

GOV

COMPUTER VILÁG

Rr.61.
 VII.évfolyam • 1995/10.
 ISSN 1218-7933
 Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
 Ára: 248,- Ft



9 771218 793008

SPACE QUEST 6
 ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Simon
 the sorcerer
 II

VFX1
 HEADGEAR

Dungeon
 Master II



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

+ 8 OLDAL
 VÁLTOZTATLAN ÁRON!

COMPUTER VILÁG
 GOV

Tartalom

Tartalom

Tartalom, már amennyiben annak nevezhető	3
Juzergárd to CoV	
Most mé' ilyen má' ez az újság?!	4
News	
Newsy ül a fűben... ..	5
Microsoft Test	
HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS?: Érdekes kérdés	9
CARIBBEAN/JAPAN FOR FS5: Lesz MS TÖKÖL scenario is ...	10
Test Times (Part One)	
MARILYN MONROE FILES: Nyomozás a szexbomba után	12
FLIGHT UNLIMITED: Mürepülés kötetlenül	13
JOHNNY MNEMONIC: Interaktív movie William Gibsontól	15
VIRTUA CHES: Sakkban tartunk mindenkit	15
Hardvergödés	
VFX-1 VR-sisak	16
ThrustMaster-kiegészítők szimulátorokhoz	18
Miro-videoekártyák	19
Test Times (Part Two)	
SPACE QUEST 6: Az úrházmester visszatér	20
SIMON THE SORCERER 2.: Idétlen varázslat	20
WITCHAVEN: Újabb Doom-klón	21
PINBALL ILLUSION: Már megin' letiltott... ..	21
DREAM MACHINE: Adult Dungeon Master (hehe...)	22
INCIDENT AT ROSWELL: Harmadik típusú találkozás	22
MPC ACTION THEATRE: Urbéli CD-sorozat	23
FADE TO BLACK: Új kaland a Future Wars-os brigádtól	24
User Area	
PCX-kukkolás	27
Winchesterek, Mauserek, Parabellumok	28
Egy kis VGA-programozás mostanra is	29
Soros- és párhuzamos portok kezelése	30
WIN'95 Horrorshow	33
Elsősegély	
Elsősegély másodkézből harmadrangúan	36
Félmegoldás	
ULTIMA 25. (képzeltjétek: vége van)	37
DUNGEON MASTER 2., némi térképpel	40
SIMON THE GARFUNKEL 2.	44
SPACE QUEST 6.	48

Épp ez jutott eszünkbe...

A Compair alkalmából szeretettel köszönt mindenkit Komp Ferenc, kiállításszervező. Többek között az ismét megjelenő CoV-ot is, ami ugyan nem a Compair alkalmából jelenik meg, hanem csak úgy általában, sőt, az sem kizárt, hogy annak az örömeire szörvencnek kiállítást, hogy megjelenjen. Esetleg minket is kiállíthatnak, mint elrettentő példát... A lehetőségek szinte korlátlanok, de ebbe most nem bonyolódunk bele, mert most van más bonyolódni valónk is.

Az utóbbi időben bizonyos témákban csöppet morcos levelek jártak háztájrunk felé: néhányan kevesetlét a programozástechnikával foglalkozó részeket, néhányan (**Khm** — **CoVboy**) meg egy kicsit sokallták. Még mielőtt a jogos népharag elsöpörne bennünk, kicsit átrendeztük újságunk tartalmi felépítését. Nyilván így se jó, de legalább Karintyh mester nyomdokain most már előre megmagyarázhatjuk a bizonyítványunkat.

Elsőször is elhagytuk a csicrisáré, színes alapokat, mert egy páran jelezték, hogy a szöveg nehezen olvasható. Ezentúl csak akkor lesznek ilyenek, ha ötleteink támadnak (olyan meg ritkán van).

A legfőbb probléma ugyebár az volt, hogy kevés az újságban a játék (amiről meg írunk, annak egy részéhez meg semmi szükség leírásra). Hm, ebben van valami igazság. A második az az, hogy nincs értékelés hozzájuk. A 'két levet egy csapásra'-módszer alapján úgy döntöttünk, hogy a játékos oldalakat két darab-ra szaggatjuk:

— lesz egyrészt egy ilyen teszteselős Test Times néven, ahol rövidbeid ismertetőket (vagy szép magyar szóval: 'rivjű'-kat) közzünk a játé-

kokról, illetve a multimédia CD-kről (tényleg felesleges mindgyiknél ismertetni a kezelést, ami egyrészt a kézikönyvcskékból is kiderül, másrészt meg általában meg véletlenül sem haladja meg a szabványember szellemi képességeit). Ezeket alapvetően kedvcsinálóknak/elvegőnek szánjuk, ahol informálnak téged az újonnan megjelent stufokról (illetve azokról, amik éppen most akadnak a kezünk ügyébe). Persze azt nem szabad elfelejteni, hogy egy-egy cikk csak az adott szerző véleményét tükrözi, tehát igencsak szubjektív ('*iziekés és polonok*' ugyebár):

— lesz másrészt egy olyan rész ott a hátsó fertályban, amelyben játékleírásokat (pontosabban megoldásokat, tippeket, és hasonlított) találsz meg olyan játékokhoz, amelyeknél erre szükség lehet. Példának okáért most rögtön el is lapozhatsz hátra, ahol a reklámok lágyan hullámszó tengerében például megtalálod a XONIX, a TETRIS és a BLOCKOUT teljes leírását...

A felhasználati rész ez idáig vadul hömpölygött ide-oda az újságban belül, alkalmasint nagyobb részeket is elfoglalva, mint amit az egyszerű olvasó maradóan kérdésösökkel nélkül elbírt. Ezeket — reméltem érthető okokból — nem akartuk nullára redukálni. Az volt az elképzelés, hogy a középső nyolc oldalon kapnak helyet, (**Most már be is perelem ezt az egész brigádot birtokháborításért — CoVboy**) aztán ha valakit nem érdekel, az úgy tesz vele, mint Galliéknál az Óreg Király a zsebkendőjével: a középső oldalakat szétszaggatja, aztán maga mögé hajtja. Lincshangulatot elkerülendő, a hajgálható részt plusz 8 oldaléint kép-

CoV

Computer Világ 1995/10.

VII. évfolyam (Nr.60.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Space Quest 6.

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Basó, Bryan, CHX,

DoT, Földes, G-Spot, Kilgore

Trout, Pörkölt Desiato, Ggab

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

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

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelkedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénnyársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapirésztő szakszervezetekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címe: 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., Tatabánya, 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 GM., Zalaegerszeg, Kosszólányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 2676, fél évre: 1488, negyedéves: 744,- Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

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

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levélátvitel: **Temp Kft.**
HU-ISBN 1218-7933

Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 256/110-66-22)

Felelős vezető: Grasselty István
vezéregazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

zeltük el (**Most jut eszembe: eltekintve a címlap ordanár felállítását említettük már, hogy nyolc oldalal többek vagyunk?!**), amely törekvést jelen esetben csekély siker koronázott. Ez köszönhető persze annak, hogy a szokásos software-buiklon kívül tük sok leírivaló tárgy került mostanság a kezünkbe.

A tartalmi felépítés természetesen képlekeny, tehát szívesen veszünk bármilyen javaslatot vagy igényt, ami hozzásegít bennünket, hogy minél jobban tetsző újságot adhassunk a kezeteikbe.

Most akkor a félreértések elkerülése végett pár szót a tesztelés követelt módszeréről.

A 'Min. Config.'-nál találok azt a minimális hardware-t, ami a program elindításához szükséges. (Az ajánlatom nem lett volna sok értelme felülmútni, hiszen minden gyártó nyilván minél nagyobb teljesítményű környezetet javasol.) Ha 2x CD-ROM igény is szerepel itt, akkor magától értődően CD-s programról volt szó. A Windows-verziószám jelzi, ha WIN alatt futó alkalmazásról van szó. Utólagja maradtak a program által támogatott hangkártyák, amelyek azért nagyrészt nem elengedhetetlen feltétele a futtatásnak (a legtöbb játék meg mondjuk hang nélkül is, bár ha a szöveget mondják, akkor kicsit nehézkes lesz a játék velük). Az 'SB/GUS/stb.'-kitélet azt hivatott tanúsítani, hogy a standardnak számító SoundBlasteren és Gravisen kívül még számos egyéb hangkártyát is támogat (a teljes felsorolásnak nem láttuk értelmét).

Lejjebb a 4 ábrácska melletti szám tanúskodik róla, hogy a véleményünk a program külföldi tulajdoságairól. Az értékelés 0-tól 9-ig történhet, illetve ha valami értekelhetlen (például felesleges lenne a grafikai értékelni mondjuk egy Johnny Mnemonic-szerű interaktív filmet), akkor azt egy X jelöli.

Az első ábra eredetileg Michelangelo Dávidjának indult, csak a Getto hozzányúlt, és így nyilvánvalóan az lett belőle. Mindenesetre ez a bá-

gyadt emberke jelképezi a grafikáról alkotott véleményünket. Elsőrendű szempont a minél jobb vizuális összehatás, de nyilván figyelemmel vagyunk az aprólékos kidolgozásra és az izlésre is. Fentebb már említettük, hogy "grafika" címszó alatt nem a digitalizált képeket értjük...

A duda volna a hang, a személyes értékelésébe beletartozik az alafestő zenék száma, hosszúsága és minősége, valamint az egyéb hanghatások. Természetesen megfelelő hangsúlyt az a játék, amely a kísérőzene megfelelő hangulatot ad a játéknak, hiszen mondjuk nem igazán tudnánk elképzelni az 'And I Love Her'-t a Beatlestop mondjuk a STREET FIGHTER-n alafestőjeként...

A batusy mutatja véleményünket a program kivitelezéséről. Ebben a témakörbe sok minden belefér: felhasználóbarát kezelési mód, játszhatóság, 'dizájn', üzembiztonság, bugok a programban, stb. Esetleg a JOHNNY MNEMONIC-hoz odaadhatók volna a forgatókönyv alapjául szolgáló Gibson-novellát is, hátha az jobban érdekelte volna a játékosok...

A relatív elméleti tudósként ismert Egykő urat mindenki roppant okos fikciónak tartja, kézenfekvően tehát ő jelzi, hogy a játék milyen szintű szellemi tevékenységet igényel a felhasználótól. Mivel ez a játékoknál általában mára kategóriából adódik, multimédia CD-knél pedig tulajdonképpen az egyszerű kezeléssel kívülről mindössze annyit dologunk van, hogy figyeljünk, itt természetes, hogy azt figyeltük elsősorban, hogy mennyi ideig képes lekötni a játékos figyelmét — vagyis milyen jó a JÁTEK. (A derek jó CIVILIZATION-t vagy PIRATES-t gondolom még manapság is sokan előveszik...)

A program értékelése a tábla felett látható ismeretlen személy arcáról leolvasható. Ezt célszerűbbnek tartottuk a százalékos értékelésnél, egyrészt mert mindenki más azt használja, másrészt meg ha valaki nagyon ragaszkodik a százalékokhoz, az átszámolhatja magának: a hét CoVboy tizennégyesével osztozik 98%-on,

Ebben számunkban az alábbi cégek nyújtottak segítséget a tesztek elkészítésében

ECOBIT

1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel: 322-9202

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/a. Tel: 217-8762

KESZO

1052 Budapest, Falk Miksa u. 6 Tel: 132-87-17

Virtual World

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel: 250-5200/123

a 99% a PIRATES!-, a CIVILIZATION és a PANZER GENERAL (más nem szállhat be ebbe a triumvirátusba) — 100%-ot meg már elvből sem adunk. Félreértések elkerülése végett: az értékelés nem az egyes részek összegzése, hiszen akad azért olyan játék, amelynek ugyan nagyszerű a grafikája, de attól függően csapnivalóan rossz vagy egyszerűen játszhatatlan, míg mondjuk a CIVILIZATION esetében sem lehet vajmi egyetrengető grafikáról vagy hangról beszélni — attól függetlenül best. Na nézzük az állatseregletet:



A kis szkeptikus. Ez a 'szódaival elmegy'-kategória. Most egyvel több stuff van az adott stílusban. A készítőik ellen semmi kifogás nem merülhet fel, de semmi meglepő nem lesz benne, és nem is nagyon fog lekötöni. Esetleg meg lehet nézni.

A tesztek alatt néha különféle software-áruddak logói tűnnek fel. Ennek az oka, hogy az adott programot nem a játékot kiadó cégek postázták nekünk, hanem a hazai lejtőstűk passzolták ide néhány kősz sora erejéig. Logikus ha elvárják, hogy ezt alkalomadtán meg is említsük. Már csak azért is, hogy ha valakinek kedve szottyanaga beszerezni (megnézni, kipróbálni, stb.), azt náluk szíveskedjen megtenni. Minden számban lesz egy összefoglalás a cégekről, akik játékot adtak tesztelésre (ld. lent) Ezzel a továbbiakban elejét is vehetjük azoknak a leveleknek, amelyekben valaki egy adott játék beszerzési helye után érdeklődik. Na ennyit bevezetőnek.



Ez egy pötyvét bődölgat. Már megint szembetalálkozott az emberiség elleni merényletek egyik új képviselőjével. A program oly csodásra sikeredett, hogy még ellönni nem érdemes (pedig az már nagy szó!). Mindenkinnek ajánlható, aki esetleg túlzottan tartana jelenlegi jó közérzéletét.



Ez egy fokkal jobb, mint az előző, de még mindig elég felháborító. A szerzők munkásságát talán a 'Miért tették?' típusú találos kérdéssel jellemzi. Buzgó fanatikusoknak talán okozhat vagy öt perc szünetet (ezből ugyebár négy és fél az installálás), és szabadon választott leírói gyakorlatok céljára esetleg lopás útján történő beszerzés.



Kicsit kezd izgalmasabb lenni a stuff, már nemcsak érzelmi, hanem fiziológiai hatást is kivált, ami esetleg lefekvés előtt jól jöhet. Tipikus példája a fél óra alatt végigjátszható játékoknak, vagy azoknak, amiket már ötszerez láttál, és negyvenötöd már jobban.



Cool. Jó muzak, jó gfx, jó játék. Ennyi



Best. Mindenképpen beszerzendő.

Hm, nem is olyan rossz. Ha valami szablonos formula újabb variációja, akkor nagyon profin meg lett csinálva, de az is lehet, hogy egy cool játék, amit kissé elrontanak egyes hibái... (Elmozdít és elfaradom. Klugrottam cigiszünetet tartani — CoVboy)

Tisztelt Kuncsaftjaim! Szomorú bejelentéssel tartozom mindenkinek: aki esetleg szokás szerint közepén nyitotta ki az újságot (egyébként magától is ott nyílik ki — nem véletlenül rendeztem be ott új háztájimat, amikor kitétték a szüromet a hátsó fertályból), már észrevehette, hogy hiányoznak onnan a jelentős tollnok megszokott, bölcsességűll durrzó sora. A mostani számban ugyanis nem lesz CoVboy Posta. Bocss. Nem jutott rá érkezősem. Más dolog volt. Kiszáradtam. Meghaltam. Eltemettem magam és egy könnycsep-et ejtettem a síromra. (Még van egy pár variációs lehetőség, de most mellőzöm az ismeretősüket. Majd esetleg egy különszámban...) Rajongóim megnyugtására (és persze ellenségeim bosszantására) viszont megígérem, hogy majd legközelebb bepötlök mindent. Bocss.

PC NEWS

Legelőször is kötelességem reagálni CoVboy felelősen szerkesztő felelősen állítására mely szerint a tökélet nem én választottam logóknak. De igen! Azonkívül az nem egy tökélet, az egy cybertök — nézzétek meg a szeméit! — Smashing Pumpkins Into Small Piles Of Putrid Debris c. játék editorából. (Ezt a nevet fejből írtam ám le!) Erre Joe/Sta a tanúm, aki felhívta eme korszakalkotó baromságra figyelmemet. Viszont most ha minden úgy alakul, ahogy szeretném, akkor egy új jelvényt üdvözölhetek odalent. A kategóriákról pedig annyit: ha valaki képes kategorizálni azokat a játékokat, amiket mondok neki, akkor őszinte gratulációm! Aki egyébként jobban tudja nálam, hogy mi jelenik meg 3-6-12 hónap múlva, az jöhet segíteni... (Postacímem: Bp. 1462 Pf 503) **(Bocs, de nem lehetne esetleg beszélni a társkereső rovatot, és nekilátni a Newsnak? — CoVboy)** Utolsó szó a múltkor News rovattal kapcsolatban: a Quake képek azért nem kerültek leközölsé, mert a képfeldolgozó program éppen szabadságra ment... Ha CoVboy úgy dönt, akkor majd most beteszi őket.

Szimulátor

Talán Newst kéne most írni, de e helyett sétatrepülésre megyek. Mondjuk egy SU-27 FLANKER jó lesz e célra. A Mindscape/SSI új szimulátora minden eddigit felül fog múlni, nézzétek csak meg a képeket... A rengeteg beépített küldetés mellé sajátokat is kialakíthatunk. Kapunk oktató küldetéseket, amelyekben eleinte csak a műszerfalal kell ismerkedni, aztán a légi akrobatikával és utána következik a HARC! Természetesen egymás ellen is harcolhatunk. A játékot Anatoly Kvotchur tesztelte, a valódi SU-27 egyik vezető tesztpilótája. Az igazi érdekesség viszont a hardver igényben lesz: mivel a programot oroszok írták, a minimum rendszer ekkor még 286, EGA volt. A dobozban lévő verzió sajnos 386-os igényel, az EGA viszont megmaradt. Lesz egy 640x480x256 DOS verzió is, ami 486-33-at igényel. A Win3.1 alá pedig készült egy SVGA verzió, még mindig 486-33 igényel, viszont a Win95 verzió már 66MHz-s 486-t igényel.



A következő játék is amolyan repkedős lesz: **ADVANCED TACTICAL FIGHTERS**. Az U.S. Navy Fighter alkotói úgy érezték, hogy már sikerült egy igazán jó szimulátort alkotniuk — most újra megpróbálják. Már a Navy Fightersre se volt elég a dicséző jelző, hát akkor ezzel mit kezdjünk? Újajta technológiákat alkalmaztak (én nem értek a rep.szíemekhez tehát leírtam angolul — fordítást szívesen veszek!): stealth design, computer-aided fly-by-wire (Jó, majd én segítsek: **lopva repkedés egy számítógép körül, amire hozzá vagy drotozva...**), control systems (... és raadásul az is irányít...) továbbfejlesztett thrust vectoring (... de **bizálj Viktorban! Nyelvpolitékot kérek!**). A Jane's nevű neves repülő kiadóval álltak össze mindezek érdekében. Egyedi repülőgépek, multiplay, négyszer részletesebb terrain, a Jane's adatbázisa a főbb gépek. Az F-117-essel — amit Stealth Fighternek ismerünk — már repelhettünk, de itt már a nagyobb testvérkéjével, a B-2-essel is röpködhettünk. Itt van még néhány gép listája: Anti-Stealth Blimp, Attack Drone, Aurora Spy plane, C-17 Globemaster, C-5 Galaxy, Decoy Drone, Eurocopter Gazelle, Eurocopter HAC Tigre, Eurofighter 2000, F-4D Phantom, F-5E Tiger, F-16 Fighting Falcon, FS-X, J-7E Fishbed (MIG-21 FF a la Kína), Mirage 2000, Mirage F1, Mirage III, Q-5 fantia, RAH-66 Comanche, Recon Drone,

Super Etendard, Super Frelon. Ezek mindegyikéről teljes bemutatást találunk: fotóalbum, alkatrészlista, a pilótáruke és a motor leírása. Az eddigi szimulátoraikban (mert a Marine Fighterst is ők írták) megtalálható rövid sztori helyett részletes történetet kapunk a tervezésről és a gyártásról. Sőt, azt is ígéri, hogy minden egyes gépről láthatunk egy rövid videót is harc közben!



A Flight Unlimited csodálatosan sikerült, csak a harc hiányzik belőle. Természetesen a Looking Glassnál készült a továbbfejlesztése, ami pont ezt az apróságot fogja hozzáadni, a munkacíme **FLIGHT COMBAT**.

Stratégia

Újra felmerült az új Master Of... Játékok téma. Hát sajnos a Master Of Orion Deluxe és a MOO Good (**Aranybőség? — CoVboy!**) végül nem került piacra, viszont a MOX igen. Csak megváltozott a neve, mert úgy egy fél éve még Master Of Xenos volt, most meg már **MASTER OF XENOX**. Mindegy milyen néven, csak legyen már!

A Blizzard már majdnem készen van (lehet hogy már meg is jelenik) a PAX IMPERIA 2-vel. A Master of Orion és a Reach for The Stars összegzi és haladja meg. Csodás SVGA grafika, sokrétű fejlesztési lehetőségek, izgalmas, pergő harc jellemzi ezt a kis csodát. Akár 16 barátunkkal is harcolhatunk egyszerre.

A SHATTED NATIONS is Blizzard termék lesz jövő tavasszal. Egy apokaliptiszis után kell fejlődünk, elsősorban a gazdaságra koncentrálna. Még meg se jelent a Battleground: Ardenne, de máris készült a BATTLEGROUND: GETTYSBURG. Még erre az évre ígéri. Ezek a Battleground játékok Win3.1 és Win95 alá készülnek, 256 színű SVGA-ban, egy BattleView nevű igen közeli nézettel és hasonlókkal.

A Panzer General egyik továbbfejlesztése lesz az Allied General, amit a múltkor már emlegettem. Most a PANZER GENERAL ONLINE következik, amiben végre egymást verhetjük laposra — remélhetően még az idén!

Egyebek

A HIVE c. játékban mindenféle bogarat tapasztalunk el. A sztori a jövőben egy fegyver körül bonyolódik: ezt a mézből fejlesztették ki bizonyos mutáns méhek. Meglehetősen erősré sikeredett, mert egész világot képes kirtani. Nem túl meg-

lepő módon a kísérletet vezető **Ősök** és ezek az űrméhek (Hivacs) azonnal kihaltak, mert valaki nyitva felejtette a mézesbödönt. Jönnek a nagy gonoszok (a Fekete Nexus Szindikátus) sok idővel később, akik kiássák ezeket. Elkezdik árulni ezt a szörnyű fegyvert, ami a békét és a pikniket veszélyeztetné az egész galaxisban. A játék két fő részre bomlik az egyik egy jó kis Rebel Assault utánérzés, a másik pedig egy szép, 3D-s lövöldözős külső-ember nézetből.

Bogaras napunk van, mert az ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL következik. Az SSI új RPG világa az Aden, amiben a Thunderscape lesz az első játék. Ezt az áldott jó helyet egy katasztrófa éri, ez volna a Darkfall. Egy naplogatkozással kezdődött, ami alatt az árnyékokból sosem láttal rémek kúsztak ki. Ennek következtében egy klasszikus jó-rossz szembenállás alakul ki. Az Entomorphban egy távoli szigetén meglehetősen nagy problémával néznek szembe: a lakói szépen lassan óriási rovarokká alakulnak. Aden világában az óriásrovarok nem ismeretlenek, munkásnak használták őket házipéztéshez, áruszállításhoz. Sajnos ezek az új rovarok azonban gonoszak és halálosak. Miközben ezt a halálos átalakulást próbáljuk megállítani (ugyanis egy emberrel kell végigszerveznünk az egészet), még a nővérünket is meg kell találnunk. Mind a támadás, mind a váráslass nagyon egyszerűen történik. Némileg új vonás, hogy sem a HP, sem a mana nem töltődik vissza automatikusan. Sajnos a tárgyak nagyobbbszét automatikusan vesszük fel és automatikusan is használjuk — hát milyen RPG az ilyen? A sztori rengeteg csavarja az egyetlen, ami mentheti mindezt...

Jó hír kalandoroknak: a grafikájával és animációval stílusú teremtő Little Big Adventure-nek is lesz ir-ásodik része, amelyben Twinsen visszatér, hogy megmentsen szülőbolygóját a gonosz Fekete Szerzetestől. Az új feladatok megoldásában segítségére lesz egy rakás új váráslat is.



A Savage Warriors alkotói (Atreid Concept) egy kalandjátékot készítenek, nagyjából decemberi megjelenéssel. A játékról szinte semmit nem árulhat meg el, de sejtethető a Savage Warriors grafikájával fog menni, márpedig az igen kellemes. A sztori egy meglehetősen kellemetlen jövőben fog játszódni, amikor kihűlt a nap, sötéttség van, nincs víz. Érdekes keverékét ígéri a fantasy-nek és a mai világnak (számítógépek stb.)

Az LBA2-höz hasonló grafikát ígér a Gremlin karácsonyra ígért új kalandjátéka a NORMALITY. A cím már olyan felhangokkal bír, ami némileg lökött játékmenevet sejtet, és ezirányú várakozásainkban nem is csalatkozunk. Egy Hent nevű, a higiénia teljes hiányában szenvedő punkkal fogjuk felvenni a harcot a "Norm Trooperek"-kel egy unalmas kis városkában. Rendereit grafika, vagy 120 helyszíni, teljes élő szöveg, 100-nál több animációs jelenet — kíváncsian várjuk!



A Pentiumon — fantasztikus Need for Speed után az Electronic Arts most a két kerékel kevesebbet kedvelőknek is átnyújt egy korrekt szimulátort. A ROAD RASH egy régebbi konzolos játék átírata. Érdekessége, hogy a grafikanál azért igyekeztek tartani a Need for Speednél felállított mércét, továbbá a motorverseny egy város forgalmas utcáin zajlik.

A PITFALL HARRY-vel láthatjuk, mennyit fejlődött a világ az elmúlt években. Az új Win95 verzió mellé megkapjuk a jó kis régi 8 bites játékot is. Ugyanazt a platformjátékot játszhatjuk az újban is, csak némileg jobb grafikával. Az ellenfelek közül érdemes kiemelni a saját karját bunkónak használó csoportvázat — ugyanis ennek grafika-bármilyen morbidul is hangzik, de életnő (esetleg halottnő).

Lesz Quarantine 2 is, ROADWARRIORS néven jelenik meg.



Egy másik DOOM klón a Heretic 2, ami a HEXÉN nevet kapta. Kít érdekel egy ilyen játéknál a kerettörténet? Továbbfejlesztett grafika, amelynek részei a hulló levelek, a földrengések, a titkos könyvespolcok. Végre nem egyik színt jön a másik után, hanem sok színt van összekapcsolva egymással.



Ha már Doom-klónoknál tartunk, akkor mindenképpen érdemes lesz odafigyelni az Electronic Arts Space Hulk-sorozatában megjelenő és az igen biztató VENGANCE OF THE BLOOD ANGELS nevet viselő kis műre. Az igencsak eklektikus szereplőkből (fantasy, mehek, stb.) felépülő játéknál az elsődleges hangsúlyt a minél aprólelkűbb grafikai kivitelezésre helyezték, amiből logikusan következik, hogy ezt igazán

csak a komolyabb hardware-rel rendelkező játékosok fogják élvezni.

A Gremlin még karácsony tájékán egy igen érdekes futballszimulátorral fogja meglepni a sportjátékos kedvelőit. Az ACTUASOCCER grafikai kivitelezésénél ugyanis olyan animációs technikát alkalmazta a hatalmas méretű játékosoknál, mint amelyet például az ECSTATICA-ban láttunk. Ezenkívül persze megtaláljuk a fociközt manapság már megszokott opciókat is: 44 nemzetközi csapat közül választhatunk, de lehetőség van saját csapat editálására is; különféle kupákban és bajnokságokban szerepelhetünk; hálózaton keresztül akár 20 játékos is játszhat egyszerre; az eseményeket Anglia leghíresebb sportriportere kommentálja, stb.



Az Electronic Artsnál vadul fejlesztik a lehető legkülönbözőbb sportjátékaikat, amelyek nagy része valószínűleg karácsony tájékán fog piacra kerülni, és ennek örömeire kivétel nélkül a '96 büszke titulust viselik. Nézzük őket szépen sorban:

Kezdjük a legnépszerűbb sportággal, a labdarúgással. A FIFA SOCCER '96 nemcsak arról lesz emlékeztető, hogy megtalálható lesz benne a világ 12 országa nemzeti ligájának mintegy 3.500 játékosa, hanem arról is, hogy felvonulnak benne a legmodernebb technológiák: a Motion Design módszer támogatja a Silicon Graphicsen készített animációkat; a Virtual Stadium azt a kellemes kis lehetőséget biztosítja, hogy a kamera (pontosabban: nézeti kép) a labdát követse — mindennek tetejébe pedig John Motson folyamatosan jó estét, jó szurkolást kíván a hallgatóknak. (Nem tudom, hogy kit tiszteletünk nevezett úriemberben, de az biztos, hogy 32 bites lesz.)



Az NHL'96-ba szintén beépült az említett Virtual Stadium-technika, és a duplájára emelték úgy a játékosok animációs fázisait, mint a sebességet. A játékban kemény összecsapásokban találkozunk a 84 meccsből álló amerikai jégjókibajnokság összes játékosával.

Természetesen nem maradhatott ki a fejlesztések sorából a másik nagy népszerűségnek örvendő amerikai sportág, a kosárlabda sem. Az NBA LIVE '96 is új grafikai elképzelések alapján készült, az előzetes szerint több mint negyven új szolgáltatással.

Teljesen új grafikai kivitelezést, és további opciókat kap a golf is (PGA TOUR '96), de legmohétközött sportszimulátor minden bizonnyal a SHREDFEST lesz, amelyben az ígéretek szerint hódesházkáni (az a biggy, amit a Beach Boys nem a tengerpartra, hanem a hóföldre hegyekbe visz magával) fogunk. A hűvös hangulatot tovább hívni néhány "modern punkbanda", akik az aláfestő zenét szolgáltatják.

Ha pedig az amerikai piacról van szó, akkor a sportjátékok között ott a helye az amerikai focinak is. Talán a MADDEN NFL'96 grafikája lesz a legkülönlegesebb az EOA új sportjátékai közül, mert igyekeztek a lehető leginkább megközelíteni a konzolok képminőségét.



Az utolsó darab a mára rendelt EOA-sportturnén a FOES OF ALI munkánévre keresztelté boxszimulátor, amelyben Muhammad Ali tíz egykori ellenfelével újra összemérhetjük az egykori nehézsúlyú világbajnok keztyűit.



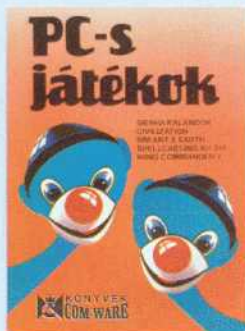
Egy rövid hardware hír a végére. A Matrox végre kihozott egy kártyát, ami DOS alatt is Matrox sebességgű, ez a Millennium. Ha valakinek már van 32MB-s Pentium90 gépe, és nem tudja mivel gyorsítani játékait, akkor ez pont jó lesz hozzá.

ChX & Co.

Ja, a QUAKE-képeid:



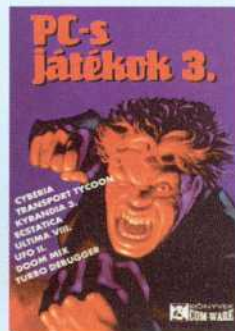
A sikersorozat folytatódik...



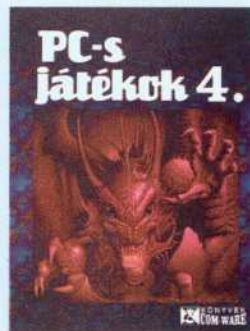
PC-s játékok 1.
Átdolgozott kiadás
Ára: 648,- Ft
Előfizetéssel: 548,- Ft
Megjelenik: '95.nov.



PC-s játékok 2.
2. Utánnyomás
Ára: 599,- Ft
Előfizetéssel: 499,- Ft
Most kapható



PC-s játékok 3.
Első kiadás
Ára: 649,- Ft
Előfizetéssel: 549,- Ft
Még kapható



PC-s játékok 4.
Első kiadás
Ára: 699,- Ft
Előfizetéssel: 599,- Ft
Megjelenik: '95.dec.

A 4 kötet együtt is megrendelhető, előfizetéssel 2.000,- Ft-ért!

A PC-k hangja

BAJUSZ-BORS-CSIBRA-HORVÁTH

A PC-k hangja

SOUND BLASTER
GRAVIS ULTRASOUND
MOD FORMÁTUM
MIDI PROGRAMOZÁS
WINDOWS TÁMOGATÁS
LEMEZMELLÉKLET



KÖNYVEK
COM.WARE

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

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon.
Sound Blaster. A kártyacsalád gyártója, a Creative Labs szinte kezdetül jelen volt a hangkártyapiacra, és azóta is folyamatosan újabb és újabb termékekkel állnak elő. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszerről, a drivereken keresztül, mind a hardware-közelí regiszteres megoldásról, amely nehezebb, de a kártya összes lehetőségét engedély kihasználni.

Gravis UltraSound. A kanadai Gravis cég csak pár éve van a piacon, de igen gyorsan óriási népszerűsége teret szert. A kártya úgy van megtervezve, hogy szinte teljesen átveszi a CPU-tól a hanglejátszás terheit, így pl. a demoscene-en szinte egyeduralkodóvá 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.

WINDOWS támogatások

A könyv mintegy 400 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. december elején.

Várható fogyasztói ára 1.499,- Ft lesz, melyből az előfizetőnek mintegy 30 % kedvezményt tudunk biztosítani. A könyv ára előfizetéssel: CSAK 999,- Ft!!!

A könyv megrendelhető a belül kivágható megrendelőlap segítségével.

M I R O S M A R T MULTIMEDIA SOLUTIONS



GRAFIKUS WINDOWS AKCELERÁTOR
GRAFIKUS ÉS VIDEO AKCELERÁTOR
VIDEO DIGITALIZÁLÓK
PROFESSZIONÁLIS MONITOROK
HANGKÁRTYÁK
WINDOWS'95 KOMPATIBILITÁS

miro hivatalos disztribútor 
Computer Products 1074 Budapest, Dohány u.67. Telefon: 268 0330, 142 3255

KORONGVILÁG

INTERAKTÍV MULTIMÉDIA MAGAZIN

ROM
CD

952



Játék
Szoftvertesztek
Hardverbemutatók
Szerpjátékok
Film, zene, könyv
...nem csak profiknak!

A PC HASZNÁLÓK MAGAZINJA, -TÖBB MINT 1200 OLDAL- MAGYARUL!

-TÖBB MINT 20 ÚJ JÁTÉK TELJES LEÍRÁSA
-HARDWARE ÚJDONSÁGOK, A BOTKORMÁNYKORTÓL A NAEGYSEBBSÉGŰ HÁLÓZATOKIG,
INTERNET, VIRTUAL REALITY, STR.
-MOZI ÉS VIDEO BEMUTATÓK, MOZDOKÉPEN
-MEGHALLGATHATÓ RÖMNYŰZENEI LEJZEBEMUTATÓK
-FANTASY, MINDENFELE VILÁGOK, 300-NÁL TÖBB OLDALON, ADVD, DIMENZÍÓHÁNDOR, STR.
-NOVELLA, REPRESZNYÉ, SCENE HÍREK
-SZABAD/DÖS PROGRAMALKALMÁTOK
ÉS NEM IS HINNE HOGY MÉG MENNYI MINDEN MÁS ERDEKESSEG...

SZÍNTISZTA MULTIMÉDIA

PC+[®] doktor 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

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 **iomega** cég
forradalmian új, **100MB-os***
diszkeket kezelő **ZIPdrive**-ja.

Specifikáció: külső, hordozható drive SCSI vagy Parallel portos
kivitelben. Színe: LIIA. 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

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

COMPFAIR'95
"A" pav. 201/9.

Tel./fax:
145 54-76
Tel.: 371-07-04

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



HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS

"Hogyan szerezte a leopárd a foltjait?" - szabadfordításban így hangzik egyik a MICROSOFT HOME-sorozat egyik újabb tagjának címe. Tényleg, hogyan? Az emberi faj nagy koponyái már évezredek óta ezen a hatalmas kérdésen török a buksijukat. Akinek nem sikerült rájönnie a megoldásra, mellékesen feltalálta a papírt, az írást, felfedezte az elektromosságot, majd megalkotta a számítógépet. Emre csodás masina, az azon futó WINDOWS nevű program, az oldalán függő CD-ROM olvasó valamint a MICROSOFT CD-ye segítségével választ kaphatunk a KÉRDÉSRE. Komolyra fordítva a szót, egy gyermekeknek szóló, mese-programot tartunk a kezünkben, amely Rudyard Kipling, a nagy meseíró egyik történetére épül. Nos, fogjunk bele a mesélésbe:

Mindannyian itt vagytok, gyerekek? Mind a húszan? Jól van. Kapcsoljuk be a számítógépet. (Nahát lányok, ti hova mentek? "Nem éjdek a számítógép, babázni megyünk!" Ó, jaj. Semmi gond, még maradtunk tizen.) Angolul fogok most nektek mesélni. (Hé, várjátok! Miért nem maradtok? "Nem éjtünk angolul, meséjő bácsi!" Gyertek vissza, nem kell az angol nyelvet hallásból érteni! A, ketten még így is elmentek. Nem baj, maradtak nyolcan.) Ugyanis, aki nem érti meg az angol előbeszédet, akár el is olvashatja a mese szövegét (természetesen angolul). ("Nem tudunk még olvasni, bácsi!" "Grrrrr!") Ti ötten, akkor üljétek közelebb, és kezdjük meg a mesét. A képernyőn P.J. Rabbit, a nyuszi csak arra vár, hogy segíthesen nektek minden olyan esetben, amikor nem tudjátok, hogy mit tegyetek. Először is installáljuk fel a programot. (...) Ugye, milyen aranyos ez a kis kirakós játék (a felnőtteknek gyerekek, a nének és a bácsik ezt puzzle-nek hívják. ("Jó, de olyan hosszú ideig tájt, amíg kijakja! Álmos vagyok, megyek alukálni!" Négyen még mindig itt maradtak, meg kell őket tartani!) Készen vagyunk. A mesét remek angolással Danny Glover bácsi mondja most el nektek. Egyébként a mese Dél-Afrikában játszódik, helybéli stílusú zenét hallhatok közben, a rajzok szintén ezt a tájat idézik. ("Csúnyák a zajok, nem jó a zene!" Itt hagyjátok kettesben ezt a két srácot? Miért nem tesszük? Nem is figyelték rám, csak kimentek a szobából?) A mese hallgatása közben egy eredeti dél-afrikai játékot, az ún. mancalát, egy kifestőt, egy kirakós játékot és egy zenei memóriajátékot is kipróbálhatok (a mancalában P.J. Rabbit is le-

het az ellenfeletek, vagy tetszés szerint egymás ellen is játszhattok. (...)) ("Ez a mese nem jó, ebbe" nem is lőnek mega-giga-szupja plazma-ágyúval és még csak fel sem jobban semmi! Inkább nézem a Tjanszfoj-mesjst a Cajtún Netwöjkön! Akkor menj is el innen, sőt a városból is! Azt hittem, ennél sokkal okosabb vagy!) Te pedig, kis bogaram, maradj és nézd végig! De most csönd, folytassuk! (...) Hát ahogy láttad és hallottad, így szerezte a leopárd a foltjait. Te maradtál itt egyedül, hát téged kérdezlek, hogy hogyan tesszett ez az aranyos mese? ("Mivel csak négy éves vagyok, szeretem a meséket. Kétéves koromban raktam le az angol nyelvviszsgát és most írom a diplomamunkámat. Ha jól tudom, ezzel egyedül vagyok egész Magyarországon. Szabadidőmben már régóta folklorikatásokat végzek Dél-Afrika területén. A mesét egye-dülállóan magas intelligenciához adósomnak köszönhetően ugyan megmosolyogtam, mert azt mindenki tudja, hogy a leopárd foltjai az alcázást szolgálják. De azért köszönöm a próbálkozást, kicsi srác. Talán majd legközelebb.) A jó isten!!! Ezért szenvedtem ennyit, hogy Magyarországra kisgyermeknek szóló angol nyelvű CD-t hozzak?! ÁÁÁÁÁ!!!! (Pisztolylövés, majd síri csend.) KÖLÖNBEN IS, aki nálam okosabb, az halálra van ítélve. Na!

A fentiekből ugyan nem nagyon látszik, de a program elnyerte a tetszésemet. Már csak azért is, mert a rendkívül izléses kivitelezés (kiváló grafika, nagyszerű hangok, érdekes történet (ez persze Kipling meséi érdeme)) egy nyilvánvalóan oktatá-

Hát a grafika nem éppen szokványos ebben a mesében



'Nyuszi ül a fűben, ülve szundikálva...'

si, ismeretterjesztői célokat is szolgáló "adatbázis"-sal párosul. Megismerhetjük Kipling új életét, láthatunk filmeket Dél-Afrikáról (mondjuk a faj-űdözési téma (Mandela, egyenlő szavazati jogok, stb.) nem igazán illik a meséhez - hacsak nem létezik még foltatlan leopárdok, akik az erdei tanácsból kirúgják a foltosokat), a mese hátterét. A zene és a hanghatások pedig becusokt szemmel olyan érzetet keltenek bennünk, mintha a dzsungel közepén egy bantu rituálé keretében éppen a kondérban rotyogóknak - egyszóval nagyon szerüek. A képek is a helyi művészetet adják vissza, bár ennek megítélését inkább a Getto maestróra bízom. Ami nem tesszt: az angol nyelv ügyebár. En ugyan értem, hogy miről papolnak, de nem híném, hogy egy 5-6 éves magyar srác kellőképpen élvezze. A nagyobb (10-11 éves) angolul tanuló lurkóknak viszont érdemes megvenni (amennyiben mese-, és Kipling-rajongó) mert tényleg zseniális és jó minőségű az angol kiejtés (és ott a szöveg is). Az sem tesszt, hogy a mese 2-3 oldalanként megszakad, és az éppen aktuális képernyőn lévő mesealakok point-and-click módszerrel valamit művelnek. Ez még nem lenne baj - sőt a kisebbeknek kifejezetten szórakoztató ez a csak számítógépen megvalósítható dolog - de néhány helyen egyenesen iz-

léstelennek minősíthető dolgokat produkálnak a figurák (a zsiráf lenyel egy repülőt, majd egy irtózatost büfög). Nyilván amerikai piacra tervezett programról van szó - amúgy is olyan okosak az amerikai gyerekek, most még jobb fejek lesznek! Gondolom humornak szánták, de sok helyen rosszul sült el a dolog.

Ha elég fiatal vagy, hogy ilyen témák könnyebbé tegyék a nyelvtanulást - akkor feltétlenül ajánlom, kevés negatívumával együtt is. Most pedig ideje ágyba bújni, már a villamos is aluszik! Jó éjt gyermekek, búcsúzik a Fűjes mája...

Kozy

Min. Config.: 486/SX-33,
4 MB RAM, 2x CD-ROM,
SVGA-kártya, Windows 3.1,
SB/GUS/stb.

7	7
5	4

Microsoft
Home

Caribbean/Japan

Scenery for MS Flight Simulator

A Microsoft egésze alatt működő MicroScene csoport az elmúlt hónapok során a Flight Simulator 5.0 című szimulátorhoz két újabb scenery-t hozott ki, MS Caribbean és MS Japan néven. A két új alkotást a MS Paris és a MS New York kiegészítő programok előzték meg. A két korábbi program elkészítésekor a programozók illetve a rajzológárda mindössze egy-egy városnak és viszonylag szűk környezetének többé-kevésbé élethű ábrázolását tűzte ki célul maga elé. Most viszont változott a helyzet: a MicroScene a Föld két elég nagy területét választotta ki, a Karib-tenger egzotikus szigetvilágát valamint Japán szigeteket, hegyvidékeit, és mondhatni kellemes sikerült a szebbnél-szebb tájak megírása.

A MS Paris ismertetője megtalálható az előző évkönyvben, aki olvasták, nagyjából érezhette, milyen pontos kidolgozású a város és környezetének képe. Rengeteg új minta, felszínrajzolat jellemzi a scenery-t, amelyekkel a nagyváros utcáit próbálták ábrázolni a rajzokló, ráadásul különleges, egyedi 3D épületekkel van színesítve a látvány, köztük természetesen az alap FS5-ben képest javított változatban az Eiffel-torony, a Notre Dame, és még rengeteg nevezetessé látvány. A MS Paris talán egyetlen igazán nagy hátránya, az a körülötte elszórtan fekvő apróbb városkák, falvak ábrázolása. Eppen ezért a MS Paris 10-nél is kevesebb új repteret tartalmaz. Aki ezek után kézbeveszi a MS Caribbean vagy a MS Japan kiegészítő programot, igen kellemes csalódásban lesz része: a programok darabja 100-



Napnyugta a Felkelő Nap országában

nál is több olyan repteret tartalmaz, amelyeket az alap FS5-ben nem láthattunk. (Egész pontosan a MS Caribbean-ben 194, a MS Japan-ben 117 db vadonatúj légiikőté között változatlanok tetszésünk szerint.) Ebből már némi információk kaphatunk arról is, hogy a Föld felületéből mekkora részeket fednek le ezek a scenáriók. Aki még ennél is többre kíváncsi, nyissa ki a kézikönyvet, és nézze meg a kb. 15 oldalnyi térképet, amelyek (annak ellenére, hogy a jobb láthatóság kedvéért ennyire szét lettek oldalakra darabolva) elsőre még szakavatottaknak sem túl könnyű észrevenni a repülőterek hivatalos térképeit.

A programokat hasonló dobozban árulják, könnyen felismerhetőek rajtuk a jellegzetes Flight Simulatoros vonások. A MS Japan egy, a MS Caribbean két darab 1.44-es floppyrezezen található, installálásuk a szokásos MS-kicsomagolóval történik, ha lefutatták a SETUP nevű file-t, de installálható az alapprogrammal együtt is, amikor a Flight Simulator5 saját installálása végeztén megkérdezik a gép, hogy akarunk-e valamilyen kiegészítőt feltenni. Ilyenkor tegyük be a scenery lemezét a meghajtóba. A dobozban a szokásos reklámpapírok, regisztrációs kártya mellett egy igen vékony kezelési útmutató található. Ez már nem okoz semmiféle meglepetést, mert a MS Paris útmutatója még ezeknél is vékonyabb volt, mivel nem kellett megtölteni térképekkel. Az egész füzetke szöveges része nem ér túl sokat, az installálást olvashatjuk el angolul, valamint néhány javasolt útrautóvonalat, melyek feliderítését az olvasóra bízuk. Erdemes némelyiket végigrepülni, mert valóban tartalmaznak az útvoalaink olyan rejtett helyeken fekvő nevezetességeket, melyek elég szép látványt nyújtanak, az egyszerű repülősenek. A kézikönyv legértékesebb része a térképek és repterek jegyzéke. A térképeket, mint az elején már említettünk, elég apróra sikeredtek, de ezen lehet segíteni egy jobbajta fénymásolóval, ha kétszeres méretre nagyítjuk a tér-

képeket. A probléma csak az, hogy az NDB-k számai világoskékek nyomtatták, mint a tengereket, és ezek a nagyításon nem látszanak. Viszont a kézikönyvet és a nagyítást együtt már egész jól lehet használni. A térképeken fel vannak tüntetve a VOR, NDB rádiójeladók számai, kódjai és nevei, repterek, folyók, tavak, óceán, néhol hegyek, hidak és a városnéző térképeken fontosabb épületek, parkok, hidak, és egyéb nevezetességek.

Mindkét új scenery-ben teljesen új a fűt kidolgozása a program által lefedett földfelületen. Ez azt jelenti, hogy szépen kidolgozott, valószínűleg festett hegyeket láthatunk Japán szigeteken, köztük pl. a Fuji is, mely még itt a Flight Simulator világában is egyfajta látványosság. A Karib-szigetvilágban a milliányi apró sziget partjain látni a hullámveréseket, a homokos tengerpartokat, és a kikötőkben horgonyzó luxusjachtokat. A városok éjszakai képe teljesen más látványt nyújt, mint a nappali. Tokió belvárosát is láthatjuk jól, amint a reklámfények szinkvaldájában úszik, láthatjuk a Japán legfontosabb szigetét egy kisebb (Honshu és Awajishima) összekötő Akashi-Kaikyo hidat félkész állapotban, mivel csak 1996-ra készül el. (Persze aki ezzel a játékkal 1996-ban fog ezen a helyen játszani, az majd meglepve tapasztalja, hogy nem a tervek szerint haladt az építkezés, de az is meglehet hogy akkor majd kihúzza a MS egy javító update verziót...)

A programok támogatják a Flight Simulator 5.1-t, ma már ez természetesen elengedhetetlen. A kézikönyv és saját tapasztalatok alapján a tenedő installáláskor csak annyi, hogy figyelmen kívül kell hagyni azt a hibabüszetet, amely szerint a program nem talál egyes file-okat. Ezek a file-ok hordozzák a régi sceneryt (az alap FS5 rajzait), de mivel az FS 5.1-ben teljesen más nevű file-okban találhatóak az egyes területek rajzai, az installprogram nem tudja megtalálni őket. Valószínűleg nem véletlenül írták a kézikönyvbe, hogy nagy-

juk figyelmen kívül a hibadüszeteket, mert az FS 5.1 rajzait úgy csinálták már meg, hogy ne zavarjanak egy esetleges FS 5.0 scenery installálásakor sem.

A technikai dolgokon túl elég nehéz bármiféle konkrét segítséget adni a kiegészítőprogramokhoz. Ha valakinek konkrét nézínivaló célja van, természetesen az a legegyszerűbb, ha az Airports-almenüben kiválasztja a megfelelő repteret, és onnan megkeresi az adott helyet. Az már nehezebb helyzetben van, aki mindenféle pontosan meghatározott cél nélkül vág neki akár Japán hegyvidékeinek, akár a Karib-szigetvilágnak. (Ez utóbbi talán nehezebben áttekinthető, mivel nincs túl sok nagyváros, ami alapján könnyen lehetne tájékozódni.) Ha mégis azt találja ki valaki, hogy elindul cétalanul körbenézni a világ tájait, akkor segítsésképpen közlünk néhány javasolt útra helyet.

A MS Japanben általában az ismertebb nagyvárosokat részesítjük előnyben. Ezekben szinte biztos, hogy találunk némi érdekességet. Tokió és környéke rengeteg látványt rejtget, és megközelítése is a lehető legegyszerűbb, ha kiválasztjuk az Airports-almenüből Haneda repteret. Nincs túl messze a Fuji sem, az is meger egy néhány perces kórslát. Osakában ismét rengeteg egyedi, kellemes építélet található az egyszeri kalandor. Onnan érdemes átröppenni Kobe kikötő felé, ahol egyebek között hidak láthatunk, végül Hiroshima rejtget számunkra még egy-két fontosabb látványt. A lista persze egyáltalán nem teljes, inkább csak rövid (néhány óráig) bemelegítésnek tekinthető, viszont ahog elhög, hogy az érdeklődőbbek már képesek legyenek kitálatni saját maguknak is egy-egy érdekesebb útvonalat.

A Karib-tenger szigetlet között már valamivel nehezebb dolgunk van. Talán egyike a legszebb szigeteknek a Leeward-Windward páros. Ezek megtekintésére találunk egy Situation is az Options-menüben CBN-Island Hopping néven. A gépet ilyenkor indulásnál Munoz Marin repteren találjuk San Juanon. A környékben rengeteg apró sziget található, mindegyiket érdemes megnézni, mári aki szívesen rászán idejéből néhány órát. Itt is melegen ajánljuk, hogy használjuk a Pirates-ben szerzett városnév-ismertetőket, és az alapján válogassunk a tengerdek repter és város közt, mert aki csak úgy elindul a vakvilágba, lehet, hogy néhány órányi repülés után is csak egyetlen lakatlan szigetlet talál. Ezenkívül fontos a kézikönyv hátuljában található reptérjegyzék is, amely alapján meg tudjuk tervezni az útvonalat aszerint, hogy van-e a kiszemelt repteren üzernagyjavító, esetleg milyen a kifutó felülete, mert ha valami nagybajkafa utasszállítóval repkedünk, akkor esetleg fe sem tudunk szállni egy homokos vagy korallfelületű reptéren, ami modjuk 2000 láb hosszú. (Vannak ilyenek is, mégpedig szép számmal!)

Még utóljára egy figyelmeztetés: a Karib-szigeteken a szelek elég gyakran repülősekre. A hivatalos statisztikák szerint ezen a környéken a repülőgép balesetek legnagyobb része ilyen figyelmenlenségéből ered. A szimulátorban természetesen ehhez a tényhez is ragaszkodtak a t. programozók, így nem át óvatosan le- és felszállni! Mindenkinék jó repülést!

Ggab



Min. Config.: 386,
4MB RAM, MS Flight
Simulator 5.0





PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

A SOWAH Hungary Kft. „Írj programot a SOWAH-nak” címmel pályázatot hirdet két korosztály részére számítógépes program megírására.

1. Kezdek 18 éves korig

Pályázati feltételek.

- A versenyre egy, a pályázó által készített, Windows alapon futó – tetszőleges témájú – játékprogrammal lehet nevezni.
- Elsősorban stratégiát, logikai képességfejlesztő vagy ismeretterjesztő játékprogramokat várunk.
- A pályaművek megítélésének elsődleges szempontjai a játék alapjául szolgáló ötlet, valamint a program „eredetisége” lesznek.

- díj: 15”-os digitális PGA L/R monitor
 - díj: Komplet multimedía készlet (hangkártya, CD-ROM, hangszóró, stb)
 - díj: Panasonic CD-ROM és játékok
- Díjátadás 1995. december 17-én, a Kolyókidő c. műsorban.

2. Haladók 18-25 éves korig.

Pályázati feltételek.

- A versenyre egy Windows alapon futó programmal lehet nevezni.
- A program típusa tetszőleges lehet, de elsősorban olyan a mindennapi életben jól használható programokat várunk, melyek a felhasználók széles körének nyújthatnak segítséget munkájuk, magánéletük vagy szórakozásuk során, és jelenleg még nem találhatók meg a hazai szoftverpiacon.

- Ebben a korosztályban fontos tényezőnek tartjuk a versenyző „piacérzékenységét”, azaz a piaci igények felismerésének képességét. Ebből kifolyólag elsősorban azokat a pályaműveket tartjuk értékelhetőnek, melyek – teljes kidolgozottság esetén – a piaci környezetben is megállják helyüket.

- díj: 486-os PGA System + OEM Windows 95
 - díj: 15”-os digitális PGA L/R monitor
 - díj: Windows 95 Software csomag + Panasonic CD-ROM
- Eredményhirdetés, díjátadás: 1995. december 10-én a PC ABC-ben.

Mindkét korosztályban az első 10-10 helyezett további díjakat kap (billentyűzet, egér, CD-s játékok, stb.).

A pályázati anyagba kerüljön bele egy rövid ismertetés az üzembehelyezésről, a program céljáról és használatáról, valamint a pályázó adatait is kérjük mellékelni.

Mindkét pályázat beküldési határideje: 1995. november 15.

A pályázatokat az alábbi címre kérjük: „Írj programot a SOWAH-nak” SOWAH Hungary Kft., Budapest, 1134 Lóportár u. 9.

A pályázattal kapcsolatos bővebb felvilágosítást a SOWAH 270-4539, ill. 140-1369 telefonszámán kaphattok.



Szeptember 15-től ingyenesen elérhető a Microsoft legújabb akciójátékának demo változata a Microsoft World Wide Web szerverén, a Microsoft Fury 3. A jövőben játszódó újrjáték demo változata letölthető a <http://www.microsoft.com/MSHOME> címről.



A Fury 3. demo változata 1 bolygót és 1 küldetést tartalmaz, a Fury 3. teljes változatának 8 világban játszódó 24 küldetése közül. A pilóták a SEBEN bolygó felszíne felett, a bolygó gyomrában, vagy a felhők felett szárnyalhatnak, miközben egy teljesen felfegyverzett űrhajóban ülnek, melyben a mozgás 6 szabadsági foka adott.

A demo változat futtatásához Win 3.1, vagy Win'95 operációs rendszer szükséges.



Kérdéseiddel hívd a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636)





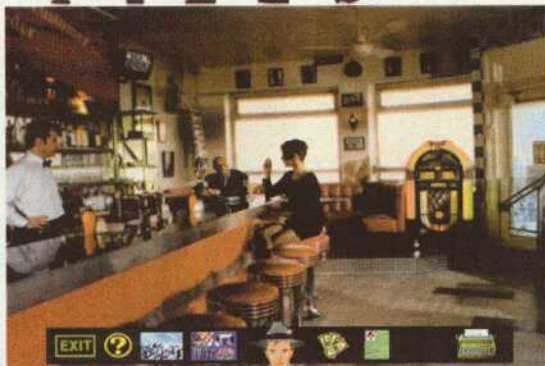
"Van aki forrón szereti..."
(sőt, egy kicsit túl forrón is!)

HAND EVIDENCE

Marilyn Monroe FILES

1962. augusztus 5-én szomorú hír járta be a világsajtót: a reggeli órákban Los Angelesi lakásának hálószobájában holtan találták Hollywood királynőjét, Marilyn Monroe-t. A XX. (és valószínűleg az összes utána következő) évszázad első számú szexszimbólumának halála legalább annyira megrázta az amerikai- és a világközvéleményt, mint a tizenöt hónappal később bekövetkezett Kennedy-gyilkosság. A szár halálával foglalkozó rendőrségi- és FBI-nyomozás példás gyorsasággal zárult le: gyógyszertuladagóissal elkövetett öngyilkosság. A nyilvánossággal közlő egyéb adatok csodálatosan semmitmondóak voltak, a nyomozati anyag pedig ugyancsak példás gyorsasággal titkosnak nyilvánított. Mivel az illetékes szervek mindent megtettek a tények eltorzítására, természetesen azonnal megindult a Marilyn életével és halálával foglalkozó pletykák, találgatások és feltételezések áradata. Mivel a sztár igencsak nagykanállal merített az élet apró-cseprő örömeiből (igen nagy otthonossággal mozgott az akkori USA művészeti-, gazdasági- és nem utolsósorban politikai kiválóságainak ágyában), igencsak kézenfekvő volt az a feltételezés, hogy olyan ismeretek birtokába jutott, amelyek bizonyos érdekesportok szerint nem tartoztak rá. Az egyik legnépszerűbb fikció szerint a szíznésztől a CIA tette el láb alól (A gonoszok! Nem sajnáljátok azokat a lábakat?! — CoVbaj), mert a Kennedy-fivérekkel folytatott zűrös kapcsolatla folytán olyan államtitkok jutottak a tudomására, ami megfélemlésük szerint a köztudottan szabad(osság)ú hölgyénel nem igazán voltak biztonságban. Egy másik verzió szerint a maffia állt Marilyn meggyilkolásának hátterében, de olyan feltételezés is lábra kapott, hogy esetleg a 20th Century Fox filmstúdió keze is benne lehetett a halálában.

Harminc évvel később a közvélemény nyomására a los angelesi államügyész újranyomozást rendelt el a Monroe-ügyben. A nem igazán jeltékiadásáról ismert Novell multimédia CD-jében ebbe mi is bekapcsolódhatunk. A játékban négy különböző karaktert (vizsgáló ügyész, újságíró, halottkém és rendőr) személyesíthetünk meg. A négy karakter ugyan ugyanabban az ügyben nyomoz, de mindegyik más-más adatokhoz juthat hozzá, és más személyekből húzhat ki kulcsfontosságú infor-



Vajon miért van az, hogy mindig a bárba vezet az első utunk?

mációt. Egyedül tehát egyik sem derítheti ki a teljes igazságot, következésképpen menet közben át lehet váltani egy másik karakterre. Mielőtt a kezdő figurát kiválasztanánk, kukkantsunk be az adattárba (*General Archive*), ahol ugyan számos iratszekrény sorakozik, de momentán csak egyes szemtanúk valóságával felvértezve kezdhetjük a nyomozást.

Valamelyik karaktert kiválasztva megjelenik figuránk roppant ideges főnöke, és kiadja az utasítást, hogy haladéktalanul járjunk a Monroe-ügy végére. Ezután megjelenik a város képe, ahol megadhatjuk, hogy mely helyszínen akarunk szemlélni. Ha a karakterre először váltottunk át, akkor mindenkéltől menjünk át a bal szélén levő épületbe (*Apartment*), és léftezzünk fel a lakására (arra a szintre ahova mehetünk). Mindegyikük lakásában találunk egy laptop számítógépet, amely jelzi, hogy a karakter milyen két feltételezésből kiindulva folytatja a nyomozást (a halottkém például a szándékos öngyilkosságot vagy a véletlen balesetet bizonyító tények után nyomoz, a halottkém orvosi vétségeket keres, stb.). A feltételezésekhez a különböző összefüggéseket tartalmazó folyamatábra is tartozik, amelyeket majd alkalmanként feltölthetünk a tudomásunkra jutott infokkal.

Szabadj bejárása van még mind a négy karakternek a bárba, ahol többek között különböző utakkal és a hölgyekkel beszélgethetünk: a pulnái úio bébi ugyan nem különöseb-



dowsban beállított nyomtatóra ki is küldhetjük az eddigi jegyzeteket.

Ha a képernyő tetején levő fejnél clickelünk, akkor egy statisztikát kapunk arról, hogy a négy szereplő hogyan áll a nyomozásban: ha valamelyik már száz százalékra áll, akkor lehet vele jelentést tenni a főnökének, és az majd díjazza a működését. Természetesen a többi karakterrel folytathatjuk a nyomozást, hiszen csak az összes adat birtokában juthatunk végső konklúzióra. (Nevezetesen arra, hogy Marilynt elrabolták az UFO-k, és azóta nevezik a nőhiányt Monroe-effektusnak...)

Ha a Novellnek ez lett volna az első próbálkozása a játékok között, akkor az elég jól sikerült. Az igencsak hálás téma mellett az is sikeressé teheti, hogy a játék úgy néz ki, mintha a szépmemlékü CARMEN SANDIEGO-sorozatot áttérvezték volna a '95-ös Igényeknek megfelelően (élőbeszéd, egy rakás AVI-film, stb.). Permanens akcióhoz szokott lelkeknek ugyan a cselekmény nem túl pergő, de ez a stílusból adódik. Külön dicséretet érdemelnek viszont a kísérőzenéknek választott nagyszűrű jazz-interpretációk is. Szóval mindent egybevetve bátran ajánlhatom kipróbálásra mindenkinek.

G-Spot



Min. Config.: 486SX/33, 4MB RAM, 2x CD ROM, WINDOWS 3.1, SB/GUS/stb.

	6	8	
	8	6	

ECOBIT

FLIGHT UNLIMITED

Valószínűleg jó hír lesz a szimulátorok kedvelőinek, hogy a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer és az F-22 Interceptor alkotói a Virgin Jövétől egy új repülőgép szimulátorral jelentkezik a piacon. A beteges agressziótünetekben szenvedő esetleg elszomorodhatnak azon, hogy a szimulátorban senkinek sem kell leléni (polgári műrepülőgépeket fogunk irányítani), de az talán vizsgálható okot, hogy a játékban felvonnul az összes olyan technológia, ami manapság igazán élveztesé tehet egy repülőgépszimulátort.

A program fejlesztésekor a szerzők már felkészültek arra is, hogy a játékos rendelkezik valamilyen VR-sisakkal. Ennek szép példája a 'főmenü', ami az irányítóróban 'játészódik'. Itt körbejárva választhatunk különböző opciók közül, amelyeket a képernyő alján (illetve ha 'F1'-gyel átkapcsolunk teljes képernyős üzemmódba, akkor a tetején) láthatunk.

Az első repülés előtt mindenképpen a *Change Options*-menüben kezdjünk, ahol néhány egyébként is szereplő opción (*Log, Quit*) kívül találunk egy pár olyat is, ahol a program által nyújtott vizuális lehetőségeket hozzászámítjuk a számítógépünk teljesítményéhez. A *Rendelés*-ben egy kalap olyan opcióra lélek, amelyvel a különféle grafikus megjelenítéseket (felszín, felhők, gépek 3D megjelenítése, G-effektus hatása a látásra, stb.) állíthatjuk a sebesség függvényében. Ezt azért igen kellemesnek tartom, hogy ugyan Pentiumot és minél nagyobb 'erőművel' jvasolnak a játékosok, azért arra is felkészítették a programot, hogy esetleg nem mindenki rendelkezik ilyenrel. A *View*-menü ugyancsak grafikus opciókat rejt magában (képernyőfelbontás, nézeti kép, stb.), de itt lehet a VR-cuccokat is felismeretni, míg az *Audió*-ban az aláfestő-, a motor- és a repülés irányító instruktor hangjának erősségét szabályozhatjuk. Az *Options*-ben van még egy rakás egyéb opció (széllány és -erősség, termikus effektusok, felvétel, nézeti kép lezuhánással, stb.), ami a többibe nem írt bele, a *Controls*-ban pedig a külső irányítószervekzetek illetve kiegészítők kalibrálhatók. Ez a menüsor egyébként repülés közben is bármikor elérhető 'Esc'-pel.

A *Travel Elsewhere*-nél átköltözhetünk egy másik repülőterre az USA-ban, illetve — az Eiffel-tornyot választva — Európában. Poén, hogy ilyenkor mindig egy új irányítóróban találjuk magunkat, ahol a 'főmenü' opciói mindig új környezetben jelennek meg.

A *Fly a Hoop Course*-menü tulajdonképpen a *Take a Lesson*-menü (ld. később) továbbfejlesztése az amerikai, amelyben 10-10 alapvető-, ke-

mény-, távolsági- és trükkös műrepülő-mánóvert kell teljesítenünk. Miután a kívánt mánóvert kiválasztottuk, neheztelnek, beállíthatjuk a *Grószot* (a napfény tükröződését a kabinlétón) is. A feladat az lesz, hogy a mánóvert a szabványos pályán végigrepüljük. A megfelelő irány tartását ovális alakzatok ('Hoop-ök') segítik, azaz mintegy alágatban kell végigrepülnünk a kurzust.

A *Take a Lesson*-menü hivatott az alapfokú műrepülőiskola szerepét betölteni. Itt egy instruktor segítségével elsajátíthatjuk a repülés (és egyben a program használatának) alapelemeit, továbbá azokat az alapvető iskolagyakorlatokat, amelyek egy avatott műrepülő számára elengedhetetlenek (fel- és leszállás, repülés fejjel lefelé, hurok, Immelmann-és Split S-forrás, stb.). Az aktuális gyakorlat egyes részét először egy jegyzetfüzetben keresztül követhetjük végig, aztán a szükséges repülési paraméterek mellett arról informálódunk, hogy a klasszikus kezdők hol és hogyan tudják elrontani a mánóvert, majd az elméleti oktatás után gyakorlatban is próbát tehetünk. Ezt az instruktor folyamatosan kommentálja, de egyébként a középső képernyőn is folyamatos tájékoztatást kapunk a szükséges iránymódosításokról.

A következő opció a *Logbook*, azaz a hajózási napló. Előbb-utóbb ugyanis elrepülünk egy saját kicsapongásra, és a program az aprócepre cselekvéseinket kiméletlenül elteszi az utókor számára. Okulásképpen nem árt megnézni a *Cool Demos*-n néven jegyzett hajózánaplót, amelyben kellemes kis gyakorlatok videót nézhetjük meg (ugy akár le is játszhatjuk őket). A napló különféle bejegyzéseit a program automatikusan teszi meg, de ezeket az *Edit*

Entry ponttal saját jegyzetekkel is eláthathatjuk, illetve ha már túl sok van belőlük, akkor a *Delete Entry*-vel törölhetjük is.

Most már körbejártuk az egész irányítórótyort, tehát épp ideje, hogy — a szó szoros értelmében — megegyezünk első szárnypróbalgatásaink. Az asztalon négy motoros és egy vitorlázógép közül választhatjuk ki, hogy melyiknek a nyergébe akarunk pattanni, de az utóbbi csak azoknak ajánljuk, akik a többivel már viszonylagos biztonsággal kóricálnak a légterben: kicsit ugyan huzos egy géppel úgy manóverezni, hogy nem tudunk sebességet adni...

Miután az egyik gépet kiválasztottuk, egy pár szavas technikai leírást (súly, hajtómű teljesítmény, csúcsebesség, emelkedőképesség) kapunk róla (meg a löbbiről is, ha átváltunk rájuk a *Next Plane*-nel), továbbá itt adhatjuk meg, hogy gyakorlatunk hol fog kezdődni: a *Fly Now* már repülés közben adja be a gépet, amikor elérte azt a magasságot, ahol megkezdhetjük a gyakorlatokat: a *Start on Runway* választásával a kifutópályáról indulunk, tehát először fel kell szállnunk és a megfelelő magasságba emelkedni; a *Start on Taxiway* ponttal pedig egészen a parkolóhelyről történő kigurulástól kezdve nekünk kell vezérelnünk a repülőgépet.

Mihelyt megindultál, tied a pálya: valóban 'kötelén repülés' vár rád, amit igazán csak direktben élvezhetsz. Az egy kicsit ajánlatos, hogy Pentiumnál gyengébb processzorok és szolidabb videokártyák esetében nem tudjuk maximális mértékben élvezni a látványt, de ez azért valóban érthető. A játékok jobbra egy 8 Megás 486 DX2-66-tal és egy 1 Megás WD90C33 videokártyával teszteltük, amivel maximális felbon-

tásokról egy pötytyet azért darabos volt a lejátszás (amellelt viszont tökéletes a képmínőség), de egy 100 MHz-es DX4-S/2M Tseng ET4000 ósszeállítással is kipróbáltuk, ahol ugyan valamelyest gyorsult a dolg, de még mindig egy kicsit lassúnak tűnt ahhoz képest, hogy megfelelő környezetben mit tudna. Tehát szerény véleményem szerint a készítő egy kicsit (mondjuk egy évvel, Magyarország tekintve pedig legalább két évvel) túlhaladták a korukat.

Mindamellelt minden elismerés megilleti a készítőket, akik tényleg márhára megoldoztak a pénzükért. Az 'ImageScaping technológia (ami egyébként TM) a fotorealisztikus, real-time, texture-mapped és renderrel landscape-ek megjelenítésére szolgál' még hagyján (ilyen névű marhasággokkal foglalkozó felhasználók előbb-utóbb olyan barátságos emberekkel találkoznak, akik fordítva segítik rájuk a felöltőjüket), de a rajzolt képeknél is olyan kivételesen izéző és aprólékosra állítottak a nüzönyságot, ami igazán tiszteletreméltó (csak egy példa: a gépek kiválasztására szolgáló képernyőn egy egy zúros rajzolt ábrázoló papírlap, amire előtte rátették a kávésbögrét — a bögre nyoma pedig pont úgy fel van göndörödve, mint az életben). Egy külön jó pont jár a hangoknak, ami a legjobban ugyan egy sztereóberendezésen élvezetes, de az ötletek azért egy alapkiegépésen is kijönnek. Az igazán nagy szám a játékokban természetesen az, amikor valaki VR-sisakkal és ThrustMaster-kiegészítőkkel próbálja ki.

Az iménti vidám ömlegés egyébként magában hordoz egy szép nagy darab negatívumot is: a játék tulajdonképpen olyan képtelen PC-n élvezhető igazán, ami azért manapság csak igen keveseknek van (különösen Magyarországon). A másik hátránya pedig az, hogy mivel nincs olyan állandó és változó kivétel, mint például a katonai gépek szimulációjánál, a vizuális élmény ellenére is előbb-utóbb unalmassá válik az egész. Tehát azért nem ártott volna legalább egy géppuska gépre, hiszen nyilván mindenki szívesen szakította volna felbe a konkurens műrepülő gyakorlatait...

Holováczi I



Min. Config.: 486/DX-33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, VESA SVGA, SB/GUS/stb.

88	
87	

Na szép kis kilátások!



Trabant típusú gépünk egy kicsit füstöl



Az American MPC Research legújabb CD-sorozatának témája: az űrkutatás.

A CD-k ára egységesen 2.500,- Ft

American Astronauts



Mission to Mars



Race to the Moon



Comet Chasers



The Edge of Forever



U.S. Shuttle Fleet



Earth from Space



The Voyager Legacy

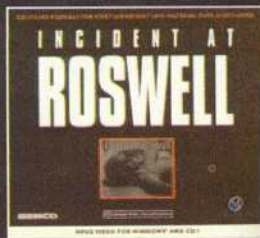


American Space Exploration



Az 1947-es szenzációs UFO-boncolásról készült film és a szakértők kommentárja QuickTime formátumban, Magyarországon először!

Ára: 3.992,- Ft + áfa



JOHNNY MNEMONIC

A JOHNNY MNEMONIC egy interaktív akciófilm. Sajnos ezen még William Gibson sem tudott segíteni, pedig ő írta a forgatókönyvet. Ráadásul a program hardverigénye elképesztő. En egy Nx586P90/16MB/ARK1000V/Sony5D összeállításon próbáltam ki és az volt az érzésem, hogy a CD túl lassú nekí. A kép és a hang egyaránt ugrott, ami játék közben tényleg igen kellemes. A kézikönyv meg sem említi, hogy pedig MPEG dekódert venne hozzá, pedig anélkül soha az életben nem lehet teljes képernyős üzemmódban élvezni. Javaslom még a legalább bicolor (32K-64K) üzemmódot, amivel volt szíves GPF-1 okozni az ARK drivekben, 256 szín módban futott a fentebb leírt kis hibákkal is. Az hogy Intel Pentiumot is javasol, azt már szinte meg se érzi az ember — de ne hogy így túl gyors legyen, a biztonságot kedvéért Windows alatt fut. Extra megfigyeltésként a 2. CD-vel kell kezdeni az installt, mert az 1. CD-n nincs rajta. Lássuk a gyártó ígéretein keresztül: a 2CD-re 2500 jelenet, 6500 képkocka, 30 órányi játék leforduló segrűt. Nem inasírás játékmenetet és többféle befejezést várhatunk.

Van jó néhány idegesítő dolog: egy csomó klip időről-időre megismétlődik, csak a vége változik. Így aztán legtöbbször az ember vakon botorkál előre, mert az ismétlődő helyszínekben az ismétlődő képképből nehezen jön rá az ember, hogy

mikor jutott előbbre. Az előbb említ hangprobléma ezen sokat segít: meg a szereplők dumájából is csak foszlányokat érteni (feliratozás meg nincsen). A következő vicc az inventory érdekes megoldása: Johnny mindent eltesz a zoknya belsejébe. A körfürészt, a pajszert, és még ki tudja mi mindent... Szép nagy zakó lesz ebből! Természetesen a tárgyakat lehet használni, de mindent automatikusan használtnak. Ennek van egy olyan 'kellemes' mellékhatása, hogy a kalandjátékomban megszokott fejletős kímárad.

A kerettörténet 1981-ben, meg a Neuromancer előtt írta Gibson. A lóhság egy adathordozó: a fejében hordja az adatot. Most éppen 320GB lopott adattal ruhángal, és a download kód eltűnt, ami nélkül nem lehet hozzáférni az adathoz. Sajnos egy yakuza is szeretné ezt az adatot, és a számára a legegyszerűbb a fejet is elvinni adatostul. Tehát a feladat: megtalálni a download kódot.

A játékmenet magá ropog izgalmas, adóig, amíg ki nem hallja az ember a hangját, és a download kód eltűnt, ami nélkül nem lehet hozzáférni az adathoz. Sajnos egy yakuza is szeretné ezt az adatot, és a számára a legegyszerűbb a fejet is elvinni adatostul. Tehát a feladat: megtalálni a download kódot.

Kit a pályáról. Egy kellemes csavar az egésze, hogy bizonyos dolgokat meg se kell tenni többször, csak akkor lesz eredményük. Ilyenkor változik a klip.

Eldősöz csak kevés helyszín lesz, de később néhány "virtuális" is csatlakozik hozzájuk, aztán még egy csomó másik. Van Johnny lakása, ahol elég sok időt előlölve megjelennek a rosszfiúk, jön a bunyó, meg a futás. A futás képernyőjéről ráira a földalattal, van jobbra Rafli irodája, előre meg — annyira logikus: Johnny lakása. Annyira futnak a veszedelmek elől, hogy automatikusan visszafutnak a lakásba. Rafli irodája elég sima helyszín, először bunyó, később tárgyszereszedés a néhez melő. A földalattal először egy kedves dologban lesz részünk: a csaj egyelőre beakad a sínbe. Viszonylag hamar rájövünk, hogy hátra kell menekülni. Innen eljuthatunk meg a laboratóriumba is. Itt rengeteg tárgyat lehet összeszedni, és van egy fontos berendezési tárgy is: egy szék. Hozzákapcsolva pedig egy Ono-Sendai felirattal valami — hát a kibérékdtől talán messze van, de minden-estére a Virtual Vide (virtuális tál) helyszíneire átjuttunk vele. A Download kód itt van elrejtve, mint az egy néha feltűnő nő jelenés elmondja. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy járhatunk meg egyre nagyobb területet. Ez néha hihetetlenül idegesítő tud lenni, ugyanis például a sivatagból borzalmas nehéz kikeveredni. Itt ér a következő megjelölés: miközben a szemüvegemet puoltam, Johnny nem állt meg, arra várva, hogy irányítsam, hanem szépen kiborgott a sivatagból. Hát valóban, egy videó nem állhat meg, de mielőtt jäték az, ahol bizonyos dolgokat elvégeznek helyettük a szereplők? Emel' a játék fényét a jó cyberpunk

regényekből ismert összevisszaság. Eleinte nem lehet felgöngyi, hogy a rengeteg apró mozik miképpen is illik futajomképp össze. Egy könyvnel az azt eredményezi, hogy az ember nem képes letenni, mert kíváncsi a rejtevények megoldására. Itt viszont teljesen ellentétes hatást vált ki, mert totál összezavarja a játékokat. Például, ha Johnny lakásán nézzük a tévét, akkor valak beleabráll a hirtébe... Természetesen ezt az egészet teljesen másképpen is lehet szemlélni egy 4x CD, meg MPEG dekódertárgya birtokában, ha mások az elvárásaink. A játék tényleg egy film érzéket kelti, azaz a különbséggel, hogy mi magunk irányítjuk a főszereplőt. A cselekmény rendkívül izgalmas, méltó William Gibson nevéhez. A verekedések és az egész közlés egyszerűsége sokat ad a játékhoz. Az interaktív mozikból szokatlan a tárgyak felvétele és használata, ez is megkülönbözteti a többi hasonló játéktól. Ezek a tárgyak magukban is 'cyber' légréköt hordoznak, hiszen implantotok, VR sisakot, automata fordítógépeket és hasonlókak találhatunk. Ettől függetlenül játéknak nem valami nagy szám.

Min. Config: 486/DX2-66, 8MB RAM, SVGA-video, 2x CD-ROM, Windows 3.1, SB/GUS/stb.

	X	
	4	
	5	

Johnny sejtí, hogy ebben a székben nem lesz neki jó

Kócos kis vadmacska-kiserónk már megint verekszik



A sakkprogramoknak mostanában nemigen van keletűz a PC-s játékok piacán. Ez valóhol mondjuk érthető, hiszen az eddig megjelent konkurenciák csak valami egészen eredeti ötlettel (pl. például

BATTLECHESS-ek) és/vagy a grafikai kivitelezéssel lehet úberelni, bár azt is tegyük hozzá, hogy egy igazán ambiciózus programzó előbb-utóbb mindenképpen megpróbálkozik sakkprogram gyártásával. Talán a mostanában jelenkező piaci pangászt próbátáa kihazsnálni az egyébként nem igazán agymozgató programkora specializálódott Titus, amikor piaca dobta a VIRTUACHESS-t, ami ugyan különösebb újdonságot nem hozott, viszont az egész kivitelezése egy igen átgondolt koncepciót sejtet.

A játék ugyan DOS alá készült, mégis alapvetően Windows-koncepcióra épül (mielőtt valaki sikoltva elmenekítne; annak a kényelemtámogató funkcióira): a játékképernyő öt ablakra van osztva, amelyeket kedvűnk szerint átmeretkeztethünk, becsukhatunk, és ide-oda hurcolhatunk. A bal felső részen van a játéktábla (Board), ahol a lépéseket végrehajtjuk; mellette az utolsó lépések listája (Move List); alatta a két játékos órája és a leütött bábuk (Clock, Captured); a jobb alsó részen a tábla 3D képe a kurrens beállításnak megfelelő figurákkal. A helyzetet jelző két ablaknál egyaránt megtalálhatóak — az akár többszörös vissza lépést is biztosító — nyílak. A bal alsó sarokban levő ablak (Thinking) megér egy külön misét. Itt megtaláljuk a két fél által felhasznált időt, a program által igénybe vett memóriát, az éppen értékelés alatt álló lépés infót, továbbá a lépő fél által alkalmazott megnyitást (Opening) nevét. Érdekeség, hogy mivel — a versenysakkhoz hasonlóan — a partik idő-



re mennek, az általunk gondolkodásra használt időt a program a helyzet értékelésére használja fel (hacsak ki nem kapcsoljuk ezt a GAME-menűben).
Jobb clickkelé erűthetük el a főmenűt, amiből egy rakás pulldown-menű nyitható meg. A FILE-menűben találjuk a szokásos I/O-opsiókat, és innen indíthatunk új partit is. A GAME-menő tartalmazza a játékra vonatkozó parancsokat (visszalépések, javított lépés, nehézségi szint, idő, játékos kiválasztása, lépésértékelés szempontjai, döntetlen ajánlása). A DESIGN-menűben a táblák külalakját állíthatjuk át (felbontás, kinézet, stb.), de itt adjuk meg a használt nyelvet és a menükre vonatkozó opsiókat is. A WINDOWS-menűben ki-be kapcsolhatjuk az egyes ablakokat, továbbá itt lehet állást küldeni a partnernek is (ha még nem

mondott volna: a játék támogatja a modern keresztűl történő játékok is). Sakkprogramról lévén szó, egyéb különlegességekről nem nagyon tudunk szólni, hiszen ez egy elég zárt skatulya. Mindenesetre minden benne van, amire ilyen játéknál szükség lehet. Ami kiemelni az előző sakkprogramok közül, az a számos kényelmi funkció, elsősorban a könnyű kezelhetőség. Némi negatívum, hogy — kissé érthetetlen módon — alapvetően CD-re jelent meg, de egyébként a játék pár lemeznyi helyet elfoglaló shareware demo-változatához egyébként a legtöbb BBS-en hozzá lehet férni. Ez sajnos igencsak elítélhető módon mindössze 21 lépést engedélyez egy partiban, ami a számítógép ellen azért meg a leggyengébb szinten is édeskevés lesz a győzelemhez.

Min. Config: 386/SX, 4MB RAM

	7	
	8	

VFX1 HEADGEAR

A Virtual Reality (látszólagos valóság) fogalma manapság már szinte manának számít a számítógéppel foglalkozók körében, legyen szó akár csak sima játékosokról, vagy akár egy programozói csoportról. (Sőt, inkább az utóbbiak szeretik a játékaikat ezzel a címkével jegyezni, még akkor is, ha arról már első ránézésre látszik, hogy ezt valószínűleg ők is csak virtuálisan gondolták...)

A VR technológiák kifejlesztéséhez az ötletet minden bizomnyal a sci-fi írók adhatták, az első lépéseket pedig — mint annyi más elektronikai csodánál — a katonai célú kutatásokkal foglalkozó műszaki cégek tették meg. A nyolcvanas években kibontakozó számítógépes forradalom hatására azonban úgy lezuhantak a különböző hardware-ek árai, hogy néhány élelmes vállalkozó már kezdett fantáziálni abban, hogy piacra dobja a VR-technikát az átlagpolgárok lakásába elvívó kűtyűit.

Az első ilyen ketyeréhez '90-ben, egy zürichi kiállításon volt szerencsém: miután előbukkantam a MacIntoshok aljáról, egy igen szép csődületre lettem figyelmes: egy rakás humanoida állt körbe egy bukósiskos figurát, aki vadul hadonászva rohant ide-oda, és alkalmasint derekas jobbgyenéseket vitt be a bámészkodók közel merészkedő tagjainak. Mivel az elméleti rendszerint felkelti az érdeklődésemet, Löwenbrau nevű barátommal letelepedtem a közelbe, és figyeltem a történéseket. Pár perc múlva egy másik ember fejére került a sisak, aki ettől szintén minden átmenet nélkül ámokfutóvá változott. Szerény érdeklődéseimre egy nyakendős úr elírta, hogy ez nem a Portable-rendszerű hordozható villamosoké beta-verziója, mindössze egy VR-sisak és az alatta levő örölt pillanatnyilag teniszszék. Miután én is kipróbáltam, és levertem a szomszédos asztalról pár úba levő dolgot, termé-



szetesen azonnal meg akartam vásárolni (szeretem magam megieprni különféle apróságokkal). Miután kőzölték velem, hogy mindössze 60.000 frank lesz, amit akár cseken is fizethetek, lejeletem, hogy ennyiért otthon egy egész teniszpályát vehetek non-virtuális partnerekkel, és úgy döntöttem, inkább egy tehenet ábrázoló mouse-paddel leperem meg magam. (Ezt monddig egy negyed órán belül elvesztettem, de azért annyi vigaszom volt, hogy az árul lealkudtam 7 frankról 5-re — így mutat egy magyar nábob!)

Hazánk szélesebb rétegei egy évvel később találkozhattak VR-berendezéssel: a boldogult emlékezett Anubis (virtuális) kft. importált néhány darabot, és a Skála Metronál levő bemutatótermükben (terméskajukban) boldog-boldogtan kipróbálhatta. Ehhez a nagy csődület miatt nem volt szerencsém, de szavahíró emberek tanúbizonyága szerint valami Star Wars-lövöldözés ment benne. Aki esetleg hozott magával egy fél millert, az akár el is cserélhette a kűtyűre.

Azonkívül, hogy az említett két masina ára egy pötytyel húzos volt, megvolt még az a hátrányuk is, hogy csak az adott játékot lehetett futtatni rajtuk (persze újabb néhány évi kereseménnyel lehetett venni hozzá új kűtyűket is, új játékokat).

Az igaz átörös VR-fronton a múlt év elején történt meg, amikor a gyártók végre olyan berendezéseket kezdtek el a piacra szórni, amelyek a világ legelterjedtebben használt számítógépek rendszerébe illeszkedve tulajdonképpen bármilyen felhasználást (de persze főleg játékok) támogathatnak. Ez a nagy vásárlói bázis természetesen magával hozta azt is, hogy a gyorsan szabványossá váló VR-rendszerek (VFX1 Headgear, CyberMaxx HMD, 7th Sense VR System, stb.) árát sikerült olyan alacsonyra vinni, amelyet nyugodtan elbírt egy átlagos család költségvetése is. (Ez a megállapítás persze nem egy magyar családra vonatkozik, mert annak a költségvetése manapság már nemhogy egy VR-sisakot, de egy sit vagy egy sakot sem bír el.)

A harmadik találkozásom a VR-technológiával ma délelőtt történt, midőn az asztal alatt találtam egy VFX1 Headgear. (Ehhez mondjuk először az is kellett, hogy eltarháljunk az MMP-től (Multimedia Meeting

Point), és ők oda is adják tesztelésre, de ez most nem lényeges, mert nem von le sokat a meeting kellemes voltából.) Ezen felbuzdulva elhatároztam, hogy magamra aggom, és virtuális élményeimet ezúton osztom meg a t. publikummal.

Kezdjük mondjuk rögtön a kicsomagolással, mert így csomó értékes tárgy boldog tulajdonosa leszünk, továbbá így dobozolt állapotban a berendezés nem működtethető. Ezek után ragadjunk csavarhúzó, és távolítsuk el PC-nkről a fedelet. Miután meggyőződünk róla, hogy a csavarokat olyan helyre tettük, ahonnan egész biztos ismeretlen helyre gurulnak, keressünk a vezérlőkártyának egy üres 16 bites slotot. Aki nem rest, és jártában-kelteben mindenholnan elhozza magát a le nem csavarozott tárgyakat, ílyet nyilván nem talál, így egyből el is kezdheti kiszórni a VFX1 működtetéséhez szükségesen sallangokat, úgymint Action Replay, hálózati kártya, és hasonlók, mert elképzelhető, hogy nem fogják szerelni egymást a sisakkal.

A vezérlőkártyát lehetőleg valahova a videokártya közelébe pakoljuk. A videokártya könnyen felismerhető onnan, hogy a felső részére rá van nyomtatva a neve: Made in Taiwan... (Jei! Két videokártya van a gépemben — CoVboj) Ha esetleg ez nem vezetne nyomra, akkor az lesz az, amibe hátulról a monitor be van dugva. (Ja, Elfelejtettem mondani az elején, hogy kapcsold ki a gépet — de most már úgyis mindgy...)

A videokártya jobb felső részén találunk egy 26-lábú csatlakozót (ha ott nem leltünk ilyet, akkor esetleg az alaplapon kutakodjunk), amit a szalagkábellel összekötünk a vezérlőkártya bal felső részén levő hasonló aljzattal. Arra ügyeljünk, hogy a szalag piros csikkal jelölt részét kerüljön mindkét aljzaton az 1 lábra (jobb felső) — különben nem fog működni a ketyere.

Most a vezérlőkártya alsó részén levő két jumperrel be kell állítanunk a kártya lehetséges négy I/O címe közül az egyiket. A gyári beállítás 260 (lent van mind a két jumper). A kiváltászt roppant bonyolult módon történik: ha most bekapsolod a gépet, és a monitoron bootoláskor látsz valamit, akkor valószínűleg jó a jumperállítás; ha viszont a BIOS-ne kiáll SOS-jeleket sipolni, akkor húzd le az egyik, vagy mindkét jumper.

UTAZÁS A KÉPZELT SZÁRNYÁN VIRTUÁLIS VALÓSÁG FORTE VFX-1 SISAK A VR STANDARD

MMP
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest
Madách t. ut 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027

180.000 Ft + ÁFA

Miután ezzel ilyen szépen megvölünk, nincs más hátra, mint összedugni a sisakot a kártyával; beilleszteni a 3D egert (becsületes nevén: **CyberPuckot**) a sisak aljába (opcionálisan be lehet a vezérlőkártya aljzatába is, csak így sokkal nagyobb az esélye, hogy előbb-több lerántjuk a gépet a helyéről). Ha van hangkártyánk (akinek egy ilyen sisakra telik, annak gondolom azért már akad egy), dugjuk össze a mini-jack dugókkal a vezérlőkártyával, aztán máris előhúzhatjuk a dobozból a lemezt, és indíthatjuk az installáló programot.

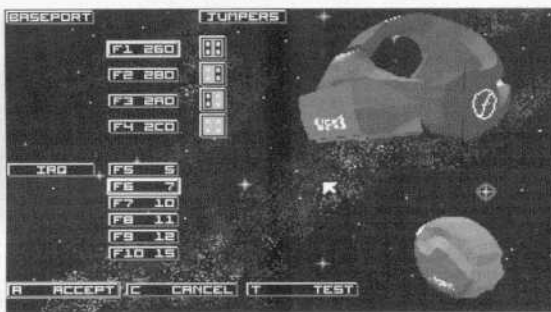
Ez a kiválasztott könyvtárba felpakolt egy csomó file-t, amelyekből később majd szépen kivesszünk, most egyelőre indítsuk a sevfx1-et. Ennek az első pontjával (SETUP VIP-PORT) lehelünk életet a sisakba; felül választjuk ki, hogy a jupperekkel milyen címet állítottunk be a kártyán, alul pedig választunk neki egy IRQ-t. A TEST megnézi, hogy a cím jó-e, illetve az IRQ nem akad-e össze valamelyik másik hardware-vel. Ha két mosolygós akció-fel volt a teszt eredménye, akkor az ACCEPT-re a program beírja az autoexecúcn első három sorába a VFX vezérlőprogramjait megnyitó parancsokat (ezek egyébként majd kb. 17K-nyi helyet foglalnak majd le a bázismemóriából), valamint a pathbe a könyvtárakat. Most lépünk ki, és reboot.

Felémelő pillanat következik: felöltjük magunkra a sisakot. Mielőtt bármit csinálnánk, természetesen először a sisakok a fejünkön kísérelünk az erkélyre, vagy meg jobb, ha becsöngetünk a szomszédba (hatásvadászk esetleg emeljük magasba közben a CyberPuckot) — így legálább az egész ház arról beszél hekeik, hogy UFO-t láttak a hetediket, mintek meg hagyják nyugodtan virt(ál)skodni.

Ha minden igaz, reboot után, sisakkal a fejünkön már egy virtuálisan reális DOS-ban találjuk magunkat (vagyis már látnunk kell valamit a sisakban.) Indítsuk megint a sevfx1-et, aminek a második pontjával (SETUP OPTICS) lehet beállítani a sisakban levő optikát a szemlélőkhöz. (Ha a sisakban most olyan képet látunk, mintha CGA lenne, akkor rossz a jupperekkel a vezérlőkártyán; állítsunk be egy másikat, és a fentiek alapján setupoljuk át az első ponttal.) Első lépésben állítsuk be a két optika szélességét úgy, hogy az a szemünknek kényelmes legyen; második lépésben pedig állítsuk a fókuszokat a két szemünk-höz: először csak a bal, aztán csak a jobb szemünkkel nézve állítsuk be a legélesebb képet — ha ezután két szemmel nézve is ugyanolyan éles képet látunk, akkor a beállítás tökéletes. Ezzel érdemes az időt tölteni, mert ha rossz a beállítás, nemcsak hogy kevésbé lesz élvezetes a játék, de egy percen belül könnyebben ad a szemed, ha pedig tovább erőlteted, akkor még a fejed is megfájdul hozzá.

A harmadik és a negyedik menüpont a sisakot, illetve a három dimenziós egert teszteli használat közben, azaz a képernyő hátulnézetből látjuk, hogy hogyan érzékel a program a fej- illetve kézmozdulatainkat. Uj játék előtt célszerű a sisaknál beállítani a standard pozíciót: normál fejartásnál nyomjuk meg a "space"-t.

Az ötödik pont valami titokzatos kalibrációt hajt végre, amelyben ki kell választani, hogy melyik országot melyik városban (vagy közelében) használjuk a sisakot. Erre a leírás szerint azért van szükség, mert a sisak tökéletes működését zavarhatják nagyobb fémtárgyak vagy az erős mágneses sugárzás. Nyilván a fejlesztésük figyelembe vették azt is, hogy Magyarországon hol vannak nagyobb MEH-lerakatok...



Most, hogy ilyen szépen sikerült minden beállítani, esetleg meg is nézhetjük, hogy mire is jó ez a kettyere. A következő szakmánya a dobozban ugyanis egy bonus CD, amelyen megtalálható egy halom olyan játék demó- illetve shareware-verziója, amelyektel mintha direkt egy ilyen sisakhoz találtak volna ki. Ezek természetesen jobbra DOOM-klónok (DOOM, DARKER, HERETIC, DESCENT), de akad köztük például MAGIC CARPET vagy QUARANTINE is. A sisak természetesen akkor 'él' a legjobban, ha a játékokkal szemben is tényleges 3D-ben játszódnak (az egyik legjobb példa rá a DESCENT, amelyben ugyebár fel/le is forgathatjuk a fejünköt).

A játékokat a CD install-menüjéből tudjuk felkutatni demó. Ezután váltunk át a cédlyévtárra, és ha a sisakkal akarjuk irányítani a játékokat, akkor indítsuk 'r' gombbal a játékok (pl. vrdescen, vrdoom, a batchfile-okat megtalálód a VFX1-könyvtárban).

A vrmoose program szolgálja arra a célra, hogy a sisak olyan alkalmazásokban is használható legyen, amelyek egyébként natív módon nem támogatnak. (Mivel — mint említettem — a VR-sisakok egyre jobban elterjednek, mostanában már egyre kevesebb ilyen játék jelenik meg.) Ilyen esetekben először hozzá kell rendelni a programot a játékok indító file-hoz (pl. vrmoose descen), majd ezután indítani a játékokat. Ez a program ilyenkor teljesen lekapcsolja a billentyűzetet és az egert, és a sisakról vagy a CyberPuckról érkező jeleket alakítja úgy át, mintha azok a lekapcsolt berendezésekről érkeztek volna. (Legalábbis ez az elmélet — azt, hogy egy együttműködik-e az adott játékkal, majd akkor derül ki, ha kipróbáljuk.)

Mivel a VFX1 használata elsősorban audiovizuális élmény, szobán kicsit körülményes lenne leírni — legjobban, ha mindenki igyekszik mielőbb kipróbálni, már ha teheti.

Most inkább pár szó arról, ami nem tetszett:

Nekem DOOM-osz közben úgy tűnt, hogy a sisak egy kicsit lassan

reagál, különösen a hirtelen lemozdulatokra. Ez persze nem feltétlenül a berendezés hibája, sokkal valószínűbb, hogy a videokártya nem elég gyors. Ugyanez nem mondható el a CyberPuckra, ami még himes tojásként kezelve is rettentő módon működik. Némi gyakorlati utyan meg lehet szokni, de azért erőteljesen hiányolok egy olyan — akár rezidens — programot, amelyel úgy a sisak, mint a CyberPuck érzékenysége online-módban kalibrálható lenne (mint például a ThrustMaster-kütyüknél).

A következő probléma magából a VR-technikából adódik: mivel a látószögös valóság úgy ér el, hogy a sisak átveri az érzékszerveiket (két különböző képet továbbít a szeméinkre), ennek egyenes következménye, hogy hosszabb használat után játék nélkül is csillagokat fogsz látni. A sisakhoz járó füzetekben nyo-

matékosan javasolják is, hogy a használatban legalább negyedóránként tarts szünetet, és pihentesd a szemedet, mert esetleg némi fiziológiai kellemetlenség lehetnek (kápárák a szemed, fejfájás, szédülés). Ehhez hozzáteljük, hogy erre a pihenésre a sisaknak is szüksége van, mert hazumasabb, több órán át tartó használat után már némi gondok lehetnek az üzemeltetésigággal: nem így van a gondok (olyan a tesztelt programok között egy sem volt), hanem arra, hogy idővel gondok lehetnek a még megjelenítés (egy új játék indításakor összezavarodnak a színek, átteszi magát CGA-ba, satöbbi.)

Inkompatibilitási problémák nem tapasztaltunk (bár egy alapos teszt-höz túl rövid ideig is volt a birtokunkban), de arra a gyártó is figyeltünk, hogy például elavult, reggebi típusú (ergo lassabb) videokártyáknál lehetnek problémák. Ugyancsak a gyártó információja, hogy gőzövel fejlesztik a sisakhoz a különböző kiegészítőket, de ezek minélent illetően egyelőre nem nyilatkoztak (bár kesztvny valószínűleg lesz). Az azonban biztos, hogy ez maga után vonja a vezérlőkártya fejlesztését is, márcsak azért is, hogy legyen hova ráakasztani ezeket.

Gondolom, jópofa voltam, amikor az előbb megjegyeztem, hogy mindenki próbálja ki mielőbb a VR-sisakot. Ebben azért igyekszünk segíteni, hogy minél több ember, hogy — ha minden jól alakul — esetleg valamilyen rendezvényre (mondjuk a Computer Karácsonyra, ha lesz ilyen) is kihurcoljunk magunkkal egy párat, ahol aztán minden érdeklődő kedvére először-közvetlen velük.

PC CD CLUB KoBaK

14000 Programs	990	Jagged Alliance	7.490	Savage Warriors, Striker '95	4.990
43er Windows Games	990	Johnny Mnemonic	4.490	Bestial Cultism Plus	4.990
Alone in the Dark 2, Mask	3.990	Kingsforn, Chaos Control	3.990	Sea Wolf, Wulfpack	3.990
Battle Isle 2200	3.990	Pizza Tycoon	3.990	Shadow of Darkness	3.990
Alone in the Dark 3	4.490	Kurandra 3	4.490	Shanghai - Great M	3.990
Apache	4.490	La Travata	1.210	Sim City 2000	3.990
Arc of Doom	3.670	LB 27	1.250	Sim City	4.490
Armored Fist	3.990	Little Big Adventure	3.990	Slip Or Swim	1.490
Bluforge	3.990	Lord Elen	3.990	Strike, 5000, Flight 101	4.490
Bureau 13	3.990	Mad Dog 111	3.990	Caution F	3.990
Chaos Engine	6.440	Magic Carpet	3.990	Space Pirates	3.990
Clockwerk	3.990	MechWarrior2	4.490	Star Trek 25+	3.670
Com Advent. Startup	2.200	Megacore	2.490	Super Karts	3.990
Cyberia	3.990	Megacore, Bloodnet	4.490	Syndicate Plus	3.280
Cyberline, Transport Tycoon	3.990	My Software Collection	990	Tank Commander	3.990
Xmas Lemmings	3.990	Nascar	5.610	Terminal Velocity, Dungeon	3.990
CYBERWAR	6.300	NBA Live '95	3.990	Master Z, No-moyals	4.490
Descent	3.990	NFL Hockey '95	3.990	The Chessmaster 4000	3.990
Doom II	4.490	Novastorm, Delta V	3.670	Turbo, Grandmaster Chess,	3.990
Drug Wars	6.820	Ocean Below	2.440	Star Wars Chess,	3.990
Earth Siege,Blown A	4.490	OS/2 Warp	990	T2 Chess	3.990
ITFA Soccer	3.990	Outpost	2.990	The Daedalus Enc.	4.990
Fighter Wing, Aces of the	3.990	PGA Tour Golf 486	3.990	The Farm, Fiddle Fish	3.670
Deep, Aegis	3.990	Phantasmagoria	8.990	The Grandest Fleet,Beneath a	3.990
Fortress of Dr.Radial	3.990	Pinball 3D	3.990	Star Trek 25+	3.990
Frankenstein	1.440	Privater	3.280	The Pathzorn	3.990
Full Throttle	3.990	PuzzleMania	1.280	Top 101 Shareware	990
Games Galore	990	Quarantine	3.990	U.S.Navy F.Dawn P	4.490
Great Naval Battles 3,4,5	4.490	Rebel Awanti	4.990	USS Thetexrona	4.490
Harpoon II Dts., Last Bounty	4.490	Red Baron, Aces of Pacific,	3.990	Under a Killing Moon	5.640
H.I. Prisoner of Ice	4.490	Aces Over Europe	3.990	Virtual Vegas	3.990
Hi-Octane, Bloodstays,	3.990	Remegade	3.990	Wing Commander II	3.280
Powerx, Jammit	3.990	Ring of the Robots	3.250	Wing Commander III	5.990
Inca II	3.990	Rise of the Triad	3.990	World Atlas	7.960
IndyCar Racing	4.290	Rugby World Cup 1995,	3.990	Woodcraft V.5.0	2.990
Inferno, Warcraft, Wolf	3.990	Battle Bugs, Reflex	3.990	X-COM II	3.990
International Soccer	1.440	Sakura	1.210	X-WING Collector's	3.990
Iron Assault	7.760				

A közölt árak tartalmazzák az Áfát. Visszotételek jelentkezését várjuk!

Találkozzunk a Compair-en

az A pavilon 108/5-ös standján!

Tagoknak 10% kedvez. Nyitva H-P: 9-18, Sz-V: 9-13.

1024.Margit krt.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

THRUSTMASTER®

A fent említett titulus talán ma még nem sokat mond kis házánk PC-felhasználóinak, pedig innen nyugatra, vagy mondjuk az amerikai kontinensen az ezen a néven jegyzett cég igen komoly piaci részesedést mondhat magáénak a játék céljára használt PC-klónokhoz csatlakoztatható perifériák piacán. A ThrustMaster '93-ban kezdett el ilyen kiegészítővel foglalkozni, pontosan akkor, amikor tulajdonképpen a PC-k és hardware/software-környezetük megérett arra, hogy a "játékgépek" piacán (is) átvegye a stafétát az ott uralkodó Amigától és Ataritól. Igen jó megáztatással olyan játékokat támogató hardware-ekre specializálta magát, amelyeket a felhasználók nemigen szoktak eldobni, vagy ha igen akkor csak idővel — nevezetesen a repülőgép- és egyéb szimulátorokra. Termékeik skálája ugyan nem túl széles, de mivel csupa olyan dolgot gyártanak, amelyek gyakor-

latilag egyedülállóak a piacon, a Thrustmaster-kiegészítők mára gyakorlatilag szabvánnyá váltak: manapság már nem nagyon jelenik meg olyan szimulátor, amely ne támogatná őket.

Ná ma említettem, hogy ezeknél a kiegészítőknél a Thrustmaster nem a minél nagyobb választékra törekedik, sokkal inkább olyan berendezéseket fejlesztenek, amelyek rendkívüli software-támogatásuk alapján képesek gyakorlatilag bármilyen környezetbe tökéletesen illeszkedni, és a legmesszebbmenőkig kihasználni az abban rejlő lehetőségeket. Ez egy igencsak tiszteltre-méltó marketing-konceptió, hiszen mindenkélt a vásárlók érdekeit tartja szem előtt.

A Thrustmaster szerény tudomásom szerint jelenleg hat vagy hét termékkel van jelen a PC- és Macintosh-piacon. Ezekből most háromra szeretném felhívni a figyelmet:

PRO FLIGHT CONTROL



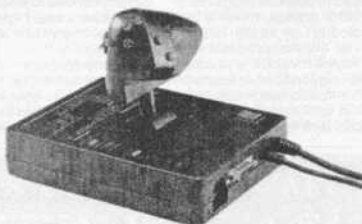
Ez tulajdonképpen nem más, mint egy professzionális formatervezett joystick, ami a kivitelezéséből adódóan szerintem gyakorlatilag szinte elnyúlhatetlen (vagy másfél kilos súlya miatt egyébként akár övédelmi fegyverként is használható). Game-porton vagy az előbb bemutatott Thrustmaster Mark II WCS-en keresztül csatlakoztatható a géphez. "Használat után eldobandó"-típusú joykhoz szokot kéznek ugyan eleinte egy kicsit kemény lesz használat közben. Ennek az az oka, hogy a tervezők — saját állításuk szerint — egy F-4 Phantom botkormányja alapján tervezték meg, és igyekeztek emulálni azt az erőfeszítést is, ami ezek működtetéséhez szükséges. Ennek a tulajdonságnak mondjuk Doomozás közben nincs különösebb jelentősége, de egy repülőgép-szimulátornál annál inkább: azt a célt szolgálja, hogy hirtelen bizonyos mozdulatoknál a gépnek ne lépjen fel olyan "tulkományzás", mint mondjuk egy mezei joystick esetén. (Aki repült már mondjuk Falconnal ilyen joy-jal, az gondolom tudja, miről beszéltek.)

A szokásos többbillentyű mellett egyéb funkciók ellátására még három plusz billentyű van a kormányon, amelyeket ördögös módon úgy helyeztek el, hogy a kormányt fogó kez három ujjá alatt legyenek (mondtam, hogy profi a formatervezés). A kormány tetején (a hüvelykujj alá) még egy négyirányú mini-joyt is elhelyeztek, amely például ideális lehet irányított rakéták vezérlésére vagy esetleg nezei képek váltogatására.

A PFCS-ja ugyan magasabb, mint a forgalomban levő sima joyk, de ha valaki jobbra szimulátorokkal játszik, vagy egy olyan joyra vágyik, amit még az ezredfordulón is használni akar, annak mindenképpen jó ez a választás. A ThrustMasternek még van egyébként egy hasonló paraméterekkel rendelkező botkormányja (F-16 FLCs), amely tulajdonképpen a PFCS továbbfejlesztésének tekinthető, és az F-16-osok botkormányát próbálja utánozni. Persze aki már ült Falconban (én például minden este azzal megyek haza a Határ úttól), az tudja, hogy az azért nem egészen ilyen...

MARK II

WEAPONS CONTROL



A Mark II WCS fejlesztése is úgy indult, hogy a valódi repülőgépek egyik berendezését fogja utánozni, nevezetesen a gázkart. Aztán hirtelen ötlettől vezérelve (amibe asszem azért némi piaci megfontolások is közrejátszottak) ebbe építettek bele azt a lehetőséget, hogy a kiegészítőiket sorba kövve együtt lehessen használni, továbbá ezzel együtt adják azt a software-t is, amivel — ha egy adott alkalmazás nem támogatná a ThrustMaster-kütyüket — programozni lehet őket. A program használatával és a különböző kiegészítők lekezelésével a WCS-hez adott vagy hetven oldalnyi user manual foglalkozik, tehát itt elegendő annyit elmondani róla, hogy némi gyakorlattal létező kezelőprogramokat írhatunk vele.

A WCS-hardware alapvető feladata ugyebár a toloerő (vagy légszaváros gépek esetén a fordulatszám) szabályozása a repülőgép szimulátorokban. Természetesen különálló fokozat az utánégető használat, de a karon a legkezelebbes pontokon elhelyezték még további hat gombot és egy háromállású kapcsolót is, amelyekre szinten különböző szimulátorfunkciók lehet elhelyezni.

RUDDER CONTROL



A ThrustMaster cég legnagyobb méretű, de egyben a legegyszerűbb kiegészítője a Rudder Control System, ami tulajdonképpen nem más, mint a repülőgépek oldalkormányát működtető berendezéshez hasonló pedál. Ha ujjonnan vettük, használat előtt nem árt egy kicsit bejártni (esetleg a tengelynél megolajozni), mert elsőre egy csopót akad. Természetesen szimulátoroknál is az oldalkormány működtetését hivatott ellátni, de használható más feladatokra is, például autoversenyeknél.

Mielőtt még valakie fenti ismertetést olvasva a fejéhez kapna: ez itt nem fizetett reklám (egy rúppot nem kapunk érte). Az én szerény véleményem az, hogy adott feladatra ezek a berendezések kitűnőek. Nagyon jó ötlet a kiegészítők együtt használatának lehetősége, a direkt programozhatóság pedig azt is jelenti, hogy egy WCS, egy pedál és egy PFCS-joy sorkapcsolásával egy szimulátorban tulajdonképpen

teljesen kiküszöbölhető a billentyűzet használat, ráadásul sokkal könnyelműsőbb lesz az irányítás), amellét egyéb játékokban való felhasználásra is képessé teszik a kiegészítőket. Persze egy adott negatívum azért csak akad: a formatervezés jóvoltából balkezes ember nemigen használhatja ezeket. Vagy esetleg kézenálva, ami mondjuk úrhajó-szimulátorokban emeli az élet-szerűséget...

**A ThrustMaster-kiegészítőket
a KESZO Kft.
bocsájtotta rendelkezésünkre.**

miro

miro videó kártyák



A kártyán végül van a RAMDAC, ami nevéhez híven a RAM-ból kapott digitális adatokból csinál analóg jelet a monitor számára. Ennek sebességétől függ a kép frekvenciája — minél gyorsabb egy RAMDAC, annál több képet képes elénk varázsolni egyetlen másodperc alatt. A RAMDAC sebességéket megadott Mhz érték a másodpercenként kirajzolható képpontok számát jelenti.

A legkisebb Miro kártya a miroCRYSTAL 10AD. Ezt az Avance Logic ALG 2201/2301-es chip hajtja. Max. 1MB DRAM kerülhet rá. Elégé olcsó — és hát csak azt kapjuk, amiért fizetünk...

A miroCRYSTAL 12SD már komolyabb darab. S3 Trio 32-vel van felszerelve. A Trio egy érdekes madár, mert integrálja a chipet és a RAMDAC-ot, csökkentve az előállítási költségeket. Ennek megfelelően ár/teljesítmény tényezője igen jó. 800*600*65536 (hicolor) felbontás mellett is képes 75Hz-es képráfrissítést produkálni. (75 képet rajzol ki másodpercenként). Általában 70 feletti értékeket tartanak megfelelőnek. Itt tenérek említett egy, játékhöz nem túl érdekes lehetőségéről is: neve Virtual Desktop. Ilyenkor a monitorunk csak egy ablak a tényleges, ennél nagyobb méretű képernyőre. A legtöbb miro kártya max. 1536*1024-es virtuális desktopot támogat, megfelelő RAM mennyiséggel.

A miroCRYSTAL 20SD S3 864 chippel van ellátva és 2MB DRAM-mal. Ennek megfelelően tiszteletreméltó teljesítményt kapunk viszonylag alacsony ár mellett — ezek miatt erősen ajánlhatom mindenkinek. A 2MB feltétlenül szükséges egy 64 bites chiphöz, mert különben nagyobb színnyelvességgel mellett csak 32 bitesként képes üzemelni. 640*480*trucolor és 800*600*65536 mellett is 100Hz képfrekvenciát szállít a 135MHz-es RAMDAC. A miroCRYSTAL 22SD S3 Trio 64-es chip-pel van felszerelve. Elméletileg minden adatnak meg kell egyeznie, de ezt nem volt alkalmunk kipróbálni. A prospektusban ellentmondó adatok vannak a max. képfrekvenciáról.

A miroCRYSTAL 20SV sokkal komolyabb darab az S3 964 chipjével és 2MB VRAM-mal. A VRAM-nak köszönhetően 800*600*trucolor-nál 90Hz-et képes produkálni. A "miroCRYSTAL 20PV a/v" elnevezésű kártya eléggé meglepett. Két chip van rajta, a Weitek Power9100 és a VideoPower9130. A Weitek chipek a legjobb minőségűt nyújtják, bár sajnos meglehetősen magas áron.

A 20SD twin is meglepett, de milyen kellemes meglepetés volt ez! Erdő a kártyáról már igen rég tudok, mert eléggé különleges darab. Ugyanis nem egy kártya — hanem kettő. Két monitort hajl meg két darab S3864-es chipjével. Régebben ha valaki két színes monitort akart a gépére tenni, akkor komoly gondja volt, mert minden színes monitorkárt (CGA/EGA/VGA) ugyanazt a címirtományt használta. Természetesen egy Hercules kártyát és monitor be lehetett tenni második kár-

tyának és monitornak, ezt a DOS-ban a mode mono kapcsolgatta. Windowsban a [386enh] szekcióban a DualDisplay-on kapcsolta ezt be, és itt is a DOS taskokat lehetett átteni mode monoval a 2. monitorra. Sok debugger és CAD program pedig párhuzamosan futott két monitoron. Sajnos a második színes monitor csak igen drága (TIGA) kártyákkal volt lehetséges, ahol állítható volt a címirtomány. Ezen probléma megszűnik a miroCRYSTAL 20SD twin kártyával. Hogy valójában mekkora szükség van erre, az nagy kérdés. Bizonyos, hogy képfeldolgozásnál és hasznos lehet: az egyik monitoron ott a kép, semmi által nem zavartva, a másikon pedig lehet az összes menü, eszköz, egyéb programok. Sajnos a komoly képstúdiók elég ritkák, és a legtöbb alkalmazáshoz sajnálatosan módon nincs szükség két színes monitorra. Miután a kártya ára dupla annyi, mint nem-twin testvééré, és 2. monitor is kell hozzá, sokan inkább egy nagyobb monitorba ruháznak be ezt a pénzt. Így ez a kártya egyelőre egy egzotikus érdekesség marad. Persze ha például a játékvártók rávetik magukat a lehetőségre, akkor komoly változás képzelhető el e téren...

A legkisebb MPEG-es Miro kártya a miroVIDEO 12PD. Ez nem S3, hanem Alliance Promotion 3210-es (32 bites) chipet használ. A kártya viszonylag alacsony ára mellett is hardveres DCI támogatást nyújt. A RAMDAC 135MHz-es, és ennek megfelelően 72Hz-en teljesít még 800*600*trucolor üzemmódban. Ez természetesen csak 2MB DRAM-mal képzelhető el, ez a kártya max.ális befogadóképessége is. Itt említeném meg, hogy külön csomagként mindegyik MPEG-es miro kártyához jár Karaoke driver is. Nem csak a furdókárok próbálhatjuk ezentúl félelmetesen énektudásunkat — kérek mindenkit, hogy ne küldjön próbatelvéteket az eredményről...

Az eggyel nagyobb testvérre a miroVIDEO 20SD. Ez már S3 868-as, 2MB DRAM-mal. Ennek teljesítménye már nagyon kedvező. A kártyáról pont az a jó, hogy nincs mit mondani — teszi a dolgát. Ez az a kártya, amit mindenkinek melegen tudok ajánlani, mert nagyon-nagyon megéri az árát. (Ami örmagában is egészen kellemes...)

A miroVIDEO 20SV komolyabb igényessé feladatokra ajánlható, az elsőtől "mindössze" annyiban különbözik, hogy S3 964, és 2MB VRAM hajtja.

17" és annál nagyobb monitorhoz ajánlható a miroVIDEO 40SV ergo. Ez 4MB VRAM-mal képes max. 1600*1280*hicolorra, és 1280*1024*trucolorra. Mindkét üzemmódban 75 képet élvezhetünk másodpercenként a 220MHz-s (!!!) RAMDAC jóvoltából. Ezt is tiszta szívvel ajánlok mindenkinek, aki képes megfizetni — bár nem túl olcsó, de nagyon megéri az árát. (ismétlem: 220MHz-s RAMDAC. Ezek után már csak a ára van szükség, hogy a monitor győzzesse szűfalával...). Mindenkinek kelle-mekes képet kívánok!



ChX

AXICO Informatikai Kft

kommunikál, mert vannak olyan chipek, amik már 128 biten is képesek erre. Sokféle chip van a piacon, de az S3 típusúak a legelterjedtebbek igen jó ár/teljesítményűk miatt. A jelzéseik kicsit kritikusak: Az első generáció VRAM-ot használ és a 911/924 nevet kapta, ezekből csak a 924 használható, a másodikban eléggé sok hiba van. Mára szinte teljesen eltűntek. A második sorozat chipjei 32 bitesek: 801/805/805p/805i/928. A 801 az ISA verzió, 1MB DRAM-mal, a 805/805p 32 bites VLB-s, a 805i pedig 2MB VLB-s, a 928-as VRAM-t támogat. A 864/868/964/968 a Vision 64 sorozat tagjai nevének megfelelően 64 bitesek. A kezdeti 8-as szám DRAM-ot, a 9-es VRAM-ot jelöl. A záró 8-as pedig gyorsított videót jelent. (Ld. feljebb a DCI-nél)

Említenék a DRAM/VRAM-ot, ezek egyaránt dinamikus RAM-ok, csak a VRAM két kapuval rendelkezik: Miközben a fő CPU tetszőleges helyre írogat a videómémemóriában, addig a videóchip a VRAM második, soros előreléti biztosító kapuján mozgatja az adatokat. Egy történeti érdekesség: ez egyáltalán nem új technika, már 1970-ben a Four-Phase Systems Inc. gyártott két kapus RAM-ot az IV-70 számú szilíciumgép-be épített videóhoz. A legnagyobb DRAM gyártók (először a Texas Instruments) 1983 körül kezdték árulni őket, elsősorban munkaállomásokba. A '90-es évek végén kezdtek őket PC-kre forgalmazni hozni, és a '90-es évek közepére már megfizethető szintre esett az áruk. A legtöbb alkalmazásod azonban még elég felesleges, mert csak nagy felbontás mellett, trucolorban élvezhetjük a VRAM előseit. Ez az áldás elsősorban több képet jelent másodpercenként. Minderre azért van szükség, mert sajnos nem lenne túl jó SRAM-ból (amból a cache áll) összeállítani 2-4-8MB videómémemóriát — egyszerűen nem férne el a PC-ben, másrészt megfizethetetlen lenne.

Napjaink csúcstalálkozásai közé tartoznak sajnos a játékok is. Egy-egy jobb CD-s játék, különösen Windows/Win95 alatt, olyan terhet ró a gépre, amit például egy közönséges üzleti alkalmazás sohasem. Ha csak arról van szó, hogy egy videoklippet akarunk lejátszani, már akkor is kell egy nagyon gyors videokártya, és hardveres MPEG támogatás sem árt. Ha már videókat akarunk lejátszani, akkor egy DCI driver sem árt. A DCI a Microsoft/Intel új szabvány Windows alatti gyorsabb képmegjelentéshez. Az egyik lényeges tulajdonsága, hogy közvetlenül a videopufferbe ír, ami természetesen nagyobb sebességet jelent, mintha rendszerhívásokkal kell ugyanezt tennünk. A videó "skalázási" is lehetővé teszi, amit teljes képernyős videó megjelenítést tesz lehetővé a szokásos kis méret helyett. A DCI támogatás nem szükségszerűen történik hardverből, tulajdonképpen bármilyen kártyához lehet DCI drivert írni. Persze azok, amelyekben (legalább részben) hardver végzi ezeket a funkciókat, gyorsabbak, mint normál társai. Ilyen chipzeteket szoktak "videó" vagy "videó optimalizált" chipzetnek híven. Tehát a mostanában gyakori "MPEG" jelölés a kártyák mellett általában NEM jelent valódi MPEG dekódoló chipet — ennnyit ez nem is várható el. A Miro még tisztesseges is, mert pl. a 20SV dobózn rajta van, hogy szoftveres az MPEG dekódolás. (Nem úgy mint egyes modelmek, amin szemérmesen csak annyit közölnek, hogy v42bis, csak "elfeljelöl" megmire, hogy szoftveres) A Win95-ben a DCI helyett annak továbbfejlesztést élvezhetjük Direct Draw néven.

Kipróbáltunk tehát néhány Miro kártyát — és igen kellemesek találjuk őket.

Szókás szerint jó néhány szakki-fejezés magyarázatával kezdeném. A videóokálya letke a speciális videóchip, a videómémemória, és a RAMDAC. A videóchipnél fontos az a szóméret, amivel a memóriájával

SPACE QUEST 6

IN THE SPINAL FRONTIER

Hát itt van. Nem csalás, nem ámiás: annyi idő után végre megérkezett a minden idők legidétlenebb kalandjáték-sorozatának számítógépes SPACE QUEST legújabb része: Roger Wilco, a rettenthetetlen házmester visszatért! Súlyos esetnek számító Olvasóinknak már nyilván szerencsétlenségük volt az első öt részhez. Most pedig, amikor még alig épültek fel az eddigi megpróbáltatásaikból, máris a nyakukon a SPINAL FRONTIER. Az ember mindig jobbra számít...

A gyauúlan játékosra több megváró élmény is vár, amelyekből az első rögtön az, hogy az alig megszokott Sierra-kalandjátékszerkesztő újabb átdolgozáson ment keresztül (ez elsősorban a grafikára vonatkozik, ami most már SVGA megjelenítésre épül, de emellett jóval nagyobbak lettek a figurák, és mindegyik roppant súlyos animációkkal terhelte). A kezelés is fejlődött egy pölytett, leginkább a Lucasarts-játékok által meghonosított point-and-click-módszer irányába, mindamellét megtartva a saját jellegzetességeket is: a teljesen egérvézérelt játék tulajdonképpen négy főbb paranccsal (megszokott kifejezéseknél maradvak: move/look/operate/talk) irányítható, bár mindegyik plusz funkciókat takar, továbbá az inventoryban is használható mindegyik. Az utóbbiakra persze külön szükség lesz,

mert pár cuccal csak úgy tudunk kezdeni valamit, ha az inventoryban 'operat-e'ljük ('hands'-et használunk rajtuk) őket, akár egymáson is.

A következő rémületes élmény a helyszínenként variált zene, arról már nem is beszélve, hogy minden idők legidétlenebb házmesterének új kalandjában az összes előbukkanó szereplő beszél is. Külön szám lesz persze a narrátor, aki minden bizonytalanságot a rekeszizmok görccsös rángatására specializálta magát...

A legszörnyűbb élmény persze akkor éri a tudatlan játékost, amikor kinyitja a dobozt. A CD ugyan tartja magát a helyén, viszont kipotyogyan belőle a 'Popular Janitronics' első évfolyamának 2. száma. Nevezett újság címét szabad fordításban esetleg úgy lehetne visszaadni, hogy '(Ház)Mesterségünk címei', szorosabban pedig *esetleg* úgy, hogy 'Népszerű Házmesterológia'. A tartalma mindenképpen szemrevétele, hiszen az ökörségek végtelen sorát tartalmazza (példának okáért itt van mondjuk rögtön a Legtiszább WC-csésze-díj kiosztása vagy esetleg egy mélyen szántó teszt a főnök-házmester viszonyról), viszont az ökörségekre kevésbé fogékony jártkosnak is végig kell olvasnia, mert van benne pár olyan info is, amire a játékban szükség lesz a továbbjutáshoz.

Az SQ6 piacradobását megelőző reklámkampány azt ígérte, hogy az új rész sokkal hosszabb és sokkal idiótább lesz, mint az eddigiek. Felölősségünk tudatában kijelenthetjük, hogy a készítő — talán elsőként a számítógépes játékok történetében — maximálisan betartották a szavukat: tényleg az. A játék borzasztó hosszú lesz, különösen ha valaki önállóan áll neki a megoldásnak. Ez esetben ugyanis a look/operate (vagyis: eyes/hands)-opciókat használva kénytelen-kelletlen tanúja lesz az összes marhaságnak, amit a szerzők — ígérőkhöz híven — belezsúfoltak a játékba. Merész kalandorok készüljenek fel: a legpörbb objektum megszemlélése is valami borzasztó eredményt fog hozni...

Minden tiszteletünk a 'Két Fickó az Andromédáról'-nak, különösen Scott Murphysnek, aki tudvalegőleg az említett halálbrigád első embere, és egyben az SQ-sorozat producere. Elképesztő, hogy tíz év után még mindig bírják poénokkal! Igaz, hogy a poének egy része igazán azoknál csattan, akik játszottak az előző részekkel — de akkor is! (Ugyanez például nem mondható el például az egyre inkább elcséyelyesedő LARRY-sorozatra.) A másik greetings a kivitelezőknek szól: a játék 99%-a ugyanis rajzolt és direkt módon animált (egyedül az úrhajóval történő közlekedésnél énekelhetjük el a 'Love me tender, love me sweet...' című népszerű Pelvis-songot). Hát öszintén szólva, én sokkal jobban



Csendélete a dokkokban: a zürös kalandok között hőseink néha arra is jut idejűk, hogy érzelmi életet éljenek

szeretném, ha a Sierra-játékok az itt követelt úton haladnának tovább, nem pedig azon, amit a LAST DYNASTY egyes részei, valamint a PHANTASMAGORIA teljes egésze bemutat. Szerintem ugyanis sokkal jobban érdekel mindenkit, hogy avatott kéz-ből tud grafikailag kihozni egy PC-mit, mint az, hogy különböző hardware-ek segítségével milyen képeket tudnak digitalizálni...

Szóval az SQ6-t minden angolul egy csöppet is értő Olvasóinknak ajánlom végigjátszásra. A manapság megjelent játékok között szinte majdnem egyedülálló abban, hogy

megéri a pénzét. (Ooops! — CoV-boy.) A megoldáshoz talán némi segítséget nyújt Mihail Booolgakov: 'A (Ház)Mester és Margarita' c. opusza, de ha valaki végképp elakadna, akkor esetleg elkérthetné szánalmas kis magazinunk végébe, ahol remélhetőleg megtalálja a megoldást. Vagy legalábbis az elejét, mert nem biztos, hogy a teljes megoldás be fog férni az e havi turnusba. Mértékérték (ház)mesterológiai előrejelzések szerint ugyanis a játékmenet hosszúságában mindenképpen vetekedni fog a Dallas-szal... Jó szórakozást!



Min. Config.: 486/25,
SMB RAM, 2x CD-ROM,
SVGA-kártya, SB vagy
Win-kompatibilis kártya

8 7

9 9

MŰSZERTECHNIKA

Várjuk jelentkezésedet
számítástechnikai tanfolyamainkra!

WINDOWS'95:



okt.17,19,20., nov. 1-3.,
nov.13-15., nov 27-29.,
dec. 11-13.

DOS, WINDOWS 3.1:

nov.13-17.

WinWord 6.0:

nov. 13-17.

Excel 5.0:

nov.20-24.

Access 2.0:

okt. 30-nov.3.

Project 4.0:

nov.13-15.

Novell Netware 4.1:

okt.24-27.

Világhálózatok:

nov.3., dec.8.

Jelentkezési határidő:

a tanfolyamok kezdete előtt 1 héttel.

Vállalatok, cégek részére

külön ismétünk tanfolyamokat!



Cím: Műszertechnika OKTATÁS Kft., Budapest, X. Szállás u.21.
Tel./FAX: 260-8714, Tel: 260-4348, levélcím: 1475 Bp.Pf.: 167.

WITCHAVEN



Min. Config.: 486/SX.
4MB RAM. SVGA-kártya.
SB/GUS/stb.

2	8	7	
	7	7	

Lassan már két éve, hogy a Doom első shareware verziója megjelent, és azóta szinte dömpingszerűen készülnek a klónok. Kezdetben hihetetlen primitív próbálkozásokkal is találkozunk, most már csak az igényesebbeknek van helye a piacon. A Descend óta divat, hogy egyes cégek a még meg sem jelent Quake-ra hivatkoznak, mondván, hogy az 6 játékok sok mindent tud, amit a Quake-ban ígértek. Nemrég láttunk néhány screenshotot a Quake-ból (beszerezhetőek az ftp.isoftware.com ftp-site-ről), nagyon jól néznek ki, nem tartjuk valószínűnek, hogy bármelyik eddig megjelent program versenyeire kelthetne vele).

Adóig itt a WITCHAVEN, egyelőre csak játszható demo formájában, amiről nem hallottuk az oly divatos megjegyzéseket, viszont tényleg abba az irányba lépett a DOOM után, amerre a Quake is várható. A játék valami középkori dungeonban játszódik, varázslatokkal, valamint főleg szűró- és vágófegyverekkel szerelhetjük fel magunkat — a shareware verzió utolsó fegyvere egy varázskard, úgyhogy valószínűleg a kész változatban igen agresszív eszközök kapnak még helyet. Ha esetleg a fegyverekről valakinek a Heretic jutott volna eszébe, akkor az engine látán további hasonlóságot fog felfedezni: a szokásos DOOM-engine koptintásán kívül megvan a fel/le nézés, a repülés, valamint (ami a Hereticben nem volt) az ugrás és a guggolás. Az engine figyelemre méltó tulajdonsága, hogy gyors,

320x200-as módban érezhetően simábban fut a DOOM-nál. A 320x200 említése nem véletlen, ugyanis a game játszható 640x480-ban is, a Pentium-tulajdonosok nagy örömeire (a fotók mind a 640x480-as felbontású módról készültek). Nagylelőntésben DX4-100-on már élvezhető a játék, úgyhogy a készülő itt sem vallottak szégyent. Ja, természetesen a gyors videokártya magától értetődő...

A textúrák szépek és hangulatosak, viszont az ellenfelek igen csúnyára sikerültek (a DOOM-hoz hasonlóan sprite-ok, nem 3D-objektok), remélhetőleg velük még csinálnak valamit. A csúnyaság 320x200-ra vonatkozik, 640x480-ban minden szörny megszépül (az anyos típusúakat leszámítva).

A zenék nem sok érdekességet tartogattak, a hangok viszont kifejezetten jók, szerencsétlen ellenfelek oyanokai morognak, mintha 3 éve csak a gymorkogást gyakorolták volna. És akkor még nem szözlünk arról, amikor lemeszárjuk őket...

A készülő elkévtettek egy óriási hibát a bal ALT-on nem a strafe funkció van (úgy tűnik, ilyesmi egyáltalán nincs a játékban), hanem a varázslás. Ha valaki megszokta a DOOM-ot, akkor ez a változás valami borzasztó zavaró lesz. Azt még nem tapasztaltuk, hogy a billentyűk átdefiniálhatók lennének.

A játékban található különféle tárgyakat és itatókat. A tárgyak azonnal felhasználásra kerülnek, az itatok mennek a rak-
tárba, később meg lehet inni őket. Az ellenfelek kezdetből fogva elég kemények, még könnyebb fozoktatokban is - mivel a fegyverek miatt többnyire közelharcra vagyunk kényszerítve, célszerű a vidám flúkat hátráira aprítani. Bonus meglepetés a programtól, hogy a fegyverek bizonyos idejű használat után megsemmisülnek, majd kiporccannak. Van egy olyan érzésünk, hogy ezért még sokat lesz elmegetve a készítő felmenő ági rokonsága...

A shareware-verzió extra meglepetéseként jó kis bugokat is tartalmaz: a gamma correction ötletészeren visszaállítódik legalacsonyabb értékre, mentéskor nem menti el a létképet, ugrások a billentyű folyamatosan nyomva néha beugrunk, és még sorolhatnánk...
Mindent egybevéve, a kész, hibamentesített verziót érdeklődő várjuk, a Capstone-nak esetleg lehet egy nagy dobása, mert ha a Quake kijön, akkor szerintünk le fogja tarolni a piacot...
Lapzárta előtt érkezett egy patch, amely a bugok egy részét kijavítja. Friss információ, hogy a játék-CD-ket már sokszorosították, a világpromies szeptember 20 lesz (volt).

eddig megjelent flipperek közül a legjobb táblának választjuk.

Dishéjban ennyit tudunk mondani a PINBALL ILLUSIONS-ról. Ha nem is jelent mérőldkövet a flipperek történetében, azért minden területen hozott egy kis fejlődést. Egyetlen igazi negatívuma, hogy helyenként kisebb programhibák fordulnak elő, de szerencsére egyik sem vezet lefagyáshoz vagy a golyó elvesztéséhez.

Bryan



Min. Config.: 386/33.
4MB RAM. SB/GUS/stb.

5	5	
	4	3

Pinball Illusions

Hosszas várakozás után kijött PC-re is az Illusions, elérhető lemezen és CD-n is. Amíg nem mintyog fél éve kint van, de ott is hosszúságú huzavona előzte meg a megjelenést, sokáig ígérték a négytáblas változatot, aztán végül csak 3 tábla van a kész verzióban. PC-n szintén 3 tábla van a lemezes verzióban, viszont a CD-n helyet kapott egy 4. is.

A PINBALL ILLUSIONS a multibállmánya jegyében készül. Minden táblán többféle lehetőségünk van multibállásos bonus-játék indításához, a legtöbb egyszerre 6 golyó lehet, ami azért már tekintélyes mennyiség (a specifikációban ennek megfelelően min. 486-ot javasolnak hozzá, de zene nélkül, esetleg alacsonyabb felbontásban 386-on is egész játszható).

nyabb felbontásban 386-on is egész játszható).

Erdemes néhány szót szólni a kivitelezésről. A grafika a Pinball Fantasies óta sokat javult (a Psycho Pinballban azért nemigen tesz túl), ráadásul most már használhatunk igazán nagy felbontásokat is (640x480 és 800x600), ami a sok multiball miatt igen előnyös. A zenék és a hangok a szokásos színvonalat képviselik, a program továbbra is kezeli minden ismertebb hangkártyát vagy egyéb hanggeneráló eszközt. Lényeges, hogy a golyó viselkedésén is javítottak, néha már-már úgy éreztük, tényleg flipperrel játszunk. A táblák megjelése csak szubjektív lehet, így komolyabb elemzések helyett inkább bemutatnánk pár sorban mindegyiket.

Law n' Justice: Meg kell védődnünk a várost a bűnözőktől és az egyéb csapásoktól. 8 féle bonus-játék van, egyesek időre mennek, mások multiball-t adnak, és így a plusz golyók elvesztéséig tartanak. Ha mind a 8 játékot játszotuk, akkor megpróbálkozhatunk a végső küzdelemmel is, amelyben egy 6-golyós multiball segítségével szereshetünk nagy pontokat. Van egy videomód is, de az nem lett valami jó. A sokféle bonus elég jól leköti az embert, mi a magunk részéről igen jónak tartjuk.

Babewatch: Irány a tengerpart, és széddítsük a lányokat! Itt csak 5 bonus-játék van, ezek sorban jönnek egymás után. Főleg így zajlanak, hogy kapunk egy multiball-t, egy bizonyos idő alatt fel kell halmoznunk valamilyeni bonus-t, aztán annak megfelelően gyűjthetünk a folytatásban. Az 5. bonus-t nagyon nehéz megszerezni, viszont valami irdatlan mennyiségű pont jár érte. Néha kicsit egykísű a játék, de azért nem rossz.

Extreme Sports: A cím magáért beszél: mindenféle vad sportokat kell üz-ni ezen a táblán. A szokásos bonus-játékokból most 6 van, ezek teljesítése után jön egy 7. is. Ezekben kívül van még egy független bonus-játék is, amely bár mikor előcsalagható. Ezzel a táblával valahogy nemigen szeretünk játszani; nem tudni, miért, de valahogy unalmas a játék, talán azért, mert a jutalmakat igen nehéz és hosszadalmas begyűjteni.

The Vikings (csak CD-n): Az utolsó tábla a vikíngek világába kalauzol minket. Van 6 a megszokott bonus-játékokból (az egyik egy igen jól etalált videómod), 3 független bonus, amelyek bármikor játszhatóak, és mindezek után egy végső küzdelem, ahol a feladatunk Eszak Isteneinek megnevetlése. Kiű-nő a játék, nagyban támogatja a tábla remek hangulata. Hajlunk rá, hogy az



DREAM MACHINE

Múltkoriban úgy a t. publikum, mint a szerkesztőségbe beadó humanoidok elég jól elkacaráztak, amikor a CoV-ban ilyen kis action-pack keretében megjelent néhány iromány a számítástechnika vadhatásának számító adult-CD-kről. Ezzel kapcsolatban olvasóink legnagyobb problémája persze szegény Garfield volt, aki rendszerint a legrosszabb helyen tűnt fel. (Relatív. **En nem tartom a legrosszabb helynek azt, ahol Garfield tartózkodott. Mindamellettt kitarok a Rózsaszín Párdac mellett: Pink Panther rulez! — CoVboy**) De hagyjuk most szegény

Garfieldet, maradjunk annál, hogy igen szomorú, hogy ez az előbb vadhatásként meglistázott adult-kategória a CD-piac egyik legnagyobb irányzatává nőtte ki magát. Merthogy az összes ismerőzőm, aki CD-forgalmazásból él, ez azt állítja. Sőt, egyesek még filozófiai is fűznek hozzá, aminek publikálásától jelen esetben eltekintek, mert bár ugyan a maga nemében elég szórakoztató, de a nyomdafestéket talán nem kéne folydogálásra kényszeríteni...

Szóval az adult CD-knél tartottunk. Részemről csöppet humorosnak tartom, hogy emberek Playboyból és Penthouse-ból scannelt képekért pénzeket áldoznak. Bár szó se róla, egy nagyobb poszter nem árt az ágyad fölő, hogy reggelente felébredve a világ egy rendkívül pozitív vetületét pillantsd meg (így legalább van valami perspektívád ebben a szomorúság életben). A másik hasonló téma a 'blue movie' (így nevezik költőien a pornófilmet): fogalmam sincs, miért vesznek ilyeneket CD-n, amikor jóval jobb minőségben, ráadásul negyedórán megkaphatja ugyanazt videón is. Na mindegy, az ő dolguk.

Valami hasonló járhatott a fejében az Interotican lézenög fiataloknak is, amikor kitaliálták az interaktív adult CD-t. (Ez egybeként a legújabb kutatások szerint 'live' hölgyekkel gyógyítható.) Az interaktivitás itt annyit jelent, hogy nem csak a 'kukkoló' eddigi misa szerepe jut nekik, hanem beleszólhat a történetbe.

Ernek a koncepciónak az egyik iskolapédája a DREAM MACHINE, amelynek sikere alapján más cégek is elkezdtek nyomni a hasonló stílusú stufokat (VIRTUAL VALERIE, NEURODANCER, VAMPIRE 'S KISS, stb). A trükk nem különösebben nagy, mindössze arról van szó, hogy az eddigi adult-mozikat beagyazták egy kalandjáték-szerű keretbe, tehát a 'játékos' saját eredményeké tekinthette, ha kukkolhatott egyet. (-kettőt-ötöt-tízet...)



Ennél mondjuk voltak azért jóval izgalmasabb jelenetek is, de én inkább egy ilyen kis szolidat dumpoltam nektek...

A DREAM MACHINE például egy dungeon-ben játszódik, ahol ide-oda bókászva kellemes meglepetések érik a t. turistát. A felhasználóknak ugyebár kabé a 99%-a himnusz, így tehát nem tehetett kétesges a siker: ilyesfajta 'dungeon'-ökben ugyanis az XY-kromoszómák nagy része igen szívesen gyűjt az experience-pontokat, és ha mód van rá, akkor nem is nagyon akar kijönni belőlük.

A DM-ben (ami most nem DUNGEON MASTER-t jelent) egy ilyen dungeonbe csöppönünk. A bal felső részen látjuk a nézeti képet, az alatta levő nyilakkal lehet előre menni, illetve forogni. Az alul világító rózsaszín lámpa bókászás közben érdekes hageffektusokat eredményez, de ha éppen egy film közben vagyunk, akkor ezzel lehet a 'végkijelre' ugratni. A háromszög csúcsainak minősített adatok felett az USA állambiztonsági szervé kollégyok módján örködnek — így még mindig meglepő, hogy annyit év után mégiscsak hajlandók voltak a nagyközönség elé bocsátani ezt a filmet. (Egyéttműködésük nélkül ugyanis kétszáz évvel ezelőtt megdudott volna erre a világra.)

A Roswell-esemény iránt érdeklődő emberek száma milliárdokora rug, hiszen ki az ez ember a Földön, akit ne érdekelnének a körülöttünk elterülő Unverzumban létező életformák? (En vagyok az. Előfizet vagy sem, ez itt a kérdés?) — CoVboy) A tudósok és a szakértők válasza a nyilvánvalóan feltett kérdésekre ugyan kissé hézagosak, és sajnos nem válaszok. A válasz: 42. Egyéb-ként ha már itt tartunk, még azt a kérdést sem sikerült megnyugtatóan rendezni, amit Müller Péter tett fel 1980-ban: 'Van-e élet a Földön?'.

Szóval ez a filmfelvétel a maga nemében egyaránt nyomasztó és vidító: nyomasztó, mert infokat csak

ként a gumilány, a szekrény és az olajoshorht megvizsgálásával szakmányolhatjuk.

A játékban az ajtó mögé benyitva kapunk egy-egy klipet, utána pedig az egyik narrátor bebí érdeklődik a lelki- vagy inkább a fizikai állapotunk felől. Kabé 10 klip elérhető, de ezekhez némi feladatot is végre kell hajtunk, például a továbbjutáshoz el kell görgetnünk egy sziklát, stb.

A maga nemében igen sajátos ez a marhaság, hiszen az adult-CD-k általában arra korlátozódnak, hogy egy clikre lejártszanak egy pornófilm(részlet)ét. Itt viszont feladatokhoz van kötvé az egész, ráadásul olyan filmet kapsz, amilyen az épp nem adott környezetbe illik (kórház börtön, közpárok, stb.) (Szerkesztőség nincs? — CoVboy) A filmek képmínősége egyébként változó, de jobbra a megfelelően jó kategóriába tartozik. Külön szerencse, hogy ezeket a '90 környékén megjelent videoból válogatták, amelyekben a rendezők már kezdték súlyt fektetni rá, hogy tényleg jó nőket szerepeltessenek. Akinek ijesztaja pótcsekkévre van igénye, annak mindenképpen sulyos egy fun lesz a CD.

G-Spot

Min. Config.: 386SX,
4MB RAM, 2x CD-ROM,
Windows 3.1, SB/GUS/stb.

4 5

7 2

COBIT

INCIDENT AT ROSWELL

Tömegkommunikáció-őrültek minden bizonnyal kellemes élményeket szereztek maguknak a júliusban, hiszen egy egészen elképesztő csemege tanult lehetett. Ekkor mutatták be ugyanis világszerte egy majd 50 évig zárolt ufo-filmet a műholdas adók. Alien-rajongók figyelmét egyébként felhívta erre a TV-híradó is, bár úgy látszik, anyagi bizáts nem igazán tudtak teremteni a publikálásra. A zárolás okáról természetesen nem nyilatkoztak az illetékesek, de végül is nem is ez volt a lényeg: a mintegy háromnegyed órás film egy igazi UFO boncolásáról szólt.

Pár szó az előzményekről (már legalábbis annak, aki nem ismerne őket). Az egész 1947. július 6-én kezdődött az Egyesült Államok New Mexico államában fekvő Roswell község közelében. A dolog haszneg megfigyelő egy UFO lezuhánást jelentette Roswell térségében — aztán villámgyorsan visszaszivták az egészet. A pontos részleteket ugyan ötven év távlatából kicsit körülményes lenne kibogozni, de az biztos, hogy az adott időben különféle megmagyarázathatatlán események folytán egy nem-emberi testre feltek. A testet később a legnagyobb titoktartás mellett fel is boncolták.

A világszenzációt most az jelentette, hogy az egykori operatőr nyilvánosságra hozta ennek a (nevezük Valaminek) a boncolásáról készített videofilmet.

Aki figyelemmel kíséri az NTT (Nulladik Típusú Találkozások) c. újságot, az nyilván tudja, hogy a litkosnak minősített adatok felett az USA állambiztonsági szervé kollégyok módján örködnek — így még mindig meglepő, hogy annyit év után mégiscsak hajlandók voltak a nagyközönség elé bocsátani ezt a filmet. (Egyéttműködésük nélkül ugyanis kétszáz évvel ezelőtt megdudott volna erre a világra.)

A Roswell-esemény iránt érdeklődő emberek száma milliárdokora rug, hiszen ki az ez ember a Földön, akit ne érdekelnének a körülöttünk elterülő Unverzumban létező életformák? (En vagyok az. Előfizet vagy sem, ez itt a kérdés?) — CoVboy) A tudósok és a szakértők válasza a nyilvánvalóan feltett kérdésekre ugyan kissé hézagosak, és sajnos nem válaszok. A válasz: 42. Egyéb-ként ha már itt tartunk, még azt a kérdést sem sikerült megnyugtatóan rendezni, amit Müller Péter tett fel 1980-ban: 'Van-e élet a Földön?'.

Szóval ez a filmfelvétel a maga nemében egyaránt nyomasztó és vidító: nyomasztó, mert infokat csak

ügy nyerhetünk róluk, ha szétszakdajuk őket, és vidító, mert mégis az az erőzt ülteti el bennünk, hogy nem vagyunk egyedül az Unverzumban. A tudósok bizonyára övitézeseket takták nyitnak a filmfelvétel hitellesegeről (egyébként én is rögtön megkérdezném, hogy miért pont az USA-ban szállt le ez az UFO, amikor a Pajkos presszó mellett füves térség is nagyszerűen alkalmas landolásra), de a maga nemében az is csoda, ha minket is elfogadnak a nagyokosok, hogy mi is tudjunk a külvilági létezéséről. Az UFO boncolása és az ún. tudósok kommentárjai talán eddigi szuggalják — ha mégsem, mindenki levonhatja a saját következtetéseit.

A CD-t tekintve csakis dicséret illet meg mindenkit: a világcseré júliusban volt, és a CD-s verzió a kommentárokkal egyetemben alig egy hónap múltán már napvilágra látott. Példá az a gyorsaság, ahogy kis házákn CD-forgalmazói hozzáférést tővé lettek a magyar publikumnak is: segítségül léte az ember elgondolkozhat egészen kicsiny voltán. (Mivel filmCD-ről van szó, most nincs teszt)

MPC SPACE EXPLORATION



Az American MPC Research nyilván eléggé nagy sikert aratott az USA és a Szovjetunió (illetve utódállama) szárazföldi-, vízi- és légi fegyverszerecsinének bemutatásával. Ennek az oka elsősorban az volt, hogy a világon elég sok felhasználó volt, aki a haditechnika iránt érdeklődve megvásárolta az igazán korrekt áron kiadott CD-iket. Mivel ezt a témát maximális mértékben kimerítették, '95-ben új téma után néztek: új sorozatot indítottak, ami az USA űrutatásai eredményeivel foglalkozik. A CD-sorozat az eddig megszokott módszer alapján tárgyalja a NASA űrutatásai eredményeit. Mostanában ugyan haver a két superhatalom, de úgy látszik, annyira mégse, hogy például a Szovjuz- és egyéb ruszki űrutatási programok eredményei is napvilágra kerüljenek. Bár lehet, hogy az eddigiekben megszokottak alapján, ez egy következő sorozat témája lesz. Mindenesetre most áttekintünk pár CD-t, abban a sorrendben, ahogy a kezünk ügyébe akad...

A kivitelezésnél a készítőket nem változtatja a katonai CD-knél bevált módszeren (ha le nem számítjuk azt az apróságot, hogy a Video for Windows Levi Strauss Képfarmerkeringőjére installálja fel magát). A felső sorban levő ikonmenüben ugyanazoknál, bár az ikonok képté egy kicsit részeseit átterveztek:

- a **Contents**-ben találjuk a CD-n levő anyag témakörökre bontott tartalomjegyzékét, továbbá innen érhetőek el a szöveganyagok is;
- a **Slide Selector**-ben a fotóanyag tartalomjegyzéke látható egy rács dia képeiben, és innen hivatkozhatjuk be őket;
- a **Slide Preview**-val a tartalomjegyzék témakörökének képnyaragát nézhetjük meg egy narrátor kommentálásával;
- a **Slide Show** nevéhez híven sorrendben behívja a CD fotóanyagát, egy rövid magyarázó szöveg kíséretében;
- a **Movie Selector**-ben van a különböző videóanyagok listája;
- a **Movie Preview**-ban a tartalomjegyzék (Content) szerinti csoportosításban nézhetjük meg a videókat;

— végül az **Action Theatre** folyamatosan lejátsza az összes videót. Az **AMERICAN SPACE EXPLORATION** az amerikai űrutatás 35 éves történetét tekintli át jóval vonakodva, kezdve onnan, amikor Alan Shepard 1961. májusában a Gemini űrhajóval végrehajtotta az első amerikai űrrepülést, a különböző Apollo-programok keresztlátásán az űrrepülőgépekre. Ez a CD tulajdonképpen a teljes űrutatási sorozat összefoglalása.

A **RACE TO THE MOON** tartalmazza a Hold kutatásával foglalkozó NASA-programokat. Ez gyakorlatban 1964-ben kezdődött, amikor a különböző Ranger-űrszondák televíziós képek ezreit sugározták a Hold felszínéről. Az 1968-ban felírt Apollo-8 űrhajó legénységének tagjai voltak az első emberek, akik az űrből készítették felvételeket a Holdról, de a CD csúcsa természetesen az Apollo-11 szereplése lesz: annak idején a technika jóvoltából az egész emberiség egyenes tv-képernyőn élvezhette végig, amint Neil Armstrong és Buzz Aldrin megletette azt a bizonyos kis lépést, amely mégis oly hatalmas volt az emberiségnek. Természetesen a többi részben még megtaláljuk az Apollo-12-17 Hold-expedíció tudományos eredményeit is (példának okáért itt van Alan Shepard, aki az Apollo-14 parancsnokaként az is beírta a nevét az űrutatás tudományos eredményeit tartalmazó kis enciklopédiába is, hogy ő volt az első ember, aki egy másik bolygón golfozott.) **(Az farszót. Én egy darts-táblát vinnelek magammal, ha véletlenül a Holdra indulnék — CoVboj)** A CD utolsó része pedig már a sci-fi világába tartozik: ebben ugyanis egy holdbázis létesítésének lehetőségeiről és technikai kérdéseiről esik szó.

Az **AMERICAN ASTRONAUTS** az amerikai űrhajósok arcképsarnoka Shepardtól az űrrepülőgépek személyzetéig. Itt nem az alfabetikus felsorolást választották, inkább a kutatási programok szerint csoportosították őket. Az asztronauták életrajzi adatait, eredményeit és munkásságát mellett még külön megtalálható egy rész, ami az űrhajósok kiképzésével foglalkozik.

Az **EARTH FROM SPACE** szülőbolygónk űrből történő kutatásának gyakorlati lehetőségeivel foglalkozik. Ezek egy részének egy eredményei ma már teljesben hétköznapiak (gondoljunk csak például a Hungária Biztosító reklámjára, amelyben az Eduscho kávéembere megsaccolja hány fok lesz ma), tehát általában nem is foglalkozunk azzal, hogy mi van mögöttük. Ugyanez vonatkozik például a tömegkommunikációs alkalmazásokra is, de geológiai és oceanográfiai kutatásokban is nagy segítséget nyújt a különböző műholdak által sugárzott kép a Földről (amelyekből természetesen egy rakás lesz a CD-n is).

A **Föld** meg a **Hold** már volt, szóval ugorjunk odobb egy bolygóval: a **MISSION TO MARS** CD ismerteti a Mars-kutatás történetét. Az első Marinerek még csak néhány ezer mérföldnyi távolságban repkedtek el tőle, de a **Mariner-9** segítségével sikerült szinte a teljes bolygó felszínét feltérképezni. Ezt követték a **Vikings**-űrszondák küldetései, amelyekkel felkészítették arra, hogy ne csak orbitális pályára álljanak a bolygó körül, hanem le is tudjanak szállni a felszínre. A CD természetesen még foglalkozik a Mars-kutatás jövőjével és az ezekre tervezett szerkenyűkkel is, hiszen nemcsak amerikai, hanem orosz tervek is vannak, amelyeket még az ezredforduló előtt végre akarnak hajtani.

Most jöhet a Naprendszer többi bolygója a **THE VOYAGER LEGACY** CD-n. A **Voyager**-szondák az emberiség nagy kalandjai közé tartoznak: 12 év alatt végigrepültek kicsiny Naprendszerünk és még elhaladtak a Jupiter, a Szaturnusz, az Uránusz és a Neptun közelében mindegyik felszínéről képeket közvetítettek 'haza'. Ha jól emlékszem valamikor a múltkoriban foglalkoztak vele a TV-Híradóban is azon neves alkalomból, hogy kilépett a Naprendszerből, és továbbfolytatja útját a Nagy Semmi-be, hogy hirt vágya a létezésünkéről Valakinek. A **Voyager** útját egyébként újabb szondák is követik.

A **COMET CHASERS** CD a világűrben ide-oda repkődő meteoritokat vizsgáló műholdakról szól. A Giotto, az ICE és a Vega műholdakat felké-

sztítették arra is, hogy ha esetleg nem csak az évszázadonként esedékes látogatásra érkezik egy üstökös (mint mondjuk a derék Halley), hanem le is akar szállni a Földre, akkor — a katasztrófa elkerülendő — lebeszéljük a tervéről. Elsődleges feladatuk azonban mégis a megfigyelés, és jóvoltukból szemtanúi lehetünk például egy üstökös becsapódásának a Jupiterre.

A **U.S. SHUTTLE FLEET** CD az Egyesült Államok űrrepülőgépeinek (Columbia, Challenger, Discovery, Atlantis és Endeavour) kifejlesztésével és expedícióival foglalkozik, de természetesen szó esik a jövőbeni feladataikról is. Mondjuk a videók közül kár volt kihagyni azt a bizonyos '86-os Challenger-indítást, amelyen az egész világ megnézhetette, hogy hogyan hullik darabokra pillámmillió dollár — meg hét ember.

Ennyi gondolom elég is lesz a CD-k részletes ismertetéséből. Az első körben 12 darabban indultak, de mint már fentebb is jeleztem, valószínűleg előbb-utóbb a szovjet űrutatás eredményei is hasonló formában piacra kerülnek. A tartalmi kivitelezésnél nem sok változás van a katonai CD-khez képest: a 30-35 percnyi videóanyag, 150-200 kép (nagyfelbontású) és a téma hangulatahoz remekül illő, Mozart, Ravel, Strauss műveiből válogatott komolyzenei aláfestés remek szórakozást ígér mindenkinek, a CD-piacon tapasztalható árakhoz képest rendkívül olcsón.

Pixr



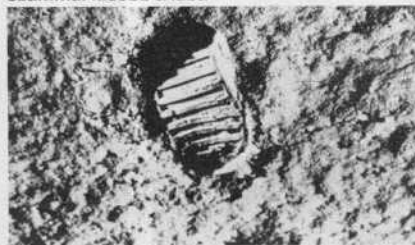
Min Config: 386/DX33, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA-kártya, Windows 3.1

X	X	
	7	8

Na tessék: Armstrong már megint szanaszét hagyta a zászlóját!



Hm. Úgy látszik mégsem ő volt. Neki két számmal kisebb a lába



MIXIM

FARE TO BLACK

Úgy gondolom, hogy a DOOM hatalmas sikere alapvetően megváltoztatta a PC-s játékvásárt. Az ID software játéka után piacra dobott fejlesztések jelentős hányada a nagy előd nyomdokain született. Számítlan 3D grafikával megoldott csodát és még több totális bukást fedezhetett fel a monitor fényében égő — és egyre romló — szemünk. A listát felsorolni is nehéz, hosszúsága már-már megközelíti a magyar állam-adósság méreteit. A Delphine Software legújabb játéka is ezt a sort gyarapítja. A kedves, halacsát majszoló tengeri emlősök neve már ismerősen csengenek, a FUTURE WARS, ANOTHER WORLD és folytatása, a FLASHBACK kitűnő arcade-adventure játékok voltak a maguk idejében. A stílus most sem változott, szintén árkdok alatt folytatjuk adventi túránkat. A 2D-ről a kor szellemének és irányvonalának megfelelően azonban áttértek a fentiekben említett 3D-s megjelenítésre.

A játékban természetesen már megint a superherot alakítjuk, aki az előző esti buli után a hibermátornak nevezett detoxikáló tartályban próbálkozik a fáradalmak kipihenésével. A csúf, gonosz Morphok — akik mellesleg alakváltók és az egész naprendszer uralmuk alá akarják vonni — elfogják hősünk úrhajóját és durván felnasztják békés szenderegéséből. A XXII. századi morph Álcát-rabba, egy börtönbörtögóra szállítják és kitűnő bürokratarendszerük azonnal megkezdi a tárgyalást. Conrad B. Hart (becses személyünk) nem kívánja megvárni a tárgyalás kimenetelel (érthető okból...), és egy John O'Connors nevű (valószínűleg IRA-tag) rabtársra segítségével megpróbál megszökni a börtönből. Innenlét kezdve csak rajtuk múlik, hogy a menekülés sikerül-e. Hál' Istennek nem csak a klaviatúrán zongorázó ujjainkat, hanem a maradék szkelet-állományunkat is tornáztatni kell.

Ez a kép rögtön elmenne a LAST NINJA 3 reklámjának is



Miután egy teljes leírásra most nincsen keretünk, ezért nem fogom a menüpontokat és a billentyűzetkiosztást ismertetni — egyébként is felesleges lenne. Izeltőnek annyit, hogy a normális irányok mellett oldalazhatunk, guggolhatunk, ugrálhatunk, futhatunk — már csak "komplett talajtorna gyakorlat" billentyű hiányzik, de Delphine-éket ismervé következő fejlesztésben benne lesz.

A természetes (járás, séta) és a természetellenes (futás) mozgássorok azonban vajmi keveset érnek, ha egy morph-fal vagy egyik robotokkal szembeállokunk a folyosón - mósolygás és fejcsóválás mellett péppé lőnek minket. Eme effekteket ellensúlyozandó már kezdéskor egy pisztolyt és a beleváló 9 db töltényt rendelkezzünk. (Nyilván alapos mozgásban részesítettek minket, amikor belöktek a cellába — vagy azt gondolták: ha már egyszer bezártuk, hát hánd puffogtasson a drágai!). A börtöncella ajtaja automatikusan kinyílik előtűn, és egy üzenet is van a tarsolyunkban O'Connorstól (melyben tájékoztat minket első feladatunkról) — újabb iskolapéldái a rendkívül szigorú morph biztonsági intézkedéseknek.

Ezeket az apróságokat csak akkor vesszük észre, ha már megcsodáltuk a játék érdekes és egyben újdonságot jelentő nézeti képet. Valami olyasmit képzeljétek el, mint a jól ismert ALONE IN THE DARK sorozatban, ahol kívülről látjuk magunkat és különböző kameraállások veszik fel a képet — csak itt összevegyítették egy DOOM-féle engine-nél — egyszerűen a falak is forognak, nem csak mi, mint az AITD-ban. Általában hátulról és kicsit felülről látjuk játékosunkat, lövőskor pedig Conrad vállá mögül látjuk pisztolyt tartó kezünket. Apopó, fegyverek: ahogy előbbre jutunk a játék teljességében, lesz itt minden ami szemészának és ravaszra görbülő ujjnak



Nicsak, egy számítógép-terem! Innen elviszünk egy Pentiumot

ingere — egyre nagyobb kaliberű gyilkolóeszközökkel rendelkezünk. Tárgyakat is találhatunk nagy mennyiségben (fegyverek, autómop, life scanner...) — ergo nem csak esztelen lövöldözésből áll a játék. Annál is inkább, mivel egy-két ajtón és lézertalon például csak úgy juthatunk át, ha megvárjuk, míg egy robot rááll az azt nyitó kapcsolóra. Van egy on-screen kijelzőnk, amely a legfontosabb dolgokat jelzi nekünk állandóan (energia, töltények stb.), egy támadó megjelenésekor pedig egy scanner jelenik meg a képernyőn, ami jelzi ellenségünk irányát. Az inventory külön képernyőn kapott helyet. A többi foglytól kapott információk hasznosak lehetnek, ne vegyük őket félvállról. A későbbiekben, amikor már kezdünk rádöbbenni a morphok módszereire, amellyel otthonukat akarják leigazni, hathatós segítséget kapunk egy titkoltos lénytől, Ageertől. Ő a Plutó bolygó őslakója, és evezredet óta sikeresen harcol a morphok ellen. Az ő ösereje segítségével küzdjük át magunkat a több mint 12 pályát tartalmazó játékon — a szintek egyre nehezednek, a végén szinte megoldhatatlan feladat elé állítják a játékos. Nemcsak a börtönblokkban, hanem lávafolyásokon, úrkötőkön keresztül nyomulhatunk előre.

A játék szerintem nem rossz, bár inkább az akció elemen van a hangsúly. A grafika újszerű nézőpontján kívül nem hozott különösebb áttörést. Nem csak a standard VGA módban játszhatunk, SVGA felbontás is kérhető (ha 5MB RAM-unk és VESA kompatibilis kártyánk van), de ez DX2-66-on a képfírtás miatt a Kockás nevű régi képregényfűzeteket juttatta eszembe. Normál felbontásban ezen a gépen is elég gyors a játék. Digitalizált beszéd,

több, mint 40 3D Studioval készített átvezető animáció — ma már szinte alapkövetelményei egy CD-s játéknak. Minden ismeretbő hangkártyát kezel (GUS support) - jó minőségű zenék. Negatívum: Magyarországon még nem a Pentiumok házája — az SVGA felbontást el lehet felejteni — VGA-ban pedig csak egy a sok közül. Kicsit unalmas már ez a rengeteg egy kaptafára készülő program (Sok a DOOMal). Nehéznek találtam az irányítást is egy kicsit — de abba bele lehet jönni. No mindegy, ha a stílus szereted (és Pentiumod van) próbáld ki!



Kozy

Min. Config: 486, 4MB RAM, 2x CD ROM, SoundBlaster			
7	5		
7	6		

Ebben a játékban a természet lágy ölén sem hagynak nyugtot



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 konfigurációját kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések: Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-l, vagy hw-l (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Cívan kereskedelmi hirdetés nem közlünk le, amelyeket csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél 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 nyomdamba kerülő Co-Va biztalan 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 közölteknél megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf. 363. 1514.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak cívan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapban belül történik.

C64 software

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

C-64-ESEK! ÉBRESZTŐI A MÁSODIK ARANYKORUNK VAN! 1996 JANUÁRRA VÁRHATÓ AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT-SZERŰ VEREKEDŐS JÁTEK CSÜCSKIVÉTELEZÉSÉBEN! SPRITE-GRAFIKUST KERESKEZEHZ A CSÜGSSZUPER JÁTEKHOZ! YEEEEEAAAAAAAAAHHHHHHH!!! **MAGYAR CSABA**, 26643 DIOSIENŐ, DIZSA GYÖRGY ÚT 93. TEL.: (35)-364-243 (CSAK HETVEGÉN)

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználók 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékot lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544

C64 hardware

Eladó 15 éves alig használt megkímélt állapotban lévő C64-ül. + magnó + 25 kasszeta + másoló cartridge + joystick + szakirodalom. Irányár: 8.000,- Ft. Cím: **Marasfai Zoltán**, 8800 Nagykánizsa, Hevesi Sándor 1/B. Tel.: (93) 320-739

Eladó C64-ül. + 1541/1l. floppy + magnó + 40 db lemez + 2 db joy + Philips monitor + szakkönyvek. Irányár: 40.000,- Ft. Cím: **Görgényi Szabolcs**, 4700 Mátészalka, Szőlőskert u. 2. Tel.: (44) 340-562

Feladó:



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)

C-64 alappépet, floppyt, nyomtatót, PC-VGA monitorra cserélnek. **Zalotnai Gábor**, 8000 Székesfehérvár, Palotai u. 61. Tel.: (22) 321-593

Amiga

Eladó A500 sok tartozékkal 30.000,- Ft-ért, vennék A1200-at olcsón, jó állapotú, winchesterrel, esetleg színes monitorral. Programcsere Amigára, listát kérek-küldök. Cím: **Kalmár Péter**, 9023 Győr, Herman O. u. 24. Tel.: 06-96 425-490

Commodore AMIGA 400-as számítógép 1 MB RAM-mal, TV modulátorral, égérrel, lemezekkel eladó. Ugyanitt eladó egy egér PC-hez, egy doboz 5,25" HD-s lemez és Amigához 250 lemez. **Ortó László**, 3872 Novajrány, Kossuth út 27.

Eredeti játékprogramok OLCSON eladók A500-hoz. Válaszborítékot listát küldök. Cím: **Vata Ferenc**, 8621 Zamárdi, Siófoki út 53/A. Tel.: (06-84) 348-020.

Olcsón eladó egy alig használt AMIGA 800-as, monochrom monitorral, lemezekkel, joystickokkal. Cím: **Varga Miklós**, 3351 Verpeléti, Lehel u. 3. Tel.: 36-359-285

Amigások figyelem! Eladó egy Commodore 1084S sztereó video monitor 16.000,- Ft-ért, valamint 3,5"-es DD-s lemezek 50 Ft/db áron. Érdeklődni a (23) 367-155-05 telefonszámra lehet. Cím: **Jankó Zoltán**, 2030 Erd, Hunyadi J. u. 23.

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

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

PC

Olcsón eladó: 486-os alaplap (ISA), Intel 486DX 33-as processzorral 11.000,- Ft-ért, 386DX 40-es alaplap 7.000,- Ft-ért (AMD proc!) Érdeklődni lehet: **Tóth Csaba**, Tel: 06-30-402-936

Eredeti PC-CD játékok eladók, régiek + újak. **Jóó Andrea** 2-855-083

Eladó 486DX 2+66 proc., 486 alaplap, S3 Trucolor Graphics Accelerator (VESA), G44 (1.2) hangkártya, Sony CDV 33A CD-ROM, 1,44 és 1,2-es floppy-meghajtók, 540 Mb winchester (IBM); VESA LB IDE +, 1024x768 VGA monitor, 8 mega (SIMM) RAM, Super Warrior joy, gyári IBM OS/2 Warp, Sound Blaster aktív hangszórók, billentyűzet, baby ház. Mindez egyben, vagy külön. Várom az ajánlatokat. (Garancia majdnem mindenre van.) Tel.: (este 6 után) 06-24-365-774 **Pongrácz Viktor**

Bélyeg helye, vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni

COM-WARE Kft.



SZERKESZTŐSÉGE

BUDAPEST

Pf.: 363.
1519

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-mal. Tel: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**

Eladó egy 250MB-os COLORADO JUMBO STREAMER, kasszával 14.500,- Ft-ért és egy 120MB-os WESTERN DIGITAL winchester 12.000,- Ft-ért. Cím: **Endrődi Balázs**, 9023 Győr, Pusztaszéri u. 24. Tel.: 96/412-689.

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 lejátszás). Hőzsa eladó egy 'nagy' lejátszó. Ár: 11.000,- Ft. Cím: ifj. **Ivancs Endre**, 7632 Pécs, Nagy Imre u. 60.

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

Ingyen adók vagy cserélek szabadonmáshozható (shareware) PC programokat! Küldj listát vagy felbontott választókat a listámért. **Tilly György**, 1139 Budapest, Rozsnyai 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 (3MG) irányár: 92.000,- Ft. Cím: **Papa Roland**, 2133 Szőlőiget, Határ út 30.

80286s-20MHz-es alaplap AMD processzorral, kiöztárlan állapotban eladó, HEADLAND chipsetes, így EMS-1 tud emulálni (driver lemezen adok) másrészt UMB-L. Ár: 5.000,- Ft. ála nincs! **Vida Szabolcs**, 8200 Veszprém, Lőczy L. u. 42/c fsz. 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

REKLÁMARON (!!!) eladó egy lényegesen felbővített Olivetti PC33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD + 3,5" és 5,25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet: **Dinya Gábor**, 1 766 581.

Keresem a Super Street Fighter 2-0t vagy a Street Fighter 2 Turbo-1 PC-n megvételre vagy cseréire. **Tabajdi János**, 6090 Kunszentmiklós, Pipa u. 9.

Egyéb

IBM mátrixprinterre (lehetőleg 9 tűs, de lehet más is) felhasználói kézikönyvet, illetve kódálóbázatot keresek megvételre, vagy kölcsön (pénzért) fénymásolás céljából. Minden megoldás érdekel. **Bártfay Artúr**, Tel.: 1-352-741.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat utárvétellel előfizetéssel

- ... pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel csak 398,- Ft)
- ... pl. CoV Évkönyv '95 (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft)
- ... pl. PC-s játékok 1. (Ára: 648,- Ft, előfizetéssel csak 548,- Ft)
- ... pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft)
- ... pl. PC-s játékok 3. (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)
- ... pl. PC-s játékok 4. (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel csak 599,- Ft)

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

- Tippek & Trükkök Lexikonja**
E.L.F.O.G.Y.O.T.T.!!!
- ... pl. SpV sorozat (Ára: 1.074,- Ft helyett előfizetéssel csak 600,- Ft)
 - ... pl. CoV 18-39 sorozat (Ára: 1.833,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)
 - ... pl. CoV 40-51 sorozat (Ára: 1.728,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)
 - ... pl. CoV 52-60 sorozat (Ára: 1.516,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.000,- Ft)
 - ... pl. A PC-k hangja c. könyv (Ára: 1.499,- Ft, előfizetéssel csak 999,- Ft)

Elő szeretnék fizetni a **Computer Világ c. lapra**. Kérem, hogy részemre db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

negyedévre (744 Ft) félévre (1.488 Ft) 1 évre (2.976 Ft)

Az alábbi kódszámmal jelzett cég(ek) hirdetése(i) felkeltették a figyelmemet. Kérem, hogy részemre a cég(ek)ről bővebb információt küldeni szíveskedjenek. Kódszám(ok):

Lapunk 1995/10. (Nr.61.) számában a következő cégek hirdetései találhatóak (zárójelben a kódszámuk)

- 4M Computerbontó (0013)
- ACOMP Kft. (0025)
- AUTOMEX Kft. (0038)
- AXICO Kft. (0040)
- Boomerang Computer (0053)
- CD Archive Kft (Korongvilág) (0072)
- Commodore Gyors szervíz (0088)
- ComputerBooks Kft. (0105)
- CROCUS Kft. (0117)
- DERKO HW (0138)
- Gábor Dénes Főiskola (0197)
- H.F.H. Kft. (0215)
- HELIX Computer (0236)
- KoBaK Kft. (0388)
- Microsoft Hungary (0411)
- MIXIM Kft. (0425)
- Multimedia Meeting Point (0972)
- MUSZTERTECHNIKA Oktatás Kft. (0491)
- PC Doktor Szaküzlet (0533)
- Software Station (0678)
- SOWAH Computer (0711)
- VIDEOBIT Kft. (0833)
- Virtual World Shop (0896)

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, Nyiregyháza, Pécs, Salgótarján, Sopron, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár, Szolnok, Szombathely, Tatabánya, Vác, Veszprém, Vöröshégy, Zalaegerszeg

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



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

PRINTER KELLÉKANYAG POSTA

HP, EPSON, OKI, CANON, SAMSUNG, CITIZEN, PANASONIC, STB.

festékszablonok, tonerek, festékpátronicok, utárvétellel nagy választékban rendelhetők
Budapesten 10000 Ft felett ingyenes kiszállítás! Vidékre szállítás utárvétellel

Kérjen részletes tájékoztatást!

Telefon/fax: 149-7909 10-17 óráig HELIX COMPUTER

Megnyílt! Virtual World PC CD Shop

Budapest, 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(Újlaki Üzletház) Tel.: 250-5200/123

- A kiválasztott CD-17 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- Ingyenes árlistát, részletes katalógust küldünk, ha megadod a címed!



KIADÓI SZOLGÁLTATÓ ÉS KERESKEDELM KFT.

COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U.12.

LEVÉLCIM: 1253 BUDAPEST, PF. 71.

TEL.: 1751-564, 1753-591.

FAX: 1753-591

Könyvajánlatunk:

Nagy: Kézikönyv az adattömörítéshez - ARJ, PKZIP & Co.	1.296,- Ft
Stolnicki: Hálózatokról kezdő felhasználóknak	1.376,- Ft
László J.: Hangkártya programozás Pascal és Assembly nyelven	1.568,- Ft
Kovácsné-Pergelné-Benkő: Mindenkié a PC-ről	699,- Ft
Nagy: Vírusvédelem a PC-n - lemezmeléklettel	1.157,- Ft
László J.: A VGA kártya programozása - lemezmeléklettel	1.375,- Ft
Tóth-dr.Tamás: WINDOWS'95 & Microsoft Plus	1.995,- Ft
Gerő-Reich: WORD for WINDOWS 6.0 magyar & angol	980,- Ft
Gerő-Krizsák: WORD for WINDOWS 6.0 kisokos	498,- Ft
Nagy-Spányik: COREL DRAW 5.0	795,- Ft
Füzi: 3D animáció és grafika a PC-n - lemezmeléklettel	1.283,- Ft

DERKO HW STATION

Commodore 64-hez Action Replay MK 7 3.600,-
Atomic Power 1.1 + Action Replay MK 7 4.800,-

Írj, ha bármi hardware érdekel, biztosan megegyezünk; és az is lehet, hogy időközben már bővült a választék!

Telefon: 291-2318

Levelezési cím

Műhely: 1124 Budapest, Fehér u. 18.

DERKO HARDWARE
D G B K O M I L T M U L E S

COMMODORE GYORSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon: (06-20) 348-246

XT/AT tápegység javítás és
VIDEO szervizelés is!

PCX-kulcsolás

Ha ráér valaki, akkor bemutatnám a hajdani **PCX Viewer** kicsit feltuningolt változatát. Nos, az a verzió kissé talán túl egyszerű volt, olyannyira, hogy (nekem) nem is működött — kifagyt, mikor maga mögé olvasta a képet. A másik problem, hogy a VPIC pl. olyan rosszul tömöríti PCX-é az a képeket, hogy bizony előfordul, hogy 64K-nál is hosszabbak az MCGA képek. Azt nem tudom, hogy más konvertáló menüre tömörít normálisan. Ezért a program egy 768 byte-os buffert használ (azért pont ennyit, hogy a színpaletta együtt legyen, mert két OUT között nem lenne olyan jó egy file olvasás), és ha elfogytak belőle az értekes byte-ok, tölti a köv. adatot. Nem kell azzal tömörí, hogy talán 768 byte-nál kevesebbet is beolvashatunk, mivel ez lehetetlen (a file utolsó 768 byte-ja tömörítetlen, ez az RGB paletta). A kép kitömörítése után valahogy egy helyre kéne hozni a palettát. Viszont lehet, hogy egy részét már beolvastuk, ezt a buffert legelejére másoljuk, és mögé töltjük a maradékot. Ezután a már előbb ismertetett FadeIn és FadeOut eljárások feléne a kép megjelenéséről, ill. eltűnéséről. Ja, és némi hibakezelést is beépítettem (gy. felhasználóbarát. A programban a magyarosított talán a file I/O is megérthető a beavatottabaknak.

No, hát ennyire agyonmgyarozott forrást még szerintem nem igen láttatok. Aki unna, attól elnévezést kérek.

```

main_seg      segment para
assume cs:main_seg
org 100h

start: jmp entry

include fade.inc ; na így lehet
bedépleni saját forrásba:

logo db "PCXVIEW V.1.2 (C)
1994.03.26. by DoT.13.10
db "Original unpacker by Jones/
TSI.13.10.13.10."
; a DOS string kódi rutinja minden
ASCII karaktert követ, kivéve a $-et, azt veszi
a string végének. (Még nem az ASCII 0-17)
nulla? Nincs "USAGE: pcxview
<filename>.pcx",13,10,$
error2 db "" Error opening file
",13,10,$
error3 db "" Error loading file ",13,10,$
error4 db "" Not a PCX file ",13,10,$
error5 db "This program can show only
320X200/256 colors format PCX files.",13,10,$
; a különböző hibázenetek off-
set címét
erroraddress dw offset error1
dw offset error2
dw offset error3
dw offset error4
dw offset error5

; a PCX file-ok első byte-jainak a
következőknek kell lenniük:
pcxform db 0ah,05h,01h,08h,0,0,0,0,3fh,01h,0c7h,0
; ezek után jön a kép szélessége,
hosszúsága
pcxsize equ $-pcxform
; a táblázat byte-okban számolt méretét így
tudhatjuk meg a legegyszerűbben. Az aktuális
címek (8 byte) között a táblázat kezdőcímét
(a címek mindig azt a memóriacím veszik
fel, ahol vannak), az EQU-val egy szímbőlmut
konstansként definiálhatunk, értéke most
egyenlő lesz a táblázat méretével.

buf db 768 dup(0)
bufsize equ $-buf

filehandle dw 0
; Ez a rutin azért vissza a buffert következő
elemét (mutató SI-ben, NE pszák[átok]), vagy
ha elfogytak, akkor tölti a köv. adatot.
getabyte PFLAG

; cmp si,bufsize
; jelezzük, hogy van-e még adat a buffertben.
; jelezzük, hogy van-e még adat a buffertben.
; ha igen, visszajárjuk a következő:
inc si ; mutató a köv.
elemre.
ret

loadnewbuf: push ax ; nincs, töltjük a
következő adatot.
push bx
push cx

```

```

mov bx,filehandle ; az
eltárolt file azonosító
mov ah,3fh ; a load DOS rutin
száma
mov dx,offset buf ; a
buffer kezdőcíme - ide töltünk
mov cx,bufsize
hány byte-ot kell olvasni
int 21h ; a DOS rutinok
gyűjteményének meghívása
pop cx
pop bx
; jelezzük, hogy van-e még adat a buffertben.
; a DOS rutinok a
CF-et 1-re állítják, ha valami hiba történt.
Hibaközl AX-ben (most nem használjuk,
egyszerűen "load error".
mov bp,3 ; hiba, a 3-as
számú üzenetet küldi
jmp error
loadok: mov si,1 ; SI-1 már az 1.
elemre állítjuk
mov al,buf ; visszajárjuk a 0-
dik elemre
ret
getabyte ENDP
; Itt indul a programunk.
entry: push cs ; Ez COM
programnál valóban nem
push cs ; kell, de ha
rutinoként akarjuk meghívni, akkor
igen. Egyébként ilyenkor ne feledezzünk meg
a regiszterek mentéséről, úgy fontos, és
már meg sem lehetem közzétekin.
pop es
mov ah,9 ; stringkiró DOS
rutin
mov dx,offset logo ; a
string kezdőcíme DS:DX-ben
int 21h
mov si,128 ; a command line-
től kapott paraméter hossza
nulla? Nincs cmp byte ptr [si],0
paraméter
mov bp,1 ; kijelöljük, hogy kell
használni a progit.
jmp error

tovább: mov al,byte ptr [si] ; a
command line sor végére 0-t teszünk.
xor ah,ah ; mert a DOS-nak
úgy kell megadni a filenévet, és
eredetileg CR (0D) van ott.
inc si
mov byte ptr ds:[si],0
mov ax,3000h ; file
megnyitás - DOS rutin
mov dx,130 ; filenévre mutat
DS:DX
int 21h
jnc loadmp ; hiba az
megnyitáskor
jmp error

loadmp: mov bx,ax ; a DOS egy
azonosító ad vissza, amelyet sorozásmélt kell
használni. Ez lesz a helyes, hogy egybőlben
több file-t kezelhessünk. Ezzel az
azonosítóval fogunk hivatkozni a további
fileműveleteknél a mi file-urunk.
mov filehandle,ax
mov dx,offset buf
mov ah,3fh ; beolvassuk az
első 128 byte-ot
mov cx,128
int 21h
jnc readn ; hiba az
olvasásnál
jmp error

readn: mov di,offset pcxdm ;
ellenőrzőközp, hogy PCX
formátumú-e a file
mov cx,pcxsize
cld
rep cmpsw ; ez a cmpsb-nél
gyorsabb, word-önként hasonlítja össze a
DS:SI-tl kezdődő cs db word-öt az ES:DI-n
kezdődő ugyanannyival. (SI, DI-nélvélly
csökkenő DF-ső függően, DF-1-nélvélly, DF-0-
csökkenő)
or cx,cx ; CX-ben marad,

```

```

hogy hánydik word-nél akadt el, tehát az, ami
már nem stimmel. Ha ez 0, akkor a két
tárlótérlet egyezik.
; m
mov bp,4
jmp error
m: lodsw ; AX-be tölti a DS:SI
köv. word-jét
mov ax,320 ;320 pixel szélesség?
je m2
notdim: mov bp,5
jmp error
m2: cmp ax,200 ;200 pixel magas?
je notdim
mov ax,13h
int 10h
mov al,0 ;átkapcsolás
MCGA módba
mov dx,308h ;"tefekeztük" a
képernyőt, hogy ne látszódjon ahogy
kibőrlőrtök a képet
out dx,al ; 03C8-ra 0-t
küldünk, ez az új szín, mert
inc dx ; amit át akarunk
írni. Ezután
mov cx,768 ; 03C9-re 300H db
0-t írunk, ; ha jól számolom, ez pont 256
onecolor2: out dx,al ; szín RGB kódja
loop onecolor2
addg vissza, míg CX-ből maradt valami (nem
0)
mov si,offset buf ; SI-
be a buffer 0. elemének offsetjét tesszük.
Ezután kériünk nem babrálni.
mov ax,0a000h ; Erre
azért van szükség, mert
mov es,ax ; a
szögmensregiszterekkel nem lehet mindenféle
műveleteket végezni, pl. nem adhatunk neki
abszolút címzéseit előtte, csak így! Lehet,
hogy átlósan látunk a DOS-ot assembly nagy
részében jobban az Amiga.
xor di,di
xor bx,bx
xor cx,cx
xor ah,ah
mov si,bufsize
datain: call getabyte ; kérünk 1 byte-ot a
buffertől, ill. a file-ből.
mov di,128 ; a PCX úgy
próbálja tömöríteni a képeket, hogy azonos
byte-okat keres egymás után. Ezeket
megszámolja. Ha talál ilyeneket, akkor a byte
6-7. bitjét 1-re állítja, de a 6-5. bitet tartalmazza
azt, hogy ez ezután következő byte-ot hányszor
kell ismételni. Ez a "tömörítés" néha inkább
szűkítés, mivel ha olyan byte-ot is vannak,
amelyek használják a felső 2 bitet (e-3), és
nincs belőlük csak egy egyforma folytonosan,
akkor kénytelen 2 byte-on tárolni azt az egyet,
mivel ha simán tárolná, felborítaná az
eddigieket. Ezeket tehát úgy vessz, mintha több
lancé lennének, de a 0-5. bitre csak 1 db-ot
(ill. 0-1) ír. Ez máris 200%-os "tömörítés". Hehe.
je si
si+1
je siru
jmp duplazas
sima: stosb ; ha nincs
sokszorozás, simán kirajzoljuk a pontot.
cmp di,64000
; screen ügyhöz, de a 0-5. bitre csak 1 db-ot
ezt, vége a kép adatának (elővleg)
je dispand
jmp datain
duplazas: and al,63 ; a köv. byte
sokszorozása
mov cx,ax ; az első sorban a
felső 2 bitet nulláztuk, mert azok nem jók ide.
cmp cx,0 ; ha CX nulla, 1-re
állítjuk (id. előbb, a tömörítés forma leírásánál)
je mehet ; erre azért van
szükség, mert "szerecsnőre" a stringműveletek
(lodsb, stosb, int) vannak olyan okosok, hogy
ha CX nulla, egyszer sem hajlítanak végre.
Egyébként ez még a néha jól is jöhet.
inc cx
mehet: call getabyte ; köv. byte
beolvasása
reptr stosb ; és sokszorozása
cmp di,64000
vege?
je dispand
jmp datain

```

```

dispand: inc si ; a kép kitömörítve,
jöhét a színem.
mov cx,768 ; 768-al-buffer
kezdőcíme db RGB kódot már beolvastuk.
sub cx,si
mov dx,offset buf
add si,dx
add dx,dx
xor bx,bx
mov di,offset buf
push ds
pop es
movsb ; a már beolvasott
palettaadatok
inc bx ; előretöltés
cmp bx,cx
jbe Loop2
beolvasása: mov ah,3fh ; a maradék
mov bx,filehandle
int 21h
mov ah,3eh ; file lezárása
; visszajárjuk ezt az azonosított,
"visszaadtuk". Lehet, hogy egy újabb file
megnyitásokor a DOS újra ezt fogja kiosztani.
int 21h
mov si,offset buf
mov di,si
push ds
push ds
mov cx,768
onecolor: lodsb
shr al,1 ; a paletta
bittel jobbra tolása
shr al,1 ; (a VGA a felső 2
bittel maszkolja, a Paecial is az alsó kettőt)
stosb
loop onecolor
mov bx,256
mov dx,0
mov si,offset buf
mov di,0h
call FadeIn ; képernyő
"előhözása"
mov ah,8 ; DOS rutin.
Várakozás egy billentyű lenyomására
int 21h
mov bx,256
mov dx,0
mov si,offset buf
mov di,0h
call FadeOut ; képernyő
eisőtöltése: mov ax,3 ; vissza a 80X25-re
int 10h
push cs
pop ds
mov dx,offset logo
int 0ah ; karakteres screen-
re
int 21h
mov ax,4c00h
DOS hívás: visszatérés a programból.
int 21h
error: push cs ; a hibakezelés. BP-
ben a hiba kódja
pop ds ; az ennek
megfelelő üzenet kirása
dec bp
shl bp,1
mov dx,word ptr erroraddress [bp]
; DX-be tesszük az erroraddress
címet kezdődő, word elemekből álló, bp-dik
word-öt. Vigyázat. Az, hogy word elemekből áll,
csak azt adja meg, hogy hány byte-ot kell
beolvasni (also/felső byte most), az indexet
(most BP-1) byte-ban kell megadni. Ezért is van
az 1 bittel balra eltolás.
mov ah,9 ; DOS stringkiró
rutinja
int 21h
mov ax,4cfh ; visszatérés,
hibaközl: 255. Ezt kapja meg pl. a BATCH az
ERRORLEVEL-en, ill. lehet, hogy a Pascal a
DosErrorban, de az nem biztos.
int 21h
main_seg ends
end start

```


Szokásos vinnyogó rovatunk jelenkezik a winchesterekről. Először az alacsony szintű formázás körüli információhiányon kisérelek meg enyhíteni. Úgy tűnik, mindenki hallott már valamit erről az ügyről, de konkrétumok sajnos nagyon kevesen tudnak. En mindenestre megosztom az információimat e témában, abban a reményben, hogy hasznosnak és érdekesnek találjátok azokat. Közben más érdeklődéseket is érintünk. Következésképpen számunkban olvasható kérések teljesítésére kerül sor. Az SCSI különböző válfajai közötti különbségekről írok majd néhány sort. (single, differential, SCSI-1, SCSI-2, SCSI-3, Fast, Wide, Fast-Wide) Az "AMIs-et és egyéb bővíteleseket a gyorsabb sebesség kedvéért" c. mesét is elkezdjük — meglátjuk mekkorra lesz.

Mi is az az alacsony szintű formázás?

Az MF/RL/ESDI idejében (az már jó rég volt) egy új merevlemez ugyanolyan volt, mint egy floppy: teljesen üres. A winchestert rá kellett kötni egy vezérlőre, ami elmondta, hogy hány szektoron írjon fel sávonként — ez teljesen ugyanaz, mint amikor egy floppy-t formázunk. Az egyes sáv formázásakor létrejönnek a szektorazonosítók, a szektorok közötti rések, és természetesen maguk az adatmezők a szektorokban. A legtöbb MF/RL/ESDI vezérlőben volt egy kicsi program a ROM-ban, ami ezt a formázást elvégezte, és ezt legtöbbször a DOS debug parancsával indította el az ember.

Természetesen most a magasszintű formázás következik. Ekkor egy partíció belül készül egy filerendszer, a különböző rendszer-táblázatokat írjuk ilyenkor fel. Ez a DOS FAT rendszeréért csak a boot szektort, a tökönyvtárt, és a filefoglálási táblázatot (FAT) jelenti.

Az első kavarodási pont a lemezeken van, mert a DOS FORMAT parancsa egyszerre végez alacsony- és magasszintű formázást a lemezen. Amikor az FDISK-et és a FORMAT-t használjuk egy merevlemezben, akkor csakis magasszintű műveletek hajdnak végre.

Az MF/RL/ESDI és a régi ATA (mint már írtam, ezt IDE-nek ismerték, de akkor is ATA a neve) egységek ugyanazt a parancsot használják alacsony szintű formázásra, mint a lemezek. Ez a Format Track parancsot (INT 13h/05h) kiadták a winchester minden egyes sávjára. Mint már említettem — ez létrehozza a szektor azonosítókat, a szektorok közötti réseket, és a szektor adatterületeit. A réseket két oktál kell kihasználjani; ebben is adatok tárolódnak, másrészt a méretük léfontosságú a sebesség szempontjából. A szektorok közti adatokat csak trükkösen tudjuk imi/olvasni: a kért szektor merélet nem 512 byte-nak hanem valami sokkal nagyobb értéknek

Winchesterek

(65536) megadva a legtöbb BIOS vakon beolvassa az első szektort, a szektorközi adatokat, a következő szektor azonosítóit, annak adatait stb. Mára az effajta trükkök kihálóznak, de amikor még másolhatóan lemezeket akart valaki létrehozni, akkor ez egy elég jó trükknek számított.

A szektor ID (azonosító) egy 8 bites szám (azaz max. 256), általában 1-gyel kezdődik a számozás. Az interleave annyit jelent, hogy ezeket az azonosítókat nem sorban osztják. Ha például a szektorok számozása 1, 2, 3, ..., n; akkor 1-1 interleave-nek hívjuk, ami ugyanaz, mintha nem is lenne interleave. Az 1, n, 2, n+1, 3, ..., n-1 sorozat pedig 2-1 interleave-t jelent. Az MF/RL/ESDI 17 szektort használtak, 2-1 vagy 3-1 interleave mellett, az RLL pedig 26 szektort használt.

Amikor formázunk egy sávot, akkor a szektor ID felírásakor beállítunk, hogy az adott szektor rossz. Bármilyen írás vagy olvasás egy ilyen szektorra egy igen speciális hibakódot (Bad Block) eredményezett. A DOS FORMAT végigmegy hibás szektor után kutatva a partíció összes szektorát megkísérelt elolvasni. Olyan szektorokat, amelyeket olvasva kijavíthatatlan hibát vagy Bad Block jelzést talált, hibásnak jegyez be a FAT-ba. Az OS/2 HPFS, Unix stb. filerendszerének is része egy 'bad block' lista, ami azon területeket tartalmazza, ahová nem szabad írni.

Az MF/RL/ESDI winchesterék egy egyszerű léptetőmotorral oldották meg a fejpozicionálást. Amikor ez a motor kezdett kopni, akkor egyre több hibát kaptunk, mert nem a megfelelő helyre lépette a fejet. Egy új alacsony szintű formázás, ami az új helyekre írta a sávokat, megoldotta egy ideig a problémát.

Az új egységek azonban nem léptetőmotorokat használtak. E helyett a sávok közé viszonylag nagy "erejtű" szervojeleket írnak. Ezeket a jeleket mindig megtalálja a fej a viszonylagos nagyobb erősség folytán, és így nagyon sokáig képes pontosan pozicionálni. Még sokkal lényegesebb, hogy szélsőséges hőmérsékleti viszonyok között is pontos marad a pozicionálás. Egy mai winchester borzasztó sávsűrűség mellett a hőtágulás a fejet tartó kar hosszát akár 5-10 sávval is megváltoztathatja. Ezért hallhatunk igen furcsa zajokat a winchesterből akkor is, amikor éppen nem is csinál semmit: éppen újrakalibrálja magát a magassabb (esetleg alacsonyabb) hőmérsékletre. (Egyébként ez általában néhány gyors sávléptetés keretében

történik)

Ezek a szervojeleket a winchester gyártás ellenőrzött körülményei között, igen drága berendezéssel vizsgál fel a mágneses hordozófelületre. Maga a légyártott winchester nem képes ezeket újrainni. Ráadásul mivel a legtöbb winchester már "zóna" elven tárol, a szektorok közötti adatok, az ID-k, és az adatterületek is a gyártáskor kerülnek fel a winchesterre. A "zóna" elvet a C64-ről ismerhetjük: a hordozó különböző területein különböző az ID-ek szoma. Ez nyilvánvalóan növeli az adott felületen tárolható adatok számát. Valószínűleg hamarosan néhány egység elhagyja a szektor közötti adatok nagy részét, és az ID-t is erősen csökkentik. (Sőt, esetleg azt is elhagyhatják)

Következzék az ATA Format Track parancs története.

A korai ATA drive-ok nem igazán implementálták a Format Track parancsot — mert elavultnak gondolták, és nem is tévedtek túl nagyot. Ne felejtjük el, hogy a vezérlőelektronika nagy része a winchesterre került, így már a winchesteren kellett eldönteni, hogy mi történjen egy adott parancsra. (Az MF/RL/ESDI winchestereknél említésre méltó elektronika csak a vezérlő volt, gyakorlatilag közvetlenül a léptetőmotort vezérelték.) Tehát a kezdeti ATA winchester a formázás helyett egyszerűen egy adatmintát írtak a szektorokba formázás helyett. A legtöbb egység nem támogatta a rossz szektor megjelölést. Azonban a winchester gyártás iparát is a lehetőségek hajtják előre. Így aztán lassan, egyesével, az ATA egységek gyártói is olyan drive-okat hoztak ki, amelyek a Format Track-ra a hagyományos úton reagáltak. Ezután valaki kifejlesztett egy olyan eljárást, amivel egy szektor címét "újraosztva", az egy fizikailag egy másik szektorra mutat. Mindazonáltal, akkor nem is volt, és azóta is kevés program használja a Format Track-et e célra.

Az eredeti ATA specifikáció (rev 4.0c, most már ATA-1 néven ismeretes) az egész Format Track parancsot dokumentálta de a gyártóra hagyja annak eldöntését, hogy a drive mit csináljon erre. Azt javasolja, hogy legalább nullálkadjon töltse fel a "formattal" szektorok adatterületeit. Az ATA-2 specifikáció viszont teljesen gyártóspecifikusnak mondja ezt a parancsot, bármiféle ajánlás nélkül, amivel szerencsére közelebb jutunk ennek a szerencsétlen parancsunk a végleges eltűnéséhez.

Végül tehát, az alapkérdés: mit tesz az alacsony szintű formázás egy modern ATA winchester?

Bár az AMI BIOS AMI BIOS/Hard Disk Utility/Hard Disk Format alacsony szintű formázást hajt végre, ez csak MF/RL/ESDI winchesterekre lett szánva! Van egy gyakran felmerülő tévhit (?) hogy a BIOS alacsony szintű formázása tökéletesre te a winchestert. Ugyan ezzel illet még mindig csak másodkézből hallottam, de azért utánanéztem egy kicsit a dolognak. Tehát egy ATA drive-ra kiadott Format Track parancsra a következőket eredményezheti:

- 1) Semmit sem csinál. Ez is elég érdekes lehet: leformázom, és még mindig rajta van minden.
- 2) 0-kat ír az adatterületekre. Sikertől eltérő minden adatunkat, ami csak volt, de alacsony szintű műveletek nem kerül sor.
- 3) A Format Track egy részét hajtja végre, mint a rossz szektor "újraképzése" vagy a rossznak bejelölés. Egy Format Track után valószínűleg itt sem látunk komoly változásokat
- 4) Az emberi hülyeségnek nincs határa. A winchester ugyanúgy reagál a Format Track-ra mint MF/RL/ESDI. Ez a legtöbb esetben jónak jelöli be a gyárlag rossznak jelölt szektorokat. Ezekben aztán javíthatatlan ECC hibák keletkezhetnek, amikről menten azt lehet gondolni, hogy ez itt tökéletes. (A legeslegjobb esetben ugyanis a 0-sávon is van ilyen hiba) Egy normális alacsony szintű formázó program rendbehozza az ilyen winchestert is. Csak néhány öreg IDE winchester ennyire hülye.

Tehát az ATA drive alacsony szintű formázása a legtöbbszor időpazarlás. Foglajuk össze az ide vezető tényeket:

- 1) Nincsenek léptetőmotorok
- 2) Igen közeli sávok
- 3) Beépített szervojelek
- 4) Zóna elvű rögzítés.
- 5) Kevés program használja a Format Track parancsot
- 6) Ez a parancs megduplázza a drive-on elhelyezett elektronika mennyiségét
- 7) És végül, a hibaarány. Egy winchester két fő részből áll: a fejből és a lemezekből álló HDA (Head/Disk Assembly) és az elektronika egy nyomtatott áramkör — vajon melyik romlik el sürűben? AZ ELEKTRONIKA!

ChX

Tárolja adatait CD-lemezen!
CD-felírás 2.900,- Ft
 CROCUS Kft. Tel./FAX: 271-5714



Boomerang Computer **PC AKCIÓ!**

1147 Bp., Fűrés 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,-

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

A mostani témánk még mindig a vonalakról szól, a múltkorai kis kiegészítő után. Konkrétan arról van szó, hogy mi van akkor, ha a vonal kilógna a screenről (és lehet akár fizikai, akár logikai képzészet), ilyenkor mi a teendő. Többféle megoldás is eszünkbe juthat: a vonal mindent pontját megvizsgáljuk, hogy "ugyan látszol-e", és csak akkor próbáljuk meg kirakni, ha igen. No, ezt hamar felejtjük el, hiszen a sebesség nem túl szűverítő, főleg ha amúgy is Windows alatt vagyunk. Bocss, ez utóbbit visszahagyom.

A másik lehetőség, hogy levágjuk a kilógó részeket. Ez már jobb, viszont nem árt egy kicsit elgondolkodni mit és hogyan. Most pillantatok rá még egyszer a csodálatos kis ábrára, hátha ki lehet bírni. Segítségképpen némi magyarázat: A belső vastagabb keret lenne a képernyő. Az egyesesi meg vannak hosszabbítva kicsit, mert ezek a határok, amiket figyelni kell. Középről sok-sok kis egyenes száguld a lap széle felé, nos csak ennyiféle eset lehetséges. No, igen, naivság volt azt gondolni, hogy egyszerű az élet.

Ha a "kilógás" irányától eltekintünk, akkor alapvetően három féle esetet kell megkülönböztetnünk:

Egyáltalán nem lóg ki a vonal (0) - ilyenkor a legnehezebb a dolgonk, mert nem kell csinálni semmit.

Csak az egyik koordinátája lóg ki (1,2,3 és 6. eset) — ez még aránylag egyszerűen mondható. Az a koordinátája, ami kilógott, biztosan a legelsőzés értéket veszi fel vágás után (pl. 0,199 v. 319 egy 320X200-as képernyőn). A másik koordináta elmozdulása pedig a kilógás mértékéből számítható: Tegyük fel, hogy az X koordináta lóg ki, és x legyen a kilógás mértéke. dx és dy az egyenes meredeksége. Ekkor $y-x \cdot dy/dx$. Az y persze nem az új Y koordináta, hanem az elfoias mértéke, tehát ezt még hozzá kell adni az Y-hoz. Ha az Y lóg ki, akkor a képlet nagyon hasonló, csak természetesen az x és y-ok felcserélődnek: $x-y \cdot dx/dy$.

Mindezeket előjelesen kell végrehajtani, természetesen. Az előjelek aszerint változnak, hogy a képernyő melyik irányába lóg ki a vonal (apropó, a dx és dy itt nem csupán az egyenes X, ill. Y iránya hossza, hanem az irányára is jellemző, tehát előjeles szám.)

A legbonyolultabb az az eset, amikor az egyenes végpontjának másik koordinátája kilóg (7,8,4,5. eset). Ilyenkor először azt kell eldönteni, hogy melyik koordinátája lesz a "szélső érték" (0, 199 v. 319, lásd előbb), és melyiket kell számolni. Hát természetesen azt, amelyik "jobbán kilóg". Ennek a mértékét nagyon egyszerűen el lehet dönteni: (x és y most is a kilógás mértéke)

```
a=y*dx
b=x*dy
Ha a>b, akkor az Y koordináta lóg ki
jobban ezért azt kell számolni, az X
értéke már adott (pl. 0 vagy 319).
Az Y koordinátát pedig a már előbb
említett képlettel kell számolni, ill. ha
már meg van a 'b', akkor egyszerűen
b/dx, és ezt kell hozzáadni a régi Y-hoz
(az előjelekre persze figyelni
kell).
```

Meg lehetne oldani csupán erre a három esetre bontva is, de az nagyon betenne a sebességnek, ezért bontottam 8 részre a cíppelést. Zgy mindig tudja majd a rutinnak az aktuális ága, hogy milyenek az előjelek, nem kell annyi feltételes ugrás, stb. Ha megnézték, a forrásban nem sok ADD szerepel, inkább csak SUB-okat lehet találni, de az persze egyenértékű az ADD-dal, csak így nem kell előjeleket cserélni, pont jó lesz.

A most leközlendő rutin a vonal első koordinátáit vágja le, tehát kétszer kell meghívni, értelemszerűen felcserélve koordinátákkal. A forrásban odairagoztam az előjeleket, ezek alapján próbálom végigszámolni pár példát konkrét adatokkal az, aki még mindig nem érti. Ez persze csak példa, de pl. Turbo Debuggerl látszik, hogy jól eltorp.

```
.386
.model use16 small
.code
org 100h
o equ offset
Test1 macro x1,y1,x2,y2
mov di,al
mov bx,y1
mov cx,x2
mov bp,y2
endm
Entry:
; Akkor most leteszteljük az
összes lehetséges kilógási
eseteket, de csak látok 16, hogy
jó eredményt ad-e visszak.
(Persze igen)
Test1 110,120,100,100 ; 0
Test1 -130,80,100,100 ; 1
Test1 400,130,100,100 ; 2
Test1 200,300,100,100 ; 3
Test1 -140,300,100,100 ; 4
Test1 350,300,100,100 ; 5
Test1 120,-80,100,100 ; 6
Test1 -50,-30,100,100 ; 7
Test1 360,-20,100,100 ; 8
```

```
mov ax,4c00h
int 21h
XMax equ 320
YMax equ 200
; Clip line X1/Y1 valus
; IN: DI/BX - X1/Y1
; CX/BP - X2/Y2
; OUT: DI/BX - X1/Y1 (clipped
values)
LineClip PROC
sub cx,di
; CX-ben lesz a dx. Ha 0,
spec.ág
jz LC_X0
; A dy-t BP-ben tároljuk
sub bp,bx
jz LC_Y0
xor ax,ax
; EAX-ben lesz az, hogy melyik
; esettel van dolgunk, egy kis
; vizsgálattal után.
cmp di,XMax
jb LC_XOK
jl LC_XLeft
inc ax
LC_XLeft: inc ax
LC_XOK: cmp bx,YMax
jz LC_YOK
jg LC_YDown
add ax,3
LC_YDown: add
ax,3
LC_YOK: mov ax,word ptr
rt[eax*2]
; A megfellelő al-sz meghívása
call ax
```

```
ret
imul bp ;+
imul si,cx ;+
cmp si,ax
jl p4_a
mov ax,si
cwd
idiv dx
sub di,ax
mov bx,YMax-1
ret
bx,YMax
p4_a: cwd
idiv cx
sub di,YMax
sub bx,ax
xor di,di
ret
LC_X0_neg: xor
bx,bx
LC_X0_OK: ret
LC_Y0: cmp di,XMax
jb LC_Y0_OK
jl LC_Y0_neg
mov di,XMax-1
ret
; Ha nem lóg ki a képernyőről,
nem bántjuk.
p0: ret
; Ezek az egyszerűbb esetek,
amikor
; tudjuk előre, hogy miből mit
kell
; kiszámolni. A rutinok csak
néhány
; helyen különböznek
egymástól.
; X-, Yok, dx+, dy?
p1: mov ax,di
imul bp ;-
imul si,cx ;-
cmp si,ax
jl p7_a
mov ax,si
cwd
idiv bp
sub bx,ax
xor di,di
ret
p7_a: cwd
idiv cx
sub di,ax
sub bx,bx
xor ret
; X-, Y-, dx+, dy+
p7: mov ax,di
mov si,bx
imul bp ;-
imul si,cx ;-
cmp si,ax
jl p8_a
mov ax,si
cwd
idiv bp
sub bx,ax
xor di,di
ret
; X+, Yok, dx-, dy-
p2: sub di,XMax
mov ax,di
imul bp
cwd
idiv cx
sub bx,ax
xor di,di
ret
; X+, Y-, dx-, dy+
p8: sub di,XMax
mov ax,di
mov si,bx
imul bp ;+
imul si,cx ;+
cmp si,ax
jl p9_a
mov ax,si
cwd
idiv bp
sub di,ax
sub bx,bx
xor ret
p9_a: cwd
idiv cx
sub di,ax
sub bx,bx
xor ret
; Innentől pedig először el
kell dönteni,
; hogy melyik koordinátát
számítjuk
; X-, Y+, dx+, dy-
p4: sub bx,YMax
mov ax,bx
imul cx
cwd
idiv bp
sub di,ax
mov bx,YMax-1
ret
; Innentől pedig először el
kell dönteni,
; hogy melyik koordinátát
számítjuk
; X+, Y-, dx-, dy-
p5: sub bx,YMax
mov ax,bx
imul cx
cwd
idiv bp
sub di,ax
sub bx,bx
xor ret
; X-, Y-, dx-, dy+
p5_a: mov ax,di
mov si,bx
imul bp ;+
imul si,cx ;+
cmp si,ax
jl p6_a
mov ax,si
cwd
idiv bp
sub di,ax
sub bx,bx
xor ret
p6_a: cwd
idiv cx
sub di,ax
sub bx,bx
xor ret
ENDP
end Entry
```

Ha minden fajtából egyet ledebugoltok, akkor könnyű lesz megérteni az elvet. Feledjétek, hogy egy hívásra mindig csak az első koordinátákat vágja le a rutin. Az XMax és a YMax a látható terület méretét jelentik, ha ez mondjuk nem nullán kezdődne, akkor célszerű voltas előtt és után korrigálni a koordinátákat.

Ennyit mára, legközelebb folytatjuk.

DoT

PC CODE-orgás

Date: 95:09:22
 Time: 01:17:00 am
 System: Frozen
 Info: Fatal Error (ellopták a fatámalat!)
 File: Code-orgás
 User: You

Jack in...

(Ez itt ne zavarjon senkit, csak így éjjel felé néha rámjón a cyberkodhatnék... Meg egyébként is boldog vagyok, hogy találtam ilyen írógépet. Már csak a 8 tús mátrixemulátor hiányzik - CoVboj)

Ebben a részben a gép külvilággal való kapcsolatát biztosító egységek kerülnek sorra: a soros és a párhuzamos illesztő. Ezen felül kitérünk a soros portot leggyakrabban használó egységekre, az egérré. Eddigi semáknak megfelelően egy rövid ismertetés után kezdjük a BIOS-, majd folytassuk a portszintű kezeléssel.

Párhuzamos illesztő

A párhuzamos illesztő nyolcbites kimenetét biztosít a külvilág felé, melyet elsősorban nyomtatók vezérlésére használnak, s így az adatforgalmat vezérlő jelek ennek megfelelően vannak rajta kialakítva. Az adatvonalak általában csak kimenetek, de egyes kártyákon előfordulhat kétirányú kiépítés is. A porton a következő jelek vannak jelen:

Láb	I/O	Név	Funkció
1	O	-STROBE	Alacsony szintje jelzi, hogy az adatvonalakon lévő adat érvényes.
2	O	D0	
3	O	D1	8 db. adatbit-vonal
...		
9	O	D7	
10	I	-ACK	Alacsony szintje jelzi a kiküldött adat átvételét.
11	I	BUSY	Magas szintje jelzi, hogy a berendezés foglalt, még nem kész újabb adat fogadására.
12	I	PE	Paper empty, kifogyott a papír a nyomtatóból.
13	I	SELECT	Berendezés kiválasztását vezérlő soremelés engedélyezése.
14	O	AUTO FD	Automatikus soremelés engedélyezése.
15	I	-ERROR	Alacsony szintjével a készülő hibát jelezhet.
16	O	-INIT	Alaphelyzetbe hozáshoz min. 50 ms-ig húzzuk alá csónytra.
17	O	-SEL IN	Az adatvonalak iránya 0=bemenet, 1=kimenet (csak kétirányú illesztőn)
18..25	GND		Rendszert föld

A vonalakon beállt változást az illesztő jumperrel állíthatóan az IRQ 5 (INT 0Dh) vagy az IRQ 7 (INT 0Fh) megszakítással jelezni is tudja. Programozási szempontból a felépítés a következőképpen néz ki:

A BIOS négy párhuzamos illesztőt tud kezelni (LPTx), ezek szolgáltatásait az INT 17h-val érhetjük el, ekkor a BIOS elvégzi helyettünk a vezérlőjelek kezelését, az adatforgalom szinkronizálását, a következő három szolgáltatásra egyszerűsítve a nyomtató kezelését:

INT17h Nyomtató-szolgáltatások

AH=0 A DX. nyomtatón (LPTx) ki-nyomtattja az AL-ben kapott karaktert

AH=1 Alapállapotba hozza a DX. nyomtatót

AH=2 Lekérdezi a DX. nyomtató állapotát

és visszaadja az AH-ban:

Bit	Jel
7	-BUSY
6	-(-ACK)
5	PE
4	SELECT
3	-(-ERROR)
0	időtűllépés

Ha időtűllépés történt, akkor a többi bit hamis információt tartalmazhat.

Mindegyik szolgáltatás ugyanebben a formában adja vissza a művelet eredményét.

Az időkorlátot az egyes nyomtatókhoz a 0:478h..0:47Bh címeken adhatjuk meg 1/18 másodperces egységekben, az illesztők báziscímét pedig a 0:408h..0:40Fh tartományban lévő négy szó adja meg. A BIOS az időhatárokhoz 14h-t ír, a báziscímeket pedig a konfigurációnak megfelelően állítja be. A szokásos címek 378h, 278h, 3BCh (Hercules kártyákon lévő illesztők ez utóbbit használják). A hardver programozásánál a közvetlenül a vonalakat vezérelhetjük, így módunkban áll eltérni a nyomtatók által használt protokolltól, a bemeneteket pedig saját céljainkra is felhasználhatjuk. A vonalakat a következő portcímeiken érhetjük el (X jelölje az illesztő báziscímét):

A párhuzamos illesztő portjai

X+0	Adstregiszter
X+1	Állapotregiszter, formátuma megegyezik a BIOS által visszaadott hibakóddal, csak itt nincs értelmezve az időtűllépés
X+2	Parancsregiszter
Bit Jelentés	
5	Kétirányú kártyán a kimenetek leválasztása
4	Az IRQn engedélyezése
3	-(-SEL IN)
2	-INIT
1	AUTO FD
0	-(-STROBE)

A bemeneti vezérlőjelek közvetlen vizsgálatával egyirányú kártyán is lehetőségünk van adatok fogadására, bár így csak öt bitet használhatunk. Ezen az elven működnek a két számítógép közötti adatforgalmat párhuzamos porttal megvalósító programok is, mint pl. a DOS 6.x INTERLNK-je, a Norton Commander, vagy a LapLink. Ezeknél az összeköttetéseknel a kábel huzalozására nincs hivatalos előírás, de az egyértelműség érdekében mindenki elfogadta a következő kiosztást:

2 (D0)	- 15 (-INIT)
3 (D1)	- 13 (SELECT)
4 (D2)	- 12 (PE)
5 (D3)	- 10 (-ACK)
6 (D4)	- 11 (BUSY)
10	- 5
11	- 6
12	- 4
13	- 3
15	- 2
25	- 25

Soros illesztő

A soros illesztő feladata annyiban tér el a párhuzamosétól, hogy itt a jelek nem egyidőben, de több vezetéken haladnak, hanem egy vezetéken egymás után. Ezt az illesztőt elsősorban telefonvonalú adatátvitelhez fejlesztették ki. Mivel itt az adatok sorban jönnek, pontos szinkronizációra van szükség. Az adatátvitel során az addó egységet DTE-nek (Data Terminal Equipment), a vevő egységet DSE-nek (Data Set Equipment) nevezik. Ez az addó-vevő szerep nem mindig rögzített, pl. ha egy számítógép modenem keresztül adatot visz kifelé, akkor a gép az addó, a modem a vevő, míg adat vételekor szükségsszerűen a modem az addó és a gép a vevő. Az erre az átvitelre vonatkozó előírásokat az RS-232C szabvány írja elő. (A szabvány ugyan mind szinkron, mind aszinkron átvitelt magában foglal, viszont általában csak az aszinkront használják, ezért nevezik a soros illesztőt aszinkron kommunikációs adapternek is.) A szinkronizálást a következő jelvezetékek biztosítják:

DTR (Data Terminal Ready)
 Az addó jelzi vele az üzemkész állapotát.

DSR (Data Set Ready)
 A vevő jelzi vele az üzemkész állapotát.

RTS (Request to Send)
 Ezt a jelet az addó adja ki, ezzel jelezve a vevőnek, hogy adatot szeretne továbbítani.

CTS (Clear to Send)
 Ezt a jelet a vevő adja válaszul az RTS-re, jelezve, hogy készen áll az adatok fogadására.

DCD (Data Carrier Detect)
 Ezt csak modem adhatja a gépnek, jelezve vele, hogy a külső adatvonal (pl. telefonvonal) éli, üzemképes.

RI (Ring Indicator)
 Erre vonatkozóan semmi leírást nem találtam, halásan fogadnék bármilyen információt ennek a vonalnak a jelentéséről!

Magának az adatnak két vezeték van fenntartva:

TxD (Transmitted Data)
Adott adat

RxD (Received Data)
Kapott adat

A soros illesztők lehetnek 9 vagy 25 tűs csatlakozóval ellátva, a 9 tűsön csak a fenti jelek vannak kivéve, míg a 25 tűsön további 11 jel is található, ezekre csak szinkron átvitelnél van szükség, azt viszont igen kevés RS-232C rendszer használja. (A legtöbb multi-I/O kártya ezeket a jeleket nem is valószínű meg.) A kártyán a csatlakozókiosztás a következő:

9	25 tűs
	Jel
3	2 TxD
2	3 RxD
7	4 RTS
8	5 CTS
6	6 DSR
5	7 GND
1	8 DCD
4	20 DTR
9	22 RI

Két számítógép összekötéséhez a következők huzalozást kell megvalósítani:

2 (TxD)	-	3 (RxD)
5 (CTS)	+-	6 (DSR)
	+	20 (DTR)
7 (GND)	-	7 (GND)
6	+-	5
20	+	
3	-	2

Saját készülékek tervezésénél vigyázzunk, mert itt az alacsony/magas állapotokat nem a szokásos 0/5 V-os, hanem +12...+5/-12...-5 V-os feszültség jelzi! Mivel soros vonalon ugyanolyan átviteli sebességhez min. 8-szor akkora sebesség kell, mint a párhuzamos vonalon, ezenkívül a soros átvitelre használt vonal (pl. telefonvonal) zaja igen nagy lehet, akár késleltetések is előfordulhatnak, ezért maguk az adatok is szinkronizálva vannak, és lehetőség van egy paritásbit ellenőrzésre is. Egy soros kapcsolat kb. így néz ki:

1. Az adó a DTR-t magasba húzza, jelezve, hogy üzemképes.
2. Az adó megvizsgálja a DSR-t, hogy a vevő üzemképes-e. Ha nem, akkor nincs kívül kapcsolatot teremteni.
3. Magasba húzza az RTS-t, jelezve, hogy adni akar.
4. Megvárja a CTS-t, amivel a vevő jelzi, hogy vételre kész.
5. Alacsonyra engedi az RTS-t.
6. Átvizsgál egy byte-ot, ami a következőképp néz ki (a TxD állapot a magas):
 - a. Egy bitnyi időre alacsonyba húzza a TxD-t, ezzel szinkronizálva a biteket. (Ezt hívják startbitnek.)
 - b. Átvizsgálja a biteket az LSB-től az MSB-ig.
 - c. Ha van paritásellenőrzés, akkor a paritásbitet is elküldi.
 - d. Egy vagy két bitnyi időre magasra húzza a TxD-t, ezzel jelezve a byte átvitelének a

"végét. (Ezt hívják stopbit/ek/nek.)

7. Ha még van átvendő byte, akkor visszaugrik a 3. ponthoz.

A PC-s soros illesztők lehetővé teszik mind páros, mind páratlan paritásbit használatát, de képesek a paritás nélküli átvitelre is. A stopbit ideje (1 vagy 2 bitnyi idő) is megválasztható. Az egy bitnyi időt az egy másodperc alatt átvihető bitek számával jellemzik. Ez az átlagos illesztők esetében 1.75-től 115200-ig állítható. Az adat érkezését az illesztő a processzornak IRQ3 (INT 0Bh) vagy IRQ4 (INT 0Ch) megszakításkéréssel jelzi. A BIOS maximum négy illesztőt képes kezelni (COMx, a COM1-re AUX-ként is hivatkozhatunk). A párhuzamoshoz hasonlóan ezeknek a báziscímei sem rögzítettek: a 0:400h..0:407h tartomány négy szava határozza meg őket (általában 3F8h, 2F8h, 2E8h, 3E8h szokott lenni), az időkorlátokat pedig a 47Ch..47Fh-n lévő négy byte adja meg. A BIOS ide vonatkozó szolgáltatásait az INT 14h hívásával érhetjük el:

INT 14h Soros átviteli szolgáltatások

AH=0	A DX. soros illesztő formátumának beállítása az AL szerint: Bit Jelentés 7,6,5 Átviteli sebesség = $75 \cdot (2^n)$ bit/sec 4 0=páratlan, 1=páros paritásbit 3 0=nincs l=van paritásbit 2 0=egy l=két stopbit 1 Egy byte-ból 5n bitet visz át
AH=1	A DX. soros illesztőn elküldi az AL-ben megadott karaktert.
AH=2	A DX. soros illesztőről beolvass egy karaktert az AL-be.
AH=3	A DX. soros illesztő állapotát kérdezi le az AX-ba: Bit Jelentés 15 Időtűllépés 14 Az adó shiftregisztere üres 13 Az adó átmeneti regisztere üres 12 BREAK állapot 11 Keret hiba 10 Paritáshiba 9 Ráfutás történt 8 A vett karakter kiolvasható. Ha időtűllépés történt, a többi bit hamis információt tartalmazhat.
	7 DCD 6 RI 5 DSR 4 CTS 3 DCD megváltozott az utolsó kiolvasás óta 2 RI megváltozott az utolsó kiolvasás óta 1 DSR megváltozott az utolsó kiolvasás óta 0 CTS megváltozott az utolsó kiolvasás óta
	A BIOS csak 9600 bit/sec-ig képes kezelni az illesztőt, portszintű kezeléssel viszont a fizikai

lehetséges legnagyobb sebességet is el tudjuk érni. Ez a határ abból a módból adódik, ahogyan a kártya a kimenetet vezérlő órajel generálja. A kártyán van egy állandó 1.8432 MHz frekvenciájú órajelgenerátor, ami egy számlálót léptet, ami pedig az általunk megadott értéknél nullázódik és küld órajelet a tulajdonképpeni soros adó-vevő áramkörnek, az 1.8432 MHz-et osztva az általunk megadott értékkel. (Más szóval az órajel periódusidejét tudjuk 1/1843200 sec pontossággal programozni.) Ennek a frekvenciának az 1/16-a lesz az átviteli sebesség (1-es osztás esetén 1843200/16 = 115200 bit/sec). A kártya felépítése miatt ugyanazon a portcímen lehet elérni az osztó regiszterét és az adatregiszterét is, hogy melyiket, azt a DLA nevű bit határozza meg. Az adapter programozása a következő portokon keresztül történhet (X jelölje a báziscímet):

A soros illesztő portjai

X+0	Az adó ill. a vevő adatregisztere, ha DLA=0, az osztó alacsony helyiértékű byte-ja, ha DLA=1.
X+1	Megszakítás engedélyezését szabályozó regiszter, ha DLA=0 Bit Megszakítást kiváltó ok 3 Modem állapot változása 2 A vevő állapotváltozása 1 Az adó adatregiszterének kiürülése 0 A vett adat érvényes volta Az okok VAGY kapcsolatban lesznek értelmezve. Az osztó a magas helyiértékű byte-ja, ha DLA=1.
X+2	Csak olvasható, a megszakítás okát azonosító regiszter. Bit Jelentés 2,1 Az ok 11 A vevő állapotának változása, törölődik, ha kiolvassuk a vevő állapotregiszterét. 10 A vett adat érvényess, törölődik, ha kiolvassuk az adatot 01 Az adó regisztere üres, új adat beírásakor törölődik. 00 A modem állapotváltozása, törölődik, ha kiolvassuk a modem állapotregiszterét.
X+3	0 A megszakítás kérését 0 értékkel jelzi Az adó és a vevő parancsregisztere Bit Jelentés 7 DLA 6 BREAK állapot, az adatvonalakat alacsonyra húzza 5 A paritásbit felülbírálása, a paritásbit a kiválasztó bit invertáltja lesz 4 0=páros, 1=páratlan paritás 3 A paritásbit engedélyezése 2 0=l=két stopbit 1,0 Az adatbitek száma = 5+n


```

X+4 Modem vezérlő regiszter 7..3 Mindig 10000 shortint;
Bit Jelentés 2 0=bal gomb lenyomva a,b :integer;
4 A kimenetek visszaköte 1 0=középső gomb lenyomva x,y,xs,ys :integer;
se a bemenetekre diagn- 0 0=jobb gomb lenyomva
nosztikai célból. A kö- 1 Vízszintes elmozdulás a
vetkező összeköttéseket ($F+)
hozza létre: CTS-DTR, procedure newirq;
DSR-RTS, RLDS-OUT1, interrupt;
RI-OUT2 begin
3 Az OUT2 invertált ve- p[c]:=port[z];
zérlése inc(c);
2 Az OUT1 invertált ve- ($IFDEF GNS) if c=5 then {$ENDIF}
zérlése ($IFDEF LGT) if c=3 then {$ENDIF}
1 Az RTS invertált ve- begin
zérlése c:=0;
0 A DTR invertált ve- sema:=true;
zérlése end;
port[$20]:=520;
end; {$F-}

(Az OUT1 és OUT2 csak az illesztő
központi chipjének kimenete, nem
tartozik a kommunikációs vonalak-
hoz. Az OUT1 általában a PIC-hez
van kötve, és ezzel jelzi a soros
chip a megszakítási kérelmét, az
OUT2 pedig általában nincs fel-
használva.)
X+5 Az adó és a vevő állapotreg-
isztere. Ugyanazt az infor-
mációt adja vissza, mint
a BIOS AH=3 hívása az AL-
ben.
X+6 A modem állapotregisztere.
Ugyanazt az információt ad-
ja vissza, mint a BIOS AH=3
hívása az AH-ban.
X+7 Egy általános célú adat-
tároló regiszter, amely
szabadon felhasználható.

A soros átvitel sebességének
egyik mértékegysége, mint láthat-
tuk, a bit/sec, ami az egy másod-
perc alatt átvitt összes bitek
száma, beleértve ebbe a start-, a
paritás-, és a stopbiteket is. A
tényleges, hasznos átviteli sebesség
mérésére a baud-ot használják,
ez az egy másodperc alatt átvitt
adatbitek száma. (pl. 9600 bit/
sec, paritásbit, 2 stopbit, 8
adatbit esetén az hasznos átvitel
sebessége 6400 baud, paritásbit
nélkül és egy stopbittel 8000
baud.)

A soros vonalakra a kommunikációs
eszközökön kívül általában egere-
ket szoktak csatlakoztatni, melyek
alapvető működése annyit, hogy a
belső óragenerátoruk által adott
impulzusok közötti elmozdulásokat
(előjelesen) számlálják, megviza-
gálják a nyomógombokat, és ha ezek
bármelyikében változás állt be, az
egészet továbbítják a gép soros
illesztője felé. A különböző
gyártmányú egerek különböző formá-
tumot használhatnak, pl. a Genius
egerek paritásbit nélküli, 1
stopbites, 8 adatbites, 1200 bit/
sec-os átvittel üzemelnek, míg a
Logitech gyártmányúknál paritás-
bit szintén nincs, és az átviteli
sebesség is ugyanaz, de 2 stopbit
kell és az adatbitek száma csak 6.
Különböző a küldött adatcsomagok
hossza és felépítése is, pl. a
Genius esetén a csomag 5 byte-os:
0 A nyomógombok állapota
Bit Jelentés

```

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

COMPUTERBONTÓ

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, Légszecs 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 ÁFA-t nem tartalmazzák!

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

WINDOWS '95

Most visszatérünk egy kicsit új ismerősünkhöz, mert a CoV 58/59 47. oldalán megjelent Win'95-cikkünkre több reagálás is érkezett, amelyeknek legtöbbször, hát, nem nevezhetnénk igazán pozitívnak. Valóban, egy érdekes több oldalas is van, és ebből sajnos kedvenc cikkünknek csak az egyiket mutatta meg. A dolog ugyan úgy áll, hogy az egész világ nagyon rövid időn belül rákényszerül, hogy ezt az oprendszert kezdje használni, de a sok tömjöntől szagló reklám mellett azért mindenkinél fel kell készülnie arra is, hogy ez a gatyá is lyukas lesz itt-ott...

En nem fogok a finn és az angol verzió közötti lényeges különbségekről beszélni — ehelyett inkább a Win'95 árműködés oldalait kívánom bemutatni. Egy ilyen operációs rendszernek alapvetően két típusú hibája lehet: az egyik a felhasználói interfész logikailansága, a másik pedig az architektúrából eredő, technikai jellegű hibák. Természetesen a logikailanságok, erősen szubjektívek, így tehát rögtön ezeket is kezdeném. A technikai jellegű hibákra csak később térek rá, remélve, hogy azok is értenek valamit a cikkből, akiket egyáltalán nem érdekel semmi Windows sötét mélységeiből.

Nezzük meg megelőző az egy közönséges file másolását a régi és az új Windowsban! (Azt már mondani is alig merem, hogy DOS-ban mindössze néhány gombnyomással szűkössé ehhez.) A régi Windows File Manager-en belül két ablakot nyitva gond nélkül tudunk másolni. Az újban ehhez két Explorer indítása kell. És ha nem állítjuk megfelelően az Explorer, akkor minden folder megnyitása után új ablak kellek, ezek aztán teljesen ellepik a képernyőt.

Az Explorer egyik legszebb trükkje a file-ípusok meghatározása. Nevezünk el egy szövegfajl AKARMI.DOC-nak, majd nevezzük át AKARMI.TXT-nek. Ekkor feltehetően még mindig Word for Windows dokumentumnak fogjuk látni. Ha DOS-t hívunk, akkor láthatjuk, hogy a neve AKARMI.TXT.DOC lett. Ugyanis azokat a kiterjesztéseket, amiket már hozzárendeltünk valamehez, nem mutatja meg. Ezért láthatjuk, hogy a neve eredetileg AKARMI volt, majd AKARMI.TXT lett, de a .DOC utána állt. Sajnos ez a hozzárendelés csak egy programhoz történhet. Nagyon kényelmes lenne ez, hiszen igen sokféle file van, amivel egyszerűen több dolgot is tehetünk, mint például a képfájloknál a szerkesztés és a megtekintés. Ráadásul csak 3 betűs lehet ez a kiterjesztés, ami a régi 6-3 nevűk maradvékának tűnik. A másik illóképek és nagyvessélyes trükk a gyorsikonok létrehozása. Fogunk egy végrehajtható file-t, rávonulunk a desktopra, és már létre is jött a gyorsikon. Ismertetőjele a kis nyíl a sarkában és a Shortcut a címében. Amikor meguntuk, hogy ott díszleg a desktopon az ikon, akkor becéjük a kukába és már el is tűnt a gyorsikon. No de próbáljuk ki ugyanezt egy dokumentummal! Húzzunk ki egy dokumentumot a desktopra, majd később húzzuk bele a kukába! Ekkor döbbönünk rá, hogy ilyenkor maga a dokumentum mozog és nem gyorsikon jön létre. Természetesen az előbb említett ismertetőjelek hiányát is észrevehetjük, de erre nem mindig figyel az ember. Amúgy meg a Ctrl gomb nyomva tartása mellett vonsszolt file

másolódik, ha a Ctrl mellett még a Shift-et is nyomva tartjuk, akkor keletkezik a gyorsikon. Az egész gyorsikon koncepció is megkérdőjelezhető, mert ezek teljesen statikusak. Ha átnevezünk például egy file-t, vagy máshová tesszük, akkor a gyorsikon értelmét veszti. Amíg azonos partícióon belül mozgatjuk, addig még a Win'95 utána keres, de ha már máshová akkor tehetetlen. Ez a keresés is mókás tud ám lenni valamilyen nagyobb hálózati partícióban. Ha valóban "object oriented" lenne a desktop, akkor ilyesmit fel se venne. Az egész desktoppal van egy óriási gond, amit az Office'95 cikkben is már említettem: nem hozzájárulható. Abban a pillanatban hogy néhány program már fut, és eltolgatók a képernyőt, már nem tudunk hozzáférni kedvenc ikonjainkhoz. Lehet annyiban segíteni ezen a problémán, hogy bilentyükombinációkat rendelünk hozzá az ikon Properties menüjéből a Shortcut Key-jel. Ekkor meg gombkombinációkat kell megjegyeznünk, ami eléggé messze esik egy felhasználóbarát, könnyen használható programtól. A felhasználóbarátságot minden bizonnyal elősegíti a régi Maximize gomb helyére tett Close gomb. A Minimize gomb új alakja pedig eléggé hasonlít a régi rendszeremre, amit sokan használtak ablakbecsukáshoz.

A Win'95 "természetesen" képtelen elvisselni valamelyben másik boot manager a gépen. Az még nem lepi meg az embert, hogy az OS/2 és a Linux boot managerét eltakarítja az utóból, de egy Windows NT - DOS multiboot konfigurációt is sikerrel törökre.

Az INI file-okban a határolójelet vesszőről szóközre cserélt és ezzel sok gondot okozhat, ha esetleg nem nyerte meg tetszésünket és vissza szeretnénk térni a régi Windows-ukhoz.

A Win'95-tel nem kapunk egy Internetre felkészített operációs rendszert, csak MSN-re. Az Internet csomag a Plus része, amit pénzért meg kell venni. Az IBM a BonusPack-et ingyen adta az OS/2-höz.

Ha már említettünk a BonusPack-et, akkor érdemes összevetni az operációs rendszerekhez — Win 3.x, Win'95, OS/2, Warp, Win NT — adott plusz programokat. Calculator, Calendar, Cardfile, Media Player, Notepad, Paintbrush, Sound Recorder, Terminal, Write, egy makró rögzítő, egy óra clock a jól ismert Win 3.1 programok. A Win'95-ben a továbbra is csak igen kicsiny file-okra használható Notepad megmaradt, a Write helyett WordPad-t kapunk. A Paint sokkal használhatóbb mint a Paintbrush volt. A fileformátum változott, mert BMP-be ment, de

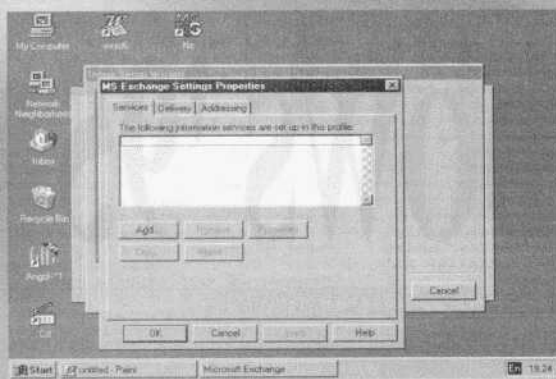
azért olvas PCX-et. A BMP-be mentés igen érdekes, mert nekem folyton 24 bites fileket mentett. A Micro-soft Exchange egy közös mailer Compuserver, MSN, Internet hálózatokhoz. Egy egyszerű faxprogramot is kapunk. A System Monitor meglepően használhatóan sikerült. A Plus-al itt nem foglalkozom, hiszen pénzért kell megvenni, tehát nem az op.rendszer része. A Warp-hoz járó BonusPack fő része az IBM Works, a HyperAccess Lite, az IBM Internet Connection, és a FaxWorks. Az IBM Works magában is képes kiszolgálni egy kisebb iroda igényeit. A Win NT 3.51 alpprogramjai a Win'95-vel egyeznek meg, de persze egy munkaadómás szintjének megfelelő segédprogramokat is kapunk. Szalagot is támogató backup program, Disk Administrator a diszkek partícionálásra és tökérsesére. Az Event Viewer a rendszereseményekről és hibákról mutat egy részletes logfilet. A User Manager a felhasználók adminisztrálására használható. A Win'95 System Monitor-ának high-tech verziója koronázza meg az egész Performance Monitor néven.

A Plug-And-Play-el is rengeteg a gond, amint az várható volt. Példának vegyünk egy Plug-And-Play-nek hirdetett Pentiumos alaplapot, mindenféle port van ráintéve. Bedugtuk az egért a 2. soros portba, és persze a gép gond nélkül ment. Ezután betettünk egy modemet, ami — szinte természetesen — még nem volt Plug-And-Play, és ő is a 2. soros port szeretett volna lenni. Az ember ilyenkor azt gondolná, hogy majd az alaplap port arébb pakolja magát. Hát nem. At kellett dugni az egeret az 1. soros portba, és leltitani a 2. soros portot a CMOS-ból. Pontosan ugyanígy járnak el egy nem

Plug-And-Play alaplappal is. Egyszerűen senki nem gondolt arra (?), hogy a soros portnak is költöznie kéne. Ezen kívül már láttam olyan gépet, amin a Linux és az OS/2 futott (pedig ez utóbbi elég piszkálódós a hardverrel) de a Win'95 egyszerűen nem. Egy másik érdekes hardver install probléma: egy jó kis régi gépen futtattuk a Win'95-t. Úgy döntöttünk, hogy videokártyát cserélünk. Ez a Hardware Wizard segítségével meglehetősen lassan folyt le, rengeteg kértelen segítőképernyő, és kattintgatas után. A régi Windowshoz egy valóban új videokártyát véve, egy program lefutása lenne az egész, ami általában meglehetősen célratörő és gyors. Egy "profiknak" szánt üzemmód sem ártana a Hardware Wizard-ba. A végén ott sikerült kilyukadnunk, hogy a Hardware Wizard szolt, hogy valami akad a gépben. Ez előtt már futtattuk az új kártyát SVGA driver nélkül és VGA-ként meglehetősen lassan működött. Mint hamarosan kiderült a Hardware Wizard magával akadt össze, ugyanis valamelyik onkál fogva úgy döntött, hogy két videokártya van a gépben. Eről semmi módon nem lehetett lebeszélni, így kénytelenek voltunk bootmenőt használni. Márpedig elég sok ember fog videokártyát cserélni a Win'95 miatt. Más esetben is találkoztam eléggé furcsa duplikációkkal — fogja a hardvert és kétszer teszi be a listájába. Igazán jó esetben természetesen egyik se működik. Természetesen nem azt akarom azt mondani, hogy a Hardware Wizard rosszul működne — csak éppen amikor nagy ritkán hibáz, akkor azt is nagyon alaposan teszi.

Az egész Plug-And-Play mizéria közepette el ne felejtjük azt, hogy az egész alatt még a régi AT archi-





tekúra van. Ebből következik, hogy a Win95 egy szükségességi sorrendben sorra tiltja le a PnP egységeket, ahogy elyűzökd az erőforrásokat. Régióta függök már az AT architektúra újratervezésére...

Számomra érthetetlen akár meg 60MB-es rendszer miért nem képes CD-ről futni. A Win95 erre mindenestre képtelen, pedig igazán felkészíthetők volna erre. A hozzá szükséges hardverbővítésben akár meg egy második CD meghajtó költsége is elhanyagolható lenne, és mennyi minden férhelne el az operációs rendszer CD-n. Az Office95 betáknak például ígérték, hogy az majd menni fog CD-ről. Nagyon logikus lett volna egy Win95+Office95 CD, mivel a Microsoft reményel szerint elsősorban úgyis csak az fut egy irodai gépben.

A Microsoft Network és a Registration Wizardból a Registration Wizardot kerülje el mindenki minél messzebbre. Az on-line regisztráció mellett elcsúszhat az egész disztruktúrát az MSN-re. Maga az MSN elvett két rendkívül súlyos ér szől. Az első az egész világra vonatkozik: olyan objektumokat is definiál, amik feltételezően automatikusan végrehajdnak. Ez olyan komoly vírusveszélyt jelent, hogy jó néhány országban a Win95 betöltését fontolgatják miatta. A másik csak Európára vonatkozik: az ára. A hagyományos kereskedelmi on-line szolgáltatók éles versenyben vannak az USA-ban, míg Európában jelen pillanatban még a szabad rablás folyik, amibe az MSN is becsúsz. És még egy furcsa dolog: a Money 95 az Intuit Quicken programját használja, és nem az MSN-en hanem CompuServe-en át kommunikál...

Az operációs rendszer teljesítménye természetesen erősen memória-függő. Ez vonatkozik mindegyik 32 bites operációs rendszerre — akár milyen 32 bites az rendszerünk is van, a 4MB-ról 8MB-re történő újrást nagyon meghalálja a rendszer. Más szavakkal: amíg 4MB-od van, addig feleljts el minden 32 bites az rendszer. (Bár az OS/2 a PM nélkül, valamilyen kisebb sheillel elvélhetetlen fut 4MB-n, de ez így nem egy grafikus op.rendszer) Míg sem a Windows 3.1, sem Windows for Workgroups nem mutatott lényegi sebességmódosulást 16MB-nál több RAM-mal, addig a Win95 teljesítménye egy picit javult. 24-32MB RAM esetén érte el a Windows 3.1 sebességét. Gyorsabb gépeken (Pentium

90) 32MB-n már egy egészen picit meg is haladta, de a Win95 3.11-et akkor sem képes beérni.

Egy érdekesség India messzi tájairól: Ott a kormány először betiltatta a Win95-t, mert egy, Pakisztánban vitatott határszakasz hiaryzott az időzóna térképről. Erre a Microsoft válasza az volt, hogy az Indiába szánt kópiákban kihagyta az egész időzóna részt.

Lássuk most a technikai problémákat — lesz egy jó nagy csomó.

Ehhez borzasztó mélyről kell kezdeni: a processzor mélységében. Csak 386-nál fejlettebb processzorok fogok szólni. Egy ilyen processzor bekapcsoláskor egy 8086 (XT) tudását nyújtja, egy kicsit nagyobb (néhány tízszer, esetleg pár százszor akkora) sebességen. Tehát akármennyi memóriát is agatunk rá, ő csak 1MB-t lát belőle és azt is szegmentálva kell elérni. Ezt hívjuk valós módnak. Természetesen vannak másik processzor módok, amik sokkal többet tudnak. Ezeket együttesen védett módnak hívhatjuk, mert ezekben az állapotokban a programokat felügyelheti egy másik program, ami teljes egészében védheti a hardvert az illegális eléréstől. Ebből a két védett módból az egyiket védett (protected) módnak hívják, ami számunkra most nem lesz túlzottan érdekes. A másik a V86 üzemmód. Ekkor a processzor képes sok-sok 8086-nak mutatni magát, ezeknek neve virtuális 8086. Erre épülhet virtuális gép is, ami ideális esetben nem is tud a többi task létezéséről. Az ezeket felügyelő programot Virtual

Machina Manager-nek hívjuk, szép zóvval VMM-nek. A VMM dönti el például, hogy a fizikai memória mely részeiből állítja össze azt a memóriaterületet, amit aztán a virtuális gép látni fog.

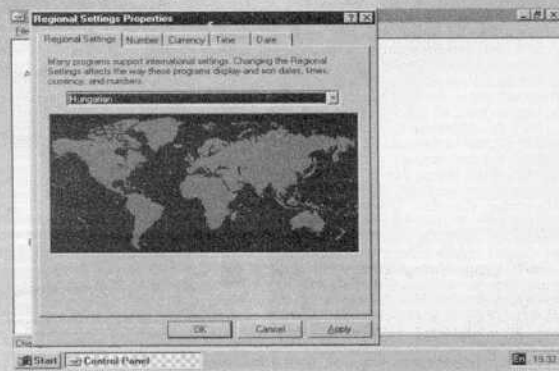
A DOS alapú programok a 80-as évek vége felé kezdtek kinőni a rendelkezésre álló 640KB memóriát. Ekkor születek olyan programok, amik a gépet V86 módba kapcsolnak, és az alattuk futó DOS program képes volt szegmentálás és minden probléma nélkül 4GB-t elérni. Ezeket hívták DOS extendereknek, mert a DOS képességeit csak kiterjesztették. A memóriamenedzselésen kívül minden feladatot (elsősorban a fileműveleteket) továbbra is a DOS látott el. Egy érdekes részhez érkezünk: a DOS valós módban fut, a program meg V86 módban — hogyan éri el a program a DOS-t? A trükk ott van, hogy a VMM — mint a gépet felügyelő program — feladatta a befutó megszakítások kezelését. Mivel a DOS hívások szabályosan megszakításokkal történnek, ezért a VMM ezeket elkapva el tudja végezni a szükséges műveleteket, és a DOS-nak át tudja adni a hívást. Egy igazi érdekesség következik, kis programozási ismeret azonban szükséges hozzá. Mint említettem szabályosan INT utasításal történik egy DOS hívás. Azonban a PUSHF, CALL FAR utasítások valós módban pont ugyanazt végzik, mint az INT parancs. Az INT parancsnak fix az argumentuma, tehát olyan utasítás, hogy INT BX nincsen. Ezekből következett, hogy jó néhány fordító egy kézzel beírt INT hívást (int86) egyszerűen egy PUSHF, CALL FAR parancsra fordított le. Egy ilyen módon fordított program nem futhat helyesen egy DOS extender alatt. Ismétlem, ehhez nem kell valami programozói gonoszság, hanem egész egyszerűen a fordító volt olyan, hogy V86 módban hibásan futó programot eredményezett. A másik, mára elterjedt módszer az önmódosító kód, ami megint öngól. Ugyanis a V86 mód egyike önlénye lenne, hogy a kódszegment (mint a szegmens már egészen más, itt valós módban, természetesen hossza lehet például) írás ellen lehetne védett. Egyetlen megoldás lenne célszerű, de ezt még nem láttam: egy táblázat 256 INT parancssal és ebbe ugás JMP BX parancssal. Azonban eddig még egyik API-nak sem része a kódszegment írásának tiltása, ez nem szükséges. Mindazonáltal igen hasznos lenne, mert például a vírusok terje-

dését igencsak megnehezítené. (Nem lenne lehetetlen, de nehezebb lenne).

Vannak tehát DOS extender programok, amik lehetővé teszik a memória teljes kihasználását és a DOS hívások mindegyike keresztülfut rajtuk. Ezek legismertebb példája a DOS4GW, ami szinte minden modern játék hasznosít. A másik igen kevéssé ismert ilyen minőségben, pedig több tízmillió példány fut belőle világszerte. Sok neve volt: először WIN386, majd a Microsoft C 7.0béta idején MSDPMI, a Chicago koral betáiban DOS386 (ez a legpontosabb név rá), majd a Win95-ben VMM32.VXD. Ahogy fejlődött a Windows, úgy egyre több DOS hívást már nem a DOS kezel, hanem a WIN386 különböző alkalmazásai. A Windows for Workgroups 3.11-ben már megjelent a fileműveletek nem DOS-os végrehajtása 32 bites file elérési néven. A Win95-ben már alig néhány dolog maradt a DOS kezében: az időt és a dátumot kezel, és a jó ismert PSP-t kezel. De akkor is ott van, akármit is állítson a Microsoft, csak éppen nem ez okoz sok gondot. A PSP az az egyik legfontosabb az egészben: a Windows taskok váltását a DOS végzi egy Set PSP parancsal. (A témáról részletesebben olvashatunk Andrew Schulman: Unauthorized Windows 95 — igen kiváló művelet) Az operációs rendszer szolgáltatásait valójában VxD-k (Virtual Device Driver) nyújtják. Ezek tulajdonképpen a jó régi TSR programok 32 bites szabványosabb változatai. Gond náluk be- és kiemelhetők (Hook. V86_Int_Chain) az interruptok kiszolgálóinak láncából. Amikor befut egy interrupt, akkor a VMM ezt ezen a V86_Int_Chain-en lögő VxD-knek adja tovább, mindaddig amíg valamelyik azt nem mondja, hogy ez a hívás ki van szolgálva. Mint említettem, a Win95 szolgáltatásait ilyen VxD-k nyújtják. Azt hogy a DOS csak azokat a hívásokat kapja meg, amiket más nem kezelte le, egyszerűen az biztosítja, hogy a DOSMGR.VxD a lánc legvégén helyezkedik el. A nagy probléma az, hogy egy VxD voltaféppen azt tesz amit akar, és egyetlen rosszul megírt VxD gond nélkül megöli a rendszert, tönkretelheti az adatainkat stb.

Ez a 32 bites, új integrált operációs rendszer nem teljesen 32 bites, nem új, és nem integrált — legalábbis az integrálásának új dimenzióját nem fedezhetjük fel benne. A DOS már az 5.0 óta aktívan kommunikált a futó Windows-zal. A Windows — felváltva fogom a VMM és a Windows szavakat használni a WIN386-ra — a V86 többi virtuális gépeinek (virtuális gép: VM) lehetőségét csak annyira használták ki, hogy a DOS taskok külön "gépen" futnak. Sajnos a Windows programok, akár 16 (Win16) akár 32 (Win32) taskok a rendszer VM-ben futnak.

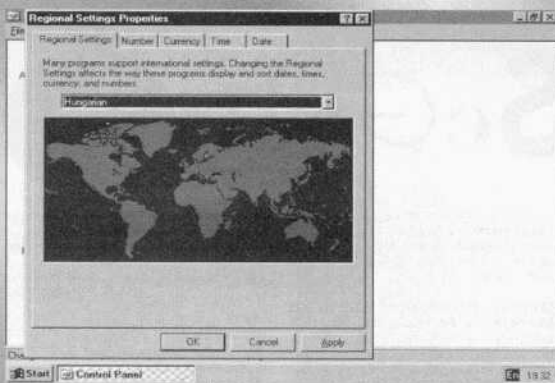
Most már ismerjük a Windows mélységét — de mennyiben érinti ez a futó programokat? Az "alul" futó DOS nem túlzottan veszélyes, mert a V86 üzemmód miatt inkább "feljut" a DOS, ráadásul nem túl sok dolog van rábízva. A DOS (majdnem) mindig "veszélyes" lépészt a VMM felügyeli. Jó példa erre az, amikor csak a 32 bites disk elérés van bekapcsolva. Ekkor például egy file olvasás hívás el is jut a DOS-ig, ami átfordítja azt néhány BIOS diszkolva-



sás hívásra, amit a VMM kap el, és továbbadja a 32 bites diszkeletést biztosító modulnak. Más probléma van itt: az első a DOS taskokhoz kapcsolódik: borzasztó magas privilegiumokkal futnak. Minden operációs rendszer tervezőjének döntenie kell a biztonság és a sebesség között. Igen nagy biztonságú rendszerhez viszonylag gyors és bonyolult hardver szükséges. (Lásd még az IBM VM rendszerű gépeit) A PC-knél például a DOS emulációnak kell döntenie, hogy mit tehet és mit nem egy ilyen program. A Windows NT (óra még visszatekerek) tervezői úgy döntöttek, hogy a legalacsonyabb privilegiummal futtatják a DOS taskot, ennek eredménye a nem tökéletes, és lassú DOS emuláció. A Win95 a legmagasabb privilegiummal futtatja a DOS taskot, és ez gyors és igen jó hatásfokú DOS emuláció eredményez. A jó hatásfoknak természetesen a hibák is részét. Ezek közé tartozik például ha egy DOS task valamilyen pontosan időzített műveletet hajt végre, és ezért lejtja az interruptokat, és ebben az állapotban "megfagy", akkor magával rántja az egész gépet. Ugyanis a DOS interrupt flag állítása a fizikai interrupt flag állítást jelenti, mert a magas privilegium miatt a VMM nem "látja" ezt a műveletet. Ha egy Windows NT alatt futó DOS programban fut le egy CLI parancs, akkor az a program az STI utasítást nem kapja meg az interruptoktól, mert az adott task leírásában az NT beállítja az interruptok tiltását jelző flag-et. A Win95-nek erre nincs módja DOS taskok esetén. OS/2 alatt is "megborulhat" a gép ugyanettől. Bizonyos, ritka hardver (PS/2) esetén van egy külön időzítő, ami nem fogja a felhasználói interruptoktól, és ha ezen utóbbiak túl sokáig le vannak tiltva, akkor engedélyezi őket (watchdog timer).

A másik súlyos probléma, hogy bizonyos rendszerterületeket minden task láthat, és ezeket felülírhatja. A Win16 és a DOS taskok az első 1MB-t tudják tönkretenni. A Win32 taskok számára az első 64K terület van írásra, de sajnos az a terület (3-4GB közzéi címtartomány), ahol a VMM, a VxD-k szálta az egész rendszer fut az írható és olvasható számukra. Windows NT alatt persze minden task külön virtuális gépet kap, és ilyen problémák nem lépnek fel. Az sem igazán jó, hogy a DOS taskok videómódot válthatnak, mert igen könnyen előfordulhat, hogy abból csak a reset emel ki a Win95-t.

Az új 32 bites kernelnél nincs sok probléma, mindössze annyi, hogy a Microsoft megkísérelt 4MB-n futó rendszert kreálni. És mivel a 32 bites kód is, adat is hosszabb, mint a 16 bites, így futásához több memória kell. Ezért hát a sok funkciót nem írták meg (esetleg újra) 32 biten, hanem a 16 bites kernelre hagyták. Itt nem a bitszám számít, hanem az, hogy ez a régi kernel (kernel alatt értem a KERNEL, USER, GDI modulokat) kooperatív multitask üzemmódra készült, ezért csak egyszer lehet belépni. Ezért a Win32 taskokból, a 32 bites kernel közvetítésével érkezett Win16 hívásokat soha nem állított, a multitask itt még működik, mert a Win32 taskot preemptív multitaskolj a Win95. Ez annyit tesz, hogy nem a task dönti el, hogy mikor adja át a CPU-t a Win95-nek, hanem a Win95 dönt. A Win16 taskok esetén sajnos ez nem



igly van, ezek kooperatív "multitask" üzemmódban futnak — amikor éppen úgy gondolja a program, hogy most eleget futott, akkor átadja a vezérlést a többi programnak. Így aztán a Win32 taskokkal azt csinál a VMM, amit jónak lát, várhatja is őket, amíg felszabadul valamilyen erőforrás, például a Win16 kernel. A következő természetesen az lesz, hogy elindítunk egy Win16 programot. Ez a Win16 program nem tud arról, hogy itt egy csomó Win32 program fut mellette, amik Win16 kernelt hívnak: nem is tudhat róla. Ezért nagy vidáman hív egy Win16 funkciót. Ekkor a rendszer szépen kihátrál, mert mint említettem a Win16 kernel csak egy dolgot képes egyszerre csinálni. Mivel a Win16 program nem tudja a Windows 95 preemptív multitaskolást, ezért egy kerülő megoldást választottak: a Win16 kernelhez való hozzáférést lejtja a 32 bites programoknak, amíg egy Win16 program fut. Ez természetesen azonnal megöli a preemptív multitaskot is, mert mint említettem, jó néhány funkciót végez el a 16 bites kernel. Ez a fő oka, ami miatt mindenki azt javasolja, hogy várjuk meg programjaink Win32 verziót.

A 16 bites Windows kernelnél való függés még egy kellemes dolog eredményez: a USER és a GDI heap terület meglehetősen nagy. Ezek szabad területét jelezte ki százezrekben a Program Manager Resources Free néven. Vagyis a Windows 3.x egyik legnagyobb rákéngeje változatlanul velünk van.

Másik, nem annyira technikai probléma a Win16 taskokkal kapcsolatban a SYSTEM.INI. Bár a hardver információ már nem ebben tárolódik, a Win16 programok ebben szeretnek mindenfélét átrogatni. Magában is megérdemelné pár oldalt, hogy miért kell minden ágrózsáknak programocskáknak a rendszer inicializáló file-ba betelni, arra ott a WIN.INI. De a Win95 alatt ez a művelet persze rosszul is elsülhet, hiszen a SYSTEM.INI-ben sok minden nincs, amit szeretne átírni. Egy ilyen bázeset után állandóan helyi lejtőből programokat emleget a Win95 minden indításakor. Szinte az egyetlen mód, ahogy rá lehetett jönni, mi történt, a dátumok szemlézése volt — feltűnő volt, hogy a SYSTEM.INI milyen frissen változott. Ezt kitarítva szépen visszaállt a rend. Ezt pedig sajnos már ismerjük: jó a program, belebábrál a SYSTEM.INI-be, aztán lehet kézzel takarítani utána.

Tegyük fel, hogy valaki mondjuk egy játékot szeretne elindítani Win95 alatt. Még az elkövetkező hónapok új játéka közül is csak kevés készül Win95 alá, inkább DOS játékok lesznek ezek. És persze a régiek legnagyobb része is DOS alatt fut. Ha ez a játék éppenséggel nem fut egy ablakban, ami a legtöbbre sajnos igaz, akkor a Win95 csodás "Single Application Mode"-ja következik. Ez valóban egy hümbög, ez nem más, mint a DOS maga. Amikor a Win95 feléll, akkor betöltődik a DOS, majd automatikusan a Windows. Amikor SAM módba lépünk, akkor pedig egyszerűen kilép a Windows, egy picit újrátölti magát, és a Windows 95, akkor ott vagyunk ahol a part szakad. Ugyanolyan nehézkesek maradnak a hardver beállítások, stb. Ami a nagyobb baj az az, hogy minden taskunk is abbahagyja a működését, tehát pl. egy hosszú file letöltése vagy egy hosszabb Excel számolás mellett nem játszhatunk egy jót. Ha pedig kihatás nélkül a hálozatos lehetőségeket, akkor mások fognak meglepődni — ugyanis ekkor természetesen a Win95 hálózata sincs bent. Ez az üzemmód egyszerűen átverés, az OS/2-nél legalább beismert, hogy ez itt kérem Dual Boot, amikor valami nagyon nem megy, akkor DOS-t bootolhatunk.

Ha már játékokat emlegetek, akkor adok néhány tippet az ablakokban történő futtatáshoz. Ne ablakban, hanem teljesképernyős üzemmódban vitsünk. A CD-ROM cache-t tiltsuk ki, mert a legtöbb játéknak megvan a saját CD cache-e és kicsit furcsa lesz a hang, amikor a kettő "összeakad" — ugrik pár másodperccel. A Properties menüben az Allow Screen Saver (Background alatt) nyírjuk ki, az Always Suspend (Foreground) viszont kapcsoljuk be. Az Idle Sensitivity értéket tegyük Low-ra. Végül a Program alatt a "Prevent MS-DOS-based programs from detecting Windows" opcióit kapcsoljuk be.

A bootmenüről szólni meg kell említenem, hogy szokás szerint jónéhány nem dokumentált beállítás van a Win95-ben. Például az MSDOS.SYS nevű szövegfíle a gyökérvénytván. Ez általában rendszerfíle, de itt nem, itt mindenféle dolgokat állíthatunk be. INI stílusban. Például Logo=0-val kikapcsolhatjuk a Win95 Logo-t, Bootmenu=1-el állandóra tehetjük az amennyi F8-al kapcsolható menüt. Az

F8-al való kapcsolási lehetőséget a BootDelay=x opcióval állíthatjuk x másodpercre. Letiltathatjuk ezt és az F4 gombokat a Bootkeys=0 opcióval. A BootWin=0 automatikusan a régi DOS-t, a BootGUI=0 automatikusan a DOS 7-től.

Egy másik alapvető probléma a FAT filerendszer használata. A 255 karakteres fíle neveket úgy értem a Win95, hogy a normál fílebejegyzéshez tartozik egy 8+3 típusú név. A többi betűt, betűnket két byte tárolva elég forcsán írja fel System, Hidden, Read-Only, Volume Label attribútumú fílebejegyzésekre, amik a 0.clusteren kezdődnek. Ezeket a bejegyzéseket például a Norton Disc Doctor teljes joggal fílegáltsnak tartja, és szép nyugodtan lesöpri a vinyóról. Ekkor a Win95-t lehet újrainstallálni. Ennél azért jobb megoldásokat is láttunk már. Például a FAT kiterjesztésére mind az OS/2, mind az UMSDOS filerendszer tart egy v. több file-t a speciális attribútumoknak. Az OS/2 a gyökériben egy EA DATA.SF nevű fíle-ban, az UMSDOS pedig könyvtárként egy —linux— nevű fíle-ban tartja a dolgait, ami egy teljesen szabályos módszer. Természetesen mind az OS/2, mind a Linux, mind az NT rendelkezik egy sokkal fejlettebb filerendszerrel, mint a FAT. Ezek mindegyike bináris fájl használ, tehát dupla annyit file egy több kereső lejtést jelent. A FAT lineáris keresésnél dupla annyit file-ban keresni dupla annyit idő igényel. Szintén mert a FAT 8GB-s particiókorlátja. No persze ekkora particiót senki nem kreálna — a FAT másik kedves tulajdonsága, hogy nagyobb partició esetén nagyobb helyet pazarol el. Az egész rendszer még elfogadható volt 10-20MB-s vinyókra, de a 2-3GB-s vinyóméretéknél már több, mint bősztant.

További hibákat keresve elég könnyen ráakadhatunk a GetFree Space funkcióra. Ez egy Win16 hívás, ami visszaadja a szabad memória (fizikai és swap) nagyságát. Win95 alatt a fizikai, installált RAM-t jelzi ki. Ez természetesen nem változik soha, így aztán jó néhány program teljesen meghiúsul ettől. A Win32 taskoknak van persze új hívás, de az a Win16 programokon nem segít. Egy lehetséges oka ennek a furcsa viselkedésnek az lehet, hogy a Win95 a szabad vinyóterület végső határáig képes virtuális memoriamódnak letölteni a vinyót, és néhány program biztosan nem örülne annak, ha azt kapná, hogy 3GB memória szabad.

Ha már ennyit emlegettem az NT-t, akkor fel kell hívnom a figyelmet arra, hogy a Win95-nek igazán nincs jövője. Mindenki azt javasolja, hogy csak akkor álljunk át a Win95-re ha már az alkalmazásaink 32 bites verziója és elég gyors a hardverünk is. De ekkor már az NT-re is készlenélünk, hiszen a Win95-n futó összes program fut NT-n is, és egy közepes Win95 rendszerem már elfut a Win NT is. Maga a Microsoft is ezt támogatja, többször nyilvánkozta, hogy a Win95 az NT "előszobája". Ha összefoglaljuk a cikkben leírtakat: a Win95 architektúrája a Windows 3.11-ének továbbfejlesztése annak újratervezése helyett, és az interface is sok helyen foglalkatnak akkor látható, hogy sok ember számára ez az előszoba viszont ki fog maradni.

ELŐSEGÉLY



U használni egy tárgyat
Enter beszélni
Escape
Ctrl+Q kilépés
Ctrl+R új játék
Ctrl+A öngyilkosság, arra az esetre ha beragadnánk
Ctrl+V verzió
Ctrl+Shangk
Alt+R kimentett játékállás betöltése
Alt+S játékállás kimentése
Alt+K kurzorgombok váltása

Vida Szabolcs Veszprémből küldött egy tippet PC-re:
DÜNE 2: Nem csak a Harvester, hanem az összes többi lánctalpas járgány is eltápossa az Infantry, Troopert, Fremont, Sárdoukارت. (Ajánlom neked a 9. pályát. Lesz mit üthengereznél... DoT).

Úgy két éve jelent meg egy szupi kis PC-s csoda. Most ehhez küldött be kódokat **Kadocsa Krisztián** Budapesti olvasónk. Ugye mindenki kiálta, hogy a **The Last Vikings**ről van szó.
 2-GRBF, 3-TLPT, 4-GRND, 5-LLM0, 6-FLOT, 7-TRSS, 8-PRHS, 9-CVRN, 10-BBL5, 11-VLCN, 12-CQKS, 13-PHR0, 14-C1R0, 15-SPKS, 16-JMNN, 17-TTRS, 18-JULY, 19-PLNG, 20-BTRY, 21-JNKR, 22-CBLT, 23-HOPP, 24-SMRT, 25-V8TR, 26-NFLB, 27-WKYY, 28-CMB0, 29-8BL, 30-TRDR, FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR
 A leveléből kikeveredett ez a kis PC-s segítség is:
A Commander Keen IV, V-ben ha a 'B', 'T', 'A' billentyűket egyszerre lenyomjuk, kapunk +1 életet, és 99 golyónk lesz.

Fekete Bálint Budapestről a **LHX Attack Chopper**-ezőkön szeretne segíteni azzal, hogy elárulja nekik: ha repülés közben lenyomják a CTRL+R billentyűket, akkor a CHAFF, FLARE, fegyverek visszazálnak a maximumra. Egyetlen hátránya eme kis csalásnak, hogy a

küldetés végén nem kapunk pontot. Megjegyzés: a gépünk károsodási nem javulnak ki, de a Chaff, Flare akkor is "visszajön", ha szétlötték a kilövőkéjét.

Molnár Richárd Makláról a **Microprose Formula 1 GP** kódjait küldte el. J-re. Ehhez annyit tüznek hozzá, hogy vannak olyan verziók, amelyeknél mellékelve van egy bizonyos CRACK.COM. Hogy ez mire szolgál, azt mindenki találja ki maga. Használni viszont ne használja, mert a program észreveszi, hogy fel van törve, és a játék közben 4-5 perc múlva összezavarja a kormányzást. Az alábbi kódok használatával kiküszöbölhetjük ezt a kis bakit. Ez egyébként az újabb, PIGMY kezén átment verzióban is így van, ő is mellékelte a kódokat. Ja, az itt lévő (mármint ott a bal alsó sarkban) az angol nyelvű kézikönyvből vannak (ergo az elején az English Manualt válasszuk)

Még egy kis kiegészítés a **Railroad Tycoon**-hoz **Szilágyi Laszló**tól: Akiuknek nincs egere, jól jöhet ez a billentyűzet táblázat:
 Tab — váltás a vonaloss ablak (jobb-balra lent) és a játék-tér között.

I — információ az adott területegységéről (mennyebe kerül, mit lehet idehozni/elvinni stb.)
 F1-F4 — nagytűs (térképé)
 F3-nál csak a saját városok, vona-

lok (+amit visznek), sinek láthatók.
 F5 — az évvégi mérleget kérdezhetjük le.
 F6 — vonatok listája (honnan hova megy, mit visz, típusa stb.)
 F7 — új vonat vásárlása
 F8 — új állomás vásárlása
 F9 — főzsdei úgykódés
 F10 — Földmérés
 C — a négyzet alakú kurzort a játék-tér közepére tesszük
 Num Lock — bekapcsolt állapotában tudunk pályát építeni
 Home — balra fel
 End — balra le
 Page Up — jobbra fel
 Page Down — jobbra le, + kurzor nyílak

A **Creten Soft Inc** tagjai **Barnabuci**, és **Bazsi** elküldték a PC-s **Flashback** kódjait.

Facile, Normal, Expert (abnormál?)
 1. JAGUAR TOHOLD
 2. BANTHA dzsungel
 3. SHIVA állomás
 4. KASYK FUGU Death Tower Show
 5. SARLAC Föld
 6. MAENOC ZZZAP Börtön komplexum
 7. SHIRYU SULLUST MANIAC Idegenek bolygója
 8. NEPTUN NO WAY Agy megsemmisítés

Mindenki fedezkedj! Menaküljete! Ugyanis **Kiss Akos** Debreceni versenyzőnk újabb csomagja akadt a kezembe. Ime egy kis válogatás:
Star Trek billentyűzet:
 1-0 sebesség
 A célpont-azonosítás
 C computer
 D javítások
 Eaz összes energiát a pajzsra koncentralja
 H rádiózás
 K Kirk-menü (hajónapló, teleport, I/O menü)
 N navigációs térkép
 O Orbitális pályára állni
 P pause
 Spajzok
 T beszégetni Spock-al
 V "müszertal" be/ki
 W fegyverek
 J, nagytűs/kicsinyítés (vagy fordítva?)
Enter lézer
Space tepedő
Tab kormányzás, hid közötti váltás
Ctrl+M zene
Ctrl+q kilépés
D/Generation billentyűzet:
 S status

Valaki PontOnnan a **GOBLIINS** kódját küldte el nekünk. Lássuk: A játék egy-egy pályá végén néha nem egyforma kódot ad. Ez amitt van, hogy azt is figyelembe veszi, hogy mennyi energiánk maradt a pályá végére.
 2 - VOYOFFE / 3 - ICIGCAA / 4 - ECQPCFF / 5 - FTWKFEN / 6 - HWOFTTFW / 7 - DWNDBGW / 8 - JJCJUHJM / 9 - ICVGCGT / 10 - LOPCUJV / 11 - HNWVGKB / 12 - FTDKULE / 13 - DCPLOMV / 14 - EWDGNNJ / 15 - TNGTGV / 16 - TCVORPM / 17 - IQDNNKO / 18 - KKKPURE / 19 - NQGNKSP / 20 - NNGWVTO / 21 - LGWFGUS / 22 - ki tudja tovább?

Fekete Gábor Siófokról egy régebbi PC-s sikerjátékhoz küldött tippet.

Larry 1: Aki a leírással játszik (PC-s játékok 1.), megdöbbenve tapasztalja, hogy a végén 6 pont hiányzik. Ha megnézzük a pénz-tárcánkat, találhatunk benne feljegyzéseket, hitekkarttyákat, névjegykarttyákat, LOCK-oltuk meg mindegyiket. A névjegykarttyán van egy telefonszám, amit felhívva 5 pontot kapunk. De hol van az az 1 pont?

Somogyi Lajos budapesti lakos "két apró-cseprő dolog kapcsán" keresett fel minket. Vannak viszont, akiknek problémát okozhattak eme hiányosságok.

A **Birds of Prey** leírás egyik fontosabb része hibásan jelent meg: feyver-választás: manuális/automatikus ('F3' ha manuális), fegyver-váltás: 'bal Shift', lövés az aktuális fegyverrel, illetve fegyver indítása/kioldása: 'Space' (Joy tűz)... Innentől már oké. A másik dolog egy kis kiegészítés a **Spirit of Excalibur**-hoz: A második kalandban könnyen rá lehet bírni King Clarence-t a behódolásra, hogy országát átadja Constantine-nak: A Canterburyből jövő lovag ne Londonban várja meg a Yorkból menekülő Clarence-t, hanem siessen el. Amikor a lovag találkozik vele, meglepő módon vesztegetessük meg néhány arannyal. Erre lássunk csodát, Clarence kifakad, hogy ha megmentjük őt Melephantól, s seregétől, belenyugszik és hűségétől tesz a koronának. Ettől kezdve őt is irányíthatjuk és a térképen majd beszínezve, vagyis a sajátunknak láthatjuk ezt a területet is. Ha Clarence-t Camelotba küldjük, varázslat ide vagy oda, katonái simán felaprítják az őriást, így a lovagok hamarabb indulhatnak el csatóságukért. Aki időt nyer, életet nyer...

Szűcs Péter, Ballószögi barátom azt üzeni, hogy aki a **SIM FARM**-ban gyorsan akar meggazdagodni, az töltsse be a **LOAD CROPS** (FILE menü)-nél a narancsot. Kb. 30 rongyót ér. Ha nem jött be egy termés, várjunk néhány hetet-hónapot, fel fog menni az ára.

PAGE	PAR.	LINE	WORD	CODE
7	2	1	3	ONE
9	3	2	4	HIGHS
13	1	5	2	THESE
17	7	1	1	JUST
23	2	1	2	SHOULD
20	2	1	9	AROUND
22	5	1	4	THE
18	7	1	7	STRAIG
38	1	1	1	WHEN
41	2	1	3	ROOKIE
41	4	1	6	WITH
54	1	1	3	HAVE
54	1	1	11	CHANCE
73	2	1	3	GRID
73	4	1	1	THEN
75	2	1	2	CARS
79	1	5	1	COMPEN
83	1	3	4	BEND
89	1	1	5	SPA
95	4	1	15	TAKE
98	1	3	3	BRAKES
101	4	1	5	LAST
109	2	1	1	FORMER
120	4	2	2	HOT
123	2	1	2	BEST
127	2	1	3	STAYS
120	4	1	10	SOFT
135	2	1	5	MUST
137	1	4	4	FOR
137	1	1	9	ACNNO
147	3	1	7	TOP
151	2	1	4	TEAMS
156	1	1	3	PULL
158	4	1	2	THREE
160	3	1	3	LIGHT
160	1	1	11	TWO

Fekete Kapu: bejárat a pokoli add-hivatalba, most egyelőre nem megyünk tovább.

Egy hónapja a tenger fölött New Magincia felé repülve hagytuk felé a Black Gate kalandot. Csapkodjunk egy kicsit szárnyainkkal, hogy újra mozgásba lendüljünk. Lassan közeledik a játék vége, egyre keményebbek lesznek a csaták. Most már ideje felkeresni a Tűz Szigetét. A mostani cikk végén találok pár tippet az ottani feladatok megoldásához. Egy kis kedvcsináló: végül 60 ér, 60 harc pontunk lesz (várhatóan), az Avatar teherbírása 120 prütty lesz, és hozzájutunk egy nagyon értékes fegyverhez, a Fekete Kardhoz.

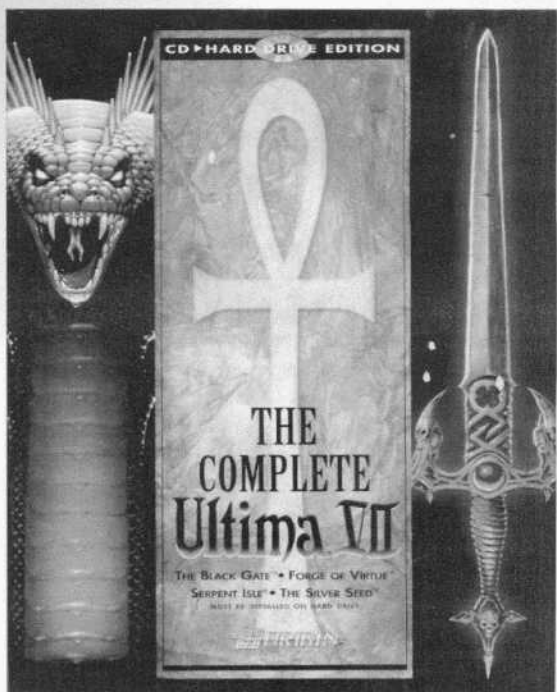
New Magincian keressük fel az öreg Alagnert az Elet & Halál kérdéskör mélyenszántó válaszaival. Idős barátunk boldogan vigyorogva fogadja a mély értelmű "nincsenek válaszok"-at. (Téved. A Válasz természetesen 42.) A cserébe ígért jegyzeteket az iskolától délre fekvő raktárban találjuk, néhány hasznos tárggyal együtt. A raktár trükkös járatai nem okoznak különösebb nehézséget, de a láthatatlan és az átjárható falakra figyelni kell. A nagyteremben a galériára a szokásos lépcsőépítési eljárással lehet feljutni. Alagner jegyzetei a Fellowship elveinek kettősségére hívják fel a figyelmet.

Kapjunk ismét szőnyegre, és repüljünk vissza az erdei erdőhöz, a wispekhez. A bűvös fűty azonnal előcsalogatja a lézengő gömböcskéket, és megindulhat az információcsere. Xorinia, a bájos gömb már többé-kevésbé ismert információkat ismétel meg. A Guardian, egy más dimenzióbeli lény azzal próbálkozik,

hogy a 'Britannia' nevű dimenziót hatalma alá vonja. A Guardian a Fekete Kapun keresztül léphet be ebbe a dimenzióba, egy meghatározott pillanatban: a legközelebbi csillagászati együttálláskor. A wisp tippet ad a Holdkő megfelelő használatához is; az északnyugati irányt javasolja, így gyorsan odaérhetünk a Time Lordhoz.

Mielőtt meglátogatnánk a Time Lordot, ígértünkhoz híven vigyük vissza Alagner könyvecskéjét tulajdonosához. A repülő szőnyegen sokadszor is megesszük a kontinens-New Magincia távot. Vesperben álljunk meg egy pillanatra: a hírek szerint Elizabeth és Abraham Moonglow-ba ment. Mivel már régebben is hallottunk erről a városkáról a cigány jósnotól, rövidesen oda kell mennünk.

Parkoljunk le Alagner iskolája előtt, és menjünk be az öreg mesterhez. Wow! Egy újabb darabolós gyilkosság! Szegény Alagner pontosan a bejáratnál heverészik túlméretes Pedigré Pál alapanyagként előkészítve. A ronda Guardian nem mulasztja el az alkalmat, hogy ügyetlenkedésünkön élcelődjön. De ami késik, nem múlik... Mit is mondott Alagner a varázsgömbökről? Felvőkészültek. Az asztalon ott sunyít egy ilyen kőtűl! Kapcsoljunk be gyorsan, hátha rögzítette az eseményeket... Ez az! A gömb precizen rögzítette a gyilkosságot. A négy tettes kisebb hadserget alkot. Hook és démon partnere, valamint egy férfi és egy nő látható a képen. Lehet, hogy Elizabeth és Abraham hosszú vándorútja unalmát egy-egy gyilkossággal űzi? Itt az első kézzelfogható bizonyíték.



A sziget lakói nem veszik tudomásul a gyilkosságot. A közelben lakó hajócs, Russel is inkább arról beszél, hogy a három hajótörött jómódú egy hajót akart venni tőle egy gyanusan ismerős nyakéért cserébe. Néhai Owen darabjaira hullott hajójáról elég rossz a véleménye. Ez a baleset szerencsére már nem ismétlődik meg... Régi ismerősünk, Katrina is csak a szokásos pletykák szolgálat. A szép Constance — akinek kézzelfogható kegyeirel tőben is versengenek a városban — változatlan lelkesedéssel horjja a vizet és osztogatja mindenkinek. Legutóbb nem volt nálam elegendő arany, hogy a hú Lord Dupre kocsmái adósságát kifizessem Boris kocsmárosnak. Most törlesztünk. Az adósságok kiegyenlítése után Boris is kezdéssé válik. A keresett nyakéket ő tette el megzérse a kocsmábul egyik titkos rekeszébe, de rejtélyes módon eltűnt onnan. Keressük meg ismét a városi előjárót. Magenta (Boris felesége) azt hitte, hogy a titkos rekeszben lapuló nyakláncot kedves férjcskéje neki vette romantikus ajándékként. Amikor megtalálta, hogy valószínűleg lopott ékszerrel van szó, azonnal visszaadta, hogy megkereshessük az ékszer jogos tulajdonosát. Adjuk vissza a nyakéket a boldogtalan Henrynek, hálás lesz érte.

Térjünk vissza fő feladatainkhoz. Keressünk egy kis szabad helyet, majd aktuális pozíciókhoz viszonyítva északnyugatra vessük be a Lord British-féle Holdkővet. Ismerős vörös teleport-kapu keletkezik, sőtáljunk keresztül rajta: a terdő keilős közepén találjuk magunkat, ahol az lő Urä csinos kiállítási tárgyként

fogságát tölti egy vitrinben. Az ilyenkor szokásos sirámok (foglyul ejtett a Guardian, ments meg stb.) után küldetést kapunk. A Time Lord kiszabadításához meg kell semmisítenünk egy tiltakozó generátort. A két teleporton keresztül távozhatunk. Ez úgy tűnik, megbízhatóan vezet Moonglow szigetére.

Itt is sokféle tennivalónk lesz. A sziget déli sarkán egy páncéfos edző éledéig. Nem messze jöfélé kocsmá, Lord Dupre-t természetesen itt is ismerősként üdvözöljük. A kocsmáros nemcsak kajával, páival, és székekkel üzletel, hanem pletykákkal. Ha megfelelő időben érkezzünk, itt találjuk Addomot is, az Apátságából idetévedt vándor-régész-műgyűjtő.

Addom barátságos fickó. Hosszú útjain az a harcművészeti tudás veld, amit feleségétől, Penni-től tanult. Ez az útja is jól sikerült, jó üzletet költött, de maradt még egy csecsebecskéje, egy különleges kő, amit Jhelom mellett talált. A városi gyógyító ad neki szállást az itt töltött időre.

Az erdő szélén egy kis farnot művel három fickó. Együkük -Morz-, kiskorában a fejére esett. Meg is látszik rajta, olyan képviselő-formája van... A kocsmánál induló ósvény túlsó végén van az orvos háza, szokás szerint vele is beszélgetnünk kell. Innen majdnem pontosan északra van a Lycaeum. Az épület előtt egy ör és egy róka kószál. A rókaik intelligens lények, próbáljunk meg beszélgetni ez az egyeddel. Franknek nem akármilyen szövege van. (hihihi...) A Lycaeumot könyvekkel, varázslatokkal, tudománnyal foglalkozó emberek lakják. Zelda meg-

Alagner papa szemlátomást feltrancsirozódott



Ezek a szárnyas bigyók különösen kedvesek számomra





Itt látható Penumbra Hóféherke személyesen és piszkosan



Az egérverseny vérfagyasztó izgalmai még a legerősebb idegzetűeket is alaposan megviselhetik

kér, hogy közvetítsünk szerelmé, Bion felé egy csendes kis szerelmi állomást. Bion a sziget északkeleti keleti végén található csillagvizsgáló főnöke, Nelson kertésze. Ő nem szerelmé Zeldába, de Nelson igen. Vigyük meg a szerelmi híreket Zeldának, hátából kapunk egy varázslótyűt. Jó lesz ez is valamire.

A Fellowship helyi kirendeltsége nagyon érdekes. Eddig nem volt olyan telep, ahol a vezető és hivatalnokai határozatlan utalták volna egymást. Itt Bayana arról pletykál, hogy főnöke a legutóbbi térítési kísérlet során milyen tura kijelentéseket tett. Amikor Rankin-nal arról beszélünk, ránk lukmál egy üveget, amit állítólag Bayana-nak hozott egy átutazó kereskedő. Nos, érdekes kérdés következik: mit csinálunk az üvegcsével? Nem találtam olyan gyógysereszt, aki hajlandó lett volna elemezni. Ha odaadjuk a hivatalnoknak, szegény természetesen azonnal meghal. Rankin szerint Elizabeth és társa Terfinbe ment, megint megléplek.

Bion, a Csillagvizsgáló gondnoka boldogan segít tudatlanságunk enyhítésében. A Csillagászat egy titkos Britanniában 800 évenként következik be. A naprendszer pillanatnyi állását figyelemmel kísérhetjük egy trükkös szerkezettel. Az ónási termel előklógató gép a Csillagvizsgálótól északra levő csarnokban van. Az átjáró hidat a falon magasan levő kapcsolóval tudjuk leeresztetni. Ehhez kiváló a Telékesítés varázslat. A Naprendszer-modell nagyon elegáns, de nem vihetjük magunkkal. Bion már majdnem elkészítette egy zsebben hordozható szerkenyűt,

amivel bármikor ellenőrizhetjük a bolygók állását, de egy speciális kristály még hiányzik. Addom köve természetesen kiváló alkatrészt lesz. Ezentúl bármikor ellenőrizhetjük a bolygók állását.

A városka északi részén van Penumbra háza. A városi pletykák szerint a mágus 200 évvel ezelőtt trükkösen magára csukta a kaput, és még arra olvastott egy altago varázslatot. A legenda szerint csak az Avatar tudja felbresztetni a mágikus Hóféherkét.

A ház alaposan bezárt kapuja előtt egy tábla hever. A felirat valami ilyesmi: 'Hammer here to enter'. Ugye ismerős eljárás? Kis rejtvények, szópálcák, stb. Természetesen ne köpácsoljunk, de keressünk egy kalapácsot. Az orvos háza melletti kunyhóban találunk egyet. Vigyük el Penumbra házához, és tegyük le a tábla mellé. A felirat változik, jönnek a további rejtvények. A gondolkodó típusú játékosoknak két tanács: minden szükséges tárgyat meg lehet találni/szerezni a közelben (vagy már van is), és most ugorjatok a következő bekezdésre. (hammer, picklock, ring, spindle or threads(lehetséges cémát fenni a szövőnőnél), arany(pénz))

Penumbrát ebresztő lötytel rázhatjuk fel, a házban kettőt is találunk: a narancs-vöröses lötyt megfelel. Ha felébredt, gyorsan kezdjünk el vele beszélgetni, mert képes visszatekűdni és tovább szundolni. Penumbra fájós fejfelé ébred: az Éterben hatalmas zavaró hullámokat vet a Guardian gonosz gépezete. A hullámokat csak a blackrock tudja leárnyékolni, gyorsan szereznünk kell 4 darabot, hogy Penumbra használha-

tó állapotba kerüljön. Valahogy kavarjunk vissza a repülő szőnyegünkhöz, és repüljünk el Rudym cové-i házához. Itt minden bizonnyal találunk elegendő Fekete követ. A követeket pakoljuk Penumbra fekhelye köré a négy tartóra, ez megóvja az a varázslónót a negatív hullámoktól. Penumbra veszélyes tanácsot ad: el kell pusztítanunk a Tetrahedron generátort. Ehhez szükségesünk lesz az Éter Gyűrűre, amely valószínűleg Draxinusom királlyal van. Mivel ő is Terfinbe irányít, ne tévözzünk: repüljünk el a szőnyecskékhöz.

Draxinusom rossz hírrel fogad. A gyűrűt Spektran Szultánjának adta szolgálatai jutalmául. A Fellowship helyi kirendeltségveetője szerint Elizabeth és társa ismét az orunk előtt lépett meg: a Fellowship mediációs központjába mentek tovább. Spektran szigete a Buccaneer's Dentől nem messze délre van. Spektran, a szultán elég buggyant fazon. A kincstárban egy szál hárpia őrzi a kincseskamrát, le kell győződnünk. A gyűrűt vigyük vissza Penumbrahöz, aki feltölti mágikus energiával. Penumbra házától északra, a következő szigeten van a Tetrahedron Generátor barlangjának bejárata. A bejárat közelében három járatot találunk. A bal szélsőt hagyjuk a utolsó. A nyíl-csapdás folyosón egyszerűen rohanjunk végig, ha hárpival találkoznak, kerüljük ki. Ha megállunk, biztosan elvesszünk egy-két játékosot, vagy az egész csapatot. A következő folyosón két csinos amazon keresi papája gyilkosát. Továbbhaladva egy kis tisztásra léphetünk ki, itt él az amazonok által üldözött Cyclops. Elég békés figura.

A folyosó másik ágán egy kis trükközéssel juthatunk el a Generátorhoz. (Az egy-két kapcsoló és titkos átjáró biztosan nem fog senkinek gondot okozni.) Mielőtt belépünk a Generátor termébe, vigyük fel a mágikus gyűrűt. Szerelkezzünk fel gondosan. Szükségünk lesz egy jó kardra. Mágikus kard -ugy tünik- nem jó. Nem árt, ha hosszútávú fegyverünk van. A fireboom staff sem rossz megoldás. Vegyük be egy védő varázssert (lila), vegyünk fel egy láthatatlanná tevő gyűrűt, és másszunk be a generátorba. Bent egy rettenetes szörny nyargalászik, ezt meg kell ölnünk. Rádásul nem lehet sokáig vacakolni vele, mert óriásiakat sebez: két-három csapással kinyír egy páncélos Avatart. (A Black Sword nem volt nálam, ami-

kor itt jártam, lehet, hogy jó lenne.)

Győzelmi után maceráljuk meg a kis prizmat. Azonán a harctéren kívül kerülünk, a generátor pedig ki-pukkan. A földön marad a kis generátor (kis fekete piszok, alig lehet észrevenni), ezt vigyük magunkkal.

Következő célpontunk a Time Lordot fogvatartó Sphere Generator. Mielőtt bemegyünk a Despie barlangba, alaposan erősítsük fel magunkat. A Tetrahedron generátor elpusztítása óta a varázslatok jól emelnek, ennek minden varázsló őrül tankoljunk hát fel varázslatokkal. A balangjárás közben sok értéket találunk, így az edzőket is meg tudjuk fizetni. A Despie barlang nyugati részén egy eltévedt barát unatkozik. Nekünk nagyjából keletre, majd délre kell mennünk. A lövöldöző oslip nagyszerűen semlegesíthető, ha a lövedékek útjába varázslunk egy energiamezőt. Feltétlenül keressük meg a varázslattal lezárt ajtókat. A szobában nagy harc lesz, egy erős mágussal találkoznak. A szoba bal felső sarkában egy rejtett feljáró van, itt további gazemberek várnak ránk. A teleportok, ládák, halottak sok értékes tárgyat rejtgetnek.

Innen már nincs messze a generátor. A szerkezetet egy vörös teleport-kapu védi, ami visszadob egy pár lépésnyit. Itt érdemes egy Mark varázslatot elhelyezni, mert nemcsak a vissza kell jönnünk. (A Mark-Recall varázslatokhoz a színes Erényköveket kell használnunk. Ezek a kövek az Avatar Múzeumban vannak, Britanniában.) Menjünk el ismét a Time Lordhoz, hátha tud segíteni. Ő azonnal felismeri az akadályt, és Nicodemus homokórájának megszerkesztésé buzdít. Az vörös varázsló sajnos eladta a paws-i régi-éskereskedőnek a szerkenyűt.

Paws-ban körülbelül érkezésünkkor vádolják meg az ifjú Tobiast a kigyóméreg ellopásával. Egy kis nyomozással kiderül, hogy nem ő volt a tettes, hanem Garrit, a másik kölyök. A boltostól kapott kulcs nyitja Garrit ládáját, ebből vegyük magunkhoz a lopott méregt: ez szolgál bizonyítékként. A boltban olcsón megvásárolhatjuk Nicodemus óráját.

Vigyük vissza a szerkenyűt a mágusnak, aki rávarázsol. A feltöltött elszközzel száguldjunk vissza a terembe a kapun keresztül. A Time Lord tanácsa szerint egyfajta mintázatot kell keresnünk a rengeteg teleport megvághására. A minta nagyon egyszerű: vörös-kék. Végül is-

A Black Gate épp megkezdte áldásos fellobbanását



mét meg kell piszkálnunk a kis esz-közt, mire a generátor kipurcan, és vihetjük a földről a gömböcöt. A Time Lord kiszabadul, és azonnal új feladattal lát el: még egy generátor van Britanniában, a Kocka Generátor. Ez közvetíti a Guardian hangját a Fellowship híveinek, majdnem olyan ügyesen, mint mint Bill Gates reklámját a magyar sajtó. Ezi természetesen le kell rombolnunk. Repülünk el a Meditációs központ mellett található Seprent Erdőbe. Itt valami vandál megrongálta Lord British szobrát. Két kör beszélgetéssel megoldható a rejtély. Az egyik szereplő, Lady Torv gyermekeit elrabolták a háriápi. Repülünk el a kontinens déli részére, és végük magunkhoz a bebít a kőoltárról. Lady Torv nagyon boldog lesz, ha visszakapja gyermekeit. Az útbaeső közeli szigeteken rengeteg aranyt, pénzt, és hasznos tárgyat gyűjthetünk.

Ne feledkezzünk meg Selwyn toronyról sem, hiszen a rabláknál talált végakartulint a tűzbot azé a szerencsés kalandoré lesz, aki megszerzi. Ez a torony a fővárostól nyugatra, az erdő közepén áll. A bejárás nagyon trükkös. Menjünk a torony mögé, hogy a program levegye a torony tetejét! Ekkor láthatóvá válik a varázsolat, és egy kallantyy. Erre válaszul egy Telekinésist, ekkor megnyitlik a falon a titkos ajtó, körülbelül ott, ahol éppen állunk: a hátsó falnál.

Repülünk el a meditációs központhoz, és dumáljuk ki a vezetőből, lanból a kapukulcsot. Ian egy fontos szabályra hívja fel a figyelmünket: A központ mögötti barlangba nem szabad belépni. Érdekes.

Habozás nélkül végük semmibe a szabályt. A barlangban egy régi ismerősünkkel, Gorn-nal találkoznak, akinek a fejében a Guardian régi tanítóestere hangján osztogatja az utasításokat. Egy-két folyósóval árabb egy marcona, ezúthajny hőlgy védi fegyverrel a járatokat, őt sajnos meg kell ölnünk. A Kocka generátor hatalmas zajt áraszt magából, nem lehet megközelíteni. Forduljunk tanácsért az Idő Urához. Ő most is segít: a megoldás a speciális anyagú fűlvédős sisak. A Caddelite rendkívül ritka anyag Britanniában, segítségért Brionhoz kell fordulnunk.

Ismét Moonglow-ba visz az utunk. Briontól megtudjuk, hogy a szükséges anyag a meteoritokból származik. A legutóbbi meteorit valahol az északiélt tengeren pottyant le egy ma már legendai szigeten. Ezzel ő is továbbpusszol. Megtudhatjuk, hogy a keresztel sziget neve Ambrosia. Valaki még felhívja a figyelmünket a Minoc-i fegyverkövacsra, aki megrendelésre, és hozott anyagból is dolgozik. Szálljunk hajóra, a repülő szőnyegét hagyjuk biztos helyre.

Ambrosia a világtérkép északiélt részén van, az irányító-róza helyén. Az óból közepén egy gondosan lezárt torony áll, benne semmi különös. A kilitő porngy olmolva. Nem messze gazdátlan tabortűz ég, és két lőlegész áll. Itt van a hegycidai-ban egy rejtett terem, amit Energy Field ved a behatolás ellen: furcsa módon nem tudtam hátatállanítani a Dispel Field varázslattal. A völgy északi részén találunk egy barlangbejáratot, előtte egy bolond kis tün-

dér repked. Tőle hallhatunk a meteorit éréz a hárdáról, és annak alkotóiról, a sárkányokról. Erősítsük meg a csapatot, és rohamostagomódszerrel rohanjuk le a barlang első részét. Két varázsló-kisertet vár az érkezőkre, vagy harc lesz. Rohanjunk tovább, a Hydra terme előtt majd megpihenhetünk. A falon természetesen ismét rejtett ajtó van. A Hydra hullaja után következő folyósó vezet a meteoritból. Végük magunkhoz annyit darab meteorit-éretet, ahány tagja a csapat.

Hajózzunk vissza kis szőnyegünk-höz, és repülünk el a Minoc-i fegyverkövacsához, Zornhoz. Ő készíti a csapat tagjainak sisakot, így már behatolhatunk a kocka generátorba. Bent egy piszok rács fogad. Az egyes átjárók akkor válnak láthatóvá, amikor elmegyünk mellettük. Nem túl nehéz feladvány, de kellemetlen, mert időnként lőnek. Piszkáljuk meg a prizmát, a generátor kipurcan, vihetjük a harmadik kis szerkentyűt is. Kedvenc Time Lordunk azonnal új feladatot ad: közeleg a bolygók együtűtálása, gyorsan menjünk a szerencsejátékok szigetére Elizabeth és Abraham után.

Repülünk el a közeli szigetre, és végük kezünkbe a kis kockát, mert így beszédesebbek a népek. A kaszínó gorillájától meg tudjuk szerezni Hook titkos lakosztályának kulcsát. Innen bejuthatunk a katakombákba. A sárkány szobájából nem találunk normál kijáratot. A kincseket szedjük össze, jó jön majd.

Hook kedvenc házi krokodilja dögölten hever a terráriumban. Vajon mitől pusztult el? Mivel bejáratot itt sem találtam, hack mover cheatelt felat bontottam. Originé ismét alkotkat: a dög megetté a nagypapa nagy orjáit, és torkán akadt a falat...

Hook ládájában a feljegyzések mellett találunk egy kulcsot: ezt végük magunkkal. A feljegyzések szerint az Avatar Szigetere kell követnünk a kampóskezűt. Keressük meg fel a kuperját, és kezeltesük le magunkat az egyik hölgyvel.

Az Avatar szigetének déli részén találjuk a Codex Kápolnáját. Ennek kapuját nyitja a Hook ládájában található kulcs. A következő alagúterendszer már az utolsó szinhely, csak néhány tippet adok. Először olvassd el a kápolnában levő írást. Sok a rejtett járat, falakon, barlangokban, mindenhol. A börtönből is rejtett ajtó és rövid járat vezet ki, a szokásos eltakart kallantyyt az utolsó szobában találod. A sárkányt nem érdemes elkerülni. Ha leülés egy trónra, akkor is megváltozik valami ha ennek semmi nyomát nem látod.

Végül Batlitt és Közvetlen munkatársait kell kilrítani. Batlin persze megszökik, hogy a Serpent Isle-nak legyen kiinduló pontja, a többiek pedig gyengéek. Az utolsó választás nem túl bonyolult, remélem, nálad van Ruddyom varázspálcája és a három kis generátor.

Ennyi volt a Black Gate. Valahol útközben meg lehet ejteni a Tűz Szigetnek bejáratát, és a maradék részletekkel megoldását. Mielőtt lerohanánk a Tűz Szigetét, így utólag egy megjegyzés: BBS-eke terjed az u7nes file, ami a Black Gate leírását tartalmazza. Azt hiszem, és valami teljesen más verzióra vonatkozik, mint ami a CD-n van, időnként teljesen eltér az a leírás és a látot-

ak. A nálam levő példány verziószáma 3.4. Ha esetleg abszolút más pályára futsz, ne lepdj meg, a V' billentyűvel ellenőrizhető a példányodat. De a cselekmény fővonata minden bizonnyal hasonló lesz.

A Tűz Szigete: ha rövid a kalandod, töldd meg pár hullával!

A Tűz Szigete Vesperől nem messze délre található. Repülünk be az óbólbe, és szálljunk le a kastély közepébe. A kastély bal oldali szobájában lakik Erethian, az öreg, vak varázsló, szemközti a próbákat ellenőrző szobrok, a jobb oldali szobában pedig a régebbi Ultimákban már szerepelt Dark Core porosodik egy furcsa tűkör előtt. Ha megpiszkáljuk a tűkört, egy ismerős alakul kialakokunk: nem más, mint Arcadian, a Fekete Kard démona lakik most a tűkörben. Már csak be kell csalognatni a kárdba...

Kezdjük a középén álló szobornál, az Igazság Próbájánál. Egy labirintusba kerülünk, ahol meg kell keresgelnünk egy csomó nyakéket. A nagyteremben van egy rejtett járat a falon, ne hagyjuk ki! A labirintus tele van aranyöngökkel, de nem érdemes összegyűjteni őket, mert túl sok lenne. Van egy-két megközelíthetetlen tárgy, ezekkel jól el lehet szorakozni. Amikor az utolsó nyakéket is begyűjtöttük, visszakérülünk a szoborhoz, amely megjutalmaz.

A következő legyen a Szeretet Próbája, a hölgyoszobor. Egy nagyon kis pályára kerülünk. A kis házban van egy-két érdekes könyv, ezeket alaposan olvassuk el. A háztól nyugatra egy kis tárna, amiben semmi érdekes nincs, esetleg a csáskány. A ház mellett, a miniatűrüzalt sivatagony egy élő köember kesereg halott társa mellett. A könyvek szerint a köbe életet és értelem lehet varázsolni. A halott köember egy sárkányfamadárskor leomlott fal alatt léte haladt. Az élő figura megkezdte a feltámasztást, de megakadt, nem tudja tovább folytatni a procedúrát. Kapunk egy könyvet, ami alapján folytathatjuk a feltámasztást. A tisztás északi részén van egy másik járat, és egy kút. Vigyünk magunkkal egy bódót, és kerítsünk egy csáskányt. A járat másik végén egy nagyon kis tisztást találunk, ahonnan gyorsan átteleportálódunk a könyv által említett legendás kőhöz. Csapoljunk egy kis vrt a kőből a bódónbe (ehhez kell a csáskány), menjünk vissza, és locsoljuk le a halott köember körülű követ. Ezután meg egy szív kell. Az élő köény a saját szívé adja, ezt végük be a halottba, varázsoljuk egyet a falalt scroll alapján, és már életrre is kelt a halott.

A szolidaritás csodálatos. A most életre keltett lény is ragaszkodik társa feltámasztásához. Szerencsére ő extra információval is rendelkezik, tudja, hogy a varázskő szívet is termel. Menjünk vissza, csapoljunk vért újra, és végük a szívet is. A második feltámasztás után megkapjuk a második érdemrendet, a hölgytől pedig a jutalom pontokat.

A Kurázs próba alapos lesz. A járatokban sok erős szörny lapul. Az első sárkány ajtajához a kulcsot az oldalsó szobában lehet megszerezni. Itt is egy felvédő-gömb áll, eszeint egy kulcs volt az asztalkán, és egy üvegkard a szőnyegen. Reprodukáljuk ennek azt a részét, amit tudunk: végük egy üvegkardot a ző-

nyegre. Pukk, megvan a kulcs, mehetünk tovább. Az U atakú folyosó két végén elhelyezett sisakokat természetesen meg kell cserélni, hogy megnyissuk a vaskapukat. Most erősítsük meg a csapatot, és váltsunk durvára: elő az üvegkardokkal, a trip-la számszerkárjakkal, a varázsvesszőkkel. A következő teremben a már emlegetett félelmes sárkány őrzí jutalmunkat. Normál eszkökkel nem lehet elpusztítani, csak visszavonul a dög. Ha sikerül megfutamatni, egy kilónha erő kőve vehetünk el tőle. Mintha erről beszélt volna vagy az öreg Erethian, vagy a démon. Menjünk vissza a kastélyba, és beszéljünk velük. Az öreg beindul. A semmiből előszól egy kovacs-műhelyt, és készit egy durva kardot. A munkát nekünk kell befeljeznünk: húzzunk a kútból elegendő vizet, izítsuk fel a kardot, kopacsoljunk rajta, és hűtsük le. Ha jól csináltuk, lesz egy jó, de nagyon nehéz kardunk. Vaimi még kell bele...

A démon rövid rábeszélés után az javasolja, hogy zúzzuk össze az őt foglalo tartó tűkört a kék kővel. Tegyük így: Arcadian beköltözik a kőbe, és többé nem tud szabadulni: kénytelen lesz szolgálni. Külöztessük be a kárdba: kész a félelmes fegyver, a Fekete Kard. Menjünk vissza a sárkányhoz, beszéljünk a karddal, és Erői közül szőltsük a Halált. A sárkány és a démon régi ismerősök: véres leszámolás következik. A következő teremben találjuk jutalmunkat. A Kurázsí Kurátorától plusz pontokat kapunk, és újabb feladatot.

Ez már nagyon egyszerű, csak el kell igranunk a Britanniába a konvex és a konkáv lencséért. Teljes technikai leírást kapunk a kastélyban, az öreg varázsló besegit: végül az Exodus utolsó fenyegető emléke, a Dark Core eldugul.

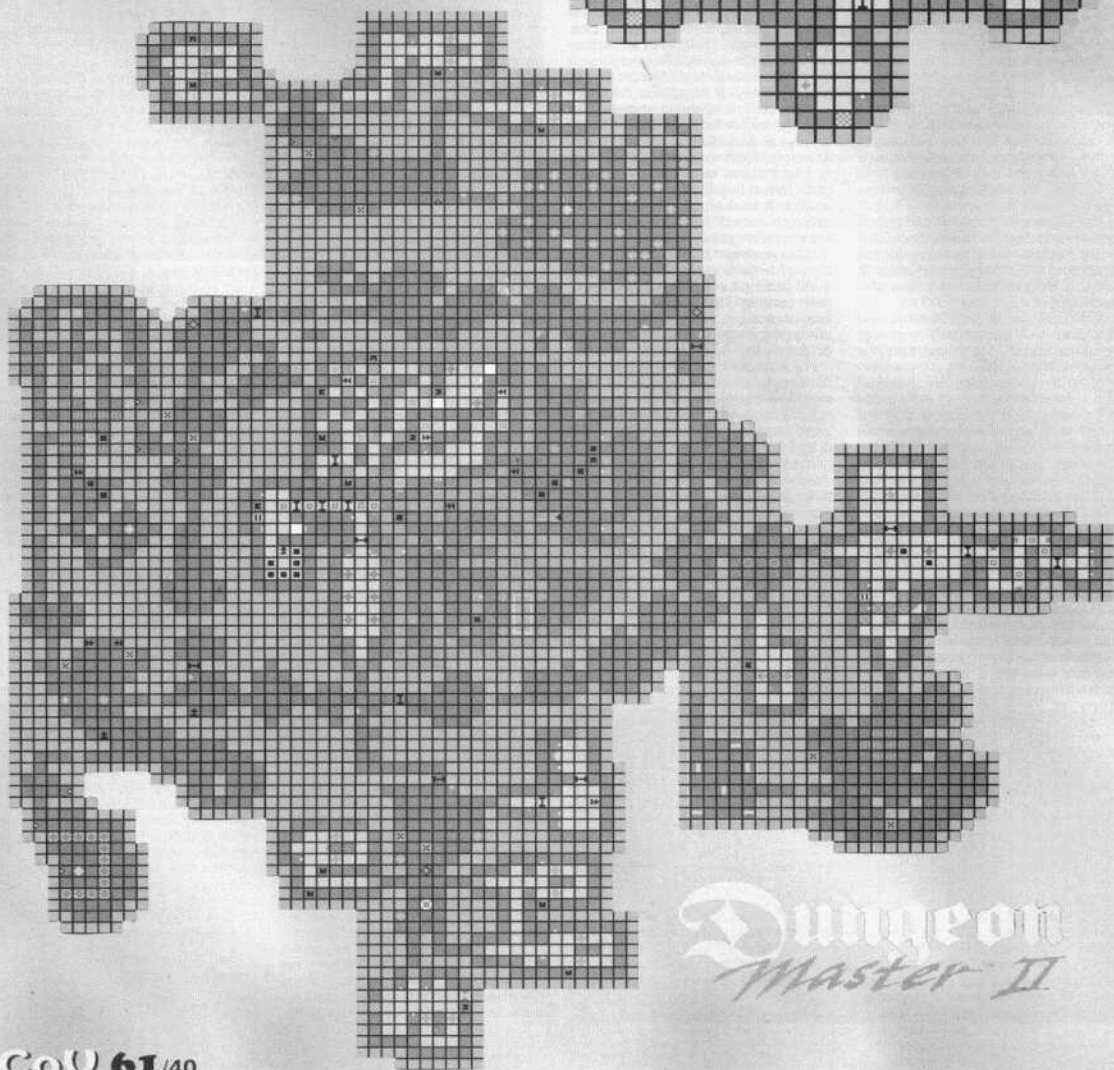
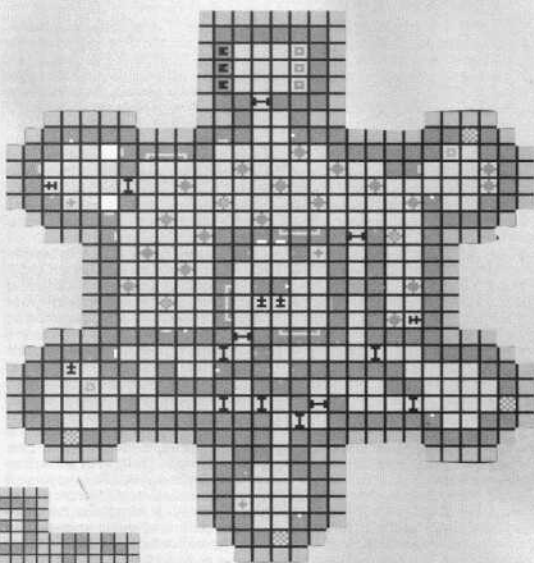
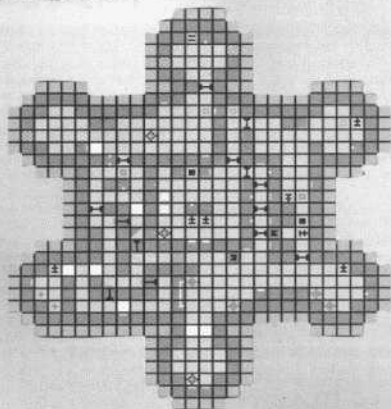
Ekkor jön a lényegi Menjünk vissza Lord British-hez: tőle kapjuk meg extra jutalmunkat, a hatalmas erőt és az örösi teherbírást. Ezzel és a Fekete Karddal az Avatar gyakorlatilag legyőzhetetlen. Ha valami nagyon erős ellenfelet találunk, akivel magunk nem bírnak, egyszerűen szőltsuk rá a Kard Démonát: Arcadian pillanatok alatt végez az áldozattal. Magikus fegyverünknek más nagyszerű tulajdonságai is vannak: fel tud tölteni manárvai, vagy hatalmas pusztító tűzcsapást mér a célpontra. Ekkor arra kell vigyazni, hogy szövetségeseink ne legyenek túl közel a tűzhöz, mert esetleg megharagudnak, ha őket is megsebesítjük a tűzcsapással.

Nos, ennyi volt az Ultima 7. Egy-két kevésbé fontos barlangról nem esett szó, és már nem is fog. Hajkurásszátok a maradék ellenséget egészséggel, vagy készídjétek a folytatásra: jön az Ultima 8 leírás, irány a Pagan. (Illetve nem jön, hanem megy, mert már volt a PC-s játékok 3-ban.) Ugy hallottam, a leírást készítő sráok akkora kockás térképet rajzoltak, mint egy nagyobb szőnyeg...

Pörkölt Desiato

Kiírom még egyszer, hátha nem hisz valaki a szemének:

Tényleg VÉGE!



*Dungeon
Master II*



A mágusok szakállára, már megint! Torham Zed az ömlő esőben nézte azt a furcsa fény, de nem tudta eldönteni, hogy csak a szeme csálla meg vagy netán valami Mágikus teremtményt lát. Egy fiatal zsoldos volt, akit Mylius, bölcs öreg nagybátyja választott erre az útra. Bár a nagybátyja a Világ Tanácsának tagjának megbecsült tagja volt, mégsem tudta felfogni, miért kell itt rohadnia ezen a távoli tájékon az esős évszakban. Valami őcska gépezet szakadozott a hegyi erdőben, már évtizedek óta. Egy öregember örült álmai valami borzalmas gonosz mozgolódásáról a Koponyák Erdőjében, ami véget vehet a világnak? Ugyan már! Jobban örült volna, ha valaki meg tudja mondani, hogy mi történik körülötte. Sok dolgot látott — pontosabban szólva, csak majdnem látta őket. A felviláno bizonytalan árnyalakok olybá tünnek, mintha arra csabítanák őt, hogy kezdje ülözni őket. Azon gondolkodott, hogy vajon valamilyen természetes dolog voltak-e ezek, mint például a mocsárgáz. Vagy csak a nap visszaverődése vastagon górgó felhőkről. Esetleg embekek, a völgyben tanyázó tolvajok művel lennének? Esetleg a Rúnák Örzőinek Mágikus kísérlete lenne? Az Örzők építették a kőkorokot a Hold Klánjának házái mellett. Azonban bárkik is kérdezte meg, készsággal biztosították róla, hogy nekik ugyan semmi közik az egészhez. És senki nem látott semmi különösét — vagy legalábbis azt bizonygatják. De hát senki nem bízott a helyőrség zsoldosaiban. Legjobb esetben is hivatalon vendégnek tekintették őket — legrosszabban pedig betolakodóknak. A helyi lakosság kereskedett velük és néha a kocsmban együtt itltek és énekeltek, de soha nem fogadták el őket igazán. "Túl sok sőr és túl kevés ölelés, Torham Zed," mondta neki egy pimasz szolgálófiány. "Túl komoly vagy. Túl sok időt töltesz el egyedül." Most már a kocsmbak is kihaltak. A helyi-ek elmenekültek az esős évszak elől a távoli Lylian mezőkön épült száraz otthonaikba. Az elárasztott utcákon szinte csak a zsoldosok kűszkődtek és néhány kereskedő. Semmit sem lehetett csinálni, csak enni, inni, és ostoba fogadásokon és szerez-

cséjátékokon elveszteni a pénzt. De most! Valami VOLT előtte — kerek és nagy. Egy fénykör, amiből valami zöld bontakozott ki. Balra mozdult, ahogy Torham balra mozdult, és hát-ról amikor kirántotta a törét. Hirtelen a levegőbe emelkedett és elmenekült. MI VOLT EZ? Nagyon olyan volt, mint egy minion. Ezeket a TechnoMágikus szerkezeteket a legegyszerűbb, alantas munkákra használták, legfőképpen nehéz tárgyak mozgására. Persze mindig voltak pletykák, hogy a felsőbb parancsnokság sokkal bonyolultabb, valameyes értelmemmel bíró, sokkal veszélyesebb minionok töltés is rendelkezett. Lehet, hogy ez a zöld valami is egy ilyen lett volna? Szinte értelmesnek tűnt. Egy villám fényében felnevezett, és látott egy pici zöld pontot ami felrepült a kastélyerődőhöz — aztán úgy tűnt, hogy eltűnik a hirhét erdőben. Torham igencsak meglepődött, mert ők is, mint mindenki előttük, centiméterenként vizsgálták át a kastély falát, ahol csak tudták. A bejárat vizsgálótaból is csak arra jöttek rá, hogy az aranyszáru sárkányokkal övezett ajtókat csak a négy kulcs nyitja ki. S bár a zsoldosok bejárták a vidéket, persze nem találták semmit. De Torham papírjai között volt egy durva vázlat a Klán Zárjáról, és néhány szó volt kézírassal alatta: A SORS KULCSAI. A VEGZET KULCSAI. Természetesen gondosan átnézte a többit is, nyomok után kutatva, de semmit nem talált. Egy érdekes rajzra bukkant, amin egy furcsa gépe-

A rabló úr már egyből kínálja, hogy a rabló-pandúr szerep- osztásból melyik jut rák



zet főkész rajza látszott, és a feirart hozzá: MENJ A SEMMIBE. SOHA NE GYERE VISSZA. GONOSZ. ZOLINK.

Torham sóhajtott. Úgy döntött, hogy ez a zöld akámi csak mocsárgáz volt. Csak véletlenül tűnt úgy, hogy követi a mozgását. Úgy döntött bejárja az útvonalát a Rúnák Kövek mellett. Megállt egy a Nap és a Hold Klánjaleivel díszített obeliszk mellett. Nem ez volt, amit a nagybátyja mondani akart neki? A gép, amit építettek sokkal veszélyesebb volt, mint hasznos. Ott! Megint egy fénykör, és benne egy ilyen zöld micsoda alig tíz méterre tőle. Megrá-gadta a kését és odalépett tekintet-
merven a minion-nak tűnő ob-
jektumon tartva. Felkiáltott és lecsa-
pott a törévre. A valami elsökkent
előle, felröppent, és egyenesen a
kastély felé indult. "A varázslók fo-
gaira" morogta, a legerősebb esküt
idézve. Odalépett az obeliszkhez,
végiglapogatta és kopogtatta valami
rés után kutatva ahonnan ez a vala-
mi előkerülhetett.

— ismerlek — mondta háta mö-
gött egy hang. Torham megpördült
és egy apró, feketébe burkolózott
árnyék állt mögötte, akiről csak ne-
hezen lehetett eldönteni, hogy em-
ber-e. A legfenyegetőbb hangján
szólat meg?

— Mylius, hát visszatértél, hogy
megments minket? A furcsa figura
felemelte a kezét és hátraengedte
csuklyáját a vállaira. Egy nő állt ott,
őreg, mégis gyönyörű. A homlokán
csillogó jelvényről azonnal tudta,
hogy a Hold Klán fejével áll szem-
ben.

— Torham vagyok, Mylius unoka-
öccse.

— Hát persze. Milyen bolond is
voltam. Még ha valaki akkora hata-
lommal is bír, mint Mylius, akkor se
képes az időt megállítani. A nő las-
san Torham felé indult, de Torham
nem mozdult védekező állásából.
Kinyúlt Torham felé, de valami an-
nak arckifejezése megállította.

— Hát akkor téged küldött maga
helyett. Túl a sötét erők gyűlekeze-
séről. Ádai voltak?

— Miről beszélés?

— Elárul az arcod, fiatal harcos.
Tudod te jól, miről beszélnek. A Sem-
miből jönnek. Nem cél nélkül küld-
ték őket a Koponyák Erdőjébe. Te
biztosan tudod, mi az a cél.

— Ne haragudj, de nem tudom.
Semmit sem értek abból amit be-
szélsz. A hölgy most megérintette,
mindkét kezét Torham erős jobbára
tette finoman.

— Kérlek, előttem nem kell eltűn-
nod valódi küldetésed. Mylius meg-
ígérte, hogy segítségedre küld ma
az idő. Erre vártam hosszú ideje már.

Tudnom kell, hogy a népem bizton-
ságban lesz, ha O még egyszer elő-
jön a Semmiből.

— Ké? Mondd meg, hogy ki?
Ebben a pillanatban egy másik kör
formálódott az obeliszk körül, és eb-
ből robbant ki egy másik zöld gömb.
A nőnek repült és pontosan a mellé-
nek vágódott. A Hold Klán vezetője
összeesett, bele a sárba.

— Könnyörgöm áru! el, hogy ki!
Úgy tűnt, mintha a zöld gömb fi-
gyelné őket. Aztán egy másik, majd
még egy — egy kör formálódott kö-
rülöttük. A nő felemelte a kezét, és
arra mutatott, ahonnan jöttek:

— Látod, csak jönnek, jönnek és
jönnek. Siess! Rakd újra össze azt
a pokoli Zol Link gépet! Támadt ott
meg Őt, mielőtt Ő támad meg min-
ket. Szerezz segítséget! Ne menj
egyedül! Menj a Semmibe!

Lecsukódtak a szemei. Halott volt.
Hát ez a kerettörténete a Dungeon
Master 2-nek. A kezelésre nem
vesztelgetnek szót, mert triviális, és
— ha minden igaz — még kézikönyv
is van.

A Dungeon Master 2 betöltésekor
igen meglepő élményben lesz ré-
szünk. A játék külső világot mutató,
fő ablaka az megdöbbentően szép.
Minden ezen kívül erősen a DM1-re
emlékeztet, mégpedig az nem éppen
szépséges grafikával dicsékedhet-
tél. (Bár '88-ban még az is jó volt).
Bár néha nagyon parasztkoznak, hogy
milyen könnyű, ez nem áltatóz a pa-
sztalzt + kiegészítő információk nél-
kül az ember bizony elég keményen
elakadhat. Ime néhány ilyen név, leg-
először a kasztokról néhány szó,
amúgy felírisszéstként a DM1-ből.

Van ugye mágus, harcos, pap,
nindza. Egy karakter többféle kasz-
ta is tartozhat, sőt igen hasznos ha
tartozik is! A varázslókat/papokat
például érdemes ninjára is esetleg
kicsit harcosnak is kinevelni, mert
növelik az állóképesség, meg az
egészség. Ugyanigen nem baj, ha a
harcosok sem teljesen süketek a
gyógyítás tudományához. A mester-
ség szintek: NEOPHYTE, NOVICE,
APPRENTICE, JOURNEYMAN,
CRAFTSMAN, ADEPT, ARTISAN,
EXPERT, MASTER. A MASTER-
nek 6 fokozata van, ezeket a meg-
felelő erősség rúnával jelöli a gép.
A MASTER 6-nak kasztjontól más
neve van. A csapat összeállításánál
célszerű — a kézikönyv szerint is —
szem előtt tartani, hogy mind a négy
tipusú emberre szükség lesz. A gy-
gyog kellemes emiatt harcosnak pé-
ldául Clutus: Health 100, Stamina 70,
Apprentice Fighter, Novice Ninja,
Pappnak keresve se találunk jobbat
Seri Flamehair-nél: Mana 32,
Journeyman Priest, Neophyte
Wizard. Varázslóknak jól bevált Sara
Shadow Follower: Mana 29,
Neophyte Priest, Journeyman
Wizard. A későbbiekben mindkét
Magick használtól érdemes
MASTER szintre emelni mind
priestként, mind wizard-ként. Termé-
szetesen ez itt csak egy ajánlás,
mert például találhatunk ennél ma-
gasabba Mana értékkel bíró embe-
két is — de azoknak meg az egész-
ségük lesz alacsony. Vagy a harco-
sok közötti is van Journeyman
Fighter, megint csak alacsonyabb
egészséggel — döntőn mindenki
maga!

Következzen a varázslattista:
Az első ikon az erősség. Az aláb-
bi számok a megfelelő ikonokat jel-
zik, mert nem volt sok kedvem raj-
zolgatni és sokkal könnyebb mint
értelmenlen szövegeket betanulni.

Wizárd varázslatok:

Támadás:			
MÉREGFELHŐ	3	1	
TŰZLABDA	4	4	
MÉREGLÖVÉDEK	5	1	
SZELLEMLÜZÉS	5	2	
VILLÁMLÁS	3	3	5
TÁMADO MINION	6	2	1

Speciális:

LÁTHATATLANSÁG	3	2	6
GYORISÍTÁS	3	4	2
AJTÓNYITÁS	6		
MÁGIKUS JEL	1	2	
VARÁZSFAKLYA	4		
ERŐSEBB FÉNY	3	4	5
TOLÁS	3	3	1
HUZÁS	3	3	2

Papi varázslatok:

Gyógyitalok (potionok):			
STAMINA	1		
HEALTH	2		
SHIELD	1	5	
WISDOM	1	5	3
VITALITY	1	5	4
MANA	6	5	5
ANTI POISON	2	5	
STRENGTH	4	5	1
DEXTERITY	3	5	2

Party védelem (ami ellen véd):

FEGYVER	1	4	
MÁGIA	1	4	3
TŰZ	4	5	4

Aurák:

STRENGTH	3	2	1
DEXTERITY	3	2	2
VITALITY	3	2	4

Speciális:

REFLECTOR	6	5	2
ÖRZŐ MINION	6	2	4
HORDOZÓ MINION	6	2	2
SÖTETSEG	5	4	6

pasztalt varázshasználó, mint például az egyik harcos, akkor őt a jelentős mennyiségű plusz mana segítségével elég jól lehet fejleszteni ilyen irányba is.

— A legjobb támadó fegyver a Numen boton kívül az Excsymyr. Az előbőről majd olvashattok eleget, az utóbbit pedig félelmetesen gyors dupla támadásaival magasodik ki. Emlegetik még a NETA (COMBAT STAFF) botot és az Emerald Orb-t. Ezek gyógyítanak a flakkákkal való szórakozás nélkül is. Mindezen felsorolt cuccok olyanok, amik emelik egy kicsit hordozó maximális MANA-ját. Nekem még a Voraxe is nagyon tetszett.

— Gyűjthetünk fairy cushiont, mana blossom-t és a kocsmában jó pénzért eladhatjuk. További pénzkereseti trükkök majd az adott helyszíneken.

Most pedig jöhet a végigjátszás:

— A legelején gyakoroljunk sokat. Eleinte vadászunk denevérekre. Ezek ellen szükség lesz ANTI POISON italokra. Hatékonyan ölik a denevéreket a villámok, akár mi, akár a minionjaink köpködik. Amikor lemegyünk a denevérekhez, akkor a bejáratnál lépünk egyet előre, tegyünk ki olyan erős ÖRZŐ MINION-t, amit csak bírunk, aztán menjünk vissza a látrához aludni. Ébredés után gyűjtük be a halott denevéreket. A denevéreket cseréljük almára a kocsmában. Az alma is ugyanolyan tápláló, viszont hárommat kapunk egyetlen denevéért. Kicsit később az egyik denevérbárlangban zöld drágaköveket is lehet találni, ezekből sajnos egyszerre csak egyet lehet elvinni. Ezért is célszerű minden CLAN kulcs megtalálásakor gyakorolni egy kicsit a rinocéroszoknál, mert akkor az egyenletes fejlődés mellett még zöld drágakövet is elvehetünk.

— A következő csapat, mint említettem a rinocéroszok lesznek. A területük legelején lévő folyosóba nem mennek be, tehát egyszerűen álljunk a végére, üssünk, ugorjunk vissza, stb. Lehet védő minion-t is ide tenni a munka egyszerűsítésére, de inkább a harcosokat tréningeztessük it. Amikor csak kajatartaléknak használjuk a rinókat, akkor pedig támadó MINION-okat vegyünk igénybe.

— Ezután a "villámlosz miniorádók" területe következik. Itt az elsődleges feladat a túlélés, valószínűleg még gyengék a varázslók ezek legyőzésére. Egyebként a SZELLEMLÜZÉS varázslat magasabb szintjei elég hatásosak ellenük.

— Következnek a kis tolvajok. Elég szivatás tud lenni, használjunk mágiát! Tartsunk esetleg MÁGIKUS JEL-et a kézben, hátha ellopja. Ez ugyanis látszik a megfelelő mágiikus térképen is. És mivel a tolvaj mindig ugyanoda viszi a cuccot, így nem nehéz megtalálni, ha véletlenül értékes cuccot vitt el. Persze egyszerűen követni is lehet, de mennyivel könnyebb ez, ha mutatja is a térkép. Mivel ilyenkor nincs fegyver a kézben, nő a ninja jártasság a harc közben, ami egyáltalán nem baj. A tolvaj nem csak ugyanoda viszi, hanem ugyanott is születik (mert a program generál egy párat időnként). Ezt a helyet nyomjuk tele védő minionokkal, később

sok-sok aranyat vernek ki a szürető kis tolvajokból.

— Ezek után a farkasok jönnek. Dobáljunk csontot nekik, a területükön lehet találni. Jó néhány beugróban lehet aludni: tegyünk a beugró elé VEDŐ MINION-t, mert akkor nem férnek hozzánk. Semmit nem lehet velük kezdeni, az egyetlen hasznuk egy kis gyakorlás lehet.

— Ez után jön az egyik legkellemesebb hely: a baltás tolvajok terepe. A CLAN KEY megszerzéséig erős mágiára lesz szükségünk, leginkább MINION-okra. Ha megvan a kulcs, akkor lehet egy csomó pénzt összeszedni! Álljunk a területen kívül, még lőtávolságra. Kibőg a fickó egy baltát, simán hátraugrunk előle. Amikor már nem dobál többet, akkor bemegyünk és könnyen megölhetjük. A lényeg az, hogy szedjük össze a baltákat, és teleportáljunk vissza a kardbolthoz! A TECHSHIELD segítségével lehet teleportálni a kezdeti faluba-faluból. Tehát ha például a baltás tolvajok területéről átteleportáltunk a kezdeti faluba, akkor a következő teleport ugyanarra a területre visz vissza. A boltban aztán jó pénzért eladhatjuk a baltákat.

— A baltás embereken túl is van egy csomó bolt, ahol sok mindent vehetünk. (De a baltákat ne ide hozzuk, mert kevesebb pénzt adnak érte!) És vegyünk is! Néhány, feleslegesnek tűnő (?) dologra szükségünk lesz. (Valahogy a Lands Of Lore jutott eszembe ezekről a tárgyakról, meg arról amireh fel fogjuk használni őket. Bár persze a játék is sokban hasonlít rá) Figyeljünk arra, hogy a legtöbb boltban ellenséges minionok várnak ránk. Ez elég szivatás, mert ha véletlenül belölvünk a bolt örébe, akkor nagy a baj...

— Következik a sirkert. Belépéskor becsukódik az ajtó, ami nem baj, mert ügyse erre jövünk visszafelé. Szedjük fel a botot, de maradjunk távol a sirkövektől, mert az előkerülő szellem elég erős, és sajnos újratermelődik. Tehát ha lenyomtuk egyet, és megint oda-lépünk a sirkőhöz, akkor kapunk egy másikat a nyakunkba.

— A fákat meg lehet kísérelni felárrítani, de ez általában nem szokott eredményre vezetni. Fusunk inkább ki a területükről.

— Ahogy belépünk a templomba szép csapatajtókat látunk. GYORISÍTUK fel a partyt, és gond nélkül rohagálhatunk át rajtuk. A jobb oldalon van egy kapcsoló, és mögötte egy kulcs.

— Következnek a mozgó lyukak.

Tegyünk megint GYORSÍTÁS varázslatot a party-ra. Erdemes térképet (scout map mondjuk) is aktiválni. Sajnálatos módon a mozgó lyukak vadásznak ránk, ezért lehetőség szerint próbáljunk minél előbb fedezékbe jutni. Ha ez esetleg nem sikerül, akkor sincs baj: ha leestünk, akkor várjuk ki, amíg kinyílik az ajtó, és menjünk vissza. Találhatunk oda-ellen egy elég szépen eldugott ládát is...

— A múmiákkal nem érdemes leállni vacakolni: söpörjük el őket néhány tűzlabdával. Miután elfogytak, találunk a falon egy szép faliszőnyeget. Ezt szedjük le, és ami mögötte van, azt gyűjtjük be.

— Nem csak boltban találkozunk forgó asztallal — hanem itt is. A teendő ugyanaz: Egyetlen rézpénz is elég.

— Találunk itt két vörös színű kutat, nézzük meg mi van bennük! Közöttük található egy poénos bolt. Itt csináljunk mindenkiből Master Priest-et. Vehetünk még Kalan Gauntlet-et, amit a baltás emberek boltjába elvive szépet kaszálhatunk.

— Mielőtt belépünk a várba (a 4 CLAN kulcs kell hozzá) szenteljünk figyelmet a jobb oldalon sorakozó világítóeszközökhöz. Az egyik mögött van egy kivehető darab a falból, ami egy kapcsolót rejt. Ez a kapcsoló egy technice-t varázsol az ajtó meletti fali részbe.

— Amikor beléptünk a CLAN ajtón, akkor egy elég kemény fejtörővel van dolgunk. Tegyük gyorsító varázslatot az emberekre, mozgjunk a billenyűzettel, kapcsoljunk az egérrel. Álljunk északra (vagyis a rácsajtó felé). Nyomjuk meg a jobb, majd baloldali gombot, majd futás be. Ezután az egeret helyezzük el úgy, hogy meg tudjuk nyomni a középső gombot, és futás (GYORSÍTÁS-sal) vissza! Ha megnyomtuk a gombot, és behátráltunk a harmadik ajtóig, akkor meg is fordulhatunk, mert általában még nincs nyitva a harmadik rács. Persze lehet hátrálni folyamatosan, az a néhány HP már nem számít. Esetleg végigtelepíthetjük a folyosó ÖRZŐ MINION-okkal, összesen öt kell belőlük, lassabban csukódnak a rácsok. Ebből is látható, hogy itt is működik a régi jó trükk: ha van rá módunk, csukjuk rá az ajtót az ellenfélre! Nagyon szépen le tud darálni egész erős legényeket egy-egy ajtó. A DM1-el ellentétben itt nem sűrűn kapunk ilyen könnyítést, mert minden ellenfélnek a minionok kivételével van egy fix területe, amit nem hagy el. Még egy fon-

Ez a csuklyás pofa szemlátomást készül valamire



tos tipp a rácsokhoz: a harmadik átépése után már nyitva maradtunk mindaddig, amíg vissza nem lépünk a gombok közé.

A Tempesét felvételéhez a minion map segít hozzá. Ugyanúgy ahogy a scout map-ból a szem ikonnal elővárasztolható egy vezérelhető szem, ebből egy HORDOZO MINION kerül elő, szintén irányítható. Anyi a külsőség, hogy az X csak oda helyezhető el, ahol mi magunk vagyunk.

— Az ugyanott található kulcsoldal tudunk visszamenni, szerencsére a három rács nyitva maradt.

— Húzzuk meg a zsinetet, erre egy idő múlva előkerül egy Vexirk és kinyitja az rácsot. Nyomjuk le a termet TAMADO és VÉDO MINION-okat, majd futás vissza a rács mögé. Amikor csak a Vexirk király maradt, akkor kössük fel a felkötött valót, és próbáljuk meg kinyitni. Egy viszonylag gyors megőlési mód az, ha az egész termet átlovas telennyomjuk VÉDO MINION-okkal. Csakis erős tűzrajtsok fedezékében lépünk be — de ha már bent vagyunk, akkor ne csak minion-okat telepítsünk, hanem ülteljük is egy kicsit. Azért vigyázzunk, hogy a saját minionjaink tűzvonala ne kerüljön. Sajnos a királyiak piszok sok HP-jé van, szóval eltelik egy idő amíg megpusztul. A botja — Numen névre hallgat — a legjobb fegyver a játékban, mert az űstben akárhányszor újratölthető. A lövedéke ellen (mint feljebb említettem) pedig csak az erős tűzrajtsok védenek. Ugyanez a bot fogja nyitni a következő ajtót is.

— A "szemek" termébe megintcsak a minion map fog besegíteni minket a földön lévő kapcsolóra küldjünk valamit a minion-nal. (Rögtön a Vexirk terem után) Tegyük egy érmét vagy MAGIKUS JÉLOLEST a földre és válasszuk azt az ikont, ahol a nyíl az X-re mutat. Az ajtó pont elegendő időre nyílik ki. A másik oldalán lévő gombbal nyitva tarthatjuk. Most nyomjuk le a 2. gombot térképen, hogy lássuk az falfakat. Ezek segítségével be tudunk jutni a kimenet mögé és deaktiválni lehet őket. A legelső átfal köryéneként találunk egy eldugott gombot, ami az utolsó szem deaktiválására szolgál.

— Kapjuk fel a fogaskereket a fali lyukból, majd tegyük az ajtó melletti berendezésre. Nyissuk fel az ajtót, majd futás be. (Sok gondot takarít meg, ha inkább veszünk egy pár extra fogaskereket a balts talvajánál lévő boltban.) A lassúságot itt a program egy extra gödörrel jutalmazza, ilyenkor a létrától kell újrakezdeni.

— Miután sikerrel levertük az ellenséges minion-okat (ugye mondtam, hogy tessék sokat gyakorolni?) kapjuk fel az Earth kulcsot, majd használjuk is a közeli zárbán. Húzzuk meg a mellette lévő kart, ami kinyit egy gödröt, amibe a kulcs belepottyán és két emeletet esik. Ez kinyitja az ajtót ugyan, de még szükség lesz erre a kulcsra! Így sebzedünk egy csomót, amikor utána ugrunk, vagy megkerüljük a fél világot. A lejárat is "egyszerű": a központi létra közelében van egy kar, amivel ezt a létrát lejjebb állíthatjuk, ezen lemászunk és délre megyünk a denevérek és sziklák

közé. Az egyik sziklát lökjük le a lyukon és az egyirányú létrán menjünk le. Itt nyugat, majd észak felé merve megerkezünk Dru-Tan birodalmába.

— Dru-Tan a legegyszerűbb a saját csapatáddal kivéve. Nyomás nyugatra, a Rockie-k lezár a ajtajára következő ajtón be (e mellett találunk egy furcsa kart). Lépjünk be két egységet. Forduljunk a szöges fal felé és várjuk meg Dru-Tan! Amikor bejött, forduljunk meg és fussunk el a másik végére, nyomjuk meg az elrejtett kapcsolót. Ez egyetlen egyszerű kinyitja a második ajtót, ahol kijuthatunk a csapadókba, és csukjuk is be rögtön ahogy kiléptünk. Menjünk vissza a másik ajtóhoz, húzzuk meg a kart, ez visszaállítja a csapadót eredeti helyzetébe. Menjünk körbe vissza, és vegyük fel a véres kulcsot.

— A véres kulcs segítségével kinyitott ajtó mögötti teremben van egy kapcsoló, ami egy teleportot aktivál. A Rockie-k belemelegnek, kövessük mi is őket! Kocogjunk keltre a kemencébe, intezzük el az ellenséges minion-okat, így a Rockie-k szépen megragják a tüzet! Ezután saját ORZO MINION-okkal beposztoljuk a területet, hogy az ellenséges minion-jai ne tudjanak visszajönni. Most menjünk vissza a létrán. Húzzuk meg a kart a kazán oldalán — sajnos még nem megy.

— A második Earth key-t igénylő ajtó után a scout map lesz segítségünkre. Álljunk a földön lévő kapcsolóra, aktiváljuk a térképet, és küldjük a szemet a gödör tüloldalára, ahol elkapodossa a lövedékeket. Ezután békében felmehetünk a létrán.

— Ahol a fogaskereket vettük, ott célszerű két vacuum fuse-t is venni. Egyébként hajkurászhatunk egy lebegő ládat, amiből tűzlabdákkal lehet kiverni ilyeneket. Ez a tárgy kelleni fog a master key megszerzéséhez. Ahogy bejutottunk ennek segítségével, keressünk átfalakat. (Ehhez persze célszerű térképet igénybe venni)

— Kell a Master Key és egy nagy fogaskerek a következő ajtó kinyitásához. Amikor bejutottunk, akkor szedjük ki a Master Key-t a zárból. Menjünk a kapcsolókhoz és mindegyiket húzzuk meg jó sokszor. Mindegyiket hagyjuk a felső pozícióban, így a pumpához vezető ajtók közül csak az utolsó marad zárt. Miközben a pumpához tartunk, verjük szét a nagy hordókat és szedjük fel a cuccokat. A Master Key szerencsére nyitja az utolsó ajtót, de nehogy lthagyjuk! Bent szedjük fel az Iron Key-t, tegyük egy másik vacuum fuse-t a részbe, kapcsoljuk be a pumpákat és menjünk le a létrán.

— A gödörbe beelésést nem túl nehéz elkerülni, csak pontos időzítés és GYORSÍTÁS varázslat kell hozzá. Célszerű keletről kezdeni az átkelést. Amikor már majdnem visszahúzódtak, akkor kell villámgyorsan átfutni. A második kettőt egyszerre kell megoldani.

— A REFLECTOR-ok fejtörőjét nem túl nehéz megoldani, sőt megkerülni a legegyszerűbb. Az eredeti megoldás az akart lenni, hogy a magic map segítségével láthatjuk az összes reflector-t és beállítjuk őket, hogy pont a célra ér-

kezzen egy tűzlabda. Sokkal egyszerűbb csak a középsőt és egy szélstől beállítani, majd észak felé nézve előlőni egy saját tűzlabdát.

— Miután ez sikerült, most vigyük be a reflector-okat abba a szobába, ahol a mozgó teleport mezők vannak. Állítsuk őket egy szép sorozat északról délre, úgy hogy a mezők a másik oldalra essenek. Ezután már könnyű lesz keleten bezárni ezeket a mezőket. Arra azért ügyeljünk, hogy ne álljunk el egyetlen folyosót se.

— A reflector szoba lezár a ajtaján a TŰZLABDÁKKAL kopogtassunk. A másik ajtó a teleport mezőkön túl kicsit trükkösebb: hívjuk elő a scout map-ból a szemet, küldjük be a gödör közé. Vágtunk hozzá egy érmét! Most fog utóljára kelleni a Master Key, ez kinyitja a szelepek szobáját.

— Nézzünk be a csarnokba, sok szög villámot láthatunk. Ne keseredjünk el, GYORSÍTUK fel a partit, majd amikor van egy kis szűret, akkor futás a tüloldalra, ahol kikapcsolhatjuk a villámokat. Most próbáljuk meg elvenni mind a két kulcsot a fali lyukból. Miután visszatöltöttük az állást, már tudjuk, hogy egyszerűen csak egyet lehet elvenni. Ha egyet már elvetünk, de a másik kéne, akkor a kulcs legyen a kezünkben (a pointer-ban) amikor elvesszük a másikat.

— Először az Onyx kulcs kell. Miután beléptünk az Onyx ajtón, húzzuk le a létrát, menjünk vissza a Skull key-ért. (És vigyázzunk arra, hogy az egyik kulcs mindig a helyén maradjon!) Menjünk vissza a reflector szobából

nyíló teleport szobába. Másszunk fel a Zo-Link kamrába, a Skull Key aktívál egy teleportot. Lépjünk bele, és utána szörjünk tűzlabdákat a legközelebbi reflectorra — az szépen szétszedi az asztalt. Lökjük arré a szénesztit, pusztítsuk el a másik asztalt is, és végül nyissuk ki az ajtót.

— Miután kinyitottuk a tárolószobát, mozgassuk be a reflector-okat a Zo-Link kamrába és tegyük őket a szivórácsokra. A rövid folyosón lévő kar húzzuk meg. Most jön a nagy menet: a dél falon rantsunk meg egy kart, erre egy csomó tűzlabda zúdul a központi kristályra. Most menjünk körbe és húzzuk meg a másik tűzlabda kapcsolót. Az északi részen lévő kapcsoló lesz az utolsó, ez villámokat szór a kristályra. Ha ez mind nem működik, akkor mehetünk vissza a kemencébe...

— Miután minden működött, a Zo-Link kinyílt. Húzzuk meg mind a négy kart, majd a Numen bottal pusztítsuk el a középső kristályt.

— A végén sok módon lehet győzni. Sok-sok TAMADO MINION után magunk is átkelhetünk a padlókon, persze GYORSÍTOTT állapotban. Esetleg próbáljunk meg egy barátunkkal játsszani: Egyik a billentyűzettel ugrál, a másik az gérral hajpálja a tűzlabdákat. Amúgy ezekkel vigyázzunk, mert a piszok gazember visszafordítja a varázslatokat. (REFLECTOR)

Gratulálunk! Végigjártszottad a Dungeon Master 2-t!

ChX



SONY

- MULTIMEDIA COMPUTER
- CD-ÍRÁS
- TRINITRON MONITOR
- WINDOWS 95

VIDEOBIT

Sony Multimedia Studio

XIII. Budapest, Lehel út 18-20. Tel.: 153-0137, 153-0849

Simon the sorcerer

Miután lelkileg mindenki felkészült a szellemi megpróbáltatásokra, Calypso botja elől indulunk. Menjünk be a boltba, és szedjük fel a baseball-ütőt, valamint a zöld festéket. Beszélgessünk el Calypso unokájával (Alix névre hallgat). A kislánynak igen kedves és romantikus dolgokat mondhatunk, pl. említhetjük érdeklődésünket a dinnyék iránt, vagy közhíjhatjuk vele, hogy gyorsan növekvő objektumokat tartunk az övünk alatt (**Nahát! Rokon lélek — CoVboy**), a végén ügyis sírva fakad, és elküldi a fenébe. A nagypapával se megyünk sokra: gyakorlati tanácsok helyett elkezd prédikálni. Menjünk ki, és egyből hagyjuk ott a bolt környékét is, és a nagytérképen válasszuk a 3 medve házat (**3 Bears Cottage**). Szemléltatást nem lehetnek valami vendégszeretőek a macskák, mert tele van minden betörés-gátló eszközökkel. Nem is tudunk bemenni, ellenben a postáláshoz előlaphatunk a levelet. Távozzunk is innen nagy sebességgel, és a kastélyig (**Castle**) meg se állunk. Itt mindenkéftől beszélgessünk az örökkel: például említsük meg nekik, hogy be akarunk jutni. Ha nagyon ragaszkodunk az elgondolásokunkhoz, akkor előbb-utóbb kibökik, hogy megfelelő személyazonossággal bemehetnek — ezt persze nem ártana igazolni is valahogy. Az igazolás számukra legkézenfekvőbb módja 78 dollár képen történik. Igényeik bejelentése kapcsán rögtön ismertetik is az ország kompilkált pénzrendszerét. Mivel jelen pillanatban egyetlen fityingünk nincs, álljunk odébb.

Menjünk mondjuk a bazárba (**Street of Traders**). Itt beszéljünk a törpével: kérdezzük meg tőle, hogy hogy megy az üzlet. Csekély méretű tárgyalópartnerünk elkezd panaszkodni: az adóbevallást pillanatnyilag nem tudja kitölteni, mert nincs tisztában az egyes pénzek közötti átváltási arányokkal. Segítsünk neki. Három kérdése lesz, amire a következő válaszokat kell adnunk:

- 1 Gold Sovereign=15 dollars
- 1 dollar=16 groats
- 1 Royal Crest=3 Gold Sovereigns

A medvéknél nem segít a Micimackó macsó lecke...



A válaszok után közli, hogy ezt ő is pontosan így gondolta, mindenestire odaadja a betégtér ajándékot: egy balkezes feszítővasat.

Ha már ügyis itt vagyunk a bazárban, tekintsünk meg egy-két egyéb érdekesebb üzletet. Egy lefelé vezető lépcső után egy kisállat-kereskedést találunk, ahol elgyedjünk beszélgetésbe a tulajjal. Kiderül, hogy nem is igazi kereskedő (mondjuk ezt például a kutyafejű papagáj megpillantása után már mi is sejtettük), hanem sokkal inkább egy feltaláló — csak adóügyi megfontolásokból momentán kereskedőnek adja ki magát. Szól néhány kedves szót ("Távozz, amikor csak kedved tartja..."), aztán elitünk az üzlet hátsó részében. Kikapcsolódásuképpen megpróbálhatjuk felvenni az elektromos tektonót az egyik kretrebből, mire elég megrázó élményben lesz részünk. Szóval hagyjuk inkább a furcsa állatokat, nézzük meg inkább a térerba található tréfa-szaküzletet. Vegyük fel a pulton található könyvet (ha a kis fickó ránszól, próbálkozzunk újra), aztán beszélgessünk el a tulajjal. Néhány buta vize (spricelés virág, elektromos kézfogas, stb.) után Simon felhaborodottan távozik.

Hagyjuk ott a bazárt, és menjünk a Kölcsonók Irodájába. Itt csvegjünk a titkárnővel, akitől megtudhatjuk, hogy többféle kölcson is létezik. Az a közös bennük, hogy ha nem fizetjük őket vissza időben, akkor valami igen kellemetlen fog történni velünk (pl. mindenféle tudományos kísérletnek vetnek alá bennünket — gondoljunk pl. a kisállat kereskedőnél látott hibridre, és másris nem olyan vonzó ez a kilátás). Válasszuk ki az egyiket, aztán menjünk be az igazgatóhoz, aki éppen egy levelet továbbít csopótán. Kérdezzük meg, mi-féle célt szolgál az a cső. Kiderül, hogy ez a tetőn dolgozókhoz vezet, akik egy katalputól üzemeltetve a hátralelőcs labkerek ügyét intézik. (Hehe...) Beszéljünk az igazgatónak a kölcsonról, és amíg a megfelelő papírokat keresgéli, dobjuk a medvéktől loptott levelet az asztal szélére

levő tálcába. Sajnos a kölcson nem kapjuk meg (nem találja a papírokat), de legalább nem fényget az a veszély sem, hogy tacskolábak és oránutánkarok boldog(italan) tulajdonosává válunk.

Menjünk ki az épületből. (A 3 medve háza közben kap egy lövést a katalputból.) Az eredményt később is ráérünk felmérni, beszéljünk előbb a bohóccal. Jelenlegi állapotában nem megyünk sokra vele, tehát adjuk oda neki a tréfa-boltból szerzett könyvet. Erre felvidul, és egy szép hólyagyal kedveskedik nekünk. Most a pajszerrel feszítsük le a csatornafedelet, és menjünk le. A balra vezető utat sajnos elzárja egy bazi nagy potyó, úgyhogy kénytelenek leszünk visszamenni. Maradjunk a medvék irányánál.

Menjünk be a házba, majd tovább a konyhába (Simon közben ráép egy videó-játékra), és ott vegyük fel a kesztyűt a mosogató szélére. Zárjuk el a csapot (MOVE), mert így Simon roppant elégedett magával, hogy a közeljövőben esetleg róla nevezik el a Takarékmossági Világnapot. Rövidesen meghalljuk, hogy megérkeznek a medvék, és pár másodpercnyi kétségbeesett kutatás után kiváló rejtekhelyre lelünk a kandallóban. A medvéket nem dobjuk le a rombolás:

- Ki dúlta fel a házamat?
- Ki szarította ki a szivacsaimat? (Hmmm... lenne egy tippünk)
- Ki törte össze a video-játékomat? (Erre is...)

(**Ki aludt a lámpa? — Markos-Nadas**)

A medvepapa (aki melleleg a helyi rendőrsz főnöke) arra gyanakszik, hogy az országzerte körözött bűnöző járhatott náluk. Némi dohogás után nagy nehezen megnyugszanak, és tekintettel a hűvös időjárásra, begyűjtanak a kandallóba. Erre Simon természetesen egy világcsusot természetesen ugrott mutat be, aminek a végén szerencsésen landol a forrásban. Az itt másó hölgyek igen tartalmas párbeszédet folytatnak, amibe — a forrásal ellentétben — jobb, ha nem merülünk bele (az jobb lesz mindenkinek, ha távozzunk).

Menjünk a dokkokhoz. Először sétáljunk el a dokkok jobb oldali széléig, és csvegjünk az ott talált ari-kával, aki Um Bongo névre hallgat. Ő egy hihetetlen tehetséggel megadott tánctáncár (és esőtánc specialista), aki mindössze egyetlen dolgot felejtett otthon — a táncosait. Megkér minket, hogy keressünk neki alkalmazottakat, közben pedig tart egy rövid bemutatást a tudományából, melynek során Simon igencsak elázik. Menjünk kicsit vissza, ahol találni fogunk egy ládat, ami műábr

időnként egy hölgy dugja elő aranylő fűrtökkel borított fejét. Ha szóba elegyedünk vele, kiderül, hogy ő Aranylincs, és azért bújkál, mert véletlenül betört a medvék házába (nem tudta, hogy a papa a rendőrfőnök). Mivel semmi érdemlegeset nem talált ott, evett egy kis kását, ledől piheni, és elszundított. A főmedve mindetől kissé mérges lett, és azóta a hölgy nem mer nyilvános helyen mutatkozni. Szíve szerint elmenne egy hajóval, csak sehogy sem tud elbújni egy ládában, mert nem tudja kinyitni egyiket sem. Nyissuk ki neki a ládat a feszítővasal, mire a csaj hosszas hálialkodás közepette elbújik benne, nekünk pedig íthagyja aranytincsu párokáját, valamint egy meglehetősen kompakt gumicsónakot (akkora, mint egy átlagos radi).

Térjünk vissza a medvékhez, és beszéljünk a papamacskával, aki kissé gyarabok (azaz meglehetősen megköszönő), megkérjük Ádámot neki a párokát, hogy megkönnyebbül, és háltja lefelül hajlandó teljesíteni egy kívánságunkat. (**Dögölj meg! — Nyusziká**) Kérjünk a mama specialitásából, a kásából. A család csupa szívvelgyesség, a jólvevő Simon meg egy szó nélkül távozik.

Most menjünk a főtérre (**Town Square**). Itt néhány táncost láthatunk gyakorlás közben, valamint egy muzsikust, nevezetesen egy harmonikást, aki beszélgetni nem hajlandó, Simon tehát úgy dönt, nézi őket egy darabig. Persze nem túl sokáig, mert az egyik kétkézbes táncos eltört a botját, így némi szünet következik. Ezt megragadva, ajánljuk fel a főnöknek a baseball-ütőt (Simon gonoszul lógóvagy, hogy mekora csattanás legyen belőle), a lolyatódóhat a próba. A kétkézbes persze ismét remekel, a baseball-ütő elszáll a magasba — és természetesen a harmonikás fejére érkezik meg. Szerencsétlen fickó némi siránkozás után elalél, a táncosok meg nyavalyognak, hogy honnan szerezzenek egy új oktatót. Alkalmasint összehozzunk őket az afrikai művészlet, de erre majd csak később kerül sor.

Következő célunk a tetováló szalon. A tetoválóval hiába is próbálkozzunk (ebédszünet van), viszont az emeleten működik az Örültek Társasága, ahová azonnal bekukkantunk. Húzzuk meg a létrát (MOVE), mászunk fel rája, aztán be az aljón. Beszéljünk a Serpenyős Emberről (**Frying Pan Man**), akinek némi kommunikációs nehézség után értésére adjuk, hogy szeretnének a társasághoz csatlakozni. Közli, hogy ugyan Kásahódot éppen nincs itt, de ha elhivatottságot érzünk kásák viselése iránt, és megfellelően tartjuk a \$100-s tagdíjat, akkor megtaláljuk a megfellelt helyet. Viseljük tehát a medvéktől kapott kását, mire kapunk egy zacskót. A Serpenyős figurámet, hogy jövő héten meeting ugyanitt, ugyanebben az időben, aztán hívni találjuk magunkat. Nyissuk ki a száok. Itáljunk benne \$100-t (a tagdíj), egy éket, valamint egy gumikőfelet, bungee-jumpinghoz.

Itt az ideje valami kaja után nézni. Irány a Mekemcsárka (**MucSwamp-lins**). Beszélgessünk a bejárát előtt ácsorgó kabala-figurával, aki Simon ugyan összetéveszt valakivel, de kaphatunk tőle egy luft, valamint egy kedvezmény-cédulát a gyerekműnyre (**Discount Voucher**). Mielőtt bemennénk, kukázzunk egy kicsit a jobb szélén, mert a sok szemétközött rabukkannuk egy horgászbotra. Bent csvegjünk a tetoválóval, akinek ugyan kettőig van ebédelje, de

mivel az étteremben található óra nem jár, pillanatnyilag nem hajlandó visszamenni dolgozni. Ezen máig alkalmasint segítünk, de most inkább elegyedjünk szóba a pult mellett ócsörgő fickóval (*Anorak Man*). Szegény egy komplett csodított meg, mindenki lenézi (még Simon is!); először is némi segítségért kér, amiért aztán egyből le is mond, mondván, rajta már úgy sem segít semmi. Fordítsuk figyelmünket a pincér felé: rendeljünk egy gyerekkaját. Nyissuk ki a kapott zacskót, mert taláink benne egy mocsrárlakó-bábot, egy mocsári rágot és egy kukacot, amely közben megette a mocsár-burgert. Talán nem is baj, mert ez egy teljesen normál hamburger, csak izestésként van benne némi mocsár is...

Térjünk vissza a bazárba, és ott először kössük a lufit a kerítéshez. Taláink egy posztert, amin a korábban már megismert táncosok keresnek oktatót (tegyük el), majd irány a kisállatból, ahol a medvéknél talált gumikesztyűvel már felvehetjük a tényleges munkát a gép jobb oldali úres laciába állítva, ami egy új kapcsolót bal oldali állásba, és indítuk be — az elektromos teknből egy normál tekns és egy elektro-mos angolna lesz. Vegyük fel a teknt, és tegyük a helyére az egyik polcon várakozó világító kukacokat (*glow worms*). Állítsuk a gépen lévő kapcsolót a jobb oldali pozícióba, és újból kapcsoljuk be a masinát, mire kapunk néhány feltöltött, világító kukacot. A tudós erre megleljen, és felkondezik egy sort, de aztán újra lelép, mi meg vethetjük a kukacokat.

Látogassuk meg újból a tréfa-boltot. A tulajdonos tovább úzi a hűlye vicceit, de most duzogás helyett beszéljünk vele. Kiderül, hogy a buta vicsekben kívül kosztümökkel is foglalkozik, valamint a búzbombával, amihez most egy-egy kalapot és két nyáriknak. Kérdezzük meg, hogy vajon mocsrárlakó-kosztümet tud-e csinálni. Miután odaadtuk neki a buta csálit, közli, hogy kivánságunk teljesítéséhez szüksége van zöld posztórsra.

Posztórkereskedőből taláink egy szepet a bazárban. Sohsefizesh a neve, és azt mondja, hogy kissé ugyan drágák a posztói, de ha megteszik neki egy nagy szivességet, akkor esetleg ad nekünk cserebe egy gyönyörű, zöld anyagot. A szivesség abból áll, hogy be kell mennünk egy sötét barlangba, és megtalálni a csodálampát. Piszkáljuk végig a lámpákat. Az utolsóból kijön a dzsinn, és közli, hogy ő most szabadgát tölti. Ha fontos ügyben keressük meg a nagyúrunk üzemeit, a szipoló hang után beszéljünk ehhez. Menjünk vissza barlangba, és visszavölünk ki a lyukon. A kis ravasz Sohsefizesh kéri a lámpát, de Simon ismeri már a trükköt, úgyhogy megesszük a csapdát. A kereskedő azért természetesen átver minket (hiszen arab kereskedő), csak fehér posztót tud adni. Sebaj, menjünk a forráshoz, és öntsük bele a zöld festéket (az asszonyok ruhái is szépen elszineződnek), majd tegyük a posztót a kosár tetejére. Az egyik nő ezt szépen átmossa zoldre. Miután letette, szedjük fel, és irány a tréfa-terem. (Illetve a tréfa-terem előtt még menjünk a MekMocsárba, és kérjünk meg egy lufit, amit megint odaadunk a bazárban a kerítéshez.) A tréfa-teremnek adjuk a zöld anyagot, aki rövid idő múlva egy ügyes áruhányt nyújt át nekünk.

Vissza a MekMocsárba, kérjünk egy harmadik lufit is, de ezt most ne kössük a kerítéshez. Menjünk be az étterembe, és vegyük magunkra az



A kis kalóz vidáman nézi, hogy a nagy kalóz megver minket

áruhátt, így falmehetünk a pincérek mellett lépcsőn. Menjünk lejjebb, itt találkoznak régi ismerősünkkel az 1. részből. Ez most tényleg ő — Simon még élneken emlékszük, hogy hányta tele a padlót a speciális fözetőtt... Beszéljünk vele, és engedéstelképben kérjük fel egy újabb adag speci étel készítésére. A fickó buzog a tenniakarástól, csak nincs a rakta-rón sár. Simon vállalkozik a beszerzésre (később majd megbánja), és ehhez megkapja a Szent Vödröt. Itt az ideje, hogy ártikai barátunkon segítünk: menjünk a dokkba, és adjuk neki a posztert. Így felvilául, és azonnal eltűnik (szó szerint). Természetesen csak a főtérre mehetet, kövessük tehát oda. Remekül néz ki a dobjaiul, csak sajnos az egyik megsegrült szállítás közben. Adjuk neki a hólyagot (*bladder*), és így most már semmi sem állhat egy fantaszikus esőtán utjába. Nem is áll. Az előadás olyan sikeres, hogy még egy villámot is sikerül előcsalni, véletlenül pont Simon fejére...

Miután magunkhoz tértünk, menjünk a Kőlcsonk Iródájához, aztán le a csatornába. A pókot elmosta az eső (edőbb megtalálhatjuk szemléltető ást) alaposan megviselte a fűcsal való találkozás), tehát mehelünk tovább. Hamarosan egy sötét részhez érünk. Miután főhősünk a sötétlőt (is) fel, használatja a fénylő kukacokat. Kivárat haladva hamarosan elérjük a kijáratot, ami a mocsrárba vezet. Innen jobbra előlünk egy törött hidat, amely alatt sár kavargok. Pont ideális a mocsrárlakó föztéhez... Kössük a bungee-kötélet a hid korlátjához, és próbáljunk a vödörrel sarat menni. Az eredmény előre látható: Simon elmerül, de a kötélt szerencsére visszarántja. Égyszerítáldó váróziást után látogassuk meg a feljárótól jobbra található tavat. Itt rövid horgászattal pihenjük ki az eddigi fáradságokat, majd miután szokolunk egy halacskát, menjünk vissza a csatornába keresztül, egészen a MekMocsárig.

Itt az előbb ismertetett módon menjünk fel a főnökökhöz (már nekilátott a főzések), és adjuk oda neki a sarat. Beleönti a kondérba, és buzog kavargatni kezdi. A hatás nem is marad el: a fortyogó le hirtelen kigugrik a kondérból, és beteríti mind a lelkés amatőr szakácsot, mind hősünket. Az utóbbi beterített ettől igen csak megnyugszik, mert így legalább nem kell ennie belőle. Azért egy kevés még maradt a kondér alján: ezt a mocsrárlakó egy üvege föttve átadja nekünk, aztán Simonnak sürgős távoznivalója kerekedik.

Sétáljunk át a bazárba, és adjuk oda a tréfa-teremnek az előbb kapott fözetet. Beleszokol, majd elkezd leveleze közli, hogy megtalálta a megfelelő alapanyagot a búzbombájához. Rögtön neki is lát a korsorozgyártásnak, az első példányt pedig nekünk adja ajándékba. Eképp felismerkezve már elindulhatunk a Mágusok Tornáján (*Magic Competition*).

Kezdjük a dolgot a bejelentkezés-sel. A tisztviselővel igen magvas beszélgetésbe bonyolódhatunk, majd miután nagy nehezen befejeztük, menjünk be a sátorba. Mivel szemmel láthatóan elég nagy a konkurencia, ritkítsuk meg a tömeg sorait a búzbombával. A hatás elsőpró: miután visszatértünk, rajtuk kívül már csak egy jelentkező lesz a sátorban. Szegény szinte teljesen süket, ráadásul meg is van fázva, talán ezért van meg itt. Vegyük fel a varázskövyet az egyik székről, az őregeen meg használjuk a MekMocsárban kapott mocsár-shake-et. Simon beleönti a lötyt az őreg halócéskébe, ezzel most már teljesen megsűkítve az idős mágust. Hamarosan besétál a verseny vezetője, és ropantul csodálkozik, hogy milyen kevés jelentkező maradt (Simon megnyugtítja, hogy a többiek megmérültek a megmérgettes nagyságotól). A fickó vállat von, és szólítja a 4-es számot. Ez lenne az őreg. Róla Simon azt állítja, hogy csak egy szerencsétlen csavargó, aki eltévedt, így tehát nemes versengés lesz, mert mi maradtunk az egyedüli jelentkezők. Mehetünk a királyhoz próbát tenni.

Simon bemutatója fenomenális: először egy edő baránehját fog kreálni, aztán hősünk egy laza mődalatt eltűnteti a király testőret, a mősor betetőzéséeként pedig a király koronáját változtatja át mindenféle egyéb tárgygy. Az utolsó variáció egy orrszavú, amely ugyan elég jó mutat a király fején, viszont kicsit nehéz. A király könyörgőre fogja a dolgot: amennyiben a bemutatót azonnal abbahagyjuk, meglesz benünk királyi varázslónak. Vadonát új titulusunk igazolására kiállítanak nekünk érről egy kártyát is.

Menjünk a kastélyba. Az örök nemigen érdekli a kártyánk, annál inkább a pénz (valószínűleg nem fognak emlékezni ránk, úgyhogy egyszerű ki fognak rugni). Adjuk oda nekik a pénzt, majd mutassuk meg a "portásnak" az azonosítónkat. Az udvaron az ifjú herceggel lesznek összetűzésünk, de mi csak menjünk be a kastélyba, ott pedig tovább a trónterembe. A király igen fontos feladattal biz meg: állítsuk el a kastélyban ordító kincsbát. Ha sikerül, bemehtünk a kisbástyába, ha nem... Nos, akkor esetleg úgy járhatunk,

mint a kiseded előző dajkjája, akinek valaki véletlenül felírta a nevét a karóba húzásra vállalkozók listájára... Simon érti a célzást, és megígéri, hogy megtesz mindent, ami csak tőle telik.

A trónterem elején található a Királyi Főka, amit magunkhoz csalogathatunk a hallal. Menjünk vissza a bejárati terembe, és nyissuk ki a jobb oldali ajtót. Itt lesz az ordító kisbaba. Ekéjük ki a bőlcsőt, amitől egy pillantra ugyan elhallgat, de aztán újra rákezd. Ne zavarassuk tőle magunkat: nyugodtan távozzunk, de előtte vegyük meg ki a fogaskereket a ringató-mechanizusból.

Tegyük ismét látogatást a MekMocsárban. Kosztümtől fel, és menjünk a konyháig. A szakácsokkal elbeszélgethetünk pár percet, minden különöseb eredmény nélkül — ami itt most fontos, az az óra-mechanizmus. Tegyük bele a fogaskereket, amitől az óra elindul. Amikor lemejtünk, látjuk, hogy a tetszőlő fickó eltűnt (talán befejeződött az ebédidő). Látogassuk meg a szalonjában, és csináltsunk vele egy tekőt. Sajna, darabja 400 arany lenne. Amíg nyelünk, nincs, úgyhogy tetovátlanul távozzunk, és előtte meg elvezeg egy szórólápot. Megint irány a MekMocsár, ahol adjuk oda az anorákos figurának a szórólápot. Párbeszéd következik:

A: Gondolod, hogy ez segít a kinézetemen?

S: Fogalmazzunk másképp. Ennél rosszabb már úgysem lehetsz, nem?

A: Igaz...

Ezzel elviharzik. Ha visszamegyünk a szalonhoz, találkozzunk is vele: egy hatalmas szívet csináltott a melkására, benne "Szeretlek Mama" felirattal.

Térjünk be mi is megint a szalonba. A tulaj fűlég éré szájál gratulál: véletlenül éppen mi vagyunk az 1000. vendég, úgyhogy kapunk egy teljesen ingyenes tekőt. Válasszuk az ékkövekkel kirakott kardokat (*jewel-encrusted swords*).

Menjünk most a mocsrárho, ott pedig balra, egészen amig lehet. Itt hirtelen előkerül a Tó Hölgye (komplett búvárfelszerelésben) és elmondja azt a bizonyos legendát arról a bizonyos kardról. (Azt én is ismerem: **Fartúr király és a Sexkalber — CoVBoj**) Simon igencsak csodálkozik a sajátos felszerelésen, de a Hölgy közli, hogy ez egész Tó Hölgye-hűlyeség a király ötlete volt, és nyolcan csinálják váltott műszakban, bár a váltás most erősen késik. Simon készségesen ajánlkozik némi helyettesítésre, de a Hölgy ellenkezik: mondván, hogy a Királyi Fecsét nélkül nekünk itt semmi keresnivalónk. Mutassuk fel nekünk hatalmi jelvényünket (a Királyi Főkát), és máris beleegyez, hogy helyettesítsük egy kicsit. (Ez egy kicsit súlyos poén volt a szerzőktől. Sajnos nem lehet megfelelően visszaadni magyarban ezt a szöveget: angolul a "seal" egya-

Közvetlen közelben az Igazi Pentium-papagáj





A hajókezés engem még mindig eléggé pihentet

ránt lezent pécsettét és fókát... loki!!!) A hely ez el is meg, de lthgajya nekünk a búvárfelkészítést. Az oxigénpalackokkal feltölthetjük a gumicsónakot, és átvezethetünk vele a Kard Szigetére. A Kardot állítólag csakis egy királyi sarj tudja kihúzni, de azért csak próbáljuk meg, hátha sikerülni fog (a tetkő nélkül nem menne).

Menjünk vissza a kastélyba, és adjuk a hercegnek a kardot. Cserébe megkapjuk tőle a kőpcsövét, egy beleváló borsóval együtt. Menjünk be a kastélyba, és most a bal oldali ajtó felé nyissuk ki. Itt alszik a királylány néhány matrac tetőjén. Természetesen semmi mással nem tudjuk felébrésztetni, csak a matraccok közé dugott borsóval (régii mese...). A királylány érdeklődik, hogy minek ébrésztették fel, és miért nem hagyjuk aludni. Simon megpróbálkozik egy kis csábítással, de sajnos a lány pillanatnyilag sokkal jobban szeretne aludni, mint b... bármi más csinálni. Kérdezzük a csecsemőrdőt, amire válaszol (sőt, ahelyett) egy igazi nyalókat kapunk. Simon kivészi a borsót a matraccok közül, a királylány meg elalszik. A nyalókával persze hiába is próbálkozzunk a csecsemőnél, nem járunk kölcsönösebb sikerrel.

Írany ismét a MekMocsosra szépséges világa. Menjünk fel az igazgatóhoz a szokásos módon, és csevegjünk vele egy sort. Itt vannak egy rácsos ágyban a gyermekei is: adjuk nekik a nyalókat, mire azonnal eldobják a náluk lévő tejet. Simon ezt gyorsan felszedi, de közben azért csúnyán megfeddi a kölyköket: "Ejnye, hát nem tudjátok, hogy nem szabad édesseget elfogadni idegenektől?".

Vissza a kastélyba, és ott adjuk oda a kisbabának a tejet, amittől vég-re-valóhára elalszik. (A kastélyban szemléltomást egyetlen zseninek sem jutott eszébe, hogy a baba azért ordít, mert éhes.) Menjünk a trónterembe, és színtén be a király mellé: l ajtó. Amikor megpróbálunk bemenni a kincseskamrába, az első részből ismerős két démon állni utunkat, akik párás vita után jól orbaúttit hősünket. Ha harc, legyen ha: önt-sük a kincseskamra ajtaját elé rajzolt pentagrammra a mocsárshake másik felét. Ebben aztán a démonok szépen beleragadnak. Bemenni azonban nem tudunk, mert ez a két ószoragadé marha elzárja előlünk az utat. Ide maximum csak repülve fogunk bejutni...

Édeje tehát megtanulni repülni. (Rossz nyelvek szerint Leonardó is úgy kezdte...) Menjünk a bazárba, és kössük az eddigi két lufi mellé a harmadikat is. A három léggömb már elrepül. Simont, aki így egyenesen berepül a kincseskamra ablakán. Menjünk balra, ahol a szőnyeg megnyílik a lábunk alatt, és terméked pénz közé esünk. A pénz mellett találunk egy "Sugárveszély" táblával ellátott csomagot is — ez a Mucusede. Távozzunk a csövön, majd az ablakon keresztül.

kekszfeldolgozó egység. A tudomány legújabb vívmánya.

K: De hisz az előzőt is épp most szereltük...

S: Na de haladni kell a korrall, nemde?

K: Asszem, ja... De miért fordult fejfelé lefelé?

S: Most installálja a csőr-BIOS-át. K: Aha értem...

Azért nem ártana befejeztetni a papagájait az installálási procedurát... Ragasszuk a lába alá a mocsári ragót, és fordítsuk vissza normális testhelyzetbe (MOVE). Ha megfigyeltük, Simon fordítva tette fel a papagájt. Ennek az az oka, hogy az elő papagáj egy hazatérő fajta, és mindig arra néz, amerre menni kell — így tehát fordított papagájait minden bizonnyal haza kellene juttunk. (Cool! Egy ilyen madárra nekem is szükségem van — CoVboy) Miután lementünk a fedélzetre, Simon úgy dönt, hogy amíg hazafelé tart a hajó, alszik egy kicsit.

Miközben hősünk húzza a lóbórt, érdekes események történnek Calypso házában: Alix aggódik, mi lehet Simonnal, de Calypso megnyugtálja hogy nem lesz semmi baj. Ugyanebben a pillanatban botpannak Sordid szárnyas szolgái (de szép alliteráció...) a tetőn keresztül, és érdeklődnek, merre található csekélységünk. Szegény Calypsonak és Alixnek fogalma sincs hol vagyunk, de a szárnyasok tovább érdeklődnek, aztán nekilátnak a ház átkutatásának.

A végkifejletet nem látjuk, ugyanis visszavált a kép Simonra, aki felébred, és elkecseregetten konstatálja, hogy még mindig a tengeren van. A kormányostól megtudhatjuk, hogy "az a hülye papagáj rosszlelét nézett", és majdnem otthon sikerült kikétni, szerencsére a figyelő időben észrevette a dolgot, megfordították a papagájt, és most már minden OK. Na, mindjárt utánanéznünk annak a figyelőnek...

Menjünk a hajó bal oldalára, és a köztételen másszunk fel az árbocokosérba. Ugy látszik, a város felismerése alaposan kimerítette a figyelőt, ugyanis most éppen alszik. A keze mellett van a távcőve, erre ragasszuk rá a képeslapot. Most menjünk vissza a kormányoshoz, és fordítsuk meg a papagájt. Ezáltal már tényleg hazaindulunk, de előtte meg kell keresnünk a Mucusede-et.

Menjünk vissza oda, ahol láncra verve kezdünk ígertes tengerészeti pályafutásunkat. Beszéljünk a másik rabbal, és kérdezzük meg, nincs-e nála véletlenül egy hegesztőpisztoly. Természetesen (?) van nála, csak mivel nincs gyújtója, nem tud kiszabadulni. Simon megígéri, hogy beszozza visszahozza, így kölcsönkapjuk a tárgyat. Menjünk ki a szobából, és nézzük meg azt a kalózt, aki a hajót járta. Egy óvatlan pillanatban (másvázzal akváliktor) lőjük bele a tengerbe (MOVE), amit Simon

elégedett kuncogással nyugtáz. Vegyük fel a kalapácsot, a szökeget, valamint a deszkát, amit a néhai kalóz próbált odaszöngelni a hajóhoz, majd menjünk át a hajó másik oldalára, és látogassuk meg a hálotermet (jobb oldali ajtó). Vegyük ki a kést a céltáblából, és metéljük el vele a legközelebbi kalóz függőágyának köteleit. Kicsit meglepődik az átmenetileg fellépett súlytalanságon, de aztán alszik tovább. Felőtte a polcon van egy doboz gyufa, ezt vegyük magunkhoz, aztán hagyjuk el a hálotermet.

Kint van egy leláncolt ajtó. Próbáljuk meg a lánc szétszedését a hegesztővel. Erre azonnal előkerül a kapitány, és nyomatékosan felszólít, hogy hagyjuk az ajtót békén. Próbáljuk meg újra, az eredmény hasonló lesz. Mielőtt harmadszor próbálkoznánk, szöngeljük a deszkát a háloterem ajtajára, így a kapitány nem tud kijönni onnan, tehát nyugodtan hegesztgethetjük az ajtónál. Most már leluhul róla a lánc, és mi lemehetünk — természetesen a hajókinctárba. Vegyük fel a Mucusede-et, és menjünk vissza a fedélzetre.

Simon újból elalszik, és legközelebb arra rúg fel, hogy egy másik hajó parkol a közelben. Amíg hősünk azon töpreng, vajon a másik hajó barátságos lehet-e persze, hogy az: kalózkohoz mindenki barátságos szokott lenni), záporozni kezdenek az ágyúgolyók. A hajónk elűlled, mi pedig partravetődünk egy szigeten. A tárgyaink persze elveszték (leszámítva a képeslapot, mert az már kissé durva lett volna, ha a gonosz szerzők egy ilyen léftonosságú cucc nélkül tesznek ki minket Robinson Kurzort játszani).

A strandon először is vegyük fel az ásófejet. Kicsit jobbra elcselveg-hetünk a gyűjtőedő embebeteggel, aki éppen a kocsijára teszi a Mucusede-et, és az letenked sem hajlandó visszatérni. Na megállj, még számolunk... Szedjük fel a törököt, aztán menjünk be a dzsungelbe. Itt azzal a kis kőlyökkel találkozzunk, akit már láthattunk a MekMocsosban is. Segítsük hozzá a lufijához (GIVE), mire ad egy kagylót, és elrepül. Húzzuk ki a földből a farudat, és illesszük az ásófejhez — egy teljes értékű ásó tulajdonosaivá válunk. Térjünk vissza a strandra, és ássunk egy kicsit. Simon egy egyedi designnal megáldott (megtaktozott) homokvárat épít, aminek mellékterméke egy gödör. Tegyük a törököt a gödörre, és dobjuk rá a kagylót is. Csevegjünk a flúgosal: Simon közli vele, hogy kicsit lejjebb egy csodás kagyló vár rá. Az ipse ráharap a dologra, és el is történ a gödörben annak rendje és módja szerint. Vegyük fel a Mucusede-et, utána pedig Simon rövid lelki tusakodás után az ipse után hajítja a kincseit is.

Menjünk vissza a dzsungelbe. Induljunk el balra a felső úton, és hamarosan egy kutyaiba botlunk. Vegyük fel (Simon átváltoztatja hor-

Sordid és a kedves mama, mindez persze étkezés közben





Megvan a könyv és a hűsévő növény, de hol a botanikus?!

dozható méretűvé), és menjünk tovább a presszóba. A vendégek alszanak, mindössze a pulósnos van ébren, aki azután érdeklődik, hogy mit akarunk. Kérjünk koffeinmentes kávét (más ugyisincs). A kiszolgálás abszolút megfelel a higiénia alapelveinek, a csoda már csak az volt, hogy ezek után Simon még hajlandó volt meginni a kávét. Mentem el is aludt töle. Most újabb jelenetet látunk, amelynek során Sordid inasára bízta a továbbiak intézését, ő maga pedig elaludt.

Miután felébredtünk, rendeljünk még egy kávét, amit most nem iszunk meg, inkább elittesszük későbbi használatra. Látogassuk meg a dzsungel jobb oldalán található barlangot. Van benn egy üveg whisky, ez szedjük fel. Nem sikerül előkerülni belőle az a dzsinn, aki korábban a lámpánál láthatottunk. Kérjük meg, hogy leportalpon minket Calypso-hoz (mellesleg a többi lehetőséget is érdemes kipróbálni). Meg is teszi, de sajnos kissé félrelesik a dolog, mert egy igen éhes idegen hajóhórá kerülünk, de még mielőtt nagyobbra bajok történének, hirtelen visszajutunk a barlangba. A dzsinn mentegőzik a kínos malőr miatt: sajnos a fejébe száll a whisky, egy kicsit ki kell józandódnia...

Menjünk ismét a dzsungel bal oldalára, és most lent menjünk tovább. Egy kereskedőhöz érünk, aki elég sajátos nyelvezetet használ. Hangzatosnak nem tűnik, hogy "Word", vagy "Word's up", akkor menni fog a beszélgetés. Kérjünk töle lazacot. Kiderül, hogy nála kaphatunk akár koffeintablettákat is, de az árak 3 gunga. Péntz lent szerezhetünk, a limbo-versenyen. (Amikor megitták a Limbo feliratot, először a Käosz Létsíkijára gondoltunk — milyen jó is lett volna a jó öreg Skandar Graunnal találkozni...). De sajnos csak egy ilyen lé-alatt-csuszakósi van ott.) Itt minden további nélkül meggyeregnénk az első ajtó, ha tudnánk, hogy hogyan kell átmenni a 10 centi magas léc alatt...

Elterelő hadműveletre lesz szükség: az árusnál megyünk fel a kutyasípot, és először fent menjünk balra. Itt egy kizörgépet találunk, hozzük köve egy ember. Töle megtudhatjuk, hogy azért van itt, mert vetette a fiúkkal egy kizörgépet, de sajnos nem tudtak senki kipróbálni. Aztán — hogy ne álljon itt kifaszatlanul, — most felváltva kizörgépet megakart. Innen jobbra, találunk egy generátort, amely a kizörgépet működéséhez szükséges energiát szolgáltatja. Tegyük rá a kutyát (a bőki visszakapja eredeti formáját és méretét), és menjünk vissza a géphez. Kapcsoljuk be a gépet, és már csak a kutyasípot kell megfűteni, hogy induljon a vidám történet. Most mehetünk a limbo-versenyre. Beszéljünk a bíróval, és fűjük meg a sípot. A távolból ide fog hallatszani a megkínzott illető kiabálása, és amíg mindenki arra néz, Simon átugrik a léc fölött —

aztán büszkén várja az elismerést. Azt mondjuk nemigen kap, viszont befolyik a kasszájába 3 gunga. Ezzel már beszereshetjük az árustól a koffeintablettákat. Tegyük a tablettákat a kávéba, majd ránduljunk át a barlangba, ahol öntünk az egész lötyögő a whiskeybe (de kár érte...). Próbáljuk ismét felszedni a whiskyt, mire megint előjön a szellem, és megkér, hogy beszéljünk halkabban, mert hasogat a feje. Simon természetesen övöltve közli, hogy szeretne Calypso házához jutni, a szellem pedig sietve oda is leportálja.

A ház előtt vagyunk. Menjünk be, és beszéljünk Calypsoval. Igen hosszú párbeszéd következik, a lényege a következő: Alikeit elvitték Sordid iskolájba. Calypso arra kér, hogy szabadítsuk ki, Simon azonban fűtül az egészre, mert most már sürgősen haza akar menni. Ez persze nem sikerül, mert az óvatossá Calypso kivett valamit a varázsekere nyéből. Tehát képtelenek vagyunk Alikeit kivágni házioszlanjain rengeteg debil kaland közepette elügetni Sordid kastélyához. A vége az lesz, hogy elfognak minket a goblinkok, és Alikeit mellé kerülünk egy tömlőbe. Aztán visszakerülünk a vezérlést.

Beszélgethetünk egy kicsit Alikezzel, de nem sokra megyünk vele. Próbáljuk inkább kinyitni az ajtót, ami persze zárva van. Simon azután morfondírozik, hogy tudna mit kezdeni egy ajtóval — mire rögtön kap is egyet Alikeitól. Hősnök nagy bátran kinyitja az ajtót, majd közli a lánnyal, hogy ő inkább maradjon a cellában. Alike erre persze megint elsiszja magát. Kint találkoznak saját magunkkal, akik éppen Runt üldöz. Az ajtóval sikeresen fejbeköltvén a kis gnóm kapunk magunktól (adunk magunknak) egy idő-botot, amivel elteleportálunk a goblinkok táborán kívülre. Az Urgolyhókból ismerős teleportálási macera után folytathatjuk is a játékot.

Hagyjuk ott a tábor, irány a Sötét Erdő (Dark Woods). Itt ismét a buta kőlyökre bukkanunk, aki szemmel láthatóan éhes. Most ne foglalkozunk vele, inkább menjünk jobbra, és beszéljünk a bútorokat majszoló fanyűvekkel. Néhány veszélyes fenyegetés után (az egyik mindenáron ki akarja ütni a fogainkat) megtudjuk, hogy szivesen farnagok bárkinék ajándéktárgyat, csak hozunk fát hozzá. Menjünk tovább jobbra, a 3 boszorkány kunyhóba. Belépekör sikerül rálépni a macskára, ami elmenekül, de később azért majd elkapjuk. Csevegünk a boszorkán. Kiderül, hogy pilanatriváló igen nagy problémával állnak szemben: nem tudnak összehozni egy varázslatot, mert az egyikük rövidlőt, a másik nagyot hall, a harmadiknak meg nincs csenek fogai, így nem érten, mit beszél. Miután elvégeztünk egy gyorsalapot plastikai sebész-fantólyamot, rajtuk is segítünk majd, most egyelőre hagyjuk el a kunyhót, majd az erdőt is.

Irány a különálló kunyhó (Secluded Hut), ahol megismerkedünk néhány szerepjátékosal. Itt van a boszork macskája is, de mielőtt megkezdjük a beszerkesző hadműveletet, azonban kiszalad az állat. Tehát előbb csukjuk be az ajtót, és csak aztán közeledünk hozzá. Még így is kiszaladna, csak most megállítja az ajtó — mi pedig szépen szembretesszük. Vegyük fel az egyik játékos mellől a műsoros zsebkendőt, és a 3 szódás-üveget, amikkel kapunk egy szívószálat is. Menjünk ki (az ajtó persze nem árt előbb kinyitni, különben esetleg úgy járunk, mint a macska), és másszunk fel a vulkán peremére (Volcano Rim). Itt vegyük fel a kézi permetezőt, valamint a növényes könyvet. Itt az ideje, hogy kitörjünk rajtuk a természet szeretete: tartsuk a macskát a szegény, éhező hűsévő növények elé (USE). Az persze heves nyáladás közepette rögtön gusztálni kezdi. Simon rövid megbeszélés után egy rómt, hogy ennyire meg ő sem lehet kegyetlen, és elteszi a cicát. A nagy izgalomra igyunk meg egy üveg szódát (használjuk a szívószálat az üvegen), és az üres üveget gyűjtünk a növény nyálából (furasamód Simonra nem lamad gusztusa a kis éhesnek).

Távozzunk innen, és a goblink tábora (Goblin Camp). Töltsünk a növény nyálából az örök poharába, és próbáljunk elmenni mellettük. Nem sikerül, ugyanis felébrednek, és javasolják, hogy ha egyben akarunk maradni, akkor inkább ne akarjunk bennenni. Simon úgy tesz, mintha távozna, de mivel a goblinkok elalvás előtt még isznak egyet, ettől el, illetve jobbját szenderednek. Vegyük fel a nadókürtöt, és menjünk be a táborba, ahol a kőlyök ellet fel a fogunk taláira, akiket akár szőrébe elgöngyölthetünk. Roppant visszataszítóan találja a környezetet (beleértve minket is), amikor meg közöljük vele, hogy patánás nőtt az arcán, akkor teljesen kétségbeesik. Könnyörög, hogy szerezünk neki valamit jó női parfümöt. Kapunk egy üvegcset a parfümhöz, amibe rögtön öntünk is bele a második üveg szódát. Menjünk be a sátorba, és vegyük fel a borsot, valamint az élelimeszercsomagot, majd menjünk vissza az elfhez, és szórjuk meg borssal. Ettől persze túszöngni kezd; amíg túszözög, adjuk oda neki a használt zsebkendőt. A zsebkendőt valami takonykört kap, amivel végérvényesen sikerül is a zsebkendő megszűntetni. Most ad nekünk szódás-üveg-töltőt üvegcset, amiért olyan hálás lesz, hogy rögtön kapunk tőle egy fadarabot. Menjünk balra, ahol két kockázó goblint látunk. Az egyik erős nyeresben van, aminek talán az lehet az oka, hogy hamis kockával mindig tizenkettőt dob. Öntsük az utolsó üveg szódát a tűzbe, és amíg a goblinkok nem látnak, lopjunk el valamennyit a nagydarab pénzéből. A nagy persze a kicsit fogja gyűnyösíteni, kitor a bunyó, mi meg csendben felvehetjük a kockákat. Ugorjunk el a különálló házikoba, és vegyük fel meg 2 üveg szódát.

Az elftől kapott fa természetesen a fanyűveknek kerül felhasználásra: csinálnak belőle egy csinos műfogot. Már csak a kályát kell megcsinálni. Adjuk neki a kaját (mondjuk kicsit sok tart, amit észrevesz, hogy akarunk neki adni valamit), amit egészen lenyel. Az étkezés leelőltendő, adjuk neki az egyik üveg szódát is, amit szintén lenyel egészen. Ettől persze felüvöltök, és eljött a nagyajtó, amit mi boldogan felvesszünk.

Most mehetünk a boszorkhoz. Adjuk a rövidlötöknek a nagyított, a süketnek a kürtöt, a fogatlannak meg a műfogot, és így már el is készíthetik a varázslatot, amely a célpontot kutyává változtatja. Ígyuk meg a másik üveg szódát, és így az üres üvegbe tölthetünk a hálás boszorkányok fölébe.

Most akkor irány ismét a kis kunyhó. Adjuk a varázslótyűt a szerepjátékosoknak: az egyik megissza, és a használati utasítás szerint kutyává is változik. A többiek persze sárkánognak, hogy kevesen maradtak a játékhöz, így tehát szálljunk be a játékosnak (lelélekör Simon zsebre teszi a kutyát). Hihetetlen küzdelem toronyoszló ellen: egy 4. szintű labberendezésnek kell élet-halálharcot vívniuk. A többiek mind elballázzák a dologot, így tehát rajtuk a világ sorsa me. Erültsük meg, hogy szeretnénk a saját kockáinkat használni, így kétszer egymás után 12-10 fogcsórnó, ami megfogtatja a rémes szörnyet. Most adjuk a készítményt, és Simon automatikusan távozik.

Most újra a tábora megyünk, de most balra túl is haladunk rajta. Itt van Sordid kastélyának bejárata, azonban az örökös szörnyek nem akarnak beengedni. Mondjuk azt, hogy valami rendkívül fontos dologban járunk: csekélységünk lenne a labberendezés (Simon meg is mutatja a kézikönyvet). Amint bemegyünk, a következő biztató párbeszéd zajlik le az örök között:

1: Személt milyen messzire jut?
2: Mondjunk legyén 20 yard...

Az okot a jobb oldali járatban találjuk meg: egy olyan rémes szörny tanyázik ott, hogy Simon azonnal összeomlik. Clickre összeszedi magát, és megpróbálja rábeszélteni a szörnyet, hogy hirtelen elhagyja a helyet, hogy engedje át. Nem fog menni, a szörny hűsleges (érdemes jó sokat beszélgetni vele, mert nagyon időtlen). Menjünk vissza a folyosóra, és a külső helyiségek áramellátását biztosítja. Az előtte lévő izdatstágtócsát ittassuk fel a faliszőnyeggel, és facsarjuk a szőnyeg tartalmát a kézi permetezőre. Mielőtt elmennénk, kapcsoljuk át a piros kapcsolót. Erre sötétség borul ránk. A szőnyöhöz azért vissza lehet találni. Ne próbáljunk átmenni, először locsoljuk meg magunkat a goblin izdatstágtócsával, aztán húzzuk a táunkra a kutyát (WAR)... Húzzuk fel az egy kapot papucsot, és már a sátorba is mehetünk, hogy az őrszervevény. Menjünk balra, és (némi vízontag-ságok után) Sordid laboratóriumába kerülünk, ahol Runt éppen egy megidézett hölgyet bűml. Menjünk jobbra, és a munkapadról vegyük fel a csavarhúzó. Csavarozzuk le Sordid testéről a kezét, és illesszük a gép kéziyenomatába. Kinyitlik egy kis ajtó, és megkapjuk a már ismert idő-botot. Próbáljunk távozni: erre Runt azonnal nekifeszik, de némi mázillal sikerül kirohanunk. Kint ismét találkozunk önmagunkkal, amint kifelé jövünk a cellából, odaadjuk az atteregőnek az idő-botot, és...

Nem folytatjuk, mert ez már az endoucenque, meghozza számérvényes. Hát maradjon jó hosszú, és bosszúasztón farasztó. Lejobb lesz most nem menni lőjük le a pókokat (előleg legyen annyit: leessett tőle az állunk, és nagyot koppant a padlón), de annyit elarulunk, hogy lesz 3. rész is. Hát igencsak nagy szeretettel várjuk...

SPACE QUEST 6

ROGER WILCO

IN THE SPINAL FRONTIER

Bejelentkezés után egy Sierralogo és egy (zür)hajo kering a képernyőn, majd miután elfaradtak, következik a nagyszabású intro. Az ebben zajló eseményekről sajnos nem adhatok tájékoztatást, mivel úgy a DOS-, mint a Windows-verzió nem akarta lenyomni. (Már amennyiben nem számít intronak a *StarCon Föderáció meghozta döntéséről* felirat.) Így tehát ezt most kihagom az életemből, mindenki kitalálhat magának változót.

A móka tehát ott kezdődik, midőn derék robot barátunk elteleportál bennünket a Polysorbate LA névre keresztelt (im)bolygóra. Ez a Galaxis Utikalauz vonatkozó passzussal szerint igen kellemes hely (gyors kiszolgálás, szolid árak), viszont van egy kis probléma vele: a teleporter nem egészen precízen működik, minnekolytán Roger derékig az aszfaltba merül jelenik meg a helyszínen. Mivel a nézelődésen kívül nem sokat csinálhatunk, amiig ki nem szabadulunk a kövezetből, kellemesen elszórakozhatunk a helyszíni megismerésével. Érdekes látványosság például a mozi, ahol állandóan változik a repertoár: a *Zorbot the Greek* vagy a *Think Tank Girl* talán nem lepi meg a nagyérdeműt, de az már elég rémületes, amikor az *SG4: Roger Wilco and the Time Rippers*-t játszik. Ha már kellőképpen ki-nézelődöttünk magunkat, akkor ideje előadni szegény főhősünket: kapaszkodjunk bele abba a Mikrobi-szerű robotba (használgatja rajta a kezert). (Másba mondjuk nem is igen tudunk, mivel ez az egyetlen, amelyik hajlandó a közelünkbe jönni.) A robot némi hercehurca után kirángat bennünket a betonból, és aki jól körülnézett, az egyből oda is tödülhat a lámpaoszlophoz támaszkodt kerékpárvázhöz, amelyen a szemlélés szerint egy ID-kártyát is rajtatelejtett egykori tulajdonosa. Ezt természetesen magunkhoz vesszük. Ha valaki közelebbről is meg óhajtja vizsgálni, egy füst alatt szemügyre veheti a még nálunk tartózkodó tárgyakat: egy (azaz 1) buckazoidra rügó kérszempennyiség, valamint az úrházmaster standard felszerelése (seprűslapát) tartozik még a nyitó



Minden kezdett penész, de Mikrobi kisegít bennünket

lettérhöz. Pató Pál-szerű játékosok még elszórakozhatnak itt egy darabig a jövő-menő vasdarabok (robotok) interjúvételével, entellektüelek pedig siessenek be a *Bott Liquor* shopba, amely neve alapján valószínűleg némi piát próbál elpasszolni az arra rászoruló kalandjátékosoknak.

Odabent vidám helyzet vagy: találunk egyrészt egy gyengelkedő UFO-t, aki némi sérülést szenvedett össze az utolsó mészaháborúban, rajta kívül pedig Conshohoben papát, aki 20 buckazoidért árulja a legkurrensabb árucikkeit, a Coldsonian konyakot. Ráérő időnkben esetleg elolvashatjuk a pult előtt heverő, viszonylag friss újságokat (főcim: *Elrabolták a Lindbergh-bébit*), majd miután rádöbentünk, hogy buckazoid híján itt semmi dolgnak, kisetáhatunk az utcára, és mehetünk tovább főfelé.

Ez itt a város főtere lesz, ahonnan a legmarkásabb szórakozóhelyek nyílnak (ez különösen igaz, miután rájövünk, hogy egyébként is ebben a galaxisban): az *Orion Belt* egy szolid mulató, az *Arcade* pedig a pénzbedobós automaták rajongóinak kedvére szolgáló buckazoidcsökkentő intézmény. Ha minden igaz (azaz: eltöltöttünk némi időt a *Liquor Boots*-ban), akkor az *Arcade* bejárata előtt egy Quodrac mobil gyorsfényképkészítő parkol. (Ha rögtön idejöttünk, akkor ez nem valószínű: ilyenkor el kell töltenünk némi időt a bárban és/vagy a játé-

teremben, csak azután kerül elő. Ooops! Most látom, hogy ez a bigyó nem csak itt fordul elő: lévén mobil, a kezdő helyszínen is lehet, miután kijöttünk a piaboltból). Különösebb fantázia nem kell hozzá, hogy a gyorsfényképkészítő pénzzel működik: használjuk a bejáratánál az anyagi bázisunkat képező 1 buckazoidot (mindent a szórakozásért). A masina készít rólunk egy sorozat fotót, amit ugyan Roger optikai problémák miatt nem tekint igazán korrektnek, viszont a masina egyetlen szerencséje, hogy a szétverés előtt megmenekül, miután az utánunk következő csimpánz fotózáva egyszerűen felkerekedik, és úgy ahogy van, odébáll. (Ide fejlődött manapság a fényképezet: automatikusan elemenkülnek a veres elől — CoVboy) Későbbi bonyodalmakat elkerülendő, rögtön neki is állhatunk szórakozni a főtökkel: például használjuk őket az ID-kártyán. Az illetés ugyan nem tökéletes, de egészen úgy hat, mintha a mi nevünkre állították volna ki.

Itt az utcán még lesz dolgnak egy szürke kabátos úrral, aki egyszer csak előtűnik, és ajánlatot tesz nekünk. Akárcsak a mozgó fényképgépénél, nála is az a helyzet, hogy véletlenszerűen bukkán elő, azaz némi időt el kell tölteni, amíg megkapjuk tőle a feladatot. Akinek azonnal megjelenik, annak májja van, a többiek pedig vonuljanak mondjuk be némi időtöltésre az *Arcade*-ba.

Az *Arcade*-ben megtalálható a galaxis összes játékos életformája. Szóba állni ugyan nem igazán akarunk velünk, de ezt tudjuk be annak, hogy jobbra el vannak merülve valamelyik videójátékba (ezeket egyébként külön is érdemes szemügyre vennünk). Az egyetlen lény, amelyik hajlandó velünk némi kommunikációra, a pultnál áll, és két csunya zarvat visel. A neve egyébként Djurkwhad, és legalább olyan sajtóságos humoros van, mint derék főhősünknek. ('Hogy nevez a mamád?' 'Tévedésnek. A barátaim szerint a nevetem Roger. Roger Wilco.'). (Ugy mint Larry. Larry Laffer — CoVboy) Lényeg az, hogy játszhatunk vele egy páros mérkőzést a *Stooge Fighter* 3-gépen. Ráadásul ez ingyen van. Szóval nyomjunk vele egy partit. Ez igen sajtós lesz: először válasszunk figurát (tökmindegy, melyiket), utána pedig kezdődik a nemes küzdelem. A program ugyan elmondja az irányítást, de ettől függetlenül szolid ellenfelünk roppantul lever majd bennünket. Aki egyébként kibírja röhgőség nélkül ezt a *Street Fighter*-paródiát, az nyert egy valamit (hogy ki fogja elküldeni neki, és mit, az egyelőre titok). Mindenesetre rendkívül mulatságos ez a műsor-szám, különösen a gépre szerelt hamutartóban éledelő kis zöld lénynek, aki szemmel láthatóan a bőség zavarával küzd.

Visszatérve az utcán bókklászó szürkekabátos egyénre (aki egyébként lehet, hogy némi várakozás után már a játéktérre parti előtt megjeleneik), a második megszállítás után hosszas diskurzusba bonyolódhatunk vele. A neve Blaine, és saját állítása szerint lándzróvadász, bár ez most nem esztendő rajta, mert pillanatnyilag áruhában van. Ez ugyan Rogerenek nem tűnik fel, de azért vegyihalgatja, hogy Blaine egy azert szinletikus sörnyitásra specializált droidra vadászik, aki momentán minden bizonytal a Orion-bárban rejtezködik. Sajnos ide ő nem jögen térhet be, mivel nemrégiben némi nézeteltérés támadt a személyzetrel, ami reményei szerint hamarosan elfelejtnek (Ahá! Tehát őt verték meg — CoVboy) — mindenesetre megérne neki 50 rénes buckazoidot, ha kézre kerítenék a droidot, amire vadászik. A személy-leírás nem túl fenygető: mindössze 20-30 centivel magasabb nálunk, és a súlya sem lehet 30-40 kilónál több a miénknél. A továbbiakhoz sok siker kíván, és utolsó emlékként még átrnyújt egy alig használt Datacardot ami még bármire jó lehet.

Ez a küldetés — és persze az önszorgalom — arra készlet minden játékost, hogy betérjen az *Orion*-kocsimba. Aki játszott az SQ előző részével, az rögtön tudhatja, hogy a szeszárda egyszerűen nélkülözhetetlen helyszín mindegyikben (az új részeket valószínűleg mindig ezzel

ET a médiaháborúban valahol elhagyta a biciklijét



Egy vérfagyasztó támadás a STOOG FIGHTER 3-ban





Úgy látom, Roger már megint egy kocsmban csövezik...

kezdik...). A szokásos vendégsereg fejájtát tekintve megint elég vegyes (többek között Sinhead O'Connort is felfedezhetjük az egyik sarkokban). A négykezű kocsmarostól különféle érdekes fejájtájdítottak rendelkeznek (William Gibson, Asimov Cocktail, stb.), de a legérdekesebb természetesen a kocsma jobb oldalán nyíló ajtó. Kinyitni ugyan a hagyományos módszerrel (kilincsen, illetve Space Questek esetében gombnyomkodás) nem lehet, így tehát csak simán ygalogoljunk neki egy párszor, amíg Roger be nem rugdossa. Odalent megleljük az endoroidot, aki csendesen pucolgatja a kátrészelt, és mintegy hozzátartozólag megjegyzi, hogy ha villámgyorsan elkorodunk, akkor esetleg nem eszkből jelentős változásokat jelenlegi struktúrában. Sima szájhöz, nem kell hinni neki! Miután meggyőződünk róla, hogy nem csak szájhöz (tényleg szét-zsagagtolt), TRY AGAIN után próbáljunk valami más módszert kitalálni a kézre kerítésére.

Liftvezünk fel a bár felső szintjére. Itt — leszámítva egy vendéget — már elég magasra hagott a hangulat: az előtérben két részeg rhögös, az egyik sarkokban pedig három ópium-, akarom mondani: nitro-szívó hűt magát az asztal alatt elhelyezett palack tartalmával. Lépjünk fel ez élen az erkélyi fertő ellen a hatóság legteljesebb szigorával (törmondatlan: durjuk a kábitásokorra alá az ID-kártyát). Erre a nitro-szívók igen stilszerűen (és ami még meglepőbb: szó szerint) felszívódnak. Az asztalról magunkhoz vehetjük a felismerhetetlenségig összepakalyodott szívócsöveket. Bogozzuk ki őket (használati rajta a kezét az inventoryban), és így lesz egy szép hosszú csövünk. (Közben a program kedves kis karácsonyi történetet mesél Roger gyermekkorából, amikor a fenyoálya ott van ábrándozott, hogy egyszer ő lesz a világon legjobb házmestere...) A nitrotartályt ugyan nem tudjuk felvenni az inventoryba, viszont lehet húzgálni ide-oda. Letenni csak egy helyen lehet: a fal mellé, kb. a képernyő közepén (pont abban a vonalban, ahol a közepén álló asztalon a kis gömböt látjuk), és itt Roger rögtön bekapcsolja a tartályt a csőhálozathoz. Ha még egyszer használjuk rajta a kezét, akkor kinyitjuk a rajta levő szelepet, és a nitro elkezd lefele áradni a csövön. (Még nem kell kinyitni!) Most ereszkedjünk vissza a földszintre.

(Szorgalmasabb pontgyűjtőgetők esetleg lelophatják a pinóerobott tálcájáról a borraivat: meg kell várni, amíg elkezd törlni az asztalt, mert ha előbb próbálkozunk, akkor kiszúrja, hogy miben állunkunk).

Odalent már észrevehetjük, hogy a kocsmaros minden kockélt villámgyorsan elkészíti, amit csak óhajtunk kb. a képernyő közepén (pont abban a vonalban, ahol a közepén álló asztalon a kis gömböt látjuk), és itt Roger rögtön bekapcsolja a tartályt a csőhálozathoz. Ha még egyszer használjuk rajta a kezét, akkor kinyitjuk a rajta levő szelepet, és a nitro elkezd lefele áradni a csövön. (Még nem kell kinyitni!) Most ereszkedjünk vissza a földszintre.

mutassuk meg neki az ID-kártyát, mert a biztonsági szolgálat tagjainak hajlandó olyan kockélt is keverni, amit szimpla vendégek nem kaphatnak. A listából tehát válasszuk a SPECIALT-t, mert a különlegeségek elkészítése némi időt igényel még egy négykarú kocsmaros esetében is, és amíg a mixerrel pepszelt, szépen beszélhetünk a pultr mögé.

A legígéretesebb felfedezővizáló természetesen a hűtőszekrény. Sajnos bonus italok nincsenek benne, de kárpótlást magunkhoz vehetünk egy igazi jégkockatartó. A hűtőszekrénytől jobbra fűt csöveken négy szelep lelelezk, amelyeket természetesen végignyomkodunk. Roger bőven ömözi mindenféle zürös nedv, leszámítva a harmadik szelepet: itt ugyanis valami meghibásodás léphetett fel, és innen nem folyik semmi. A meghibásodást tovább növelelendő, rángassuk meg a szelep alatti csövet. Most sétáljunk ki a pultrból, és kössük rá a nitroszivók csövének egyik végét a szörös fickó melletti szelepre. (Aki bekapcsolta odalent a nitropalackot, az láthatja, hogy az acélsző ide vezeti le a nitrot, csak így nem lehet ráakasztani a szelepre a gumicsövet.) A cső másik vége az előbb elhajlott csőre kerül. Roger elégedetten szemléli a nagy művet, és a jól végzett munka örömeivel sírhat fel az emeletre, hogy bekapcsolja a nitropalackot. A finoman hűsítő gáz pedig megkezdí ádásos utát a kocsma alatti helyiségbe... (Már amennyiben elég gyorsak vagyunk a kocsmaros ugyanis idővel észreveszi a csövet, és a pultrban levő végét leleakasztja.)

Most mehetünk endoroidraó nézni. Barátunk eddigre már szépen megfogott a nitrotól, bár ha egy kicsit nézelődünk, akkor arra is rájövünk, hogy az a fagyás csak átmeneti állapot nála: nemskóra felépül, és csak a 'jeges' tekintete emlékeztet egykori mivoltára. (Hogy ezután Rogerrel mi történik, azt már láthatjuk...) Tehát ne töltjük az időt nézelődéssel: vegyük fel a lépcső alatti a vascsövet, és verjük rá egyet vele a megfogott endoroidra. Egy rakás jégkockává esik szét, amelyeknek a helye természetesen a jégkockatartóban van, de direktben nem tudjuk belepakolni. Vegyük elő tehát mesterségnét címeret (a seprűt és a lapátot), seperjük bele a jégkockákat, majd az inventoryban használjuk a jégkockatartót. Rutinos játékos tudja, hogy ez az endoroid egy gyakorló (Szeltámadóművész: feltámad jégkockaállapottból is, még akkor is, ha már a lapátban van (ha még a kocsmban vagyunk, akkor ilyenkor Roger nadráglából ugrik elő, hogy a szokásos eljárását kövesse velünk szemben), ráadásul még arra is képes, hogy kiolvadjon a jégkockatartóból, és ilyenkor kezdetűk előlő az endorót. Szóval lehetőleg igyekezzünk kifelé *Orioból*, hogy minél előbb átpasszoljuk a jégkocka-

tartót Blaine-nek, aki túrelmesen támasztja a kocsma előtti villamoszlopot. Az átadást követően ugyan némi vita alakul ki az 50 bukcaizáló kifizetésének időpontján ('Majd akkor fizetek, ha nekem is fizetnek'), de miután Roger megígéri, hogy akkor most azonnal elengedi az endoroidot, Blaine kocsma sűrűsben rendező a tartozását, és sietve távozik. Be az *Orioban*, ahonnan saját állításá szerint ki van tiltva... (Az már csak egy bonus-esemény, hogy nemskóra megjelenjen az endoroid is, hogy kezelésbe vegye azt a helyet, ahol ilyen csúnyán kitoltak vele...)

Ha már vesztettünk egyet a *Stooge Fighter*-en, akkor most egy új marha tűnik fel az utcákon: igencsak köpöcs, szakadt Dítönyi visel és rendkívül illuminálfolt állapotban lelelezk. (**Ráismertem, ez vagy én vagyok, vagy a Getto — CoVbo**) Ez Elmo Pug, a legendás Scumsoft egykori főnöke, akire az utóbbi időben nehéz dőki járhatat, mert teljesen el van zúlvé. Csevegésig Roger felelevenít néhány régi, közös emléket az SQ3 idejéből, Elmo pedig röviden összefoglalja életének utóbbi eseményeit, egészen addig a szánalmas pontig, amikor cheat-listák árulására adta a fejét. Roger buzgón érdeklődik egy bizonyos *Stooge Fighter* 3 nevű játék cheatjei után, ami természetesen raktáron van Elmonál, csak ő mostanában kihagyja a bukcaizálókat kereskedelmi életből: egy üveg Coldsorian brandy a cheatjei ára. Ilyenvel már találkoztunk: Consochakámi papa árulja a *Boot Liqorben*. Az üzletből kilépjünk már nem is kell Elmot keresnünk, az útcaközépen levő szemétkben hevesrésze pihen ki a napi munka fáradalmait, de természetesen nem hargagszik meg, amikor sziesztáját egy üveg konyak átrnyújtásával zavarjuk meg. Boldogan meghúzza az üveget, majd átrnyújtja a cheat-listát, sőt, roppant boldogságában nekünk ajándékoz meg egy viszonylag jó módjút halat is. (Erre a játék végén majd szükség lesz, de addig is rendkívül fontos szerepet játszik: Roger majd mindentűt offlelelji, de szerencsére mindenki utánadölel.) Ezenkívül meg mutatja, hogy mit reggelizett, aztán édes álomba merül...

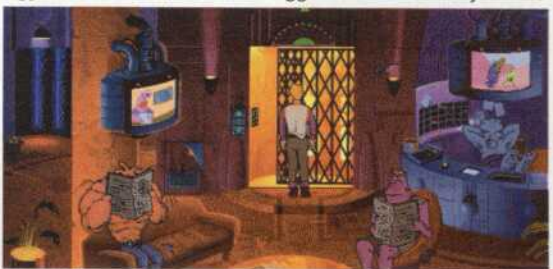
Gondolom nyilvánvaló, hogy ezek után hova vezet az utunk: természetesen az *Arcade*-be. (Előtte persze nem árt előlvasni a cheatet.) Tüntesünk ki megszólításunkkal Djurwhad barátunkat, mert hosszas diskurzut után (melyben alkalmisan 'kicsiny okadék', 'pattanás a galaxis s***ének közepén' és hasonló titulusok boldog tulajdonosa leszünk) kihív bennünket egy komoly partúra: ha győzünk ellene, akkor kapunk tőle 300 bukcaizót — ha vesztünk, akkor viszont testestűt-lelelűst a rendelkezésére kell állnunk (miután elfogadtuk a kihívást, arról kiderül, hogy igen szép pályafutást szán nekünk egy rab-

szolgákolónián...). Amikor a játékot kell kiválasztani, a gombokor pontgyűjtők be a cheatet (ABBACACA), mire a panel közepén megjelenik egy 'titkos legyver', amivel egy csomó energiát le lehet verni az ellenfelelen.

Miután megkaptuk a 300 bukcaizóunkat vonuljunk le a szállóadóra. Itt van egyébként *Fester Ratz Stuff'n Implants* névre hallgató boltja, amit akár Marhaságok Kicsiny Tárházának is nevezhetet volna a I. gyártó, legalábbis az árukészlet alapján. A tulajdonos folyamatos előadás tart a kulturális társasági visel kedésből, és ami teljesen meglepő a boltból vezethet híven különféle stuff-okat és implantokat árul. Illetve nem csak árul, hanem vesz vagy cserél is. Mivel jelenlegi árukészletéből semmit nem tehetünk magunkéba, és cuccainkból semmire sem véde, menjünk át a szállóadóra. Itt két érdekes előlény találunk az újságjukba mélyedve, meg egy hamis górombát, a pultr mögött. Utóbbi állandóan ránkmondó, amikor a receptionál kitett tárgyakat vizsgáljuk. (Pecig van például egy roppant érdekes kosárka, a következők feltrallat: *Ha van egy bukcaizod, tedd be ide. Ha nincs bukcaizod, vegyél innen egyet!* Erthetetlen módon, a kosár teljesen üres.) Elevegűdjünk szóba a portással, aki górombát közli velünk, hogy semmiféle StarCon nem foglalt illi számunkra szóbat, egyrészt mert még nem is hallott ilyenről, másrészt meg nincs szobaloglalás: az kap szóbat, aki kifizezt párszáz bukcaizót. Ez eleinte kétszánkat tűnik de Roger persze addig karrattol, amíg az ár háromszázra emelkedik. Mivel a városban egyelőre semmi egyebet nem tudunk csinálni, vegyünk ki egy szóbat. A pénz ellenében a portástól megkapjuk a szobakulcsot (pontosabban: szobakártyát), menjünk fel a lifttel az emeletre, és használjuk az 1220J ajtónál. Ebben a pillanatban ismét nyílik a liftajtó, és komótosan odacamog hozzáánk az a két nagydaráb fickó, akik a halban üldögéltek az imént. Roger szerint ez a szobai kiszolgáló személyzet, és minden bizonyval azért jöttek, hogy üdvözöljék és megmutassák, hol van a hűtőszekrény...

Miután a két fickó lakásán magához tér, Roger konstátálja, hogy el-es kirabolták. A sorrendben ugyan nem egészen biztos, de Nigel megnyugtató szavai ('Nem hinnem, hogy valaki többet adna érted egy pár bukcaizónál...') ismét a rabszolgákolónia derűs jövőjét vetíti elő. Nigel átvonul a szomszéd szobába, a társ pedig becuska az ajtót, és lelelepszik egy 3D0 masina monitora elé. Próbáljuk meg levenni a kulcsot a szögőrl (Roger, a giumberben). A manóver sikeres, csak Singent is felpillant a jatekból, és barátságosan közli, hogy ha még egy centig megmozdulunk, egészen apró kis dara-

Egy házmester halálos biztonsággal működött bármilyen lifttel





'Whole lotta shakin' goin' on' (Roger Lee Pelvis)

bokra leszünk szaggaival. A kulcsot meg elteszi az övébe. Most már csak a szöveget tudjuk felvenni, ezzel viszont kinyithatjuk a bilincseinket. A szobában több izgalmas látnivaló van, kezdve a folyamatossá több álmomást játszó tv-től egészen a felújítá gumindig, akit Roger nagyon meg-sajnál, és elhatározza, hogy megmen-ti (beszélni is lehet ám hozzá!). Tárgyat azonban csak egyet lehet felvenni: a jobb oldali falat borító műszálas lapát, ami egy Pelvis nevű rook and roll programozó képe díszelge. Mivel ez az egyetlen tárgyunk van, és semmit nem tudunk csinálni, idővel rájövünk, hogy a Pelvis-pokroc lesz a siker záloga: terítsük le a szoba közepén a földre, álljunk rá, majd használjuk a pokrócon a kezét. Roger Leslie Nielsen legszébb napjai idező táncot lejt a műszálas homlin, és a produkció végére többezer voltnyi felszültség gyülemlik fel benne. A felszültség levezetésének legjobb módja Singent lesz: érintsük meg a tarkóján levő csatlakozójait. Miután felborult, vegyük ki az övéből a kulcskarikát, majd vegyük magunkhoz a Data-cordert az asztal sarkáról, és a macó-melletti kredencen levő 'moddie'-tis. (Akiak alaposan körülnéztek Ratz botlójában, azok tudják, hogy ez a különböző élőlények és robotok hangulatát beállító bigyó, amire poptant nagy kereslet van, bár a törvény tiltja a pénzért való árusításukat. Az imént felvett éppen egy börléscs-hangulatba ringató implant.)

Nyissuk ki az ajtót a kulccsal, és kukkantsunk át a másik szobába Nigelhez, aki szomorúan ptyóváreszik egy konzolon. Neki is van a tarkóján aljzat, tehát ajánljuk fel neki a börléscs-moddie-t. Nem kell neki. A konzol alatti levő dobozban kitorássa a egy újabb moddie lesz a zsák-mány: Felirata: 'Bunkó'. Na, ez már kell Nigelnek! Tényleg elég jól befolyásolja a hangulatát, mert minden kommentár nélkül ugyancsak ben-nünk. Ha viszont az utóbbi moddie-n az inventoryban használjuk a kezét, akkor le tudjuk szedni róla a matricát. Ezt természetesen ráragasztjuk a börléscsre, és így nyitjuk át Nigelnek. A hatás nem is ma-rad el, mert barátunk azonnal meg-bolondul: először egy vetkőzőszá-mad ad elő (most látom csak milyen szexis alsóneműje van), utána egy John Travolta koreografált idező roc-kol, majd csörgődobot rántva ki-sasszúzik a helyiségből. Miután ma-gunkhoz térünk, vegyük fel az övét, amit a földre dobott. Az övön két ketyere lóg: az egyik a teraszra ve-zető kijáratot lezáró energiapajzs va-irányítója, a másik pedig a Szem-lyeni Testápoló Asszisztens (Scott Murphy így hívja a villanyborotvát).

Na, itt lehet igazán elakadni a já-tékban. Több tárgyat ugyebár nem tudunk felvenni, a nálunk levők kö-zül pedig kettőt már használtunk. Marad tehát a villanyborotva és a

Datacorder. Az előbbi, tele Nigel sző-rével nem különösebben vonzó, így tehát koncentrálnunk az utóbbira. Gondolom alaposabban játékosok már piszkálták egy pötyvet, és észrevet-ték, hogy bekapcsolás után külön-féle marhaságot jelennek meg a ki-jelzőjén, sőt, újra lehet az egészét konfigurálni az eredeti állapotába. HW-orientált játékosok meg szét is szedték, és rájöttek, hogy öt kártyán öt chip (Dentium, Spentium, Repen-tium, stb.) üzemel öt különféle IRK-n. Ezeket lehet össze-vissza variá-lni — különösebb eredmény nélkül. (Már amennyiben a bekapcsolás után "ERROR" feliratot nem tekint-jük eredménynek.) Aki viszont buz-gón forgatta az eredeti játékhöz mel-lékelte "Popular Janitronics" c. kis újságját, ott megtalálhatta a megoldá-sát (illetve az ahhoz vezető ötletek-et): az 'E havi reptényünk' rovatban ugyanis leszállásjelző készüléket kellett fabrikálni a Datacorder cse-reléltó alkatrészeiből. Az ehhez ve-zető utal néhány rébuszból ('A Particle Shield (PS) kártya nem ke-rülhet a C szoba vagy A Subspace Emitter (SE) nem IRK 7-on megy' stb.) Ha minden igaz, a megoldás itt lesz valahol egy képen.

Bekapcsolás után a készülék irányjelzést fog adni az éppen erre járó StarCon-gépeknek (már amennyiben leszünk szívesek ki-faradni a teraszra). Nemsokára meg is jelenik egy olyan űrhajó, ami talán még az egykori 'Pírxi pilóta kaland-jai' c. magyar sci-fi filmbé is betér-t volna (pedig ott aztán az öngyűlö-tlángal hajított kávéfőzőtől a virág-cserépig minden szerepelt). Pilótája gyorsan ölebe kap bennünket, és már pucolhatunk is. (A derék Nigel azért még utánuk hájtja a halunkat.)

Nemsokára a StarCon bázis Tele-porter részlegében landolunk, ahol hosszas beszélgetés kezdődik Roger és Stellar névre hallgató nő-nemű pilóta között. Ennek első ré-sze az ellenkező neműek közötti szokásos turbékolás, de Stellar va-lamikor kibíró, hogy a Sickbay-be, hogy a DNS-analizátorral megvizsgál-va a borotvában levő szőrt, megtud-hatnánk, hogy ki volt a támadónk. (Ezután látunk még egy intermezzo-t is a parancsnoki hidról: a StarCon egyik admirálisa azt az utasítást adja, hogy a Deepship 86 húzódjon a Delta Burksilon V-hoz. Itt egy idős hölgy szolgálatát kell ellátnia, aki Sharpei névre hallgat, és szemé-lyen is kifejezi abbéli óhaját, hogy a bázis személyzete legnagyobb meg-elégedésére fog térkedni.) Közben Roger a hajó sajátos transzportbe-rendezése átszörja a Sickbay-be. A sérvt kúráló Stellar momentán nem óhajt csevegni velünk, és a két má-sik jelenlevő sem fordít különösebb figyelmet ránk, így tehát feltűnés-nélkül használatba vehetjük a DNS-scannert. Erre a Jébbá nevű hatal-mas szöcske azonnal ránszói, hogy a készüléket csak avatott felhasznál-



Kabé így néz ki egy irányjelző

ló működtetheti, és mivel mi nem igá-zán tartozunk ezek sorába, legyünk szívesek elkoródní tőlé. Beszéljünk jébbával (Roger megjegyzi, hogy 'csak most az egyszér), majd tegyük a szőrt scannerre, és átvilágítás után nyomtassunk róla egy kártyát. A szobában még egy érdekesseg van: a körbe-körbe maszkáló doki ren-dszeren kinyit egy szekrényt a jobb oldalon. Miután mi is kinyitottuk, máris magunkhoz vehetünk egy adag morfininjekciót. Menjünk a tele-port paneljához (belsőletes neve egyébként ComPost, azaz TráGya), ahol Roger leolvastja a kártyáról a DNS-vizsgálat eredményét. Ezek szerint a támadónk egyike Nigel Rancio névre hallgat. Az aktája azon-ban zárólván, tehát alapvetően nem lettünk okosabbak az eddigiek-nél. Közben meggögyöl Stellar, aki szerint az egyetlen módja, hogy megtudjunk valamit a fickóról, ha be-lépünk a cyberspace-bé. Valahol ö-vassott egy cikket róla, hogy ott egy rakás könyvtár file-jai között lehet ku-takodni, már amennyiben valakinek van cyberjackje és elektrodakészlete a belépéshez. A hanzsörzön Kiel-basa kapitány bejelenti, hogy az űr-hajó pályára állt a Burksilon V körül, és mindenki foglalja el a helyét. Mi-vel ilyen nekünk nincs, a teleport a szobánkba rept bennünket.

Gyakorlót házimestert itt kelle-mesen előhadizálhatnánk, hiszen Roger fénoszállítás peldás rendet-lenségben szetszörva teli van az elő-ző részek tárgyairól (dialektus for-dító, Arany Felmosoronyg-di, sató-bí). Sajnos az emlékezés rözsaszín felhőit idővel el kell hessgetnünk, mert a tárgyak ebben a részben nem használhatók. Fordítsuk tehát figye-lmünkét a ComPost felé, ami villog-va jelzi, hogy üzenetünk van. Kiel-basa parancsnok az, akinek egy speciális megbízása van számunk-ra: a Delta Burksilon V-on egy kü-lönleges képességekkel megáldott személyre van szükség, és mivel a Titkos Tanács bennünket választott erre a küldetésre, haladéktalanul oda kell teleportálnunk.

Ha már ügyis a ComPostot nyom-kodjuk, ideje megismerkedni a mű-ködésével. A kezelés gondolom nem

Ha nem látszana a képen akkor az összeállítás a következő:

Kártya:	Chip:	IRK:
A	RF	SPN 9
B	TT	DEN 7
C	PS	FER 1
D	FC	REP 5
E	SE	DIM 3

okoz gondot azoknak, akik viszony-lagos biztonságilag tudnak működtet-ni mondjuk egy zsebszámlógépet vagy esetleg egy búgócsigát. Az INTRASHIP TRANSPORT-menüből tudjuk meglátogatni a hajó többi ré-részét; a CYBERFUNCTIONS-menü teszi lehetővé cyberspace-hozzáfér-tést a megfelelő felszereléssel ren-delkezőknek (bár most éppen le van tiltva a belépés); a DATABASE-menü pedig ismeretterjesztő utazás Roger sajátos világában (idegen lények bemutatása A-Z-ig, stb.). Akinék van pár óra türelme, olvassgassa végig az adatbázisokat, mert igen tetemes mennyiségű okosság van felhalmoz-va bennük...

Elő-ugyebár a kötelesség, transz-portáljuk át tehát magunkat a Tele-porterbe. A berendezés apró hibát ugyan a játék kezdete óta nem siker-ült szervizálni, mindenesetre hozz-závétel egy darabban megkeré-zünk a Delta Burksilon V A-laborató-riumbá, ahol már vár minket prof. Bilux társaságában Kielbasa pa-rancsnok, és közli, hogy az idős Sharp-nek van szüksége a mi kü-lönleges képességeinkre.

Lifezzünk fel a lakónegyedbe (máshol ugyanis nem nyitja a zsilip), itt haldoklik csendesen (illetve — mint később kiderül — kevésbé csendesen) az idős Sharpei. Nálca jelentkezik szolgálatra Roger Wil-co másodosztályú házmester, bár saj-nálattal jegyzi meg, hogy nem igá-zán igazították el a különleges ki-üldetés mibenlétét illetően. Sharpei jel-zi, hogy mivel házmestert rendelt, nyilván nem szívtávültetésre van szükség — a vödört és a felmosó-rgyóvt a sarokban találjuk. A felmos-ás után következő speciális küldé-tetésünk a WC megjavítása lesz, ami már kezdi megörjítani az idős hí-lgyet. Miután ez az akadályt is siker-ségt vettük, fel kel tudnunk az orvos-ságos szekrényben (szintén a mel-lékelyiségben, a csap felett) a gyógyszereit. Roger ugyan további küldetésnek elkerülése céljából elme-rgen a túloldalgólas nagyszerű lehe-tőségén, de aztán győz benne a job-bik én. A gyógyszér ugyan nincs meg, de amíg távol vagyunk, Sharpei a kis távirányítóján újabb küldetés

Roger Narkó kifinomult orra azonnal rátalál a morfiumra





Whoa! Főhősünk végre ismét elemében van

készt elő a számunkra: a szellőzőrácson valamilyen gáz kezd beömleni a szobába. Innen ideje lesz lépni: egyrészt a gáztól nemcsak megfulladunk, másrészt pedig már épp elég volt a hölgy küldetéséből. Az ajtó csak Sharpei távirányítóval nyitható, és azt nem tudjuk elvenni tőle. Mivel a morfininjekció nem vezet célra, más módszerhez folyamodunk: rángassuk ki a betegagy mozgatóasztal irányító hengert az ágy aljából, és ezt használjuk az ajtón. Ez egy kissé zsfézfész ügyen, de még mielőtt gondolkodhatnánk a további lépéseken, Stellar személyében megjelenik a szokásos felmentő hadsereg, és minden további nélkül kihajít minket az ajtón. Szegénykém meg benragad, egy hatalmas robbanás — és Stellar további hiányában minden bizonylan végnek csak bimbózó kapcsolatokat tudsz...

(Pedig már csak egy-két megmentés hiányzott, és akár beeshettünk volna egy LARRY-epizódba is.)
A kegyelet arra készít bennünket, hogy megjelenjünk a hú barát természetén, aki értünk áldozta életét. Sőt, mi mondjuk a gyászbeszédet is. A temetés elég érdekesen zajlik le, de a legérdekesebb a vége, amikor az összes résztvevő az egyik fán lógó ComPosthoz lép, és eltranszportálja magát a dolgára — mi pedig egy sötét helyen jelenünk meg. Aki már tett felelődséget a DeepShip 85-on, az tudja, hogy ez itt a Holocabana, ahol holvideókat nézgethet az éppen szabadnapos. Ehhez nincs másra szükség, mint megadni a kívánt holvideó számát. Aki hűségese végigolvasta a ComPost adatbázisában levő témérek marhaságot, az az ismert fajok listájában szereplő **legutolsó** véglegesben megismerkedhet Velgúria lakóival: az egy igen békés faj, amely többek között azzal tölti az idejét, hogy kijavítja egyéb fajok nyelvi és elválasztási hibáit. (Arról már nem is beszélve, hogy az a **volgarkertészet — CoVboj** Egyéb kocsikakkal mellett még figyelemre méltó az általuk kifejlesztett 'Volgár Idegcsippenés' névre hallgató kombinált harmadvesszeti ág, amelyben a csipő csipés

A szomszéd cellában egy zöldség, a miénkben rögtön kettő



közben a megcsipetnek dialógusokat idéz a 'Tango és Cash' illetve a 'Hudson Hawk' vonatkozó jeleneteiből ('mumble mumble...'). A technikat az 5551212 sorszámú holvideó mutatja be. Ez természetesen most mindenképpen meg kell nézni a holvideón, márcsak azért is, mert a későbbiekben szükségünk lesz rá. Természetesen ez nem úti el a bálna felhőjét az orránkról, így tehát transzportáljuk vissza magunkat a szobánkba, ahol esetleg az Arany Felmosórongy-díj nevégetése vagy a későbbiekben megteszi nekünk ezt a szívességet. Ha az nem, hát akkor talán az üzenet, ami a ComPost-on vár ránk: Stellar úgy, hogy még él, és egyébként is átvérték bennünket. Hmmm. Ennek a fele sem tréfa. Transzportáljunk a *Bridge*-re és jelentjük Kieلبasa parancsnoknak, hogy Stellar él, és valószínűleg Sharpei ejtette túsul a Burksilon V-on. Kieلبasa parancsnok ezt elnéző mosollyal mondja igazs is van. Hm, nem hisz nekünk a gonosz...

Aki eddig nem tette volna meg, az most körbenézhet a hajó töblő részén. A *Brig* a töblőblokk, ahol az egyik cellában szemlétarták a Jobbára Láthatatlan Lányt tartják fogva, de mivel itt egyelőre semmi dolgnak, szóródiókat át a *B-Rearbe*. Mivel a Monolith Burger egyelőre még nem nyitott üzleteket a StarCon hajón, ez a hely hívott a legénység gyorsétkeztetését megoldani. Elég végtársulati gyűlt itt össze, akik között örömmel pillantjuk meg régi szervetlen barátunkat, Áramkör Sydney-t. Mivel csak mellette van ülőhely, őt tüntetik ki letelepedésünkhöz, de előtte természetesen még lehet kiláncszerezni Mr.Soylenttel, az életutató automatával. Többször hosszabb beszélgetés után Sydney kifejti, hogy ő annyira jó barátunk tart bennünket, hogy akár az egyik karszervényét is odaadná nekünk. Sőt, ami ennél meglepőbb, oda is adja. Ezt természetesen elfesszük, mert jól jöhet, ha úgy fordul a sorunk, hogy monának-küli házmeztettekkel valónk: ilyen esetben esetleg Félkürü Rablóknét várhatjuk, hogy buczakodjokat hajgálgassanak belénk... Ha még egyszer beszélünk ezzel az önéletrajzi átt

droidnál, megkaphatjuk a szemét is. Sajnos további alkatrészeiről már nem hajlandó lemondani, mert már így is elég furcsán méregeti a büfé közönsége. (Pedig egy Tercium chip még jól jött volna...)

A Holocabanán és Rogernél már jártunk, így tehát most nézzük el az úrkiklóba bejáratahoz. Az ajtót két marcona gardista őrzi (illetve egy marcona és egy marconabó). Csevegőre egyik sem hajlandó, a nagyobbik már azért sem, mert állandóan teli van a szája fánkkal. Fánkot lopni sajnos nem tudunk, ellenben a kisebbikben használhatjuk a kezét: Rogger beveti a 'Volgár Idegcsippenés'. Teljes siker a megtámadott alanyon, de a történetek látva sajnos Magnum is abbahagyja a fánkeztet, hogy egy gyengéd mozdulattal megszüntesse a rendkívüli esemény okozóját...

Miután magunkhoz térünk a töblőblokk cellájában, rögtön tapasztalni fogjuk, hogy Mr. Soylennt jóvaltábló a DeepShip 86 rajonai igen bőséges, makrobiliikus élekezésben részesülnek. Meglőgni a pajzs miatt sajnos nem lehet, de legalább jölkünk. Most igen nagy marhaság követezik: az ebédből összerakunk az inventoryban egy á-Rogert. A Bobbit-kebab lesz a lába; erre kerül lobbit-szárnak a Yoda-fül; a teste lesz az Orat-szelet (Roger: *Jé, ilyen nem lát-tam a SQ1 otal!*); a két kiló lesz a karja; a krumpli-szerű túsök növény a két kéz; természetesen a görög-dinnye a fej; majd hirtelen öltöztetve a Greliszor-spagettelé koronázzuk meg a nagy művet. Kész. Rodin Gondokódia vegetáriánus szemszögből. Tegyük le az ágyra. Mikor a kissé rövidlátó Dorff egy perc múlva megjelenik, hogy újabb fánkkal kedveskedjen a 1. raboknak, meglepve konstátálja, hogy láthatogatón van. Miután átvonul a szomszédba, bujnyunk el az asztalról alatt, és mihielyt távozott, máris szabadok vagyunk!

És előbbi gasztronómiai kicsapongásaink után fennmaradt egy darab fánk, ami elég holt tehernek látszik. Ezzel rácfátol a máfál-közmondás-számba menő falfeliratokra ('Fánks not dead'), viszont mintha már találkoztunk volna valakivel, aki ilyen ádéségeken él. Irány tehát az úrkikló bejárata, ahol odacsapesszhetjük Magnum tálcájára. Ehhez előbb el kell bujnyunk a falméydesben. Sajnos így csak annyit sikerül elérni, hogy egygel több fánknyi kalóriát vesz magához, ellenben ha a fánkot előbb beoltjuk egy morfininjekcióval lényegesen jobb hatás érhető el: Magnum átmeneti ámokfutása (és egyben a játék egyik legnagyobb poénja) következik. Miután lenyugodott, jöhet a 'Volgár Idegcsippenés' a másik órón (töle Rogger még lenyúlja az egyik úrkikló kulcsát) — aztán már mehetünk is be a dokkba.

Illetve csak mehetnek. Az ajtó két oldalán levő gombokat ugyanis egy-

szerre kell megnyomni a zsilip nyitáshoz. Ehhez jól jön az áldozatkész Sydney karja.

A nyolc hajó közül közül válasszuk ki a nekünk tetszőt, aztán szálljunk be abba az egybe, amelyikbe lehet. Előtte persze nem árt kikapcsolni a hajó riasztókat a kulcskarban függő kis bigyóval, mert addig nem nyílik az ajtaja. Odabent a nagy rakás személen kívül (amit most az egyszerűen nem fogunk eltakarítani) a bal oldali ülés hátlapján találunk egy papírlapot. Miután szembetűnték helyettesítőként megmagunkat a pilótáulékben.

Itt a SQ-ek jó szokásához híven találunk egy csomó gombot, amelyeket boldogan nyomkodhatunk. Mivel már az első gombnyomás után megtudjuk, hogy 'POWER SYSTEM OFFLINE', akár kezdetjük is a Power gombbal. A sikeren felbuzdulva nyomjuk meg a következő gombot (Initiation). A monitor sájnállatán közli, hogy nem jó a keverék beállítása ('Yikes! Wartburg gyártmányú úrhajóba kerültünk? — CoVboj) rögtön leszünk szívesek a megfelelő korrekcióra. A navigációs és foto-rendszer egyelőre offline-ban, így tehát marad a keverék beállítása (ICD). A használati utasítás roppant egyszerű: a három tartályba tölendő anyag, a katalizátor és a megfelelő jelszó beállítása után az úrkikló startra kész. Időkimézés céljából most mellozzuk a mintegy 80.000 variációs lehetőség végigpogorogtatását, maradjunk a lantán/kén/ezüst/neon-keveréknél. (A jelszó titok. Nincs sok variáció. Meg egyébként is a jónál világít a lámpa.)
Ezután már indulhatunk is. Arról hogy hova, egyelőre még dunsztunk sincs — de elől már amennyiben sikerrel töltesük a retinális ellenőrzés. Roger tekintete nem elég átható, tehát használjuk Stanley szemét a monitor felett sárgán világító scanneren. A start most már sikerre, bár a csomokba hirtelen betöblő néhány Birodalmi (degj)Rohamosztagos, és rajtuk kívül tizedt nyit mindenre. Ja, és az egyik még utánunk dobja a halat is.

Felszállás után a monitoron megjelenik Kieلبasa parancsnok, és megpróbálja visszarendelni a bátor Rogert, már csak azért is, mert a SuperDuplaFordítottAntiAnon máshová startolt bele. Roger persze retenthetetlen: egy másodosztályú úrház-mester nem hagyja cserben, aki egyszer megmentette őt. Azt meg pláne nem, aki kétszer. Szóval szépen beleröplünk az SZDFAA-ba.

A motor leál, és a Power-gomb nyomkodása is teljesen hiabavaló: nincs elég energia a hajtómű újraindításához. Sok mindent nem is tudunk csinálni, ellenben van egy működő gombunk (Roger kezte mellett egy kék lámpa biluxol rajta), amivel bekapcsolhatjuk a navigátort, Manuelt. (A vezetékneve Yuzer, de nyugodtan tegezhetjük.) Szerepét

tekintve nemcsak navigátor, hanem elméleti szerelő is. Ez azt jelenti, hogy tudja mit kell megjavítani — a gyakorlat pedig a jelenleg főállítavá avanzsált másodikmester feladata lesz. Manuel első jelentése: az energiatöltést végző Divallium kristály feltöltés miatt elszállt, és így használhatatlan a navigációs rendszer. Ha megjavítanánk és a motort sikerülne beindítani, el tudna vinni bennünket a Delta Burksilon V-re. Munkára fel!

Mindenekelőtt nyissuk ki a monitor alatti kesztyűtartót, ahol hasznos holmik várják, hogy a miénk legyenek: egy tekerős ragtapasz, egy tubus Elmo Gluzall pilánatragasztó és egy kézipump. További ténykedések a hátsó részen zajlanak. Emeljük le a fal közepén levő fedőt, amely mögött szegény Divallium-kristály tartózkodik, most éppen eltörve egy csöppet. Hasonló kristályt már találkoztunk egy jó régen nálunk levő tárgyban, ott is az volt az energiatöltés. Nem, nem a hal az (az egyébként is offline-ban van), hanem a Dataorder, ami az utolsó használat óta szintén gyengédek. Az ebben levő kristálydarabban kipótolhatjuk a hajóét, de előtte persze be kell mindkettőt kenni a pilánatragasztóval (ami egyébként tilánsaihoz hasonlóan tíz másodperc alatt köt meg). Tegyük vissza a fedőt, és szóljunk Manuelnek, hogy indulhatunk. Megint egy kis gond van: az energiarendszer ugyan már rendben van, de a motornak kéne egy kis löket, hogy beinduljon. Úgy látszik, itt hosszabb szerelésre van kátás, szóval legjobb lesz, ha kiszállunk, és kirakjuk az elakadásjelző háromszöget. Mivel egy rendes úrhajón islyemi a csomagtartóban található, legjobb lesz, ha kiszállás előtt kinyitjuk (Trunk). Meg mondjuk a motorháztetőt is (Hood).

Menjünk ki az ajtón, majd miután visszatöltöttük az állást, előbb vegyük magunkra a faliszerenyből az úrruhát és a sisakot. Elakadásjelző ugyan nincs a csomagtartóban, akad viszont egy kábel és egy segélykérő berendezés. (Csoda, hogy kerüli nincsen. Vagy esetleg betolhatnánk az úrhajót...) Az utóbbi egyből ki is akaszthatjuk a gép farkára. Most némi várakozás következik, amelynek percseit Roger magánszáma elég gyorsan elröpíti.

Idővel megérkezik Wrigley szerepben Sigourney Weaver, aki több esetben Cukipófnak és Edeskeknak nevez bennünket, de ezen apró kellemetlenségektől eltekintve megengedi, hogy az ő motorjáról bebiakázzuk a miénket. Most rá kell akasztanunk a két csipeszt a pozitív és a negatív csomakra (az ülés hátáról leszedett papíron rajta van a jelmagyarázat). Aki esetleg nem tudna a piros és fekete kábel közül ki-válogatni, hogy melyik a pozitív, annak javasom elolvassák *Tamás*



Hm. Asszem összecseréltem a kábeleket...

Áron: Kábel a rengetegben c. kis könyvecskéjét. (Ha másodsorra sem sikerül, akkor vagy egy áruház műszerész, vagy egy matematikus vagy.) A sikeres indítást követően Wrigley búcsút int, beszéli és távozik. Mielőtt bezárná az ajtót, megjegyzik a szokásos nyolcadik utasa, ő is búcsút int, ő is beszéli és ő is távozik. Ez a kettő úgy látszik mindig együtt jár...

Aki azt hinné, hogy már indulhat téved: Manuel szerint minden oké, csak a hajtómoz beálménylással torlaszolja el még valóm. Nem fogjátok kitárolni, hogy mi az, szóval segíték: hűsége, mindig visszatér hozzánk és sose foglalt tőle meg szabadulni. Igen, a hal az. Miután ezt is kihogásztuk, egy kis gombnyomkodás után már repülünk is a Delta Burksilon V-re.

Dokkolás után liftezzünk le az A-laborba, ahol Bilux prof vadul veri a billentyűzetet. Miután kitüntettük megszólításunkkal, rövid dohogás után magunkra hagy bennünket, és most már mi verhetjük a billentyűket. Előtte persze még kotöraszunk egyet a polcán, ahol többek között megtalálható Assic lasimov Alapítvány-trilógiájának mind a negy köteté (ami sajnos itt kell hagynunk) (*Hiába, a Galaxis Utikalauzából lopott poén is jó poén — CoVboy*), de van itt egy Hi-Tek feliratú doboz is, benne pedig egy Callahan-moddie, ami iránt mintha igencsak érdeklődött volna egy bizonyos 'üriember'...

Miután a moddie-t zsebetettük, telepedünk le a számítógépre. Az első három mentipontja igen hasznos okosságokkal áraszt el minket, a negyedik pedig közvetlen elérést engedélyez a cyberspace-be. Mindössze annyit kell, hogy csatlakoztasuk a cyberspace-t.

Továbbá tennivalóink itt nincs, tehát menjünk vissza a hajóra, és röppenjünk vissza igazes pályafutásunk kiindulópontjára, azaz a Polysorbator LX-re. Ehhez még szükséges egy apróság: Manuel szól, hogy sikerült életet lehelnie a FotoHáromszögel Rendszerbe (PTS). Miután bekapcsoltuk, a monitor feletti PTS-gombbal két fényképet tudunk előhívni.

Ezeket előbb hámozzuk meg, majd az egyiknek a negatívát, a másiknak pedig a pozitívát tegyük rá a kis szűrke képmérvőre — ebből Manuel meg tudja halározni a Polysorbator LX pontos koordinátáit. Itt nincs dokk, tehát szólnunk kell neki, hogy a teleport segítségével tegyen le bennünket.

Fester Blatz az *Implant'n'Stuffban* egyszer már szomorúan előlegezte, hogy bár ugyan a használt moddie-k nagyon kapós kis kutyúk, eladóságot azonban a törvény tiltja, így tehát csak barterüzletekre használjuk. Rögön ki is próbálhatjuk, hogy mit ad egy Callahan-moddie-ért. Bármit, ami csak tetszik, de Roger szinte vágya — már legalábbis egy újabb Arany Felmosórongy-díjon kívül — természetesen egy igazi cyberjack, a hozzávaló chipsett. Némi alkudozás után létre is jön a csereügylet (a nem tárgyalt kérdések esetében a felek a Tau Ceti Központi Kerületi Bizottság illetékességébe ismerik el). Menjünk vissza a föltérre, a hívó használatával kérdéskedjünk fel a hajónkra, majd vissza a Delta Burksilon V-re.

Bilux prof közben szintén visszatörtött a laborba, de mivel a sarokban foglalatkoskodik a Bunsenövegivel, nyugodtan rászálhatunk a számítógépre. Bekapcsolás után az újonnan begyűjtött set segítségével lépünk be a cyberspace-be. Nem tudom, hogy William Gibson, akiről már életében számítógeknek kottéit nevezték el, így képzelte-e a cyberspace-t, mindenesetre a feladat annyi, hogy mindig csak előre kell menni, egészen addig, amíg meg nem találjuk az Office-táblát. (Képzelt cyberidredek esetleg beegyalgozhatnak a cyberszakadéka, megnézni, hátha cyberbezuhanunk. Hát cyberbe, de visszafelé a palló segítségével már lerövidíthetjük az utat.)

Az Office-tábla után egy építkezés felvonulási területére érkezzünk. A téma (mármit a csavarhúzó) az utcan hever, egész pontosan az orrukn előtt, majd ezután a zsebünkben sülyesítjük a vasrudaknak támasztó pallót is. Utóbbinál ugyan derék kommentátorunk kettl, hogy ez be-

fér a zsebünkbe, de látván az eseményeket, belátja, hogy tévedett. Masirozzunk be az Office-ba.

Ez egy igen megrázó élmény lesz, ugyanis ez tudvalevőleg Windows-alakalmazás. Gondolom, mindenkinél működésbe lép a pavlovi reflex (Alt+F4), ami csak akkor segít, ha a Windows-OSQ-tal játszunk. Rogernek ugyan van némi erőremény a lookkal, és kifejezi abbéli reményét, hogy a Windows2001 valamivel jobb lesz, de mindamellett boldogan szétrézi az alkalmazások között. A főmenü sajnos nem működik, viszont itt van például a Window, amin keresztül ki lehet nézni az építkezésre. További örömeit szolgált az Accessories-folder, amelyben nyugodtan végigbárhathatjuk az összes ikont, hiszen hasznosságuk vetekszik az eredeti Windowséval. A Receptionist-ablakban egy pixel-táknórúntézi az Office-suite alkalmazások ügyes-bajos problémáit, lévén (virtuális) multikassz rendszerrel szö. Természetesen a jóízű azúrt díktálja, hogy mielőtt hozzá fordulnánk, indítsunk egy Candyt; egy ilyen mentacukor virtuális elfogyasztása a virtuális házmaster virtuális lehellettel nonvirtuálisán frissé teszi, tehát máris csapodhatjuk a csengett. A pixelbébi udvariasan érdeklődik a sorszámrunk iránt. Ez a Main ablak 'Vegyel' egy-számot' falkalmazásában beszerezhető, de mivel ez a szám sajnálatos módon mindig kevesebb, mint ahol a végrehajtás tart, valószínűleg előbb-utóbb ugyanarra a sorsra jutunk, mint az alatt elterülő bagyadt Window-felhasználók. Legjobb lesz tehát némi software-trükközés folyamodnunk; miután magunkhoz vettük a 03-as táblát, nyissuk meg a Number Changes alkalmazást, és a csavarhúzóval javítsunk itt a helyzeten. Ezután csön-gessünk újra a pixelbébinél, és érdekes módon pont mi kerülünk sora a File Manager használatában.

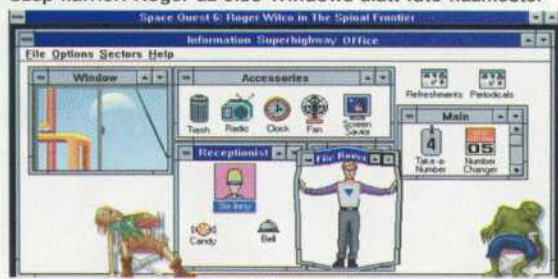
Odabent egy rakás iratszerény tartalmazza az SQ világnak különböző adatait, amiről Rogernek annyi megjegyzésviználóva van, hogy ezt még ő is nagyobb renndben tudná tartani. Mindenekelőtt ennek a Rancio gyerekeknek az aktáját kell magunkhoz venniük a J-R sorból, aztán átlátogathatunk a többibe is, ahol újabb zsákmanókra lelhetünk (Belasux prof, Sharpe, Santiago és a Halhatatlanság-tervezet (Project Immortality)).

Jaj. Most kaptam a szörnyű hírt, hogy mondókámat 2-3 oldalba kellett volna előidnom. Mivel szerény becsülés szerint is úgy kb. 6-nál tartok, kénytelen leszek kénszerszerűnet beiktatni. Pedig most kezdem csak igazán beledülni! Sebaj, a következő CoV-ban folytatom magamat, úgyisnek már sok hátra (max. 6-7 oldal, hehe). Addig meg küzdhetek egyedül, vagy akár meg is várhattok. Csúsz...

Én ennek a pófnak már eladtam valamit az SQ3-ban



Szép karrier: Roger az első Windows alatt futó házmaster





3.600,-



3.600,-



2.400,-



4.800,-

MIXIM

KFT

ADULT MATERIAL!

Vadonatúj SEX-CD kínálatunkból:

1085 Budapest, József krt. 36.
1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347,
218-5144, FAX: 218-5099



3.600,-



3.600,-



4.800,-



3.600,-



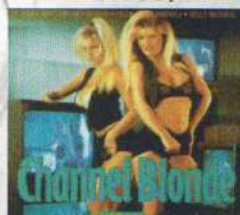
2.400,-



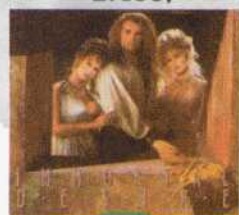
2.400,-



3.600,-



3.600,-



2.400,-



2.400,-



5.925,-



2.400,-



3.600,-



7.700,-



5.800,-



5.800,-

Vivid Interactive



A fent lártak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92
Tel./Fax: 202-6438

Cégünk felvásárol, beszámít és értékesít minden megunt és használt CD-ROM lemezt kedvező áron.

HARDWARE-M KFT.

1067 Bp. Csengery u. 55.
Tel.: 132-6841

Cégünk megvásárol, beszámít és használhatóan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatók üzletünkben használt számítógépes alkatrészek és kompletz computerek olcsón, garanciával!

Akár teljes reaktorközpontok felvásárlása képzépzéért!
HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

BITÉKS BBS.

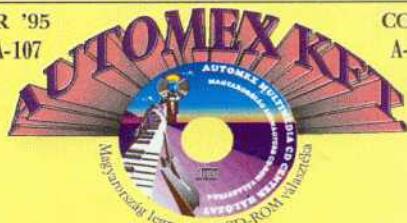
Tel.: 267-9918

Ejél-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik, érdemes hívti.

KERESSEN, HOGY KERESSEN!

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvásárolja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését. Előkezeléseit segítünk kivitelezni.

COMPAIR '95
A-210/4 és A-107



COMPAIR '95
A-210/4 és A-107

FAX
267-9916
inform

Megkezdte működését a **FaxInform®** számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekér információit, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátlan mértékű ingyen használható éjelnappal. Többeszer ismertetővel, árképtárral, akcióval... várja Önt a FaxInform: 267-9916. Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselyéni u. 21
Tel.: 258-0885, Fax: 267-8546

AUTOMEX PÉCS
7620 Pécs, Szabadság u. 19.
Tel.: (72) 329-973

E-MAIL: automex@mail.datanet.hu

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

Postai utánvétel
1410 Bp. Pf. 185

MINDEN ÁRON VERSENYBEN!

Ha egy CD-t másol kedvezőbb áron kaphat, mond el, és mi még olcsóbban adjuk majd oda.

Friss információk a TXT 682. oldalán.
VISZONTELADÓKNAK BIZOMÁNYOSI KONSTRUKCIÓ!

Klubtagsági akció

Már több mint 2000 klubtagunk élvez az AUTOMEX klubtagság előnyét. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezményt jár. A CD-ROM lemezek árából 20% kedvezményt adunk. Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.

Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak. Megjelenő újságokról folytonos tájékoztatás...

ZipDrive

A legújabb, a legkevesebb és leghozzájárhatóbb drive. Törtsége mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű!

100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms érési idő, 20MB/perc átviteli seb., zajmentes technológia, jellemzői:

Ára: 44 900 Ft + Áfa
Lemezek: 3 600 Ft + Áfa



ÚJ SZÍNEK A PALETTEÁN!

Cégünk a Microsoft, NOVELL, Borland, Corel, Symantec, BTRIEVE, GUPTA felhasználói szoftverek TELJES választékával várja Önt természetesen a tőlünk megszokott szerezési áron! Megtekinthető az Astoria Üzletházban levő bemutató termünkben.

FATAR

MASTERKEYBOARD -ok az AUTOMEX KFT-től. Kínlatunkban a legegyszerűbb 4 oktávás dinamikus billentyűtől, a profinak szánt 7 oktávás kalapácsmechanikás, aftertouch-os programozható billentyűig minden változat megtalálható!

Studio 49	28.625,-
CMK 49B	31.125,-
Studio 490 Plus	36.125,-
Studio 610	46.125,-
Studio 610 Plus	58.625,-
Studio 900 cabinet	175.000,-
Studio 1100 cabinet	248.750,-
Studio 900 flight case	208.750,-
Studio 1100 flight case	311.250,-
Studio 2001 flight case	468.750,-
Studio 2001 cabinet	418.750,-

Kiegészítők

MP1 orgona pedál	43.625,-
WEP 1/10 szimpla pedál	3.750,-
WFP 2/15 dupla piano pedál	6.250,-
WFP 3/10 tripla piano pedál	8.750,-
VP 26 volume pedál	6.250,-
PS100 oktáv váltó	2.500,-

Windows 95 és a hozzátartozó programcsomagok (Office 95, CorelDraw 6.0) megtekinthetők és megvásárolhatóak üzleteinkben.
MICROSOFT
WINDOWS 95



Kodak PCD 960
Hordozható PhotoCD
lejátszó
43.000,- Ft+Áfa

MULTIMÉDIA HARDWARE

Aktív hangfal 80W	7992,-
Aktív hangfal 5W	2392,-
CD tartó 12 db-os	1000,-
CD tartó 32 db-os	1760,-
Pioneer 4x speed CD-ROM	24.900,-
SONY76E 4x speed CD-ROM	26.900,-



Ebciklopédia
A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be képekkel, videófelvételekkel. A lemez angol és magyar nyelven is tartalmazza a szöveges információt.

Interaktív PUSZTA Sex

Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely bemutatja a magyar pusztaszépségeit, egyaránti filmanyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű.



Viszonteladóink részére **bizományosi konstrukció!** Kedvező feltételek, nagy lehetőségek!

Corel Photo CD-k nagy választékban 1990,-Ft -től 2990,-Ft -ig kaphatók!

NÁLUNK MÁR KAPHATÓ!!!



Phantasmagoria

Hét CD lemezen a leglátványosabb és leglátványosabb játékprogram, amely színvonalas grafikával és fejtörős feladványokkal kápráztatja el a játékosokat. Ennek a játéknak a demóját megtalálhatjátok a CD-ROM-tár harmadik részén. A CD-ROM-tár III. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes amgyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést, változatlanul br. 499-ért.

COMPAIR '95

Október 10.-14.

A pavilon 210/4-es és 107-es standokon

Szenzáció árakkal, EXTRA kedvezményekkel várjuk minden kedves vásárlónkat. Jöjjön el Ön is! Többezer forintot takaríthat meg, ha most nálunk vásárol.

MEDIA VISION

A legújabb generációs multi CD-s hangkártya. Jellemzők:
- SRS 3D hangképzés
- 4-48kHz -ig digitalizálás
- hangfelismerés
- 100%-ig Sound Blaster kompatibilis
- MPU-401 MIDI kompatibilis
- Sony, Panasonic, Mitsumi CD-ROM interface
- rengeteg hasznos szoftver

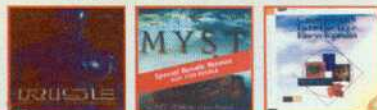
Mindaz a legkedvezőbb áron: 9.990,-Ft

MEDIA VISION SOUND



RENDKÍVÜLI CD AKCIÓ!

Kód	Cím	Lista ár	Akciós ár
GAM594	MYST	663,-	399,-
CDP153	Super 10 PAK	719,-	439,-
GAM176	Dracula Unleashed	54,-	319,-
GAM777	Rise of the Robot	47,-	279,-
GAM165	Discoveries of the Deep	31,-	191,-
LEX579	Compton's Encyclopedia	111,-	1990,-
GAM324	Return to Zork	399,-	279,-



Compfair A pavilon 106. stand CD lemezek akciós áron! 20-50%-os kedvezmények!

R&M 486 SX-33/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 512 k/billentyűzet	69.340,- Ft
R&M 486 DX2-66/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M VESA/billentyűzet	84.260,- Ft
R&M 486 DX4-100/4MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M VESA/billentyűzet	90.130,- Ft
R&M 486 DX2-80/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	89.080,- Ft
R&M 486 DX4/100/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	94.140,- Ft
R&M Pentium 90/8 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	164.580,- Ft
R&M Pentium 100/8 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	174.580,- Ft
R&M Pentium TRITON 100/16 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/bill.	179.180,- Ft

Számítógépek átalakítását, rövid határidővel vállaljuk szervizünkben, a régi alkatrészek beszámításával.

Monitorok:

14" color SVGA LR	29.900,- Ft	15" color SVGA NI, LR GVC	49.500,- Ft
14" color SVGA NI, LR	31.900,- Ft	17" color SVGA NI, LR GVC	88.800,- Ft
14" color SVGA NI, LR GVC	32.900,- Ft		

FAX-MODEM:

Best Data 9624 FQ 9600/2400 bps, belső	4.490,- Ft
GCV 1114V/R6 14400 bps, belső	13.950,- Ft
GCV 1114HV/R6 14400 bps, külső	16.950,- Ft
GCV 1128V/R6 28800 bps, belső	28.500,- Ft
GCV 1128 HV/R6 28800 bps, külső	29.900,- Ft

Hangkártyák:

QuickShot 16 bit SB kompatibilis	7.000,- Ft
Acer 16 bites SB komp. IDE interface	7.490,- Ft
Acer 16 bites SB+GM, GS, MT32	13.900,- Ft
Sound Blaster 16 OEM, IDE	11.980,- Ft
Sound Blaster 32	28.900,- Ft

Mouse, scanner:

AGM 600 mouse + pad	1.490,- Ft
Logitech OEM mouse	2.690,- Ft
Microsoft OEM mouse	3.900,- Ft
Mustek kézi scanner 256 szürke	8.950,- Ft
Mustek kézi scanner true color	19.900,- Ft

CD-ROM:

Acer 2x seb. IDE + play gomb	10.900,- Ft
Acer 4x seb. IDE + play gomb	22.900,- Ft
TOSHIBA 4x seb. SCSI	36.900,- Ft
Creative 2x seb. CD-ROM+	
SoundBlaster 16 bit kártya	18.900,- Ft



7.224,- Ft



6.104,- Ft



5.594,- Ft



7.224,- Ft



6.104,- Ft



8.344,- Ft



5.594,- Ft



7.224,- Ft

CD SZOROZATOK...



11 CD
5.900,- Ft



10 CD
5.900,- Ft



10 CD
5.900,- Ft



11 CD
5.900,- Ft



12 CD
5.900,- Ft

Felbélyegzett válaszborítékért elküldjük 64 oldalas CD katalógusunkat!

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

