hátamra, ha nem lésegetném a légelhárítás témakörét, továbbá az Opol-háború kapcsán elég nagy publicitást kapott egy légelhárító fegyver, nevezetesen az Izraeli légi SCUD-rakétákat semlegesítő Patriot-rendszer. Igazából ez a CD is szakértőknek (vagy inkább fanatikusoknak szól), hiszen egy ilyen komplex rendszer működését (észlelés/követés/rávetés) csak azok értik meg igazán, akik ebben a témakörben érdeklődnek,

illetve katonáknál ilyen alakulatnál volt szerencséjük szolgálni. (Engem mondjuk hót hidegen hagy, mert egyrészt nem érdekel, másrészt a repülőgépek ereikének, harmadrészt meg a felfilánál voltam katona elvtárs, ahol ugyan mástől évig nem történt semmi különös, viszont márhára figyeltem a gonosz (azóta nagyon rendes) NATO-betolakodók vízi aknavetésreire). (Ne aggódjál, kis barátom: a Lajos — hasonló ideig — tűzer volt (kiültte a csirkéket szegény parasztot (manapság farmerek) öljalból), én meg — szintén hasonló ideig, plusz a fogda miatti ráhúzás — a hadtápeznekarnban a csellista szakkörben, illetve a fogdán gondoskodtam a bator honvédek élelmézéséről. Az ételmézéses hullákért Szabó főhadnagyot (azóta már vagy százados, vagy őrmester) terhelni a felelősség... — CoVboy)

Kicsit elkanyarodtam a CD-től, lényeg, hogy itt az M-163 Vulcan, Min-23 Hawk, Min-72 Chaparral, Min-10 Patriot védelmi rendszerekkel, a Fim-43 Redeye és Fim-92 Stinger közvetlen célzású légvédelmi rakétákkal. Természetesen szerepelnek itt a komolyabb hatótávolságú mókák (Roland II, TACMS, MGM-52 Lance, MGM-31 Pershing, GLCM és BGM-109 rendszerék), továbbá a nem igazán légvédelmi célokra elítélő LGM-25 Titan, LGM-30 Minuteman és LGM-118 Peacekeeper rendszerék. Ez utóbbiak nem igazán értem, hogy mit keresnek a légvédelmi fegyverek között, amikor tulajdonképpen mindkettő kis aranyos hadászati atomcsapásra szolgáló támadó — egy tehát akármilyen is mond, nem igazán légvédelmi — fegyver, szóval egy másik CD tárgya.

Az egyes fegyverrendszerekről szóló mozik a kategóriájuknak megfelelően szinte egyfolyó-egyleg a rakéták indításáról szólnak, amit valószínűleg sokkal természetesebb megnézni, mint itt elolvadni — épp ezért most nem is fogom végigvenni őket. Majd mindenki szépen meglekinti a másort.

Egelőre ennyi fért bele a mai napra rendelt Action Theatre sorozatba. A következő számban az USA tengeri fegyvereiről értekezünk, aztán — ha van valamelyes érdeklődés — rátérünk az USA szárazföldi fegyvereire, illetve a ruszki légi- és szárazföldi cuccaira. Addig is BÉKES pihenést kívánok mindenkinek.

Pattar



Egy vigyázó szem odafentről



FIGHTER JETS: Az egyik leghíresebb fotó a Kandúról. Egy F-14 Tomcat a VF-1 csapásmérő századból



FIGHTER JETS: Hat F/A-18 Hornet kötelékben



Greetings to Husseln...

Joe, úgy látom, te már lőttél ezzel a bigyóval!



Emberk! Nekem egyre jobban tetszik ez a program! Remélem az elmúlt egy hónapban senki sem szaladt túlzottan előre a játékbán! Két CoV között tessék szépen összejárni a Serpent Islet és megvárni a leírás következő részét! Na azért!

Ott tartunk, hogy rövidesen Lovag-gá fogadnak a kedves monitoriak. Lord Marsten utasítása szerint a farkas börtöt kikészíti a szörmsz, a husiból vacsít főz a kocsmáros hálgyamény, a csapatjelző tetoválásunk meg hiányzik. Az ünnepélyes lovagvágás banzáj előtt meg egy napunk, addig faggassuk ki a város lakóit. A város deli részén az olajszőke kukoricamezőben földműveskedik a város kuruzslója, Cantra gyámja. Tőle különösen sok értékes információt kaphatunk a hozzánk került úrca tárgyairól. Az urnáról feltétlenül kérdezzük meg a véleményét.

Amikor közeledik az ünnep időpontja (a zseborán ellenőrizhetjük az időt), vonuljunk be a kedves tetováló kislányhoz, Lydiához. Tőle megkapjuk a csapatjelvényt az orcánkra. A tükörben ellenőrizhetjük az eredményt, csapatunk tagjai pedig csendesen röhögve dicsőrik legújabb díszüket. Lydia dúsan tetovált bajai egy kis extra figyelmet érdemelnek: zöldek.

Vonulunk be a javagató bulira: már csak ránk vár a díszes társaság. Szinte minden városlakó itt potyázik. Természetesen el kell mesélnünk a Próbá során beszerzett emlényeinket. A társaság előbb hitetlenkedve, később elképedve hallgatja retentő kalandjainkat. Végül szerencsésen sikerül meggyőzni őket arról, hogy Schmed talán mégsem annak az úriembernek a mintapédány, akit bármely patinás, enyhén konzervatív, diszkrétan angolmán szabadkőműves páholy boldogan átna a soraiban. A társalgás során elszabadulnak az indulatok, ahogy az minden erősen balterjes, degenerálódo levelező hálózatban: Krayg-et árulással vádolják, az egyik szemén viselt kalózkötés ellenére is szemrevélt Shazzana (a legjobb edző) röpké párbajra indul, hogy vért vegye a bunkó Luthernek, stb. Igazi muri!

A díszes vacsora csúcspontján az aggódo nagy rémülten híreszteli, hogy Cantra eltűnt. Mindenki a Moonshade-beli gyerekköltvagy mágiát vádolja a jól begyakorolt koncepció alapján. A buli sikerült elrontani, mindenki elhúz a dolgára. Gyorsan csapunk le Lord Marstenre egy kis magáncsevely erejéig: lolo meg fogásban van. Durnáljuk ki Marstenből a börtönkulcsot, és amikor legközelebb a börtön közelében járunk, szabadítsuk ki megszokott dalnokunkat.

Szedjük össze a csapatunkat, és az asztalon hagyott kajákból zabáljunk be: biztosan jól fog esni.

Ha eddig még nem zöldültünk volna el, itt az ideje. Hűségös barátaink aggodva ledeképesen terpezkedő herpszünket (pontosabban nyavalyánkat), és időrel-időre azzal bátoritanak, hogy ritka sz"ul nézünk ki. Irány a kuruzsló a kukoricásban.

Ez egy többcélú látogatás lesz. Egyrészt jól időmított hőséhez illően vállalkuj el Cantra felkutatására. Megcsodálhatunk egy jól üzemelő varázsgömböt, kapunk egy-két kiségit infót, és Cantra fakardját mint irányjelzőt. Másrészt próbáljunk meggyógyulni. Sajnos nem egyszerűn influenza kaptunk, gonosz mérég dolgozik a szervezetünkben. (Megkaptad az ezévi adópapírokat... ugye, hogy zöldülsz?) A kuruzsló ellátja az egyéb sebeinket, és utbagazít Fawn-ba, ahol a mérég semlegesítéséhez szükséges növényleveleket megszerezhetjük. A mama már most felkeltheti gyanakvásunkat Lydia iránt, de a legnagyobb gondunk a mérég leküzdése. Szélsz sebességgel induljunk az úton északnak, mint borostás BKV ellenőr hida téli hajnalna a forraltor illatára.

A második keresztződésnél... (Ki hinné? A 'Fawn' órázó táblánál...!) balra fordulunk. Rövidesen egy újabb óratornyhoz érkezünk, ami a kis ronda zöld goblinok kezén van. Választhatunk, hogy megtámadjuk őket, vagy ívesen elkerüljük a tett-helyet. Támadás esetén egyszer bizony nyál munkát adunk a fardhatatlan feltámasztó szerzeteseknek.

Fawn egy keskeny hídon közelíthető meg. A hid előtt lecsap ránk egy roppant csúf fickó, megkér, hogy vigyük el a szerelmes levelét Fawn-ba, a szépséges Delphyniának. Vigyük vagy ne vigyük? Kérdés ez itt? Nem, nem kérdés, Vigyük, hiszen nem kerül semmibe, ráadásul mi is Delphyniához igyekszünk gyögnövényért.

Fawn is magán viseli egy klasszikus kisváros minden jellegzetességét: érkezősünkre összezaladnak az emberek, hogy megnépezessanak. Ezen a részen különösen aktívak a teleport-viharok: miközben erdünk utolsó megfeszítésével igyekszünk a gyógyyszerhez, lecsap egy vörös villám, és lolo kezébe varázsolja kedvenc hangszertét. Ha elcsip a lakosok zeneileg kiáhezzett csapata, elégtűszi ki őket. Ceeréba egy csomó érdekes infóhoz jutunk.

Delphyniának adjuk a kezébe kedvese levelét, minek várakoztassuk? Kérjük el tőle a gyógyleveleket, Dalfike válaszlétét kedvesednek, beszélgessünk még egy kicsit, és

Ultima VII

PART TWO



SERPENT ISLE

ORIGIN
We create worlds.

kezdjük meg a rohanást visszafelé. Megpróbálhatjuk enyhén állósan le-rövidíteni az utat, ekkor csak a szintre biztosan támadó farkasok elől kell meglépni.

A programnak van egy nagy hibája: a leölt farkasokat nem lehet megenni, pedig a ragadozók húsa nagyon finom szokott lenni. Próbáltatok már a csukát borban párolva, vagy sóval tölve? Ha eddig elmulasztottátok ezeket a gasztronómiai élvezeteket, sürgősen pótoljátok!

Ha visszaértünk Monitorba, Harmma (a körzelt doki) kikérálja nyavalyánkat. Huh, most megpihenhetünk végre....

Beszélgessünk újra mindenkivel. Pénzhez juthatunk, ha a barátságos

Caladinnak visszaadjuk a kedves nagypapa urnáját, amit a teleport vihar sodort hozzánk. Felderíthetünk egy nagyon elegáns pénzkereseti forrást: a hidegvérű temetkezési vállalkozó 100 pénzt fizet minden elhunyt lovag beszállításáért. Persze ne kezdünk el vadul gyilkolni: csak jegyazzuk meg a lehetőséget.

Lydiát is fel kell keresnünk, hiszen Harmma egyértelműen elárulta szegényt. Erdeklődünk az árulásról: vajh miért utálja szegény csapatunkat? Bár ez túlképpen mindygy... Mivel ránk támad, nincs más alternatíva: önvédelemből vágjuk el bájos nyakacsáját. A cucci között érdekes dolgokat találunk, például egy levelet.

Van mit rejthet az öreg fa odva?



A csipet csapat cseppet csápot csapott (mondogasd...)



Nagyon érdekes Kray és a villogó fogú Templar mondani valója: nagyjából behatóra láthatjuk a goblinok egyik gyűlésezőhelyét. Ez valahol a probapályától nem messze északra van. Induljunk oda Erkezőszék idejéig, azaz a korai hajnalra, hiszen sokkal szárazkötözötté válnak meg a levelek az allant, és leledődni a védtelen fickókat. Jó kis vérgőzös játék ez...

Ha jó helyen keresgélünk, találunk egy fawni piásüveget. Ilyet Monitorban egy helyen láthatunk. Simonnál, a fogadónál. Csak egy kisebb hadsereg kell lenni ahhoz, hogy megszabaduljunk. Induljunk vissza Monitorba. Ha van egy kis szabadidőnk, keresgéljünk egy kicsit. A beáratott nyugatra, egy kicsit távolabb a falról az egyik bokor vagy fa tetején egy csillogó gyűrűt találunk. Szerencsét meg annak ellenére, hogy semmi haszna nincs.

Monitorban keressük fel a barátoságos Simont, és kérdezzük az üvegről. Rövidesen bedobja a törülközőt, és leleplezi magát a varázslattal álcázott goblin kém. Holtában megkapjuk az első igazán fontos információt a titkos alagút bejáratáról, és az első nagyon fontos tárgyat, egy kulcsot. A titkos lejárát messze északnyugatra van. Előbb menjünk el Fawn felé, hiszen még nálunk van Delfike szerelmes levele.

Nem menjünk be a városba. A hid előtt jobbra van egy ösvény: tapodjunk rajta addig, amíg a tengerészek táborához érkezünk. Adjuk át Ruggsnak a levelet, és dumcsizunk egy jó mindenkivel. A térképraajzolatot kapunk egy térképet. Ez egy igazán szuper találmány: gyönyörűen megmutatja a világterképet. A játékhoz pontosan ezt a térképet mellékelik papíron. Ha van nálunk egy sextáns is, akkor a pozíciókat is szerajzolja a program.

A titkos lejárát a kontinens északnyugati csücskén van, menjünk el oda a tengerpart mentén. A lépcső elég nehezen észrevehető, a nagy fa majdnem teljesen eltakarja. Nyomuljunk le az alagútba. Világításról fényekkel gondoskodhatunk, ezt az egyik haver bal kezébe nyomjuk, a másik kezével még tud harcolni.

Ezután hosszú ideig goblinokkal, fejtelmekkel és egy-két egyéb monsterral fogunk küzdeni. Az alagútban lesz néhány veszélyes csapda: robbanó aknák, altató csapdák. A fejtelmek nagyon vicces lények: aranybogyókat hurokolnak magukkal. Előbb fesszük meg őket életfóttal, majd javaitól. Az alagút elég egyszerű, nincs sok elágazás. Naom érdemes megkeresni a "Fire-doom staff" nevű csodafegyvert. A beszerzésénl ismét kihasználhatjuk a program enyhe hiányosságát: messziről emeljük el a botot a szörnycskékből. Ez a bot nagyon erős varázslatokkal nyom be az ellenek, és van meg egy szuper tulajdonsága: nagyon jól világít. A tölte teljes enyhe hamar kimerül, vigyazunk rá.

Előbb-utóbb újra kibukunk a napvilágra a goblin főtábor mellett. Nezzünk rá a térképre. Wow! Átkelünk a csatorna-alagúton! A felhőtlen öröm persze nem stimmel: a tábor teljesen körülveszik a zord hegység.

Mi is zordanban fogunk kinézni, amikor már 10-20 apránként lemezszarolt goblin véreben feredözünk. Csendben közeledik meg a király konyháját a természetes erőd lelelti

időtalán, és pihenjük ki magunkat a döntő csata előtt.

Nyomuljunk be Pomdirgum házába, és eszevesszünk egy jót a hegyes fogú zöld asszal. Végül nem marad más választás, mint a harc. Miután kipucoltuk a táborni az élő goblinoktól, kutasuk at Pomdirgum cuccait. A kulcsokat természetesen most is gyűjtjük. Menjünk el a tábor észkeleti sarkába, és apránként vizsgáljuk meg a helyi florát. Megvan a korhadat? Bók rá az egérel kétszer, és most repül a kismadár! Az odában egy tűzbot! (Bevallom, erre a lehetőségre csak hosszú hónapok után jöttem rá. Hiába, őresem.) Ez az eset a későbbiekre is hasznos lesz: minden odvas fat gondosan kutasunk át. Jó kis scrollok, kulcsokkák, satöbbicskék lapulnak az odukban. Természetesen mi is felhasználhatjuk ezeket a tárgyaként. Meg hullákat is beszáj-zolhatunk a fákba.

A táborban kiszabadíthatunk egy monitori lovatot. Ez egy kellemetlen figura: ha harcba kell szállnunk az ellenel, ő is ellenségné minősül. Ezért inkább rohanjunk el az ellen elől, amíg velünk van. Szerencsére Johnson hamarosan feldobja a talpat végelgyengülésben.

Menjünk vissza az alagútban elzárt ajtóhoz, és nyissuk ki. Itt megszerzheljük a monitori ereklyét, a sisakot. Gyorsan öltjük is magunkra. A többi cuccból is szereljük fel magunkat alaposan, és olvassunk bele Pomdirgum privát levelezésébe. Ismét meglepetés: Monitor főnöke és segédje is Pomdinak dolgozik! Grrr! Monitorban hireink alapján rövidesen kitér a balhé: Marstent és segédjét lecsukják.

Ismét egy kis időhöz jutunk. Ha elhoztuk Johnson hulláját, akkor elhamvaszthatjuk 100 pénzért. (A hamvasztást is saját kezűleg kell végezni.) Most már valószínűleg elég tapasztalt a csapatunk ahhoz, hogy betérjünk a küzdőtérre edzeni. Ahogy már írtam, itt nagyon kell figyelni: ha véletlenül bezámát magát a kapus is a küzdőtérre, sajnos vissza kell tölteni az állást, mert nem tud a fickó kijönni. 50 pénzért bárkivel gyakorolhatunk, és szerencsés esetben fejtelnek a játékos jellemző. Először erőre lesz szükségünk, hogy az összeharcsolt javakat el tudjuk cipelni. Ehhez Caladin edzése jvasolt.

Folytasuk az ismerkedést a monitori polgárokkal, különösen a kedves kis falfüggelamb köeszmáros leányzóval. Gondosan udvaroljuk körbe. Kapunk tölte egy kulcsot, amelyet az egyik aruló bizott rá, és egy kedves meghívást egy kis éjszakai paporkádásra. A kulcs az elrajtított rajraktáronk ajtaját nyitja. A raktár a városon belül van. (Kerészetek meg: csak nem lövök le minden poént.) A raktárban találak alapján ismét fecserészhetünk egy kicsit Hammával.

Nem hagyjuk ki az izgalmas éjszakai programot sem. A hölgy kb. hajnali 4 körül fogad. Természetesen ne az egész csapattal állítsunk be: kerjük meg a haverokat, hogy hagyják magunkra. A jól végzett munka után reggel egy szep bundát kapunk szívszörlemlünktől.

Lehet, hogy már megkaptuk az infót Luther szep új pajzsáról. Ez nem más, mint Dupre elteleportálódott pajza. Luther persze elég bunkó ahhoz, hogy ne adja vissza. Ha



A szokásos: 'Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel!'



Pézt én is szívesen váltok bármire, ami csak mozdítható

kihívjuk párbajra, csak nagyon magas szintekkel tudjuk legyőzni. Egyenlőre hagyjuk a fenébe. Menjünk inkább vissza Fawnba, a szép hölgyemények birodalmába.

Természetesen It is az ismerkedéssel célszerű kezdeni. Menjünk talán a boltba. Itt Alyssand és elborult elméjű papája ügynököl. Alyssand elvesztette a kedvesét, a papa pedig az ifjú Frell elűnése miatt szomorkodik. Frell ábrálsával is a Moonshade-i mágiát valóják.

Alyssand felismer régi joggyűrűjét, amit szintén a teleport vihar fűtt hozzánk. Nekünk adja, hogy emlékeztessé állandóan eltűnt szerelmére. Egy füst alatt megpróbál beszerezni a városi partharcokba. Kedves, nyílt arca van, egyezünk bele a szövetségbe. A bolt pincéjében alaposan nezzünk körül. Itl a rejteft kapcsolok újabb népes hadát támadhatjuk meg. A dízajerek egyik kedves szokása, hogy egyes kacsolokra mindenféle tárgyakat lesznek. Tartsuk észben, hogy ne loptunk el mindent! (hmm... ez a figyelmeztetés cél tévesztett.) Sőt, ha egy mód van rá, akkor semmit.

Fontos figura az a kis zöld fickó, a kancellár. Dumáljunk ki bolole egy igerelet, hogy találkozhattunk Lady Yelindával, majd derítsük fel a maradek terepet. Tarsalgjunk a kapitányokkal, a hölgyekkel, a katonákkal. Egy idő után feltűnik lesz, hogy Zúliith gondosan követ mindenhova. Ha már nagyon unjuk, kerdezzük

meg tőle, hogy miért követ. Ezen szerencsésen megsértődik, és elhűz.

Játéktámponttól függően térjünk be a kocsmába. Itl újabb infókat szereshetünk a különös tárgyakról, és előbb-utóbb le tudhatunk egy sikertelen merényletet is.

Rövidesen fogad éledésse. Innen nagyon sokáig szinte automatikusan folynak az események.

Dupre (asztem az övé a legalacsonyabb IQ) elszólja magát, hogy a szigetlakók réméit, Lord British szolgáljuk. Ezen felbuzdulva a szorgos fawniak azonnal tölmölcbe vetik Duprét, a csapat maradekát pedig házi őrzetbe dugják a kocsmá egyik szabad szobájában. Soha rosszabb szállást... Szegény Dupre viszont aszallódik a nedves fömlöcchen.

Masnap vonulunk be a tárgyalóterembe, személtjük meg az örku-lumot, és nyomkodjuk hosszsan az egeret. Akinen van kedve hozzá, az persze figyelheti a pert is. Viccesek ezek a fawniak; nem Zúliith követett minket, hanem a főkatona. Hosszas szöszölés után végre elhalasztják a tárgyalást egy nappal.

Kedves szokásunk szerint ismét a hajadonokkal szürjük össze a levelet. **(Jo ötleit - CoVbzy)** Alyssand hozzásegít, hogy éjszaka beszélhessünk Duprével. Várjuk ki a sötét éj legsnyűbb óráját, és oszonjuk be a börtönbe. A beszélgetés elég unalmas, ellenben találhatunk egy szép újfajta kapcsolót.

Dream Web

"Szerda, Március 28.

Ryan.

Hát itt van. A napló első sora. A saját nevem. Az idő pontosan délelőtt 11.45.

Nem tudom, miért vettem meg ezt a naplót. Ha már itt tartunk, azt sem tudom, miért írom. Soha nem vezettem naplót ezelőtt, még kisgyermekkoromban sem.

Az álomokról nem fogok írni - részletesen legelőbbis nem. Nem vetem papírra a rémálmaimat. SOHA!

Na ebből elég lesz..."

Tényleg elég lesz belőle. Ez a kis részlet Ryan naplójának az eleje, amely hasonló stílusban folytatódik vagy 40 oldalon keresztül, és nagyjából elmeséli a játék kerettörténetét. Akit érdekel, olvassa el, mi megröböljük viszonylag röviden összefoglalni:

Ryan barátunk álmban mindenféle szörnyűségek gyötört, például megjelenik előtte Isten, tehető talpig mikulásnak álcázva, és felszólítja, hogy őjön meg emberekkel. Eközben egy Dealer névre hallgató gyilkos is garázdálkodik a városban, bizonytalanságban hagyva hősünket, hogy vajon nem ő a gyilkos, és álmban gyilkol? Hosszas rémálmódorás után egy templomban Ryan összefut a gyilkossal, ezután az álmal azt sugallják, hogy ölje meg ezt az embert. És nem csak ezt az egyet, hanem még további hatot is, akik a világot fenyegetik. Barátunk egy darabig húzódozik, de aztán további hathatós álmok meggyőzik, hogy ő lesz a Szabadi, és kifogja nyírni a 7 rossz bűncsill. Itt indul a játék, az intro-ból pedig kiderül, hogy az álmokat az Álomháló őrzi bocsáttották Ryanre, ő a kiválasztott hős, blablabla... Aztán egy varázslattal felébredzik barátjéhoz mellett békés szendörgő hősünkre, és közlik vele, hogy az első áldozata Crane névre hallgat. Az illető rockénekes, és merő véletlenségből épp a városban tartózkodik... Itt indul a játék.

Pár szó a kezeléssel és egyéb szükséges tudnivalókról:

A játék kezelése egérrel történik. A mozgáshoz mindkét gomb azonosan használható, mozogni csak kijelölhető tárgyra vagy kijáráshoz lehet. A következő gombnyomásra megvizsgálja az illető tárgyat, és kapunk egy-két icon, általában csak egy Use-t, néha egy Open-t is. A Use-es esetekben a tárgylistán választhatunk egy tárgyat is, az Open-re is a tárgylistát kapjuk, valamint az épp kinyitott cucc tartalmát.

A tárgylista úgy jön elő, hogy a kép baloldali elhelyezett hősünkre click-elünk. A bal gomb kézbeveszi a tárgyat, a jobb gomb pedig az előző vizsgálattal megegyező képet ad. 3 képernyős a tárgylista, ez 24 tárgy, borzasztó kevés... El is dobhatunk itt valamit, később felvehetjük, ha mégis szükség lenne rá. Használni csak tárgylistán lévő tárgyat tudunk, így pl. a pénztárcából ki kell vennünk a hitelkártyát, hogy csinálhassunk vele valamit.

A kép jobb felső sarkában van egy Zoom Control ikon, ezzel kapcsolgathatjuk a bal alsó sarokban lévő zoomolást. Nincs értelme kikapcsolni, miután a tárgyak itt sokkal könnyebben észrevehetők. A Zoom Control alatt egy Disk ikon van, ez valószínűleg senkit nem fog különösebben gondok elé állítani, Ryan szemére clikkelve az aktuális helyszínről kapunk egy rövid leírást (Look Around).

A megoldás ismeretetésének megkezdése előtt annyit mondanánk, hogy csak a megoldáshoz

vezető utat mondjuk el, a játékban szereplő irdalan mennyiségű egyéb tárgyra nem térünk ki, de érdemes velük próbálkozni, szórakoztat. Szintén nem térünk ki a tárgylimít okozta nehézségekre sem, mindenki gyűjtőgesszen kedve és vérmérséklete szerint.

Kezdjük akkor játszani...

Eden nevű barátunk hálósobájában kezdünk. Először is beszélgessünk a hőlgygyel. Azt mondja, hogy ismét övöltözünk álmban, és aggodnik értünk. Aztán figyelmeztet, hogy talán menjünk dolgozni, ugyanis már késésben vagyunk, és Sparky, a főnökünk nemigen fogja értékelni a sokadszori pontatlanságunkat.

Először is használjuk az óránkat, ekkor a jobb felső sarokban az ikonok mellett megjelenik az idő. Szedjük össze a lent található asztalról a cigit, az öngyújtót és a pénztárcát. A pénztárcában egy hitelkártyát, egy fényképet, valamint egy listát találunk. A listán a lakásunk adatainak a kódja található (5106), különben elfelednénk, a főtó Eden-t ábrázolja. A hitelkártyára pislantva látjuk, hogy jelenlegi vagyonunk megközelítőleg 0 kredit, úgyhogy sürgősen nézzünk valami pénz után... A hitelkártyát ne tegyük vissza a tárcába, többször is szükség lesz rá.

Menjünk át jobbra a nappaliba. Itt a jobb felső sarok táján van egy asztal, rajta egy piros hálózati cartridge, ezt gyűjtsük be. Szintén gyűjtsük be a jobb alsó részen ácsorgó rossz mikroszűtőben elrejtett kulcsot. Miután barátunket így kifosztottuk, induljunk el a munkába. A liftet és ajtókat kezelése mindig irányítópanelekkal történik, erre nem térünk ki külön.

Miután kimentünk az utcára, és elhagytuk a ház környékét, kapunk egy menüt, hogy hova akarunk menni. Menjünk Sparky kocsmájába (ugyanis hősünk kocsmárosként dolgozik). Az árnyékban egy részeg alszik, üvegekkel körítve, az eső meg csak esik... Menjünk be, és beszéljünk Sparkyval. Kérdezi, hogy megkaptuk-e a levelet. Nem kaptuk meg, és bocs a késésért. Semmi baj, Semmi? Semmi. Ki vagyunk rúgva... Ryan nyavalyog egy sort, aztán elkeri az eddigi jövedelmét. Sparky

beleegyezik, és azt javasolja, hogy pihenjünk pár napot. Használjuk a hitelkártya-leovasót (Credit Card Reader), természetesen a hitelkártyánkkal, kapunk 1234 egységet. Mielőtt távoznunk, beszéljünk a pultrán ücsörgő őrrel, aki barátságatlan morgás közepette tudja felénk, hogy David Crane a Regency Hotel-ben tartózkodik. Majd meglátogatjuk az urat, csak előbb szerzünk valami megvett...

Menjünk most ki, majd haza. Édes otthonunk szokás szerint egy szemétdomb képét mutatja. Minden teleszóra hálózati cartridge-ekkel... Nekünk csak a hálózati interface melletti piros cartridge kell, ezt tegyük az interface-be (open interface, tegyük be a cartridge-t). Most használjuk a Network Monitort. Kis szünet a leírásban, lassuk a monitor kezelését.

A hálózati védelmi rendszere úgynevezett kulcsok (KEYS) alapú. A nyilvános (PUBLIC) kulcsal ellátott adatokhoz mindenki hozzáférhet, a speciális kulcsal ellátottakhoz csak az, aki ismeri az illető kulcs jelszavát. A mi kulcsunk RYAN, a jobb BLACKDRAGON. Később majd szerzünk továbbiakat is... A bejelentkezés LOGON <KEY> módszerrel kell, aztán kérdezi a gép a password-ot. Azaz LOGON RYAN, aztán BLACKDRAGON. A KEYS parancs megadja a jelenleg érvényes kulcsok listáját, a HELP segítségével ad (komoly segítséget...), az EXIT pedig kilép.

Az adatok rendszere: van egy lista, amelyen belül különféle témák. A LIST parancsra megkapjuk az aktuális file-okat, a LIST <FILE> parancsra megkapjuk a file-hoz tartozó témákat. Ezeket a READ parancssal olvashatjuk el. Pl. LIST MAILBOX, READ LOUIS. Ha hosszabb a szöveg, mint egy képernyő, akkor a Space megnyomásával megállíthatjuk/továbbengedhetjük a listázást.

A legtöbb cartridge-nél a LIST a következőket adja:

- BANKNET: A bankunkat érheti el vele, a tulajdonos kulcsa kell hozzá.
- MAILBOX: Elektronikus leveleinket tekinthetjük meg itt. Szintén csak a tulajdonos kulcsával használható.

Na tessék! Ez itt pont az a játék, ami szegény Müllernek is tetszene...





Ez a kép volt 'LAST' néven kimentve. Vajon mi a fenét ábrázolhat?!

- NEWSNET: Mindenféle hírek, lényegében az újság szerepét tölti be.

- CARTRIDGE: Az előző 3 minden kártya esetén azonos, az az egyetlen pont, ahol a kártya tartalmát vizsgálhatjuk meg. Ryan kártyái többnyire üresek.

Akkor ennyit a hálózati kezéssel, jöjjenek a teendők:

A piros kártyánk elhelyezése után használjuk a monitor, és jelenítkezzünk be (LOGON RYAN, BLACKDRAGON). Vizsgáljuk meg a bankszámlánkat (LIST BANKNET, READ BALANCE): Szomorú látvány: valami 600 pénz adósságunk van... Nézzük a hitelt (READ CREDIT) - jelenleg csak pégnéknak van hitel. Igen? Akkor rendes töltök, hogy még nem jelentkezték nálunk a 600 pénzért...

Olvassuk el a leveleinket (LIST MAILBOX). Az első két üzenet személyes jellegű (READ LOUIS, READ SPARKES). Louis neheztel, hogy nem keressük fel néha. Sparkes levele meg a már emiattgett kirágásról szól. A másik 3 levél hírtértes (READ LEK, READ KAFMA, READ CHEM/CLEAN), az első egy új Network Monitor-i akkor rákérőzt, mindössze 3995 pénzért, a másik egy elfizethető tévés váltást írtet (heti 19.95 egység), a harmadik pedig valami tisztoszer. A nálunk is megszokott mocskok...

A NEWS-T mindenki nézése se saját belátása szerint, nem sok fontos info-t tartalmaz...

Ezen a CARTRIDGE-en néhány személyes adatunk is van (LIST CARTRIDGE, READ PRIVATE): megtaláljuk két kedves ismerősünk ajtókját, Eden-ét (2865), valamint Louis-ét (5238), ezenkívül egy aggodó megjegyzést, amely szerint 15-e után bármikor jöhetnek a pénzürt, vagy 2400-ról lehet szó, és jó lenne Sparky-tól hitelt szerezni. Fuccs...

Most vizsgáljuk meg Eden cartridge-ét is (LIST CARTRIDGE), tartalmaz egy MEETING és egy CODE cikket. Az első arról szól, hogy Eden 14-én 9.30-kor találkozik egy bizonyos Mr. Sartain-nel, akivel új termékéről fog csevegni. A másodikban Eden azt fejtette ki, hogy a biztonságok javasolták neki, hogy 5 naponta váltogassa a biztonsági kódját, és az aktuális kód (7893) 14-vel bezárólag érvényes. Jól jön ez még egyszer.

Ennyit elég lesz egyelőre a hálózati aktivitásból, nézzünk körül kis személdomunkban. Találunk a jobboldali fiókos szekrény előtt egy Ankh-ot, amely mindig Edene emlékezteti Ryan-t. Az egyenlő szedjük fel a legutóbbi étkezés nyomait még viselő kést. Ha egy csepp jórészt szorult belénk, Eden cartridge-ét is vegyük magunkhoz a hálózati interface-ből...

A következő állomás Louis lakása. Ahogy belépünk, érdekes események történnék: egy ürge valami fénylő ostorral poláncsap minket, aztán felül kábutul hűsítőket esztalig... a cipőjét. Hogy mindezt miért csinálja, az rejtély, de ebben a játékban nem kell ilyen apróságok lennünk. Miután magunkhoz térünk, menjünk be a lakásba, az ajtónál használva a kódot (5238). Louis barátunk épp a WC-n ücsörög, menjünk csak be hozzá... A rövid beszélgetésből kiderül, hogy Louis ismét alaposan be van löve. Ryan érdeklődik, hogy honnan szerezhetne egy pisztolyt, mire Louis hosszasan nyamogdos után kijelenti, a Pool Hall-ban székelő Mr. Silverman áru listáját, használjuk csak az 8 beföldőjét, már amennyiben megtaláljuk a lakásában, amely még a miénkél is legafább egy nagyszrenddel rendelkező. Mielőtt elmenténnek keresni a kártyát, szedjük fel a budiban Louis cipőt, és öltösk is fel őket. A kártyát pedig a mellékhelyiség melletti asztalban találjuk (Unit), miután azt felszedtük, távozhatunk is, a szobában heverő cartridge-en kívül itt sajnos semmi érdekesség nincs.

Most akkor irány a Pool Hall. A barátságatlan bácsikat hagyjuk békén, csak a csopással beszélünk. Ryan kissé botladozó nyelvel előadja, hogy Mr. Silverman-t keresi, mert egy pisztolyra lenne szüksége, és Louis küldte. A csapos telefonál, és elárulja Silverman ajtókját: 5222. Menjünk be hozzá (bár induljunk), és cseverészünk vele is. Egy nagyszórő lézerfényvető ajeini, még egy gyerek is tudná kezelni (ez nem is árt, ugyanis Ryan még életében nem használt fényvetőt), az ára pedig mindössze 200 pénz. Használjuk a hitelkártya-olvasót a kártyánkkal, erre Silverman odadobja az asztalra a pisztolyt. Vegyük fel, és távozzunk a Pool Hall-ból.

Következő állomásunk már a Regency Hotel. A hallban Crane rajongójával cseveghetünk, akik biztosítanak lenendő adataitokról, valamint érdeklődnek, hogy mi is Ői (jó vagy betűkkel) járjuk-e. Hát persze, madárkám, őt járjuk, meghozza egy kis meglepetéssel...

Beszélünk a portnásznál, aki csicsarévgye közel, hogy csak egy lakosztályuk szabad, a 2. legdrágább (a legdrágábbat Crane bérl). Mindössze 830 pénz egy díszkára... Fizesseünk a kártyaolvasónál, majd vegyük fel róla a szobakulcsunkat. Most menjünk fel a lifttel. A lift irányítópaneleje a kulcsunkkal megy, és automatikusan a megfelelő emeletre szállít. Fent jobbra a mi szobánk van, balra Crane lakószálya. A mi szobánkat akár meg se nézzük, csak a lift mártól volt szükség rá, ellenben a Mr. Crane lakosztálya előtt folyosón van egy szekrény, amiben egy balta található a zoolók számára. Ezt vegyük magunkhoz, és írja irány a lift. Maceráljunk ismét az irányítópanell, de most ne a kulcsunkkal, hanem a késsel. Sikeresül is lefejeztünk a fedelet, és egy vezeték kerül elő. Ismét jöhet a kés, és ezzel elérjük, hogy a liftet kivülről már nemigen lehet hívni. Egyébként belülről sem lehet már használni... Ezek után nyugodtan meghúzzhatjuk a lift tültső sarkában lévő kart, amely se-

gítsepevel felmehetünk a lift tetjére, és már nem megy feljebb az a vezély, hogy a lift időközben kelleimetlen mozgásokkal fog végezni. A felülé liftet a baltaival felszerelhetjük ki, és kijutunk a tetőteraszra. Itt Crane két gorillája található, az egyik azonnal rákérő egy pisztolyt. Használjuk a baltát, Ryan belevágja a másik örbe, közben szerencsésen kikerül az első lövésért. Most használjuk a pisztolyt, és a lövöldözés báciit is kilétezők, amíg az a saját fegyverének töltésével foglalkozik. Sziasztunk tovább (ha nem szüntenek, annak kálméletlen következményei lehetnek), és ugorjunk be Crane szobájába. Hoppá! David barátunkat még várhatnák egy darabig a rajongói, ugyanis éppen... khmm... el van foglaltva. Ryan ráfogja a pisztolyt, mire az elfoglaltság sikoltva az ágy alá menekül, Crane pedig egy párnát ránt megfelelő testrésze elé. Beszélgessünk vele - előbb kárörvendően vigyorog, hogy ha lepuflattunk, a többiek még erősebbek lesznek, de később könyörgőre fogja. Ne foglalkozzunk vele, puflattunk le (Use Gun). Az új melében egy szék lükk kezdődik, abból pedig egy kök globális ugrik elő, átúgr belénk, és elteleportál minket a falon lévő készülékben keresztül, egyenesen az Alm-hálóhoz, ahol az Örök már szeretettel várnak minket. Ez első evil bácsival meglennünk... Már csak annyi a dolgnak, hogy az illető bácsi energiáját adjukja a Háló-nak. Ez nagyon egyszerű: meg kell keresnünk a megfelelő ajtót, és a rajta lévő zárat az Eden mikrosütőjében taítál kulccsal ki kell nyitnunk. Lefeled indulva egy teremben látunk két ajtot, majd továbbhaladva egy elágazás után mára is, jobbra a 2-2 ajtot. Az elágazásnál vegyük ki a lilá kártyát, majd menjünk jobbra, és itt válasszunk (Use) az első ajtot. Az ajtó betolódik, és most szemből láthatjuk, rajta a kulcslyuk. Nyissuk ki a kulccsal, így átadjuk az energiát a Háló-nak, mi pedig újra teleportálódunk.

Egy sikátorban térünk magunkhoz, egy szemétkupac mellett. Itt találunk egy ajtot, de a hozzávaló kódot sajnos nem tudjuk, így kénytelenek vagyunk távozni. Menjünk haza, és nézzük meg a hálózaton, van-e valami üjség (haza: Use Network Monitor). Ezen a LIST NEWSNET, READ CRIMEWAVE, READ TSPESPECIAL). Az első az egyre növekvő bűnözést bencolgatja (az elmúlt héten 78 ember vesztette életét), és megemlíti, hogy mindenki tanácsalatlaniál David Crane, a rockszár meggyilkolása előtt. Erije! Vajon mi történetet szepényl?

A második cikk arról szól, hogy Sterling tábornok, a közkeleti erők hírhedt parancsnoka interjút fog adni a TV-ben, amelyet a Channel 6 stúdióban vesznek fel. Akkor nekünk is ott a helyünk! Az akcióhoz szükségünk lesz egy csavarhözúróra, amelyet Eden garázsában találunk meg.

A Channel 6-nál kisebb katonai felvonulás van. Az első képernyőn egy teherautó, katonáival ellátva, a jobbejrattól pedig gépfegyveres őr, aki kommunikációs próbálkozásainkra közli, hogy nem lehet bemenni. Megpróbálhatjuk lepuflattani, de úgyis mi húzzuk a rövidébet... Menjünk inkább körbe, és keressünk magunknak más terrorizálnivalót. A déli oldalon egy kapuó ugyan azt mondja, mint a katoná, viszont nincs hozzá gépfegyvere. Jíesszünk rá kicsit a pisztolytal 'Bang!' (Mi egyébként tényleg csak megjelölést ártunk, de hősünk szó nélkül ledölte. Békés játék...) A halott kapu nem fog megakadályozni minket abban, hogy a kapcsolótáblát bábráljuk, így kinyithatjuk a hátsó ajtot. Az ajtó a következő képernyőn található, immár szélesre tárva. Belépve látjuk, hogy a portás sincs a helyén, így pillanatnyilag nem fenyeget semmiféle veszély. A portás puflján van egy használhatatlan számítógép, egy

Fogalman nincs, milyen szöveget kéne ehhez a képhez írni. Gondolatok talán Ryanre vagy Bryanre vagy amire akartok...





fegyverek kifogyására, valamilyen idegen tárgy analizálásának eredményére (ez általában roppant információdús: közli, hogy ez a tárgy vagy — itt felsorolja a teljes Réval-Lexikont —, vagy pedig valami más rendellenes dologra, stb. (Ha Soundblasterral játszunk, akkor infoit csak szájról olvassuk tudják értékelni.) Ugyanezen a képernyőn látjuk valamilyen tárgy analizálásának eredményeit is (ismeretlen, szerves, szervetlen).

4. Analizáló. Ide cikkeibe a játékképernyő megjelenik egy négyzet, amivel először kiválasztjuk, hogy a Krawler honnan vegyen mintát, majd az üzenetsorban látjuk a dolog leírását, a Komputer képernyőjén pedig az összetevőit.

5. Üzenetsor. Itt különféle infók szoktak sorolódni.

6. Ha a Position felíratra clikkelünk, akkor a rendszer kijelző (ld. 7) átvált a sziget térképére.

7. Rendszerkijelző, két üzemmodban működik: térkép (ld. 6) és leltár (ld. 2, SPECIMEN STORAGE). A térképen piros négyzetek jelzik a már bejárt helyszíneket, villogó zöld pedig az aktuálisan tartózkodási helyet.

8. A küldetésből hátralevő idő.

9. Szenzorok. Ezek különböző infokkal szolgálnak a környezetünkről: a RADIATION jelzi a sugárzás mértékét, a LIFEFORM a különböző életformák (ha kileng, akkor vagy egy mutáns közeledik, vagy egy idegen lény van a közelben), a MAGNETIC FIELD a mágneses mezőt, az UNIDENTIFIED pedig az ismeretlen tárgyak jelenlétét (ha magas, akkor általában valamilyen felvehető idegen tárgy van a helyszínen). Ha valamelyik kijelző túl magas, akkor villogó hangot hallunk, akárcsak valamilyen veszély esetén.

10. Monitor. Ezen látjuk azt a képet, amerre a Krawler néz. Ez általában levő zöld nyílak mutatják, hogy merre lehet innen továbbhaladni. Ha a nyíl zöld, akkor a pontint a nyílhoz közelítve megjelenik egy irányjelző, és clikkre a Krawler elől vagy elfordul a megadott irányba (az isó nyíl választásával megfordulunk). Ugyanez egyébként a kurzorbillentyűkkel is elérhető. Ha a helyszínen van valamilyen felvehető tárgy, akkor a pontint rámozgatva megjelenik egy daru képe, és clikkel bekaphatjuk a feltárbá.

11. A fegyverek célzóberendezése. Ha a pontint valami fölé mozgatjuk, akkor a TARGET LOCK zölden villogni kezd, és a pointer átvált céleresztre (va

Mindenekelőtt nézzük a játékképernyő felosztását.

1. A fegyverek kijelzője. A Krawler három különböző fegyverrel rendelkezik, amik között clikkel váltogathatunk, az aktuálisan a sárga színrel jelzett. Mindegyikből négy töltet áll rendelkezésre. Megjegyzem, hogy inkább a rakétákat és a mérget erőltessük, amíg vannak, mert lézereleddig még sohasem találtam el semmit, ami nyilván azt eredményezi, hogy a mutáns elfogyasztja a Maabus-burgert (Krawler, benne csékelységünkkel), és a játék nagy happy enddel véget ér (a sziget felrobban, a Föld is felrobban, a parancsnok pedig közli, hogy akkor ő most haza is megy a családjához).

2. Üzemmod váltó. A MANUAL angol nyelvű online-helpt ad (ha a pontint egy adott részre pozícionáljuk, elmondja, hogy annak mi a feladata), a SPECIMEN STORAGE a számítógép képernyőjén (ld. 7) a nálunk levő idegen tárgyak listáját mutatja, a LAST ANALYSIS az üzenetsorban megjeleníti az utoljára megvizsgált dolog (ld. 4) leírását, a SELF DESTRUCT (öngyilkosság) pedig igen hasznos, ha már végképp meguntuk a kódorgást és nincs türelmünk kivárni, amíg megjelenik egy mutáns, hogy feizabájon bennünk.

3. A komputer képernyője. Ha parancsnokunknak valami közlendője lenne, akkor itt feltűnik egy műhold, majd nemsokára a főnök képe is, aki ékes agóssal figyelmeztet valamilyen veszélyre, a

Hurrá, már megint egy három darabos CD-kollekció, amiről megnyertem az írás jogát! (Érdekes, pedig be se neveztém erre a versénysre...) Ugy imádom, ahogy állandóan csáborérdíthetam a CD-ket: ez nosztalgiajólától, mert emlékeztet ifjonti 64-es éveimre.

A forgalmazó, a kanadai Microform neve garancia jelenthet minden játékos számára, aki már csak megismertette játékaikkal. (En mondjuk az életben nem hallottam rólok — na de háttha van olyan, aki már igen!) Mindenesetre a csomagolás roppant biztató: már nem erre a dobonyomásra illa rondaságra gondolok a duraloival meg a száruival, hanem amikor lehúzzuk a borítót. Egy csodaszép (tök fekete) díszdobozt találunk, finoman cizellált Microform felirattal. Az ilyen dobozok rendszerint valami nagyon jófajta whiskyt szoktak magukban rejtteni. Ehelyett egy MAABUS-doboz kerül elő belőle, három CD-vel.

A játék Windows 3.1-es alatt fut, ami első hallásra ugyan elég leosztónak tűnik, de mindössze a játékalás betöltés/kimentéshez használ Windows-funkcióit, illetve nyomtatáshoz, ha valaki esetleg megnyerné a nyerőgépen a Microform különdíját (ld. később). A CD-hez Soundblastert és kompatibilis hangkártyát ajánlanak, ami magától értetődően magával vonja, hogy SB-n egy kukkot nem fogunk hallani, ami azért elég kicsi, mert néha szükség lesz parancsnokunk instrukcióira. Gravisen viszont primán szól minden.

A játék 1999-ben, a Csendes-óceán egy trópusi szigetén játszódik, amelyről az amerikai hadsereg legújabb típusú műholdjai különleges erősségű sugárzást észleltek. A sziget ugyan lakatlan és 1500 mérföldre fekszik a legközelebbi lakott helytől, de a sugárzás napról napra terjed, és ez a Föld létét fenyegeti. Feltételezések szerint idegen lények szálltak itt le, és pár reptényes tárgyat hagytak szanaszét. Ez még a kisebbik gond lenne, de — talán áldásos tevékenységünknek vagy a sugárzásnak köszönhetően — a szigetre küldött felderítő expedíciók utolsó jelentései szerint vad, mutáns életformák jöttek létre, amelyek oly ritkák és veszélyesek, hogy amennyiben nem lövik miszlikké őket, akkor Steven Spielberg minden bizonnyal leszerződötti őket a Jurassic Park második részének különböző szterepeire. A jelentést küldő expedíciókból sajnos senki sem tért vissza, hogy részletesebben is beszámolhasson tapasztalatairól, tehát katonáink az utolsó eszközhöz nyúlnak: Krawler, 100 típusú felügyezett felderítő teraspárónkkal minket küldenek erre a zürös szigetre, hogy fent derítsük végre a sugárzás és a szörnyek rejtvényét.

Betöltés után a Krawler képet látjuk. Innen lehet a játékalást betölteni/kimenteni (a játék során 'Esc'-vel kiléphetünk erre a képernyőre). A ROBOT PREVIEW bemutatja a Krawler fegyvereit, a GAME DURATION alatti lámpákkal beállíthatjuk, hogy a feladat teljesítésére egy, másfél vagy két órát engedélyezünk magunknak, a NEW GAME-mel pedig indítjuk a játékot. Megjelenik parancsnokunk, Jefferson admirális, aki röviden összefoglalja a szigettel kapcsolatos tudvalóinkat, majd máris a Krawlerben találjuk magunkat.



gyis inkább 'bélrombuszra'). Mielőtt még a mutáns elérné bennünket, egy cikkel ki kell jelölnünk cölnek (ha jó, akkor a TARGET LOCK pirosan jelez), utána a többi már elintézi az aktuális fegyver. A P.O.H. a találati valószínűséget jelzi, de ez számunkra nem igazán érdekes.

12. A Krawlerrel eddig megtett kilométerek.

A Krawlert a sziget északkeleti részén dobja le a helikopter, ahol egyelőre egy útrány kínálkozik: előre. Két helyszínnel odobb rögtön meg is jelenik egy mutáns, amit egy rakétával gyorsan hidrege teszünk. Mivel kicsit hosszadalmas lenne sorban leírni a sziget további helyszíneinek felleldezését, inkább azt a módszert követem, hogy megpróbálom egy dumptól nyomni a térképről, és ott megjelölöm azokat a pozíciókat, ahol valami érdekesebb dolog van. Ezt egyben lipphalmnak is fel foghatjátok. Először is válaszok egy kérdésre, amit minden bizonnyal már feltettek: mit kell csinálni? Jó kérdés. Azonkívül, hogy agyon kell lövöldözni a mutánsokat és ki kell kerülni a csapdákat (az lesz bőven, viszont az mindenki boldogsággal töltheti el, hogy a sikertelen kísérletek növelik a tapasztalatot), annyit a feladat, hogy összeszedjünk egy pár tárgyat és azokat eljuttassuk a megfelelő helyre. Ez így nem hangzik túl bonyolultnak, de amikor csinálni kell, akkor már kicsit kikövebb lesz.



Itt lopja vissza a Translatort a ganaj...

Az első tárgy az Alien Translator (fordítógép), ami úgy néz ki, mint egy darunk a horga. Ezt egy véletlenszerű helyen megjelenő idegentől kapjuk (leggyakrabban a sziget észak-déli tengelyén átvezető úton találkoztam vele, de bárhol megjelenhet.) Egyszer csak felvilág a sugár-függöny, előlép belőle egy idegen lény, elénkhalítja a fordítót, aztán minden különösebb kommentár nélkül eltűnik a függönyben de a sugár. (Lelőni nem lehet, mert a fegyverek nem funkcionálnak közben, de nem is kell.) Ez idáig még rendben is van, mert a fordító szükséges pár dolog megjelteséhez, többek között az üzenet felvételéhez az idegenek űrhajójában — a probléma csak az, hogy az előbbi idegen párja (más a színe) rendszerint nem sokára megjelenik, és — szintén minden kommentár nélkül — visszaveszi tőlünk a fordítót. Idővel aztán megjelenik az előbbi adakozó figura, megint oadaaja, bla-bla... a lényeg, hogy a fordító akkor legyen nálunk, amikor szükség van rá. (Majd megoldjátok...) A fordító kelleni fog egy tárgy felvételéhez: az idegen űrhajóban csak ezzel tudjuk felvenni az idegenek üzenetét.

A következő tárgy (kupa)c) három alien tárgy. Ha nem nyomok rólok képet, akkor ezeket mindenki felismeri majd onnan, hogy roppantul vijjog a masina. A tárgyak a játékképernyő bal alsó sarkában vannak, és mindig megjelenik a markoló ikonja, ha rájuk visszköz a pointert.



Ott van lent az idegen tárgy

A mutánsokkal kapcsolatban még annyit, hogy egy párnak fix helye van, de ha túl sokat kerengünk, akkor bárhol elkezdhetnek megjelenni.

A többi tipp ömlesztve a helyszínekhez: 1. mutáns, északra, a parton a helyszínek egyike omlik.

2. repülőterei repülőgépek. Innen északra levő parti helyszínek egyike szintén omlik.

3. mutáns.

4. ha keletről közelítünk ide, akkor az admirális jelzi, hogy ne folytassuk az utat (ha továbbmegyünk, belefutalunk a zöld trutymóba). Balra általában szokott lenni egy alien tárgy, de ha keletről mentünk oda, akkor visszafordulás után elnyel minket a futóhomok. Nyugatról megközelítve a helyet át tudunk kelni egy osztagat hídon, és a homokos résznél sem szűlyedünk el.

5. Egyiptomi-azték vegyes stílusban épült piramis. Csak északról van bejárat, bár nyugatról is megközelíthetjük (csak onnan nem tudunk bemenni). Itt lesz megtelepedés bőven. Az első az, hogy a kapu, amin bejöttünk, megszűnik kapu lenni (kifelé nem mehetünk). Ez meg nem nagy gond, mert ha tovább megyünk egyenesen előre, találunk egy világoskéken vibráló teleportot, ami visszadob a piramis bejáratára el. Innen balra van egy kellemes kis szoba, ahol a padló azonnal összeomlik, ha megvizsgáljuk a túldolált levő alien szerkezetet (az üzenetsor közül, hogy csapadt észlelt — akkor persze, amikor már ugyis késő). A piramis nyugati részében még vannak érdekes mókák: az egyik ajtó mögött (amivel belépés előtt a nagy hürdülést halljuk) egy mutáns röpén elő a falból, ami ellen nem lehet rakétát használni (Missiles Malfunction, ilyen moka sajnos még lesz a későbbi mutánsoknál is), viszont méreggel hidrege tehetjük; a másik utolsó helyen pedig egy rejtevény vár bennünket; had hieroglifa közül kell kiválasztani, hogy melyiket kell megnyomni — ha rosszat választunk, akkor a táblák előtt álló két acélkaró szépen feldarabol bennünket. Ja, azt elfelejtettem mondani, hogy a piramisban megtaláljuk az eddigi expedíciókat is. Pontosabban a maradványaitok egy pár szarkofagban.

6. Mutáns. A kapitány már az észak-déli út korábbi szakaszán kétszer is figyelmeztet, hogy legyünk készek a túlélésre, mert valami élőlény, boklászik a környékünkön. Miután az út végén befordultunk kelet felé, először is átrepül fejünk felett az a bizonyos életforma, amiről az admirális beszélt (egy sárkánygyilk), majd továbbhaladva szembejön ön, ahol egy füst alatt le is durranjak. Az út végén egy vulkánra lépünk, ami az admirális szerint mindjárt kitör, szóval lehetőséget szerint pucoljunk a lenébe (egyébként semmibajunk nem történik mindaddig, amíg meg nem próbáljuk analizálni a fortyogó lávát).

7. Mutáns.

8. II. világháborús japán romboló, erősen megrongált állapotban. Egy egykori japán rakétáron keresztül jutunk ki ide... Ki tudja, miért olyan fontos, hogy meg az admirális is megemlíti?

8.5 (bocs) Idegen űrhajó. Ha nálunk van a Translator, akkor ebben lehet felvenni az idegenek üzenetét.

9. Teleport. A falon levő ábra talán kicsit megindítja a játékos fantáziáját... (ha mégsem, akkor előbb el kell totyognia az északkeleten levő házikoba, és meg kell tekintenie a falon lógó festményeket...) A teleportba belépve egyébként valahol az idegen űrhajó környékén lyukadunk ki.

10. Természetesen itt is omlik a part.

11. Mutáns.

12. Házikó. Odabent a falon lóg egynehány festmény: az egyik a sziget térképet ábrázolja (gondolom a szarok eredeti elképzelése szerint csak akkor lehetett volna térképet kapni, ha ezt már megtaláltuk), a másik festmény pedig az össze-

gyűltendő idegen tárgyakat ábrázolja, a megfelelő elhelyezésben (egyébként felvétel után automatikusan a megfelelő helyre kerülnek).

13. Hangár. Van benne egy pár 'állati' maradvány de egyébként semmi különösöt nem lóttunk.

Na ennyi. A továbbiakban klasszikus fordulathoz folamodok: a továbbiakat majd a kedves játékos megoldja. Az eddigi ismeretek szerintem elegendőek lesznek hozzá.

A játék elég mókás kettőséget mutat: nagyon kellemes megjelteni a grafika, ami rajzolt, és ez elég meglepő egy ekkora játéknál. A reklám szarint ugyanis több mint 1400 három dimenziós animációt tartalmaz. En mondjuk nem számoltam meg őket, de majd nyáron ráérek, és akkor esetleg... Szóval a grafika eleinte nagyon kellemes, de ge y idő után kissé unalmassá válik. A hangnál valahogy ugyanez a helyzet: leszámítva ugye a reklámban ajánlott Soundbaster-földölt, a hangefektek eleinte marha jó hangulatot teremtenek (madárfrúty a dzsungelben, láncfalpörgecs, stb.), de egy negyed órány játék után már azért elég idegesítőek lesznek — egy kis változatos ság ráfert volna. Összességében nem egy rossz játék egy olyan játékosnak, akit nem idegesít, hogy egy viszonylag egyszerű játékkal játszik, amelyet az tesz nehezé, hogy az ószezgyűjtendő tárgyakat marha nehéz megtalálni. Azt mondjuk részemről nem nagyon értem, hogy miért kellett ehhez a játékhöz három CD? Továbbá miért kell minden egyes elhalálozásunknál végigjelvezni az endsequence-t? Miért kell állandóan újratölteni a játékot, ha újabb kísérlet akarnak tenni vele? Miért csak két állást lehet meteni egy játékból? Kérdésem meg ugyan volna, de most inkább nem erőltetem, hiszen a műsor alapvetően nem rossz, mert nagyon nehéz és egy sikeres küldetés elérése jó sokáig leköti a bosszankodó játékos.

Egy apróságrol még nem ejtettem szót: miután elvesztettük a játékot, egy kis szorrencejeltekba csöppenünk: a SPIN-re clicheave három figurát pörget a masina. A nyérő kombináció a három két Maabus-figura. Amikor először láttam, azt hittem hogy az 'életet' adják vissza (ami azért jó lett volna alkalomadtán), de miután vagy ötven partit ledörögtem vele, egyszer beállt a nyérő triumf: ez egy képernyő adott, amelyen megadhattuk a nevünket és a pontos címünket, úgydén a három Maabus-szal a Microforum 20 CD-jét nyerhetjük meg, ha az első száz visszaküldő között vagyunk. Gondolom, hogy a Windowsra alapvetően csak emiatt a móka miatt volt szükség a PRINT opció ügymint az aktuális nyomtatóra nyomtatja a képet.

G-Spot

MAABUS (3 CD) ára: 5.500,- Ft + AFA, az ACTION THEATRE-sorozat egyes részeinek ára: 2.000,- +AFA.

A CD-k megvásárolhatók a MIXIM Kft. üzleteiben (címetek ld. hátul), illetve postai utánvétellel a lapból kivágható levelezőlap segítségével a COM-Ware Kft-n keresztül.

Irányítási tábla. Billejtés a Spectrum-nosztalgia egyénben az 'O-P-Q-A-Space' Spectrum-nyitányúkéir irányítók a csapatot, a másik játékos billentyűi a kurzorok és a 'Clif'. A program mindig automatikusan arra a játékosunkra teszi az irányítást, ami a legközelebb van a labdához (a száma látható a feje felett). A 'Space'-re a játékos — értelemszerűen — fejei, a mozgásirányába levő saját társához passzol, 10 (egy lehet erősebb rúgni, ha kapásból lövünk vagy hosszabb ideig lenyomva tartjuk a 'Space'-t), illetve ha nincs nála labda, akkor becsúszik. Ez utóbbi általában azzal jár, hogy az ellenfél játékoza hatalmasat zakózik, és néha szabadrúgás is kap egy ilyen szereléstől (még sárga lapot). A sárga lapot az *Gelbe Karte* felirat és a lapot begyűjtő játékos neve jelzi. Szorgalmasan rúgósdózó játékosok pirost is kaphatnak, aki ellenben nem hosszas rúgósdózással akarja ezt kiérdemelni, az száljon bele az ellenfél kapusába, miután az már megfogta a labdát — na, azért azonnal megkapja a Rote Kartét, és legalább két meccsre el is tiltják a játékosát. A kapus tulajdonképpen magától véd, de reagál a túlzómódra is, tehát ha már a kapunkra löttek a labdát, ne nyomkodjuk a Space-t, mert majdnem biztos, hogy góli fogunk kapni. A szabályokból egy pár mondjuk kimaradt a programból (nincs léis és a kapus megfoghatja a labdát akkor is, ha saját játékosától került hozzá), de a legtöbb azért benne van (szabadrúgás, szöglet, izenagyos). Ha már ügyes it tartunk: izenagyos rúgásokra sor kerülhet kapucsekkek (POK) eldöntésekor, amennyiben a rúgó játékosú és a kétszer 15 perc hosszabbítás nem hozta eredményt. A büntető elvégzésére a legjobb módszer az, ha lenyomjuk a P-t, majd azt nyomva tartva hosszabb lenyomjuk a Space-t — ilyenkor a labdát a jobb felső pipába bombázza a játékosunk. A meccsen a legnagyobb gondunk nyilván a gól-lyőzés lesz: az ellenfelek kapusai pótfóntán módon mindent lövésünket ki fognak védeni, ráadásul el sem lehet vezetni mellettük a labdát, mert leszedik a lábunkról. Az egyetlen módszer, amiben reménykedhetünk: olyan 17-18 méterről erősszünk el a nagy lövések (tartsuk addig nyomva a 'Space'-t, amíg magától elrúgja a labdát), mert ilyenkor általában vagy belepekül a kapus, vagy kiptartan róla és amik felszik, addig talán nem lesz igazán nehéz betálatni az üres kapuba. (Ha a gép ellen játszunk, akkor az majd pontosan be fogja mutatni nekéd, hogy hogyan gondold. Sőt meccsenként többször is be fogja mutatni...) Haladó játékosok tovább fokozhatják a dolgot: a 'Space' (és persze a kapu irányához tartozó billentyű) nyomvatartása mellett nyomjunk le még egy iránybillentyűt ilyenkor (már amennyiben valamelyikük lötkező védő le nem szerel) lövés előtt a játékos még meg is fogja a labdát, és így marha nagy gólokak lehet rúgálni. Időig még nem esett szó két másik funkcióbillentyűről: az 'S' kirja a mérkőző csapatok nevét és az eredményt, az 'R' pedig az utolsó 5-10 másodperc eseményeit ismételtől újabb megnyomásig (a gólokak mindig automatikusan ismétli a program).

Természetesen a játékból a legjobb az, amikor többen játszunk egymás ellen, viszont nagyon jó szórakozás szezonot játszani egyedül a masina ellen is. Márcsak azért is, mert marha nehéz góli löni, így ha véletlenül sikerülne begyűjti egyet, akkor valami elképesztő eurófia urakodni el az egyszerni játékoson. Ha meg a szerencsés véletlenek öszjöltek (és nem utolsó sorban: a gyakori mentegések) folytán sikerülne bajnokaságot, német kupát vagy szuperkupát nyernünk, az már valószínűleg a földi örökökkel nevelőbbá lesz. A siker illika nyilván az, hogy zöld-fehér csapatot válasszunk...

A játék legnagyobb pozitívuma a nehézség, de úgy egyébként semmi különösöt nem produkál. A grafika normál KICKOFF-utánéző, a hangról meg igazán nem tudok nyilatkozni, mert Gravit nem igazán tártogat, a SoundBlaster-emulátor meg annyit eredményezett, hogy nem indult el vele a játék. Ez egyébként tényleg csoda volt mára, mert már elég rég láttam olyan játékot, amit nem indított semmilyen memóriamerészter, nem kellett nek plusz memória, nem zavarta a Norton 'parancsnok', nem keveselt semmit — és csak úgy puritán módon hajlandó volt mindig elindulni. Nagy szó egy '94-es

játszóktól. A hangot lehet pótolni azzal, ha az ember beszé a hibije egy K-L Szelektor kezettől, csuklára csavarja a volumét és máris szólhat, hogy 'Héolá, héolá, héolólóoló...' Egy szó mint száz: ha komlódó a sportjátékokat, akkor ezt mindenképpen próbáld ki!

Hirtelen felindulásból elkövetett futballklubrutunkat folytassuk a Flair nevű brigád SUPERSTAR SOCCERS c. programjával. Ez annyiban passzol az előbbi játékhöz, hogy szintén germánul próbál kommunikálni velünk, de egyebekben nem igazán hasonlít rá. (Ez egyébként Amigán is megjelent, és azon már láttunk angol nyelvű verzión is.) Rögötn nyitátsnak 2 Mega EMS-re vágyik, de amikor elindul, rögötn felmerül a kérdés a gyantúlan felhasználóhoz, hogy megérdemelle-e ez az izé, hogy megadjuk neki?...

A főmenü csúnya germán szavakkal közöztünk ránk, aminek az oka csakis az lehet, hogy nincsenek szép germán szavak (Leszámítva a Bier-t — CoVoyt) A MATCH TYP-ben megadhatjuk, hogy barátaságos meccset játszunk egymás illve a komputer ellen, avagy kupaküzdőmeccset, a Spioptionsben pedig megadhatjuk a játékosú, bekapsolhatjuk a hangeffekteket a zénet és a dörömt. A Steuerungoptionen menüpont alkalmas például kisebbek komplexusok kiállítására (amennyiben megpróbáljuk háromszor egymás után kimondani), továbbá arra is, hogy megadjuk a játékosok vezérítését. Ez az opció máris egy indok a felháborodásra, ugyanis csak az egyik játékos irányítása fét ez en a szaczen-néhány billentyűn, ha egy másik is óhajt játszani, az kénytelen jostyckhoz folyamadni. Nekem viszont nincs ilyen, és felháborítónak tartom, hogy Gábor haverotam így nem tudom péppé venni, ami egyébként kedvenc időtöltéseim közé tartozik. Akinek ettől még nem ment el a kedve, az a Spiel Starten pontot választja, ahol 32 csapat közül kiválaszthatja, hogy melyikkel óhajt pályára lépni. Whoa! Ha jól látom, ott harminckettediként egy piros-fehér-zöld zászló tendál, így tehát minden jó ézésű emberke kis hazánkat fogja képviselni.

A csapat kiválasztása után lehet cserélgetni az emberkéket (Kader Editieren), vagy meg lehet változtatni a hadrendet (Aufstellung Ändern). Az Amigások egyébként igen jól szórakozhatnak a magyar csapat tagjainak nevéin...

Miután mindez megolvina, Anstoss-ra meccs fog történni. Kikocognak a pályára a csapatok, és minden kezdő játékos csodálkozva veszi tudomásul, hogy milyen szép nagy figurákat fog irányítani! Ja, persze... Tényleg elszékel fogja irányítani, csak lesz egy apró kis gond. A 'futball' meg a 'játék' itt sajnos mindössze annyiból áll, hogy a kapus körüli a labdát, emberke végigfut a pályán, belerúgja a másik kapus kezébe, aztán indul ugyanarra a műsor a másik irányba. Ennyiből áll az ún. játék. Szerintem egyéb kommentár ehhez az egészhez nem igazán szükséges, mert ha valaki látta már a programot, akkor az tudja, hogy ifjabb családtagjait nagyszerűen tudja jésztgetni vele — aki meg nem, az meg szerencsés, és reménykedjek, hogy a jövőben is boldog tudatlanságban élhet ezzel a shittel kapcsolatban! En nem igazán szeretem leugatni mások munkáját, de ahogy ezt így elnézem, hálaátál... inkább nem kellett volna erőlködniek (olyan jó kis oBbase-programokat lehet itni, most miert fáraszták magukat ilyen foikol(7)?). Ha egyszer lesz a CoV-ban egy ilyen Cancel-rovat, ami a legocsmányabb játékokat fogja vesztetjéni, akkor a Superstar Soccers mindenképpen nyarni fog ott valamilyen különidjat. (Most már lassan tényleg aktuális lesz egy lysesmi. Olyan puke, amit még elfolpi sem érdemes, az van bőven!) — CoVoyt)

Miután it kellőképpen kiháborogtam magam, meg szivesen írtam volna a RAN-ról (mert hogy az is német) meg a KICKOFF 3-ról (mert hogy az is foci), és az leg-alább valami érteimes nyelven kommunikál, de sajnos kifutottam a kereteimből. A gonosz Mattheus olvette a helyet. Sorry, de ezektől majd talán hónap. Vagy máskö. Addig is nyomassátok a Lothart, és mire a guta megüt, addigra majd szülök valami új sportolnivalót.

G-Spot



Albert kítör, lő és góóóó!



Ebből a szabadrúgásból ordenáré nagy góli lötték nekem ezek a bunkók...



Egy másik meccsen meg tizenegyet adtak ellenem gonosz, aljas bírók...

Bezzeg ha zöld fehér a csapat! Tekintsd meg a trófeagyűjteményt!



Bremen Gruenweiss



1. Liga Sieger Bremen Gruenweiss



Bundesliga Sieger Bremen Gruenweiss



DFB Cup Sieger Bremen Gruenweiss

3-1-re vezetünk az angolok ellen!



Mégis a kaposztaevőké lett a köcsög



Blackthorne



Manapság, amikor igazán már egyetlen mezel játékost sem lep meg, ha a képernyőn *insert CD #15* feliratot lát, egész felüldönlően hat, ha egy játék mindössze csak 2 (kettő) 1,44-es lemezen jelenik meg — sőt, az ember szinte a frász kerülgeti, hogy már mogint valami elképzeltön ronda szemetet akarnak rászóni a gaz kereskedők. Ha a forgalmazót megvizsgálja (Interplay), akkor azért legalább annyira csak megerőlteti magát mindenki, hogy beleukántsion a cuccba. (Külföldön akkor, ha látta a november tájának felbukkant preview-t, ami a játék első három szintjét tartalmazta.) És a kukkantás után jönnek a meglepetések szépen sorban...

Az első az, hogy a BLACKTHORNE felelevenített PC-n egy játékkategóriát, amely már szinte kipusztult a sok csillag-villogó, renderelt szemét özönben: arcade/adventure-nek hívták egykoron azokat a játékokat, amelyek története alapvetően kalandelemekre épült, de azért teljesítésük némi ügyességre is szükség volt.

A második meglepetés az lesz, amikor feltűnik, hogy a játék végig meg van rajzolva — nincs benne egyetlen digitalizált kép vagy hang, egész egyszerűen a szerzők megcsinálták mindent, ami csak szükséges. Nahát! Ilyen is van még?

Az alaplörténét a szokásos fantasy műdoszaráz, és akkor ismerkedhet meg vele, ha az indítás után a NEW GAME-et választod (Ld., a kis képregényt odafent. Ha sikerül az újságot úgy elrántani a szemed előtt, hogy egy kép a látóugradra kb. egy fél századmásodpercig tartozzék, akkor mintegy film-szerű hatást kelt. Ha ez nem sikerülne, akkor a film-szerű hatást az oldalán levő perforáció kelti. Ha egyik sem jött sikerrel, akkor meg nézd meg a játékok! - Co'Boy): az intró kiderül, hogy Tuul földjén a gonosz Sarfac és az őt szolgáló sötét hordák vetették át az uralmat. Először megtekintheted, hogy Sarfac vára valamelyest kővel a magyar panellakások által meghonosított antihuman stílust, majd feltűnik maga Ször Sarfac is, aki szemmel láthatóan nem tudja, hogy a Gillette az férfias tökéletes. Sarfac utasítja kevéssé szimpatikus szolgáját, hogy siessenek az országot egykor uraló Vlaros király utolsó várához, Stonefisthez, az ott találtakat annak a rendje s módja szerint legyenek szívesek lemészárolni, majd hozzáék a Lightstone-t, ami minden bizonyos valami mágius kelyhere lehet. A következő kézen már Stonefist várát látjuk, amit Sarfac gonosz prieképei pusztá sításpatással felgyújtottak. Ezzel azonban nem tudták megakadályozni, hogy Vlaros király egyetlen fiát, Kyle Blackthorne-t, az udvari varázsló és mete-

orológus valami zúros helyre teleportálja, ahol is az ifjú gyermek húsz évet lótt apja utolsó szavain merengve, továbbá autóstoppolásnál. Autó ugyan annyi idő alatt nem áll meg neki, viszont a húszadik évben egy fehér plesni valamilyen érdekes módszerrel egy bányába teleportálja, ahol nekálthat megbosszulni apa halálát (és ha már úgyis ott van, rögtön ki is kiálthatja magát királynak.)

Ha bejelentkezés után nem piszkálatsz semmit, akkor a program elmozdít magában egy kicsit, amit azért érdemes egy darabig figyelni, mert néhány elég jó ötlettel szolgál a későbbi pályákra. További useful infof szerzésének módja, ha a főmenüből a PRACTICE pontot választod. Itt a rabzolgasorban Androthi emberkék mintegy Tutorial-keperlen ellátnak mindenféle infoval a játék kezelését illetően. Ez akkor hasznos, ha a shareware-verzióval játszott vagy — neadjisten! — leírom én is a vezérlést. Első ránézésre gondolom elég zűrsnek hat, de menő közben nem lesz olyan bonyolult. Egy kommentár azért szükséges hozzá: ha nekifutásból ugrynok, akkor Blackthorne nagyobbat ugrik, mint helyből (a harmadik pályától érdekes lesz). További infof:

— Jobb oldalon látjuk a nálunk levő tárgyak képét (a keret mutatja az aktuálait, az alsó sorban a nevével);

— A jobb felső sarokban van az életerő, ami alapállapotban hét piros nyíl. Ha egy ellenség ettalál, vagy kicsit magasról esünk le, akkor kettővel csökken (Potion használatával vissza lehet tüningolni hátra). Ha Blackthorne túl magasról esik le, vagy csapódna esik, akkor azonnal meghal. Ilyenkor lehet újra kezdeni a pályát, vagy kilépni a játékból (utóbbi esetben mindig megkapod a kódját annak a szintnek, ahol befejezted a mókát);

— A bal alsó sarokban látjuk, ha éppen van a földön felvehető tárgy (ha nincs takarásban, a játékképernyőn sárga zacsó mutatja) vagy olyan eszköz, aminél valamilyen tárgyat lehet használni.

Ennyi volt a vezérlés csodája — ha még ez sem riasztolt el kellőképpen, akkor kénytelen leszel elkezdni játszani a játékkal. Azt hiszem a legjobb módszer a további ismerettséghez az lesz, ha megcsinálunk együtt egy pár szintet együtt, mert a játék filozófiájának megértése után már csak rajta áll, hogy teljesíted a többi is. Ha elakadtál, és már végképp nem tudsz túlkocmagolni valahol, akkor itt lesznek a szimtkódok, amit a PASSWORDS menüpontból adhatz meg a játék elején.

Irányítás:

(bármikor)	mozgás
jobbra/balra:	beszélgetés egy fogollyal vagy elfejtözés
kurzor fel:	leguggolás
kurzor le:	vagy egy tárgy felvétele
[S]:	Fegyver előhúzás/eltétel
[L]:	aktuális tárgy kiválasztása
E:	aktuális tárgy használata

(csak eltett fegyverrel)	felugrás egy párkányra
kurzor fel:	vagy felmászás egy létrán
vagy felmászás egy létrán	vagy belépés egy (rejték)ajtó
kurzor le:	lemászás létrán
F vagy Space:	ugrás
D:	futás

(előhúzott fegyverrel)	tűzelés a mozgásirányba
F vagy Space:	tűzelés az ellenkező irányba
D:	tűzelés az ellenkező irányba

1.szint

Szöveg meglejtünk itt az első pályán teljes fegyverzetben. Először is tegyük el a fegyvert, mert különben nem igazán tudunk ugryn, aztán másznunk fel a létrán! Itt leülünk két foglyot, akik a játékban — löbnyire — az információforrás szerepét fogják játszani. Néha ugyan nem igazán hasznos az infojuk (*Power to the Andriuth!*, *Save yourself...*, *Are you the chosen one?*, *Unghth!*, stb.), de néha hasznos ötletekkel vagy tárgyakkal (bomba, potion, stb.) szolgálhatnak, tehát érdemes minden utunkba akkadóval szőke elegyíteni. Ettől a kettőtől nem tudunk meg jól sokat, tehát mehetünk tovább. A következő helyen felkapaszódva a ratóli mögött nem kapunk semmi hasznos infót, viszont találunk két Hoover Bombot, amelyek kiválóan alkalmasak zárt ajtók szétrobbantására, vagy végzőkségek esetén ellenségekhez is hozzávághatjuk (guríthatjuk) őket. Miután a kettőt felcsúztuk, az egyiket rögtön hozzá is vághatjuk az ajtóhoz. A bombáknál egyébként figyelni kell rá, hogy ne álljunk túl közel a robbanásához, mert a szétréplő repeszek bennünk is kárt tehetnek. A következő képernyőn máris találkoznak az ellenségek szabvány fajtájával, az orkával. Ez puskával van felszerelve, és amikor megpillant bennünket, akkor azonnal elbújik. Kébe öt másodpercenként előbújik, és 1-4 lövést ereszt meg irányunkba. A célszerű harcmodor ellene: ha megpillantjuk, mindenképp rántsuk elő a fegyvert, majd húzódnunk fedezékbe; amikor előugrott, és az irányunkba tűzel, akkor a tűzelés befejezése után (ezt 'érezni' kell), kb. egy másodpercig meg elő marad — ilyenkor kell előugranunk, és ráütnünk, ha lenék trappol, nyugodtan előugorhatunk tűzeli, mert ilyenkor már biztos nem fog lőni ránk, két találat szükséges ahhoz, hogy kinyírjuk. Ha az ork eltalál volna bennünket, akkor elisznog magában egy kicsit, ami nagyszerű alkalom arra, hogy beleeresszünk egyet. Eleinte kellemetlenek lesznek, de ha belevetünk a dolgba, akkor már menni fog a móka — időnk egyebéért is van. A felölt orkánál általában szokott lenni valamilyen felvehető tárgy — ettől egy bombát zsákmányolhatunk. Miután begyűjtöttük tőle, másznunk fel a létrán, robbantsuk be a balra levő ajtót az egyik bombánkkal, majd jöjünk fel a mögöttele levő bombát. Tovább haladva balra ismét egy ajtó robbantunk, a mögöttele levő rabbal beszélgetve pedig egy Heal Potiont kapunk, amelyet 'use-olva' visszanyomhatjuk az életöröklet. Másznunk fel a létrán, majd az ajtó be. Odalent egy vidám ork vár bennünket, de kitölnek vele: először átszökkenünk a földalatti platformra, majd onnan lezuhannak az előbb ismertetett anti-ork módszerrel járunk el. Ha szerencsésen van, azonnal leurrantjuk, és egy újabb bombát zsákmányolunk tőle. A következő helyszínen, egy újabb ork vár, lelélni, van nála egy bomba. Tovább balra, ahol némi mászás után berobbantunk egy ajtót, majd a platformmal felrepülünk a következő

A bátor Blackthorne halomra lövi a feláncolt rabokat - de a játék célja nem ez...





HOVER BOMB

A két bigyóhoz hozzávágjuk a bombát, aztán odafent felrobbantjuk a konzolt

szintre. Megjegyzendő, hogy minden szintet a nulláról kezdünk (nincs nálunk semmilyen tárgy), viszont az életrét az erárad (ha van Heal Potion, akkor azt mindenképpen érdemes elfogyasztani szintváltás előtt).

2. szint

Miután fellejtünk, a rabtól megdughatjuk, hogy a felénk hajgált bombák ellen a legmegfelelőbb védekezés az, ha ugyanúgy elbújunk, mint az orkok lövései előtt. A következő helyszínen egy derék orkot küldök a mászilágra, felvesszük a megérdemelt bombát, majd berobbanunk egy ajtót. A következő pályán mászás után kicsit cselezni kell, hogy elérhessük az orkot. Egy bombát zsákmányolunk felé, mögötte pedig használható vehetjük a liftet. Ezen egyelőre nem menjünk le, inkább totyogjunk tovább, ahol egy rab elárulja, hogy a vizeses mögött néha rejtejkajókra találunk, továbbá meg zsákmányolhatunk egy potiónt is. Tovább nem nagyon érdemes mennünk, mert két lézérkapu van, amin egyelőre nem tudunk átjutni. Menjünk vissza tehát az előbb ki-nyírt orkhoz, ahol a lifttel alszállunk valami sötét b-nyorcha. Egy helyszínen odébb megint egy orkot küldök a mászilágra, majd miután magunkhoz vettük a bombáját, besietünk az ajtón. Itt felszökkenünk egy platóra, majd még egy úgrással egy olyan helyszínen találjuk magunkat, ahol egy két szörny felülyegete mellett két rab porcszörvök valamilyen elektromos kályvával. Az első rab közli, hogy a két bigyótól való menekülés legbiztosabb módja egy bomba. Mászunk fel tehát a létrán és vágjuk hozzá egy bombát a két orkhoz (a puskának nem hat rá). Tölle zsákmányolunk egy *Bridge Key*-t, a másik rab pedig potióla az előbb elvesztegetett bombánkat. Ugorjunk át a szakadékok és a szomszédban máris egy újabb létrát. Ha lemásznak (leesünk), odalenn egy rabtól megdughatjuk, hogy az ork valamiféle tárgyat használnak a gödörök közötti hidépítéshez, így tehát se kell mennünk hozzá, használjuk a két óról zsákmányolt cuccot a kapcsolónál, és máris egy zöld hid tárul elénk. Totyogjunk tovább balra, majd némi mászás után megint találunk egy rabot, aki javasolja, hogy ha ki öhajtunk jutyi innen, akkor használjunk egy bombát (ad is eljett), továbbhaladva balra, találunk egy újabb rabot, akik siránkozik, hogy fogva tartja a lézérmezőt, majd egy litéknában felmászva egy másikat, aki kinyírt egy orkot (bombája felvehető). Ajtó berobbant, mögötte az ork kinyírdóli, Potion és Bomba zsebretevez, lifttel fel, majd megint ajtó robbant, ork kinyírt, bomba eltevez. A létrán felmászva a lézérkapuk másik oldalán találjuk magunkat, a központi terminál társaságában. Ez utób-

bihoz természetesen a rabok útmutatása szerint hozzávágunk egy Hoover Bombot, majd miután a lézérkapu elűntek a szomszédban mászunk fel egy szintet, robbantuk be ott is az ajtót, nyírnék ki az orkot, és a lifttel máris utazhatunk a harmadik szintre. Ha még nem fogyasztottuk el mind a két Potiont, akkor litétves előtt megehetjük.

3. szint

Itt balra megint egy rab hívja fel a figyelmünket a vizeses mögötti rejtejkajókra, rögtön utána pedig egy csapat a falódón, amit át kell ugronunk, különben egy ágyú aprít miszlikbe bennünket. A következő helyszínen találunk is egy vizesest, ami ugyan nem rejt ajtót maga mögött, viszont a gödörbe lemászás begyűjthetünk egy Potiónt. A következő helyszínen a rab szintén jó tippet lenne egy Levitator beszerzése — nyilván ez segít, hogy a magasban — egyelőre — elérhetetlenül feltarult ajtót használható vegyünk. A szomszédban egy ork hessegetünk a mászilágra és felvisszünk tőle egy *Bridge Key*-t, amit a szomszédban azonnal használhatunk is vehetünk. Itt a vizesesnél megtaláljuk a sokat emlegetett rejtejkajót, ami mögött a találunk egy bombát, a rabnál egy Potiónt, továbbá egy nyomógombot, ami felhívja a liftet, ami az imént lemászárolt orknál még sehol sem volt. Nyomás vissza a lifthez, de időközben ne felejtjük el magunkhoz venni imént a *Bridge Key*-t (később majd lesz rá utalás, hogy egy szinten belül többször is használható). Litéfzünk le egy emeletet, ahol egyelőre nem nagyon tudunk semmit csinálni, mert az orkokhoz tovább vezető utat egy lézérkapu zárja le. Tehát litéfzünk tovább lefelé. A jobbra levő barlangban két rabot találunk egy két farsáságában (bombát nekik), odafent pedig egy ugyanolyan terminált, mint amilyet az előző szinten felrobantottunk. Ez egyelőre elérhetetlen magasságban van, szóval forduljunk vissza, és irány balra. Ork kinyírt, bomba felvessz, aztán tovább, ahol a rab jelzi, hogy jó lett volna, ha elhozzuk magunkat a *Bridge Key*-t (milyen jó, hogy szóltam az előbb). A szomszédban megint egy csapatát két átugranunk, majd mászás következik felfelé, majd nyomás jobbra, ahol először egy bombáért nyírnék ki egy orkot, majd a platóra felugorva egy Potionért egy másikat. Mászás tovább felfelé, és máris egy barlangban találjuk magunkat, ahol egy platóval feljebb egy két ork, legfeljebb pedig egy illa ork vár bennünket. Erkezés után megismerkedhetünk egy igor kellemetlen fegyverrel, a darázzsal. Ez távirányítással a közelünkbe leteleg, és felrobbanva elvesz némi energiát (ha hátrébb húzodunk, szét lehet löni). Bombát a két orknek, de az orkot egyelőre hagyjuk; menjünk át a bal oldalú barlangba, majd onnan támadjuk meg. A platót egy két ork (bombát nekik), majd mászunk fel még egy platót, és onnan támadjuk hátba a lila orkot. Van nála két batyu, ami egy-egy darazsot (Remote Wasp) rejt. Nyomás vissza a lifthez, majd onnan tovább jobbra, ahol a terminált láttuk, itt használjuk az egyik darazsot: megjelenik előttünk egy sárga potty, ami a kurzorbillentyűvel felénevelgathatunk a terminálhoz, és ott a 'Space'-szel felrobbanhatunk. Ez kinyitja az egy szinttel feljebb levő lézérkaput. Nyomás fel a lifttel, ott nyírnék ki a két orkot (az egyiknél van egy bomba), majd tovább jobbra. Itt magint hidat kell csinálnunk a *Bridge Key* segítségével, majd robbantuk be az ajtót egy bombával. A túlsóoldalon egy orkot kell lefuffantatnunk, utána meg elkezdhetünk éimékedni, hogy mihez kezdünk a szakadékkal, amit nem tudunk helyből átugrani, idővel majd rájövünk, hogy nekiválasztól nagyjából ugyan a két hegyből, és így tovább is mehetünk. A túlsóoldali ajtó mögött találunk két bombát, valamint egy Levitator (lebegtőt) készüléket, amire valamikor a szint elején egy rab már felhívta a figyelmünket). Menjünk vissza

a lifthez, litéfzünk vissza a tetőre, ahol az említett rab előtt használjuk a Levitator. Miután hősünk letette, nyomjunk meg a felfelé gombot, mire a Levitator a magasba emeli, ahonnan már fel tud ugrani a felső platóra. Az ajtó mögött meglepve konstáljuk, hogy megint szükség van a *Bridge Key*-re. (Ja, utólagja elfelejtettem szólni, hogy hozzá magadnál! Nem baj, legközelebb majd odafigyelés rá.) A túlsóoldalon a bombázó a szörny eltevez, hogy Galadriel valamelyik felső szintén vár ránk, továbbá kapunk egy Potion is. Tovább le, ajtó berobbant, ork kinyírt, bomba felvessz, ajtó berobbant. A szomszédban egy két ork (van még bombát), ajtót be majd egy lift jön, ami felvisz a harmadik szintre, de előtte természetesen elfogyasztjuk a Potiont, ha még van.

4. szint

A három szintet tartalmazó shawarea-verzió egyébként itt ér véget. Ha teljes az játékok van, akkor a liftben azonnal húzd elő a fegyvert, mert a negyedik szintre megegyezik azonnal ki kell nyírni egy orkot. Vól nála egy bomba, amit továbbhaladva jobbra rögtön hozzá is vágathat a két orkhoz, akinek van egy *Bridge Key*. A platót levő rab felhívja a fegyvet a bányára, aki jelen pillanatban el van bújva. Odafent nekifutásból kell ugrani, hogy továbbjuthass balra. Ott rögtön a szint új ellenséggel ismerkedhatsz meg: egy ide-oda mászkáló pókokat, ami elvesz két pontot az energiádtól, ha nem bújsz el előle. A szomszédban rögtön használható a *Bridge Key*, majd továbbhaladva balra feugrárhatsz a szakadékba, ahol a vizeses mögött természetesen egy rejtejkajó van. Mögötte továbbhaladva egy ajtó berobbanása után két rabot találás, akik közül az egyik egy Potion ad, a másik (az előbb már említett tökéleg rejtőzködő testvére) pedig még egy *Bridge Key* — ugyanis ezen a szinten kétfőre lesz szükséges. Vissza a szakadékhoz, ahol visszámszva nekifutásból lehet átugrani, odafent veszik két pók (alul pedig egy ork) vár bennünket. (Később majd kiderül, hogy előzetesen látt volna ezt a pályát nem ebben a sorrendben megcsinálni, de seba!) A pókokat átkecmergve egy ork vár bennünket a túlsóoldalon, amit ugyan lefuffantunk, de odalenn lemászva egy két ork vár bennünket, amit ugyebár csak bombával tudunk elintézni. Tehát vagy visszamegyünk az előző pályára, ahol az alant levő orkál van egy bomba, vagy úgy csinálunk, hogy a rejtejkajó mögött két rabhoz csak később megyünk (ott ugyebár el kell használnunk egy bombát, amire nagyszerűen alkalmas lesz a túlsóoldalon lefuffantott orknál levő). Ha mindegy, ha az első ajtó mögött követjük, akkor mászunk le a Levitatorra, vágjuk hozzá az orkhoz a bombát, vegyük fel a Levitator, mászunk fel az orkhoz és használjuk a *Bridge Key*-t. (Az egész műsorra azért van szükség, hogy elhozzuk a Levitator.) Most akkor vissza a lifthez, ahol a helyszínen bal oldalán lekapolva a Levitator, fel tudunk ugrani a felső szintre, onnan pedig az egy platóval lejjebb levő ajtóhoz. Ezen egy rabhoz jutunk, aki ad egy fegyvert, jobbra pedig leereszkehdhetünk egy szintet, ahol sajnos egy lézérkapu zárja el a továbbjutást. Tehát balra kell lemásznunk (előbb nyilván át kell ugrani a túlsóoldalon). Odafent egy ork várja, hogy kinyírnék, majd tovább balra meg egy. Sajnos Potion egyikünkél sincs, így tehát ha trainer nélkül játszunk (és egy igaz játékos úgy játszik), akkor itt már nem át ügyesnek lennünk. A következő helyszínen megint nekifutásból kell átörszökennünk, ahol egy két ork két bombával eltakarítanak az útból...

Ná, jó. Már megint lételek, és most már kicsit kezdem unni ezt a lézérkapó-legendre parcellát. Mindenkiné legyen annyi elég, hogy a következő szintek egyre hosszabbak, és természetesen egyre bonyolultabbak lesznek. Minden új szinten lesz egy új ellenség, meg egy új kellémetelenség (ide-oda guruló ork, amibe kattót kell belelőni, leszakado hidak, stb.), amit minden játékos majd lesz szives magá magától. Az eddielekből már valószínűleg kiderült a megoldások lása körvonalai — ha valaki még végképp elakadt volna, annak itt vannak a szintködök, amelyekkel talán azért menni fog a dolog.

Szóval elég bész játék ez a BLACK THORNE. Igaz ugyan, hogy nem nyervevett CD-n jelent meg, csak két lemezen, igaz ugyan, hogy rajzolva van az egész, és nem digitizet be hozzá mindent, igaz ugyan a horrorizmus zene szintén nem diji és csodálatszerűen támogat Gravit — de akkor is marha jó ez a játék! Mindenkiné ki kell próbálnia, aki legalább egy csöppnyi kis nosztalgiait érez a jó öreg 64-esen nyomtatott IMPOSSIBLE MISSION-szerű arcade/adventure-ök után. (Amiga-változatról nem tudok, de semmi akadályt nem látok, hogy az Interplay pár hónapon belül csináljon egy olyat is.)

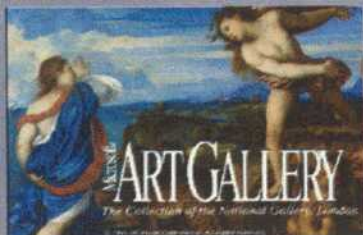
G-Spot



AS KING, BLACKTHORNE CAME TO AND FLEW BY HIS BROTHER.

Passzordok:

- INTRO : STRT
- LEVEL 1: DBQ7
- LEVEL 2: FBWC
- LEVEL 3: QP7R
- LEVEL 4: WJTV
- LEVEL 5: LBVJ
- LEVEL 6: ZS9P
- LEVEL 7: XJSN
- LEVEL 8: CGDM
- LEVEL 9: PBKT
- LEVEL 10: GSG3
- LEVEL 11: BMHS
- LEVEL 12: Y4OJ
- LEVEL 13: TNLQ
- LEVEL 14: NRLF
- LEVEL 15: MJXG
- LEVEL 16: KJCH



ART GALLERY

1824. május, London. Az angol parlament 57000 forintot szavaz meg 38 kép vásárlására a Nemzeti Képtár megalapítása alkalmából... Nem sokkal később, 1994-ben a Microsoft kiadta az **Art Gallery** című CD-t, mely a múzeum festményeit mutatja be. A múzeumban nyugat-európai festők művei találhatóak, a XIII. századtól a XIX. századig.

A címkép (Tizian: Bacchus és Ariadné című festményének részletének) megtekintése után a főmenübe jutunk, ahol öt pont közül választhatunk.

Artists' Lives

Az egyes festők életéről olvashatunk, valamint a képtárban fellelhető festményeiről kaphatunk információt. Egy képekkel teletűzdelt tartalomjegyzékből választhatjuk ki a keresett festőt. Megjelenik a választott személy képe (vagy ha van, akkor önarcképe), és rövid életrajzot olvashatunk róla a bal oldali oszlopban, míg a képernyő jobb felén festményeit láthatjuk. A festő neve mellett egy hangszóró-jel látható, ezen megnyomva az egér gombját, a név helyes kiejtését hallgathatjuk meg (feltéve, ha van hangkártyánk).

Egyes festményeket a nagyító segítségével kinagyíthatjuk (ha rávisszük a nyilat, átalakul nagyítóvá ebben az esetben), néhány képnél pedig animált magyarázatot kapunk a szerkezeti felépítéséről, vagy egyéb érdekességekről.

A szövegben bizonyos szavak színes háttérrel jelennek meg. Amelyek előtt csillag van, azokról rövid magyarázatot kaphatunk (ide tartoznak például az egyes művészeti stílusok). Ha nyilat látunk a szó előtt, akkor az egérel clickelve az adott szócikkhez ugorhatunk.

Historical Atlas

Történelmi áttekintés a festményekről terület illetve kor alapján rendszerezve. Megtudhatjuk, melyik festmény hol készült vagy hogy hol élték az egyes művészek. A városokhoz illetve országokhoz kapcsolódó oldalak 50-100 éves időszakokra bontva olvashatók.

Picture Types

A képek témája alapján kereshetjük meg a számunkra érdekes festményeket.

Religious Imagery - Vallásos tárgyú képek (oltárképek, egyéb képek, templomi dekorációk)



Narrative, Allegory and the Nude - Történelmi-, jelképes- és aktképek (mitológia, irodalom, történelem)

Portraits - Államférfiak festményei, egy ill. többalakos portrék, ülő vagy álló emberek képei

Everyday Life - Az emberek mindennapi életét bemutató képek (munka, oktatás, zene, szórakozás, ivás)

Views - Tájképek (tájak és épületek képei)



Still Life - Csendéletek (virágok, gyümölcsök, hangszerek stb.)

Bal oldalon látható a képek keletkezésének időpontja, a vászon és a festék anyaga, a festmény mérete, valamint az, hogy a múzeum mikor vásárolta meg.

General Reference

Általános áttekintés ABC szerinti CD tartalomról. A címszavak között megtalálhatóak az egyes művészeti stílusok, ábrázolási módszerek, valamint a képeken szereplő személyek.

Guided Tours

Túrlátogatásokon vehetünk részt, négy különböző témában. A képeket a múzeum híresebb festményeiből választották ki a bemutatáshoz.

- Kompozíció és perspektíva: a képek geometriai felépítését, az alakok elrendezését tekinthetjük meg. A *Szent Sebestyén vértanúsága* festményen például a kompozíció gúlaszerű elrendezése látható.

- *Holbein*: A *Követek* című festményen pedig az eltorzított koponya szerkesztését figyelhetjük meg.

- Festmények készítése: a festők munkamódozatának lehetünk tanúi, a tanulmánykészítéstől a festék és a vászon kiválasztásán keresztül a részletek kidolgozásáig. Az egyik kép kapcsán például megnézhetjük az egyik festő által készített tanulmány-animációt az ember járásáról.

- Festmények, mint tárgyak: Oltárképeket, freskókat, illetve egyéb falfestményeket láthatunk ezen a vezetéson. A szárnyasoltárokat tetszés szerint kinyithatjuk illetve becsukhatjuk, ezáltal egészében megtekinthetjük azokat. Egyik képnél bemutatja a program, hogy valószínűleg nem úgy nézett ki az eredeti, mint a jelenlegi állapot, hanem össze lett vagdosva a mai formájára.

- A festők mögött: megfigyelhetjük, hogy a restaurátorok munkája során milyen érdekes felfedezések születnek egyes festmények kapcsán. Például egy olajfestmény alatt észrevehetők egy korábbi temperararéteg nyomai. *Van Eyck* egyik képén láthatóvá válik, hogy az alakok nem az eredeti elképzelés alapján lettek elkészítve, hanem a *Wellington* herceget ábrázoló képről másolták, hogy két évvel elkészítése után Goya kijavította azt, mert a herceg további kitüntetésekért kapott.

A vezetések végén egy listát kapunk a bemutatott képekről, hogy egyszerűbben visszameghesünk oda, amit érdekesnek találtunk.



A kép alsó sorát egy menüsor foglalja el:

Help - Segítség

Options - A képernyő tartalmát lehet innen kinagyítani, vagy átmosolni a vágóasztalra, hogy más alkalommal felhasználhassuk azt, valamint kerestethetünk a CD szövegállományában.

Go Back - Visszalépés az előző képernyőre

Next Page - A következő oldalra lépés

See Also - Kereshetünk további programokat a területen

Contents - Visszalépés a főmenübe.

Osszességében egy szépen kidolgozott programmal állt elő a *Microsoft* az *Art Gallery*-vel. A képek jó minőségűek, de ehhez legalább 256 színű üzemmód használatára van szükség. Egyedül egy-két animációt lehetne kifogásolni kidolgozottságuk miatt, de hát semmi sem tökéletes...
Dino



További információk:

MICROSOFT
2MS INFO
Tel.: 267-4636



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

POSTAI UTÁNVÉTEI: Tel: 268-0885

Hangposta és faxbank: 267-9916

ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461

CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA 40 000 CD-ROM, MÁR 590,-FORINTÓL!

HA EGY CD-T MÁSHOL KEDVEZŐBB ÁRON KÍNÁLNAK, GYERE EL HOZZÁNK, MONDD EL ÉS TŐLÜNK MÉG OLCSÓBBAN MEGKAPOD.

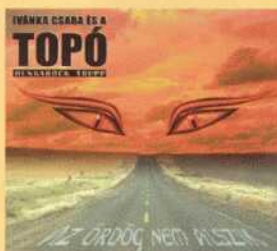
**Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát
és meglátod, mi álljuk a szavunkat.**

MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR! EGY EGYÜTTES CD-ROM-JA.

Unod a mai "műanyag" zenét?

Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?

Keresd a **TOPÓ HUNGAROCK TRUPP** "Az ördög nem alszik" című CD-ROM-ját! A hifitoronyban is lejátszható zene mellett a lemezen megláthatod az együttes videóklipjeit, beleshetsz a próbaterembe, végignézheted nagylexikonjukat, meghallgathatsz egy számot hangszereire bontva és még sok, eddig nem látott érdekesség vár rád! Az interaktív CD kiadója az **AUTOMEX**, a **KERORG** és a **Videoton**.



HAMAROSAN A BOLTOKBAN CSAK 1299,- FORINTÉRT.

Klubtagoknak 20% kedvezmény!

csak
29 990 Ft
+ÁFA

**TOSHIBA 4x sebességű
drive + 10 CD lemez**

**SONY CDU 55E 2,4x sebességű
drive + 10 CD lemez**

csak
17 990 Ft
+ÁFA

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!

**A hirdetés felmutatójának a CD árakból
10% kedvezményt adunk!**

Április a Multimédia hónapja a MIXIM KFT-nél!

Hangkártyák, CD-ROM meghajtók, videokártyák nagy választékban

Multimédia kit akciónkban, egyes CD-ROM meghajtók és hangkártyák együttes vásárlása esetén CD lemezeket adunk ajándékba!

Ezenkívül több, mint 1000 CD program közül válogathatsz és mindent ki is próbálhatsz üzletünkben!



Multimédia ajánlatunk:

HANGKÁRTYÁK:

Acer ESS688 16 bites hangkártya multCD	
- Sound Blaster kompatibilis	
- Adlib kompatibilis	
- 16 bit A/D, 16 bit D/A	
- SONY, MITSUMI, PANASONIC I/F	7.680,-Ft
Acer ESS688 16 bites hangkártya IDE	
- Sound Blaster kompatibilis	
- Adlib kompatibilis	
- 16 bit A/D, 16 bit D/A	
- Enhanced IDE I/F	7.680,-Ft
Wavetable kiegészítés	
- 2 MB ROM (4 MB hangminta)	
- Alap MIDI hangszerkészlet	8.500,-Ft
Sound Blaster 16 OEM	
- multICD interface	
- ASP upgrade lehetőség	12.450,-Ft
Ultrasound MAX hangkártya	
- 16 bites hullamtábla generalis	
- 512k RAM (Max. 1 MB)	
- multICD Interface	22.800,-Ft

CD-ROM MEGHAJTÓK:

Acer duplassebességű CD-ROM	
- külső PLAY gomb	
- E-IDE felület	
- motoros mechanika	
- hangkábel, installáló programok	14.800,-Ft
MITSUMI 4x CD ROM	
- E-IDE felület	
- motoros mechanika	
- installáló programok	25.800,-Ft
SANYO duplassebességű CD-ROM	
- SCSI-2 felület	
- motoros mechanika	23.800,-Ft

VIDEOKÁRTYÁK:

Cinera MPEG kártya	
- multICD interface	
- 2x4W audio teljesítmény	
- MPEG I, CD-I szabványú formátum	
- PAL, NTSC video kimenet	
- Installáló programok	35.900,-Ft
ALLMEDIA 2000 MPEG kártya	
- TSENG ET4000W32I videochip	
- S-VHS bemenet, MJPEG tömörítés	
- AVI, MPEG, CD-I formátumok	
- S-VHS kimenet	
- digitális vágás, feliratozás, színjavítás	180.000,-Ft

MULTIMÉDIA KIT AKCIÓ:

Acer hangkártya 16 bit	
Acer duplassebességű CD-ROM	
Ajándék CD lemez	21.990,-Ft
Acer hangkártya 16 bit	
Acer duplassebességű CD-ROM	
10 db ajándék CD lemez	26.990,-Ft
Acer hangkártya 16 bit	
MITSUMI 4x CD-ROM	
2 db ajándék CD lemez	32.990,-Ft
Acer hangkártya 16 bit	
Wavetable MIDI kiegészítés	
MITSUMI 4x CD-ROM	
10 db CD lemez	45.900,-Ft
Ultrasound hangkártya 16 bit	
Acer duplassebességű CD-ROM	
10 db CD lemez	41.600,-Ft

A fenti árak a MIXIM KFT. telephelyén történő beszerelés költségeit igen, a 25% ÁFA-t viszont nem tartalmazzák!

Vásárlói kártyával rendelkezőknek a CD lemezek árából 20 %, a hardware árakból 5% árengedményt adunk!

CD ÚJDONSÁGOK



DOOM's DAY
1.540,- Ft

System Shock
11.120,- Ft

Death Gate
9.520,- Ft

Daemons Gate
3.680,- Ft

Cyberia
13.120,- Ft

Delta V.
7.680,- Ft

SZUPER ÚJDONSÁG: DARK FORCES - 7.992,- 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.