

COM

COMPUTER VILÁG

Rr.60.
VII.évfolyam • 1995/9.
ISSN 1218-7933
Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
Ára: 248,- Ft



9 771218 793008

Microsoft *Flight Simulator 5.0a - 5.1*

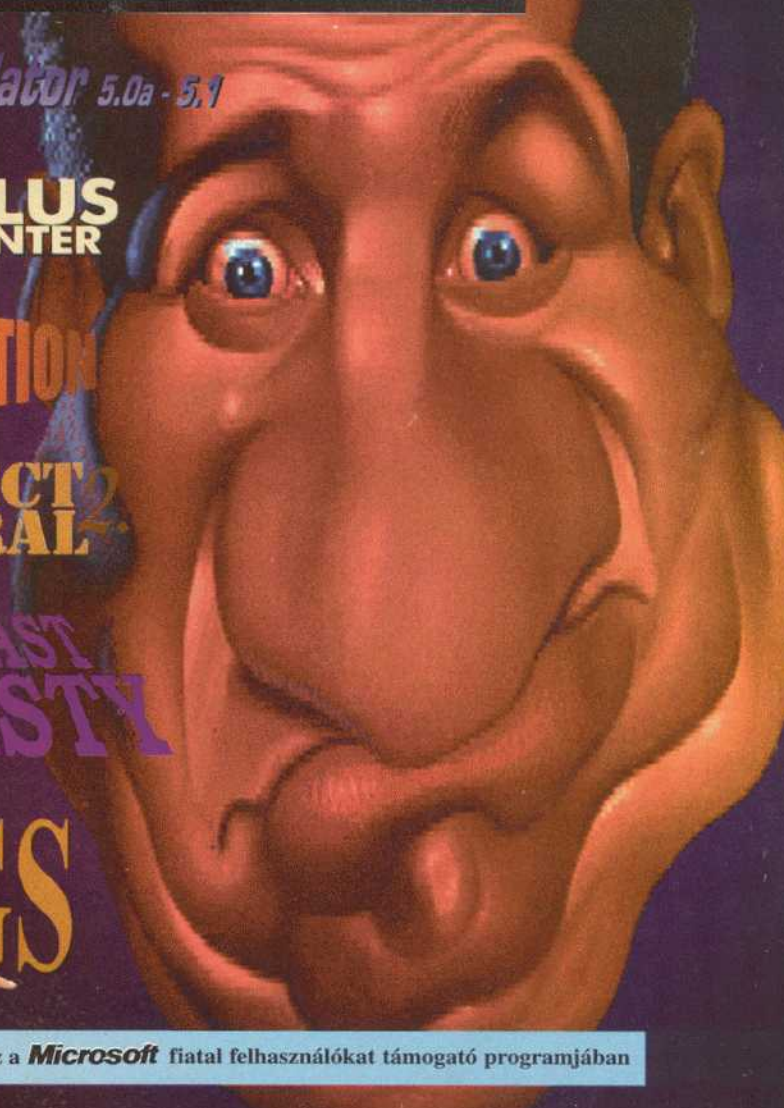
T.H.E
**DAEDALUS
ENCOUNTER**

DEMOLITION

THE PERFECT
GENERAL

THE LAST
DYNASTY

DOGS



A lap részt vesz a **Microsoft** fiatal felhasználókat támogató programjában

ÉZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SÉNYI LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL.: 140-2101
 ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁDÓ UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790
 NYITVA: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, SZOMBAT 12.30-13.00, SZOMBATON 9.00-13
 ÜGYELJÜNK DÖCSÖBÖN AZ ACOMP-ÖN!



**JELENTŐS ÖSSZEGERKEZT
 SPORHAT, HA KONFIGURÁCIÓ
 VÁSÁRLÁSOKOR OEM
 (SZÁRVAZÁS NÉLKÜL)
 SZOFTVEREK INSTALLÁLÁSÁT
 KÉRJÜNK GARANTÁLTSÁG
 JÓHÍVÁS
 VIRUSMENTES
 PROGRAMOK!**

SOFTWARE

GUS CD 4.0	2.992
MS DOS 6.2	5.840
MS WINDOWS 3.1	5.380
OS 2 WARP 3 CD	9.992
NORTHON COM. 5.0	7.600
NORTHON UTIL. 8.0	16.400

WINCHESEREK

420MB Quantum	AT-BUS	16.992
520MB Quantum	AT-BUS	16.992
860MB Conner	AT-BUS	24.400
1000MB Quantum	AT-BUS	33.992
1000MB Quantum	SCSI	63.200
2200MB Quantum	SCSI	103.200
4300MB Conner	SCSI	145.000

VIDEO KÁRTYÁK

Típus	RAM / max	Bus	True color
Realtek	256 / 512	ISA	~ 3.700
Trident 9000C1	512 / 512	ISA	~ 4.240
Trident 9800C	0 / 1	ISA	~ 3.280
Trident 9440	1 / 2	VEISA	~ 9.992
Cirrus Logic 5429	1 / 2	VEISA	~ 10.392
Spea Vega Pro	1 / 2	VEISA	~ 11.920
E4000W32P	1 / 2	VEISA	~ 12.180
Hercules Dynamite	1 / 2	VEISA	~ 27.840
Spea Vega Pro	1 / 1	PCI	~ 13.992
Trident ST 32	1 / 2	PCI	~ 13.200
Diamond ST 64	1 / 2	PCI	~ 14.800
ATI Winbond M64	1 / 2	PCI	~ 13.992

MÁGNESLEMEZEK

9.2500 5.25HD	3.600	3.540
Noname	416	440
Polaroid	600	800
Verbatim	880/980	
Verbatim teffon. form.	1.000	

Memória elemek

128KB DRAM	796
512KB DRAM	3.992
1 MB*9	3.992
4 MB*36 bit	15.600
8 MB*32 bit	32.400
16 MB*36 bit	84.800
32 MB*36 bit	109.992



HEWLETT PACKARD TERMÉKEK

DeskJet 540 (A4 fekete, színes opció, 512KB RAM) 1.992
DeskJet 600C (A4 színes, 512KB) 84.000
LaserJet 4L (300DPI, 1MB RAM, RET, MET) 92.400
LaserJet 5P (600DPI, 2MB RAM, RET, MET) 141.600
LaserJet SMP (600DPI, 3MB RAM, RET, MET, PS) 194.000
LaserJet ePrint (800DPI, 2MB RAM, RET, MET) 200.000
LaserJet Color (300DPI, színes) Hívj!n!
ScanJet IIP (300DPI, 256 színek) 88.400
ScanJet IIC (400DPI, 16,8M színek) 176.000
DAT 80B belső SCSI 120.000
DAT kazetta (DDOS, 90m) 1.760
DeskJet patron fekete dupla 3.992
DeskJet patron színes 4.600
LaserJet 4L-AM toner 10.992

PC-A JOYSTICKOK

DS-113 STANDARD	1.272
DS-123 WARRIOR	1.480
DS-146 INTERDRIVE	2.292
DS-151 AVIATOR	3.240
DS-205 SKYMASTER	4.992
DS-201 S.WARRIOR	3.160
DS-206 INTERCEPTOR	3.840
DS-203A AVENGER	1.992
DS-209 SKYHAWK	1.580
Desox Joy	2.160
Desox MaxStick	1.600
GravisGamepad	3.280

PROCESSZOROK

486DX2-66MHz IBM / Intel	7.200 / 13.440
486DX4-100MHz AMD / Intel	13.200 / 15.992
PENTIUM 75MHz	24.800
PENTIUM 90MHz	38.400
PENTIUM 100MHz	58.000
486 processor cooler	60.400
PENTIUM 60-66MHz cooler	1.200

**FANTASZTIKUS
 PENTIUM
 ÁRAK!!!**

Az Amiga nem halt meg!

A KIRALYHÁDÓ UTCA ELI ÉPÜLET
 TORONYBAN IS AZ ÖRZÖGJÉLEMEZŐBŐL
 VALÓZIKTATÓVÁ ÁRULVA AZ
 SZÁRVAZÁSOK, KÉSZLETOK, BŐVÍTÉSEK,
 SZAKKONFIGURÁCIÓ, MEGTARTÁSOK,
 ÉS GYAKORLAGI SZOLGÁLTATÁSOK
 (GYERMEKEKÉRT, GARANCIÁS ÉS
 GARANCIÁNAK TULI)
 SZÁRVAZÁSOK ÉS BŐVÍTÉSEK FUNK.
 Csak Árcsú!

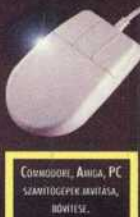
HÁZAK

Baty-ház + 200W táp, LED-es	4.720
Multitorony + 200W táp, LED-es	8.396
Nagytorony + 200W táp, Irwin	8.992

**ARCHIVALIS CD-ROM-ek
 3000 Ft-100!**

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER

102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.320
102 gombos bill. KANRICH (magyar)	2.200
Microware Natural billentyűzet	11.992
Microware OEM mouse	3.192
Mitsumi mouse + software	992
MS400 mouse + mini pad + software	992
MS700 mouse + mini pad + software	1.480
Tue mouse + pad + tartó	1.840
Trust mono kézi scanner (256 színek)	7.992
Trust color kézi scanner (18,8 M szín)	18.800



**COMODORO, AMIGA, PC
 SZAKKONFIGURÁCIÓ, BŐVÍTÉS,
 HÍVÉS,
 HARDWARE VETÉSEK,
 MEMÓRIA BŐVÍTÉS,
 KÉKSTART KAPCSOLÓK,
 COMODORO ALKATRÉSZEK.
 TEL: 156-6790,
 FAX: 420-5331,
 REGISZTRÁCIÓ**

**SONY CD ÍRÓ KIT
 330.000 Ft.**

2 x sebességű, távoli-szenzoros,
 AMPHIX AHA1542 VERZIÓVAL,
 SZOFTVERREL



PANASONIC NYOMTATÓK

KXP-1150, 9 tűs, A4	22.800
KXP-2624, 24 tűs, A4	76.720
KXP-2130, 24 tűs, A4, színes opció 29.992	
Lapadagoló kesztyű kocaite t.íp.	8.640
Lapadagoló szálcs kocaite t.íp.	24.400
Festékszállag 9 tűs t.íp.	1.000
Festékszállag 24 tűs t.íp.	1.080

FLOPPY, CD-ROM DRIVE-OK

1.2MB FDD PANASONIC	4.992
1.44MB FDD PANASONIC	3.440
PANASONIC CD-ROM 2x sebességű, vezeték	10.392
NEC CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	21.992
Pioneer CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	24.992
Toshiba CD-ROM 4x sebességű, SCSI	31.200
FDD / HDD beépítőkeret	400 / 200

ALAPLAPOK

386DX-40MHz, (TQ) AMI	7.192
386DX-40MHz, 128KB cache (CHIP), AMI	11.200
486DX-XXMHz, 256KB cache, 3VESA, (Expert), DX4, Award	8.992
486DX-XXMHz, 256KB cache, 3VESA, UMC, DX4, Award	12.800
486DX-XXMHz, 256KB cache, 3PCI, ÜSÍ, DX4, IDE, Award	13.600
486DX-XXMHz, 256KB cache, 4PCI, 4 ISA, (UMC), DX4, IDE, Award	18.182
Pentium 75-90-100MHz, 256KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS, 4 + 72 pin RAM, Award	21.600
Pentium 75-123 MHz, 256KB cache, Intel, 4PCI, 4ISA, IDE, Award 19990	29.992
Pentium 75-90 MHz, 256KB cache, Intel, 3PCI, 4ISA, Flash BIOS IDE +, 8MB RAM	63.192

MONITOROK

16" MONO SVGA (800 x 600)	11.192
14" PCGA SVGA (1024*768, 0.29)	24.992
14" Desktop SVGA (1024*768, 0.28, LRF)	20.992
14" Desktop SVGA (1024 x 768, 0.28, LRF)	33.600
15" Desktop SVGA (1280 x 1024, 0.28, LRF/Digital)	46.560
17" Desktop (1280 x 1024, 0.28, LRF/Digital)	91.520
20" Desktop (1280*1024, 0.28, LRF/Digital)	157.600
21" Desktop (1280 x 1024, 0.28, LRF/Digital)	214.400
14" monitor filter üveg	800

**AZ ÁRAM ELSZÁLL, AZ IRÁS
 MEGMARAD...**

**16.142
 Ft.-TÖL**

APC SZÜNETMENTES TÁPOK

Back 250VA	18.800	Back Pro 420VA	22.240
Back 420VA	27.992	Back Pro 420VA	34.240
Back 600VA	37.992	Back Pro 600VA	47.920
Back 900VA	64.800	Back Pro 1000VA	79.360
Back 1200VA	83.600		

ÁRAINK A 25% ÁFA-T-NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KESZPÉNY FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYES. VISZONTELADOKNAN 5% ÁRENGEDMÉNY BIZTOSÍTUNK.



Tartalom

Tartalom	
Tartalom, már amennyiben annak nevezhető.....	3
NEWS	
Néhány apróság karácsonyra	5
Microsoft Dogs	
'Kutya nélkül lehet élni, csak nem érdemes' (Konrad Lorenz) ...	8
Made in Hungary	
Pár szó kis hazánk CD-iről	10
Ultima sorozat	
A szokásos	12
Demo(lition)	
Az Assembly'95 legjobb demoi	14
Elsősegély	
Ha már tudtad, akkor csak másodsegély	19
TökösMakós	
Pár játékleírás töletek	20
PC User Area	
A modemügyek folytatódnak	22
CoVboy Posta	
Most különszám(ok) nélkül	24
Assembly tanfolyam	
Itt a vége, fuss el véle!	27
Microsoft Office	
Az első suite a Win'95-höz	29
VGA kártya programozása	
Mostanra legalább be tudjuk kapcsolni a monitort	31
Last Dynasty	
A legújabb Sierra-stuff, bár némi hiányérzettel	33
Flight Simulator 5.0A & 5.1	
Szelek szárnyán	36
Perfect General 2.	
Egy kis háború a nagy békeességben	38
Daedalus Encounter	
Icarus találkozik apjával?	40

Épp ez jutott eszünkbe...

A nyárnak sajnos vége, és az arra alkalmasnak megkezdődött a tanítás is. Ettől azért nem kell elkeseredni, mert az ősz azért hoz némi örömet is a felemelt földműlőn kívül is. Elsőzr is: ismét lesz ECTS, aminek az újdonságaival esetleg elszórakoztathatunk benneteket, továbbá lesz Compair is. Az utóbbi ugyan inkább a komoly, nyakkendős urak rendezési gyűléseinek számít, de mivel mi is kitoygunk oda, nem kizárt, hogy esetleg idén botránnyba fullad. Mindenkit szeretettel várunk a valahányas standnál, aminek a számát egy fél órája még tud-

tam, de most éppen elfelejtettem (sebj, lesz valahog egy reklám, abban azt hiszem benne van). Reményeink szerint ott már áruhatjuk az új CoV-ot, talán elkészül valamelyik könyvünk is, továbbá visszünk magunkkal egy kisebb kalap jatekot is, amely ott remélhetőleg potom pénzért gazdára lel. Addig meg remélem csak kihúzzátok valahogy! Esetleg elelmélkedhettek a tandíjfizetés személyre szóló öröme vagy azon, hogy márcsak ezért is érdemes főiskolára vagy egyetemre mennek. Na pá!

Itt van! Commodore Világ Különszám '95 Nyár

40 oldal, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak, benne a régi CoV felépítéséhez hasonlóan játékleírások, elsősegély, TökösMakós, 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. Végy egy rózsaszín csekket, töltsd ki 225,- Ft-ról, majd a hátoldalon írd be az azonosítószámodat (ha van), a számlaszámot: MNB 218-98426/41853-7, és azt, hogy a pénzt mire adtad fel: 'CoV Különszám 1995/nyár'.

CoV

Computer Világ 1995/9.

VII. évfolyam (Nr.60.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felölös kiadó: Rucz Lajos

Felölötlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Abyss demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Minály (Getto)

Munkatársak: Basq, Bryan, ChX,

DoT, Fíles, G-Spot, Kilgore

Trout, Pörkölt Desiato, Ggab

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vársárhelyi P.u. 8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk közpösz szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, celszerűen a régebbi sárga csekket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapke-rekesedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírtárasító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft. (címeke Id.a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tataháza, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP Bt., Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER Sys Team Kft., Mohács, Vörösmarty u.6. RAMORG Kft., Zalaegerszeg, Kozslóányi u.41., RAMORG G.M., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 2376, fél évre: 1248, negyedévre: 654,- 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.**
Levélváltás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/09-66-22)
Felölös vezető: Grasselly István
vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

HAGYOMÁNY ÉS ÜZLET: COMPF AIR'95

8. Nemzetközi Számítástechnikai Szakkiállítás és Vásár
1995. október 10-14., Budapesti Nemzetközi Vásárcsözpont

Számítástechnika,
Multimédia,
Elektronikus játékok,
SZÁMÍTÓGÉPES BÖRZE és
vásár a **COMPF AIR** áruházában



Rendező:
COMPEXPO
Számítástechnikai Rendezvény-
szervező és Kereskedelmi Kft.
Tel.+FAX: 117-0436

Mi is várunk titeket a

COMPF AIR'95

rendezvényen, az **'A' pavilon 110. standján**, a COMPF AIR Áruházban, ahol óriási akciókkal találkozhattok.

- kedvezményes szakfolyóirat vásár 35-50 % engedménnyel
(pl. CoV 20-39-ig: 1.715,- helyett 700,- Ft, CoV 40-51-ig: 1.728,- helyett 600,- Ft,
CoV 52-58-ig 1.550,- helyett: 1.000,- Ft, CoV '95 Nyári Különszám: 225,- helyett 150,- Ft!)
- kedvezményes CoV előfizetés
(utoljára itt a rendezvényen fizethető elő olcsóbban a CoV: 1 évre 2.000,- Ft-ért, sőt minden előfizetőnk a rendezvényen egy kb. 400,- Ft értékű ajándékot is kap!!!)
- kedvezményes szakkönyv vásár 35-50 % engedménnyel
(pl. CoV Évkönyv '93/94.: 449,- helyett 200,- Ft, CoV Évkönyv'95: 598,- helyett: 300,- Ft,
PC-s j.2.: 599,- helyett 300,- Ft, PC-s j.3. 649,- helyett: 400,- Ft!)
- kedvezményes szakkönyv előfizetés 35-50 % engedménnyel
(pl. A PC-k hangja 1.299,- helyett: 900,- Ft, PC-s j.1.: 649,- helyett 400,- Ft,
PC-s j.4. 699,- helyett: 500,- Ft!)
- kedvezményes CD-s és lemezes játékprogram vásár 10-50 % engedménnyel...



Szokás szerint nem pazarlom a helyet a bevezetőre, sok újdonság van, kell a hely! Az alább következő programok várhatóan a téli szünetben/szünetig jelennek meg.

Akció

A Bullfrog M.I.S.T. (CoV 57 News) játéka-
nak végleges neve THE INDESTRUCTI-
LES lesz.



A DOOM-stílusú játékokban a nagy hír, hogy QUAKE-képek érkeztek. Kisebb hírek is vannak persze: A Capstone Witchaven című Heretic utánérzése. A Virgin Zone Raiders játéka pedig végre egy Descend klón lesz. Az Argonaut/Philips Alien Ally-ja pedig az Interplay Cyberia-jához hasonlítható igazán.

A Duke Nukem 3D nem csupán egy jobbrosszabb DOOM klón, mint annyi másik játék, az Apogee most igazán kitesz magát. A Duke platform verziója '91-ben jelent meg, és a programozója Todd Roplogle írja a 3D-t is. Sokan ezt tartották az első igazi PC-s akciójátéknak. A döbbenet ebben az új játékban az, hogy a környezetünk sem csupán akadályok képeiben jelentkezik. A toaletteket fel lehet robbantani, és ha beleyalogolunk, akkor utána szép fűcsákát hagyunk szerteszt. Ha nem robbantjuk szét hanem a megfelelően használjuk, akkor viszont az egész-ségünk nő egy picit. Metróra ülhetünk — amiről természetesen a graffitik sem hiányoznak. És amiben igazán mást, mint egy szépen kinéző DOOM: az újfajta robbanó-szerkezetek valósággal stratégiai játékok csinálnak a több személyes vadásztárból. Lesz itt távolról felrobbantható bomba, többféle halálsugár, amik szépen kinyírnak mindenkit, aki az útjukba akad...

Ha az Ecstatica nem lett volna elég, akkor jön az Urban Decay, szintén a Psygnosistól. Az Ecstatica engine-jét kicsit felturbózták, SVGA-ra változtatták és most aztán jól kinéz. A szerencsétlen játékos egy sötét jövőbeli New York-ban indul, és leginkább a pisztolyát, néha az esztét is használva, eljut szépen a végéig.



Erre az engine-re épül még néhány játék: Shadow Warrior, egy ninja-s játék. Egy Indiana Jones-szerű Ruins, és vele kb. egyidőben, a jövő év elején, egy horror a Blood.

PC NEWS

A Delphine keresztelte a Flashback-t az Alone In The Dark és így jön létre a Fade To Black. A grafika az Alone In The Darké, viszont a kamera (hogyan is fejezhető ki ez a nézet?) közvetlenül a játékos mögött van, mintegy a vállá fölött nézünk át. A játék kemény akció lesz, sok-sok nehéz fejtörővel és videóklippekel. A sztori egy börtöncellában indul — az egyetlen könnyű feladat a játékban talán csak az innen való kijutás.

A Virgin és az Orbital Studios igen büszke az új Alien Alliance-ra — hát van is mire. Az X-Wing és a Wing Commander jó hagyományait követő játék ez, egy szép csavarral: először mint wingman (tudjátok, a kisérő gép pilótája) kezdünk, és ahogy egyre jobban meg úgy tudjuk egyre jobban irányítani a csapatát. Cél a flottaparancsnokság!



Jön egy csomó játék, ami csodás megoldást kínál a csúcsgalimra: pattanjunk bele valami erősebb kocsiba és törjünk össze mindenkit, aki szembe (esetleg orra) jön. Esetleg fel is fegyverezhetjük magunkat a jobb hatás kedvéért. Például a Psygnosistól jön a Destruction Derby, ami erre a témára épül. Sőt, többen is lehet játszani! Szintén tőlük várható a WipeOut, amiben ezt a jövőben játszhatjuk el. A játékok grafikájának a méltatását majd mindenki magának... A legnagyobbban azonban a Assault Rigs-ben durranthatunk, ahol tankokkal rohagyalunk egy ütesztöben és irtjuk egymást. A grafika csak fillezett polygon. A Sony a Twisted Metallal száll be a ringbe. A Take 2 a Maximum Roadkill nevezti a versenybe, a Virgin pedig a Screamerrel kísérel meg előretörni. Végül, de nem utolsósorban a francia Cryo cég fejlesztésében (a Philips adja ki) élvezhetjük a Dead Endt. A 3D renderelt grafika már-már szokásosnak mondható. A játék elég kemény, talán James Bond vezetésű vizsgálja lehetett ilyen. Ha még mindig nem elég a gépprombolásból, akkor a Warner Interactive játéktermékből jó ismert T-Mek tankcsata játékaiban PC-s átíratást javasolom. Játshatunk modernen és hálózaton is. Ugyanezt adja az Activision a Mechwarrior II-höz Net-Mech néven.

Ha már James Bondnál tartunk, a Capcom George Lazenby, egy volt James Bond színész főszereplésével mutatja be a Fox Hunt c. interaktív kémfilmét. A Philips Thunder In Paradise egy televíziós show-ból merít, hogy az arcade játékok stílusát keresztelje az interaktív mozáival.

Kicsit békésebb akció következnek: Pinball! Ez a neve az Empire Interactive új 3D-s flipperének. A nézőpontja megegyezik a valósággal, a kamera szépen a labdára zoom-ol és követi az útját. Van egy külön display a bonus pontokra és klipekre. A Virgin Hyper 3-D Pinball-t ír. 6 táblán játszhatunk 2D vagy 3D módban. Az Epic Megagames sem száll le egy ilyen sikeres lóról, az Electronic Arts segítségével adja ki az Extreme Pinball-t 4 csodás, bár csak 2D-s pályával. A Rock-Maker pályán például ismert zenék ismert klippeit ígéri. Az Epic-nek van más nagy sikerű játéka is, például a Jazz Jackrabbit, amihez készült a folytatás — Windows 95 alá.

Az Origin Crusader: No Remorse című játéka 3D-s lövöldözős darab, de kivülről nézve. Ehhez jön még 90 percnyi videó.

Adventure

A kalandjátékok új napja lassan felvirrad, de sajnos még mindig rengeteg interaktív kalandjáték jelenik meg, sok videóval és szinte semmi játékkal. Ilyen például az Electronic Arts Psychic Detective-je. A Take 2 Ripper-je a stílusa miatt megérdemel azonban egy kis figyelmet: cyber-gótikus horror. Az Interplay Netrunner-e is cyberpunk, némi Robin Hood és Twin Peaks (I) beütéssel. A valódi világban zajló kalandjátékok is nagy sikerek örvendnek: Az Activision The Great Game kémkedős játéka az elkészítésében részt vett egy EXIA-s ürge, bizonyos William Colby. A modern kémkedés minden létező eszközt bevetethetjük a fotómanipulációktól a műholdas kémkedésig.

A Virgin Toonstruckjában Christopher Lloyd a főszereplő. Egy szerencsétlen képregényrajzoló játszik, aki beszívódik a saját rajzai közé. Kellemes, vidám játék-nak nézünk elébe. A Blue Byte Software is képregény stílusú játékkal rukkol elő. A főszereplő láttán hevesen csuklani kezdem - Alf-ból és talán a Sesame Street "cookie monster"-jéből és ki tudja még mindenből állt ez az izé elő.

A Knowledge Adventure Pyramidja nagy sikernek nézhet elébe. A feladat a piramis-építés. Kaland, puzzle, tanulás, kicsit SimCity fajta játék ez. Ha nem pont Epytomba vágyunk, akkor a Mindscape Azrael Tear-jával egy szépen rendezett új-azték világban kalandozhatunk. A feladunk

a tudományos kincsek összeszése, még az előtt, hogy a Gonosz Ellenség szerepét meg öket.A Legend Entertainment a Random House-nak is fejleszt: Shanarra. Terry Brooks fantasy regényein alapulva, a Quest For Glory tervezői tervezték ezt is. Döbbenetes SVGA grafika, egyszerű kezelés — mi kellett még egy vérbeli kalandjátékosnak?



Ha éppen nincs időnk ilyen hosszú játékokra, akkor a Lucasarts Indiana Jones and his desktop adventures tekintsük meg. Ez egy Windows-s akármicsoda, ami rövid, egy óra alatt játszható Indy kalandokt generál.

Az Accolade Star Control III-jában a fejlesztő Legend Entertainment a jól bevált receptet követi. Mindazok a dolgok, amik eddig is jó játékok jelentettek, it is megmaradtak, például a különböző nézőpontok az űrszaktákhoz, meg persze a különleges grafikával készült idegenek. Nem-lineáris játékmenetet is ígérnek — bár úgy lenne! Szintén folytatás, a Vic Tokai-féle Alien Virus II: The Hidden Agenda.

A Capstone TekWar c. játéka (csak jövő év elejére várható) a közeli jövő Los Angeles-ében játszódik. Mi egy kábítószerekkereskedő ellenesügnök szerepét játszuk. Bár első-ember stílusú, amúgy DOOM formán, mégsem csak egy lövöldözős játék lesz. Úgyes stratégiával az ellenséggel való találkozások száma a minimumra csökkenthető — és ez erősen ajánlott, persze csak akkor, ha az életben maradás a célunk.

A Virgin Blade Runnerével 2019-be utazunk, ahol lázadó robotokat vadászgathatunk. A végső cél ezek elpusztítása, és ezzel az általuk elfoglalt űrrrepülőgép visszaszerzése.

Az Inscape új játékos a terepen, azonban The Dark Eye játékok megérdeml a figyelmet. A kaland stílusát minden bi-

zonnyal Poe ihlette. A grafikust például az Aliens (Nyolcadik utas a halál) c. filmből ismerhetjük.

És egy másik horror játék, aminek már a nevéből is megáll az emberben az ütő: Vampire: The Masquerade. A hihetetlenül sikeres szerepjáték alkotója, a White Wolf a GT Interactive-val szövetezik, hogy ez számítógépen is játszassuk ezt. Szinte természetesen, hogy a játékmenet nem lineáris, többféle vége is van a játéknak. A játék hagyományos kalandjáték stílusát színesítik az egész képernyős videoklipek. Az igazat megvallva, én már vagy három hónapja hallottam, hogy október elején megjelenik, de nem mertem elhinni, hogy a Vampire gépre kerül. Ez a szerepjáték ugyanis nem arról szól, hogy milyen fantasztikus egy örökéletű lénynek lenni, akit szinte semmi sem sebez. Hanem arról, hogy milyen lehet egy átoksújtotta lényként élni, akit az ösztönei gyilkosságra hajtanak; ezt titkolni a halandók elől (ez a Masquerade, a Maskara). Egy Vampire játék ritkán szól dicsőségről — hát elképzelni sem tudom, hogyan lehet ebből számítógépes játékot csinálni. Meglátjuk!

Az I-Motion megmarad az Alone in the Dark stílusú játékoknál, mert ez szemmel láthatóan jól megy nekik. (Mert ugye az eredeti is ök írták) Most a Knight's Chaseben egy időutazót alakítunk. Visszatérünk a középkorba, és megmentjük elrabolt kedvesünket. Ehhez természetesen be kell járjunk egy 3D kastélyt, feladványokat megoldanunk, és pár akadékoskodót jobb útra téríteni.

Az Origin CyberMage: Darklight Awakening a System Shock akció-kaland stílusával megálva. A játékmenet minőségét pedig a Wizardry sorozatról ismert David Bradley biztosítja. Amúgy egy gonosz emberként alakítunk, aki rádöbben ébredő szellemi erejére... Nagyon örülök, hogy végre olyan kalandjátékok is várhatóak, amiben nem a Fényes Abszolút Szuperhőst alakítjuk.

A WarnerActive-től a Panic In The Parkban a legkülönbözőbb Vidám Park-i játékokat kell megnyernünk. Van két iker, akik szépen összevesznek apjuk szórakoztató parkján, természetesen mi a Jót játszuk. Mindenféle szórakoztató versenyeket kell megnyernünk.

Az Inscape Devo Presents: Adventures of the Smart Patrol játéka az Okos Orjárat nevű zenekar harcáról szól a Gonosz Cég

ellen. Egyébként tényleg a Gerald Casale és Mark Mothersbaugh a Devo-tól írta. A Queensryche is készíti egy játékot, a Virgin kiadásában: Promised Land. Szóval csatlakozunk a Q... egyik tagjához és mindefféle vad helyekre szakadunk ahol különféle fejtörőket kell megoldanunk.

A western kedvelőt nem igazán kapták el az elmúlt években, az American Laser Games "játéka" nem éppen bonyolult mesésövésűkről híresek. A Cyberfix megkísérel ezen változtatni a Dust: A Tale of the Wild Westben. Szalonok, lovak, hatlovetűek, "finom" hölgyek, durva banditák — van itt minden, mi szem-színjének ingere.

És végül valami egészen más: A Knowledge Adventure Movie Makerében filmet forgathatunk. Mi döntjük el a kamerák helyzetét, a felvevő részleteket, a hozzáillő zenét, az egész stílusát. Persze nagy kérdés, hogy mennyire lehet majd elszakadni a CD-re előre felvett egész képernyős filmdaraboktól.

RPG

Először a játékok, amiket szinte már örök idők óta ígérgetnek, de most már BIZTOS (?) megjelennek: The Elder Scrolls: Daggerfall, Stonekeep, Lands Of Lore II. (A Dungeon Master II nagy meglepetésemre tényleg megjelent időre, augusztus elején.)

A DreamForge és a New World együtt készítik a Hajnal Ülőjét, az Anvil Of Dawnt. Egyetlen szereplővel kell végigküzdenünk magunkat a 7th Guest stílusú kultéri helyszíneken és a Stonekeep stílusú belsőkn. Egy egyszerű karaktergenerálási rendszer, egy egyedi varázslati rendszer, és természetesen mechanikai fejtörők teszik teljes a képet. A varázslási rendszer eredetisége számomra kétséges: a karakternek rúnákat kell a levegőbe "írnia". (A játékot korábban D3 néven várhattuk)

A Sir Techtól a Realms of Arkania sorozat legújabb tagját, a Shadows Over Rivat várhatjuk. Az engine nagyon hasonló az előző részhez, de persze vannak fejlesztések: a csatán kívüli játékot erősen tovább fejlesztett 3D-s első-ember nézetben láthatjuk. Egy másik Sir-Tech bomba a Druid: Daemons of the Mind lesz. Ez a játék minden, ami az Ultima 8 akart lenni. Csodás SVGA grafika, elegáns varázslási rendszer, majdnem észrevétlen kezelés, kiváló mesésövés teszi a játékot a karácsonyi kívánságlistára.

FIGHTING FALCON: BACK TO BAGHDAD



WINGS: KOREA TO VIETNAM





Szimulációk

A Domark egy Apache szimulátort készített, aminek még a nevét se árulták el. Nem elég hogy a 2-18 napig tartó küldetéseken Kolumbiától Bosznián át Oroszorszáig az egész Földet be kell repkedni, még a pilóták csapatát is nekünk kell menedzselni.

A Thrustmaster új cége, a Military Simulations Inc. fejleszt a Fighting Falcon: Back to Baghdadot és beépítenek egy nemrégiben nem-titkossá nyilvánított radar, az F-16C APG-68-át. Ez nem lenne oly' nagy durranás, de az igen, hogy ez megjelenhet a géphez kötött második (Hercules) monitoron is! Természetesen enélkül is fantasztikusan jó lesz. Eközben az Interactive Magic is hasonló témáról készített szimulációt Apache néven. A Tornadoról ismert Digital Integration készíti ezt nekik.

A jövő év elején ez a két cég az F-16 Fighting Falconnal lepi meg a piacot. Az F16C-ről készülő igen valóságú szimulátor átkapcsolható lesz arcade üzemmódba a kezdőbb játékosok kedvéért.

A Domark akkora sikert aratott Macintoshon a Flying Nightmares-szal, hogy PC-re is (meg Mac-ra is) lesz Flying Nightmares 2. A kubaik meg észak-koreaiak ellen harcolhatunk Harrierral, SuperCo-brával meg LAV-25-tel. Az új 3D-t is támogató videokártyákon akár 1024x768-ban is élvezhetjük.

Az Alliance Interactiv és az Interactive Magic az II. Világháború csendes-óceáni tenger alatti hadszíntereire vezet el a War Patrolban. Sajnos csak Windows alatt fut, de ott SVGA grafikát, 40 küldetést és különlegességként lehetünk amerikaiak is vagy japánok is.

A Tsunami Silent Steelje egy interaktív mozi, ami egy U.S. Navy Ohio osztagú tengeralattjárójának parancsnoki hidjára visz minket. A hajó sok-sok nukleáris fegyverrel van felszerelve...

Még egy szárnyas folytatás, mégpedig a Wings: Korea to Vietnam. 3D renderelt grafika, animáció, videó — van ebben minden ami szép és jó. A CD-n talánuk még 1000 fotót, részletes adatokat több, mint 200 fegyverről és a légierő szerepét elemző értékeseket.

Az Ocean a TFX 2000-re vonul harcba. Békefenntartóként harcolunk a NATO színeiben a ruszki ellen. A brit légerő gépeiről van a legtöbb adat — amelyekhez nem is túl régen még nem is lehetett hozzáférni.

A Blue Byte The Deep tengeralattjáró szimulátorában sok-sok küldetésen át fraktálgenerált tájakon különböző 3D objektumokkal kell küzdeni.

A Microprose Virtual Kartsa egy nagyon szép, SVGA gokart szimulátor lesz. Hálózatot át több ember is játszat.

Sport

Az Interplay új VR Sports sorozata igen kellemesnek ígérkezik. Az első ilyen a baseball lesz. A 3D képek képek videófilmek darabjaiból vannak összeállítva és ezt természetesen szögből tekinthetjük meg.

Az Electronic Arts sportrészlege is szállítja a '96-os darabokat a NBA Jam és NHL Hockey játékokból. Ez utóbbi sokféle nézőpontjával fog újdonságot hozni, ezek aztán nagyban gyorsítják is a játékot.



Az Accolade Unnecessary Roughness '96-ja legfeljebb a névről lehet ismerős. Sokkal jobb grafika, játékmenet, és egy csomó extra, mint például a karrier lehetőség egyértelműen jobb játékká teszik, mint a sorozat eddigi darabjai.

Stratégia

A Microprose-tól a Vikings Of the North a Pirates! méltó utóda. A felfedező- és északi világ csodás 3D-ben jelenik meg, különben nem sok újdonság van — minek is?

A Mindscape a sokak által jól ismert és kedvelt Warhammer Fantasy Battleset ülteti számítógépre. (A Blood Bowl már megjelent) A játékban a legjobb az lesz, hogy készíthetünk pályákat és egymás ellen játszhatunk rajta. A cég Chessmaster sorozata már ismerős, most jön a Chessmaster 5000. Természetesen az Interplay sem hagy minket sakk nélkül, jön az U.S. Chess Federation Chess. E-mailben is sakkozhatunk másokkal — de azt én ésszel fel nem fogom, hogy minek ehhez egy számítógépes sakktabla... Lehet hálózatot keresztül is játszani — ennek már valami értelme.

A Capcom is hagyományos játékkal rukkolt elő, noha nem ismert, mint a sakk: Tangram. Tudjátok, azok a különböző három- és négyzetű alakzatok, amikből a leghetlenebb módokon állnak össze mindenféle állatok meg egyebek.

A Warlords fanatikuskok minden bizonnyal nagy örömmel fogadják majd a World Of Wonders-t. A stílusa egy az egyben ugyanaz lesz, egy nagy érdekessége van: shareware-ként adják ki. Hát nem sok jó shareware stratégiát láttunk eddig... (Ezt a fajta szoftvert ingyen kipróbálhatjuk általában 30 napig, és ha tetszik, akkor vesszük meg)

Vannak itt még jó kis folytatások egy nagy halommal! Például a Blue Byte a Serf City/ Settlerst (az első CoV leírásom!) írja tovább a The Romansban. Az Impressionist pedig a Caesar II várható, fotó minőségű grafikával, kiegyensúlyozott játékmenettel. A Blizzard a Pax Imperia 2-vel rukkolt elő.

A Time-Warner Atmosfearje annyira hagyományos táblás játék próbál lenni, hogy még a kockákat is mutatja ahogy gurulnak. Miután dobtunk, szépen lépünk tovább — az már csak természetes, hogy

többször, maximum hatan játszhatunk.

A már említett Bullfrog Newsban volt még egy munkacím, a Creations. Ezt Gene Warsnak fogják hívni.

A Sir-Tech fantasztikus Jagged Alliance-éhez jön a Jagged Alliance Head-To-Head. A szokásos többszemélyesítő kit: modem, hálózat, scenario editor, még több fegyver — és még egy kicsit jobb grafika is belefér.

Az Interactive Magic-nek komoly tervei vannak Trevor Chan Capitalism c. játékkal. Mégpedig egy üzleti szimulátor SVGA grafikával, sokféle scenario-ban.

A következő játékoknak is a stratégia a lényege, de kicsit mások. Ezeket csatajátékoknak hívnam inkább, tudjátok, amikor egy táblán tologatott szép (vagy nem annyira szép) kis alakzatokat.

Az Interplay Conquest of the New Worldja a csatajátékoknál szokatlan grafikai kidolgozással hívja fel magára a figyelmet. A csaták úgy néznek ki, mintha nagy gondal készített modellek harcolnának. Ráadásul van benne véletlen-jértek generáló, tehát nem kell ugyanazt játszsanunk újra és újra.

Az amerikai polgárháború kifogyhatatlan munió az effajta csatajátékoknak: most az Impressions-tól érkezik a Blue&Gray. Ez nem véletlenül emlékeztet majd sokakat a Fields Of Glory-ra, mert a készítő csapat azonos.

A New Worldtól az Empire II-t élvezhetjük. Az ilyen játékokban egészen szokatlan technikai fejlődés is benne van. A csaták nem csak egymás mellett álló egységek közül zajlik, ha egy egység elég fejlett, akkor támadhat tálóra is, ha meg már nagyon fejlett, akkor tálóra is célzottan támad. 12 féle tájon játszhatunk, természetesen az időjárást sem kihagyva.

Az SSI a Latz Blietzkriegének a neve azt hiszem elegendő infót nyújt arról, hogy mégis miről fog szólni ez. Igen realis lesz: sok-sok problémánk lesz a közlekedésből és a benzinnél, ugyanúgy ahogy a németeknek is volt a Belgium elleni támadáskor. A szintén SSI-féle Steel Panthers igen szép grafikája szerencsére jó játékot rejt.

A végére hagytam az igazi csatajáték-csemegét (bár az Empire II sem kis dolog): Allied General. Ez a Panzer General, csak most a másikkal oldalról, a szövetségesek oldaláról. Jászhatunk az angol, orosz vagy amerikai hadsereggel a keleti, az Overlord és az észak-afrikai hadműveletekkel. Ha például nyerünk Észak-Afrikában, akkor átvonulhatunk Franciaországba, vagy dicsőségünk teljében visszavonulhatunk. Az engine a már jól ismert és kedvelt a Panzer Generalból, csak néhol már SVGA lesz a drága.

Természetesen ebből az iszonyú mennyiségű játékból (több, mint hatvanat számoltam össze hamarjában) néhány minden bizonnyal csalódást fog okozni, de azért jó esélyünk van néhány igen kellemesre is.



DOGS



pásztor- és juhászkutyák (*Herders and Guardians*), valamint a gombellel működő szőrös kis vackok (*Companions*). Ez a felosztás meg lehetőséget szerez a szempontok alapján sikerredett ilyenre, mert például minden munkakutyák királyja (a német juhász) a pásztorkutyák között kapott helyet, az igazi vadász-kutyák sportkutyákká avaszták, míg vadászoktól a kopók és vérekek szerepelnek — de azért szolgáljon a készítő mentességére, hogy a CD-n levő képanyag alapján szolgáló könyvben követelet felosztást követték (magyarul 'Arany Kutyakönyv' címmel jelent meg 1990-ben). Talán jobb lett volna inkább az FCI által használt felosztást használni.



rőse sikeredett, legalábbis nem nagyon értem, hogy a benne foglaltak mitől minősülnek egy logikai egységnek. A nevelő illetve a kutyák eredetéről vagy származásáról kellene szólnia — ehhez képest csak a főcímek alatt ide hordtak össze mindent, ami a többi menübe éppen nem illett. A *Through the Ages* tulajdonképpen pár kutya történetét mellett a speciális feladatokra tenyésztett fajtákat mutatja be; a *Forest to Fireside* a farkastól öröklött csoportos viselkedéssel, némi anatómiával és a különböző fajták kitenyészésének eredeti elképzeléseivel ismert meg bennünket; az *Around the World* pedig az új kontinens jellegzetes fajtáin keresztül próbálja szemléltetni a különféle feladatokra kitenyészett kutyákat.

A *Guides*-menüben négy különböző témakörre (kutyák munkában, kutyafajták és biológiai sajátosságai, kutyaválasztás és nevelés és a kutyák történelme) szervezték a CD-n levő ismeretanyagot. Ez lassan már megszokottá válik az ismeretterjesztő CD-k esetében, miként az *Index* is, mert kicsit kényelmesebb egy adott témát alfabetikus lista segítségével megkeresni, mint amennyit mélyen bolygani napjainkban.

Mint multimédia CD, kivitelezését tekintve a DOGS nagyszerű: egyszerű, némi poénnal fűzött kezesség, kiváló képanyag, és egy rakás film — így kell kinéznie '95-ben egy multimédia CD-nek. Azt azért tegyük hozzá, hogy azért az a törekvés eléggé rányomta a bélépét az egész műre, hogy egyszerű célozók meg vele a 9 és a 90 éves korosztályt. Ez a tartalom is látszik: pont egy olyan könyv szolgál az egésznek alapul, amelyben ugyan gyönyörű, művészi kutyafotók vannak, de a szokásos általánososságokon kívül nem túl sokat mond a kutyafajtákról ráadásul csak a divatosabbakra vagy ismertebbekről foglalkozik. Különösen a fajtaleírásoknál, de egyéb helyeken is, néha elképesztően banális a szöveg, az egészest belengi az a bizonyos lentebb már említett Disney-effektus. De ha ettől eltértek, akkor jó a CD.

Microsoft Home

További információ:
2MS INFO
 Tel: 267-4636

vele. Igen szomorú, hogy a hazánkban létező kutyás folyóiratok (most nem mondom neveket) sajátságosan értelmezték piaci megfontolásokból a Dailison edzett tömegizlés kielégítésére törekednek, nem pedig arra, hogy olyan gazdákat neveljenek, amelyek széppé teszik a kutyák életét arra a rövid időre, amit ezen a földön töltenek. Aki mégis szeretné a kutyájának a fajtája elvárásainak megfelelő legjobb körülményeket biztosítani, az legalább annyit megtesz, hogy a szakirodalomból megpróbál tájékozódni az adott fajta szokásaival kapcsolatban. Ebbe a szakirodalomba tartozik a Microsoft Home-sorozatának DOGS című (természetesen angol nyelvű) CD-je is, amiről — tekintve, hogy kutyákról van szó — igen nagy meglátszatetés írnom egy kis ismertetőt.

A címképernyő után a főmenüt kapjuk, megami öt nagyobb részből áll, úgymint: különböző kutyafajták (*Breeds*), eredet és a kutyák történelme (*Origins*), nevelés és bánásmód (*Care*), index, valamint a CD-n levő ismeretanyag négy témakörre szervezett folyamatos ismertetése (*Guides*). Ugyanezek a menüpontok a képernyő alsó részén levő 'kutyaeledel'-menüből is elérhető. Itt van továbbá egy *Back* opció is, amivel visszajuthatunk egy képernyőre; egy *Options*, néhány működési paraméter beállítására; meg egy *Help*, ha valaki még soha életében nem használta volna multimédia CD-t. Nézzük részletesebben a főbb menüpontokat:

A *Breed*-almenüben a különböző kutyafajtákat öt csoportra osztották fel, úgymint: vadászkutyák (*Hounds*), munkakutyák (*Dogs at Work*), sportkutyák (*Sporting Dogs*),

Nem tudom ki hogy van vele, de én imádom az állatotok. A szünyökök meg a pócák ugyan nem kelleszenek különösebben, de az emlősök osztályába tartozó lények — már amennyiben nem emberszabásúak — rendszerint osztatlan lelkesedést váltanak ki belőlem. Mindezek csúcса természetesen a kutyá, aki még soha nem tartott kutyát, az soha nem fogja megérteni, hogy miről beszélek — akinek meg van az (remélhetőleg) már tudja.

A kutyatulajdonosok legnagyobb problémája szerintem az, hogy kedvencük viselkedését úgy próbálják értelmezni, mintha az ember lenne. Emberi viselkedésmódot próbálnak ráhúzni kutyájuknak olyan magatartásformáira, amelyek ugyan a kutyá részéről teljesen logikusak — csak teljes mértékben elternek attól, amit a gazdájuk feltételez róluk. A XX. század végének kutyáit főleg kedvelésből, házi kedvencként tartják gazdáik. Az ő személyes (és általános) tragédiájuk, hogy gazdáik nagyobb része nem képes felfogni, hogy a bókivétel hogyan is kéne banni, és egyáltalán mire és hogyan kéne megtanítani. Sajnos az újonddul kutyatulajdonosok legnagyobb része a divatnak hódolva vesz magának kutyát, és közben fogalma nincsen az általa választott fajta jellegzetességeiről, illetve nevelésének bevált módszereiről. Ez persze szabvány emberi vonás: mindenki olyan okosnak érzi magát helyből, mint más nekifutásból. Szerencsés az a kutyá, amelynek gazdája veszi a fáradságot, hogy tanulmányozza a kutyákról rendelkezésre álló, rendkívül bőséges szakirodalmat, és nem a saját kis okos elképzelésén alapján próbál kontaktust teremteni

Microsoft Dogz

Newfoundland

With the highest tides in the world, Newfoundland's Bay of Fundy is not the ideal place to practice the breaststroke. To a Newfoundland dog, however, it's no more than a swimming hole. This mighty animal was bred to swim great distances and perform a multitude of tasks in icy waters. Newfies rescued shipwreck victims, carried messages between boats, and even retrieved the occasional drunken sailor who fell overboard.

Old Wives' Tales

Back a Dog

Health & Fitness

Choosing a Dog

Origins

CoU 60/8

MICROSOFT HOME

SZOFTVEREK OTTHONRA



Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?

Kérdéseiddel hívjd a Microsoft Szoflter Információt: 2-MSINFO (267-4636)

HI Made in Hungary



Topó Hungarock Trupp: Az ördög nem alszik

Nem véletlenül választottuk ezt a CD-t a magyar turné elejére: aki megveszi ezt az Automex kft. gondozásában megjelent multimédia CD-t, az a maga nemében páratlan (vagy legalábbis Magyarországon páratlan) kísérlet szemtanúja lehet. A producer ugyanis megpróbálta összehasonlítani a számítógép és zenei CD-eket.

A CD eredetileg egy szimpla zenei CD-nél készült, amely a Topó Hungarock Trupp új és régebbi számlait gyűjtötte csokorba. Ha valakinek nem mondana túl sokat a banda neve, azon nem tudok csodálkozni, hiszen a tömegkommunikációban nem igazán publikált zenekarról van szó. Félreértések elkerülése végett: nem egy oi- és nem is egy punkbandáról van szó. A Topó valami egészen sajátos ungarische rockzenét játszik, amely ugyan alapvetően hard-rock gyökerekből táplálkozik, de a hangszerelésbe a skótdudától kezdve a fuvaláig minden belefér. Az ismeretlenség oka pedig valószínűleg az lehet, hogy a banda hobbinépszerűen működött a nyolcvanas évek közepén, hiszen tagjainak mind-egyiknek megvolt a saját kis polgári foglalkozása (a zenekarvezető-énekes, Ivánka Csaba például színművész), és ha jól tudom csak tavaly szervezték újra az együttest. E sorok írójának igen kellemes élményei fűződnek a bandához, mert úgy '84-es tájképén a páros hetek hétfőjén allandó látogatója volt a Belvárosi Ifjúsági Háznak, ahol a TNT (Topó Neurock Társulat) tartott koncerttel egybekötött 'munkavacsorákat', ugyanis a

hűs forintra taksált belépő árban benne foglaltattott néhány zsemle és macskósajt is, amelynek fedezetét a koncerteken a "Vödörzés" c. számmal gyűjtötték be. Ennyi húszfillérest azóta sem látam egy rakáson... A bandában különösen az tetszett, hogy egyetlen stílusba sem akartak beilleszkedni: játszottak mindent a heavy metaltól kezdve a 'nyúvévig' ('Feküdj alám, feküdj alám, feküdj alám...'), és anyám kedvenc Rolling Stonesa jól megfért a rockra átirít népdalokkal is. Persze a Topó zenéjének a legfőbb meghatározója a szöveg volt, ami ugyan néha kissé paródiajelleggel kölcsönzött a produkciókban, de néha Joseph Heller útján haladva úgy vette meg a publikumot, hogy közben sirni is kedve támadt.

Szóval kellemes volt viszontlátni ezeket az ősrégi számokat (Neurock, Kocsma, és mindenekelőtt: a Rózsadombi asszonykórus) pár új kompozíció között, bár mondjuk tegyük hozzá, hogy az agyonhangszerelt számok nem igazán azt a Topót idézték, amit én megszoktam (hiába, öregsznek az emberek).

A meglepetés akkor ért, amikor a CD-t egy PC CD-ROM-ba pakoltam bele. A zene mellett ugyanis megtalálható a CD-n egy pár AVI-formátumú videó is (a Neurock stúdió- és koncertváltozata, valamint a Gazdag csúnya lány). Emellett van egy mókás, folytatásos történet az együttes tagjainak pályafutásáról ('Macskám nincs, viszont van barátom').

Szintén számítógépes adaptációk a CD számaihoz írt 'videóklipek': nem tudom, hogy ki követhette el ezeket, de valami katasztrófálisak voltak. Igly ugyan, hogy minden számhoz különböző videó tartozott, de bármelyikre rápillantva kivert a víz. A 'videóklipek' ugyanis - a szöveg rángatásán kívül - különféle demoeffektusokból épültek fel, de ezek az effektek a 64-es demok '84-es színvonalán mozogtak. Egy multimédia PC-n azért egy kicsit többet várna annál az ember, hogy egy 64-es emulátor működjön előtte.

Szóval a rockzene és a számítástechnika alkalmazások keresztezése ennél a CD-nél még nem volt egészen tökéletes, de mindenképpen biztató, hogy volt olyan vállalkozó, aki pénzt fektetett egy ilyen kísérletbe. A folytatás remélhetőleg jobban sikerül.



Barangolás az állatvilágban

Szintén Automex-produkció, amely most egy kicsit populárisabb vizekre evez: a vadállatok világát mutatja be a felhasználónak. A szerencsés témaválasztás elég igényes kivitelezéssel is találkozhat (már legalábbis magyar vonatkozásban), hiszen több, mint 300 kép mutatja be az embertől egyelőre még háborítatlan vadon világát. Az elsődleges cél azért valószínűleg a szórakoztatás maradt, mert kissé eklektikusan válogatták össze a bemutatásra kerülő fajtaikat, az izeltlábúaktól és hüllőktől kezdve egészen a ragadozó emlősökig. Alapvetően azon állatfajtaikat maradtak fenn a szítán, amelyek már egyébként is valamelyes hírnevet élveznek. Mindamellett kellemes kikapcsolódás a használat, bár mélyebb szintű ismeretek megszerzése a könyvtárra fog maradni.

Korongvilág

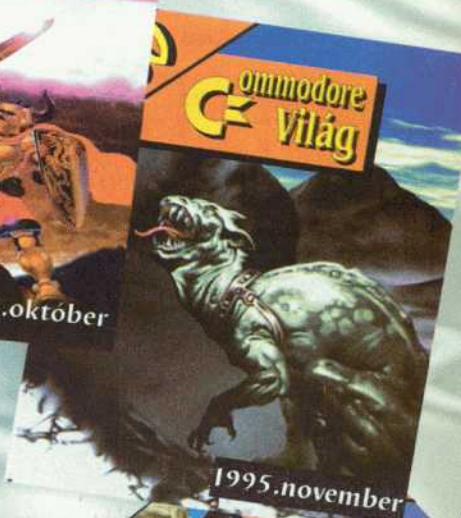
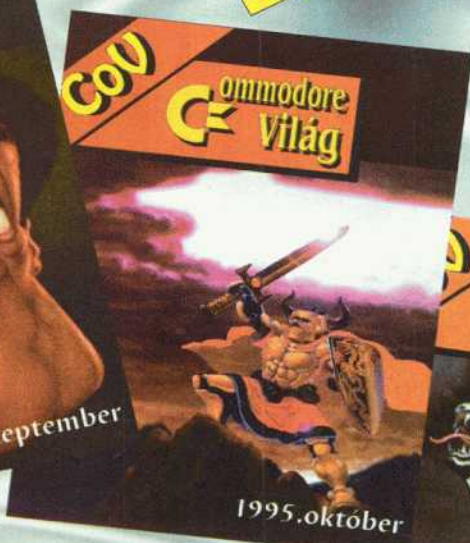
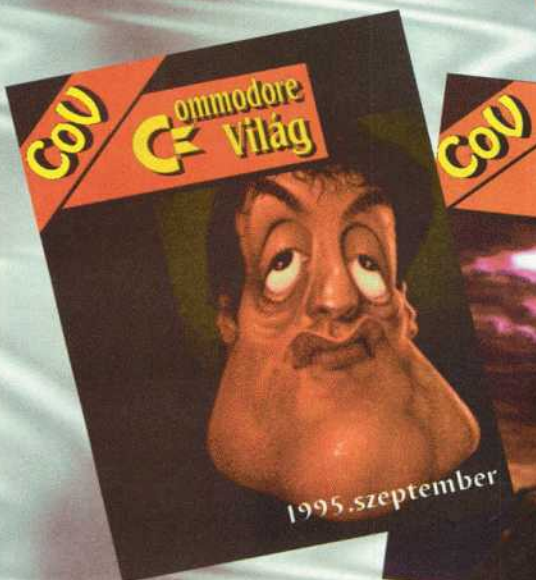
A végére maradt az igazi csemege, pedig erről akartam a legtöbbet írni. A CD-Archive gondozásában megjelent Korongvilág ugyanis igazán kellemes meglepetést okozott. Amennyiben a készítő az ABCD multimédia magazin (amiről helyhiány miatt nem írhatok) akartak konkurenciát teremteni, akkor ez teljes mértékben sikerült nekik. A tartalmi felépítést (játékleírások, hardware, kultúra) nagyszerűen találok, de azért azt tegyük hozzá, hogy a könyvek és a zene vonatkozásában egy kissé sajátos ízlés került előtérbe. Ami a legjobban meglepett, az a rop-pant ízlésesen megvalósított kezelés volt. Ebben a tekintetben semmiel sem marad el a világszínvonalától. Nagyon remélem, hogy a továbbiakban is ilyen igényes kivitelezésben jelenik meg, és nem bizonyul kéréselőt vállalkozásnak.



VIGYÁZAT! JÖNNEK A

Commodore Világ

FÜZETEK



Zsuperr régiség, zsuperr újdonság!
A régi CoV emléket felidézve jönnek a Commodore Világ füzetek!
B/5 formátumban, 32 + 4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak.

Játékleírásokkal, ismertetőkkel, elsőséggel, felhasználói programleírásokkal, programozástechnikával és persze TökösMákossal.

Az ősszel megjelenő kiadványok ára:
199,- Ft
Előfizetéssel viszont csak:
169,- Ft!

Így ha a 4 kiadványt együtt fizeted elő, 796,- Ft helyett csak 676,- Ft-ot kell fizetned!

Ulti-ma, tagnap, hónap... mind örökké. (Végtelemediké folytatás)

Véget ért a nyári aszalódás, असुक hát elő a jó öreg Ultimát a sarkból, mielőtt beszönek a pókok. Legutóbb a tenger közepén függesztették fel a kalandot (igen-igen, ott a döglött angolnák mellett), itt az ideje, hogy felszedjük a horgonyt. Csónakázunk vissza Vesperbe, a sivatag szélén kábultan lihegő városba.

Szokás szerint fecsegünk egy sort mindenkivel. A legjobb, ha délután megvárjuk, amíg bevonulnak a lakók, a kocsmába egy kis közös lihegésre, így szinte mindenkivel beszélhetünk egy helyen. Yongi mester, a kocsmáros Dupre régi ismerőse. Mint a helyi pietykafeszék szive-lalke, Yongi mindenről tud. A legérdekesebb hír szerint egy gargyle állítólag megtámadta Blorn-t, a város lehéját. A helyiek eszelős idegengyűlöletének jó tápot ad az eset. A kocsmában szokott vacsorázni a helyi előjáró, Cador is. Cador egyben a helyi bánya vezetője. Természetesen ő is a Fellowship hive. A bányában aranyat és ólmot bányásznak: majd körülnézünk az aknában. Mara, az izmos bányászlány is a kocsmában pihen ki a napi munkát, akárcsak Zaksam, az edző.

Természetesen itt van Blorn is. Fura, bizalmasan, ronda kis fickó. Gyorsan megvádolja Lap-Lem-et, a bányában dolgozó gargylet a támadással, és megkér, hogy toroljuk meg a rajta esett sérelmet. Az egész ügyet büdössé teszi az, hogy végül arra kéri, Lap-Lem előtt ne említsük meg a nevet. Na pe'sze... Vonuljunk át a város nyugati részébe, ahol a maradék gargyle lakosok élnek. A gargyle kocsmá előtt ismét megjelenik a Guardian vizója, és boldogan kuncogva arra biztat, hogy menjünk be. A kocsmában két fickó piál. Ne szóljunk hozzájuk, ne zavarjuk őket: az emberek gyűlölködését kompenzálandó ők az embereket

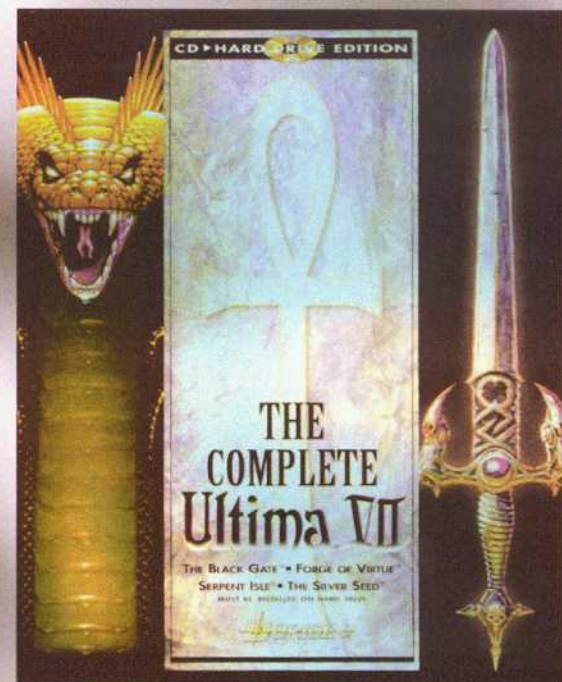
üljünk. A kocsmától természetlőtlenül Aniskart szerencsére mentes a gyűlölködéstől, szívesen beszél Vesper lakóiról.

A kocsmától nem messze van Lap-Lem bungalója. Nagyfogú gargyle barátunk a támadásról új információkat ad: Blorn ellopta az amulettét, ezt próbálta visszaszerezni. Rohanjunk vissza a kis ronda tolvajhoz, és szedjük el tőle az ékszer. Nem kell megtámadni, elég elkérni tőle, bosszusan visszaadja. Lap-Lem-et boldoggá teszi kincsé visszatérése.

A Fellowship két utazó követéről az utolsó infót Batlintól kaptuk, állítólag ide jöttek. Ennek ellenére Cador, a helyi rezidens semmit sem mond Elizeról és Abrahamról.

Margareta, a jósnő tanácsát követve induljunk el az Empath Abbey irányába. Jó messze van, készüljünk fel hosszú útra. A nagy mocsárban lefektetett deszkák vezetnek egy romos házhoz valamint az ottani kisebb kincshez. A nagy erdő mindenféle veszélyt rejt. Egy csomó elvadult magus ront nekünk, kalózok, útonálló, és egyéb meggondolatlan adószedők (tb. apeh, vam, stb.) igyekeznek kifosztani a csapatot. Ha esetleg valamelyik szerencsétlenül áldozatnál mézet találunk, azt feltétlenül vigyük magunkkal. Az erdő közepén egy kis erdő áll, benne egy új kristálygömbbel, amelyet a Guardian óv. Ide nemskóra visszajövünk.

Innen nyugatra, a tenger partján egy kis erdei település húzódik meg, lolo háza is itt áll. Bent óriási rendelenség fogad: lolo neje, Gwenno csak egy kis csillt hagyott hátra. A hölgy talál egy tengereszt, aki ismeri az utat a hirtokatos Serpent Isle-ra, és már útra is kelt. (A fejtevényeket az utóbbi par Cov-ban találjátok.) Nem messze találjuk lolo istállóját. Itt lakik Smith, a Ló. Nem is tudom, mit mondjak... Pusztán a Smith-szel folytatott beszélgetés miatt már ér-



demes belekzdeni ebbe a játékba: a Lónak felelmes humora van. Egy (nem szöszert) részlet a vele folytatott beszélgetésből:

Ló: Mit vársz a segítségemtől? Pénzt, szerelmet, boldogságot, Britannia megmentését?

Avatár: Boldogságot.
Ló: Ki nem keresi a boldogságot? De ha várszokoll, úgyis ithagysz.

Útoljára Limonáde Joe Lovától hallottam - pontosabban olvastam-hasonló borzalmas beszélőcsokát. Smith Ló óriási ebben a műfajban.

Nem messze áll Tseramed kunyhója. Ne bosszantsuk azzal, hogy a Fellowship követőjeiként mutatkozunk be. Az erdei ember lolo régi ismerőse, az Avatár tisztelni fogja. Tseramed rengeteg infót ismer az erdőről, hasznos utátlás lesz, vegyük fel a csapatba.

Innen menjünk délre. Az erdőben bókászik Thad. Ó nagyon utálja a Fellowship-et, és különösen Batlint. Epanaszolja, hogy elrabolták a nővérét, Millie-t, és varázslattal elbűvölték. Erről majd megkérdezzük Millie-t is. Kövessük délre a partvonalra a hegvek mellett. Nemskóra egy barlang bejáratához érünk. Előtte parkol a mesebeli varázsszöngy. A továbbiakban repülve közlekedhetünk. A barlangot most meg hagyjuk ki, túl kemény dió. (Ha nem csalál...)

Az Empath Abbey nincs messze. A település nyugati oldalán ismerkedjünk meg Reynával, a kedves gyógyító leánnyal, Perryvel, a néprajzkutatóval, és Tierlyvel, a vén, morbid sirásóval. Látogassuk meg a temetőt, sok röhögés sifirelletget olvashatunk. "Bóbtól lesz zölddebb a fű" Aranyos, nemde? Az apátság mellett találjuk a börtönt. Jelenleg két élő rabot tartanak raktaron, egyikük egy kalózcimájú (egyén) ismeri a gaz Hoak-ot. Alkalmadán ezt majd kihasználjuk. Menjünk be az apátságba. Valószínűleg itt, az előtérben találkozunk

Kregg-el. (Nem ő lopta el a harci zászlót?) Megkér, hogy tanulmányai folytatása érdekében szeresszünk neki láthatatlanná tevő szert. Az apátság lakó, az idős Aivi és Taylor nem ismeri őt. Amikor harsány kiáltással telelepszük, tört ránt. Esélye sincs a fickónak: újabb lovagi győzelmet véshetünk fel történetünkre. (Amennyiben az 5-6 ember 1 ellen lovasiagan tekinthető...) Taylor egy kevés információval tud szolgálni Masstasia papájáról, Juliusról. A kedves papa az apátság temetőjében nyugszik.

Itt hallhatunk az empekől, ezekről az óvatos erdei lényekről is. Az informátor szerint szeretik a mézet. Ha esetleg nem sikerül eddig mézet szerezni, akkor a méhecskék barlangját kell meglátogatnunk. Legyünk tekintettel arra, hogy a méhek utátlják a füstöt, dobjunk be egy-két füstbombát.

Repüljünk vissza az erdő keleti oldalára, az empek fáihoz. Mézzel a kezünkben túl csábítólag vagyunk ahhoz, hogy a kis gremlin-szerű empek tojjanak a fejünkre. Három kis potty érdekes: Salamon öreganyó, Trelek, és Saralek, Trelek felesége. Itt megismerhetjük Julius sorsát: füstmérgezésben halt meg szegény, miközben segíteni próbált az empeknek egy tüzeset során. Julius az empek igazi hősné tartják. Empath-tud a wispekről is, de az aszsonyok nem engedik el egy kalandorral. Saralek az engedélyt Salamon engedélyéhez köti. Salamon pedig ahhoz, hogy keressük meg az erdő nyugati szélén élő favágot, és beszéljünk le az empek otthonául szolgáló Ezüstlevedű fák kivágásáról. Ennek semmi akadály.

Kapjunk újra repülő szőnyegre. Először is vigyük el a Juliusról szóló híreket Cove-ba Nastasiának. A hírek boldoggá teszik a lányt, a mehetünk tovább a dolgunkra. Repüljünk vissza az erdő nyugati csücs-

Oh, helló, öreg cimborá! Találkoztál már Rincewinddel?



A lónak is négy lába van, mégis hülyeségeket beszél...



My name is Sam, I am the flower man and what is thy name?



Erdő mélyén kis tanya áll, benne Woodstock utolsó túlélője

kébe, az erdei településhez. Ennek déli végén él Ben, a favágó. Rokonszenves figura. A Ben család már tíz generáció óta favágó. Ben egyszerű erdei ember, nyugodtan elmondhatjuk neki, hogy az empek érdekében kellene megkímélni az Ezüstlevelű fákat. A favágó által aláírt levelet vigyük vissza az empeknek.

Salamon boldogan beleelegyedik, hogy Trellék csatlakozzon a csapatához, de Saralek pinulva bevallja, hogy átvért, és esse ágában sincs elengedni drága férjcséjét! kalandozni. Kedves... Abba természetesen beleelegyedik, hogy más módon segíten a kis fickó. Trellék egy spéci sipot ad, amivel szerinte magunkhoz csalogathatjuk a wispeket. A kis kék gömbök bázisa az öreg közpén épült kis kastély.

Repülünk el az erdőhöz. Itt egy wisp várakozik, Xorina. A wispek a különböző létsikok és dimenziók között a tér fiz irányában szállítják a híreket. A Time Lordhoz vezető infót a wisp cserébe alapon kínálja fel. Meg kell szerelnünk Alagner, Britannia legelősebb emberének jegyzetét, Alagner New Magincia szigetén lakik, így kapjunk ismét varázsszöveget.

New Magincia kisit keletre van a jellegzetes kalózszigettől, a Buccaneer's Den-től. Látagassuk végig a szigetlakókat. A szigeten nem mi vagyunk az egyedüli turisták. A kocsmáros három frissen hajótört cirkefogó lóbszell. (Ez Owen mester talán utolsó halálhajójának műve...) Vezérük Robin, a hamiskártyás. Valamit kavnak egy nyakéknél. Búdds úgy, mert Henry valószínűleg ezt akarta szerelmének, a szép Catherine-nek ajándékozni. A sziget déli csücskén lakik Sam, a virágkereső. A három hajótört neki is gyantás.

A kocsmáros nem állt velém szóba, mert éppen nem volt nálam annyai aranypénz, amiből kifizethetném volna Dupre kocsmái tartozását, ezt majd máskor megvizsgáljuk.

Előbb-utóbb ráakadunk Alagnerre. A sziget északi kikötője mellett lakik az öreg. Alagner jó felszerelt iskolát tart fenn, egy csandesen elődegő bölcs életét él. Sok érdekes dolgot tanulhatunk tőle. Megtudhatjuk, hogy a kristálygömbök felvevőberendezések, amivel az előző nap eseményeit figyelhetjük meg. A wispek által keresztelt jegyzetek az általa összegyűjtött bölcsességeket tartalmazzák. Cserealapon juthatunk hozzá ideiglenesen a jegyzetekhez, Alagner az Elet és a Halál kérdéseire adott válaszokat keresi. (427) Még nem ismerjük a válaszokat, de megszereshetjük azokat. Alagner javasolja, hogy keressük fel a Megkínzottat, aki Skara Brae-n található, Alagner búcsúzóul figyelmeztünk beajánlja a Seance varázslatot.

Óh, a csodálatos Skara Brae, minden fantáziájáték Rómája, Mekkája és Medinája, meg egyebek... meg boldogult első munkahelyemen szaktított üres óráimból parát, hogy a fantasztikus Bard's Tale III alkalmából minden ócska utcaó aló kikeressen a bobokdolt és a kigulósak. ...azok a régi szép idők! (Nyugtásként álljon itt: a céget azóta elopta a vezetőből, élén az igazgatóval. Sz' a nyugodtan jácokat munkaidőben is Ultimát, az nem árthat.)

Skara Brae Britannia nyugati részén található. Igazán figyelemre méltóan van kialakítva. Sem hajóval, sem a repülő szőnyeggel nem lehet megközelíteni. Az egyetlen út a Révész által üzemeltetett komp biztosítja. A Révész a kikötőnél felszerelt kúrtól szállíthatjuk magunkhoz. A csinos kaszálat csak a Seance varázslat bírja szólasra. Ha szóballal is velünk, nagyon szükszavú. Két aranyért cserébe átszállít a másik partra.

Most tegyünk egy kis kitérőt, ideje feltanulnunk. Az elején egy kicsit elhanyagoltam a varázslatot. A varázslatot vásárlásához sok pénzre lesz szükségünk. A talált aranyat Britanniaban válthatjuk be a Tax Councilinnél, de előbb rá kell dumálni a hölgyeményt, hogy beszéljen erről a lehetőségről. Elég rossz az átváltási arány. A drágaköveket a városi ékszerész vásárolja fel, szintén felháborítóan rossz aron. Váltásuk át az összes aranyrudat és rögöt, majd ballagjunk be Nyustulhoz. Lord British elborult házi varázslóházak. Ne költjük el az összes pénzünket, de az Unlock Magic varázslatot vegyük meg. Menjünk el Rudymozhoz, a Cove-i remetéhez. Rudym mesél a már megalátt repülő szőnyegről, és egyéb régi dolgokról. Ismeri a Seance spellt, és vannak ritka reagensei is: Kénhamu és vérhoza. Pakoljunk fel rendszeren, ezután gyakrabban kell majd varázsolgatnunk.

Most már tudjuk, hogy hova dugták el Stevie Wondert



Keressük fel régi barátunkat, Jaanaa-t a helyi kórházban, és hívjuk meg a csapatunkba.

Menjünk el a sivatag előtti barlanghoz, és keressük meg a bozát sárkányt. A mágikus zárat nyissuk fel varázslattal, és mentjük ki az állást. Megtalálhatók a kényvespolcokon a Sárkányoskönyvet? Akkor tudjátok, hogy a Sárkány nagy fizikai erejű, varázserővel is rendelkező veszedelmes bestia, akit minden epeszű kalandor nagy lyben elkerül, mint óvatosszóny a motoros rendőrt. A sárkány elpusztítása közben könnyen elveszítjük egy-két játekeket, de Jaanaa azonnal feltámaszthatja őket.

Repülünk vissza a Révészhez. Varázsoljunk egy Széanszt, ezután már tudunk beszélni a Rév úrval. Fizzük ki a vidéfalit, szálljunk fel, majd pillanatok alatt átkelünk a keskeny szoroson. A rév mellett természetesen kosmát találunk. A Szellemelek Kersója kocsmároza Markham. Kedves, barátságos fickó. A bárcia neve Paulette, igazán csinos lány lehetett, mielőtt szellemmé vált volna. Nem messze találjuk a temetőt. A sírfeliratok elolvashatók, ha sikerül, és még nem unod. Itt nem csak sírkövek, hanem kopf-kereszt alakú fejkák is vannak. A sírkertben - A Tolkien-élműkö mellett (olvassd el a szobor emléktábláját) - egy csinos kriptá al, a lépcső mellett található az ajtónyitókálantyú. A sír ablaka mögött egy láthatatlanná tevő gyűrű van rejtve. Szerintem hagyjuk ott. Talán nem szerencsés a holtak városában hullarablasba kezdeni... Ha mégis elszándoz magad, akkor a gyűrű elvétele után hozzáférz a csontokhoz is. Szegény Marneynél egy kereszt van. (Hátha jó szelleműzeshet.)

A sírkert északi részén lakik Mordra-ronky szelleme, aki életében a város környéki orvosa volt. Tőle további infókat kapunk a várost elpusztító tűzvészről, Caine-ről, a Megkínzott-ról, és a városlakó ló ellenségeről, Horance-ról, a vészpóp kísértetéről. (Nem ősszekevernünk holmi állami tisztviselővel!) Nézzük csak az egy csuklyás fickó al az oltár előtt, amin egy tör fekszik. Érdekes. Menjünk tovább.

Nem messze találjuk a néhai városi előlőjárt, Forsythe házat. Elég zavaró figura, valószínűleg Igaza van Mordrának, hogy Forsythe mondta el rosszul az alkimistának a Horance-ellenes szer összetételét, és ezért égett is az egész sziget. De érdemes a habogásra is figyelni: lippel ad Horance elpusztításához. A következő nagyobb ház Trenté-é, a néhai kocsmásé. A csupa szellem-izom Trent szorgalmasan dolgozik megszállott tervén. O is mindenáron el akarja pusztítani Horance-t,

aki elborult imádott feleségét, Rowena-t. Szerencsére nem borult el teljesen az agya. Trent kivételéhez egy ketrecet készít. A legenda szerint, ha ezt valaki megmeríti, a Leleke Kútjában, elpusztíthatja vele Horance-t. Trent felhívja a figyelmünket egy kis zenedobozra, amit ő vett régen Rowenának.

A közelben lakik Caine, a Megkínzott. Táska szemekekkel fogad, szerencsétlennek sem éjjele, sem napjára: sorsa az állandó kínzás. Caine hajlandó megadni az Alagner által keresett válaszokat, de cserében nagyon nehezít két meg kellő számban a szenvedésektől, a város pedig a gonosz Horance katalmától. Visszairányít Mordránhoz. Horance-űző szer receptjét. Az öreganyó minden segítségét megad.

Vigyük el Rowena zenedobozát a Setel Kastélyba. Horance nem fél: hozzájárul, hogy a kastélyban minden beelűssük az orunkat. A kastély hátsó részén találjuk a Leleke Kútját, de az emeletről kidob egy gonosz varázslat. A Rpwena, Torony Úrnője teljesen Horance hatása alatt áll. Zenéljük neki egy kicsit a dobbal, ettől egy kis időre magához tér. Ránk bizza a jeggyűrűjét, hogy vigyük el Trentnek.

Trent elborult dühe gyorsan elszáll Rowena gyűrűje hatására. Szeresszünk neki a sírkertből egy-két vasrudat, hogy végre elkészíthesse a ketrecet. Vegyük magunkhoz a ketrecet (jó néhez), és menjünk vissza a kúthoz. Merítsük meg a villódzó lében, így a ketrec feltöltődik.

Mordra kukkózából beszerezted a Horance-űző hozzávalóit? A láthatatlanná tevő lény szírka a kúrtól piros, a mandragóra-főzet pedig az éleken pulzáló sárga-vörös barna. Több helyen is találunk űres űveget, és is kell. Helyezük el a szerkeket. Caine alkimista szerkeztényénél, a kifolyóhoz tegyük az űres űveget, és többször próbálkozással gyűjtük be az égot. Rövidesen élnék kék-fehéren villogó szmótyi tölt meg az űveget, Most már csak az akció van hátra. Efel után osonjunk be a kastélyba, a gyantútanul tőltdő Horance-ra dobjuk rá a ketrecet, és öntsük rá az ellenszert. A ketrec megemmisül a foglyul ejtett gonosz lélekek együtt, csak a békŐs, rendes magus, Horance szelleme marad.

Még le kell zárnunk a Leleke Kútját, ehhez valakinek fel kell áldoznia magát. Horance szerint kezdjük az áldozat keresését Forsythe főnöknel. Az öreg nem lelkesedik az ötletért. Az ha senki más nem akarja feláldozni magát, akkor hajlandó kúba ugrani. Kérdezzük végig a teljes lakosságot - beleértve öreg kaszás barátunkat is -, hogy mi a véleményük. Senki sem hajlandó lemondani a kényelmes szellem-létről, Paulette egy kicsit meg is sértődik, így végül a néhai előlőjárt feláldozza magát. A Leleke Kútja lezárul, mi pedig mehetünk a jutalmakért.

Caine válaszokat igért az Elet és Halál (meg minden) kérdésére, cserébe a szabadságért. Most kiderül, hogy nincsenek válaszok... huncut róka ez a Caine gyerek! A kastély mögötti oltárról vegyük le a tör, és menjünk vissza az emeletre: nincs többé akadály a kiváncsiságodnak. A polcot alaposan kutassuk át. A varázsgömb egy háromszögben (a Fellowshipire utal?) az új nagy fekete tömböt mutat. Lehet, hogy importálták a TMA-1-őt? Ezek szerint ez Black Gate...

Repülünk vissza Alagnerhez a "válaszokkal"... Amíg a repülő szőnyeg átszeli a világot, addig megjelenik a következő CoV

REALITY LITTON

Üdvözlét minden életformának, akit (vagy amit) egy kicsit is érdekel a demózás, na és a hozzátartozó lídercnyomás, a scene. Igaz, még itt feltehetően a 35 lokos finom melegben, napotárom mégis azzal ríogat, hogy vége a nyárnak. Hát vége a nyárnak, és itthon Magyarországon megint nem történik semmi nagy scene megmozdulás (pedig igazán ünneplhető volna a scene a tandíj ellen, de hát már erre sem képes úgy látszik) leszámítva az egy páráci (a borti, ahol Basg bátyáék is elcsapta az időt. Es így ugyebár lemaradt az év legnagyobb partijáról az ASM 95-ről. Nem mintha nagyon bánná, így elnézve az anyagokat.

1995 ságnere teljes pompájában tombolt: csinálnak minél jobb code-ot. Ahogy az már múltkor is elhangzott, ezeken a mai 1000 MIPS-es Pentiumokon nem nehéz forgatni 1643532 poligonból álló LightShaded Phong objekteteket. Viszont lehetne talán valami designt vinni a dolgoba. Reménykedtem benne, hogy az év legnagyobb partijára végre a nagyobb csapatok is rájönnek erre. A Nooon demóján kívül nem sok érdemleges alkotás volt. Ahogy a látogatóktól hallottam, nem csak a demokra volt jellemző az igénytelenség, hanem a többi versenyzámra is. Ja, el ne feleljünk ott magyar induló is! Az Abaddon a 4K és az intro kategóriában indult. Végre valami! Ezúton is gratulálók Kaporéknak. A következő számban remélem sor kerül az Abaddonok munkák bemutatására is. Az ASM 96-on meg remélem sor kerül minél több magyar munka bemutatására. Na, de végünk bele a középsébe. Spriteot, tonikot, sőt, bort, vodkát előkészíteni, és kezdődhet a demo-revision...

Az Assembled '95 augusztus 10-13 között zajlott le, Helsinkiben. A beharagzos és fantasztikus volt, a szervezők mindent ipérték (tudjátok: kaja, pia, no, szoty, videó, minden játszik) és meglepő módon nagy százaikban be is tartották. A rendezvény nagyságára jellemző, hogy a kisebb számban (zene, grafika) számonként több mint 200 alkotás indult. Ahogy Skaven/FC-től hallottam, csak zene kategóriában kb. 250 induló volt. Ezeket egy előzetes zsűri vizsgálta át, nehogy a nézők unják halálra magukat. Az előzetes átnevezés 11 óráig tartott, és a versenyben maradt kb. 30-40 zenét mutattak be a nagyközönségnek. Amúgy a zenekompót Skaven nyerte, ez talán

érthető is annak ismeretében, hogy mint zsűrielnök is részt vett a versenyben. Nem baj, minket inkább a demók érdekelnék... Lássuk a macikakat, még a kis...zöld emberkédet.

Noon: Stars

A Nooon 1993-ban alakult, olyan nagy nevekkel, mint Moby, Karl és Ra, akik már Amigán is elég ismert arckok voltak. Az első nagyobb munkájukat tavaly a The Party 94-re készítették, a címe No Volt. Azt hiszem elég sok embert levett a lábáról ez a demo, hiszen nagyon igényes munka volt, és meglepő módon még egy kis design is fellelhető volt az alkotásban. A No után én valami hatalmasat vártam a Nooon-tól (igen, így három O-val) és nem is hiába. Amikor meghallottam, hogy ok nyertek az Assembly-t, rögtön levdaszтам a Stars! Így elsöre a cím olyan szerényen hangzik, de azt hiszem nem véletlenül. A demo futtatásához 2.5MB RAM, egy 486 és valami gyorsabb VL videokártya ajánlott. A zenét Groo szerezte, és egészen tureshő lett, bár én egy Moby zenét könnyebben elképzeltem volna. A 3D rutinokat Barri készítette, a többi code-ot Karl. A grafika természetesen Ra keze munkáját, és scanneió tehetségét dicséri.

Első látásra a demo meghökkenető és gyönyörű. A code elegg intelligens, EMS vagy XMS memóriával is elűt, bár néhány gépen nem akart sehogyan sem. Az indításkor elkezdődik a zene és egy "Join Us!" logo tűnik fel. A kicsit alternatív patlogus zene közben egészen scangyánus képek sorra jelennek meg, köztük a credits is. Amikor a zene végre valóban beindul egy zooming fractal képződményt láthatunk, csodaszép palettával. Aztán átvált a zene és beröffen a képre egy dupla képernyőnagságú lódarázs (vagy valami bogár, az a lényeg). A kicsike 23806 felületről áll és Phong ruhát hord magán, ami ráadásul LightShaded.

Kis izelttá barátunk aztán elhúzza a csikot, hogy átadja a helyét egy gyönyörű tuskés gömb objektnek. A

gömb színtér Phong, a szép látvány a fényforrás mozgásának köszönhető. A zene itt folyamatosan változhat, ahogyan a látványhoz, valahol itt kezdődik az összmunka és a design.

A következő partban pár darab Copper-effektet csodálhatunk PC-n. Kisse nevelőgesen hangzik ez, hiszen szagolj soha olyat, hogy Copper. Nos ez a kifejezés még az amigás időkben maradt ránk. A képernyőt ilyenkor összevissza torzítják, az egymás feletti raszterok csúsztatásával, modulo változtatással, vagy lógólegyes megnyúlással. A demóban láthatjuk is erre a példát. A következő effekt valami új dolog, amivel eddig még nem nagyon találkozhattunk. Egy textured alagút uszik be, ami még nem lenne új dolog, csak hogy az alagút fala 3D fractal fal. A sebessége is egészen tureshő. Az alagút aztán elkezd hosszanti tengelyen forogni, kisebb-fajta tehetetlenéssel magával húzza a tájat.

Mindzeket után elérkezünk a demo legszébb részéhez. A látvány valami olyasmi, mint a Terminator 2-ben, amikor a T1000 visszalakul csempéből rendőrré. (Szerintem ő sem tudta, melyik a jobb.) Szóval a lényeg, hogy egy falból egy arc morphol elő, majd összevissza változtatja alakját. Nagyon szépen néz ki az egész. Amikor pedig elkezdünk csodálkozni, hogy ezt hogyan csinálják a mi kis szerény gépünkkel, akkor még elkezdik változtatni a fényforrást és a texturát is. Sajnos a legszébb rész után a legrondább következik. A morph part után egyszerűen egy fekete képernyő jön be, a zene pedig, mintha elváltak volna, elhallgat. Persze, azért, mert új zene következik, de hát akkor is valahogy le lehetett volna halkítani az előzőt, vagy szinkronizálni a végére az egész demót. Sebaj, az új zene és a vele megjelenő logo kárpótol minket. Továbbiakban Chrome Mapped objektet láthatunk minden oldalról szépen megvilágítva, hiszen a nagyreményű alkotók összevissza rángatják szerencsétlen fényforrást is körülbírtta. Az objektet után egy Nooon kiírás jön, kissé shaded bob szerűen elmosva a képernyőt. A következő rész a mostani nagy divatnak megfelelően a 320/400-as módban csak minden második sor kirakva jelenik meg. A képen a korábban megismert vetkőző hőlyet láthatjuk Zoomolva és Motion Blurral. Ujjab visszatér az a Phong objektetkehez a Torzó karikával című alkotás.

A jól ismert 3DS torzó objektet láthatjuk egy hulahop karikával, mely karszu derekára arnyékok vet. Aztán bejön egy folyamatosan változó gyűrű, ami szintén mindenhol csillog, olyannyira, hogy a környezében lévő összes objektet is visszafütykíti (azaz, csak azok képet). Na, itt egy képernyőn láthatjuk talán az összes technikát, amit ma használnak a demosok 3D-s objektet megjelenítésekor. Dicséret a Nooon ködereinek. A 3D világ után ismét a shadepob kírattás a szerep. Aztán újra valami nagyon egyéni dolog jön. Egy Phong face objekt gördül be, amelyet úgy zoomolnak, hogy közben az előző fázissal vágják az újat. (Talán a TV-ben láttam már ilyet. Aztán az egész zagyvaság a már ismert Copper effektnek keresztöl-megy, majd gyorsan eltűnik.

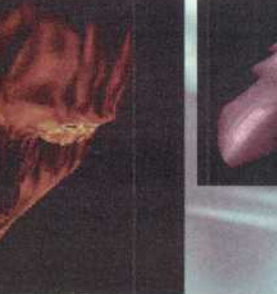
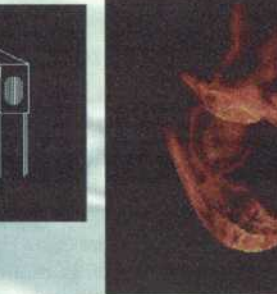
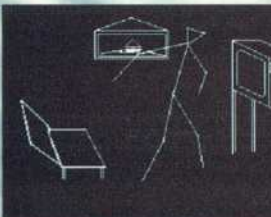
Capacala: Zweiligt Zone

A Capacala név biztosan ismerősen cseng a demorajongóknak. Talán az elsőkközött alakultak, és bizony nagy csapatát nőttek ki magukat. Ok csináltak a Real Thinget, majd az Unreal Thinget is. Ilyen multalt természetesen valami "nagy dobást" várt el mindenki a Capacalától, azonban ez elmaradt. A demót 5 nap alatt terveztek és gyártották le, 60 munkaóra alatt. Már első ránézésre is elkakodottunk tük. Ha megnézzük a demot látni is fogjuk, hogy nem a megszokott minőséget kapjuk.

A demo futtatásához egy gyors 486 + VL videokártya ajánlott, valamint 565K első memória és 600K EMS vagy XMS. Hangot legegyszerűbben GUS-sal vagy SB-vel csikarhatunk ki a demóból.

Ahogy a zene beindul máris megvan az első negatív élményünk. A gitáros digizás zajos, főleg SB-n, ez bizony elég zavaros. A demo alején egy G logót láthatunk LightShaded Phong objektként, két piros pénisz társaságban. A pörgés-forgás után egy Capacala feliratu gömb jelenik meg (továbbiakban ezen a gömbön zajlik a kírattás) amin tüköződik egy közelben kszáló torus képe. A szokásos feliratok után a demo logója következik, egy szép kis egyszerű női aktrszerűség, profi designnal. A kalandok a tenger mélyén folytatódnak, ismerős kis dellinluno (3DS-ből, vagy a múltkoriban említett Fluid Motionból lehet ismerős) úszkál be, nagyon szép LightShaded öltönyben, és természetesen utána az elkerülhetetlen tengeraltjáró. Itt is szépen elszomorodtam. Már a legnagyobb csapatoknak sincsen semmi új ötletük. Pedig szerintem ezt hívják demonak, aki a 3DS kacsát minél jópofibban tudja mozgatni, hanem azt, amelyben van egy koncepció, jó ötletek és csodás kivitelezés. Ha már itt vannak a lehetőségek, a szuper gépek, nem értem miért nem lépnek ebbe az irányba a demóirok. Na tessék, pont most írlokot ilyeneket, amikor végre valami ötletes rész jön. Egy Starfield, csak itt a csillagok nem egyszerű pontok, hanem 5 águ LightShaded





már az is megszokott. Aztán zene lehallkú és kész. Nem tudom megakart ezzel a Complex, de azt hiszem ez most nem sikerült nekik.

Detour: Halcyon

Mai utolsó indulónk kissé alternatív fiatalok alkotása, de a maga kategóriájában egészen szép munka. A code Blitz munkája, a grafika Placidity 1 dícséri, a zene pedig (ha ez a csapogás zene egyáltalán) Croaker műremeke.

Már az indítás is furcsa, egy Phong objekt ugrál látszólag összevissza a képernyőn. Valójában ez egy hardcore-mánias fogaskere, aki a koordinátát az adott sample hangerejére igazítja. Az örült tánc után egy textúra mozgatás következik, közben az egész képernyő a Gussbyból áradó zaj miatt mindenféle interferenciák és villódzások áldozata lesz. Amikor már kezdene hozzászokni a szemünk az interlace-emulátorhoz egy C64-es időkből ismeret szercskés veszi át a helyét. Épületes látvány, ez kétszer úgy torzul, meg esik szét külön részteroszokra, mint az előzőek. Az egyetlen normális rész az egész demóban a cím kirratása, de ez olyan rövid időre történik, hogy a hét betű le sem lehet olvasni annyira idő alatt. Továbbá a code textured alagútban uszhatunk egy ideig, majd egy morph objekt jön, természetesen Phong és Lightsourced az egész, bár a phongolás nagyon durva. Aztán a Complex introhoz hasonlóan itt is csak minden második résztert rajzolnak ki, közben pedig egy zsinorlert és zoomer kombinációjából álló mazsalát látszik. A változatosság kedvéért újra visszajön a morph objekt, de zsinorkonban a zenével egyre lassabban, míg nem kileheli a lelkét. Ezzel egy időre vége is megpróbáltatásainknak.

Hát ennél mára az Assembly 95-ri. Mindent észéve az általános pangás még mindig tombol, nem hiszem, hogy ez a nagy rendezvény sokat dobott volna a külföldön is hadközlő scene színvonalán. Ja, tartozom még egy magyarzáttal, nevezetesen a motto miatt. A Kis Zöld Emberkék (Little Green Men) egy Assembly 95-on induló demónak címe volt, ami színteremtől jászán kérdem az évszázad legidősebb demója címet. Sajnos nem jövedvelem rohász rajta, inkább Kinoban. Egy Kosmic nevű csapat csinálta, átlageltekuruk a demot elnézve 10 év lehet. No code, no gtx, no art. Egyszer érdemes megnézni. Már csak azért is, hogy valami elképzelésünk legyen, milyen ez a scene ha valaki ilyen színvonalú demoval el mer indulni egy ilyen rangos versenyen. Sőt! PCX engedelmével idéznem az ő véleményét: "Ilyen demoval még C64-en sem mertem volna indulni..."

Ha valami kérdésetek van a rovattal, demóirással, zenelátással kapcsolatban, vagy egyszerűen csak megleptek valami építő jellegű kritikával, ne habozzatok, írjatok a basu@master.fok.hu InterNet címre, vagy a szerkesztőségbe.

objektok. A vörös csillagos ég után egy torzó következik (úgye milyen meglepő?) aki gyorsan változtatja a mappíngjét (az egy olyan ing, amit a 3D objektokra lehet húzni). Továbbiakban egy szép Motion Blurt láthatunk egy arc objektól. Az arc ezek után egy tüz-mapping szerűségnek megy át, magyaráz az arcot felépítő poligonokon egy olyan zsinorlert megy át, amely tüz mintázatot idéz. Végre egy nem túl ismerős objekt, Yoric, a Koponya következik szokásos arany ruhájában. (O akart lenni az Arany Koponya.) Yoric után egy kutysz jón hasonló effekt kíséretében. Itt látszik a kapkodás és a design hiánya, egyszerűen csak objektok pörögnek a szemünk előtt, semmi sztorija az egész demónak. A kutysz után (akit én sakálnak néztem) egy Capacala felirattal torzó következik, melyen a textúra morphol. Majd egy üres gömb, mellette egy C logo, amely a gömbön az árnyékok képezi. Amikor már unjuk, akkor eltűnik, helyét az egyetlen kimaradt rutin, az Environment mapping veszi át, melyben egy torus lebeg a sakktaábla felett. Aztán gyorsan véget is ér az egész mulatság egy szimpátiuss The End felirattal. Szóval szép, szép, de nem tudom kit dob le ez a rutindömping.

A végére még marad egy endscroller, a régi szép időköt idézve ez egy egyszerű szövegscroller. Hát ennyi. Nem hiszem, hogy megégyez megnéztem, inkább elmegyek nézni az FTC-Anderlechtet.

Crashtest by J-P/Rebels

A demok között sajnos nem nagyon lehetett sok új ötletet találni. De míg a nagyok között az igénytelenség uralta a terepet, addig a "kicsik" között rengeteg jó dolgot lehetett találni. A "Kicsi" itt a mérete utáni, vagyis a 4K intro competition-re amelyben jobbnál jobb produkciók szerepeltek - sajnos nem túl nagy számban. Mindenesetre a 4K kategóriában fejlődés mutatkozik az előző évekhöz képest, köszönhetően talán annak is, hogy itt csak a code számít, amely mostanában olyannyira előtérbe került.

A 4K intro kategóriában tulajdonképpen a kóderek mérhetik össze a tudásukat. Egy maximum 4096 byteból álló programot kell készíteniekn (introt) és természetesen a lényeg, hogy minél látványosabb legyen a mű, valamint, hogy minél több dolgot zsúfoljanak ebbe a 4K-ba. Természetesen az introk tömörítettek, és különböző trükköket is felhasználnak az írók. Ilyenek pl. az öngeneráló kód, vagy a függvény által generált objekt, paletta, font-készlet.

Az idei évben viszonylag kevés 4K-s alkotás indult, színvonaluk azonban 1995-nek megfelelő volt. Az első meglepő intro a Crashtest. Érdemes megfigyelni, hogy a kódérsác mennyi mindent zsúfolt a viszonylag kis méretbe. Az egész intro egy generált, de meglepően

szép palettával ellátott háttérrel indul. A credits kirratása vektorfontokkal történik. A credits után a már Paniból jól ismert Mandelbrot 3D-s forgatás következik, kicsit csúnyásként színezésállítással. Ott követi egy generál torus Lightsshadeval. Aztán vissza a Mandelbrot-hoz, ezúttal egy 2D-s szép fraktálképet forgatnak előttünk. Időközben visszajön a torus, aki először csak simán "áttetszőn" jelenik meg (nem glenz) a képernyőn, majd később egy igen csak jó sikerült Motion Blurt mutat be. Hát ennyi. Most lehet gondolni, hogy van ferté bele mindez 4K-ba...

Noon: Heaven

A Noonon a 4K kategóriában is indul. A code-ot a demoból is ismert Barti követte el, mindenki nagy öröme. Sok újdonságot ugyan nem mutat, az érdekesség viszont, hogy viszonylag bonyolult dolgokat egészen szép sebességgel hajl végre. Egyszóval szépen optimalizált a kód. Viszont tudjuk, ez általában a méret rovására megy, tehát a munka nem lebecsülendő. Az intro egy viszonylag szoktalan közérzű képződménnyel indul, sajnos a valóságban ez nem más, mint egy zoomer és egy rotator, de azért nagyon szépen néz ki. Maga a "kód" valószínűleg fraktál generált. Az effekt után egy hatalmas (nagyobb, mint a képernyő) torus jön be, a szokásos Phong és LightShaded alakban. A torus után a demo elejéről ismert alagút jelenik meg, majd lassan egyszerűen minden bejön a képernyőre. Először visszajön kedvenc brutális méretű torusunk, aztán az alagút, rá a "kód". Ha még ez sem lenne elég, akkor nézzük tovább. Három darab torus tekeredik be, mindhárom elég jelentős mérettel rendelkezik. És a pőn az egészben, hogy mindhárom objekt vágott. Ehhez talán kell egy kis magyarázat. A vágás lényege, hogy a két felirajzolt objekt valahol fedt egymást. Ezt szimulálták meg külön le, és annak megfelelően rajzoltatták ki az objekt mindenkorin éppen látható részletét. Elég időigényes feladat ez a gépek, ezért nagy csoda, hogy ezt ilyen szép sebességgel látjuk egy 4K-s introtól.

Wild Light: Drift

Az "igazi" intro az azt persze a 64K intro competition induló. A hagyományok megfelelően itt a méret 64K lehet, zenével és grafikával együtt, így az intro nem csak egy jó csapatmunkáról árulkozik, de sokkal inkább a lehetőségei is, mint a 4K esetében. Az Assembly '95 64K intro eléggé az átlagot képviselték. Talán egy-két ötletessel alkotás volt mindössze amit érdemes szemügyre venni. Mindjárt az első egy parázos intro a Wild Light: Drift című munkája. Az egész intro nagyon igényesen

kivitelezett. Tulajdonképpen a design egy kékes árnyalatban üsző 3D világra épül, ahol a fénycsóvák meszesdrúllt módjára kerpetik egymást. A zene sajnos a viszonylag hagyományos igénytelen techno. Az intro futtatásához ajánlott egy gyors 486, extragyors videokártya, és GUS vagy SB. (Elég meglepő módon szinte az összes alkotás futott SB-n is. Talán az Imphobia felhívására választottak ezzel az alkotók.)

Az intro indításakor egy logot rajzoltatnak ki a régen látott tüz effektje. A körvonal után megjelenik a logo 3D objektjében is, gyönyörűen Lightsshadeval. Aztán megtörténik a szokásos credits kirratás, vektorfontokkal, de minden betű Phong és Lightshaded, valamint a fényforrás is változtatta folyamatosan a helyét, egészen extrém látványt varázsolva szemünk elé. A következő effekt talán ismerős lehet a tavalyi 4K győztes Stoned című introtól. Nevezetesen a képernyő waver, vagyis hullámozgatás. A hatása olyan, mintha a képernyőre esőcsöppök pottyogának. Az eső elárl, helyét egy 3D Julia Morpher veszi át valami fantasztikus sebességgel. Továbbiakban egy glenz gyűni érkezik - minek is mondanom - természetesen Phong és Lightshade az egész, aztán jön az elején megismert logo. Ja, és mind ez egyszerűen van a képernyőn! Amikor kicsodálkoztuk magunkat, a stabilitást nézhetjük meg, majd a logo visszapörgésével véget ér az intro. Még egy utolsó endscroller-t is belepreltek a 64K-ba...

Complex: Bill G Force

Természetesen ha Complex, akkor valami nagy durranás. Azt hiszem ez most nem nagyon jött be. Az intro szép ugyan, a design is elég jó, de valahogy nagyon kevés lett az egész, az igazi ötletek hiányoznak. Az intro a barátságos 320*400 videomódban fut, de csövesen, csak minden második résztert rajzolva, nehogy behaljon a gép. Amúgy az ötlet jó, kár, hogy nem nagyon használták ki a készítőik.

Az intro elején egy texture rotatort láthatunk, mely felett megjelenik egy szépen kivitelezett C logo. A textúrán közben kis fénypontok módjára pötytyök száguldoznak fel a alá. A zene kissé futurisztikus, mondhatnám cyberpunk hangulatot kelt az ember febern. A demo igazi nagy látványossága érkezik közben, egy 12 gömbből álló objekt. Az érdekesség, hogy a gömbök úgy néznek ki, mint ha mindegyikük egy-egy külön fényforrás lenne. A hatás a zoomer és Motion Blur technikák ötvözéséből ered. Közben alul a textúra megváltozik, és lassan egy új objekt is bejön, egy nagy gömböt körül három kicsi (micsoda ötlet) mozog körben. Semmi extra, talán a Motion Blur, de

MEGJELENT! MEGJELENT! MEGJELENT!



Computer Világ COMMODORE KÜLÖNSZÁM

1995/nyár

40 oldal, csak Commodore 64, Plus/4
és AMIGA tulajdonosoknak.

Olvashattok a Commodore és az ESCOM házasságáról, a számos részletes játékleírás mellett (Mindfighter, Lord of the Rings, A Gálya, The Pawn, Storm Across Europe, Tai Pan, Doomdark's Revenge, Ambermoon) Elsőségély, C64-es és AMIGA felhasználói rovat, C64-es programozástechnika valamint az olvasók által beküldött anyagokból összeállított TökösMákos tesztek teljessé kiadványunkat.

Megrendelése nagyon egyszerű, a pénzt feladod egy hagyományos postautalványon, és nem felejtet el ráírni a csekk hátsó középső részére, hogy: Commodore Különszám 1995/nyár. Persze az az egyszerűbb, ha valamelyik előző számból vágod ki a csekket, és azon adod fel a pénzt (ha még elfogadják...)

A Különszám ára: 225,- Ft.



IRODATECHNIKA ÜZLET – SZERVÍZ

Budakeszi, Zichy u. 30. Tel.: 138-6739

COMPUTER-TELEFON

Számítógépek, perifériák, mágneslemez,
SZÁMÍTÓGÉP SZAKSZERVÍZ,
iratmásolás, spirálozás, szaklapok,
FOTO-AUDIO-VIDEO,
EXPRESS filmelőhívás,
SONY, TDK audio, video kazetták

Ha előfizetted a PC-s játékok 3. c. könyvet, akkor 100,- Ft-ot megspórolhatsz, ha nem fizetted elő, akkor... ja, és ez fordítva is igaz, ha nem hiszed, próbáld ki!



**Képzeld el egy floppyt,
amelyre egyszerre ráfér**

a WOLFEINSTEIN, a DOOM, a DOOM-II,
a HERETIC, a DESCENT, a RISE OF THE TRIADS,

és még hely is marad!

Erre csak egy dolog képes: az **omega** cég
forradalmian új, **100MB-os***
diszketek kezelő **ZIPdrive**-ja.

Specifikáció: külső, hordozható drive SCSI vagy Parallel portos kivételben. Színe: LILA. Keresési idő: 29 msec. Átvitel: 50MB/perc (SCSI), max. 20MB/perc (Parallel). Drive ára: 42.800 (+AFA)
Lemez-árak: single / 3-pack / 10-pack: 3.800 / 10.800 / 28.800

kapható:

**SOFT-
WARE
STATION**
SOFTWARE-ÉK ÉS SZAK-
KÖNYVEK - PROFINAK

*: ez tömörítetlen kapacitás,
PC-re vagy Mac-re formázva!

Cím: 1111 Bp.
Karinthy F. 25.

Tel./fax:

185-44-73

Tel.: 371-07-04

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, irásjelek). 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, irásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva.

Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50% felár;
ITALIC szedés (dólt betűkkel): 50% felár; 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) levelében a következő címre kérjük küldeni: **COMWARE Kft. Budapest, Pf.: 363, 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64 software

C64 játéék és felhasználói programok cseréje lemezeken. Listát és felhasználati kérelem. Levél cím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználók 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszboríték lista. **Földes János**, 5000 Szolnok, Markótváros u. 20. Tel.: 56-520-5440

C-64 ESEKI EMBESZŐI A MASODIK ARANY. KORUNK VAN! 1999 JANUÁRRA VÁRHATO AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT-SZERŰ VEREKEDŐS JÁTEK CSÚCS KIVÉTELÉSBEN! SPRITE-GRAFIKUS KERESÉK EHEZ A CSÚCSZÚPER JÁTEKHÖZ VEGYEREKELJ. **MAKVAR CSABA**, 2643 DIÓSENY, DOZSA GYÖRGY UT 93. TEL.: (35)-364-243 (CSAK HETVEGÉN)

C64 hardware

Eladó: 160 lemez, irányár: 16.000,- Ft. ACTION 7/0 ATOMIC POWER cartridge + Wasted Time + Super Games cartridge 5.000,- Ft. QuickShot-137F Deluxe Digital joystick 1.500,- Ft. **Dorogi Ádám**, 9700 Szombathely, Gesztenyfa u. 12. Tel.: (06-94) 321-947 (lehet alkudni)

Feladó: _____



C-64 alappépat, floppyt, nyomtatót, PC-VGA monitorra kiegészít. **Zalatnai Gábor**, 8000 Székesfehérvár, Palotai u. 61. Tel.: (22) 321-5993

Amiga

Amigások figyelem! Eladó egy Commodore 1084S sztereó video monitor 16.000,- Ft-ért, valamint 3,5"-es DD-5 lemezek 50 Ft/db áron. Érdeklődni a (23) 367-155-0a telefonszámon lehet. Cím: **Jankó Zoltán**, 2030 Erd. Hunyadi u. 23.

Eladó A1200-as 45.000,- Ft és egy jó állapotban levő Philips monitor 25.000,- Ft-ért. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

Amiga programokat cserélnek. **Báder Zoltán**, 2011 Budakalás, Pacsirta u. 6.

PC

Eladó egy 386SX 33MHz-es alappal 0 Mb RAM-mal. Tel: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**
 386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14" SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1,44 FDD SB 2.0 hangkártya + hangfalak + egér + 20 db lemez. Ár: 130.000,- Ft. Tel.: 22-319-474. **Szabó Barnabás**

Eladó egy MEDIA MAGIC 16-os hangkártya (kompatibilis SB PRO2-vel (8 bites, sztereó) -16 bites CD lejátszó). Hozzá eladó egy nagy fejhallgató. Ár: 11.000,- Ft. Cím: Ifj. **Ivanics Endre**, 7632 Pécs, Nagy Imre u. 60.

Vírusmentes PC programcsere. Főleg demók, játékok és zenei modulok érdekelnek. Ugyanitt C64 programcsere. Listát és válaszborítékot küldj! Lemezben is küldhető! Cím: **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pt. 9.

Ingeny adok vagy cserélek szabadonmósolható (shareware) PC programokat. Küldj listát vagy felblyegzett válaszborítékot a listámért. **Tilly György**, 1139 Budapest, Rózsmay u. 5.

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: (06-30) 502-804 **Mátrai László**
 Eladó az alábbi konfiguráció: 386-DX40 MHz, 128kCache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512" Drive, 512 Kb v. kártya, 4Mb RAM, 14" Axion LR SVGA monitor, joy (Warrior5) + egér + 15 db lemez (3M) Irányár: 92.000,- Ft. Cím: **Papa Roland**, 2133 Szőlőiget, Határ út 30.

- A kiválasztott CD-17 napra hazavihető kipróbálni
 - Klubtagoknak további kedvezmények
 - Ingyenes árlístát, részletes tájékoztatót küldünk, ha megadod a címed!

Bélyeg helye (vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni!)

COM-WARE Kft

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1 5 1 9

80286-20MHz alaplap AMD processzorral, kifogástalan állapotban eladó. HEADland chipsetes, így EMS-1 tud emulálni (drivert lemezen adok) másrészt UMB-L. Ár: 5.000,- Ft. áfa nincs! **Vida Szabolcs**, 8200 Veszprém Lőczy L. u. 42/a. fez. 3.

Eredeti PC CD-k eladók: Full Throttle, Drug Wars, Chaos Control, Flight Unlimited, FX Fighter, Stonekeep, Command & Conquer... stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

REKLAMÁRON (!!!) eladó egy lényegesen felbővített Olivetti PCS33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD, 3,5" és 5,25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet: **Dinya Gábor**, 1-765-581

Keresem a Super Street Fighter 2-t! vagy a Street Fighter 2 Turbo-t! PC-n megvehető vagy cseré. **Tabajdi János**, 6090 Kunszentmiklós, Pipa u. 9.

Garanciális SONY dupla sebességű CD-ROM drive + eredeti REBEL ASSAULT CD eladó! (Külön-külön is) Ár: összesen 16.000,- Ft. Érdeklődni: 1-854-995 **Tasnádi Péter**

Eladó: 486 DX2-66 PC, színes SVGA monitorral, 420-as HDD, 1,44 FDD, 1+2 év garanciával, számlázó és raktárkészlet-nyilvántartó programmal: 102.900,- Ft. Rádiótelefon: (06-60) 343-699, 10-18 óráig.

Eladó!!! 486-os komplett számítógép, garanciával, számlázó és raktárkészlet-nyilvántartó programmal 56.000,- Ft. Rádiótelefon: (06-60) 440-937, 10-18 óráig.

Egyéb

IBM mátrixprinterre (lehetőleg 9 tűs, de lehet más is) felhasználói kézikönyv, illetve kódtáblázatot keresek megvehetőre, vagy kölcsön (pénzért) fermóslás céljából. Minden megoldás érdekel. **Bartfay Artúr**, Tel.: 1-352-741.

SNES-re kazettát cserélek (van: ALL-STAR, MARIO-KART), továbbá keresem megvehetőre a PRODIGY EXPERIENCE CD-t (jó állapotban, ha lehet) **Sasvári József**, Császártúrás, Petőfi 2/b, 6239, (78)343-384

Mindenképp Van néhány poszterem, amiről jó pénzért szívesen megszabadulnék! Cím (levélben válaszolj): **Kovács Péter**, 1027 Budapest, Csapáéros u. 15. IV/3.

Keresem azt a hozzáam hasonló külön lányt, aki rajong a PC-ért és a DOOM szerű játékokért. **(Oh!)** Cím: **Körmendi Edit**, 5000 Szolnok, Dráva u. 27.
 Eladó az 576 Kbyte 1990/1 - 1992/12 számai, vagy TOP GUN 1990/10 - 1992/12-re cserélhető ártékjegyzetessel. Cím: **Rádler Lajos**, 9442 Fertőendőd, Sütőti u. 6. Tel.: 06-99 380-725

Megnyílt!!!
Virtual World
PC CD Shop
 Budapest, 1036 Bécsi út 34-36. I.em
 (Újlaki üzletház) Tel: 250-5200/123

COMMODORE GYORSZERVÍZ
 Budapest, 175-10-24
 Direkt telefon: (06-20) 348-286
 XT/AT tápegység javítás és
 VIDEO szervizelés is!

Ezúton pl.-ban előjegyzem **Bors-Csibra-Hauzer-Horváth: A PC-k hangja** c. könyvet. Kb. 450-500 oldal, lemezmellettel, tervezett ára: 1.300 Ft (előfizetéssel 999,- Ft)

Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni Előfizetési csekket kérek

Ezúton pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 1.** c. könyv utánnyomását. 224 oldal, tervezett ára: 648,- Ft (előfizetéssel 548,- Ft)

Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni Előfizetési csekket kérek

Ezúton pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 4.** c. könyvet. Kb. 220 oldal, tervezett ára: 699,- Ft (előfizetéssel 599,- Ft) Megjelenés: 95/4. negyedév.

Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni Előfizetési csekket kérek

Megrendelem a következő kiadványokat utánvétellel előfizetéssel

... pl. **CoV Évkönyv '92** (Ára: 398,- Ft, előfizetéssel 298,- Ft)

... pl. **CoV Évkönyv '93/94** (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel 398,- Ft)

... pl. **CoV Évkönyv '95** (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel 498,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 2.** (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft)

A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

... pl. **Tippe & Trükkök Lexikonja** (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft)

... pl. **SpV 2,6-25 sorozat** (Ára: 1.074,- Ft helyett csak 600,- Ft)

... pl. **CoV 18-39 sorozat** (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

... pl. **CoV 40-51 sorozat** (Ára: 1.728,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)

A PC-k hangja

Magyarországon eddig még nem jelent meg olyan kiadvány, amely részletesen foglalkozott volna az IBM-PC kompatibilis gépek hanggenerálásának lehetőségeivel. Mivel az IBM kezdettől fogva nem támogatta gépeiben az audiot, egyes cégek az alaplap buszaira illeszthető audio-eszközökkel álltak elő. Manapság már egy hangkártya szinte magától értetődő része a PC-nek. Előlékésületben lévő könyvünk a következő témákat taglalja részletesen:

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségek, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon.



A népszerű sorozat első kötete ismét előjegyezhető!!!



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

Sound Blaster. A kártyacsalád gyártója, a Creative Labs szinte kezdettől jelen volt a hangkártyapiacban, és azóta is folyamatosan újabb és újabb termékekkel állnak elő. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszereiről, a driveken keresztül, mind a hardware-közeli regiszteres megoldásról, amely nehezekebb, de a kártya összes lehetőségeit enged kihasználni.

Gravis UltraSound. A kanadai Gravis cég csak pár éve van a piacon, de igen gyorsan óriási népszerűségre tett szert. A kártya úgy van megtervezve, hogy szinte teljesen átveszi a CPU-tól a hanglejátszás terheit, így pl. a demoscene-en szinte egyeduralmukodóvá vált. Ebben a fejezetben a GUS felépítését és programozását tárgyaljuk.

MOD-ok. Az egyik legnépszerűbb zenei formátum már nagyon régóta. A róluk szóló fejezet a felépítésüket, a különböző effekteket, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.

A könyv mintegy 4-500 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. negyedik negyedévben.

Várható fogyasztói ára kb. 1.300,- Ft lesz, melyből az előfizetőnek mintegy 25 % kedvezményt fogunk tudni biztosítani.

A könyv előjegyezhető a felül kivágható megrendelőlap segítségével.

HELIX
computer

Bp. 1133 Kármagt 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)
.25"-3.5" HDD kábel: 3.000,- Ft (ÁFA-val)

PC-s játékok 4!!!
A népszerű sorozat 4. kötete már előjegyezhető!!!

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

Weisz Roland Herendről az utóbbi 8-10 leveleléről érdeklődött, miért nem kapja már meg végre a megrendelt PC-s játékok 3. könyvét. Ezúttal azonban rendhagyó módon 2 kalandjátékhoz küldött kiegészítéseket:

Clouds of Xen (Might & Magic IV.)

- A With Tower felett, a felhőkön, a dry-t sárokan van egy szobor, amit ha megfogunk, ad egy szintet gratis: Úgy lehet ledejútni, hogy a (8,2)-es helyről nyugat felé 5-ot ugrunk a teleporttal. Kapunk egy "Super Explorer" awardot is.
- A Cave of Illusionben a dugóhoz nem kell monumentál erő, elég a fantasztis.
- Arjinak nagyon megéri segíteni, 750000 XP-t ad.
- A Xenközti-tengeren az a bunkó halász nem Emerald Nunchakut adott, hanem egy sz'p gyűrűt. A játékanem találtam sem Dragonspear, sem Golemhammer, csak kardokat ezek ellen. A Dragon Lair-ben az egyik kidobnak, ha nem tudjuk fizetni a Dragontax-t. Egyébként őt (5) Dragon Lore van, meg egy Art of Taxation. Őn a harmadik jutottam el becsületes játékkal.
- A kút Shangri La-ban akkor is ad szintet, ha nem vagyunk 20. szintűek.

Ennyit erről. Hozzáértartzok még, hogy Adventurer módban játszottam.

EGY OF BEHOLDER 3.

- **Mauzóleum Level 3:** a karok állítgatásában van valami logika, csak már elfelejtettem, hogy mi (he-he). Az erdő térképét két részletben rajzolták le, de az aljáról készült málból van, még hozzá a legnagyobb fal legdéliből sarkában (az ez a részleten nyk.). Amikor az öreg szellem könyvét közzé kell választani, a varázsló nagyon örül a Book of Arcane Deeds-nek. (Ha itt helyesen választ, a karakter kap egy szintet is.)
- **A Mage's Guild Level 2-n** az 5-ös helyen van egy Cloak of Protection +3 is.
- **MG Level 4:** A +4-es tört Oncon-nak hívják, nem Demar-nak.
- **MG Level 6:** Ez a szint elég durvára sikeredett. A Stone Key-es ajtó (3) semmi gond, addig kitart a Water Breathing is, de ahogy belépünk rajta, van egy Dispel Magic, és egészen a Copper Key-es ajtón (10) tülög nem lehet varázsolni. Első dolgnak legyen itt, hogy végyük fel a másik búvársísakot és adjuk az egyik harcosra. A másik a sok Heal+ és Raise Dead-ot, ill. Resurrection-t tudó papon legyen. Ez azért kell így, mert harcolni és (később) feleslesten is kell. Azon a helyen, ahová a Wall of Force-t feltenni, élezzünk fel mindenkit és a mágus varázsoljon falat. Talán kibírják, míg kiérnek, mert ott egyből nem lehet pihenni, és jönnek az elematálók, mint a gőzmozdonyok. Ahogy kibúrnak, keressünk egy rejtejt gombot! (Azon a falon lesz, ami jön utánuk.) Erre megnyílhat valahol a fal, oda menjünk be. Itt szükség lesz négy darab kulcsra, úgyhogy az úton semmilyen kulcsot ne dobáljunk el, ami megmarad zárnýtás után! A nyitogatás során vigyázzunk a falból ropkódó nyilakra. Ha kész, ismét fal nyílik, ahonnan elematálók ömlenek elő. Kb. egy tucatot mindenképpen le kell vágni, aztán besurranni az egyik szobába (mert kettő van). Lehetőleg ne egyből a mérleges szobába, mert ott nem lehet pihenni. A(z) (igazi) Lich-nek elég két csapás.
- **Templom Level 1:** Azt a fekete pudingot Living Muck-nak hívják, és nem hat rá sav, mérég, vilám, a tűznek ill. Magic Missile-nak pedig felelő hatása van rajta.
- **Templom Level 2:** A 23-as pont előtti mező forgató hatását elkerülhetjük, ha varázsolunk egy Bless-t. Ez oda van írva a mező előtti táblára.
- **Templom Level 4:** Az Elet Botjárt (Staff of Life) úgy mehetünk be, ha belezünk a középső teremben lévő két kis kút valamelyikébe. Azt hiszem, ilyenkor egy Bless-t kapunk, de ez nem biztos. Ha nem iszunk bele, akkor kidob egy teleport.

Hát, tényleg nem adott túl sok XP-t a progí. A new partymban a varázslóm 12 szintű lett csak (tehát az egész játék alatt csak egy szintet lépett, mivel a new party 11. szintű), a harcos és a pap lépett csak 3 szintet. Szerintem amúgy így utólag érdemes felvenni Tabithát Bug helyére, mert a vége felé elég jó a harcban és a hangslój, és így legalább a Dark God ellen mind a hat karakter fegyverrel támadhat. A front rank karaktereknek adjuk a halberd +4-et ill. a Dhauzimmer-t, Tabitha legyen a 2. sorban a polearm +3-mal, a varázslónak az Oncon +4-et, a papnak és Father Jon-nak pedig a két +3-as kalapácsot. Huh, hát ez egy kicsit hosszú lett.

Anyliszonyan Artúr Szekszárdról ezúttal a **DUNE**

- **I.-hez** küldött néhány tippet:
 - A prospectoroknak is adjunk ormit, mert azzal gyorsabban jutnak el egyik helyről a másikra.
 - Ha elmegyünk egy csatába, és már sejtőthet valami a kimeneteléről, akkor Stilgar tud előrejelést mondani. Tehát nem árt a harcok elején mindig beszélni vele, mielőtt még sok embert vesztenénk.
 - A Harkonneneket "ki lehet füstölni", ha egy ellenes területet egy attól delebber nekő barlangból elárazzunk növényvel. Így harc nélkül szórerezhünk barlangokat (pontosabban először erdőköt), de spica-t viszont nem termelhetünk ki az adott helyen.

Balogh Miklós, ismertebb nevén **SV MATIAS** Bajáról 1-2 régebbi, de máig értékes darabhoz küldött be tippetek:

GATEWAY/Legend: Ha valakinek olyan verziója van meg, melyben a fegyverraktáiban nem csak néha írja ki a gép azt, hogy nem lát semmiféle gombot, az vegye magához a fegyvert, várja meg a 0:30-at, és aludjon el a földön. Másnap a szobájában fog ébredni, a cuccainak a társaságában, köztük a fegyverrel. Igaz, kap egy üzenetet 100 credit büntetésről a tilosban parkolás miatt, de hát... Igenis lehet eredményt elérni az "ürkaszinóban", mert a fekete ruhás WOMAN könnyen beinvitálható a hátsó ajtó mögé. Igaz a program ezt nem pontozza, de bizonyos nézőpontból mégiscsak eredmény.

STREET ROD/California Dreams - A Chevrolet Styleline 1949 egy olyan utócsoda, melynek az alkatrészeit többet érnek magánál az autónál, a karosszériáért meg minden pénzét megadnák! Aztán csak óvatosan az overlow-válz! Csak mellesken: ez C64-en nem nyérő.

A minap a kezembe akadt egy cheat file, ebben lefem fel az alábbi infokat minden **Dark Forces** rajongó számára:

- LA BUG - insect mode
- LA CDS - törképet kapunk
- LA SKIP - tovább lép az aktuális szinten
- LA RADY - feltölti a fegyvereket
- LA NTHF - teleportál bennünket
- LA REDLITE - megbénítja a "rossz fiúkat"
- LA IMLAME - sérthetetlenek leszünk
- LA POSTAL - megkapjuk az összes fegyvert, feltöltve
- LA DATA - megadja a koordinátánkat
- LA SECBASE - a 1. szintre jutunk
- LA TALAY - a 2. szintre jutunk
- LA SERVERS - a 3. szintre jutunk
- LA TESTBASE - a 4. szintre jutunk
- LA GROMAS - a 5. szintre jutunk
- LA IDENTITION - a 6. szintre jutunk
- LA RMSHED - a 7. szintre jutunk
- LA ROBOTSICS - a 8. szintre jutunk
- LA NARSHADA - a 9. szintre jutunk
- LA JARSHADA - a 10. szintre jutunk
- LA IMPCITY - a 11. szintre jutunk
- LA FUELSTAT - a 12. szintre jutunk
- LA EXECUTE - a 13. szintre jutunk
- LA ARC - a 14. szintre jutunk

Megjegyzés: A <Space> az LA és az aktuális kód közötti lényeges!

Kulcsár Gábor (Gabriel) Budapestről maxi méretű kiegészítésekkel lepett meg bennünket:

Star Control 2

- **DADA** nem tudta, hogy lehet végtelen ResUnitot szerezni. Nos, nagyon egyszerű: a Föld körül keringő bázisán az Outfit starship menüpontot válasszuk. Ezután "module", és Planet Lander kiválasztása.
- Az Ultron-t három alkatrészszel kell megjavítani: kell hozzá Rosy Sphere, Clear Spindle, és az Aqua Helix. Ez utóbbiról egy info: Thraddashoknál van, a Zeta Draconis első bolygóján. A Thraddashok őrzik, így azután érdemes elmenni érte, miután elegendő számú hajójukat kipusztítottuk (ekkor ugyanis el lesznek bővítve a hatalmas erőnlét, és megkérnek, hogy tanítsuk őket - mi leszünk a Great Teacher...)
- Az Orzok előtt ne nagyon beszéljünk az Androsynthekről, mert behűdnének és szétfolyogtatják magukat (1). Egy szövetségessel kevesebb.
- Ha már elszállítottuk a Shofixti maldeneket Tanaka kapitányhoz, és a Starbase-n felszedtünk egy Shofixti hajót, mehetünk a Yehatokhoz. Elmondjuk nekik, hogy a Shofixtit visszatértük, mire kirobantanak egy forradalmat. Egyelőre fogalmam sincs, mire jó, de valamire biztosan...
- Ha már szóba jöttek a Shofixtik: gondot okozhat, hogy Tanaka kapitány nem hisz nekünk, és szét akar löni minket, mint Ur-Quanokat. A rábeszélés nem hasznát: kezdjük el inkább szólni (hülye feltűnik nyúl, meg hasonlít), erre először meg jobban behűdnék, de aztán észbekap, hogy az Ur-Quanok sose szüdték.
- Nem tudja valaki véletlenül, hogyan lehet disable-t tenni a Talking Pet-et az Umghaknál? Állandóan teleportál egy szerencsétlen Ur-Quan hajóhoz, az Arliuk pedig az istennek se' akarják feldertelni a helyzetet...
- A Talking Pet viszont nem azonos azzal a szörnyvel, akit a VUX kapitányunk kell elvinni: ez a szörny a Delta Lyncisen található (570.4 - 979.5)
- A legjobb config: két Hellbore-cannon előre, három ATS system, esetleg egy-egy két Pointing Defense, két Fuel Tank a jobbik fajtából, egy kabin, a többi pedig Shiva Furnace (persze miután megvettük az: összes technológiát a Melnorne Tradertől). Így pl. elég hatatosan lehet Ur-Quanokra vadászni - elég nekik három lövés.
- Három szivárványos-világ koordinátái: (a Melnornéni! 500 credit mindegyik!): 853.4 - 879.7, 039.5 - 745.8, 766.6 - 866.6

Csidi Péternek Szombathelyen még mindig a **Monkey Island 1** a kedvence. Egy kis hibajavításra leírások (CoV 15).

A hiba: Amikor Gyubrush kilővi a követ a katalapútból, az teljesen hibátlan eljárás! Tehát nem kell előre módosítani semmit! (Nem baj, ha elősüllyed a hajó) Miután sikerült kilőni saját hajónkat, menjünk jobbra, ahol egy kötömgem van. (Pick up Rock) Ekkor Gyubrush automatikusan leteszi a követ a kilövőhelyre. Na és most menjünk le módosítani a katalaput. Ezután már minden a leírás szerint történik. Esetleg ha a játék végét meg akarjuk változtatni, akkor a kannibálknak említsük meg, hogy van ezen a szigeten 3 csirkefogó, akiknek éppen kilőtöttük a hajóját. A változást észre fogjuk venni. Ugyanis a 3.rész végén mikor Gyubrush elindul, hogy megakadályozza az esküvőt, nem arany barátaink érkeznek meg, hanem Herman Toothrot! Felajánlja, hogy ő is velünk tart és a játék végén nem Toothrotot mutatja, amint éppen minket keres, hanem szorpalmas legénységünket, amint éppen a kannibálók börtönében csücsülnek.

Tökös Mákos

Elite II. (PC)

Pár tünnet a HIBÁS törésre:

1. Egy kedves jelenség: lépjünk be egy rendszerbe. Dokkolás után menjünk a piacra... Tegyük fel, hogy van nálunk legalább 1 tonna egy Major Import áruból. Adjuk el, lépjünk ki a piacról, majd újra lépjünk be. Nocsak, az említett áruból (amiből az előbb egy gramm sem volt), most valamiféle túlsordulás folytán 65.000 tonna felett van a készlet... Akkor cseles a dolog, ha a Bulletin Board listáján kétszeres áron keresik ezt a cikket... (Nem valószínű, hogy a fejlesztők bennhagyták volna ezt a bug-ot a programban, így ugyanis kb. 3-4 perc százezreket összeszedni).

2. Tegyük fel, hogy Harmless besorolásúak vagyunk. (Egyébként mindegy, csak így a leginkább feltűnő)... Szálljunk fel, és bármilyen lézzel durranstunk bele egyet az állomásba. Fizessük ki a rögtön a büntetést. Nézzük meg a "profil" lapot: rögtön Dangerous, Deadly vagy ELITE leszünk, az Interol-nál pedig Fugitivek. Na most, ha elugrunk egy Independent rendszerbe, az a bírság, amivel megvágunk, 9-10 százmegjű... (Jóval több, mint egy Panther Clipper).

3. Ha olyan hajót veszünk, amin csak 1 Gun Mounting van, érdekes lesz lézert venni rá. Általában foglalja a raktérből a megfelelő mennyiséget, az árát is levonja, de valahogy nem adja be a célkeresztet, meg ki sem írja a felszereléseknel... (Ergo használatlan). A másik kedves dolog: előfordult, hogy egyszerűen nem lehetett leszedni a valóban feltűnő lézert az Eagle-ról, azt állította az ürge, hogy nincs is lézer a hajón (nem az, hogy belső része a hajónak, mint az IC-nek az 5-ös Hyperdrive). Persze másikat sem engedett felrakni. (Hiszen a hajón már van lézer...)

4. A küldetéseknél esetenként érdekes összegekért ír ki a BB-ben. Az a megfelelő lapra szerencsére már jól kerül fel.

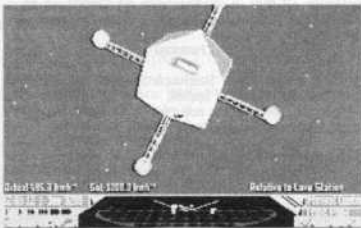
5. A legedvesítőbb: dokkolás után az F3-mal előcsalagotatható képernyőről (felszerelések) történő más képernyőre váltáskor imád lefagyni. (Ctrl-C-vel itt is ki lehet meg lépni a DOS-ba).
6. Mióta Dangerous vagyok, kb. 200-250 hajót avasztottam el, mégsem hajlandó feljebb tenni. (Ez persze lehet, hogy nem hiba). Hasonlóképpen: egy hegy csomagot leszállítottam a Federal Military-nak, mióta Corporal vagyok — ugyancsak nem akar feljebb lépni...
7. Párszor sikerült a következő is: az adott rendszerbe belépve, autopilot be, max. időgyorsítás: a kis csomagok listája ill. a főképernyő között váltogatva, az időgyorsítást állítgatta ill. az autopilotot kapcsolgatva már az űrben (3-4 AU-ra a bázistól) elvették a szállítmányt ill. fizettek. Mekkora távolság is az az AU?

8. Hozzáfűzés a javításkozhoz: érdekes módon, amikor egy Equipment Service-t csináltattam, rögtön tönkrevágtam az összes Thruster-t. Egyesével megjavítottam "öket", utána rögtön csináltattam még egy Equipment Service-t, az megint tönkrevágtam mindet. Kb. 10-szer eljártam, aztán meguntam. (Ez csak egy rendszerben fordult elő, azt hiszem a Sol-ban).

9. Bocs, de nem értem, hogy hogy lehet állandó gyorsulást megadni a hajónknál. Ha jól tudom, egy hajóműv erőfjt ki, az ebből származó

gyorsulás pedig a hajó tömegének függvénye. Vagy a megadott érték a teljesen telepakolt hajóra vonatkozik?

És mi az, hogy a hajó súlya? Ez szerintem égitestenként változik. A súly egy erő. Ja, a tonna valahogy a tömeg mértékegysége. (DADA, a Mass=veletlenül nem tömeget jelent?... Oopp...!) (Bocs, ha bunkó vagyok, de csak ha nincs igazam!)



10. A felfedezésekhöz? egy Mis-Jump jóvoltából volt alkalmam egy kirándulást tenni a (-125-83) szektorban, egy olyan rendszerben, amiről már az a bolygóinformáció, hogy "Enter system at your own risk" stb. Miután körülnéztem ott sem bővítette a "tudásbázist".

11. Panther Clipper: Kb. 3 hónap (a játékban), mire össze bírtam szedni 11 embert (talán bēna vagyok), a hajó poszékul fordul, max. kb. 10 fényévet ugrik egyszerre, akkor már 80 tonna hidrogént zabál. rohadot sok időt felemésztt az úgrás; nagyon nagy szükség volt ezért megtűnni a 2. startpozíciót. (Minden más hajóra össze lehet szedni a pénzt max. 2 év alatt, de az már marha sok). A plazmagyorsító miért szolgálja a felfedezéseket? Egy nagyon erős fegyver (egy olyan bőhóm cirkáló, ami a Coriolisok előtt szokott lenni, egyből szétszedett). Csak azt nem értem, miért űrült ki ettől még a belső tank mindig. Ja, ha max. időtűlpörgéssel megyünk az űrben, nehogy egy sugarat is eleresszünk! Nekem rögtön (minden alkalommal) kiürült az Internal Tank. Ja, nincs rajta hely Fuel Scoop-nak! (Legalábbis az én verzióban).

12. A bolygófelszíni gyilkolászásnál MINDIG fugitive lettem. (Csak egyszerűen nem, amikor az áldozat nem ugrott át egy másik rendszerbe, és akkor löttem le, amikor a program már nem írta ki az "All"-ot. Tényleg, hogy lehet az Interpol státusz tisztázása mosni?)

13. Jó kis poén: ha feljesztini megyünk anarhákba, nagyon gyűlöletcsőző a kőv. technika (máskor is használható: Állítsuk be a sebességet 1000 km/h-ra (várjuk meg, amíg be is áll), motorok ki, 5. időgyorsítás, csata, mentés, pajzsok fel, motorok ki... (Ha rohadtak akarunk lenni, híresztelik el 3-4-szer, hogy lerobant a hajónk...) 5 pajzsos sem nagyon lehet ugrálni, arra jó, hogy egy 5 MW-os találatot kibír, meg le lehet vele gázolni a kisebb hajókat. (Pl. Eagle. Az Osprey-k, Falconok-ök ill. a Hawk-ok kifejezetten kamikaze módon harcolnak!) Ha nincs hátul lézert, egy IC-t a hōv. módon nagyon vidám kinyírni: szembe haladni úgyne nem nagyon vices, mert iszonyú nagy és lassú, könnyedén legázol. Forduljunk vele szembe, de negatív értéket állítsunk be, egy Asp vagy egy Constrictor (a kevdenceim...) Retro-

gyorsulás is nagyobb, mint egy IC-nek a Main. Innen már nagyon nehéz... (Soha nem ér utol, 4 MW-os lézerral meg könnyen szét lehet szedni.) Másik: húzzunk el előle 10-12 km-re, autopilot. Ha szerencsénk van, már 9 km-ről lehet sebezni.

14. Ha valaki Shoot 'em Up űrűt, nehogy 4 MW-osnál erősebb lézert vegyen! (Az is csak hűtővel.) Pár mp alatt túlhevül, aztán egy 20-100 MW-os pulzálódja.

15. Bocs, hogy ekkora baromságot kérdezek, de HOGYAN LEHET EGY RENDSZERBE ENGEDÉLYT KÉRNI?!

16. Egy Constrictor szerencsésebb választás a BIOGRAHPICAL küldetésekre, mint egy Asp. Ha ugyanis egy Asp-ra 4-es Hyperdrive-ot teszünk (maradék: 40t), hatótávolsága 21.33 fényév, ekkor nem art kb. 18-20t (min. 16t) hidrogént is bevágni a raktérbe (persze ez az áldozat hajójától is függ) (maradék: 20t), ide pedig nehezen rakunk be 4 MW-os lézert, ha pl. autopilotot meg scannert is szeretnénk... (A többiről meg a pajzsokról) nem is beszélve. (2 pajzs még olyan, mint halottnak a csók).

Tehát a 4-es hyperdrive túl sok. Hármasból van military is (jó gyors és csak 24t), de ezzel az Asp csak 12 fényévet visz, az meg egy Tiger Trader-hez kevés. Egy Constrictor egy ilyen-ellen-éppen 15-öt ugrik (azért "éppen", mert ennyi volt a leírásban ajánlott), ami mellé még minden jó cucc felül! (Az energiabomba és a mentőkabin teljesen fölösleges.) Ha még így is kévsé érkezik az űrge után, fogjuk be a "kurrens naprendszerbe" térképen. (A radar mapper segítségével a típusát kérdezhetjük le, a telefonnal pedig a "rendszmát.") Erdemes a játék elején olyan 600 ezer pénzsegységet összeszedegetni, aztán utána már nem túl drága a military fuel. (Es váltogathatjuk az Asp-Constrictor kombinációt.) Ha valakinek fogy a pénze, még mindig vehet min. egy Transportert, aztán pár hónap alatt újra fenn van.

17. A játéknak vmi fantasztikus bēna Joystick felderítése van. Hogy miért nem tudtak beletenni egy olyan kalibrációt, mint a Comanche-ba vagy az X-Wing-be...

18. Egy kiegészítés: a szürke *gal ki lehet menteni az éppen látható képet. (A Norton Commander Vector.exe-jével meg lehet nézni).

Érsek László, Mosonmagyaróvár

Simon the Sorcerer (PC)

A történet Simonék házában kezdődik. A kutysz talál egy könyvet, Simon felfedező, ekkor megnyílik egy dimenziókapu. A kutysz átmeq, Simon utána. Eközben valahol máshol egy pár goblin kajaidező varázslatot mormol. Megjelenik a dimenziókapu. Simon a goblinok elé esik, majd egy űst-ben látjuk viszont. A kutysz megharajta a főnököt, Simon elmenekül.

Egy kunyhóba lépdes befelé, ahol megtalálja a varázsló levelet, hogy szabadítsa ki stb., stb.: Na itt kapcsolódunk mi is be! (11). Nyiszk! ez a fikció, vegyük ki az alót, a hűdőről vegyük le a mágneset, menjünk ki. Jobbra a kovácsnál vegyük fel a kőtelet, a harangnyelvet. Tovább jobbra egy furcsa fickó ücsörög. Balra, vegyük fel a létrát, majd be a házba. Vegyük fel a potlont, menjünk ki. Na innenőt inkább címszavakban. A kocsmában vegyük fel a gyufát, beszélgeszünk a varázslókkal. Menjünk ki az erdőbe, húzzuk ki a tuskát a barbár lábából, erre kapunk egy sipot. Hallgassuk végig a baglyot, érdekes dolgokat mond. A favagtot kérjük el a fémdektort. A barlangot át menjünk be a teknőshöz, etesük meg Simonnal a mocsarat, és tegyünk a tégelybe is. Miután a teknő elhűzött, nyomjuk el a ládat, itt egy titkos bejárat, de a deszkával nem tudunk semmit sem csinálni. A teknőctől jobbra eljutunk a hegyekhez, a varázslós képernyő használjuk a fémdektort. A hídnál hagyjuk, hogy a troll megfújja a sipunkat, továbbmehetünk. A boszorkányi kútjától hozzuk el a vödör vizet, és öntsük rá a hűlye babjaira. Vegyük fel a babot, illesztük el a kompozitba, a dinnyét nyomjuk a szaxis

mingszere. Vegyük el tőle, és fújjuk bele az orránál. Tovább jobbra, a sárkányhoz végük hozzá a potiot, a túzóltókészüléket végük fel. A hegységi követ töresszük szét a kovással, a fosszilatt dobjuk be a tudónak a gödörbe. Ezután elhozhatjuk a vitterit, amiből a kovács batát készít, ezt adjuk a favágónak, a házban oltuk el a tüzet, húzzuk meg a kempőt, a mahagónit végük fel, meg még a mászókapcsot is. A mahagónit adjuk a férgeknek, a mászókapcsot nyomjuk a sziklába. A kocsmai dururól végük le a szakállát, a banya előtt végük fel, password: BEER, az alvó részt meg csiklandozzuk meg a madárral, végük fel a kulcsot. A goblinok előtt a kő alatt van egy bevásárlóista, ezt adjuk le a boltban. A harangnyelvet végük a harangba, lökjük meg, másszunk fel a hajón. Tégük le a férgeket a fára, majd a lyukba a tégüt. A szarkofagot nyissuk ki, és fújuk meg a feloldó oldószarabot. A dárdat osdadhatjuk a varázslónak. A szakadéknál ereszkedjünk le, a gnómnak adjuk oda a sárat, a gyűrűvel húzzunk vissza a ládához (bolt). Szálljunk bele, majd, ha lehet, nyissuk ki. Végük fel a dobozok közül a varázskönyvet, nézzük meg, végük fel a patkányosant is, rakjuk a cettit az ajtó alá, nyomjuk ki a kulcsot, nyissuk ki az ajtót. A vödört végük fel, a druidánál végük le a gyűrűt, majd húzzuk a fejébe a vödört. A tűzes vasat használjuk a druidán, erre békává változik. Másszunk be a vasszűzbe, ha megjött a béka, végük el tőle a fűrész, végük el a rásót. Az —Xstrong mentolai leheljük le a hőembert.



A malacot engedjük neki a csokijátónak, bent végük fel a méhészfelszerelést. Fújuk le a méheket, a viaszt nyomjuk a kocsmáros hördőjébe. Így megkapjuk a keresett papírt, és pluszba még egy hordó SÖRT is. Ez utóbbit adjuk oda az ordvarfnak, majd továbbmehetünk! Az alvó dwarfot elvett kulcsal kinyithatjuk az ajtót, de a kempőt se feledjük el. Bent adjuk oda a papírt a fickónak egy gemért cserébe, a gemet eladhatjuk az indiainak 20-ért, ezen vehetünk a boltban mindent (amit lehet). A kempőt a kötéllel dobjuk a barlang (sárkány) bejáratá fölétti kőre, a lyukon keresztül a mágnessel még 43-ig szedhetünk aranyat. A fáról szedjük le az X-et, erre mondja a 3 varázsszó: HOCVS-POCUS, ABRAKADABRA, ALZANGI (?), KOLBÁSZOK. Ennyi tudással és pénzzel már varázslóvá válhatunk. Menjünk el a banya házához, bent egy kő-papír-olló jellegű játékok játszatunk a madame-mal. A végén ő sárkánnyá változik, erre mi egérré, és húzzunk ki a lyukon keresztül (valami kimaradt: a kalapácsos és a free mail) (valahol szövegni: a fát a mocsárban, a frogsbane-t adjuk a breki-druidának, az ad egy IGYVAL MEG pöszönt). A Tower of Doomban a seprűvel átörpülhetünk az ajtóhoz, itt elfogyasztva a druida által XXS méretben mehetünk tovább... A kertben végük fel a vödörből a gyufaszálát, a levelet, a követ, majd a vizilliomot is, ezekből (gyufa, vizillili, levél) gyártunk hajót, végük le a egy magot, morzsoljuk el a követ, az olajat kenjük a vízcsapra, a vízcsapra örlünk húzzuk meg a vízcsapot. A pocsolva túloldalon végük ki az ebihalat a vízből, és tartjuk tülkszént. Ha a béka elment, egünk a gombából. Visszanyerve normál méretűnket, törjük le az ágat. A toronyban támasszuk ki ezzel a láda száját. Vegyük fel a lándzsát. Az alsó szinten piszáljuk le a lándzsával a koponyát. A házcsobában a zoknit rakjuk a pénzárcaba, így el tudjuk kapni az egeret. A tükörrel beszélgetve (miután elővastuk Sordid varázskönyvét) megdughatjuk a két démon igazi nevét. A ládát törjük össze legálul, a pajzost fényesítjük ki, majd rakjuk a legfelső szinten a kempőre. Itt bírjuk rá a démonokat a hazamenetelre, majd miután a varázslat segítségével eltűntek, menjünk a telephozoz. Ugye felvettük a varázspálcát is? A bokolban végük fel a fadagat, egy követ, beszélgetés után kapunk egy bosszúrút is, amelyben egy gumit rejtezik. Rakjuk össze, a csúzlival löjük meg

a tújelzőcsengőt, végük fel egy bonus gyufát. A következő helyszínen végük magunkéval a vödört, végül Sordid maestrót változtassuk kővé. Most oldjuk meg azt, amit Sordid varázslattal akart: gyűjtsük be a látát a gyufával, a varázspálcát dobjuk a lábába. Megtörik a varázs. Sordid meg akar pusztítani minket, végük hozzá a vasszűzdrót, erre Sordid belecúsúzik a lábába. Brrr... Ennyil Tökjól! A szöveg! lsl

Makkmarci

Theme Park (PC)

A programban egy vidámpark építésébe és működtetésébe köstelhatunk bele. A program min. 386-os, 4 MB RAM-mal feltuningolt gépeken fut, a mem driver (pl. QEM) nem szereti, a hangot pl. nem hajlandó betölteni nekem. Nem tudja valaki, miért? Ha igen, hívjon du.17h után (1144-639). Kezddóktor beírhatjuk fedőnevünket. Ekkor hat menüpontot kapunk:

- 1 - új park kezdése
- 2 - letöltés
- 3 - régi park folytatása (kilépés után elmenti)
- 6 - kilépés

Válasszuk az 1. pontot. Beállíthatjuk nevünket, fedőnevünket, és a nyolcszámot: az első "csak" parktervezés, a második csak a pénzügyektől kímél meg bennünket, míg az utolsó mindent rákényg. A következő az emberek típusa: kappy — optimista, fussy — pesszimista. Ammo: a pénzügk nemnyiségé A nyolcadik a vetélytársak száma, a következő a nehézségük. Beállíthatjuk még hogy először játszunk-e, ezután kiválogathatjuk, hogy a föld melyik részén veszünk parkot...

Most kerülünk a tulajdonképpeni játékba, először részletezem a menüket, majd az ikonokat, a végén megpróbálok pár tanácsot adni.

FILE

restart: a park vétele utáni állapotot állítja vissza.
load: töltés
save: mentés.
park open: ezzel nyithatjuk meg a parkot
fire: tűzijáték drága, de később megéri.

OPTIONS

Sound: hang
Music: zene
Advisor: tanácsadó a szövegeit később elemzem.
Auto Boy Bus: automatikus lecserről a buszt
Sandbox: itt is állíthatjuk a játék nehézségét.
Game speed: sebesség

DISPLAY

Ride: a játékokat rövid ismertetővel itt választhatjuk
Shop: a boltokat rövid ismertetővel itt választhatjuk
Scenery: a díszítő elemek, fák, lámpák WC-k.
Shopt/ride list/staff list: itt egy listát kapunk a boltokról, a mennyi profitot hoznak a játékokról, mennyi látogatójuk van, a munkásokról, milyen hátekonan dolgoznak stb.

Park map:

terkép
Bankreq: pénzügyeink — itt lehet a jegy árát is beállítani

Bank stat: osztalék és egyéb részvényekkel kapcsolatos dolog
Park status: a látogatók hangulata.

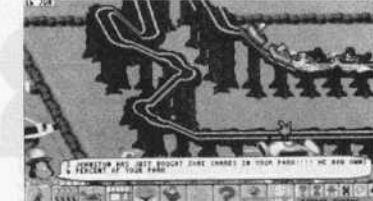
Stock screen: itt lehet leadni az árendrelést. A csiklak beállíthatjuk. Azt, hogy mennyi kell a send order gombbal kérhetjük le.

Research Department: A kutatásokat állíthatjuk be. Legfelül a kutatásra szánt összeg, az alatta lévő oszlopokkal pedig azt adhatjuk meg, hogy az egyes újításokra (meglevo játékok fejlesztése, új játékok feltalálása, új boltok, új takarítók kép-

zése, új WC-k, új buszok) mennyi pénzt szárnunk.

GAME

Stock market: tőzsde — itt vásárolhatunk, illetve eladhatunk részvényeket
World-map: világtérkép
Makethings: kicsinyítés



A menükkal megpróbálunk, most jöjjenek az ikonok. Tulajdonképpen ezeket fogjuk használni a játék során:

1. Ember — Először egy jó ütrendszeret kell szerkeszteni, mert a látogatók elég buták. A jobb gombbal választjuk ki. Az elsőt én előbó-lásznak, ez általában elég. A másodikkal egy egyirányú rendszerben vezethetjük látogatóinkat. Ez nem túl jó, jobb módszer a harmadik: jelzőtáblák kitétele.
2. Sok ember — Ez köti össze az utat a játékokkal, ebben várakoznak az emberek meg nem ok kerülnek sorra. Ennek a hosszát a menet befogadó képessége szerint határozzuk meg.
3. Egy ló — Ha a jobb gombbal cickelünk rá, előjönnek a játékok. Itt válasszuk ki, hogy mit akarunk rakni a járdától nem túl messze, ezután kirakhatjuk a bejáratot. Ehhez vezessük a várakozó utat, a kijárához pedig rögzítünk hozzá-kéthető az út.
4. Üzlet — Itt választjuk ki, hogy milyen üzletet akarunk, mert a látogatók állandóan esznek játszanak, isznak. Az ételt lehetőleg ne rakjuk közel pl. a hullámvasúti kijárához, mert néha hányni szoktak. Fa-díszítő elemeket a WC-be mindig rakjunk le, minél előbb kitasszuk ki a Supertoaletet.
5. Tisztező — Fogadhatunk fel alkalmazottat, takarítót (aki a hányszt, szemetet takarítja), művészeket (akik szórakoztatnak), szerelőt (aki az elromlott meneteket javítja meg) stb.
- 6 N-terkép.
- 7 ? — a kérdőjellel információt kérhetünk a játékokról. Őt kis ikon van jobboldalt lenn. Az elsővel j a menet idejét állíthatjuk be, a másodikkal az egyszerre beférő emberek számát, a harmadikkal szerelőt hívhatunk, a negyedikkel le-zárhatjuk a menetet, az ötödikkel a menet gyorsaságát, izgalmaságát állíthatjuk be.
- 8 Boltoknál megadhatjuk az eladási árat és az extrákat (pl. sok sőt), takarítónál (a két kis körre, majd a körbe mutató nyílra cickelve) megadhatjuk a kötelező útvonalat is.
- 8 Fej — Az emberek hangulatát nézhetjük meg vele.
9. Pénz — Pénzügyeikbe tekinthetünk bele.

Aikor feltaláltunk valamit, a jobb felső sarokban megjelenik egy lámpa, erre cickelve megismerjük új találmányunkat.

Minden év végén egy értékelést kapunk. Ha ki-gyönyörködöttük magukat eredményeinkben, cickeljünk a pipásra, ekkor megjelenik egy összesítés. Itt van egy menüpont, amely segítségével eladhatjuk művünket és a föld egy új helyén próbálhatunk szerencsét remélhetőleg több pénzzel.

Az ismertető nem teljes, ha valaki nem bődögl, hívjon nyugodtan, szívesen segíték neki (1144-639) du.17h után.

Zdravec János, Budapest

PC USER ARIEA

Modemek és modemezés

Már nem egy olvasónk kérdezte, hogy mit tegyen akkor, ha csak E-mail elérése van. S úgy tűnik, hogy nem egy felsőoktatási intézmény e pillanatban csak ilyen eléréssel rendelkezik. Szerencsére más emberekkel is előfordult ez, és a legtöbb szolgáltatás elérhető egy egyszerű elektronikus levélben. Ezeket természetesen speciális programok speciális használatával érjük el — küldünk egy levelet, ami tartalmazza a parancsokat és ezekre a parancsokra reagál a másik gépen futó program. A legtöbb ilyen program meg lehet érteni úgy, hogy mit írunk neki — ugyanúgy, ahogy egy fordító sem eszi meg az értelmetlen parancsokat. Tehát amit itt leírok, azt pontosan illik begépelni! A kis- és nagybetűkre is tessék ügyelni — a legtöbb nagygépes rendszer elég szigorú ezekkel kapcsolatban. Még egy általános dolog — a levél **Subject**-je üresen marad a legtöbb esetben, ha ezt külön nem említjük. Vannak esetek, amikor az email-en kívül más elérésünk is van, de valamilyen az alant következő megoldásokat követjük. (Ez elsősorban *archie* keresésekénél és *Usenet*-re való postolásnál fog előfordulni.)

Alapvetően úgy tekintem, hogy az **email** fogalmával tisztában vagyunk és tudunk küldeni és fogadni **email**-t. Ennek hiányában kérdezzük meg a helyi számítéctanárokat, hogy van-e ilyesfajta lehetőség.

Na akkor hegyiből!

FTP

Az **FTP** a File Transfer Protocol rövidítése, és file-ok átvitelére való. Az **FTP** site-ok általában könyvtár struktúrában tárolják az anyagaikat. (Mint minden az *Internet*-en, ez is **Unix**-ből indult) Ha "előlben" **ftp**-zünk, akkor megmondjuk, hogy melyik távoli gépre kapcsolódjon be, és mégis mi kell nekünk onnan. Ez **email**-ben sem más — csak sokkal lassabb. Küldünk egy szép levelet egy megfelelő címre, és ott sorról-sorra leírjuk az általunk óhajtott parancsokat. (Amit szerencsés esetben az **ftp**-promptra gépelünk.) Jó esetben az **ftpmail** server szépen végrehajtja a parancsainkat, és elküldi a kapott file-okat.

Lassúság — ez mostanság az *Internet* nagy baja. Olyan iszonyú mennyiségű felhasználó ömlik a Hálózatra, hogy a hagyományos (végülis már több mint 25 éve létezik a *Net*) megoldások mindegyike túlterhelte. Ez vonatkozik mint a kívánt **ftp** site-ra, néhány annyira népszerű hogy 500 emberrel is több tartózkodik rajta egy időben. Ugyanígy, az a néhány nagy **ftpmail** server ami megkísérel kiszolgálni az embereket, az is erősen megterhelte. Szerencsére nemcsak központi serverek vannak, hanem a nagyobb helyek saját maguk is üzemeltetnek **ftpmail** szolgáltatást. Így az **ftpmail** serverek listája, mindegyiknél **ftpmail** a

usernev (pl. **ftpmail@census.gov**)

sunsite.unc.edu, decwrl.dec.com, census.gov, ftp.uni-stuttgart.de, ftp.luth.se, src.doc.ic.ac.uk, cs.uwo.edu.au

Két **bitftp** usernevű **ftpmail**:

bitftp@pucc.princeton.edu, bitftp@vm.gmd.de.

Az nem számít sokat, hogy hova küldjük az üzenetünket, de egy közelebbi gép talán gyorsabban válaszol. Így egy példalével, amit valamilyen fent említett gépre küldhetünk:

*open oak.oakland.edu cd SimTel/msdos/starter dir uu.**

Erre visszakapunk egy szép levelet, ami tartalmazza a **starter** könyvtár **uu**-val kezdődő állományait. Ezt adjuk is ki, mert szükségünk lesz később egy **uudecode**-rel. Az **email** az csak 7 bites eredetű, így a bináris (8) programokat el kell kódolni 7 bite-re. Erre egy igen elterjedt megoldás a **UU** kódolás. Először ugyebár valamilyen szöveges formában lesz szükségünk egy **UUECODE**-re — a bináris ugyanis **UU** kódolva jönne... Szóval ha megtaláltuk a listából a nekünk tetsző verziót akkor kérjük is le:

open oak.oakland.edu cd SimTel/msdos/starter get uudecode.dbg

Ez éppen egy **debug script**. Miután megjött, mentjük ki egy file-ba, végük le a fejléceket és **debug <uudecode.dbg**. Erre elől áll az **uudecode.com**. Ez után már minden **open** parancs után írjunk egy **bin** parancsot (eddig is lehetett volna), mert a bináris file-ok csak úgy jönnek át megbízhatóan. Egy fontos cím még:

mail-server@rtfm.mit.edu

Itt gyülekeznek a gyíkok. **GYIK** — Gyakran Ismételt Kérdések, s az ezekre adott válaszok. Angolul **FAQ**, Frequently Asked Questions. Itt minden elképzelhető, meg sok elképzelhetetlen témában vannak kérdés-felelet formájában megírt szövegek. (Es sok egyéb formában is) Például kérjük el az **rtfm**-től az **ftp** site-ok listáját:

*send usenet/news.answers/ftp-list/site-list/part1
send usenet/news.answers/ftp-list/site-list/part2
...
send usenet/news.answers/ftp-list/site-list/part20*

Erre kapunk 20, egyenként olyan 60Kb-s levelet, szóval nézzük meg, hogy tarolhatunk-e ennyi levelet. Mint látható, egy levélben több dolgot is kérhetünk, de mindegyiket külön levélben válaszolja meg az **rtfm**. Esieteg az **ftp** **FAQ**-t is kérjük el:

send usenet/news.answers/ftp-list/faq

A **Net** e-mail-es eléréséről itt is találunk egy dokumentumot (no persze angolul), de ezt inkább egy európai server-től érdemes elkérni, őt a *mailbase@mailbase.ac.uk* címen találjuk. A parancs:

send lis-iis e-access-inet.txt

Az **rtfm** *mail-server*-e még sok hasznos trükköt tud. Az egyik az **index** parancs:

index usenet/hircsoport
(ha a hircsoport nevében kötőjelek lennének, azt cseréljük le pontokra)

Próbáljuk ki az *index usenet/news.answers* parancsot.

Erre a **FAQ**-k egy tetemes részéről kapunk egy listát, mert a *news.answers* pont arra való, hogy a **FAQ**-kat gyűjtse össze. A másik szolgáltatás már nem **ftpmail**, de ez is a *mail-server@rtfm.mit.edu* címen érhető el:

send usenet-addresses/<név>

A név egy keresett személy neve lehet. A server tárolja mindenkinek a címét és nevét aki valaha is **Usenet** cikket írt, és ez a parancs ezt az adatbázist nézi át nekünk. A keresés "fuzzy" tehát a név-be írjuk be mindent, amit csak sejtünk a címről. Például ha engem keres valaki, akkor nem csak a valódi nevemet írja be a / jel után, hanem azt is, hogy *chx elite*, mert pl. tudja hogy az **ELTE**-n tanulok. A kis- és nagybetűk itt nem számítanak, és nem számít a beírt szavak sorrendje sem. A server max. 40 találatot küld vissza. A további címkérésési módszerekről az **rtfm**-nek küldött: *send usenet/news.answers/finding-addresses* parancs fog tájékoztatni minket.

Térjünk vissza az **ftpmail**-rel! Igen gyakran előfordulhat, hogy már tudjuk a file nevét amit keresünk (mint előbb a **uudecode**), csak azt nem, hogy hol van. Erre szolgál az

ARCHIE

Nos az **archie** egyike azon szolgáltatásoknak, amit talán a legjobb levélben használni. Interaktív ugyanis oly' borzasztó lassú tud lenni, hogy hosszú órák szakállunk lesz, mire kiköpi, hogy nem talált semmit... Így néhány servernæv, mindegyiknél *archie@archie*. kell még éle:

rutgers.edu, sura.net, uni.edu, doc.ic.ac.uk, au, luth.se, kuis.kyoto-u.ac.jp

Tehát például *archie@archie.au* lesz az egyik.

A parancsok a következők lehetnek:

prog <akarmi>

A legfontosabb parancs. Ez keresi végig az adott **archie** server által ismert **ftp** serverek file-listáit a kért <akarmi> után. A keresés pontos feltételeit lásd a **set search**-nél.

help

Segítségkérés

list

A server által ismert **ftp** site-ok listája.

servers

Az ismert **Archie** serverek listája

site

Egy adott **ftp** server filelistája. Szerencsére ez nem adja ki a teljes listát, a mennyiségét lásd a **maxhits** paraméternél.

set

Egy paraméter beállítás

show

Egy paraméter értékének megmutatása

unset

ott elvágja a levelet. Ezzel jó hatékonyással az utolsó nyomot is eltörölte. Mindenesetre *Jull* (a rendszer üzemeltetője) mindenkit arra kéri, hogy ha valami igazán fontosat akar írni, amin például a házassága vagy az öröksége múlhat, akkor először csináljon egy tesztet. Erre az *alt.test* hírcsoport pont jó, a *misc.test*-t csak azért írtam be, hogy lássuk: több címre is írhatunk egyszerre, szokás szerint vesszővel elválasztva. Ha egy ilyen módon írt církre írának választ, például az *an123456@anon.penet.fi*-nek írunk egy levelet, az is anonimizálva lesz. Tehát anonim üzenetekre írt válaszok is anonimak lesznek, csak a választó fel nem fedi azonosságát. Tehát egy levél így nézhet ki:

To: *an123456@anon.penet.fi*
Subject: *Re:...*
X-Anon-Password:

Ez utóbbira csak akkor van szükség, ha már választottunk jelszót magunknak. Akik csak "passzív" használják a rendszert, tehát csak válaszokat írnak anonim embereknek, gyakran nem is tudják ezt a jelszavak lehetőségét — pedig nagyon hasznos! Végül egy fontos dolog: ez nem bűnbözsére való! A számítógépes kalózkodást pedig nagyon utálják a *Net*-n, és már VOLT példa rá, hogy *Jull* a rendőrségnek feladta az adatazsisait.

Az egy után következők szolgáltatások már csak a nagyon elszánt üzenetekre ajánlhatók. A *Gopher*, a *WWW* és a *Usenet* is eleve interaktív rendszerek készültek. Egy *ftp* site-ról lekérünk egy index file-t, abból kiválasztjuk ami nekünk kell, és lekérjük. Az index file-hoz viszonylag gyorsan hozzájuthatunk — kérünk egy listát a főkönyvtárról, mert a */pub* könyvtárról, és szinte bizonyosan már ott is van az index. Ha ez megvan, akkor már annyi file-t kérünk le, amennyi csak kell. Egy *Gopher* site-nál lekérjük a főmenüt, megkíséréljük kiválasztani a minket érdeklő menüpontot, a következők menüből is...

Mindent egy-egy levélben, úgy hogy előfordulhat, hogy órák teljenek bele amíg megjön egy-egy válasz. S ez szinte minden egyes anyaghoz újra és újra el kell jászni. Meglehetősen macerás dolog. Ráadásul a *WWW-mail* szolgáltatások igen instabilak: gyakran előfordul, hogy napokra leáll valamelyik minden magyarázat nélkül. A *Gophermail*-eket pedig itt nem tárgyalom — viszonylag ritkán van rájuk szükség, néztek meg az angol doksiban őket.

Két WWW mailer:

agora@mail.w3.org
(ez pont most nem megy)
agora@www.undp.org

Két parancs lényeges:

send <URL>
Ez elküldi az URL-ben megadott dokumentumot. Ha valahol azt olvashod, hogy nézd meg a <http://www.foo.com/bar.html> dokumentumot, akkor *send*

<http://www.foo.com/bar.html> parancsot kell küldjél. A másik parancs a *deep* <URL>

Ez nem csak egy dokumentumot, hanem az abban hivatkozott összes dokumentumot el fogja küldeni — vigyázat, ez BORZALMAS mennyiségű adatot tud eredményezni. Például ha *Usenet*-t olvasunk ily módon: *send news:comp.unix.aix* elküldi a cikkeket listáját. A *deep news:comp.unix.aix* parancs pedig elküldi az összes cikket.

Egy másik típusú WWW mailer a

webmail@curia.ucc.ie címen érhető el. Ez a *go* <URL> parancsra hallgat. A *Web*-t szerencsére keresni is lehet, mégpedig speciális URL-ek segítségével. Egy URL végére illesztjük ? után jöhetnek a keresési kulcsszavak, általában + jelekkel elválasztva. Néha szóközők az elválasztó karakterek, ezeket %20 formában kell írunk. Néhány ilyen keresésmechanizmus:

<http://query1.lycos.cs.cmu.edu/cgi-bin/pursuit?frog.+dissection>.

A ?-ig tart a tényleges cím, utána következnek a kulcsszavaink. A pontokra azért van szükség, mert különben a *lycos* nem csak a *frog* szót találja meg, hanem mindent, amiben szerepel a "frog". Még néhány példa, ezeknél nincs szükség pontokra, a keresések mindig csak a kért szavakra vonatkozik: <http://webcrawler.cs.washington.edu/cgi-bin/WebQuery?spam> <http://webcrawler.cs.washington.edu/cgi-bin/WebQuery?frog+dissection> <http://cuiwww.unige.ch/w3catalog?frog%20dissection>

Jó levelezést! Engem a *chx@odin.net* címen tudtok elérni.

ChX

A legfontosabb paraméterek a következők:

search

A **prog**-nál megadható minta illeszkedési szabályait állítja:

exact

A mintának pontosan illeszkednie kell

sub

A mintának szerepelnie kell a file nevében

subcase

Ugyanaz, mint a **sub**, de nem különbözteti meg a kis- és nagybetűket.

maxhits

Hány találatot tartalmazhat max. a lista, amit elénk dönt. 1 és 100 közé eshet. Legnagyobb bánatomra nullára nem állítható...

Az **archie** hatékonyságáról megoszlanak a vélemények, de egy próbát még mindenképpen.

USENET

Most nem is tárgyalom a **Usenet** olvasását, hanem az ún. **remailer** szolgáltatást ismertetném. Ez arra használható, ha valahogyan tudjuk olvasni a **Usenet**-t, de írni nem tudunk bele. (Vagy a jó magyar hálózat miatt nem megy ki külföldre a cikkünk...)

A következő címekre írhatunk:

news.demon.co.uk,
cham.magnus.acs.ohio-state.edu,
undergrad.math.uwaterloo.ca,
nic.funet.fi

A "usernév" az adott hírcsoport neve lesz, ahová írunk. Ha kötőjel lenne benne (*alt.ascii-art*) akkor azt cseréljük pontra (*alt.ascii.art*) (**Nem L.art.pour.L.art? — CHY**) A vicces az, hogy az egyik legjobb remailer (legmegbízhatóbb és leggyorsabb általában) a *cs.utexas.edu* gép esetében pont fordítva járunk el: a pontokat cseréljük kötőjelekre. Remélem mindenki bele fog ebbe boldodulni... Ezeknél a **Subject**: nem üres, hanem a cikkünk tárgya! Ne felejtjük el, hogy nem anonim újrastáztás — ugyanolyan, mintha helyben küldtük volna el a **Usenet**-re.

Anonim újrastáztás — ez is egy fontos dolog. A legismertebb, és legnagyobb az *anon.penet.fi*. Az angol help a *help@anon.penet.fi* címre írva érhető el (mindegy mit írunk, lehet üres is). A német a *german@anon.penet.fi*, *deutsch@anon.penet.fi* címeken, az olaszhoz pedig *italian@anon.penet.fi*, *italiano@anon.penet.fi*

címekre írhatunk. Amikor először írunk a rendszernek, akkor a levelemünkhöz hozzáférde egy azonosítót, anXXXX formában. Ezt lekérdezhettük a *ping@anon.penet.fi* címen. Cél szerű beállítani egy jelszót a *password@anon.penet.fi*-nek írva, az üzenet a jelszavunk legyen — ez például jól megfelel első üzenetnek a server felé. Ezt a jelszót gyakran le fogjuk írni nyíltan, tehát semmi esetre se válasszunk olyan jelszót, amit másutt is használunk. Ha mindezzel megvagyunk, akkor a következőképpen küldhetünk levelet valakinek, vagy postázhatunk egy **Usenet** csoportba:

To: *anon@anon.penet.fi*
Subject: *test...*
X-Anon-To: *alt.test, misc.test*
X-Anon-Password: *YIHnBVFGeRD4*

Természetesen a jelszó a saját jelszavunk legyen! Ez állhat kis- és nagybetűkből, számokból és szóközből. A server automatikusan megkíséréli levágni az automatikusan beillesztett signature file-t: keres egy sort, ami két kötőjellel kezdődik, és

Akarsz továbbtanulni? A GÁBOR DÉNES FŐISKOLA Informatikus mérnököket és műszaki menedzsereket képez.

Tagozatok:

Budapest, Békéscsaba, Cegléd, Debrecen, Dunaújváros, Eger, Győr, Gyula, Isaszeg, Kaposvár, Kecskemét, Keszthely, Mátészalka, Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pécs, Salgótarján, Sopron, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár, Szolnok, Szombathely, Tatabánya, Vác, Veszprém, Vöröshérvény, Zalaegerszeg

Budapest, XI.
Etele út 68.
Tel.: 203-0304



Budapest, III.
Bécsi út 324.
Tel.: 250-6021

Hola! Köszöntök mindenkit a nyári szünidő utáni első tehets rovatban. Ez már csak azért is örömmel telt el, mert aki ezt olvassa az viszonylag még életben van, ami egy komolyabb nyári szünidőt figyelembe véve már igen szép teljesítménynek számít. Sok rízstát nem akkor szórni így előre, mert Azsiában esetleg felfigyelnek rá, másrészt meg nem is nagyon van miről. Annnyit azért megjegyeznek, hogy nagy közönség mindenkinek, aki nyaralásból meglepett egy képeslappal (amire ugye bár nem illik válaszolni), nem is beszélve az értekes és egyedül tárgyakról. A küldeményeket figyelembe véve, először megfordult a fejemben, hogy elcsorom testvérletünk a Hocipó legszébb rovatát, ami Dizajn Center névre hallgat, de némi elmélkedés után arra az álláspontom jutottam, hogy ez igen csúnya cselekedet volna az ismeretlenül is Nagy Tanítomként tisztelt fabryansy ellen. Az útleberugdosást elkerülendő, mindenkéltől némi levél (aztán ha lesz még hely, akkor képeslap is):



Román(c)

Hi CoVBoy!
A CoV Európa legnépszerűbb számítástechnikai magazinja. Komám nem a legelső beszélők. Jüliában Romániában jártam és az egyik újságírónál meglátogaltam a kedvenc magazinomat. Meg is örültem és úgy gondoltam, annak ellenére, hogy otthonra hozza majd a postás, megveszem, hogy már most elolvashassam. De mikor jobban megfigyeltém az újságot valami nem stimmel. A borító! Hát a márciusiani és ez volt a borító, nézem jobban, hirt látom nincs semmi hibát: az a márciusi szám! (Nem az lehet CoV-át kapni!)...
Ízért nem semmi, egy ilyen gazdag, fejlett ország leültyed annyira, hogy egy egyszerű név szerény újságját árulja. Vagy nem fejtelt ez az 'Európai ország'? Dehogyan, ezt bizonyítja a következő idézet is:

Ma a folyók is másképp zúgnak, ha turbinákon forr a vízük, s a huzalban siető áram fényt s melegét ad mindennit

A mezőn is más dalt dalol már a földszábon a búzacsom. Nem meztárazni a reménynek semmi, messye sem, ilamóla sem.

Es ha a légben messze hangzik a gyárak szirénája, most már nem az élet rossz íze, de kecv s ódm árad vele.

Más itt az ember, más az ország, arcon, a szemben fény ragyog magasa s az ember útja, s az ember mindennap nagyobb, Mihai Beniuc

Na ugye, megmondtam! Jimi from Badacsony

CoVBoy: Nu păgăyii, gonosz lélek! Visszajövök kevés megérdemelt plénésémből, viszonylag kevés, de mégis mennyi egy olyan levél fogad, amiben bédő szöveget... Ize, testvér! bár még nem alapszerződött román nép egy ilyen ektelen flának agnóniájával élvezhetem? Megyek Viktor haveromhoz, akinek könyvtárban több órkerényem is mellettel megtalálható az albán nép költők 1953-as antológiáján (eredetileg is hitnes magyar fordításban) kíváncsi vagyok, hogy mersz-e még ilyen versetök küldözgetni, ha nekialkól az én kis háztájjamban felolvashat óket?! (Csak azt tudnám, hogy került a nyussukhoz Covescu Magazin...)

helyen kopogtat a kívánságával, mégha leveleiből nem is sikerült kiderítenem, hogy mi az. De remélem máskor is ír majd, mert az ilyeneket gyűjtöm. (Szíves tájékoztatással közlöm, hogy egyéb változások nincsenek.)

Agresszív marketingpolitika

Helló T-boy!
Örülök, hogy éspésem hazatértél a balatoni nyaralásból. Csak ott nem a szabadságod egy-két napon töltöttél volna meg annyira angolna? (A nagy meglepetésben nem volt kedvük megtanulni úszni, ezért vízbízfeltak - CoVBoy) (Nicsak, ki beszél?)

(Alaplap)
Egyébként láttalak az agárdi strandon, hiába álcáztad magad: egy tápig ballongatós emberke, sisakbárány fejű, sötét szemű, angolna! amit, egy-két napig magjoltok. Nem szívesyelléd magad, megszéd a tehenet?

(Skála skála skála kööpi)
Gondolom, hogy a CoV 58-59 szám tartalmával kapcsolatban számos kritikai hangot levelet kaptál. (Csak az első egy-két van meg. Mielőtt nyaralni mentem, úgy végrendekeztem, hogy a Getto dobja ki, ami jön.)

És ezekkel egyetértés, sőt még kiegészítés a saját szubjektív, de azon belül objektív észrevételeimmel: (Mitsubishi)

- Rögötn kezdődik a címlappal.
- Egy ígértes mondat, konkrét tartalom nélkül, tehát: mivel fiatal vagyok és felhazsálós is, ezért azt kérdeztem, hogy mikor fog megtárogatni engem a Microsoft, és mikor a CoV? (A Microsoft ügyet Bill bátyóval kéne megbeszézni, aki mostanság kis hazánkban csapásk. Getto — saját bevallása szerint, aminek természetesen nem hiszek — látta miklör a Gilyo Tinban, más szóval GPSI2-z (Gondozatlan Ifjokor Pénzért Szesz Intézménye). További részletek ott. A CoV természetesen bármikor testületileg támogat majd téged, mihely a Stefi-napon kifele tartunk a milietti intézményből.)

(MIXIM)
- Virtuálisan lehetne növelni az oldalszámot, ha a tartalomjegyzéket elhagynátok. Aki kíváncsi, hogy milyen belül, az úgyis átlopaazza.
(a mi autók?)
- ...a címlapon flának:

Miert olyan nagy szám, ha valami 7 CD-n jelenik meg? (Erre tudom én is a választ: mert a 7 nagyobb szám, mint az 1-2.)

Eimondok egy tanulságos történetet: Egy Mozári mű elhangzása után odalép a zeneszerzőhöz egy hangtárog, imigyen szólja:

"Mester, a maga művében túl sok a hangyiey!"
Mire Mozári:
"Higye el, kedves barátom, csak annyi amennyi feltétlenül szükséges"

(Postabank)
- Ha én szerkeszténém s lapot, biztos, hogy a 16 oldal helyett lennének akkora méretűek, mint a 76. oldalas, s viszont. (Ha meg én szerkeszténém, akkor a 16 oldal helyett közöl kérni volna ki a címlap, de a társai-ból jutott volna a 76-ra is.)

(Apple Computer)
- Az elegendetlen zúgólódok légy szíves közzölni, hogy azért mert K-Európában a C=64-nél áll meg az idő, a világ attól még a Pentium irányába m1.

- ...továbbá:
- én ismerek olyan külföldi szaklapot, ahol kb. 30 oldal hirdetések állt áptáznai fél oldal programtáisiáért... (Nocsak, Mielőtt valaki még meggyanúsítana: a levelet nem én írtam.)

- ...velem pedig azt, hogy mennyivel csökken a hibás PC-s-jevők értéke?
100 ft — átára? Akkor egyre véte vagyok!

(jéé... megegy MIXIM)
- Nekem kéne idegem lenni a Miking nevű telómáls egyedül. Kérlek szentül egy "Miking inside" cédulával előre figyelmeztetni!

(Amipur Permanente)
Üdvözlétek! The PC Multimédia Superboy

CoVBoy: (Getto haja bal oldalt koporsódott (jobb oldalt is, de ez most nem tartozik ide). Bal oldalt a hajad a jobb oldalt, azonnal mostok, a más oldalt pedig hagyjuk behatolni a BS provitamiának. Azóta Getto haja olyan lágy és krémes...)

Köszönöm kérdésed, barátom, nyaralásom (az az öt nap, ameddig az anyagi bázis tartott) igen kellemes telihetett, mert csak egyes részletek említhetők belőle. Az angolokat már négy éve is rámfogták, de most is tagadom őket, mert egyrészt ál-

latbártyt vagyok, másrészt meg a nagy nyaralás ideje alatt egyszer tartózkodtam rövid ideig a Balatonban (ismeretlen, ámde derék emberek kimentettek), és akkor is csak a gravitáció emberszerzettet oda, meg egyébként is háttal érkeztém ebbe a számomra idegen elembe.

(A kirándulás Dórával nagyszerű volt. Valamit ugyan lithon felejtettem, de azóta tisztább, szárazabb, jobb...)

A sápkaplagod, de a többi igaz lehet. Velelencén nem voltam (gondoltam, hogyok mutatóba pár angolját), de hogy hogy mondd, lehet, hogy mégis elugrom felúdni egy kicsit a nyugalmat...

(Getto. 23 éves. Sose felejttem el az elsőt Számamnia. Vigyázz, te is elkapthatod!)

Megjegyeznem, hogy ha virtuálisan növelnek az oldalszámot, akkor az csak látványos lenne — persze a többivel egyetérték, mert egy tartalmatlan újságnak minék tartalomjegyzék?!)

(Ha összegegyézés ötvén kupakot, beborított extra dry-wave (Getto azt mondja IT mellettem, hogy drywit — válasszátok ki!) fedőretelegi...)

A tanmeséshez gratulálók, tiszteletteljes befutóvált a D-moll toccata és fugát, ami azért nem volt különösebben nehéz, mert ép — az íment jászotta el a Toy Dollsz. A játékcárcsokkenés-témát nem nagyon értem, de a "Miking inside"-matriavicá kapcsolatos kérdésed alkalmasint méltányolom.

(Gifto! Férfitan főkeletés! Mifto! Getto megismerkedet vele, azóta tudja, mi jelent az Egész-séges Fejbor: szeptember 9., Láng Művelődési Háza.)

Pulitzer-díj

Hello, CoVBoy!
Valószínűleg a CoV hat éves történelmének legelső-ben kritikája következett meg, de ha maradt még az értelemben a legaprobált szikrája is a fejedben, akkor nem válsz meg attól a levélről, mielőtt elolvastad volna (Nem. Sajnos Lajos barátunk idetette a billentyűzetet, és amikor véletlenül felúntam a horizonton, azonna közölte, hogy ő ezzel teljes mértékben egyetért és mindenképpen válaszoljak rá a Postában. (Majd megint kapom a leveleket, hogy romlik a Posta "színvonal"!) Sebaj! Nemokora Lajosunk is felgyógyul...)

Kezüdjök az elején... Valószínűleg a legelső-között leledeztem, amik 1989-ben megpillantották az újságosnát a görélobú nindzskákkal tarkított borítót, és miután lecsaptak a szinte meglepető SZINVONALAS újságra, szülek felítet nagy kapásból elő is ízettek rá. A lap igényességét fokozatosan növekedtet - ez jeltelmező mértékben a kidomortand színtelen és olvasmányos. 1.75-é-k által elkövetett játékleírásoknak és persze a szipoköz Tehenes Rovatnak köszönhetőe. Az a tény, hogy időközben megjelent a piacon két darab nagyágszredekkel szárazabb, sőt PRIMITÍVSégűl és kileltől ömngző konkurens meg, csak emelbe a CoV általános színvonalát. Ez a rendelkezés tartott egészen kb. a 29/30-as számg, amikortól szép lassan, de biztosan kezdtek telvegni különböző "külös munkatársak"-at. Ezek egy ideig csak szórványosan piszkítottak bele az igen optimális öszskébe egy-egy átlagon alul leírásal, később viszont — mintha csak csatát nyertek volna 1.75-é-k időköt — hirtelen a harmincegyhárom oldal igen tekintélyes hnyadát mondhatták magukénak. Az újság színvonalá pedig felélelmes mértékben megcsinyítette ezt a változást. Ekkor még csak jegyeztem, és — évek után először — nem íztem elől a következő évfolyamra. Sovány vigász volt akkor számomra, hogy szépségzem megjelent, hogy előfizethessék a két említett konkurens lapra, amit még is írtam.

Derrick

CoVBoy Halála, avagy a leleplezésének ideje Szérbusz CoVBoy

Eme nyári szünetem alatt volt idom elmélkedni egy fontos, de rendkívüli megerőltető, az emberi agyat maximálisan leterhelő kérdésben.

Már majdnem az Internal stack overflow, System Halted szindrómám jelentkezett, amikor rádobbertem a lényegre. Kérlek benneteket, hogy személyem felkutatásával ne is foglalkoztok, mert akkor még forróbbá lesznek a helyzetek. Kezdték izgulni? Csak annyit árulok el, hogy 43501.53633448!!!! Bonyorára kitalálhat már, hogy eme számors az én általam kódolt Logalgoritmus végeredménye. Ha ezeket a biteket beillesztid a megfelelő algoritmusba, akkor megkapod az azonosítási számomat, amit még te adtal nekem. (Tudod, rajta van a CoVBoy-ság elikkettien is... Tehát magamról annyit, még annyit, hogy már írom párszor, de még sohasem lett ed a letterovtva. Amennyiben eme tényírlő dokummentum nem fogod leközölni, akkor más fórumokon, pl. más számítch újságokban fogok nyilvánoságot kapni. (Vannak ismeretelgeim mindenhol) (Az én kézem mindenhova eléri!!! Tehát a lényegem még nem mondiam meg... Ne túrelmetlenkedjél, ami késik nem múlik!!! Ha nem teszed be a címlapra azt hogy "Leleplezés — az oldalsám", ahol megtalálható eme levél, akkor be foglak perelni a Sajtszabadság megsértése miatt!

Tehát most jöhet, aminek jönnie kell!!!

Te, azaz CoVBoy nem vagy más mint Bucz Lajos!!

Ez a tény azt jelenti, hogy CoVBoy nincs és nem is volt!!! Remélem ezek után már elismered a bűnbosszúgeci!!! (EL)

Nem is zavarlak tovább, mert már írom a következő leleplező levelet, amit majd meg fogsz kapni!

Üdvözlet: Max (a Sam-ból)

U.I.: A levél másolatát elküldtem a többi informatikai haviaplaknak is!

A posta bélyegzőz te nézd, mert nem ott adtam le!!!

CoVBoy: Asszem személyesen Humphrey Bogart vagy sokkal inkább Batman volt szives levelet írni. No, ez derek. Vagyis Derrick. Minden kinyomoztatott, ami csak a nagyérdeműt érdekelte vala — sajátálattal közlöm, hogy a tipp nem talált (de langyos!) — legyen valami örömd is... Áltok elébe a sajtópernek. Addig is csak mindenkinek! (Ja, kár még búcsúzkodni, meg van hely!)

Terminator

Hello CoVBoy!

Nem tudom már melyik számban olvastam, hogy várható a jó biteket az újságba. Em most egy ilyen szeretnék megosztani jonéhány CoV olvasóval.

Most jön a MegaÖtlet: Ugye gondolkoztál már azon, hogy a 3 1/2 DD-s lemezt csak feleannyira lehet formázni, mint a HD-s, de nem kerül feleannyira. (Amennyiben ez nem igaz, úgy hagyj ki ennek a "cikk"-nek az olvasását!) Általában az embernek az a legmégis összegyűlt 20-30 (esszelig több) ilyen lemeze. Ilyenkor mindenkiben motoszkál a gondolat, hogy milyen üzlet céllal van az a majdnem áregyenlőség. Tehát a HD majdnem olyan, mint a HD. Most közelebb a világegyetemre kerébed:

Hogyan készítsünk DD-s lemezt HD-s lemezt???

Lehet töpöngeni. Aká fegyvesem megnézted egy DD-s és egy HD-s lemezt, az észrevehetően valamit a HD-s lemez telején 2 lyuk van, míg a DD-s-en csak 1. (L.K. (lamarek kedvéért): ezzel lehet write-protectolni a (data)et. (Dobbergs) (Megg) (a)oldás: legyen a DD-s-en is még egy lyuk. Itt mindenkinek elmes ötletem szoktak általában az észbe jöni, hogy hogyan csináljunk meg egy lyukat. Az első ötlet: fúvóval gyors, kényelmes, itt azért van egy kis gond: az még hagyján, hogy a műanyagpor a lemez belsejébe is száll, de rosszabb esetben szétrázódhat a lemez, amit aztán nem könnyű újból összeragasztani. Akkor hogyan? - gondolkodik mindenki a megoldáson. (Azoknak akik még nem jöttek rá): Teendő: szerezzünk egy kb. 3-5 mm átmérőjű fémvalmit. (Egy-két tipp: un. cigánytűrő (férdetés) ne essék, ezzel lehet a cigányokat szokták áttúrni), amin a tüzdelt- (rablo-)jhus készül, elhasznált golyóstollbetét. A lényeg az, hogy bírja a meleget. Tehát melegeitűk fel a fémot (szakszerűben forrosítjuk), és amikor elég forró (a nővéred hűgöd haja meggyullad ide), akkor dőd át a lemezt az előre bejelölt helyen (profitabb csak úgy saocra). Ugye meg azt a lemezen, mint a vajon (navajon milyen vajon) Ne tuss lassan csináld, mert nagyon megolvad a lemez, esetleg ráolvad a fémre, és az kellenetlen. Egy melegeitűssel kb. 3-4 lemez sikerül tökéletesen, utána újból melegeitűk pár percig. A kényelemeszerető emberek hamar megvárják ezt a monoton műveletet, és esetleg több lemezt helyeznek egymás mögé, hogy "majd így gyorsabban haladok". Saját példámóld mondom, hogy a lemezek több jól összeragadnak, még a speci ragasztók sem tudnak ily gyönyörű összeragadásra kényszeríteni két anyagot. A lemezeket kihűlés után egy körömszelével kell leközölni (szakszerűen: leszorítani), eltávolítani a nem kívánt hegyszégeket.

Az így kezelt lemezek nyugodt szívvel formázhatóak 1.44-re.

Akinek megvan a 2m20 programocská, az még 1.9-re is leformázhatja DD-sét, ami már majdnem HÁFOM-SZOROS(1) kapacitás. Ha a formázás nem sikerül, tehát a formattalást már el se kezdi a program sem (1.44-re), akkor ismételd meg a lyukcsinálást. (L.K.: a gép nem hülye, csak te lehetsz az!)

Nekem otthon kb. egy éve vannak ilyen lemezeim, és még egyik sem romlott el. (Mind 3M-es). Akinek lelkismeretűrodalása támadna, hogy jogtalanul plusz kapacitást ér el az olcsóbb lemezekben, az az árkülönbséget beküldheti CoVBoynak, aki biztos valami hasznos dolgra fordítja. (Na, ez volt idáig az első épkeziáb gondolat.)

Notice a lamareknek: ez nem a NoName lemezeknek a használati utasítása. Nos ennyi volt az ötlet. Remélem leközölöd.

U.I.: A 2m20 beszervezhető a Ciri@gul.uva.es E-mail címen. (válosztinileg)

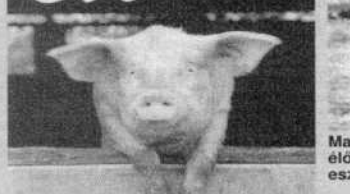
DC-1 (Zaza)

CoVBoy: Mindig boldogság tölteni el, amikor egy em értett zseninek adhatok teret kicsiny hajtáim hasábjain. Valahol megvan az az elégtétel, hogy nyomot hagyok az utókorba (ha ez haszcikarással is jár, annak nem feltétlenül én vagyok az oka). Most, hogy ilyen mély, szakmai jellegű HW-info került közlésre, el kell ábrunom néhány saját felfedezésemet is. Ezek között az első az, hogy a fentebb említett módszer winchestereknel is ugyanígy üzemel: 20 megás vinyot 2 gigásá bővíthetünk azzal, ha a bal felső sarkán egy kb. 16.5 mm átmérőjű lyukat fúrunk (figyeljünk a méreter, mert nagyobb lyuk esetén a kívántnál több gigásá bővíül a merevlemez (vagyis a vinyó kapacitása gyakorlatilag teljesen bővíthető). Ugyanez a helyzet a monitorokkal is: a sima VGA-monitort monitorral a bal oldalon szintén megtérva SVGA monitort állíthatunk elő, de ez még mind semmi. Gondolom már mindenki észrevette, hogy a CGA és Hercules-monitorok egyik oldalukon sincsenek megtérva. Ezeket többszörösen is megtérva ugyanígy átalakíthatóak SVGA-monitorra. Kutatásaimat tovább folytatom: elsődleges érdeklődési köröm az, hogy a 4 Megás ramot hol kell megtérni ahhoz, hogy 64 Megásá bővíljön? (Megjegyzés: a fentebb említett átalakítások házi elvégzéséért nem kezdekem, hiszen nem egy igaz szakértő végezte a hardware-beavatkozást. Semmilyen felolésőget nem vállalkozok addig, amíg nem HW-lángész végzi el az átalakítást a neki járó szerény tiszteletdíj fejében.) Elrejtett példaként aszsem teszek ide egy fotót, hogy mi az eredménye annak, ha például nem szakértő kéz végzi el a sima floppyátalkítást:



A lemez által hordozott ezsméles egyébként a "Derrick" c levél íróhoz fűződik. További sok sikert kívánunk neki!

Oi!



Made in Greece. Hosszú ideje együtt élő párok tökéletes üzenetközvetítési eszköze

Made in Canada. Az algériai kampó Bogart letának bemutatása működés közben. Kedves ajándék családi ünnepekre.



Z
A
L
A
L
O
V
O

Made in Hungary. Megmondaná valaki, hogy mi a fenéről híres ez a metropolisz?!

Made in England. Hajtogatott kivitelben készült, belső részének felirata: 'I love you, you dirty rotten swine!' Ideális küldemény asszonyapjaitásnak.



Made in Hungary. Csendes beismerése a teljes elhülyülésnek. Szakítás közlése kiválóan alkalmas, hiszen az egész kompozíció azt sugallja, hogy a feladó szíve már másé

Ez nem képeslap, hanem boríték. Tartalomhoz a forma alapján a felgyújtott lemez jött benne.

TASSEM A NFO LYAM

(9.rész)

Az ehavi 2 oldalban egy igen hasznos dologról lesz szó, amelynek neve **REALFLAT**, valamint szó lesz arról is, hogy hogyan vagyunk rá az XMS-t a REALFLAT-el való együttműködésre.

Valószínűleg többen megelődöztök már, hogy ugyan miért kell valaki módosítani a 640K-s (vagy jobban esetben 1M-s) kereteken gondolkodnia, amikor ott csúcsúls a 4 (vagy még több) MByte RAM a gépében. Az egyik lehetséges megoldás az, hogy írjuk a programot védett módban, ekkor a gép lehetőségét maradéktalanul kihasználjuk. Megtehettük azt, hogy a szegmensnek elejét a 0 címre, a végét pedig a memória végére (vagy akár a memória vége fölé) állítjuk (ezt hívják **flat model**-nek). Ehhez viszont szükségünk van valamilyen keretnek, amely elvégzi az átkapcsolást és bizonyos beállításokat, valamint lehetőleg biztosít DPML-t (ugyanis védett módból közvetlenül nem hívhatjuk a valós módban megszokott interrupt-okat). Három lehetséges megoldás:

- A programot **WATCOM** C-ben írjuk, ekkor a **WATCOM DOS4GW** névre hallgató **DOS-extender**-t használjuk. Szép is, jó is, viszont 250K, pl. egy 64K-s introhoz nem mutat valami szépen.
- Kodolhatunk **GNU** C-ben is, neki egy **GO32** nevű extender van, de ez is rossz.
- Használjuk a **Tran-féle PMODE**-t. Ez nagyon kultúrát, hozzá kell link-elnünk programunk .obj file-jaihoz (a pmode.obj kb. 9K). Rövid, gyors, kényelmes.

Mindhárom megoldásnál megvan azonban az a probléma, ami magához a védett móchoz kapcsolódik, lassabb, mint a valós mód, még a legegyszerűbb beállítások esetén is kb. 10%-kal. Mindez gyakorlatilag azért, hogy az adatszegmenseink nagyobbak lehessenek (hiszen ha az adatokat át tudjuk pakolni magasabb régiókba, a 640K bővön elég lesz a kódnak és a veremnek).

Ha valaki kizárólag a nagyobb adatszegmensek miatt használna védett módot, annak a **REALFLAT** ideális megoldás. Ahhoz, hogy az elkövetkezőket értsétek, pár dologra szükség lesz a védett módból.

Védett módban a szegmensregiszterek nem szegmenseket, hanem szelektorokat tartalmaznak. A szelektor 16 bites, az első két bit a kivált privilegizálási szintet tartalmazza (RPL) (ez minket most nem érdekel, csak rövid ideig leszünk védett módban, akkor is a legmagasabban privilegizált 0 szinten), a következő bit a globális vagy a lokális deskriptortábla közül választ (ezekből később lesz szó), a többi 13 bit pedig a deskriptort jelöli ki. A deskriptorok (kb. "leiro" -nak lehet fordítani) egy 8 byte-os adattípus, egy szegmens határhoz meg. Minket most az adatszegmens-deszkriptor érdekel:

- 0. byte:** A szegmens határának 0..7 bitjei
- 1. byte:** A szegmens határának 8..15 bitjei
- 2. byte:** A bázis cím 0..7 bitjei
- 3. byte:** A bázis cím 8..15 bitjei
- 4. byte:** A bázis cím 16..23 bitjei
- 5. byte:** Információs bitek, a legalacsonyabb helyiértékűtől kezdve:

- 0. bit (A=Accessed):** Akkor 1, ha a deskriptort valamelyik szegmensregiszterbe töltött szelektor kiválasztja.
- 1. bit (W/R=Write/Read):** Ha 0, akkor a szegmens csak olvasható; ha 1, akkor írható is.
- 2. bit (C/R):** Ha 0, akkor a szegmens a bázis című feltételező bőví, ha 1, akkor a határolt lefelé. Minket az első variáció érdekel.
- 3. bit (EX=Executable):** 1, ha a szegmens futtatható kódot tartalmaz, 0, ha nem.
- 4. bit (S=Segment):** 1 érték esetén a deskriptor memóriaszegmensről ír, 0 érték esetén valami másról kapjuk.
- 5-6. bit (DPL=Descriptor Privilege Level):** A privilegizálási szint, esetünkben 0 lesz.
- 7. bit (P=Present):** Ha 1, akkor a szegmens fizikailag jelen van a memóriában, ha 0, akkor nincs (ez a bit a virtuális memória kezelésénél hasznos).

- 6. byte:**
 - 0-3 bit:** A szegmens határának 16..19 bitjei
 - 4. bit (AVL=Available):** 1-be állítva megtilthatjuk a bázis cím változtatását. Esetünkben ez 0 lesz, majd kiderül, miért.
 - 5. bit:** Fernított, állítsuk 0-ra.
 - 6. bit (B=Big):** 1, ha az adatszegmens mérete nagyobb 64K-nál.
 - 7. bit (G=Granularity):** Azt adja meg, hogy a szegmensméret byte-ban (G=0) vagy lapban (G=1) értendő.
- 7. byte:** A bázis cím 24..31 bitjei
 - A bázis a méret bitjeinek kissé furcsa elrendezését az indokolja, hogy 80286-on csak az első 6 byte-ot használták, és a kompatibilitás érdekében nem ártott megtartani az eredeti formát az első 6 byte-on.

Magyarázatot igényel még a lap: ez egy 4096 bites-os egyező. Erre épül egy másik virtuális memóriaszervezési módszer, a lapozás, ezzel most nem foglalkozunk. Az érdekel a **Granularity** bit, mert a szegmenshatár 0 és 1048575 között állítható, ez byte-os felbontásban csak 1 MByte méretű szegmenseket jelentene. Ha lapban adjuk meg a méretet, akkor a maximális szegmensméret 4 GByte, ami a 80386 és 80486 címzésének felső határa, ugyanis 32 címbitje van a processzornak (ez még a Pentiumra is igaz).

A deskriptorokat a memóriában tároljuk. Az természetesen megengedhetetlen, hogy minden memóriaeléréshez a memóriából kelljen kiloválni a deskriptort is, így minden szegmensregiszterhez tartozik egy deskriptor-cache, ami a szegmensregiszterbe töltött szelektorok megfelelő deskriptort tárolja.

Most jön a lényeg: ez a deskriptor-cache valós módban is működik, a gép indulásakor a megfelelő mezők beállítódhatnak (pl. a határ 64K-ra), a bázis mezője pedig mindig a szegmensregiszterbe töltött érték 16-szorosára kerül. Ha mi átváltunk védett módba, és beállítjuk a szegmenshatárt 4 GByte-ra, akkor ez valós módba visszakapcsolva nem változik (50, FS és GS határa még egy meleg reset után se állítódik vissza). Így már tetszőleges méretű szegmenseink lehetnek.

- 3 hátrány:**
 - Csak 80386-től felfelé lehet a dolog, ugyanis a nagyobb szegmenseket a 80286 címzési módjával nem tudjuk kihasználni.
 - Kódsegmensekre ez nem jó, ugyanis az IP valós módban 16 bites, tehát a felsőbb területek csak adatokat tárolhatnak. A verem szintén legyen az első 640K-ban.
 - Miután kapcsolatunk valós és védett mód között, a gépnek valós módban kell lennie, amikor védett módba váltunk, a szegmenseket átállítjuk, majd visszaváltunk. Így EMS-manager mellett nem megy a dolog. Akkor sem, ha az EMS-manager betöltése előtt állítottuk át a határokat (pl. a boot-szelektorban), ugyanis EMS-manager jelenléte esetén a mi csatlakoztatunk virtuális 8086 (V86) módban zajlanak, és a V86-os módban mindenképpen élnek a 64K-s határok.

Adós vagyunk még a deskriptortáblákkal:

- A 80386/80486-ban 3 féle deskriptortábla van:
 - Globális (GDT, Global Descriptor Table)
 - Lokális (LDT, Local Descriptor Table)
 - Megszakítási (IDT, Interrupt Descriptor Table)

A GDT a legfontosabb, többek között ebben szerepelhet olyan deskriptor, ami LDT-t ír le. Az IDT memóriaszegmenseket nem tartalmazhat.

Mi tehát a GDT-t fogjuk használni. A GDT helyét a memóriában a GDTR regiszter jelöli ki, amelyet az LGDT utasítással tölthetünk be. Az LGDT paramétere egy memóriacím, ahol a következő 6 byte-os adatnak kell szerepelnie:

0-1 byte: A GDT határa. Max. 65535 byte, azaz a GDT 8192 deskriptort tartalmazhat.

2-5 byte: A GDT fizikai címe.

Szükséges még tudni, hogy hogyan váltunk védett módba. A gép működési módját a CR0 regiszter 0. bite tartalmazza, ha ez 0, akkor valós módban, ha 1, akkor védett módban vagyunk (a V86 mód a védett módból ekkor egy lehetőség, ennek beállítása máshol és máshogyan történik). A kultúrát megoldás az SMSW (Store Machine Status Word) és LMSW (Load Machine Status Word) utasítások használata lenne (a CR0 első 16 bite ugyanis a Machine Status Word), ezzel csak az a baj, hogy nekem időnként lefagyott. Így kézzel fogunk a CR0-hoz nyúlni, kivéve akkor, amikor megvizsgáljuk, valós módban vagyunk-e, ugyanis védett módban a **mov eax, CR0** utasítás megsejtéri a védelmet.

Lássuk akkor a programot:

```

p386
sz segment use16
    use16 ds, dx, ds, dx
    org 100h

INIT:
    mov ax, 1 ; védett módban vagyunk?
    int prot ; ha igen, kilépés

xor eax, eax ; a GDTR-nek 32-bites
mov ax, dx ; fizikai cím kell, így
shl eax, 4 ; szegmenscím*16-ot
add [dword ptr GDTR], eax

lgdt [fword ptr GDTR] ; GDTR
betöltés

mov eax, cr0 ; atváltunk
or al, 1
mov cr0, eax ; védett módba

```

```

mov ax, 8 ; az 1. deskriptorra
mov dx, 0 ; mutató szelektorra
mov es, ax ; töltsük a szegmens-
mov fs, ax ; regisztereket (RPL=0,
mov gs, ax ; deskriptorra a GDT-ben)

mov eax, cr0
and al, 0feh ; visszaváltunk
mov cr0, eax ; valós módba

push cs ; DS-t eállítottuk,
pop ds ; most visszairjuk

mov ah, 9
mov dx, offset Ready
int 21h ; sikerrel nyugtázó üzenet
mov ax, 4c00h
int 21h ; kilépés

```

```

prot:
mov ah, 9
mov dx, offset Error
int 21h ; hibáüzenet
mov ax, 4c01h
int 21h ; kilépés 1 hibakóddal

```

```

LASEL descriptorTable
db 8 dup (0) ; nulldeskriptor
; lenntől az 1.

```

```

descriptor
db 0ffffh ; határ (0..15)
db 0 ; báziscím (0..15)
db 0 ; báziscím (16..23)
db 10010010b ; információk:
; DPL=0 (00)
; S=1
; EX=0
; C/S=0
; W/R=1
; A=0
db 11001111b ; további információk:
; G=1
; B=1
; AVL=0
; határ (16..19)
; báziscím (24..31)
db 0

```

```

Error db 'The CPU is in protected mode -
maybe you should remove your EMS-
manager', 0dh, 0ah, ' '
Ready db 'Limits of DS, ES, FS and GS have
been changed to 4096, 0dh, 0ah, ' '

```

```

if Ends
End Init.

```

(Egy igen gyors segítség a TASM-hoz és a TLINK-hez néhány érdekes paraméterrel: **TASM:** /m2: Kétféle fordítás, előrehivatkozások használatánál igen fontos. **TLINK:** /c: .com file-t fordít /3: engedélyezi a 32-bites regisztereket, címzést, stb.)

A GDT első deskriptora a nulldeskriptor, ezt lehetőleg ne használjuk, először 0-kkal feltölteni. Mi most az 1. deskriptort használjuk. A bázis cím 0, a határ pedig 4 GByte - ha ezután valós módban a szegmensregisztereket átállítjuk, akkor a deskriptor-cache bázis mezőjébe a betöltött érték 16-szorosra fog íródni (ezért állítottuk az AVL bitet 0-ra).

A szegmens:offset formájú című először 32-bites fizikai cím generáltnak (16' segment+offset), ezután a GDTR címrel töltöttük be a GDT-t, amelynek a első két byte-ja a határ, jelen esetben is 15. byte, azaz 2 deskriptorunk lesz.

A program egyszerű és rövidsége magáért beszél. Ha az üzeneteket kinyagjuk, akkor egy 80 byte-os .com programcska keletkezik, ezt ugye elég egyszer futtatni. Inkompatibilitás nem okoz, mondiuk az EMS-t nem szereti, végül is semmi sem lehet tökéletes.

Hogy a **REALFLAT** lehetségsége ki jött rá, azt sajnos nem tudom, de én a következő két ütember programjálalán ismertem meg az eljárást: **Jon Beltran de Heredia (realflat.asm)** **Daniela Paccaloni (unreal.exe)** Remélem, érthető volt az addigi riza. Ha nem, az sem egy tragédia, ugyanis a lényeg az alkalmazás. Az alkalmazásnak az alapvető feladata van: ha XMS-sel együttműködve meg a REALFLAT, vagy ha XMS nélkül.

Ha XMS nélkül, akkor igen egyszerű a program, hiszen nagy valószínűséggel (95%) semmilyen más program nem használja az 1 Mbyte fölötti területet, az csinálunk ott, amit akarunk (mint a cikk végén kiderül, ez csak elméletileg van így...).

Ha van XMS, akkor vigyázni kell. Talán nem szükséges részletezni, mi történik, ha pl. a szoftveres cache-partíció minden beletöltünk... Itt az lesz az eljárás, hogy kérünk memóriát az XMS-menedzertől, meghatározzuk a kapott blokk fizikai címét, inentől meg már ugyanaz, mint XMS nélkül.

Az XMS-kezelésről már volt szó a CoV #45-ben, így az ott leírtak ismeretét feltételezem. Egy kis kiegészítés két paraméter a HIMEM.SYS-hez: /HMMIN: Megadhatjuk, hogy minimum mennyi memória igénylésével lehessen elkérni a HMA-1 /NUMHANDLE: Megadhatjuk 0 és 128 között, hogy hány XMS-Handle legyen összesen.

Pl. a DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS /NUMHANDLE=128 /HMMIN=32 sor a CONFIG.SYS-ben azt jelenti, hogy 128 XMS-Handle lesz, és a HMA elkéréséhez minimum 32K memóriaigény kell.

A következő kis program(kezet) feltételezi, hogy az előbb ismertetett programot futtatuk, és az a dolog, hogy leleljeze mind az XMS jelenlétét, mind a hálgy.

```
386
xms segment use16
assume cs:xms,ds:xms
org 100h
```

```
Main:
    call AllocX ; megvizsgáljuk,
    ; cs: xa ; van-e XMS
    mov ax, 200000h ; nincs, konstans
    mov PHA, ax ; a fizikai cím
    xor eax, eax ; AX=0ffffh, így
    ;jelzünk,
    dec ax ; hogy nincs XMS
```

```
Xm:
    ; program
    ; ...
    call FreeX ; az XMS felszabadítása
    mov ax, 4c00h
    int 21h ; kilépés
```

```
AllocX Proc
    mov ax, 4300h ; van XMS?
    int 2fh
    cmp al, 80h
    je yes
    stc ; nincs
    ; visszatérés
    ret
```

```
yes:
    mov ax, 4310h ; van-e függvények
    int 2fh ; címét lekérdezzük
    mov word ptr XMSCCTL, bx
    mov word ptr XMSCCTL+2, es
    mov ah, 8 ; a legnagyobb szabad
    call [XMSCCTL] ; blokk méretének
    push ax ; megállapítása
    mov dx, ax ; és a blokk
    mov ah, 9 ; lefoglaltása
    call [XMSCCTL]
    mov XMSHNDL, dx ; a blokk tárolása
    mov ah, 0ch ; így kapunk
    call [XMSCCTL] ; fizikai címet
    mov word ptr PHA, bx
    mov word ptr PHA+, dx
    pop ax ; az-ben a blokk mérete
    cld ; visszatérés "van XMS"
    ret ; jelszóval
```

```
AllocX EndP
```

```
FreeX Proc
    cmp XMSCCTL, 0 ; ha a függvények
    ; jelzése ; az-ben a blokk mérete
    ; változott, nincs XMS
    ret
```

```
yes2:
    mov ah, 0ah ; tárolás feloldása
    mov dx, XMSHNDL
    call [XMSCCTL]
    mov ah, 0ah ; blokk felszabadítása
    mov dx, XMSHNDL
    call [XMSCCTL]
    ret
```

```
FreeX EndP
```

Kis magyarázat: a főprogram kezdetekor AX-ben van a lefoglat XMS-blokk mérete KByte-ban, vagy AX=0ffffh, ha nincs XMS. A határokat persze tessék vigyázni, különösen ha van XMS (ha nincs, akkor legfeljebb elszá a gép, ha túlicmeztek a memórián). Az XMSCCTL változó alapján állapítja meg a felszabadító-eljárás, hogy van-e XMS, ezért kapott a változó kezdőértéket.

A két eljárás (AllocX és FreeX) a további REAL-FLAT-es programokat használni fogjuk, de helytakarékosság miatt sehol nem fogjuk újra leírni őket.

Akkor most példaprogram REALFLAT alá. A program nagyterület, így formátumú képeket tölt be a memóriába, és ezeket mutatja meg a 320x200-as képernyőn, természetesen a scrollozás lehetősége adott. Ilyen képet legegyszerűbben egy más formátumú képből gyárthatunk az Alchemy segítségével (alchemy — D <filename>.ext).

```
xms segment use16
assume cs:xms,ds:xms
org 100h
```

```
Main:
    call AllocX ; XMS-vizsgálat
    jmp xm
```

```
xm:
    cid
    mov ax, 3d00h ; file-nyitás
    mov dx, offset PName
    int 21h
    mov FHNDL, ax
    mov PHA, 0 ; helyesbítés
    mov ah, 3fh ; a QOV-feljel
    mov bx, FHNDL ; beolvasása
    mov cx, 5
    mov dx, offset XSI2
    int 21h
```

```
    mov ax, XSI2 ; QOV-ben a méretek
    mov al, ah ; fordított szóként
    mov XSI2, ax ; vannak tárolva,
    mov ax, XSI2 ; itt a byte-ok
    mov ah, ah ; sorrendjét
    mov YSI2, ax ; cseréljük fel
    inc word ptr XMSCOL ; színesítés
    mov ax, NUMCOL ; helyesbítés
    mov cx, AX ; kiszámoljuk, az
    shl cx, 1 ; összes palettaadat
    add cx, ax ; méretet byte-ban
    mov XMPAL, cx
    mov ah, 3fh ; a színeket
    mov bx, FHNDL ; beolvasása
    mov dx, offset BUFFER
    int 21h
    ;36
    mov ax, 13h ; videómod-váltás:
    int 10h ; 320x200x256
    mov al, offset BUFFER
    mov dx, al ; a QOV-ben a színeket
    push dx ; a feladó 6-biten vannak
    pop es ; tárolva, a VGA-kártyán
    mov cx, 768 ; viszont az alad 6
```

```
bites,
ccr:
    lodsb ; ezért konvertálásra
    shr al, 2 ; spirálnak
    stosb
    loop ccc
    mov dx, 3c0h ; a színek tárolása
    xor al, al ; a palettaregiszterekbe
    out dx, al
    inc dx
    mov al, offset BUFFER
    mov cx, NUMPAL
    rep outsb
    mov edi, PHA ; a képatókat
    call read32 ; a file-ből 32K-a
    cmp ax, 32768 ; blokkokban
    je rc ; olvasunk be
    mov ah, 3eh ; file lezárása
    mov bx, FHNDL
    int 21h
    push 0
    pop es
    call ShowPic ; képkirakás
```

```
vc:
    mov ah, 7 ; várakozás egy
    int 21h ; billentyűre
    cmp al, 2f ; ha ESC jött,
    je xit ; kilépés
    cmp al, '1'
    jmp nc
    cmp XCOR, 0 ; mozgítás balra, ha
    je shw ; nincs a balra, ha
    dec XCOR ; (XCOR<>)
    jmp shw
    cmp al, '3'
    jmp nc
    mov ax, XSI2 ; mozgítás jobbra, ha
    sub ax, XCOR ; nincs a jobbra-320
    mov ax, 120 ; (XCOR<XSI2-320)
    inc XCOR
    jmp shw
    cmp al, '+' ; mozgítás fel, ha
    ; nincs a fel+320
    cmp YCOR, 0 ; (YCOR<>)
    je shw
    dec YCOR
    jmp shw
    cmp al, '/' ; mozgítás le, ha
    ; nincs a le+320
    cmp YCOR, 0 ; (YCOR<>)
    je shw
    dec YCOR
    jmp shw
    cmp al, '1' ; mozgítás le, ha
    ; nincs a le+320
    sub ax, YCOR
    sub ax, 200
    inc shw
    inc YCOR
    jmp shw
    mov ax, 3 ; videómod-váltás
    int 10h ; 80x256x16
    call FreeX ; XMS felszabadítása
    mov ax, 4c00h ; kilépés
    int 21h
```

```
shw:
    mov ah, 7 ; várakozás egy
    int 21h ; billentyűre
    cmp al, 2f ; ha ESC jött,
    je xit ; kilépés
    cmp al, '1'
    jmp nc
    cmp XCOR, 0 ; mozgítás balra, ha
    je shw ; nincs a balra, ha
    dec XCOR ; (XCOR<>)
    jmp shw
    cmp al, '3'
    jmp nc
    mov ax, XSI2 ; mozgítás jobbra, ha
    sub ax, XCOR ; nincs a jobbra-320
    mov ax, 120 ; (XCOR<XSI2-320)
    inc XCOR
    jmp shw
    cmp al, '+' ; mozgítás fel, ha
    ; nincs a fel+320
    cmp YCOR, 0 ; (YCOR<>)
    je shw
    dec YCOR
    jmp shw
    cmp al, '/' ; mozgítás le, ha
    ; nincs a le+320
    sub ax, YCOR
    sub ax, 200
    inc shw
    inc YCOR
    jmp shw
    mov ax, 3 ; videómod-váltás
    int 10h ; 80x256x16
    call FreeX ; XMS felszabadítása
    mov ax, 4c00h ; kilépés
    int 21h
```

```
shw:
    mov ah, 7 ; várakozás egy
    int 21h ; billentyűre
    cmp al, 2f ; ha ESC jött,
    je xit ; kilépés
    cmp al, '1'
    jmp nc
    cmp XCOR, 0 ; mozgítás balra, ha
    je shw ; nincs a balra, ha
    dec XCOR ; (XCOR<>)
    jmp shw
    cmp al, '3'
    jmp nc
    mov ax, XSI2 ; mozgítás jobbra, ha
    sub ax, XCOR ; nincs a jobbra-320
    mov ax, 120 ; (XCOR<XSI2-320)
    inc XCOR
    jmp shw
    cmp al, '+' ; mozgítás fel, ha
    ; nincs a fel+320
    cmp YCOR, 0 ; (YCOR<>)
    je shw
    dec YCOR
    jmp shw
    cmp al, '/' ; mozgítás le, ha
    ; nincs a le+320
    sub ax, YCOR
    sub ax, 200
    inc shw
    inc YCOR
    jmp shw
    mov ax, 3 ; videómod-váltás
    int 10h ; 80x256x16
    call FreeX ; XMS felszabadítása
    mov ax, 4c00h ; kilépés
    int 21h
```

```
xit:
    mov ax, 3 ; videómod-váltás
    int 10h ; 80x256x16
    call FreeX ; XMS felszabadítása
    mov ax, 4c00h ; kilépés
    int 21h
```

```
read32 Proc
    push edi
    mov ah, 3fh ; 32768 byte
    mov bx, FHNDL ; beolvasása file-ből
    mov cx, 32768
    mov dx, offset BUFFER
    int 21h
    pop edi
    push ax ; az olvasott byte-szám
    mov esi, esi ; az olvasott byte-szám
    mov al, offset buffer
    push 0 ; a beolvasott tomb
    pop es ; felmásolása az IM
    mov ecx, 8192 ; utáni területre
    add edi, ecx
    rep movsd
    pop ax ; a beolvasott byte-ok
    ctd ; adatait visszajuttatjuk
    read32 EndP
```

```
ShowPic Proc
    mov dx, 3dah ; várakozás
    irm in, dx ; a függőleges
    test al, 8 ; visszatérésre
    je frm
    mov ax, ebx ; sorozásiáló
    nwini
    mov esi, PHA
    mov ax, YCOR ; az aktuális sor
    add ax, bx ; címének kiszámítása
    mul XSI2 ; (YCOR+BX)*XSI2
    add ax, XCOR
    adc dx, 0
    shl edx, 16
    mov dx, ax
    add esi, edx
    mov edi, 0A0000h
    mov ax, ebx ; az aktuális sor címe
    shl ax, 16 ; a képernyőn
    add ax, bx ; (BX*Y)
    shl ax, 6
    add edi, eax
    mov ecx, 80 ; 320 byte átmosolás
    push dx ; a képernyőre
    push 0
    pop ds
    rep movsd
    pop ds
    lnc bx
    cmp bx, 100 ; há még nincs kész
    jne nwini ; a kép, következő sor
    ShowPic EndP
```

```
XMSCOL dd 0
PName db '<path>\<filename>.ext', 0
XCOR dw 0
FHNDL dw ?
XMSCCTL dw ?
XMSHNDL dw ?
PHA dd ?
XSI2 dd ?
YSI2 dw ?
NUMCOL dw ?
NUMPAL dw ?
BUFFER db 32768 dup (?)
```

```
xms ends
End Main
```

Amint az látszik a forrásból is, a scrollozás a T (balra), T (jobbra), = (fel), ? (le) billentyűkkel történik, kilépi az ESCAPE-vel lehet. En csak egy pikéles scrollozás csináltam, de ezek alapján könnyen hozzárendelhetek más billentyűket nagyobb mozgásközökhez, csak a határokkal vigyázatok. Hasonlóképpen nem nagy munka a kurzorokra átteni a mozgatást, csak arra kell figyelni, hogy a 7-es DOS-függvény speciális billentyű (kurzormozgatók, F-billentyűk, stb.) esetén 0-t ad vissza, ilyenkor meg egyszer hívjuk meg, akkor kapjuk a speciális kódot.

Magyarázatot esetleg a file-olvasás igényelhet: beolvasásnál mindig visszajutunk a ténylegesen olvasott byte-ok számát, így, amikor nem 32768-at kapunk vissza, akkor látható, hogy elértük a file végét. Azért kell így 32K-néket olvasni, mert a DOS csak az a szegmens/offset címzésével elérhető terület tudja kezelni. Ez egy kisebb kelemetelés, amint látható, igen egyszerű átírási.

A másik érdekesség (ami az XMS-kereiben is szerepelt) az, hogy ugyan miért a 3 Mbyte elejére állítottam azt a pontot, ami a fizikai címet jelöli ki XMS-nélküli környezetben? A magyarázat kissé furcsa: ha a 2, MByte-ot használtam, akkor kifogyok. Sőt! Ugyanezt cselekedte, amikor volt XMS (HIMEM.SYS), és a DOS nem volt a HMA-ba töltve! Feltehetőleg az A20-as vonal körül lehet valami, de megis mi? Igazan örülök, ha erre valaki magyarázatot adna... Ugye, mennyi megépítésel tud szolgálni egy PC?

A forrásokon feltűnhetnek, hogy ellenőrzést (pl. van-e elég memória a képek, létezik-e a megadott file, stb.) sehol sem tartalmaznak. Tehát vagy adatok hozzájuk a megfelelő helyen az ellenőrzéseket (kellemes kis pszichológia) vagy vizsgálatok, mi csináltak...

A REALFLAT szerítem elég szép távolokat nyit meg a programozók előtt, mindenkinek (javaslom a próbálkozást, legfeljebb legfelj párszor a gép (kezdésben célszerű mindenféle szoftveres cache-t kivenni...) Sok szerencsét!

És akkor most pont. Ezeket végezt el az assembly-tanfolyam a továbbiak, a inkább tartoznak a programozástechnika körébe. Kiváncsi mindenkinek sok sikert az assembly használatához, sziasztok...

Office'95

A régóta várt Windows'95-höz ez lesz az első 'suite', de mit is jelent az, hogy 'suite'? Ez az irdalmunkához szükséges programok összessége, minél jobban integrálva. Az Office '95-ben láthatunk egy nagyon-nagyon jó megoldást az integrálására: a különböző Office '95 programokból összeállított dokumentumokat összfűzhetjük egy dokumentummá. Ezt a "megadokumentumot" egy menüben, folyamatos lapszámozással kinyomathatjuk. Például veszünk egy Word dokumentumot, utána egy oldalt egy Excel dokumentumból és egy PowerPoint dia zárja az egészet. Sokkal egyszerűbb és hatékonyabb megoldás így összeállítani egy dokumentumot, mint beágyazni a különböző darabokat egymásba.

Az integrálás főbb lépése már nem új: az in-place editing, amikor egy Word dokumentumban lévő Excel munkalapot szerkesztünk, akkor azt gyakorlatilag Excelben tesszük. A menü "átalakulnak" az Excel menüvé, de a Wordból nem lépünk ki. A programok közötti váltást természetesen a Windows'95 végzi, és mivel valódi Win95 alkalmazásokkal állunk szembe, ezzel remélhetően nem lesz olyan sok gond. Az alkalmazások 32 bitesek, ami jelentős gyorsulást jelent például a dokumentumok újra formázásában, a nagy file-ok mentésekor és az Excel számolásában — ez utóbbit a Microsoft szerint 50%-ot.

Aminek szintén nagyon örülhetünk az az osztott kód: sok programrészetlet — például a spelling checker — végre csak egy példányban kapunk meg, és mindegyik ezt használja. Természetesen a file-kezelés is változott a Windows'95 miatt, mert immáron a hosszú fájlenevek is támogatva vannak. Az új *Find Fast* igen gyorsan tud indexet készíteni és így keresni az Office dokumentumok között. A file megnyitása is azonos mindegyik programban, és egy ablakkal is gazdagodott: *Preview*. Amint ráállunk a dokumentumra, a *File Open* mutat egy vázlatos képet a dokumentumról.

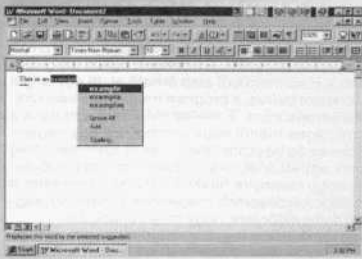
A programok új lehetőségei elsősorban a régi funkciók automatizálása. Lássuk tehát ezeket az új automata funkciókat a Word'95-ben!

WORD'95

Kezdjük mondjuk a helyesírással. A *Spell It* nagyon szépen működik: minden szó leírása után ellenőrzi a helyesírást, és ha nem stimmel, akkor szép piros hullámvonalal alá húzza. Ezen a szón aztán egy dupla klikk kapunk egy listát a lehetséges javításokról. Ugyanennek a listának egy másik pontjával felvethetjük a szót a szótárba, vagy egyszerűen kihagyhatjuk a későbbi vizsgálatokból. Ezt így igen jól működik az *AutoCorrect*ell. Együtt, amit már ismerhetünk: tipikus gépelési hibákat javít ki azonnal.

A *Spell It*nek egy igazán veszélyes trükkje van: a javítás után kijelölve marad a szó, így ha például egy szökhöz ütünk le, akkor hipp-hopp eltűnik, és lehet *Ündöt* hívni. Ha egy iránynyilat sikerül leütni, akkor szépen továbbmegy. Persze jobb lenne, ha nem kéne rületeszni a gombokkal — egyszerűbb lenne, ha az adott szó nem maradvá kijelölve javítás után.

A *Spell* akkor is nagyon jól jön, ha nem megyünk rögtön vissza minden egyes szóra, csak a végén ellenőrizzük a dokumentumot, ugyanis a helyesírás ellenőrző modul folyamatosan dolgozott, miközben gépeztünk, így már van egy listája a rossz szavakról — ez természetesen igen komoly gyorsulást jelent.



Visszatérve az *AutoCorrect*: mondat elején automatikusan ír nagybetűt, és CapsLock "javítás" is van benne: eZT a szót EZt-re javítja. Ez tényleg egy nagyon jó trükk. Az igazi újdonság az *AutoCorrect*-ben az, hogy már mindegyik alkalmazásból elérhető, nem csak a Word'95-ből.

Egy hasonló automata a törtszámokat írja át valódi tört alakba, tehát 1/2 helyett z. Ez is jó, és a három talán legsűrűbben használt törtet át is alakítja: 1/2 1/4 2/3. Sajnos semmi többet, amit pillk kevésnek érzek, például már az 1990-es Wordperfect 5.1 for DOS is több ilyen típusú karaktert ismert.



A következő automatikus trükk tényleg sok melót tud megspórolni: ha egy új sorba begépelünk három darab kötőjelet, majd egy Entert, akkor azt egy teljes szélességű, folyamatos vízszintes vonallá alakítja. Ha három egyenlőségjel volt, akkor azokból dupla vonalat csinál. Itt említeném még az ilyen automata kicserélések visszacsérését: rögtön azután, hogy az automata csere megtörtént, üssünk egy BackSpace-t. Minden más a csere elfogadásának minősül, a későbbi BackSpace már a kreált objektumot törli. (Ez a módszer az *AutoCorrect*nél nem működik) Például, ha mi tényleg három egyenlőségjelet akartunk egy sorba, és emiatt nem tetszik a duplavalonal ami lett belőlük, akkor rögtön az Enter után üssünk BackSpace-t. Erre eltűnik a duplavalonal és marad három egyenlőségjel. Ha később ütünk BackSpace-t, akkor eltűnik a vonal, és nem marad meg semmi.

Listagyártást is végez automatikusan: ha egy sort (üres karaktereket nem számítva) egy számmal és egy ponttal kezdünk, akkor a Word'95 úgy dönt, hogy mi most számozott listát írunk. Mondjuk nem is téved sűrűn... Ilyenkor a legközelebbi Enter leütésére megjelenik a következő szám és a pont. Ugyanez egy csilagjal meg egy ponttal játszva számozatlan listát jelent. Ha mégse akarunk listát csinálni, akkor az Enter után EGY BackSpace-t üssünk az előzőek szerint — ugyanígy a második már kitörölné az Entert, amit visszaírva újra begépcenne a listáról automata...

Automatikusan gyárt fejléceket is a Word'95: ez első szintű fejléchez szükséges egy sornyi szöveg lezáró pont nélküli és utána két darab Enter. A másodikhoz pedig egy Tab, majd a szöveg, és egy Enter. Ezek is logikusnak tűnnek, és egyelőre még nem találtam meg a hátulütőjét.

A Word'95 lehetőségeiből utolsónak hagytam egy, számunkra nem túl jelentős trükköt: a 1st, 2nd, 3rd, 4th stb. számból a ragot szépen superscriptbe rakja. Az eddigi lehetőségek feltűnhetnek majd a magyar verzióban is (mondjuk a Spell It-re kíváncsi leszek) de ez feltehetően kimarad.

Visszont egy fejlesztés kimaradt, ami engem már igen régóta zavar a Word'95-tel kapcsolatban: egy táblázatban képtelen függőlegesen cellákat összenyitni. Egyszerűen érthetetlen, miért nincs még mindig benne eme lehetőség — megint az ós DOS-os Wordperfectet említeném, ami ezt sok éve tudja, a HTML szabványának is része ez stb. Következzenek az új Excel automaták.

EXCEL'95

A trend változatlan: egy csomó jó ötlet szépen kivitelezve, érdekes buktatókkal megtűzdelve. Lehet, hogy a Microsoft nem akarta elvinni a felfedezés élvezetét, és mivel már mindent (?) dokumentált, ezért beleszórt pár aprócska hibát, hogy legyen mit szidni? Például Az Excel lehetőségeiből egy csomó nem működik, ha éppen egy cellát változtatunk — aminek akkor lenne értelme, ha az adott funkció éppen más csinálna ilyenkor. Itt viszont egy-egy funkció minden magyarázat nélkül nem működik.

Egy-egy cellába a legtöbbször számok kerülnek. Ezek igen könnyű formázására használható a *Format/Cells/Numbers* menü. Rengeteg különböző mintából választhatunk, hogy az adott cella v. cellák milyen formátumúak legyenek, s magunk is althathatunk ilyet. (Ez volt a második olyan lehetőség, aminél beelőttöm a fent említett korlátozásba: a *Format/Cells*-ből egyszerűen hiányzott a *Numbers* menü.)

Ezekkel a számokkal aztán automatikusan végezhetünk műveleteket. Töltsük be egy Excel számtáblát vagy csináljunk egyet, és abban jelöljük néhány mezőt. A kijelölt mezők összege máris látható az alsó sorban a *Sum=* felírat mellett. Ha az egér jobb gombjával kattintunk egyet ezen a soron, akkor kiugrik egy kis lista, amiben megadhatjuk, hogy mit számoljon ki. (Pont ennél derült ki, a fent említett ideglenes működésképesség. Láttam a *help*-ben, hogy a *Sum=* meg lehet változtatni, és nem ment. Néhány kattintás után viszont igen)



Van egy csodálatos *AutoComplete* lehetőségünk is. A mellékelt ábrán láthatóak a történések: begépeitem három szót, majd a *New* után egy jobb kattintás következett. Látható a *New Orleans* a tetején. Ha pedig csak egyetlen *New*-val kezdődő elem van, akkor beírja automatikusan a kiegészítést. Itt viszont igen hasznos, hogy a kiegészítés ki van jelölve — ha nyugodtan folytatjuk a gépelést, akkor szépen eltűnik. Ez is meglepően sok munkát tud megspórolni. Például nincs többé szükség egy könyvelésnél kódokat aggatni egy-egy emberre, mert a vezetéknev néhány karakter után már vagy automatikusan kiríja, hogy ki-ről van szó vagy egy rövid listából lehet válogatni.

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(9.rész)

(De csak azért mert ha az előző dupla szám volt, akkor az a rész is "dupla cikknek" számít) Lám elérkezett a mindenki által várva-várt suli, s mi is folytatjuk a pixelek b***ogatását. (Tök poén ezt írni, mikor épp most indulok nyaralni...)

Akkor most találóznék abból az 1 azaz egy darab levetből, ami prog. témában eljutott hozzám. *Marx Daniél* (MAXX) felvilágosított engem, mit bennátam el annakidején, amikor a VESA lapozó rutint protected módból akartam meghívni. Elküldte a megoldást is, aminek működnie kell, sajna nem volt időm kipróbálni.

Tehát, odáig OK, hogy létre kell hozni egy LDT deszkriptort, ezt beállítjuk pl. a lapozó rutin címére (base), ill. mondjuk legyen 0ffffh a limit, akkor (remélhetőleg) nincs gond. Ez még koránt sem elég, mivel ha a lapozás befejeződött, a program 16-bites kód lévén egy 4 byte-os címet feltételez a veremben (2 byte a szegmens, 2 byte offset), tehát csak olyan szegmensbe tudunk visszazugrani (pontosabban olyan szegmensből hívhatjuk a lapozót), ahol a hívó utasítást követő op.kód biztosan 0ffffh alatt van. Tehát létre kell hozni meg egy LDT deszkriptort, és majd innen hívjuk meg a 16 bites kódot.

Ez a dupla-kapú módszer már nem biztos, hogy nagyon megerő, de azért valamivel még így is gyorsabbnak kell lennie az INT-nél. Alant következni valami source részlet, ami ezt az inicializálást végzi el.

```
WinFuncPtr dd ? ; a lapozó
;rutin címe, ezt kérdezzük
;le, mielőtt az inicializá-
lós
;rutint meghívjuk
desc db 0fffh, 0fffh,
0,0,0,9bhh,0,0
; a lapozó rutin 16 bites
; deszkriptora
desc2 db 0fffh, 0fffh,
0,0,0,9bhh,40h,0
; 32-bites deszkriptor
; (40h miatt)
sell dw 0
sel2 dw 0
setpage dw 0,0,0

; ez a programrész végzi el
az inicializálást
xor ax,ax
mov cx,1
int 31h ; LDT
deszkriptor ;kérünk (l-et)
mov [sell],ax
; most az első deszkriptorba
beírjuk a lapozórutin szegmensét,
persze
; lineáris címként, ez lesz a
bázis.
mov bx,ax
movzx eax, word ptr
[WinFuncPtr+2]
shl eax,4
mov word ptr [desc+2],ax
shr eax,16
mov [desc+4],al
; inicializáljuk a deszkriptort
lea edi,desc
mov ax,0ch
int 31h

; a setpage-be beírjuk a 48-bites
pointert: 16-bit a szelektor, 32-
bit az offset
movzx eax,word
ptr [WinFuncPtr]
mov dword ptr
[setpage],eax
mov word ptr
[setpage+4],bx

; újabb deszkriptort kérünk
```

```
xor ax,ax
mov cx,1
int 31h

mov [sel2],ax
mov bx,ax
mov eax,offset back
mov word ptr [desc2+2],ax
shr eax,16
mov [desc2+4],al
mov [desc2+7],ah
mov ax,0ch
lea edi,[desc2]
int 31h
ret

; ez a rutin vége, folytatódhat a
program

back: ret ; ide fog vissza-
térni
; a 16-bites lapozó rutin

; egy példa a lapozó rutin meghí-
vására:

push cs
push offset bb
push dword ptr [sel2]
jmp fword ptr [setpage]

bb:
```

Akkor ennyi a levél, közi a segítséget. Ezt a hívót rutint nem árt makróba tenni, valamint ha ennél gyorsabb megoldás nincs, akkor mégsem ajánlott a dolog (szerintem). Annál is inkább, mert kedves Kis General protection fault-ok kaphatunk, ha a hívót rutin valamit CS-en keresztül próbálna meg elérni. A kártyához kapott VESA driveréknél (ill. amik már eleve benne vannak a BIOS-ban), ez nem nagyon fordul elő, de pl. MAXX szerint az UNiVBE-nél már előjön a dolog.

Az UNiVBE-ről jut eszembe, hogy megérkezett az 5.1-es verzió (pl. egyes francia CD-mellékleteken volt rajta — ez nem reklám). Mindenképpen ajánlott a beszerzése, mindjárt kiderül, hogy miért. Az nem baj, hogy csak shareware verzió, 21 napig azt is lehet használni, a zindt automatikusan átállít UNiVBE/Lite-ba, és a mindjárt sorra kerülő szuper(tényleg!) funkcióit kedvesen kikapcsolja. Nem baj, lehet újrainstallálni... A kissé jobban képzett coder rögtön ráveti magát a Turbo Debugger-re (TD leírás a PC-s játékok 3-ban!), persze előtte nem árt csak simán View-ben (NC/VC/DN-F3) belekukkantani.

Nicacs, milyen szép számok vannak itt a közepre felé, ráadásul három is (space van közöttük, a kötőjelnél nincs vége).

Nem ilyenek szoktak lenni a regisztrációs számok? Próbáljuk ki mondjuk az utolsót, ugyanis ez az Ultra verzió regisztrációs kódja. No problem. Persze úgyis mindenki megveszi, igaz?

Szóval az 5.1-es verzió bevezette a VESA 2.0 szabványt, (amit még máshol nem láttam — eddig) s ez nem kevesebbet tud, mint hogy (általólag) 32-bites lapozórutint is tartalmaz, amit szabadon felhasználhatunk a saját kódunkban.

Sajnos ennek használatára eddig nem jöttem rá, de a SciTech software site-ján lennie kell valami docnak, csak kérdés, hogy letölthető-e. Azért nem kell sírni, van még egy dolog, amire már évek óta minden coder vágyott (már aki kicsit kényelmesebben akar prog-t írni), azaz a Linear Frame Buffer technika.

Ez azt jelenti, hogy az EGÉSZ videó memóriát látjuk, EGYBEN, és NINCS SZÜKSÉG LAPOZÁSRA. Igen, jól olvastátok. Ezzel nagy mértékben felgyorsítható a VESA-t használó programunk. Sőt, az UNiVBE támogatja pár non-standard felbontás használatát, külön kódot kaptak ezek is, tehát nem kell a CRTc-regiszterekkel vesződni.

A programhoz adott doksi szerint minden általa támogatott kártyán tudja a Linear Frame Buffer-t, ill. a non-standard módokat, kivéve a bug-listában felsorolattak, ami azért előbb-utóbb (remélhetőleg) változni fog.

Mégis azt mondom, hogy használjátok ki a LFB-ben rejlő óriási lehetőségeket (kisebb, gyorsabb, egyszerűbb és áttekinthetőbb code).

Akkor talán ideje lenne elárulni, hogyan is kell használni. A doksi szerint protected mode kell hozzá, de kipróbáltam, és ment leírásban is, ha az A20 line enabled. Viszont V86 módban se, hogyan sem akart elindulni (tehát EMS driver Win95, OS/2, stb. nem ajánlott), de valószínűleg a DPMI erre is tud megoldást, csak utasítást kell megkérjesni.

A Config általánosan automatikusan beállítja, hogy hol kezdődjön a LFB, nálam pl. 62 MB-ra teszi, és máshol nem is múvik. Ha az alapbeállítás nem jó, akkor megpróbálhatjuk felülírni a I paraméterrel, ami után megkérünk megadhatjuk a kívánt kezdőcímet, de soha ne menjünk a valódi RAM méret alá.

No, emiatt lehet, hogy a multitask oprendszerrel (virtuális mem. etc.) soha nem fog együttműködni, de engem ez egyáltalán nem zavar.

Ha a tesztek lefutottak, már talán rájöttünk, hogy csupán az eredeti mód kódjához hozzá kell adni 4000h-t a LFB-változathoz. Nem ártana még megtudni, hogy akkor hol is kezdődik, ezt a mode information funkcióval tehetjük meg (4f01-es VESA szolgáltatás), a CX-be viszont NE a már 4000h-rel megnövelt kódot írjuk, mert ezt nem találja meg (vegyük úgy mintha az csak egy flag lenne). A 256 byte-os táblázat 28h-adik eleme (4 byte) a LFB lineáris címe.

Ezzel minden meg is van a speedy SVGA-s programok megírásához. Itt van pár rutin, ami bemutatja a dolgokat a gyakorlatban, persze prot.módban. *WatCom* C alatt.

Persze ez csak egy kódresztlet, önmagában nem fordítható. Ja, mivel ez a LFB módot eddig csak az UNiVBE tudja, nem árt, ha azt is tudjuk betekintni. Ha AX=401h, BX=1234h-val hívjuk az INT 10h-t, DX-ben visszakapjuk az UNiVBE szegmenscímet (ez akkor hasznos, ha utána más prog-i is ráül volna a 10h-s szegmenskiszárra, ilyenkor nem tudnánk az interrupt vektor leolvasásával megtudni a szegmenscímet). A szegmens első néhány byte-ja az alant UNiVBE címre utaló szöveget kell, hogy tartalmazza. (Itt egyébként a Config által létrehozott valami. DRVr kezdődik, valamint a 180h-as byte-tól kezdve megtaláljuk a LFB báziscímét is, de ez nem legális, tehát gondolva arra, hogy később megváltozhat, inkább a szabályos mode info-t hívva kérdezzük le!)

```
.data
_VMEM dd 0
; Amount of Video Memory
_LFBBase dd 0
; Linear Frame Buffer base address
_VESAInfoSel dw 0
_RealSeg dw 0
_RealSel dw 0

UnIVBE db 'Universal VESA'
VBE V
UnIVBELen equ $-UnIVBE

S_VBEMODES STRUC
vb_code dw ?
vb_xres dw ?
vb_yres dw ?
ENDS
S_VBEMODES_Size equ 2*3

_VBENoOfModes dd 0
_VBEMODES S_VBEMODES 32
dup(<>)

.code

; Megnézzük, hogy van-e 5.1-es,
; vagy újabb UNiVBE
; Ha minden OK, EAX=1, különben 0.
guiDetectVBE_ PROC
push es fs

mov ax,4f0fh
```

```

; Az UniVBE szegmensét
mov     bx,1234h
; kérdezzük le
int     10h
cmp     ai,4fh
jne     GUI_DVBE_Error

movzx   esi,dx
shl     esi,4
push   ds
pop     es

mov     edi,o_UniVBE
mov     ecx,UniVBELen
repe   cmpsb

; Összehasonlítjuk a névvel,
or      cx,cx
; valamint az utána következő
jnz    GUI_DVBE_Error
; verziószámot is megnézzük
cmp     b ds:[esi], '5'
jb     GUI_DVBE_Error
ja     GUI_DVBE_Major
add     esi,2
cmp     b ds:[esi], '1'
jb     GUI_DVBE_Error

GUI_DVBE_Major:
mov     ax,100h
mov     bx,256/16
int     31h

; lefoglalunk 256 byte-ot az
mov     _RealSeg,ax
; alapmemóriában
mov     _RealSel,dx
mov     _VESAIInfoSel,dx

mov     d
[_RealCall.rc_EAX],4f00h
mov     ax,_RealSeg
mov     w
[_RealCall.rc_ES],ax
mov     d
[_RealCall.rc EDI],0

pushad
mov     edi,o_RealCall
mov     ax,300h
; Call real mode interrupt
mov     bx,10h
; INT 10h, AX=4F00h - VESA mode
info
xor     cx,cx
int     31h
popad

mov     fs,_RealSel
mov     ax,fs:[18]
shl     eax,16
; mindent csak azért,
; hogy megtudjuk,
mov     _VMEM,eax
; mennyi video memóriánk van

; persze ez az egész ceremónia
; akár el
; is hagyható
xor     eax,eax
inc     eax
jmp     GUI_DVBE_End

GUI_DVBE_Error:
xor     eax,eax

```

```

GUI_DVBE_End:
pop     fs es
ENDP

; Megkeressük az összes 256-színű
; módot, és a kódjukat, valamint a
; felbontást
; a VBEMODES struktúrába írjuk
; A végén a VBEModesOfModes adja meg,
; hogy hányat találtunk
guiGetVBEModes_PROC
push   es fs

mov     ax,100h
mov     bx,256/16
int     31h
mov     _RealSeg,ax
mov     _RealSel,dx

mov     fs,_VESAIInfoSel
; a VESA info 16-odik byte-jától
movzx   esi,w fs:[16]
; van egy FAR pointer,
; ami az elérhető
shl     esi,4
; módok kódjainak listájára mutat
add     si,w fs:[14]

mov     edi,o_VBEMODES
xor     ecx,ecx

GUI_GVM_Next:
mov     ax,ds:[esi]
cmp     ax,0ffffh
; 0ffffh jelenti a lista végét
jz     GUI_GVM_End

mov     ds:[edi.vbe_code],ax
movzx   eax,ax
mov     d
[_RealCall.rc_ECX],eax
mov     d
[_RealCall.rc_EAX],4f01h
mov     ax,_RealSeg
mov     w
[_RealCall.rc_ES],ax
mov     d
[_RealCall.rc EDI],0

pushad
mov     ax,_RealSeg
mov     w
[_RealCall.rc_ES],ax
mov     d
[_RealCall.rc EDI],0

pushad
; minden egyes módról bővebb infot
mov     ax,seg _RealCall
; kérünk
mov     es,ax
mov     edi,o_RealCall
mov     ax,300h
; Call real-mode int
mov     bx,10h
; INT 10h, AX=4F01h - get
; VESA mode info
xor     cx,cx
int     31h
popad

mov     fs,_RealSel
cmp     b fs:[18h],1
; ha nem 16 színű
jne     GUI_GVM_NoGood
cmp     d fs:[20h],0

```

```

; ha nem illi - illi true-color
jnz    GUI_GVM_NoGood
mov     ax,fs:[12h]
; ezek után kitöltjük a _VBEMODES
; struktúrát
mov     mov     ax,fs:[14h]
ds:[edi.vbe_xres],ax
mov     mov     eax,d fs:[28h]
or      or      eax,eax
; ez itt látszólag felesleges,
; csak
jz     GUI_GVM_DoNext
; a biztonság kedvéért, ha mégis
; lenne
; olyan mód, amihez nem lehet LFB-
; t
; használni, ilyenkor a cím
; ugyanis 0
mov     _LFBBase,eax
; Beírjuk az LFB címét. Inkább
; többször, mint egyszer se.
GUI_GVM_DoNext:
add     edi,_VBEMODES_Size
inc     ecx
; go to next available video mode
GUI_GVM_NoGood:
add     esi,2
jmp     GUI_GVM_Next

GUI_GVM_End:
mov     _VBEModesOfModes,ecx

mov     ax,101h
mov     dx,_RealSel
int     31h
; DOS memóriát
pop     fs es
ret     ENDP

```

A használható 256-színű video módok, immár kibővíve (remélem, hogy más kártyán is egyezik a kódjuk, de ez nagyon valószínű)

mód	Xres	Yres
153	320	x 200
156	360	x 200 ime a
154	320	x 240 non-std.
157	360	x 240 módok!
155	320	x 400
158	360	x 400
11C	640	x 350
100	640	x 400
101	640	x 480
103	800	x 600
105	1024	x 768

No, azt hiszem, hogy itt be is kell fejezmem, mert ugyan lenne még mondanivalóm, de az oldal már (remélhetőleg) a vége felé jár. Igaz ugyan, hogy most a vonalrajzolóhoz kapcsolódóan a képernyőre vágásról (clip) akartam szólni, de erre már valószínűleg csak a következő számban kerül majd sor.

DoT



4M COMPUTERBONTÓ

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele, Elfelejt és leselejtezett kiegészítő nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő computerek!!!!

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32. Tel.: 267-9560
 Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h



Árjegyzékünk a FAX-bankban: Tel.: 180-8611 Kód 1486# TONE Üzem módban

H.F.H. Kft. 1081 Budapest, Légszesz u.4.
 Nyitvatartás: h-p: 9-17h-ig Tel.: 06-30/426-491, 06-30/405-175

Játékok CD-n!
 Tornado: 1.300,- Ft, Grand Prix: 1.896,- Ft, Warcraft: 5.979,- Ft, Inferno: 7.192,- Ft
 Az árak az AFA-t nem tartalmazzák!

Használt számítógépek adás-vétele!
 A használt számítógép értékének beszámítása vásárlásnál!

Tárolja adatait CD-lemezen!

CD-felírás 2.900,- Ft

CROCUS Kft. Tel./FAX: 271-5714



Boomerang Computer **PC AKCIÓ!**

1147 Bp., Fűrész u.7. Tel.: 252-2388. H-P: 9-17h-ig

Multimédia tartozékok beépítése
 Sound Blaster komp. hangkártya hangszóróval: 5.996,- Ft
 386DX40 color konfiguráció: 86.100,-
 486DX2-66 color konfiguráció: 99.600,-
 486DX4-100 color konfiguráció: 109.900,-

THE LAST DYNASTY

Ez a Sierra egy jó brigád: mindig okoz valami meglepetést. Most nem arra gondolok, hogy megint küldtek néhány kiló LAST DYNASTY-demót (mondjuk küldtek, de én nem arra gondolok), meg arra se, hogy mire kiment a divatból, addigra elküldték a WOODRUFF-ot (meg ugyan nem kaptuk, mert Finánc Ferenc öröster ráült a vámon, mert nem volt hozzá számla mellékelve, mert miért is lett volna, amikor ajándék, de ajándék mellé is kell mellékelni egy nullás számlát, tehát írni kell a Sierrának, hogy két LAST DYNASTY-demo között küldjenek egy nullás számlát, ahó majd teljesen nyilvánok néznek bennünket, mert... — ebbe most nem bonyolódik bele teljesen, további részletek a THE LAST PENZÜGYÖR c. kalandjátékából kiderülnek). A Sierra viszont azért jó brigád, mert közben küldött egy teljes LAST DYNASTY-t is. Akkor hűhót csaptak körülöttem, hogy marha kíváncsiak voltak rá.

Múltkor a Sierra-újdonságok között már ejtettünk pár keresetlen szót róla, tehát annyit már mindenki tudhat, hogy egy Star Wars-szerű történetbe csöppenünk, amelyben a gonosz Iron Lordot és követőinek népes társulatát kell különféle zűrök közepette lemeszárólnunk. A demokból arra lehetett következtetni, hogy egy SPACE ROGUE-szerű játékhoz lesz szerencsénk, amelyben először az űrben lövöldözünk pár ellenséget, aztán egy bolygóra szállva ténykedhetünk kalandor módjára. Hát a végeredmény nem igazán ez lett: van egyrészt egy külön lövöldözés játék (egy idő után véletlenül), meg egy külön kalandjáték. A lövöldözés egy ideig tulajdonképpen a kaland introjaként szolgált, hogy a sok videót nézegetve el ne szunyokáljon a J. játékos — egyből összefüggést még nem sikerült találni (de a keresés még folyik). Na, végünk bele!

Bejelentkezés előtt, mintegy állandó szolgáltatásként, a játék memoria vagy 256 színd Windows után sírdogál — az előbbivel nem kell foglalkozni, utóbbi meg állítsuk át. Ha indítás után nem nyomkodjuk pánikszűrűre az egér gombjait, akkor megnehezítünk egy rövid kis intro, amelyben a Star Wars első képsorairól kóppintott rövidke űrharcot szemlélhetünk, majd a kamera átvált a Földre, ahol első ránézésre a NASA indít egy űrhajót, másodikra viszont kiderül, hogy csak két tinédzser (vagy inkább tventilédzser, mert azok fogékonyabbak a mesékre) egy gázpalackot.

Ezután új játékot kezdehetünk, beállíthatunk egy kimentett állást, vagy a HELP-ben gyönyörködhetünk. Utóbbinál meg is állhatunk egy szóra, mert a LAST DYNASTY online



Egy igazi konzolcowboy rögtön a szék mélyére pillant

helpje példaértékű lehet a többi játék előtt: az angolul legalábbis alapokon értő játékosnak a lehető legpárabb részletekig elmagyarázza a játék kezelését (pilotáluka kijelzése), a taktikai térkép használatát, a kalandrészt képernyője, kezelőbillentyűk és irányítás, a játékban szereplő űrhajók bemutatása) így tulajdonképpen teljesen feleslegessé teszi a szokásos könyvecskét (de azért van az is). Mivel így a kezeléssel most nem kell foglalkozni, akár el is kezdhetünk játszani.

A sikertelen gázpalackindítás feletti szomorokodás közepette találkoznak újra két főhősünkkel, amely azonnal megszűnik, mielőtt megleglik a VR-sisakjukból elkallódott chippet, és nekilátnak lövöldözni egy csipet. A sisak véletlenül a Mel nevű fickó fejére kerül, akinek a szerepét alakítjuk — így ez számunkra is edzés jelent. A program érdekődik, hogy a szimuláció "látványos" vagy "kedvelhető" legyen-e — mivel a kettő között nem igazán sikerült különbséget felfedezni, legjobban ha bármelyiket választjuk. Itt a Vasford néhány hullámban támadó hajóhoz lesz szerencsénk. Mivel a "küdetés" leírása szerint az ellenségek nem lőnek vissza, valószínűleg mindenkiem nagy sikerélményt nyújt majd a halomra lövésük.

Miután ezzel megvolnánk, folytatódik az interaktív mozi (ez egy új találmány: még véletlenül sem lehet benne semmi sem csinálni, a bámeszködés kivül legalábbis): a két ifjanc kivonul a helygolydába utó nézni. Érdekes módon az ufo meg is jelenik, leszáll, majd érkezik egy kísérlő is, ami barátságos zárólézet zúdít az egyes számára. Főhősünk természetesen beszállnak, ami újabb lövöldözést von maga után. "Nehezítés", hogy az ellenséges űrhajók most vissza is fognak lőni. Mivel egérkével kicsit idegesítő az űrharcot irányítani, részemről a nézeteltérést gyorsan el szoktam intézni a rakétával ("F3"). Mivel ez már nem gyakorlás, felülhét pár dolog, ami-

re a későbbiekben nem árt majd odafigyelni.

— a pajzsunkat elég rendszeren leveleink az ellenséges űrhajók találatatai, nem is beszélve arról, ha összeütközünk velük;

— a pajzs energiája lassan visszatalálódik, ha közben nem kapunk újabb találatokat, de csak akkor, ha még van miből (ha egyszer nullára csökkent, akkor többé már nem töltődik fel). Epp ezért — különösen a későbbiekben — nem árt kicsit elpucolni a sűrűből, ha már nagyon aprítanak bennünket.

— általában az ellenfél összes hajója bennünket támad (ez mondjuk most nem feltűnő, mivel egyedül vagyunk, de később majd idegesítő lesz, hogy mindig pont bennünket pécéznék (stílszerűben: PC-znek) ki. A kedvenc taktikájuk az, hogy ameddig az egyik csalmadárkent előttünk kereng, addig a többi hátulról szórja az áldást rák;

— ameddig a gyorítás automatán van ("S"-sel át lehet kapcsolni manuálásra), addig a sebesség maximális, ha az utójára kiva-

Valahol errefelé lakozik a kedves papa



— ezek itt lőnek ránk! (hohe)

Miután kiöltök a Vasford akadékoskodó kiküldöttéi, belépünk a hipertérbe és nem sokára egy igen lakályos kis bolygón landolunk, ahol egy sajátosan öltözött űriember vár ránk néhány burmosz avar terrárista társaságában. Az úriemberről egyébként kiderül, hogy ő a kedves papa. Az ölekezés elhárításából némi családi perpatvar frissedik, minek következtében egy trédszderben helyeznek el minket, ahol egy ideig elmélkedhetünk a világ dolgairól, különös tekintettel családunk és a Vasford között fenálló, korántsem baráti kapcsolatra. A fagyasztás után pári "oc barátunkra bíz, hogy minél jobban eldugjon bennünket az Univerzum mélyén, mert a rettenetes Vasford a birtokunkban levő tudásra vágyik. Az eldugás egy ide-oda kódorgó űrhajó fedélzetére korlátozódik, ahol nem sokára némi lövöldözésre leszünk figyelmelek, és Doc barátunk neheztelésének ellenére beszállunk egy harcba, amelyben a Vasford néhány hajója zargat egy Malchus (vagy valami ilyesmi) nevű csémpeszt. Miután ezeket kinyitjuk, felébred bennünk a kalandvágy (de jó lenne már egy kis kaland is!), és Doc valamint a videofonon jelentkező papa tiltakozása ellenére nekivágunk, hogy leküzdjük a gonosz Vasfordot.

— ezek itt lőnek ránk! (hohe)

Miután kiöltök a Vasford akadékoskodó kiküldöttéi, belépünk a hipertérbe és nem sokára egy igen lakályos kis bolygón landolunk, ahol egy sajátosan öltözött űriember vár ránk néhány burmosz avar terrárista társaságában. Az úriemberről egyébként kiderül, hogy ő a kedves papa. Az ölekezés elhárításából némi családi perpatvar frissedik, minek következtében egy trédszderben helyeznek el minket, ahol egy ideig elmélkedhetünk a világ dolgairól, különös tekintettel családunk és a Vasford között fenálló, korántsem baráti kapcsolatra. A fagyasztás után pári "oc barátunkra bíz, hogy minél jobban eldugjon bennünket az Univerzum mélyén, mert a rettenetes Vasford a birtokunkban levő tudásra vágyik. Az eldugás egy ide-oda kódorgó űrhajó fedélzetére korlátozódik, ahol nem sokára némi lövöldözésre leszünk figyelmelek, és Doc barátunk neheztelésének ellenére beszállunk egy harcba, amelyben a Vasford néhány hajója zargat egy Malchus (vagy valami ilyesmi) nevű csémpeszt. Miután ezeket kinyitjuk, felébred bennünk a kalandvágy (de jó lenne már egy kis kaland is!), és Doc valamint a videofonon jelentkező papa tiltakozása ellenére nekivágunk, hogy leküzdjük a gonosz Vasfordot.

— ezek itt lőnek ránk! (hohe)

Miután kiöltök a Vasford akadékoskodó kiküldöttéi, belépünk a hipertérbe és nem sokára egy igen lakályos kis bolygón landolunk, ahol egy sajátosan öltözött űriember vár ránk néhány burmosz avar terrárista társaságában. Az úriemberről egyébként kiderül, hogy ő a kedves papa. Az ölekezés elhárításából némi családi perpatvar frissedik, minek következtében egy trédszderben helyeznek el minket, ahol egy ideig elmélkedhetünk a világ dolgairól, különös tekintettel családunk és a Vasford között fenálló, korántsem baráti kapcsolatra. A fagyasztás után pári "oc barátunkra bíz, hogy minél jobban eldugjon bennünket az Univerzum mélyén, mert a rettenetes Vasford a birtokunkban levő tudásra vágyik. Az eldugás egy ide-oda kódorgó űrhajó fedélzetére korlátozódik, ahol nem sokára némi lövöldözésre leszünk figyelmelek, és Doc barátunk neheztelésének ellenére beszállunk egy harcba, amelyben a Vasford néhány hajója zargat egy Malchus (vagy valami ilyesmi) nevű csémpeszt. Miután ezeket kinyitjuk, felébred bennünk a kalandvágy (de jó lenne már egy kis kaland is!), és Doc valamint a videofonon jelentkező papa tiltakozása ellenére nekivágunk, hogy leküzdjük a gonosz Vasfordot.

— ezek itt lőnek ránk! (hohe)

Miután kiöltök a Vasford akadékoskodó kiküldöttéi, belépünk a hipertérbe és nem sokára egy igen lakályos kis bolygón landolunk, ahol egy sajátosan öltözött űriember vár ránk néhány burmosz avar terrárista társaságában. Az úriemberről egyébként kiderül, hogy ő a kedves papa. Az ölekezés elhárításából némi családi perpatvar frissedik, minek következtében egy trédszderben helyeznek el minket, ahol egy ideig elmélkedhetünk a világ dolgairól, különös tekintettel családunk és a Vasford között fenálló, korántsem baráti kapcsolatra. A fagyasztás után pári "oc barátunkra bíz, hogy minél jobban eldugjon bennünket az Univerzum mélyén, mert a rettenetes Vasford a birtokunkban levő tudásra vágyik. Az eldugás egy ide-oda kódorgó űrhajó fedélzetére korlátozódik, ahol nem sokára némi lövöldözésre leszünk figyelmelek, és Doc barátunk neheztelésének ellenére beszállunk egy harcba, amelyben a Vasford néhány hajója zargat egy Malchus (vagy valami ilyesmi) nevű csémpeszt. Miután ezeket kinyitjuk, felébred bennünk a kalandvágy (de jó lenne már egy kis kaland is!), és Doc valamint a videofonon jelentkező papa tiltakozása ellenére nekivágunk, hogy leküzdjük a gonosz Vasfordot.

— ezek itt lőnek ránk! (hohe)

Miután kiöltök a Vasford akadékoskodó kiküldöttéi, belépünk a hipertérbe és nem sokára egy igen lakályos kis bolygón landolunk, ahol egy sajátosan öltözött űriember vár ránk néhány burmosz avar terrárista társaságában. Az úriemberről egyébként kiderül, hogy ő a kedves papa. Az ölekezés elhárításából némi családi perpatvar frissedik, minek következtében egy trédszderben helyeznek el minket, ahol egy ideig elmélkedhetünk a világ dolgairól, különös tekintettel családunk és a Vasford között fenálló, korántsem baráti kapcsolatra. A fagyasztás után pári "oc barátunkra bíz, hogy minél jobban eldugjon bennünket az Univerzum mélyén, mert a rettenetes Vasford a birtokunkban levő tudásra vágyik. Az eldugás egy ide-oda kódorgó űrhajó fedélzetére korlátozódik, ahol nem sokára némi lövöldözésre leszünk figyelmelek, és Doc barátunk neheztelésének ellenére beszállunk egy harcba, amelyben a Vasford néhány hajója zargat egy Malchus (vagy valami ilyesmi) nevű csémpeszt. Miután ezeket kinyitjuk, felébred bennünk a kalandvágy (de jó lenne már egy kis kaland is!), és Doc valamint a videofonon jelentkező papa tiltakozása ellenére nekivágunk, hogy leküzdjük a gonosz Vasfordot.

— ezek itt lőnek ránk! (hohe)

Miután kiöltök a Vasford akadékoskodó kiküldöttéi, belépünk a hipertérbe és nem sokára egy igen lakályos kis bolygón landolunk, ahol egy sajátosan öltözött űriember vár ránk néhány burmosz avar terrárista társaságában. Az úriemberről egyébként kiderül, hogy ő a kedves papa. Az ölekezés elhárításából némi családi perpatvar frissedik, minek következtében egy trédszderben helyeznek el minket, ahol egy ideig elmélkedhetünk a világ dolgairól, különös tekintettel családunk és a Vasford között fenálló, korántsem baráti kapcsolatra. A fagyasztás után pári "oc barátunkra bíz, hogy minél jobban eldugjon bennünket az Univerzum mélyén, mert a rettenetes Vasford a birtokunkban levő tudásra vágyik. Az eldugás egy ide-oda kódorgó űrhajó fedélzetére korlátozódik, ahol nem sokára némi lövöldözésre leszünk figyelmelek, és Doc barátunk neheztelésének ellenére beszállunk egy harcba, amelyben a Vasford néhány hajója zargat egy Malchus (vagy valami ilyesmi) nevű csémpeszt. Miután ezeket kinyitjuk, felébred bennünk a kalandvágy (de jó lenne már egy kis kaland is!), és Doc valamint a videofonon jelentkező papa tiltakozása ellenére nekivágunk, hogy leküzdjük a gonosz Vasfordot.

nyelvek, viszont a kísérőnk most már majdnem annyian vannak mint az ellenél. A feladatot a bolygókról magunkkal hozott ír nemcsokára közli is: az ő Shuttle típusú hajóján rajta van a fegyver, amivel az ellenséges bázist megsemmisítheti, a mi dolgunk csak annyi, hogy biztosítsuk az útját odáig (márminthogy lövők le a vadászokat). Célszerű a taktikai térképen az egyik *Shadowst* és Malchus hajóját (annak jó nagy a pajzsa) a Shuttle védelmére rendelni — a többivel meg rontunk neki a vadászoknak. Megintcsak javasolt a rakéták használatát (nem a fair play, hanem a győzelem a fontos...). Ha túl gyorsan végeznénk a vadászokkal, akkor elsőrakozhatunk azzal, hogy a bázis pajzsait lelévődözzük, csak arra vigyázzunk, hogy ne lövők ki az egészét, mert akkor bukta van, nem teljesítettük a feladatot. Az a Shuttle hatótávolságba ér, akkor az a majd szépen fellobbanja, mi leszünk a bolygóra, majd a vörös bébeli történő rövid csevely után már mehetünk is tovább.

A következő bolygó legyen a Ridack (most az van közelebb, meg egyébként is lők mindegy a sorrend), Itt elsőre csak egyetlen "banditát" találunk, nevezetesen egy *Changert*. Ez egy érdekes kutyú: ha saját hátközéleg, akkor kinyitja a bolygó pajzsát, ha ellenséges, akkor bizonyos távolságból megbolondítja (pontozásban: kikapcsolja) az összes műszerünket. Ettől függetlenül meg ki lehet lötni. De Doc szerint: *This is not a good solution*, amely kijelentést alátámasztja a lemezárulásra megjelenő 14 banditára is. Mivel szőlóban nem sok esélyünk van ellenük, maradjunk inkább az alábbi megoldásnál: haladjunk a *Charger* felé addig, amíg kikapcsolja a műszereinket; nemokára megjelenik egy *Barge* teherszállító pár *Warhead* társaságban (a taktikai térképre átváltva láthatjuk őket); lövők ki a *Warhead*eket, majd ragadjunk rá a *Barge*-ra, és néhány nyaktörő manőver után nemokára leszálhatunk. Odalent Malchus fogad minket. Felhívja a figyelmeztetést az XB4-re és már mehetünk is.

Az XB4 maradt, tehát most oda megyünk. Az első probléma ott lesz, hogy megint szőlóban vagyunk, a második meg ott — mint ahogy a spanduk is jelzi — az XB4 nem ott van, ahol a koordináták jelzik. Szerencsénkre megjelenik egy *Barge* (a szokásos kísérettel), ami éppen oda tart. A kíséretet lövők ki, majd ragadjunk rá. Természetesen bevezet bennünket egy pár zavaró műhold és persze a kíséretük közé (jó esetben még egy-két meteorviharba is), de mi csak ragadjunk rá, előbb-utóbb lesálhatunk az XB4-en.

Az íróasztal mélyén egy karperec várja, hogy elvigyük



akkor addig még nem lötte ki a játékos az fellegezhet, mert most kezdődik a kalandjáték. A Vastord bázisán landoltunk. Ennek örömeire beletettük a második CD-t.

Mivel nincs más hátra, menjünk előre. Itt találjuk jobbra a lejáratot a-1. szintre. Ezt később majd igénybe vesszük, egyelőre forduljunk meg, és nézzük meg a plató végén a *Control Switchet*, amelynek vizsgálatakor rádobbenhetünk, hogy a program egy olyan angol akcentust beszél, ami magyar fülnek csöppet érthetetlen (mármin az én átlagon aluli angol nyelvtudásomnak legalábbis érthetlent). A jobb clickkel esetleg előhívhatjuk az Inventoryban tartózkodó lézert, de ennek a használata sem segít. Mivel a gomb sima nyomdaként sem eredményez effektet, totyogjunk vissza az előbbi helyszínre, ahol balra fordulva a távolban valami érdekeset pillantunk meg. Odasétálva egy számítógépterembe nyíló ajtót találunk. A konzolon mindenféle örömteli dolog (fények, kapcsoló, billentyűzet, mágneskártyaolvasó, stb.) vár bennünket, de mivel egyelőre semmit nem tudunk csinálni, forduljunk balra és vizsgáljuk meg közelebbről a fotelt (*Chair*). A sarkából felvehetünk egy mágneskártyát (*Magnetic Card*), ami pont passzent a konzol jobb oldalán kártyaolvasójába, de ezzel sajna még nem jutunkunk előrébb. Menjünk le a -1. szintre.

Ha itt előre megyünk, igen izgalmas kórsztánk lesz, mert semmit nem találunk. Szóval inkább forduljunk jobbra, és menjünk be a belső kerengőbe. Itt előbb-utóbb a torony oldalában lenélünk egy liftet, amelybe beszállva márha nem jutunk sehova, mert a használata — egyelőre — nem engedélyezett. Tehát szálljunk ki belőle, forduljunk balra, és nyomás előrelít az oszlop alján találunk egy rejtékképet (*Take the Pylon*). Odabent van egy szekrény (*Cabinet*), amivel egyelőre nem tudunk mit kezdeni, viszont megfordulva kinyithatjuk az íróasztal fiókját, ahol egy szép karperec (*Bracelet*) vár arra, hogy gazdára találjon. Menjünk vissza az előző szint számítógépterembe, rakjuk be a mágneskártyát az olvasóba, a karperecet az olvasó alatti akármibe (mind a kettőnek *Reader* a neve), majd használjuk a billentyűzetet. A géphang szerint a karperec "update-elődött", ami magyarrá fordítva annyit jelent, hogy az ímént talált liften feljuthatunk az 1. emeletre.

Itt akár balra, akár előre megyünk, egy szép nagy csarnokba jutunk, ahol egy rakás ajtó nyílik mindenfelé (az üvegablakok is ajtók) — a probléma csak az, hogy mindegyik zárva van. Csak egyetlen ajtó nyílik (*Command*), így tehát elég egyszerűen az.



A trionikus lézer kiváló anti-biorobot ketycere

Mihelyt belépünk, a Vastord egyik gárdistáját látjuk, aki buzdogn pötyög valamit (mint később kiderül, a bázis tele van kamerákkal). Beljebb lépve néhány generátor találunk (amelyekből semmi dolgunk), jobbra fordulva pedig egy pár konténer, amelyek — ha jól értem — "bionikus töltők" kamak lenni, felelték pedig az említett kamerákat egykét. Ezt pusztá időtöltésből kilöhetjük a lézerral, amitől a védőokt vizsgáló gárdista rögtön ideges lesz, és idekél valakit (ha nem lövők ki a kamerát, akkor majd akkor küld ide valakit, ha kinyitjuk valamelyik szekrényt). A helyiség hátsó részében egy faliszekrényt lenélünk, amelyből egyrészt felvehetünk egy biztosítékot (*Fuse*), illetve meggrágnathatunk egy kapcsolót (*Lever*). Az utóbbinak nincs különösebb jelentősége: felső állásban ki-, alsóban pedig bekapcsolja a "bioáramköröket". Hasonló szekrény van az ajtó mellett is, ahol a kapcsoló azonnal letörlik, viszont kinyitja ezen a szinten az összes ajtót. Amikor megpróbálunk az ajtón kisérténi, lépéseket hallunk: megérkezett az ellenőrzésre kiküldött gárdista. Miután Mre elbújik az egyik szekrény mögé, annyit a dolgunk, hogy a lézert gyorsan ráirányítsuk a belépő gárdistára — és tüz!

(Ha nem sikerült volna megelőzni az urat, akkor megismerkedhetünk a felső sorban levő MANAGEMENT menü egy igen kellemes opciójával, ami a CONTINUE névre halgat, és a rotás előtti utolsó helyszínt tölti vissza. Ugyanitt menthetünk állást is. Az ürharok közben a program bolygóként automatikusan menti az állásokat, a kalandrészben pedig hűsz helyre menthetünk állást.)

Mivel most már a csarnokból nyíló összes ajtó nyitva van, a felfedezés szakasz lehetővé teszi nyílt meg előtűnt. Kezdjük mondjuk a jobbra levő ablakkal. A második állomáson balra egy zárt ajtó találunk (egyirányú), jobbra pedig a pihenőszéleg egyik szobájába jutunk. Odabent találunk egy ágyat, ami leírása szerint ágyának tűnik és az időpont pillanattal nyílt meg alkalmas szolgáltatásainak igénybevitelére, attól jobbra pedig egy szekrényt, amelyben egy ürhuha (*Spacesuit*) várja, hogy felvigyük. Ha a szobából kilépve továbbmegyünk jobbra, akkor a folyosó végén elérünk egy zárt üvegablakot, ami az info szerint a 3. szintre vezet (itt lenne az a bizonyos dolog, amit meg kell majd semmisítenünk). Az ajtó egyelőre nem használható. Totyogjunk vissza tehát az első kerengőbe a kerengőbe a másik oldalára. A végében találjuk a másik pihe-nőszobát, ahol sajnos néhány ór is tartózkodik, így nem juthatunk to-

vább. Menjünk tehát itt visszafele. Van még egy ajtó balra (zárva), tehát a legegyszerűbb ha egyenesen visszamegyünk a csarnokba. (Gondolom mindenki észrevette, hogy az ímént bejárt folyosók U alakot formázva kapcsolódnak a csarnokhoz. Mivel a terep nem túl nagy, és rövid gyoraktással elég könnyen kiismerhető, a térképet mellőztem.)

Tovább előre, és így pont a szemben lévő üvegajtókhoz jutunk. Az első helyszínen balra fordulva találjuk a bárt, amelynek a hátsó részében érdekes dolgok várnak bennünk: van egy üvegátlátszó, amelyet alaposabban szemügyre véve némi üvegcserepet (*Broken Glass v. Glass Beber*) zsákmanőlyunk. Balra fordulva néhány üres üveget (*Empty Bottles*) találunk a pull alatt, és az egyiket rögtön fel is tölthetjük a mellette álló csapból (*Use Empty bottle on Faucet*).

A folyosóra kilépve menjünk tovább balra, melynek eredményeképpen egy újabb ajtóval találjuk szemben magunkat. Ez a *Workshop*, amelynek a bal oldalán különféle hasznos dolgok leledzenek, úgy mint festékszóró (*Paint spray can*) és villanydrót (*Electric Wire*). Az avatott személy persze nem kerülül el az ajtó sem, ami mögött érdekes események várnak. Először is egy gorombá biorobot, aki szerint filozófus járunk, és öt percet (normál időszámítás szerint kb. harminc másodpercet) ad az elpucolásra — különben a megsemmisítés boldog aktusa vár ránk. Jobbra egy asztal találunk. A fiók húzogatására a robot roppant ideges lesz, és a kiltűzött határidőt teljes mértékben figyelmen kívül hagyva, a következő fiókprizkálási kíséreltetre datálja a megsemmisítést (és valóban úgy lón). A fiókban tehát valami roppant hasznos holmi rejlik. A helyiség bal oldalán egy nagy darab kapcsolótáblát láthatunk. Közelebről szemügyre véve sem történik semmi. Az avatott kalandor ugyan már megszokta ebben a játékban, hogy már a kiválasztott céli közéletben is megkapja a használható objektumot, de nem csügged, amikor bármilyen tárgy használatakor (vagy sima clicknél) *Nothing Happens. It doesn't do anything*, stb. üzenetet kap, mert ha elég hitetlen, akkor a huzal használata az alul levő harmas dugaljzatnál sikerrel jár, már amelynyiben egy szép rövidzárlatot sikernek tekinthetünk. Mihelyt hátrelépünk, a biorobot ódásiet a kapcsolótáblához, hogy orvoslja a hibát — ez az a pillanat, amikor illendően nyarsonitűnk egy üveg vízzel (*Use Full Bottle on Robot*). Ettől szépen el is fusztól. Most már nyugodtan kinyithatjuk a fiókot, és megkaphatjuk vevetűnk a csavarhúzó (*Screwdriver*).

A kerengőre kilépett menjünk jobb-ra a csarnokhoz, ott meg sétáljunk át a laboratórium bejáratahoz (*To the Lab*). Bárma már egy meglepő élmény fogad: itt van egy üvegablak, mögötte titokzatos kapszulákkal. Sajnos az ablak zárva van, és az info tanúsága szerint egy "elektronikus kulcs" szükséges feléhez. Hm. A szoba közepén már főbb sikler fogad bennünket: az asztalra valaki egy *Thionic Laser*-t volt szives szeretni, amelyet ugyan nem tudunk elhurcolni (valaki a szüvegnyújtókra gondolva, odahegesztette az asztalhoz), viszont pont passzint bele a biztosítékunk (*Fuse*). Miután becsuktuk, rögtön használhatjuk is a lézert az *Ignitor Switcher*-re, amire egy szép nagyot durrant a szemközti álló lérosztábla — különösebb hatás nélkül. A szoba túlsófalán az átjárás egy újabb gonosz biorobot zárja el. Ami a biorobot illeti, Evette kicsi lányomnak is az a véleménye, hogy nem lehet átalmenni rajta, még Porlish Lajoshoz sem (bezára az ajtót). Tovább a saját lézerünkkel sem tudjuk szelni. A titok nyitja így tehát a helyiség jobb oldalán lévő lérosztáblát keresendő. Itt egyrészt a papírlapok alatt megtalálhatjuk az elektronikus kulcsot (*Electric Key*), amivel alkalomadtán magunkhoz vehetjük a kapszulát. Itt van még egy *Ledge* nevű rész is, amin a túrelmes kalandor végigpróbálhatja a nála lévő tárgyakat — míg végre kiderül, hogy az üvegcsérép passzol oda. Ha ezután használjuk a trionikus lézert, akkor szépen ki is lökik az átjárót őrző robotot, mert az úgy visszaveri rá a lézersugarat. Sajnos átmenni még mindig nem tudunk, mert ugyebár amikor közelebb lépünk, akkor becsukódik az ajtó. Sebaj. Fűjük be festékekkel a szenzorokat (*Use Paint on Sensor*, mind a kettőt), lépünk hátra, és máris szabad az út.

A következő szobában ismét egy konzollal találkozunk, ami egyrészt egy kártyát (az van), másrészt egy nyomtatott áramkört (*Printed Card*) vár (az sajnos nincs). Sétáljunk tovább a szilipbe, majd tovább. Itt egy újabb pihenőre leülünk, ahol az egyik előgámitára mögött egy plomba/selőstb. mint később kiderül: tömítés (*Seal*) vár rá, hogy magunkévá tegyük.

A szilipajtó egy fél szinttel lejjebb vezet, ahol jobbra egy pajszerre (*Jack*) bukkanunk. Ennél jóval érdekesebb a szoba közepén lévő hompa. Van mellette egy irányító is hozzá, amit csak meg kell nyomunk — és máris bejön két gárdista, egy halomra lövni bennünket. Miután visszatöltöttük az állást, elismékelhetünk azon, hogy úgy tűnt mintha a két gárdista a jobbra eső ajtón totyogt volna be. Miután ez az elmélet



A robot mindjárt villámcsapás-szerű élményben részesül

bizonyossággá érett bennünk, legjobb, ha elmegyünk a jobb oldali ajtóhoz és ott visszafordulunk. Itt meg lehet vizsgálni a rámpát, amit az info szerint csavarok tartanak össze. Ezt természetesen megszüntetjük a csavarhúzó segítségével (*Use Screwdriver on Grates*) — a rámpa így már nem bírja el két ember súlyát. Sétáljunk vissza a kapszolóhoz, aminek a használata után betáponná két gárdista a gravitáció ide vonatkozó passzusának értelmében aláhull a mélybe. Ezután akár megint használhatjuk a kapszolóét is a horgot (levisz egy szintet, oda, ahol elkezdődik a kalandjátékot, azaz ahol a *Control Switch* volt) — de erre egyelőre még nincs szükség. Menjünk inkább ki a jobb vagy a bal oldali ajtón (mindkét ajtó a csarnok jobb oldalán lévő üvegajtók mögötti kerengőre visz, oda, ahol egyirányúak voltak az ajtók). Menjünk vissza a csarnokba.

Ja, bocsnán azt is kell visszamenni: ugyanennek a kerengőnek az egyik végében van a *Restroom*, ahol még nem ténykedtünk. Itt ugyebár nem lehet továbbmenni, mert a gárdisták észrevehetnek. Ellenben taláink egy akváriumot, amiben nincs hal, továbbá nyitva van a fedele is. A rutinos kalandor természetesen végigpróbálja rajta az összes tárgyat, míg nem rá nem jön, hogy a kapszulát lehet használni a fedőfelén. Ez egy gázkapszula, amely vízzel érintkezve mérgező gázt fejleszt. És így megszabadulhatunk a helység hátsó részében lebzselő örökfi. A sikériményt sajnos kicsit beárnyékolja, hogy mi is megfulladunk a gáztól. Sebaj, Miután visszatöltöttük a játékot, észrevesszük, hogy az akvárium előtti rész az ürütház. Vegyük tehát fel, és csak azután dobjuk befe a gázkapszulát az akváriumba. Na, így már egészen más! Most ürütházban fulladtunk meg... Ugyanis itt lehet márharra elakadni annak, aki nem olvasta el a kézikönyvet. Eddig ugyebár világos volt, hogy jobb click után megjelenik az inventory, és a kíván-

lasztott tárgyat lehet használni a kiválasztási célon. Tárgyat nagyon nem lehet használni, mert a program mindig átvált az új tárgyra... Persze, ha úgy csináljuk, hogy jobb click után a felső sorból kiválasztjuk az inventort, akkor mindjárt menni fog a dolgot: lehet tárgyát nagyon is használni! Rövid kísérletezgetés után kiderül, hogy az ürütház a tömítést (*Seal*) lehet használni. Ha ez sikerült, akkor az akvárium előtt vegyük fel az ürütház, majd dobjuk az akváriumba a kapszulát (a fedőn kell használni). A pihenőre lévő örök megfulladnak, mi pedig továbbmehetünk. Miután felmáztunk a lépcsőn, az asztalon lévő üveglap alatt találunk egy nyomtatott áramkört lapot (*Printed Card*). Ezzel menjünk vissza a csarnokból nyíló laboratórium megfelelő helyszínére (a biorobot mögötti hely), és a konzolon tegyük be az olvasóba a mágneskártyát, majd a másik olvasóba a nyomtatott áramkört lapot, azután pedig használjuk a billentyűzetet. Az info szerint a kártya így már a 3. (azaz a cél) emelet elérésére jogosít. Menjünk vissza a csarnokba.

Most már csak egy helyen nem járunk, nevezetesen a bal felső sarokból nyíló lépcsőszál mögött. Itt a folyosó végén egy újabb kontrollszoba van, ahonnan a gárdisták a biztonsági kamerák által adott képet vizsgálják. A bal oldali gomborsal vezényeljük a monitor, a jobb oldalival pedig változtatjuk a kamerák képeit (de csak akkor, ha a csarnokból nyíló *Control Room*-ban, a szekrényben lévő kapcsoló felső (*Bionic Circuit Activated*) állásban van). Különösebb jelentősége ennek egyébként nincs. A videoszoba előtt báira egy újabb számítógéptárcsám jutunk. Itt megfordulva egy konzollal találunk, ami hasonlít a játék elején található: tegyük be a kártyát az olvasóba, a kárterecet pedig a helyére, majd használjuk a billentyűzetet — máris megvan a 3. szinthez hozzáférést biztosító kárterecünk.

A továbbiakban, úgy tűnik, már nem igazán tudunk mit csinálni — ergo vonuljunk vissza a lifttel egy szinttel. Menjünk ahhoz a reflektálótárhoz (*To the Pylon*), ahol a kárterecet találunk, és használjuk a szekrényen a pajszert (*Use Jack on Cabinet*). Használat után a szekrény félrecsuszán és szabadá válik a reflektálótárhoz a 2. emeletre. Odalent megfordulva a reflektálynál találunk egy háromlábú állványt (*Tripod*). A másik irányban a gárdisták öltözője van, ahol sajnos semmit nem lehet kiválasztani.

Ez itt megint egy elakodás rész, de ha már a guta kerülgel bennünk, akkor lassan elkezdünk tárgyat tárgyon használni, és kiderül, hogy a *Tripod* rá lehet tenni a *Jack*-

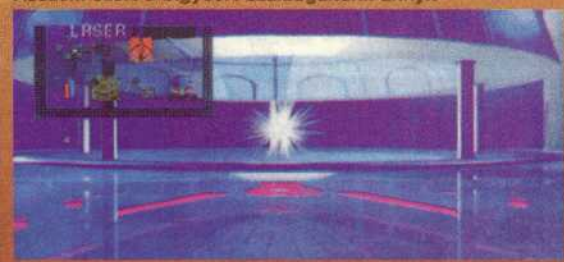
További kísérlet után az is kiderül, hogy ezt a lift felső nyitógombjában lehet használni; miután lelettér, döcölve (kb. 1 perc) meg lehet nyomni vele a hívógombot. További keresgélés után az is felfedezük, hogy amikor a lift a csarnok szintjén van (vagyis lent), akkor a gárdisták öltözőjébe (ott, ahol a *Tripod* találtuk) leereszkedik a lift elhatalnya (*Counterweight*), amire fel lehet mászni. A teendő tehát a következő: menjünk fel a csarnok szintjére, tegyük le a liftben az előzőleg összeberhelt cuccunkat (*Use Tripod Jack on Elevator Button*); állítsuk be a *Timer* rajta; lépünk ki a liftből és szaladjunk egyenesen a laboratóriumba; végig a laboratóriumon egészen a horogig; használjuk az irányítót, lépünk a horoghöz, majd az irányítóval engedjük le magunkat (ahhoz a kapcsolóhoz érkeztünk, amit a játék legelején vizsgáltunk; szaladjunk a lift, a szinthez vezető lift-hez; itt menjünk be a belső kerengőre, és keressük meg a rejtett szobát (*To the Pylon*); másszunk le az alsó szintre, menjünk az öltözőbe, és balra fordulva siessünk fel az ellensúlyra. Ha elég gyorsan csináljuk, akkor az időzőt a liftben pont most aktiválódik, és az ellensúly felvisz bennünket a 3. szintre.

Itt csak jobbra mehetünk. Egy lépés után kijutunk azasra kapun, amit a csarnokból jobbra nyíló kerengő végén már megtaláltunk. Forduljunk ezen vissza a 3. szintre, és a liftbe belépve felkerülünk a célhoz. Itt egy búrát találunk, amire csak rá kell clickelnünk, és máris felmelekedik. Mögötte pedig ott van az a bizonyos IK-kön, amit meg kell semmisítenünk. Ha valaki a lézert használna...

Most már csak ki kell lépünk az ajtón, és máris pucolunk a bázisról. Ezután visszakapjuk a lövöldözős részt, ahol végtelen számú ellenség fog ránk támadni végtelen hullámban... Az első hullámmal igen célra vezető a nagy hatótávolságú rakéták ('F2') használata: balról jobbra haladva sorozzuk meg az ellenséges vonalat — ha elég ügyesen csináljuk, akkor max. 1-2 tőlőle marad Bocs, de ehhez már nem volt túrelmem — lenyomtam négy hullámot, de utána meguntam a dolgot (a bolygóra leszállni meg nem lehetett közben) Ha valaki az endcsoupe-re kíváncsi, az lesz szives ezen az ügyességén részen is jutalmulni...

Hát ennyi lett volna a *LAST DYNASTY*. Ahhoz képest, hogy mekkora kampányt csaptak körülöttem, kicsit azért többre vártunk. A lövöldözős rész ugyan tényleg nagyon látványos (kategóriájában talán az egyik legjobb), továbbá nagyon kellemes, hogy takituk elemekkel a továbbiakban a dolgot. Azt ugyan nem értem, hogy hogyan kapcsolódik a kalandrészhöz, amelyről kicsit kevesebb jót lehet elmondani. A kaland nem túl hosszú és eléggé lineáris, szóval egy átlagos képességű játékosnak sem okozhat különösebben nagy fejtörést. A renderelt grafika nem rossz, de ennél azért jóval szembetűnőbbé láthatunk már. Ami mindenképpen pozitívum a játékban: a help és főleg a nagyszerű zene. Ezeketől függetlenül nem tudom, hogy hogyan fogják behozni azt a kétféle dollárnyi költséget, amit saját bevallásuk szerint a *LAST DYNASTY* alkészítésére ráfordítottak (csak tudnám, mi került ezen ennyibe?) — talán majd a *SPACE QUEST 6*-ból.

Asszem ezért a bigyóért szállagdtunk annyit



Korea/KIMPO INTL/N37 31/8/E126 48
ILS:14R-1101; 14L-109.9; 32R-
110.7
Kuwait/KUWAIT INTL/N29 13 24/E47 58
6/ILS:15L-11101; 33R-110.5/33L-
109.5
Malaysia/MALE INTL/N41 11 30/E73 32 01
ILS:36-108.7
Midway Island/MIDWAY NAF/N28 11 36/
W177 23 42
Pakistan/QUAID-E-AZAM INTL/N24 54 6/
E67 9 0/LS:25R-109.7
Philippines/EDSA INTL/N14 30
42/E121 0 54/LS:02-109.1; 24-109.9
People's Republic of China/HONGQIAO/
N31 11 54/E121 20 0/ILS:18-110.3;
36-110.3
Saudi Arabia/KING KHALID INTL/N24 57
42/E46 42 21/LS:15L-109.5; 15R-
110.5; 33L-110.1; 33R-109.1
Singapore/CHANGI/N1 21 36/E103 59
30/LS:02R-108.3/02L-110.9; 20R-
108.9; 20L-109.7
Sri Lanka/KATUNAYAKE/N7 10 48/E79
5/LS:25-110.3
Taiwan/KAHSING INTL/N22 34 36/E
120 26/36/LS:09L-108.6
Thailand/BANGKOK INTL/N13 54 54/
E100 36/LS:21R-109.3
Yemen/ADEN INTL/N12 49 42/E45 1 54

EUROPE
Austria/SCHWECHAT/N48 6 42/E16 34
18/LS:11-108.1; 16-108.5; 29-109.7;
34-108.1
Belgium/BRUSSELS NATIONAL/50 54
6/E42 24 0/LS:02-109.9; 25R-108.9;
25L-110.0
Czech/BUZYNEJ/N50 6 6/E14 15 42/
ILS:24-109.1; 31-109.5
Denmark/KASTRUP/N55 37 6/E12 39 4/
ILS:04R-109.3; 04L-110.5; 12-109.9;
12R-109.9; 22R-109.5; 30-108.9
Finland/VANTAA/N60 19 0/E22 58 0/
ILS:04-111.3/15-109.1; 02-110.5
Germany/HAMBURG/N53 37 54/E59 59
24/LS:05-110.5; 15-111.1; 23-111.5
Greece/ATHENS/N37 53 48/E23 43 42/
ILS:33R-111.3; 16L-108.9
Iceland/KEFLAVIK/N63 56/W22 36 18/
ILS:11-109.5; 20-110.3
Ireland/DUBLIN/N53 25 54/W6 15 12/
ILS:10-108.9; 16-111.5; 28-108.9
Italy/FUMICINO/N41 48 42/E12 15 12/
ILS:33R-111.3; 16L-108.9; 25-109.7;
34L-108.9; 34R-109.3
Norway/FLESLAND/N60 17 36/E5 13 12/
ILS:18-109.9; 36-110.5
Poland/OKECHE/N52 9 60/E20 58 6/
ILS:10-109.9; 33-110.3
Portugal/FILIZADA/N65 24/W9 8 0/
ILS:03-109.1; 21-109.9
Russia/SHEREMETJEVO/N55 58 18/
E37 24 54/LS:07R-109.1; 25L-110.5
Russia/ORENBURG CENTRAL/N51 47
42/E1 25 24/LS:08-109.9; 26-109.3
Spain/BARCELONA/N41 54/E2 4 48/
ILS:07-110.3; 25-109.9
Spain/BARAJAS/N40 28 24/W3 33 36/
ILS:18-109.3; 33-109.9; 36-110.3
Sweden/SKAVSTA/N58 47 26/E16 54 24/
ILS:09-111.3; 27-119.9
Switzerland/COIN TRIN/N46 14 24/E6 6
36/LS:05-110.9; 23-109.9
Turkey/ISTANBUL ATATURK/N40 58 36/
E28 48 54/LS:06-110.3; 18-111.1; 36-
108.1
United Kingdom/GLASGOW/N55 52 18/
W4 25 54/LS:05-110.1; 23-110.1
United Kingdom/HEATHROW/N51 28 35/
W0 27 36/LS:09R-109.5; 09L-110.3;
27R-110.3; 27L-109.5

SOUTH AMERICA
Argentina/EZEIZA INTL/S34 49 6/W58 32
12/LS:11-110.1; 35-108.7
Bolivia/KENNEDY INTL/S16 30 36/W68
10 54/LS:09R-110.3
Brazil/BRASILIA INTL/S15 51 42/W47 54
42/E1 25 11/0.9; 29-109.9
Brazil/AUGUSTO SEVERO/S5 54 30/
W35 14 54
Brazil/RIO DE JANEIRO/S22 48 42/W43
15 0/LS:10-109.3; 15-110.3; 28-111.5
Chile/ARTURO MERINO/S33 23 24/W70
57 61/E12 25 11/0.9; 29-109.9
Colombia/ELDORADO INTL/S4 42 24/
W4 8 30/LS:12-109.9
Ecuador/MARISCAL SUCRE INTL/S0 8
18/W78 29 6/LS:35-110.5
French Guiana/ROCHAMBEAU/N49 6/
W57 31 0/LS:20-109.5
Guatemala/LA AURORA INTL/N14 34 54/
W90 41 32
Paraguay/ASUNCION-SILVIO/S25 14 6/
W57 31 0/LS:20-109.5
Peru/JORGE CHAVEZ INTL/S12 1 6/
W77 6 42/LS:15-109.7

NORTH AMERICA — UNITED STATES
Alabama/HUNTSVILLE INTL/N34 38 21/
W66 45 56/LS:18L-111.9; 18R-109.3;
36L-108.5
Alabama/DANNIELLE FIELD/N32 17 58/
W86 23 26/LS:10-109.9; 26-108.5
Alaska/ADAK ISLAND/N51 52 54/W176
38 48/LS:23-108.9
Alaska/ANCHORAGE INTL/N60 10 11/
W149 58 42/LS:06R-111.3; 06L-
109.9
Alaska/WILKEY POST-WILN71 17 7/W/
156 45 45/LS:05-108.9
Alaska/FAIRBANKS INTL/N46 48 9/W147
51 5/LS:01L-109.1; 19R-110.3
Alaska/LINALASKA/N53 53 54/W166 32
42
Arizona/GRAND CANYON/N35 57 8/
W112 8 49/LS:03-108.9
Arizona/PHOENIX SKY/N33 26 27/W112
0 31/LS:08R-108.3; 26R-111.75
Arkansas/ADAMS FIELD/N34 43 45/W92
13 45/LS:04L-110.3; 22L-110.7; 22R-
110.3
California/LAMEDDA NAS/N37 47 26/
W122 19 0



California/PORTERVILLE MUNI/N36 1
46/W119 3 45
California/SANTA BARBARA MUNI/N34
25 39/W119 50 31/LS:07-110.3
Colorado/DENVER INTL/N39 50 26/
W104 42 19/LS:07-111.55; 08R-108.9
16-111.1; 17R-108.5; 25-111.55; 26-
108.9; 34-111.1; 35R-110.5; 17L-
110.5; 15L-108.5
Colorado/STAPLETON INTL/N39 45
33/W104 52 29/LS:26L-110.3; 35L-
110.7; 35R-109.3; 08R-110.3; 17L-
109.3; 36-111.9; 18-011.9
Colorado/TELLURIDE/N37 57 13/W107
54 30
Delaware/NEW CASTLE COUNTY/N39
40 43/W75 36 9/LS:01-110.3
Florida/HUNTSVILLE INTL/N30 29 59/
W81 41 16/LS:07-110.7; 13-108.9;
25-109.1
Florida/MIAMI INTL/N25 48 4/W80 17 7/
ILS:09L-110.3; 09R-110.9; 12-108.9;
27R-109.1; 27L-109.5; 30-111.7
Florida/ORTLANDO INTL/N29 25 18/W81
17 44/LS:17-111.75; 18R-111.9; 35-
110.5; 36R-110.7
Florida/TALLAHASSEE/N30 23 29/W84
20 37/LS:27-111.9; 36-110.3
Georgia/WILLIAM B. ROSS 36 58/W84 25
27/S:08L-109.9; 08R-109.9; 09L-
110.5; 26L-108.7; 26R-110.1; 27L-
108.5; 27R-111.3; 09R-108.9
Hawaii/HONOLULU INTL/N21 19 26/
W157 54 54/LS:08L-109.5; 04R-
110.5; LA 26L-109.1
Idaho/BOISE AIR TERMINAL/N43 53 37/
W116 13 27/LS:10R-108.5
Illinois/Hat éz minden Flight Simulator-
osnak ilenè m?r iserni... (Chicago
kórnyèké)



Indiana/INDIANAPOLIS INTL/N39 43 28/
W85 17 14/LS:05-109.3; 05R-
111.15; 14-110.5; 23R-110.9; 32-
110.5; 23L-111.75
Iowa/SIOUX GATEWAY/N42 24 1/W96
23 9/LS:13-111.3; 31-109.3
Kansas/GRANT BEND MUNI/N38 20 50/
W115 26 25-111.1
Kansas/PHILIP BILLARD MUNI/N39 4 5/
W95 37 22/LS:13-110.7
Kentucky/STANDIFORD FIELD/N38 10
23/W85 44 13/LS:01-110.3; 31-111.3;
29-109.1
Louisiana/NEW ORLEANS INTL/N29 59
66/W90 15 13/LS:01-111.7; 10-
109.9; 28-109.9
Maine/PORTLAND INTL/N43 38 41/W70
18 42/LS:11-109.9; 29-109.9
Maryland/BALTIMORE-WASHINGTON
INTL/N39 10 25/W76 39 56/LS:10-
109.7; 15R-111.7; 28-109.7; 15L-

11-109.7; 32R-111.95; 33L-111.7
Michigan/KENT COUNTY INTL/N42 53
24/W85 31 41/LS:06R-108.3; 26L-
109.7
Michigan/MARQUETTE COUNTY/N46
32 4/W87 33 31/LS:08-110.5
Minnesota/DULUTH INTL/N46 50 32/
W92 10 56/LS:09-110.3; 27-108.7
Minnesota/MINNEAPOLIS/N44 53 8/
W93 13 10/LS:04-109.3; 11L-110.7;
11R-110.3; 29L-110.3; 29R-109.9; 22-
110.5
Mississippi/ALLEN C.T. FD./N32 19 2/
W90 21 41/LS:15L-110.5; 33L-109.3
3
Missouri/KANSAS CITY INTL/N39 18 28/
W94 43 30/LS:01-110.5; 09-109.7;
19R-109.1; 19L-109.55
Missouri/LAMBERT INTL/N38 45 5/W90
22 25/LS:2L-108.9; 12R-109.7; 24-
110.3; 30R-111.3; 30L-111.5; 30L-
110.55; 12L-110.1
Montana/LOGAN INTL/N45 48 30/W108
32 51/LS:09L-110.3
Montana/GREAT FALLS INTL/N47 28 46/
W109 45 0/LS:16R-110.9
Nebraska/LINCOLN MUNI/LS:17R-111.1;
35L-109.9
Nevada/MC CARRAN INTL/N36 5 30/
W115 09/LS:25L-111.75; 25R-110.3
Nevada/DOUGLAS COUNTY/N39 0 1/
W119 45 0/LS:16R-110.9
Nevada/RENO CANNON/N39 29 46/
W119 46 4/LS:16R-110.9
Nevada/RENO/STEAD/N39 35 35/W119
52 54
Nevada/TONOPAH/N38 3 44/W117 5 0
New Hampshire/BERLIN MUNI/N44 34
29/W71 10 32
New Hampshire/MANCHESTER/LS:35-
109.1
New Jersey/ATLANTIC CITY INTL/N39
25 27/W74 34 48/LS:13-109.1
New Mexico/ALBUQUERQUE INTL/N35
1 59/W106 37 3/LS:08-111.9
New Mexico/SANTA FE CO. MUNI/N35
37 3/W106 5 17/LS:02-111.7
North Carolina/RALEIGH DURHAM
INTL/N35 53 2/W78 47 24/LS:05L-
109.1; 05R-109.5; 23L-08.5; 23R-
111.9
North Dakota/BISMARCK MUNI/N46 46
4/W100 44 31/LS:13-111.5; 31-110.3
North Dakota/GRAND FORKS INTL/N47
57 8/W97 10 34/LS:35L-109.1
Ohio/CINCINNATI MUNI/N39 6 15/W84
25 17/LS:20L-110.9
Ohio/PORT COLUMBUS INTL/N39 59
27/W82 52 38/LS:10L-109.1; 10R-
108.7; 28L-108.7
Oklahoma/WILEY POST/N35 32 03/W97
41 31/LS:10-108.7
Oklahoma/WILL ROGERS WORLD/N35
23 49/W97 36 23/LS:17R-110.7;
35R-110.9
Oklahoma/TULSA INTL/N36 11 43/W95
53 13/LS:18L-109.7; 18R-111.1; 36R-
110.3
Oregon/PORTLAND INTL/N45 35 21/
W122 36 25/LS:10R-109.9; 28R-
111.3
Pennsylvania/PHILADELPHIA INTL/N39
51 57/W15 25/LS:09R-109.3; 17-
108.75; 09L-108.95; 27R-109.3; 27L-
109.3
Pennsylvania/PITTSBURGH INTL/N40
29 1/W80 13 32/LS:10L-111.7; 10R-
108.9; 28L-108.9; 32-111.3; 28R-
111.1
Puerto Rico/LUIS MUÑOZ MARIN INTL/
N18 26 38/W66 0 5/LS:08-110.3/10-
109.7
Rhode Island/BLAKE ISLAND STATE/
N41 10 5/W71 34 40
Rhode Island/GREEN STATE/LS:05R-
109.3; 23L-109.3; 34-111.5
South Carolina/CHARLESTON AFB
INTL/N32 54 9/W80 2 24/LS:15-
109.7; 33-108.9
South Carolina/HILTON HEAD/N32 13
27/W80 17 14/LS:10-109.3
South Dakota/RAPID CITY REGIONAL/
N44 3 0/W103 3 28/LS:32-109.3
South Dakota/JOE FOSS FIELD/N43 34
57/W96 44 38/LS:21-111.1; 03-109.9
Tennessee/MEMPHIS INTL/N35 3 29/
W89 59 14/LS:09-108.7; 18L-108.3;
18R-109.9; 27-108.7; 36L-108.9;
36R-110.3
Tennessee/NASHVILLE INTL/N36 7 1/
W86 40 51/LS:02L-109.9; 02R-
111.75; 20L-109.3; 31-109.7; 20R-
111.1
Texas/FORT WORTH INTL/N32 54 13/
W97 0 40/LS:13R-110.5; 17L-110.3;
17R-111.5; 13R-109.9; 35L-111.35;
36L-111.9; 36R-110.5; 18L-110.55;
35R-110.3
Texas/HOUSTON/N29 59 36/W95 20 24/
ILS:08-109.7; 09-110.9; 14L-111.9;

27-110.9; 32R-111.9; 26-109.7
Texas/SAN ANTONIO INTL/N29 31 51/
W98 27 43/LS:03-109.7; 12R-110.9;
30L-110.9
Texas/ST. LOUIS/N31 38 23/W97 4 23/
ILS:17-110.7
Texas/UTAH LAKE CITY/N40 48 46/W111
58 1/LS:17-111.5; 34-109.5; 35-
110.1; 16-110.7
Vermont/BURLINGTON INTL/N44 28 7/
W73 9 7/LS:15-110.3
Virginia/NORFOLK INTL/N36 53 4/W76
23 0/LS:05-109.1; 23-109.1
Virginia/RICHMOND INTL/N37 30 27/
W77 19 37/LS:02-110.9; 16-110.7;
34-110.7
Washington/FELTS FIELD/N47 40 58/
W117 19 26
West Virginia/TONNIN/N38 21 47/W82 33
16/LS:12-109.9; 30-108.7
Wisconsin/GENERAL MITCHELL/N42
56 40/W87 53 42/LS:01L-110.3;
07R-111.5; 19R-110.3; 25L-111.5
Wisconsin/WITTMAN REGIONAL/N43
59 23/W88 33 13/LS:36-110.5
Wyoming/CHEYENNE/N41 9 20/W104
48 24/LS:26-110.1
Wyoming/JACKSON HOLE/N43 36 23/
W100 44 17/LS:18-109.1

NORTH AMERICA (EXCEPT U.S.)
Alberta/CALGARY INTL/N51 6 48/W114
1 12/LS:16-109.3; 28-110.9; 34-111.5
Alberta/EDMONTON INTL/N53 18 36/
W113 34 48/LS:02-110.3; 12-109.9;
39-110.9
Belize/PHILIP S/WIN/32 18 18/W88 18
British Columbia/VANCOUVER INTL/
N49 11 42/W123 11 0/LS:08-109.5;
12-111.1; 26-110.7
Costa Rica/JUAN SAMANTARIA INTL/
10 15 24/W106 12 42/LS:07-109.9
Cuba/LEWOPPOINT/N19 54 24/W75
12 24
El Salvador/LOPANGO INTL/N13 41 30/
W89 7 0
Greenland/GODTHAB/N64 11 30/W51 41
0/LS:24-110.3
Jamaica/SANGSTER INTL/N18 30 0/
W77 55 50
Mexico/LIC BENITO JUAREZ/N19 26 6/
W99 4 18/LS:05R-109.1; 23L-109.7
Mexico/TAPANA/31 6 6/W101 27 36
Newfoundland/GOOSE BAY INTL/N48 58
24/W54 34 6
Newfoundland/ANDERSON/N53 19 12/W60
25 36/LS:04-109.5; 08-110.3; 13-
109.9
Ontario/PEARSON INTL/N43 40 36/W79
0/LS:06R-109.1; 06L-109.7; 15-
110.5; 24R-111.5; 24L-109.3; 33-110.3

OCEANIA
Australia/ALICE SPRINGS/S23 48 30/
E133 54 8/LS:12-109.9
Australia/BRISBANE INTL/S27 23 11/
E153 7 0/LS:01-109.9; 19-110.1
Australia/DARWIN INTL/S12 25 0/E190
52 30/LS:29-109.7
Australia/MELBOURNE INTL/S37 40 30/
E144 50 0/LS:16-109.7; 27-109.3
Australia/PERTH INTL/S31 56 30/E115 57
54/LS:2-109.5; 29-110.9
Australia/KINGSFORD SMITH INTL/S33
56 30/E151 10 18/LS:07-109.9; 16-
109.5; 34-110.1
Fiji/ISABANU INTL/N11 45 18/E77 26
48/LS:02-109.9
Guam/AGANA NAS/N13 28 54/E144 47
36/LS:06L-110.3
Johnston Atoll/JOHNSTON ATOLL/N16
19 22/W169 33 52.5
New Zealand/AUCKLAND INTL/S37 0
36/E174 47 30/LS:05-110.3; 23-
109.9
New Zealand/QUEENSTOWN/S45 1 18/
E168 44 12
New Zealand/WELLINGTON INTL/S41
42/E174 48 18/LS:16-110.3; 34-
109.9
Papua New Guinea/JACKSONS INTL/S8
29 36/E147 13 0/LS:14L-110.1; 32R-
109.5
Wake Island/WAKE ISLAND/N19 16 54/
E166 38 12

A program kútitól, melogen ajánljuk minden igényes reptől(szimulátor)-vezető-nek! Egyetlen hibája az, hogy nincs benne a helyes beszédre, városra, folyóra, heggyre, vízre, föld vízvezetőkhöz képest így is biztos a fejlődés. Háj várjuk szeretettel az FS6, no meg természetesen a már készülő FERIHÉGY scenery megjelenéséért!

PERFECT GENERAL 2.

Units in friendly cities are: Ha: Repaired állított be, akkor a saját városban legalább egy kárt előlő csapatok vesztesége feltöltődik. Ez leginkább a támadó dolgát nehezíti.

Alul még van egy pár opció, amelyből még a Delays érdemel pár szót: itt lehet beállítani, hogy a program milyen gyorsan váltsa az üzenetsorban megjelenő szövegeket, továbbá az éppen mozgatót egységet sebességét. Az utóbbit én le szoktam venni 1/18 másodpercre, mert kissé unalmas végvárni, amíg mondjuk egy lövészt több mint húszal lép az úton, de ilyenkor le is mondom arról, hogy mozgás közben léjek ki valamilyen ellentétet (ld. később).

A következő lépés a beavásárlás a különböző egységekből. Feül látjuk, hogy mennyi prestige-pontunk van, mennyit használtunk fel és hány egységet vittünk belé, alul pedig a repülőgépek és a pozíciók száma, ahova az újonnan vásárolt egységeket letehetjük (utánpótlási fázisban nem igazán jó, ha több csapatot veszünk, mint ahányat letehetünk). Pár szót az egységekről:

Mine: Akna, használatra gondolom egyértelmű. Ha a számítógép ellen játszunk, akkor általában kiszúrja akkor is, ha az aknák hiddében vannak, és kikerüli vagy visszafordul az egységgel. Ezt kellemesen ki lehet használni például az első scenariónál (*Big River*), mikor három aknát elhelyezünk a játéktérret kettőszőlő folyó hídjaihoz, amelyekben pedig a vasútvonal vezet át, azon szépen átöblöljük a csapatainkat a túlsárra.

Infantry: Gyalogság. A játékban tulajdonképpen semmire sem jó, mert még úton is mindössze csak kettőt tud lépni, és legfeljebb másik gyalogságot lehet támadni velük. Arra szoktam használni, hogy az ellenségtől jó messze levő városokat őriztelek velük.

Machine Gun: Gyalogság géppuskával. Ugyanaz, mint az előbb, de ez tüzelhet repülőgépre és erősebb a sima gyalogságnál.

Engineer: Jelentése szerint műszak, itt tulajdonképpen gyalogság géppuskával és páncélokkel.

Bazooka: Gyalogság páncélokkel, lehet vele tankokat is támadni.

Armored Car w/MG: Páncélcocsi, géppuskával. Az egyik legjobb lépni, bár páncélosok ellen kissé gyenge, ilyenekkel célszerű az ellenségtől elfoglalni, vagy a hozzá közel levő városokat védeni. Mivel szépen hullanak, az utánpótlást is részben páncélcocsikba érdemes fektetni.

Armored Car: Ugyanaz, mint az előző, csak géppuska nélkül, tehát repülőgépre nem lőhet.

Light/Medium/Heavy/Elephant Tank: Páncélosok. Minél nagyobbak, annál kevesebb a mozgási pontjuk, viszont annál erősebbek.

Mobile Artillery: Mozgó, közepes erejű tüzérség.

Heavy Artillery: Nehéztüzérség. Nem lehet mozgítani, kisebb hatótávolságú, mint az előbbi, és csak egy pozícióra lehet vele zároltítani löni.

Fortification: Bunker, Gyalogság jobban védekezik benne. Csak olyan pozícióra lehet telepíteni, ami nem új, nem város és nem hegyvidék.

Amióta a PANZER GENERAL úgymond forradalmasította a stratégiai (vagy inkább háborús) játékokat, az ebbe a kategóriába játékdíjazások kivételével két nagyobb trendet követ: az egyik irányzatba tartoznak igényesebb minél inkább elismert az eredeti harc viszonyokat, akár a látvány rovasára is (pl. STALINGRAD), míg a másik irányzat inkább c minél egyszerűbb kezelésre építve próbál rajongókat szerezni magának. Az utóbbit hoz tartozik az alább bemutatásra kerülő THE PERFECT GENERAL 2. is. A játékot a QOP nevű cég adta ki, ami Európában nem kimondottan ismert, viszont az amerikai piacon igen szép sikereket harcolt ki magának.

Az introban megnézhetjük, amint egy Elefant harcoksi átgyalogol két Shermanon, majd a főmenübe csöppenünk. Ennek első pontja az erre vonatkozó HELP, ami egyébként a játék minden egyes részében megtalálható, és gyakorlatilag teljesen feleslegessé tesz bármilyen kezelési útmutatót. (Gondolom, a lopot példánnyal rendelkezők legnagyobb öröme...) Tehát ezzel most ne is foglalkozunk, inkább indítsuk a játékot a NEW GAME-mel. Ezután azt kell kiválasztanunk, hogy csak egy sima scenariót akarunk játszani, vagy egy hadműveletet.

Ha szipka scenariót választunk, akkor lesz választási lehetőségünk bőven: majd 90 különböző hadsereg között válogathatunk, amelyek között van egy jópár történelmi is, de nagyobb részük fikció, képzeltbeli szituációk. Mindegyiket végigjártozgatva kellemesen előlölhetjük az időt a PERFECT GENERAL 3. megjelenéséig, bár tegyük hozzá, hogy egy pár scenario kicsit furcsán működött (pl. volt olyan, amely minden körben egyetlen gyalogsót engedett csak vásárolni, miközben az ellentét vagy harminc tankkal hajkurászgatta őket). Gondolom, a készítők is tus-



Asszem ezt a Big River-partit már nem lehet elveszteni

ták vollik, hogy mindet végigteszteljük. A *Show Recon Map* megmutatja a teljes hadműveleti területet, a *View Description* pedig egy rakás infót kaphatunk róla. Utóbbi azt takarja, hogy itt kapjuk meg a harci helyzet általános leírását, a két fél kezdő pénzösszegét (*Buy Points*, tulajdonképpen ugyanaz, mint a PANZER GENERAL-ban a *Prestige*), az utánpótlásra (*Reinforcements*) vonatkozó infokat (már amennyiben lesz); a repülőgépek használatára vonatkozó megkötéseket; az időjárásjelentést (*Weather*); valamint a különleges opciókat (*Special*).

Amennyiben *Full Campaign* játszunk lesz némi eltérés a scenariókhoz képest. Az első rögtön az, hogy míg ott az egyik játékos a győzelmet úgy szerezheti meg, ha az utolsó körre több pontot szerez, mint az ellentét, addig a hadműveletnél az a helyzet, hogy a támadó csak akkor

győz, ha elérte a kitűzött célt. Négy nagyobb, ill. világháborús hadművelet közül választhatunk, és mindegyikben nagy alvállalkozást kell sorban végrehajtani. A következőbe csak akkor léphetünk, ha a *View Campaign* opcióban megadottak szerint győztünk (illetve ha a védőkkel játszunk, akkor, ha elhárítottuk a támadók célját).

Play választása után kapunk pár indítási opciót. Mindenekelőtt a *Create New Player*rel hozunk létre egy új játékot, vagy a felelt levő ablakkal válasszunk ki egy régebbi. A többi beállítás körülbelül alapállapotban áll a legközelebb a valóshoz (szóval nem nagyon kell piszkálni őket), de azért szaladjunk végig a jelentésükön:

Game Type: Itt állítjuk be, hogy a Player 1-ként megadott játékos támadó vagy védőt játszik-e. A támadó pirrossal lesznek jelölve a védők kékké.

Game length: Pár scenariót lehet egy pár lépéssel tovább is játszani, itt adjuk meg, hogy a rövidebbet vagy a hosszabbat akarjuk.

Kill style: Ezzel azt határozzuk meg, hogy az eltalált egység csak akkor szenvedjen veszteségeket, ha a támadás egyben halálos is volt (*Full kill*), vagy a találatoknál folyamatosan fogynak az ereje (*Partial Kill*). Az utóbbi logikusabb.

Hit style: *Random Hit*nél véletlen a találat, *Always Hit*nél pedig biztos.

Sighting style: Csak akkor állítható, ha az egyik játékos a számítógép lesz. *Limit to Lost* beállítva csak a látóhatáron belül levő, terepakadályok által nem takart ellenséges csapatokat látjuk.

Mines are: Láthatóak legyenek-e az ellentét akná, vagy csak azután, miután rájuk sétáltunk (*Hidden until found*).

Environment effects: Állandóak vagy változók (*Variable*) az időjárás hatások.

Ez a tobruki visszavágó kissé kellemetlennek ígérkezik





Az Ardenneknben most kicsit hűvös az időjárás

Airplane: Repülőgép. Csak bombázóként üzemel. Igen kellemetlen tulajdonsága, hogy a repülőterem állva teljesen védtelen: a számítógép kedves szokása, hogy mivel minden további nélkül el lehet haladni az ellenséges csapatok mellett, a páncélkocsijaival nekirit a repülőterinknek (ha két gép lenne ott, akkor mind a kettőt rögtön el is vesztjük). A jó szokás ragadás, tehát a módszert mindenképpen magunkévá tehetjük mi is.

Done után indul a hadművelet. (A pontokat nem muszáj mindig teljesen elkölteni, mert ha van utánpótlás az adott játékban, akkor a fél nem használható későbbre is megmaradnak.)

A felső sor bal oldalán találjuk a játék menüjét. Az **Orders**-menün keresztül adhatunk ki speciális parancsokat az éppen aktuális egységek: a **Next Unit** átvált a következő aktív egységre; az **Ignore Unit**l ignorálhatjuk erre a körre az egységeket (nincs parancs); a **Sentryre** öröködni fog (passzív egység lesz, amíg ellenséges egység nem érzékel a közelébe, és csak akkor jelentkezik új parancsért); a **Fortify** ugyanaz, mint a **Sentry**, csak a csapat meg be is állja magát: az utolsó ponttal pedig igazán azonnal a következő fázisba léphetünk.

A **Game**-menüben az aktuális szcenariót indító menü pár infót (paraméterek, delay, leírás, időjárásjelentés) olvashatjuk újra, megnezhathatjuk az értékelő grafikonokat, továbbá játékalást menthünk. Ja, és itt van a **Quit** is.

A **Display**-menüben egy rakás bonusopcióra lelünk: kikapcsolhatjuk a játéktér minden kijelzését (városok értéke, hidak teherbírása, stb.), lekapcsolhatjuk a jobb oldalon lévő infobalákat, és még van egy pár ilyen szolgáltatás, amire egész biztosan nem lesz szükség játék közben.

A **Score** mutatja az aktuális eredményt. Ezt a program mindig az utolsó fázisban módosítja. Pontokat csak a városok birtoklásával szerezhethünk: ha az utolsó fázisban egy egységünk az adott városban van, akkor a város 'értéke' hozzáadódik az eredményünkhöz. Amelyik városban nincs egyik félnek sem csapata, az semlegessé válik (fehére vált a szám színe) és senkinek nem jelent plusz pontot. Ebből tehát nyilvánvaló, hogy az elfoglalt városokban ott is kell hagynunk egy egységünket, különben nem sok hasznunk van az elfoglalásából. A játék kezdetekor

nem árt először megvárni a térképet, mert nyilván minimum annyi gyalogos érdemes vásárolnunk, ahány város a saját területünkön van. Nehányat halhatunk a támadó páncélosok után is, az újonnan elfoglalt városokat addig páncélkocsikkal őriztessük.

A felső sor jobb oldalán lesz hét hét ikon a fázisjelző. Parancskiadási fázisoknak akkor van vége, ha minden aktív egységnek adtunk parancsot, vagy az **Order**-menüből (vagy billentyűzetről). Fázisok:

1. fázis: Utánpótlás (ha van). Ugyanaz, mint kezdéskor a bevásárlásnál.
2. fázis: A nem mozgatható tüzérségnek adhatjuk meg a célpontokat. A választható célpontok a tüzérség elhelyezésétől és természetesen az időjárástól függenek. Nem muszáj ellenséges egységet megadni nekik, lehet terület (például szét lehet lőni egy hidat, vagy le lehet lőni egy útszakaszt). A célpont kiválasztása után meg kell adnunk, hogy zárotűzet (**Barrage**) vagy célzott lövést akarunk leadni. Zárotűzet esetén a becsapódás pozíciójában (nehéztüzérségnél a szomszéd pozíciókban is) egy körön keresztül nem lehet áthaladni. Ha nem zárotűzetet lövünk, akkor viszont a srápnélek zavarják a szomszéd pozícióban lévő egységeket (természetesen a sajátot is). A tüzérség csak a következő körben ugyanebben a fázisban fogja végrehajtani a parancsot, és utána azonnal kiadhatjuk az új célpontot is. A tüzérségnek gyakorta nem erősségük a célzás, mert gyakran két három pozícióval is elhibázzak a céll (különbösen akkor, ha például egy domb túloldalára lönek). Eppen ezért lehetőleg ne lövünk olyan célra, amelynek közelében saját egységünk is tartózkodik.
3. fázis: A repülőgépek parancsai (ha vannak). A tüzérséghez hasonlóan itt is csak pozíciót kell célpontnak megadni, és a támadás csak a következő körben lesz végrehajtható. Ilyenkor a program még egyszer rákérdez a célpontra, nehegy esetleg a módosult helyzetből kifolyólag saját csapatot bombázzunk meg (a nehéztüzérségnél sajnos nem szokott érdeklődni...). Ha nem adunk meg új célpontot egy repülőgépünknek, akkor a következő körben átrepülhetjük egy másik reptérré.
4. fázis: A mobil tüzérség tüzelési

- gáz (mozgati) a többi egységével lehet őket). Ezek nem tudnak zárotűzetet lőni, viszont azonnal végrehajtható a tüzparancsot.
5. fázis: A többi egység első tüzelési fázisa. A program csak azokat az egységeket adja sorban, amelyek — szerinte — van lehetőségük célpontra, és rögtön fel is kínálja egy célt. Esetleg lehet másikat is választani, de neha egészen sajátosságos módon közelebb fekvő célpontot hatótávolságon kívülnek ítél. A sikeres találat a véletlenül kívül nyilván annak a függvénye, hogy a célpont milyen távolságban és milyen terepen van. A tüzelés eredményéről, és az esetleges találatok hatásáról az üzenetor folyamatosan tájékoztat. Az 50%-nál nagyobb veszteséggel szervenél egységeket piros kereszt jelzi. Azokat az egységeket, amelyek ebben a körben már lőttek, egy sárga X fogja jelölni.
 6. fázis: Mozgatás és egyéb parancsok (ld. **Order**-menü). A program folyamatosan adja sorba azokat az aktív egységeket, amelyeknek van még mozgási pontjuk. A kijelölt cél felé az egységek intelligensen mozognak azon az útvonalon, amelyik a legkevesebb mozgási pontot fogyasztja. Ha a következő pozícióba lépéshez nincs már elegendő mozgási pont, akkor ignoráljuk az egységet (ha pedig a jelenlegi pozícióban áll már egy saját egység, akkor lepjünk vissza). A mozgási pontokra hatással van az időjárás, valamint a terep. Ha a mozgatótt egységgel az előző fázisban **nem lőttünk**, akkor most lehetőség van ellenséges egységeket 'legázolni': ha még mozgathatunk, akkor lepjünk a pozíciójába, a program jelzi, hogy mekkora esélyünk van a győzelemre, majd nagy durrogás közepette vagy a támadó, vagy a védő extál. Ez a módszer különösen célravezető az Elefanoknál, amelyek közvetlen közelre egyébként is elég gyorsan lönek, és ugyanez a módszer követendő, ha egy városból nem tudunk kifutóltni egy beasott gyalogost vagy páncélosok. Ellenséges egységet is támadhatunk mozgástól közben: amíg mozog, egy villogó célkört jelzi rajta, hogy valamelyik egységünk lőhet rá. Ha ilyenkor ráclickelünk, akkor megáll, és a program mutatja, hogy melyik csapat tüzelhet rá. Ez a módszer elég hasznos olyan esetekben, ha mondjuk egy bátor páncélkocsi próbál egy repülőgéppel megrohmozni (meg ha nem vettük le a **Delay** az elején).
 7. fázis: A páncélosok és gyalogosok második tüzelési fázisa. Most már csak azok lönek, akik az előző két fázisban nem használták el a löszereket.
 8. fázis: Kör vége. A program össze-számolja a két fél pontjait, rákérdez a mentésre, majd kezdődik előlről az új kör.

A képernyő jobb oldalán találjuk a kicsinyített térképet, lejjebb pedig egy pár infót. A zászló mutatja, hogy éppen melyik fél következik lépésre, hány kör telt el, és éppen milyen fázisban van. A melllette lévő ablakban találjuk az időjárásjelentést, ami a mozgási pontokra és a lőtávolságokra van hatással. Eső után az utak feláznak, és a sárban minden egyes lépés kétszer annyi mozgási pontba kerül. Közben (**Fog**) a nehéztüzérség lőtávolsága ugyanannyira csök-

ken, mintha könnyűtüzérség lenne, és a páncélosok is lőtávolságos lényegesen kisebb lesz. A fagy (**Frozen**) szinten korlátozza a mozgást, de ilyenkor a folyók belágnak, és a páncélosok is át tudnak kelni rajta. A **ZinZout** ablak választásával a játékeképernyőn lévő részt nyithatjuk kicsinyíthetjük.

A zászló alatti három betű az **Order**-menü három parancsát takarja (**Ignore**, **Next**, **Recon Map**), alatta pedig az aktuális egység néhány infót találjuk: típus, veszteség (**Damage**), mozgási pont (**Fuel**), ero (**Str**), tüzeléskor pedig a támadás ereje (**Damage Hit**). Alul látjuk, hogy az egység milyen terepen áll és annak mennyi a tengerszint feletti magassága (**Alt**). A **Range** távolságmérésre szolgál: ha a mozgási fázisban jobb gombbal választunk ki egy pozíciót, akkor itt látjuk a jelenlegi helytől való távolságát. Mivel egy pozíció általában 100m-nel felel meg, egyenletes terep esetén ki lehet számolni, hány lépés odáig az ut.

Az utolsó kör után a program három grafikonban (pontszám, a teljes megszerezhető pontszámából sajátunk megszerezett, veszteségek) ásszegezi a játékban véghezvit működesünket, majd ennek függvényében különböző rangokat adományoz a védőnek és a támadónak. Az eredmény bekerül a pályautatunk jegyzékébe (ahol egyébként állapontszámokat is számon tart a program), valamint egy হিসzre-zárú táblázatba, ahol az egyes pályákban elért legjobb eredményeket találhatjuk.

Ennyi volt a kezelési ismertető. A fentiekből remélhetőleg kiderült az általában követendő stratégia: kezdésnek gyalogságot a saját területen lévő városokba, utána a mozgó tüzérség és a páncélosok segítségével szépen sorban várjuk ki az ellenséget a városból, aztán tartsuk őket páncélkocsikkal. Az induló egységek és az utánpótlás megoszlása már a mindenkor helyzetből adódik.

Szeretném az ilyen típusú játékokat, szóval ezzel is eltöltöttem egy pár órát (márcsak azért is, mert bosszant, ha valahol nem tudok nyerni). A játékkal töltött idő alatt azonban semmi olyat nem találtam a **PERFECT GENERAL** 2-ben, ami valamenyre is emlékeztetése lenne. Igaz ugyan, hogy roppant egyszerű a kezelése, de ez az egyszerűség rányomta a belyéget az egész játékra is. Hiába a számos szcenárió, ha egyszer valaki egy-két party után rájött, hogy hogyan lehet nyerni benne, akkor különösebb izgalom már azok sem fognak hozni. Szó, idővel az egész játék elég vortatolt és kissé unalmassá válik. A grafika is pont olyan, mint az egész játék: ez a játék akár három évvel ezelőt is megjelenhetett volna, akkor sem okozott volna senkinek különösebben nagy meglepetést. Esetleg a budget kategóriában.

KT



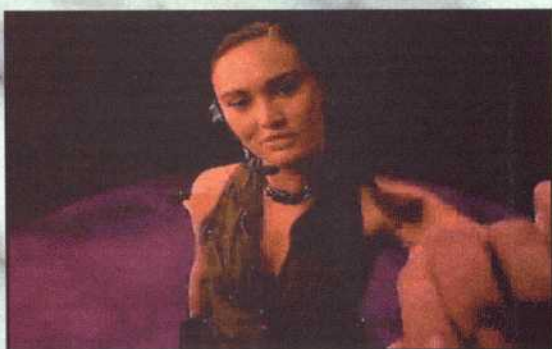
THE DAEDALUS ENCOUNTER

Az utóbbi időben egyre inkább megszokhattuk, hogy ha egy játék egyenél több CD-n terpeszkedik, az csakis *Interactive Movie* lehet, és ez a hétköznapi halandók számára kábé annyit jelent, hogy a játékos felől leleantni energiát sem igényel a game végigszenvedése, mint pl. annak idején a Space Ace. Ez részben érhető is, és az *Interactive movie* műfaján belül mára ne is számitson senki. Örülünk, hogy legalább itt-ott beleszóhatunk, ami leg-több esetben azt jelenti, hogy a főhősöket is megölhetjük. Milyen szívesen játszanánk mondjuk az interaktív *Kisasszonykával*: Lucólia még a címkepérfonyót sem érte meg...

Egyelőre ezen típusú érzetéseink movie részétől nem kell túlságosan a hasunkra esni, nagy jóindulattal is csak "egyszerűsöd" lehet nevezni a történetüket. Jobb esetben is csak tisztelegő hivatásos színészekkel forgatják az önjelölt rendezők a "movie"-t. Aki mondjuk megvette a **THE DAEDALUS ENCOUNTER** nevű játékot, valami hasonlóra készüljön fel, de pluszban talán egy kis kellemes meglepetés is érheti. Ez a kellemes meglepetés egyáltalán nem abban rejlik, hogy a sztori jobb lenne az átlagnál, mert egy cseppet sem lélekmelőbb a lefolyása, mint a társalé.

Attól sem kell félni, hogy a borító legelején lévő Tia Carrere vagy mineve jelentősen emel a gamén. Valószínűleg senkinek nem ugorna be a neve, ha nem lenne ott a kézikönyv végén zárójelben az is, hogy *Wayne's World* és *True Lies*.

Valahogy a movie-részek összerécelése sem segíthet túl sokat az eladásban, mert az finoman szólva a game leggyengébb pontja. Legtöbb embernek annyit elég is lenne, hogy **WINDOWS**, és ez azzal folytatódik, hogy minden movie részt külön meg lehet nézni a játékhoz mellékelt QuickTime Viewerrel, egyedül az



Most mit piszkál már ez a PC-s rajtam?!

okozhat gondot, hogy az összes file attributum **HIDDEN** is. Az is elég pocském érzés, hogy a **GRAVIS** nem kezeli tökéletesen, ám a program készítői szerint minden jelentősebb hangkártyát közvetlenül támogat...

Az eddig felsoroltakat viszont némileg ellensúlyozni tudja, hogy nagyon klassz puzzleket sikeredett kerekíteniük. Sosem voltunk nagyon odáig a logikai gémekrét, de ezek azért tetszettek. Nem voltak túl nehezék, talán azért, mert volt bennük elég ötlet és újszerűség.

Mivel interaktív mózi, belekerült egy kevés akció és kéaland is. Az akcióról jobb nem beszélni, ez egy kevés lézerezés az epér kurzkorkájával, a kaland azonban szintén egész tűrhető, kell hozzá egy kis gyakorlat.

A stuff elindításához kell egyszer egy **Windows**, meg nyolc mega memória is. Az ajánlott gép egy **DX4-100**, de elfűt a nyuszibb **DX2-66-on** is, sőt, elméletileg **DX-33-n** is.

Az installáláshoz először tegyük fel a programhoz adott **QuickTime**-t, még ha van fent egy másik változat is. Ez a biztonság kedvéért. Ez a **QSETUP** könyvtárban van. Ha ez megvan, lehetőleg a 25 megás **vinylfoglalást** válasszuk, tehát a **SETUPMAX.EXE**-t, jól fog tenni az idegeinknek. Ezután természetesen kikapcs minden más task, beleértve a **screensaver** is, ami interaktív filmnél amúgy is ajánlott. Minket különösen meglepetésként ért, hogy a gameban lévő csillagok egy után hirtelen a **Windows** egyik **screen saver**-ének csillagos ége jelent meg... **Smartdrive** és egyéb **CD-I**-s cache-elő mókákat szintén kapcsoljuk ki (persze csak a **CD-cache** részt, ha marad 8 mega szabad memória). Ne felejtsük el, hogy a játékot inkább 64 vagy 32.0000 színű üzemmódban indítsuk el, mert 24 biten túl lassú lesz. 256 színű elmondó, de itt az az nem lenne nekik elegendő, ha memóriánk nem csúsz.

Most már jöhet a játék. Egy igen fontos megjegyzés annak a néhány különönek, aki olyasfajta körülmény-számba menő ritkaságokkal találja a gépet, mint például a **Gravis Ultrasound**. Nálunk több esetben is előfordult, hogy a filmrészek hanganyaga (az a digitált 11 kHz, 8 bit) hirtelen zakatolásba kezdett, ami mondhatni roppant zavaró volt. Ekkor gyorsan nyomjuk le azt a hosszú, fehér gombot a billentyűzet alsó részé felé. Lehet, hogy atvált a képernyő nagyobb méretre, de ezt újabb **space**-szel vissza lehet ugrasztani, a hang pedig újra élvezhető lesz. Már amennyire a 11 kHz megengedi.

Ez csak a kisebb gond, sajnos néhány esetben **ARRAY '4'** **NOT FOUND** üzenettel szépen lefagyasz-totta az egész **WINDOWS**-t is, köszönhetően a **GRAVIS**-nek...

A játék főképernyőjén találkozhatunk először a csodálatos programozói tehetségek alkotásával. Kábé **Visual Basic**ben írták, no nem mint-

ha legalább annak kinasználták volna a teljes késségeit. Nem nehéz észrevenni, hogy ha egy nagyobb menüpont (pl. **OPTIONS**) almenüjéből egymás után többet is aktivizál-ni kívánánk (mondjuk **DIFFICULTY** után **VOLUME**), ahhoz először újból le kell nyomni az első menü megfelelő pontját (isoraz **OPTIONS**).

Az alul lévő szavak közül az első a **GAME**. Erdemes megjegyezni, hogy a játék folyamán a mentés nem történhet akárhöl, akármilyen pőzban, hanem mindig a legközelebbi új filmdarabnál ment. Általában jónéhány perccel a legutóbb átköz-dött nehéz rész előtt. Ugyanez vonatkozik a **CONTINUE**-ra is. A **JUMP TO** résszel a program automa-tikus mentésféléket csinál, csak-hogy ezeket **QUIT**-tel kilépés után teljesen elfelejti a gép. Betöltés után is először inkább **CONTINUE**-olni kell, s csak ezután érhető el a **JUMP TO** adta választék.

Az **OPTIONS**-ban a **DIFFICULTY** a logikai részek nehézségét hivatkoz-tatja, amit minden egyes főmenü-be kilépés után újból be kell állítani, kivéve ha **MEDIUM** fokozaton akurunk játszani, mert ez a default. A nehézség változtatásával nem lesz-nek újabb puzzlek, csak annyit mó-dosít, hogy pár esetben több ugyan-olyat kell kirakunk, megoldandónak. A **VOLUME**-mal természetesen a fil-mek hangosságát szabályozhatjuk, csak azért szöölünk róla külön, mert a kézikönyv szerint ez csak a **Mac** verzióban működik, ám a **PC-s** változatban sem árt egy kis állítás, mert a default túl halkra sikeredett, leg-alábbis **Gravis**on halkan.

Az **EXTRAS** részben a **TRAILER**-rel egy kis folyamatos animációt, a **GALLERY**-ben néhány igazán klafa, nagyfelbontású képet szemlélgethetünk, a **SHIP'S LOG**-ban pedig a játé-k történetét megelőző két évből néhány naplóbejegyzés olvasható, csak a szórakoztatás kedvéért.

A **NEW GAME**-mel bele is csőp-enhethünk az intróba. Ha valaki megijed amúgy, hogy nem érti telje-sen, mit is mondanak a szereplők, az se fusson ki azért a világból. Csodálatn, hogy ha az intró csatlajele-netében lévő beszédet még egy an-gol anyanyelvű is tisztán kivenné.

Közönlük néked 11 kHz.

A beszárás nehéz árthatósága is szerepet játszik abban, hogy próbá-lunk rövid tájékoztatást adni a játék tőlünk független, filmes meneteről, amiben a szózatárságon kívül az hajthat meg bennünket, hogy a ki-vánt cselekedeteket csak egy tu-dunk utalni, ha behatározzuk, hogy mi történik éppen akkor, amikor ezt meg érti le kell nyomni.

Az előzmények szerint lövészek voltak az első csillagközi háborúban, ami kb 2133-ban kezdődött, és cca két évig tartott.

Számunkra még ennél is rövidebb volt, mert egy váratlan **Vakkar**-támadás elég kellemetlen változásokat hozott életünkben. Köszönhetően egy szétlőtt vakar-vadász elszabadult darabjainak, kikapultartályunkat igen hamar felcserélhettük egy bádogtartályra. A különbség csak anyny, hogy ez messze kisebb helyen is elfér, mert mindössze az agyunkat és az azt fenntartó ketyereket kellett belezsűfojni.

Következő dolog amire emléks-zünk, hogy **Ari** bizergálja az inter-fészkünket... A kis hamis. Teljesen ki vagyunk szolgáltatva.

A dolog hátulütője, hogy hamarosan meg kell ismerkednünk az agyunkba tuszkolt drotkokkal, és az új menü lehetőségeivel.

Na, a tyúknak most már társa is akad a bajcsinálásban



szarban (ha valakinek gondja lenne nehézségek a zsinór felismerésével és megnevezésével): piros, narancs, sárga, zöld, kék, lila (game szerint bíbor).

A legalul lévő piros szöveges ablak a teljesen felesleges információkon kívül az ún. soft-controlokat is tartalmazni fogja, azaz itt lehet lenyomni a zsinórok elmentéséhez szükséges SAVE gombot, és itt található meg majd a gyorsítoshöz szükséges kerek valamint is.

A videóerrnyő annyira a lényeg, amennyit látunk, de innen kell majd irányítanunk a szondát, ha a gép engedi. Az X alakú célkérszettel — főleg ha animál — mehetünk előre, a kép jobb és bal szélén lévő zöld csíkok mellett a kurzor jobb és bal nyílra vált (van egy rész a 2. CD vége felé, a lila teremben, ahol nincs zöld csík, de a kép szélén a kurzor át-vált), ezzel természetesen a megfelelő irányba fordulhatunk. A kép felső és alsó szélén vagy felfelé és lefelé fordulhatunk, vagy körbeforduló nyíl esetén hátrafordulhatunk.

A képernyőt teljes méretűre is átkapcsolhatjuk, erre van a SPACE. Ilyenkor jobb a billentyűzetről irányítani, de új adat esetén úgylis automatikusan átvált kisképernyős módra.

Az irányítás gombokról:
 A - ANALYSIS, D - DIAGNOSTICS, Y - YES, N - NO, T - STATUS, S - STARTUP, D - DEPLOY, G - GRAPPLE ARM, F - FLOODLIGHT, CTRL+R - infravörös, CTRL+R - vörös, CTRL+O - narancs, CTRL+Y - sárga, CTRL+G - zöld, CTRL+B - kék, CTRL+P - lila, CTRL+U - ultra, CTRL+ALT+DEL - kék, fehér betűkkel. Az ESC segítségével léphetünk ki mindig a főmenübe, ahol ki lehet menteni a kábe három perccel előbbi helyzetét.

Az irányításról ennyi bőven sok is, ilyenek figyelmébe ajánljuk a kép felső részén található száját is. Lenyomással eltűnik minden a szöveges ablakokból, tehát a jobb alsó sarokban lévőből és a SEND alatt lévőből is. Igen hasznos, nem dokumentált funkció.

Ari, azaz a páncsinos a hajón, egy kérdést tesz föl, mely szerint működünk-e. A játékok igen hamar befejezhetők ha a most nem válaszunk, mert kikapcsolhat a külvilággal kapcsolatot tartó eszközöket.

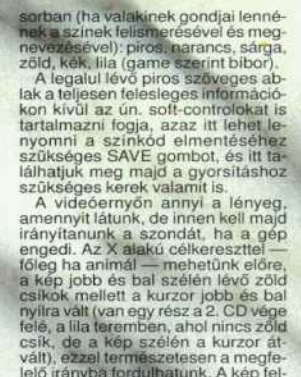
De jól játszottunk!

Ha valaki többit is akar látni a 12 rongyáért, próbálja meg, hogy a YES vagy a NO gombot lenyomja, amíg Ari válaszunkra várt. A hatás mindkét esetben kvázi ugyanaz, örvendezik meg, majd elmondják a sztorit. Minek kell nekik ennyit gesztikulálni...

A háborúnak vége, a vakarók megadták magukat. Ennek az is következménye volt, hogy a katonák nagy részének új állást kellett keresnie, így Ari, valamint a tiszteltettes Zack (egyéltálan nem hasonlít az agyferdítők barátjára) egy guberálójára, az Artemisre lettek szerződöttel. Igaz, előtte a *Nostromon* szereltek volna dolgozni, de a hajón csak sajnos nyolc személynek volt hely, és igaz, hogy lett volna még egy szabad, de azt a Cég az istennek se akarta kiadni. Hmmm...

A munkaják lényege, hogy reggeltől esteig különféle háborús roncsokat keresnek, és az értékes részeket szerezváják. Az Artemisre már felkapolták egy vakaró hajótörmévé, sőt, minket is úgy kölcsönöztek egy laborból. De itt legalább lártuk kapcsolva a hajóra — hála Zacknek —, ami annyit jelent, hogy látunk is valamit, és nem csak a saját sötét agyunkat, belülről.

A szinkála alatt lévő gombokkal megfelelő színű fényt tudunk villantani egy időre, feltéve, hogy a VIS spektrum van bekapcsolva. A zsinék



Ez itten a játék egyik legszimpatikusabb szereplője

Cserébe persze elvárják, hogy segítsünk nekik. Rögötn alkalmunk is lesz rá a következő félkészletben, ötven óra múlva. A radaron feltűnik egy nagy vakar szállítóhajó, mivel aszteroidok és egyéb űrhulladékok között van, a mozgékony kis szondával kell átvizsgálunk. Ari felkér minket a szonda elindítására.

Ha nem csinálunk semmit, Ari csinálja meg helyettünk, azaz ő indítja a szondát, sőt, többi. Egyedül annyival lesz rosszabb dolgunk, hogy ha halárra unjuk magunkat, mivel húsz perc alatt egyetlen gombot kellett csak lenyomnunk.

Ez a rész az ismerkedés a kezeléssel. Lássuk csak, először STARTUP, majd DIAGNOSTICS, aztán DEPLOY. Már kint is van a szonda a világörben. (Azért a grafikaért felelős teamre egy rossz szavunk sem lehet, bár a zene sem lenne rossz, mondjuk 44 kHz-en 16 bittel.)

Következő kérésre Arinek egy kis analízis. Megkapja. A hírek szerint a hajó létezéséhez szükséges anyagot csak szállított, lehet hogy a Merkurra, és Buck Rogers barátunk meg idejében megállította.

A szonda odaért a gép zsilipéhez, a nyitáshoz természetesen a lézer töltődik fel. Arra azonban vigyázzunk, hogy hova lövünk, mert könnyen elveszthetjük a szondánkat egy csapda miatt. Keressük meg a kép felső részén lévő két gombot, és a jobbra lévő, kék félfoldra cél-zunk. Ha ügyesek voltunk, már bent is vagyunk.

Ödabent a teljes homály, egészen addig, míg be nem kapcsoljuk a FLOODLIGHT-ot. Ekkor egy szétrocsoldott vakaró vigyorog vissza. Leginkább bekára hasonlít, de olyan bekára, aminek az egy oldalán lévő lábat összeforrasztották, a fejét pedig jócskán elbaltálták. Egy kis idő múlva a képen való mozgást gyakorolhatjuk. Először keressük meg a vakar hullát, és próbáljunk meg ráközelíteni (először fordasd lefele a kamerát).

Utána nézzünk el a másik irányokba is, próbáljunk megindulni a folyosón. Nem messze találunk egy fel-beharapott diszkot. GRAPPLE, majd analízálás. Kiderül, hogy valami értéketlen vakarék cucc, és van rajta egy naploszerű bejejezés is, a vakar hajó lakóinak haláláról (kábe: földiek, támadtak, halál). Egyszóval számunkra totál érdektelen, így hamarosan el is hagyjuk ezt a szektort.

A hajó következő állomását Zack már el is döntötte, a Mizar rendszer. A beszelgetésből kiderül, hogy már voltunk ott egyszer a háborúban, és



Ez itten a játék egyik legszimpatikusabb szereplője

jelenleg senki sem járözök arra fele, úgyhogy nyugodtan turkálhatunk, akár a bekészázódés ellenére. Bár Zack minket is megkérde, teljesen mindegy mi választunk, mert a fiatelemver tisztaban van kiszolgáltatott helyzetünkkel. Irány a Mizar, a scanner szerint semmi hajó nincs arra fele, tiszta az út.

Csakhogy a scanner hátránya, hogy mindössze fémhajókat tud jelezni. Ez az a hajó, amibe éppen beletűnik huprugás után amorf poliszilikatokból épült. Hühal Az már valami lehet! Talán még egy ionizációs magmozgató se tudná szeltni. Plazmavibrátor nélkül semmi-kepp... A lényeg: gyorsan kell cselekednünk, különben túlelmelegsz a hajó. ANALYSIS.

Találkozunk is az első puzzelevél feladatunk, hogy a hajó biztonság tartalekét bekapcsoljuk. Ehhez a különféle teirise illo formákat kell úgy forgatni, hogy a középpontban lévő energiaforrásból eljusson a szafa a két nagy szélén lévő bemenetbe. A forgatáshoz a formákra kell kattintani. Nem lesz a baloldali rész bekapcsolása egy túl könnyű feladat, de annyi segítséget tudunk adni, hogy az energiaforrás nyög kimenet-ének mindegyiket csak az adott oldalra lehet elvezetni, azaz a forrás bal részét a bal széleire, a jobbat a jobbra, sőt, többi.

Ha megvan, a hajó népes legérysége átrendezni kezd. Egy kis csipogás után Zack örmével közli a hírt, hogy négy órán belül porrá fog égni az Artemis, ugyanis egy kettős nap lángcsóvája közé tart a nagy űrhajó, ahova beszuroltunk. Az Artemis hajótörméve meg természetesen használhatatlanok. Most akkor ANALYSIS útja.

Mi más lenne a dolgunk? Kérdjük ki a szondát. STARTUP, DIAGNOSTICS, DEPLOY. Szépen körbenézünk mindent, és a végén meg egy lyukat is találunk, ahol beszállhatunk. Jön utánunk a két ember is, az alkalomhoz illően öltözve.

Ödabent mesterséges gravitáció van, azonkívül sötét. Az előbbin nem érdemes segíteni, és utóbbin igen, mondjuk egy FLOODLIGHT-tal. Lát-hatunk egy érdekes kűtűyt is, nosza, analízáljuk gyorsan. A továbbiakban ha egy hasonló szemet látunk, az mindig fényérzékelőt fog jelenteni.

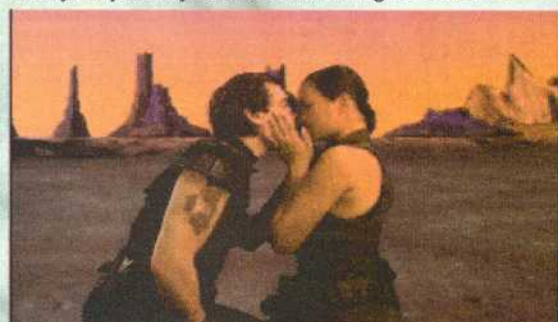
Világításunk neki akármilyen fényvel. Például mindenki a kedvenc színével. A zsilip kinyílik, eggyel jobb kerülünk, és hamarosan a nyomában is kiegyenlíődik. Azután a szka-fandert is le lehet rakni, hiszen 16 az óvatosság.



Rémdráma 3 felvonásban: Zak elolvasta a leírásunkat...



...melynek játékony hatása azonnal megmutatkozott...



...de Piának (vagy kinek) azért sikerült életet lehelni bele!

AKCIÓ! Hípp-hópp, pillanatokon belül megismerkedhetünk az idegen hajó egyik alacsonyabb státuszú utasával. Zöld, villog és el is pusztul. (Kellene neki villogni...) Ari nemsokára kifundálja, hogy a sebeket okozó lények nem lehetnek mások, mint krának vagy kinek vagy krynnék. Az is lehet, hogy cram. A krant leginkább egy olyan repülő virághoz lehet hasonlítani, aminek három krökodilejű szirma van, mindegyik egy pár foggal és piros szemekkel, ráadásul jó erős állkapocs-szerűséggel. Szaporodásuk a leterített ellenfél testében megy végbe. No, ez még nem is lenne különös, de a krának esetében csak a hulla a megfelelő, és válogatás nélkül elbújnak mindenféle kötőszövetben is, nem kell nekik semmi spéci szerv, mondjuk még vagy akár tódó.

nem lesz ezekkel a repülő tulpánokkal. Közvetlen problémánk, hogy sem Ari, sem Zack nem fér át az egyik újonnan talált lyukon, pedig egy egész érdekes terembe vezet. Rajtuk a sor.

A teremben törmöt sorokban kloákához hasonló képződmények vannak, és feladatunk, hogy átfésüljük őket, hátha egyikben van valami érdekes is. (Igen hálás feladat kloákában kutakodni — CoVboy) A gond csak ott kezdődik, hogy összesen hatvanhat kloaka van, és csak az egyikben találunk említésre méltót. Repülünk át a terem földalára, fordulunk balra, és keressük meg a harmadik hármast csoportot, alul. Erre közelítünk rá. Dugjuk be a szonádnak fejét, nézzük meg mit is találunk.

Ha a jó helyet választottuk ki, egy még élő zöldike fog visszavicsorog-

ni. Lézerünkkel tegyük hamarabban értelmeltanná. Természetesen ANALYSIS, utána meg vegyük fel a tetem mellett lévő lila golyóbitát (GRAPPLE ARM). Ilyen golyókat kell összeszedgetnünk szinte az egész játék alatt.

Most már indulhatunk is ki, majd el a központi terem felé. Egy kis invertezmű, ahol először csodálhatjuk Tia Carrere és/vagy a rendező hiányos tehetségét. De jó vicc volt. Mi sem valószínűbb, hogy az idegen rovarféleségek vascővek segítségével húzzák le a vízbőlítéses véceket.

Néhány újabb hulla, és már meg is éreztünk a központi terembe. A teremből hat ajtó nyílik (az idegeneknek hat ujjuk van összesen), a legközelebbi a sárga (sárgászöld) lesz, de ezen kívül van még kék, lila, zöld, narancs, piros (ahonnt jöttünk) is, sőt, mindegyik színhez tartozik egy jel is, például a narancs jele a háromágú szignóhöz hasonló, a zöldé egy ótágú levélhez, a kéké egy háromszög, stb. Ezután sorra végigvizsgálunk a program az összes ajtón, a piros kivételével, ahova majd önszántunkból kell visszatérni.

Mindenhol meg kell szerezniünk egy lila golyót, és ha nálunk van az összes, akkor a szökőkút-féleségből kiemelkedik egy ketyere, ahova Zack és Ari örömmel bedobálja a keserűen összelopkodott golyóbitáikat. Ez még egy kicsit arrébb lesz, addig is nézzük a sárga termet.

Minden ajtó kinyitása előtt ajánlott egy analízis, így megkapunk egy szinkódot, amit mentünk el valami olyan néven, amiről később megismerjük. Utána az ajtó színének megfelelő színnel örvendezzünk a fotoreceptorait, és máris elénk kerül egy puzzle. Meg kéne oldani. Nem árt előtte a nehézségi fokozatot könnyűre beállítani, ha valaki nem akarja túl sok percet erre pocskolni. Rövid az élet, bizony. (Az ember észre sem veszi, és már el is szállt az a sok év. Hogy repült az idő! Tegnap még a térdemen lovagoltattak, ma egy kicsit már arrébb...)

Az egyes számú puzzleában a feladat, hogy kirakjuk a nagy hexagon közepén lévő kis mintát. Ehhez az öt kis hatszöveget kell megfelelő módon forgatni. A feladat nem olyan bonyolult, jótanács, hogy ne feledjük, az egy vonalkát csak az oldalak mentén lehet forgatni!

Az ajtó kinyitása után egy-két furcsa helyre kerülünk, ide még vissza kell majd térniünk a későbbiekben, ha minden jól megy. Egyelőre csak kisebb izgalomnak lehetünk passzív tanúi, amint Zackot fel akarják falni a szemtelen krának. Epphogy megüszsá az ivartalanítás kellemetlen mütétét. Ari pluszban boldog.

Mialatt feljebb létezünk, társaságunkban az alélt Zackkal, Ari azon kezd vinnyni, hogy miért hagyták ott a laborban a hanegységünket. (Atyáé, ennyire tökéletesen sztorit!) Egy, ha már a laborban is fel voltunk kapcsolva kommunikációs egységekre, akkor miért az volt a katalizálás utáni első emlékünkhöz, hogy Ari mosolyog. Kettő, mit érne a dumagyűség, ha egyszer a szonádnal játszuk végig az egész gamét? Arra is szerezelnék ilyet? Három nincs, pedig így sokkal hatásosabb lett volna a duduzógásunk.)

A következő helyszínzen a nagy masina mindenkit arra ösztökél, hogy vegye elő újra azt az ANALI-ZÁTOR-I. Adjunk neki valamilyen fényt (mindegy, hogy mit), és ismét

egy puzzleba lépünk. A hat golyót ugyanolyan színűre kell váltatnunk, a színváltást kattintással hajthatjuk végre, a probléma csak ott jön, hogy egy kattintásra a kettővel arrébbi (óra járásával megegyező) golyó is színt vált.

Néhány pillanat múlva megint AKCIÓ! Azt a tucatnyi krant kell szétcincálniuk a lézer segítségével, de úgy, hogy Ari és Zack megkíméljük a vaporizálás örömeitől. Még ha nagyon ügyesek is vagyunk, a dolog Zack akkor is elromlik, mert miért is tisztelte volna a törékeny burkolatot. Igen gyors reakciós szükséges: a fényérzékeny rétegre adagolni sárga fényt főjünk, így a védőerő bekapcsol.

Kell valami újabb bonyodalmi is a sztoriba, így a felhúzózó ernyő jó nagyot ránszók menet közben. Mi meg persze elájulunk. Újabb puzzle!

Az az igazság, hogy ezt a puzzle-t is inkább próba-szerencse alapon érdemes elintézni, no akkor nem, a nehézségi fokozat mondjuk HARD, és az hoz is valami változást. Itt is van időlimit. A szonda kis csatlakozókat kell bedugni a középső részbe. Hét kis dugasz van, mindegyikük meg van jelölve egy vagy két színnel. A dugaszokat a kivezetésüknek lehet bedugni (oda kell kattintani), de az azonos színűek mindig együtt funkcionálnak, tehát a piros és sárga jeles dugasz is megmozdul, ha a sárga és kék jelű dugasz mozgogtatjuk, sőt, még az önmagában sárga jelű is. A mozgás alatt azt kell érteni, hogy ha be volt dugva, akkor kiugrik, ha meg ki volt húzva, akkor beugrik. Mind a hétnek csatlakoznia kell a középponthoz.

Mire felbredünk, Ariék már kicipeltek minket a központi terembe. Jöhet egy újabb ajtó. Ez a kék színű lesz. Itt is mentünk el az analízis adta szinkódot (ügymen tehetünk másképp), és itt is kék fény sugárzásával juthatunk tovább. A puzzleban úgy kell elforgatni a különböző színű darabokat, hogy közepén ne legyen szürke mező, azaz kettő vagy több szín ne fedje egymást. Nem okozhat nagy gondot.

Egy újabb líftel hirtelen egy tékletesen idegen tájon találjuk magunkat, ami a bogárnépség hazáját mutathatja, egy szoborral együtt.

A szobor helyett azonban más dolog agódhatunk. Ari és Zack egy ideig azon vitakozott, hogy lehet-e a táj valódi, fontolva a méreteket. Zack óriási ötletért — miszerint elteleportálhatott minket egy bolygó felé — Ari csak a Star Trek-et hibáztatja, meg a tévét. No meg a kormányt.

A gond ott kezdődik, hogy Arinak lesz igaz, mert pár frame után Zack már alulról szagolja a helyi flórát. Sőt, előbb-utóbb már az alagsori gombaszatol is alulról szagolhatja, ha nem húzzuk ki a csávból. Az még rendőben is van, hogy belénk kapaszkodik, de most jön a játék neheze, ki kell mennünk vele a felszínre. A soft-control részben megjelenik egy szinkálta és egy kis fémek karforna, THRUST felirattal. A karra kell kilitkítani, ahányszor csak gyorsítani akarunk. Először a zuhanásunkat kell leféküzni, pár másodperc várakozást beiktatva a gyorsítás menetébe, különben túlelegrszik a hajtómű, és fújhatjuk az egészet. Persze az sem segít a dolgon, mert így is lezuhanunk, de legalább puhára — Zackra — esünk... Ha ki-egyenlítőzt a sebességünk, folytat-hatjuk a gyorsítást kisebb időközön-

észen addig, míg Zackot a felszínre nem juttatjuk.

Ezután egy majdnem X-rated mozit láthatunk, csak az izgalmas részeket megint kivágják. Mindig csak addigra ér vissza a kamera, amikor már a cigaretta szivárog... Be kéne ide iktatni egy ADULT cédét.

Odafent gyorsan kell cselekednünk, ha nem akarunk még ide visszatérni a későbbiekben, ugyanis Zack és Ari roppant túrelmetlenek. Nézzük meg a szobrot...analízis, majd adjuk neki a két ajtónál talált szinkódot (SEND, miután a sárga nyílval beállítottuk a megfelelő nevet). Ujabb puzzle! Ha ezt megcsináljuk, már csak négy új feladvány vár. Van néhány bolgynok, amiket mozgathatni lehet, egyszer a kép bal sarkából, egyszer a jobból. A bal sarkából érdemesebb, könnyebb. Az itt található piros szemekkel pedig főleg mozgatható kaphatunk. A lényeg, hogy az egy általunk nem mozgatható bolgynak teljesen el kell fednie a napot (udjatek, az a sárga, ott középen). Rutinmunka.

Találtunk egy újabb lilás golyóbst, ezt megint megkapja Zack. Kisebb panaszkodás mellett át is sétálunk a következő ajtóhoz, a narancshoz.

Az ajtó puzzleja (ami természetesen analízis és narancs fény után bújik elő) jócskán igényli a türelmet tulajdonosát. Néhány test forog a különféle mezőkben, ezeket a kurzor segítségével megállíthatjuk. A cél, hogy a megállított testek látszólagos siktormájának legyen egy pára is. Ha jól csinálunk, kap egy piros keretet. Vigyázzunk arra, hogy egy testnek több pára is lehet, de a vég-ső megoldás szempontjából természetesen pont nem az, amit hosszú percek küzdelmével éppen ki sikerült hozniunk. Némi segítség: a dupla David-csillag pára a csillag alakú est, az oktaéder (8 háromszög) pára a két oldalán lyukas kocka, a tetraéder pára a kúp és háromszög alapú hasáb keresztzetéséből létrejött idom. Ugyanolyan színű nem pára egymáshoz, de pl. minden kének a pára sárga.

Az odabent található helyiséget Zack night clubnak tippei, valójában egy egészségügyi részleg (semmi képe a piros, indulsai ajtó mögött találtkhoz). Még beléjük jutva megkapjuk a félig szabad mozgás lehetőségét.

Nézzük meg a műtőasztal jobb oldal lábainál álló műtyűket. Ha rá lehet közelíteni, akkor nyert ügyünk van.

Még két lyennel fogunk találkozni. Ez amolyan tárolóeszközök, és na, hogy szinkódot lehet nyitni. Elsőzőr jöjjen a jó régi analízis, majd sugározzuk neki az imént talált kódot, a narancs ajtót. Miéink egy újabb golyó (GRAPPLE).

Egyelőre hagyjuk a többi felszerelési tárgyat, majd később még egyszer vissza kell ide térnünk.

A zöld terem a következő, analízis után elmentve ugye a zöld ajtó kódja, és zöld fényvel nyitjuk ki az ajtónyitó puzzlejt.

A feladvány most sem túl nehéz (EASY-n), a három színes fénycsíkot tükrök segítségével a megfelelő színű villogó perem mellett mezőbe kell telní. Mármint nem az a mező villog, ahogy a fényt terelní kell, hanem a peremen lévő kis led-féle-ség.

Zack és Ari éppen *Daedalos*ról beszélgetnek, hogy nem is annyira véletlen ez a programnév. Ugyanis *Daedalos*nak nevezik el az idegen

lény. Persze csak abban az esetben, ha a játékos sikeresen végigvittük. Különbön a *THE ICAROS ENCOUNTER* című kiegészítő CD-t is meg kell vernünk.

Ujabb krancsoprt, de pechünkre az egyik pont belerupp a kilincsbe, így kell keresni egy másik kijáratot, legalábbis ahol mi kiférünk, hogy ki-vülről kinyithassuk az ajtót Ariékna.

Egy zöld alagút előtt találjuk magunkat. Forduljunk 180 fokot, és menjünk oda a már ismert formájú tárolóedényhez. Most a zöld ajtó szinkódjával nyitlik. Megint GRAPPLE-otjuk le a labdát, és le is vesszük Zacknak, ne legyen túl könnyű a hátizsákja. Visszakarúlnk az előző zöld alagúthoz, menjünk be.

Odabent először egy FLOOD-LIGHT kell, és hamarosan arra is rájöhethünk, hogy egy labirintus közepére csöppentünk. Az már csak természetes, hogy nem hagyjuk az olvasóra a kiüt megkeresését.

Kövessük a következő utasítás-sort (ahol az van írva, hogy balra, az csak fordulást jelent, és nem azt, hogy balra fordulva menj elől): bal, előre, előre, jobbra, előre, jobbra, előre, balra, előre, jobbra, előre, előre és már kint is vagyunk.

A környékben található egyébként egy másik, érdekesnek mondható terem, ahol frígoba vannak téve a stuff készítői. Az egyik nem más, mint Bobby Ewing! Mi mindenképp ott látjuk benne. (Oké. Tűz! — CoVboy)

Ez a terem is megvóna. A következő helyen már a lila színek örülhetünk, a nyitással természetesen jatszunk el a szokásos procedúrát.

A puzzle marha jó szórakozás, háromszög alakú táblán kell vagy rombuszt kirakni, vagy bekeríteni az ellenfél pácikáit. EASY fokozat akárhányszor veszíthetünk és csak egyszer kell nyernünk, de még így is nagy élmény.

Ujabb helyiség, itt jobb lelni egy időre, megvizsgálni a konzolokat. Egyet analizálhatunk, ha kedvünk tartja. A hét konzol mindegyike két-féle fényre is reagál, ami abban nyilvánul meg, hogy képek jelennek meg, az alján szinkódokkal.

Az összesen tízennegy szinkód, úgyhogy csak azokat ajánljuk analízis, amelyek egyenértékes színt tartalmaznak, mert nem lesz elég memorizabankunk. Az egy színből álló kódot meg sokkal egyszerűbb leadni a színspektrum alól (ugyanis minden szinkódot leadhatunk simán színspektrum alól is, csak hosszadalmas). Ha egy konzolt analizálunk, akkor a talált kódot mindenképp el kell mentenünk, kivéve ha a szinkód tükögyanaz, amit már egyszer mentettünk, vagy már nincs rá hely.

Ezek közül a kódoz közül a későbbiekben mindenképp szükségünk lesz a narancs-zöld-sárgára, mert ahogy a szinkód feletti képen is látható, ez borít az egész hátra védőburkot a nap káros hatása ellen. Egyébként a képek kapcsolatban vannak a játék további menelével, mindenki kitalálhatja majd, hogy melyik figura mit jelent és miért.

Innen továbbmenve Ari hamarosan bamba kerül, ugyanis magához vett egy lila golyót, amire a riasztó természetesen beindult. Itt meg hagyjuk, hogy Ari belelőtt a falba, nagyot koppant, és végre csöndben maradt, de az erőfel egyre inkább szűkül, és mi is betragadtunk, ha minden igaz. Bár Zack nem a szondát siratná igazán.

Tapadjunk a a fotoreceptorra, s

nyomjuk le a lila ajtó kódját. Tyú, de bizonyult volt, Zack cipekedhet. Ki is jutottunk a központi terembe, és a két ember a saját fardagságán kívül másra nem nagyon gondol. Nekünk még meg kell szerezni egy újabb lila gömböt, valamint egy háromujj kezet is.

A piros ajtót ki lehet próbálni, ott már semmi dolgnak nem lesz, csak a puzzlel érdemes megnézni. Több olyan kör van, ami hat színes háromszögből épül fel, ezeket a középső kör forgathatjuk meg. A feladat, hogy a tábla peremén lévő formát igyekezzünk kirakni a körök forgatása által. Egy kis gyakorlat után nem okoz nagy gondot.

Nézzünk inkább újból a sárga ajtó mögé, a műtkör innen nagyon sietnünk kellett, köszönhetően a krának inváziójának.

Az ajtó után a folyosón előre, és egy újabb terembe érünk. Itt ne a szemközti ajtón menjünk tovább, hanem a tőlünk balra lévő. Ha bent vagyunk, forduljunk körbe, és keressünk a szemükkö egy tárolóbugyit. Ott lesz a bejárati ajtó mellett. Forduljunk úgy, hogy az ajtóra ne tudjunk kilikenni, és keressük meg azt az ajtótol legtválobbi pontot balra, ahol a kurzor még azt mutatja, hogy lehet menni (animál). Most kát, ha jól csinálunk, akkor a virágforma tartóra közelít, ha nem, akkor kimegy az ajtón, de még lehet próbálkozni.

A tároló a sárga ajtó kódjával nyitjuk, és vigyük el gyorsan Zacknak az újabb gömböt.

Azt látjuk, hogy a sok (hat) golyó együttes hatására megváltozik az eddig szokókútra hasonló fénynyaláb, és átalakul egy mélybúrva sisakához hasonló műszerré. Ari és Zack rögtön rájön, hogy ide az eddig összegyűjtött golyóbsokát kell bedobálni, hátha kiad egy doboz cigit. Persze mi egy golyóbst se dobálhatunk be, pedig ott szeretnünk...

A doboz Fecské helyett három levél jelenik meg a gép tetelén. A ki látta mondjuk a Total Recallt, annak az sem okozhat különösebb gondot, hogy ez mire való.

Keressük le a narancs ajtót. Menjünk be a műtőterembe, ahol az itteni lila golyót találtuk. Most nézzünk a tárolótól kicsit feljebb, és egy légy és tehéntyűg keverékéhez hasonló eszközt találunk. Analízis, és már rá is lehet jönni, hogy amolyan operációs lézerként szolgál.

A működtetése színel történik. A piros, a kék és a lila színekre reagál, nyomjuk neki mindegyiket színt néhány kombinációban, mindig sorrendben (tehát a lila legyen az utolsó), és előbb-utóbb elérhetjük, hogy a kék páncél roncs kezét is lezabaldja (ekkor jól lehet látni, külön mutatja a gép, hogy a kezét vágtuk le).

Ha biztosan leesett a keze, vissza a lézerrel, nézzünk le a tetemhez, keressük meg a kezét. Analízálhatjuk, de a legfontosabb, hogy GRAPPLE. Odakint Ari és Zack valahogy nem tudják értékelni a tetemdarabot. De hát még nem is bűdös. Szépen arébbodóják a földre. Mi vegyük csak fel es...

Már utazunk is fel a navigációs teremre, igaz, a liftész közben óriási mértéig spermiumot rögialgák szegény Ari. Odafent néhány pillanat múlva láthatóvá válik egy jelentősebb státuszú, élő idegen, valamint egy különös berendezés is.

Az itt látható idegen testvérének teteméből szabadultuk le pár perccel ezelőtt a feljutásához szükséges kezét. Ezek a kalapácsfejű példányok

is elég veszélyes kineveltek, így egy próbájuk meg vele kommunikálni, lehetőleg még mielőtt Zacknak elfogy a türelme és lövöldözni kezd.

Két ködra reagál, és ez kétféle befejezést is jelent. Az egyik, ha nem csal a memóriának, a kék-lila-kék, ekkor védőburkot von ugyan körénk, de sajnos az *Artemis* ebből kimarad, így Casey again szénné é. Ezzel együtt működésképtelen lesz a szonda is, úgyhogy GAME OVER. Igen jól mutatja a többiek támogatását Ari utolsó kiáltása: "Casey, mentés meg magad!" Az egész movie-ban a két emberzabású igazi hasznosságja abban rejlett, hogy Zack táskájának köszönhetően nem gurultak el az összegyűjtött lila golyók...

A másik kód az tuti: narancs-zöld-sárga, ekkor minden jól fog működni. Ha valaki még emlékszik a lila teremben talált kódra, ott ennél a kódnál egy bukkoló védett úrhajó volt. Azaz HAPPY ENDING! Néhány pillanat múlva kiderül, hogy mire jó a rejtelmes szerkentyű. A navigációs központ mellett géppel tükröket lehetett állítani, amik a nap fényét gyűjtötték, hogy kikelhessen bogárképek új királyra.

Az új királyno klassz figura, nem elég, hogy a krannoktól megszabodította a Daidaloszt, de még Casey tolmácsségepein is javított, így képessé váltunk arra, hogy lefordítsuk a magukat sietnek nevező idegenek fényzenitelt.

A végén kiderül, hogy Zacknak a fekvőhelyével is vannak problémái, és gondjainak megoldásában egyedül Ari segít.

Van egy másik, rosszabb befejezés is. Ott kezdődik, hogy a két szörnyiket inkább lézerezni akarjuk felaprintani. Segítségükre van ebben az is, hogy már a szintre jövetelünkör feltöltött a pisztolyunk.

Amint kőrt a bunyó, kezdünk el löni a kékségre, bár egyedül akkor tudunk értelmesen csinálni, amikor Ari már a földön fekszik. Az egy dolog, hogy Ari is lelohető, de inkább előzzünk gyorsan a szörny nyakára, az üveges felületre.

Ha a kék is terült, a nehezebb rész most jön. A piros. Kikel a tojásfeleségből, és míg Ari feltartja, gyorsan át kell irányítanunk a tükröket, annak a gépnek a segítségével, ami elő kerülünk. Természetesen szinkóddal működhet, de hogy mit kell neki sugározniunk, azt inkább a tiszt Olvasóra hagyjuk.

Különbön sem ez a jó befejezés. Ha ezt meg is csinálunk, és a királyno miszlikbe aprítják a fókuszált nap sugarakat, még kell oldanunk a navigációs puzzlejt is. Ha ez is megvóna, akkor is kiderül, hogy Zack károsodása elég maradóan, és hamarosan bomlánsak indul. Tia Carrere pedig megint elkápráztat minket tehetségének hiányával.

Valami azt súgja, ez a játék nem abba a fajtába tartozik, amit az ember tökéletesen is végigjátthat, csak a móka kedvéért. Szerencsére a puzzlek nagyobb része többször is kellelmes időtöltést nyújthat, vegyük például a háromszögös rombuszépíté-s-bekerítést. Főleg ha nem EASY a fokozat.

Egyébként feltűnt másnak is, hogy a több CD-s gamekban az a legjobb, hogy a dobozban mindig összekeverednek a CDk, és egy oldalon két CD lesz, a másikon meg egy sem?

HAPI

MAGYAR FEJLESZTÉSŰ NYELVOKTATÓ CD-K



NYELVMESTER
 Kezdő angol v. 1.1
 A nyelvoktató CD segítségével hatékonyan elsajátíthatja az angol nyelvet, amelyhez segítségül a CD-n található hanganyag is hozzájárul.
 Ára: 7.000,- Ft



NYELVMESTER
 Haladó angol tananyag
 A CD-n 5 és 10 társ anyanyelvi hanganyag található. A testzanyagok kimondásait elsősorban anyanyelvi személyek végezték.
 Ára: 5.800,- Ft



PICDIC pour Windows
 Francia-Magyar Multimédia Képes Szótár
PICDIC for Windows
 Angol-Magyar Multimédia Képes Szótár
PICDIC für Windows
 Német-Magyar Multimédia Képes Szótár
 Használható kezdők, haladók, felnőttek és gyerekek egyaránt, vagyis mindazok akik a szótárszerű tárcsázásos munkáját szeretnék sokkal hatékonyabbá és könnyebbé tenni, valamint bővíthetik szókincsüket a szimulációs segítségével.
 Ára: 6.200,- Ft



ClipDIC English, Part 1
 Multimédia - Nyelvkönyv - Videóképekkel.
 Kulcs az élő nyelv megértéséhez

A CD segítségével megtanulhatja megérteni az 60 nyelvet, megfigyelheti és elsajátíthatja az egyik legnehezebb nyelvi jelölést, a gerence átlátható használatát élő nyelvi környezetben. Agyazza, fejlesztés szókincsét és nyelvi tudását.
 A CD-t hirtelen szemre kiválasztott hírlapok, végüligalaglatu lehetőség, keresés, illusztráció mellett 7 féle test és nyomtatási funkciók teszik teljessé.
 Ára: 4.800,- Ft



NYELVMESTER
 Kezdő német v. 1.2
 A nyelvoktató CD segítségével hatékonyan elsajátíthatja a német nyelvet, amelyhez segítségül a CD-n található hanganyag is hozzájárul.
 Ára: 7.000,- Ft



Angol-magyar
 Angol-magyar műszaki és tudományos szótár
 A szótár nem szorítkozik a technológiai fogalmakra, hanem gyakorlati meli mikai tudományágak kifejezéseiből.
 Ára: 16.000,- Ft



CORRIDOR 7
 BEYOND PLANET
 KATH
 BELLEB
 WHO SHOT JOHNNY
 ROCKY
 SING ALONG KIDS
 MOZART
 NATIONAL PARKS OF AMERICA
 PHOTOMORPH
 PRINCE AND THE NEW POWER GENERATION
 GOLD
 SPORTS ILLUSTRATED
 TRAVEL



10 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 7.992,- Ft

ANIMATION FESTIVAL
 ATLAS
 WAYZATA WORLD FACTBOOK
 DODD
 KARAOKE
 KINGS QUEST V
 MEDIA LIPS
 CONSUMER GUIDES
 STEEL ARCADE
 TIME MAN OF THE YEAR



10 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 7.992,- Ft

ACTION 100
 AUTOMOBILE
 ALMANAC
 DINOSAUR SAFARI
 MIDDY MAGAZINE 2
 WORLD WAR II
 MATHEMATICS
 ENCYCLOPEDIA
 SMART PHOTO
 MIDDY MAGAZINE 1
 VAN CUL
 WIN TOOLS



10 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 7.360,- Ft

BODYWORKS
 MICRO COSMOS
 CYBERPUNK
 JURASSIC PARK
 SUPER WARRIOR
 SPECTRE VR
 SHADOWLANDS
 THE PSYCHO TRON
 RETURN TO KINGDOMS
 ISLAND



10 + 1 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 7.840,- Ft

A CD-k postai utánvétellel is megrendelhetők!

10 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 7.992,- Ft

BACKGROUND
 BEYOND THE WALL STARS
 FILM FESTIVAL
 WORLD OF MOTION
 FRONT PRO 2
 SOUND LIBRARY
 VIRTUAL GALAXY
 PHOTO PRO SELECT
 LOON MAGIC
 SUPER TOONS



10 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 9.120,- Ft

PROPS
 VINTAGE ALPHABET
 BATH DESIGN
 BUSINESS BACK
 GROUNDS
 HILL BLOOM
 MAJESTIC PLACE
 JETS
 WORLDVIEWS
 WILD PLACES
 MONEY, MONEY!



11 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 7.360,- Ft

DEATH
 DINOSAUR SAFARI
 CHALLENGE OF GOLF
 IMAGINATION
 P-N TOMCAT
 MIKE DITKA
 FOOTBALL
 ALDUBONS BIRDS
 SAVAGE EMPIRE
 BREAKIN' FUNKY
 FUZZBALLS
 ALDUBONS
 MAMMALS
 TEST DRIVE III



10 db CD-ből álló sorozat.
 Ára: 5.120,- Ft

CINDERELLA
 PUTT PUTTS
 SING ALONG KIDS
 MUSIC TOONS
 OUR HOUSE
 SPELLING TRICKS



Áraink az Áfá-t
 nem
 tartalmazzák!

MIXIM

KFT

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36., Tel./FAX: 210-2800
Üzlet és szervíz: 1092 Budapest, Erkel Ferenc utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra

DR. CD ROM és CDMATE CD-sorozatok



DR.FONTS
for Windows
Több mint 2000 True Type
betűkészlet
Ára: 2.320,- Ft



DR.CLIPARTS
Több ezer clipart...
Ára: 2.320,- Ft



DR.FUN PACK
Játékok gyűjteménye a szórakozás témakörében.
Ára: 2.320,- Ft



DR.OS/2
Gold I.
Kommunikáció, desktop,
Bemutató, BBS, stb.
Ára: 1.920,- Ft



DR.GAMES
for Windows 1.
Kaland, arcadé, stratégia,
sport, stratégia stb.
Ára: 2.320,- Ft



DR.REFERENCE
Segédprogramok minőségi
dáták narratívvel formában.
assembly, basic, C, C++
Ára: 1.920,- Ft



DR.GAMES
for Windows 2.
Windows felület, grafika,
szórakozás, kaland, sport stb.
Ára: 2.320,- Ft



DR.SHAREWARE
Gold 3.
Grafikai alkalmazások, GIF
betűk, játékok.
Ára: 1.920,- Ft



DR.GAMES
for DOS 1.
Több ezer játék programok
grafika, hang, szórakozás,
sport stb.
Ára: 2.320,- Ft



DR.SHAREWARE
Gold II.
Programok, játékok, a CD-ROM
és az IBM, a kommunikáció
és az IBM, a kommunikáció
és az IBM, a kommunikáció
Ára: 2.480,- Ft



DR.WINDOWS
Genuine II.
Alkalmazások, API, elvárás,
programok, játékok stb.
Ára: 1.920,- Ft



DR.SHAREWARE
Gold II.
BBS, programok, játékok,
oktatás, GIF betűk stb.
Ára: 1.920,- Ft



DR.GAMES
for DOS II.
Shareware játékgyűjtemény
a szórakozás témakörében (csúszka,
sport, kaland, stratégia...)
Ára: 2.320,- Ft



DR.WINDOWS
Genuine 3.
Játékok, BBS és LAN segéd-
programok.
Ára: 1.920,- Ft



DR.GRAPHICS
Grafikai segédprogramok,
konverterek, animációk és
képek.
Ára: 2.320,- Ft



DR.COMMUNICATION
Terminálprogramok, proto-
kollok, BBS és LAN segéd-
programok.
Ára: 2.320,- Ft



DR.MUSICLAB
Zenei segédlet, több száz
MIDI zene, Wav file-ok,
szerkesztők.
Ára: 2.480,- Ft



DR.QUAD PAK
4 CD lemez: Dr.Windows II,
Dr.Shareware II, Dr.Games
for DOS, Dr.Games for Win.
Ára: 3.840,- Ft



BBSmate
ANSI, deor, modern progra-
mok, protokollok stb.
Ára: 2.160,- Ft



OS/2mate
Kommunikáció, táblázatok,
szerkesztők, grafika.
Ára: 2.160,- Ft



DOSmate
Platinum
BBS, adatbázisok, játékok,
programok stb.
Ára: 2.160,- Ft



DOSmate
Gold
Bemutatók, oktatás, játékok,
animációk stb.
Ára: 2.160,- Ft



DOSmate
Silver
BBS, oktatás, grafika stb.
Ára: 2.160,- Ft



PLAYmate
for DOS
Játékok programok a szórakozás
témakörében.
Ára: 2.160,- Ft



IMAGEmate
Silver
1000+ GIF betűk, hang-
anyagok, 1000+ animációk.
Ára: 2.160,- Ft



IMAGEmate
Gold
1000+ GIF betűk.
Ára: 2.160,- Ft



MULTIMEDIAmate
Hasonlóan CD-ROM te-
mákhoz, de a CD-ROM
Ára: 1.680,- Ft



WINDOWSmate
Gold
Alkalmazások, kommunikáció,
oktatás stb.
Ára: 2.160,- Ft



WINDOWSmate
Gold
Alkalmazások, oktatás, játé-
kok stb.
Ára: 2.160,- Ft



PLAYmate
for Windows
3D, VR, kaland, arcadé,
stratégia, sport stb.
Ára: 2.160,- Ft



PLAYmate
for OS/2
Kaland, arcadé, csúszka, sport,
stratégia játékok.
Ára: 1.680,- Ft

Áraink az Áfá-t nem tartalmazzák!

Felbélyegzett válaszbörítékért cserébe elküldjük 32 oldalas katalógusunkat!

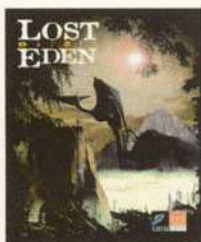




CD AJÁNLATUNK:

Motoros kalandjáték sok
humorral és némi arcade
résszel.

Ára: 10.320,- Ft
(CDG01825)

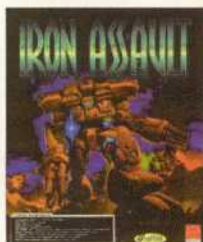


Izgalmas kalandjáték a
dinoszauruszok
világában.

Ára: 8.720,- Ft
(CDG01723)

Stratégiai játék egy cég
ellen, aki az uralma alá
akarja vonni a Földet.

Ára: 7.992,- Ft
(CDG01848)

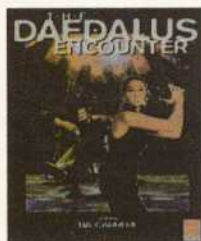
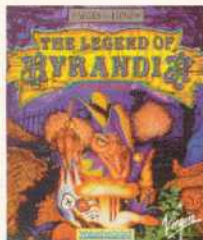


A legjobb PC-s
repülőgépszimulátor.

Ára: 10.320,- Ft
(CDG01863)

A humoros, mászkáló
játék 3. része.

Ára: 7.992,- Ft
(CDG01849)



Sci-fi kalandjáték
igényes kivitelezéssel.

Ára: 11.920,- Ft
(CDG01825)

Lövöldözős kalandjáték,
kiváló grafikával.

Ára: 10.320,- Ft
(CDG01723)

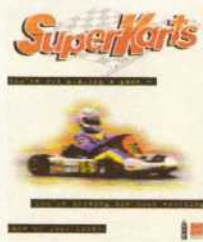


Stratégiai játék sci-fi
környezetben...

Ára: 4.640,- Ft
(CDG00768)

Az eddigi talán legjobb
gokart szimulátor.

Ára: 8.720,- Ft
(CDG00276)



MIXIM

Megkezdte működését a **FaxInform® FAX** számítógépes adatbázis.

Magyarország legprofibb faxback rendszere a nap 24 órájában, 8 digitális fővonalon, naponta többszáz hívóhívó juttatja el az Ön hirdetését is.

Több ezer oldalnyi információval várjuk.
Társazzuk a **267-9916**-os telefonszámot.
Minden új hirdetőnk két hónapig ingyen hirdethet.
Győződjön meg Ön is a FaxInform hatékonyságáról!

IRHATÓ CD LEMEZEK **PD/CD-ROM**

Magyarországon először nálunk!
A többször irható CD technológia mely forradalmasítja a multimédiát.
Műszaki paraméterek:
- Kapacitás: 650 MB
- Adatátvitel: 870 kB/sec (PD), 600 kB/sec (CD)
- Elérési idő: <200 ms
- Ismert formátumok: CD-ROM, XA, Audio, Photo CD
- Írási technológia: fázisváltásos
Bevezető áron most **239.000 Ft + Áfa**
Nyers PD lemez : **9900 Ft + Áfa**

AUTOMEX CENTER ASTORIA IZLETÁZ
1071 Wobelen ut. 22. Tel: 267-9916
Fax: 267-9916
CD-BYTE Tel: 267-9916
1071 Bó 5. sz. Fax: 267-9916
1071 Bó 5. sz. Fax: 267-9916

Virtual Reality **sisakok**

már **170.000,- Ft + Áfa-tól**
A legújabb VFX, CYBERMAXX és i-GLASSES sisakok az Astoria Úlecházi boltunkban kaphatók.
MEGTEKINTHETI ÉS INGYEN KIPRÓBÁLTATJA OKET!
(Ha még nem kapkodtat!)!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDWARE-T!
Az AUTOMEX minden megunt, használt, elavult hardware alkatrészt felvásárol bármilyen mennyiségben, vagy kedvező áron beszámítja más alkatrészt vásárlásakor.
KERESSENN, HOGY KERESSENN!

Hardware-M Kft.
Használt Hardware Centrum
1067. Bp. Csengery u. 55.
Megunt, kinőtt számítástechnikai eszközöket, alkatrészeit kp-ért megvásároljuk, beszámítjuk. Ugyanitt olcsó számítógépek és alkatrészek. Hívjon még ma!
Tel./Fax: 132-6841
06 (30) 438-833

Rendkívül akciósak, extra árakkal várjuk minden kedves vásárlókat a **BNV '95-in**, a D pavilon 501/B standján szeptember 8-17-ig és a **COMPAIR '95-in** az A pavilon 210/4-es és a 107-es standján október 10-14-ig.
Friss információk a TELETEXT 662 oldalán.

CD lemez vásárlása esetén klubtagjaink 20% kedvezményt kapnak. Megunt CD lemezeket kedvező feltételekkel visszavásároljuk. Klubtagjainkat állandó megelégedéssel és **EXTRA** kedvezményekkel várjuk!

KODAK DCS200 digitális fényképezőgép
NIKON 801-es vázsal most féláron: **890.000 Ft + Áfa**
A nagy sikerre való tekintettel, szeptemberben folytatódik a CD írási akciónk. Klubtagjainknak adatait CD lemezre mentjük szuper áron: **490 Ft+Áfa** +nyerslemez

Panasonic CR 562 2x speed CD-ROM + vezérlő + 10 CD **15.900,- Ft + Áfa**
Amíg a készlet tart.
Nem tud mit kezdeni megunt CD lemezeivel?
CD-BYTE 1027 Bp. Fő u. 92. Tel./Fax: 202-6438
Használt lemezeit kedvező áron megvásároljuk, vagy beszámítjuk új lemez vásárlásakor.

Smart & Friendly CD-írók
Cégünknel a Smart & Friendly CD írók teljes választéka kapható:
• SONY CDD 920S 2x speed
• Philips CDD 522 2x speed
• Yamaha CDR 100 4x speed
Minden CD íróhoz Adapter SCS1 kártyát és írószoftvert adunk ajándékkal! Már **330.000 Ft + Áfa-tól**.

NE HABOZZON, VÁSÁROLJON!!!

Óriási CD-ROM októ várható szeptember 17-19-ig. Részletekről érdeklődjön üzletünkben. Lesznek például:
• lemezek Wilson
• CD-k 500 Ft-ért
• nyeresémi sorozások és 10+1 megelégedés

ZipDrive
A legújabb, a legkisebb és leghozzátartható drive. Tömege mindössze 600g, installáció rendkívül egyszerű. 100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/sec adatátvitel, zajmentes technológia jellemző. Ár: 49.900 Ft + Áfa
Lemész: 4.000 Ft + Áfa

486 DX 4/100 **4 MB RAM, 420 MB HDD, CD-ROM, SVGA monitor, minitorony, billentyűzet + 5 CD ajándékboksa**
114.900,- Ft + Áfa
A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését. Elkészítését segítünk kivitelezni.

US ROBOTICS
Sportster 14.4 Faxmodem V.32 bis with V.42 bis Group III Fax
Ára: **29.900,- Ft + Áfa**

EBKIKLOPEDIA
Egy nagy enciklopédiában lapozgatva ismerkedhetünk meg az ember leghézségebb térsaival. Fény derül a kutyafaják származására, rövid leírás mutatja be őket magyar és angol nyelven is, megduhatjuk mire használhatjuk őket... A számos szöveges információ mellett lotok és videotelvételek mutatják be a kutyákat. A lemez „NEM PRO-FIKNAK” készült, inkább egy kis kedvencnáló, egy kikapcsolástadást nyújtó komplex enciklopédia. Egyszerű használata és a rajta található több tízezer szöveges információmatt minden korosztályt ajánlott. Bonuszként egy játék is feltehető a ternen. (LX614) Ára: 4.990,-

TuneLand
A legújandírúbb gyerekneknek készült összeállítás. Amnyira jól sikerült, hogy még felnőtteknek is ajánlani merjük. Egy mőkas kis mese, ami zenefelődön játszódnék a történet. Hihetetlenül mőkas trükkök elevenek ámulatba. Nézzén bele boltjainkban és akkor ön is megszereli egy pillanat alatt. Nem igényel nyelvűadást!!! (CDM192) Ára: 3.690,-

Barangolás az állatvilágban
Színes, képes-hangos állatenciklopédia. (LX467) Ára: 4990,-

TOPD
Az örög nem alszik
Az első olyan hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia által nyújtott összes lehetőséget. A CD-n a már ritkaságnak számító igényes rozemén Jászó Top Hunyarcok Trupp együttes 12 produkciója mellett a legkoriszoróbb multimédiás teljesírórendszerrel készült program szórakoztatja a felhasználót. (CDM293) Ára: 1.290,-

Hét nyelven beszélő József Attila
Ez a CD igazi csemegének azoknak, akik József Attila verseit szívesen olvassák. A költő két versét hallgathatjuk meg hét különböző nyelven. Gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt ajánlott. (LX441) Ára: 690,-

Digby
Ez a lemez 3-7 éves korosztálynak készült. Digby-1 a kiskutyát követőhetők végig a nagyvárosban. Feltehető önálló kényődés kijárandókál el. A CD-n 7 játék, 5 karakteres dal és rengeteg animáció található. (GAM876) Ára: 5.890,-

Interaktív Pusztla Szex
Humoros hangvételű erotikus CD. (ADU305) JÓN!!!

CD-ROMtár 2.
A világon egyedülállóan számító lemez mert tartalmaz egy teljes interaktív CD katalógust magyar nyelven több mint 1400 CD-ről, több tucat külföldi játékdemót, számos ismeretlentől újdonságokról, érdekeségekről... és a legolcsóbb CD a piacón (LX642) Ára: 499,-

Kremlin
E CD segítségével egy fantasztikus látogatást lehet a moszkvai Kremliúzemben. Kirándulásunkat videóbejáratások, képek, részletes leírások és hiteles történelmi dokumentációk színesítik. (LX616) Ára: 3.490,-

Global German
A CD egy remek nyelvoktató programot tartalmaz. A különböző témakörök szavai kép, kiejtés, vagy angol fordítás alapján memorizálhatók. Segítségével játszva tanulhatunk meg nemetl. (LX646) Ára: 8.990,-

The Madmax sbx
Egy hat CD lemezből álló csomag, amin 6000 játékol, rengeteg programot és tonársódo több tucat Apogee által készített játékot, és még sok más... Szórakozás az egész családnak. (CDP158) Ára: 5.890,-

Corel Art Show
A Corel cég éves pályázataira beküldött legjobb grafikákat találszítjuk meg ezeken a lemezeken, a melékelt könyvek pedig megkönnyítik a keresést és a válogatást. Kapható a 2-5, 3-as, 4-es, és 5-ös kiadás is. A lemezek ára: 4.990,-

The Comedy Collection
Négy játékol tartalmaz: Ballyhoo, Bureaucracy, Hollywood, Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It. Mind a négy játék valamilyen szíles történetet dolgoz fel, amelyekben a fantasztikusok fel használunk (CDP168) Ára: 5.890,-

Brutal
Az egyik legújottabb és „legrutásabb” veredékek jétek. A játékleben 12 különben animált „verszernyák” állított kúzdhetünk, nyuzni, eger, mac... Rengeteg poén eryhitl az élet-halál küzdemben. (GAM887) Ára: 9.990,-

Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol olcsóbban kínálnak, mi még olcsóbban adjuk oda.

A CD árak az ÁFA-t tartalmazzák.

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

HANGKÁRTYÁK:

Acer ESS688 16 bit stereo SB kompatibilis IDE	7.490,- Ft
SP260 General MIDI kiegészítés	8.800,- Ft
Sound Blaster Vibra 16 IDE OEM	11.980,- Ft
Sound Blaster Vibra 16 ASP OEM	14.900,- Ft

CD-ROM MEGHAJTÓK:

ACER IDE 2x sebességű	11.450,- Ft
SANYO SCSI-2 2x sebességű	23.500,- Ft
ACER IDE 4x sebességű	24.900,- Ft
TOSHIBA IDE 4x sebességű	28.900,- Ft
TOSHIBA SCSI-2 4x sebességű SCSI-2	36.900,- Ft
audio + adatkábel	800,- Ft

MULTIMÉDIA VIDEOKÁRTYÁK:

Cinerama MPEG playback kártya	35.900,- Ft
TSENG VIPER SVGA/képdigitálizáló	32.900,- Ft

AKTÍV HANGSZÓRÓK:

Power Beat 2x5W aktív hangdoboz	2.200,- Ft
SBS-38 2x6W aktív hangdoboz	4.200,- Ft
SP-100 beépíthető aktív hangszórópár	4.900,- Ft
LS-100 beépíthető aktív hangszórópár	5.900,- Ft
MSP-88 60W aktív hangdoboz (220V)	6.800,- Ft
Media Myth 80W aktív hangdoboz (220V)	8.500,- Ft

FIGYELEM!

Ha nálunk vásárolt hangkártyát, CD-ROM meghajtót, videokártyát esetleg RAM bővítést azt szervízünkben ingyen beszereljük!

R&M AT 486 VESA

ALI M1429 chipset, 5V és 3V CPU fogadására alkalmas, 3 VESA, 6 ISA bus felület, 256kB write back cache, green funkciók, 4 MB RAM, desktop vagy mini toronyház, 200W tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, VLB IDE vezérlő, 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, VLB SVGA vezérlő 1 MB RAM WA, 101 gombos billentyűzet, OEM MS DOS 6.22

Winchester kapacitás	420 MB HDD	540 MB HDD	850 MB HDD
AT V486 DX2-66 Mhz (IBM CPU)	90.302,- Ft	92.942,- Ft	97.742,- Ft
AT V486 DX2-80 Mhz (AMD CPU)	90.302,- Ft	96.342,- Ft	101.142,- Ft
AT V486 DX4-100 Mhz (AMD CPU)	95.252,- Ft	97.892,- Ft	102.692,- Ft
AT V486 DX4-120Mhz (AMD CPU)	103.702,- Ft	106.342,- Ft	111.142,- Ft

R&M AT 486 PCI

UMC chipset, 5V és 3V CPU fogadására alkalmas, 3 PCI, 4 ISA bus felület, 256kB write back cache, green funkciók, 4 MB RAM, desktop vagy mini toronyház, 200W tápegység, hőfokszabályozós ventilátorral, 1.44 MB floppy meghajtó, PCI EIDE vezérlő, 2 soros (16550), 1 párhuzamos kimenet, PCI SVGA vezérlő 1 MB RAM WA ALG2302+1300, 101 gombos billentyűzet, OEM MS DOS 6.22

Winchester kapacitás	420 MB	540 MB	850 MB
AT V486 DX2-66 Mhz (IBM CPU)	93.922,- Ft	96.562,- Ft	101.362,- Ft
AT V486 DX4-100 Mhz (AMD CPU)	98.872,- Ft	101.512,- Ft	106.312,- Ft
AT V486 DX4-120Mhz (AMD CPU)	107.322,- Ft	109.962,- Ft	114.762,- Ft

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