

GOV

COMPUTER VILÁG

Rr.55.

VII.évfolyam • 1995/4.

ISSN 1218-7933

Lap- és Könyvkiadó Kft.



COM-WARE

Ára: 193,- Ft



9 771218 793008

NEWCOMER



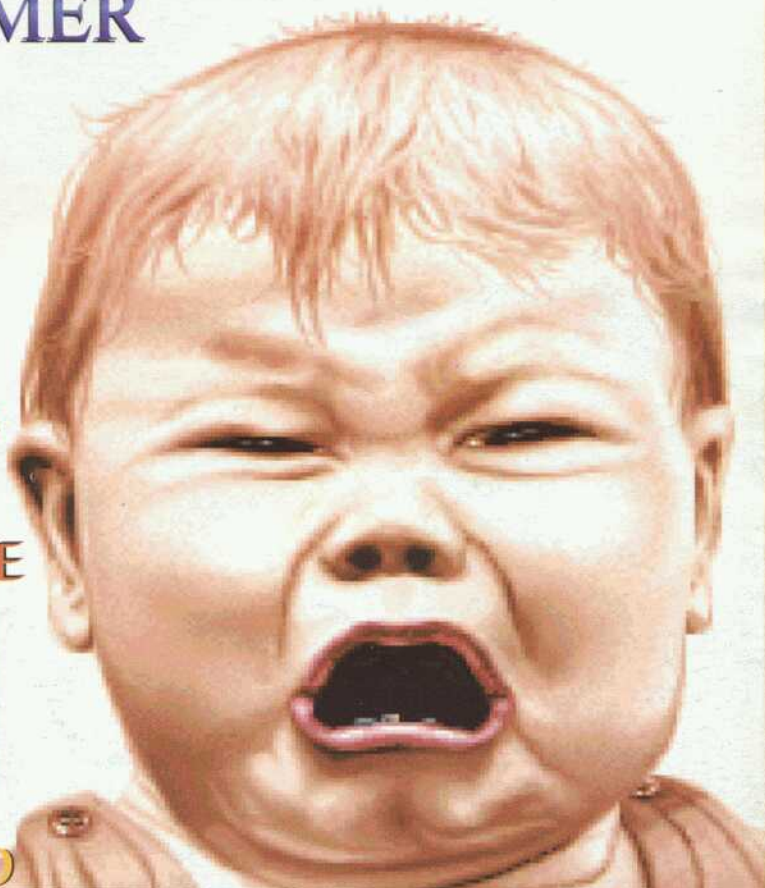
ECTS



DEATH GATE



Terry Pratchett's DISCWORLD



COMPUTER VILÁG • Nr.55 • VII. évfolyam • 1995/4. szám • Számítástechnikai magazin

COMPUTER
VILÁG
GOV



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Üzletünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
 1135 Budapest, Szent László út 7/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel.: 140-2101
 Fax: 251-2385, 220-1643
 Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
 Ebédszünet: 12.30-13 óráig.
 Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek

	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus 277,- Ft
Commodore Amiga 600 28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200 55.920,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék 31.992,- Ft
PHILIPS 8833-II. Stereo monitor 31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 143B Monitor (Amiga, FD SVGA) 55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó 11.192,- Ft
Amiga 500/500Plus-hoz 3.992,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator 7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminátor set 2.792,- Ft
Commodore Datasette 15.920,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez) 392,- Ft
Commodore Amiga -> Eurocart kábel 392,- Ft

Mágneslemezek

	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez 392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez 392,- Ft
NoName 3.5" DSHD formázott lemez 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
FUJII 3.5" DSDD lemez 552,- Ft
FUJII 3.5" DSDD formázott lemez 792,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez 472,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez 432,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez 472,- Ft
Polaroid 5.25" DSHD formázott lemez 432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez 472,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.) 288,- Ft
Profex 5.25" DSDD lemez (Form.) 632,- Ft

Memóriabővítők

TRA 1200/0KB Memóriabővítő Turbokártya A1200 15.992,- Ft
1.0 Mb-os órák bővítő Amiga 500-Plus-a 5.992,- Ft
1.0 Mb-os órák chip bővítő Amiga 600-ba 5.992,- Ft
2.0 Mb-os órák bővítő Amiga 500/500 Plus-ba 7.992,- Ft

Sega Termékek

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 72,- Ft
Noris porvédő C-64 i-re 72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re 532,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz 392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz 392,- Ft
Külső floppy Amigához 10.392,- Ft
Swiftly Mouse Amigához 777,- Ft
Mouse-Joystick bonyekek Amigához 1.992,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz 2.000,- Ft
Midi Amiga Interface 3.192,- Ft
Handscannerver Fekete/Fehér Amigához 15.992,- Ft
Sound Enhancer Amigához 1.992,- Ft
Sound Sampler - Hangdigitalizáló 5.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára 19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához 13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel 792,- Ft
Mouse pad 2.000,- Ft
C-64 midi szoftverrel 5.200,- Ft
Keypdigitalizáló (színes) Atari ST-hez 2.392,- Ft

Joystickok

Joystickok széles választékban kaphatók 696,- Ft-3.032,- Ft
---	---------------------------

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

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok		CD-ROM		Trident 9420 VGA 1 MB RAM, VESA 9.992,- Ft
386DX-40 Mhz 7.120,- Ft	PANASONIC CD-ROM, dupla sebesség		CRUX LOGIC, PCI, 1MB 17.440,- Ft
(CHIP, AMI) 11.600,- Ft	vezérlővel 16.992,- Ft	S3 805 VGA 1/2 MB, VESA, TC 10.992,- Ft
486SLC 33 Mhz 64 KB Cache 10.240,- Ft	vezérlővel 16.500,- Ft	V7 MIRAGE 1/1 MB VESA 19.992,- Ft
(ETEC, IBM OEM) 10.480,- Ft	vezérlővel 29.992,- Ft	V7 MIRAGE P64 1/2 MB VESA 23.992,- Ft
486SLC 50 Mhz 10.120,- Ft	AT BUS 16.500,- Ft	Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC 18.880,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 2 VESA 11.120,- Ft	Toshiba 4x sebesség, AT BUS 29.992,- Ft	Ramok, Winchester	
(Green, 5V)		Toshiba 4,4x sebesség, SCSI-2 48.000,- Ft	414256 DIP RAM 720,- Ft
486DX-XMhz, 3 VESA, Green 11.680,- Ft	Hangkártyák, Kézi scanner		256 Kb SIMM 70 ns, LP 1.600,- Ft
(3.3-4.5 V) 11.680,- Ft	FX-20 aktív hangszóró (1 pár) 2.448,- Ft	1 Mb SIMM 70 ns, LP 4.500,- Ft
586 60-66 Mhz 512 Kb Cache, 2 VESA, 3 PCI 22.400,- Ft	CP-18 aktív hangszóró (1 pár) 3.240,- Ft	4 Mb SIMM 70 ns 15.120,- Ft
(OPTI)		Plug-in 80 aktív hangszóró 7.840,- Ft	4 Mb SIMM 70 ns 36 bit 18.992,- Ft
586 90-100 Mhz 512 Kb Cache, 2 VESA, 4 PCI 31.992,- Ft	(1 pár, beépített tápegység) 13.360,- Ft	8 Mb SIMM 70 ns 36 bit 37.360,- Ft
(OPTI, AMI)		Sound Blaster 16 BASIC 12.992,- Ft	16Mb SIMM 70 ns 36 bit 58.880,- Ft
Processzorok, koproc-ok		Sound Blaster 16 MULTI CD OEM 14.800,- Ft	170 Mb Conner winchester AT BUS 16.720,- Ft
486DX-2-66 Mhz IBM-CYRIX 3V 14.992,- Ft	Sound Blaster 16 VALUE 18.840,- Ft	270 Mb Conner winchester AT BUS 19.520,- Ft
486DX-2-66 Mhz INTEL 22.992,- Ft	Sound Blaster 16 PRO 19.840,- Ft	420 Mb Seagate winchester AT BUS 20.400,- Ft
486DX-2-80 Mhz 3.5 V AMD 23.992,- Ft	Sound Blaster 32 AWE, G.MIDI 26.400,- Ft	520 Mb Conner winchester AT BUS 23.600,- Ft
486DX-2-80 Mhz Cyrix 4V 19.992,- Ft	Sound Blaster 32 AWE, ASP, W, GM 39.992,- Ft	730 Mb Quantum winchester AT BUS 34.320,- Ft
486DX-100 Mhz 3V INTEL 35.200,- Ft	WD Paradise Expert 16SDP 16.720,- Ft	850 Mb Maxtor AT BUS 35.200,- Ft
INTEL PENTIUM 66 Mhz 38.400,- Ft	Gravis Ultra Sound, 256KB RAM 16.400,- Ft	2200 Mb Seagate winchester AT BUS 45.200,- Ft
INTEL PENTIUM 75 Mhz 43.992,- Ft	Gravis Ultra Sound Max, 512KB RAM 26.400,- Ft	2200 Mb Quantum winchester SCSI 148.000,- Ft
INTEL PENTIUM 90 Mhz 92.800,- Ft	Trust mono kézi scanner 256 szürke 11.992,- Ft	Monitorok	
INTEL PENTIUM 100 Mhz 105.600,- Ft	Trust color kézi scanner, 16,5M szín 21.992,- Ft	14" Mono (800/600) 11.760,- Ft
387DX-487DXDC-40 Mhz coproi. 2.280,- Ft	I/O kártyák		14" Pga Svga (1024x768, 0.28, LR) 26.992,- Ft
FAX-modem		IDE + HDD / FDD 2S1P1G, 2 buffer 1.560,- Ft	(5 db-tól 25.992,- Ft-ig!) 26.992,- Ft
Discovery 14400 BPS beisó + software 19.360,- Ft	IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa 2.880,- Ft	14" Svga (1024x768, 0.28, LR, NI) 33.120,- Ft
		REALTEK VEGA 256 Kb RAM ISA 3.300,- Ft	DAEWCO	
		Trident 9000C VGA 0KB RAM ISA 2.240,- Ft	15" Svga (1280x1024, 0.28) DAEWCO 45.200,- Ft
		Trident 8900C VGA 0KB RAM ISA 3.160,- Ft	NI, LR, digi, 0.28	

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	63.132,-	64.540,-	67.740,-	79.856,-	81.264,-	84.464,-	95.184,-	
A386DX-40, 128Kb, 4MB RAM	76.572,-	77.980,-	81.180,-	93.296,-	94.704,-	97.904,-	108.624,-	
1486 SLC40, 64Kb, 2MB RAM	68.932,-	70.340,-	73.540,-	85.656,-	87.064,-	90.264,-	100.984,-	
C1486 DX2-66, 256Kb, 4MB RAM	91.084,-	92.492,-	95.692,-	107.808,-	109.216,-	112.416,-	123.136,-	
C486 DX2-80, 256Kb, 4MB RAM	96.644,-	98.052,-	101.252,-	113.368,-	114.776,-	117.976,-	128.696,-	
1486 DX4-100, 256Kb, 4MB RAM	112.844,-	114.252,-	117.452,-	129.568,-	130.976,-	134.176,-	144.896,-	
PENTIUM 66Mhz, 8MB RAM	145.756,-	147.164,-	150.364,-	162.480,-	163.888,-	167.088,-	177.808,-	
PENTIUM 100Mhz, 8MB RAM	223.716,-	225.124,-	228.324,-	240.440,-	241.848,-	245.048,-	255.768,-	

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!
 Áraink mindenkorai 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!

Ajánlatunk viszontládoznak!
 Ha egy alkalommal valamelyik termékünköl 5 db-ot vásárol, akkor 3 % engedményt biztosítunk!

Tartalom

Tartalom, bevezető...	
Hihi	1
PC & AMIGA NEWS	
Avagy beszámoló a londoni ECTS-ről	3
Newcomer (C64)	
Egy ötlemes magyar Jövevény	11
Hill Street Blues (Amiga, PC)	
16 bites rendőrségi tanfolyam	15
PC Assembly tanfolyam	
Tanfolyam azoknak, akik nem értik a PC-s rovatokat	19
PC Code-orgás	
Pontosan az	21
CoVboy Posta	
HÁROM OLDAL!	23
Psycho-analízis	
Még egy kis PC code	26
A VGA kártya programozása	
Tudjuk, hogy senki sem érti.....	28
PC Noise	
Zajongászati rovat	30
PC USER Area	
Modem téma, ráadásnak pedig Action Replay-kártya	31
Death Gate	
A legújabb Legend opus	34
Discworld	
Óh, Chuckychuckychuckychucky!	37
Dream Girls	
(Idults) Adults Only	40
ULTIMA VII.	
Neverending Story	43
MIXIM CD-teszt: Action Theatre	
Az USA tengerészeti erői	46

Épp ez jutott eszünkbe...

Hát itt volnánk megint. Az ember mindig jobbra számít... Virul a tavasz, rügyeznek a fák, csip-pelnek a madarak (imádjuk a varjúkat). Meg megjelent a CoV 55. Zuhog az eső. (Bocszá állandó időjárásjelentésért, de tréningezünk arra az időre, ha csödbe mennénk: szeretnénk elfoglalni Aigner Szilárd helyét. Tök jó munka: megnézed, hogy a nővéred felmászott a létrára, és rögtön tudod is, milyen lesz az idő. Ha rosszak lesztek, akkor féltőlalanként még egy Eduschoi is meg kell innotok velünk!)

Ott tartottunk, hogy rügyeznek a fák. Meg volt ECTS is London városában, ahol kint csapódott két tollnokunk, és ebből kifolyólag kicsit kirügyezett a News is. Lett is belőle egy egész fasor. Bocs a méretéért, de még így is egy csomó ki lett húzva belőle.

A továbbiakban szokás szerint lesz még mindenféle színes szemét, többek között DISCWORLD, de ez eddigre már kiderülhetett a tartalomjegyzékből is.

A Commodore-osok az utóbbi időben nem igazán lettek elkápráztatva leírásokkal sem mennyiségi, sem minőségi értelemben. Sajnos a mostani számunkba is csak egy-egy leírás sikerült beleprezselni nekik. Mivel a levelezésből az derült ki, hogy most már komoly lázadással fenyeget, ha továbbra sem sikerül megoldani ezt a tarthatatlan állapotot, kitaláltunk valamit, amiről a gyászjelentés odalent tudósít. Ígérjük, hogy nem lesz benne egyetlen PC-s leírás sem. (... viszont lesz benne 36 oldal PC-s hirdetés!) - CoVboy)

Egy másik apróság: már hosszú ideje halasztgatjuk a multimédia PC kisorsolását az előfizetőink között. Hát még sem lesz boldog tulajdonos, de az IFABO-n a Mixim kft. standjánál mindenképpen meg akarunk szabadulni tőle, szóval akít érdekel a dolog, az ott szeretettel várjuk. További infok majd valahol az újságban.

Nem is szaporítjuk tovább a szót, kezdődjék inkább az újság...

JÖN! Commodore Világ Különszám '95 Nyár

40 oldal, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak, benne a régi CoV felépítéséhez hasonlóan játékleírások, elsősegély, TökösMákos, C64 és Amiga programozástechnika, és sok-sok Getto grafika. A Különszám nem kerül Postai terjesztésbe, vagyis csak előfizetéssel hozzáférhető. Ára: 225,- Ft (amely az ÁFA-t és a postaköltséget is tartalmazza). A kiadvány előfizetése nagyon egyszerű. Vágd le a befűzött csekkeket, töltsd ki 225,- Ft-ról, majd a hátoldalon írd be az azonosítószámodat (ha van), és javítsd ki a 'nyári Különszám' mellett a '93-at, '95-re, illetve a sor végén a 200,- Ft-ot 225-re. Megjelenés kb. június eleje.

CoV

Computer Világ 1995/4.

VII. évfolyam (Nr.55.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felölös kiadó: Rucz Lajos

Felölös szerkesztő: CoVboy

Borító: Upstream demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Bryan, ChX, Dirk,

DoT, Fülés, G-Spot, Hotta,

Patton, Pörkölt Desiato, Psycho,

Pucskó Pál, Tibsoft & Stefa

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u. 8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363. 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a

postahivatásban kérsz átutalási

postautalványt, és ezen adod fel a

hirdetés díját, rendszel újságot,

Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez

esetben ezt a címet kell beírnod a

'pénzösszeg címzetje' rovatba: Com-

Ware Kft. OTP címre, Budapest: Irinyi

u. 30., 1117. (A csekk közpéso

szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig

írjotok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-

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

adátok fel!). Természetesen amíg

elfogadják, célszerűbb a befűzött

csekket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapke-
reskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regi-
onális részvénytársaságok az ország
egész területén megtalálható hírlapárúsi-
tő szaküzletekben és pavilonokban, vala-
mint: ACOMP Kft. (címek ld. a borítón),
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.
XI. Etele u.68., Múzsai Könyvruház,
Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU
Kft., Székesfehérvár, József A.u.25.
8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyön-
gyös, Szt. Bertalan u.2., CILI-BAZAR,
Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL
Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A.,
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csá-
p u. 15., BIT-STOP BT., Kecskemét,
Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron,
Orsolya tér 5., COMPUTER System
Kft., Mohács, Városmarty u.6., RAMORG
GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.,
RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala
Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő
hirdetések tartalmáért nem vállal
felelősséget!

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

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

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levélírást: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/04-66-22)
Felölös vezető: Grasselly István
vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

Figyelem!

A CoV előfizetői között megtartandó sorsolás időpontja és helye megváltozott.

A sorsolás 1995. május 12-én pénteken 12.00 órakor lesz, az

**IFABO
BUDAPEST
1995**

rendezvényen, a BNV vásári területén, a 'C' pavilonban, a MIXIM Kft. standjánál.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk.

Fődíj: a képen is látható multimédia PC, sztereó hangkártyával, és CD-ROM-mal, ezenkívül kisorsolásra kerülnek multimédia eszközök, CD-k és mágneslemezek is.

Gyere el, hátha Te leszel a szerencsés nyertes!

JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN PC-s játékok 3.

PC-s játékok 3.



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

Ezúttal rendhagyó módon, ám az Évkönyvek felépítését követve hátra került a felhasználói rész.

A könyv első része a már hagyománnyá vált Elsősegélytel 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 (a stratégia kedvelőinek pl. Transport Tycoon, a szimulátor kedvelőinek pl. Flight Simulator Scenery, no persze olvashattok frissebb anyagokról is, mint pl. Ecstatica, Kyandia 3., UFO II., Alone in the dark 2., vagy Gully).

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

- DOOM klónok (pályaszervezők 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 — TökösMakos arnyagok (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 ötvenessel drágább, mint az előző kötet, ez köszönhető az időközbeni ÁFA, energia, papír és egyéb költségemelőkedéseknek.

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 (esetleg az új csekkek bevezetéséig) érvényes, ezt követően közvetlen kiadói megrendelés esetén 50,- Ft kedvezményt tudunk biztosítani. Az előző megjegyzésünk nem vic, 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 elikett címkén a jobb alsó sarokban szokott lenni, mindenképpen ír rá a csekk hátsó-középső szelvényére, ezzel megkönnyíted a számunkra az adatfeldolgozást. Persze akinek nincs ilyen, az ezt a sort üresen hagyja.

A könyv egyetként várhatóan május hónapban fog megjelenni.

Az oroszlán, a varázsló, meg a szekrény...

Ez a sokatmondó cím nem a mi bormolt agyunkból pattant elő, hanem az Adventure Soft valamelyik pihenőgágy tagjától. Ez a SIMON THE SORCERER II. alcíme, amely sok egyéb játékkal együtt a március 26-28 között tartott '95 tavaszi ECTS-en látott először napvilágot, bár csak preview formájában. Ezen a show-n mi is részt vettünk, mintegy két fő erejéig. London nagyon szép, meg jó volt, csak a szállásunk volt kicsit érdekes...

Meglepő módon kész játékot PC-re szinte senki sem hozott ki, viszont rengeteg preview volt, köztük jónéhány igen kellemes színvonalú. Sajnos az Amiga gépeknek úgy tűnik, lassan vége. Sokkal több programnál olvashattuk például azt, hogy Mac-re is megjelenik, mint azt, hogy Amigára. Ez persze nem azt jelenti, hogy Mac rovatot nyitnánk, de sajnos ez megerősíti azon véleményünket, hogy a Commodore gépeknek immáron leáldozott. Viszont a PC-s embereket újra figyelemztetjük: CD, CD, CD! Egyre kevesebb program jelenik meg floppyra, csak kevesebbet tudó verzókban, esetleg csak hónapokkal később. Es ha figyelembe vesszük, hogy általában a CD-s verziók nem drágábbak mint a lemezeseek, de sokkal kevesebb gond lehet velük, a befektetés sem olyan nagy. A rövid leírások után zárójelben ott a megjelenés időpontja. A feltehetően megjelent azt jelenti, hogy mire olvassatok már megjelent — de mivel ennek időpontja még ismeretlen... Lássuk, mit mutattak az egyes résztvevő európai cégek:



Úgy látom, Simon egy jófajta kalandban fog varázslólni

MICROPROSE

A közkezdelt cég közepes méretű standdal jelent meg a show-n, viszont akkora halom prospectust zúdítottak a nyakunkba, hogy alig győztünk kímászni a lába. Valami 12 játékról kapunk ismereteket.

Legérdekesebb pillanatnyilag az **XCOM 2: Terror from the Deep** (az UFO-lyatás), amely már minden bizonnyal megjelent, amikor ezt olvassátok. A kezelési szint teljesen megegyezik az UFO kezelésével, a grafika viszont finomított egy kicsit, lesz többféle küldetés, többféle ellenfél, minden bizonnyal nagyobb sz'vafatos, és persze a címhez illően a csatákban kis búvárokat fogunk irányítani, nem pedig tolkas 'dészáldozókat'. Mind diskos, mind CD-s verzió lesz.

A sikeres Transport Tycoon-hoz kijött egy kiegészítő, a **Transport Tycoon World Editor**. Használatához az eredeti játék szükséges. Arra jó, hogy tetszés szerint megépíthessük azokat a városokat, amelyekben vagy amelyek között magában a játékban a közlekedést tervezzük. Nagy előnye, hogy játszható párosan mindenem keresztül. A játék rendelkezik egy 'Uj Világ' nevű grafikus készlettel, amely leginkább a marsi civilizációra emlékeztetné az embert, ha lenne a Mars-on civilizáció (Civilization — Sim City — Transport Tycoon). Nem is lenne rossz...). Kivételesen ez csak disken jön ki, CD-n nem.

Még mindig márciusi anyag a **Clockwerx**, egy jó kis logikai játék, viszont sajnos csak Windows alá. Minek kell ezt a Windowst annyire forszírozni?!

Pizza Tycoon — erről mi jut eszétekbe? Nekünk valami igen nagy marhaság... A játék célja az, hogy egy kis étteremből indulva világhírűvé tegyük a pizzánkat. Ha ez nem sikerül, és lerobbanunk anyagilag, akkor jön a mafia, aztán kidobnak az utcára (logikus...). Persze nem egyedül fogunk a világhír felé torni, lesznek kedves konkurenciák — lehet először az a moszkoi trükkököt. Ez a játék is kijön mind disken, mind CD-n.

Sid Meier's Pizzazzation, másnéven: Pizza Tycoon. Ketchup nélkül...



Most jön a meglepetés! Hosszú-hosszú várakozás és sóhajlózás után itt a **CivNet!** Játsható modern és helyi halozaton keresztül (utóbbiól Novell vagy LAN ajánlott), de állítgató Interneten is fog menni. Két hibája van: egyrészt májusig kell rá várni, másrészt csak Windows alatt fog futni (nesze nektek General Protection Fault...). Néhány további info: ellenfeleinkkel bármikor csveghetünk, lehet olyan játékok játszani, amelybe

bármikor beléphet új játékos, adott esetben több játékos térképét is megvizsgálhatjuk, valós időjű lesz a játék, azaz (szerencsére) nincs körökre bontva. Összesen 6 ellenfeletünk lehet. Lehet fenni rá a köseket, szerencsére ez disken jön ki.

Áprilisban várható a **Star Trek — The Next Generation "A Final Unity"**. Sajnos egy játék lesz... Egyik felében az Enterprise-on fogunk tevékenykedni, navigáció és hasonlók, a bolygókon meg mindenféle kalandok várnak ránk. Sajnos ez csak CD-n lesz.

Ismét stratégia, csak most katonai: **Navy Strike**. Mindenféle diktátorokkal kell benne megküzdünk, akik nem általában békés szomszédokra támadni mindenféle "jógos követelésekkel" (afőtnebe, ki támasztotta fel a Ceauz'???) Mindent letehetjük egy F-22-s, esetleg egy F-18-as nyergében. A játéknak stratégiai része is van (ezt, ezelt támogathatjuk a bevetésünkkel. Szintén áprilisban várható, szintén csak CD-n.



Keresztül a Rajnán, némi ARMORED FIST-utánérettel

1944: Across the Rhine. Ez már júniusi game. (Eleg gyorsak, legalábbis ahhoz képest, hogy már tavaly június óta hirdetik... - CoVboy) Egy tankban ücsörgünk 1944 júniusában (stilszerűen), a normandiai partraszállás után, és be kell fejeznünk a II. Világháborút. Szokás szerint mindkét fél szerepét eljátszhatjuk. Ez a játék egy stratégia/szimuláció keverék: megtervezhetjük az egyes hadmozdulatokat, aztán becsúcssehetnek az egyik harcocsiba, hogy le is játszunk a csatát. Stratégiánk persze nem kötelező, valószínűleg csatáitni sem... Játshatók a teljes hadjárattal, de van lehetőségek egyes csaták megváására is. Ez is csak CD-n jön ki.

Régészet következik. Emlékezik még valaki a **Top Gun** című filmre? 9 év után nagy nehezen ezt is "megjétesztették", igen meglepő módon a Microprose a kiadó, és még meglepőbb módon a Spectrum Hobbyte az elkövető. Kiváncsian várjuk... (Az lenne a legmelepőbb, ha egy repülőgépszimulátor lenne... - CoVboy) Még mindig júniusban járunk, és csak CD-n.

A Civ népszerűsége határtalan: a kiadó még újabb kiadást ígér. A **Machiavelle the Prince** a 14. században indul Velencében, a feladat az, hogy terjesztjük ki ildásos befolyásunkat egész Európára. A recept egyszerű: hatalmas vagyon és hadsereg szükségesek, ehhez mindenféle állami és egyházi intézmények támogatását kérhetjük, cserébe részünkölő lesz kalózokdás,



TRANSPORT TYCOON WORLD ED

vesztetétes, valamint bérlyikösség. Játshatunk egyedi 13 számítógépes ellen ellen, de modernem keresztül akár további 3 humanoidnak is megkeseríthetjük az életét. A játék valószínűleg átciszuk júlusra, és meglepő módon disken várható.

Valamikor a nyár folyamán fog megjelenni a Colonization Gold. Szokás szerint grafikai téren történet nagy változások, így ez már csak CD-re fog kijönni.

Szeptemberben érkezik a **Magic the Gathering**. A program egy kártyajátékra épül, amelyről érdemes tudni, hogy megjelenése után ('94 augusztusában) 6 hét alatt 10 millió készletet adtak el befelje az USA-ban. A számítógépes verzióit többben is játszhatjuk, így valószínűleg jól vissza fogja adni az eredeti kártyák hangulatát. Disken jön majd ki.

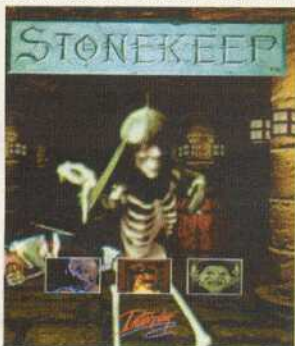
Örömteli hír, hogy a Spectrum Hobbyte a Microprose szármáyal alatt továbbfejleszté a **Falcon-1**. A 3.0-s verzió szemérnkül a mai napig a legjobb repülőgépszimulátor PC-n, csak helyenként olyan ronda, hogy még a jó öreg C64 is megirigyelhetné. A kiadó szerint a 4.0-s verzió grafikája megdöbbentő lesz (háát, a 3.0-é elég megdöbbentő volt...), nemcsak a szimuláció, hanem az összes kiterítés is, újgymint reptér, kántin, iroda, WC, és hasonló... 1996 januárjában akarják kiadni, Windows '95 applikációként, de kiváncsiak vagyunk, mit csinálnak akkor, ha a Win '95 még '98-ra se jelenik meg?!

Falconiádia immáron már a negyedik felvonásban: ott szalad egy F-16-os!



INTERPLAY

Most pedig jöjjenek annak a cégnek az újdonságai, amelynek játécai idáig mindig a legmagasabb minőségű elvárásoknak próbáltak - sikeresen - megfelelni.



Keszűköt rögtön egy horrorral. Ha a **Stonekeep** egy ember írta volna, akkor azazal mintegy 25 évnyi munka lett volna. Azonban a játékot egy kisebb hadserg írta, így néhány év alatt sikerült összehozni egy igen jó játékot. A játék keresztstória röviden: Miután egy istennő a biztonságot kedvelő magához veszi a lelküket a feladatunk minősége az univerzum megmentése és a saját emberi múltunk visszanyerése. A grafika megfelel a 95-ös követelményeknek, szokás szerint élő színesek játszanak benne stb. A speciális effektusok ugyanaz az ember készítette, aki a "Lángolagok" (Backdraft) c. filmét. Ez a "film" se sikerült rosszul, az már biztos. Mindehhez még egy különleges kezelés is járul: Csak az ember és a kurzorgombokat kell használni. Semmi más, semmi külön. Az ellenfelek leggyőzeiséhez meglepő módon nemcsak az erőnkre, hanem a józan eszünkre is szükség lesz. (DOS CD, nyár-ős)

A következő játék címe már sokak eláru: **Frankenstein - Through the Eyes of the Monster**. A klasszikus Frankenstein sztori új értelmezést nyert itt. A klasszikus sztorin ezen a változatra a kedves Frankenstein dokit Tim Curry alakítja. Ez a jömbör kiás egy hullát amit aztán visszarángal az életbe. A játék kezdetében felébred egy testben — ami nem a tied. Az elmúlt évek megkínzolt emlékei gyötörnek. Az a sötét nyomorúság amivé változtál a maradék értelmed elpusztításával nyegyed. No igen, ugyanis a szörnyetegnél jószól 3D rendeltet környezetben. Az Interplay ígéretei szerint a játékot nemcsak egyféle módon lehet megoldani, és a megoldás maga is többféle. (Windows CD a nyáron, a DOS CD-t a Merit Software adja ki áprilisban)

Amerika meghódítását már sok játékban játszhattuk végig, de azért itt van egy következő: **Conquest of the New World**. A játék a szokásos "fontos" elemek - mármint könnyű kezelés, 3D rendeltet grafika, csodás zene, dígi beszéd - mellett egy jó stratégia lesz. ami halózaton, modernen vagy akár email-en keresztül is játszhatunk. (DOS CD nyár-ős).

Imáramkor nyolc éve jelent meg a DM I, és akkor új "játékatszíriát" alkotott a DM klónokat. (Aztán meg EOB klónoknak kezdtek hívti őket...). Négy éve fejlesztik a játék második részét, ami a The Legend of the Skullkeep nevet viseli. (Az Interplay semmit sem siet el. Na de ennyire?) A játékban sok újdonság lesz az előzőhöz képest: lesz benne például autopap, ha már megtaláltuk a hozzá szükséges tárgyakat. Mivel nemcsak Skullkeep erődjében fog játszódni, hanem a felszínen is, az időjárás is komoly szerepet kap. Az egész világ, és az egyes teremtyenek is sokkal intelligenssebbek. Furcsa módon úgy tűnik azonban, hogy a kezelő rész grafikáján nem javítottak. A szörnyek egy picit azonban jobban néznek ki. A mágia megjelenése igen jó sikerült. (DOS - DOS CD - Amiga Aprilis)

A valódi poolbilliárd hangulatát kísérel meg gépre vinni a **Virtual Pool**. Azok a bizonyos trükkös lövések a leg-
lehetetlenebb szövegek, amik a játékot annyira élvezetessé teszik, mind benne vannak. Amnyira, hogy amit a Virtual Poolban tanulunk — az Interplay szerint — a valószínűleg is hasznosítjuk. A játék 3D grafikával ábrázolja az asztalt, amit körüljárhatunk, letisztogass szög-
ből megtekinthetünk, stb. A dákó mozgatlansá minden irányba lehetséges, így lehet finom csavarásokat, "ugró" lövéseket leadni. 35 fajta lövés a játékba is be van táplálva, de mi magunk is alkotunk és tölthetünk ilyeneket. És végül: 29 fps sebességgel lesz mindezeket.

A manapság népszerűsített állásban tálal egy akció-kaland játékot a **Kingdom: the far reaches**. 400 MB digitálizált rajzfilm, amit a Disney volt animátorai csináltak, egy csomó dígi hang stb. A sztori is igen hagyományos: Az igen messzi Ót királyságban (hopp, ez mégis új. Mégse 3 vagy 7), a szent "Köz" talizmánt az igen gonosz varázsló 5 részre törte (lehetne inkább 27...). Ha nem Interplay lenne, még ennyit sem írtam volna róla...

Egy kaszáló játék lesz a **Beat the House**. Pénzbe-dobás automaták, huszonegy, póker, stb. Az egyetlen jó az, hogy akár több ember is játszhatja, és ha vesztünk akkor se hagyjuk el a gatyánkat... (Khm. Azt hiszem engem érdekelne egy ilyen típusú szerencsejáték. Udító változatosság lenne a rendszerben lévő masinákhoz képest... Hol a gatyám? - CoVboy)



EMPIRE INTERACTIVE

Egy igen cool stratégiának ígérkezik a **The Civil War**. Azonban már meghajítottuk az Újvilágot, most pedig vedjük meg a szétszakadtást: az amerikai polgárháborút játszhatjuk le, ki tudja hányadszor. A cég igyekszik pontosan az eredeti események köré szervezni a játékot, azt segíti elő többek között egy 60000 szavas hypertext adatbázis, fotókkal, fegyver animációkkal, óneljárásokkal, eredeti dalokkal. Adnak még egy könyvet is erről a háborúról. E mellett azért játszani is lehet, meghozza 3D gouraud-shading (már megint a Doom a példa) emberkéikkel. Minden létező dolog benne van, a vasútvonalak, a folyami szállítás, a folyók, hegység, stb. A városok sem teljesen automatikusan termelnek utánpótlást, még ezeknek a gazdasági bajai is a nyakunkba szakadnak. És a játék minőségére garancia a készítő, a Fields Of Glory is ok követék el. DOS CD, feltehetően már megjelent. Floppy is lesz a nyáron.

Éljen a tizenhárom csillag! Most győzünk!



A **CyberJudas**ban az Előkött játszunk személyesen. Mindent meglehetünk amit csak akarunk, az iraki békekövetési Anglia előléréség. (Ennyire azért nem volt rossz a londoni szállásunk, hogy alombombát akaránk ledobni — vagy mégis?) Sajnos nyugodt bevételenségünkét mindenféle sajtós népek, meg terroristák zavarják. Ráadásul még személyzetünk is van, a népszerűségünkre is figyelni kell — micsoda kár! A játékban három szintje van, amiből csak az első, és a másodikban már a parlamentünkkel is kell veszekedni, a harmadik meg legyen meglepés. És hogy miért CyberJudas a játék neve? Mert van a közelítőnk egy áru, aki csak a megfelelő pillanatra vár... A játék grafikai megvalósításában egynéhány Silicon Graphics segítkezett. A hang teljesen dígi. Azonban a karakterek nemcsak beszélnek, hanem gesztikulálnak is... Az egybekben pedig a

CIA World Factbook segítkeztek, mintegy 600 oldalon 160 országról csevegve. (DOS CD, megjelent, az USA-ban a Merit Software neve alatt)

A Red Ghostot szemléltet rajtomb, hogy ez a cég tetszik nekem. Volt eddig egy harci, egy globális, most pedig egy akció stratégia következnek. Egy nemzetközi Különleges Osttagtalat vagyunk. A feladatunk a Vörös Szellem néven ismert, titkos katonai erő elsőprése. A játék grafikájában új technikát hasznosítottak, amit rayscapingnek nevez a cég. Ez igen gyors tájrajzolás eredményez, a részletek menet közbeni kiszámolásával. (Ezt már hallottam egyszer. Nézzetek rá a Singleton bácsival készített interjúra.) (...amennyiben befér még ebbe a számba, mert ilyen szösztyár Newst már rég láttam! - CoVboy) Emellett 3D bitmap-ekből, és szípen megvilágított sokszögűből készített alakok mozognak valahog meglepő sebességgel. játszhatunk sima akcióként vagy mint egy kiváló stratégiai játékot. (DOS CD, június)

A Dawn Patrolból szinte csak az egymással való harc hiányzott — eddig, mert most megjelent a **Dawn Patrol Head-head**. Soros kábelen vagy modernen át lehet igényelni kedves ismerőseinket. Emellett még egynéhány dígolt gyorsították, elsősorban az egész grafikát. (feltehetően megjelent)

"The Best 3D Flight Sim yet for the PC"



A Campaign régtóta várt CD kiadása végre megérkezett, írtágotz mennyiségű infóval telteőtvé a második világháborúról. Emellett a játék is megmaradt... (DOS CD, megjelent)

Yikes! (Oh, Chucky, chucky, chucky... - CoVboy) Még egy kis info a Brained 13-ról! Mi nagyon örülünk, amikor ilyen lehetőségeket adnak ki. Ez itt egy bizarr kombinációja a komédiának, a horrornak, az akciónak és a kalandnak (más nincs?). A termékét a ReadySoft készíti (Dragons Lair I-II, lehar 1-3), és az USA-ban ok is adják ki. Dr. Neurosis kastélyában indul a sztori. Lance-1, a számlógépes szerviz emberét kezdő este idehívják. Ót Fritz üdvözli aki félig hiázállat, félig ember. (Olyan Getto-szerű lény lehet... - CoVboy) Megmutatja, hol a probléma, amit Lance szépen megold — de ezzel igen komoly zúrbé keveri magát. A gonosz Ágy, Dr. Neurosis kiadja a parancsot Fritznék hogy takarítsa el ezt a Lance gonoszok, mert gonosz tervei — a világ meghódítása — útjába áll. Azt se tudom honnan, de Fritz előláng egy hasítóbródot és nem kétséges, mit akar széthasítani vele — FUTÁS! A játék készítői ígérk, hogy egyáltalán nélkül végig lehet játszani. Ha ez valakinek esetleg nem sikerülne, az jelentkezzen a legközelebbi fatline-klinikán! (DOS CD, MPEG CD, feltehetően megjelent.)

Foci következik, nevezetesen a **World Soccer**. A programban részben rengeteg történeti info, statisztika, több-ezer színes kép, 150 videókép találatát az 1930-as bajnokságtól az 1994-és döntőig. Emellett még egy játszható foci szimulátor is van benne. (DOS CD, feltehetően megjelent)

VIRGIN

Kezdjük rögtön a várhatóan legnagyobb durranással, a **Heart of Darkness** névre hallgató kis aprósággal. "A Sötétség Szíve nem egy interaktív mozi - ez egy interaktív akció ami szinte véletlenül úgy készült el, hogy összehasonlítható a legjobb animációs filmekkel. [...] Felejtés el minden túlzó apróság: a Sötétség Szíve köteteket képes magáról beszélni." Ezek után még mit mondjak róla? A Virgin standon volt egy filmvetítés róla, amiről úgy állunk fel, hogy ha ez tényleg ilyen lesz, akkor... (Itt fogytak el a szavak.) Egyenlőre képet mellékelünk itt a játékhöz, de úgy érzem ez kevés — tényleg majd a játékok fog magáról beszélni. Mindenesetre az Amazing Studios népes (12 fős) gárdájában ott vannak a Future Wars PC és Amiga verzióját készítő emberek, a Flashback alkotóiól néhányan, stb. Néhány számadat: mintegy egymillió angol tontra (ez kb. 200 millió magyar forint) került eddig a játék. Csak a főszereplőnek egyetlen irányban mintegy 1400 (!) animációs fázisa van. Az egyszerűes demó volt 10MB belőle. Egy kevésbé fontos, de azért érdekes "apróság": angolul, németül, franciául és japánul rögzítik a dialógusokat, kiejtés alapján kiválogatott emberekkel, a világ legjobb stúdióiban. (Még az én kicsék angolúsággal is úgy hallottam, hogy igen érthető az, amit gagyognak benne.) A zeneszerzőnek többek között már a Tombstone és a Baby's Day out szárad már a lelkén. Ennek a játéknak a zenéjét egy egész filharmonikus zenekarral rögzítette. Hát ez tényleg amazing lesz októberben, de nyilvánvalóan csak CD-n.

A Sötétség szíve igazán megeshet egy ilyen ártatlan kisgyermeken meg a lipót kurtuján...



... vagy azon az alatt elterülő játékoson, aki együltő helyéből próbálja végigjátszani a HEART of DARKNESS-t...



A sokat ígérgetett **Eleventh Hour** igen sok kiadási dátumot megért már, és most már ott tartanak a Virgin nepek, hogy nem mondanak inkább semmit. Minél hamarabb szeretnének végre készen lenni vele. Erről is tagadják, hogy interaktív mozi lenne (ha a MadDog vagy a Crime Patrol az volt, akkor ez biztos nem az...) inkább olyan játéknak tartják, ami hasonló érzéseket tud kelteni, mintha egy videót néznénk. 30 fps sebességgel játszódó, teljes képernyős animáció minden bizonyian könnyű volt előállítani. Ez nem MPEG, de attól még tömörítés, méghozzá mintegy 134GB-t nyomorítanak két CD-re. A játékot 18 ember szereplésével el filmzettek Oregonban. Hogy elkerüljék a játékosra kényszerített irányokat, mintegy 50 irányból láthatjuk a jömbereket. A játék a "kicsit" sikeres 7th Quest folytatása. A legutóbbi 70 év elég csendes volt amióta az a sorozat meglepő gyökösösg megrázza Harley-t. De most Carl Denning, a nyomozó riportert a faluba érkezik, mert szerinte a kollégája eltűnése kapcsolatban van AZZAL a házzal. S íme — visszatérünk a Malevolent udvarházba.

Az agresszív játékok kedvelőinek igazi csemege lesz a **Command and Conquer**. A harmadik világban hirte-

len egy új, furcsa fémből (Tiberium) hatalmas készleteket találunk. A Föld gazdasága óriási zürzavarba fordul, hogy mindenki rohan, hogy a tórtól minél nagyobb szeletet kapjon. Néhány év háborúzás után két szuperhatalom maradt: a kicsit furu nevű Nod Testvérség (ez az Igen Rossz) amely egy terrorista banda, és monopolizálni akarja a Tiberium termelését. A másik a Globális Védelmi Kezdeményezés (ez meg az Igen Jó), egy békeharcos szervezet, ami egyenlő elosztását szeretné a Tiberium-nak. A játékban bármelyik hatalom oldalára beállhatunk. A rendszer real-time, ami elég nehézké teszi az amúgy jól ismert feladatokat: egyre jobb bázisok építése, gerillák toborzása és kiképzése és az ellenfél minél nagyobb szivatása. Soros, modern, és hálózatos lehetőségekkel van megveve a drága-így igazán az egész Föld harcolhat a hatalomért. A zene és a grafika olyan, hogy muszáj volt ezt is két CD-n kiadni. (Tényleg lassan itt van az ideje azoknak a három meg tízgigás CD-knek)

Commandolunk, conquereünk, és közben a kis tankok is szaladgálnak...



A Westwood csapat nemcsak Dune-kat meg Command&Conquereket termel, hanem egy igen kiváló RPG-sorozatot is, nevezetesen a **Lands Of Lore**-t. Ennek a második részére is igen régen várunk már. Sajnos most is csak igen keveset árultak el a játékról, de láthatunk egy futo demót belőle. Jó sokáig kellett nézni, amíg elmozdult az ember mellőle... A Lands Of Lore merev, 90 fokos mozgását teljesen kidobták, immáron bármilyen szögben fordulhatnak. Az ellenségek is igen jól néznek ki, továbbá rengeteg új fegyver és mágia adott a gyilkoláshoz. (DOS CD, október)

Lánc of Lore: teli van ilyen rendkívül megnyerő külsejű lényekkel



The Daedalus Encounter. Végre valami, ami nem két CD-s — hanem három... Ugyanis mintegy két órányi digitalizált video van rajta. Hogy még jobb legyen, mindjárt Windows alapú is a kis aranyos. A játék főszereplője az a Tia Carrere, akit a két Wayne's World-ből, meg a True Lies-ből ismerhetünk. Amúgy egy majdnem szokásos akció-adventure-rel van dolgunk. (Windows CD, feltehetően megjelenl)

Szegény Daedalus! Ha ezt a piros izét meglátná volna, biztos nem engedl meg a fiának, hogy buszokat építsen!



Most pedig emelkedjünk korlátlan magasságokba a **Flight Unlimited** szárnyain. Micsoda dolog, hogy lehet egy mindössze 1 CD-ből való játékot kiadni? Ennek az egy CD-nek alkotói korábban már lettek a névgyé-



Ez a 11. óra egy szimpatikusabb nekem és is pont így nézek ki, amikor már egy hete le kellett volna adni a nyomdának a újságot...



Az ELEVENTH HOUR tanulsága: sose olvass a fürdőkádban a 'Háború és békét'!

ket néhány aprósággal: a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, az F-22 Interceptor, az Ultima Underworld I-II, a Car and Driver, a System Shock. A játékok kezdő és haladó pilótáknak egyaránt ajánlható. A kezdők értékelni fogják a sokféle tanulási részt a játéknak. A haladóknak minden bizonyian örülnek majd a szűk kanyarokban történet dögfightnak. Hálózatba is köthető, és akár 64 repülő alkalmatosságot is képes egyetlen világban tárolni. Az irányítás a legkülönfélébb alkotmányok-kal történhet: mindenféle bot- és egyéb kormányok, pedálok stb. Az igazi repülési élményhez valamilyen VR sisakot ajánlunk. (DOS CD, feltehetően megjelenl)

Ez itt egy új upgrade a FLIGHT UNLIMITED-hez, a neve Flight Upside Down



A **Nascar Racing** úgy a szerzői, mint a játékosok szerint is megérdemli, hogy kapjon még néhány pályát. Például az az észak-karolinai pálya, ahol a valóságban a legjobbn Nascar tesztek hajlítják végre. Egy pálya, amit egyszerűen Szörnyeteg Mérőldnek becéznek. (Május, CD, talán Poppyra is lesz)

A **Sensible Golf** a nyugodtabb sportok kedvelőit fogja szórakoztatni. A legfontosabb tény a programmal kapcsolatban, hogy Amigóra (1MB) is lesz. Négy személy is játszhat egyszerre, de a bajnokságban akár 72 ember is benne lehet. Van egy szép induló, meg klip hozzá a játékban. Ez is öt nyelven beszél. (Amiga május, PC szeptember) (Van képek egy nagyon jó csirke (sas?)), ami a játék reklámja, de hova a fenébe tegyem, amikor már amúgyis comics lett ebből az oldalból?! - CoVboy)

A Looking Glass Technologies Inc. — Ultima Underworld II-ll, System Shock és most már Flight Unlimited is — legújabb terméke a **Terra Nova**. Ugortál már valaha ki több ezer méter magasból, csak azért, hogy csatába érkezzél le? Nem? (Még nem - CoVboy)

Korcs csatlakozó egy elítélt harcoló alakulat a Strike Force Centaurioz, hogy túszoikat szabadítsák ki. Most éppen egy önkényuralom kér fel harcba: a Föld Hege-mónia. Az együttműködésért cserébe a Centaurio rohamosztag kiképez és utána dob egy igen modern Powered Battle Armourt (motorizált csatapáncél). Ez a vacak egyetlen emberből egy nagy tüzeiről harcoló alakulatot varázsol. Egy kis játékidő után már nem csak kétszer gondolja meg az ellenség, hogy belérik kössön, hanem úgy megrágjuk, hogy többé vissza se jön. (DOS CD, Szeptember)

Csak egy ugrás, és már jól is vagy!



Gokart szimulátor eddig elég kevés volt, hiánypótlóknak addig is ltv van a **SuperKarts**. Ennek ellenére akár 120 km/h sebességgel is rohanághatunk a gyönyörű 3D festőirázott grafikai játékban. Az ellenfeleink lehet a számláló vagy egy barátunk a saját gépünkön — vagy, ha hálózathoz jutunk, akár hét barátunk is lehet ellenünk! Vannak botok is a gokartunk tuningolására. Különleges csemegéket titkos pályákra is regélek... (DOS CD, megjelent, az USA-ban a GT Software alatt) **Jé, egy újfajta flipper!** A neve **TiLi**. (Talián név egy flippernek. Érdekes módon, én is mindig ebbe a típusba botlom bele - CoVboy) Ezen új nézet elmagyarázása helyett pisilantsatok a képre. Az összes szokásos flipper funkció, csemege benne van a különleges bonusoktól a többszörös labdákon át a titkos pályákig. Egészen realizáltsá teszi a meglepő grafika és a gyönyörű pályájának igen pontos kiszámítása. (DOS CD, október)



Ha a TILT csak fele olyan jó lesz, mint ahogy kinéz, akkor asszem megvan a flipperek új királya

A **Full Throttle** ugyan LucasArts játék, de a játék írója a Virgin anyagban volt. (Talián ez lehet a rejtély tiltka, hogy a Virginé az európai licenc - CoVboy) Sivar jóva a keret, az igazság és a törvény már csak elmélet. A játékban egy motoros gang vezetőjét alakítjuk, akinek meg kell menteni az utolsó igazi motorgyárat, a Corley Motorst. Ez a gyár az utolsó, ami fennmaradt az igazság és a törvény útját. De Malcolm Corley-t, a gyár vezetőjét sajnos meggyilkolták, és minket, a Poicats (Górények) vezetőjét vádolnak ezzel. Meg kell találnunk a valódi gyilkost, eközben egy rivális bandával, a Vultureszel (Keselyűk) is le kellene számolnunk. Sajnos ezzel sok gondunk lesz, mert menekülnünk kell a saját társainktól, hogy el ne kapjanak gyilkosság miatt. Ezenkívül még Corley lázadó lányát is meg kell győznünk igazunkról, és rá kell vennünk, hogy segítsen nekünk. No, más dolgnak már nem is lesz! A kalandjáték igen változatos grafikai mutat: lesz benne külső nézet, és első-ember (lipikus példa: Doom) nézet is. Lesznek 2D és 3D jelenetek egyaránt, és több mint egy tucat futurisztikus járgány jelenik meg a játékban. Szokásos dizi zene és dizi beszéd. (DOS CD, időpont bizonytalan, de még az idén.)



Sierra On-Line

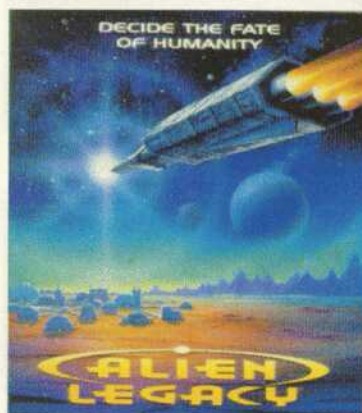
Na ók voltak a nagy családosa a shownak. Semmi újat nem mutattak, nem tudtak még egy Woodruffot sem újatunk dobni... Persze a sajátjainkban sok mindennél esik szó, de egyik sem az a kimondott nagy durranás. (Bryan szavaival: Sierra Off-line.) **Az Aces Collection** egy pár nagyobb sikeres szimulátor gyűjteményes kiadása: A10 Tank Killer, Red Baron, Red Baron Mission Disk, Aces Of The Pacific, WWII 1946, Aces over Europe, plusz mindezekhez Windowsos help formában a kézikönyvek. **A Space Quest 6**-ban visszatér Roger Wilco, űrház-mester. Egy CD-n van a DOS-os és a Windowsos verzió. Roger Wilco megalapított nemetül és franciául is. Megszállott Quest rajongóknak ajánlható. (CD, első felvétel) **A Last Dynasty** lehet hogy jó lesz, de egy szál képet vagy demót nem tudtak mutatóni róla. Mindenesetre a Cocket Vision fejlesztői, ami már eleve jól jelent. Ugyanakkor az infójában szerepelnek olyan kitételek, hogy kell neki 2MB Hard Drive hely, másfél oldalal arébb az van odaírva, hogy "Plug and Play": nem kell vinylóra installálni. Amúgy a mai CD-s játékok szintjét mindenképpen igéri, de majd meglátjuk. (Folthehetően megjelent) **A Phantasmagoria** jelzi, hogy Sierrának minden bizonytalannormális: 7 CD!!! Már írtam, hogy itt az ideje a 3 meg 10GB-s CD-nek, na de erényire? Emellett még 8MB vinylóhelyre is igényt tart, és csak Windowsos. Még hogy hét CD, és ezt még van képük előnynek kikikáltani, mert hogy így 800 szóban járhatunk, meg több órányi videó, meg hasonlók. Mindenesetre nem tartom kártnak, hogy szép lesz, de a Heart Of Darkness meg

a 11th Hour valahogy jobban izgat. Egyetlen pozitívuma van, hogy Roberta Williams követte el. (Feltehetően megjelent)

Ha jól látom, a Fantazmagóriában valaki éppen Kim Basingert emulálja



Az **Alien Legacy** igen erősen Reunion utánérzés: "Megindul az Embenség-Centaurian háború. Mi a Calypso kapitánya vagyunk. Emlék műve a Beta Caelin, 55 lényényire a Földtől ebredünk ki hibermetikus álmunkból. A küldetésünk egyszerű - az emberi faj fejlődését biztosítani az új ume ismeretlen szelében. Fedezzünk fel bolygókat és holdakat, hogy legyen hova telepíteni kolóniákat. Irányítsuk népünket, hogy energi-



át és éreket találjanak, védelemi berendezéseket építsenek, szaporodjanak, és új technológiát fedezzenek fel." Ismerős, nem? A játékot mintegy 20, 3D videoklip ismerős. (CD, feltehetően megjelent)

American Laser Games

Most kivételesen nem egy szoftver, hanem egy hardver jön. A **Gamegun** egy pisztoly formájú beviteli eszköz, a cég magas intelligenciát igénylő játékokhoz használható. Magas intelligencia — emlékeztet a CoV azon leírására, ahol említette a t szerző, hogy próbáljátok meg a Crime Patrol-t kikapcsolni monitorral? Mindenestre adnak hozzá a régebbi ALG játékokhoz szolgáld vezérlőt is. Az újabb játékok már két ilyen csodát is támogatnak, két játékoshoz. A cucc nem csak egy game portot foglal el, hanem egy párhuzamosat is. Egy különleges meglepetés: 486-os KELL neki. Nem, nem ajánlótok - kell. [Feltehetően már kapható, az árát 55\$-ra teszik, úgy 6000Ft lenne átalszámolva.] **Vissza a játékokhoz, jön a The Last Bounty Hunter.** Na, ez tipikus az az itteljenek játék amiről eddig szó volt. Ez az első, amit már két Gamegunnal is játszhatunk. (Június, CD) **A cég Games for Her** (játékokhoz nőnemű lényeknek) részlege adja ki a **Madison Hight-1**. Az eddigi ALG termékfolyamába véve igen heves röhögőroham kapott

el ennek hallatán. Ezt a kalandjátékot kamazsi lányoknak szánják. Hát mit is mondják? Egy igen nagy nyugati játékapal felmérése szerint lapjának olvasói 98% hímme-műek. Ebben két következésre juthatunk — vagy a lányok nem szeretnek játszani vagy szeretnek, de nem volt lányos játék. (Augusztus, CD) **Szeptemberben jön a Fast Draw Showdown**, ami egy újabb tipikus ALG darab. **A következő játék** ugyan már a fantáziadús nevű QQP fejlesztési, de őket felzabálta az ALG '95 februárjában. Ettől még a játékaik nem romlottak el. (Az ALG szerint egy kis agyat is akart a játékaiba, azért vette meg őket). **(Are you sure? - CoVboy)** Irtozatos mennyiségű különféle stratégiát dobunk ki ez évben is, méltóan eddigi munkásságukhoz. **A Perfect General II**-ben a szokásos dolog történik. Vala egy sikeres első rész, ebből persze muszáj második csinálni. Ebből két dolog sülthet el: egy majdnem azonos grafikai, más sztorijra ma unalmas játék vagy egy feltuningolt grafikai, képességgel egybeekkel megáldott még sikeresebb második játék. Nos, a PGIll inkább a másodikba esik, mert a grafikaik és a számlító-

gép intelligenciát sokat csiszoltak. És végre modernem keresztl is játszhatunk! (CD) **Most jön egy olyan mő következik, ami eddig azért nem jelent meg, mert nem fért rá a címe a dobozra: The Pure Wargame Vol. 1: Death from the above.** Második világáborúban játszhatunk, meghozza mindjárt 8 csatát: Arnhem, Maleme, Saint Mary-Eglise, Kanev, Gela, Heraklion, Syracuse, Folkestone. És végül egy elképzelt csata: Mi történt volna, ha Hitler ejtőernyővel előzönik Angliát? A QQP-től megszokott minőség itt is megjelenik: az eredetihez minél jobban hasonló környezet, még a kódnevek is stimmelnek, szép grafika, jó zene. Mi más kéne egy megszálított stratégiának? (CD) **A Zig-Zag** egy "szójáték". Talián a valamennyi ismert "Akasztófa" és "Mastermind" c. játékokhoz hasonlítanám. A feladat az, hogy adott egy titkos szó. Ezt kell kitárlani rövidobb tesztszavak megadásával. Nem lenyeg-e az veszély, hogy a játék csekély szótára miatt egy idő után kívülről tudunk minden szót? 51 ezer van belőlük... Ezeket mindentébe küldetésébe szervezik, amik elősre furcsának tűnnek, de kezdjük csak egy kicsit el játszani... (CD)

Bár ök — úgy tűnik — konzolokra, pénzbedobós automataira írunk elsősorban, néhány játékuk lesz PC-re is. Bár az ECTS-en két külön standon voltak és itt most egy kalap alatt tárgyaljuk a TWI-t és a VC-s fejlesztések szakosodott leányvállalatukat, a Warner Interactive Entertainment-ot.



A **Primal Rage** egyik főszereplőjével nézhetett először szembe az a szerencsés, aki a főbejáraton belépett. (Mi mondjuk rendszeresen az oldalbejáraton mentünk, mert ott kisebb volt a tömeg.) Amúgy egy igen közönséges, verekedős játékunk tűnik. A grafika nálam — igen szép, meg óskori kreatórákkal jászódik. Amígán is lesz. (Augusztus, CD)

Wayne Gretzky's NHLPA All Stars — végre egy jég-hoki program! Ilyenből elég kevés van. A játékok az NHLPA (Nemzeti Hokijátékosok Ligája) is elismerte, no meg a címe is mond valót. Wayne Gretzky maga is szerepel a játékban. Játshatunk Simulation-módban, amely jól közelebb az eredeti, Arcade-módban, ahol az akció kicsit bevdurval, vagy gyakorolhatunk Practice-módban a Tournament-üzemmódra, ahol 84 meccsel kell lejátszunk valamilyen csapatban. Választhatunk 26 észak-amerikai csapatból vagy ha nemzetköziből. Ezek több, mint 600 játékosát is megtaláljuk itt. (CD, október)



Az **Atmosphere: The Harbringers**ben hat különleges kulcsot kell összeszedned, megpróbáznod a Kapu Örvét és minden más ellenfelet, mire átjutsz a másik oldalra és elfelejteted a rémálmaidat. Ebben akár hat ember is részt vehet hálózatban keresztül. Egy háborzongató, gótlus stratégialátó igerkezik. A kiserőzénét külön audio CD-n szándékozzák hozzá adni. (zeptember, CD)

A **Conqueror AD 1086**-ról volt szerencsém áradozni a CoV 53 PC News-ban, így kerettörténet most nincs. A játék SVGA lesz, csak CD-n, de ennek is kell 20MB vinyóhely, és legalább kétszeres CD. (július)



Pár kép az AMAZON QUEEN-ből (ott van az a szószli is, akinek a címét kértem!)

Most egy focit jön: **Striker '95**, 10 fps sebességgel rohangálnak a focisták a képernyőn, legálább nem kell P90 ahhoz, hogy egyáltalán játszani lehessen. Van benne vagy 5000 játékos, meg 300 különböző csapat. A játék különlegessége mégis a hangja: valódi stadionokból, valódi meccsokról felvett bekiabálások, nóták színelik a játékok. (Mért, vannak hamis stadionok is, ahol az ember először focira számít, aztán meg lekerül rólok, hogy ez csak egy McDonalds?! - CoVboy) A CD-n eseményeket Andy Gray kommentálja, de lesz floppys verzió is! (Május)

Tengeralattjáró szimulátor a **Fast Attack**. A fejlesztők ugyanazok akik a Conquerort írják. Több, mint 100 különböző csatában vehetünk részt a Perzsa-öbölleti az Északi-sarkig. Eközben a saját legénységünkkel is beszélhetünk — végre nem egy személy irányít egy ekkora hajót. Az eseményeket minden játékban újrakeveri, hogy sose jöjjen ki ugyanaz. A grafika jellemzőse mindenütt ugyanaz: 3D renderelt, mondjuk itt SVGA, filmrészletek, stb. (július, CD)

Most akkor jönnek a WIE-játékok, elsőnek rögtön a **Flight of the Amazon Queen**, ami egy klasszikus, Lucas Arts-féle interfe-szel bíró kalandjáték. Egy pilóta, Joe King szerepében rohangálhatunk a képernyőn fel t a alá. Egy filmsztrá bérelt fel minket, hogy legújabb forgatása helyszínére repültsük — a dzsungelbe. No persze a repülőgép lezuhan. Itt aztán találkozhatsz amazonokkal. **Pilánat, pontos címmel nem tudnál szolgálni? - CoVboy**, pigmeszokkal és egy gonosz doktorral, Dr. Frank Einsteinel. O az amazonokból akar félig dinoszaurusz, félig ember lényeket varázsolni. (A francba! Tartsd meg a címet - CoVboy) A fejedatunk ennek megakadályozása, az amazonok meglendítése és szépséges hercegnőj szívének elnyerése. Mint programnál, az a legjobb, hogy a GPU ajánlatnál 386DX40 vagy magasabb szerepel! Ennek ellenére is a grafika 256 színű SVGA, Richard Joseph szép zenéje és effektjei teszik még élvezetesebbé a játékot. A CD-s verzió a dialógusokat valóban ki is mondják. Ezek egy összességében egy nagyon jó kalandjátékkészítők. (Április-május, floppy, CD, Amiga is)

A **The Vortex Quantum Gate** II már nem olyan alacsony igényű játék, mint az előző: 3 CD-n jön ki a picike és Windowsos. Amúgy meg egy interaktív kalandjáték, ennek minden megfelelőjével együtt. Azt ígérk, hogy mindenem válik hamar unalmassá, mert több lucatnyi végkifejlet van, többszázféle játékmóddal. (nyár, WIN CD)

T-MEK: tankokat kell lelőlvődözni. (CD, október) **Nahát, hogy zúdul az információ - CoVboy**
A **Virocop** egy Amiga (1MB) játék. Pontosanban nem is egy... A világ első virtuális szabadidő parkját elbőzlni a vírusok. Itt az ideje egy Digitális Páncélozott Virus Megsemmisítő (D.A.V.E) küldeni. 4 pálya van: sport, platform, katonai, shoot-em-up. Az A1200-s verzióban meg egy adventure is van. Akár két ember is játszhat a mintegy 60 különböző ellenfelel szemben. A szép animációban még poén is van bőven...

Még egy Amiga (1MB) game: **The Chaos Engine II**. Az elsőből leginkább a két játékos üzemmódban ter fel. Van még AA-ra írt verzió is.



ZI Többet már nem is kell mondani...

Jó bonyolult neve van a Z névre keresztelt játéknak. Harci startégia, ahol robotokat kell gyártanunk és utána ezekkel ki kell nylni az ellenfeleket, elfoglalni a bázisait, stb. A jó tréfa az, hogy a robotoknak megvan a saját egyéniségük, így néhány nem riad vissza semmitől, de van olyan ami már a saját árnyékától is megijed. Igen kellemes módon több játékos üzemmódban is van (sörös kábel v. modem) — hálózatot át meg akár négy emberke is ööheli egymást. A Z igen könnyű kezelést ígér, SVGA grafikát, kellemes zenét. Lesz floppys verzió is, a CD-n csak "kicsit" több hang van. (ősz)

A **Hardball 4** egy baseball szimulátor '95-ös minőségben. (CD, floppy, megjelent)
Meg egy hokiszimulátor: **Brett Hull Hockey '95**. Az előzőtől talán csak annyiban különbözik, hogy itt az Emmy-díjas Al Michaels kommentálja a banzájt. (CD floppy, megjelent)

Azért egy képet még mindenképpen nyomtatunk a Conqueror AD 1086-ról



... and the others

A cím itt most ne tévesszen meg senkit: nem az Andy Udders által alapított fenomenális softmill-fejlesztő termékei kerülnek bemutatásra, hanem néhány kisebb cég újdonsága, de most már ölesztve.

Viacom NewMedia, illetve a CIC Interactive Media (A CIC az európai terjesztő) új játéka a **Jump Raven**, ami egy arcade-action. Természetesen a brilláns grafika és a hasonló kis sallangok teszik jobbak a játékok. Érdekesége, hogy Macintosh (1) állít. (felhételen megjelent, CD)

Szintén VNM-termék a megkapó című **Are you afraid of the Dark? The Tale of Orpheo's Curse**. A huszas évekből volt egy népszerű búvész, a Nagy Orpheo, aki annyira népszerű volt, hogy saját színházat nyitott. (Színházat? Inkább árult volna nyulat kalapból! - CoVboy) Itt Orpheo a közönséget különleges illúziótrükkökkel vakította. Minden este, óriási tömeg gyűlt össze, hogy lássa a misztikus műgust. Egy szerencsétlen éjszaka, 1828. okt. 31-én, Orpheo segítője, a saját lánya, ahelety, hogy az egyik dobzóbl a másika teleportálódott volna, eltűnt. Ekkor Orpheo is eltűnt a színpadról, és sose látták többé. Most ez a chicagói színház úresen áll, de az elmúlt idő elodásainak szelleme meg ott kísért a Nagy Orpheo vezetésével. Etfelkar pedig megkezdődik az előadás... Valamikor már a mai időkben egy testvérpár Terri és Alex csapadba esik ebben a szellemjárta színházban. Orpheo gonosz szellem fel

akarja használni őket a mindig félreismerülő trükkjei üzükében. Ennek elkerülésére a testvéreknek végig kell menni a színház titkos részein és megoldani a feltréket. Egy gyönyörű, titokzatos kalandjátékkal lesz dolgunk CD-n meg a tavasszal.

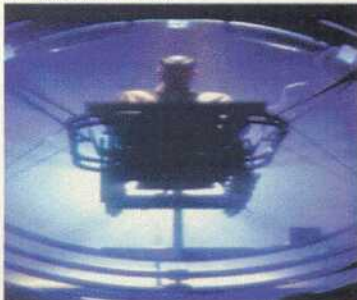
A Music Television által támogatott sci-fi kalandjáték lesz a **Club Dead**, ami 2024-ben játszódik. Csak CD-n várható, mert mintegy 90 percnyi akció-videóval lesz dolgunk. (tavasz)

Michael Orlinton a világ egyik legnépszerűbb írója Az ő könyvéből készült a **Gongo** című kalandjáték, tehát az izgalmas sztori már adott is. A bajom mindössze az, hogy többféle konzolra is létezik a játék — ez pedig általában nagyon rossz jelent.

Az **SCI-től (Sales Curve Interactive)** csak CD-s játékokkal jöttek, és hangszílyozták, hogy ők CD-re terveznek, nem pedig floppyról konvertáltak.

A **Kingdom of Magic** egy időta kaland 3 lehetséges főszereplővel, fejlenként 3 küldetéssel, és rengeteg póddal. A Mágia Királyságában járunk, ahol a Herfi férfi, a nő szöke, a sarkány meg egy nagy, zöld, pikkelyes lényokdó rondság. Se robotok, se úrhajok, még fantasy-szerelők se igen, legalábbis nem olyanok, akik komolyan is veszik magukat. A kaland rendkívül szimpatikus módon a kocsmából indul, de amint elhagyjuk a kellemes helyet, már megkezdődnek a bajok, a játékokozatón egyet hülyébb lesz. Augusztusban jön a játék, sok szeretettel várjuk. (Hukk! En elakadtam már rögtön az elején... - CoVboy)

Lawnmower Man 2 — a film készítésével egyidőben fejlesztik az SCI. Az első rész ostoba, ámde tanulóknak meliék, majd főhőse, Jobe lesz az ellenfélnek a második részben, aki a virtuális valóságon keresztül akar világalumal szervezni, akárcsak a Cyberbaban. Az októberben megjelenő játékot az előző game-hoz hasonlóan többen is játszhatják, a grafika pedig minden bizonnyal fenomenális lesz.



ését azonnal lefűggesztették és a Caidyn jelmezét felszámolták. Az ügyben, visszamenőleg, minden lélektárs személyt nyugdíjaztak.

Claude Fabier, a TWM vezérigazgatója egy öngyilkos cselekedetre határozta el magát és elrendelte, hogy különítsenek el egy nagy területet: a washingtoni főhadiszállásra közzli, készíve egy teljesen elszigetelt papkötőt a fűszárai tervei számára. Senki sem lehetett be arta a területre és meg tudtak előzni minden próbálkozást. Ian Johnson elűnt...

Biztos vagyok benne, hogy a játék még tartalmaz fel nem derített meglepetéseket. Például mire jó egyes tárgyak (rádió, kontrollkártya, cateye, intelligencia-központok stb.) Vagy mi van, ha nem szedjük ki az EMIA-t és úgy próbálunk megélni? Megannyi kérdés...

Végezői elismerés illeti a játék védelmét is. Tényleg komoly fejtevések az illetéges másolatok készítőinek. Izzak egy 1989-ben megjelent könyv ismertetett az eljárást és közöl egy nyúlárnyé programot is, mely a védelem reprodukálható a másolatokat. A könyv címet inkább nem közlöm, evégre ez itt nem a reklám helye... Ja, mielőtt bárki a rendőrságra rohanna, elárulom, hogy nekem gyári példányom van (mint mindenki - nem igaz?)

A Város

- Lágy talaj, 10 db elősót TNT
- vegyesbolt
- Milie Simpson
- Christos bordély
- Hunky Punky Shop (Szabó Benedek)
- Felix kártyabarlangja, Marion Fisher is itt van
- gyógyáló mellény
- Beverly Miles
- bejárát a cőhnba
- bejárát Alfred Thompson) és Victor Van Rijn. Puskák és börtérkép található náluk
- knnyhatatlan lejárát, a szekrényben makeup kit
- balta, 1500 credit
- McDonald snack bárja
- Stuart Clair fegyverboltja
- csapadfall védett doboz
- meditáló kőna
- balta, pénz
- az Uradalom bejárata
- Lev Peszhetnikov, tetováló
- lányomok vezetnek az 1. lévyszínre
- sótsés, beeljejuice
- Ivan Konchev
- Michael Radeau, dr
- Axel, lejárát Marcoshoz
- Matt Rice, szobrász, pajszer van nála
- Jose Orlando, börtörész
- sztriptizbár, titkos pince, benne ládában térkép, magnium, gránát
- két rocker Axelről beszél) (Ray Harrison, Stephen Queen)
- Rock Szalon bejárata, zenegép, levél
- két kártyás (egyikük Wang Lao Chang)
- Samuel Preston, koldus
- Julie Bertrand, hasikészítő
- Johnnie B. Goodie szobra
- a sztriptizbár őrei
- Wilbur Monty, fegyverboltos, Galil, Slayer
- rockerműha nélkül beléknkötnék, pénz van nála
- itt csak Karlson közeli ismerős mehetne át
- Lennart Karlson, lejárát a trón mögött
- vudu hívó, mintás kő
- Matthew Abrams, arcsebész
- drogműhely, narkó
- fegyverraktár, Slayer, M-200 stb.
- Ruth Caine
- Carlos Pereira, óvodavezető
- kőlykök (Tommy, Johnny)
- Mnogo
- jelvény és óra van nála
- kápolna (Louis Arbey és Seamus O'Connor)
- pihenőszoba, klipsz
- William Blake, meditátor, jógi könyvek
- a bordély őrei
- gyógyáló mellény, C4
- Nathan Allister, széfben narkó
- C vitamin
- két sötét alak (Frank Winston, Ronald Clayton), a tereztóban Perry fűzete, térkép, 10000 credit
- Milan Spesich, orvos, elsősegély képzés
- NYAK
- Galil, TNT, gránát stb.
- Jafar Semir, kenderszlvó, zárnnyítás képzés
- 60 agyar
- Li Juen Tang, puskagyűjtő és Dalip Surinder, botanikus jógi
- Brian Fox, rap rajongó
- Patrick Jones, szerzetos
- jelvény nélküli nem engednek át
- Timothy Banks, koszmáros és a gnóm
- Peter Waarden a jövővények fogadója
- Phil Murdock, pap
- Guido Ferret, fegyverboltos
- Jeffrey Hawk, vadász
- Sepp Riegler, itt egy rossz óra
- a kuria bejárata
- Van Krieg ezredes, ál kódkulcs van nála
- vegyesboltos, Allister barátja
- Horace Chandler, sírásó
- Jürgen Thaele, festő
- lőszerraktár, titkos lejárát
- a fal itt átszűszató

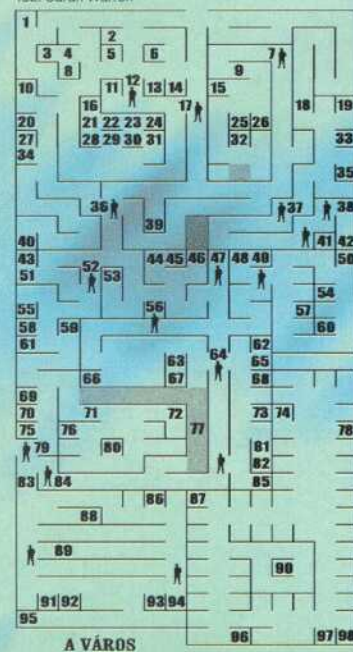
- Krematórium, 2 db hegészőtelem
- kápuőrég, boronmellény
- knnyhatatlan börtönlejárát
- Rene, kaszinótulajdonos, a széfben gyűrű és pénz
- kártyaszalon két kártyásna, a falon lejárát
- bejárát az Agro Szekcióba, munkafejűgylő
- Walther pisztoly
- Sancho Gomez, drogos sparyol
- Geiger műszer
- ájkulcs
- Kigyóbűválás
- mnkabhely
- bronziúv, a titkos rekeszben CPU
- Ibrahim Maher és Laurence atya, a veremben boronruha, Slayer stb.
- fiatal szerzetes, pénz
- drótvágó, franciukulcs, vezeték a lemez mögött
- a takarmány alatt lejárát
- kender
- Petrovich testvér sírja
- a kőlány
- evégre, a fantagyú lejárát nyit

A Város alatti barlangok

- lejárát Axeihez
- lányomok vezetnek a 103-ra
- Marcos Juarez
- lejárát a falon kívül
- titkos átjáró
- Sheila Redgrave
- Bhivizál, tetovált vudu hívó
- Marcos régi cellája
- lejárát a kúrba
- Jessica Downing
- titkos ajtó
- a szerzetesek veremcsapdája
- lejárát az Agro Szekcióba
- az áfall mögött kapcsolószekrény
- lyukak a fal alatt
- leharapott kéz, nyomok vezetnek a 113-ra
- elősót magnium, gránát, kőbeborított térkép
- leomló mennyezet
- a fal részben vipera és a szőcses bronzujja
- a sírban rohampáncél, lözser stb.
- lejárát a temetőbe

A Telep

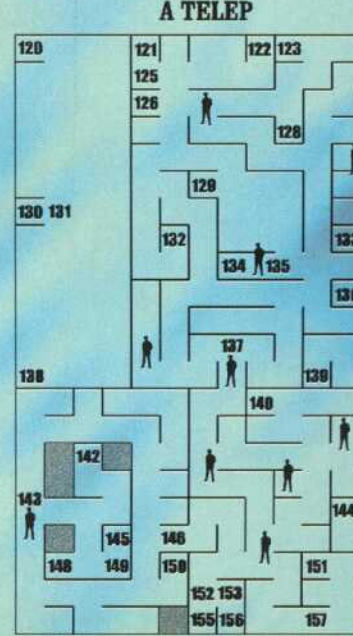
- a néma fiú
- egy bór
- Arkhana Singh, a Kigyóbűváló
- vudu szentély, benne porcelán és a Legvégső Hatalom neve
- Rhea Walthers, Sheila barátónja
- Elsbeth Cooper, az Üstetvény Főnöke
- Joana Pebbles
- a Parancsnok, itt egy körözvény
- Chen San-Liang, doktor
- Theresa Bradford
- a széfben hegészőpisztoly és hegészőtelem
- Tosyo Natsume őrhelye
- Sarah Warren



- Fatime Fahir, fegyverboltos
- a kép mögött eprom és erőszén
- csavargónók Sonja papnó házában
- Janel Howard használatkís vizlete
- boronruha (ha jó emlékszem)
- nyakék a szemét alatt
- Heinrich Klein
- Silvia Caillou vegyesboltja, a falon kapcsoló
- Gwendoline Hen, a tasárnm tolmács
- fegyverraktár: rohampáncél, lözserék stb.
- kifélé jövet futni kell!
- Julia Morin, orvos
- itt rabokkötő Russ Warren
- a Pilota bejárata, hangszóró a falon
- Museum, a szobor mögött lejárát
- droggvár, kontrollkártya
- Elisabeth Finley, a Királynő, nála a kódkulcs
- a niaszó kapcsolópanel
- Aabel Norton, fogoly
- kocsma a Hasfelmetészítőhöz, a falon feleirat
- Elena Kuznecova, itt egy dart
- Cathrine Fider, dajka
- Aspase Vafadis
- Crystal Eye
- bejárát a Papnó házába, kifélé futás!
- Sammy
- a Papnó, a pincében rádió és mikroöngyűjtő



A VÁROS ALATTI BARLANGOK



A Kapu

- 160. őstöke
- 161. hegesztőpisztoly
- 162. visszafelé jövőt egy meghibásodott felkutató
- 163. energiátár
- 164. tranzisztor
- 165. RPG
- 166. veremcsapda
- 167. relé
- 168. a kapcsolószekrényben kondenzátor
- 169. megjavítható ajtónyitó panel

Az erdő

- 170. lábnymok vezetnek a 171-re
- 171. délre barlanglejárát
- 172. elásott lézerpisztoly
- 173. a nagy szikla
- 174. peile "nyomok"
- 175. boronruha, pénz

A vudu-barlang

- 176. Philipp De Wolf
- 177. feljárát az erdőbe
- 178. egy kenyai hívó és egy korbács
- 179. Georgi D. Orlov, fogoly orvos
- 180. medál a maradványokon
- 181. vízcsap
- 182. osonva lehet átjutni
- 183. kígyómárás
- 184. vudu pap, zanza és gyémánt
- 185. szobrok a bejáratnál
- 186. vudu hívók, áldozati tőr

A mocsár

- 187. rovarcsipés
- 188. a csónak itt esülyyed
- 189. pókcsipés
- 190. lejárát Ravenhez
- 191. a ládában fejdísz, csapda
- 192. White Raven, itt egy kapcsoló
- 193. feljárát a mocsárba

Az elhagyott falu

- 194. feketé monolit, lejárát az idegenekhez
- 195. légpátrón
- 196. Lurk fegyverbolta, C4, TNT, RPG stb.
- 197. Slime (Quar)
- 198. feljárát a faluba, itt egy csapda kapcsoló
- 199. Joshua Palmer, Kiss Attila
- 200. Stryk
- 201. Neryk

A buckák

- 202. Max Jordan, remete
- 203. felmászni a buckákra
- 204. Neil Boalis, orvos
- 205. ide vezetnek a lábnymok
- 206. Martin Kessler
- 207. intelligencia központ
- 209. George Williams
- 210. őrség
- 211. Fabricio Ceroni
- 212. őrzött raktár, gumicsónak, cateye stb.
- 213. Alexander Snegov
- 214. ID kártya
- 215. a szikla tetején kapcsoló
- 216. lábnymok vezetnek a 205-re
- 217. feljárát a buckákhoz
- 218. kőlap alatt TNT, Slayer

A vadásztáborban

- 219. Örök a vadásztáborban
- 220. pajszer
- 221. Angus White, boltos
- 222. Zorica Mandich
- 223. veremcsapda, nyomok vezetnek a 226-ra
- 224. Neil Boalis, orvos
- 225. Hans Heckermann
- 226. Paul de Clerk

A martalócerőd

- 227. Lucia Fernandez, itt egy fémlemez és egy áldozati tőr
- 228. fegyverraktár: C4, M-200, G-111, boronruha stb.

A magányos kunyhó

- 229. elásott arany
- 230. nyomok vezetnek a 229-re, viperamarás
- 231. Marta carponter

Az űrállomás

- 232. a kapcsoló a 233. felvonót indítja
- 233. lift a hangárokhoz
- 234. zárlatos vezeték
- 235. lézerlemez leolvásó
- 236. számítógép
- 237. parancsnoki hid
- 238. birtóntnyitó számítógép
- 239. hüllő (?)

- 240. a napfáron egy jelszó
- 241. megjavítható felvonó
- 242. a kutatószobában kódszám
- 243. plazmavetők
- 244. ha megpróbálunk bejutni, áramtűtést kapunk
- 245. Vershegi Rita, pilóta
- 246. löszerraktár: űrpancél, energiátár
- 247. intelligencia-központ tesztelő
- 248. számítógép, ajtónyitó kód
- 249. energia löszér
- 250. kötszer
- 251. trénelő számítógép
- 252. energiátár
- 253. lejárát a küriából
- 254. elektronika műhely
- 255. kapcsoló
- 256. lézerdíszk
- 257. a ládában antrid ruhák
- 258. feljárát a Múzeumba
- 259. regeneráló gép
- 260. EMIA bőltető
- 261. tenyészet
- 262. ID gyűrű

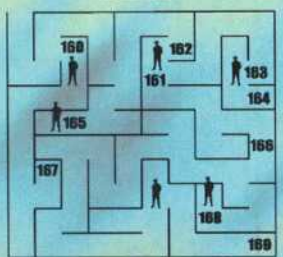
- 263. röntgenszoba
- 264. őstöke
- 265. felvonó a felső szintre
- 266. ajtónyitó kód
- 267. szenzorok (?)
- 268. felvonó a felső szintre
- 269. egy űrhajó

A térképeken szándékosan csak a legfontosabb objektumok lettek feltüntetve, így mindenki találhat még érdekes dolgokat. Van egy néhány dolog, melyek nem tudom mire szolgálnak, lehet hogy csupán "falból" vannak a játékban, ezeket kérdőjelek jelölik. Egyes kapcsolókról nem tudom biztosan mit működtetnek, én minden esetre, a biztonság kedvéért mindent átkapcsoltam, s így nem találkoztam kelemetlen meglepetéssel.

Bizom benne, hogy a tippek között minden elakadt játékos megtalálja a további lépéshez szükséges ismereteket, s így a kevésbé kitaróknak sem megy el a kedve véglegesen ettől a nagyszerű játéktól egy-egy átmeneti fennakadás miatt.

Pucskos Pál

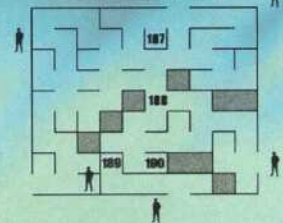
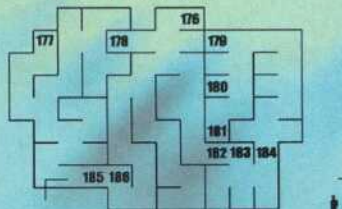
A KAPU



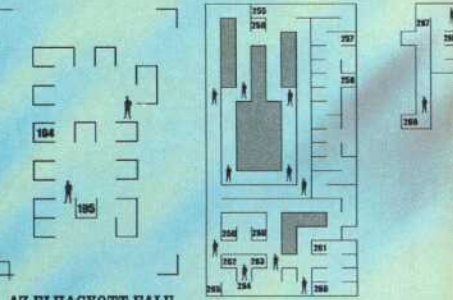
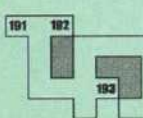
AZ ERDŐ



A VUDU-BARLANG



A MOCSÁR

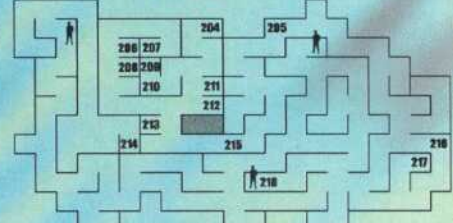


AZ ELHAGYOTT FALU

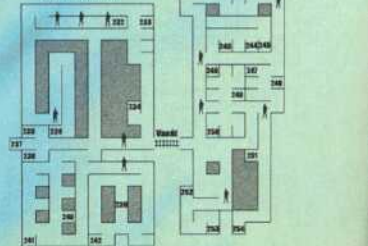


Elnézést a zürös térkép miatt, de nem nagyon akartak beférni (van egy pár kisebb, ami most hiányzik).

A BUCKÁK



AZ ŰRÁLLOMÁS



MULTIMEDIA MEETING POINT

MEGNYÍLT!

A multimédiások Mekkája

- Óriási CD választék (felnőtteknek is)!
- Multimédiás számítógépek és CD olvasók!
- Hangkártyák és hangszórók!
- Video kártyák!
- Stúdiósintű 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,-
Mau! Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellet	24.900,-
Tropéz Mau! + SB + Enhanced IDE*	33.000,-
Tahiti A zajmentes csúcsdigitális 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	22.500,-

Az árak listaárak, és a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

Ha telefonálsz, megadjuk a hozzád legközelebbi és viszonteladónk címét, ahol meghallgathatod és kipróbálhatod.

AMECON Budapest Kft.

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

GRAVIS

ULTRASOUND	18.900 Ft
ULTRASOUND MAX	29.900 Ft
GRAVIS GAMEPAD	2.900 Ft
GRAVIS ANALOG PRO JOY	5.900 Ft
GRAVIS PHOENIX JOY	14.000 Ft
GRAVIS BATTLE PACK	8.200 Ft
GRAVIS SOCCER PACK	6.900 Ft
GRAVIS HOCKEY PACK	9.000 Ft

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

Tavaszi CD-ROM kínálatunk:

1000 Worlds Greatest Sound Effects	5,995	Iron Helix (Spectrum Holobyte)	4,995
386BSD Reference 1.0 (Dr. Bobb's)	12,995	Jazz Jackrabbit + 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	NAABUS (Microforum)	6,995
BSDisc (InfoMagic)	3,995	Mega Race (Software Toolworks)	2,395
CD Deluxe Pack 4 (Software Toolworks)	3,995	MS Bookshelf 1995	8,495
CD-Rom of CD-Roms (Walnut Creek)	2,995	MS Cinemasia '95 (Microsoft)	6,995
CICA Windows 3 DISC SET (InfoMagic)	3,995	MS Flight Simulator v5.1 (Microsoft)	5,995
Cyber Race (CyberDreams)	3,995	Multimedia Windows WORD Games	2,995
Deathstar Arcade (Chesnut)	2,295	Ready to Run Hobbes (Walnut Creek)	5,995
Doom Companion (Laser Magic)	2,995	Return to Zork (Activision)	2,995
Dr. Bobb's CD, v2.0 (Dr. Bobb's)	11,995	Standards (2 Disc Set) (InfoMagic)	3,995
Dr. Games for Windows (Dr. CD Rom)	2,795	Sys V v4 (Walnut Creek)	6,995
EPIC Companion (Limelight)	2,795	TechnoTools (Chesnut)	2,295
Fantazia (4000 + Fonts) & Book	4,995	Texture Universe (Autodesk)	32,995
Fractal Frenzy (Walnut Creek)	3,995	Tonkit for Linux (2 CD) (Walnut Creek)	3,995
FreeBSD 2.0 (Jan/95) (Walnut Cr.)	3,995	TriplePlay PLUS English, w/microphone	3,995
GNU Distribution (8/94) (Walnut Creek)	4,995	Windows Power Games (LV & D)	2,995
Graviter's Encyclopedia, v7 (Graviter)	4,995	Wing Commander III	9,995
Hobbes OS/2 Archive (Walnut Creek)	4,995	X1186 (Walnut Creek)	5,995
Internet Tools (InfoMagic)	3,995	Yggdrasil LINUX '95 / upgc()!	6,995/2,995

**Amerikai szakkönyvek
legnagyobb választéka!**

Felsorolt árak ÁFA nélkül, készpénzfizetésem
váltakozó árak. Vidékre utaztatás szállítás.
Megrendeléseket nyomtatott szakkönyv-katalógus,
16.000 tételre adatszól, kiadott katalógusok.

Tel./fax: **201-6523**

1012-BP. KOSCIUSZKÓ TÁRÉ 22.



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, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közölünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyesítést), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy általános lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Égyéb szolgáltatások:

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

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a 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 csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapban belüli történt.

C64

Eladójó állapotú C64 + 1541/II floppy + reset + speedos + 2 db + mikrokapcsolós joy + 100 db lemez + 50 db-os lemeztartó + elektronikus lemezlyukasztó. Érdeklődni lehet: **Décsi László**, 1191 Budapest, Kisfaludy u. 12. I/3. Tel.: 177-33-57

C64-re eladó: Super Games kártya, 200 lemez, eredeti WASTED TIME, egy Quickshot mikrokapcsolós joy. Arajánlatokat kéri Profex magán + 4 eredeti kazetta, irányár: 2500,- Ft. **Dorogi Adam** 9700 Szombathely, Gesztenyefa u. 12. Tel.: (06-94) 321-947

Eladom eredeti programjaimat C64-esen: A Kastély, A Gálya és egyéb programokat. **Desztsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749 Tel.: (93) 340-481

C64 gyorsító, fejbeállító - 600,- Ft, FINAL III., ACTION MK VI. - 2900,- Ft, egyéb 2-64 Kbyte-os cartridge-ok. Választhatóként ismertető. Mikroklub, 8100 Várpalota, Pf. 65. 30/472-294 (**Torkos Csaba** Tánics u. 7.)

Amiga

Több száz AMIGA-s lemez, A600 (V.1.3-2.05), 1MB, egér, 3 joy stb. Rengeteg C64-es lemez,

Feladó: _____



Bélyeg helye (vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni!)

COM-WARE Kft.

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

kazetta. Érdeklődni válaszborítékkal, levélben: **Gazda Margareta**, Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400 AMIGA 500plus (1MB, V.1.3-2.0), 1085S színes, sztereo monitor, 170 lemez programokkal, tartozékok, szakkönyvek kifogástalan állapotban eladók, esetleg külön-külön is. **Halmi Gellért**, Szob, Árpád út 46. 2628 Munkanapokon: 06-27-370-338 Halmai Sándorné

AMIGA 500-as 1MB RAM-mal tv-modulátorral, lemezekkel olcsón eladó. Cím: **Albert Zoltán**, 5700 Gyula, Budapest krt. 55. II.8.

Amigás, eredeti programjaimat eladom. Cím: **Tóvári Tibor** III. Vízimolnár u. 2. 1031 Tel.: 180-37-38

AMIGA 500-as játékokat cserélnek. **Léderer György**, Budapest 1212, Dunadűlő u. 3/b Tel.: 2-761-638

Programokat cserélek A500 és A500+-ra. Liszt kerek és küldök! Cím: **Szabó Sándor**, Komárom, Barátság lkt. 1. III/15. 2900

Megmaradt részegységek AMIGA-hoz eladók: egy egybeépített 3,5-ös és 5,25-ös drive-ok dobozovál, kb. 12000,- Ft és 1000 db 5,25-ös lemez, kb.: 17000,- Ft. A kettő együtt olcsóbban! **Megegyezünk!** Tel.: 06-23-365-106 **Pintér Balázs**, 2030 Erd, Petőfi S. út 113.

Eredeti, régebbi Amiga programjaim eladók. Érdeklődni: **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u. 6. 2011

PC

PC-s, eredeti programjaimat eladom. Pl.: Alone 3, Hell, Kyandia 3. Cím: **Tóvári Tibor** III. Vízimolnár u. 2. 1031 Tel.: 180-37-38

Ellenállásos COVOX hangmodul 750,- Ft, IC-s 1500,- Ft, használt, 9 tús CENTRONICS nyomtatók 10000,- Ft. Mikroklub, 1000 Várpalota Pf. 65. 30/472-294 (**Torkos Csaba** Tánics u. 7.)

Eladó: 486DX-33MHz INTEL procí + alaplaj (VESA, 256K cache, AMI-Bios) 23000,- Ft-ért. Színtlen eladó: Trident VL B SVGA kártya (1MB/2MB) 7000,- Ft-ért. **Varga Péter**, 1046 Budapest, Megyeri u. 208. IX/32. Tel.: 180-9847.

Megunt gyári PC-s játékaikat eladnám/lemez és CD/ vagy elcserélném. Válaszborítékkal! **Szűcs Sándor** 6440 Jánoshalma, Dózsa Gy. 79.

Programokat cserélek PC-n. A címem: **Nagy József**, 5231 Fegyvernek, Kiss János út 11/A Tel.: (56) 481-592 Ha telefonálsz, csak hétvégén hívj!

Ha azt szeretnéd, hogy a géped a lehető leggyorsabb legyen, vegyél eredeti, amerikai Hercules Dynamite PRO VL (Byte, Chip test; N01.) 1MB SVGA-kártyát, 4x-es sebességű Mitsumi CD-ROM Drive-ot tőlem, a legolcsóbban.

ban. Ugyanitt eladó egy 486 3VLB Pentium upgrade alaplaj, sőt CD-eket is cserélek, 8 db, 1MB-os SIMM RAM is eladói! Színtlen eladom INFERNO CD-met (eredeti), esetleg elcserélem. **Mór Csaba** 2500 Esztergom, Víztorony út 15. Tel.: (06-33) 312-834

PC-sek figyelem! Elcserélném eredeti CD lemezzel más szimulátoros prog-ra. A lemez neve: Star Wars - Rebel Assault. Más programok is érdekelnek. Irjál! Címem: **Pázsit Tibor**, Mezőberény Várkonyi u. 1. sz. 5650

IBM 386SX-16, 2MB RAM, 30MB HDD, 1,44MB FDD, 512KB VGA vezérlő, egér + pad, 101 gombos billentyűzet garanciával 45000,- Ft-ért eladó. Tel.: 1-691-548/**Pálkás Balázs**

Egyéb

Vannék OLIVETTI DM600-S, 24 tús nyomtatóhoz használt nyomtatófejet (hibásait is), vagy komplett üzernképtelen nyomtatót. Ugyanitt eladó AMIGA-hoz 9 tús mátrixnyomtató, kábelrel, festékszalagokkal, 8000,- Ft-ért. **Lázár Miklós**, (52) 372-238

SEGA megadrive + 2 gamepad + 5 játék eladó. Irányár: 19000,- Ft. Erd.: Szombathely 9700, Malom u. 1. **Járai Gábor**. Tel.: munkaidőben: 06/94/360-339, este: 06/94/313-831

Figyelem! Eladó a legolcsóbb, garanciás CD32-es joy, valamint eredeti Impossible Mission 2025, Pirates Gold, Diggers/Oscar csak 3500,- Ft-ért, 25 db 3,5 Maxell lemez 1200,- Ft-ért, 65 db 3,5 Noname lemez 3000,- Ft-ért. A postaköltséget én állom. Cím: **Kassai Karoly**, Ujfehértó, Puskin u. 14. 4244

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javitás és

VIDEO szervizelés is!

MEGRENDELÉSELŐLAP

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

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

- ... pl. Gerő-Reich: Word for Windows 6.0 kezdőknek, haladóknak (Ára: 980,-)
 - ... pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft)
 - ... pl. Nagy: Kézikönyv az adattömörítéshez; ARJ, PKZIP & Co. (Ára: 1.298,- Ft)
 - ... pl. László: A VGA kártya programozása (Ára: 1.375,- Ft, lemezmelléklettel, demonstrációkkal)
 - ... pl. Molnár: Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja (Ára: 699,- Ft)
 - ... pl. dr. Kovácsné, Benkő, dr. Pergelné: Mindenkinck a PC-ről, bővített utánnyomás (Ára: 499,- Ft)
 - ... pl. Apornyi: PC hardver kézikönyv - bővített utánnyomás (Ára: 875,- Ft)
- A megrendelést utánvétellel kérem
Csekket kérek

Utánvétellel megrendelem a következő programokat PC-hez:

Az alul középpont
MICROSOFT ajánlatból:

A hátsó borítón található
CD program-ajánlatból:

Ezúton utánvétellel megrendelem az alábbi C64-es lemezes játékokat.

A GÁLYA
799,- Ft postaköltséggel

WASTED TIME
599,- Ft postaköltséggel

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



Nagy: Kézikönyv az adattömörítéshez (ARJ, PKZIP & Co.)

A ComputerBooks újdonsága. A könyv első részében általában szó van az adattömörítésről. Ezt követően az aktuális tömörítőprogramok kerülnek területekre (25féle típus). A könyv lemezmelléklettel került forgalomba, mintegy 300 oldal, ára 1.298,- Ft



Tippek lexikonja utánvétellel: 699 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 599 Ft



PC-s játékok 2. utánvétellel: 599 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 499 Ft



SpV sorozat utánvétellel: 600 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 600 Ft



CoV Évkönyv '92 utánvétellel: 398 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 298 Ft



CoV Évkönyv 93/94 utánvétellel: 448 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 398 Ft



CoV Évkönyv 95 utánvétellel: 598 Ft + Postakölts., előfizetéssel: 498 Ft



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

Ára: 499,- Ft



Corel Draw 5.0

Ára: 795,- Ft



A VGA kártya programozása +lemezmelléklet Ára: 1.375,- Ft

HELIX computer
BP. 1133 Kérmény 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: 9.400,- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel: 3.000,- Ft (ÁFA-val)



PC ASSEMBLY TANFOLYAM

Folytassuk tovább az utasításkészletet (eltart ez még egy darabig).

CBW (convert byte to word)

Az AL-ben található byte-ot előjelhelyesen szóvá konvertálja, az eredmény AX-be kerül. A teljes komplementum alak miatt van rá szükség. Gyakorlatban ez úgy működik, hogy AL legmagasabb bitjét (előjel) átmsóolja AH összes bitjébe. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formája:

cbw

CWD (convert word to double)

A CBW ikerestvére, szót konvertál duplaszórá. A forrás AX, az eredmény DX:AX-ben lesz (azaz AX teljesíti a jelzőbitjeit AH összes bitjébe). Formája:

cwd

LEA (load effective address)

Ez az utasítás kiszámítja a címzési mód által megadott címet, és a célként megadott 16 bites regiszterbe tölti. Nem a cím tartalmát tölti be, hanem a címet magát! A nevével ellentétben első sorban aritmétikára használható jól. Pl. lea bx, 0400h [bx][si] BX-hez hozzáadja 1024-et és SI tartalmát. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formája:

lea <regiszter>, <effektív cím>

LAHF (load AH with flags)

AH-ba tölti az állapotregiszter alsó byte-ját. Célszerűbb a PUSHF, POP AX kombinációt használni helyette, ekkor az egész állapotregiszter megkapjuk. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formája:

lahf

SAHF (store AH into flags)

Az AH regisztert átmsóolja az állapotregiszter alsó byte-jába. Ehelyett is inkább a PUSH AX, POPF utasításpárt érdemes használni. Az utasítás az O bitet nem változtatja meg, a többi az AH megfelelő helyeiről jön (az állapotregiszter bitkioldoztatásátl. a CoVl 52-ben). Formája:

saah

LDS/LES (load dword pointer)

Ezek az utasítások egy duplaszó hosszúságú címet töltenek be egy általános regiszterbe és egy szegmensregiszterbe. Céloperandus az általános regiszter, a forrás pedig egy effektív cím (vagy regiszter, szokás szerint). A címen talált első szó az általános regiszterbe, a második szó pedig a szegmensregiszterbe töltődik. Az állapotbiteket nem bántja. Formái:

lds <regiszter>, <effektív cím>
lds <regiszter>, <regiszter>
les <regiszter>, <effektív cím>
les <regiszter>, <regiszter>

IN (input from port)

Beolvasás egy portról. Ha a portcím egy byte-os, akkor megadható közvetlenül, egyébként csak DX-ben. Beolvasni AL-be vagy AX-be lehet. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg. Formái:

in al, #<port>
in ax, #<port>
in al, dx
in ax, dx

OUT (output to port)

Kiírás portra. A portcím-megszorítás ugyanaz, mint az IN utasítás esetén, ezért AL és AX írható ki. A jelzőbiteket nem bántja. Formái:

out #<port>, al
out #<port>, ax
out al, dx
out ax, dx

INT (call interrupt)

Nevének megfelelően egy interrupt hívására szólal meg. Formái:

int
into
int <megszakítás>

Mindegyik lefolyása hasonló: a verembe teszi az állapotregisztert, majd CS-t, végül az IP-t, és ezután megüvi egy megszakítást az interrupt-vektor tábla alapján. Az interrupt-vektor táblát már írunk, a memória első 1024 byte-ját foglalja el, egy vektor 4 byte (CS:IP), azaz a kívánt megszakítás számát 4-gyel szorozva megkapjuk a címét.

A sima INT utasítás a 3. megszakítást hívja (ez a törésponti megszakítás), debugolásnál használatos. Az INTO a 4. megszakítást hívja, de csak akkor, ha OF 1, így túlsorodulások ellenőrzésére kiválóan használható. Az INT <megszakítás> megadott számú megszakítást hívja. Az eddigiekből következik, hogy az INT utasítások a jelzőbiteket nem változtatják meg.

IRET (return from interrupt)

Megszakítási rutin befejezésére való. A veremből betölti IP-t, CS-t, majd az állapotregisztert, és folytatódik a program a betöltött CS:IP értéktől. A jelzőbitek értelemszerűen változnak, a veremből töltődnek be.

LOOP (loop with condition test)

Ciklusszervező utasítás, minden végrehajtódáskor csökkenti a CX-et egyvel. Három formája van, különféle feltételek esetén ügrik a megadott címre. A jelzőbiteket nem bántja. Formái:

loop <cím>
loope <cím> vagy loopz <cím>
loopne <cím> vagy loopnz <cím>

Az első esetben akkor ügrik a megadott címre, ha CX nem 0 (a végrehajtás során először CX-et csökkenti, aztán jön a feltételvizsgálat). Ez áll a másik két utasításra is, de ott még a ZF is szerepet játszik: a LOOPE akkor ügrik, ha CX nem 0 és ZF sem 0, a LOOPNE meg értelemszerűen akkor, ha CX nem 0 és ZF=0.

REP (repeat next instruction)

A REP nem utasítás, hanem prefix. Mint a nevében is benne van, az utána álló utasítást ismétli addig, amíg az általa vizsgált feltétel igaz. Minden egyes végrehajtódáskor csökkenti a CX-et egyvel (először CX-et csökkenti, aztán jön a feltételvizsgálat). A feltételek a megfelelő formáknál megegyeznek a LOOP utasítás feltételeivel. A formák:

rep <cím>
repe <cím> vagy repz <cím>
repne <cím> vagy repnz <cím>

A REP prefix stringutasításokkal együtt használatos (ezekre hamarosan sor kerülünk). A jelzőbiteket a karakterlánc-műveletek megváltoztatják.

SAL/SAR/SHL/SHR

(shift arithmetically) left/right)

Ezek az utasítások bitenkénti eltolásra használhatók. A működések a következők: balraolást esetén az egyes biteket egyvel magasabb helyiértékű bitbe msólja, a legmagasabb helyiértékű bitet a CF-be, a legalacsonyabb helyiértékű bitbe pedig 0 kerül. A SÁL és az SHL utasítások között így nincs különbség. Jobbraolásnál hasonlóképpen a magasabb bit kerül az alacsonyabbba, a legalacsonyabb bit kerül a CF-be, a legmagasabb bitbe pedig vagy 0 kerül (SHR), vagy megmarad az eredeti értéke (SAR). A SAR utasítás így előjelhelyes jobbraolást csinál. Ez a leírás a legegyszerűbb, 1-gyel való eltolásról szól, de több bittel is lehet odébbtolni, az elv hasonló, a CF úgy állí-

tódik be, mintha egymás után a megadott számú

1-es eltolást hajtanánk végre. Formái:

Sxx <effektív cím>
Sxx <regiszter>
Sxx <effektív cím>, cl
Sxx <regiszter>, cl
Sxx <effektív cím>, #<adat>
Sxx <regiszter>, #<adat>

Az utolsó forma csak 80186-tól kezdve létezik. A CF-ről már volt szó. Az OF csak 1-es eltolás esetén változik, magas lesz, ha a legfelső bit (előjel) megváltozott. AF értéke határozatlan, a többi bit pedig a jól ismert módon (ld. ADC) változik. Az SHL és SHR (1-es eltolás) gyakorlatilag megegyezik a C64 ASL és LSR utasításaival.

RCL/RCR/ROL/ROR

(rotate left/right with/without carry)

Az eltoláshoz némileg hasonlóak ezek a forgató-utasítások. A RCL és az SHL között csak annyi a különbség, hogy a legalacsonyabb helyiértékű bitbe 0 helyett az eredeti legmagasabb bit másolódik. Ugyanígy a ROR és az SHR közötti különbség: a legmagasabb bit helyére az eddigi legalacsonyabb kerül. A RCL és RCR utasítások nem az eddigi legmagasabb/legacsonyabb bitet másolják be, hanem a CF eddigi értékét. Gyakorlatilag egy 16-os ROL/ROR vagy egy 17-es RCL/ROR szóhosszú operandus esetén az operandust önmagába viszi vissza.

Megjegyzendő, hogy 80286-tól kezdve az eltolások száma nem feltétlen annyi, amennyit megadunk (legyen ez x), hanem x mod 32, azaz pl. 35 esetén 3. Ez igaz az eltoló utasításokra is.

A lehetséges formák hasonlóak az eltolási utasításokhoz. Jelzőbitek: a CF-ről már volt szó, az OF ugyanúgy változik, mint az Sxx utasításoknál, a többi bit pedig nem változik meg.

Az RCL és RCR utasítások (1-es eltolással) gyakorlatilag megegyeznek a C64 ROL és ROR utasításaival.

Most jönnek a string- vagy tömbutasítások (ez esetben a string és a tömb között nem kell különbséget tenni). Ezek mind implicit utasítások, és a REP (REPE, REPNE) prefix nélkülük az esetek többségében nemigen van értelmük. A forrásoperandus címe SI-ben található (a szegmensregiszter DS, ez felülbírálható szegmensprefix-szel), a céloperandusé pedig ES:DI-ben (ES nem bírálható felül). Az utasítás végrehajtása után az érintett indexregiszterek (SI és/vagy DI) nőnek vagy csökkennek (ez a D állapottól függ, DF=0 esetén nőnek, DF=1 esetén csökkennek), mégpedig byte-hosszúságú utasítás esetén egyvel, szóhossz esetén 2-vel, duplaszó-hossz esetén 4-gyel (ez utóbbi csak 80386-tól).

Nézzük sorban az egyes utasításokat:

CMPSB/CMPSW/CMPSD (compare string)

A CMP utasítás megfelelője stringreke, azaz DS:[SI]-t összehasonlítja ES:[DI]-vel, és a jelzőbiteket ennek megfelelően beállítja. Ezután a D állapottól megegyezés esetén növeli vagy csökkenti SI-t és DI-t (CMPSB: 1-gyel, CMPSW: 2-vel, CMPSD (386-tól): 4-gyel). DS szegmensregiszter felülbírálható. Célszerű alkalmazása pl. a REPE prefix-szel két string összehasonlítása, vagy egy karakteroszorlat keresése egy tömbben. Formái:

cmpsb
cmpsw
cmpsd

SCASB/SCASW/SCASD

(compare string with accumulator)

Az előző utasítás kicsit egyszerűbb változata. DS:[SI] helyett a hosszank megfelelően AL (SCASB), AX (SCASW) vagy EAX (SCASD, csak

386-től) szerepel, ez hasonlítódik össze ES-[DI]-vel. ES most sem felülírható!

Ez az utasítás pl. egy bizonyos érték stringben való megkeresésére használható, REPNE prefix-szel.

LODSB/LODSW/LODSD (load string)

Ez az utasítás minden egyes végrehajtáskor betölti az AL (LODSB), AX (LODSW) vagy EAX (LODSD, csak 386-től) regiszterbe DS:[SI] értéket. Ezután természetesen SI növekszik vagy csökken (DF), a hosszának megfelelő értékkel. DS felülírható szegmensprefix-szel. A lehetséges formák megegyeznek az eddigi formákkal, a jelzőbitek nem változnak az utasítás hatására.

STOSB/STOSW/STOSD (store string)

A hosszának megfelelően AL-t, AX-et vagy EAX-et eltárolja ES:DI címre, aztán megnöveli vagy lecsökkenti DI-t (DF) a hosszának megfelelő értékkel. ES nem bírálható felül. A lehetséges formák megegyeznek az eddigi formákkal, a jelzőbitek nem változnak az utasítás hatására. Ertelemszerűen a REP prefix-szel együtt területfeltöltésre használható.

MOVSB/MOVSX/MOVSQ (move string)

Hasonló az előző utasításhoz, de itt a forrás nem AL/AX/EAX, hanem DS:SI. A csökkentések/növelések, lehetséges formák megegyeznek az eddigiekkel, a jelzőbitek nem változnak.

Ertelemszerűen egy string másolására használható, císzerőn a REP prefix-szel.

INSB/INSW/INSD (input string from port)

Az IN utasításhoz hasonló, de csak a DX-ben található portcímről olvashatunk be, a cél pedig ES:DI. ES nem felülírható. DI változtatása az eddigi stringutasításokkal megegyező, a lehetséges formák szintén. REP prefix-szel éppen használható, de vigyázzunk, mert a perifériák sebessége ezt nem mindig teszi lehetővé. Az utasítás csak 80186-től kezdve létezik.

OUTSB/OUTSW/OUTSD (output string to port)

Ez pedig az OUT megfelelője, DS:SI-t írja ki a DX-ben megadott portra. DS megváltoztatható szegmensprefix-szel. SI változtatása az eddigi stringutasításokkal megegyező, a lehetséges formák szintén. Továbbiak megegyeznek az INSB/INSW/INSD utasításoknál leírtakkal.

A lényegesebb utasításokat (kezdő szinten) ezzel befejeztük. A következő számban leírjuk a maradékokat, aztán a folytatást majd meglássuk.

Akkor most nézzünk egy példaprogramot:

```
.286
.model small
.stack 0100h
.data

fib1 dw 0
fib2 dw 1
text db 13, 10, 'Fibonacci-számok.', 10, 13, '$'
comma db ', '$
crlf db 13, 10, '$'
```

```
.code
Main Proc
mov ax, @data ; az adatszögmsen
mov ds, ax ; beállítás
mov ax, 13h ; MCGA videomód
int 10h ; beállítás
mov ax, 0a000h
mov es, ax
xor di, di ; di törlése
xor si, si ; si törlése
mov cx, 32000 ; adatszögmsen
rep movsw ; a képernyőre
mov ah, 7 ; várakozás egy
int 21h ; billentyűre
mov ax, 0
xor di, di
mov cx, 32000
rep stosw ; képernyő törlése
```

```
mov ah, 7
int 21h
mov ax, 3 ; szöveges mód
int 10h ; beállítás
```

```
mov dx, offset text
mov ah, 9 ; string kiírása
int 21h ; DOS-szal
str: mov cx, word ptr fib2
mov bx, word ptr fib1
add bx, cx
mov word ptr fib1, cx
mov word ptr fib2, bx
mov di, bx
call WrNm
cmp bx, 4000
ja fin
mov dx, offset comma
mov ah, 9
int 21h
jmp strt
fin: mov dx, offset crlf
mov ah, 9
int 21h
mov cx, 80
mov ah, 2
ul: mov dl, ' ' ; 80 karakter
int 21h ; kiírása
loop ul
mov ax, 4c00h ; visszatérés
int 21h
Main EndP
```

```
WrNm Proc
; (az előző számban leírt WrNm procedúra)
WrNm EndP
End Main
```

A program "multifunkciós". Először a grafikus képernyőre másol, aztán tárol (MOVSW és STOSW bemutatása), aztán hirtelen átvált szöveges módba, és kiírja az első néhány Fibonacci-számot, a végén az egészét szépen alá is húzza. A Fibonacci-szám sor első két eleme 0 és 1, aztán a következők: n. elem = (n-1). elem + (n-2). elem.

A program használ egy eddig be nem mutatott DOS-függvényt, a 9-est. Ez egy stringet ír ki a képernyőre, szabályai: AH=9, DS:DX=(a string címe), a string utolsó eleme pedig egy '\$' jel kell, hogy legyen, és ez már nem jelenik meg a képernyőn. A függvény futása közben észlelt 'Ctrl'+Break vagy 'Ctrl'+C hatására INT 23H-t hív.

A következő program lényege a 'Chin' eljárás lesz, amely szabályozott karakterbeolvasást tartalmaz. Jelenleg csak a 'BACKSPACE' és 'ENTER' billentyűkre reagál szabályszerűen, valamint korlátozza a kiírható karaktereket (ASCII 32-254).

```
.model small
.286
.stack 0100h
.data

x dw ?
crlf db 13, 10, '$'
stor db 160 dup (32)

.code
Main Proc
mov ax, @data
mov ds, ax
mov cx, 160 ; pufferhossz
mov si, offset stor ; puffercím
call Chin ; beolvasás
mov dx, offset crlf
mov ah, 9
int 21h
mov dx, offset stor
mov ah, 9
int 21h
```

```
mov dx, offset crlf
mov ah, 9
int 21h
mov ax, 4c00h
int 21h
EndP Main
```

```
Proc Chin
rs: mov di, si ; si elmentése
mov ah, 7 ; karakter beolvasása
int 21h ; kiírás nélkül
cmp al, 20h ; extra karakterek
jb xtr ; esetlen ugrás
cmp al, 0ffh ; a kiírható karakterek
jnb rs ; felső határa
mov [si], al ; a karakter tárolása
inc si
mov dl, al ; és kiírása
mov ah, 2 ; a képernyőre
int 21h
cmp si, cx ; puffer hosszának
je en ; vizsgálata
; (túlszordulás előtt kilép)
jmp rs ; újabb karakter jöhet
xtr: cmp al, 0dh ; ENTER-re kilép
je en
cmp al, 8 ; ha nem is BACKSPC,
jne rs ; akkor tiltott karakter
cmp si, di ; törles, ha nem a
je rs ; puffer elején vagyunk
dec si
mov ah, 2 ; a BACKSPC a
mov dl, 8 ; képernyőn: viisszalép,
int 21h
mov dl, 20h ; töröl,
int 21h
mov dl, 8 ; viisszalép
int 21h
jmp rs
en: mov byte ptr [si], '$' ; a befejező '$'
ret ; visszatérés
Chin EndP
End Main
```

A 'Chin' rutint úgy kell meghívunk, hogy DS:SI-ben van a puffer címe, CX-ben pedig a puffer hossza. A procedúra beolvas egy karakter sorozatot, lekezelve a 'BACKSPACE'-t, a puffer hosszát, a kiírható karaktereket, és 'ENTER'-re viisszatér. A beolvasott string végére egy '\$' jelet helyez (a 9-es DOS-függvény segítségével), de ezt egyes esetekben hasznos lehet átírni 0-ra (esetleg paraméteresen). SI a '\$'-ra fog mutatni.

Ennyi az ehavi anyag. A következő számban bemutatjuk a hátralevő utasításokat, valamint néhány további DOS-függvényt, de aztán...

Bryan

Kérünk Titeket, írjatok, mit szeretnétek a folytatásban (protected mode, 386 vagy ilyesmi). A példaprogramokkal azért vagyunk gondban, mert mellettünk fut mind a VGA, mind a haladó programozó rovat, így nem igazán tudjuk, milyen programok kellenének. Még egyszer: visszajelzéseket várunk...

PC CODE-orgás

Az előző szám a DOS file-kezelésének alapjairól és a TSR-funkciónál szót, a mostaniban pedig ugyanennek a témának az árnyaltabb vonásairól lesz szó. Azt már tudjuk, hogy hogyan lehetőségi memóriarendszemessé a rutinjainkat, de az eltávolításuk már a DOS memóriakezelésének ismeretét igényli.

A DOS memóriakezelésének alapvető eleme a Memory Control Block (MCB), egy 10h hosszú fejléc, amely minden különböző memóriablokk előtt megtalálható. Ez a fejléc nyitvántartja, hogy a fejlécek láncolatában ő az utolsó-e, ha nem, akkor hol van a következő, program-e vagy utólag lefoglalt adatterület, és ha adat, akkor hol van a tulajdonos program.

A szerkezeti felépítése:

- 0 Típus: 4Dh = nem utolsó 5Ah = utolsó
- 1 Tulajdonos PSP-jének szegmenscím
- 0-program, tehát ő a saját tulajdonosa
- 3 A blokk hossza paragrafusokban
- 5, 0Fh Fenntartva

Szerencsére nem feltétlenül szükséges ilyen szinten kezelni a memóriát, ugyanis a szükséges rutinok java része már ott lapul a DOS-ban. Ezek a következők:

Memóriablokk lefoglalása

AH = 48h
BX = a blokk mérete paragrafusban
Kimenet:
CF = 0 Minden rendben,
AX = a tömb szegmenscím
CF = 1 AX = hibakód,
BX = a lefoglalható legnagyobb blokk mérete paragrafusban

Memóriablokk felszabadítása

AH = 49h
ES = a blokk szegmenscím

Memóriablokk méretének áttárlítása

AH = 4Ah
ES = a blokk szegmenscím
BX = a kívánt új méret
Kimenet:
CF = 0 Rendben
CF = 1 BX = a maximális méret

Ennek a szolgáltatásnak a legnagyobb szerepe annak kapcsán merül fel, hogy amikor a DOS betölti egy programot, akkor kiutálja neki a rendelkezésre álló összes memóriát, ez ugyanis lehetetlenné teszi, hogy a programunk egy másik programot indítson. Ennek elkerülésére át kell állítani a nekünk kiutált blokk méretét a szükséges minimumra, hogy az új programnak is jusson hely. A nekünk kiutált blokk a programunk PSP-jétől kezdődik (a PSP felépítését lásd később), ide mutat az ES a program betöltődésekor. Ez igen praktikus abból a szempontból, hogy így már csak a BX-et kell a nekünk szükséges méretre beállítani a DOS-hívás előtt. A BX értéke ekkor: a PSP (10 para) + a kódunk + az adatunk + a veremünk hossza. (Érdeemes egy kicsivel többet venni, ha a szegmenseink nem byte-ra vannak igazítva.) Ha valaki olyan elvetemült, hogy mégis sajátkezőleg akarja a felszabadítást elvégezni, esetleg mondjuk végig akarja nézni az egész láncot, akkor az első FCBI-t a következő funkcióval érheti el:

A DOS változóablájának lekérdezése

AH = 52h
Kimenet:
ES:BX = a cím
A tábla néhány érdekesebb bejegyzése:
[BX-2] Az első MCB szegmenscím
[BX] Az első lemezparaméter-tábla (DPT) szegmens:offset cím

[BX+20h] Egy byte-on a rendszerben lévő meghajtók száma
[BX+21h] Egy byte-on a meghajtók max. száma (LASTDRIVE)

A DOS másik igen fontos táblázata a PSP. Az elnevezés (Program Segment Prefix) arra utal, hogy ez egy előtag, ami a program szegmenséről tárol adatokat. A PSP hossza 100h (ez van a COM programok előtt a memóriában). Felépítése a következő:

0 Egy INT 20h utasítás (CP/M-örökség)
2 Memória méret para-ban
4 Fenntartva
5 Far CALL az INT 21h válogatórutinjára
0Ah Befejezési cím (az INT 22h másolata, az itt tárolt címre ugrik a DOS a programból való kilépéskor és az "Abort, Retry, Ignore, Fail ?"-re adott "Abort"-válasz esetén.)
0Eh A Ctrl-Break rutin címe (az INT 23h másolata)
12h A hibakezelő rutin címe (az INT 24h másolata, ez a rutin teszi fel a fenti kérdést, ha valamelyik eszköz hibát jelzett)
16h Fenntartva
2Ch A környezeti változók (SET) szegmenscím
2Eh Fenntartva
5Ch FCB #1 \ Pattintott fémkorszakbéli
6Ch FCB #2 / ós-csőkevény !!!
80h Parancssori paraméterstring hossza
81h Tulajdonképpen itt kezdődne a string, de ez vagy space, vagy /
82h..FFh Ez a string érdemi része

Betöltődéskor az ES MINDIG a PSP-re mutat, amit célszerű azonnal elmenteni. A másik azonnal végrehajtandó dolog a kapott paramétersor feldolgozása vagy biztonságos helyre való elmentése, ugyanis alapesetben ugyanitt helyezkedik el a DOS egy másik adatterület, a Disk Transfer Area (DTA). A DTA-t az FCB-s file-kezelés és a file-keresés használja, de ebből az első egy idejétmúlt módszer. A file-keresés során itt tárolja a DOS a főszer adatait a következő formában:

0 Foglalt, itt tárolja a következő kereséshöz az adatokat
15h Attribútum
16h Létrehozási idő
18h Létrehozási dátum
1Ah Hossz byte-okban
1Eh File neve ASCIIZ

A DTA címével két szolgáltatás foglalkozik:

DTA cím lekérdezése

AH = 2Fh
Kimenet:
ES:DX = A DTA címe

DTA cím beállítása

AH = 1Ah
DS:DX = A DTA címe

Azok a bizonyos file-kereső szolgáltatások pedig, amik a DTA-t használják:

Első illeszkedő file keresése

AH = 4Eh
CX = a file attribútumának mely bitjeit kell vizsgálni
DS:DX = A file neve ASCIIZ formában. Ez tartalmazhat joker-karaktereket (*, ?)!

Kimenet: AX = 0 - OK, adatok a DTA-ban
2 - Nem talált ilyen file-t
A CF NEM JELZI a hibát!

Következő illeszkedő file keresése

AH = 4Fh
DTA = az előzőleg már megtalált file adatai
Kimenet: AX = 0 - OK, adatok a DTA-ban
12h - Nincs több ilyen file

A példaprogramokban előfordul még három fontosabb DOS szolgáltatás:

Handle-másolat készítése

AH = 45h
BX = már létező handle
Kimenet: AX = a másolat-handle

Ez a szolgáltatás egy már létező handle-ről készít egy másolatot, ami teljesen egyenértékű az eredetivel. Ennek segítségével lehet eltárolni a standard handle-k (0..4) valamelyikét, ha később meg akarjuk változtatni.

Handle másolása másik handle-re

AH = 46h
BX = a forrás-handle
CX = a cél-handle

Ez a szolgáltatás abban különbözik az előzőtől, hogy itt mi adhatjuk meg a cél-handle-t. Amennyiben az már létezik és egy megnyitott file-hoz volt rendelve, úgy a DOS a file-t lezárja a művelet előtt. Ez a szolgáltatás főleg arra használható, hogy valamelyik standard handle-hez rendelni eszközre vonatkozó kérelmeket átirányítsuk egy másikra vagy pl. egy file-ba. (Az első példaprogram ezt teszi a standard hibakimenettel.) Egy ilyen átirányítás a következőképpen zajlik:

1. Az eredeti eszköz handle-jéről készítettünk egy másolatot a 45h-s szolgáltatással, majd ezt a handle-t eltároljuk a későbbi visszaállítás végett.
2. Létrehozunk egy file-t és a handle-jét eltároljuk, hogy végül le tudjuk majd zárni.
3. A file handle-jét a 46h-s szolgáltatással át másoljuk az eszköz handle-jére, így az oda irányuló kérések a file-ba fognak menni.
4. Meghívjuk a programot, amit végre akarunk hajtani (ennek módját lásd lentebb).
5. Lezárjuk a file-t.
6. Az eszköz eredeti handle-jéről készítet másolatot, amit eltárolunk, a 46h-s szolgáltatással visszaírjuk az eszköz handle-jére.

Ez így kicsit bonyolultan hangzik, de a példaprogram remélhetőleg érzékletesebbé teszi majd ennek a két szolgáltatásnak a használatát.

Végül a DOS egyik leghasznosabb szolgáltatása:

Program betöltése

AH = 4Bh
AL = a további teendők:

- 0 - A DOS betölti a programot, létrehozza a PSP-jét, végrehajtja a programot, majd visszatér a hívóhoz. Itt látszik igazán, hogy mi a szerepe a PSP-ben tárolt befejezési címnek: ilyenkor a hívó program megfelelő részére állítja be a DOS.
- 3 - A DOS betölti a programot, de nem próbálja meg futtatni, még új PSP-t sem hoz létre. Ezt a szolgáltatást használhatjuk pl. adatok vagy további kódreszletek (overlay) betöltésére.

DS:DX = a file neve ASCHIÍZ formában
 ES:BX = egy táblázat címe, ami a további információkat tartalmazza

Ez az AL-től függően kétféle lehet:
 AL Etlólasó Funkció
 ES:BX-től

0 0 A környezeti változók (SET) szegmenscíme
 2 Szegmensoffset mutató a paramétersorra, amit a DOS bemásol az új program PSP-jébe
 6 Mutató az első FCB-re
 0Ah Mutató a második FCB-re

3 0 A szegmenscím, ahová a programot tölteni kell
 2 A program relokációs tényezője (Csak EXE file-nál számít, ekkor célszerűen egyezik az előzővel)

VIGYÁZAT! Ez a szolgáltatás MINDEN regisztert ellát, még az SS-t, az SP-t és a DTA címét sem kiméli! A szolgáltatás meghívása előtt a verembe mentünk el minden regisztert, a DS-t és az ES-t is, ezután a kódszegmensbe tároljuk el az SS-t és az SP-t, hívjuk meg a szolgáltatást, vegyük vissza az SS-t és az SP-t, majd ezután a veremből a többi regisztert. Ezt azért a DOS tervezői is megírhatták volna...

Ezzel a szolgáltatással kapnak értelmet az előző számban ismertetett file-hozzáférisi módok. Az első alszolgáltatásnál a paramétersor kivételével az összes mutatót célszerűen a hívó program PSP-jéből is vehetjük...

Es végül a példaprogramokról:

Az első megkeresi és kija a C:\-ben lévő összes SYS file-t, létrehoz egy C:\ERRORS.TXT nevű file-t és ráirányítja a standard hibakimenetet, majd DOS shell-t ad a COMMAND.COM meghívásával. Indítsuk el a programot, majd próbáljunk letérlni nem létező file-okat, nem üres állománytárakat vagy mondjuk másoljunk file-okat önmagukra.

Egy sor nem sok, de annyi hibáüzenetet sem látunk. Lépjünk ki a shell-ből az EXIT-tel, majd nézzük meg az ERRORS.TXT-t. Ha minden igaz, ott kell lennie a hibáüzeneteinknek...

A második példaprogramot COM file-ba kell fordítani. Ez csak annyit csinál, hogy ráül az óramegszakításra (INT 08h) és a színes képernyő jobb felső sarkában számolja a hívásokat. A második indításakor viszont kiszé magát a memóriából. Ha nem üres parancssorral indítjuk, akkor viszont csak a kapott paramétert írja vissza - megfordítva.

;Példaprogram 1

```

286
STDERR = 2
code_seg segment
assume cs:code_seg,ds:data_seg
assume ss:stck_seg
start proc
mov ax,data_seg
mov ds,ax
mov pspseg,es
mov ah,2fh
int 21h ; DTA lekérdezőse
mov dtaseg,es
mov dtarfs,bx
; *** FREEMEM ***
mov bx,ss
sub bx,pspseg
shl bx,4
add bx,offset stck_end
shr bx,4 ; A programunk
inc bx ; hossza para-ban
mov ah,4ah ; A maradék
int 21h ; visszaadása
; *** SEARCH ***
mov dx,offset srcnam
mov cx,0fh
mov ah,4eh ; Első SYS file
int 21h ; keresése
cmp ax,0
jne src_finished
srcnext: push ds
mov dx,dtarfs
add dx,1eh
mov ds,dtaseg
mov bx,dx

```

```

srczer: cmp byte ptr [bx],0 ; Keresés
je gotzro ; meg a záró 0-t
inc bx
jmp srczro
gotzro: mov byte ptr [bx],'$'
mov ah,9 ; Irjuk át $-ra
int 21h ; Filenév ki
pop ds
mov dx,offset crlf ; Soremelés
mov ah,9 ; Ahogy Ursula
int 21h ; mávör monda:
mov ah,4th ; Kérem a
int 21h ; következót l
cmp ax,0
je srcnext
src_finished: ; Nincs több
; *** REDIRECT **
xor ah,3ch
xor cx,cx
mov dx,offset prmlfe
int 21h ; Hozzuk létre a
mov handle,ax ; file-t
mov ah,45h
mov bx,STDERR ; Másoljuk le az
int 21h ; eredeti
mov olderr,ax ; handle-t
mov ah,46h ; Másoljuk a file
mov bx,handle ; handle-jét a
mov cx,STDERR ; hibakimenet
int 21h ; handle-jére
; *** EXEC ***
mov es,pspseg
mov ax,es[2ch]
mov envseg,ax
mov cmdseg,ds
mov cmdofs,offset cmdline
mov fcb1ofs,5ch ; Másoljunk át
mov fcb1seg,es ; egy csomó
mov fcb1ofs,6ch ; mutatót az
mov fcb1seg,es ; adattömbbe
push ds
pop es
mov bx,offset xbuf
mov dx,offset prngam
mov ax,4b00h
mov store_ss,ss
mov store_sp,sp ; Hívjuk meg a
int 21h ; shell-t
mov ss,store_ss
mov sp,store_sp
; *** RE-REDIR **
mov ah,46h ; Irjuk vissza
mov bx,olderr ; a hibakezelo
mov cx,STDERR ; eredeti
int 21h ; handle-jét
mov ah,3eh
mov bx,handle ; Zárjuk le a
int 21h ; file-t
mov ah,9 ; Irjunk ki
mov dx,offset msg_egy
int 21h ; üzenetet
mov ax,4c00h
int 21h ; Vége
start endp
code_seg ends

data_seg segment
srcnam db "C:\SYS",0
prngam db "C:\COMMAND.COM",0
cmdline db "",0
prmlfe db "C:\ERRORS.TXT",0
msg db "Ennyi volt l"
crlf db 13,10,"$"
xbuf label byte
envseg dw ?
cmdofs dw ?
cmdseg dw ?
fcb1ofs dw ?
fcb1seg dw ?
fcb2ofs dw ?
fcb2seg dw ?
store_ss dw ?
store_sp dw ?
handle dw ?
olderr dw ?
dtaseg dw ?
dtarfs dw ?
pspseg dw ?
data_seg ends

stck_seg segment stack
db 400h dup (?)
stck_end label byte
stck_seg ends
end start

```

;Példaprogram 2

```

286
XPOS = 75 ; A számláló
YPOS = 0 ; koordinánái
code_seg segment

```

```

assume cs:code_seg,ds:code_seg
org 80h
paramcount db ? ; A paramétersor
org 82h ; hossza
paramstr db ? ; A paramétersor
org 100h ; A COM programok
begin: jmp init ; 100h-n indulnak
old_8 dd ? ; A régi INT 08
counter dw 0 ; A számláló
wrnum proc near
; Kír egy számot ES:DI-hez
; Be: AX = n
; BX = a számrendszer
assume cs:code_seg,ds:nothing
xor dx,dx
div bx
push dx
or ax,ax
je lastdigit
call wrnum
lastdigit: pop dx
cmp di,10
jnb nodec
add di,7
nodec: add di,'0'
mov byte ptr es:[di],di
add di,2
ret
wrnum endp
new_8 proc far ; Az új INT 08
assume cs:code_seg,ds:nothing
pushf
pusha
push es
push 0B800h
pop es
mov di,2*(YPOS*80 + XPOS)
mov bx,10
inc counter
mov ax,counter
call wrnum
pop es
popa
popf
jmp old_8
new_8 endp
end_of_resident:
instmsg db "EXAMPL2B installed"
db 13,10,"$"
uninstmsg db "EXAMPL2B uninstalled"
db 13,10,"$"
init proc
assume cs:code_seg,ds:code_seg
cmp paramcount,2 ; Ha van para-
ja fordits ; méter,akkor ugrás
mov ax,3508h ; Kérdezzük le a
int 21h ; régi INT 08-at
mov word ptr old_8 ; bx
mov word ptr old_8[2],es
cmp bx,offset new_8
je uninstal
mov ah,9 ; Irjuk ki az
mov dx,offset instmsg
int 21h ; üzenetet
mov dx,offset new_8
mov ax,2508h ; Rakjuk be az
int 21h ; új INT 08-at
mov dx,offset end_of_resident
int 27h
uninstall: push ds ; ES = a rezidens
; blokk szegmense
; Vegyük ki az eredeti INT 08-at
mov dx,word ptr es:[offset old_8]
mov ax,word ptr es:[offset old_8+2]
mov ds,ax
mov ax,2509h
int 21h ; Irjuk vissza
pop ds
mov ah,49h
int 21h ; Szabadítsuk fel
mov ah,9 ; a blokkot
mov dx,offset uninstmsg
int 21h ; Irjuk ki az
mov ah,4ch ; üzenetet
int 21h ; Vége
fordits: mov bl,paramcount
xor bh,bh
ujbetu: mov dl,paramstr[bx]
mov ah,2 ; Irassuk ki a
int 21h ; következó
dec bx ; karaktert
cmp bx,0 ; Ha már nincs
jge ujbetu ; több, akkor
mov ah,4ch ; vége
int 21h
init endp
code_seg ends
end begin

```

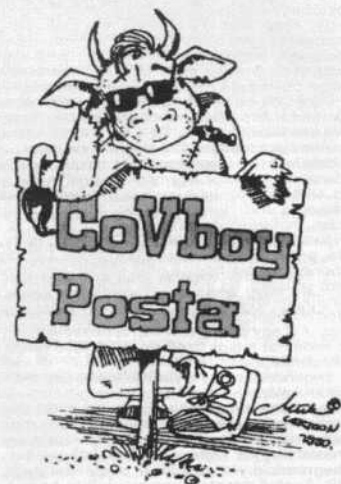

Tögyeim és Úraim! Mindenki örömmel köszöntök nagy nemzeti ünnepünk, április 1. alkalmából megjelenő Postában! (Egyébként is megjeleni volna, de egy kis pátosszal így sokkal jobb.) Üdvözölöm azokat az újonnan felbukkanó törekvéseket, amelyek arra irányulnak, hogy értékes ajándékokhoz juttassák csekélységemre. Az első kellemes meglepetés az volt, amikor a múltkor számban szereplő találós kérdés feltevője tényleg hozott egy karton sör! Az ugyan taktikai hiba volt, hogy a Getto gondjaira bízta a nyeresémet, így mire előkveredtem, a supply egy részének lába kelt, de hál'istennek még elég nagy adagot biztonságba helyeztem (magamban). A második rendkívül értékes ajándékgyári Németi Lászlótól érkezett személyre szólóan dedikálva: Allattenyészítő vállalatok bikakatalógusa '87-'88'. Hogy abban mennyi marha van! Mindegyik tehenéhez tartozik egy foto, családja, tartózkodási hely, tenyésztő... Cool! Es azok a nevek! Mindenképpen megnyerő például Asszonybarát (előtömmeq term. q/életnap + 132!) és Autentikus (tej/sír + 9.4!), de van olyan elsőke is, amit Forest Lee Rockette Centurion VG-ST-nek hívunk (kiváncsi vagyok, hogy erre kijön-e a kukoricából?). Kösz a könyvet, haszonnal forgatom a továbbiakban! A harmadik ajándék az volt, amikor közölték velem, hogy húzzam meg az eddig elkészült Postát, mert csak három oldal leszek. Milyen rutinos is vagyok, hogy igen előrelátóan akkor még egy karaktert sem írtam — aki azt állítja, hogy a rest kétszer fárad, hazudik. Csak azok fáradnak el, akik csinálnak valamit. Itt, akkor most jöhet a csökkentett méretű levelezés:

64-es jövevény

Kedves tén! Oh, boc, CoVboy. Negatív rezgéshullámaim

frekvenciáját akarom veled fogatni (hogy felfogod-e? — nem tudom). Arra nem térek ki, hogy az elhalálozott Commodore Világ (a világra ellett Computer Világban) olyan sűrű a 64-es téma, mint a dalban megénekelte AIDS-vírus a Kinder csokoládában. Magyarul: őt tojásból egyben mindig ott vagyunk. Ha így folytatod, minden ötödik CoV-ban lesz Commodore 64-felirat. Magértettem a százalékos magyarázatod, meg előfizetők, stb. Azt mondd meg csak, hogy ha holnapról az előfizetők közt a fekália szállított lesznek, akkor az új nevek CsaV lesz? (Csatorna Világ?) (Természetesen. Ha az előfizetők ES vásárlók között döntő többségben lesznek a csatornabúvárok akkor az ő igényeik szerint fogjuk átalakítani a lapot. Mindenekelőtt a Posta átalakul 'llem-helyé', aztán csak minden második oldalra lesz szöveg nyomtatva, hiszen lesz a lapoknál egy 'használati' és egy 'olvasati' oldala. Ez rögtön megoldja a terjesztés problémáját, hiszen napjában minimum egyszer minden állampolgár belép az IRC-re (Internet Relay Closet), és egy lapot azonnal el is küldhet az arra jogosult felhasználóknak. (Aki nem, az igyon Mira keserűvizet!) Ugyan a papírműségeen változtatni kell, legalábbis a használatin, mert ez a papír — hogy úgy mondjam — kevéssé magával ragadó. Ezek persze csak a kezdeti lépések lennének, a további szükségessé változásokról majd akkor elmélkedem, ha az valóban aktualizálá válik — CoVboy)

Lassan papírra engedem, mi is az ami miatt tényleg írok. Megrendeltem — mint terjesztőtől — Tölteket a Newcomert. (Töllünk? — Török Szultán) Majd vissza is küldtem. (Mér. Ném ecet?) Mivel ketten okoskodtunk rajta, mégsem ment, a PRG. De ezt megelőzőleg circa 1 hónapba került, hogy Te, mint szolgáltató válaszolj nekem, mint olvasód, hogy... — Most merült fel a ládából... (Nem értem. Talán a COM-Ware-től válaszolt valaki. En nem válaszolok senkinek. Ez nálam elvi szempont. A sört viszont elviszem, pont. (Régi...) — CoVboy) Ezen annyira meghatódtam, hogy visszaküldtem az 5 lemezt. Január 30-án adtam fel. A válaszod még nem ért ide. Biztos azért mert még nem merültem fel a ládából! A te gyorsaságod messze elmarad a Vadnyugat bölényétől. (Még lehet. A Vadnyugat bölénye viszont gyakorlatilag kihalt állat, ami megmaradt, azokat bezárták valami nagyon kicsi helyre, ami rezervátumnak neveznek. En viszont momentán nem akarok kivétel, és azt se szeretném, ha megmaradt darabjaimat szük helyekre zárnák, akárhogy is hívják azokat a helyeket... — CoVboy) De vetekszik a Vadkelet tehenéével, akin rajt felejtették a fejgépét. Ami 20 literig automata, de te még az elsőt sem érted el. (Szpaszibál De azért megnéznék téged is az első deci után: cimleptemának mindenképpen jó lenne... — CoVboy) Most lökj valami vicceset arról, hogy azért nem jön a válaszom a Newcomerem mert nem fizetem elő elég százalékban az újságra. Esetleg nem tudtad lenyomni a kiadó torkán a nekem küldött oszmány kiadást? Mióta (HIABA?) várom az 5 lemezt verselni kezdtem... A szerelme egy sötét



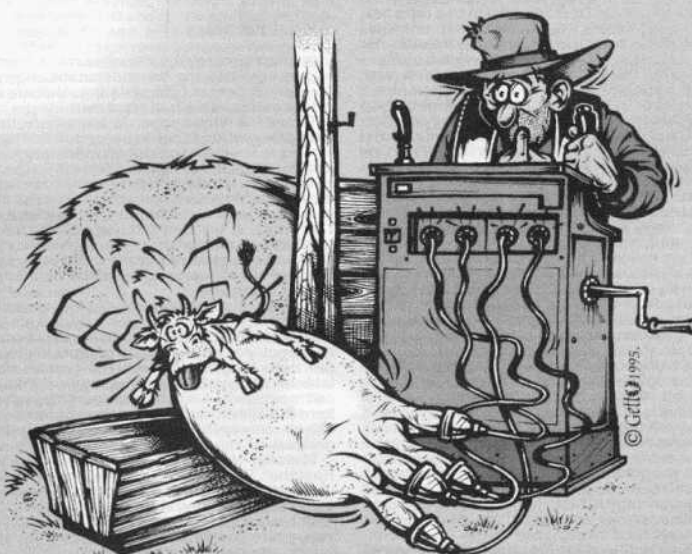
verem, ... a ... és ... a ... az ... (Elnézést, de a pejoratív kitételek miatt az első sor után kénytelen voltam megcenzúrázni a verset. Ebben követtem nagy mesteremet, Yossoriant a 22-es csapdjából, aki cenzorizáltként egyedül a névelőket hagyta meg a katonák leveleiben (ha másnapra meghal, akkor őrj döntök, hogy nem követem tovább) — CoVboy)

Arra is bizonyítékokat adtok, hogy annyi a fantáziátok, mint a feleségem öreg sváb öreganyjának (Persze, hogy öreg az öreganyja, mi?). Nem lehet megtilteni az újságot 64-essel — írjátok. Nem elég, hogy pénzért kapom az újságokat, meg én tippelgessek azért, amiért fizetek? Nagylelkű leszek. OKEI! Adjátok le egyben az Elit leírást, minnél előbb a Newcomert meg a Long Live-ot. Térjétek vissza — közösség kíváncsiság 'felmérés' alapján, régi leírásokra: Engem nekifutásból érdekel egy csomó, köztük a Turicán, s egy tanács, ha már meredéken szartok a 24%-os Dórra, legalább alakítsátok Commodore klubot-kört-barátit társaságot stb. Ennek szenteljétek helyet a lapban. S ennek a klubnak (stb) a tagjai ingyen ad-hassanak fel PRG csgrés hirdetést. Nem törvényeszerű ezt elfogadni. Tehénagyaddal csiszolhatod az ötletem. Viszont 24-24—7%-kal csökkenni fog az olvasottságod, ha így folytatod. Mivel nem leszek ok az Amiga és Dóri tulajdonok arra, hogy megvegyék a lapot. 193 Ft-omba került, hogy tulaj legyek egy Captain Blood leírásnak. Ismered azt a nótát, hogy ... Edesanyám ki a hülye ha én nem?... Bár ez elvész az mellett, hogy hülyére vettem nemrég, 4000-ért vettem egy FINAL III, cartridge-ot. tudom drága. (Mit tudsz, drága? — CoVboy) Nem érdekel. De az felidegesítet, hogy 5008 Ft-ot fizettem a csomagért, mert 1008-ért adott leírást hozzá. kedves Tén reagálj minnél előbb. De ne rhühölözzél. (Hát ez meg milyen nyelven van? — CoVboy)

Ez ám a gyorsaság és telepatia? Januárban visszaküldöm a csomagot. Április 2-ig semmi. Megírom tegnap a levelet, ma jön a PRG meg a csomag. Öszinte elismerésem. (Kösz, flam — Atyád.) Hollywoodi Rudi, cím ohne.

CoVboy: Na, most mivel az ötös magikus szám, és ugyebár kétszer is szerepel a mostani CoV címeben, egyből két 64-es téma is lesz a 193 Ft-ért. Az egyik ugyebár a Newcomer (hiába, a telepatia!), a másik meg a saját leveled, amelyet rutinosan, mindamellett bizva ugyebár a "mielőbbi reakcióban", nem igazán irtál alá. (Kiváncsi vagyok, hogy ha a lemezt is ilyen szignóval és címzessel küldted vissza, akkor hogy a fenébe kaphattad meg mégis meg öket?) Mindegy, ezen most nem töpregek.

A nálunk megrendelhető Newcomerekkel kapcsolatban azonban szeretnék néhány meg-



gызгызt lenni, mert most már agyon aktuális a dolog. Ott kezdődött az egész, hogy olyan október magasságában megkeresett minket egy régi ismerős még az óskorból, hogyaszongya ő egy ilyen akármilyen cégnél dolgozik, aminek a neve Tülvilág Tartó vagy valami ilyesmi, és most adnak ki egy csodaszép ötlemezset RPG-t 64-re és nem-e lehet-ne-e a CoV-ban azt hirdetni? Hogyne lehetne, barátom! Jó pénzért mindent lehet. Ha akarod, még terjesztjük is. Akarja. Oké. A cucc a Computer Karácsonyra fog megjelenni, még az előtte levő nap (pénteken) hoz belőle vagy száz darabot, és akkor a lányok ott árulgatják azt is. Oké. Legközelebb vasnapon este fel hőkör látjuk az urat. Hóhó, helyes! Mi van, bogárkám, holajódesés... khm... már hoztad is a Newcomereket? Hát tudom az a helyzet, hogy... Jó, persze, hogy tudom: itt Mr. V. A. Laki azt mondta neked, hogy ő nem veszi át egy darabot se tőled, ha a kiállítás ideje alatt más is árulja, nemde?! Tényleg, de azt honnan tudod?! Megérzés, bogárkám, megérzés... Mind-egy. Adj egy párat, aztán arról beszéljél, hogy a reklámtól mikor fizetnek ki? A jövő héten? Mindenképpen? Jó.

Legközelebb egy olyan másfél hónap múlva sikerül elérni barátunkat. Az eltelt idő óta már hegyekben állnak nálunk a megrendelések, amiket nem igazán tudunk kielégíteni, ha nincs mit elküldeni, mert a gyártó nem szállít. Egy másik hűvelty képeznek azok, amelyeket a megrendelő visszaküldött, hogy nem működik. Az első lemezről úgy gondoltuk, hogy a t. megrendelő nem igazán tájékozott, illetve nem vette észre, hogy a program nem igazán komál bármilyen cartridge-et a user-portban. A következőknél már azért megnéztük a lemezt, és csodálkoztunk tapasztaltuk, hogy valóban nem működik a "gyári" program. En, mint megörögzött szerencsejátékos, nemskorára azt is jeleztem, hogy a londoni fogadóirodák 3:4-hez adják az oddsot a sikeresen tölthető Newcomer lemezekre. Különösen nagy öröm, hogy a t. Megrendelő a mi jó édesanyánkat testl jászól szerkesztetbe (hiszen tőlünk rendelte a játékok), ráadásul meg nagyobb ciki az, hogy amikor alázatos bocsánatkérő levélünk

után méltóztatik visszaküldeni a lemezt, hogy kiscseréljük, nincs mit elküldeniünk neki, mert időközben elfogyott, ami raktáron volt. Egy szónak is száz a végeeeeeeeeeee (különösen ha ser freccsent a billentyűzetbe); a fentiek ismeretében remélhetőleg mindenki megérti, hogy Newcomer-megrendeléseket a továbbiakban csak akkor tudunk teljesíteni, ha a t. gyártó hajlandó szállítani is.

Na, mi volt még a levélben? Ja, a 64-es téma. Hát igen, valóban azt írtuk, hogy már rég nem lehet megtölteni az újságot 64-es és Amiga-stuffokkal. De talán, azért, mert ez az igazság. Itt van például az ECTS, ami a tavasz második legnagyobb eseménye volt... (Moment. Helyeztetés talán érdeklődne, tisztázzuk az ügyet. Az első helyen holtverseny alakult ki, nevezetesen Toy Dolls-koncert a Likban (jó, most már ill/ill) és a Fradi 3:1-re verte a Dózst a Magyar úton).... amilyenre az újonnan megjelent 64-es programok száma és a 64-esekkel egy kicsit is foglalkozó cégek száma ekvivalens volt azzal, amit egy általános iskolai magyartanár adott volna dolgozatod helyesírására. Félreértések elkerülése végett: nem az 1-re gondoltuk... Sajnálátik, de hat sájnós ilyen világot élünk manapság. Nem rossz ötlet, hogy térjünk vissza a régebbi leírásokhoz — de inkább mellőzném, több okból is. Egyrészt kevés érdelem látom, mivel a legtöbb említésre érdemes 64-játékok ezidáig már az újságban illetve az Evkonyvekben kitárgyaltuk (ha pedig nem, akkor máskor). Részemről nem látom sok értelmet, hogy leadjuk a CoV első 30-40 számát egy más megvilágításból. Másrészt meg ne tudj meg, hogy mennyi leveb"ást kaptam a "Doris" (ez jó, nekem új, de én újszülött) vagyok) olvasóktól, amikor valamelyik számban a Dragons of Flame volt az úymond 64-es téma! (100-éves játék, bla,bla,bla...) Hát az, de most mit csináljunk? Ez van. Kicsit más téma az Amiga. Azt ugyan nem lehet mondani, hogy erre nem jelenik meg semmi újdonság, itt egy kicsit más a helyzet: 4-5 éve, a derek POPULOUS idején ha valami új cool warezre vágytam, mindig szaladtam Jánoshoz, aki előtölt teljesen hot stuffokkal, amik csak 8-10 hónap (év...) múlva jelentek meg PC-re, akkor is száználms EGA-változatban. Ez a helyzet az utóbbi két évben pontosan a visszajára fordult: az Amiga-verziók (amennyiben a kiadó cég egyáltalán hajlandó foglalkozni Amigával) jelennek meg egy évvel később. (Egyébként szerintem biztos, hogy a DISCWORLD is előbb-utóbb megjelenik Amigán (bár mondjuk az ECTS-en kapott tájékoztatóban a Psynosis nem ígerte), mert egyrészt túl biztos vagyok, hogy a képeket DELUXE PAINT-ben rajzolták, másrészt meg a megvalósításból kiindulva nem látom semmi akadályt a dolgoknak). Tehát az Amigásoknak nem kell nagyon sírnia: a CoV annyira hot, hogy olyan programokról ír, amik csak egy év múlva láthat a szerencsés Amigás szeml...! A felhasználói szinten ugyan még lehetne miről írni, de hát egyelőre ez van. A másik probléma az, hogy az ismerősi körünkben igazából nemigen van olyan, aki igazán hot anyagokat/leírásokat képzésné a el bennünk (khm, bocs, ez egy félváltás volt).

Némi vitába szállnék veled abban a tekintetben, hogy mennyi olvasót fogunk idővel elveszíteni, ha ez a továbbiakban is így megy. Ennyi tudom, hogy mostanában minden közepiskolás, továbbá a legtöbb általános iskolás is előbb-utóbb valamelyik kapcsolatba kerül a PC-vel. Attól függően, hogy ennek milyen vonatkozásai érdekel, azért némi használni tudja forgatni ezt a szines szemetet, aminek mostanság Computer Világ a neve.

Abban persze igazod van, hogy ez nem maradhat így tovább: a 64-esek és az Amigások egyre kevesebb és egyre gyengébb anyagot kapnak, a PC-sek meg azért zívják a fogukat, hogy mit foglalja itt az értékes helyet ez a sok Commodore-os bigyó. Az áthidaló megoldást momentán abban találtuk meg, hogy nemcsak a megjelentetünk egy korlátozott példányszámú Commodore Világ-különszámot kabé negyven vagy ki tudja hány oldalom, amik csak a "Komcsiknak" fog szólni. További részletekről majd később szólnok.

Végül pedig egy kis szurkológás, természetesen. A C-s-Klub ötlete tényleg nagyszerű!

Valóban még lenne rá kis házbánkn kereslet, és tényleg nagyon cool lenne. A probléma csak az, hogy ki a fene foglalkozna vele?

(Rövid közvéleménykutatást végeztünk a HQ-n és a következő eredmények születtek: En — nemigen, mert nincs szabadidőm, és ha véletlenül lenne, akkor azt szívesebben szentelném a számítástechnikáról kívülről témáknak, úgy: mint: kutyák, lányok, focci, zene (a sorrend itt nem számít); Gettó — Toy Dolls-koncertből kifolyólag félrekkant, de az érdeklődési köre a szabadidőre vonatkoztatva hasonlóly a környezet (ezért túróm meg egyáltalán a környezetben), leszámítva a focit; Lajos — ott van a család, a gyerekek, az ügyintézők, meg szóvalten egyebek marhaság; a többi idebeső figura meg egyetemista, szóval ók ha szólanó a lányok ciklusához, a ZH-khoz vagy a zitiák bioritmusukat. Szóval ez ítet nem megy... De ha már ilyen nagyszerű ötletet vetettél fel, akkor mondjuk miért nem csinálod meg TE ezt a klubot? Végül is azt csinálhatod, ami sze rinted cool lenne. ráÉr ember vagy meg hobbikkal foglalkozni — usgyl! Azt mondjuk nem igazán garantálhatok, hogy Ingienes hirdetések lesznek programcsereiről, mert egyrészt kijön a BSA és megb**b* bennünket párszázezzerre, másrészt meg volt már ilyen ingyenes hirdetősd, és az nemigen jart pozitív tanulságokkal. Anno kitaláltam, hogy a CoV-vásárló dude hadd hirdessen ingyen, ha valamire vágyik vagy valamitől meg akar szabadulni. OK. Ezt bennem a pozitív rezgések diktálták (ritkán ugyan, de vannak olyanok). Ennek az lett a következménye, hogy bárki, aki levelet írt, az rögtön hirdetett is valamit. Ha más nem, akkor a két darab programját eladásra vagy cserére, vagy meztől illetve kutyakölykeit eladásra. Ennek sok értelme nem volt, mivel idővel az újság teljes keretét kitöltötték volna az ingyenes apróhirdetések: sokkal jobb, ha valami jelentkezőtlen összeget kerülünk a hirdetésért, mert ha pénzbe kerül, akkor legalább mindenki csak olyat hirdet, ami igazán fontos neki.

Gratulálók, hogy ilyen nagyszerű vételekbe bonyolítottál FINAL-szinten. A piacgazdaság alapvető jellemzője, hogy hülyék mindig akadnak. Mindegy, mit gyamitok, hogy abban a bizonyos vételeben benne foglaltatott a postai utánvéti is, amiért igazán nem az eladó a hibás (ha meg személyesen vásároltad, akkor miért nem vertél rá egyet, és akkor rögtön lett volna respekt?!).

Na, jól van, most már elég volt belőled. Most látom, hogy lassan teliorom veled a Postát: ezt meg aztán igazán nem akarhatod te sem...

Közkívánatra

Itt most nem egy levélre válaszolok, hanem rögtön egy halomra. Van mostanában egy pár visszatérő téma az újsággal kapcsolatban, ami szinte minden levélben visszatér.

Téma#1: A fenyés papír. Jó, látom én is, hogy lámpatényélné kicsit nehéz olvasni, de hát egyelőre ez marad. A nyomdában elénkeltettek egy halom mintát, hogy válasszuk ki milyen papírra vágyunk. Mindegyikre megadták az árat is, és ennél a fenyésnél maradtunk, mert ez elég olcsó volt (már legalábbis a többihez képest).

Téma#2: A tartalmi felosztás. Ezzel van a legtöbb baj, ami valahol érthető, hiszen mindenki a saját géperől szeretne többet olvasni. Ez ugyebár törvényszerű, szóval nem is tőlünk az oldalt vele.

Téma#3: "... az utóbbi időben sgenk javult/romlott a Posta szivonálba". Igen nevétség egy levelezési rovat esetében szivonáról beszélni. Kapok pár levelet, aztán válaszok rájuk. (Jó, néha közben kicsit több sőt iszom a kelletően, és ilyenkor a marhaságok szintje kicsit meghaladja a sokéves átlagot.) Meg egyébként is SZINVONALról csak szines oldalak esetében beszélhetünk — a háztáji meg grélyeszék!

Téma#4: 'Hogyan lehet bekerülni a CoVboz Postába'. Vételenszerűen. (De nekem például mindig sikerül.) Olvasgatom a leveleket, aztán néhányat meg kiválasztok magamnak, amire itt akarok válaszolni. Egy párban olyan téma van, amire itt akarok válaszolni, egy pár elég funny, egy másik pár meg meglep (például a múltkori vonalkódos).



Még mindig én vagyok. A Getto levelet írt nekem innen a szomszéd asztaltól, amelyben nehezményezte, hogy rossz híret keltem a Postában. (Ez meglep: lehet még rotani ezen a híren?) A múltkor például azt állítottam róla, hogy kövér. Mivel saját(os) megítélése szerint nem kövér, helyreigazítást követel, különben találkozunk a fűgkézelebb nem lesz egy darab sem, és akkor boldog lehetsz!)
— Sehöl egy értelmes leírás, olyan az egész, mintha csak minden képalírás lenne. (Követjük a hagyományainkat: soha nem volt értelmes leírás, a képalírásokat meg jobbra én követem el szabad pircseimben, szóval mégis mire számítotál?)

A GETTO NEM KÖVÉR!

Csak megtermett. Mint nyáron a görög-dinnye.

A kritikus szellem megnyilvánul...

Mókuskáim, most megkapjátok egy böcsületes előfizető véleményét erről a ...ról!

— Az újság úgy néz ki, mint egy fotóalbum, tele van képekkel. (Ezen ne muljék, ugyanis csak a gond van velük: legközelebb nem lesz egy darab sem, és akkor boldog lehetsz!)

— Sehöl egy értelmes leírás, olyan az egész, mintha csak minden képalírás lenne. (Követjük a hagyományainkat: soha nem volt értelmes leírás, a képalírásokat meg jobbra én követem el szabad pircseimben, szóval mégis mire számítotál?)

— A fényes papír miatt a napra lehet nézni, de az újságra nem, ergo olvashatatlan. (Sebaj, eddig is az volt! Meg egyébként is örülhetnél, hogy legalább valami csillog az újságárusnál.)

— A marhas képeket dugjátok a s**etekbe. (Küldjé már egy igazolványképet magadról...)

— Getto grafikai egyre sz**abbak. (Na tessék! Ezt már én is említettem neki, de nem akarta elhinni és mindig bokszolni akart. Jó, nem kell aggódní, nem mentem ki vele, szóval még mindig él.)

— Kereshetne végre valamilyen értelmes témát a rajzainak (pl: hogyan lett a ninjáknak görbe lábuk). (Are you sure? That's an old one...)

— A CD-s rovatall semmire sem megy senki. (Első kérdés: milyen CD-rovatall? Második kérdés: miért, mire kéne mennie vele bárkinek is?)

— Tessék, az én CD-rovatom: a CD-t a DeGeneration Software adta ki, és a mixim forgalmazza. (Hát én nem találtam nával lyvet.)

Leírása: kerek, fémes színű, akár a szivárvány árnyalatú is felfedezhető rajta. Eltörténet: valaki kitalálta, hogy az adatainkat ne díkore, vircsire vagy tape-ra rögzítsük és ezért felvette CD-re. (A leírás ugyan érdekes, de mégis átleni az a baj, amit talán "CD under" néven tudnék megfogalmazni. Ez egy elég elterjedt betegség azok körében, akik még sohasem használtak CD-k. Bár azt tegyük hozzá "szakértő" kollégáink véleményéhez, hogy egy ilyen 1.500 forintos CD-re felkúrdíthatunk egy egész vinyót, ami egyébként 30.000-bé kerülne. Tényleg hülyeség az egész...)

— Nem azért, de aki focizni akar, az húzzon le a pályára. (Cool! Meglesz a csapat!)

— A MS bekapathja. (NAHATI! Még lyet! Hogy lehet ennyire spontán valaki?)

— Mindamelllett az egész úgy jó, ahogy van. (NAHATI! Még lyet...)

VIC, Miskolc

CoVboy: Ilyen jópofa levélre már nem is tudok mit válaszolni. Na jó, azért tudok: *****

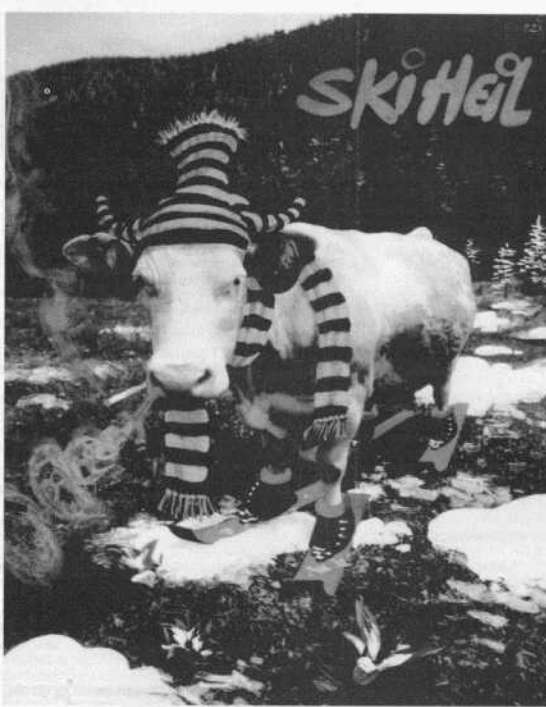
*****! Meg azért válaszol egy másik levél is:

Boldog április elsejét!

Hello, CoVboy!

Marha jó az újság új kinézte, akárki akarmit is mond! Jó a rovatok elosztása is, a fegyverekről szóló CD-k ismertetése jóhat meg, de szerintem nincs szükség több ismeretterjesztő CD leírásra. Ha a reklám — és a pénz — miatt van a Microsoft Home ismerető, akkor OK. (Egyelőre csak a reklám miatt van, ami a Microsoftnak reklám. Pénz ügyebár — mint általában — az ablak... Mindegy, azért vannak egészen jó levelek is — CoVboy!)

Jó ez a sok PC programozási rovat, most már talán megértom a régi CoV-okban közölt forráslisták egy részét. Egy kéresem lenne az illetékeseknek: ha olyan utasításról van szó, amelyek nincs 8086-on, írják már le, hogy lehet kikérülni! Példa: PUSH#<adat> helyett lehet-e MOV AX,



#<adat> PUSH AX-t használni? (Lehet. Csak azt nem értem, hogy eddig miért nem próbáltad ki? — CoVboy)

A legutóbbi levelezés elég gyengéren sikeredett, tényleg érdőző a leveleken a rendeltetési céljuk, a szemeset. (Hihihihii...) Egyébként a zenék általában a káosz — lehet, hogy csalódnom kell benned? Ja, hiányoznak a Getto Gfx-k is — szerintem jobbak, mint néhány játék képe. (Ezt csak azért tettem ide, mert köpcös barátunk jelezte, hogy igazán tuskó vagyok, hogy a Postában csak a rosszait írom róla, és ennek a szép hagyományunk alkalmasint már véget vehetnek. Most tehát egy ilyen különkiadás következik, rendkívül érdekes állításokkal: a Getto nem is olyan kövér (kérdés, hogy mennyire kövér az "olyan"?); a Getto az összes lánnyal csak azért beszélget, hogy megkérdesse őket, hogy olvasnak-e Garfield-képregényeket és akarnak-e rozszazin lufikat fújni vele?); a Getto viszonylag értelmes ember (csak a viszonyítási alapot kell megtalálni hozzá); a Getto az Getto. Ezzel asszem eleget is tettem kötelezettségeimnek — ugorjunk). Ennyit az újságról.

Egyébként közj a javaslatot, hogy melyik egyetemre menjek. A választhatom ki, hogy melyik teltel akarom mondani a szöveben. Nem semmi, pláne ahhoz képest, hogy például a töröbéli felvételizőknél úgy kb. 16 könyvet kellene az első beütöl az utolsó meg tanulni. (Az odáig még rendben is lenne, csak a sinus-tételt ne kelljen bizonyítani!) — CoVboy) Eről jut eszembe: tandi. A többi külsős-belső egyetemista mit szól hozzá? (Mit szólna? Bryan arca az utóbbi időben egy kicsit olyan emlékeztet arra a lányra, akinek az Airplane-ben kivertek az infúziót a karjából, de egyébként semmi különös; CHX-nek szerintem el sem jutott a tudatáig, hi; hogy ezentúl lesz egy hely, ahol fizetnie is kell; a ham nem érdekl az egész, mert a lényeg a hamburger, amiből a ketchupot ill szétkeni mindenre, de főleg úgy, hogy az egész idővel az én nadragrom karuljón — a többiek közül meg talán a Getto lehet érdekes, akít nem zavar a tandi, mert egyelőre nem vettek fel az egyetemre (féltreértéses elkerüése végett: nem azért, mert egyik egyetemnek sem volt akkora

Ezt a képalapot Viktor Haverom küldte Ausztriából, ahol nehézfű magyar turistákat pátyolgat: Intéy nekik szállást, meg néha elviszi őket sielni. Cserébe arra kért, hogy adjam le egy apróhirdetését. Teheus képért mindent: "Alig használt, kényelmes fekvést biztosító gipszagy eladó. Sielőknak hasznos. Név és cím a szerkesztőségben."

ajtatka, amin befért volna, hanem azért mert már betöltötték a portási állást) Nekem a kormány "indoklása" tetszett a legjobban; az azonnal átlamcsdó elkerülésére vezetik be szeptemberben. Ennyire hülyének néznek minket? (Aha — CoVboy)

Más. Tavaly novemberben küldtem neket egy lemezt—választorított felbelyegezem. A lemezen levél volt, amely hollandiai élményeimről szól. A holland gyerek most jön cserébe — majd megmutatom neki a Nagykörúti ásatásokat, a hét veres helyét és a kontinens legrégebbi földalattjának lyukat. Ja, a lemezt igazán visszaküldhetned, sőt, az újságban megjelenő forráskódokat is felhasználhat rád... Csak vicceltem (nem a visszaküldéssel!) (Lemezt vissza nem adunk! Mondta már párezer számmal ezelőtt, hogy teljesen felesleges lemezen levelet írni, mert nem fogok sorbanlógatni a Postán, hogy visszaküldjem — CoVboy)

Vicc következik. Bill Gates, a Microsoft elnöke meghal és Szent Péter elé kerül, aki megkérdész tőle, hogy hova akar kerülni: a mennyországba vagy a pokolba? Bill azt mondja, hogy előtte azért szeretné látni mi a helyzet fent és lent. Szent Péter leviszi először a pokolba. Napfényes tengerpart, pálmafák, kék ég, monokínis nők hideg italokat szolgálnak fel. Ezután felugranak a mennyországba: öszi erdő; zuhog az eső, öregemberek kotlanak a padokon, unalom. Bill tehát úgy dönt, hogy a pokolba szeretne kerülni. Rögön meg is jelenik egy gőzölgő vízzel teli üstben, ördögök szlítja a tűzt alatta. Bill ordít: Nem ezt ígérted, atyám! Mire Szt. Péter: Ja kérem, az csak a demozverzió volt!

Vizsontírásra: NOHL ATTILA, Budapest
CoVboy: Szeretem, amikor ilyen kis interaktívak vagytok. Az egyik levélró válasszal a másiknak — cool, cool, csak így tovább! A témából viszont a tanulás az, hogy nem lehet olyan újságot csinálni, ami egyformán tetszik mindenkinek. Gondolom most majd lesz olyan, akinek a mostani számból a hosszú News, a lányos CD-k, a harci CD-k, stb. nem fog tetszeni — de hát ez van. (Még persze olyan is lesz, akinek az egyik sem fog tetszeni, de az egy külön kategória: neki mindig az nem tetszik, ami van.)

Psycho-analízis

Hi Guzy!

Hosszú idő után ismét visszatértem az íráshoz, mindenki nagy öröme/bánatára. Ha valaki bombát vagy rózsmát akar küldeni a nagy esemény elismerése képpen, lehetőség szerint fogja vissza magát. Ne legyünk szentimentálisak! :)

Coming soon:

- Egy timer rutin
- És jó sok rizsa

Empirikus alapon, először a timer rutint nyomom le (A reklám után visszajövök):

PUBLIC TIMINGON ;Publikussá tesszük a függvények belépési PUBLIC TIMINGOFF ;pontját, ha eseteleg volna olyan elvetemült,
PUBLIC SETTIMFUNCION ;aki csak a későbbiek folyamán próbálna
PUBLIC SETTIMFUNCIOFF ;összellinkelni a main code-dal.

.386 ;i386-os utasítások engedélyezése.
(Ki hitte volna?)

.MODEL USE16 SMALL ;A tasm megbolondul a .386 direktívától. Ha standard módot használunk a továbbiakban, célszerű a USE16 direktíva használatát.
.CODE ;Mindenféle moyolás nélkül definiáljuk a code szegmenst.

SETTIMFUNCION: ;Ezzel lehet egy új, a timerre kapcsolódó függvényt illeszteni, összesen 16-ot, more doski lásd lejjebb.

PUSH AX ;Azokat a regisztereket, amelyeknek a tartalmuk változni fog,
PUSH CX ;elmentjük. Kivételesen nem a kódba, ugyanis a sebesség
PUSH DI ;itt nem mérvadó. De a lustaság igen.

CLI ;Az interruptok tiltása, mivel manipulálni fogjuk a timer funkciót.
CMP AX,15 ;A timer funkciók indexelése 0-15-ig terjed.

JA SHORT ERRORNSTON
MOV DI,AX ;A mátrix kétbyte-os elemekből áll, célszerű beszorozni

SHL DI,1 ;2-el az index értékét.
MOV CS:TIMINGS[DI],CX ;A CX regiszter szerepét lásd lejjebb.

MOV CS:PRESENTTIMINGS[DI],0 ;Nullázzuk a counter-t.

MOV CS:TIMINGFUNCS[DI],SI ;A majdnem rutinok csak az offset címét mentjük el. Ebből is látszik, hogy azonos

segmens-ben kell a timer handler-nek elhelyezkednie a tényleges rutinokkal.
CX,AX ;A timer-hez tartozó flag-et magasra állítjuk, ez jelzi, hogy aktiv

MOV AX,1 ;a timer x. handleré.
SHL AX,CL
OR CS:TIMINGFUNCST,AX

ERRORNSTON:
STI ;Engedélyezzük az interruptok beérkezését ismételtlen.

POP DI ;A szubrutinban használt regiszterek értékét visszaállítjuk a futást megelőző állapotra

POP CX ;Szintűgü,
POP AX ;Ha az előző kettő utasítás ismeretes, vajon mi lehet a harmadik?

RET ;visszatérés

SETTIMFUNCIOFF: ;Az előző funkció ellenlötje.

CLI ;A már-már megszokott hardware interrupt tiltás.

PUSH AX ;A használt regiszterek elmentése.
PUSH CX ;A CX regiszternek kivételesen itt nincs szerepe.

PUSH DX
PUSH SI
CMP AX,15 ;Az index - azaz a handler - számának a vizsgálata

JA SHORT ERRORNSTOFF
MOV DX,AX
ADD AX,AX ;Itt kivételesen nem SHL-t használunk a kettővel történő szorzásra

MOV SI,AX
LEA CX,EMPTYTIMFUNC ;Az EMPTYTIMFUNC label egy ret utasításra mutat. A régi handler címe helyére ezt írjuk a táblázatba.

MOV CS:TIMINGFUNCS[SI],CX ;Hopsz!

Már ki is írjuk. :)
MOV CS:TIMINGS[SI],0 ;A timer max. counter értékét szintűgü - Bármily' furcsa is - zérózzuk.

MOV CX,DX ;Az előbb a DX regiszterbe mentettük a handler indexét.
MOV AX,1 ;Ugyanis a status flag mindössze kétbyte méretű bit méretű array.

SHL AX,CL
XOR AX,0FFFFH
AND CS:TIMINGFUNCST,AX ;Nu, ezt is kirjuk.

ERRORNSTOFF:
POP SI ;Mintha mi sem történt volna, visszaállítjuk a használt regisztereket.

POP DX
POP CX
POP AX

STI ;Hardware interruptokat ismét engedélyezzük.

RET

TIMINGON: ;Ez a subroutine kapcsolja be a timer-t.

PUSH AX ;Gondolom nem kell magyarul.

PUSH SI
PUSH ES
CLI ;és ezt?

XOR AX,AX ;Az interrupt vektorok a memóriában a 0:0h címen kezdődő array-ban vannak

MOV ES,AX ;elhelyezve.
MOV SI,8*4 ;A vektorok 4 byte-ból állnak: 2 byte (word) offset és 2 byte (word) segment address

MOV AX,ES[SI] ;Ha illedelmes fiúk vagyunk elmentjük az előző vektor értékét.

MOV WORD PTR CS:OLD08HINTADD,AX ;DE a kódba mentjük okát lásd később.
LEA AX,NEWINT08H ;Az új vektorcím huss az AX-be.

MOV ES:[SI],AX ;Yep. Az offsetcímét benyomjuk a vektortáblázatba.

ADD SI,2 ;word típusról lévén szó, az in dexregisztert kettővel növeljük.

MOV AX,ES[SI] ;Az előbb a régi vektorcím csak a címét mentettük el. Most a segment cím jön.

MOV WORD PTR CS:OLD08HINTADD+2,AX ;Ezt is benyomjuk a kódba.

MOV AX,SEG NEWINT08H ;Ezt nyugodtan tudnánk helyettesíteni egy MOV AX,CS-el. De így szebb.

MOV ES:[SI],AX ;Ezt is berjuk a vektortáblába.

MOV AL,36H ;Jelen esetben a PIT-et (Programmable Interval Timer) programozzuk át.

OUT 43H,AL ;Ez itt a command byte volt, hogy mégis mit szeretnénk a PIT-től.

MOV AX,16384 ;Ez kerül a PIT-nek a regiszterébe.

OUT 40H,AL ;Az counter word típusú. Ezért először az alsó byte-ot kell kiírni, majd jöhet a felső

MOV AL,AH
OUT 40H,AL

MOV CS:TIMINGSTATUS,1 ;A timer-hez is használunk egy flag-et, hogy aktiv-e vagy nem.

MOV CS:TICKCOUNTER,4 ;Hogy közben az órák is működjen.

STI ;A szokásos.
POP ES
POP SI
POP AX
EMPTYTIMFUNC: ;Itt van az "üres" label.

RET

TIMINGSTATUS DB 0 ;Változó a timer állapotjelzésére.

TIMINGFUNCST DW 000000000000000000B ;A handlerek status-ának fenntartó flag.

TIMINGS DW 16 DUP(0) ;A counterek (minden egyes handlerre) maximális értékei.

TIMINGFUNCS DW 16 DUP(EMPTYTIMFUNC) ;A handlerek offsetcímei (szegmens cím nélkül)

PRESENTTIMINGS DW 16 DUP(0) ;A handlerekhez tartozó counterok. Ld. később.

TICKCOUNTER DB 4 ;A régi (24h-s órához tartozó counter). Gondolom mindenki szeretné ha közben tovább menne az órája.

NEWINT08H: ;Ez itten biza a fűrutin. Ez hívódik majd meg 72-szer másodpercenként.

PUSH AX ;Itt valami új kifogás kell. Tény, hogy ez valóban egy interrupt body-ja

PUSH BX ;De valahogy nem volt kedvem beoptimalizálni. :)

PUSH SI
MOV BX,1 ;Inicializáljuk a BX-et, ugyanis eme regiszterrel, és TIMINGFUNCST változóval fogunk logical and conditionals végezni.

XOR SI,SI ;Az SI-vel fogjuk majd indexelni a word típusú mátrixokat.

RETRYSCTIMFCIK: ;Hehe!... Itt a főciklus.

TEST BX,CS:TIMINGFUNCST ;Itt a conditions.

JZ SHORT NOONTIMFUNC
MOV AX,CS:PRESENTTIMINGS[SI] ;Növeljük a handler-hez tartozó számiálót

INC AX
MOV AX,CS:TIMINGS[SI] ;Ha elérte az általunk megszabott max. értéket, akkor csöcs, ugyanis meg kell hívni, hogy végrehajtsuk.

JNZ SHORT NOCALLTIMFUNC ;De ha nem.

CALL WORD PTR CS:TIMINGFUNCS[SI] ;Ha viszont igen, akkor meg is hívjuk.

XOR AX,AX ;Azért nullázzuk a számiálót, hogy legyen még szenvedése az interrupt-nak.

NOCALLTIMFUNC: ;Ez akkor van, ha "De ha nem." ;)

MOV CS:PRESENTTIMINGS[SI],AX ;Jófiúhoz illően visszamentjük a counter-t.

NOONTIMFUNC:
CMP BX,32768 ;Ha TIMINGFUNCST mask-jának az értéke 2^16-on

JZ SHORT ENDTIMINGFUNC ;Akkor Fine. The End, etc.

SHL BX,1 ;A mask-ot eltöltjük a sarokig, utána vissza, majd megint el, de csak egygel balra.

ADD SI,2 ;A mátrix-ok index-el nem ártana növelni.

JMP SHORT RETRYSCTIMFCIK ;And back to the hell.

DEC CS:TICKCOUNTER ;A valós idejű óra counterét növeljük egygel.

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(4. rész)

Miközben azon töröm a fejem, hogy miféle új bevezető találjak ki, azon kapom magam, hogy nem csak arról nincs fogalmam, hogy mivel kezdjem, de arról sem, hogy mivel folytassam szöveges két oldalamban. Azért remélem, e havi fő témánk, a karakterek grafikus képre való írogatása sem lesz érdektelen.

Némi bugfix az előző részekhez:

Nem túl lényeges, de a WatCom C++ nem írja azért teljesen újra a BIOS rutinokat, tehát azokat nem lesznek 32-bitesek, de ez már talán a múltkorról is künthetett. Továbbá globális adatszempemként olyan szelektort használ, aminek a bázisa 0, és a határ 4GB. Ez magyarul azt jelenti, hogy egy teljes lineáris memóriának van, amivel elvileg azt csinálunk, amit akarunk. Emiatt kissé nagyobb a fátyasveszély, ugyanis nem tudja teljes mértékben ellenőrizni a programunkat, viszont tudunk szépeket rajzolgatni a képernyőre. A legfontosabb, hogy az itt leközölsére került WatCom C-1 használati rutinok általában a globális változókhöz lettek írva, így csak ilyen paraméterekkel hívjuk őket. Ja, azért nem kell teljesen bejárnunk, a DOS-os és az egérkezelő funkciókat átírni úgy, hogy 32 bites regisztereket fogadjanak, ahol kell. Egyébként létezik egy PMODE for Watcom C. ami 8-9k, és a DOS/4GW lecsérésére készült. Egyetlen hibája, hogy az egeret elfelejtették "protected módotítani", így a legtöbb normális játéknak nem használható, de legalább a DOOM gyorsabban meg (a programhoz adott teszt szerint kb. 2-szer gyorsabbak a számítási műveletek, mint a DOS/4GW-vel).

Egy kissé komolyabb hiba: egy vízszintes vonalat a képre rajzoló rutinrész általános fájosa, hogy megnézzük, hány byte fr még ki az adott lapra, és annyit kirajzolunk, majd lapváltás, és a maradékot is kinyomjuk. Ennek megoldásában az a hiba, hogy diffh-ből vontuk ki a DI-t, így ha éppen a lap utolsó pixelén kezdünk, akkor ennek eredménye 0, a valószínűség pedig 1 pixel még van azon a lapon (az, hogy 0 legyen, nem is fordulhat elő). Ezt csak úgy lehet orvosolni, hogy 0B0000h-ból vonjuk ki EDI-t, és azután EBX-hez hasonlítjuk ECX-et. A többinél már nem kell 32-bitese-re változtatni, hiszen ha oda kerül a vezérlés, akkor az eredmény biztosan elér 16 biten. Végül pedig gondolom, sokan rájöttek, hogy a Nr.52-ben a táblázatban a függőleges felbontás eltólasa nem 13h, hanem 14h. Nem rejtélynek számít, sorry.

Most látom csak, milyen jól telik az oldal, miközben nem mondom semmi újat. Ezt be fogom vezetni: minden cikkben az előző hibáiról fogok írni. Hihi. Azért remélem, erre nem kerül sor.

Karakterírogatás

Itt most beszélhetnénk a VGA saját karaktergenerátoráról is, ám mi annál sokkal elegánsabb, bár kevésbé gyors és megterhelőbb megoldást választunk. Saját karakterformátumot alakítottunk ki, aminek kiírását természetesen magunknak kell megoldani a grafikus képre. Nehéz dolog eleget tenni főleg annak a célkitűzésnek, hogy mindhárom színnyelvesség módban egyaránt használható legyen. A karakterkészlet fő jellemzői:

Megadja a legelső 5 és az utolsó karakter számát, amiről adatunk van, így nem kell mind a 256 karaktert lerajzolgatnunk, ha nekünk mondjuk csak a 255-ös ASCII kódúra kellene rajz. (Ez mondjuk eléggé extrém eset, de az már lehet, hogy csak a kis-nagybetűket akarom megrajzolni).

A karakterek magassága állandó egy Charsetben belül, viszont a szélessége betűnként változó lehet. Gondoljunk bele, micsoda barbár munka egy M betűt egy I betű helyére benyomorgatni. Ennek segítségével írhatunk szép "vindózós" szövegeket, karsúsi I és I betűkkel...

A karakterkészlet max. 256 színt használhat, mindhárom színnyelvesség módban, de akinek ez nem elég, az... írjon magának másikat. Tárolva van, hogy hány színt használunk (ajánlott optimalizálni, hogy 0-tól a lehető legkevésbé legyen), és ezekhez megfelelő 8 bites RGB adatok is tartoznak, amelyeket 256 színű módnaknál le kell tologatni 2-2 bittel, majd beállítani a palettát, a HI-color módnaknál 2 byte-ba paszírozzuk őket a biztonságnak megfelelően, és ezt írjuk ki, ill. a TRUE-colornál gyakorlatilag semmi dolgot, csak egyszerűen kikeressük a megfelelő színt, és kirajjuk. A 256-color módokhoz van még egy olyan segítség is, hogy egy adott értéket hozzáad a színszámhoz, ez jól jöhet a színek rendezésénél.

Lássunk akkor egy struktúrát, aszemlyben, ahogy a memóriában tároljuk:

```
CHRSET      STRUC
ID           dd ?
ImageSize   dd ?
StarChr     db ?
EndChr      db ?
ChrHeight   db ?
UsedColors  db ?
RemapColor  db ?
Palette     dd ?
Offsets     dd ?
ChrData     dd ?
CHRSET      ENDS
```

Ugyanez C-ben, boc, hogy mindent kétszer írok le, de akadnak olyanok, akiknek szükséges... Az RGB-1 csak C-ben használjuk.

```
TCHRSET_H
struct RGB
{
    unsigned char RED;
    unsigned char GREEN;
    unsigned char BLUE;
};

struct CHRSET
{
    int ID;
    int ImageSize;
    char StartChr;
    char EndChr;
    char ChrHeight;
    char UsedColors;
    char RemapColor;
    char *RGB;
    int *Palette;
    int *Offsets;
    char *ChrData;
};

#define HEADERSIZE 13
```

Az ID egy 4 byte-os érték, tetszőleges, azonosítottként használható.

Az ImageSize a karaktereket leíró adatok összegét adja, a C-ből való könnyebb betöltéshez.

A StartChr az első, az EndChr az utolsó karakter ASCII kódja.

A ChrHeight a karakterek magassága.

A UsedColors a használt színek száma. Tehát, ha 0 (háttér) és 1 (világos szín) értékekkel írunk le egy karaktert, akkor az mono, és elvileg 2 színt használ, de ide 1-et írjunk.

A RemapColor az a bizonyos 256-színű módnaknál használatos érték, amit hozzáadunk a karakterek eredeti színkódjához.

A Palette egy 32-bitese pointer, és bármilyen hihetetlen, a palettára mutat. Szegmens nem kell, mert mint már említettem, a globális változóként kell használni.

Az Offsets egy dword-ökből álló tömb, annyi elemű, ahány karaktert leírunk, és az egyes karakterek képek kezdetét mutatja a ChrData-n belül.

A ChrData a legelső karakter legelső adatára mutat a memóriában.

A file-ban az utolsó 3 érték természetesen nem szerepel, ehelyett először a megfelelő méretű paletta az RGB adatokkal (minden színdat 3

byte), majd az offsetek következnek, végül a karakterek adatai.

Egy karakterkészlet leírót kellene deklarálni, CHRSET-re mutató típusú (íjnye, de szép megfogalmazás, ilyen tükrözi a C nyelv jellemzőit), mivel minden függvényét ezzel kell meghívni, illetve a betöltés egy CHRSET típusú mutatót ad vissza, azaz a betöltött karakterkészlet helyét a memóriában.

No, akkor nem ártana betölteni a karakterkészletet. A CSETLoad nevű függvény helyét foglal a memóriában az egyes részeknek, majd betölti őket, és még a 3 pointer-t is beállítja (még jó, különben nem tudnánk elérni az adatokat).

A 256 színű módnaknál a 2 bittel jobbra tologatást a CSETPalTo256 nevű függvény végzi. A HI-color módnaknál szokásos "2 byte-ba való bepaszírozást" a CSETPalToHI végzi.

Ha esetleg meguntunk volna kedvenc karakterkészletünket, a CSETFree-vel megszabadulhatunk tőle.

```
#include "stdio.h"
#include "dos.h"
#include "malloc.h"
#include "tchrset.h"

#define D unsigned int
#define W unsigned short int
#define B unsigned char

CHRSET *CSETLoad(char *FileName)
{
    FILE *cf; // CharSet File
    CHRSET *cload; // CharSet in memory
    RGB *Pal; // Palette
    int *Offsets; // Chr offsets
    char *ChrData; // Chr image data
    int t;

    cf = fopen(FileName, "rb");

    cload = (CHRSET *) malloc (sizeof (*cload));
    t=fread (cload, 1, HEADERSIZE, cf);

    Pal = (RGB *) malloc ((cload->UsedColors+1)*3);
    t=fread (Pal, 1, (cload->UsedColors+1)*3, cf);

    Offsets = (int *) malloc ((cload->EndChr-cload->StartChr+1)*4);
    t=fread (Offsets, 1, (cload->EndChr-cload->StartChr+1)*4, cf);

    ChrData = (char *) malloc (cload->ImageSize);
    t=fread (ChrData, 1, cload->ImageSize, cf);

    cload->Palette=Pal;
    cload->Offsets=Offsets;
    cload->ChrData=ChrData;

    fclose (cf);

    return (cload);
}

void CSETFree(CHRSET *c)
{
    free (c->Palette);
    free (c->Offsets);
    free (c->ChrData);
    free (c);
}

void CSETPalTo256(CHRSET *c)
{
    int i;
    RGB *p;

    p=c->Palette;

    for (i=0; i<c->UsedColors; i++)
    {
        p[i].RED=(B) (p[i].RED>>2);
        p[i].GREEN=(B) (p[i].GREEN>>2);
        p[i].BLUE=(B) (p[i].BLUE>>2);
    }
}
```

```

void CSETPalToHI(CHRSET *c,int mode)
// mode:0 - 32768 color (RGB: 5-5 bit)
// mode:1 - 65536 color (R:5, G:6, B:5)
{
    int i;
    short int r,g,b;
    RGB *p;
    unsigned short int *q;

    p=c->Palette;
    q=(unsigned short int *) (c->Palette);

    for (i=0;i<=c->UsedColors;i++)
    {
        r=p[i].RED;
        r=(W) (r>>3);
        g=p[i].GREEN;
        g=mode ? (W) (g>>2) : (W) (g>>3);
        b=p[i].BLUE;
        b=(W) (b>>3);

        q=(W) (g<<5);
        b=mode ? (W) (b<<11) : (W) (b<<10);
        r=(W) (r | g | b);
        q[i]=r;
    }
}

```

Huh, ezen túl is vagyunk. A kiírás már nehezebb dolog lesz, mivel mindhárom képernyőmódra külön meg kell írni, de csak néhány sor változtatásával. Ezért nem akarom leközhözni a 3 forrást, nincs is rá hely. Ezért megpróbálok összemixelni a 3-at úgy, hogy * lesz azok előtt a sorok előtt, amik csak 256 színnél kellenek, + a HI-colornál, és / a TRUE-colornál. Azok a sorok, amelyek előtt nincs egyik sem, azok kellnek mindehhez. Remélem, nem lesz hiba az összeműsölgetásnál, de elég jó munka egyszerre 4 ablakot nézni. (Közben rájöttem, hogy a 256 és HI-color verzió nem túl nehéz összerakni, de a TRUE-color rutint belső rajzoló részét inkább külön leközhözöm, mert irtó nagy kavardás lenne.

```

WS_ChkrHeight db 0
WS_RemapColor db 0
WS_DecPage db 0

; WriteString
; In: eax/edx - x/y coordinate
; ds:esi - string
; ds:ebp - chrset

WriteStr PROC
    mov edi,eax
    shl edi,1
    add edi,eax
    mov ax,_Screen_XReal
    mul dx
    add di,ax
    add dx,0
    add edi,0A0000h
    mov ax,DGROUP
    mov es,ax
    SetPage ds
    mov al,[ebp.RemapColor]
    mov WS_RemapColor,al

WS_LoopStr:
    mov al,ds:[ebp.ChkrHeight]
    mov WS_ChkrHeight,al
    lodsb
    cmp al,ds:[ebp.StartChr]
    jb WS_Exit
    cmp al,ds:[ebp.EndChr]
    ja WS_Exit
    push al,ds:[ebp.StartChr]
    push esi
    push edi
    push edx

    mov esi,ds:[ebp.Offsets]
    shl ax,2
    movzx eax,al
    movzx esi,word ptr [esi+eax]
    add esi,ds:[ebp.ChkrData]
    lodsb
    xor ecx,ecx
    mov cl,al
    mov G_RestCX,ecx
    mov ax,ecx
    shi cx,1

```

```

    mov cx,ax
    mov ax,Screen_XReal
    sub ax,cx
    sub ax,cx
    mov G_AddDI,ax
    G_AddDI,ecx
    G_RestCX,ecx
    shl cx,1
    mov G_AddSI,ecx
    ebx,[ebp.Palette]
    eax,eax
    push ebp
    mov ebp,ds:[ebp.Palette]
    xor ebp,ebp
    mov ebp,ds:[ebp.Palette]
    push ebp
    mov ebp,ds:[ebp.Palette]
    mov WS_DecPage,0

WS_LoopClnm:
    mov cx,G_AddSI
    mov cx,G_RestCX

WS_LoopRow:
    lodsb
    cmp al,0
    jz WS_NoDraw
    add al,WS_RemapColor
    stosb
    xor ah,ah
    shl ax,1
    mov ax,word ptr [edx+eax]
    jmp WS_Draw

WS_NoDraw:
    inc di
    add di,2

WS_Draw:
    or di,di
    jnz WS_1
    IncPage ds
    inc WS_DecPage
    mov edi,0A0000h
    loop WS_LoopRow

    add di,G_AddDI
    mov WS_2,di
    IncPage ds
    inc WS_DecPage
    dec WS_ChkrHeight
    jnz WS_LoopClnm

    pop ebp
    pop edx
    pop edi
    pop esi

    cmp WS_DecPage,0
    jz WS_Dec1
    jmp WS_Dec2

WS_DecLoop:
    cmp WS_DecPage,0
    jz WS_DecExit

WS_Dec2:
    dec WS_DecPage
    dec dx
    jmp WS_DecLoop

WS_DecExit:
    IncPage ds

WS_Dec1:
    add di,G_AddSI
    jnc WS_3
    IncPage ds

WS_3:
    jmp WS_LoopStr
    WriteStr ENDP

; És a kisssé más TRUE color részlet:
WS_LoopRow2:
    lodsb
    cmp al,0
    jz WS_NoDraw
    xor ah,ah
    mov bx,ax
    shl ax,1
    add ax,bx
    mov bl,byte ptr [ebp+eax]
    mov ax,word ptr [ebp+eax*1]

    cmp _TRUE_BGR,1
    jnz WS_RGB
    xchg bl,ah

WS_RGB:
    mov es:[edi],bl
    inc edi
    stosw

WS_NoDraw1:
    add di,3

WS_1:
    loop WS_LoopRow

```

Innentől már mehet tovább az előző lista alapján. Sorry, talán kicsit nehezen követhető így a dolog, annak ellenére, hogy egyáltalán nem egy nagy durranás.

A szokásos include file-ök még nem árt, ha bellesztjük a kiíró header-ék pl. extern "C" { extern void far WriteStr256(int X, int Y, char *Str, CHRSET *chr); }
Valamint a C-ben írt rutinoknak is készítsünk egy Header-t.
Még egy példa egy lámer karakterkészletre, amit szerkesztő nélkül is létrehozhatunk, ASM file-ről van szó.

```

.model small
.code
    org 100h

Start:
    db 'CSET' ;ID
    dd LastByte-Sym0 ;ChrData image size
    db 32 ;StartChr
    db 90 ;EndChr
    db 11 ;ChrHeight
    db 1 ;UsedColors (-1)

;RemapColor
;Palette
    db 0,0,0
    db 255,255,255 ;RGB

; Offsets
    dd Sym0-Sym0
    dd Sym1-Sym0
    dd Sym2-Sym0
    dd Sym3-Sym0
    dd Sym4-Sym0

; Image data
; -UPCASE CHARS
Sym0 db 4 ; space
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 0,0,0
    db 0,0,0

Sym1 db 3 ; !
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 1,1,0
    db 0,0,0
    db 0,0,0

Sym2 db 4 ; "
    db 1,0,1,0
    db 1,0,1,0
    db 1,0,1,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0
    db 0,0,0,0

Sym3 db 6 ; #
    db 0,0,0,0,0,0
    db 0,1,0,1,0,0
    db 0,1,0,1,0,0
    db 1,1,1,1,0,0
    db 0,1,0,1,0,0
    db 0,1,0,1,0,0
    db 0,0,0,0,0,0
    db 0,0,0,0,0,0

Sym4 db 8 ; $
    db 0,0,0,1,0,0,0,0
    db 0,1,1,1,1,1,0,0
    db 1,1,0,1,0,1,0,0
    db 1,1,0,1,0,0,0,0
    db 0,1,1,1,1,1,0,0
    db 0,0,0,1,0,1,1,0
    db 1,1,0,1,0,1,1,0
    db 0,0,1,0,0,0,0,0
    db 0,0,0,0,0,0,0,0

LastByte db 0

end start

```

Ja, ezt TASM /t-vel fordítva pont egy betölthető charsetet kapunk.

DOOM

NOISIE

A software-es hardisk recorderek valós időben kevernek össze, és a hangerő is valós időben szabályozható. Néhol még egy-két valósidejű effekt (zengető, kórus) is használható, végül is ez már csak processzorfejlesztmény kérdése. Ami még lényeges: a többsávós felvétel nem foglal le újabb helyet, nincs saját adatformátuma, amiben az alkotó sávok hanganyagait együtt megvan. Minden részfelvételnél megmarad ott ahol volt, és úgy ahogy volt (általában ugyebár .snd, vagy wav file-okról van szó). A sávok tartalmáról az infót a néhány kilós playlist file tartalmazza.

Vonzó lehet még, hogy bár a digitális felvételünk 4 vagy 8 sávra van limitálva, de tulajdonképpen végtelen sok sávot használhatunk. Ha ugyanis van két sávunk, és tudjuk az egymáshoz viszonyított hangerőviszonyait, akkor ezeket összekeverhetjük, masterolhatjuk egyetlen sávra. Egyesek szerint ez azért jó, mert mivel digitálisan keverünk, nincs minőségromlás - nos, ilyen kijelentésekkel azért vigyázni kell. Egy 16 bites sáv dinamikatartománya 96 dB, ha egy 16 bites sávot egy 16 bitesre keverünk, akkor egy sáv dinamika 12 dB-t csökken, hacsak nem akarjuk a rendszert túlzérelni, ami ugyebár torzítást okoz. Vigyázzunk hát a keveréseknél, az analóg magnókkal szemben csak az az előnyünk, hogy egy sávra masterolásnál nem lesz több zajunk, viszont a dinamika mindig csökken. A zaj titi rendszerzajként érthető, mert persze a dinamikusokkenés a digitális rendszerrel a kvantálási zaj relatív növekedését jelenti. Az is probléma, hogy míg analóg rendszerben a dinamikusokkenés során pusztán a zajkiszóbb alá kerülnek hangok, amiket az emberi fül a kísérletek szerint még tud érzékelni, addig a digitális keverésnél a kis helyértékek bitek törlésével ezek a jelek végleg elvésznek.

Azért a helyzet nem annyira reménytelen. Általában nincs szükségünk arra, hogy minden sávunk 96 dB-es dinamikával szöljön - vizsgálata szerint egy-egy hangszer játékában 30-36 dB-nél nagyobb dinamika átfogás igen ritkán fordul elő, mivel ez a hangszerre kifejtett mechanikai erőben történő többlet, mint 4000-szeres változás jelentené, ami gyakorlatban megvalósíthatatlan. Jópár óvszert cserélhetünk így egy-egy 36 dB-es hangszereszlőből, mire eléjük a 96 dB-es (16 bites) határt. Bővebben bármely jelfeldolgozás-sal foglalkozó szakkönyvben (*RTFM - Read The F*kin' Manual...*)

A fentiek persze egyben azt is jelentik, hogy lejátszásnál egy csöppet igénybe kell vennünk a winchestert. Mert bár a sztereo 44.1 kHz-es 16 bites hang 176 kB/sec-cel pereg, ezért 4*176 azaz kb. 700 kB/sec-es átvétel elegendő volna; ez általában majdnem minden nagyobb vinyló elméri. Azonban a mikelőnd sávok részét nem egymás után helyezkednek el, így némi pozícionáltság is tartkítja a folyamatos olvasásokat: ezekkel a plusz seek-time-okkal számolva jöcskán több mint 700 kB/sec kell egy négyásvos sztereo valósidejű lejátszáshoz. Hogy pontosan mennyi, az az alkalmazott software cache, vagyis inkább puffereles méretétől, és algoritmusától függ. A cache helyett valóban puffert kell használni, bármilyen software, vagy hardware cache csak lassítja a működést. A hangban ugyanis sincsenek ismétlődő részek, így a cache találati arány roppant mód alacsony lesz, a találatok nem tudják kompenzálni a cache-műveletek idővesztését, amit nyernük is a révén, elvesztjük a vámon, stb. Bővebbet erről bármely számítógép architektúrákkal foglalkozó szakkönyvből...)

Alkalmazások

A hardiskereket általában akkor használhatjuk, ha van egy MIDI zenénk, melyet a hangkártyán játszunk, de ezt még elő hangszerszóval is ki akarjuk egészíteni, vagy éppenséggel az éneket, szöveget is rögzíteni akarjuk a zene mellett. Illyenkor szükségünk van arra, hogy a MIDI sequencer-t valahogy szinkronizáljuk a recorderrel. Ez történhet MTC, vagy SMPTE kóddal (*Mid Time Code, Society Of Motion Picture*

Yep, ismét zajongunk egy kicsit, vagy ha jobban tetszik zenélünk - azt hiszem csak nézőpont kérdése melyik fogalmazást használjuk. Az épp indulófélben lévő hangkártyacsatát, illetve a kártyák bemutatását most egy kicsit megszakítjuk, ugyanis az utóbbi időkben egyre többen érdeklődnek az olyan programok iránt, amikkel többsávós felvételeket lehet készíteni winchesterre valósidejű keveréssel. Ezekre a stúffiakra akkor merül fel az igény, ha van néhány hanganyagunk, és ezeket szeretnénk valamilyen adott sorrendben lejátszani, akár úgy is, hogy egymásba lógnak, azaz össze kell őket kevernünk. Ha nem túl hosszúak a részek, akkor feltehetően őket a hangkártyánk RAM-jába (már ha van neki), és hangszerként kezelve őket megoldódik a keverés gondja. Probléma csak akkor van, ha ezek a részek egy csöppet hosszabbak annál, mintsem hogy beleférjenek a RAM-unkába. Ekkor lesz szükségünk az MHR-ekre:

Multitrack Hardisk Recorderek

Igen, ilyen szép nevük van. Stúdiókból már régóta használnak többsávós digitális magnókat a rögzítésre, de a winchesterre megnövekedett sebessége, kapacitása és egyre alacsonyabb ára (a naponta bekövetkező forrítéletérteleket, no meg az importadót nem számítva) lehetővé tette, hogy szalag helyett merevlemezre készítsék a felvételeket. Ezek a hardware rack-be építhető kútyók SCSI vinyókot esznek általában, és megfelelően drágák, 300 ezer Ft felett kezdődnek a négyásvos sztereo változatok, és ebben még nincs benne a winchester ára. Legalábbis a Pixel Graphics ennyit árulja a *SoundScape* rendszerrel, ami valóban szterilizációs olcsó szám számít ma ezen a piacon - már annak, aki meg tudja fizetni, és szüksége van rá.

Az utóbbi időben viszont több program is megjelent, ami ezt a többsávós valósidejű lejátszást lehetővé teszi PC-n is, software-esen. Az egyetlen hardware amiről szükségünk van, az csak egy hangkártya. Nagy frönggöngyösz persze nem kell mindehhez, pusztán egy gyors winchester, és megfelelő puffereles. A hagyományos wave-szerkesztőkkel szemben (oops, de pont úgy hangzik, mint egy mosópórc-lélmán :) ezek a programok a bevezetőben említett problémák megoldására hoznak egy-két finomságot, amik kényelmesebbé teszik az életünket.

Non-destruktív szerkesztés

A nagy állományok összekeverését végül is eddig is meg tudták oldani - a digitális hangkártyához általában mindig csomagolnak wave-szerkesztőket, mint pl. a *Turtle Beach Wave 2.0*, *Voyetra AudioView*, *Creative WaveStudio*. Ezek a hagyományos wave-editorok viszont amellett, hogy benne hagyják a zsrifoltot az ingünkbent, és kifaktják imádott gyephoki-csapatunk középcsatárának

mezét (pedig egy középcsatárnak ugyebár mindig jól kell kinéznie) - szóval mindemellett egy nagyobb lélegzeivelé file feldolgozásánál igencsak megizzadnak. Ha ugyanis le akarjuk vinni 1-2 perces felvételünk végéről az oda nem illő dolgokat, akkor ezen művelet eltart egy ideig, mert a szerkesztő szépen átmásolja egy másik file-ba az általunk ohajtott megvondt részletet, az eredetit meg hagyja az undo miatt, hátha nem tetszett ügyködésünk.

Ez persze dicséretes cselekedet, mert undo az kell, node az ember azért nem szokta meg, hogy hosszú perceket várjon a számítógép egyetlen műveletére ugyebár (hacsak ezen művelet nem a Végső Válasz keresésére irányul, mondjuk arra inkább az egerek szoktak várni...). Csak zárójelek között jegyezzem meg, hogy az ilyen várakozások kiküszöbölésére már kb. a századforuló hajnalán kitaláltak egy nagyszerű módszert, amit multitaskingnak, ill. shared system resource-nak neveztek el. Ha Windows NT-t, vagy OS/2-t használunk, akkor a várakozás alatt esetleg elkezdhjük már a következő állomány feldolgozását, vagy legalább *Doom*-ozunk egyet közben - ha már el kell ütni valamivel az időt. Persze nem árt, ha ilyenkor van legalább 16 mega RAM a gépben, hogy esetleg még aznap végézzünk. Windows alatt viszont nincs más lehetőségünk: ha undo-t akarunk, akkor a várakozás alatt semmit nem tehetünk. Hagyományos editoroknál.

A többsávós recorderek non-destruktív szerkesztési lehetőségével mindezt el lehet kerülni. Ennél a szerkesztésnél a program csak egy lejátszási listát készít: ebben benne van, hogy mely pontok közötti részeket kell lejátszani, azaz ha ki szeretnénk vagni egy részt, - akár a hangfile közepéről is - akkor az fizikailag nem kerül törlésre, pusztán a playlist file-ban lesz egy bejegyzés, hogy azt a részt nem kell lejátszani, hanem át kell ugrani. Ezek után össze-vissza vagdoshatjuk a felvételünket, és az eredményt azonnal, abszolút semmi várakozással meghallgathatjuk. Ha kész van a végleges változat, ami már tulli jó, akkor lehetőségünk van arra, hogy a kivágtott részeket fizikailag is eltávolítsuk, és az eredményt egy új file-ba rájuk. A próbálkozások közötti sok, akár hibaváltozó várakozást így redukáljuk erre az egyetlen, végleges szobozásra.

A hagyományos szerkesztők (csak nem tudom már abba hagyni...) :) is tartalmaznak persze mix funkciókat, amivel összekeverhetünk akár több anyagot is. A probléma ismét ugyanaz, mint a vágásoknál: a fizikai összekeverés egy új file-ba sok ideig tart hosszú állományoknál, és semmi biztosítékunk sincs arra, hogy előszörre kitaláljuk a helyes hangerő-viszonyokat, és az egymáshoz viszonyított ellólas mértéket. Minden egyes próbálkozásért az állományunk hosszával arányos néhány perces, rosszabb esetben több tízperces várakozással fizetünk.

Turtle Beach QUAD

A Quad a legolcsóbb megoldás jelenleg a PC platformon többsávós rögzítésre. Szolgáltatásai:

- Négy mono, vagy két sztereo sáv lejátszása;
- Mono és sztereo felvétel;
- Valósidejű hangerő és panoráma állítás egyenként az összes csatornán;
- Egyidejű lejátszás, és felvétel lehetősége;
- MicroSoft WAV file-ok kezelése.

A QUAD hátránya, (amellett, hogy Windows alatt működik...) hogy csak Turtle Beach hangkártyákkal (MultiSound, Tahiti vagy Monterey) fut. Igaz, a lehetőségnél megvan rá, mégis kényelmetlen egy kicsit a sztereo sávok használata, ugyanis bár tudunk sztereoan digitalizálni, de a felvételt befejezése után a sztereo file-t szétválasztja a program két mono-ra. Ez bizony elég sok ideig tart. Ráadásul így egy állomány rögzítéséhez annak hosszának kétszeresével megfelelő szabad helyre van szükségünk - ez, szerény véleményem szerint, pazarlás.

A szinkronizáció elég egyszerűen van megoldva, a QUAD egy meghajtott installál a Windows-ban, ami egy virtuális MIDI portot hoz létre. A szkevszerünket erről a MIDI portról érkező MTC kóddal tudjuk szinkronizálni. A probléma csak az, hogy a QUAD kizárólag master módban szinkronizál, azaz ő nem tud igazodni a sequencer-től érkező kódokhoz; mindemellett csak addig küld szinkronjelet, amíg átjssza a sávokat, azután nem. Így ha a MIDI nóták hosszabb, mint az a rész, (pl. egy hangszerszó-ló) amit a QUAD-dal játszunk, akkor csak úgy tudjuk megoldani, hogy a dal is végigmenjen, ha a QUAD-ban a file-unk előtt és után is üres file-okat játszunk - vagy már meglévőket nulla hangerővel - azért, hogy a QUAD ezalatt a részek alatt is küldje a szinkronjelet. Ez abszolút követhetetlen megoldás, 176 kB kicsit nagy ár ugyanis egy másodperc csendért... (oké, monaban csak 88 kB, na és?)

Összegezve, a QUAD nem igazán ajánlható, mert sztereoaban ugyanolyan hosszadalmas a használata, mint egyéb szerkesztőnél, a szinkronizálás MIDI-vel bizonyos esetekben egyszerűen nem oldható meg. Ráadásul viszonylag lassú a működése egyébként is, pedig mindegyik támogatott kártya 20 MIPS-es Motorola DSP processzort tartalmaz - igazán optimalizálhatták volna a műveleteket a kártya és a gép procijára együtt.

SAW - Software Audio WorkShop (Innovative Quality Software)

A SAW kicsit drágább program, de bizonyos szempontokból jobb, mint a QUAD. Lássuk, mit tud:

- Négy-sávós sztereo lejátszás;
- Valósidejű hangerőszabályzás külön minden sávon;
- Egyidejű lejátszás és felvétel lehetősége (olyan hangkártyákon, amelyek en is lehetséges);
- Non-destruktív szerkesztés
- snd, wav file-ok használata

A SAW előnye, hogy Windows alatt bármilyen hangkártyával elfut, aminek van audio meghajtója. Emellett a SAW készítői néhány kártyára külön optimalizálták az algoritmusokat, ezekben testreszabottan installálhatjuk a meghajtókat. Az optimalizálással támogatott kártyák a Digital Audio Labs CardD (az IQS ezt az kártyát ajánlja a használathoz), Turtle Beach MultiSound, Tahiti, Monterey, SoundBlaster-16 és Pro Audio Spectrum 16.

Hátrányként hozható fel, hogy mono file-okat nem használhatunk, így a 4 sztereo sáv nem jelent 8 monót. Még ha más-más jelet vesszünk egy sztereo sáv két oldalára, akkor sem állíthatók a

panorámák az oldalak között. A QUAD-nál tapasztalt szinkronizálási probléma itt megoldott, bár ehhez egy kicsit a zsebünk mélyére kell nyúlni. A szinkronhoz ugyanis két MIDI port szükséges, egyiket a SAW, a másikat a sequencer MTC kódja fut, erre a célra egy MIDI interface kártyát kell vásárolnunk, a legmegfelelőbb erre az MQX-32 kártya. Mindenesetre így a QUAD szinkronproblémáját megszüntetjük, amennyiben a SAW sláve módban is szinkronizálható.

Bár nagyon hatékonyak és gyorsak a SAW algoritmusai, többsávós használathoz gyors winchester szükséges. A mérévelemelt le is teszteltük egy hasznos kis util-ia, mely szerint a szükséges átviteli sebességek:

500-1000 kBytes/sec	1 vagy 2 sávós lejátszáshoz
1100-1900 kB/s	3 sávhoz
2000-4000 kB/s	4 sávhoz

Egyelőre ne örüljünk, ha otthoni drive-unk bírja ennyi adat folyamatos pakogatását - a program RAM igénye is elég nagy. Bár elfut 4 megával három sávon Windows alatt, de nekem így már sehogy sem sikerült elindítani mellé egy sequencer-t (Cubase-t). Így ha szinkronizálni akarunk, mindenképp 8 mega kell, ami egyébként az IQS alapértelmezésben is javasol.

A SAW-hoz kiegészítésként kapható egy SAW Utilities Rack#1 nevű csomag is. Ennek tartalma:

- Wav, Snd, Edl konverter (Az Edl a SAW playlist formátuma)
- Kompresszor, Limiter
- 7-sávós parametrikus EQ
- Echo generátor (programozható delay)
- Panoráma

Ezek a funkciók nem valósidejűek, csakúgy mint pl. a Wave for Windows-nál, de valahogy mindegyik algoritmus legalább kétszer gyorsabb, mint a Wave 2.0-ban, és van PreView lehetőségnünk, ahol egy adott részletre valósidejűen is meghallgathatjuk az effekteket, megspórolva a felesleges próbálkozások idővesztését.

Gondolom sokan kedvet kaptak ezek után a SAW-hoz, nos, létezik egy demo változat is, ami minden funkciót tartalmaz, de nem lehet menteni benne. InterNet-en elérhető az alábbi címen: ftp.vortex.com/audio/saw/saw3demo.exe. Hazai forgalomban is kapható, úgy 100 000 Ft nagyságrendben. Felhívom a figyelmet arra, hogy a SAW-nak is, mint más hasonlóan magas árú software-nek létezik feltöltő változata, ennek használata és terjesztése azonban immáron hazánkban is jogellenes! (BSA rülezz...)

A PC-n is kínálkozik lehetőség hardware-es rögzítők használatára. Az egyik legismertebb a Session8 a *Design*-tól, ami 8 sávós, 8-8 különálló ki-, és bemenettel, több sáv egyidejű felvételének lehetőségével, rack-be szerelhető változatban, az ennek megfelelő áron. Az *Audio Prisma* rendszer a *Spectral Synthesis*-től pedig egyetlen (hang?)kártyán oldja meg a gondokat, 12 sávval, sávonként kétsávós EQ, panoráma és hangerőszabályzással. Ez utóbbi sem olcsó, és nálunk nem is nagyon kapható.

Ha valaki egyszerűbb megoldásra vágyik, esetleg nem kíván több sávot valós időben keverni, azaz egyszerre csak egy hosszú hangfile-t akar a hardiskról lejátszani a MIDI szerelménye megfelelő helyén, nos, erre is van megoldás. A *CakeWalk* sequencer alapkiépítésben támogatja ezt a megoldást, a *SoundForge* és a *CoolEdit* programokkal pedig (a demok elérési útjonaival a múltkorai számban!) egy-egy MIDI billenyűhöz (Note-hoz) egy wav file-t tudunk rendelni. Ezután egy sequencer futása alatt a megfelelő hang Note-On jelenék megjelenése a MIDI porton elindítja (triggerrell) a winchesterrel a file lejátszását. Így végül is a szinkronizációt is megspóroljuk, persze ekkor ügyelni kell arra, hogy a bejátszó részlet pont olyan hosszú legyen, mint amilyennek len-

nie kell. Itt általában az szokott lenni a probléma, hogy a drive elérési ideje miatt késik a bejátszandó részlet indulása (nincs előre puffereles, mint a SAW-ban), de ezem segíthetünk, ha a seek-time-t pontosan ismerve elmentjük előrébb tologatjuk a MIDI song-unkban a megfelelő Note-On üzenetet.

Ha valaki nagyon ráér, és hajlandó egy kis időt áldozni a jobb minőség elérésére, azoknak ajánlom a *MIDI Renforcer*, vagy a *Csound*-t.

A MIT egyetemen kifejlesztett *Csound* egy kottafile-t alakít át hangfile-ba. Minden egyes hangszert külön definiálhatunk egy saját leíró nyelven, és a hangszerek hosszára nincs megkötés. A hangszereket az általunk wav file-okból feltöltött wavetáblékból vehetjük, vagy akár magunk szintetizálhatjuk saját függvényeink segítségével, akár szubtraktív, additív vagy FM szintézissel is. Megoldódnak így a polifónia gondok is, tulajdonképpen annyi hangszert használunk, amennyire szükségünk van, és mind lehet akár 48 kHz-es is. Bármilyen burkolgórét használunk, test-szöleges FM, AM és szűrőmodulációkat kreálhatunk, és minden hangszere rakhatunk effekteket is. A *Csound* így egy tökéletes hangkártyaként működik, kreativitásunknak semmi sem szab határt, mindent meg tudunk oldani, csak épp nem valósidejűen. A processzorunktól függően néhány tízpercet várhatunk, mire kiszámolja a szerzeményünket, és berakja egyetlen hatalmas wav file-ba. A program első változata saját kottafile-t és kimeneti hangfile-formátumot használ, de az újabb verzióban Standard MIDI file-t adhatunk be, a kimenet wav formátumú lesz, és Windows alatt is dolgozhatunk. Mivel a MIT műszaki egyetemen fejlesztették, nagyon jól dokumentált a program, és minden részletrre megtalálható a forráskódja is.

A *Csound* leíró nyelve ennek ellenére elég bonyolult, és gyakorlat kell a kezeléséhez. Egyszerűbb megoldást ajánl a *Diacosics MIDI Renderer* software-e. Itt is egy Standard MIDI File a bemenetünk, wav file a kimenet, a hangszereket wavokban adjuk meg, és a *Diacosics* audio interface technikájának eredményeként 65 000 fókú polifóniát használhatunk. A szokásos 6 MIDI kontroller jeleit értelmezi a program, és hangszereknél 4000 szintből álló burkolgórét definiálhatunk. Egyszerű a kezelése, annak árán, hogy nincsenek komplex modulációk, effektek és szűrők. A 65 ezer hang egyidejű megszólaltatása nagyon csábítóan hangzik, persze ennek az interface technikának a hátrányai érezhetőek a végleges zene minőségében.

Érdekességképp említeném még a *Diacosics* másik termékét, az ún. *Drum Blaster*. Nevéből egy hangkártyára következtethetnénk, a *Drum Blaster* mégis egy software-es hangkeltő forrás. Alapötlete onnan jön, hogy míg az ún. melodic instrument-eknél, azaz azon hangszereknél melyekkel dallamot játszunk (hmm, csak így tudom körülírni, nem jut eszembe magyar megfelelő a kifejezésre...) a modulációk fontosak, de ezzel szemben általában ütőhangszereken semmi valósidejű modulációt nem használunk, gyakran még burkolót sem, csak egyszerűen visszajátszuk a hangszereket mintáit. A *Drum Blaster* így az ütőhangszereket a gépünk saját RAM-jába töltve, és figyelve a 10-es MIDI csatornán (a "dobcsatornán") érkező jeleket a hangszereket összekeveri, és a digit kimeneten adja ki. Pont olyan, mintha egy modplayerként lenne, csak éppen MIDI formátumot játszunk le. Ez igen hasznos azon kártyákon, amin wavetabe RAM és digit hang is van (ÁWE32, GUS) mert RAM-ot takaríthatunk meg, növelhetjük a polifóniáinkokat. A *Drum Blaster* a nyár elején kerül majd forgalomba, reméljük majd valahogy hozzánk is eljut egyszer.

Remélem segítettem a hardisk recording-gal próbálkozónak, ha további kérdéseket lenne, a hotta@sch.bme.hu címre írhattok levelet. Legközelebb, ha minden igaz, az új **Roland** kártyákat fogjuk bemutatni. Addig is jó zajongást!

Hotta

Death Gate



A Legend Entertainment az utóbbi másfél évben nem nagyon kényeztetett el bennünket. Utolsó igazán nagy dobásuk az Eric the Unrady volt, amit azóta sem sikerült 'öberelniük', bár nem is nagyon lett volna mivel (a Hobokenin kívül), hisz alig jelentettek meg valami játékot az elfeltől idő alatt. A Gateway 2-bu kiadás játéknak tartom, bár ebben valószínű az is közrejátszik, hogy könyv alakjában a Frederik Pohl-féle Gateway-t (magyarul: Aljáró, GBK) őrási relevációté tartom számon, míg a sorozat második része, a GW2 alapjául szolgáló túl a két eseményhözrontómár csak egy elfogadható sci-fi.

Ncs, szerencsére most felkavartott a Legend körül állóvív, és kidobták a piacra egy nagyon letsetszónék gérkező kalandjátékot, a Death Gate-et.

A játék kerettörténetét nem ismertetem, arra ügyis fény derül mind az intróból, mind az első beszélgetésünk-ből - és természetesen a játék folyamán gyűjtött további információkból.

A játék kezelése nagyon hasonló a megszokott Legend játékokhoz. Akik visszatértek a régi Legend szerkesztői, amiben kismillió cselekvési lehetőséget igérő ige volt felsorakoztatva, azoknak sajnos nem sok jót ígér az a hír, hogy ez a játék is új szerkesztőt használ. Természetesen csökken a felesleges cselekvésre felszárított idő, de ugyanakkor a program varázserője is. Ugyanakkor minden egyes tárgyhoz további íkéket is rendel(het), a program, amelyeket a képernyő bal felső sarkában lévő '10-igék' alá ír ki, ha az adott tárgyra klikkelünk a bal egérgombbal. Ugyanakkor az is feltétlenül megemlítendő, hogy a játék szakított azzal a kalandjáték-sablonnal, hogy először kell kiválasztani az ígét, és csak utána a cselekvés tárgyát. Most megtehettük azt, hogy ráclickelünk valami tárgyra, és ha az ígék közül éppenséggel valami más szeretnénk használni, akkor azt az egérgórral kiválaszthatjuk-lehet, a fordított sorrend el. Jobb egérgombbal az adott tárgy 'elengedését' kérhetjük.

No igen, ha már az egér szóba került, meg kell említeni egy feltétlő zavaró tény: az, hogy a program egérgórra nagyon sok esetben lefagy. Ez különképpé a nagy- és a kisfelbontású üzemmódok közötti átkepcselés után szokott bekövetkezni (könyvek olvasása, varázslás stb...), erre felémás megoldást kínál a program konfigurálásánál elvégző SETUP.EXE. Ugyanis ugyan kérthük az installálás/ hardverbeállítás során, hogy használja a program a saját egérdriverét (ami azonban így sem működőképes külső egérmeghajtó nélkül), de az csak a kisfelbontású változatnál fogja megakadályozni az állandó dühögést, a nagyfelbontású verzió futtatásakor megmarad a szokott idegeskedés, program-újratöltés. Tehát, akinek állandó problémái lennének az egérről, az setupolja úgy a programot, hogy az saját egérmeghajtóját használja (erre a SETUP.EXE rá is kérdez).

A fentiekből is kiderült, hogy a program kétféle videóüzemmódban is futhat. Az első a 640*480-as felbontású mint 256 színt használó SVGA, a másik a sima 320*200-as felbontású VGA üzemmód. Ez utóbbiról mindenképp meggyőzendő, hogy rendkívül kultúrál távárvnyt nyújt, a képek minősége alig marad el az SVGA üzemmódban csodálható képétől. Ugyanakkor természetesen 320*200-as felbontás mellett a szövegek olvashatósága erősen lecsökken, ezért csak olyan ese-

tekben érdemes áttérni a 320*200-as üzemmód használatára, ha pl. állandó egérgéproblémák vannak. Sajnos a jellegzetesen teljesképernyős animációk stb... általában mind 320*200-as felbontást alkalmaznak, így pl. a könyvek olvashatósága is eléggé rossz.

Még pár szó a SETUP.EXE-ről. Amikor elődtöntök, hogy nagy-, ill. kisfelbontással akarunk-e játszani, következő lépésként, bármelyik üzemmódot választottuk is ki, azt kell a programnál közölnünk, hogy az animációk és a 400 Megát kitevő hang kivételével felpakoljon-e minden fájlokat a winchesterre. Ez VGA változat esetén 18 MB-ot, az SVGA installálás során pedig 57 MB-ot igényel. Aki esetleg max. 25-30 lemezes 'warez'-t akarja gyártani a programból (természetesen a 400M-S VOC nélkül), az keseredjen el, mert ugyan a CD-n van egy halom FLI, de azok csak a kisképernyős animációkat szolgálják, a teljesképernyős 'moziert', a q-file-ok felolvasók (ezeket a CD-n található testqplayer.exe-vel játszhatjuk le közvetlenül). Mindent összevetve, az SVGA verzió winchester-igénye 130M körül, amennyiben azt teljesen CD, s természetesen hang nélkül kívánjuk játszani.

A program Helpje rendkívül bőbeszédű és alapos, mozgó kurzorral bemutatja, hogyan kell varázsolni, hogyan kell az egyéb funkciókat használni, ezért sem térek ki ezek részletesezésre.

Még megemlítendő az, hogy a program 'alából' támogatja a GUS-t (közismert tény, hogy az SBOS elég zűrosen működött a régebbi LEGEND stufókban, a MegaEM pedig egyáltalán nem), és azon a digi minősége is mérföldkeket jobbat az alap SB-k zajos és sávhataló szűrnységéhez képest, a zene minőségének különbségéről nem is szólvá. Sajnos azonban itt is tapasztalható az a GUS-t támogató programok körében általános hibajelenség, hogy a digi hang néha egyszerűen elfelejt megszólalni, így a párbeszédokat sem hallgathatjuk végig sok esetben, sok a kiesés. Ennek ellenére igazi élmény GUS-on játszani a játékkal.

2000 évvel ezelőt a Sartranok a világot öt tartományra osztották. Ezek egyike a rémalomszámba nem Labirintus, és ebbe záratott be az egész Patryn taj, a Te ósied. Ez az a hely, amelyet óthonodnak hívás, és ahonnan mindig is meg akartál szólni. A neved Haplo, és Patryn vagy.

Nem sokkal ezelőt a Lord Zar, idejének legbefolyósabb Patryn varázslója, áttört a Labirintus végső kapuján és ezzel együtt megnyitotta az utat a többiek menekülése előtt is. Ez az út veszélyekkel volt terhes, de nem volt lehetetlen. A Te utazásaid is elvezettek a Labirintus kapujához, ahol a Labirintus egyesített erei csak arra várta, hogy visszafordítottassanak.

A harc reménytelen volt. Egyedül semmiképp sem élt volna túl. De szerencsére Lord Xar megjelent a színen és segélyével végül sikerült legyőzned a rád lecsökkedő veszélyeket. Ezután sötétség következett - még emlékszel arra, hogy kitántorgottál a Kapun, s kint aztán a földre rogytál, és Lord Xar aggodó arra is elhalványult, ahogy elvesztetted az eszméletet.

Itt kapcsolódunk be a játékba, és természetesen Xar előtt állunk. Kezdjük el beszélgetni vele - legegyszerűbb szóp sorjában végignemni a kérdéseken, a program ugyanis nagyon egyszerűen intézi el azt, hogy ne nagyon lehessen választási lehetőségek (persze ez nem minden párbeszédnél lesz így, vannak olyan szituációk, melyek pl. a halálunkat okozzák).

Xor emondja megmenekülésünk történetét, beszél magáról, a labirintusról s arról, hogy a Sartranok miért és miként vetettek minket oda; megtudjuk azt is, hogy a Labirintus, a Sartranok hirtelen tövözása után, önálló életre kelt, hogy meginkább örögdíve vájlon fogyaival szemben. Elmondja, hogy idejét a felhőtlen irodalom tanulmányozásának szentelte, és itt említi meg, mire is jők azok a bizonyos Pecsétek, amiből eleddig csak egyet tudott megkonstruálni, ami csak arra lenne elegendő, hogy az általa reprezentált világra, Arianusra eljuthassunk. Beszél arról is, mi a Kapcsolat, a jelenlegi tartózkodási helyünk elnevezéséről - ez kapcsolat össze azt az öt világot, amelyre anno a Sartranok szelveztek az értelmes Univerzumot. Beszél a külső univerzumokról. Aztán emesiml, mire is jó az általam már ismert két, megiehetősen hathatós, bár csak korlátozott körben használható varázslat, a Cold és a Heat, valamint két új varázslatra is megtanít bennünket, a Rune Transfer és az Identify. Az első arra szolgál, hogy a játék során megjeltné rúnákat a halónk 'nagy', azaz a fő világot közötti közlekedést szolgáló kormánykerék felvívjuk, ugyanis ezek nélkül nem tudnánk hová menni, mégna a kiindulópontunk a Kapcsolat földje is; a másodikkal pedig olyan tárgyakra felvitt varázslatokról szerethetünk bővebb információkat, amelyek valamilyen mágiával előzetesen 'megbábolnáltak', ilyenkor, amennyiben sejtjük, hogy az adott tárgyat valaki varázslattal megfűzőlté, és tudni akarjuk, miről is van szó, csatlózzuk meg az adott tárgyat az Identify varázslattal. Végezzük Xor ránk szóza - a hajóban a rúnáival feltöltött szolgáló első pecsélet, Arianus, a felhőbirodalom pecsétejt. Ha elfogytak a kérdéseink, meg ne feledjük el felészdni a falról az egyik világot kristályt (Take the glowlamp!)

Ezután írny a hajú (dökelet), és a fentebb már említett Rune Transfer varázslattal (Use the magic on the marker, a megjelenő Spell-képernyőn click a Spelleire, válasszuk ki az Identifyt, Cast, és a kurzort vigyük a kormánykerék, a felirat szerint ekkor a "Transfer the marker onto the stone" parancs fog végrehajtódni) tárgyak alkalmassá a hajót, hogy a Felhőbirodalomra léphelessék. Ezután már csak a Use the steering stone parancsot kell kiadnunk, és el is indulunk Arianus felé. Itt említtendő még, hogy a hajóban két kormánykerék is található, az egyik a már fent említett Steering Stone amely a világok közötti közlekedést szolgálja, míg a már inkább kőznapiab Steeling Wheel az adott világ városát, földrészeit közötti közlekedést szolgálja.

Arianus
Dravlin: Irány a barlang és elenyedünk beszéde az ottülődgőre törppel. Jár-ra! Feloles az azzal hitetgünök, hogy istenek vagyunk, új, ezt erősen kétségbe vonja, hiszen nem fénylünk. Ugyanakkor megemlíti, hogy ő még csak a mérsékeltlen 'isten'tagadók táborába tartozik, hiszen Limbeck még nagyobb rebellis. Limbeck egyébként nagyon fedelékeny; a párbeszéd során, külön Look nélkül is, megtudjuk, hogy a falon az ő inge lóg. Hasonlóképp megtudjuk, hogy mire is szolgál az asszonyka mellett lévő lekvár és kenyérszeletek, és mi kontingenciája megfűzőlté mennyire adagolt felválnak. Nagyon fontos, amit a Kicsky-Winszy géppró mond, Erdemes megjegyezünk, hogy mik azok a Zingerek; ja, épp telet vannak energiával, akkor, ha bekapcsoljuk őket, ide-oda ugrálnak átféle bomblátomoként.

A beszélgetés végzetével szedjük fel a falról az inget (Take the shirt), valamint az asztalról a lekvárt (Take the marmalade) és egy kenyérszeletet (Take the bread

A csodaszép üvegpalota meghódítása csakis ránk várhat



alab, és kőszobák az aktivizáló fórt. Csak nekünk és a többiek várakozó karjaiba a kristálygömböt felteszedhetjük a világ pecsétjét. Mivel végzetünk az adott világra. Irány Nexus. Számológép be Xar-nak az eseményéről. Nagyon fontos a továbbiak szempontjából, hogy irány a városba. A városban megvárjuk, amíg elhúlik a népek. Mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Pryan: A Citadella pályára érkezünk. Itt először nincs sok teendőnk, szedjük fel a hajó mellől lévő rózsaszín vöröses pórt (a pórt a pórt). Kíváncsiak vagyunk, hogy a gyökereket ki kell lennie, egy diót, ill. egy dióhéjat. Gyűrűnk is tovább (kis kormánykerék): Tree City: A konyhába vezető ajtó mellől szedjük fel a ruhaszárító kútelét, odabent pedig dolgozgatunk kicsit a szakkácsnak. Amikor látjuk, hogy a lány babjára meglehetősen viharnak, adjuk oda a konyhai szivacsot a szivacsra, az elmozdítjuk a konyhai asztalról a szivacsot, hogy megkeresse az elfek szent ereklyéjét, amit nagyon régen dobott a Gyomorba. Adjuk oda a kútelét az elfnek, és beszélgetünk el vele, ismerkedünk meg mind a jeleni problémával. Menjünk vissza a tisztáskra, ahol mindenki gyülekszik. Miután a kárpátot felgyújtjuk, az elfek a gyökereket megvárják, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Amikor észrevesz bennünket, rövid távon lépél, mi kivesszük őt (a most tanul Transportation spell a fehér korongra). Most már lesz időnk vele beszélgetni. Természetesen nem dönök be az olyan idiotizmusoknak, hogy a gyökereket a Bond oldtól el kell venni, hogy megvárjuk az időjárásról beszélgetünk, amikor az órák világában mindig ugyanaz, s azon se sértődünk meg, hogy Xort-hamiskartársnak nevezi. Beszél a Citadel kinyitáshoz szükséges 3 ereklyéről és sorsokról. Lélepcső előtt szedjük meg a Black Disk-et. A kútelét hurkoljuk az ágra, s gyökereket a Bond oldtól el kell venni, hogy megvárjuk az időjárásról beszélgetünk szét. Megint hagyatkozunk a kúteléknél erejére, amikor lépünk a pályáról. Gyűrűnk vissza a szert peremére és dobjuk be a Gyomorba (The Maw) a fekete lemez- elég logikus, hiszen tudjuk, a tisztáson található fehér diszk az mindig a fekete diszk aktuális vagy vialtájának, megvárjuk, és a fekete diszk a gyökereket megvárjuk, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Megint egy Transportation spell a fehér korongra.

The Maw: az izzó paraszat öntsük a méhkasra (mivel a sárga nívny már szétmorzsolódott, bajunk nem lesz), a lekvárt pedig a pókra. A pókháló (jópar lények) szagasszuk fel, az oldaltól szedjük fel az ábrán lévő pórt (a pórt a pórt). Kíváncsiak vagyunk, hogy a gyökereket ki kell lennie, egy diót, ill. egy dióhéjat. Gyűrűnk is tovább (kis kormánykerék): Tree City: A konyhába vezető ajtó mellől szedjük fel a ruhaszárító kútelét, odabent pedig dolgozgatunk kicsit a szakkácsnak. Amikor látjuk, hogy a lány babjára meglehetősen viharnak, adjuk oda a konyhai szivacsot a szivacsra, az elmozdítjuk a konyhai asztalról a szivacsot, hogy megkeresse az elfek szent ereklyéjét, amit nagyon régen dobott a Gyomorba. Adjuk oda a kútelét az elfnek, és beszélgetünk el vele, ismerkedünk meg mind a jeleni problémával. Menjünk vissza a tisztáskra, ahol mindenki gyülekszik. Miután a kárpátot felgyújtjuk, az elfek a gyökereket megvárják, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Amikor észrevesz bennünket, rövid távon lépél, mi kivesszük őt (a most tanul Transportation spell a fehér korongra).

Még hátravan a törp felkutatása, aki a kert mögött a kigyó által védett ajtó mögött lesz. A kigyót úgy állhatjuk ki, hogy a Baltazar-féle könyv személyiségfelismerését használjuk először is, inváljuk magunkkal a dadát a házból (szedjük fel tőle a versenkyvet és közzük vele, hogy tudjuk, hol van az). Irány a kert, Jethro kerjük meg, hogy kövessen. A versenkyvetben keressük ki a 'Grab that Snake' c. hőskülményt, és adjuk oda a dadának. Gyűrűnk északra (ha közben 'lemorzsolódna' Jethro megvárjuk, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Megint egy Transportation spell a fehér korongra).

Azt jó megint egy újabb puzzle-tétel, és az összes műsor legnehezebbek. Aki lusta lenne, az cikkeken valamelyik nyira, majd az Undra - azt ismételje meg először. Aztán már csak a Hint gombra kell tengerelgérünk. Odabent találkozzunk a már említett törpével, aki, ha nem látjuk, ha a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Megint egy Transportation spell a fehér korongra).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

nézzük az azt óratoronyra, hogy esetlegesen kicsit meggyorsítsuk az idő múlását. A vüdrűbe rakjuk bele a kútelet és akasztuk fel a horogra, majd gyűrűnk fel. A baloldalt lévő diál-on állunk be a küvetlenül megadott órára. Ezután az orasulty házunk felé (a Parka crank) és végül egy menetet. Kíváncsiak vagyunk, hogy a gyökereket ki kell lennie, egy diót, ill. egy dióhéjat. Gyűrűnk is tovább (kis kormánykerék): Tree City: A konyhába vezető ajtó mellől szedjük fel a ruhaszárító kútelét, odabent pedig dolgozgatunk kicsit a szakkácsnak. Amikor látjuk, hogy a lány babjára meglehetősen viharnak, adjuk oda a konyhai szivacsot a szivacsra, az elmozdítjuk a konyhai asztalról a szivacsot, hogy megkeresse az elfek szent ereklyéjét, amit nagyon régen dobott a Gyomorba. Adjuk oda a kútelét az elfnek, és beszélgetünk el vele, ismerkedünk meg mind a jeleni problémával. Menjünk vissza a tisztáskra, ahol mindenki gyülekszik. Miután a kárpátot felgyújtjuk, az elfek a gyökereket megvárják, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Amikor észrevesz bennünket, rövid távon lépél, mi kivesszük őt (a most tanul Transportation spell a fehér korongra).

Secret Gave: beszélünk a játszó népkész. Az, akik bekvételtől szerencsétlenségét sikerül előadni, a gyökereket ki kell lennie, egy diót, ill. egy dióhéjat. Gyűrűnk is tovább (kis kormánykerék): Tree City: A konyhába vezető ajtó mellől szedjük fel a ruhaszárító kútelét, odabent pedig dolgozgatunk kicsit a szakkácsnak. Amikor látjuk, hogy a lány babjára meglehetősen viharnak, adjuk oda a konyhai szivacsot a szivacsra, az elmozdítjuk a konyhai asztalról a szivacsot, hogy megkeresse az elfek szent ereklyéjét, amit nagyon régen dobott a Gyomorba. Adjuk oda a kútelét az elfnek, és beszélgetünk el vele, ismerkedünk meg mind a jeleni problémával. Menjünk vissza a tisztáskra, ahol mindenki gyülekszik. Miután a kárpátot felgyújtjuk, az elfek a gyökereket megvárják, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Amikor észrevesz bennünket, rövid távon lépél, mi kivesszük őt (a most tanul Transportation spell a fehér korongra).

Ha jól odafigyelünk az óratoronyban történt eseményekre, akkor akár indulhatunk is vissza. A jobboldali vüdrűt megvárjuk, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Megint egy Transportation spell a fehér korongra).

Még hátravan a törp felkutatása, aki a kert mögött a kigyó által védett ajtó mögött lesz. A kigyót úgy állhatjuk ki, hogy a Baltazar-féle könyv személyiségfelismerését használjuk először is, inváljuk magunkkal a dadát a házból (szedjük fel tőle a versenkyvet és közzük vele, hogy tudjuk, hol van az). Irány a kert, Jethro kerjük meg, hogy kövessen. A versenkyvetben keressük ki a 'Grab that Snake' c. hőskülményt, és adjuk oda a dadának. Gyűrűnk északra (ha közben 'lemorzsolódna' Jethro megvárjuk, hogy a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Megint egy Transportation spell a fehér korongra).

Azt jó megint egy újabb puzzle-tétel, és az összes műsor legnehezebbek. Aki lusta lenne, az cikkeken valamelyik nyira, majd az Undra - azt ismételje meg először. Aztán már csak a Hint gombra kell tengerelgérünk. Odabent találkozzunk a már említett törpével, aki, ha nem látjuk, ha a Zírban, a sartrán magúst, aki először egy üdött virágzónák tulaj. Megint egy Transportation spell a fehér korongra).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

Aberrach: City of Telesia: Ide érkezünk. A 'kertesztől', Jethro-t, szedjük fel a vüdrűt, s onnan E-ra szedjük fel a kútelet. Gyűrűnk a városba, irány a ház. Gyűrűnk fel szedjük fel a teakészítőt, de még ne állunk szóba a kútelet, mert erre szükség lesz a finitásban (Samah-Sou, Dimitri=Hand, Orseph=Heart, Lormo=Eye, Tylor=Mind, Walyth=Torque).

DISCWORLD

Az irányítás és a kalandjátékok már szokásos point-and-click: egy bal clickre Rincewind a kijelölt helyre megy, két bal clickre megpróbál valamit felvenni vagy kinyitni (ha valami van a kezében, akkor használni), jobb clickre pedig leírást ad. Ha egy tárgyat felveszünk, akkor úgy tudjuk magunkkal vinni, hogy Rincewindre clickelünk, és a tárgyat leteveszük a megjelenő ablakba. Sajnos varázslónknál csak korlátozott számú tárgy lehet, így szükséges lesz egy nagyobb raktára, ami nem más, mint az a láda, ami a szekrény tetején hortyog. Ha sikerül felbreszteni, akkor a láda baktak növeszt és mindenhová követni fog bennünket (már ahova tud), hiszen tudákos kőtefából készült, amelynek az a jellemzője, hogy buldog hűséggel ragaszkodik gazdájához. Ha lenne ege-red, akkor az irányítás a kurzor-, illetve a 'Ctrl' Enter és 'Shift' billentyűkkel történik. Nyitni az irányításlór. Az 'F1' billentyűvel bevihattuk egy menüt, ahonnan játékállást tölthetünk/menthetünk illetve a Subtitles pontból kérhetjük, hogy a szereplők által mondott angol szöveg megjelenjen a képernyőn és egyúttal állíthatjuk a feliratok megjelenésének gyorsaságát is. Ha Rincewind tud párbeszédet folytatni egy szereplővel, akkor néhány bevezető mondat után felül megjelenik a párbeszédablak, ahonnan a szájal valamilyen banalitást mondhatunk, a bohóccal valamilyen szarkazmust, a kérdőjellel kérdést tehetünk fel, a felhívó belekérthetünk, a kézzel pedig elbúcsúztathatunk tőle. Pár szereplőnél további képek is megjelennek: ilyenkor az adott dolgotól kérdezhettük beszélgetőpartnerünket. Na, zutty bele!

Egy messzi-messzi és eléggé ócska dimenzióban, valahol az asztrális létsík legmélyén úszik A Tuin, a hatalmas ósteleknő. Háttan cipel négy rettenetes méretű elefántot, amelyek a felettük keringő Korongvilág süllytát hivatkozott tartani. A Korongvilág négy világkorong egyike a legerdekebb kápzódeményeknek az Univerzumban: nem elég hogy az egészét egy teknőc cipeli néhány óselefafti szerény közreműködésével, de az egész világ korong alakú, és tele van iszonyú sületlen teremtményekkel... Aki további ismeretsre vágyik A Tuinnal és a Korongvilággal kapcsolatban, annak javaslom, hogy olvassa el a Pendragon kiadó jóvoltából megjelent fantasztikus fordítását a 'Mágia színe'-nek. (Tudom, hogy a mondat elég hülyén hangzik, de érdekes módon bármilyen könyv esetében általában mindenki el szokta felejtani a szürke eminenciást, a fordítót. Pedig ha a fordítás gyenge, az rögtön agyon is veri az egész könyvet! Az említett mű fordítóját viszont egy Kazinczy-díj illeti, vagy ha az nem, akkor legalábbis mélyeséges elismerésünk.)

Yikes! (Mi mással is kezdődhetne egy ilyen program leírása?) Vagy talán jobb lenne az 'In, Chuckychuckychucky...' (mint az majd a későbbiekből kiderül?) Tudja az ördög, a lényeg az, hogy az ECTS-re hosszas ígérgetés után végre-valahára megjelent a Pszgnosis legújabb hatalmas durranása, a DISCWORLD, és ebből — hál'Istennek — sikerült is egyet szakmányolnunk. Ez máris egy ok arra, hogy ne meneküljetekek meg egy borzasztó leírástól.

A játék úgy CD-n, mint floppy-n is napvilágot látott, és mire befejezem a leírást, talán tudok mondani is valakit, ahol kis hazánkban beszerezhető. Mivel a leírás végén nem nagyon lesz hely arra, hogy méltassam (már csak azért sem, mert ahogy így elnézem, valószínűleg folytatásos regény lesz belőle), inkább most szólok néhány szót róla. A grafika meg úgy általában az egész megvalósítás a MONKEY ISLAND-et idézi (ez a legnagyobb dicsejtés, amit itt játék kaphat), leszámítva azt az apróságokat, hogy míg a MONKEY ISLAND kommunikációja írott szövegre alapult, addig a DISCWORLD-nél ugyanezt szinkronizálták is. A főszereplőnk például a színkoron magyar (akaram mondani angol) hangja Eric Idle, az egykori Monty Python egyik kiválótaga. A többi jellemző nem akarom minősíteni: elég annyit, hogy szerezz.

Eleg csodálatos, hogy Terry Pratchett eddigi munkássága nem ihlette meg a játégyártókat. (Ez így persze nem pontos: a Legend vagy valamilyen hasonló brigád 64-en kiadott egy hagyományos kalandjátékot Colour of Magic címmel, úgy '87 tájéka, de minden siker nélkül.) Általában az ugyanis eladható, hogy ha a fantasy párosul a humorral (akár rögtön el is keresheteltek a stílust fantasynek.) Most szerencsére megtört a

jég: a Pszgnosis könyvonta a DISCWORLD-öt, ami tulajdonképpen a Koronvilág-ciklus összessége. A játékot ugyan úgy hirdetik, mint nem szükséges ismerni a Pratchett-műveket (azt az 50-60-at), hogy jätzsáshat vele — mindazonáltal azért nem árt előlvasni legalább a 'Mágia színe't, hogy legalább tudj, mégis miről van szó. Ha megvásároltad a programot, akkor a kézikönyvből kapsz egy kis ízellőt Pratchettológóából, amit ha nem értesz, az nem a te hibád, de legalább van benne néhány hasznos info. A kézikönyv mély szellemiségéből például sokat elárul az, hogy a játékban szereplő rengeteg szedett-vedett figurából csak egyetlen vorzó lény van: a Halál...

Először ugyebár mindenképpen érdemes végigszervezni az intrót, amelyben először A Tuint, az órásteleknőt látod, utána pedig többnyire a játékhöz tartozó történet fog kibontakozni. Ez igen jellemző módon azzal kezd, hogy egy gyermek kitamolgyog a kocsmából, és miután biztosította a személyzetet, hogy jövő héten is mindenképpen betamolgyog, hazafele veszi az útját. Az eseményeket egy légy szemzövegéből vizsgáljuk: hősünk előbb eltamolgyog a kanyarog, ahol könnyít magán (kárba vész az a sok finom pia), utána pedig belelökődik a sarkon várakozó Halálba. Barátunk — lévén részeg — jól le is tojja, hogy nem tud vigyázni; a Halálnak erre csak annyit közlendője van, hogy 'Viszlát nemsokára...'. A Halálnak ma zürös napja van: a részeg utána a légy kell bele, de szerencsére hamarosan továbbbrepül, és már láthatjuk is a részeg, amint a következő sarkon kirabolják. Rendkívül elmés párbeszéd bontakozik a láthatlan rabló és a részeg 'áldozat' között, aminek egyébként az a vége, hogy egy lángnyelv elemészti szegény részegét. (Ezért nem kell lökdödni a Halált, ha esetleg belebotlanál egy utcasarkon.) A részeg utolsó mondata egyébként a történelem legfényesebb lapjaira kívánkozik: 'Mi a franc ütött ebbe a városba, hogy már sehol sem lehet nyugodtan piálni?' A tűzviharból kissé füstölve ugyan, de viszonylag épségben megmenekül a légy, és máris a Láthatatlan Egyetemet lát-hatjuk, ami a Korongvilág legnagyobb varázslónok lakhelye (meg egy párnak a legrosszabbak közül is). Itt az egyik szobában az Egyetem főmágusa éppen arról beszélget egy másik varázslóval, hogy arról a bizonyos sárkányról szóló pletykák már nagyon idegesítik: meg kell találni és meg kell semmisíteni. Erre a feladatra pedig az ideális személy nem más, mint Rincewind, a Korongvilág legrosszabb mágusa. A légy ezután át is repül Rincewind szobájába, ahol nevezett mágus békésen hortyog ágyikölökben. A nagy dörmöklésre ugyan ijedtenében lenyeli a legyet, de lényeg, hogy sikerült felkelnie. Pontosan úgy kezdi a napot, ahogy az Univerzum összes hímnemű hűmán élőlény — és már kezdődhet is a játék.

Mindenekelőtt nézzünk szét Rincewind szobájában. A falon légy egy elismerő okirat arról, hogy Rincewind megbukott valamelyik vizsgán — nem baj, lényeg az, hogy van szép pöttyös kalapja. Odakint egy torony tetején is látunk valamit, de a vizsgálódás kicsit homályos eredményt hoz: majd talán egy másik nézőpontból több sikerrel járunk. Ennek örömeire nyissuk ki a szekrényajtót. Mivel az ajtónyitó varázs háromszor egymás után sem sikerül, Rincewind megpróbálkozik a hagyományos módszerrel: jó nagyot belerúg, és megtalálja az erszényét. Mivel a ládát egyelőre nem tudjuk felkelteni, nézzünk szét az Egyetem többi részében.

Sétáljunk le a főemelekre, ahol jobbra az ebedlő, balra pedig a Főmágus szobája van. Menjünk be a Főmágushoz, aki nagy örömmel fogadja az ő kedves fiát, Breakwindet (Khm, Rincewind, Sir), akivel azonnal beszélgetni akart. Ez úgy néz ki, hogy ő beszél, mi meg figyelünk. A mondanivaló lényege az, hogy egy csomó hír érkezett a városban garázdálkodó sárkányról (ígaz ugyan, hogy sárkányok ugyan nem léteznek, de ha az ember hisz bennük), akkor mégis — és az utca embere hisz bennük), és a sárkányt meg kell találni és kinyírni, mielőtt még Ankh-Mopork városának lakói feltennék a kérdést, hogy mire is valók voltak képpen mire is valók a varázslók, ha ezt sem tudják megoldani... (Tényleg uralom, mire valók voltak képpen?) Első feladat: el kell hozni a könyvtárból Featherwinkle Kivonatós Sárkánybarlang-ismeretőjét, amiből kiderül, hogy hogyan is lehetne a nyomára akadni a bestának.

A Library egy szinttel lejjebb van, de mielőtt

Rincewind kapunyitó varázslata nem sikerült egészen tökéletesre, mindenesetre egy békát szakmányoltunk



szülőink, ugyanúgy be a Closetbe is el-
manuálunk, azonnal meg a Főmagushoz...
Deje szétéznünk egy picit a városban. Sajnos az Egyetem kertjéből kivezető nagy kapu zárva van, és a Rincewind szobájában begykorolt ajtónyitó varázs még nem egészen tökéletes (Rincewindnek csak a lába fájdul meg tőle). Őgy tehát kénytelenek vagyunk a kijutáshoz szóba elegyedni a kert előterében üldögélő varázslótanonccal, akítől megtudjuk, hogy az ajtót mágia tartja zárva és nem hajlandó elárulni, mert titkos. Mindegy. A párbeszédikon megjelenése után válasszuk a szája.

Rincewind: Szép időnk van.
Mágustanonc: Ja. De mióta vettük az anyagban az esőcsinálás, villámcsinálás és mennydörgés varázslatokat, azóta ezen az ügyön könnyen változtatgatok...

Rincewind természetesen bőríg ázik, de azért csak kérdezgessük tovább a poénos tanoncot, mert valamelyik kérdésre minden további nélkül megmutatja a varázslatot, nevezetesen az ujjezgetést. A varázslatot Rincewind is azonnal kipróbálja, bár keveslet sikerrel: a kapura elsütött lévegömb visszajár rá, minekfolyán egy darabig a levegőben tekerögzik, majd hosszasan szenvedés után kiköp egy — békát. A kapun most már működni fog a hagyományos Rincewind-féle ajtónyitó varázs, de előbb mindenképpen vegyük fel a békát (akik olvasták a "Mágia színet", azok tudják, hogy mire fog kelleni).

A város megvalósítása tiszta MONKEY ISLAND. Kicsit hosszadalmas lenne lépésről-lépésre receptet adni a teendőkhoz, szóval inkább helyszínenként írom le az eseményeket. Az Act 1 teljesítéséhez nem kell elmenünk egy pár helyszínrre. Ezek a következők: Shades — Rincewind szerint csak nyomós esetben menjünk az Árnyak közé (ez most éppen nem az); Inn — egy fogadó északon, az első felvonásban zárva van; Park — itt csak egy pad és egy megdőlt vaslámpa (Lampus illuminaticus van; Brocken Drum — a Törtött Dob kocsmában van egy csomó részeg, és jónéhány tárgyat fel lehet venni, de ezek az első részben nem szükségesek; City Gate — pár katoná őrzi.)

Square
A tér elején kellemesen eszrózakozhatunk a hirdetések olvasgatásával, illetve a négy boldvond emberrel (Oldtimers) való csevegéssel, akik — saját állításuk szerint — nagy sárkányvadászok voltak egykoron és egyébként is permanensen összetevészetnek bennünk vaiaikval. A következő helyszínen egy utcai árú kínája portékájai: ajánl például egy sárkányjelző ződszűket, ami azzal jelzi a sárkány közellétét, hogy elharmad... Az árú mögötti ajtó egy pszichiatríva vártermebe vezet. Egy roppant kedves titkárnő fogad: 'Kuss! Leülni! Nincs beszéd! Ha maga boldon, azért még nem kell mászkálással zavarni mindenki más! Ha jól hallom odafent a doki épít az Egyetem könyvtárához kezeli. Sajnos ő is elkövétt azt a hibát, hogy kijeli azt a bizonyos veszélyes szót. Amíg üldögélünk, olvasgathatunk néhány magazint, illetve otros csevegést folytathatunk a boldon trollal. A túlóladon levő aggszűzrel sajnos innen nem tudunk beszélni, de ha már csevegünk a trollal, kimegyünk, majd megint visszajövünk, addigra a troll átül a másik székre, mi pedig le-huppanthatunk az aggszűz mellé. Nem is a csevegés a lényeg, hanem az, hogy innen már felvehetjük a perifefogó hálót, amin eddig a troll kötött. Az elmeorvos háza mellett betérhetünk egy síkátorba, ahol egy roppant érdekes gép áll: itt do-gozza fel valaki a város catormentermékeit. Itt kellemesen eltölthetjük az időt, különösen miután megérkezik a tulajdonos — de dolgozik itt egyelőre nincs. Az utcán egy darab tarta ződszűzes standjáról emeljünk le egy paradicsomot, amiről egyébként Rincewind megállapítja, hogy mintha valami élne benne. Tovább jobbra nagyszerű beszélgetést folytathatunk Vörös Sorghummal, az amaton harcsovnól, valamint a sarkon tűzűrésző lúrkól. Ez utóbbi azonnal ki is rabol bennünket, majd megpróbálja eladni nekünk a saját erszényünket. Rincewind azonnal kíváncsi lesz erre a tudományra, és bár a lúrkó nem nagyon akarja kiadni az üzleti titkot, némi fenyegetéssel csak meggyőzzük. Rincewind kap tőle egy

zsebmetszőt, amit a lúrkó szerint a legjobb az utca elején áldogáló vénsőbereknek kipróbálni. Az elsőnek Rincewind valami furcsát talál a zsebében, a második pedig további nélkül fejbe vágja, a harmadiktól viszont megszerezünk a Nagy Zsák-mányt: egy pár nőt alsódneműl! Az utca végén még találkozunk egy adószedővel, aki momentán egy kalodában pihen, mert engedély nélkül koldult. Mivel rendkívül tisztellefűl beszél velünk, ráadásul még fenyeget is — ezt nem tűrhetjük! Vágjuk hozzá a paradicsomot.

Miután ezzel megvolnánk mehetünk is tovább, de előbb álljunk meg a standnál, és vegyünk fel még egy paradicsomot. Ebből egy nagyobb kukac kandikál ki, Rincewind pedig undorral elhajítja. A paradicsom pont egy arra járó egér fejére esik, lakója pedig dühösen kímázzik belőle. Vegyük fel és sűllyesszük bele a ládába.

Street
Rögtön az elején térünk be a Toy Shopba. Rövid csevegés után vehetünk magunknak a mai napi ingyenes specialitásból, ami nem más, mint egy rózsaszín gumiszamár, csikos esernyővel. Mindenképpen vegyük még fel a pultró a madzagot.

Továbbhaladva az utcán, a sarkon találkozunk egy meglehetősen örült szerzetessel, ami az intro elején látott Sárkányidező szekta tagjainak ruházatahoz kísértetiesen hasonló szerelésben prédikál a járólétkönek. Az egész éjjel nyitvatartó árúhöz most éppen zárva van, lévén nappal. Majd talán egy más időpontban.

A következő megaló a halárus. A boltja mellett van egy sikátor, benne egy igazán művészi klozetet. A halárústól egyelőre nem veszünk semmit, viszont leemelhetjük a falról a képet. Mielőtt továbbállnánk, még mindenképpen nézzük meg a standján levő tengeri angolnát...

Az utca végén van egy borbélyüzlet, elötte szép dekorációk pedig egy koldus üzi a szakmáját. Rincewind megjegyzi, hogy nagyobb lelkesedésel akár a város legjobb koldusává is képezhető magat, mindössze egy kicsit szembetűnőbb, valódi testi foggyatékosságot kéne beszereznie, és akkor talán az olyan szívetlen emberek, mint például ő, nem haladnának el mellette minden alizmisa nélkül...

A boltban a borbély éppen egy hölgy frizurájával bírkózik. A hölgyvel tiszteljen beszélgetést folytathatunk az éppen aktuális divatról, de a legérdekesebb a hajában lévő csavarró. A borbély sajnos nem engedi, hogy piszkáljuk... Ha a csavarróról már kértünk infót (jobb click), akkor a hölgyre cickelve Rincewind a hajcsavarról kezd beszélgetni vele. Hosszadalmas, amde igen po-fátián csevegés után a hölgy ki is veteli a hajából, és a fodrász elszűlyeszti a zsebébe. Most beszéljünk megint a fodrászról, aki egy idő után romantikus álmodozásba kezd arról a bizonyos szűzről, akivel legutóbb az elmeorvosnál találkoztunk...

Amíg a merengés tart, gyorsan vegyük elő a lúrkótól kapott zsebmetszőt és használjuk a fodrász zsebében. Ha minden jól ment, akkor megvan a hajcsavarró — az a bizonyos állandó indukciót szolgáltató tárgy az a Sárkánydetektorba.

Palace
A kapuban két ör áll, és azonnal keresztbete-szik a lándsájukat, amint megpróbálunk bejutni. Várjuk végig a beszélgetésüket, amely a feleségéről folyik (az egyik például iszonyú kővér, a másiknak meg bajsza van). Miután jól kicseveg-ték magukat, elegyedjünk szóba valamelyikkel. Rincewind kedvesen emlékezteti az őrt, hogy miket mondott a feleségéről a társa, mire az minden további nélkül le is csapja. Most már nem tudjuk a lándsájukat keresztbeteenni, mi pedig bemehetünk.

Odabent a Patricius hallgatja ki a hozzá érke-ző polgárokat. Ezekkel, és magával a Patricius-sal is kellemesen eltársaloghatunk, de előrébb ettől nem jutunk. Forduljunk tehát a boldonhoz, aki egy beszélő bábút tart a kezében. A bábút egyébként Chuckynek hívják. A beszélgetés rend-kívül tartalmaz less, csak Chucky szakítja félbe néha, illetve a boldon, amint bebújást szölongatja: lh, Chucky, Chucky, Chucky...

Hátul egy ajtó nyílik a fürdőszobába, ahol



"Nem csúszik a kezéd?"

Rincewind megállapítja, hogy már igen régóta nem tisztálkodott, továbbá meg leemelhet a falról egy tükröt.

Livery Stable

Itt találunk egy szegény szamarat, ami borzasztóan csúf. Mivel egyelőre nem tudunk segíteni rajta, vegyük magunkhoz a zsákban levő kukoricát, és rögtön távozhatunk is.

Alley

Amikor belépünk ide, egy kis intermezzo jön: egy nindzsát látunk, aminél éppen a háztetőn gyakorol. Mint később kiderül ez itt a Bérlyikosok Céhének a gyakorlópatyája. Mielőtt Rincewinddel megmozdulnánk, rálepnünk egy dobantóra, ami szerencsétlenül varázslókat felreppíti a tetőre. (Figyeljünk arra, hogy ne a ládában, hanem Rincewindnél legyen az előbb felvett tükrök. A láda ugyanis a tetőre nem jön utánunk.) Itt először is találkoznak egy kéményseprővel, továbbá felvehetünk egy létrát. Azaz csak vehetnénk: azonnal leesik, mielőtt hozzáérünk. Szerencsére a Poggyász odalent vár bennünket: eltája a fedelét, így tehát a létra a lehető legjobb helyre kerül. A tetőről egy távoli tornyot pillantunk meg. Imbolyogjunk el oda, és ott jön az első rész legnagyobb poénja...

Először is ugyebár fejfelé lógunk egy rúdon. A távolban pedig egy torony tetején megpillantjuk a sárkányt. Ha meg akarjuk vizsgálni Rincewind kimászik a rúd végére, ahonnan ugyan nincs jobb kilátás, viszont megjelenik a Halál, és azután érdeklődik, hogy nem csúszik-e a keze... Rendkívül bölcs társalgás kezdődik a lét-nemlét kérdéseiről, amit a Halál azzal zár, hogy ugyan most még csak látogatába jött hozzánk, de később még találkozunk. Rincewindet természetesen érdekli, hogy mennyivel később, mire a Halál: *"Hát ne kezdj el hosszú könyveket olvasni..."*

Vegyük elő a tükröt, és akasszuk ki a rúd végére (közben lehet mulatni, amikor leesik Rincewind sapkája). Ezután használjuk a tükröt, ami pont belevilágít a sárkány szemébe, és az úgy dönt, hogy ezt már megnézi magának közelebbről is. Egy darabig rendkívül elégedetten gyönyörködik a tükröképében, aztán elunja a dolgot, és ráfúj

egy lángcsóvát. A tükör ugyan leszakad a rúdról, de a derék Poggyász odalent átrohan a térré, és még pont elkapja, mielőtt darabokra törne. Megvan a sárkányhellet is.

Evickeeljünk vissza a tetőre, és ott másszunk be a padlásablakon. Odabent Rincewind valami titokzatos dologgal találkozhat, mert ugyan az egészből semmit sem látunk, de a hangokból arra következtethetünk, hogy bármi is legyen odabent, nagyon megverte a varázslókat. A végén meg kihajítja a sikátorba, ahol hűségeesen vár ránk a Poggyász.

Erdemes kimenni most innen, majd megint visszajönni, mert így megnézhetjük az előbbi intermezzo második részét: a nindzsá tovább gyakorol a tetőn, fűvócsó, ha-pu-járs satóbbi, majd egy hatalmas szökkenés a létrára (illetve oda, ahol azelőtt volt, mielőtt Rincewind hozzányúlt volna) — és azonnal buzuhan a sikátorba, szóval akár beszélhetünk is vele...

Most egy igen nagy szemészet jön. Az ugyebár az eddigiekből is kiderülhetett, hogy a játékban minden csak akkor válik úgy-ahogy logikusá, ha már megcsináltad, ráadásul a szereplők abszolút nem szolgálnak hasznos információkkal (mindentén csak a roppant tudományos "bináris keresés" nevű módszerrel lehet rájönni, azaz minden tárgyon használni a töbit, illetve mindent megpróbálsz odaadni mindenkinek) — de azt az élelben ki nem találtam volna, hogy itt az Alleyben van még egy helyszín (Szerencsére a Pszgnosiznál megmondta egy igen segítőkész úr).

Szóval amikor Rincewind alatt elkezd remegni az a kölap, akkor le kell másszni róla, és el lehet sétálni jobbra. Itt találjuk az alkímista házát, ami azokat a nagy durranásokat produkálta az Alley másik végében. Odabent egy meglehetősen zavart elméjű tudós dolgozik, aki nem állítja azt állítani, hogy az általa feltalált okto-cellulóz forradalmasítja fogja a világot. Az okto-cellulózon átírtó anyag, amelyen képek vannak, és ha ezeket az egyik oldalról megvilágítják, akkor a másik oldalon képek jeleníthet meg a falon — és ezek a képek mozognak! Micsoda badarság... Annyit azért megtudunk, hogy a képeket az a kis manó festi, ami az asztalon levő dobozban lakik. Ha megnézzük a dobozt, akkor a kamera kioldójával meg is nézhetjük a manót. Sajnos a kamerát egyelőre nem tudjuk magunkhoz szőlítani, mert az öreg azonnal ránrivall — előbb egy kicsit rá kell jessz-tonnunk. Az asztalon az egyik lombikban olaj forr, ez lesz most a főcsapás következő irányja: szedjük elő a Poggyászból a kukoricát és szórjuk bele. A pattogtatott kukorica gyártásának hangjától a hasonló hangokban már tájékozott tudós azonnal bemenekül az asztal alá, mi pedig magunkhoz vehetjük a manót. Azaz csak vehetünk, mert a kis huncut kiugrik a kezünkől, majd rövid hajszá után a mosogatón keresztül távozik a házból, és egy lyukban húzza meg magát az utcán. Mivel onnan előlmádkozni nem tudjuk, kénytelenek vagyunk a horgászati népszerű módszeréhez folyamodni. A csali szerepét a paradicsomból zsákmányolt mérges kukac fogja eljátszani: előbb kössük rá a madzagot, majd tegyük a lyuk elé. A manót egy ilyen csodaszép kukac természetesen kicsálja a lyukból, így tehát már megy is a ládába.

Most menjünk vissza a Láthatatlan Egyetemre, ahol az épületet a kertben meg lehet kerülni. Itt találunk egy zsák Fertilizert, ami mindent elképesztő gyorsasággal megnöveszt (megyen a Poggyászból), odafent pedig egy ablak. Sajnos kissé magasban van ahhoz, hogy bekukkantsunk

rajta — van viszont a tárgyaink között egy olyan eszköz, amely nagyszerűen alkalmas magasabb helyen levő dolgok elérésére... Nem, nem a rózsaszín gumiszámár az.

Az ablak minden bizonnyal a konyha felső részére nyílik, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy egy palacsinta repked fel-le előttünk. Sajnos nem érjük el, de ha még a létramászás elől átteszük Rincewindhez a lepekfogó hátát, azzal már menni fog. A szakácsnak ettől már elfogy a türelme: valamelyik időtő nekily most fordított gravitációval szórakozik, neki pedig ebből már végleg elege volt — ezzel nagy dérrél-dúrral otthagya a konyhát.

Másszunk le, majd menjünk be az Egyetemre, a konyhába. A szakács a tűzhelyen hagyta a palacsintástűt. Vegyük magunkhoz.

Most már mehetünk a Fómághuszhoz, mert megvan minden tárgy, ami a legendás Recogimento titokzatos szerkezetéhez szükséges. A pácát ugyebár már odaadtuk neki, most pedig ehhez jön a hajcsavarró, az állandó indukcióhoz; a manó, vagyis a kis izgatott élőnyug; a palacsintásütő, a legerősebb vaserből készült tartó; végül pedig a tükör a sárkányhellettel. Miután mindent megkaptunk, roppant tanulságos beszélgetés veszi kezdetét.

Fómághus: Most már csak egy igazán hősiess varázslóra van szükség, aki megtalálja a sárkánybarlangot, és benne az arany... izé, aranyos kis sárkányt.

(Gyorsan összeesküszik egy elképesztő lemetű sugárzó palacsintásütőt. Rincewindnek közben szöget üt a fejébe a nagy halom arany.)

F: Jól van, Breakwind, te most elmehtsz. Próbáld meg valamit hasznosot csinálni.

R: Mostam fel például a folyosót?

F: Igen. Jó napot, Rincewater.

R: Maga meg majd ugye foglalkozik az arannyal, izé, a sárkánnyal, ugye? Maga mindennel foglalkozik majd, ugye?

F: Pontosan?

R: Öööö, nem segíthetnék Önnek egy kicsit? Rögtön gyakorlati tapasztalatokat is szerezhetnék az új sárkánydetektorral kapcsolatban.

F: Na ne viccelődj. Erre a feladatra csak egy rátermetű, ügyes és elképesztően intelligens személy lehet alkalmas. Egy olyan, aki pontosan nem olyan, mint amilyen te.

R: Mi az 100 szemem van, vért iszik és lilán izzik?

F: Te jó ég, honnan tudjam?

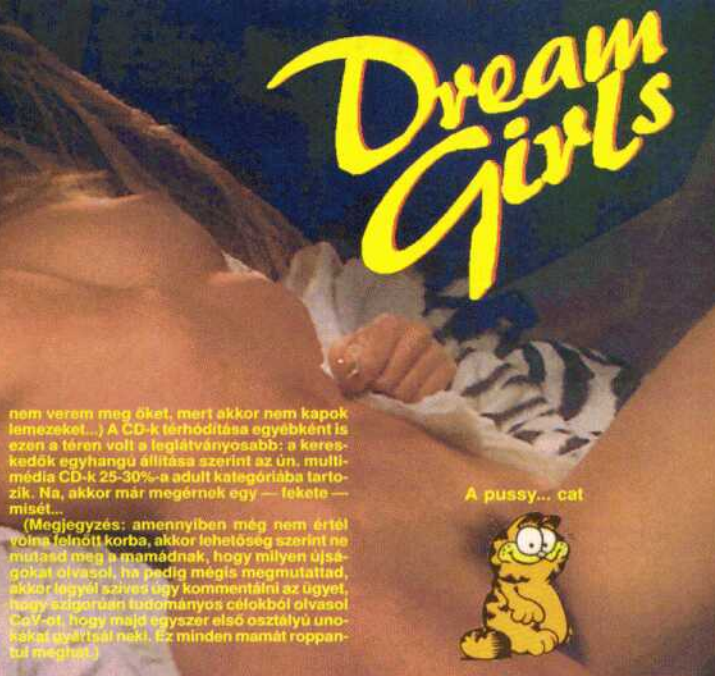
R: Mert ott van egy ilyen magam mögött.

Mielőtt a Fómághus megfordul, Rincewind azonban felkapja a detektort, és — szó szerint — elhúzza a csikot. Az első felvonásból meg annyit van hátra, hogy megtaláljuk, a városnak melyik részén van a sárkánytanya (Barn). A sárkánynál majd találunk egy halom pénzt, és tőle kapjuk meg majd a második küldetést. A következő számban innen folytatjuk — addig meg kellemes keresgélést a sárkánytanya után. (Annyit azért elárulhatunk, hogy a város nyugati részén érdemes keresgélni.)

A játék CD-s és lemezes verziója megvásárolható a KESZO Kft szaküzletében (Bp. 1055 Falk Miksa (volt Népésdereg) u. 6. Tel.: 132-87-17, 111-82-68). Mindkét változat ár: 7.000+ÁFA



Dream Girls



A pussy... cat



Az elmúlt időszakban a CoVboy Posta tele volt borzasztó szexista levelekkel. Nemcsak azokra gondolok, amelyeket a Getto írt vagy amelyek bekerültek az újságba ('Hosszú lábak titka Moszkvában' meg 'Cici kell a népek'), hanem úgy általában. Úgy írtam a fiatalok egészséges heteroszexuális érdeklődését tanúsít a másik nem iránt — hal istennék, így legálább biztosítva van feljuttatni természetesen továbbra van a CoV-ban, tudunk ám ilyen témakörben is leveleket szelni, mindössze annyiból áll az egész, hogy elcsúszott a Mixtához, és ott a hónapok óta csak pár edző kategóriájú CD-t (ő, persze ott nagyon kevesek, hogy újabb és újabb sajátos játékokkal játszom — de mindent az Olvasókért, most

nem verem meg őket, mert akkor nem kapok lemezeket...). A CD-k terhodítása egyébként is ezen a téren volt a leglátványosabb: a kereskedők egyhangú állítása szerint az ún. multi-média CD-k 25-30%-a adult kategóriába tartozik. Na, akkor már megérnek egy — fekete — misét...
(Megjegyzés: amennyiben még nem értél volna felöltött korbá, akkor lehetőség szerint ne muddas meg a mamádnak, hogy milyen újságokkal olvasol, ha pedig mégis megmutatad, akkor legelőször szivesen írd kommentál az ügyet, hogy szigorúan tudományos célokból olvasod CoV-ot, hogy majd egyszer első osztályú ünneket szülinaplóval neki, és minden mamát roppantul megérint.)

Softforum The Sexiest Women II



The European Collection
FOR ADULTS ONLY!
WARNING: This CD contains scenes of explicit sexuality and nudity which may be offensive to some users.

The SEXiest Women on CD

Whoa! Igazán ígértes cím... A CD mondjuk tényleg felhasználható, mert rajta van minden, ami csak a normál fotók megtekintéséhez szükséges: VPIC install file-ok a DOS alatt történő kukkoláshoz (persze az alapvető, hogy egy VPIC-nek mindenkinek lent kell lennie), és WINGIF a Windows-hoz. Mint az elmondottakból kiderült, GIF-formátumú fotókhoz lesz szerencsénk.

Érdekeség, hogy ha a MATCH-file-t indítjuk DOS alól, akkor egy rendezőprogram jelentkezik be. A fotók közül az izlésünknek megfelelő lányokat választjuk a kurzorbillentyűkkel és az 'Enter' név hajsza (Hair Colour), évjárat (Age), mellbőség (Breast Size), magasság (Waist Size), faj (Race) és a fotó szexisége (Sexyness) szerint, 'Esc' választásával a paraméter lényegtelen. E hat szempont szerint kéresthetünk a programmal ('F2') már amennyiben talál

az izlésünknek megfelelő hölgyet (túl sok opció megadása esetén nem biztos, hogy sikerrel jár). Igen tanulságos egyébként a Breast Size-nél Wow!-ra állítani a paramétert — na barátom, azok már igen emberes cuccok lesznek!

Ez az opció egyébként azon tíz móka között szerepel, amelyeket installálás után jelentkezik be DOS alatt. A tíz opció közül a megfelelő számbillentyűvel indítjuk a vágyainknak megfelelőt. Van itt mindenféle marhaságot is csak szám-számjánk ingere: installálható VPIC-et DOS alá, WINGIF-et Windows alá, rendezkedhetsz a képek között, sőt, ha saját gyűjteményed is van, akkor némi trükkök azokat is beklóndezhet a gyűjteménybe.

A CD-n 500 fotó kapott helyet, pontosabban 552, mivel egy pár többször is szerepel. A CD felirata szerint a képek egytől-egyig licenc alá tartoznak és most jelentek meg először, ami mondjuk kissé nevétség állítás akkor, amikor mindegyik egy BBS-ből lett lerántva, ahova pedig az igen egyszerű scannelés után kerültek fel. (Jónéhány kép ismerős még a magyar nyelven megjelent Playboyokból is.)

Mint az eddigiekből is kiderült, a CD teljes mértékben fotókkal foglalkozik. A válogatás nagyon jó, bár kicsit zavaró, hogy elegetedik rajta a Playboy által kövölt konzervatív művészi, illetve a Penthouse által népszerűsített, kím, kissé naturalista ábrázolás (utóbbiaknál a fotók általában a megörökített hölgyek testközéppontjára helyezik a hangsúlyt — remélem, finom voltam...). A képsorozatokban van egy olyan blokk is (az L_BUFF-nevéűk), amin aztán frankón halálra röhögtek magukat: Itt olyan lányok fotói vannak, akik nem hogy az szabályos fekvőtámaszt nem tudnának megcáfolni, de az biztos, hogy szerelvényeik eleje mindenhova legalább egy negyed azzal a tulajdonosuk előtt érkezik...
Kár, hogy sliedashop opció nincsen a vezérfélen. Bár az előbb épp itt csapóztott Kozy koma, a Getto spannya, és míg magához ragadta a Toy Dolls-katáimat, jelezte, hogy az interaktivitást igazán növelhetők volna aznál, hogy ha bármely lányná ráközelünk, az azonnal itt terem. Nahát, az aztán már TERNYLEG igazán interaktív lenne...

The SEXiest Women on CD II

Az előbbi CD folytatása, ami felirata szerint a legszeisebb európai nők fotóit tartalmazza. En megértem, hogy a Softforum kanadai cég, de aki ezt erre a CD-re ráírta, az meg biztos, hogy nem járt Európában. A másik marhaság meg az, hogy csak Windows alatt megy, mert a kiadó az előbbi CD-ről már ismerős vizáskere-

ső program mellé felelt még egy programkát (CREATE-A-BASE), amivel saját meglátásunk szerint újrakommentezhetjük a képeket vagy új szempontok megadása át-rendezhetjük a készletet.

A CD nevének konját választva először meg kell nyitnunk az egyelőre egyetlen, mdb kiterjesztés adatbázisban rendezett fotókat. Ezután 7 szempont (hajsza, kor, mellbőség, testméret, faj, szexiség, kinézet) szerint keresgethetünk az adatbázisban, de egyszerre csak ötnél adhatunk meg választást. Ha nem adunk meg keresési szempontot (mindenhol No Preference áll), akkor az összes képet fogjuk látni, a Search in Matche-ikonk választva a program az utolsó szempont szerint rendezzi az adatbázist, majd a rendezés után megjelenő három ikonnal megnevezhet az előző, a következő és az aktuális képet (a képeknél ugyanez a jobb és a bal click). Az Options-menüponban egyébként átállíthatjuk, hogy megadott szempontok alapján kiválasztott képeket (Search Using Criteria), a szerzők által legjobbnak minősített képeket (The TOP 10), vagy a teljes listát (Complete List) akarjuk-e megnézni. Utóbbi esetben az összes fotó nevéet és a jelenleg hozzárendelt szempontok listájából válogatunk.

Ha a CREATE-A-BASE ikonnal a rendezőt indítottuk, akkor először ki kell választanunk, hogy új adatbázisba akarjuk-e rendezni a képeket vagy a jelenlegi adatbázis képeinél írjuk át a kommenteket (na, mondjuk az ráfer: az utolsó kommentek szerzőjének igen érdekes alképzései voltak a szöve hajszaival, hogy egy-egy szempontokat már ne is említsék). Az előbbi esetben először nevet kell adni az adatbázisnak, majd maximum tíz visszakeresési szempontot adhatunk meg, amit a Create Database menüpont választása után újra végigkérdez. A következő lépés ott, a szempontokon belüli mérlegelés megadása. Ezután a View Pictures ikonnal név szerint beöltöztethetjük a képeket, és az új szempontok alapján kommentezhetjük.

Mindöz a marhaság idáig nagyon szép, és kellemes perceket szerez az úrs perccel adatbázisok rendezésével töltő felhasználóknak — a gond az adatbázisban, vagyis a fotókkal kezdődik. Jó, van belőlük több mint ötszáz — de ezek lennének Európa legszeisebb női? Há! Yikes! En innen Európa közepéből azért szeretnék tiltakozni. A fotók minősége negyedosztályú szexmagazinoké idéz, a színvonal pedig olyan, mintha ruha nélküli kitergetendő a nővérdét vagy a húgodat a szabadban, aztán elkintalanított ruhák pár felvételt. Ha kimennek ide a Körtére, egy negyed óra alatt ötszázföldgoshatnék vagy ötven látni, aki — ruhában is — szeisebb ezeknél. Bár lehet, hogy a szerzőknök a meztelenségre a szexis: ez esetben javaslom a továbbiakban teljesen meztelen csigák fotózásait... Reszkessetek, ti szegény csigák!

Szerencsétlen Kedves Gyrekei! Remélem ágyban vagytok már... (vagy ez egy másik műsor?)

Legutóbb ott hagytuk félbe a Játékot, hogy az Alvo Bika pincéjéből nem tudunk továbbjutni. Ilyenkor természetesen elő kell szedni az utolsó ismert megoldási módszert: tapizzuk végig a falat. Ha nem elég gondosan csináljuk, akkor egyszer el fogunk siklani a reflektáló mellett. Ott van a pince felül részén, a hármazó hordó helye mögött, egy kicsit oldalt. Egy rövid folyosó végén egy kapszoló és két ravasz láda vár. Szerencsére kicsi a szoba, így ha bent piszkáljuk a ládákat, akkor az egyik játékosunkat valószínűleg fel kell majd támasztani a robbanás után. Kísérletezzünk a kapszolával, majd menjünk vissza a pincébe: a bonus ajtó végre kinyílt.

A katakombákban az első élmény egy jól berendezett börtön. A halott rabnál találunk egy feljegyzést, ami segít a pincebörtön feltérképezésében. Az elágazástól menjünk balra: itt a kémközpont található. Kutassuk át a termet. Az északi részen egy rejtett láda van egy világosabb folt alatt. Ha esetleg még akárod látni a csapatot a katakomból, nem árt, ha előbb kimented az állást: az egyik kút mérgező. A bal oldalról nyíló dupla ajtónál az újonnan lelt különös kulcsot kell használni. Ha sikerült minden kapcsolgatót, akkor ezentúl az itteni kapcsolók és kocsmái emeleti kapcsolók teleporként fognak üzemelni.

A pincében még találhatunk egy boszorkányt, a rejtett alagút mögött egy Kigyókaput és egy feltűnően jó állapotú teleporkot, ami visszavisz a fogas szobájába. A pincében talált térképek és információk további izgalmas kalandokat és kincsavadzást sejtetnek.

Menjünk vissza a kocsmába, majd ballagjunk ki a hajóhoz: jön a kapitány, valamint az összes utas. Hajókázás következik: hullámok, vihar, minden. Ha nem kapunk tengeribiztonságot, akkor épségben zátorra futunk Moonshade szigetén. Szokás szerint derítjük fel a környéket. A térképen látható, hogy Moonshade szinte elállja az utat északra felé. Ha keletre indulunk, figyeljük meg a hegyládat. Egy helyen közvetlenül a hegyládtól mellett áll egy csinos fa. Mint feltűnő teretpárgyat, érdemes lesz gondosan megvizsgálni: hopp, egy titkos ajtó! A legfontosabb tartalma a kaja, az mindig jól jön. Menjünk tovább keletre, keressük meg a mocsart. Itt ismét csápolhatunk egy jót a Rettenetes Mocsári Csáp ellen. A mocsár közepén vérmohát találhatunk; akár vitéhőnk is magunka kái néhányat. Ha továbbmegyünk észak

felé, elérjük Moonshade déli városát. Az előtte található mezőn szűkség esetén feltűnhetők kaja tartalékaink egy kis ózerinccel.

Akár most is bemehetünk Moonshadebe, de ügyis a város másik végén érdemes behatolni, inkább forduljunk vissza, és kerüljük meg az egész hegyet. Az út elvezet Moonshade másik faláig. Innen kicsit északnyugatra egy lezárt, elhagyott tanyát találhatunk egy karámmal. Kulcs a lábról alatti! Ott van a közelben egy odvas fa, benne elrejtve a kulcs. A tanyát még nem érdemes kifosztani, de nem árt megfigyelni a másodikt ajtó után az illetéktelen behatolót motoros kenyérszeletelő módjára felarólt jókora körfűrészt. Sétáljunk be Moonshade területére. Az erdőn álvész az útól nem messze északra egy elhagyott, lerobbant ház áll, tipikus budapesti slum. Elég háborzongató hely: a feledékeny házigazda feleket, lábait, törzseket hagyja szerteszóra. (Csak nem kedvenc Marinkóknak járt erre?) A ház pincéjében néhány dagadt patkány szórakoztat egy üres koporsót. Egy tárgy viszont fontos lehet a ritális vércsapoló. Ha innen visszük, nem kell valamelyik mágustól ellopunkat, ami megkönnyíti a dögünköt. No, ballagjunk be a moonshadi polgárok közé.

Az első ház a mezőőröké. Ők végzik el a helyi rendőrt teendőket is: ha a kormányzó elítelt akotó mágusok elkafélnék valamit, és dühös, mutáns szörnyek lepik el az utcákat, akkor rendet csinálják. Ha esetleg tolvajlason érnek, akkor ők csuknak le jó alaposan. Vezetőjük Julia. Ő az egyetlen nő a csapatban, szinte természetes, hogy mint majdnem egyetlen értelmes egyed, ő lett a vezér. Az alvezér fickót is könnyen megismerhatjuk, ő sem kőzt az árca elő pestisfogó kendőt.

A rendőrök keresztetnek kiegészítését szolgálja az ügyes mágikus szőlőfés, ami folyamatosan termeli a finom bort. Julia szerencsére felismeri a jó bort, mint az ő pincéjéből származó nedűt. Most még ne vacakoljunk ezzel a kérdéssel tovább, inkább ismerkedjünk a városlakókkal. A kevésbé nyakas köznép meg boldogulunk, de a mágusok nagyon fenn hordják az orrukat. Alkalmatadnak majd csavarnunk rajta egyet, mint kormányzó az adókn. A város déli részén, a Kigyókapu mellett találjuk meg Fedabirtot, akit már a szerzetes-szöveg feltámasztó kisparos is figyelmeztetbe ajánlott. Természetesen csak akkor, ha elegete alkalommal sikerült már elhunyunk, és kellő érdeklődést mutatunk az öreg szerzetes mondanivalója iránt. Ha az esti órákban érkeztünk a városba,



gyorsan találkoznak Moshai, a helyi guberalóval. Ő annyira kósz a környezetből, hogy garantáltan foglalkozunk kell vele. Állítólag valamikor szép fiatal hölgyemény volt, de a nyavalys Columna családradása tönkretette, a konkurencia elrabolta tőle Trulacit szívet. Szegény most elég csúnyácska, lehet, hogy egyszerűen dilis? Folytassuk az ismerkedést a kocsmában.

A zene meglepő módon echte techno: a sarkokban robotok szórakoztatják a nagyérdeműt. A pincériány szintén techno: egy spéci, csinos fémhölgy. A leányzó tulajdonképpen selejt: Torrisio, a robotokat gyártó mágus valamint elrontott, így a vasszűznek lelke lehet. A jólelkű kocsmáros kimentette a helyet a szőrösszívű Torrisio markából, mielőtt még az fémszállókra aprította volna Petrát, így most úgymond reklámcélokat szolgál a lányka. Kicsit olajosan fűz a robot... Ha a reggeli idején érkeztünk, akkor szinte mindenkit kikérdezhetünk itt helyben, Flindót most még kerüljük el, előbb nézzünk körül a városban és a város környékén. A Kék Malac kocsmá-

tól pár lépésre, a tő mellett található Flindó szatócsboltját, ahol a kedves duci Bucia a boltoskis lány. Készítoimokat akár itt is feltűnhetők mindentől, előszörben információk. Sajnos most még szűkkelünk a helyig és infókát. Egy célszerű ténnyel talán érdemes beszerezni: az abakusz. Tudjátok, ez az a bizonyos orosz (vagy szovjet?) bolvi szálmitőpög, amit boszorkányos ügyességgel tologatnak a mesterek. (Arno, amikor még egészen kis gyerek voltam -bár milyen hihetetlen is ez egy ilyen konok, cinikus disznóval kapcsolatban, én is voltam gyerek!-, volt egy csodálatos, kék keretű abakuszom, gyönyörű, színes műanyag gombókkal. Imádtam tologatni... Az oroszok egyébként ravasz szerkesztetek is nagy előretűt gyártottak pl. a körbepörögő logarócat, ami nem is léte, hanem néhány ügyes tárcsa és mutató vagy a pisztoly-szerű, dinamóval egybeépített zseblámpa, amit kemény kézművesek meghajlalták szinte örökélelde lámpást kapunk. Ugye milyen örökös dolgok ezek?) Az abakusz segítségével könnyen átkinthejtők anyagi helyzetön-

Egy jó kis térkép már rég nem ártott a gamehoz



Teknőháton repülünk a nagy szörnyű mészességbe



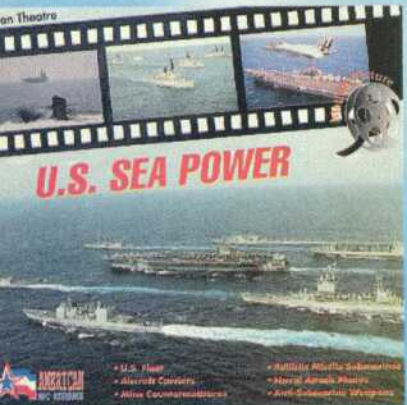
ACQUARO

Holahola mindenkinek, akit illet, és azoknak is akit nem. Most folytatjuk az előző számban megkezdett CD-tesztünket, ami alapvetően ugyan a haditechnika rajongóinak szól, de reményeim szerint azért mond valamit a laikusoknak is. Igaz ugyan, hogy az előző részben azt írtam, hogy folytatás csak akkor lesz, ha van rá igény, de sajnos a naturdóim annyira szorosok, hogy nem tudtam megvárni, amíg valami visszajelzés érkezik — így

tehát ha érdekel, ha nem érdekel, most akkor is folytatom az Action Theatre-sorozatomat. A haditechnika rajongói élesíthetik szemüket, pacifisták pedig fújjanak elrontott Mercedes-emlékműket a panelházak oldalairól.

Szóval a múltkorik számban véglegesítettük az American MPC Research Action Theatre-sorozatának repülőgépekként foglalkozó részét — most akkor a le-

vegőbből fejlebb jövőnk egy másik elemre, nevezetesen a vízre. Gluglugu... Akinek esetleg ötletei tárnának a nagy lósszogatól, az jobb ha maga köré teremt néhány határozatlan tartósabb Liberót, mert cabogás az most lesz bőven: az USA haditengerészeti erőivel fogunk foglalkozni, és az biztos, hogy ennyi vizet már rég láttatok!... Vízfeljárnak ez persze talán nem igazán lesz különömbös nagy probléma.



U.S. SEA POWER

U.S. Navy
Aircraft Carrier
Mine Countermeasures
Nuclear Ballistic Submarine
Naval Armies
Anti-Submarine Warfare

— US SEA POWER

A sorozat 10017-es darabja az Egyesült Államok haditengerészetével foglalkozik. A kezelés az elmúlt számban leírtakhoz képest nem igazán változott, szóval ezzel most nem igazán foglalkozunk, hogy több hely jusson a CD-k ismertetésére.

Ez a CD a Topics részben először is egy általános áttekintést ad az USA haditengerészetének felépítéséről. Itt néhány alafélt fő kísérelében értesülhetünk a Haditengerészet (Navy) és a tengerészgyalogoság (Marine Corps) aktív és tartalékos létszámáról, továbbá a hadrendben álló egységek (repülőgéphordozók, csatahajók, cirkáló, rombolók és tengeraltjárók) mennyiségéről, amelyekkel egyébként a CD-sorozat következő darabjai részletesen is foglalkoznak majd. Az adatok örülte viszont már itt rögtön boldogok lehetnek...

A fotó- (illetve slideshow) részek emelt azért jóval tagoltabban foglalkoznak az USA haditengerészet felépítésével: az US FLEET rész egy általános áttekintést ad, a STRATEGIC SUB a stratégiai célokat szolgáló, főleg nukleáris rakéták céljuttatására rendszeresített tengeraltjárókról, az ATTACK SUB az alapvetően támadó célokat szolgáló tengeraltjárókról, a CARRIERS a repülőgép- és helikopterhordozókról, a BATTLESHIPS a hadrendben álló csatahajókról, a CRUISERS a főleg nukleáris- illetve felszín-felszín rakéták indítására szolgáló cirkálókról, a DESTROYERS a rombolókról, a FRIGATES a fregattokról, a MINE WARFARE az aknászó hajókról, az AMPHIBIOUS a kétéltű- illetve part-raszáló egységekről, az ATTACK PLANES a haditengerészetnél rendszeresített csapásmérő repülőgépekről, a FIGHTERS a haditengerészeti elfogó vadászgépekről, a COUNTERMEASURE a haditengerészet célok (felderítés, aknakeresés, stb.) rendszeresített helikopteréről tervezett, az ASW WARFARE pedig a ten-



Ódadent egy F-15 Eagle jön be leszálláshoz, alul pedig a tenger két királya



környék összes rendőre felirma gyorshajlásért! Csak azt nem tudom, hogy szállíne le... — CoVboj)

A most záró négyes blokk a tengeraltjárók ellen rendszeresített fegyverzetek mutatója be: először egy S-3 Viking repülőgép startját nézhetjük végig, majd három felvételt követnek az MH-53 Sea Dragon, SH-2 Seasprite és SH-3 Sea King hard helikopterokról (utóból egy egészen érdekes felvételt látnak mentési feladatokban).

Mint már említettem, ez a CD összefoglalója az USA Haditengerészet különböző fegyvernemeinek. Akit a témák részleteiben érdekel, az bővebb információkat a haditengerészeti fegyvernemekkel külön foglalkozó CD-kről nyerhet.

(Megjegyzés: A haditechnikában kevésbé jártas olvasóinknak nyitlan nem egészen világos az eddig már többször említett 'szőlő' fogalma. Ez egy többszáz éves angol tengerészeti hagyományból alakult ki: minden megtervezett hajóbut kettőt építettek meg; a kettő hajó egymás 'tesztverhajójaként' szerepelt. A világháború idején fokozottan fejlesztett hadihajók takarékossági lényeg cselezéséről okokból magukkal hozták azt az idejét, hogy egyes tervekbut több példányt is megépítsenek. A nagyobb felszíni egységeknél (csatahajók, csatacirkálók és anyahajók) megmaradtak a 'tesztvermek', de a közepes és kisebb egységeknél (cirkáló, és főleg rombolók, torpedónaszádok, fregattok és tengeraltjárók) számos használati egységet építettek meg. Az osztály névadója mindig az adott típusbut megapólt hajó lett.)



geraltjárók felkutatására szolgáló helikopterokról nyújt részleges áttekintést. Mint a fentorolási le mutatja, a témakör megjelölésen tag, tehát nincs igazán hely a részletes ismertetésre — az majd a többi CD feladata lesz.

Nézünk a mozikat. Az első három kiűző sorozatként nyújt: a filmen 6 fregattot láthatunk kötelekben haladni — ehhez képest érdekes, hogy a magyarazó szöveg szerint az USA világszerte megvdi az érdekeit a repülőgéphordozó csapásmérő erővel... A bírleszok tovább folytatódik a második filmfelvételen, ahol továbbra is az előbbi 6 romboló kötelekét szemlélhetjük, miközben a magyarazó szöveg arról beszél, hogy az USA haditengerészeti erői a II. Világháború óta már 10 nagyobb bevetésben vettek részt. Mindez igaz, csak kicsit marhaságnak tűnik, hogy ezt egy nem igazán számottevő erőű kötelek alafész szövegeként mondják, ráadásul akkor, amikor a kötelek minden bizonyval egy diszemiére gyakorol — harc alimazásban ugyanis egy ilyen formáció a lehető legnagyobb támadási felületet nyújtja, úgy a légi, mint a vízi- vagy víz alatti csapásmérő egységeknél. A harmadik klipre előkerül az a bizonyos repülőgéphordozó task force, amiről az első klipben beszélték — a kommentár itt viszont az US Navy három különböző flottájáról beszél.

Ezután egy vízi- és egy légi felvételt követnek az USA haditengerészetben szolgáló legnagyobb, Ohio-osztályú nukleáris tengeraltjáróiról, majd egy Surgeon-osztályú tengeraltjáróról szemlélhetünk, amint befut támaszpontjára, illetve egy Los Angeles-osztályú búbát a levegőből, ami alapvetően ellenséges tengeraltjárók támadásának elhárítására lett rendszerbe állítva.

A következő két klipben egy hagyományos (USS Kitty Hawk) és egy nukleáris meghajtású (USS Carl Vinson) repülőgéphordozóról készült légi felvételeket szemlélhetjük, majd két 'műemlék', a USS Missouri és az Iowa-osztályba tartozó USS Wisconsin közelekk, utóbbit egy Tomahawk, felszíni célpontok megsemmisítésére szolgáló rakéta indítás közben.

A következő két klipben két rakétacirkáló, a US Ticonderoga illetve a US Virginia látható harci alkalmaszaban: mindkét felvételt az Arab-öbölben készült, ahol a két cirkáló Tomahawk rakétákkal támogatta a Kuwait felszabadítására előrenyomuló nemzetközi csapatokat harcat.

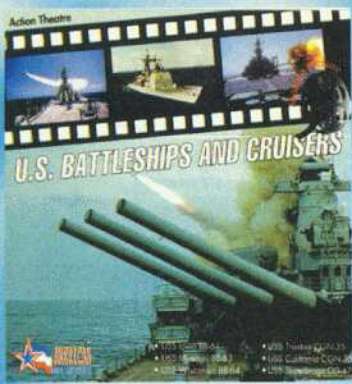
Ezután két klip jön a haditengerészet felszíni erőinek legjavát képező rombolókról: az első USS Spruance-, a második pedig egy Kidd-osztályba tartozó romboló kötelekét mutat be.

A rombolók után két klip jön a Knox- és Perry-osztályba tartozó rakétafregattokról, majd újabb két klip torpedónaszádokról. Ezután a USS Tarawa és a USS Wo Jima hordozókról készült felvételeket láthatunk, amelyek alapvetően deszantahadműveletekre rendszeresített egységek.

A következő hat klipben az előző számból már ismerős barátokat köszönthetünk: jönnek a repülőgépek. Először egy A-6 Intruder, utána pedig egy A-7 Corsair könnyűbombázó indul egy anyahajóról, majd egy F-18 kötelekét látunk, amint zuhogó esőben startolnak bevetésre. Nyilván nem maradhatott el ebből a sorból a Haditengerészet standard vadászgépe, az F-14 Tomcat sem: az első klipben egy hármas kötelek húz el hordozója felett, majd egy Kandúr indul katalpultál, a következő pedig egy gép leszállást élvezhetjük végig. **(Istennem, egyszer beleülhetnék egy ilyen masinába — a**

-US BATTLESHIPS AND CRUISERS-

Ugyan ez a CD a modern haditechnika szempontjából felerészből 'gélsények' tartalmaz, mégis számomra az a legkedvesebb, hiszen ez tárgyalja a csatahajókat. Aki valaha is látott már egy ilyen osztályba tartozó masinát, soha az életben nem fogja elfelejteni: egy ilyen hajó egyszerre sugároz erőt, eleganciát és fenséget. Századunk első három évtizedében a haditengerészet tőtrétkusa szerint az a hajóosztály képezte egy flotta ütőerejének bázisát, de a II. Világháború eseményei megmutatták, hogy eljárt az idő a tengerre királyitól: feltelegrészt egymásnak sem voltak ellenfelei, másrészt pedig egész egyszerűen védtelenek még kis számú légi kötelek támadása ellen is. Az első tételt igazolta a német Bismarck, az akkori idő legnagyobb hadihajója. A német haditengerészet 1941. májusában egy meglehe-



geralattjáró- és légi egységei addig durrogattak rá, amió el nem sülyedt. Sajátos, rekeszes építési módján köszönhetően ez eltartott egy pár napig... (Aki egyébként a téma részletesebben érdeklő, nagyszérum beszámolót olvashat a Bismarckról *George F. Kennedy: Oriások vs csatahajók*, a Bismarckról *George F. Kennedy: Oriások vs csatahajók*, a Bismarckról *George F. Kennedy: Oriások vs csatahajók*, a Bismarckról *George F. Kennedy: Oriások vs csatahajók*, a Bismarckról *George F. Kennedy: Oriások vs csatahajók*.)

1941. december 7-én, reggel 5 órakor az alsóbbrendű japánok hat anyahajója Pearl Harbor-tól 600 km-nyire két hullámban elengedett egy nem különösebben nagy létszámú (300 körül), de ebben már benne van a vadászfedezetű légitőlátó, ami három óra után minimális veszteséggel lerodirózta a térsépről az USA teljes csendes-óceáni flottáját. Az USA pillanatnyilag megszűnt tengeri nagyhatalom lenni. Két nappal később a britek vonultak a sor: a gyengye és elavult japán légierőnek mindössze 24 db bombázóra volt szüksége ahhoz, hogy a tenger fenekére küldje a brit flotta két legnagyobb csatahajóját, a King George V-ot és a Repulse-t. A csatahajóknak ezzel beaknáltuk. Japán ugyan még megépítette a világ legnagyobb csatahajóját, a Yamatot és testvérhajóját, a Musasit (ezek is nagyon gyors véget értek pár bombázóval történt randevú után), de már egyetlen haditengerészeti sem merészt jelentős légitámadást nélkül harcba küldeni egy csatahajót. Ezek nevezetesen a USS Iowa, a USS New Jersey, a USS Missouri és a USS Wisconsin. Az említett csatahajókat egytől-egyig az USA II. Világháborúba történő behatolása előtt építették.

ékt, lassúvá a USS Wisconsin, ami a háború alatt épült. Ezek a szépségek már az ötvenes évek elején ki lettek vonva a szolgálatból és New Yorkban illetve San Franciscóban horgonyozva múzeumként üzemeltek, de Ronald Reagan hatalomra jutásakor beindult az USA újra fellegyerezése, és ennek keretében ismét hadrendbe állított. Természetesen mind a négy csatahajó többször is jelentős modernizáláson ment keresztül: a nagy kaliberű hajóágyú csak másodlagos szerepet játszottak, az ütőkészség fegyverzetet a fedélzetre telepített Tomahawk és Harpoon rakétarendszerek jelentik. Mind a négy csatahajó az Iowa osztályba sorolták (lévén az ötvenes évek elején az Iowa ment keresztül először nagyobb modernizálásra), de ha ragaszkodni kívánunk a történelmi tényekhez, akkor a Missouri önálló osztály volt testvérhajójával, a New Jersey-vel együtt. Hálfestének a slideshow jelentős része a csatahajóknak van szentelve, aminek részéről nagyon örömeim — a pontom csatló az volt, hogy ugyan nem lehet a technikai paramétereket, de teljesen elfeledkeztek a hajók múltjáról. Itt előszörban a USS Missouri-ra gondolok: a fotók között több mint 10 kép van róla, de egyik sem említi a múltját! Pedig a Missouri az USA egyik nemzeti szimbóluma, amely egyként jelképezi a tengeri- és a világhatalmat — körülbelül olyan lehet a tenger másik oldalán, mint mondjuk nekünk egy pákói zászló. 1945. szeptember 2-án ugyanis a Missouri fedélzetén írták alá Japán kúldöttai a felfutól nélküli fegyverfelvetőről szóló okiratot, ami véget vetett a II. Világháborúnak — ez egész egyszerűen nevezetesen, hogy egy ilyen eseményt nem említenek meg a csatahajó történetében. Jó, az valahol érthető, ha mondjuk a New Jersey esetében nem nagyon érthető, hogy Pearl Harbor után pár hétig mintegy búvármászárként üzemelt, hiszen csak a tornyai látszóttak ki a vízből...

Ennyit egyelőre a csatahajókról. Pontosan sajnos nem tudom, hogy még mindig hadrendben vannak-e (és erre a CD-nem igazán tájékozott), mert én ugyan írtam úgy a Clintonnak, mint a Pentagonnak, hogy tájékozottassanak engem a hadrendben történt bármilyen változásról, de nem nagyon akarnak válaszolni... (Te csak ne aggódjál, flám, majd megraguk őket! Melyik volt az 27? Végül is mi jelentős európai tényezőek vagyunk, vagy mi a szosz!... CoVboj)

A CD további része a cirkálókról, amelyek tulajdonképpen méretek és ezáltal befogadóképességük alapján átvették a csatahajóknak egykori szerepét. Ezek mostantén a haditengerészet fő csapásmérő erői, legyen szó tengeri vagy szárazföldi célpontokról. Itt szó esik a Long Beach, a Leahy, a Bainbridge, a Belknap, a Truxton, a California, a Virginia, és a Ticonderoga-osztályú rakétacirkálókról. Ezek maximum csak egy igazán nagy fanatikusnak jelenthetnek különösebben nagy élményt, hiszen fegyverzetükkel és ezáltal harc alkalmasságukkal tekintve gyakorlatilag megegyeznek egymással. Na, nézzük a mozikat. Az első három klip a USS Iowa, amiből először harci, másodsor pedig ilyen andalító zene kíséretében szemlélhetjük a nagykaliberű hajóágyú lögyakorlatát, harmadjára pedig a kis kaliberűek a szerep. A következő műsorom a New Jersey-é, amit befut egy kikötőbe, majd először egy Földközi-tengeren, majd pedig egy kitűzhető végrehajtott lögyakorlatot szemlélhetünk. A következő klipben a magyarázó szöveg ugyan az Iowa-osztályú csatahajóknak a felvetőiről szól, de a szakrítő szöveg jellegzetes arról felismerheti a Missouri. (A következő klipben szintén ott látjuk az Arab-öbölben. (Nekem is új információ volt, hogy részt vett az Öböl-háború tengeri támogatásában). A következő klip szintén a kedvencem, aki most

éppen nagy kaliberű ágyúval durrogat az Arab-öbölben. (Enezémet, ha valaki zavar, hogy egy tárgyat? Vö kitérlell illeték, de aki már valaha is vízre szállt, az tudja, hogy minden vízi ember nönemű számaiként tiszteli minden uralt tárgyat.) A következő klip meg mindig a Missouriról szól, amint áldását szőri Szaddam parton tartózkodó híveinek, majd a USS Wisconsin következik, amint ugyanott, hasonlóképpen jár el. A következő klipben a Wisconsinról két Tomahawk-rakétát indítanak ugyanott, majd ugyaneknek a hajónak egy lögyakorlatról követezik egy nagyon érdekes felvétel: a hajóról egy robotrepülőgépet indítanak, majd a kis kaliberű ágyúkkal megpróbálják közvetlen célzásal lelőni. (Az eredményt sajnos nem látjuk, de gondolom azért, mert nem igazán sikerül eltalálni a cuccot...)

A tenger királyról után már nem igazán lesznek érdekesek a cirkálóknak klipjei. Az első kettőt már láthattuk az előző CD-n (menet). Amit igazán érdekesnek találtam az a Belknap-osztályú cirkáló lögyakorlat. A először a 10 inches fedélzeti löveg tűzét, majd két légvédelmi rakéta töltesét vehetjük szemügyre.

A következő klipek részéről nem jelentettek különösebben nagy élményt: különböző osztályú cirkálókat nézgethetünk, menetben. Egyedül az utolsóiban van valami változatosság: egy rakétaindítás.



A USS Iowa nagy kaliberű ágyú tüzelnek egy Mexikói-öbölben végrehajtott lögyakorlaton



álomásozó bombázó- és légifőlány-vadászgépei nélkül. Mindenki alapvetően a harci feladatokat végrehajító légi-erőben látja az USA világhatalmának a titkát — közben meg elfeledkeznek róla, hogy azokat a gépeket valahogy célba is kell juttatni... Remélhetőleg mindenki ennek szemlélésében szemléli majd ezeket a nagy bősége szűréségeket is. Márcsak azért is, mert ugyan ők vannak a háborúkat, kezdve Midwaytől egészen az Öböl-háborúig...

A US Navy büszkesége, a USS Nimitz



— US AIRCRAFT CARRIERS —
Az előbb már volt szó a nagy marha bőszeimről — most meg nagyobbban lesznek az anyahajók (vagy ha valakinek így jobban tetszik: a repülőgéphordozók). A sorozatból eddig már nyilván kiderült, hogy az USA szá-

mos repülőgéphordozók (ezt most az 'anyahajó' szinonimájukat használom) tart rendszerben. Ezen a CD-n hat osztályról lesz szó: a Midway-, a Forrestal, a Kitty Hawk-, a J.F. Kennedy, az Enterprise-, és a Nimitz-osztályú anyahajókról.

Az első osztályba a legelavultabbnak számító USS Midway és USS Coral Sea tartoznak, a következőbe a USS Forrestal és a USS Enterprise, majd a USS Kitty Hawk és a USS America jönek. Az eddig említett anyahajók mindannyian hagyományos meghajtásúak, és — mint az az osztályparagósiháló kiderül — egymás testvérhajói.

A többi három osztályba tartozó anyahajók mind nukleáris meghajtásúak: a J.F. Kennedy- és a történelmi nevet viselő Enterprise osztályba nem tartoznak más hajók (saját magukban is elvannak), a Nimitz osztályba viszont a Nimitzen kívül beletartozik a USS Dwight D. Eisenhower és a USS Carl Vinson. Hogy ki is lehet az a Carl Vinson, azt csak a jó ég tudja, a lényeg, hogy a Topics-ben végignézhetjük a különböző típusok ismeretetését, technikai adatait (sebesség, fegyverzet, fedélzeti állomásos gépek, stb.) és nem utolsósorban történetét. A legismertebb nyilván a Nimitz-osztály lesz: ez a típus szerepelt például a 'Végző visszaszámítás' c. filmben, ami valószínűleg már mindenkinek a könyvén jön ki, mert már anyámszor látta.

Az anyahajók valószínűleg a hadviselés köré emelkednek: senki sem emlékszik a nevükre, viszont a nyakukban cipelt gépekkel döntően hozzájárulnak egy hadművelet sikeréhez. Az USA urama a világtengeren egyszerűen elképzelhetetlen lenne az anyahajóin

Na, nézzük a videót. Az első két klip a USS Midway-é: először egy légfelvételt látunk, aztán egy Hornet indítását, majd egy másik légfelvételt. A második három blokk a USS Coral Sea-é: először egy légi képet látunk róla, majd valami andalító zene kíséretében pár A-6 Corsair indítását, illetve érkezését. Az utolsó klipben nemcsak Corsair, hanem Intruder és Constellation érkezése is megfigyelhető. Tudom, hogy nem Top Gun vagyunk, de azért mindenképpen érdemes megfigyelni a landoló pilóták teljesítményét, akik pont a megfelelő helyen bírják letenni a gépet...

A következő klip a USS Forrestalról készült: itt először két A-6 Intruder indul a katalpútról, de a következő gép indulásáról fogalmunk sincs, hiszen csak a füstöt látjuk. A következő klip szerint A-6 Intruderok és A-7 Corsairek gyakorló fel- és leszállását látjuk. Egy ugyan láttam három Intrudert gyors egymásutánban leszállni, de Corsair csak egy volt, és ez is csak szimplán gurult valahová.

A következő tripla a USS Saratoga nevéhez fűződik: először a Szezei-csatornában látjuk átvilágítás közben, majd a második felvételen borzító dübörgés közben egy Hornet száll le rá, a harmadik klipben pedig — szintén borzító dübörgés mellett — egy Hornet, majd egy Hawkeye indul a katalpútról. Ezek után jön a USS Independence: először két unalmas klip, az először az anyahajó manőverezéséről, majd az Iraknak szánt rakétákról, de a harmadik klip viszont egy elég kellemes kötelekrepülés a fedélzet felett.

Most két klip jön a Kitty Hawkról — és ezek között szerintem ezek majdnem a legjobbak az összes közül: az első csak sima haladás közben mutatja az anyahajót, de a második először egy Corsair-indítás, majd egy fogadás közben. Ezután jön a durranás: először egy elhúzózott Tomcat-leszállás elstartolásával, majd egy tiszta Tomcat-leszállás. Ha ezt valaki végignézte, akkor talán eligondolkozik azon, hogy nem is olyan egyszerű egy ilyen Kandúrt letenni oda a piacra...

Most pedig jön a CD-k csúcsa — szerintem, a USS American között felvetelők. Az első klip egy Tomcat nyomja le magát túl nagy sebességgel, szóval rögtön el is startol. OK, a végén az van, hogy egy AWACS-gép (E-2 Hawkeye) landol, de legalább látja mindenki, hogy azért nem igazan úgy megy ez a leszállás, ahogy a játékokban — 10 emberletréle és arra pár tízmillió dollárba megy a játék, ami a fedélzetén van! A második klip szintén eszobtot: egy Tomcat jön be — a videó szerint nem rossz — leszállással, de ha valaki figyel, az látja, hogy csak az utolsó kétel fogta meg a Kandúrt — ha én lennék a parancsnok, biztos, hogy egy pár hétre letiltatnám a leszállásirányítót! A legnagyobb show viszont most jön: egy Intruder jön be leszállásra egy normál iskolakérről, de túl nagy sebességgel — igaz, hogy az utolsó dörög megfogja, de ez a felvétel bármilyen versenyen megállná a helyét!

Ezek után már csak pihentető lesz az USS John F. Kennedyről készült két klip. Az első menet közben

mutatja a hordozó, a második egy Corsair katalpútról felszállását mutatja. A harmadikban ugyanerről van szó, egy másik kameraállásból — a szöveg senkit ne tévesztessen meg. Jón az előbbi testvérhajója, a USS Enterprise. Történelmi nevet visel, és ez kötelező: a mozi egy távoli képpel és — ha jól látom — egy Corsair indításával kezd, utána pedig a parancsnoki hídra vált a kamera, majd vissza a dekkra, ahonnan egy Tomcat indul. A következő klipnél a sebességem fontam le a lábam: gyors egymásutánban landol egy Hawkeye, egy Tomcat és egy Intruder. A következő klipnél szintén le lehet haladni az indítóállásból látjuk, amint letesz magát egy Tomcat, aztán az indítók azonnal kúdenek egy Intruder-Corsair köteléket. A következő klip egy Corsair fölkegőből nyit, majd gyors vágás után egy Tomcatot látunk landolni több kameraállásból.

A USS Eisenhower szintén fantasztikus klippeit nyit egy iskolakérről jön be egy Tomcat, aztán egy Viking, majd egy újabb Tomcat indítását látjuk a fedélzetről. A második klipben egy Tomcatot látunk elstartolni a katalpútról, a harmadikban pedig ugyanezt begördüléssel együtt. A Carl Vinson harmadik klipje már csak leveztelő lesz: az első kétfőben menet közben látjuk az anyahajót, az utolsóban pedig egy 3-A Viking kötelék görögül ki bevetésre.

A CD nagyon súlyos: ha az eddig említettekből ezt nem nézted meg, akkor tulajdonképpen mindent kihagyált! Ezen vannak a legcsoobb felvételek.



— US SUBMARINES —

Eddig az USA Haditengerészetének tárgyalásakor alapvetően a felszíni egységekről volt szó, de úgy a taktikai, mint a stratégiai szerepkörben a tengeraltatójáróknak is megvan a maguk feladata. Igaz ez ugyan nem túl látványos, hiszen a tenger szintje alatt csak a sötétség uralkodik, de aki érti tud lenni ezon: az mindkét szerepkörben hatalmas stratégiai funkciókat képes ellátni. Ezt a szerepet töltik be az USA tengeraltatójárói is: az egyik részük alapvetően a felszíni egységek megsemmisítésére szakosodott, más részük pedig alapvetően a stratégiai (nukleáris) rakétarendszerek indítására lett rendezesítve.

Mint a CD-ből is kiderül, a jelenlegi hadrendben álló USA tengeraltatójárók hat osztályba sorolhatók: a Sturgeon-, a Los Angeles-, a Lafayette-, a James Madison-, a Benjamin Franklin- és az Ohio osztályokba. A különböző osztályokat a meghajtás, illetve a rajtuk rendszeresített fegyverzet különbözteti meg egymástól. Az egyes osztályokhoz rendszeresített fegyverzetéről a Topicben mindenki részletes tájékoztatást kaphat, így ezzel most nem igazán foglalkoznék részletesen. A slideshowban mindenki köelveheti magát, hogy az adott tengeraltatójáró mit tud, de sokkal élvezetesebb a mozi!

A mozik alapvetően a tengeraltatójárókat mutatják be bevetés- illetve kivételre történő bevetés közben. Ezek között egyetlen kiemelkedő felvétel van (pontosabban kettő): amikor a tengeraltatójáró Polaris-rakétát indít. Erről van egy felszíni felvétel, és kuriózumként egy víz alatti is. Ráadásul a felvétel nemcsak a rakéta indítását, hanem a célpontra történő becspodását is mutatja. Ezért mindenképpen érdemes megnézni a mozikat!

Ugyanebbe a vizes témakörbe tartozott volna még a US DESTROYERS AND FRIGATES, ami a rakéta-cirkálókkal és -fregatokkal, továbbá a US AMPHIBIOUS ASSAULT CD is, amely a partraszállóegységekkel foglalkozik. Sajnos ezekre már nem igazán tudok helyet szorítani, mert most már kissé kiszaladtam a kereteim közül.

Az említett két CD-vel tehát kicsit szolidán, mindamellett még eme leírás keretein belül foglalkozok. A DESTROYERS AND FRIGATES CD az USA hadrendjében álló rombolókkal és rakétafregatokkal foglalkozik. A romboló feladata alapvetően a tengeraltatójárók felkutatása és megsemmisítése volt, de az a szerepük a rakétakorszak beköszönteivel jelentősen módosult. A romboló-osztályokba tartozó hajók fő feladata a fedezeti kvinté felszíni egység védelme, az ellene indított rakéták semlegesítése, továbbá a víz alatti egységek felderítése lett. Rakétafegyverzetével általában minden romboló-osztályba tartozó egység önálló csapásmérő feladatok elvégzésére is alkalmas, de ezt általában kötelékben, illetve rakétafregatok fedezetével végzik. Ez utóbbiak a torpedónaszádok és az őrhajók kívül a US Navy legkisebb vízkiszorítású felszíni egységei, de rakétáknak köszönhetően ezek is alkalmasak harcászati feladatok végrehajtására. A fotók és a videoklipek menében illetve alkalmazás közben mutatják be a két hajóosztály különböző egységeit.

A másik CD, ami az USA Haditengerészetének témakörébe tartozik, de sajnos most nem tudok igazán részletesen foglalkozni veie, a US AMPHIBIOUS ASSAULT. Ez az USA kételtű- illetve partraszálló egységeit mutatja be. A deszantalkulatók elengedhetetlenül fontosak a tengeri hadviselésben és azt már a XX. század háborúi is megmutatták, kezdve az 1916-os partraszállástól a II. Világháború csendes-óceáni hadszínteréig, vagy akár Vietnamig és az Öbölháborúig. A CD ezen egységek alkalmazásáról és különféle típusairól ad áttekintést.

A CD-sorozatban még megtalálhatók az USA különböző szárazföldi fegyvernemeivel, illetve az egykori Szovjetunióban rendszeresített fegyverzeivel foglalkozó CD-k. Ha sikerül beszerzeni őket, akkor ezekről referálunk. A következő hónapban meg majd meglátjuk mi lesz... Addig is búví!

Patton

az Action Theatre-sorozatban megjelent CD-k 2000 Ft+ÁFA egységáron megvásárolhatók a MIXIM Kft. szaküzleteiben, illetve postai utánvétellel megrendelhetők a COM-Ware Kft. címén.

Egy kétlű partraszálló egység az Öböl-háborúban használt álcázással



Egy USS Surgeon-osztályú tengeraltatójáró merül fel



12 nukleáris töltetű Polaris rakéta vár indításra egy tengeraltatójáró fedélzetén
Egy (do)romboló, Ötthoni fürdőakadkba szintén felköszöhetetlen...



Várjuk Önöket május 9-13-ig az IFABO '95 kiállításon az "A" pavilon 108. standján 10-60%-os kedvezményekkel!



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 267-9919

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 570,- 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.

Bemelegítés az IFABO-ra:

WORLD WAR II	870,- Ft	MAD DOC MCCREE I.	3190,- Ft
VIRTUAL REALITY SPECTRE	870,- Ft	MAD DOG MCCREE II.	2790,- Ft
TOP ACTION 100 GAMES	720,- Ft	MEGARACE	1910,- Ft
AUTOMOBILE ALMANAC	720,- Ft	MICROCOSM	2390,- Ft
DINOSAURUS SAFARI	720,- Ft	REBEL ASSAULT	3830,- Ft
MATEMATICS ENCICLOPEDIA	720,- Ft	WHO SHOT JOHNNY ROCK	2390,- Ft
SMART PHOTO CD ACCESS	720,- Ft	DOOM'S DAY	740,- Ft
WINTOOLS	720,- Ft	SYSTEM SHOCK	10 420,- Ft
MEDIO MAGAZIN I, II	570,- Ft	DEATH GATE	8720,- Ft
TAX CUT	570,- Ft	DAEMONS GATE	2880,- Ft
7th GUEST	1990,- Ft	CYBERIA	4290,- Ft
ALONE IN THE DARK I.	2950,- Ft	DELTA V.	6880,- Ft
CYCLEMANIA	3990,- Ft	DARK FORCES	7190,- Ft
LUNICUS	1830,- Ft	MYST	3990,- Ft

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

Az akciós árak e hirdetés felmutatásával május 5-ig érvényesek, vagy ameddig a készlet tart.

Klubtagoknak 20% kedvezmény!
Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!

Mindenkit várunk május 9-12 között az IFABO'95 kiállításon, a 'C' pavilonban!

IFABO BUDAPEST 1995

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 multiCD
- Sound Blaster, ADLIB kompatibilis, 16 bit A/D, 16 bit D/A 7.980,- Ft
- Acer ESS688 16 bites hangkártya IDE
- Sound Blaster, ADLIB kompatibilis, 16 bit A/D, 16 bit D/A, Enhanced IDE I/F 7.980,- Ft
- Wavetable kiegészítés
- 2 MB ROM (4 MB hangminta), alap MIDI hangszerkészlet 8.800,- Ft
- Sound Blaster 16 OEM
- multiCD interface, ASP upgrade lehetőség 12.450,- Ft
- Ultrasound MAX hangkártya, 16 bites hullámtábla generálás, 512k RAM (Max. 1 MB), multiCD interface 22.800,- Ft

CD-ROM MEGHAJTÓK:

- Acer duplasebességű CD-ROM
- külső PLAY gomb, E-IDE felület, motoros mechanika, hangkabel, installáló programok 14.950,- Ft
- TOSHIBA 4x CD ROM
- E-IDE felület, motoros mechanika, installáló programok 27.200,- Ft
- TOSHIBA 4x CD ROM
- SCSI felület, motoros mechanika, installáló programok 46.500,- Ft
- SANYO duplasebességű CD-ROM
- SCSI-2 felület, motoros mechanika 22.850,- Ft

VIDEOKÁRTYÁK:

- Cineraam 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 duplasebességű CD-ROM, Ajándék CD lemez 21.990,- Ft
- Acer hangkártya 16 bit, Acer duplasebességű 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 45.990,- Ft
- Ultrasound hangkártya 16 bit, Acer duplasebességű CD-ROM, 10 db CD lemez 41.600,- Ft

Hardware ajánlatunk:

- R&M 486SX33MHz, 4MB RAM, 270 MB HDD, 1.44 MB FDD, Mono SVGA 79.980,- Ft
- R&M 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 420 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA 110.530,- Ft
- R&M 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 540 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA 117.280,- Ft
- R&M 486DX2-66MHz, 4MB RAM, 850 MB HDD, 1.44 MB FDD, Color SVGA 158.180,- Ft
- PLASMON CD ROM író, dupla sebességű, + Gear WIN, Multisession Software 419.000,- Ft
- YAMAHA CD ROM író, 4-szeres sebességű, + Gear WIN, Multisession Software 489.000,- 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

Felbélyegzett válaszborítékért cserébe elküldjük 32 oldalas CD-ROM katalógusunkat!



MAABUS
5.500,- Ft

System Shock
9.990,- Ft

Death Gate
8.690,- Ft

Wing Commander III.
11.120,- Ft

Dream Girls
3.040,- Ft

Dream Web
9.520,- Ft

Power Source CD-k: 1.232,- Ft-os egységáron!

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

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